Krešimr Čosić - Čovjek ispred svog vremena - ambijentalna instalacija

Parada, Ivan

Undergraduate thesis / Završni rad

2016

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:709765

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

Sveučilište
Sjever

Završni rad br. 499/MM/2016

Krešimir Ćosić – Čovjek ispred svog vremena – ambijentalna instalacija

Ivan Parada, 5439/601

Varaždin, rujan 2016. godine

Sveučilište
Sjever

Odjel za multimediju, oblikovanje i primjenu

Završni rad br. 499/MM/2016

Krešimir Ćosić – Čovjek ispred svog vremena – ambijentalna instalacija

Student

Ivan Parada, 5439/601

Mentor

Robert Geček, dipl.ing

Varaždin, rujan 2016. godine

Sveučilište Sjever
Sveučilišni centar Varaždin
104. brigade 3, HR–42000 Varaždin

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL: Odjel za multimediju, oblikovanje i primjenu

PRISTUPNIK: Ivan Parada | MATIČNI BROJ: 5439/601

DATUM: 13.09.2016. | KOLEGIJ: Vizualna kultura

NASLOV RADA: Krešimir Ćosić - Čovjek ispred svog vremena - ambijentalna instalacija

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU: Krešimir Ćosić - A man ahead of his time - ambient installation

MENTOR: Robert Geček, dipl.ing | ZVANJE: predavač

ČLANOVI POVJERENSTVA:

1. v.pred. Mario Periša, dipl.ing.- predsjednik
2. izv.prof.dr.sc. Mario Tomiša- član
3. pred. Robert Geček, dipl.ing. - mentor
4. pred. Snježana Ivančić-Valenko, dipl.ing - zamjenski član
5.

Zadatak završnog rada

BROJ: 499/MM/2016

OPIS

Glavne odrednice ovog umjetničkog projekta bile bi riječi znatiželja i eksperiment. Zamisao ovog projekta, odnosno rada je stvaranje prostornih instalacija koje bez svjetlosti gube smisao. Instalacija koja bi uz umjetnu i statičnu svjetlost (npr.reflektor), odnosno uz snažan izvor svjetlosti izmjerljivih dimenzija (kontrolirane disperzije) stvarala rezultat jasnog prikaza lika, elemenata koji to mogu nositi nema vizualne poveznice s generiranim svjetlom, odnosno nepravilan element postaje jasna figura na platnu. Instalacije moraju funkcionirati same za sebe, no gledajući ih s točno određene pozicije moraju dobivati novu dimenziju rada. Kroz niz različitih instalacija, sjene bi predstavljale oblik Krešimira Ćosića, odnosno njegov lik.
Niz instalacija kombiniranih s izvorom svjetla koje bi predstavljale jasni lik Krešimira Ćosića bi bila sadržaj umjetničkog projekta. Ako promatramo svjetlo kao točku ishodišta, sjena postaje krajnje područje događaja, mjesto kraja ili nove gradnje. Budući da upravo sjene dokazuju trodimenzionalnost realnog tako su i refleksije zapravo vrsta sjene. Postavljanjem dva susjedna tijela može se stvoriti jasna figura, tj. međuodnos dva tijela i tragovi mogu tvoriti zanimljiv objekt koji nije ispočetka vizualno jasan našoj percepciji, no na platnu ocrtava jasne sjene oblika. Koncept rada razraditi na malenim maketama izrađenih tijela, koristiti i umjetnu svjetlost koja bi projicirala sjenu. Nakon tog izmjeriti dimenzije objekta i tijela koje bi se mogle jasno prikazati u stvarnosti. Projekt treba izraditi u programu Adobe Illustrator, gdje se mogu koristiti tehnike prikaza izvora svjetla, objekta te na kraju imaginaran prostor koji će nastati oduzimanjem svjetla, odnosno krajnje ishodište, sjenu.

U radu je potrebno:
- objasniti pojam skulpture
- objasniti igru sjena i svjetla u umjetnosti
- nabrojati i objasniti osnovne znakove vizualne skulpturalne umjetnosti
- nabrojati osnovne materijale koje se primjenjuju u izradi skulptura

ZADATAK URUČEN: 28.09.2016. | POTPIS MENTORA

REPUBLIKA HRVATSKA SVEUČILIŠTE SJEVER KOPRIVNICA

Sažetak

Glavne odrednice ovog umjetničkog projekta bile bi riječi znatiželja i eksperiment. Zamisao ovog projekta, odnosno rada je stvaranje prostornih instalacija koje bez svjetlosti gube smisao, te propitivanjem svjetlosnih instalacija i suvremene umjetničke prakse konceptualnog i eksperimentalnog smjera.
Svjetlost se koristi kao medij u suvremenoj umjetničkoj praksi pa ona predstavlja ključan element ovog rada. Koristeći jedan izvor umjetne svjetlosti stvara se jasni prikaz lika. Kontrolirani izvor svjetlosti prolazom kroz instalaciju stvara sjene, odnosno imaginaran prostor koji je nastao oduzimanjem svjetla. Kroz niz različitih instalacija, sjene bi predstavljale oblik i formu Krešimira Ćosića, odnosno njegov lik. Temeljni motiv plakata je portret čovjeka u prostoru, čovjeka kao dio društvene zajednice. Cilj je stvoriti stabilne odnose lika i pozadine, kako bih se lik Krešimira Ćosića interpretirao na što jasniji način. Kroz kombinaciju linija modeliraju se plohe i oblici u kojima se mogu prepoznati glavni objekti. Instalacije će funkcionirati na način pozitivno negativnog prostora koji čine odnosi ploha koje kreiraju objekt i pozadinu na dvodimenzionalnoj površini. Ako promatramo svjetlo kao točku ishodišta, sjena postaje krajnje područje događaja, mjesto kraja ili nove gradnje.

Ključne riječi: projekt, prostorna instalacija, svjetlost, konceptualna umjetnost, suvremena umjetnost, krešimir ćosić

Abstract

The main determinants of this artistic project would be curiosity and experiment. Idea of this final work is creating space installations wich without light become pointless and interrogating light installations and contemporary art practice conceptual and experimental direction.
The light is used as a media in contemporary art practice, and it is a key element of this work. Using one source of artificial light creates a clear view of the character. Controlled source of light passing through the installation creates a shadow or imaginary space that was created by subtracting light. Through a number of different installations, the shadows would represent the shape and form of Kresimir Cosic, respectively his character. The main motive of the poster is a portrait of a man in space, man as a part of the community. The main goal is to create a stable relations between character and background, so character Kresimir Cosic can interpreted as clear as possible. Through a combination of lines modeled surfaces and forms we can identify the main objects. Installations will function in a way a positive negative space that make relations surfaces that create an object and the background to the two-dimensional surface. If we look at light as the point of origin, the shadow becomes final area event, place of the end or new construction.

Keywords: design, space installation, light, conceptual art, contemporary art, kresimir cosic

Sadržaj

1. Uvod....1
2. Krešimir Ćosić....3
3. Vizualna komunikacija....5
4. Elementi plakata....6
4.1. Formati....6
4.2. Boja....7
4.3. Tipografija....8
4.4. Linije,plohe i pozitivno negativni prostor....8
5. Konceptualna umjetnost....10
5.1. Svjetlosne instalacije....10
6. Praktični rad....12
6.1. Plakat 1....13
6.2. Plakat 2....18
6.3. Plakat 3....21
6.4. Plakat 4....24
6.5. Plakat 5....26
6.6. Plakat 6....29
6.7. Plakat 7....32
6.8. Plakat 8....35
6.9. Plakat 9....38
6.10. Plakat 10....41
6.11. Plakat 11....44
6.12. Primjena plakata....46
7. Zaključak....48
8. Literatura....49
Popis slika....51

1. Uvod

Završni rad se bazira na sjene i njezin referent, propitivanjem svjetlosnih instalacija i suvremene umjetničke prakse konceptualnog i eksperimentalnog smjera što ću u daljnjem tekstu pojasniti pobliže. Kroz ovaj završni rad bih htio odati počast velikom igraču, treneru, čovjeku ispred svog vremena, Krešimiru Ćosiću. Njegov entuzijazam, specifičan način na koji je shvaćao košarku i na koji ju je način igrao nešto je što je svojstveno samo njemu. Dao je veliki doprinos i razvitak košarke ne samo u gradu Zadru već u Europi i svijetu. U Zadru često znaju reći: „Bog je stvoria čovika, a Zadar košarku.“ Upravo u tom gradu započinje njegova priča.

Umjetničko djelo je rezultat ideje, no neki umjetnici do ideje dolaze samim radom te eksperimentiranjem u tehnikama koje su bliske senzibilitetu umjetnika. Vrlo je uska veza između ideje i samog rada. "Umjetnost je jedan od najkompleksnijih i najtežih fenomena." [1] I zaista, treba prvo krenuti od ideje. Sakupiti materijal koji odgovara senzibilitetu pojedinog umjetnika, uložit vrijeme za eventualne eksperimentalne, probne radove. Te na samom kraju najvažniji dio, izvesti rad u određenoj tehnici.

Cilj ovog rada je stvaranje prostornih instalacija koje bez svjetlosti gube smisao. Rad sadrži jedanaest plakata gdje je u glavnoj ulozi lik Krešimira Ćosića koji određuje kontekst svjetlosne instalacije. Svjetlost se koristi kao medij u suvremenoj umjetničkoj praksi pa ona predstavlja ključan element ovog rada. Svjetlo nam pomaže pri razumijevanju svijeta i svega onog što se zbiva oko nas. Slika, skulptura, fotografija ili instalacija su klasične i suvremene forme izražavanja ideja te se uglavnom prenose svijetlom. Svaki od plakata funkcionira na način pozitivno negativnog prostora gdje jedan dio plakata propušta svjetlost kroz svjetlosnu instalaciju, dok drugi ne propušta i tako stvara imaginaran prostor koji je nastao oduzimanjem svjetla. Instalacija bi uz umjetnu i statičnu svjetlost, odnosno uz snažan izvor svjetlosti kontrolirane disperzije stvarala rezultat jasnog prikaza lika.

Svrha grafičkog dizajna je upravo komunikacija. Kako bih poruke, u ovom slučaju plakati koje prenosimo bili estetski zanimljiviji, odnosno privlačniji, formalne elemente kombiniramo u skladu s univerzalnim načelima dizajna. Za postizanje dobrog dizajna, sam dizajner mora biti upućen o načelima dizajna te ih koristiti u svom radu. Temeljna karakteristika ovih plakata je jednostavnost koja je ključna za jezgrovitost i jasnu vizualizaciju poruke. Pod jednostavnost se smatra da je svaka forma plakata zamišljena na način da je napravljena s istom tehnikom rada, s istim prepoznatljivim motivima kako bih plakati svojom formom bili što sličniji i dosljedni jedno drugom. Temeljni motiv plakata je portret čovjeka u prostoru, čovjeka kao dio društvene zajednice.

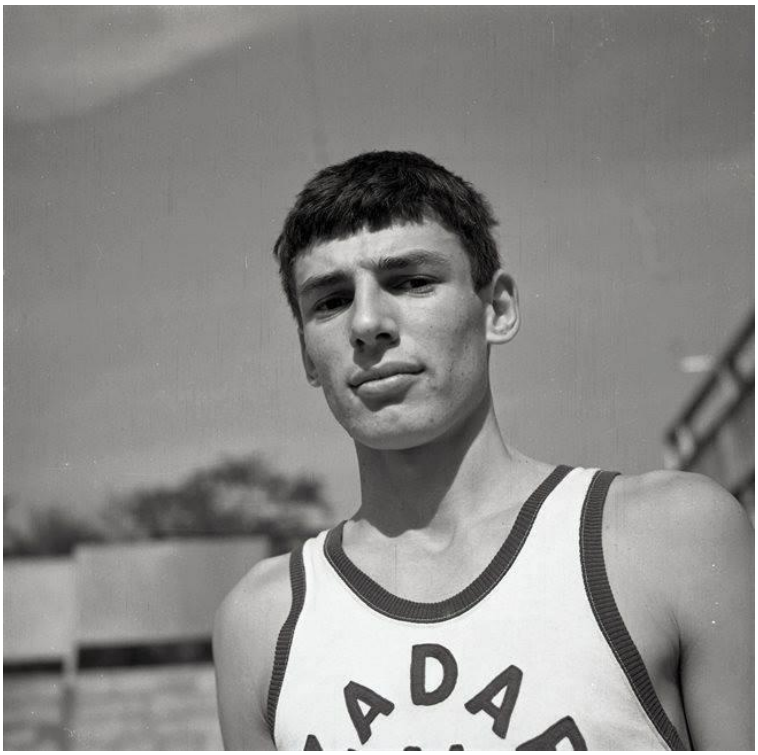
Sjena je površina na koju ne pada niti jedna zraka svjetlosti, a nastaje kao posljedica jednostavne, ali važne činjenice da se svjetlosne zrake prostiru u pravcima. Kada svjetlost pada na neke prozirne tvari kao što su staklo ili voda, tada zrake svjetlosti mogu proći kroz te tvari i ne stvaraju sjenu. Drugi materijali kao što su drvo ili metal ne propuštaju svjetlosne zrake i na taj način rade sjene. Znači, nakon što snop svjetlosti padne na neproziran predmet, stvara se sjena na njegovoj suprotnoj strani gdje svjetlost ne može proći. Oštrina rubova sjene ovisi o položaju izvora svjetlosti. Kako se svjetlost širi u pravcima, stvorena sjena ima oštre rubove ako svjetlost dolazi iz jednog izvora, a ako ima više izvora svjetlosti tada je ta sjena nejasnih rubova. [2]

Naša prirodna sjena je zanimljiv optički i perceptivni fenomen i kao takva stvara znatiželju kod čovjeka. Sjena je nestalna, prolazna i trenutna. Osobno sjenu gledam kao simbol prolaznosti, nekakav protok vremena, ali opet koliko god bila nestalna i prolazna, sjena je vječita pojava u našim životima. Isto tako, Krešimir Ćosić je vječita pojava u košarci, u Zadru, bez obzira koliko je vrijeme prolazno, te bi baš te njegove sjene predstavljale vječitu pojavu.

Koncept rada bi razrađivao na malenim maketama koristeći umjetnu svjetlost koja bi projicirala sjene koje bi propuštanjem, odnosno nepropuštanjem svjetlosti prikazale figuru lika Krešimira Ćosića. Kako bih prikazao oštre i jasne rubove linija plakata koristiti će se samo jedan izvor svjetlosti. Nakon tog bi se mjerile dimenzije objekta i tijela koje bi se mogle jasno prikazati u stvarnosti. Rad će se izrađivati u programu Adobe Illustrator, gdje ću koristiti tehnike prikaza izvora svjetla, objekta te na kraju imaginaran prostor koji je nastao oduzimanjem svjetla, odnosno krajnje ishodište, sjenu.

2. Krešimir Ćosić

Krešimir Ćosić (Zagreb, 26. studenoga 1948. - Baltimore, SAD, 25. svibnja 1995.), bio je hrvatski košarkaš i trener. Osvojio je gotovo sve što se može osvojiti u amaterskoj košarci, a ostavio je trag i u sveučilišnoj američkoj košarci. Poznat po eleganciji, vrhunskoj tehnici i taktici igre, plijenio je i svojim prijaznim karakterom i dobrotom, te je mnogima nakon njega služio kao športski i osobni uzor. Uvršten je među 50 osoba koji su najviše pridonijeli Euroligi. Krešimir Ćosić rodio se u Zagrebu ali je odrastao u Zadru gdje i počinje košarkašku karijeru u KK Zadru 1965. godine. Nastupao je i za Cibonu te igrao u Sloveniji i Italiji. Prema ostvarenim rezultatima riječ je o vjerojatno najboljem košarkašu bivše Jugoslavije, ali i jednom od najboljih košarkaša Europe u povijesti. Bio je prvi neamerikanac kojeg su uzeli na draft u NBA. [3]



Slika 2.1. Krešimir Ćosić u mlađim danima

Odlazak Kreše Ćosića, čovjeka koji je imao sve i osvojio sve u SAD bio nešto poput avanture, iako je avantura preteška riječ. Krešo je volio SAD, ali nije bio spreman tamo nastaviti karijeru. Niti je bio spreman tamo živjeti. Kad je već bilo jasno da odlazi, bila je to jedna od rijetkih utakmica koju nije mogao okrenuti.
Trener Stan Watts znao je da dolazi netko dobar, ali nije znao koliko dobar. Zatim je rekao: „Ako se rodi još jedan, molim vas pošaljite mi ga.“ Jedan je novinar napisao: „Watts je sagradio, a Krešo Ćosić napunio dvoranu.“ [4]

Mogao je igrati sve. Na svim pozicijama igrao je jednako dobro. Ništa nije bilo teško, ništa nije bilo sumorno, nitko taj savršeni „timing“ nije mogao naučiti. Ćosića je bilo nemoguće čuvati jer je za razliku od suparnika uvijek ima potez više. Krešo je izabrao Zagreb za kraj grandiozne karijere. Iako je teško i zapravo nemoguće uspoređivati Zadar i ostatak svijeta, Zagreb je uvijek bio njegov drugi izbor. Zagreb i Cibona. Krešo je osvojio pet trofeja s Cibonom. Tri Kupa Jugoslavije, jedno prvenstvo i trijumf nad tada još uvijek moćnim Real Madridom u finalu kupova u Bruxellesu. Krešo Ćosić osjećao je košarku na poseban način. Improvizacija koja je bila i ostala vrhunska kreacija. Krešo Ćosić je, zapravo, na svoj način osvojio svijet. Krešin odlazak bio je šok i težak udarac. Uvijek je tako kad odlazi mlad čovjek. Iako se znalo da je ostavio dovoljno za deset života. Krešimir Ćosić uvijek je zračio optimizmom. Konačnim optimizmom. Čak i kada je bio svjestan da gubi utakmicu, utakmicu koju ćemo svi jednog dana izgubiti. Krešin duh danas živi ne samo u Zadru i Zagrebu, Krešin duh živi u svim našim gradovima, našim i europskim, gdje je barem jednom igrao i dotaknuo zvijezde. Nitko, nitko nije pisao kao što je Krešimir Ćosić igrao Košarku. Romantičar. Uvijek je bio i ostao romantičar. Čovjek iz nekog drugog svijeta? Ne. Samo čovjek koji je igrao košarku ispred svoga vremena. Krešimir Ćosić preminuo je 25. svibnja 1995. godine, nakon što je izgubio bitku s rakom limfoma, izvan svog doma, u Baltimoreu u SAD, s nepunih 47 godina života. [4]

3. Vizualna komunikacija

Komunikacija čini sastavni dio ljudske povijesti od najranijih dana. U početku se čovjek služio neverbalnom komunikacijom za prenošenje svojih stanja i misli. Međutim kasnije, stjecanjem iskustva, neverbalna komunikacija postaje pratnja verbalnoj koja je nositelj poruke. Pojava pisma pridonijela je širenju masovne komunikacije, jer se do tada stečena iskustva nisu pohranjivala nigdje osim u ljudskom pamćenju. Razvoj novina dao je doprinos slobodi izražavanja i općenito demokratizaciji društva. Pojava elektronskih medija i kasnije visokih tehnologija učinila je informaciju dostupnom svugdje i svima. Danas je komunikacija sveprisutna i ljudi komuniciraju iz različitih razloga, s različitim uspjesima i učincima. Kako bismo uistinu mogli spoznati ulogu komunikacije u međuljudskim odnosima, potrebno ju je razmotriti s različitih gledišta. [5] Komunikacija se razumije univerzalno. To je način iskazivanja poruka, znakova i razumijevanja znakova u realno–virtualnoj zajednici. Fiksne forme komunikacije koje su neovisne od tijela su slika i film. Oni se prenose pisanim jezikom i apstraktnim simbolima među korisnicima. Geste i mimika pak forme su komunikacije privremeno vezane uz tijelo kao gestualna i neverbalna vizualna komunikacija. [6]

Vizualna komunikacija je svuda oko nas. Mi ne moramo posjetiti umjetničku galeriju, pročitati dizajnersku ili umjetničku knjigu da bi smo doživjeli vizualnu komunikaciju. Mi koristimo vizualnu komunikaciju za navigaciju i da bi smo razumjeli svijet. Pakiranje, oznake, logotipi, računi, priznanice, letci, knjige, mobiteli, aparati, oglasi su neki od primjera vizualne komunikacije.

