

Produkcija jazz EP-a i izrada vizualnog identiteta

Bolanča, Roko

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:619033>

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

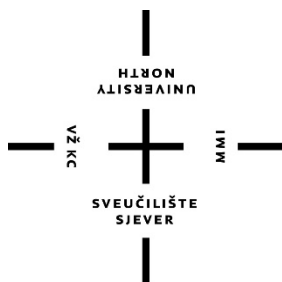
Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-03**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





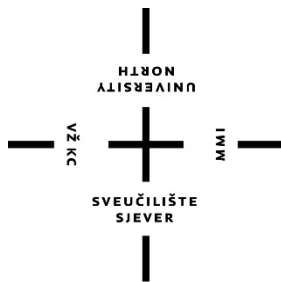
Sveučilište Sjever

Završni rad br. 238/MED/2024

Produkcija jazz EP-a i izrada vizualnog identiteta

Roko Bolanča, 0336053605

Koprivnica, rujan 2024. godine



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 238/MED/2024

Produkcija jazz EP-a i izrada vizualnog identiteta

Student

Roko Bolanča, 0336053605

Mentor

Luka Borčić, doc. art.

Koprivnica, rujan 2024. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL ODJEL ZA UMJETNIČKE STUDIJE

STUDIJ MEDIJSKI DIZAJN

PRISTUPNIK Roko Bolanča

MATIČNI BROJ 0336053605

DATUM 8.9.2024.

KOLEGIJ VIZUALNE KOMUNIKACIJE I NOVI MEDIJI

NASLOV RADA Produkcija jazz EP-a i izrada vizualnog identiteta

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Production of a jazz EP and making of it's visual identity

MENTOR doc.art. Luka Daniel Borčić

ZVANJE doc.art.

ČLANOVI POVJERENSTVA

- doc. art. Andro Giunio, predsjednik povjerenstva
- doc. art. Luka Daniel Borčić, član povjerenstva i mentor
- doc. art. NikoMihaljević, član povjerenstva
- doc. art. Igor Kuduz / zamjenski član povjerenstva
-

Zadatak završnog rada

BROJ 238/MED/2024

OPIS

Tema završnog rada obuhvaća glazbenu produkciju jazz EP-a, zajedno s izradom pripadajućih grafičkih vizuala nužnih za promociju albuma. Koncept glazbe i vizuala fokusira se na tematiku života u Šibeniku. Projekt se sastoji od grafičkih elemenata, promotivnih materijala te četiri pjesme koje čine EP. Glavni cilj EP-a je stvoriti jedinstven ugođaj koji odražava karakter i atmosferu Šibenika.

U okviru rada potrebno je:

- Istražiti povijest i stilove jazz-noira: Analizirati razvoj jazz-noir žanra te njegove ključne stilove, utjecaje i značajke koje čine ovaj glazbeni izraz prepoznatljivim.
- Istražiti DIY subkulturu glazbene produkcije i dizajna: Proučiti principe i značajke DIY (Do It Yourself) pristupa u glazbenoj produkciji i dizajnu, uključujući tehniku, filozofiju i utjecaj na modernu kulturu.
- Producirati konačnu skladbu: Razviti i finalizirati jednu ili više skladbi koje će činiti glazbeni sadržaj EP-a, uzimajući u obzir stil jazz-noira i specifičnosti projekta.
- Pronalaženje kreativnog dizajnerskog rješenja: Osmisliti i razviti inovativna rješenja za grafički dizajn koja će se uskladiti s tematikom i estetikom EP-a.
- Projektirati i dizajnirati vizualno rješenje omota albuma i svih popratnih materijala: Kreirati finalne dizajnerske elemente, uključujući omot albuma, postere i druge promotivne materijale koji će učinkovito predstavljati EP i podržati njegovu promociju.

ZADATAK URUČEN 13.9.2024.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Očisti obrazac

Predgovor

Muzika je veliki dio našeg svakodnevnog života, od muzike koje aktivno puštamo s naših uređaja, do muzike koje neprimjetno čujemo u trgovinama i na ulici. Temu ovog završnog rada sam odabrao zbog zadivljujućeg umijeća jazza te ljubavi prema jazz muzici i stvaranju iste.

Cilj ovog završnog rada je stvoriti EP koji slušatelju pruža iskustvo zaranjanja u sumoran jazz koji je nastao po viziji življenja u Šibeniku. Velike zahvale mentoru, doc. art. Luki Danielu Borčiću na svim savjetima i konstruktivnoj kritici, te poticaju da napravim rad van vlastitih granica kreativnosti.

Sažetak

Tema završnog rada je osmišljavanje te realizacija jazz EP-a čija je tema život u Šibeniku, projekt se sastoji od vizuala, popratnih promotivnih materijala i četiri pjesme koje čine EP. Glavna svrha EP-a je stvoriti ugođaj jedinstven Šibeniku.

Ključne riječi: Jazz, DAW, EP, produkcija, mix, master, vizualni identitet

Summary

The dissertation revolves around the conceptualization and realization of a jazz EP centered around the theme of life in Šibenik. The project includes visuals, accompanying promotional materials, and four songs that make the EP. The main purpose of the EP is to create an atmosphere unique to Šibenik.

Keywords: Jazz, DAW, EP, production, mix, master, visual identity

Popis korištenih kratica

EP – extended play

DIY – do it yourself

DAW – digital audio workstation

FL – Fruity Loops

VST – virtual studio technology

CD – compact disc

Hz – herc

BPM – beats per minute

HRT – Hrvatska radiotelevizija

Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	Jazz produkcija.....	2
3.	DIY dizajn.....	4
4.	DAW i plugin-ovi	7
4.1.	DAW	7
4.2.	Plugin-ovi	8
5.	Kreativni Proces	10
6.	Vizualni identitet.....	13
7.	Aranžman, mix i master	20
7.1.	Pjesma 1: nije problem	23
7.2.	Pjesma 2: leggiero	24
7.3.	Pjesma 3: nije da valja, a nije da me briga	25
7.4.	Pjesma 4: na kvas'nu	26
8.	Zaključak.....	28
9.	Literatura.....	30
10.	Popis slika	31
11.	Prilozi.....	32

1. Uvod

Jazz je složen oblik glazbe, koji je teško istinski razumjeti i uživati u njemu, te može zahtijevati nekoliko slušanja prije nego što je počnete cijeniti za razliku od poznatijih stilova poput popa, rocka i rapa. Nastao je u afroameričkim zajednicama New Orleansa krajem 19. i početkom 20. stoljeća. Da biste se uključili u jazz pokret i istinski ga razumjeli, morate prihvatiti njegovu neprekidnu transformaciju. U posljednjih 70 godina, jazz je doživio značajne promjene, te je i danas u konstantnom stanju evolucije. Svaka generacija jazz glazbenika donosi svoje jedinstvene ideje, emocije i zvukove, pridonoseći dinamičnoj evoluciji žanra kroz godine.

Improvizacija, glavni element jaza, povijesno je najinstinktivniji način stvaranja glazbe. Dugo prije pojave tiskarskog stroja i papira, glazbenici su svirali razne instrumente i širili svoju kreativnost i viziju. Taj duh inovacije i spontanosti definira jazz kao žanru i održava ga živim.

