Izrada stiliziranog kostima vuka

Podvez, Franjo

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:304114

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-23**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

Sveučilište Sjever

Završni rad br. 169/MED/2022

Izrada stiliziranog kostima vuka

Franjo Podvez, 3638/336

Koprivnica, rujan 2022. godine

Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 169/MED/2022

Creation of stylized wolf costumes

Student

Franjo Podvez, 3638/336

Mentor

Antun Franović, doc.art.

Koprivnica, rujan 2022. godine

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

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveu ilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Franjo Podvez | MATIČNI BROJ 0336036642

DATUM 09.05.2022 | KOLEGIJ Ilustracija

NASLOV RADA Izrada stiliziranog kostima vuka

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Creation of stylized wolf costume

MENTOR Antun Franović | ZVANJE docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. doc.art.dr.sc.Mario Periša, predsjednik povjerenstva
2. doc.art. Antun Franović, mentor
3. Iva-Matija Bitanga, doc, član
4. izv. prof. Simon Bogojević Narath, zamjenski član
5.

Zadatak završnog rada

BROJ 169/MED/2022

OPIS

Završni rad uključuje praktični dio izrade stiliziranog kostima vuka od strane studenta, od skice do realizacije. Uz pomoć spužve i umjetnog krzna doći do realizacije kostima životinjske persone. U praktičnom dijelu rada objašnjen je postupak izrade te realizacije kostima. Finalnim radom stječi povezanost između studenta i kostima.

U radu je potrebno
-testirati vlastite kompetentnosti kroz medij šivanja
-odabrati valjani materijal kroz istraživanje dostupnog tržišta u Europskoj uniji
-pristupiti tehnikama šivanja i primijeniti ih u radu
-izvršiti praktični rad istraženim tehnikama šivanja
-dokazati kompetentnosti studenta i baratanjem medija šivanja
-analizirati finalni rezultat rada i iznijeti zaključak
-kreirati osobnost studenta putem medija kostima

ZADATAK URUČEN 5.9.2022 | POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE SJEVER

Predgovor

Tema ovoga rada temelji se na slobodnom odabiru uz odobrenje mentora. Kroz medij šivanja stavlja se naglasak na osobno izražavanje autora. Šivanje mi nije stran medij te mi je omogućilo realizaciju završnog proizvoda o kojemu je riječ u ovom radu. Moje znanje usvojeno kroz studij ponajviše dolazi do izražaja pri dizajnu i procesu rada do same izrade završnog proizvoda.

Ovaj rad donio mi je osobni izazov u vidu medija šivanja, želio sam se okušati tijekom rada i razvijati vještine u novom mediju. Odabirom navedenoga pomičem vlastite granice i usavršavam vještinu oblikovanja likova te se pritom bavim ilustracijom i dizajnom.

Sažetak

Završni rad sastoji se od istraživanja povijesti kostimografije i svrhe kostima kroz povijest. Rad započinje poviješću šivanja, strukom i njezinom primjenom. Također, rad obuhvaća cjelovit proces koji započinje željom za autorskim izričajem, nakon čega slijedi izgradnja i formiranje lika koji kroz dizajn dolazi do realizacije. Tehnike šivanja korištene u radu proizlaze iz istraživačkog dijela i eksperimentalnim šivanjem kako bi se formirao originalan osobni izričaj u završnom proizvodu. Kroz istraživanje suvremenog doba pomoću ilustracije i dizajna usvojenog kroz studijski program prikazuje se način izrade i sam proces rada prije izvedbe završnog proizvoda, odnosno stiliziranog kostima. Također, u radu se prikazuje problematika zbilje ovog specifičnog rada koji uključuje tržište u Europskoj uniji. Pri istraživanju ove teme korišteni su internetski izvori i knjige.

ključne riječi:

kostimografija, šivanje, ilustracija, dizajn, kostim, obrazac modela, izgradnja lika

Abstract

The thesis consists of research into the history of costume design and the purpose of costumes in human lives. The thesis begins with the history of tailoring, the profession and its application. Also in the thesis there is a complete process that begins with the desire of the author's expression, then the construction and formation of the character that comes to realization through design. The tailoring techniques used in the work derive from the research part of the thesis and experimental tailoring in order to form an original personal expression in the final product. Through the research of the modern era using illustration and design adopted through the study program, the method of making and the work process itself before the final product, i.e. the stylized costume, is shown. The paper also presents the real issues of this specific work, which includes the market in the European Union. When researching this topic, internet sources and books were used.

key words:

costume design, tailoring, illustration, design, costume, model sheet, character design

Popis korištenih kratica

DIY Do It Yourself
Engleska kratica za pokret „učini sam“
RYB Red Yellow Blue
Engleska kratica za model boja temeljen na crveno, žuto, plavom kotaču boja

Sadržaj

1. Uvod 1
2. Kostimografija 2
   2.1. Antika 3
   2.2. Kazalište 3
   2.3. Ulični izvođači 5
   2.4. Suvremeno doba 6
3. Šivanje 8
   3.1. Alati 9
   3.2. Alati za rezanje 9
   3.3. Alati za mjerenje 10
   3.4. Pribadače i igle 10
   3.5. Tkanina 11
   3.6. Šavovi 12
   3.7. Kroj 13
4. Izgradnja lika 14
   4.1. Osobnost lika 15
   4.2. Dizajn lika 16
5. Nabava Materijala 17
6. Simbolika vuka 18
7. Proces izrade kostima vuka 20
   7.1. Izgradnja lika 21
      7.1.1. Izgradnja lika 21
      7.1.2. Boja 21
      7.1.3. Dizajn 23
   7.2. Umjetna krzna 25
   7.3. Oblikovanje 28
   7.4. Kroj 36
   7.5. Lijepljenje 43
   7.6. Prednje šape 49
   7.7. Rep 51
8. Prikaz realizacije rada 52
9. Zaključak 58
10. Literatura 60
11. Popis slika 62

1. Uvod

Rad se temelji na izradi stiliziranog kostima vuka, što je vidljivo i u samom naslovu rada. Kostim je izrađen po mjeri autora. Motivacija za pisanje ovoga rada potekla je iz samog značenja riječi vuk. Ovaj rad u srži sadrži osobni izričaj autora i realizaciju odabira personalizirane teme koju je odobrio mentor. Proces i tijek rada ostavljeni su na interpretaciju autoru, no uz nadzor mentora. Prvo je potrebno definirati i istražiti dvije struke koje se isprepliću. Rad započinje teorijskim dijelom tih struka: kostimografije i šivanja. Iako je kostimografija usko vezana uz šivanje, šivanje se nužno ne mora baviti kostimografijom.

Tako se kao početak ovog rada kostimografijom upućuje na temu problematike samog rada. Povijest i način izrade kostima uspoređuje se sa suvremenim brzim napretkom, te se istražuje kako primijeniti usvojeno na dizajn završnog proizvoda. Nastavak rada bavi se teorijom šivanja, u tom dijelu predstavit će se tehnike izrade i alati korisni za realizaciju izrade i postupak rada. Navodi iz područja kostimografije i teorije šivanja izneseni u radu temeljit će se na informacijama dobivenima iz knjiga i s internetskih stranica te iz razgovora s ljudima koji se bave navedenim disciplinama. Nakon prvog, teorijskog dijela rada, prateći redoslijed, nužno je nastaviti rad početnim idejama i skicama proizvoda. Kako bi dizajner lakše svladao izradu dizajna na zadanu temu, mora biti upoznat s problematikom koju nosi završna izrada. Kako bi dizajn bio uspješan i realiziran, on mora usvojiti predstavljeno i biti upoznat s načinom izrade. Samim time dizajner mora postati šivač i kostimograf. Nakon što je upoznat s problematikom i realizacijom, dizajner započinje rad. Nužno je imati sve ideje predložene i već postavljene kako bi se izgradio lik kostima - pitanje koje si dizajner mora postaviti nije što je to, nego tko je to. Kako bi kostim bio uspješan, on mora imati osobnost. Taj je dio procesa nužan kako bi dizajn dosegao željeni uspjeh. Ovdje dizajner ima mogućnost ostaviti svoj trag u svome radu, samim time što je dopušten vlastiti izričaj autora rada u istom, tako on ostavlja utjecaj, presliku sebe u završnom proizvodu. Štoviše, tako se omogućuje jednostavniji pristup kreaciji dizajna.

Rad će se sastojati od osvrta autora na proces rada i definiranja terminologije stečene kroz studiranje i korištene pri bavljenju istim područjem rada u slobodno vrijeme. Praktični dio uključuje navedeni proces od realizacije same ideje dizajna. Na temelju toga iznijet će se zaključak na kraju rada koji će objediniti temu u jednu cjelinu. U radu će biti detaljno opisan proces nabave materijala, kao i problematika istog.

Kostim će biti izrađen od dostupnog i financijski prihvatljivog umjetnog krzna. Kao alternativa pravom životinjskom krznu, oblikovanje, bojanje i savijanje umjetne verzije bit će uvelike olakšano te će lakše poprimiti željeni završni izgled.

2. Kostimografija

Kostimografija kao disciplina bavi se oblikovanjem odjeće likova ili izvođača, odnosno njihovim općim izgledom. Kostim kao takav ne mora nužno predstavljati nešto što ne postoji u stvarnom svijetu, može biti i već postojeći dio stvarnosti. Odijelo može činiti stil odijevanja specifičan za naciju, stalež ili razdoblje. Kostimografija prije svega pridonosi bogatstvu likovnog svijeta i vizualnog jedinstva za pojedinu kazališnu te u skladu s time i filmsku produkciju. Svrha kostima najčešće se izražava u kazališnim, filmskim ili glazbenim izvedbama, no kostimi ne moraju biti ograničeni na njih. Tradicionalni proces projektiranja kazališta, to jest proces izrade kostima uključuje mnoge korake koji se razlikuju prema žanru. Prvi korak u procesu jest analiza. Proces započinje analizom scenarija, prati ga koreografija te glazbena kompozicija uz sve ostale detalje. Utvrđuju se parametri kostima za predstavu i izrađuje se početni kostimografski zaplet. Priča o kostimu opisuje koji se lik pojavljuje u kojoj i kakvoj sceni, kada će se izmjenjivati glumci i koji se lik i uz njega vezan kostim spominje u kojem trenutku scenarija. Nakon analize slijedi dizajnerska suradnja, važan dio procesa pri kojem se svi dizajneri sastaju s redateljem predstave. Mora biti jasno u kojem smjeru predstava napreduje. Dizajneri se s redateljem dogovaraju oko teme predstave i poruka koje će se prenositi ciljanoj publici pojedine predstave. Sljedeća faza ovog procesa jest istraživanje kostima, koje kostimograf započinje nakon što su dizajner kostima i redatelj predstave postigli dogovor te došli do zajedničke ideje. Kako bi utvrdio informacije ključne za određivanje svijeta u kojem se predstava odvija, kostimograf mora započeti s istraživanjem svijeta predstave, gdje može pronaći temeljne informacije. Samim time postavljaju se pravila svijeta predstave, što pomaže dizajnerima, a postiže se i razumijevanje osobnosti likova te njihov dizajn lakše dolazi do realizacije. Dizajner zatim započinje s dubinskim istraživanjem svakog lika u predstavi te potpomaže u određivanju njihove osobnosti kroz kostime. Tada počinje prva skica. Nakon što je kostimograf prikupio dovoljno informacija o likovima i svijetu u kojem se nalaze, počinje pripremati prve skice. Počevši od vrlo brzih skica, dizajner može dobiti osnovnu predodžbu o izgledu nadolazeće predstave i njezinom završnom izgledu te hoće li se poštovati standardna pravila tog svijeta. Nakon odobrenih skica koje su u skladu sa zadanim pravilima, kostimograf pristupa detaljnijim skicama i dizajnira pojedine kostime i palete boja za likove. Kao završni dio procesa dizajna dolaze konačne skice. Naposljetku, nakon postizanja dogovora između redatelja predstave i kostimografa, dizajner može započeti s vizualizacijom, odnosno izradom konačnih skica. Konačne skice kostima obično su oslikane akrilnim bojama te pokazuju dizajnerovu viziju izgleda lika i boja njegova kostima. Tek nakon što prođe kroz sve faze, kostim dolazi do realizacije i počinje šivanje.

2.1. Antika

Iako od početka ljudskog vijeka čovjek teži prekrivanju tijela životinjskim krznom, oslonac na kostimografiju i početak kostima može se svrstati u antičko razdoblje. Brojna otkrića spomenika, skulptura, zidnih slika, pečata itd., u kombinaciji s napisima i biblijskih i klasičnih pisaca, kroz proučavanje kostima u drevnom svijetu zapadne Azije i Egipta bili su od male koristi zbog svoje nedovršenosti. Pokušaj dovršavanja izgubljenih fragmenata ne donosi cjelovitu interpretaciju kostimografije iz tog doba. Posljedično tome često je teško dobiti sasvim točne ili odgovarajuće reprodukcije prizora i subjekata, a kada se to učini, očito je potrebno suzdržati se od tretiranja djela starih umjetnika i kipara kao ekvivalenta fotografskim prikazima. Umjetnici su bili vezani određenim ograničenjima i konvencijama. Rječnik stare istočnjačke nošnje iznenađujuće je širok, a određenu nedoumicu uzrokuje neovisna evolucija te civilizacije i tehničkih izraza samih odjevnih predmeta kojima se oni koriste. U stvarnosti su postojale brojne manje varijacije u kroju i boji drevnih kostima. Kostimi su služili u razne obredne svrhe te u svrhu prikazivanja božanstva. Najučestaliji oblik kostima odnosi se na svečanu odjeću, odjeću bogova, njihovih predstavnika i svećenika. U Egiptu se povremeno javlja duh karikature. Također u Egiptu bila je česta obična kratka lanena tkanina omotana oko struka i vezana sprijeda. Bila je to uobičajena odjeća sluga i seljaka. Uobičajene su bile i uska suknja ili tunika. Dok su podanici i pripadnici najnižih staleža bili nagi ili jedva prekriveni, vođa je odjeven u veličanstven omot u plavoj, crvenoj i bijeloj boji, s rubovima ukrašenima resama i s vrpcom oko vrata koja ga drži na mjestu. Najranija odjeća u Babilonu također je pokrivala samo donju polovicu tijela. Nosili su je poštovani bogovi i ljudi, bila je to duga i prilično labava vrsta suknje obješene o pojas. Tadašnji kostimi bile su nošnje koje su pretežno predstavljale status stanovništva. Egipatski spomenici prikazuju Semite s dugim obrubljenim tunikama koje sežu od vrata do gležnja; imaju rukave, koji su ponekad zanimljivo ukrašeni, a na vratu su se nalazile uzice s resicama.

2.2. Kazalište

Iz dostupnih informacija vidljivo je da podrijetlo kazališta seže od starih seoskih festivala u Grka te procesija u čast Dioniza. Kazališni kostimi svoje podrijetlo vuku iz tih događaja. Korišten je povelik broj maski kako bi se svakom liku dao specifičan izgled, koji je ovisio o namjeni maske, ovisno o tome jesu li korištene u dramskim ili komičnim izvedbama. Neke maske izrađene su sa sretnom i ozbiljnom stranom na istom licu kako bi ukazale na dvojno korištenje emocija bez mijenjanja maski. Za vrijeme kasnog srednjeg vijeka dramske izvedbe biblijskih priča bile su raširene u Europi, pa je u svrhu kostima korištena prava kršćanska odjeća

iz tog vremena po uzoru na tradicionalnu bizantsku dvorsku nošnju. Time se trebala postići što vjerodostojnija izvedba svake predstave. Najčešće, korištenjem vlastitih kostima, odnosno svakodnevne odjeće, postizao se realističan prikaz. Te odjevne predmete nosili su sami glumci kako bi vjerno prikazali kostim svakodnevnog lika.

Slika 1. Skica kostima za ulogu Rossane u tragediji Bajazet ,
izvor: https://www.pinterest.com/pin/costume-sketch-for-role-of-adriana-as-rossana-in-tragedy-bajazet-in-opera-adriana-lecouvreur-giclee-print-francesco-cilea--565061703365268 82/
(dostupno 21.08.2022.)