Vizualnu komunikaciju moguće je izraziti i kroz fizički način, pomoću znakovnog jezika koji tada u tom slučaju predstavlja komunikacijski medij. Vizualna komunikacija slična je verbalnoj ili pismenoj komunikaciji. Vizualni jezik se koristi u komunikaciji s publikom. Postoje bitne razlike između izražavanja i komunikacije. Izraz emocija na našim licima, privlači sudjelovanje promatrača na dubljoj razini. Mora postojati međusobni sporazum između pošiljatelja i primatelja poruke, kako bi za komunikacija funkcionirala. Vizualni jezik nije konzistentan kao pisani jezik, koji ima formaliziran skup konvencija i pravila. Vizualna komunikacija se oslanja na konvencije da bi mogla funkcionirati. Ljudi mogu razumjeti nešto povezujući to s nečim što su prije naučili. Dizajneri su pošiljatelji poruke. Kroz medij možemo isporučiti poruku na prijemnik. To nije nužno jednosmjeran proces, već prijemnici mogu dati povratnu informaciju pošiljatelju, odnosno dizajneru. Proces je obrnut. [7]

4. Elementi plakata

Plakati su reklamni oglasi velikog formata koji se, ako za njih nisu predviđeni posebni reklamni panoi, postavljaju na vanjske ili unutarnje zidove zgrada. Prilagođeni su čitanju s veće udaljenosti i da bi privukli pozornost prolaznika često upotrebljavaju sredstva što privlače oko. Postoje plakati koji se zasnivaju samo na tiskanom tekstu i plakati koji sadrže kombinaciju slike i teksta. Slika se često upotrebljava kao sredstvo za privlačenje pogleda. Ukratko, plakat postaje umjetničko djelo. [8]

Jedna od najvažnijih svrha grafičkog dizajna je upravo komunikacija. Kako bih poruka koju prenosimo bila čitljiva i estetski zanimljivija, odnosno privlačnija formalne elemente kombiniramo u skladu s univerzalnim načelima dizajna. Za postizanje dobrog dizajna, sam dizajner mora biti upućen o načelima dizajna te ih koristiti u svom radu.

Komunikacija između ljudi temelji se na razmjeni informacija čiji je cilj da budu što jednostavnije i manje komplicirane. Glavni cilj plakata jest da prenese što jasnije poruku promatraču, odnosno ciljanom dijelu publike. U umjetnosti i dizajnu likovni elementi mogu biti točke, linije, plohe, boje, ilustracije, tekst, ili neki njihovi dijelovi. [9]

4.1. Formati

Papiri koje svakodnevno koristimo proizlaze iz međunarodnog standarda ISO216, čiji korijeni sežu još u osamnaesto stoljeće. Temelj standarda je odnos visine i širine stranica koji je uvijek korijen iz dva (1.4142:1), što je vrlo praktično budući da dvije stranice položene jedna do druge ili pak jedna stranica prerezana po pola uvijek daje list papira čiji su odnosi veličine dužine i širine nepromijenjeni. [10]

Najmanji format – 21 x 29,7 cm
Ovaj format je najmanja standardizirana veličina plakata. Veličine je A4 papira i uglavnom se koristi za manje letke ili brošure. Također ga je moguće koristiti i kao plakat, ali se zbog preglednosti preporuča veći format. Najčešće možemo vidjeti da ga se koristi kod dijeljenja letaka na ulicama.

Mali format – 28 x 43 cm

To je manji format koji je idealan za ulične svjetiljke, oglasne ploče i za reklamiranje bez zauzimanja previše prostora. Format ovih dimenzija je najbolji kod minimalističkog pristupa teksta. Veliki font slova i manja količina teksta su uočljiviji oku promatrača. Plakati malog formata najčešće se upotrebljavaju kod reklamiranja filmova, koncerata i zabavnih događaja.

Srednji format – 45 x 60 cm

Na plakatu srednjeg formata može se prikazati malo više informacija, no preporuča se što manje teksta jer na taj način plakat djeluje preglednije i jasnije. Koriste se na oglasnim pločama mnogih sveučilišta, čekaonica i ambulantnih prostorija. Koriste se i za reklamiranje poznatih osoba, pjevačkih skupina, rođendana i ostalih posebnih prigoda.

Veliki format – 60 x 90 cm

To je jedan od najčešćih korištenih standardnih veličina plakata za reklamiranje. Ovi plakati se koriste za većinu vanjskih događanja, sajmova i u centrima. Također se često koristi za male filmske plakate za obožavatelje. Kod ove vrste plakata ćete pridobiti veliku pozornost s velikom naslovnom porukom, a mogu se i uključiti maleni detalji pisani sitnom veličinom fonta tako da nakon što promatrač primi poruku, može birati hoće li se približiti i saznati više.

Najveći format – 100 x 150 cm

Ovo je format plakata koji se najčešće koristi kod autobusnih stanica. [11]

4.2. Boja

U dizajnu se boja koristi za privlačenje pozornosti, grupiranje elemenata, prenošenje značenja i unapređivanje estetskog dojma. Boja može dizajn učiniti vizualno zanimljivijim i ljepšim, te može poboljšati organizaciju i značenje elemenata u dizajnu. Ako se neispravno primjene mogu ozbiljno poremetiti formu i funkciju dizajna.

Boje se koriste konzervativno, a paleta se ograničava na onoliko boja koliko oko može obraditi jednim pogledom. Za prijenos informacija se ne koriste samo boje, jer značajan dio populacije ima ograničenu percepciju boja. Estetski privlačne kombinacije boja se dobivaju korištenjem susjednih boja u kotaču boja (analogne), oprečnih boja (komplementarne), boja na kutovima simetričnog mnogokutnika opisanog kotačem boja (trokuti i četverokuti) ili upotrebom kombinacija boja koje nalazimo u prirodi. [12]

4.3. Tipografija

Tipografija je pojam koji se definira na razne načine: kao znanost o slovima, umjetnost korištenja tipografskih slova, vještina slaganja, izrade, oblikovanja i funkcionalnog korištenja slova. Ipak ono najvažnije se sastoji u tome da je glavni cilj tipografije što efikasniji način ponovnog korištenja tipografskog materijala (digitalnih znakova). Tipografija ima neka svoja određena tehnička, funkcionalna i estetska pravila, no ona se u nekim slučajevima mogu i napustiti (npr. u suvremenom grafičkom dizajnu). U svakom slučaju tipografija je jedinstven spoj umjetnosti i tehnike, koja se služi na izgled jednostavnim slovnim oblicima, no dobar tipograf i dizajner ce od tih znakova moći načiniti tehničko - umjetnička djela jedinstvene ljepote. No, osim vizualnog utjecaja, tipografija ima i veliku funkcionalnu svrhu. [13]

Kada je dizajneru dodijeljen projekt, on dobiva poruku koju mora prenijeti određenoj publici. Posao dizajnera je da odredi vrstu tipografije koja će se koristiti te kako s njom postupati s obzirom na ostale elemente kompozicije. Uloga tipografije u dizajnu je komunikacijski sadržaj. Kako bi se moglo pravilno raditi s tipografijom, potrebno je znati osnovnu terminologiju te tipografske sisteme koje dizajneri koriste prilikom dizajniranja. Izražajna tipografija može dodati emocionalan naglasak na poruku dizajnera, ali može biti i u sukobu s čitljivošću. Prilikom odabira tipografije, dizajner se mora odlučiti ili za tipografiju koja je čitka ili za onu koja je izražajna. [14]

4.4. Linije,plohe i pozitivno negativni prostor

Osnovni elementi dizajnerskih kompozicija su: oblici, linije, plohe, pozitivni i negativni prostori, svjetlina, boja, teksture.

U teoriji, linija ima samo jednu dimenziju, dužinu, ali iz našeg dugogodišnjeg iskustva znamo da joj i debljina može varirati. Linija ima bitnu ulogu u stvaranju kompozicije i komunikacije. Linije su nam bitne jer njima modeliramo plohe i oblike u kojima prepoznajemo objekte. Obrisne linije opisuju neki oblik izvana.

Ploha je oblik koji ima dvije dimenzije: širinu i dužinu. Plohu vizualno percipiramo kao područje ograničeno ili linijom ili promjenom u boji, svjetlini i teksturi u odnosu na okolinu. Plohu definiramo kao zatvoren oblik. Granicu plohe oko čita kao obris ili konturu, te tako svaka ploha ima više ili manje naglašenu obrisnu liniju. Svaki je dizajn i likovna kompozicija u osnovi sastavljena od različitih ploha.

Pozitivni i negativni prostor čine odnosi ploha koje kreiraju objekt i pozadinu, na dvodimenzionalnoj površini. Postavljanjem istog oblika na različite pozicije unutar zadanog formata kreiraju se potpuno drugačiji vizualni efekti. Element čini pozitivni, a podloga na koju je postavljen negativni prostor. Promatrač uvijek traži prepoznatljiv oblik, kako bi dao smisao dizajnu koji gleda, pa se može činiti da je podloga prazna i nebitna, no u kreiranju dizajnerske kompozicije negativni su prostori jednako važni kao i pozitivni. Podjela na pozitivne i negativne prostore je relativna, odnosno, isti objekti mogu biti i negativan prostor manjim objektima koji se na njima nalaze, kao i pozitivan prostor unutar većeg oblika ili pozadine. U određenim je slučajevima integracija pozitivnih i negativnih prostora tolika da ih je nemoguće razlikovati. Odnos pozitivnih i negativnih prostora može biti i izmjenjiv i dvosmislen. Oblik koji smo prvobitno doživjeli kao pozitivan prostor postaje negativan nakon što uočimo prepoznatljiv oblik u prvobitno negativnom prostoru. [15]

5. Konceptualna umjetnost

Konceptualna umjetnost je smjer u modernoj umjetnosti od ranih 1960-ih do sredine 1970-ih. Nastao kao težnja umjetnika da dematerijalizira predmet umjetničkog djelovanja, da korištenjem netradicionalnih umjetničkih postupaka i materijala (polaroid, film, video, tijelo umjetnika - body art, happening, urbane akcije i intervencije) objasni idejni sadržaj koji prethodi djelu ili je u njemu sadržan. 1970-tih godina 20. st. javljaju se eksperimenti koji ukidaju tradicionalne granice skulpture i slikarstva (pop art, op art, ambijentalna umjetnost, minimalna umjetnost, land art). To se nastavlja u eksperimentima u konceptualnoj umjetnosti i happeningu, čime dolazi do potpune dematerijalizacije i ukidanja umjetničkog djela: umjetnički čin se svodi na prisutnost umjetnika i mišljenje umjetnosti. [16] Konceptualna umjetnost javlja se u Hrvatskoj krajem 60-ih i početkom 70-ih godina, istovremeno, u identičnoj formi i jednako spontano kao i na nizu drugih lokacija širom svijeta. Za razliku od umjetnosti visokog modernizma, koja se nalazi u odnosu kontinuiteta s predratnom modernističkom tradicijom, konceptualna umjetnost prvi je likovni fenomen s poslijeratne umjetničke scene koji je u poetičkom i ideološkom smislu identičan sličnim i istovremenim manifestacijama na međunarodnoj likovnoj sceni. [17]

5.1. Svjetlosne instalacije

Umjetnost koja koristi razne medije ili materijale kako bi promijenila način na koji doživljavamo određeni prostor. Instalacija ne mora nužno biti u galerijskom ambijentu i odnosi se na bilo kakvu materijalnu intervenciju u svakodnevnom javnom ili privatnom prostoru. Za izvedbu instalacija upotrebljavaju se predmeti svakodnevne upotrebe i prirodni materijali, pa sve do novih medija poput videa, zvuka, performansa, kompjutora i Interneta. Neke instalacije su specifične po tome što su dizajnirane samo za određeni prostor. Instalacija je usmjerena na gledateljevo kompletno osjetilno iskustvo čime se gubi granica između umjetnosti i života. Postoje jake paralele između teatra i instalacije: u oba slučaja gledatelj očekuje da bude uronjen u novo osjetilno i narativno iskustvo koje ga okružuje, zadržavajući pritom svijest o sebi kao gledatelju. [18]

U tehničkim terminima svjetlo je oblik elektromagnetskog zračenja, koje je vidljivo ljudskom oku koje u prosjeku može vidjeti svjetlost s valnom duljinom u rasponu od 390 do 750 nanometara. Kraće valne duljine predstavljaju infracrveno svjetlo, a duže ultraljubičasto svjetlo. Unutar vidljivog spektra razlikujemo raspon boja od crvene do plave. Naše vlastito iskustvo boje je zapravo subjektivno.

Stoljećima, ali i dan danas najrasprostranjeniji izvor svjetlosti je sunce, u direktnom smislu tokom dana, te reflektirajući se od mjesec tokom noći. Dok sunčeva svjetlost može promijeniti u jačini intenziteta i boje, zbog atmosferskih uvjeta kao što su vrijeme i ovisno o gledateljevoj poziciji geografske širine na planeti, sunce i dalje ostaje mjerilo kojim procjenjujemo svjetlosne efekte. Mjerenje svjetla se odrađuje u četiri faze: mjerenje na izvoru, dok svjetlost prolazi kroz prostor, po njegovu dolasku na površinu te refleksijom od površine. Kandela je moderna jedinica na kojima se temelje ti izračuni. [19]

6. Praktični rad

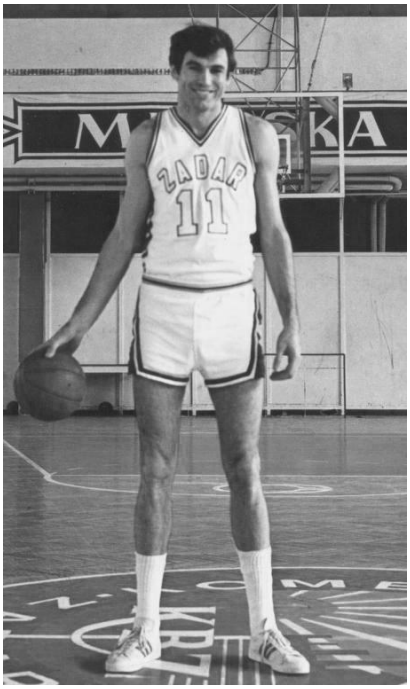
Praktični dio ovog rada bazira se na jedanaest plakata u kojima je u glavnoj ulozi Krešimir Ćosić. Zamisao ovog projekta, odnosno rada je stvaranje prostornih instalacija koje bez svjetlosti gube smisao. Instalacija koja bi uz umjetnu i statičnu svjetlost (npr. reflektor), odnosno uz snažan izvor svjetlosti izmjerljivih dimenzija (kontrolirane disperzije) stvarala rezultat jasnog prikaza lika. Instalacije bi funkcionirale same za sebe, no gledajući ih s točno određene pozicije dobivale bi novu dimenziju rada. Kroz niz različitih instalacija, sjene bi predstavljale oblik Krešimira Ćosića, odnosno njegov lik. Plakati će funkcionirati na način pozitivno negativnog prostora koji čine odnosi ploha koje kreiraju objekt i pozadinu na dvodimenzionalnoj površini. Cilj plakata je upravo jednostavnost portreta da promatrač lako razumije dizajn, bez obzira na iskustvo, pismenost i količinu koncentracije. Kako bih istaknuo dosljednost, estetiku i funkcionalnost plakata, sve forme plakata će biti izrađene na slične načine.
Cilj je stvoriti stabilne odnose lika i pozadine, kako bih se portreti interpretirali na jasniji način.

Plakati imaju svoju simboličku vrijednost, samim tim da je broj izrađenih plakata upravo jedanaest, broj koji je tokom svoje igračke karijere nosio Krešimir Ćosić. Broj jedanaest je nosio upravo zato jer nije bio baš najbolji učenik, pa je čak u jednom polugodištu imao jedanaest jedinica, te mu je nastavnik fiskulture naredio da od trenera traži baš taj broj. Tako je i uradio.

Koncept rada bi se razrađivao na malenim maketama izrađenih tijela, odnosno stakala, dimenzije a6 papira, 10,5x14,8 cm, kroz koje bi se koristeći umjetnu svjetlost projicirala sjena, odnosno jasna figura portreta. Svaki od plakata sadrži crni okvir kako bi se na platnu jasno prikazale dimenzije plakata na mjestima gdje se ne propušta svjetlost. Projekt će se izrađivati u programu Adobe Illustrator, gdje ću koristiti tehnike prikaza izvora svjetla, objekta te na kraju imaginaran prostor koji je nastao oduzimanjem svjetla, odnosno krajnje ishodište, sjenu. Ako promatramo svjetlo kao točku ishodišta, sjena postaje krajnje područje događaja, mjesto kraja ili nove gradnje. Budući da upravo sjene dokazuju trodimenzionalnost realnog tako su i refleksije zapravo vrsta sjene. Svaki od radova se reže pomoću rezača folije, te se folija lijepi na staklenu površinu izmjerenih dimenzija. Nakon tog se projicira umjetna svjetlost koja prolazi kroz staklenu površinu koja je u ovom slučaju umjetnička instalacija koja prekriva izvor svjetlosti i stvara imaginaran prostor koji je nastao oduzimanjem svjetla – projiciranjem negativa svjetla. Kroz tu tehniku se stvara novi prostorni odnos i vizualna situacija koja ima iluzionističke odlike.