Jazz je u početku bio jedinstveni američki zvuk, oblikovan mješavinom kultura na jugu Sjedinjenih Država, posebno u New Orleansu. Raznoliki kulturni elementi i glazbene tradicije u New Orleansu doveli su do nastanka novog stila glazbe koji se u početku nazivao „jass“. Nastao u afroameričkoj zajednici, ovaj novi žanr brzo se širio i bio prihvaćen od strane glazbenika različitih etničkih pripadnosti i regija. Gradovi poput Los Angelesa, Denvera, Baltimorea, New Yorka i čak rudarskih gradova u Coloradu postali su središta jaza. Do dvadesetih godina jazz je postao zvuk tog desetljeća, stekavši popularnost diljem Sjedinjenih Država i u inozemstvu. Jazz je mješavina mnogih glazbenih tradicija, ali dva ključna stila koja su snažno utjecala na njegov rani razvoj bili su blues i ragtime. Neformalni, izražajni stil blues glazbe i sinkopirani ritmovi ragtimea spojili su se kako bi stvorili jazz, uz mnoge druge povijesne utjecaje. Poljski povici i radne pjesme afričkih robova u Sjedinjenim Državama, himne i gospel glazba američkog Juga te popularni puhački orkestri New Orleansa svi su pridonijeli razvoju jaza. [1]

U dvadesetom stoljeću umjetnost improvizacije održavali su na životu jazz glazbenici. Današnji jazzer nije isti kao glazbenik iz tridesetih, četrdesetih ili pedesetih godina. Utjecaj jazz obrazovanja, zvučnih zapisa, videa i jazz festivala omogućio je da glazba dosegne mnogo više ljudi i da je iskusi gotovo svatko tko je spreman to pokušati. [2]

Kroz pismeni rad analiziramo kreativni proces i stvaranje auditivnog i vizualnog sadržaja jazz EP-a „Izbenika“. EP spada pod Jazz Noir podžanr jaza, Jazz noir definira spor i melankoličan zvuk, koji se obično nalazi na zvučnim zapisima za noir filmove iz 1950-ih. Zbog specifičnosti podžanra i teškoća definiranja žanra općenito, nema definicije za koju se treba previše pridržavati. Općenito se trudi postići izolirane, bluesovske, sanjive, melankolične ili prijeteće tonove. Jazz Noir nije isključivo ograničen na jazz, i nije toliko žanr koliko podskup različitih žanrova. Bitan je zapravo onaj noir dio, a ne toliko jazz.

2. Jazz produkcija

Osnovni elementi u glazbi su glazbene ljestvice, akordi, melodije, ritam i harmonija. Jazz glazbenici su također i skladatelji. Melodije koje dolaze iz njihovih instrumenata stvaraju se u njihovom umu baš prije nego što ih odsviraju. Razlika između improvizatora i tradicionalnog skladatelja je u tome što „jazzer“ nema „gumicu“ kojom bi odmah mogao ispraviti pogreške. Oni dugo i naporno vježbaju kako bi svoje tjelesno i mentalno stanje učinili prikladnim za izvođenje ideja koje su formulirali u svom umu. Cilj svakog jazz glazbenika je svirati na svom instrumentu (ili pjevati vokalno) ono što čuju u svom umu. Vježbanje glazbenih ljestvica, akorda, melodija u svim tonalitetima pomoći će u stjecanju vještine koja će otključati ideje koje sada stoje zarobljene u vašem umu.

Komponiranje jazzu uključuje zapisivanje specifičnih kombinacija melodijskih, harmonijskih i ritmičkih elemenata koji stvaraju prepoznatljive jazz forme (poput bluesa i drugih pjesničkih oblika) ili duža djela u kojima motivički razvoj može imati važnu ulogu. Komponiranje jazzu razvilo se zajedno s izvođenjem jazzu u discipliniranu umjetnost koja često pokazuje veliku emocionalnu dubinu i širinu sofisticiranosti. [3]



Slika 1: Tommy Potter, Charlie Parker, Max Roach, Miles Davis i Duke Jordan

Jazz sadrži razne elemente koji oblikuju žanr u ono što je, ti elementi su:

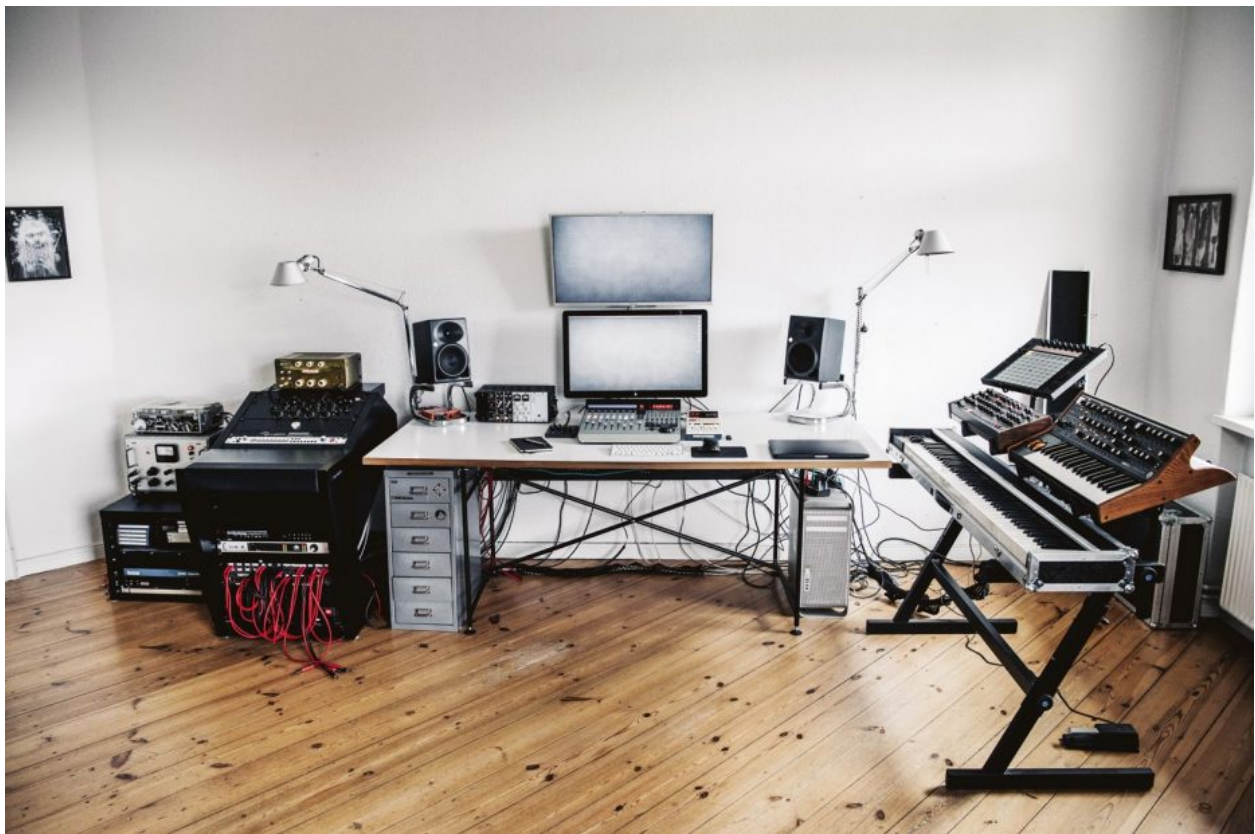
Ritam: Mnogi bi rekli da je ritam srce jazzu, određujući element koji daje život glazbi. On je interval između zvukova u vremenu. Sinkopacija: To je složen oblik ritma koji se često stvara sviranjem jednog ritma protiv drugog. Sinkopacija je osnovni i kontinuirani element jazzu. Iako se sinkopacija koristi i u drugim glazbenim stilovima, način na koji se koristi u jazzu zaista je