U 16. stoljeću u Engleskoj odjeća je postala najvažniji vizualni element, to jest kostim. Odjeća je bila vrlo skupa jer su korištene samo najfinije tkanine. Elizabetinski stil bio je iznimno popularan te su ga nosili svi pripadnici predstave. Nosili su se i odjevni predmeti koji su izašli iz mode te su predstavljali neka druga vremenska razdoblja. U garderobi je bila odjeća koja je prikazivala samo nekoliko konkretnih izmišljenih ili stvarnih ljudi koji su u to vrijeme bili poznati, kao i nošnja dizajnirana za razlikovanje određene nacionalne ili rasne skupine ljudi. Godine 1727. Adrienne Lecouvreur predstavila je formalnu i mnogo složeniju dvorsku haljinu kao standardni kostim za tragedije. Tada su glumci uspoređivali haljine i trudili se imati najkvalitetniji komad tog odjevnog predmeta. Umjetnost je postala realan prikaz života, zaživjele su realistične karakteristike koje predstavljaju to vrijeme, 19. stoljeće. Oni su predstavljali korektnost i autentičnost vremenskog razdoblja i scenarija. Glumcima nije bio dopušten utjecaj na vlastite kostime. Rekviziti i odjevni predmeti bili su autentični i izrađeni od pravog materijala, nisu se izrađivali lažni rekviziti poput drvenog mača.

2.3. Ulični izvođači

U svakoj većoj kulturi još od antike postojale su izvedbe na javnim mjestima uz napojnice. Za mnoge glazbenike ulični nastup bio je najčešći način zaposlenja prije pojave snimanja i moderne tehnologije. Prije toga, osoba je morala proizvesti bilo kakvu glazbu ili vrstu zabave odjevena u razne kostime mnogobrojnih motiva. U mnogim velikim gradovima na glavnim ulicama i trgovima još i danas je moguće pronaći ulične zabavljače. Neki se time bave iz zabave i osobnog zadovoljstva kako bi razbili monotoniju modernog svijeta ili prenijeli određenu poruku; političku, društvenu i slično. Međutim, mnogi to čine kako bi zabavili publiku i tim putem zarađuju novac tražeći od publike napojnice. Najviše uličnih izvođača i obilje kostima može se pronaći u gradovima za vrijeme velikih događaja poput blagdana, praznika, dana grada ili poganskih vjerovanja kao što su maškare ili noć vještica. Zapadne zemlje u tome prednjače te se mogu vidjeti izvođači koji nose vjerodostojne kostime iz područja mitologije, životinjskog svijeta, fikcije i drugo. Njihova predanost tim kostimima doseže pun potencijal kada publika postaje svjedok njihovog performansa. Na našem području u svim većim gradovima mogu se vidjeti izvođači na dane tih gradova, primjerice na Špancirfestu u Varaždinu.

Slika 2. Ulični izvođači, Špancirfest 2022., Vlastita fotografija

2.4. Suvremeno doba

Tehnološki razvoj i dostupnost interneta diljem svijeta doprinijeli su iznimnom razvoju kostima. DIY pokret posebno je pridonio razvoju novih načina i nekonvencionalnih razloga za izradu kostima koje može napraviti svaki pojedinac. Taj pokret sastoji se od raznih video vodiča, takozvanih „tutorials“, i beskrajne količine skripta s uputama za izradu svih vrsta kostima. Ljudi diljem svijeta mogu se lakše povezati putem interneta, što je uzrokovalo spajanje ljudi koji dijele jednaka mišljenja, interese i drugo. Posljedično tome nastala je nova era razvoja supkultura. Njihovi su pripadnici različiti po izgledu, vjeri, spolu i dobi, a povezuje ih zajednički interes. Supkulture se mogu formirati oko književnih djela, filmske umjetnosti, slavnih osoba, glazbenika. Sve što je javno dostupno samim je time podložno formiranju supkulture koja će nastojati potaknuti svakodnevnu interakciju svojih pripadnika. Supkulture su sklone izražavanju svojih interesa putem izrađivanja kostima onoga što je u središtu tog interesa. Najučestalija vrsta kostima unutar supkultura jest vjerno prikazivanje fikcijskih likova, također poznato pod nazivom „cosplay“. Cosplay je riječ japanskog podrijetla koja je na engleskom skraćenica za "costume display" ili "costume play".

Slika 3. Goosebumps Panel, Comic-Con 2014.,
izvor: https://www.wallpaperflare.com/goosebumps-movie-comic-con-jack-black-laugh-wallpaper-uxpse (dostupno 22.08.2022.)

To je izvedbena umjetnost u kojoj sudionici nose kostime i dodatke kako bi predstavili određeni lik ili ideju koja se obično poistovjećuje s jedinstvenim imenom. Ovi nositelji kostima

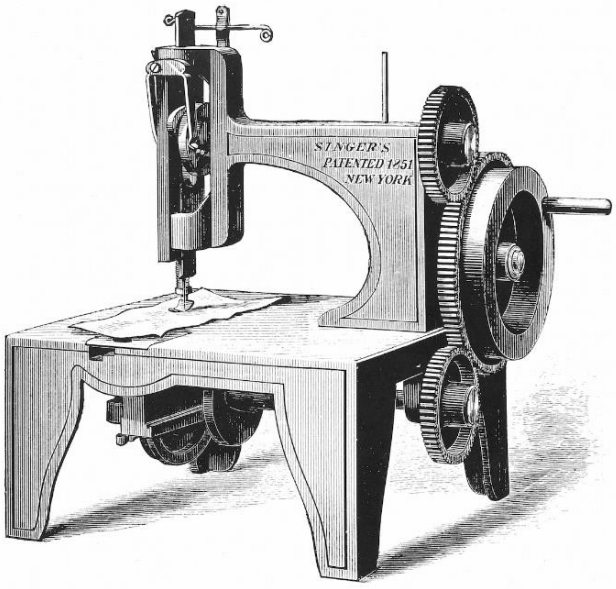
često komuniciraju kao članovi supkulture usredotočene na igranje uloga pa ih se najčešće može vidjeti na online platformama, u skupinama za igru, na tematskim okupljanjima i konvencijama. Većina ovih kostima domaće je izrade i unikatna te ovisi o liku, ideji ili objektu koji nositelj kostima pokušava imitirati ili prikazati. Sami kostimi često se umjetnički procjenjuju prema tome koliko dobro predstavljaju subjekt ili objekt koji nositelj kostima pokušava osmisliti. Među najpoznatijim događajima s najvećim brojem sudionika cosplay grupe jest konvencija Comic-Con. Održava se u San Diegu gdje posjetitelji najčešće dolaze odjeveni u kostime superjunaka i ostalih likova iz stripova. Usporedno s kostimima, također postoje maskote. One se često koriste na sportskim događajima. Svaki tim pojedinog sporta ima vlastitu maskotu, najčešće su to životinje obučene u dres tima. Nose ih i navijači u znak podrške svom timu. Tvrtke koriste kostime, odnosno maskote kako bi privukle ljude, a čine to tako da postavljaju vlastite maskote na ulicu pokraj svojih prostora, ili pak angažiraju plaćene osobe koje nose njihove maskote na sportskim događajima, festivalima, nacionalnim proslavama, sajmovima i paradama. Udruge se također koriste maskotama želeći podići svijest o svom radu. Autori dječjih knjiga stvaraju maskote od glavnih likova koje predstavljaju na potpisivanju svojih knjiga.

Slika 4. Maskota Zimskih olimpijskih igara Vučko u Sarajevu 1984.,
izvor: https://olympics.com/en/olympic-games/sarajevo-1984/mascot (dostupno 22.08.2022.)

Kostimi životinja koji su vizualno vrlo slični kostimima maskota također su popularni među pripadnicima „furry“ supkulture, čiji pripadnici dijele interes utemeljen na antropomorfiziranim životinjama. Takvi se kostimi nazivaju "fursuit". Kostim je kreiran na temelju nečije životinjske persone, također poznate pod nazivom "fursona".

3. Šivanje

Šivanje je umjetnost uvezivanja ili spajanja predmeta šavovima napravljenima tehnikom igle i konca. Potječe još od vremena paleolitika te se smatra jednom od najstarijih tekstilnih vještina. Arheolozi vjeruju da su još u kameno doba, prije nego što je izumljeno tkanje i predenje tkanine, ljudi diljem Azije i Europe pričvršćivali kožu i krzna životinja tehnikom šivanja. Tako su, koristeći se šivaćom iglom, izrađivali odjeću od kostiju, rogova ili slonovače i "konac" napravljen od raznih dijelova životinjskog tijela, uključujući tetive i vene. Šivanje se koristilo za spajanje kože raznih životinja, ne samo za odjeću već i za skloništa. Šivanje se kombiniralo s pletenjem šiblja biljaka u Africi kako bi se stvorile košare. U mlađem kamenom dobu, ili otprilike četiri tisuće godina prije Krista, tkanje tkanina od vlakana prirodnih resursa potječe s Bliskog istoka. Tisućama godina sve se šivalo ručno. Izum šivaćeg stroja u 19. stoljeću pokreće proizvodnju masovnih razmjera te samim time i izvoz predmeta nastalih šivanjem, no šivanje golim rukama još uvijek se primjenjuje diljem svijeta.



Slika 5. Prva šivača mašina, Singer 1851.,
izvor: https://time.com/3985665/sewing-machine-invented/ (dostupno 24.08.2022.)

Ručno šivanje znak je visoke kvalitete krojenja i krojenja po mjeri, a primjenjuju ga tekstilni umjetnici i obični ljudi kao nešto čime se mogu kreativno izražavati. Šivanje je vještina za ljude svih dobnih skupina, svih zanimanja i iz svih društvenih slojeva. Od malih popravaka do izrade cjelovitih predmeta, šivanje osigurava zadovoljavanje naših osnovnih (i ostalih) potreba za odjećom. Šivanjem se također mogu proizvoditi plišane igračke, praktični predmeti i darovi. Šivanje je zabavan, koristan zanat kojim se možete ponositi. Budući da je učestalo potrebno popraviti šavove, skratiti odjeću i zašiti dugmad, znanje o šivanju uvijek je korisno. Sposobnost

šivanja također je korisna za prilagođavanje veličine odjeće tijekom gubljenja na težini. Možete izraditi odjeću koja je jedinstvena i unikatna. Šivanje je još jedan način da uštedite novac na odjeći koju sami izradite. Možete izraditi vlastite umjetničke projekte i rukotvorine za svoj dom ili personalizirane darove za druge. Postoji cijeli svijet mogućnosti koje možete ostvariti uz znanje šivanja.

3.1. Alati

Ljudima su alati potrebni za svaki hobi i posao. Neki alati mogu se koristiti za potrebe više različitih zanata, no kad vidite određeni alat, gotovo ga odmah povezujete sa zanatom kojem najčešće pripada i s osobom koja se bavi tom profesijom. Za šivanje su vam potrebni posebni alati. Mnogi alati početnicima nisu nužni za rad. Što više šijete, međutim, vjerojatnije je da ćete svakom alatu pronaći primjenu. Sigurno je i praktično držati sav alat zajedno. Kutija za šivanje pomoći će pri organiziranju i pohrani stvari koje su potrebne za izvedbu projekta. Dobro će poslužiti drvena, metalna ili jaka kartonska kutija, no najčešće se koristi metalna kutija za kekse.

3.2. Alati za rezanje

Krojačke škare mogu biti veće od 20 centimetara i imaju dvije prstenaste ručke za palac i kažiprst. Škare se koriste za rezanje niti, papira, tkanine i ostalih materijala. Najbolje škare imaju oštrice koje su spojene vijkom za metal umjesto zakovicama. Kada tkanina ravno leži na stolu, lakše ju je rezati pomoću škara koje imaju savijene ručke. Ove se škare nazivaju trimeri. Alat za rezanje treba održavati čistim i oštrim kako bi se izbjegle greške prilikom rezanja materijala. Nužno je imati odvojeni set škara za svakodnevnu uporabu i one koje se koriste samo za rezanje tkanine i konca. Grubi papir ili karton lako može oštetiti krojačke škare. Važno je redovito rutinsko održavanje oštrica te ih treba obrisati nakon svakog korištenja. Prilikom rezanja tkanine lako je primijetiti da se na rubovima oštrica skupljaju dlačice. Prirodna ulja s prstiju ruku pomoći će u podmazivanju oštrica.

Slika 6. Trimer škare,

izvor: https://www.reichelt.com/de/en/trimmer-scissors-210-mm-ck-c8431-p168814.html

(dostupno 24.08.2022.)

3.3. Alati za mjerenje

Preporučuje se koristiti kvalitetnu traku za mjerenje od 100 centimetra od tkanine ili plastificiranu traku kako se ne bi rastegnula ili isprala. Kreda se koristi za označavanje mjesta na tkanini gdje će se rezati. Krojačka kreda dobra je za označavanje; stvara tanke linije. Koristi se za privremene oznake na tkanini kako bi se označilo gdje je treba izrezati ili izostaviti, skratiti ili produžiti, gdje treba napraviti nabor i slično. Te oznake mogu se skinuti četkom ili isprati s materijala kada više nisu potrebne. Krojački kotač za crtanje također se koristi za označavanje tkanina i oznake prijenosnog uzorka. Pri svakom mjerenju tijekom rada na projektu također je važno imati bilježnicu i papir za zapisivanje i računanje mjera.

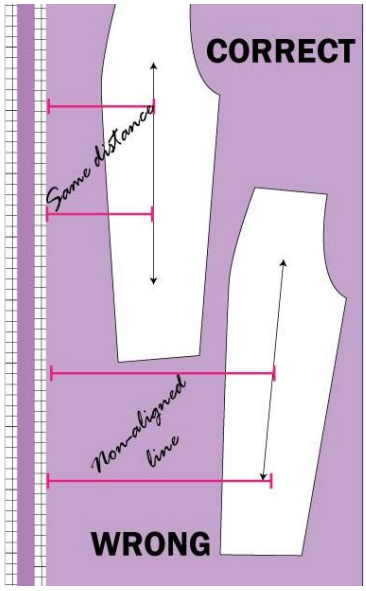
3.4. Pribadače i igle

Krojačke ili svilene igle imaju oštre vrhove i neće napraviti velike rupe u tkanini. Osobito su korisne pri radu s finim tkaninama i važnim predmetima. Za pletene tkanine najbolje je koristiti kuglaste pribadače, koje neće zakačiti niti tkanine kao druge pribadače. Crewel igle imaju duge ušice za lakše uvlačenje konca i koriste se za redovito šivanje. Igle za štopanje dulje su od okruglih igala i imaju šire ušice. Igle dolaze u veličinama od 1 do 10, a mogu se kupiti u pakiranjima različitih veličina ili u pakiranju sa samo jednom veličinom. Igle bi trebale odgovarati vrsti šivanja, vrsti tkanine i konca. Osoba koja se šivanjem bavi dugi niz godina ili je pohađala stručnu edukaciju zna koja je igla najbolja za projekt koji radi. Za početnike u ručnom šivanju odgovarat će igla veličine sedam. Naprstak je alat koji pomaže provući iglu kroz tkaninu, a izgleda kao mala kapica za prst. Trebao bi dobro pristajati preko srednjeg prsta. Naprsci se izrađuju od srebra, čelika ili plastike. Postoji konac od pamuka, svile i sintetičkih vlakana te niti koje su zapravo kombinacija vlakana. Najraširenij konac koji se koristi jest poliester s presvlakom od merceriziranog pamuka, a zapravo ga čine pamučna vlakna obogaćena natrijevim hidroksidom. Konce je moguće pronaći u raznim bojama, jačinama i debljinama. Konci bi trebali odgovarati vrsti tkanine koja se koristi. Naravno, boje konca trebaju odgovarati ili primarnoj ili pozadinskoj boji vaše tkanine. Kada usklađivanje boja nije moguće, najbolje je uzeti sljedeću tamniju boju konca. Igle za šivaće strojeve dolaze u različitim veličinama i stilovima, u rasponu od veličine 9 za vrlo osjetljive tkanine do veličine 18 za grube, teške tkanine. Kuglične igle trebale bi se koristiti kada se radi s pletivima. One imaju zaobljene vrhove koji neće trgati niti pletiva tkanine kao što to čine obične igle.

Slika 7. Šivaći stroj korišten tijekom rada, Singer Tradition 2250, Vlastita fotografija

3.5. Tkanina

Prije samog početka šivanja važno je dobro se upoznati s tkaninom. Većina krojeva za izradu nekog predmeta dizajnirana je za određene vrste tkanina. Predložene tkanine navedene su na poleđini svakog kroja. Postoji nekoliko važnih pojmova vezanih uz tkaninu. Jedna od najvažnijih jest grainline. Grainline je smjer u kojem teku niti. Važno ga je razumjeti jer način na koji se kroje odjevni predmeti odredit će svojstva gotovog odjevnog predmeta. Niti koje prolaze dužinom ili dugim putem tkanine nazivaju se dužnim nitima ili uzdužnim vlaknima. Tkanina se kupuje prema jardima koje se mjere po dužini vlakana. Konci koji se protežu duž širine tkanine ili kraćim putem nazivaju se križnim nitima. Kraj na kojem je tkanina odrezana ili otrgnuta naziva se neobrađeni rub. Tkanina se izrađuje tkanjem poprečnih niti naprijed-natrag, preko i ispod uzdužnih niti. Smjer i kut niti određuju zrnatost tkanine.