6.1. Plakat 1

Za prvi plakat kao naslovni plakat sam odabrao fotografiju koja najsnažnije predstavlja glavnog aktera ovog projekta, Krešimira Ćosića. Fotografija je fotografirana u hramu zadarske košarke Jazine, na samom centru te se najčešće prikazuje kroz medijski sadržaj kad je pitanje o Krešimiru Ćosiću. Fotografija prikazuje osobu uz nizak omjer lica i tijela gdje tijelo zauzima većinu slike te privlači pažnju na fizičke i senzualne karakteristike osobe na fotografiji. Plakat će se kombinirati s tipografijom UniS, pismovnog reza regular, te će se koristiti kurentna slova.



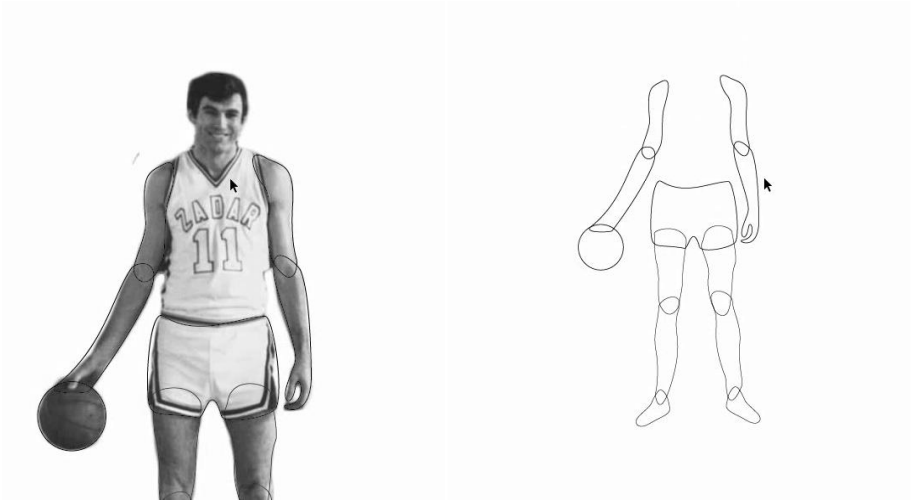
Slika 6.1. Krešimir Ćosić u Jazinama

Fotografija je prethodno obrađena u Adobe Photoshop-u, gdje sam je izrezao pomoću „Quick Selection Tool“ alata, za potrebe daljnjeg nastavka rada. Zatim je sve bilo spremno za vektorsku obradu u Adobe Illustrator programu gdje je priložena spomenuta fotografija kao pomoć pri izradi jasnije figure Krešimira Ćosića.



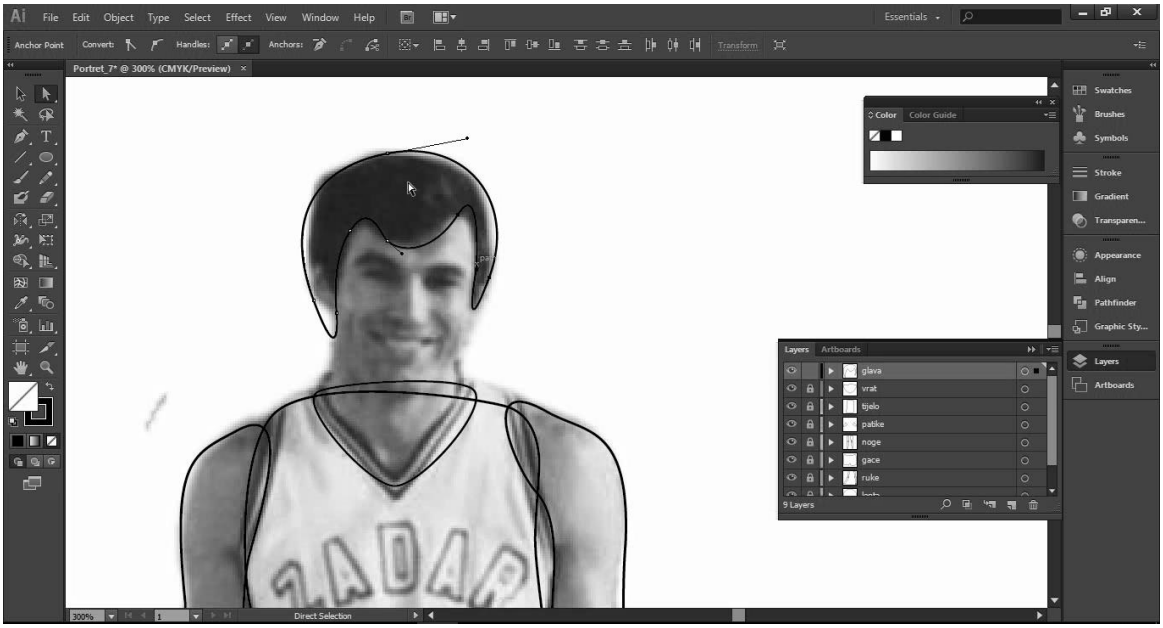
Slika 6.2. Izrada plakata 1

Zamisao ovog plakata je bilo stvoriti zanimljivu figuru koja će kroz obrisne linije koje tvore neki oblik prikazati lik Krešimira Ćosića. Za svaki od dijelova tijela stvoreni su posebni Layer-i, te se pomoću alata „Pen tool“ prateći oblik izrezane fotografije tvorila figura poznatog portreta. Prikaz portreta s namjerom sadrži što je manje moguće detalja jer uz kombinaciju s tipografijom na ovaj način upotpunjava plakat.

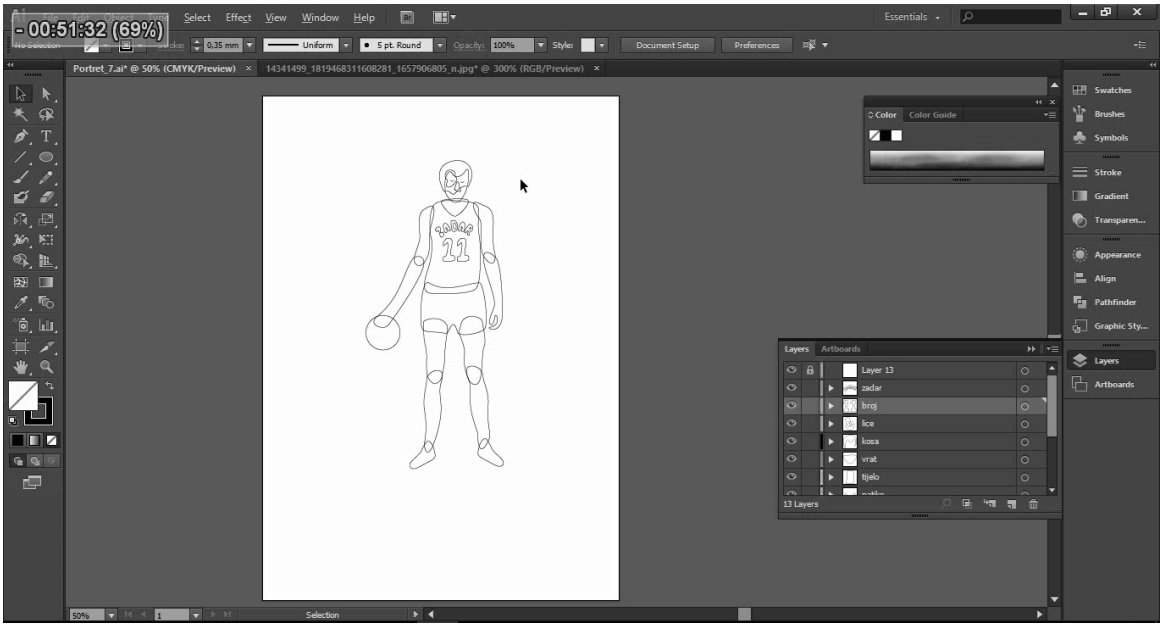


Slika 6.3. Izrada plakata 1

Na fotografiji ispod vidimo izradu portreta uz pomoć vektorskih krivulja koje ocrtavaju obrisne linije lika Krešimira Ćosića. Obrisne linije opisuju lik izvana.



Slika 6.4. Izrada plakata 1

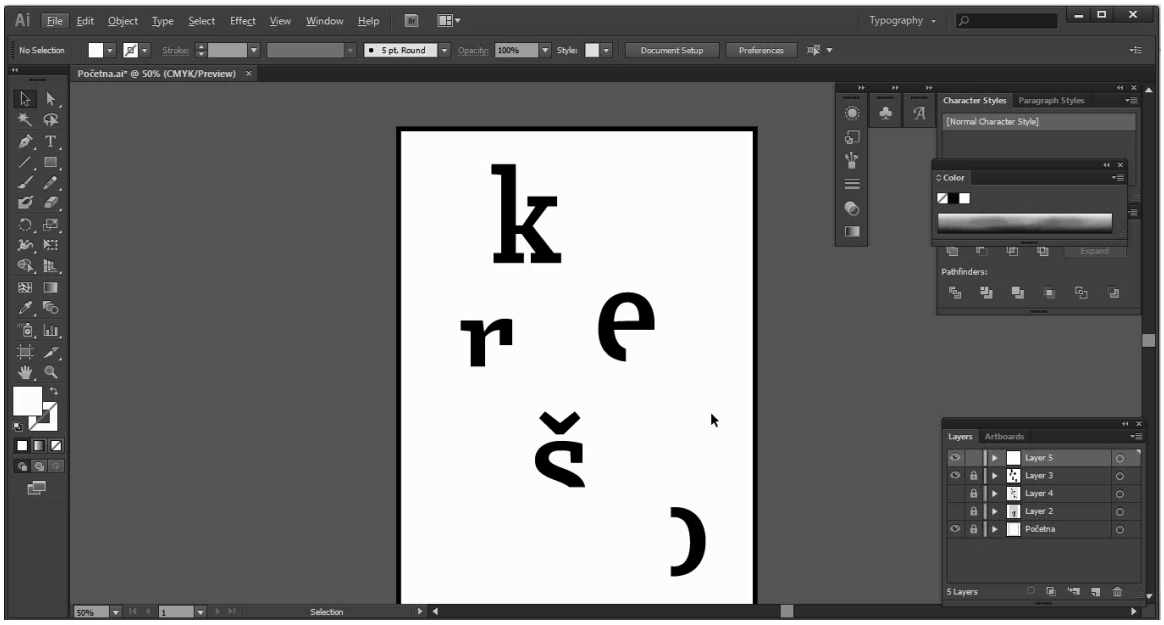


Slika 6.5. Izrada plakata 1

Nakon izrade prvog dijela plakata slijedila je kombinacija tipografije s gotovim portretom. Za odabranu tipografiju je već spomenuti font UniS.

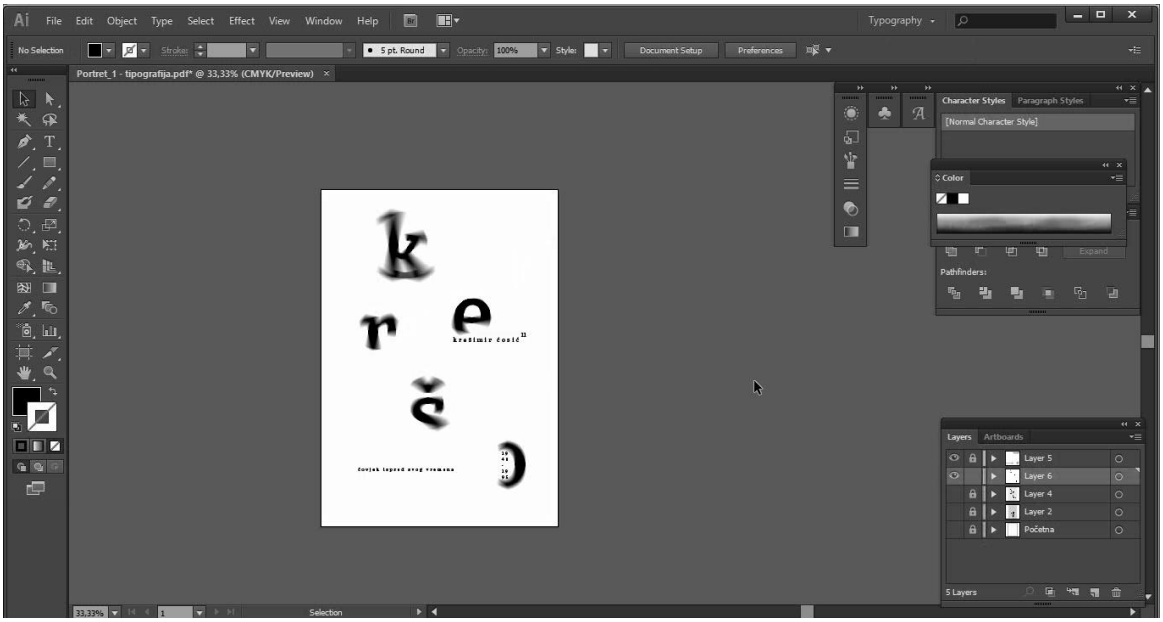
Potrebno je da naslovni plakat sadrži sve bitne informacije te promatrača uvede u ostatak ovog projekta. Plakat sadržava ime i prezime glavnog lika, njegov životni vijek, broj koji je nosio tokom košarkaške karijere, naslov ovog projekta i njegov nadimak kako su ga od milja zvali

prijatelji, Krešo. Na početku istraživanja, kombinirano je više tipografskih rješenja kako bi se došlo do željene zamisli plakata.



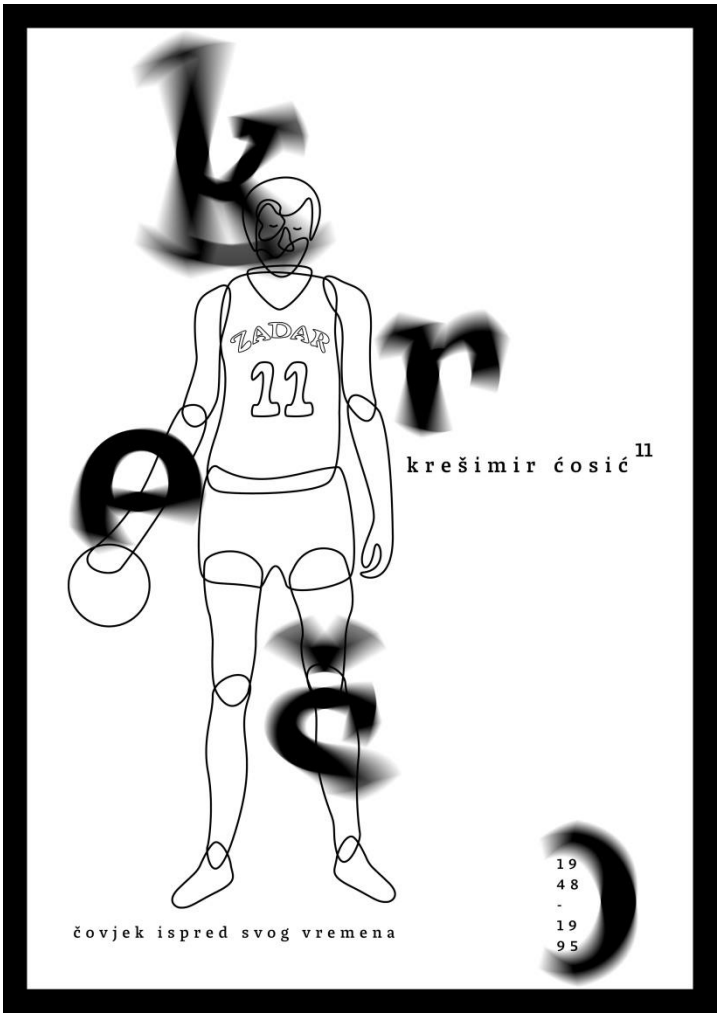
Slika.6.6. Izrada plakata 1

Korištena tipografija je modificirana tako da su izrezani dijelovi kurentnih slova r, e, š i o. Zatim je dodan naslov rada, životni vijek te sam ime i prezime glavnog lika projekta. Nakon toga sam glavni naslov „krešo“ zavrtio uz pomoć efekta „Radial Blur“ da prikaz sjena na platnu bude što zanimljiviji oku promatrača.



Slika 6.7. Izrada plakata 1

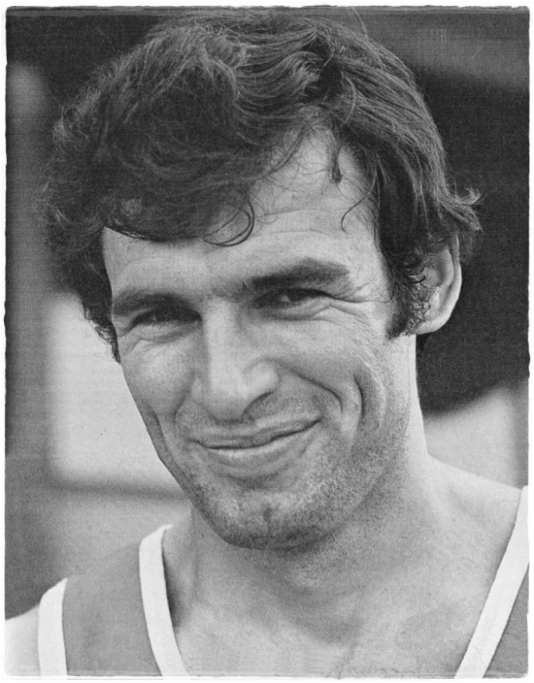
Već izrađeni portret dodan je na pozadinu tipografije kako bi se istaknulo ono najvažnije na ovom plakatu. Uz još neke dodatne modifikacije na kraju samog dizajna izrađen je prvi plakat.