jedinstven. Improvizacija: To je čin stvaranja glazbe u trenutku, za razliku od pisanja glazbe prije nego što glazbenik počne svirati. Improvizacija je često nazvana dušom jazza. Ona omogućuje glazbeniku da bude skladatelj i izvođač u jednom činu. Postoje različiti pristupi improvizaciji, ali najosnovniji uključuje glazbenika koji izmišlja varijacije na staru melodiju usred izvedbe. Interes i ljepota improvizacije ovise o talentu i kreativnosti pojedinog izvođača. Zahvaljujući elementu improvizacije, jazz izvedbe uvijek nude nešto novo; jazz kompozicija se nikada ne svira na isti način dvaput. Rif: To je jedna ritmička fraza koja se ponavlja iznova i iznova, obično kao pozadina glavnoj melodiji. Rif često služi kao ljepilo koje povezuje kontrastne dijelove jazz kompozicije. Ponekad može služiti i kao melodija ili tematski element sam po sebi. Break: To je kratka pauza koja ponekad nastupa između melodijskih fraza jazza. Tijekom pauze jedan ili više članova benda obično izvodi improvizirani solo. Boja tona: U jazzu instrumenti i glasovi imaju raznolike tonove ili boje. Zamislite ih kao različite nijanse ili boje zvuka. Baš kao što postoji mnogo nijansi zelene boje, postoje i razni tonovi zvuka koji se mogu stvoriti na trubi: grubi, glatki, prodorni, blagi, itd. U jazzu, promjenjiv raspon tonova dodaje osjećaj raspoloženja i/ili uzbuđenja glazbi. Blues: Ove note su važan dio tonaliteta jazzu. One se najbolje opisuju kao potezi nota, poznati i kao glissandi. To su note koje se doslovno „savijaju“ ili „klize“ s jednog tona na drugi. Plave note su karakterističan element jazzu koji se rijetko nalazi u drugim glazbenim stilovima. Potekle su iz posebnog stila pjevanja nazvanog „blues“, kada su glazbenici pokušali imitirati ovaj stil na instrumentima poput saksofona ili trombona, stvorena je plava nota. Harmonija: U glazbi, harmonija je istovremeno izražavanje dviju ili više tonova; ti tonovi se često grupiraju u skupove nazvane akordi. U jazzu, harmonija često koristi plave note. Poziv i odgovor: Ova praksa je upravo ono što njezino ime kaže. „Poziv“ (glazbena tema) svira jedan ili više glazbenika, a zatim slijedi „odgovor“ (glazbeni odgovor ili ponavljanje iste teme) od različite grupe. Na mnoge načine, poziv i odgovor se mogu smatrati glazbenim razgovorom između dviju grupa. Slično je rifovima. Polifonija: Ovo je tekstura koja se sastoji od dva ili više neovisnih melodskih glasova, za razliku od glazbe s jednim glasom (monofonija) ili glazbe s jednim dominantnim melodskim glasom praćenim akordima (homofonija). Ova ideja bila je prisutna u ranoj fazi jazzu, posebno u New Orleansu ili dixieland jazzu. Međutim, u eri swinga, ideja je bila napuštena. Polifonija je ponovno uvedena u jazz od strane tria Billa Evansa krajem 1950-ih godina. [4]

3. DIY dizajn

DIY (do it yourself) pokret postao je popularan oko 1950-ih, u početku kao trend koji se odnosio na ljude koji su se bavili samostalnim poboljšanjem doma i raznim drugim malim zanatskim projektima kao rekreativnom aktivnosti. Ono što je nekada bilo način da se jeftinije riješe određeni građevinski i popravni poslovi, danas se proširilo u veliki pokret u kreativnoj industriji, koji obuhvaća raznolike grane kreativne industrije, poput muzike, grafičkog dizajna, mode, izrade rukotvorina, video produkcije, pa čak i tehnologije. U današnjem digitalnom dobu, zbog lake dostupnosti potrebnih alata, materijala i resursa putem interneta, DIY je postao popularniji nego ikad. Jedan od značajnih primjera DIY-a je Indie muzika, skraćeno od Independent.

Izvorno se pojam indie glazba odnosila na glazbu koju su producirali nezavisni umjetnici ili izdavačke kuće, a često ju je karakterizirao DIY aspekt i fokus na kreativnu slobodu. Indie glazbu definira njezin duh neovisnosti, eksperimentiranja i kreativnosti koja pomiče granice, a ne određeni zvuk ili stil. [5]



Slika 2: Kućni DIY studio

Naravno, kao i u glazbi, DIY je postao popularan i u polju grafičkog dizajna, otvarajući vrata za mnoge prilike u freelancingu i samostalnom radu. Umjesto da rade za određene tvrtke ili

agencije, freelanceri za grafički dizajn djeluju samostalno, što im omogućuje fleksibilnost i kreativnu slobodu koju često ne mogu pronaći u tradicionalnim radnim okruženjima. Takvi freelanceri angažiraju se za različite projekte, od izrade logotipa i brend identiteta do dizajna web stranica, ilustracija i vizualnih kampanja. Klijenti ih biraju zbog njihove stručnosti, svježih perspektiva i sposobnosti da prilagode dizajn specifičnim potrebama i vizijama svakog pojedinog projekta.

Uz freelancere kojima je grafički dizajn primarni posao, tu su i brojni kreativci iz različitih drugih polja – poput marketinga, fotografije, pisanja ili poduzetništva – koji su odlučili savladati osnovne vještine dizajna kako bi mogli samostalno realizirati svoje projekte. To im omogućuje potpunu kontrolu nad svakim aspektom svog rada, od koncepta do konačne realizacije, pružajući im slobodu da aktualiziraju vlastite ideje bez kompromisa. Upravo ta sloboda čini DIY dizajn toliko posebnim, potičući stvaranje autentičnog vizualnog jezika koji se dublje povezuje s vrijednostima i porukama koje projekt želi prenijeti.

Ovaj kreativni pristup DIY-a nije samo oslobodio pojedince od tradicionalnih ograničenja već je i značajno utjecao na suvremenu kulturu. Omogućava ljudima da budu više od pukih konzumenata – daje im priliku da postanu stvaratelji, inovatori i vizionari vlastitih projekata. Danas, DIY pokret obuhvaća gotovo svaki aspekt svakodnevnog života i kulture, od izrade ručno rađenih predmeta i odjeće do programiranja, digitalnog dizajna, pa čak i proizvodnje hrane. Omogućava ljudima da stvaraju vlastitim rukama i oblikuju svijet oko sebe na način koji najbolje odražava njihove osobne vrijednosti, interese i estetske sklonosti.

DIY pristup, dakle, ne samo da omogućava ekonomičnija i održivija rješenja, već i inspirira ljude, potičući ih na kreativnost, inovativnost i izražavanje vlastite autentičnosti u svijetu koji često favorizira uniformnost i masovnu produkciju. Umjesto pasivne potrošnje, DIY kultura potiče aktivno sudjelovanje i angažman, stvarajući osjećaj zajedništva i povezanosti među ljudima koji dijele slične interese i strasti. Ovaj pokret također omogućava pristup znanju i vještinama koje su nekada bile rezervirane za profesionalce, zahvaljujući online platformama, video tutorialima i besplatnim resursima. Ljudi sada mogu naučiti gotovo bilo koju vještinu, od kodiranja do krojenja, i odmah je primijeniti na svoje projekte.

Štoviše, DIY kultura daje prostor za eksperimentiranje i učenje kroz pokušaj i pogrešku, što stvara okruženje u kojem su inovacije i originalnost ne samo dopuštene nego i poželjne. U ovom kontekstu, neuspjeh se ne doživljava kao prepreka, već kao neizbježan korak na putu do uspjeha. To potiče hrabrost, istraživački duh i spremnost na rizik, kvalitete koje su ključne za kreativni i inovativni proces. DIY pristup također može imati pozitivne društvene i ekološke učinke, jer često uključuje upotrebu recikliranih materijala, smanjenje otpada i podršku lokalnim zajednicama.