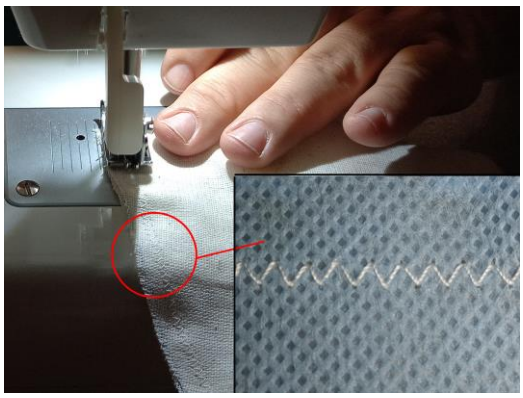
Slika 8. Utvrđivanje točnog grainlinea,

izvor: https://www.mygoldenthimble.com/what-is-a-grainline-in-sewing/ (dostupno 24.08.2022.)

Prije rezanja uvijek treba provjeriti je li tkanina ravna. Za izravnavanje tkanine najbolje je držati obje strane, povući i rastegnuti dijagonalno prema kraćem kraju. Parno prešanje također može pomoći kod izravnavanja tkanine. Prije početka šivanja važno je skupiti svu potrebnu tkaninu na jedno mjesto. Također je važno oprati i osušiti tkaninu prije daljnje obrade. Proizvođač tkanine treba uključiti preporučene upute za njegu na etiketi. Ove oznake nose i druge informacije. Mogu vam reći je li vaša tkanina otporna na gužvanje, pranje i nošenje ili izdržljiva na prešu. Također je važno obratiti pažnju na etikete jer one sadrže informacije o vlaknima u tkanini, bez obzira na to je li riječ o pamuku, najlonu, poliesteru ili nekoj drugoj kombinaciji. Etikete također mogu sadržavati informacije o dimenzijama tkanine. Na kraju također treba provjeriti naljepnicu za informacije o boji; ako na etiketi stoji izjava da su boje postojane i otporne na pranje, čišćenje i svjetlo, tada se sa sigurnošću mogu kombinirati različite boje tkanine.

3.6. Šavovi

Korištenje igle i konca temeljna je vještina. Naprstak se stavlja na srednji prst, dok se suprotnom rukom drži igla. On služi kako bi igla efikasnije probila tkaninu. Ušica igle mora biti u blizini naprska i usmjerena prema željenom smjeru šivanja. Igla se prislanja uz rub naprska te se ubada u tkaninu. Nije nužno raditi jedan šav, moguće je brže ručno šivanje tkanjem igle u tkaninu i iz nje. Nakon nekoliko izvedenih pokreta konac se vraća na početak reda i provlači se kroz nastale tunele te se na kraju povlači konac. Klizni šavovi nevidljivi su s obje strane ušivenog komada. Najprije se pokupi nekoliko niti s pregiba igle. Zatim se igla uvlači u gornji pregib ruba. Igla se izvlači i proces se ponavlja. Na kraju se konac zateže tako da su rubovi tkanine blizu jedan drugome i šavovi se ne mogu vidjeti. Ubod naprijed-natrag između rubova otvora naziva se zig-zag. Radi se tako da se konac čvrsto povuče dok se šije kako bi se zatvorio otvor.



Slika 9. Zig-zag šav, Vlastita fotografija

3.7. Kroj

Kroj je izdvojeni dio odjevnog predmeta. Spajanjem kroja dobiva se gotov proizvod, primjerice majica. Kod projekta koji zahtijeva izradu po mjeri važno je znati na koji način dobiti kroj koji će se šivati kako bismo dobili željeni kostim. Najvažnije su mjere osobe po kojoj radite - mjeri se veličina poprsja, oko najvećeg dijela ili najšireg dijela prsa. Mjeri se i visina, linija struka, dužina leđa, bokovi te duljina ruku, koja se mjeri od sredine stražnjeg dijela vrata, duž ramena, preko blago savijenog lakta, do zgloba. Kod izrade hlača mjeri se unutarnji šav, od međunožja do dna gležnja. Također je važno ostaviti minimalno 2 centimetra prostora koji okružuje kroj za šivanje i lakše kretanje u samom kostimu. Važno je provesti onoliko vremena koliko je potrebno za svaki projekt, bez žurbe, kako bi se izbjegle greške kod izračuna. Kad su sve mjere uzete, prema gotovom obrascu izrađuje se kroj. Radi se na glatkoj, čistoj površini na kojoj se raširi tkanina te se polaže pojedinačni komad kroja radi utvrđivanja točnosti. Također, radi bržeg i efikasnijeg načina izrade kostima po mjeri, radi se pomoću tehnike žive lutke. To je brz i jeftin način dobivanja mjera tijela. Utemeljen je na ljepljivoj traci koja se lijepi preko cijelog tijela. Izrađuje se tako da osoba obuče jeftini jednokratni kombinezon ili bilo koji jednokratni odjevni predmet. Zatim se lijepljenjem trupa i udova dobiva lutka. To osigurava ispravno izrađen kroj. Na samom tijelu markerom se označavaju dijelovi koji će biti izrezani za izradu kroja.

Men's Shirt Basic Instruction Pattern Details. 1

Pattern Style NO :		Date Created:	
Group/Theme :	Bussiness and Casual wear.	Technical Pattern maker:	Sewing pattern .co.
Style Trend:	Nowaday	Brand / Label:	
Size Classifacation:	and Adult.	Market segment :	Home stitcher or shirts manufacture
Size Range:	S-7XL	produce category:	Shirting
Description:	Long sleeve and short Sleeve with pocket /with out /		

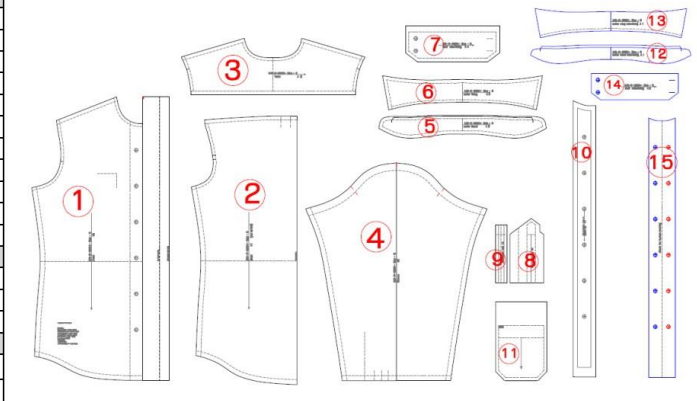
Shirt sewing Pattern Parts And Cut.

Main parts.
1. Front cut 2 pcs.
2. Back cut 1 as folded.
3. Yoke cut 2 pcs.
4. Sleeve cut 2 pcs.
5. Collarband cut 2 pcs.
6. Collar wing cut 2 pcs.
7. Cuff cut 2 pcs.
8. Slv. Placket (top) cut 2
9. Slv placket (below) cut 2
10. Buttonhole placket cut 1
11. Pocket cut 1

Interlining (with glue)
12. Collarband cut 1
13. Collar wing cut 1
14. Cuff cut 2 pcs.

Button mariker.
15. Pattern for mark button

Whien shirt finished.

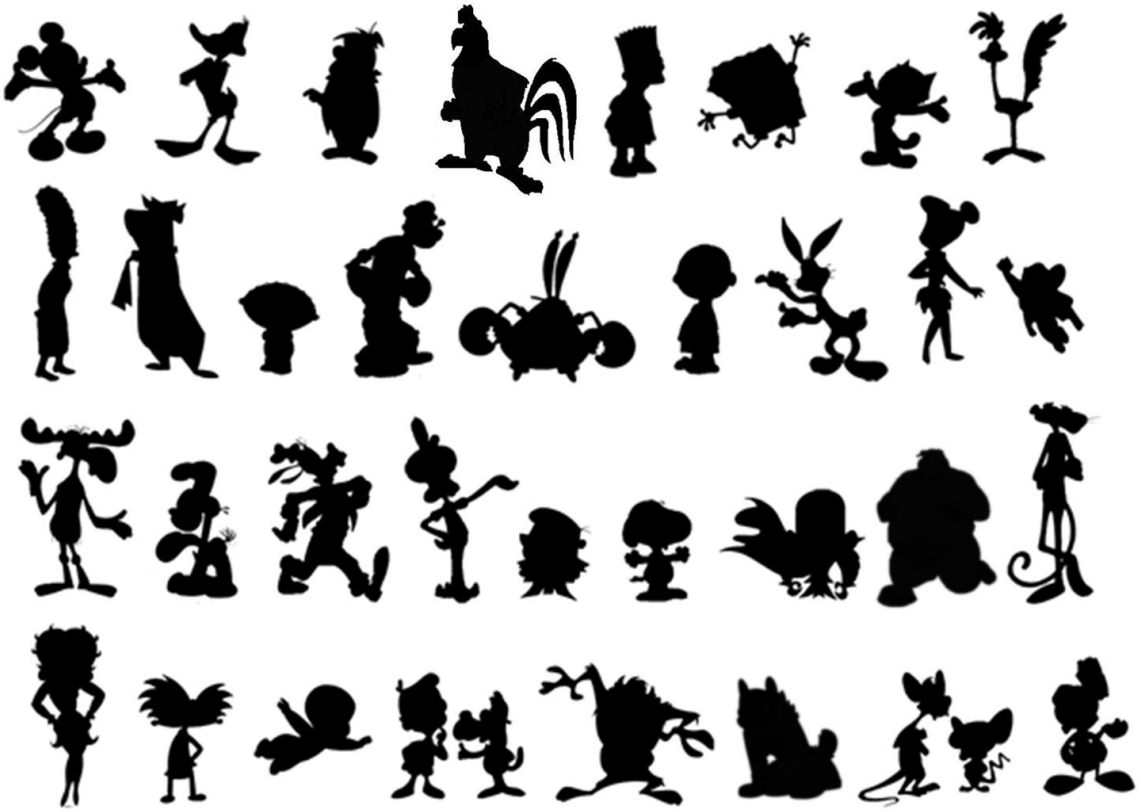


Slika 10. Kroj za izradu majice dugih rukava,

izvor: https://sewingpattern.co/product/long-sleeve-dress-shirt-sewing-pattern-pdf-size-us34-42eu44-52-12-99-kent-collar-2-button-cuff/ (dostupno 24.08.2022.)

4. Izgradnja lika

Izgradnja lika nužna je kako bi se prikazala osoba, biće, stvorenje u pripovjednim i dramskim djelima. To je proces definiranja likova. U vizualnim umjetnostima dizajn lika jest potpuna kreacija estetike, osobnosti, ponašanja i cjelokupnog vizualnog izgleda i identiteta lika. Dizajneri likova stvaraju karakter kao sredstvo za pripovijedanje. To znači da je svaki aspekt lika, kao što su oblici, palete boja i detalji, odabran iz određenog razloga. Pojedinosti osobnosti lika često informiraju dizajnere likova o vizualnim atributima lika. Načela kao što su teorija boja, jezik oblika pa čak i opća psihologija pomažu umjetniku u stvaranju učinkovitog dizajna likova. Videoigre, animirane televizijske emisije i filmovi vođeni su pričom, a priče su vođene karakterom. Cilj dizajna likova jest učiniti ih zanimljivima, vizualno podražajnima i lako pamtljivima. U svijetu vizualnih umjetnosti i animacije umjetnici imaju priliku stvoriti likove od apsolutne nule. To im omogućuje da koriste svaki aspekt dizajna za stvaranje jedinstvenog lika. Dobar dizajn lika nalazi se u njegovoj jasnoći. To znači ne samo imati podražajan dizajn, nego i onaj koji je poseban bez obzira na to kako vidimo osobnost lika, odnosno lika bez dizajnerskog aspekta. Filmska industrija svoje likove čini prepoznatljivima samo preko njihove siluete. Pojednostavljeno rečeno, silueta lika jest ono što ostane kada se uklone sve boje i detalji te se ispune obrisi oblika likova isključivo crnom bojom. Znak dobrog dizajna lika jest to što je lik prepoznatljiv samo po svojoj silueti.



Slika 11. Siluete poznatih likova iz animiranih serijala i filmova,
izvor: https://www.pinterest.es/pin/207517495305191936/ (dostupno 27.08.2022.)

4.1. Osobnost lika

Kod izrade lika prije svega je važno utvrditi njegovu osobnost, odrediti njegove jake i slabe strane, stavove, jedinstvene kvalitete i osobine. Lik koji je definiran samo svojim vrlinama ili samo manama jednodimenzionalan je i nezanimljiv. Važno je stvarati likove s jakim i slabim stranama, na taj je način sam lik uvjerljiviji i realističniji. Svi ljudi posjeduju ironiju, paradokse i licemjerje, i nikada se ljudske mane i kvaliteta emocija ne bi trebale zanemariti u izgradnji likova, kako bi se zadržala uvjerljivost likova. Istraživanje ovih kvaliteta otključat će vrata koja vode do strahova, želja i osobnih dubokih poricanja likova. To je ono što u samoj srži čini lik zanimljivijim i lako pamtljivim. Svaki specifični detalj u vezi sa stvaranjem likova pomaže da razvoj priče bude mnogo lakši. Jasno je kako upravljati svojim likovima kroz radnju kada već postoji definirana osobnost lika. Razumijevanje fizičkog aspekta likova također omogućuje uvid u to kako se likovi kreću u svom svijetu, kako ih drugi doživljavaju i kako oni vide sami sebe. Posvećivanje potrebnog vremena istraživanju i razvoju lika, interno-emocionalnom ili eksterno-vizualnom razvoju, ključ je uspješne realizacije lika. Što je lik specifičniji, veća je prilika za stvaranje uistinu složenih, uvjerljivih i nezaboravnih likova. Najbolje je započeti s pametnim osmišljavanjem imena lika koje će ga u konačnici definirati.

4.2. Dizajn lika

Na početku dizajniranja likova lako se zanijeti bojom stvarajući živopisne i složene palete boja. No važno je naglasiti, što je paleta boja jednostavnija, to je bolja za završni dizajn lika. Paleta se odnosi na unaprijed definirane boje koje su na raspolaganju dizajnerima likova. Kada je riječ o boji, selektivnost je ključna. Nedopustivo je da lik sadrži bezbrojne boje bez hijerarhije ili korektne upotrebe definirane palete boja - to će odvratiti pažnju publike. Važno je pokušati koristiti jednu boju kao dominantnu boju lika te minimalno koristiti druge boje kao podršku dominantnoj boji. Druge boje moraju biti prilagođene jedna drugoj te samoj dominantnoj boji. Unatoč tome što je poželjno da dizajn sadrži minimalan broj boja, što doprinosi vizualnoj jasnoći, postoje određene iznimke. Ako je cilj dočarati kaotičnost nekog lika, to jest ako generalno pristaje uz priču i smisao lika, onda se često koriste i opširnije palete boja. To nužno ne mora biti pretjerivanje u dizajnu. Sve ovisi o vizualnom stilu medija u kojem se lik pojavljuje. Primjerice, u mediju gdje prevladava minimalistički stil, kao što je slučaj kod novih animiranih serijala gdje je dizajn čist, jasan i minimalan, lik s pretjeranim bojama i šarenim dizajnom bio bi vizualni šok. Pretjerivanje je nedvojbeno najvažnije što se tiče pripovijedanja. Pretjerivanje koristi specifične karakteristike kako bi namjerno izazvalo emocionalne i psihološke reakcije publike na lika. Ove pretjerane karakteristike čine razliku između publike koja lik doživljava kao herojskog ili prijetećeg. Sve ovisi o tome o kakvom je liku riječ, je li on sporedan lik ili važan dio neke cjeline. Silueta, paleta i pretjerivanje tri su temeljne komponente dobrog dizajna lika. Premda postoji mnoštvo detalja koje dizajner likova mora uzeti u obzir, ova tri elementa često su srž onoga što dizajn lika čini nezaboravnim, ili pak slabo pamtljivim.