Slika 6.8. Plakat 1

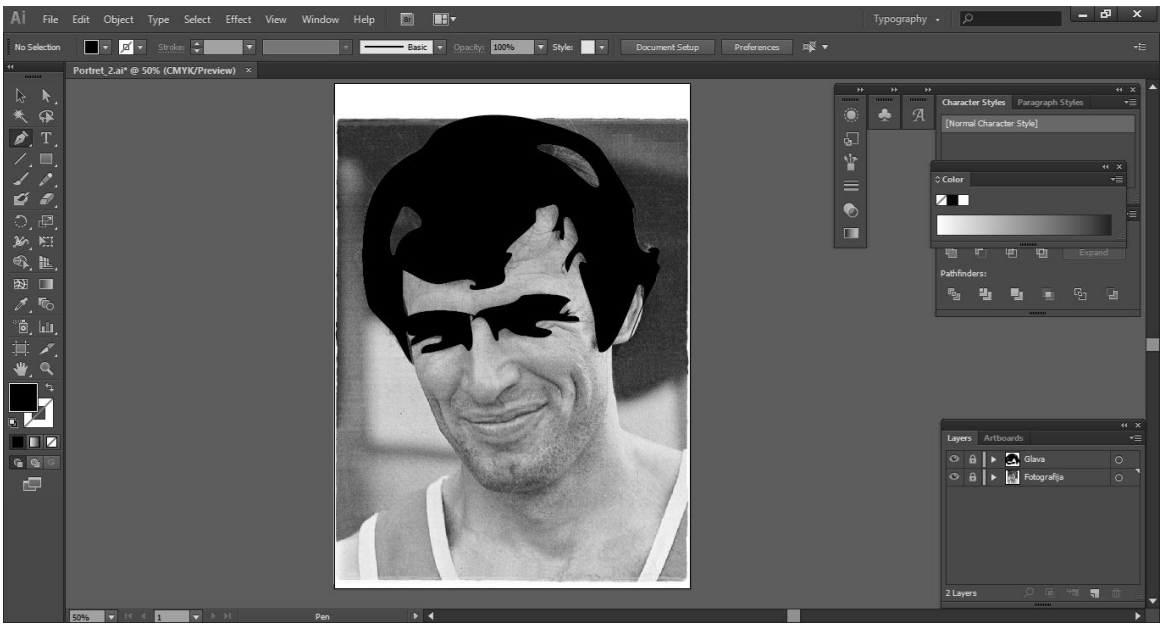
6.2. Plakat 2

Za drugi plakat koristiti ću i dalje tehniku alata „Pen Tool“ u programu Adobe Illustrator, no ovaj plakat će predstavljati više točaka u krivuljama portreta Krešimira Ćosića, odnosno portret će predstavljati kompleksniju prezentaciju određenog lika kako bi se prikazao lik Krešimira Ćosića. Za ovaj plakat odabrana je fotografija prema kojoj ću izraditi svoj sljedeći plakat.

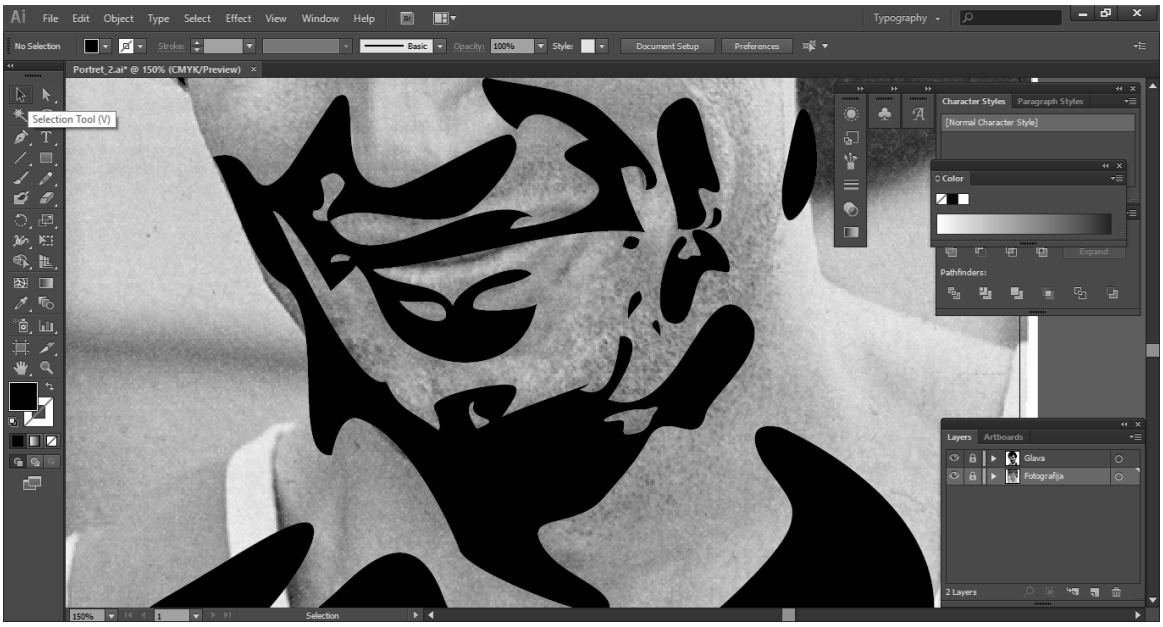


Slika 6.9. Portret Krešimira Ćosića

Pomoću alata „Pen Tool“ s kojim radim nepravilne krivulje koje su nastale kombiniranjem ravnih i zaobljenih linija izrađujem portret koji će prikazati portret pozitivno negativnom prostoru, odnosno crno prozirnoj kombinaciji jer je cilj da se svijetlost propušta kroz prozirni dio plakata, a ne propušta kroz crne elemente plakata i tako stvara imaginaran prostor gdje sjene ocrtavaju željeni prikaz plakata.



Slika 6.10. Izrada plakata 2



Slika 6.11. Izrada plakata 2



Slika 6.12. Izrada plakata 2

Kroz niz izrađenih krivulja prikazuje se jasan pozitivno negativan portret Krešimira Ćosića u vektorskoj grafici gdje crni elementi plakata ne propuštaju svjetlost i tako tvore sjene na platnu.



Slika 6.13. Plakat 2

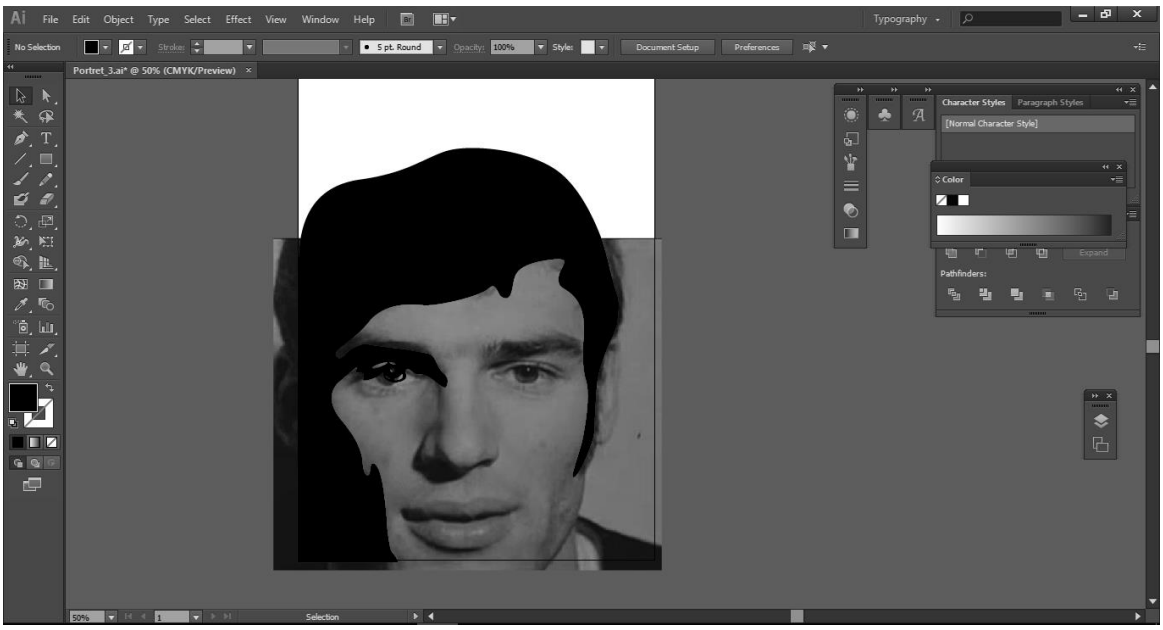
6.3. Plakat 3

Za treći plakat odabran je portret iz mladenačkih dana Krešimira Ćosića. I dalje se koristi ista tehnika crtanja, no ovaj portret je izrađen na način da bude što manje točaka u svakoj od krivulja, odnosno zamisao je da se dobije što oblija forma portreta. Fotografija prikazuje osobu uz visok omjer lica i tijela gdje lice zauzima većinu slike te privlači pažnju na intelektualne i osobne karakteristike osobe na fotografiji.

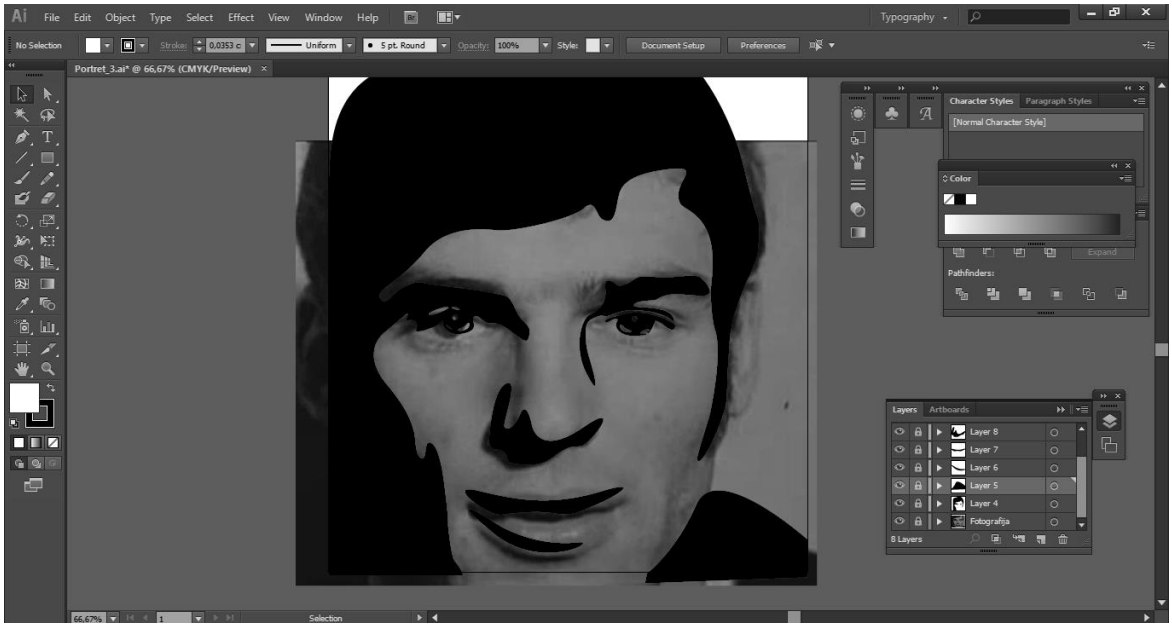


Slika 6.14. Portret Krešimira Ćosića

Kako sama fotografija nije potpuna, odnosno izrezan je dio brade i dio kose, improvizirao sam što se tiče kose, te sam povezao točke na gornjim dijelovima u području gdje je fotografija izrezana. Ostatak lica sam pratio istaknute dijelove te sjene. Najvažnije je bilo biti dosljedan i što detaljniji u području očiju jer ističu čovjekovu osobnost i prepoznatljivost.



Slika 6.15. Izrada plakata 3



Slika 6.16. Izrada plakata 3

Kako bi upotpunio plakat u području gornjeg dijela koji je ostao prazan, izradio sam različite oblike koji su nastali spajanjem krivulja kako bih istaknuli pozitivno negativan prostor.



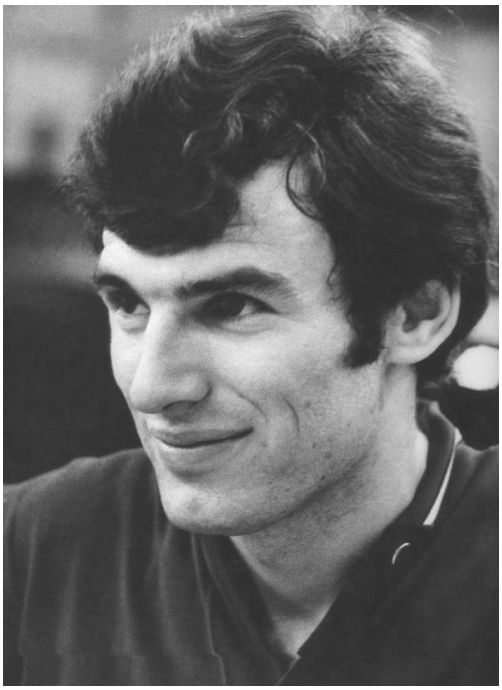
Slika 6.17. Izrada plakata 3



Slika 6.18. Plakat 3

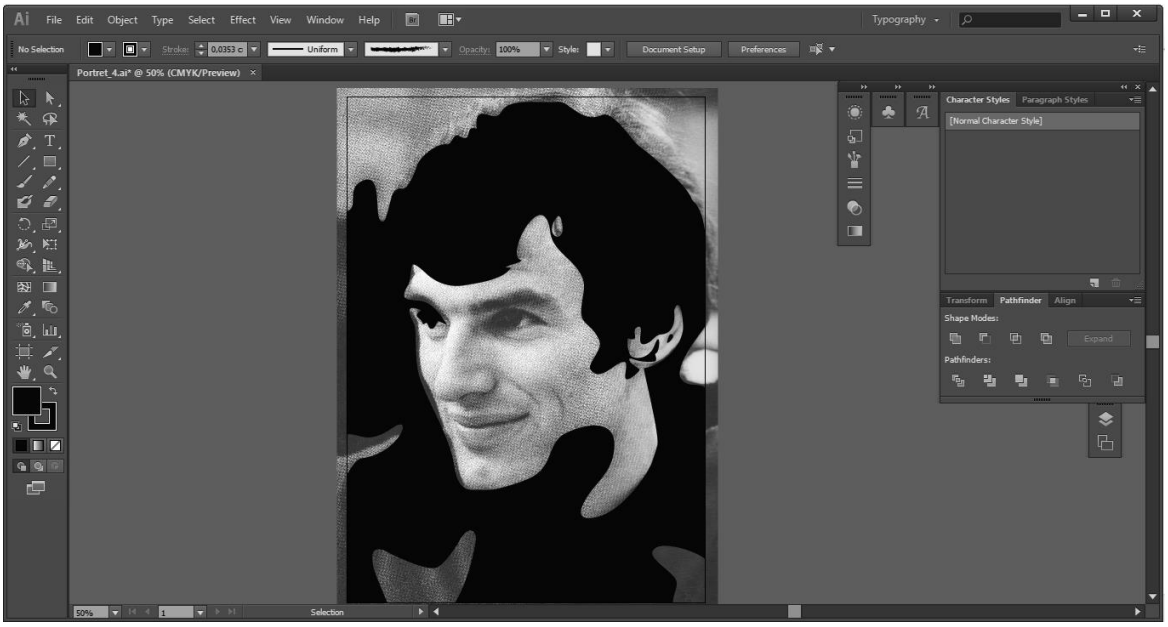
6.4. Plakat 4

Za moj četvrti plakat odabrao sam fotografiju koje nema na Internet platformi već je skenirana iz knjige „Legenda o Krešimiru Ćosiću“. Plakat se sastoji samo od portreta, odnosno fotografije u vektorskoj grafici. Fotografija također prikazuje osobu uz visok omjer lica i tijela gdje lice zauzima većinu slike te privlači pažnju na intelektualne i osobne karakteristike osobe na fotografiji.



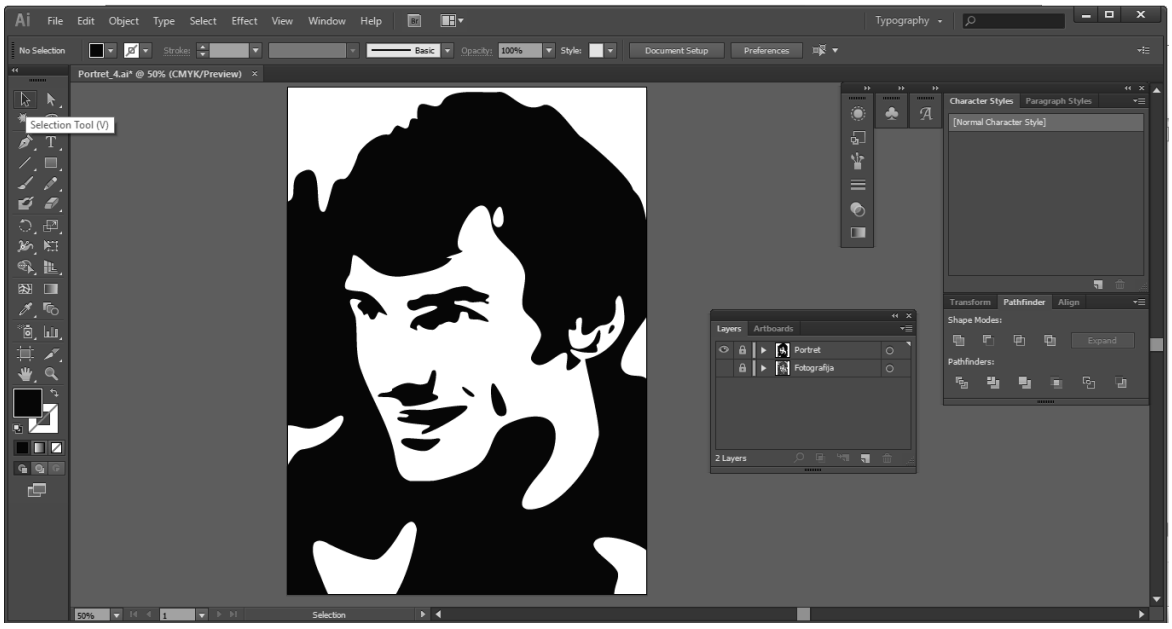
Slika 6.19. Portret Krešimira Ćosića

Kroz rad ovog plakata se i dalje koriste krivulje pomoću alata „Pen Tool“ čijim spojevima krivolinijskih oblika se stvara jasna figura koja u pozitivno negativnom prostoru predstavlja lik Krešimira Ćosića.



Slika 6.20. Izrada plakata 4

Lice Krešimira Ćosića je glavni motiv u ovom plakatu, te će se na tom području propuštati svjetlost, dok ostatak plakata je ispunjen crnim dijelom krivulja koje označavaju obrisne crte lica, poput jasno istaknute brade, područje uha i kose, te sveukupno se stvara vizualno prepoznatljivi objekt, odnosno crte lica.