Također, DIY kultura omogućuje stvaranje jedinstvenih i personaliziranih predmeta koji imaju emotivnu vrijednost i dublje značenje za onoga tko ih stvara ili koristi. Kroz ovaj proces, stvara se dublja veza između stvaratelja i predmeta, a krajnji rezultat odražava individualnost, kreativnost i osobne vrijednosti onoga tko ga je izradio. Na taj način, DIY kultura ne samo da doprinosi održivosti i ekonomičnosti, već i pomaže ljudima da osjete veću ispunjenost i zadovoljstvo u svom radu i životu.

U konačnici, DIY kultura potiče ljude da preuzmu kontrolu nad svojim kreativnim procesima i doprinosima zajednici, ohrabrujući ih da redefiniiraju što znači biti stvaratelj u današnjem svijetu. U svijetu koji se brzo mijenja i suočava s brojnim izazovima, DIY pristup nudi alat za osobnu i kolektivnu transformaciju, omogućujući ljudima da budu aktivni sudionici, a ne samo promatrači, u oblikovanju svoje budućnosti.



Slika 3: Dizajn plakata za različite glazbene događaje



Slika 4: 0,5 is X, box-set izdanje CD-R, majica i insertacije

4. DAW i plugin-ovi

4.1. DAW

DAW (digital audio workstation) je softverska aplikacija koja radi na računalu i omogućuje snimanje, uređivanje i produkciju glazbe. DAW pokriva svaki dio glazbenog procesa, počevši od snimanja digitalnog zvuka, preko stvaranja ritmova i melodija s virtualnim instrumentima, sve do dodavanja efekata kako bi sve zvučalo sjajno te do usavršavanja završnog miksa i mastera svih traka. To su sve-u-jedan programi za stvaranje glazbe i dizajniranje zvuka koji obavljaju sve što može trebati tokom procesa stvaranja glazbe. [6]

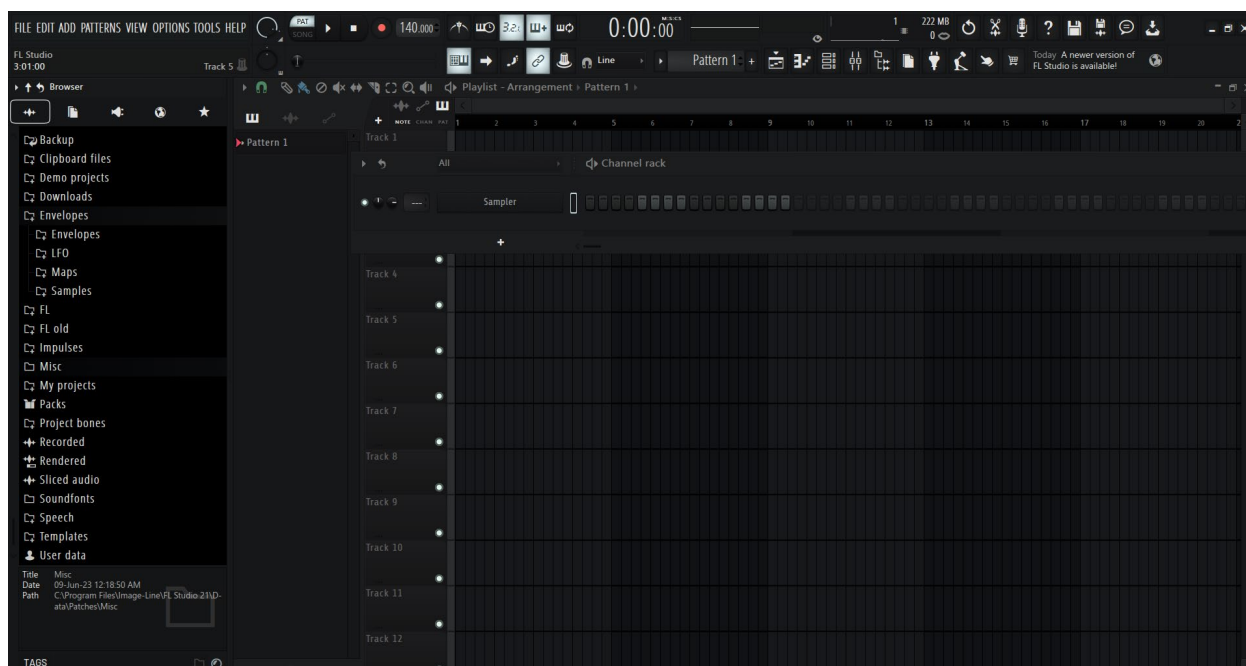


Slika 5: Sučelja raznih DAW-ova

Za moj završni rad korišten je FL Studio 21, program koji je napravljen od tvrtke Image-Line. Mnogo ljudi tvrdi da je najlakši program za početnike u audio produkciji, te ima izvanredno učinkovito i efikasno sučelje. Jako je pregledan i poprilično jasan i direktan sa svim nužnim funkcijama i prozorima koji su potrebne za stvaranje glazbe (npr. piano roll, channel rack, playlist, mixer).

Odabrao sam FL Studio jer sam već vrlo dobro upoznat s njim, što mi omogućava brz i učinkovit rad. Skoro deset godina iskustva s ovim programom pružilo mi je vještinu da se slobodno izražavam kroz njega, bez gubljenja vremena na savladavanje osnovnih funkcija. Njegova bogata

paleta alata i mogućnosti prilagodbe također su bili ključni u postizanju zvuka i kreativnog izraza koji sam zamislio za ovaj projekt.



Slika 6: Sučelje FL Studia

4.2. Plugin-ovi

Plugin je vrsta softverskog dodatka koji se može otvoriti unutar gotovo bilo kojeg odabranog DAW-a tijekom rada na glazbi. Obično dolaze u formatima kao što su .VST (Virtual Studio Technology), .AU (Audio Units), i .AAX (Avid Audio eXtension), što ih čini kompatibilnima s različitim platformama i softverskim okruženjima. Pluginovi su ključni alati u suvremenoj glazbenoj produkciji, a dijele se na dvije glavne kategorije: instrumentne plugin-ove i efekt plugin-ove, pri čemu obje kategorije imaju specifične uloge u procesu stvaranja glazbe.

Efekt pluginovi služe za obradu i modifikaciju zvuka. Oni primaju audio signal, obrađuju ga na određeni način i na izlazu stvaraju promijenjeni zvučni rezultat. Ovi pluginovi su neophodni u fazama miksanja i masteriranja, gdje se koriste za fino ugađanje frekvencija, kompresiju, dodavanje efekata poput reverba, delay-a, i drugih zvučnih manipulacija koje obogaćuju i prilagođavaju zvuk u skladu s kreativnom vizijom producenta. Također se koriste za razne kreativne odluke u oblikovanju zvuka, kao što je dodavanje karaktera i teksture, stilsko oblikovanje te manipulacija dinamikom zvučnog signala.

Instrumentni plugin-ovi s druge strane, omogućuju stvaranje zvuka na različite načine. Postoje sintesajzeri koji stvaraju zvuk od nule koristeći razne oscilatore, filtre i modulacije, omogućavajući korisniku da kreira potpuno originalne zvukove. Drugi tipovi instrument pluginova koriste

snimljene audio uzorke (sampleove), kao što su zvukovi klavira, gitara, gudačkih instrumenata ili bubnjeva, koji se zatim manipuliraju i modificiraju unutar softvera kako bi emulirali izvedbu stvarnog instrumenta, često s visokim stupnjem realizma i ekspresivnosti.

U svijetu digitalne produkcije, mogućnosti koje pluginovi pružaju su gotovo beskonačne. S obzirom na širok raspon dostupnih alata, moguće je kreirati gotovo svaki zamislivi zvuk, od tradicionalnih instrumenata do potpuno inovativnih, futurističkih tonova. Pluginovi omogućuju producentima i glazbenicima da prošire granice svoje kreativnosti, stvarajući zvučne pejzaže koji bi inače bili nedostupni ili tehnički neizvedivi. S napredovanjem tehnologije, ovi alati postaju sve napredniji, pružajući još veće mogućnosti za eksperimentiranje i inovaciju u stvaranju muzike.