5. Nabava Materijala

Osnovni materijali potrebni za izvedbu završnog proizvoda su umjetno krzno i spužva. Hrvatsko tržište ne zadovoljava potrebe za uspješnu izradu završnog proizvoda. Premda postoje mrežne trgovine koje pružaju omanji odabir umjetnog krzna, ne postoji dovoljan broj odgovarajućih uzoraka boja potrebnih za realizaciju osmišljenog projekta. Zahvaljujući ulasku Hrvatske u Europsku uniju te su mogućnosti proširene, čime je pristup uzorcima krzna postao lakši i jeftiniji. Kako unutar granica Hrvatske izbor palete boja ne zadovoljava zahtjeve, tako potraga za krznom visoke kvalitete i pristupačne cijene mora sezati izvan naših granica. Ako potrebne palete boja krzna nisu pronađene unutar Europske unije, kupovina će se morati izvršiti izvan njezinih granica. Međutim, prema novom hrvatskom zakonu od 1. srpnja 2021. godine, isto krzno naručeno iz zemalja koje nisu članice Europske unije koštat će puno više. Različite spužve moguće je pronaći u svim većim lancima trgovina sirovog i građevinskog materijala, kao i u trgovinama s priborom za likovni rad. Ostali materijali kao što su ljepilo, konci, igle, krede i slično mogu se pronaći gotovo u svim navedenim trgovinama. Umjetno krzno iziskuje potragu izvan granica naše države. Istraživanje europskog tržišta pokazalo je da postoji mrežna trgovina koja zadovoljava potrebe izvršenja projekta. FakeFurShop pruža obilje vrsta, boja, veličina i različitih kvaliteta umjetnog krzna. Iako se njihovo sjedište nalazi u Nizozemskoj, poštarina za dostavu materijala u Hrvatsku ne iznosi više od cijene isporuke i dostave unutar Hrvatske. Također pružaju iznimno povoljnu uslugu narudžbe malih kvadratnih uzoraka, kako bi kupac utvrdio je li odabrano krzno valjan izbor za projekt na kojem radi. Potraga za krznom također je dovela do američke trgovine HowlFabrics, koja kvalitetom krzna nadmašuje prijašnju trgovinu, a cijene su identične. Nažalost, zbog novog hrvatskog zakona o oporezivanju i poštarini za pakete koji dolaze izvan granica europske unije, cijene više nisu identične, nego se cijena za krzno naručeno iz navedene američke trgovine utrostručuje.

6. Simbolika vuka

Vuk sa sobom nosi snažnu simboliku, njegovo značenje je u opširnijem dijelu zaštita, timski rad, obitelj, odanost, prijateljstvo, divljina, prirodni instinkti, sloboda, razigranost i druge razne plemenite osobine. Dostupni povijesni zapisi govore da su vukovi živjeli na svakom dijelu svijeta, zbog čega su postali tema u mnogim kulturama i ostavili veliki utjecaj na folklor i mitologiju. Osim toga, duhovna životinja vuk je sveta figura za mnoge ljude koji osjećaju srodstvo s tim posebnim životinjama. Vuk je jedna od najcjenjenijih i najstrašnijih životinja u cijelom svijetu. Vukovi još uvijek nastanjuju dijelove Europe, iako su bili gotovo iskorijenjeni do kraja 19. stoljeća. Ono što Europljani nisu znali o vukovima jest da su oni zapravo vrlo prijateljske, društvene i inteligentne životinje. O mladuncima dok rastu brine se cijeli čopor, a očevi vukovi vrlo su odani i nježni prema svojim mladuncima. Vukovi su također ritualni, poput ljudi. Njihovo društveno ponašanje temelji se na hijerarhijskoj strukturi, s alfa mužjakom i alfa ženkom. Oni također označavaju određene teritorije kao svete. Mnogi su narodi diljem svijeta poštovali vukove i mislili o njima vrlo pozitivno. Među raznim narodima i plemenima, vuk predstavlja ne samo stvaranje, već i smrt i ponovno rođenje. U zapadnoj Europi na vukove se nije gledalo pozitivno. Vuk je simbol smrti i uništenja u nordijskoj i u njemačkoj mitologiji. Vikinzi su vuka vidjeli kao prikaz Fenrira, koji će pregristi svoje lance i progutati sunce na kraju samog vremena. U neobičnoj priči o vjernosti vuka, Merlinu u Velikoj Britaniji u doba ludila pravi društvo vučica, koja ostaje uz njega dok ne ozdravi. Romula i Rema, poznate blizance u predrimsko doba, navodno je odgojila vučica, čak ih je i dojila. Vukovi se poštuju gotovo posvuda osim u Europi, gdje ih se zapravo boje. Na njih se gleda kao na učitelje koji nas poučavaju u svakodnevnom životu i svim nevoljama koje idu s njima. Lekcije koje Vuk uči nisu uvijek lake za progutati, ali su ipak neophodne. Vuk je simbol skrbništva, rituala, odanosti i duha. Vuk ima sposobnost brzog i čvrstog emocionalnog vezivanja i često mora vjerovati vlastitim instinktima. Tako nas uče da činimo isto, da vjerujemo svojim srcima i umovima i da imamo kontrolu nad vlastitim životom. Također se mogu osobe direktno vezati s vukom, putem duhovnosti, to jest odabirom duhovne životinje. Prema mnogim tradicijama indijanskih plemena, duhovne životinje se ne odabiru vlastitim izborom, već one odaberu vas. To se može dogoditi tijekom potrage kroz vizije, meditacije ili snažnog iskustva koje utječe na tijek vašeg života. Možda već znate da je vuk vaša duhovna životinja zbog dubokog srodstva koje osjećate s njim. Također ako vam se vuk iznenada pojavi, bilo u stvarnom životu, umjetničkim djelima ili putem nekog medija, to može biti znak da biste trebali naučiti više o tome čemu vas ova mudra bića imaju naučiti. Autor pronalazi usku povezanost s vukom kroz kršćansku vjeru u kojoj je odrastao. Kršćanstvo pripovijeda priču o svetom Franji Asiškom i kako je spasio ljude Gubbija

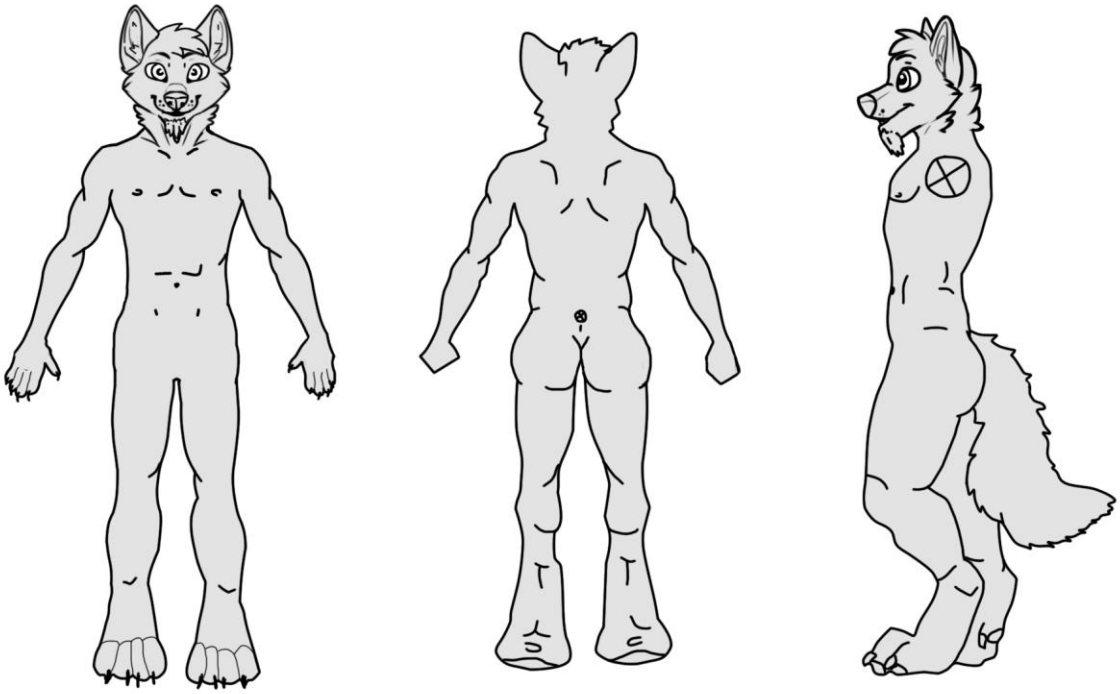
od vučje prijetnje. Stanovnici Gubbija su lovili vuka koji je napravio veliku štetu gradu Gubbio. Kad je sveti Franjo naišao na vuka, oslovio ga je s "brate vuk" i zaštitio stvorenje od preobrazbe. Jednostavna priča evocira duboke i temeljne teme poput preživljavanja, rata, gladi, nasilja, zakona, pravde, straha, pohlepe i grabežljivosti. Ovo postaje duhovno simbolična parabola koja pokazuje snagu zajednice i blistavu snagu ljubavi. Sveti Franjo je poznat kao Kralj prosjak, koji pomaže divljem vuku da shvati činjenicu da je svaki život vrijedan očuvanja i da je dobrota puna ljubavi najveći od svih darova. Vuk se često izravno spominje u Bibliji. Postoje reference na njegovu žestinu. U Starom i Novom zavjetu vuk je poseban neprijatelj ovcama. Ljudske osobine pripisane simbolu vuka uključuju inteligenciju, lukavost, društvenost i suosjećanje. U kršćanskoj tradiciji vuk predstavlja đavla kao kvaritelja stada. Ova negativna simbolika nametnuta vuku najvjerojatnije je odigrala ulogu u tome zašto se vukova ljudi toliko boje i zašto ih ljudi ne razumiju.

Slika 12. Sveti Franjo Asiški i vuk

izvor: https://www.italyguides.it/en/umbria/gubbio/church-of-san-francesco/saint-francis-and-the-wolf (dostupno 04.10.2022.)

7. Proces izrade kostima vuka

Početak rada iziskuje početnu fazu osmišljavanja lika. Prije samog početka nužno je prilagoditi anatomiju vuka te je stiliziranjem oblikovati u ljudski oblik. Antropomorfizacija se koristi kako bi se postigao željeni oblik ugledajući se na postojeće maskote. Skiciranjem se daje ideja o formi odijela, time se postiže obrisni obrazac lika vuka. Digitalnim načinom obrade u Photoshopu dobiva se završni obrazac te se može nastaviti raditi na izgradnji lika.



Slika 13. Obrazac lika, skica, Autor

Vuk mora imati osobnost, postavljanjem pitanja tko je to, autor ima opciju ostaviti svoj osobni utjecaj u liku. Tako nastaje ideja ilustriranja samoga sebe. Autor primjenjuje vlastiti život i iskustva na realizaciju lika. Koristeći se produženim medijem kostima, autor će prikazati sebe putem ilustracije, koja će biti lik vuka. Poput animiranih filmova gdje antropomorfizirani likovi prikazuju svakodnevne životne situacije, tako će autor izraziti sebe u sadašnjosti. Krucijalna je povijest autora, mjesto življenja i okruženja u kojem je odrastao, kamo ide i koji je njegov životni cilj.

7.1. Izgradnja lika

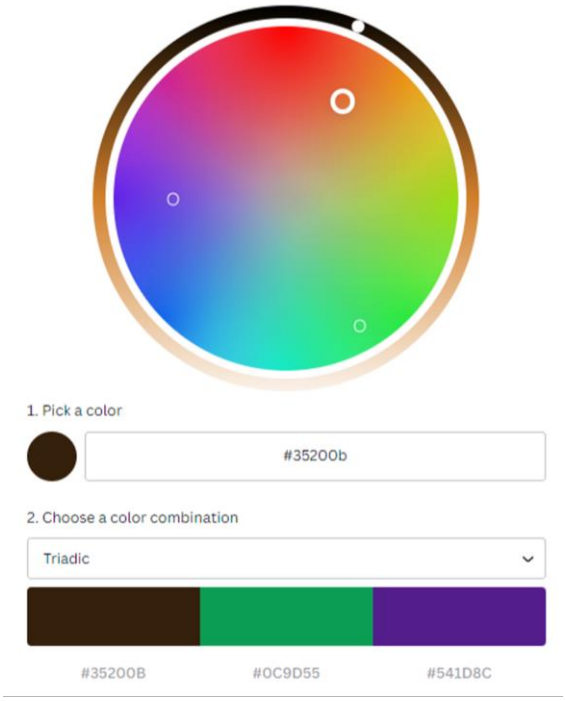
7.1.1. Izgradnja lika

Tako primjenjujući autorovu osobnost vuk dobiva ime formirano od dviju riječi: "Felix", što znači sretan, i "canis lupus", što znači vuk, te se osobnom doradom formira ime Felpos. Značenje riječi jest "sretan" i "vuk". Korijen obiju riječi potječe iz latinskog jezika. Konačno značenje imena Felpos bilo bi sretan vuk. Felposova kratka životna priča uključuje da dolazi sa sela te je potomak radničke klase. On je mlad i veseo vuk koji uvijek nastoji pomoći onima koji su u potrebi, poslušan i marljiv sin koji živi seoskim stilom života te uvijek radi kod kuće na selu. Kreativna je osoba i pokušava uspjeti u životu, dok je nekima sve servirano na pladnju. S obzirom na to da mora pomoći svojoj obitelji u svim poslovima kroz sva godišnja doba, njegove su ruke istrošene i umorne te nema uvijek snage, a ni vremena, baviti se onime što on sam voli i želi. Često stavlja tuđe potrebe ispred svojih, zbog čega je omiljen u društvu, no to mu je i mana, jer zahvaljujući tome ne može dosegnuti ono što sam želi. Prateći svoj interes, slijedi svoj cilj te pokušava nadići svoju sudbinu bivanja običnim radnikom sa sela. Zahvaljujući borbi i mukotrpnom radu uspijeva i završava sve što je naumio. Napušta svoj rodni kraj i odlazi u grad gdje mu se otvaraju nove mogućnosti. Slobodnog vremena sada ima više nego ikada prije te mu se čini da se riješio velikog tereta koji je nosio cijeli svoj mladi život. Ljeto provodi radeći poslove koji bi nekima bili nedostojni kako bi ostatak godine proveo baveći se onime što želi. Iako mlad i neiskusan, shvaća da uskoro odlazi u svijet koji mu je stran, no naposljetku, nakon svih tih godina vođenja dvostrukog života, to će se isplatiti. Napokon će ostaviti život nepoznatog seljaka iz malog mjesta i ući u svijet sofisticiranih poznanstava koja će mu tijekom života pružiti nove mogućnosti i dovesti do uspjeha. Utvrđena osobnost već ukazuje na neke od mogućih realizacija za dizajn lika.

7.1.2. Boja

Za početak je nužno odrediti paletu boja koja se mora sastojati od jedne osnovne boje koja će dominirati dizajnom lika te nekolicinom ostalih koje će kontrastom staviti naglasak na osobnost i povijest lika. Kostim se može klasificirati kao odjevni predmet, a kod odjevnih predmeta prema pravilu se koriste najviše tri boje. Jedna je primarna boja koja će dominirati vizualno i prostorno, druga će naglasiti primarnu te je ovisno o namjeni i zasjeniti, a treća boja komplimentirat će cjelokupni dizajn i naglasiti detalje. Nakon definirane osobnosti lika postavljaju se motivi koji mogu ukazati na željenu paletu boja. Važno je također imati na umu da se radi o vuku, no ne

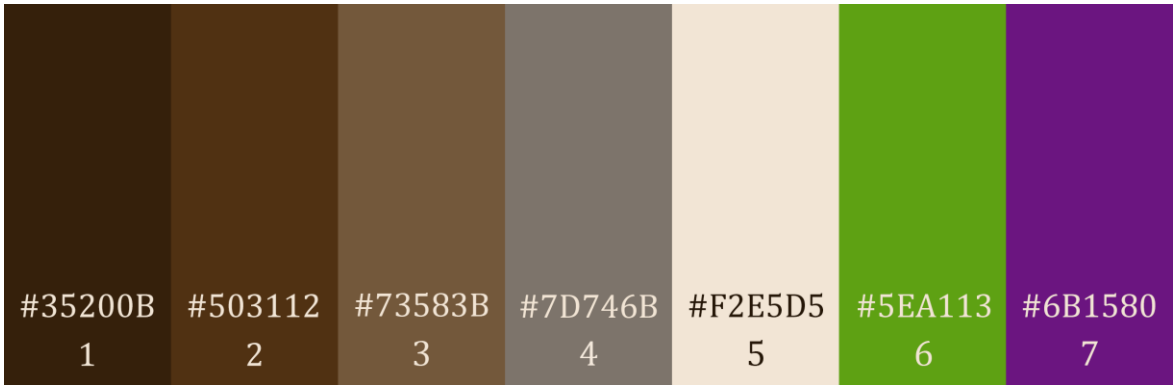
mora se dosljedno držati prirodnih boja krzna navedene životinje. Kako lik potječe sa sela te znamo da se bavi obradom zemlje, radom u šumi i slično, primarna boja jest sama boja zemlje, blata iz kojeg dolazi. Odabrana primarna smeđa boja (boja pod brojem 2 na slici 14.) zapravo je vrlo zasićena tamna topla narančasta boja, to jest kombinacija crvene i žute. Također je topla boja, predstavlja zemlju, sunce, zabavu, toplinu i seoski krajolik. Vrlo je ugodna ljudskom oku i ne ističe se u odnosu na prirodnu paletu boja i izgleda vučjeg krzna. Boja koja prati primarnu jest tamnija smeđa (boja pod brojem 1 na slici 14.), koja će se koristiti za naglašavanje dubine dizajna, to jest sjena nalik mrljama na krznu vuka koja će imati popratno značenje. Kako bi paleta boja bila ugodna oku i pristajala jedinstvenom odjevnom predmetu, važno je držati se temelja sheme boja. Korištenjem tri boje može se iskoristiti pravilo trostrane komplementarne sheme boja, gdje se koriste tri boje koje se nalaze na jednakoj udaljenosti na RYB krugu boja.