Slika 6.21. Izrada plakata 4

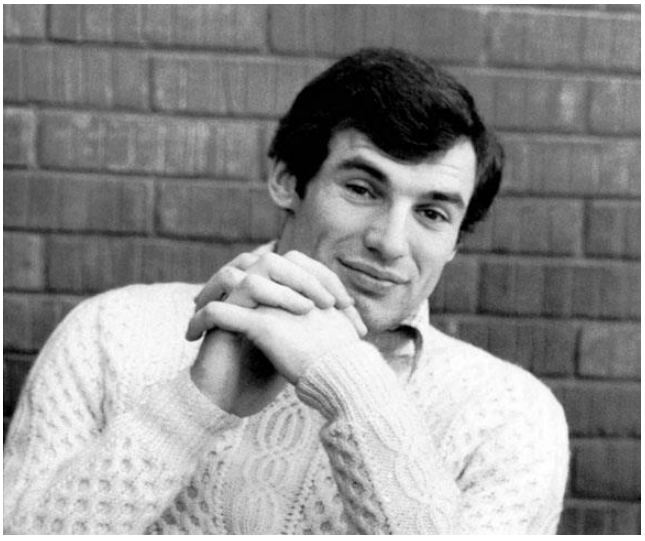
Izradom nosa, usana te crtama bora na licu dobiva se jasniji prikaz samog portreta. Ovaj rad se sastojao od dva područja, a to je područje izvan lica gdje je izrađen veći dio rada, te područje unutar lica, gdje je izrađen nos, usta i lijevo oko jer desno oko je bilo u sklopu prvog dijela rada.



Slika 6.22. Plakat 4

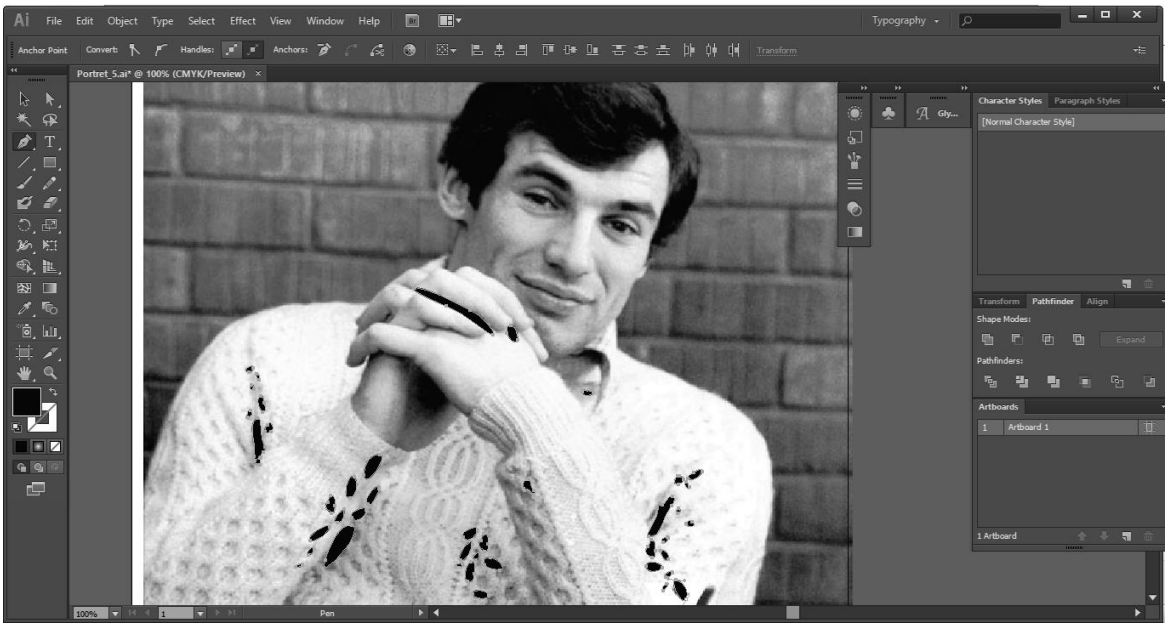
6.5. Plakat 5

Za peti plakat ovog rada odabrana je naslovna fotografija knjige „Legenda o Krešimiru Ćosiću“. Portret koji u ovom slučaju fotografiran iz normalne vizure, odnosno u razini pogleda aktera na fotografiji u bližem planu. Krešimir Ćosić u svojim srednjim godinama pozira pred staklom objektiva i fotografija mi se činila idealna za još jedan portret u nizu, a nije u krupnom planu kao dosadašnji portreti, već u nešto drugačijem stilu gdje će preklopljene ruke upotpunjavati sami plakat.



Slika 6.23. Portret Krešimira Ćosića

Isprva sam krenuo od donjeg dijela portreta, točnije džemperom s kojim sam ponajviše htio istaknuti smjer položaja sklopljenih ruku. Izrađen je niz elipsa koji su dodatno modificirane prema potrebi portreta.

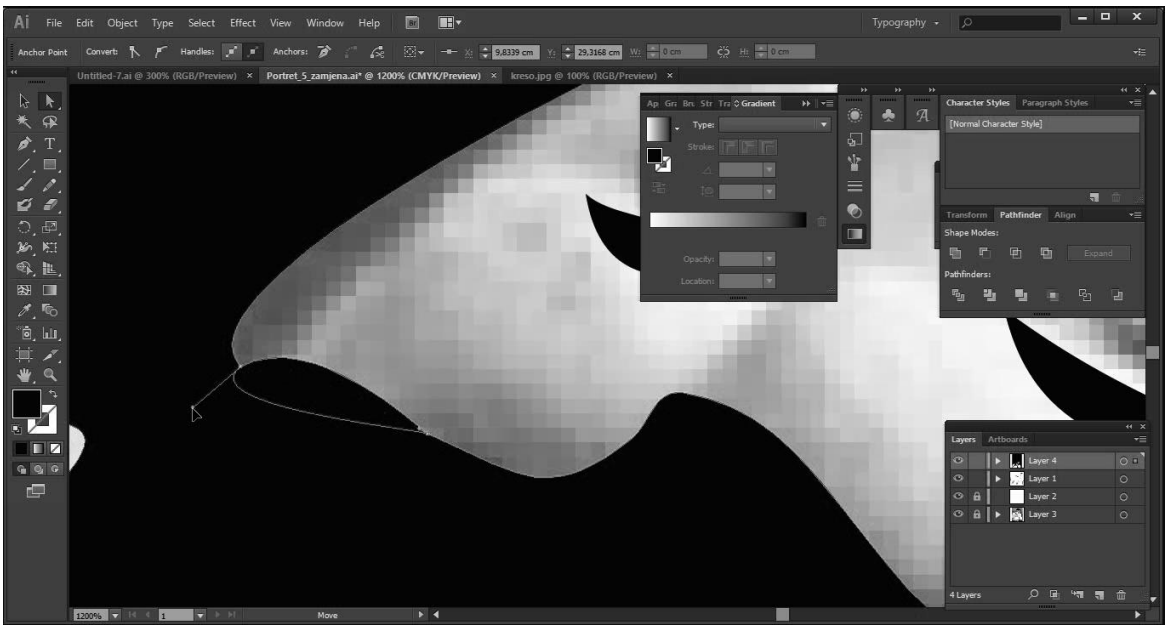


Slika 6.24. Izrada plakata 5

Nakon tog alatom „Pen Tool“ sam istaknuo gdje su sjene kod ruku kako bi dobio vizualno jasnu figuru isprepletenih prstiju.

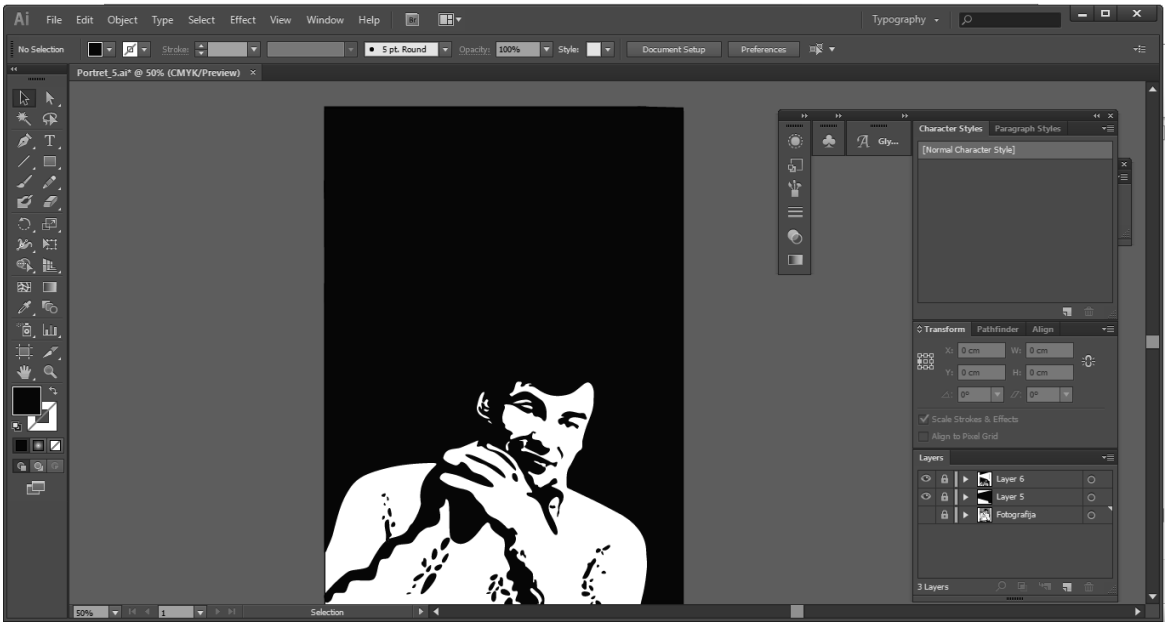


Slika 6.25. Izrada plakata 5



Slika 6.26. Izrada plakata 5

Zatim je slijedila izrada najvažnijeg dijela plakata, onog gornjeg, gdje je trebalo izraditi područje očiju koje sam već spomenuo kao jedan od najvažnijih detalja vizualne prepoznatljivosti osobe o kojoj se radi.



Slika 6.27. Izrada plakata 5

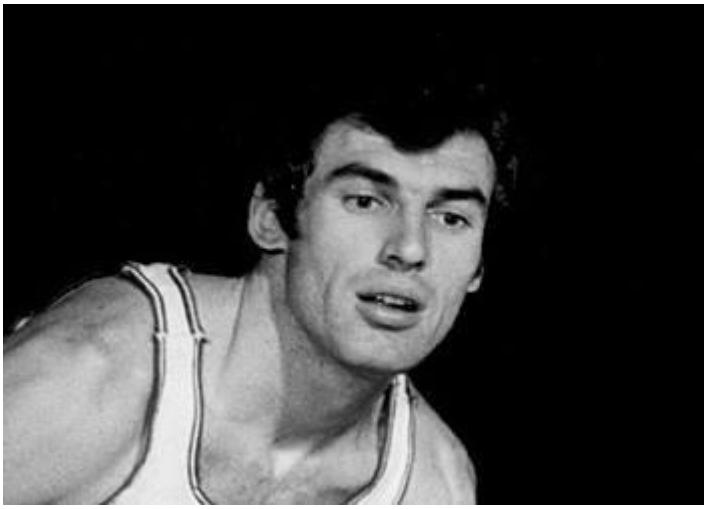
Spajanjem gornjeg i donjeg dijela portreta, pomoću opcije „Pathfinder-Shape Models-Unite“ dobio sam traženi rezultat. Kako sam htio istaknuti vrh glave, odnosno gdje završava kosa upotpunio sam oblim formama pozadinu plakata.



Slika 6.28. Plakat 5

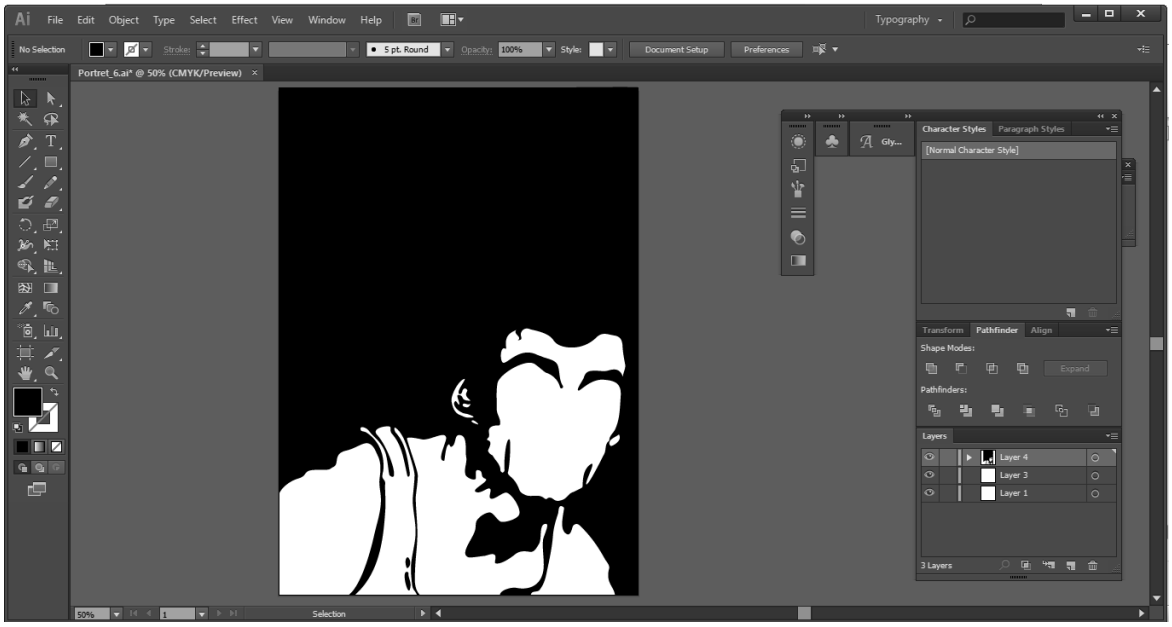
6.6. Plakat 6

Za šesti plakat odabrana je fotografija prema kojoj ću raditi portret, fotografija Krešimira Ćosića u pokretu tokom igre. Fotografija je izrezana kako bih dobio bliži plan.



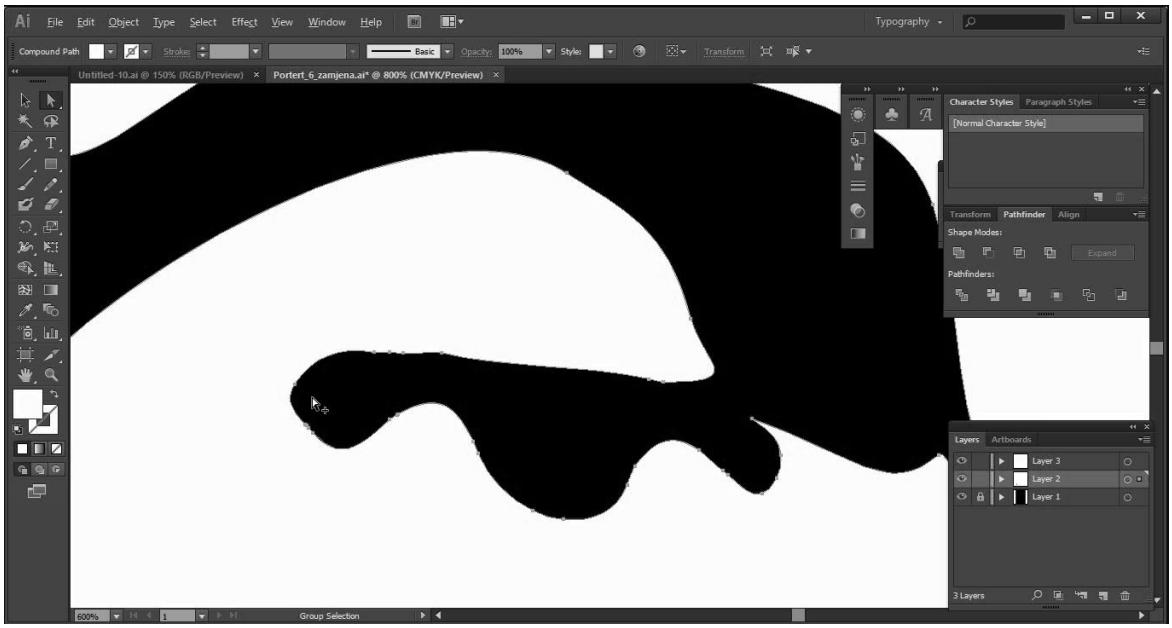
Slika 6.29. Krešimir Ćosić tokom igre

Ovaj portret je bio idealan za izradu još jednog plakata radi jasnih sjena na fotografiji, pogotovo u predjelu vrata i lica. Na crnu pozadinu alatom „Pen Tool“ sam izradio krivulje koje su pratile tamniji dio fotografije i sjena na tijelu.

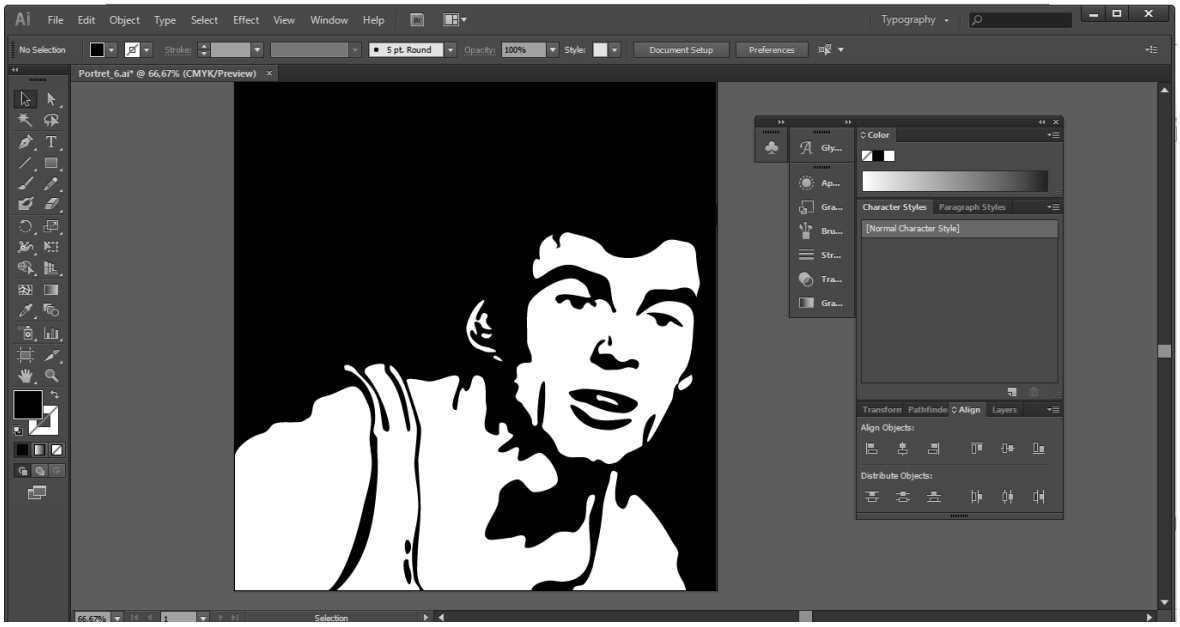


Slika 6.30. Izrada plakata 6

Već samim praćenjem sjena na fotografiji odradio sam veći dio posla, dok su neke točke na krivuljama bile naknadno modificirane kako bi imale obliju formu oblika. Zatim je slijedila izrada očiju, nosa i usana.