Slika 7: Razni plugin-ovi

5. Kreativni proces

Kreativni proces započeo je smišljanjem glavnog koncepta za rad, a od početka sam znao da želim raditi nešto povezano s muzikom. Iako sam odmah imao osnovnu ideju, trebalo mi je vremena da konkretiziram u kojem pravcu želim ići. Razmatrao sam nekoliko različitih ideja — od organizacije eventa za muzičke producente do pokretanja vlastite marke odjeće inspirirane muzikom te ostalih ideja. Ipak, na kraju sam se odlučio za jazz noir EP s pratećim vizualnim identitetom, jer sam osjetio da je to put kojim se najviše želim izraziti u ovom trenutku.

Specifično sam se odlučio za jazz iz nekoliko razloga. Prvo, iako sam ljubitelj tog žanra već duže vrijeme, nikada se nisam okušao u njegovom stvaranju. Jazz, sa svojom kompleksnom strukturom i jedinstvenim karakterom, predstavljao je pravi izazov za mene kao muzičara. Za razliku od mnogih drugih žanrova, jazz zahtijeva duboko razumijevanje improvizacije, harmonije i ritma, što ga čini daleko „specifičnijim“ i dinamičnijim. Osim toga, želio sam se odmaknuti od svojih uobičajenih stilova i ispitati granice svojih muzičkih sposobnosti. Zato sam pomislio kako bi jazz noir EP mogao biti savršena prilika da stavim svoje vještine na test i istražim nove kreativne horizonte.

Nakon što sam postavio osnovni koncept, krenuo sam u dublju razradu teme i odabrao nišu koju želim obraditi — Šibenski noir jazz. Inspiracija za ovu ideju došla je iz mog rodnog grada Šibenika. Želio sam stvoriti nešto što bi odražavalo duh Šibenika, ali na način koji dosad nije bio istražen. Budući da Šibenski noir jazz nije postojao kao žanr, morao sam raditi potpuno od početka, improvizirajući i stvarajući muziku prema osjećaju i konceptu koji sam imao u glavi. Taj proces je uključivao puno istraživanja, eksperimentiranja sa zvukovima i stilovima, te intuitivno vođeno komponiranje.

Proces stvaranja muzike uključivao je dugu selekciju zvukova, miksanje i masteranje, o čemu ću detaljnije pisati u sljedećem poglavlju. Kroz ovaj intenzivan i često izazovan proces, uspio sam stvoriti kohezivnu cjelinu od četiri pjesme koje čine „Ižbenika“ EP. Svaka pjesma na ovom EP-u nosi jedinstvenu priču i emociju, ali zajedno stvaraju skladnu narativnu liniju koja vodi slušatelja kroz različite pejzaže zvuka i osjećaja.

Kada je auditivni dio bio gotov, prešao sam na vizualni aspekt projekta. Smatrao sam da je važno da vizualni identitet odražava atmosferu i emotivni ton muzike. Kako bih postigao ovu sinergiju, slušao sam pjesme iznova i iznova, istovremeno skicirajući ideje koje su mi dolazile u glavu. Inspiriran zvukom, ritmom i temom svake pjesme, stvarao sam ilustracije i vizuale koji su se činili prikladnima za taj specifičan glazbeni izraz. Cilj mi je bio stvoriti vizualni identitet koji bi se savršeno uklapao s muzikom, pružajući tako cjelovito umjetničko iskustvo za publiku. Svaki

detalj, od boja i tekstura do tipografije, pažljivo je odabran kako bi reflektirao misteriozni i melankolični ton jazz noir žanra, istovremeno odražavajući duh Šibenika.

Na kraju, kroz ovaj projekt, ne samo da sam uspio izazvati sebe i svoje muzičke sposobnosti, već sam stvorio i nešto jedinstveno i autentično, nešto što povezuje različite aspekte mog kreativnog izraza u jednu harmoničnu cjelinu. Mislim da je „Ižbenika“ EP ostvarenje te ideje — spoj zvuka i slike koji zajedno pričaju priču o mom iskustvu, emocijama i umjetničkoj viziji.



Slika 8: Skice za omot albuma

Nakon više skica i konzultacija s mentorom, nacrtao sam lika za kojeg sam bio siguran da jako dobro prenosi moju viziju Šibenika. Taj lik je stilizirani prosječni Šibenski starac, koji izgleda kao da ga naprosto nije briga. Sa kapom koja na sebi ima šibenski pleter, sunčanim naočalama, potkošuljom iznad koje vire dlake na prsima, natikačama i pivom u ruci stvorio sam stereotipičnog Šibenčana koji je lice nemara u kaotičnoj situaciji.



Slika 9: Crtež stereotipnog Šibenčana

6. Vizualni identitet

Nakon što sam završio s konačnim crtežom lika koji čini glavni element vizualnog identiteta albuma, počeo sam raditi na dizajnu omota. Ovaj vizualni identitet albuma temelji se na nekoliko ključnih elemenata koji zajedno stvaraju jedinstvenu i prepoznatljivu estetiku: centralni lik, uzorak Šibenskog pletera, apstraktni oblik (nastao stilizacijom brda mangana koje se nalazi blizu glavne gradske plaže) te pažljivo odabrana tipografija.

Paleta boja za ovaj projekt sastoji se od tri nijanse. Prva boja je narančasta, identična nijansi korištenoj u Šibenskom pleteru, koja je živa i topla te se povezuje u kulturni kontekst Šibenika. Ova nijansa narančaste korištena je za apstraktni oblik, kao i za nekoliko suptilnih detalja na glavnom liku. Crna boja služi za tipografiju, donoseći kontrast i naglašavajući tekstualne elemente. Nijansa bijele boje s blagim narančastim tonom koristi se kao pozadinska boja.

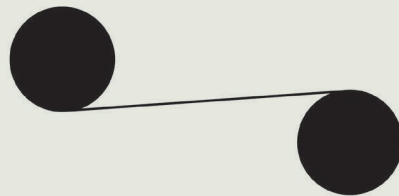
Glavni font koji se koristi je serifni, blago izobličeni font Positions, on čini tekst Ižbenika koji je u kompoziciji namješten tako da je razdvojen na četiri dijela po dva slova koja fluidno prate oblik nacrtanog lika. Uz taj font korišten je i Louis George Cafe, jednostavni sans serifni font koji služi za navođenje pjesama u tracklist-u te za kratki paragraf u popratnoj knjižici koja ide uz CD.



Slika 10: Proces izrade apstraktnog oblika

POPIS Pjesama

1. nije problem



2. leggiero



3. nije da valja, a nije da me briga



4. na kvasnu'