Slika 14. Snimka zaslona RYB kruga boja, trostrana komplementarna shema boja, izvor: https://www.canva.com/colors/color-wheel/ (dostupno 03.08.2022.)

Tako će sve boje biti dobivene koristeći se isključivo RYB krugom boja. Tako se dobiva jak vizualni kontrast i ravnoteža boja. Odabirom smeđe, to jest zasićene tamno narančaste kao primarne boje, koja će se koristiti u većoj količini od ostalih, važno je pratiti krug boja te odabrati uz smeđu boju prateću ljubičastu i zelenu boju (boje pod brojevima 7 i 6 na slici 14.). Za najbolju primjenu trostrane komplementarne sheme boja odabiru se smeđa, ljubičasta i zelena boja. Također je dopušteno eksperimentiranje sa zasićenjem i svjetlinom dviju sporednih boja, ovisno o njihovoj količini u samome dizajnu i međusobnom odnosu. Kako bi se izbjegla velika zasićenost tamnih boja na dizajnu dodaje se bijela krem boja. Dobiva se na način da se koristi

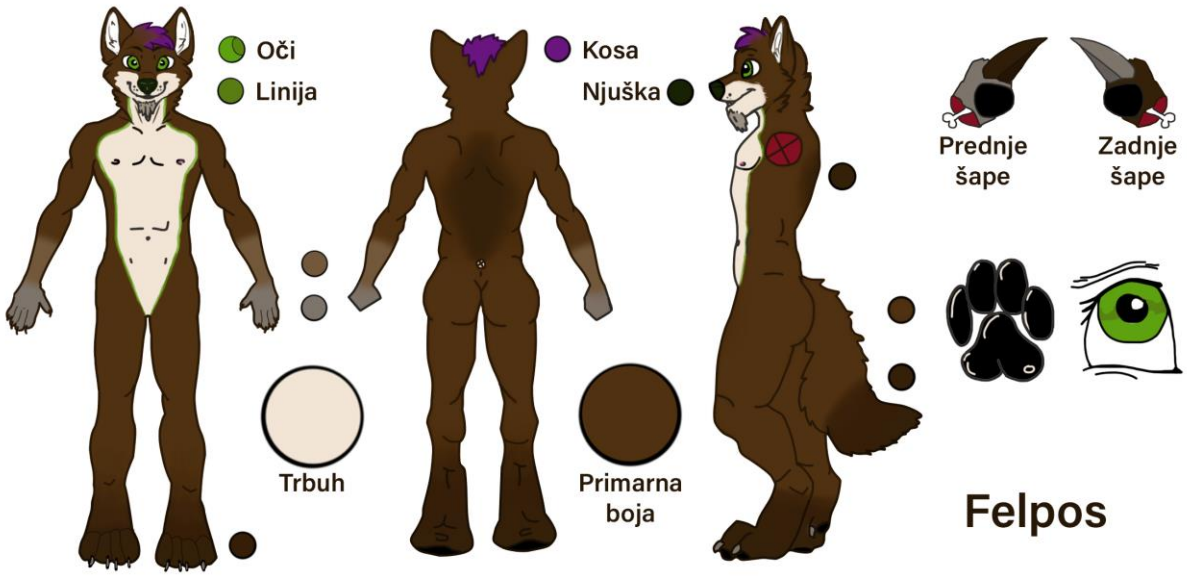
istim krug boja te se od nezasićene svijetle tople narančaste boje, to jest iste već korištene smeđe boje, ali iznimno posvijetljene dolazi do krem bijele (boja pod brojem 5 na slici 14.). Služi kao par tamnijoj smeđoj boji. Također, kao par primarnoj smeđoj boji dodaje se nezasićena tamna narančasta, to jest siva (boja pod brojem 4 na slici 14.).



Slika 15. Odabrana paleta boja, Autor

7.1.3. Dizajn

Kombinacijom smeđe i zelene prikazat će se porijeklo lika, kao podsjetnik na šumu i seoski krajolik u kojem je odrastao. Zelenom će se istaknuti manji detalji koji će ukazati na prošlost lika, dok će smeđa prekriti najveći dio lika, također kao prirodna boja vučjeg krzna. Ljubičasta će se dodatno isticati na najmanjem dijelu kao izraz nečega novog te će predstavljati veselu i kreativnu osobnost lika. Nijanse smeđe boje izrazit će mukotrpnu i radničku povijest lika, gdje će siva na prednjim šapama (rukama) dočarati istrošenost ruku lika poput izblijeđenog vučjeg krzna. Tamnija smeđa na stražnjim šapama (nogama) istaknut će rad na zemlji, poput blatnih prljavih cipela, dok će tamnija mrlja na leđima u obliku romba predstavljati olakšanje, kao da mu je pao kamen s leđa, te zaštitu od budućih poteškoća sličnih onima s kojima se susretao u prošlosti. Bijela boja na trbuhu, kao ravnoteža ostatku, istaknut će nevinost i dobrotu lika - kod vukova i pasa u prirodi obično se također na trbuhu nalaze svjetlije boje. Konačna paleta boja sastoji se od sedam boja: tamne smeđe, smeđe, svijetle smeđe, sive, bijele, zelene i ljubičaste boje. To su definirane boje za narudžbu umjetnog krzna za izradu kostima.



Slika 16. Ilustracija ispunjenog obrasca kostima vuka (reference sheet), Autor

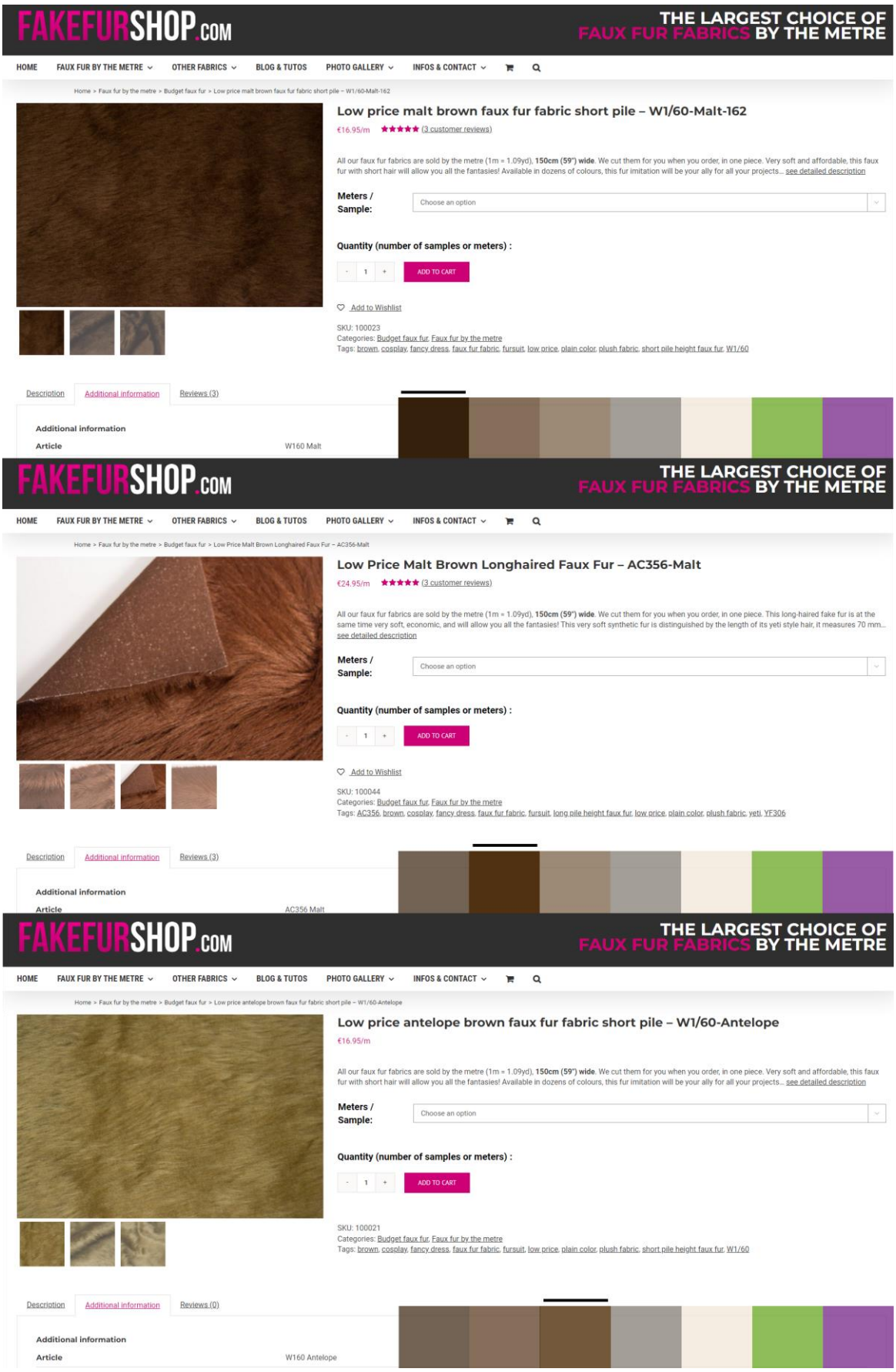
Slika 17. Digitalna ilustracija Felposa, autor: Una Škugor

7.2. Umjetna krzna

Nakon definiranja palete boja potrebno je pronaći krzno odgovarajućih boja. Nakon nekolicine naručenih manjih kvadratnih uzoraka raznih boja i različitih prodavača, pronađene su odgovarajuće boje za svaku od boja iz palete. Odgovarajuća krzna pod nazivima "W1/60 Malt 162" smeđa, "AC356 Malt" smeđa, "W1/60 Antelope" smeđa, "W1/60 Silverfox 186" siva, "W1/60 Ivory" bijela, "AC356 Lime" zelena i "AC356 R." ljubičasta naručuju se pravovremeno za daljnju izradu rada (pogledati slike 18. – 20.).

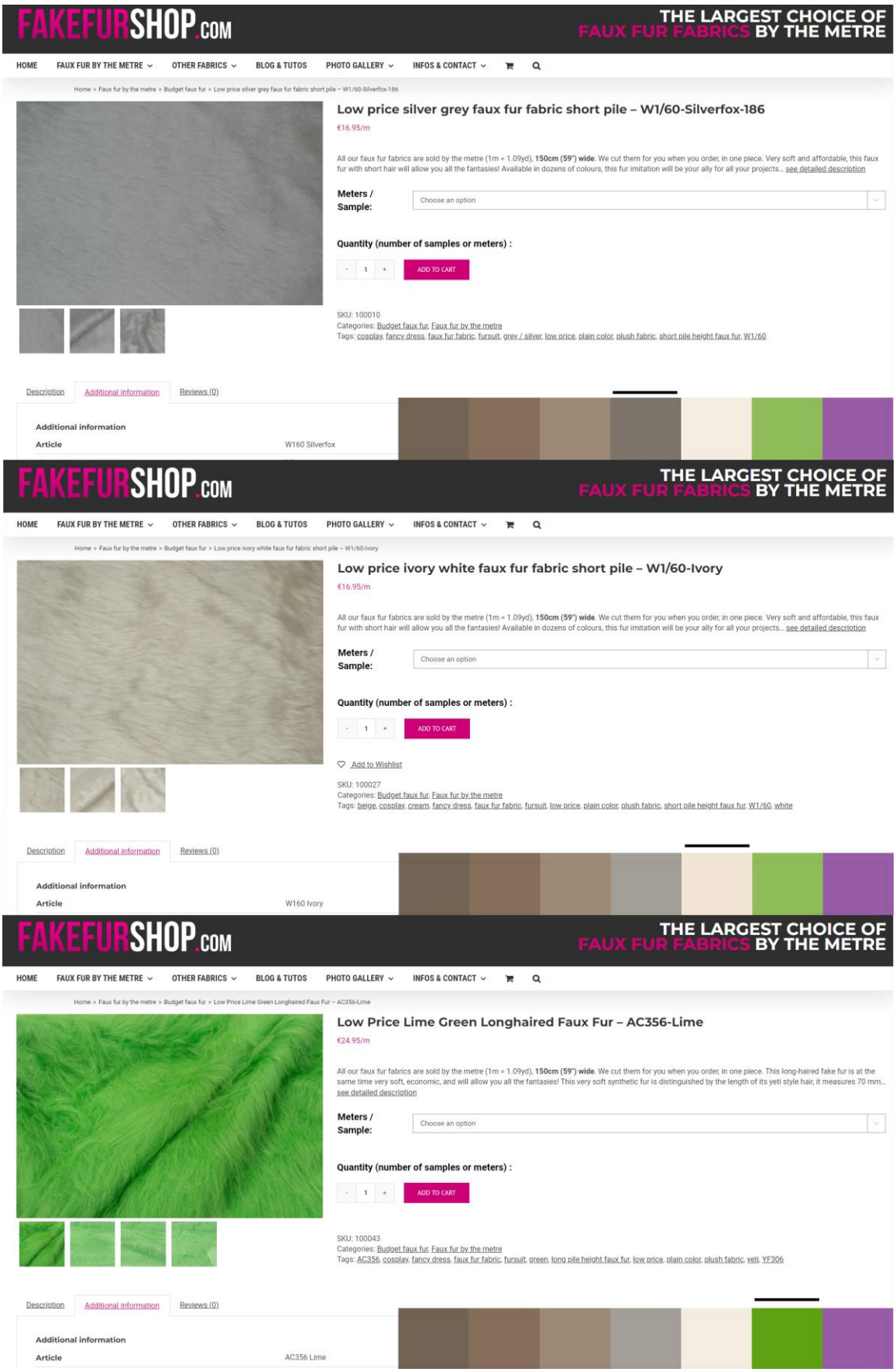
Slika 18. Fotografija naručenih uzorka krzna, Autor

Sve tkanine koje odgovaraju željenim bojama mogu se pronaći na poveznici "www.fakefurshop.com". Umjetna krzna prodaju se po metru dužine, dok širina iznosi 150 centimetara. Režu se prema narudžbi te tako dolaze u komadu. Krzna su načinjena od stopostotne sintetike. Ova su umjetna krzna povoljnija te ih je moguće naručiti u različitim dužinama dlake. Krzno je mekano, ekonomično i omogućit će lako oblikovanje kostima. Unatoč tome što je ovo cjenovno pristupačnija serija umjetnog krzna, ovaj je asortiman po kvaliteti i sastavu identičan konkurentskima. Količina krzna procjenjuje se i naručuje prema dizajniranom obrascu lika. Četiri krzna naručuju se samo u količini od jedan po boji, to jest jedan metar dužine i metar i pol širine, kratke dužine dlake, a to su: tamno smeđa, siva, bijela i zelena. Primarna boja krzna naručuje se u dva komada, to jest dva metra dužine zbog veće primjene, te sadrži veću dužinu dlake. Primarna smeđa bit će duže dlake od ostalih kako bi se izbjegla plosnatost samog kostima. Ljubičasto krzno nije jednake dužine jer će biti primijenjeno kao kosa na kostimu, a zbog manje primjene potrebno je naručiti samo nekoliko uzoraka. Završnom odlukom o potvrdi pravovaljanih nijansi boja krzna, preko uvida u već dostavljene manje uzorke svakog navedenog krzna, vrši se narudžba koja cjenovno doseže do 138,63 eura, to jest 1043,80 kuna.