Slika 6.31. Izrada plakata 6



Slika 6.32. Izrada plakata 6

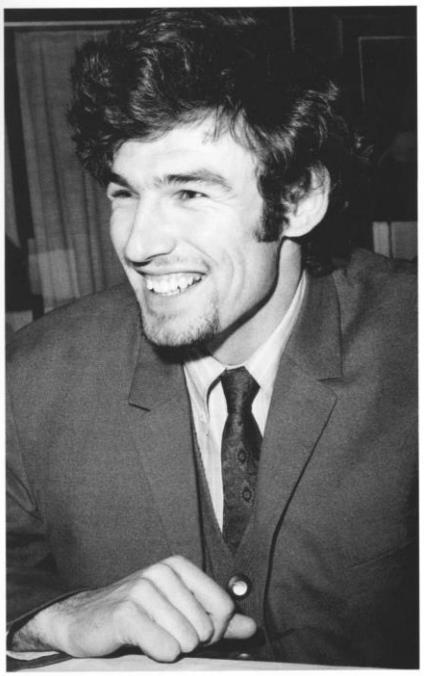
Kako bih kao i na prethodnom plakatu dobio vizualnu sliku gdje završava glava, odnosno kosa, u pozadini su izrađene oble figure pozitivno negativnog prostora koje upotpunjuju plakat.



Slika 6.33. Plakat 6

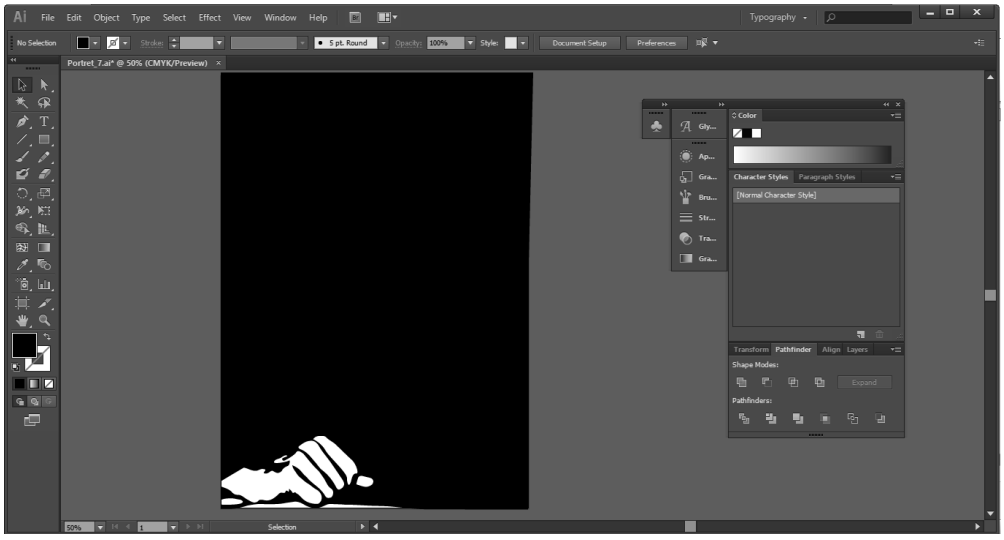
6.7. Plakat 7

Fotografija Krešimira Ćosića za sedmi plakat prikazuje Krešimira u nešto ležernijem izdanju u mlađim godinama, odnosno početcima svoje košarkaške karijere. Fotografiju sam odabrao radi detalja ruke u donjem dijelu fotografije te odijela, točnije kravate koji će plakatu dati jedan upečatljiviji izgled.



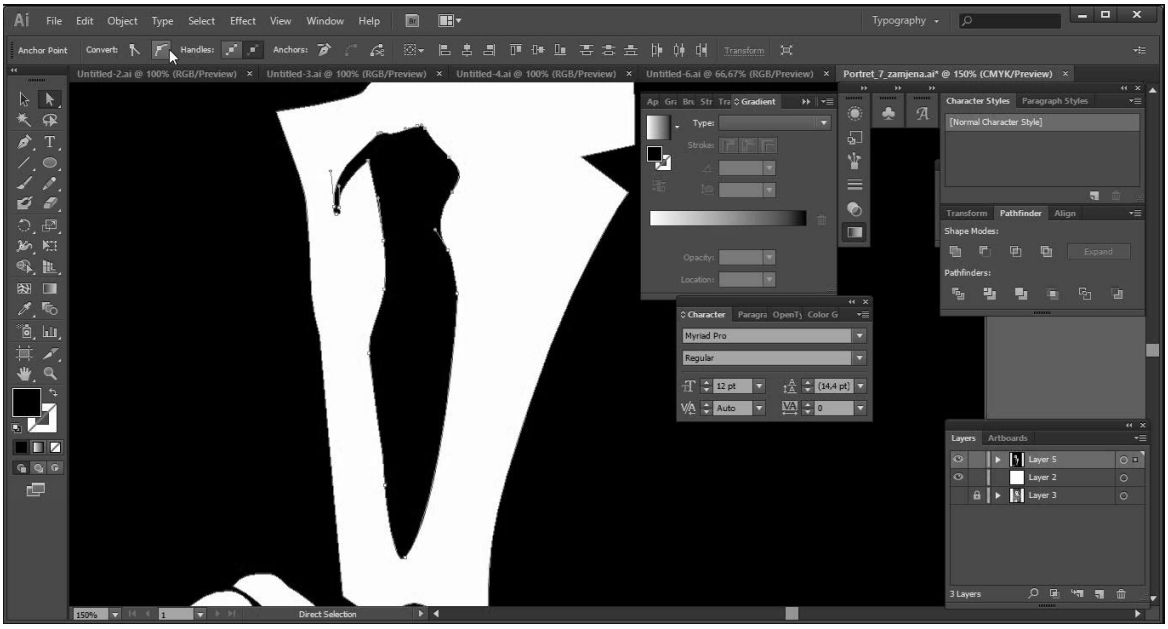
Slika 6.34. Krešimir Ćosić u ležernijem izdanju

Koristeći i dalje istu tehniku crtanja u programu Adobe Illustrator, koristeći alat „Pen Tool“, započeo sam s izradom krivulja ruke. Kako se na fotografiji jasno vidi odraz bljeska, tako se i jasnije ocrtavaju sjene preostalog dijela.



Slika 6.35. Izrada plakata 7

Nakon tog sam krenuo u izradu drugog istaknutog detalja, pogotovo kod ovakve tehnike crtanja, kravate. Krivuljama sam izradio oblik kravate koji sam kasnije točku po točku modificirao.

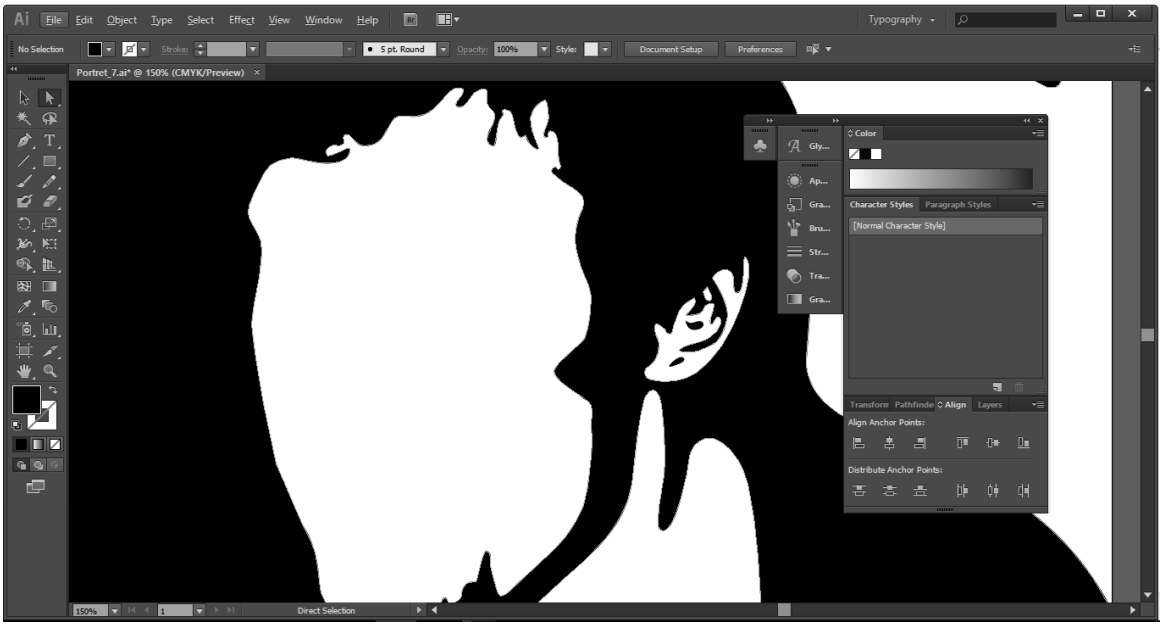


Slika 6.36. Izrada plakata 7

Zatim je slijedilo modificiranje pozadine kao priprema za izradu lica i njegovih dijelova. Pomoću alata „Add Anchor Point Tool“, dodane su točke na gornju liniju krivulja kako bih mogao izobličiti pozadinu na način da napravim pripremu za lice.



Slika 6.37. Izrada plakata 7



Slika 6.38. Izrada plakata 7

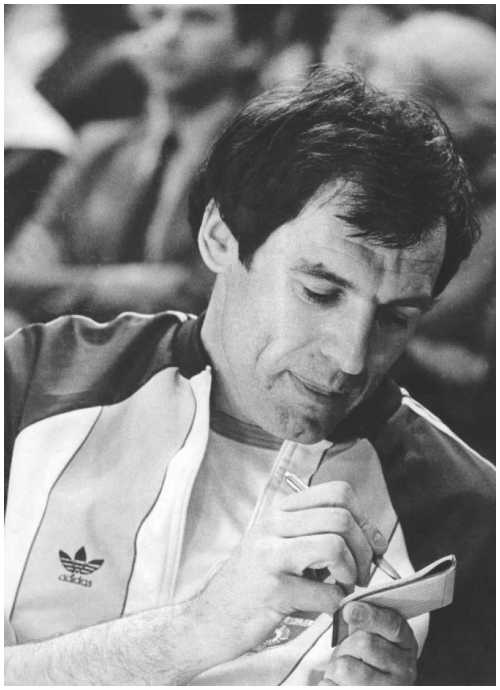
Za kraj sam krivuljama izradio elemente lica koje su plakatu dale prepoznatljivost lika Krešimira Ćosića.



Slika 6.39. Plakat 7

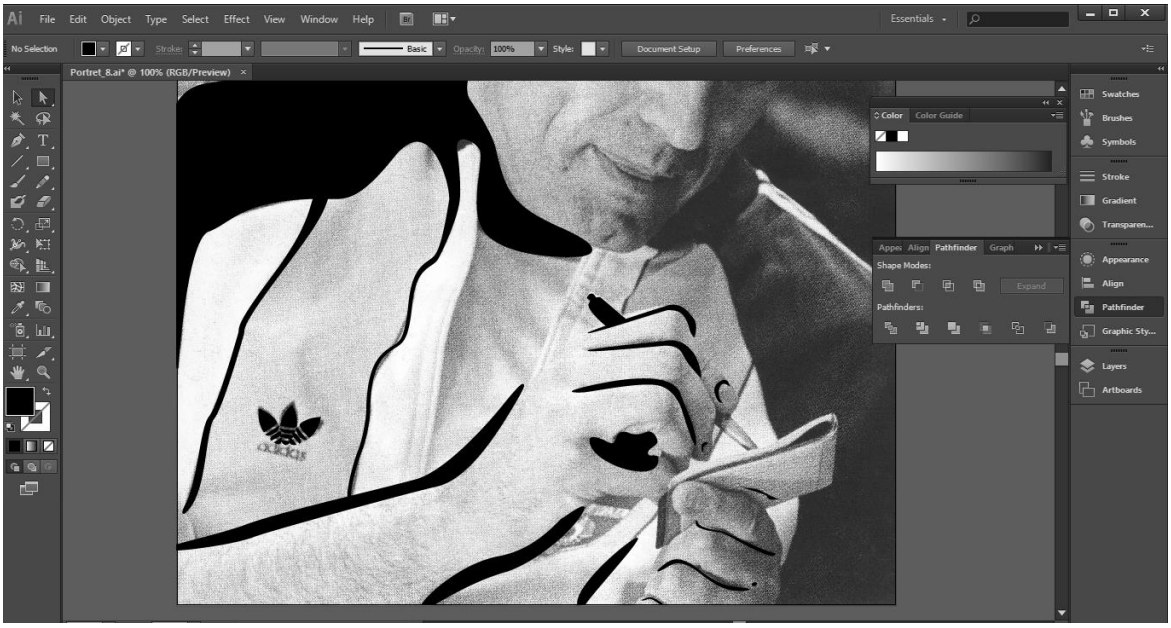
6.8. Plakat 8

Za svoj osmi plakat u ovom projektu odabrana je fotografija u kojoj Krešimir Ćosić daje potpis na blok papiru prije jedne od svojih utakmica. Na fotografiji sam zapazio istaknute crte ruku gdje u jednoj drži kemijsku, a u drugoj blok papir.

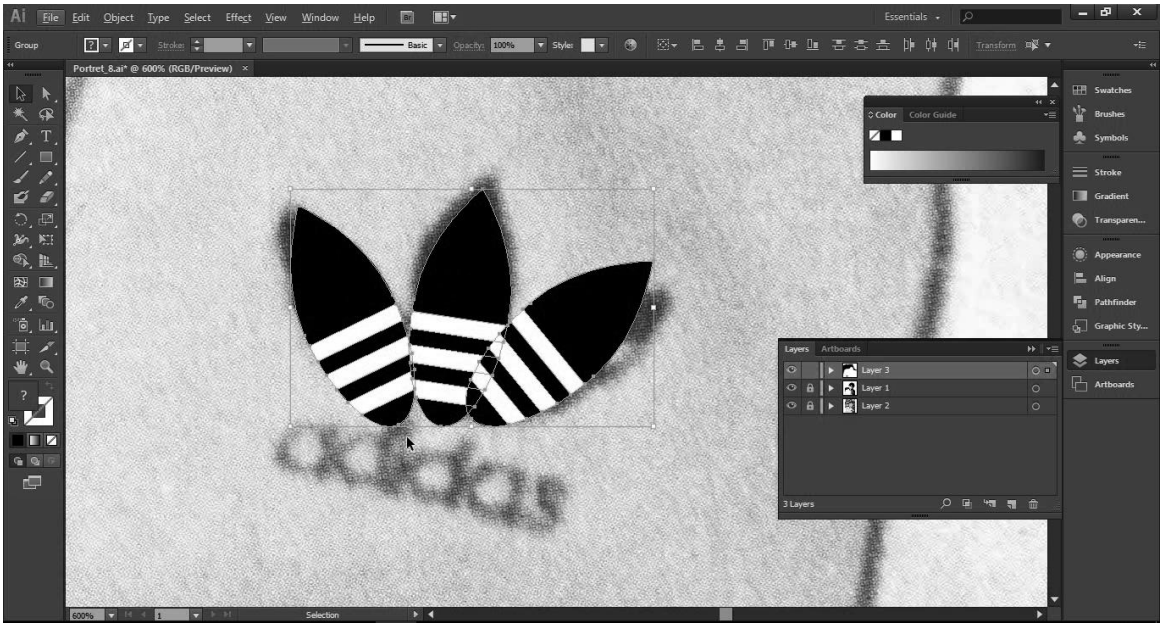


Slika 6.40. Krešimir Ćosić tokom davanja autograma

Započeo sam rad s krivuljama od donjeg dijela fotografije gdje je bilo najvažnije istaknuti ruke kako bi se prepoznala silueta točne radnje na fotografiji. Znak Adidas je odličan detalj na fotografiji kako bi se prepoznala trenerka. Napravio sam jedan oblik lista s svoje prepoznatljive tri crte na njemu, te ga kopirao dva puta i te listove sam rotirao na željeno mjesto i spojio pomoću opcije „Pathfinder-Shape Models-Unite“. Zatim opcijom „Pathfinder-Pathfinders-Divide“ izrezao bijeli dio na znaku kako bi mogla svjetlost prolaziti kroz njega i u kombinaciji s crnim dijelom koji neće propuštati svjetlost tvoriti oblik.