Slika 11: Stražnja strana za omot CD-a



Slika 12: Prednja strana za omot CD-a



Slika 13: Mockup CD-a

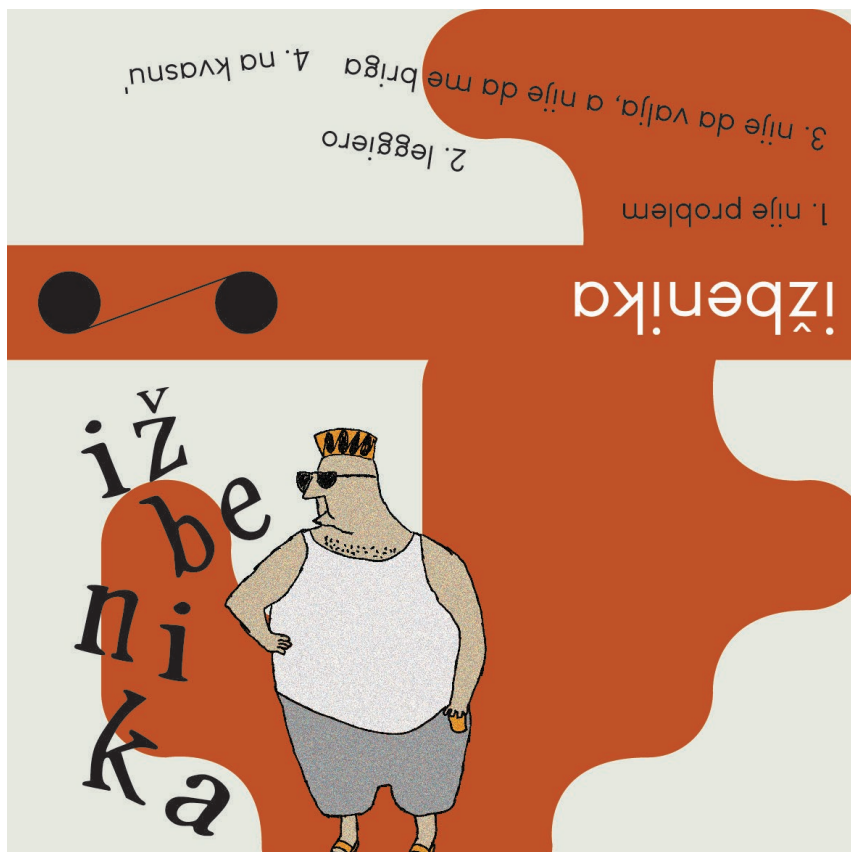
Kao finalan proizvod, odlučio sam da album bude dostupan na kazeti i CD-u kako bih zadržao taj starinski, nostalgичni osjećaj koji je u skladu s temom i estetikom jazz noir žanra. Iako kazete i CD-ovi nisu potpuno zaboravljeni formati za reprodukciju muzike, njihova popularnost je naglo opala u dvijetisućitima s pojavom digitalne distribucije i streaming servisa. Upravo zbog tog pada popularnosti, oni danas nose određenu dozu autentičnosti i bude sjećanja na prošla vremena, što savršeno odgovara atmosferi koju želim postići s ovim projektom.

Odabir kazeta i CD-a nije samo estetska odluka, već i odluka koja se bazira na mojoj osobnoj filozofiji. Vjerujem da su ovi fizički formati u stanju pružiti drugačiji, intimniji doživljaj muzike za razliku od straming platforme. Držati kazetu ili CD u ruci, otpakirati ih, pregledati omot i pratiti tekstove ili bilješke o produkciji dok slušate muziku, nudi iskustvo koje digitalne platforme ne mogu replicirati. To iskustvo zahtijeva određenu posvećenost i angažman slušatelja, a to je upravo ono što želim postići — stvaranje trenutka u kojem se slušatelj potpuno uranja u zvuk i estetiku „Izbenika“ EP-a.

Iz tog razloga, nisam planirao stavljanje muzike na streaming platforme kao što su Spotify ili Apple Music. Želio sam izbjeći trenutnu, sveprisutnu dostupnost i prolaznost digitalnog formata, gdje se muzika često konzumira površno, u pozadini drugih aktivnosti, bez prave pažnje i poštovanja prema kreativnom procesu koji stoji iza nje. Umjesto toga, moj cilj je bio ponuditi

slušatelju priliku da se namjerno posveti slušanju, da stvori ritual oko toga, uzme si vremena i pomno poslušá EP. Želio sam da se slušanje ovog EP-a ne odvija slučajno ili u prolazu, već da postane svjestan čin, trenutak uživanja u muzici na dubljoj razini. Kazete i CD-ovi sami po sebi zahtijevaju određenu tehniku i opremu za reprodukciju, te potiču slušatelja da izdvoji vrijeme i pažnju — da sjedne, uključi uređaj, odabere pjesmu i aktivno sluša, bez distrakcija. Na taj način, slušatelj postaje sudionik u procesu, ulazi u aktivan odnos s muzikom, umjesto da je konzumira pasivno.

Ova odluka također odražava filozofiju iza stvaranja muzike koja nije vođena trenutnim trendovima i algoritmima, već je rezultat iskrene umjetničke ekspresije. Vjerujem da je fizički format najbolji način da se održi integritet i autentičnost ovog projekta, i da se publici pruži prilika da muziku doživi na način koji je u skladu s vizijom koja je stajala iza njenog stvaranja.



Slika 14: Omot za kazetu



Slika 15: Mockup kazete

Nakon dizajniranja omota za kazetu i album napravljen je i promotivni materijal. Držeći se prije navedene filozofije, odbio sam raditi promotivne objave za društvene mreže, smatram da bi bilo autentičnije iskustvo da osoba album otkrije uživo preko plakata. Takav način promoviranja možda nije najoptimalniji u današnjem dobu s obzirom na to da se s društvenim mrežama proizvod može predstaviti puno više ljudi, ali to u ovom projektu nije bitno.



Slika 16: Mockup promotivnog plakata

Osim plakata pod promotivni materijal spadaju i majice. Na njima je na prednjoj strani prikazan Šibenčan s omota, a na stražnjoj tipografija Ižbenika. Odabrao sam raditi majice jer je najbolja i najautentičnija reklama osobna preporuka. Znači, na primjer kad bi poznanik pitao osobu koja nosi Ižbenika majicu što je na majici, dobili bi preporuku za EP uživo.



Slika 17: Mockup majice



Slika 18: Mockup badge-a



Slika 19: Mockup tote bag-a

7. Aranžman, miks i master

Kroz cijeli EP ciljao sam na postizanje autentičnog starinskog stila glazbe, pažljivo birajući zvukove, stvarajući specifičnu atmosferu te primjenjujući tehnike miksanja i masteringa koje su auditivno prikladne za glazbu prošlih vremena. Fokusirao sam se na stvaranje melankolične, nostalgične zvučne slike, koja je istovremeno kontrastirana dinamičnim ritmičkim i sinkopacijskim elementima. Ovi elementi služe za stvaranje ugodnog ritma i „groovea“ koji drže slušatelja angažiranim kroz cijelo trajanje svake pjesme.

Kako bih postigao taj autentičan starinski zvuk, koristio sam niz efekata specifičnih za doba na koje se referiram. Jedan od glavnih efekata bio je „wow“, koji stvara varijacije u visini tona, replicirajući oscilacije i nesavršenosti starih magnetofonskih traka. Uz to, koristio sam efekt "flutter", koji dodaje nepravilnosti na višim frekvencijama i uzrokuje blago ogrubljanje tona, simulirajući karakteristike analognih snimaka. Dodatno, koristio sam high i low cut postavke na ekvilajzeru (uklanjanje frekvencija iznad ili ispod određenog praga).