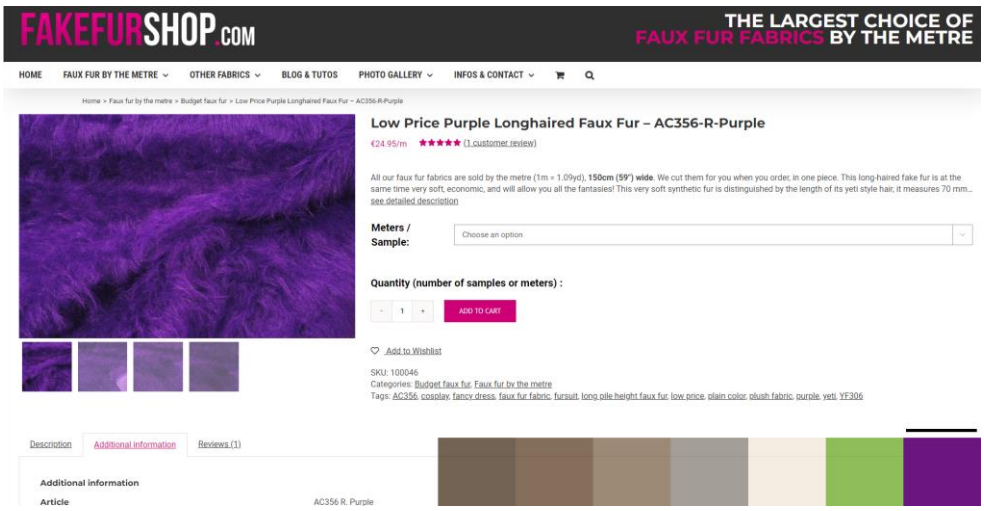
Slika 19. Snimke zaslona web trgovine,

izvor: https://www.fakefurshop.com (dostupno 27.07.2022.)



Slika 20. Snimke zaslona web trgovine,

izvor: https://www.fakefurshop.com (dostupno 27.07.2022.)



Slika 21. Snimka zaslona web trgovine,

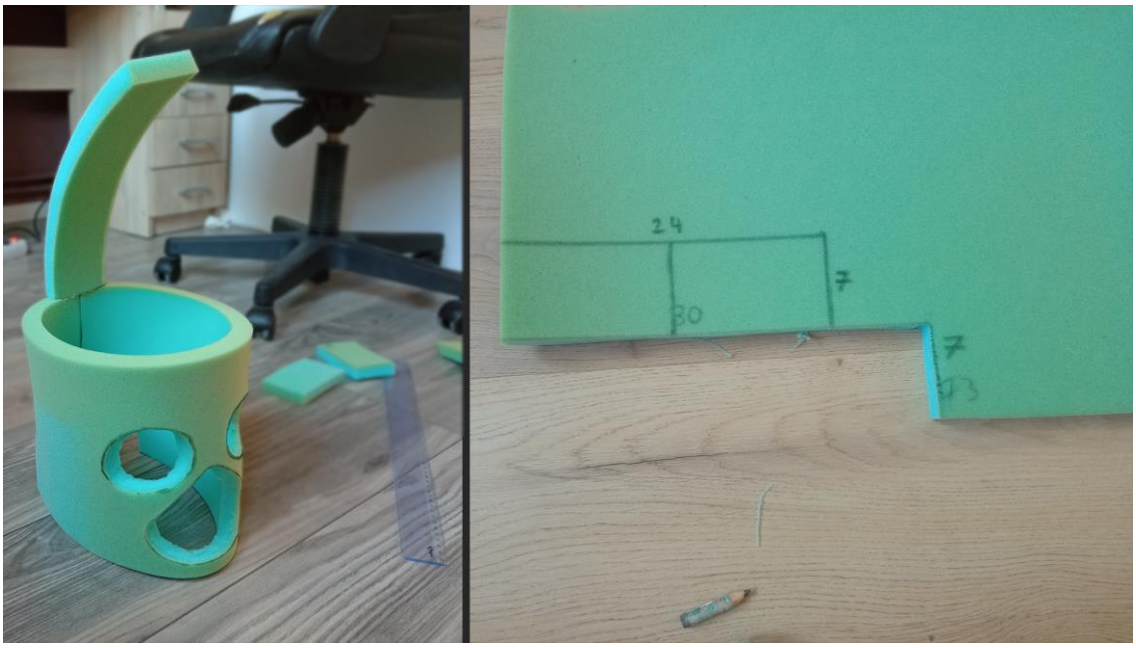
izvor: https://www.fakefurshop.com (dostupno 27.07.2022.)

Slika 22. Fotografija naručene paleta boja umjetnog krzna, Autor

7.3. Oblikovanje

Za oblikovanje određenih dijelova kostima nužno je koristiti postojani materijal koji će se lako oblikovati te neće biti neugodan osobi koja će nositi kostim. Dijelovi kostima koji se izrađuju od takvog materijala su glava vuka, šape i rep. Prikupljanjem informacija o dostupnosti na tržištu te pregledom inventara koji je dostupan studentu, kao materijal koji pristaje ovoj vrsti modeliranja i daljnje izrade kostima odabrana je meka spužva. Nakon uspješne nabave pristupačnog materijala u dovoljnoj količini vrši se oblikovanje. Nakon nabave alata - oštrice, alata za obilježavanje i vrućeg ljepila, može se početi s oblikovanjem spužve u željeni oblik.

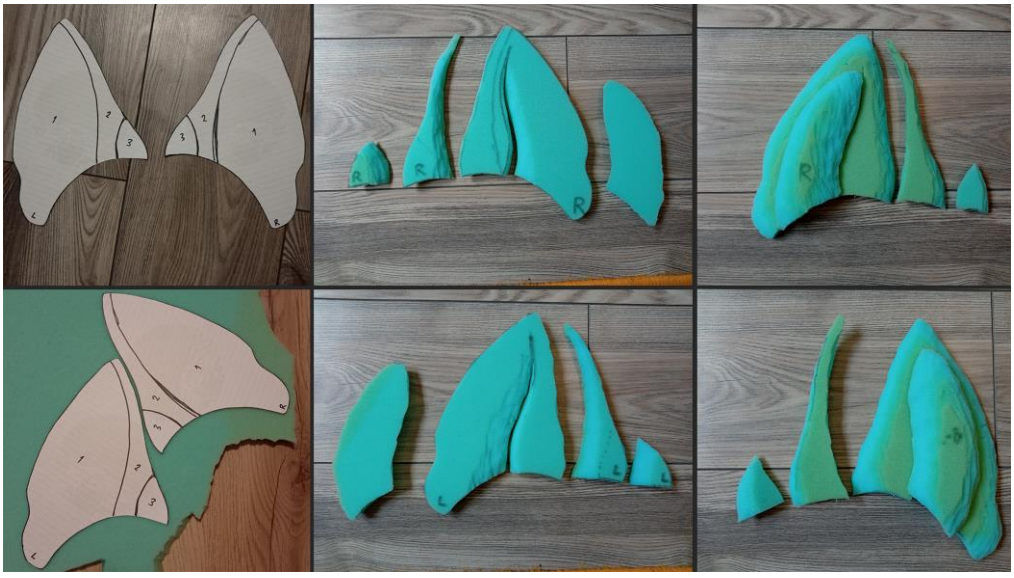
Slika 23. Spužva korištena za oblikovanje glave, Autor



Slika 24. Oblikovanje baze glave od spužve, Autor

Slika 25. Oblikovanje baze glave od spužve, Autor

Uz korištenje skica i referenci životinje vuka započinje se s izradom stilizirane glave kostima vuka. Koristeći se autorovom mjerom, dobiva se opseg spužve koji okružuje glavu u obliku šupljeg valjka. Zatim se spajanjem vrhova dodaju izduženi izrezani kvadrati. Skiciranjem na plošnom materijalu oblikuje se pravovaljani oblik stiliziranih ušiju. Prvo se radi dizajn jednog uha te se zrcaljenjem dobiva simetrični oblik ušiju. Kako bi se formirao prirodni oblik ušiju, lijepi se više slojeva spužve i režu se oštri rubovi.

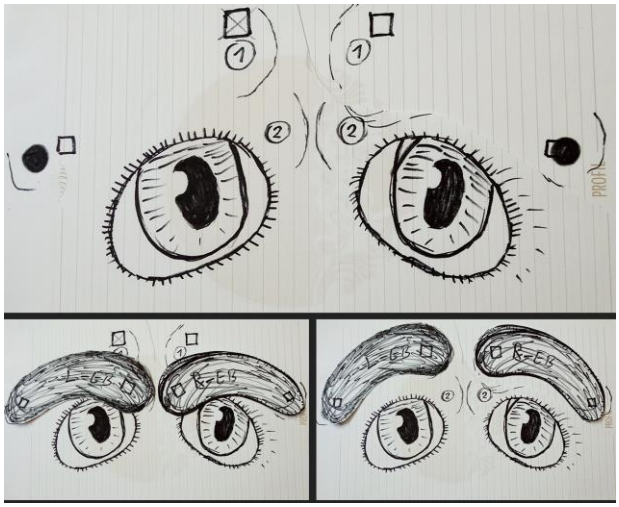


Slika 26. Oblikovanje vučjih uši od spužve, Autor

Uši se sastoje od jednog glavnog izrezanog oblika spužve na koji se naknadno lijepe postupno jednolično manji oblici kako bi se formirao stražnji dio. Na prednji dio dodaju se rubovi koje će formirati prednji dio ušiju. Prije spajanja ušiju na bazu potrebno je povezati i popuniti sve šupljine na vrhu glave. Uši se postavljaju na pravo mjesto kako bi izgledale prirodno te se lijepe na obilježenom mjestu. Daljnjom skicom definira se oblik njuške i usta koji se izrezuje u većim oblicima. Izrezivanjem i postupnim rezbarenjem formira se završni stilizirani oblik njuške. Dodavanjem manjih izrezanih dijelova spužve popravljaju se nedostaci.

Slika 27. Oblikovanje njuške i usta od spužve, Autor

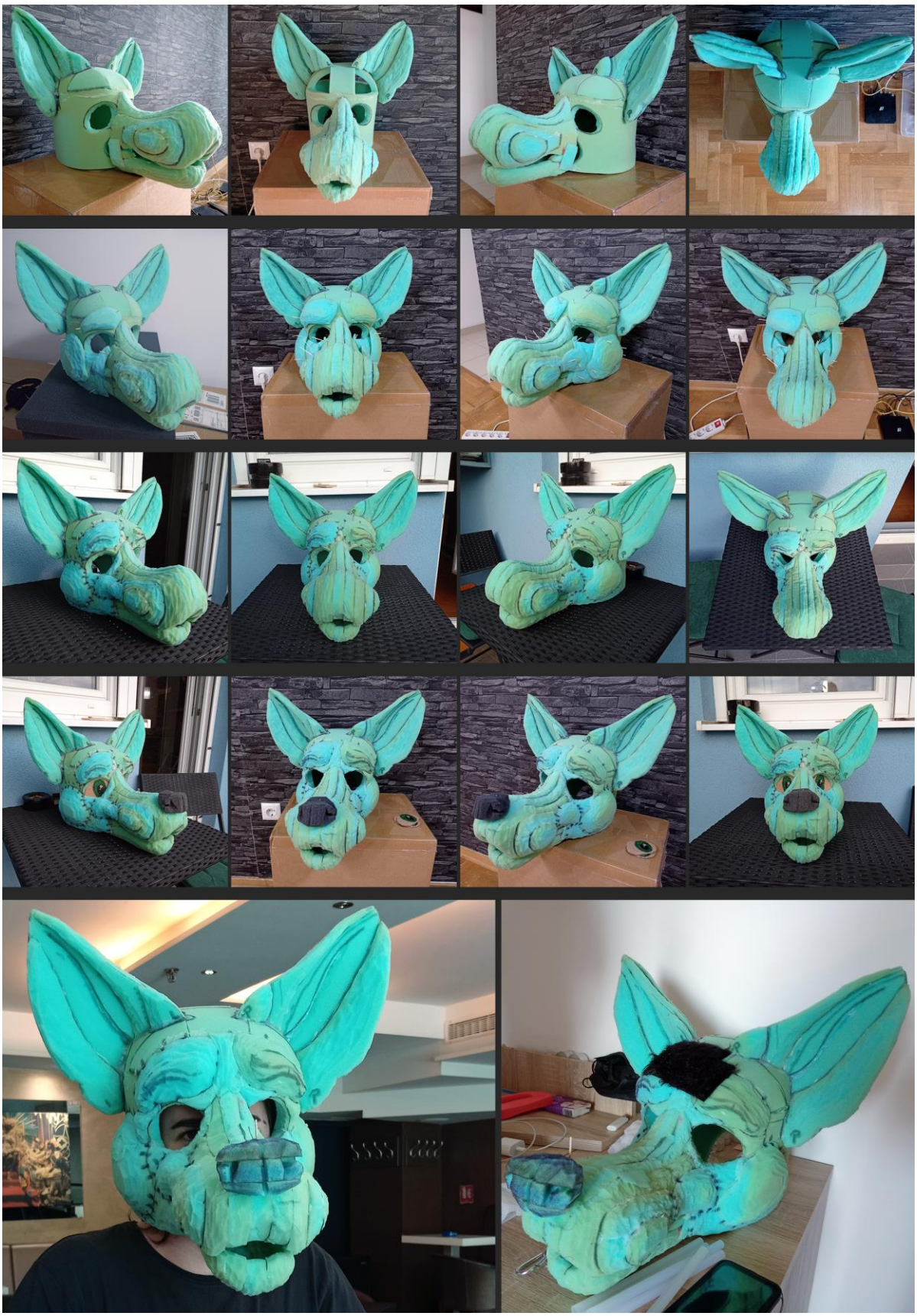
Lice se sastoji od četiri osnovna izrezana oblika spužve koji formiraju obrve, čelo i obraz koji se spaja s njuškom. Također se postupno izrezuju rubovi kako bi se formirao neprimjetan prijelaz između svakog komada spužve. Naknadno se dodaju manji detalji te se izrezuje višak spužve na modelu glave. Na kraju se izrezivanjem formira šupljina očiju te se dodatnom spužvom oko očiju učvršćuje željeni oblik.



Slika 28. Dizajniranje obrvi, Autor

Slika 29. Oblikovanje obraza od spužve, Autor

Slika 30. Oblikovanje glave kostima od spužve, proces 1, Autor



Slika 31. Oblikovanje glave kostima od spužve, proces 2, Autor

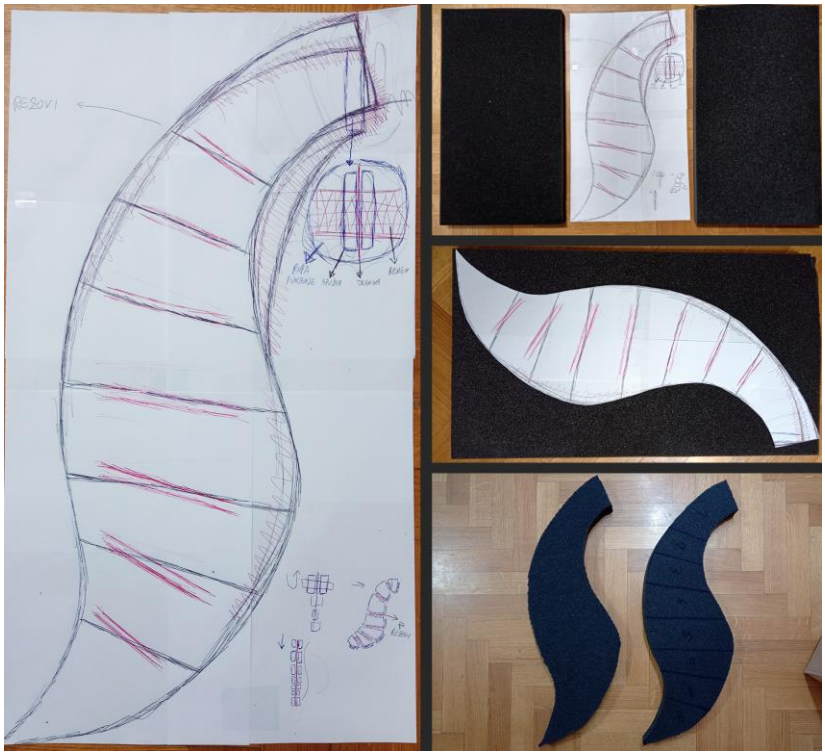
Nakon završetka oblikovanja glave kostima vuka oblikuju se noge kostima, to jest stražnje šape. Rade se po mjeri autora, uzimajući mjere svake noge izrezuje se potplat od tvrde spužve. Daljnjim oblikovanjem izrađuje se prednja kapica i jezik, dok se unutrašnjost prekriva materijalom za lakše stavljanje i skidanje šape sa stopala.