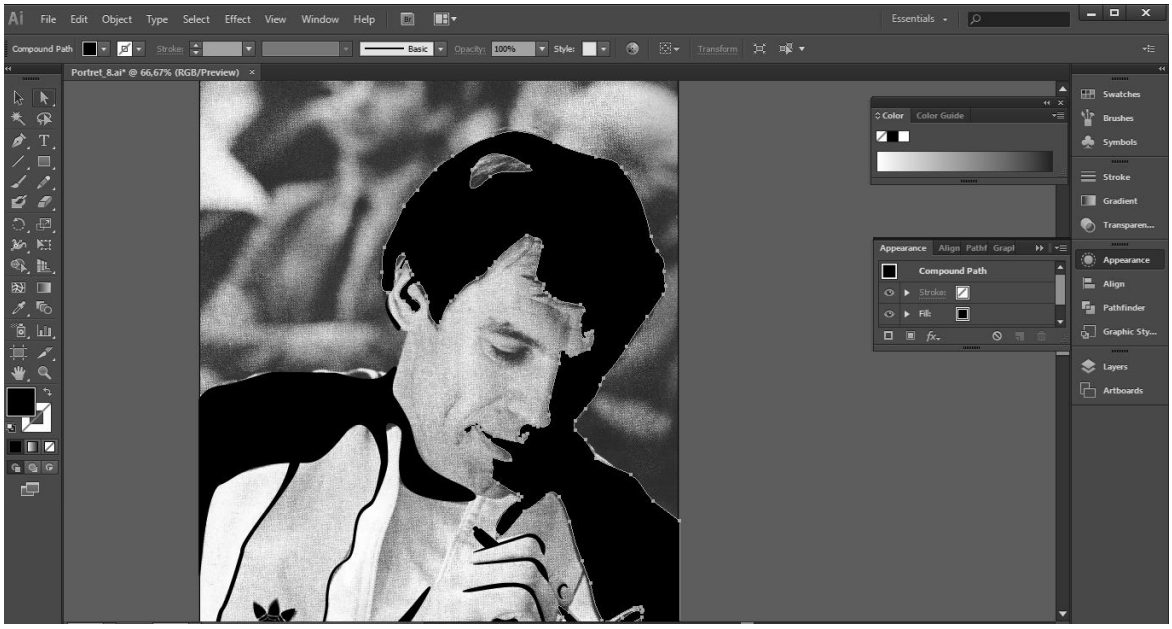


Slika 6.41. Izrada plakata 8



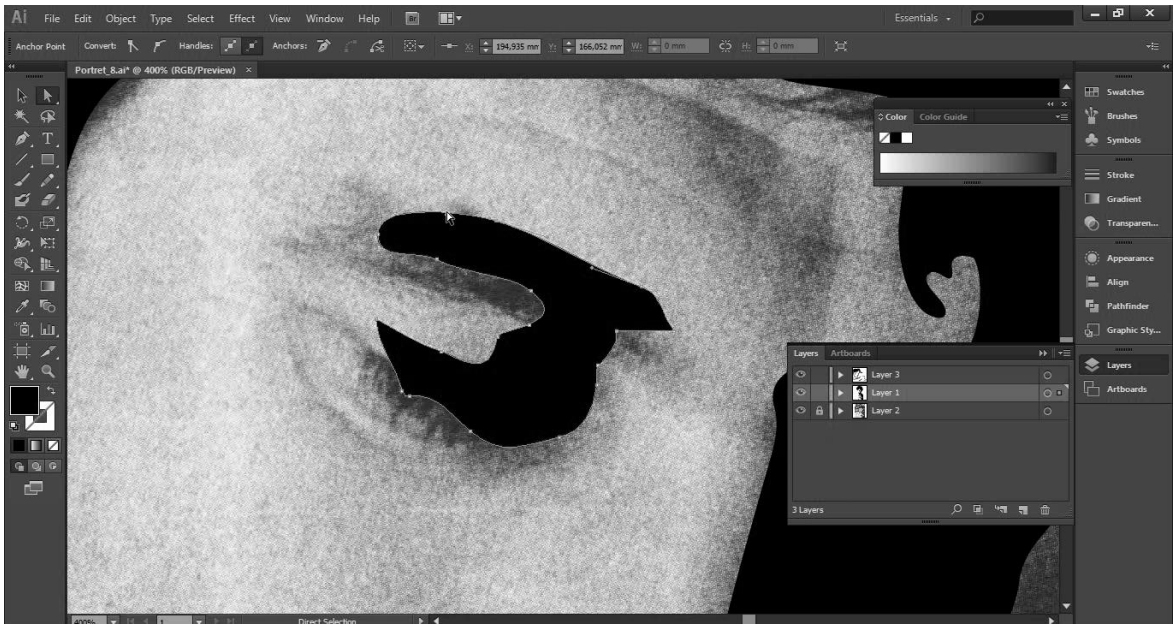
Slika 6.42. Izrada plakata 8

Kako se na samoj fotografiji ne vidi dovoljno jasno lijevi dio lica alatom „Pen Tool“ sam pratio obrisne linije sjena na licu tako i kose.



Slika 6.43. Izrada plakata 8

Pomoću alata „Direct Selection Tool“ sam pojedinačno ispravljao pojedine točke na krivuljama. Ostatak rada je bio izrada desnog oka i uređivanje pozadine na način koji je bio i do sad.



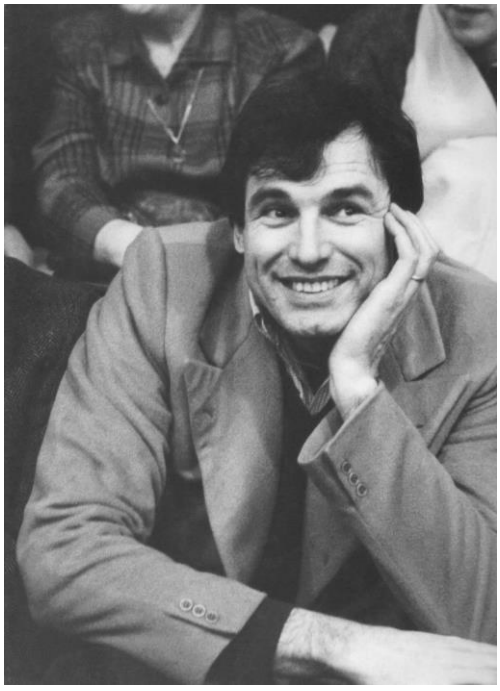
Slika 6.44. Izrada plakata 8



Slika 6.45. Plakat 8

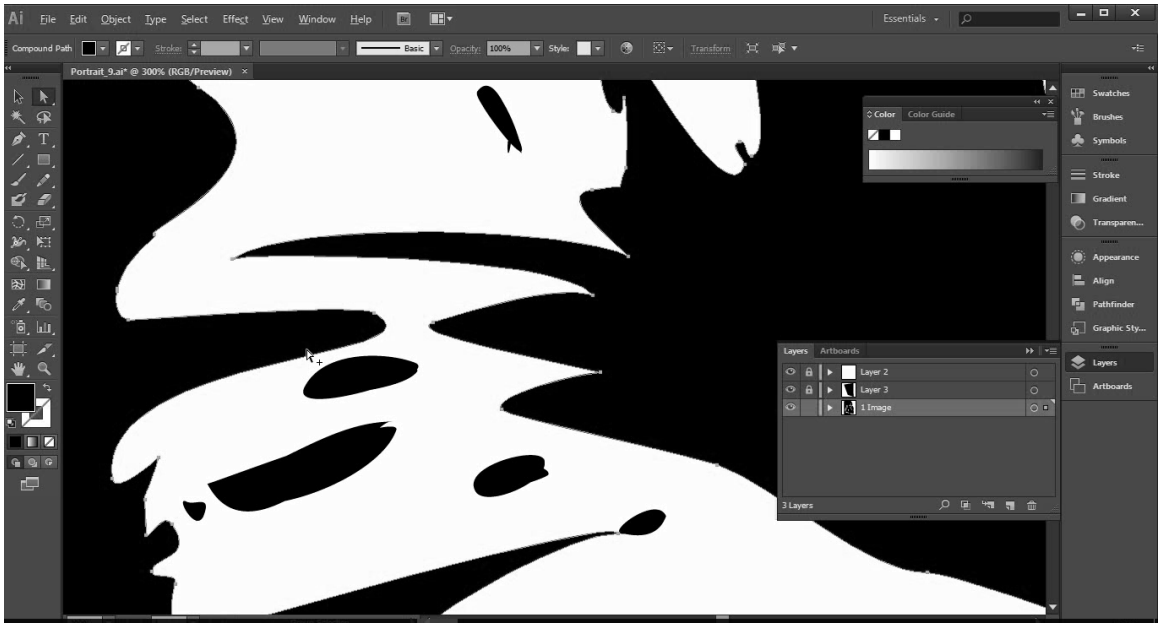
6.9. Plakat 9

Deveti plakat karakterizira veseli duh Krešimira Ćosića, njegov osmjeh koji se vidi na fotografiji je nešto po čemu ga se sjeća veliki broj njegovih prijatelja i ostalih. Plakat je zamišljen da prevladava crna boja u pozadini, odnosno dio koji ne propušta svjetlost.

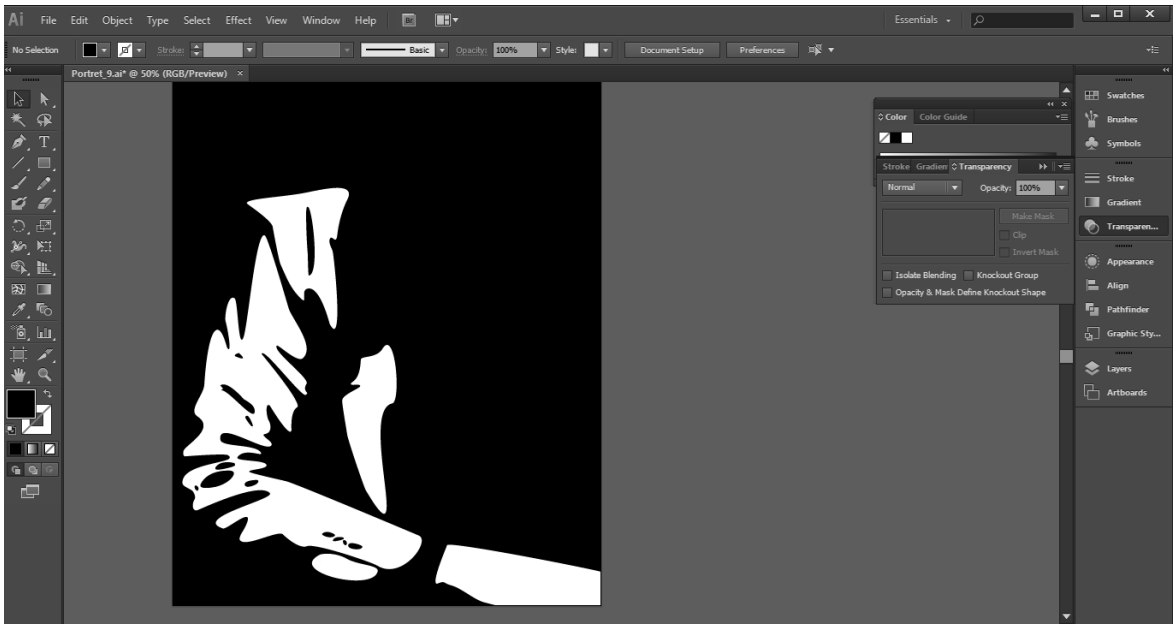


Slika 6.46. Karakteristični osmjeh kao ogledalo duha

Započeo sam s radom desne ruke, odnosno desnog dijela sakoa. Kako su istaknute crte na dijelovima sakoa na zanimljiv način sam napravio alatom „Pen Tool“ oble forme koje su stvarale oblik desnog dijela plakata, točnije ruke.

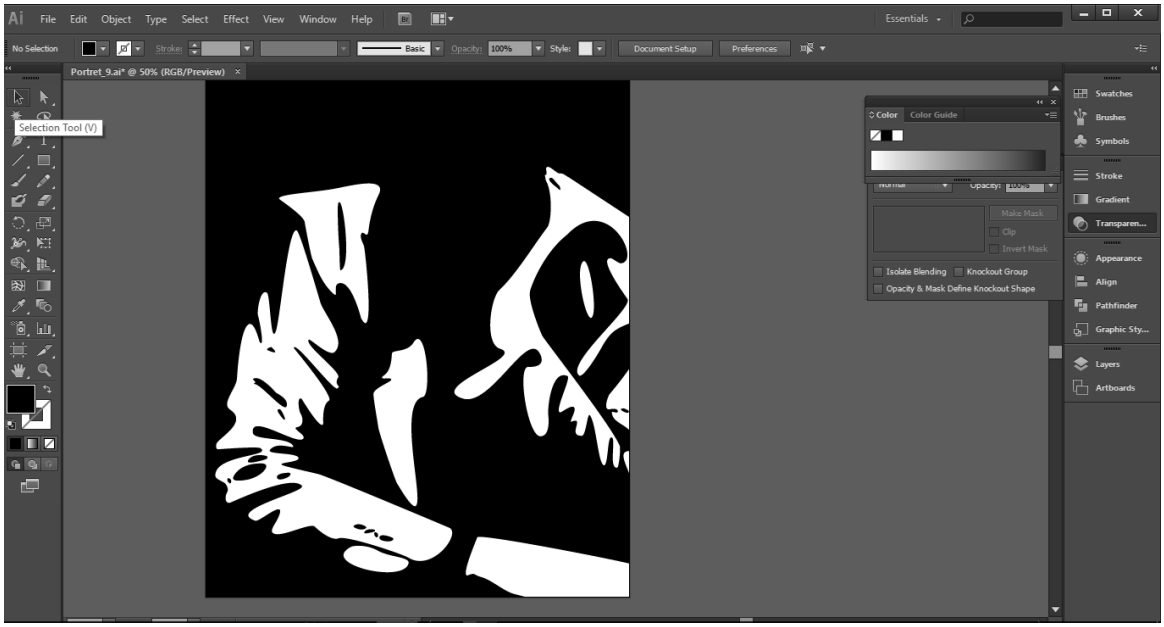


Slika 6.47. Izrada plakata 9



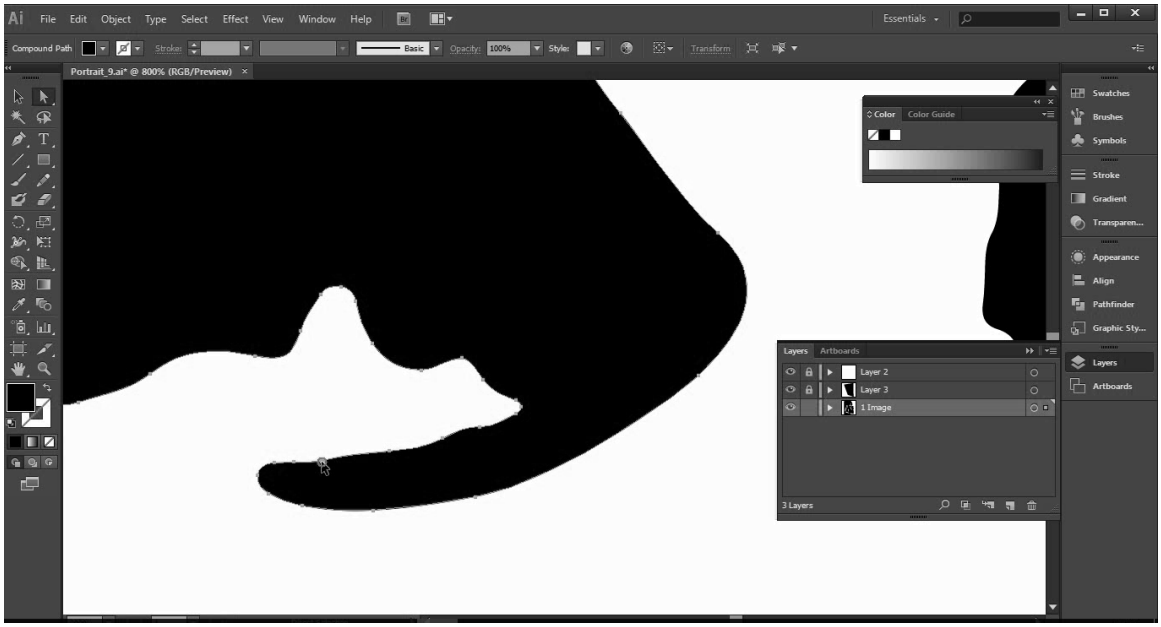
Slika 6.48. Izrada plakata 9

Kako bih upotpunio dijelove ispod vrata na fotografiji na isti način crtanja alatom „Pen Tool“ sam napravio lijevi dio tijela. Opcijom „Object-Path-Simplify“ sam pojednostavio određene oblike u radu ukoliko bi krivulje bile preoštre, odnosno imale špicaste rubove.



Slika 6.49. Izrada plakata 9

Za kraj bilo je potrebno napraviti elemente lica te istaknuti osmjeh na plakatu. Uz pomoć fotografije u pozadini krivuljama sam napravio oblik lica te zatim u zasebnim „Layer-ima“ ostale elemente koje čine lice.



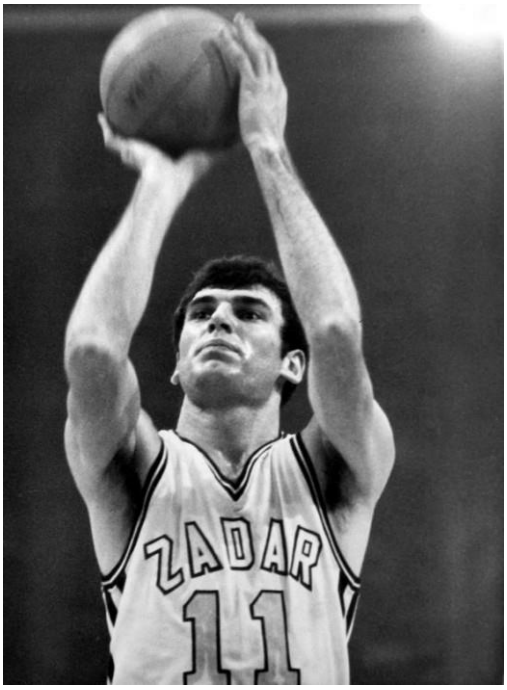
Slika 6.50. Izrada plakata 9



Slika 6.51. Plakat 9

6.10. Plakat 10

Za pretposljednji plakat ovog projekta odabrao sam fotografiju u pokretu. Krešimir Ćosić je fotografiran u srednjem planu, fokusira pažnju na lice, na njegov pogled prema obruču. Fotograf se nalazi ispod nivoa očiju subjekta na fotografiji te prema tom osoba se čini većom i moćnijom.



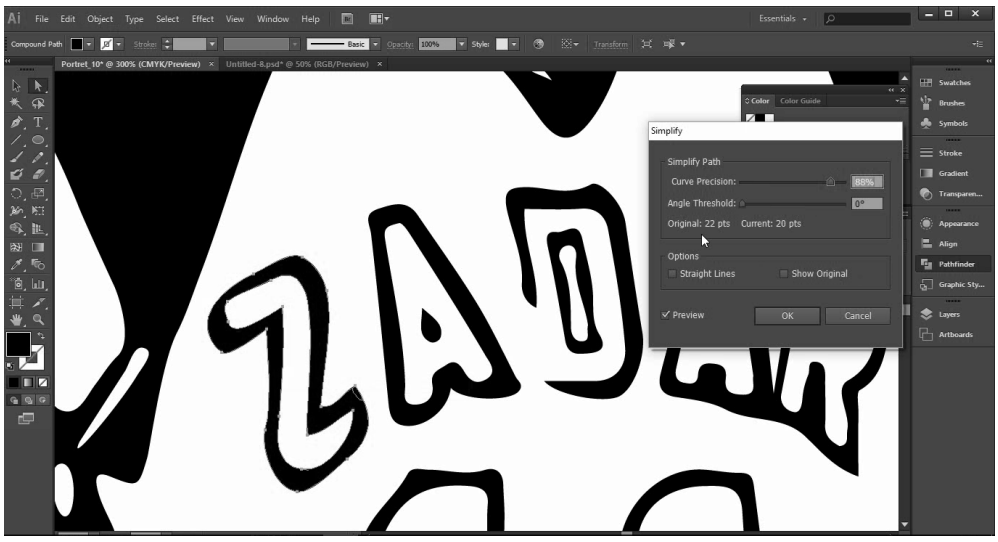
Slika 6.52. Krešimir Ćosić tokom igre

Svoj deseti plakat sam započeo s crtanjem obje ruke koje u ovom slučaju drže loptu. Kako vidimo jasno sjene na nadlakticama nije bilo teško predočiti pregib na rukama. Alatom „Pen Tool“ sam izradio oblike prateći fotografiju, zatim alatom „Direct Selection Tool“ i opcijom „Object-Path-Simplify“ modificirao pojedine točke na krivuljama.