Slika 20: Cymatics Origin plugin

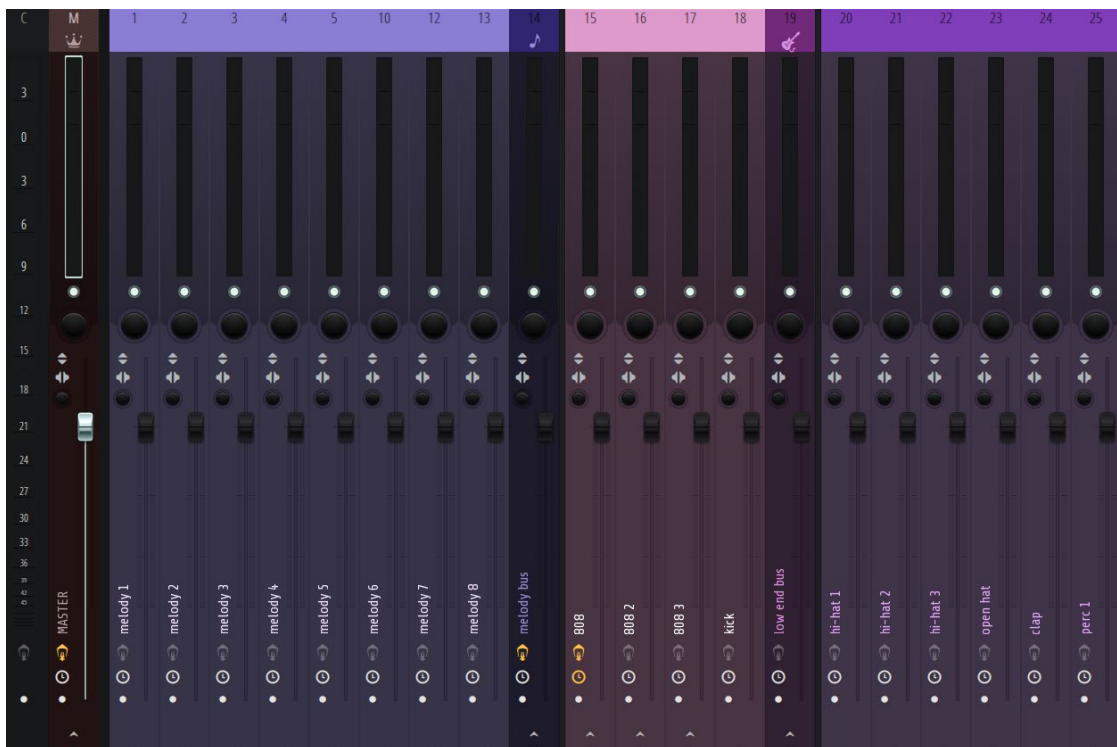
Svaka pjesma na EP-u pažljivo je strukturirana kako bi svaki element u miksu imao dovoljno prostora da „diše“, bez pretjeranog preklapanja s drugim zvukovima. Na taj način, svaki instrument i svaki zvuk dobivaju zasluženu pažnju, a slušatelju je omogućeno da u potpunosti doživi svaki detalj kompozicije. Struktura pjesama je relativno slična — počinje uvodom, slijedi nekoliko dijelova u kojima se instrumenti izmjenjuju, te završava s outroom. Kako bih održao slušateljevu pažnju, uveo sam novi element svakih osam barova, čime se postiže osjećaj dinamike i raznolikosti unutar svake kompozicije.

Kako bih olakšao i ubrzao proces miksanja i organiziranja, svaka pjesma je izrađena prema predlošku koji sam kreirao prije otprilike godinu dana. Taj predložak sadrži unaprijed podešene kanale na mikseru za melodije, bas, bubnjeve i udaraljke, gdje je svaki zvuk usmjeren prema mix busu odgovarajuće kategorije. Na mix busovima za melodije i bubnjeve nalazi se Fabfilter Pro-Q 3 ekvilajzer, postavljen da odreže frekvencije ispod 150 Hz, kako bi spriječio neželjeno preklapanje s frekvencijama basa. Ovaj korak osigurava jasniji zvuk i bolju definiciju niskih tonova.

Na mix busu za melodije koristio sam i plugin „Trackspacer 2.5“. Ovaj specifičan ekvilajzer prilagođava frekvencijski spektar ulaznog zvuka na temelju sidechain signala, stišavajući ili uklanjajući frekvencije koje se preklapaju s onima iz drugog zvuka, čime se stvara prostor i jasnoća u miksu. Na taj način se osigurava da se svaki instrument i zvuk čuju jasno i neometano, čak i kada je miks vrlo slojevit.

Master kanal također je pažljivo obrađen kako bi postigao željeni zvučni rezultat. Na master kanalu koristio sam Fruity Soft Clipper, koji clipa ulazni zvuk na -3 dB, ostavljajući dovoljno prostora za završni master i sprječavajući neželjeno izobličenje zvuka. Osim toga, koristio sam Fabfilter Pro-Q 3 ekvilajzer kako bih dodatno prilagodio frekvencijski spektar, bilo da je potrebno izrezati, stišati ili pojačati određene frekvencije prije finalnog masteringa.

Svaka pjesma je, nakon završnog miksanja, prošla kroz proces masteringa koristeći plugin iZotope Ozone 11, koji je zapravo kolekcija alata specijaliziranih za mastering. Mastering proces je započet korištenjem Ozoneovog „Assistant“ alata, koji automatski analizira ulazni zvuk i na temelju karakteristika tog zvuka stvara početni okvir za masteriranje. Ovaj alat je koristan jer pruža polaznu točku, ali ne ostajem samo na tome. Nakon što Assistant alat završi svoj posao, ručno podešavam postavke različitih alata unutar Ozone 11 te dodajem nove alate po potrebi kako bih postigao željeni zvuk. Na taj način imam veću kontrolu nad finalnim rezultatom i mogu precizno prilagoditi svaki aspekt zvuka kako bi se postigla maksimalna kvaliteta i usklađenost s mojom umjetničkom vizijom.



Slika 21: Mixer u FL studiu

Jedan od ključnih principa koji je vodio moj kreativni proces tijekom stvaranja muzike je princip poziva i odgovora. Ovaj pristup, gdje jedan zvučni element ili fraza „poziva“, a drugi „odgovara“, koristi se u svakoj pjesmi jer smatram da stvara dinamičnu interakciju koja je prirodna i zadovoljavajuća za slušatelje.

Aranžman svake pjesme pažljivo je osmišljen kako bi svaki element dobio dovoljno prostora i pažnje, izbjegavajući monotoniju i repetitivnost. Pjesme su strukturirane na način da se uvodi novi element ili izbacuje neki prošli svakih osam barova. Ova dinamika promjene i evolucije unutar pjesme osigurava da slušatelj ostane interesiran, dok istovremeno omogućava da se svaki muzički element istakne i bude prepoznatljiv u svojoj ulozi. Takav pristup također doprinosi narativnom toku svake pjesme, čineći je uzbudljivom i angažiranom od početka do kraja.

Kako bih osigurao da je kvaliteta i konzistentnost zvuka na najvišoj mogućoj razini, svaka pjesma je nakon završnog masteringa provjeravana na različitim uređajima. Koristio sam Scarlett HP60 MkIII slušalice, Samsung AKG slušalice, JBL Charge 3 prijenosni zvučnik te KRK Rokit 4 G3 studijske monitore. Provjera na ovako širokom spektru uređaja omogućava mi da osiguram dosljednost zvuka i optimalnu kvalitetu reprodukcije na različitim sustavima, što je ključno za krajnje korisničko iskustvo. Različiti uređaji imaju specifične karakteristike zvuka, od frekvencijskog odziva do dubine i jasnoće i želio sam biti siguran da se moj rad čuje dobro bez obzira na to gdje i kako ga slušatelji reproduciraju.

Ovaj pristup omogućuje mi da održim visok standard produkcije, pri čemu se pažljivo balansiraju svi zvučni elementi. Cilj je postići što vjerniju prezentaciju muzike, gdje svaki ton i

ritam dolaze do izražaja, pružajući slušateljima zadovoljavajuće i kvalitetno muzičko iskustvo. Bez obzira na odabrani uređaj za slušanje, svaki slušatelj može doživjeti muziku na način na koji je zamišljena, s pažnjom na svaki detalj i suptilnost zvuka.

Sve ove tehnike omogućile su mi da postignem balans između starinskog zvuka i moderne produkcijske kvalitete. Na taj način, slušatelj može doživjeti puno i bogato iskustvo, od suptilnih tekstura zvuka do ritmičkih prijelaza unutar okvira koji je pažljivo oblikovan kako bi odražavao umjetničku viziju projekta.