Slika 32. Oblikovanje šape od spužve 1, Autor

Materijal koji se lijepi u unutrašnjosti šape zapravo je mrežica izrađena od sintetike i služi kao podstava. Velikim izrezanim komadima tvrde spužve oblikuju se vučje šape prema skici i metodi zrcaljenja radi simetričnog izgleda. Postupnim rezanjem oštrih rubova i dodavanjem manjih oblika formira se stilizirani oblik šape.

Slika 33. Oblikovanje šape od spužve 2, Autor

Spužva se koristi u posljednjem dijelu za rep kostima. Skiciranjem i testiranjem različitih ideja, konačni rep oblikuje se na skici riblje kosti.



Slika 34. Skica riblje kosti i izrezana spužva za rep, Autor

Željeni oblik repa, dužina i širina skiciraju se na papiru te se izrezuje željeni oblik u debljoj tvrdoj spužvi. Nakon izrezana dva sloja spužve za rep, režu se poprečno kako bi poprimili rebrasti izgled. Dijelovi se odvajaju od jednog do tri centimetara udaljenosti, zatim se lijepe na postojanu tkaninu jednakog oblika, koja će se nalaziti između ta dva sloja spužvi. Time se dobiva pokretljivost repa, ostavljajući dojam prirodnog kretanja repa tijekom hodanja.

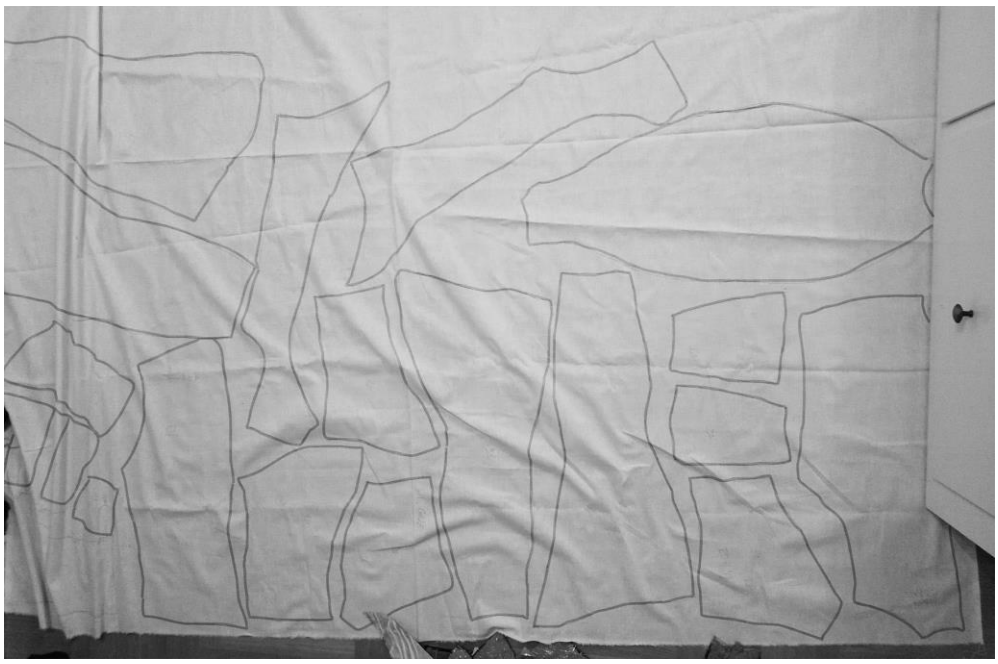
Slika 35. Proces izrade repa od spužve, Autor

7.4. Kroj

Prije početka izrade samog kroja potrebno je uzeti mjeru osobe koja će nositi kostim, u ovom slučaju to je autor. Kako bi se uzela mjera cijelog tijela, najefikasniji je pristup da se cijelu osobu prekrije ljepljivom trakom.

Slika 36. Tehnika žive lutke, lijepljenje trake preko većine tijela, Autor

Prvi je korak odijevanje osobe u jednokratno odijelo koje se može pronaći u svakom lancu trgovina koji u svojoj ponudi ima građevinski materijal. Korišteno je zaštitno odijelo za bojenje te je preko njega stavljena ljepljiva traka. Kod lijepljenja ljepljive trake preko zaštitnog odijela važno je ostaviti prostor između tijela i jednokratnog odijela, koristeći se dvama prstima kako bi se izbjegao suviše uzak kroj. Nakon završetka prekrivanja tijela ljepljivom trakom, pri čemu nepokriveni ostaju samo glava, šake i stopala, počinju se markerom obilježavati dijelovi kroja. Također je važno imati na umu dizajn i smještaj boja kako bi se izbjegli dodatni rezovi i spajanja. Stoga je, prije samog označivanja mjesta gdje će se izrezivati na živoj lutki, potrebno označiti definirani dizajn lika na traku. Potom treba označiti završno mjesto izrezivanja te izrezati dijelove. Rezanjem nastalog kombinezona s žive lutke preko obilježenih dijelova dobivaju se pojedinačni dijelovi koji u konačnici čine sam kroj. Spajanjem tih dijelova dobiva se prvobitan kombinezon. Kako bi se osigurao točan rez krojeva, može se ugledati na postojeće dostupne komade odjeće, poput hlača i majica.



Slika 37. Prepisani kroj na tkanini, Autor

Slika 38. Dobiveni kroj modela na komadu povoljne tkanine, Autor

Nakon što su svi dijelovi izrezani važno ih je pokušati što više izravnati metodom preše. Nakon što su komadi ljepljive trake izravnati, izrađuje se sam kroj. Precrtavanjem negativa dijelova na komad jeftine testne pamučne tkanine te izrezivanjem istog po tom se kroju izrađuje testni komad odjevnog predmeta. Nakon isprobavanja zašivenog testnog kostima utvrđuju se manji popravci nužni za savršeno pristajanje uz tijelo. Zatim se kroj ponovno precrtava na papir uz navedene popravke te se bilježe proširenja i sužavanja na za to predviđenim komadima kroja. Nakon što su svi dijelovi precrtani na papir, lakše će se i preciznije izvući točan kroj precrtan na krzno.

Slika 39. Testiranje probnog komada kroja zašivenog od povoljne tkanine, Autor

Zatim se svi dijelovi polažu na krzno, ovisno o tome koja je boja u pitanju. Važno ih je postaviti u točnoj poziciji željenog smjera dlake na umjetnom krznu, pazeći na to da se niti sastaju pod pravim kutom. Radi lakoće spajanja svakog komada kroja, prilikom precrtavanja kroja na krzno nužno je ostaviti barem dva centimetra prostora oko ruba, korištenjem krede ostavlja se negativan otisak na krznu. Zatim se krzno reže na poleđini kako se ne bi oštetio izgled krzna.

Slika 40. Precrtavanje krojeva za tijelo, Autor

Najbolje je koristiti male škarice poput onih za nokte jer njima se najmanje oštećuje dlaka krzna. Na rubovima odrezanih komada krzna zatim se također navedenim škaricama skida višak dlake kako bi se omogućilo lakše šivanje kroja.

Slika 41. Obrubljivanje, skraćivanje krzna na krojevima s malim škaricama, Autor

Prije početka šivanja važno je prvo ručno jednostavnim šavovima povezati dijelove kako bi se primijetile mogućnosti nastanka grešaka u kroju, koje se zatim otklanjaju i režu. Zatim se svi dijelovi kroja povezuju strojnim šivanjem, pri čemu se koristi dvostruki cik-cak šav, kao jedan od najprimjerenijih za ovu vrstu tkanine i kroja. Ovaj šav uglavnom se koristi za rastezljive ili pletene tkanine poput umjetnog krzna.

Slika 42. Prepisani kroj na papir, Autor

Važno je naglasiti da se svako šivanje čini na pogrešnoj, to jest invertiranoj unutrašnjoj strani kroja, kako bi u konačnici predmet bio okrenut na pravu stranu, a time se izbjegava vidljivost šavova. Svaki komad kroja označen je brojem. Brojevi 14, 12, 6 i 5 čine lijevi rukav. Brojevi 13, 15, 7 i 4 čine desni rukav. Zatim se rukavi nadovezuju stražnjim dijelom na brojeve 10 i 11 koji tvore leđa. Prednjim dijelom spajaju se s brojevima 2 i 3, koji zajedno sa središnjim dijelom pod brojem 1 tvore trbuh, to jest prednji dio trupa. Brojevi 16 i 9 čine lijevu nogavicu, dok 17 i 8 čine desnu. Ključni dio koji spaja veliki broj dijelova na međunožju označen je nulom.

Slika 43. Zašiveni izvrnuti dijelovi kroja povoljnom tkaninom, Autor

Kroj se sastoji od ukupno 20 dijelova. Prateći svaki broj zabilježen na komadu i njegovu funkciju, šivanjem tvore završeni kroj. Iznimka je sredina leđa između brojeva 10 i 11, gdje se ostavlja otvoreno kako bi se postavio patentni zatvarač iste nijanse kao krzno koje spaja. On služi kako bi osoba lakše obukla kostim. Na kraju kralješnice, nekoliko centimetara nakon kraja zatvarača ostavlja se potrebna šupljina za rep koji će se naknadno stavljati na osobu.

Slika 44. Dobiveni kroj modela od krzna, Autor

7.5. Lijepljenje

Nakon dovršenog kroja potrebno je krznom prekriti nožne šape i glavu kostima ranije načinjene od spužve. Metodom sličnom kao kod izrade tijela, na spužvu se stavlja povoljna tkanina.

Slika 45. Definiranje kroja šape, Autor

Povoljnom tkaninom prekriva se cijela glava te se pričvršćuje pribadačama kako bi pratila formu oblina spužve. Ovaj postupak radi se kako bi se izbjegli nabori koji bi se pojavili kada bi se krzno stavilo u jednom komadu. Tkanina koja prekriva glavu sastoji se od manjih dijelova koji čine kroj.

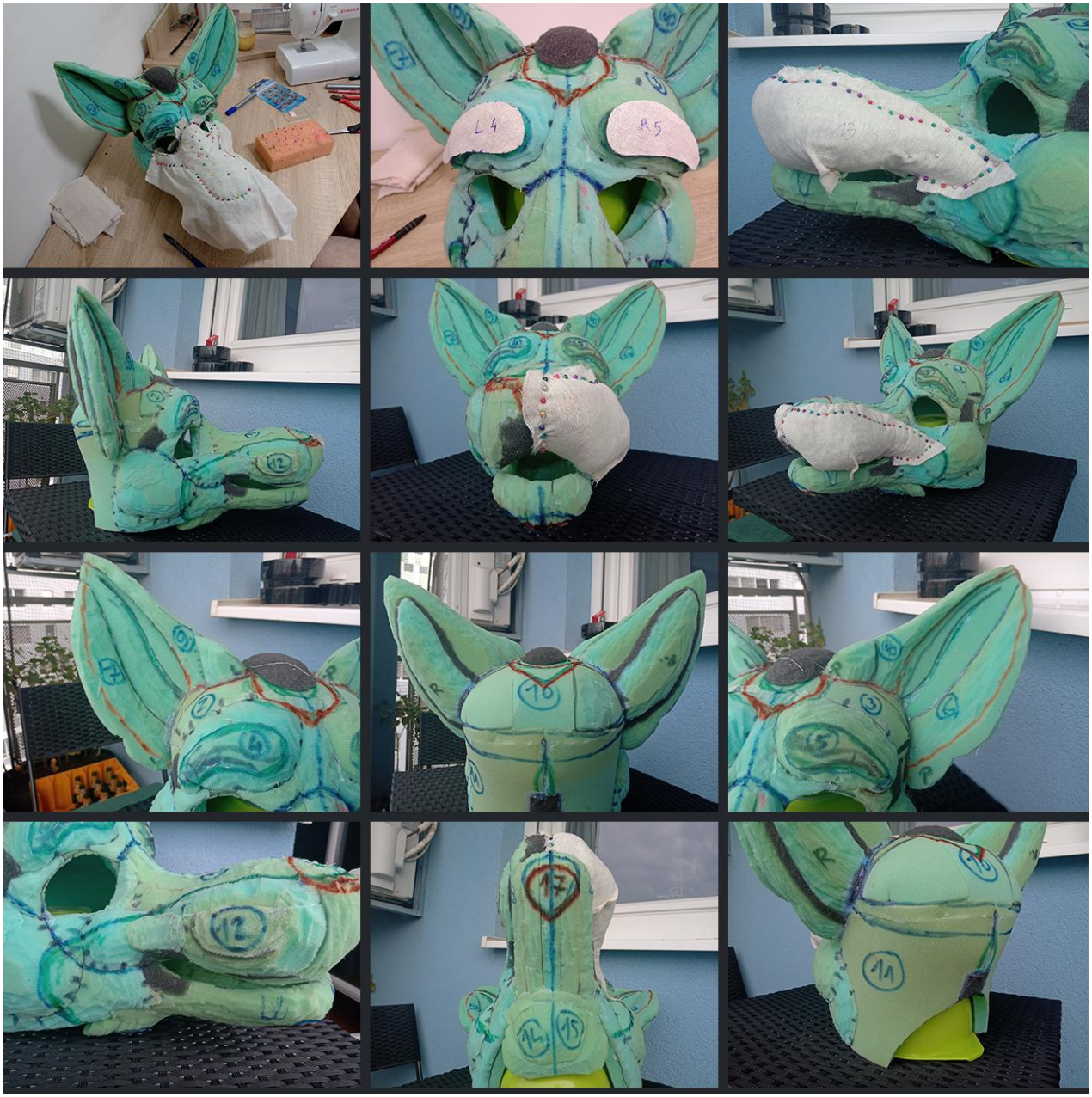
Slika 46. Proces izrade kroja šapa od krzna, Autor

Slika 47. Bilježenje kroja na samim šapama, Autor

Slika 48. Izrada kroja glave, Autor

Izrezivanjem željenih oblika dobiva se kroj koji se paralelno precrtava na spužvu. Sve se prekriva tkaninom osim unutrašnjosti ustiju, šupljine očiju i manjeg dijela gdje dolazi nos. Oči i usta prekrivaju se na način da tkanina ulazi unutra, ali ne u potpunosti, kako bi u daljnjoj obradi krzno izgledalo prirodnije, umjesto naglog reza koji bi nastao na tim dijelovima kada tkanina ne bi ulazila u te šupljine. Zatim se nastali kroj precrtava na krzno. Prije precrtavanja na krzno važno je utvrditi smjer kretanja dlake na umjetnom krznu. Kako bi se izbjegla vidljivost kože osobe koja nosi kostim tijekom okretanja glave, važno je dodati dio kroja koji će prekriti vrat, približno 15 centimetara. Kad su svi komadi izrezani, potrebno je aparatom za šišanje skratiti dlaku krzna na prednjem dijelu glave. U potpunosti se skraćuju dlake krzna koje se nalazi na njušci, ustima, oko očiju i obraza. Kod obraza i iznad obrva krzno se postupno ostavlja u izvornoj dužini dlake. Nakon završetka kroja dobivenog od umjetnog krzna započinje lijepljenje. Vruće ljepilo temeljito se i precizno nanosi na krzno te se pritišće uz spužvu, na način da se krzno lijepi postupno po dužini. Nužno je pažljivo postavljati krzno kako bi se izbjegla moguća kriva pozicioniranja krzna na spužvu. Započinje se od njuške te se nastavlja prema stražnjem dijelu glave. Također je važno paziti na količinu vrućeg ljepila kako bi se izbjegla suvišna količina na manjem mjestu te kako ljepilo ne bi izbilo van i uništilo samu umjetnu dlaku.

Debljom tkaninom u boji, kao što je flis, ispunjava se unutrašnjost njuške na isti način kao i ostatak glave. Zubi se oblikuju bijelom polimernom glinom te se lijepe na rubove usta, a od istog se materijala radi i njuška. Unutrašnjost glave se može prekriti spandeksom radi udobnosti i pridržavanja glave osobe koja će nositi kostim. Oči se izrađuju od mrežice izrezane prema formi šupljina očiju na spužvi. Zatim se primjenjuje boja s obje strane mrežice za oči. Unutrašnjost se boji u crno, dok se izvana boji prema definiranom dizajnu lika. Šarenica se boji u zelenu boju, dok bjeloočnica ostaje bijela. Mrežica se zatim lijepi na plastični okvir tamne boje oblikovan prema šupljinama očiju te se lijepi unutar šupljina očiju na spužvi.