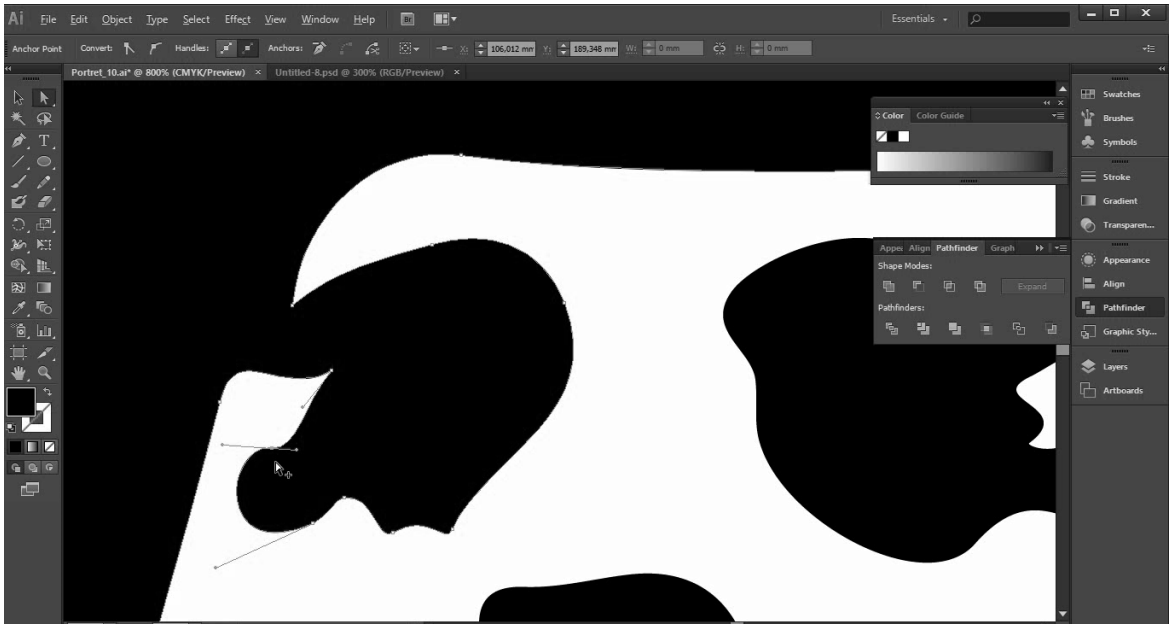
Slika 6.53. Izrada plakata 10

Nakon tog slijedila je izrada dresa s natpisom Zadar i brojem 11. Natpis na dresu i broj su također rađeni tehnikom alata „Pen Tool“ uz pomoć opcije „Object-Path-Simplify“ gdje smanjivanjem opcije „Curve Precision“ krivulje postaju jednostavnije, samim tim forme postaju oblije.

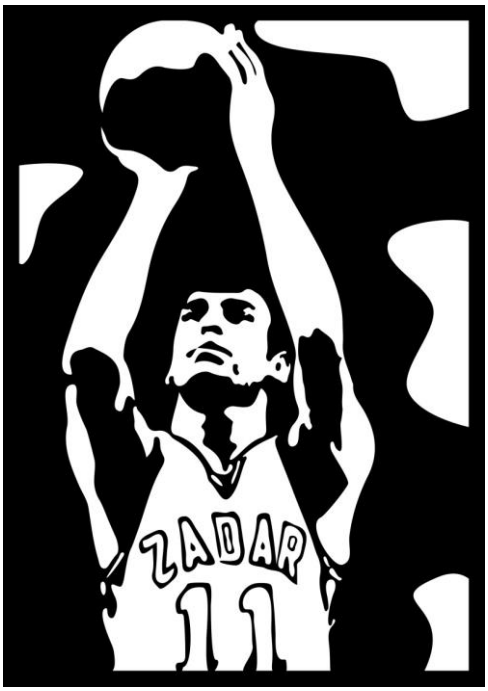


Slika 6.54. Izrada plakata 10

Za kraj ovog plakata ostalo je izrada forme lica, odnosno glave te uređivanje pozadine plakata kao i u prethodnim kako bi svojom formom bili što sličniji jedan drugome.



Slika 6.55. Izrada plakata 10



Slika 7.66. Plakat 10

6.11. Plakat 11

Zadnji, jedanaesti plakat baziran je na tipografiji bez kombinacije ikakvog portreta. Korištena tipografija je kao i do sada UniS u pismovnom rezu regular. Plakat je zamišljen na način da prevladava crna pozadina kako bih se postigao kontrast, samim tim i čitkost s snažnim citatom Krešimira Ćosića iz 1974.godine nakon povratka iz Amerike.

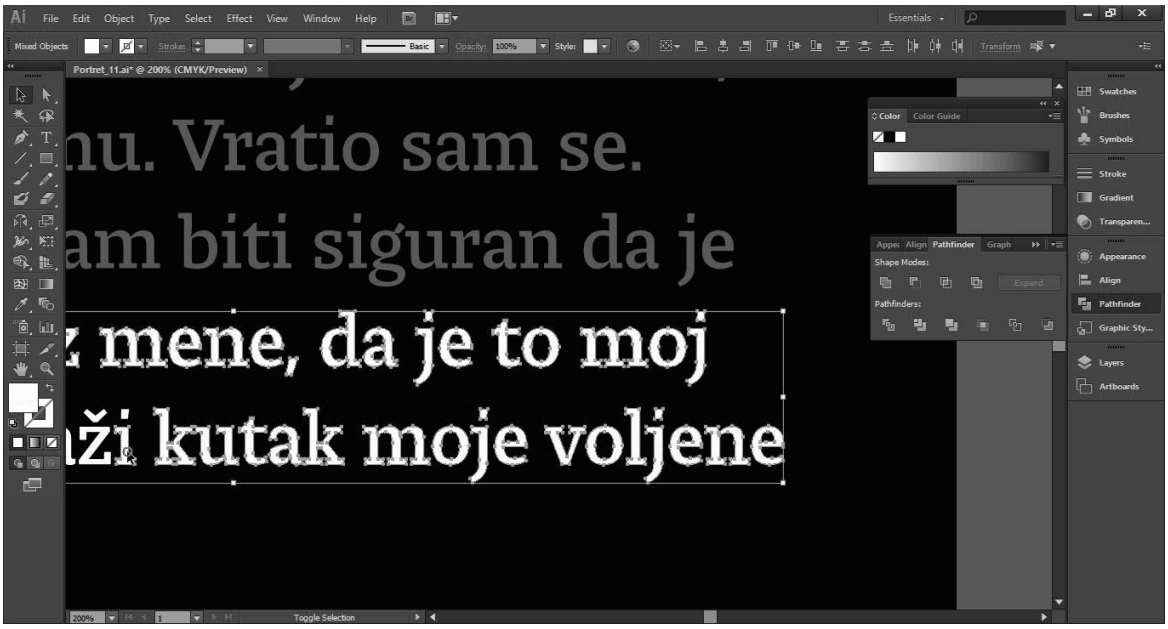
Negativan prostor je vrlo važan aspekt pri dizajnu tipografije. Brojevi, slova ili interpunkcijski znakovi čine pozitivan prostor, dok prostori unutar i između pojedinih znakova čine negativan prostor.

Postavljena je crna pozadina na koju se dodao okvir teksta pomoću alata „Type Tool“ i kopirao citat unutar njega. Ispod citata naveden je sam autor njega i godina. Zatim sam označio sav tekst i opcijom „Align-Align Objects-Horizontal Align Right“ poravnao u desnu stranu. Poravnanje pridonosi estetici i percepciji plakata.

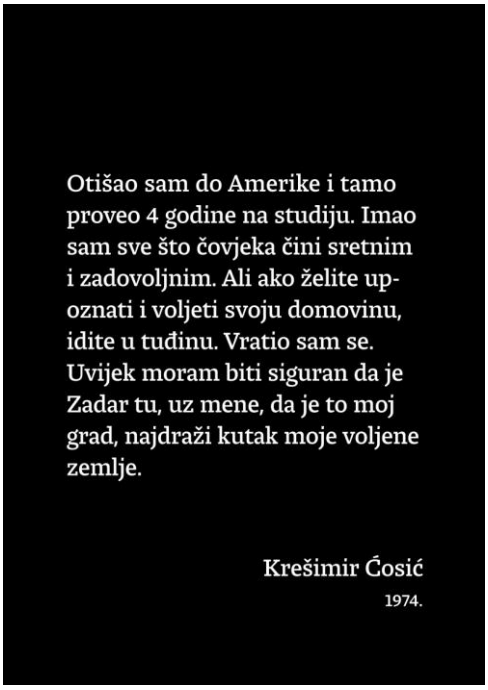


Slika 6.57. Izrada plakata 11

Nakon poravnavanja u desnu stranu, grupirao sam tekst te ga postavio na sredinu pozadine te pomoću opcije „Type-Create Outlines“ pretvorio svako slovo u krivulje kako bih ga zasebno mogao modificirati. Zatim sam označio sav tekst s pozadinom i opcijom „Pathfinder-Pathfinders-Divide“ presjekao tekst s pozadinom koji sam kasnije izrezao iz nje.



Slika 6.58. Izrada plakata 11



Slika 6.59. Plakat 11

6.12. Primjena plakata

Svaki od plakata sadrži dio koji ne propušta svjetlost i dio koji propušta svjetlost i s tom kombinacijom daju jasan vizualni izgled promatraču. Kao što sam napomenuo, svjetlost bi bila statična i umjetna te bi s kontroliranom disperzijom stvarala jasne prikaze lika na plakatima, u ovom slučaju Krešimira Ćosića. Instalacija bi bila upravo staklena površina na koju je prethodno nalijepljen plakat izmjerenih dimenzija te postavljena na određenom postolju na kojem kroz staklo prolazi umjetna svjetlost i projicira sjene na platnu. Ovako bi izgledala primjena sjena na platnu koje su stvorene prolaskom svjetla kroz instalaciju.



Slika 6.60. Primjena plakata



Slika 6.61. Primjena plakata



Slika 6.62. Primjena plakata



Slika 6.63. Primjena plakata

7. Zaključak

Ovaj završni rad se odvijao u nekoliko faza, od pretrage literature, odabira ambijentalne instalacije kao iskazivanje sadržaja do izrade praktičnog dijela. Polazna točka od koje je sve krenulo je lik i djelo Krešimira Ćosića. Sjene kao optički i perceptivni fenomen stvaraju znatiželju kod promatrača. Sjene u ovom radu prikazuju elemente koji su povezani kao jedna grupa koja čini jasnu figuru ili oblik lika.

Može se zaključiti da umjetnost nije prikazivanje već iskazivanje sadržaja. Bit umjetničkog izražavanja nije prikaz onog što nas okružuje nego jednostavno izražavanje. Ne prikazuje se, nego iskazuje stvarnost, govori o stvarnim događajima i osjećajima.

Općenito gledano, početak šezdesetih godina prošlog stoljeća označene su kao razdoblje šire kulturalne promjene. Brojne discipline među kojima je i umjetnost, točnije konceptualna umjetnost nalazile su se u stanju pokreta. Kroz ovaj rad propitivanjem konceptualne umjetnosti ambijentalnog sadržaja dolazim do zaključka da su umjetničke instalacije sve prisutnije u svijetu oko nas i dobivaju sve veću pozornost publike. Ovom svjetlosnom instalacijom koja prekriva izvor svjetlosti i stvara imaginaran prostor koji je nastao projiciranjem negativa svjetla modificira se perceptivno iskustvo promatrača i prostor se prikazuje kroz nova značenja. Ambijentalna umjetnička instalacija koristi prostor kao aktivni omotač oko određenog predmeta i prikazuje kontinuiranost površine, obujma i prostora.

Glavni motiv ovog rada je da promatrač shvati sjenu kao vječitu pojavu u našim životima koja simbolizira Krešimira kao vječitu pojavu u košarkaškom aspektu.

U Varaždinu: 24.10.2016.

Potpis: 

8. Literatura

[1] M.Labus: Umjetnost i društvo, Zagreb, 2001.

[2] http://e-kako.geek.hr/znanost/kako-nastaje-sjena/#ixzz4LXif1qNn, dostupno 01.09.2016.

[3] https://hr.wikipedia.org/wiki/Kre%C5%A1imir_%C4%86osi%C4%87, dostupno 01.09. 2016.

[4] N.Bertičević: Legenda o Krešimiru Ćosiću, Zadar, 2005.

[6] http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=175406, dostupno 06.09.2016.

[7] Ž.Paić: Vizualne komunikacije, Zagreb, 2008.

[8] http://www.edb.gov.hk/attachment/En/Curriculum-Development/Kla/Arts-Edu/Pd/Visual%20communication.pdf, dostupno 09.09.2016.

[9] T.A.Sebeok, M.Danesi: Encyclopedic Dictionary of Semiotics, Berlin, 1986.

[10] http://www.ss-graficka-zg.skole.hr/GD-3-odrasli.pdf, dostupno 12.09.2016.

[11] https://www.scribd.com/doc/44853589/ABCda-formata-papira, dostupno 12.09.2016.

[12] http://www.standardpostersizes.com/, dostupno 12.09.2016.

[13] W.Lidwell, K.Holden, J.Butler: Univerzalna načela dizajna, Zagreb, 2006.

[14] https://www.scribd.com/doc/9090658/Tipografski-prirucnik, dostupno 15.09.2016.

[15] P.Evans, M. A.Thomas: Exploring the Elements of Design, Delmar, 2013.

[16] I.Miličić: Uvod u dizajn i izdavaštvo, Zagreb, 2013.

[17] https://hr.wikipedia.org/wiki/Konceptualna_umjetnost, dostupno 17.09.2016.

[18] Lj.Kolešnik: Moderna umjetnost u Hrvatskoj 1898.-1975., Zagreb, 2012.

[19] https://www.scribd.com/document/32857278/INSTALACIJE-HAPPENING, dostupno 18.09.2016.

[20] J.Turner: Designing with light, Brighton, 1998.

Popis slika

Slika 2.1. Krešimir Ćosić u mlađim danima, Izvor: Internet
Slika 6.1. Krešimir Ćosić u Jazinama, Izvor: Internet
Slika 6.2. Izrada plakata 1, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.3. Izrada plakata 1, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.4. Izrada plakata 1, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.5. Izrada plakata 1, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.6. Izrada plakata 1, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.7. Izrada plakata 1, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.8. Plakat 1 , Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.9. Portret Krešimira Ćosića, Izvor: Internet
Slika 6.10. Izrada plakata 2, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.11. Izrada plakata 2, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.12. Izrada plakata 2, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.13. Plakat 2, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.14. Portret Krešimira Ćosića, Izvor: Internet
Slika 6.15. Izrada plakata 3, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.16. Izrada plakata 3, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.17. Izrada plakata 3, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.18. Plakat 3, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.19. Portret Krešimira Ćosića, Izvor: Internet
Slika 6.20. Izrada plakata 4, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.21. Izrada plakata 4, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.22. Plakat 4, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.23. Portret Krešimira Ćosića, Izvor: Internet
Slika 6.24. Izrada plakata 5, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.25. Izrada plakata 5, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.26. Izrada plakata 5, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.27. Izrada plakata 5, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.28. Plakat 5, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.29. Krešimir Ćosić tokom igre, Izvor: Internet
Slika 6.30. Izrada plakata 6, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.31. Izrada plakata 6, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.32. Izrada plakata 6, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika

Slika 6.33. Plakat 6, Izvor: Adobe photoshop, autorska slika
Slika 6.34. Krešimir Ćosić u ležernijem izdanju, Izvor: N.Bertičević: Legenda o Krešimiru Ćosiću Zadar, 2005.
Slika 6.35. Izrada plakata 7, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.36. Izrada plakata 7, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.37. Izrada plakata 7, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.38. Izrada plakata 7, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.39. Plakat 9, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.40. Krešimir Ćosić tokom davanja autograma, Izvor: N.Bertičević: Legenda o Krešimiru Ćosiću, Zadar, 2005.
Slika 6.41. Izrada plakata 8, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.42. Izrada plakata 8, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.43. Izrada plakata 8, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.44. Izrada plakata 8, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.45. Plakat 8, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.46. Karakteristični osmjeh kao ogledalo duha, Izvor: N.Bertičević: Legenda o Krešimiru Ćosiću, Zadar, 2005.
Slika 6.47. Izrada plakata 9, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.48. Izrada plakata 9, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.49. Izrada plakata 9, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.50. Izrada plakata 9, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.51. Plakat 9, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.52. Krešimir Ćosić tokom igre, Izvor: Internet
Slika 6.53. Izrada plakata 10, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.54. Izrada plakata 10, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.55. Izrada plakata 10, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.56. Plakat 10, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.57. Izrada plakata 11, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.58. Izrada plakata 11, Izvor: prikaz zaslona računala, autorska slika
Slika 6.59. Plakat 11, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.60. Primjena plakata , Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.61. Primjena plakata , Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.62. Primjena plakata, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika
Slika 6.63. Primjena plakata, Izvor: Adobe Photoshop, autorska slika

Sveučilište Sjever

SVEUČILIŠTE SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU I SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

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

Ja, Ivan Parada *(ime i prezime)* pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Krešimir Ćosić-Čovjek ispred svog vremena-ambijentalna instalacija *(upisati naslov)* te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica: Ivan Parada
(upisati ime i prezime)

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnost i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Ivan Parada *(ime i prezime)* neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Krešimir Ćosić-Čovjek ispred svog vremena-ambijentalna instalacija *(upisati naslov)* čiji sam autor/ica.

Student/ica: Ivan Parada
(upisati ime i prezime)

(vlastoručni potpis)