Slika 49. Bilježenje kroja na samoj glavi kostima, Autor

Nožne, to jest stražnje šape lijepe se na identičan način kao i glava. Preko njih se postavlja tkanina radi utvrđivanja kroja, zatim se kroj izrezuje iz krzna te se lijepi na šape. Kod šapa se aparatom za šišanje obrije manji dio na mjestima gdje će se nalaziti kandže. Kandže se izrađuju od polimerne gline. Zatim se vrućim ljepilom lijepe na za to predviđena mjesta.

Slika 50. Završene nožne šape, Autor

Slika 51. Kandže na šapama, zubi i nos izrađeni od polimerne gline, Autor

7.6. Prednje šape

Šape na rukama izrađuju se sličnom metodom kao rukavice. Na komad rastezljive tkanine uzima se obris dlana raširenih prstiju, no mali prst i prstenjak ostaju povezani jer je broj prstiju na kostimu vuka manji u odnosu na broj ljudskih prstiju. Izrađuje se od spandeksa te će se nalaziti unutar šape i koristiti kao podstava. Kroj šape izrađuje se bez obrisa dlana. Ostavlja se veći obli prostor oko ruba prstiju i oko dlana, otprilike oko jednog centimetra, te se izrezuje kroj. Kako bi se dobio simetričan kroj, prvi obris okreće se naopako te se izrezuje drugi. Zatim se ponavlja isti postupak za drugu šapu.

Slika 52. Proces izrade gornjih šapa, Autor

Nakon toga oblikuje se prednji dio šape prema ranije napravljenom predlošku šape. Izrezuje se četiri dijela krzna za prste i jedan za dlan, zatim se svaki dio okreće na drugu stranu kako bi se prema njima izradila druga strana šape. Zatim se na crnom flisu nacrta oblik vučjih jastučića koji se postavlja na odgovarajuće mjesto na vanjsku stranu umjetnog krzna, to jest na samu dlaku. Strojnim se šivanjem po crtama nacrtanima na flisu povezuju te dvije tkanine ravnim šavom, zatim se izrezuje višak tkanine. Cik-cak šavom dodatno se učvršćuje tkanina na krzno. Na unutarnjoj strani umjetnog krzna radi se rez, te se u prostoru između tkanine jastučića i krzna stavlja polifil kako bi se kreirale njihove obline. Rez se zatim zatvara iglom i koncem. Nakon što su svi jastučići ispunjeni i zatvoreni, svaki dio krzna kroja šape strojnim se šivanjem povezuje na unutarnjoj strani. Isti postupak ponavlja se za gornji dio šape bez jastučića. Zatim se obje strane šape povežu strojnim šivanjem naopako, to jest na unutrašnjoj strani. Postavlja se rastezljiva

tkanina napravljena prvobitno kao rukavica, to jest podstava na unutrašnju stranu šape. Ručnim se šivanjem zatim povezuju vrhovi svih prstiju šapa i podstave. Šapa se zatim okreće na pravu stranu te se unutrašnjost ispunjava polifilom kako bi se dobio dojam oblika vučjih šapa. Na kraju se zašiju svi ostali otvoreni rubovi i dodaju se već navedenim postupkom kandže od polimerne gline, te se postupak zrcalno ponavlja s drugom rukom.

Slika 53. Proces izrade gornjih šapa, Autor

7.7. Rep

Vanjski dio repa izrađuje se po kroju od umjetnog krzna te se poput jastučnice navlači na kostur repa načinjenog od spužve. Na donjem dijelu repa se na kroj postavlja patentni zatvarač radi lakšeg pristupa unutrašnjosti. Ostatak šupljine repa ispunjava se polifilom kako bi rep bio lagan i mekan. Na dio repa koji se pričvršćuje uz tijelo postavlja se hvataljka za remen. Hvataljka se izrađuje od čvrste tkanine, poput one za naramenice, te se rubovi lijepe za kostur repa. Dio između hvataljke od tkanine i kostura repa ostavlja se nezalijepljenim kako bi kroz njega mogao proći remen koji ulazi kroz rupu na odijelu i zakopčava se oko pasa osobe koja nosi kostim. Metodom odvojenog repa osigurava se njegova prirodna pozicija i čvrstoća.

Slika 54 Kroj repa, Autor

Slika 55. Završeni rep, Autor

8. Prikaz realizacije rada

Slika 56. Fotografija 1, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj

Slika 57. Fotografija 2, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj

Slika 58. Fotografija 3, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj

Slika 59. Fotografija 4, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj

Slika 60. Fotografija 5, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj

Slika 61. Fotografija 6, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj

9. Zaključak

Završnom realizacijom kostima dolazi do izražaja njegova poruka. Njegov utjecaj na društvo vidljiv je tek u cijelosti kao završen rad, ostavljajući samo društvo uglavnom bez riječi. U današnjem vremenu neprimjenjiva su opća mišljenja i brojni stereotipi o ovom tek rođenom mediju prikazanom u ovom inovativnom umjetničkom završnom radu. Tek kada se, nakon dopunske demistifikacije od strane autora, ukaže na ovu vrstu medija, na kostime kao takve te na ovu vrstu ilustracije, tek tada se počinje razumjeti ova vrsta rada, to jest kostima. Kroz ilustraciju je bogato prikazan studentov život kroz dublje semantičko značenje koje se rađa u mediju kostima, iako mnogi ne razumiju smisao i primjenu kostima. Sigurno je da kroz ovaj jedinstveni i tek nastali medij kostima autor mijenja stereotipe i mišljenja, šalje poruku samom svojom suštinom. Poruka se može shvatiti na više načina, ali oni koji znaju čitati ovaj medij razumiju je upravo onakvu kakvom ju je autor zamislio i poslao. Kostimi su danas vidljivi posvuda, ali već imaju unaprijed definiranu namjenu za razliku od kostima predstavljenog u radu. Dok bi se od strane društva antiteza ovog rada mogla daljnjom verbalizacijom postaviti u neku od postojećih namjena, vjerojatno bi dobila namjenu. Onaj tko to želi moći će primiti poruku otvorenog uma i razumjeti je u cijelosti. Koristeći ovaj medij lakše je pobjeći od sebe i od surove stvarnosti, doživjeti novo rođenje, postati hrabrija, ponosnija osoba. Simbolika koloristićkih detalja i njihovo dizajnersko rješenje uspješno je usklađeno s autorom, njegovim životom i osobnošću. Privođenjem procesa izrade kostima kraju uspješno je ostvarena sama koncepcija kostima, unatoč autorovoj neupućenosti u zanat kojim se bavio u ovome radu. Ulaskom u nepoznat svijet, prevladavajući nedoumice koje dolaze uz novo i nepoznato, smisao djela uspješno je ostvaren. Radeći kroz cijeli proces, od samog početka do realizacije, dizajner shvaća proces onoga na čemu radi. To je iznimno vrijedno iskustvo za svakog dizajnera. Da bi bilo koji dizajn bio uspješan, potrebno je razumjeti cijeli proces onoga čiji dizajn na kraju nastaje. Dakle, kroz ovaj rad, svladavanje poteškoća šivanja i ručnog rada, stječe se početna erudicija i iskustvo, što u bliskoj budućnosti pruža početničke mogućnosti za svladavanje nečeg drugog, još nepoznatog, a to omogućuje prednost u surovom i divljem svijetu.

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, FRANJO PODVEZ *(ime i prezime)* pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/~~ica~~ završnog/~~diplomskog~~ *(obrisati nepotrebno)* rada pod naslovom IZRADA STILIZIRANOG KOSTIMA VUKA *(upisati naslov)* te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/~~ica~~
(upisati ime i prezime)
Franjo Podvez
(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, FRANJO PODVEZ *(ime i prezime)* neopozivo izjavljujem da sam suglasan/~~na~~ s javnom objavom završnog/~~diplomskog~~ *(obrisati nepotrebno)* rada pod naslovom IZRADA STILIZIRANOG KOSTIMA VUKA *(upisati naslov)* čiji sam autor/ica.

Student/~~ica~~
(upisati ime i prezime)
Franjo Podvez
(vlastoručni potpis)

10. Literatura

[1] Bruno Bettelheim: Značenje bajki, Jugoslavija, Beograd, 1979.

[2] Rebecca L Grambo: Wolf – legend, enemy, icon, Firefly Books, Ontario, 2008

[3] sveti Bonaventura: Život svetoga Franje, Verbum, Split 2015.

[4] https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclopædia_Britannica/Costume dostupno 14.07.2022.

[5] https://archive.org/details/completehistoryo00cosg, dostupno 14.07.2022.

[6] https://www.etymonline.com/word/costume, dostupno 14.07.2022.

[7] http://www.vam.ac.uk/content/articles/m/making-stage-costumes/, dostupno 17.07.2022.

[8] https://archive.org/details/ritualspatternsi0000unse/mode/2up, dostupno 17.07.2022.

[9]https://www.academia.edu/26091504/Costume_as_Appearance_A_Study_in_the_Modalities_of_Existence_of_Film_Costumes, dostupno 17.07.2022.

[10] https://www.merriam-webster.com/dictionary/cosplay, dostupno 19.07.2022.

[11] https://www.comic-con.org/about, dostupno 19.07.2022.

[12] https://visualcontent.space/how-to-use-mascot-to-go-viral/, dostupno 19.07.2022.

[13] https://en.wikipedia.org/wiki/Mascot, dostupno 19.07.2022.

[14] https://hr.wikipedia.org/wiki/Furry_supkultura, dostupno 22.07.2022.

[15] https://www.merriam-webster.com/words-at-play/history-of-furry-and-fursona, dostupno 22.07.2022.

[16] https://hotpinkhaberdashery.com/blogs/news/the-history-of-sewing, dostupno 26.07.2022.

[17] https://www.napravi-sam.com/clanci/kako-isplesti-korpu-od-vrbove-sibe/, dostupno 26.07.2022.

[18] https://www.embroidery.rocksea.org/stitch/, dostupno 26.07.2022.

[19] https://en.wikipedia.org/wiki/Scissors#Sewing_and_clothes-making, dostupno 27.07.2022.

[20] https://threadsmonthly.com/how-to-clean-fabric-scissors/, dostupno 27.07.2022.

[21] https://hr.theanswerexperts.com/4209841-what-is-a-thimble-and-how-to-use-it, dostupno 27.07.2022.

[22] https://sewguide.com/sewing-machine-stitches/, dostupno 29.07.2022.

[23] https://hrv.beashandmade.com/5-times-use-your-machine-s-zigzag-stitch-14005, dostupno 29.07.2022.

[24] https://www.uptownatelier.com/create-your-happy/what-is-grainline, dostupno 29.07.2022.

[25] https://www.libble.eu/singer-2250/online-manual-730623/, dostupno 26.07.2022.

[26] https://www.youtube.com/watch?v=RO0mDnd-x-E, dostupno 26.07.2022.

[27] https://babynames.com/name/felix, dostupno 03.07.2022.

[28] https://en.wikipedia.org/wiki/Wolf, dostupno 03.07.2022.

[39] https://minikar.ru/hr/vdohnovenie/dopolnitelnye-i-rodstvennye-cveta-pravila-sochetaniya-cvetov/, dostupno 05.07.2022.

11. Popis slika

Slika 1. Skica kostima za ulogu Rossane u tragediji Bajazet , izvor: https://www.pinterest.com/pin/costume-sketch-for-role-of-adriana-as-rossana-in-tragedy-bajazet-in-opera-adriana-lecouvreur-giclee-print-francesco-cilea--565061703365268 82/ (dostupno 21.08.2022.)

Slika 2. Ulični izvođači, Špancirfest 2022., Vlastita fotografija

Slika 3. Goosebumps Panel, Comic-Con 2014., izvor: https://www.wallpaperflare.com/goosebumps-movie-comic-con-jack-black-laugh-wallpaper-uxpse (dostupno 22.08.2022.)

Slika 4. Maskota Zimskih olimpijskih igara Vučko u Sarajevu 1984., izvor: https://olympics.com/en/olympic-games/sarajevo-1984/mascot (dostupno 22.08.2022.)

Slika 5. Prva šivača mašina, Singer 1851., izvor: https://time.com/3985665/sewing-machine-invented/ (dostupno 24.08.2022.)

Slika 6. Trimer škare, izvor: https://www.reichelt.com/de/en/trimmer-scissors-210-mm-ck-c8431-p168814.html (dostupno 24.08.2022.)

Slika 7. Šivaći stroj korišten tijekom rada, Singer Tradition 2250, Vlastita fotografija

Slika 8. Utvrđivanje točnog grainlinea, izvor: https://www.mygoldenthimble.com/what-is-a-grainline-in-sewing/ (dostupno 24.08.2022.)

Slika 9. Zig-zag šav, Vlastita fotografija

Slika 10. Kroj za izradu majice dugih rukava, izvor: https://sewingpattern.co/product/long-sleeve-dress-shirt-sewing-pattern-pdf-size-us34-42eu44-52-12-99-kent-collar-2-button-cuff/ (dostupno 24.08.2022.)

Slika 11. Siluete poznatih likova iz animiranih serijala i filmova, izvor: https://www.pinterest.es/pin/207517495305191936/ (dostupno 27.08.2022.)

Slika 12. Sveti Franjo Asiški i vuk izvor: https://www.italyguides.it/en/umbria/gubbio/church-of-san-francesco/saint-francis-and-the-wolf (dostupno 04.10.2022.)

Slika 13. Obrazac lika, skica, Autor

Slika 14. Snimka zaslona RYB kruga boja, trostrana komplementarna shema boja, izvor: https://www.canva.com/colors/color-wheel/ (dostupno 03.08.2022.)

Slika 15. Odabrana paleta boja, Autor

Slika 16. Ilustracija ispunjenog obrasca kostima vuka (reference sheet), Autor

Slika 17. Digitalna ilustracija Felposa, autor: Una Škugor

Slika 18. Fotografija naručenih uzorka krzna, Autor

Slika 19. Snimke zaslona web trgovine, izvor: https://www.fakefurshop.com (dostupno 27.07.2022.)
Slika 20. Snimke zaslona web trgovine, izvor: https://www.fakefurshop.com (dostupno 27.07.2022.)
Slika 21. Snimka zaslona web trgovine, izvor: https://www.fakefurshop.com (dostupno 27.07.2022.)
Slika 22. Fotografija naručene paleta boja umjetnog krzna, Autor
Slika 23. Spužva korištena za oblikovanje glave, Autor
Slika 24. Oblikovanje baze glave od spužve, Autor
Slika 25. Oblikovanje baze glave od spužve, Autor
Slika 26. Oblikovanje vučjih uši od spužve, Autor
Slika 27. Oblikovanje njuške i usta od spužve, Autor
Slika 28. Dizajniranje obrvi, Autor
Slika 29. Oblikovanje obraza od spužve, Autor
Slika 30. Oblikovanje glave kostima od spužve, proces 1, Autor
Slika 31. Oblikovanje glave kostima od spužve, proces 2, Autor
Slika 32. Oblikovanje šape od spužve 1, Autor
Slika 33. Oblikovanje šape od spužve 2, Autor
Slika 34. Skica riblje kosti i izrezana spužva za rep, Autor
Slika 35. Proces izrade repa od spužve, Autor
Slika 36. Tehnika žive lutke, lijepljenje trake preko većine tijela, Autor
Slika 37. Prepisani kroj na tkanini, Autor
Slika 38. Dobiveni kroj modela na komadu povoljne tkanine, Autor
Slika 39. Testiranje probnog komada kroja zašivenog od povoljne tkanine, Autor
Slika 40. Precrtavanje krojeva za tijelo, Autor
Slika 41. Obrubljivanje, skraćivanje krzna na krojevima s malim škaricama, Autor
Slika 42. Prepisani kroj na papir, Autor
Slika 43. Zašiveni izvrnuti dijelovi kroja povoljnom tkaninom, Autor
Slika 44. Dobiveni kroj modela od krzna, Autor
Slika 45. Definiranje kroja šape, Autor
Slika 46. Proces izrade kroja šapa od krzna, Autor
Slika 47. Bilježenje kroja na samim šapama, Autor
Slika 48. Izrada kroja glave, Autor
Slika 49. Bilježenje kroja na samoj glavi kostima, Autor
Slika 50. Završene nožne šape, Autor

Slika 51. Kandže na šapama, zubi i nos izrađeni od polimerne gline, Autor
Slika 52. Proces izrade gornjih šapa, Autor
Slika 53. Proces izrade gornjih šapa, Autor
Slika 54 Kroj repa, Autor
Slika 55. Završeni rep, Autor
Slika 56. Fotografija 1, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj
Slika 57. Fotografija 2, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj
Slika 58. Fotografija 3, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj
Slika 59. Fotografija 4, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj
Slika 60. Fotografija 5, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj
Slika 61. Fotografija 6, kostima vuka Felpos, fotograf Leonarda Štrukelj