7.1. Pjesma 1: nije problem

Intro albuma „nije problem“ se bazira na sampleu „Vintage jazz mix“ sa stranice samplefocus. Počinje sa isječkom dijaloga s dnevnika vezanog uz problem mangana i ostalih kancerogenih spojeva blizu gradske plaže u Šibeniku, isječak završava usred rečenice dok govornik govori, a završne riječi su „ovo nije problem“. Iako u kontekstu cijelog dijaloga govornik zapravo objašnjava kako je problem, isječak je namjerno tako izrezan kako bi uveo slušatelje u početni doživljaj nemara koji se stvara u EP-u. Taj isječak je nakon izrezivanja stavljen u mixer kanal i na njega je stavljen Fabfilter Pro-Q 3 equalizer s kojim sam odrezao frekvencije ispod 400 hz i iznad 3500 hz te poglasnio par frekvencija u rangu od 900 do 2500 hz kako bi stvorio efekt telefonskog zvuka. Na isječak je na kraju dodan blagi reverb s plugin-om Fruity Reeverb 2 koji dolazi s FL Studiom.

Sam sample po kojem je bazirana pjesma se sastoji od bubnjeva, udaraljki, basa i instrumenta „mallets“, sample je u E mol ljestvici i tempo mu je 99 BPM, koje nisam mijenjao, već sam nastavio raditi po njima. Nakon rastavljanja samplea u stranici vocalremover ubacio sam stem-ove u FL studio te počeo nadograđivati sample.

Počeo sam s dodavanjem plugin-a Keyscape s presetom „LA Custom C7 Grand Piano“, te sam postavio po ukusu izmjenjeni Gsus4 akord i jednostavnu melodiju u nižoj oktavi kako bi ispunio prostor u mixu. Sljedeće sam upalio još jedan Keyscape s presetom „Rhodes LA Custom“ kojem sam napravio sitne promjene u tremolu kako bi bolje pristajao uz sample i postavio Gsus4 akord. Zadnji element koji sam htio dodati u bazu mixa je saksofon, odlučio sam se za Soprano Sax iz plugin-a Swam engine te sam postavio D notu svaka dva bara i kratku melodiju nakon svake dvije D note koja je tu samo iz svrhe naglašavanja D note.

Te nadogradnje na sample su stvorili dobru bazu preko koje sam počeo dodavati melodije. Glavna melodija u pjesmi je saksofon iz Sensual Saxophone plugin-a koji je upaljen u Kontakt-u. Melodija je relativno jednostavna i napravljena je tako da sam komplementira melodiju, bez da preuzme svu pažnju od cjeline. Osim te melodije postoje još dvije melodije koje sviraju kad

saksofon prestane. Te melodije su vrlo kratke i jednostavne, služe kao suptilni detalji, što se tiče instrumenata, jednu melodiju čini gitara (Ilya Efimov Telecaster emulacija u Kontakt-u), a drugu violina (Spitfire Solo Violin u Kontakt-u). Na mix bus za melodiju je dodan Cymatics Origin, plugin koji zvuku daje starinski dojam, ima više funkcija i s njim sam uklonio frekvencije iznad 19khz, dodao blagi šum poput gramofonskog i dodao wow i flutter. Nakon toga sam dodao blagu kompresiju s RVox Stereo plugin-om, koji se inače koristi za vokale, ali radi vrlo dobro i za ostale zvukove te ima jako jednostavno sučelje kojim se brzo može postignuti željeni zvuk.



Slika 22: Screenshot projekta nije problem

7.2. Pjesma 2: leggiero

Druga pjesma u albumu je kao prva bazirana na sampleu koji je služio kao početna baza za pjesmu. Sample je kao na intru pronađen na stranici samplefocus i zove se „Jazz atmosphere drums + pad“, najviše od svega me kod samplea privukao ambijent koji je jako melankoličan. Sample sam rastavio na stemeve u vocalremoveru i ubacio u DAW. Sample je u C mol ljestvici i tempo mu je 120 BPM.

Za razliku od standardnog procesa rađanja glazbe, koji bi inače bio počimanje s melodičnim elementima, ovaj put je početak sa udaraljka. Imao sam jako specifičnu viziju za njih s obzirom na to da ih je sam sample već sadržavao, s toga su pažljivo odabrani instrumenti. Ti instrumenti su vibraslap, flexatone i isječci drum breakova, a u kontekstu pjesme su gledani više kao dio atmosfere nego kao udaraljke koje daju ritam. Nakon udaraljki je dodan Wurlitzer 200A, kojim je

postavljen G#maj9#11 akord uz par promjena te također promijenjeni Cmin11 koji je „strumman“. Na Wurlitzer je stavljen Cableguys Halftime plugin, koji kao što ime predlaže u pola usporava i za oktavu snižava ulazni zvuk, ali uz to dodaje interesantnu teksturu zvuku. Nakon Wurlitzera je dodan Vintage Vibe EP – Juicy Tremolo, koji također svira G#maj9#11 akord, ali strummani. Glavnu melodiju čini saksofon, Sensual Saxophone koji svira izdužene D note s jednostavnim melodijama između dugih D nota te složenim melodijama svaka četiri bar-a.



Slika 23: Screenshot projekta leggiro

7.3. Pjesma 3: nije da valja, a nije da me briga

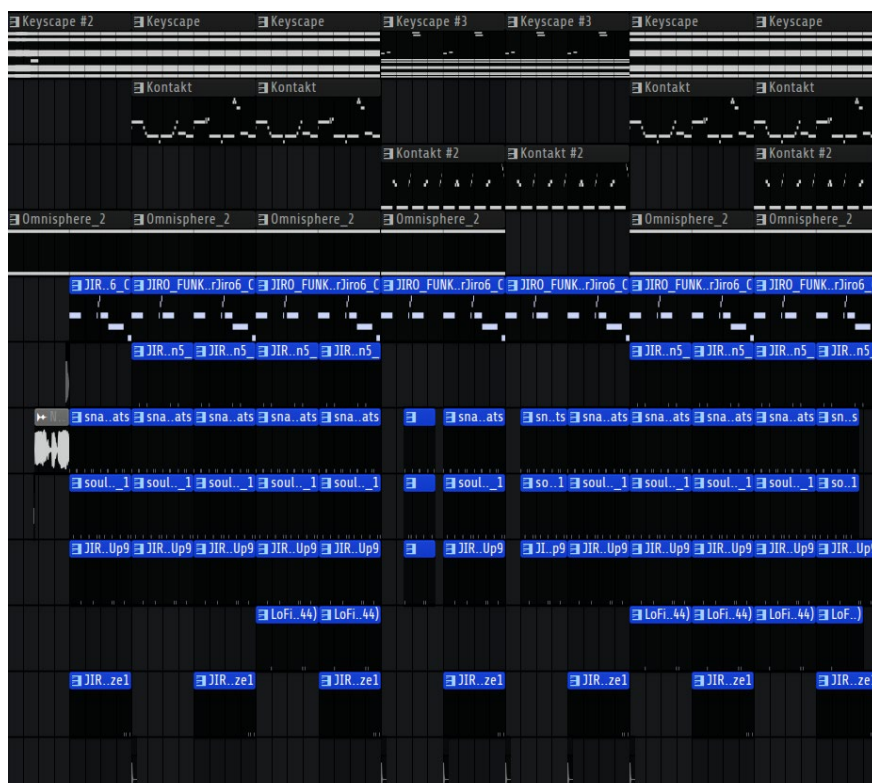
Treća pjesma je u ljestvici C# mol s tempom 70 BPM. Glavni instrument na kojem se treća pjesma bazira je Wurlitzer 200A, kojim sam postavio akord Amaj#4, a na njega je stavljen Halftime. Uz njega je još jedan Wurlitzer 200A koji na sebi nema Halftime kako bi pomoću njega mogao postaviti melodiju, koju čine kraći i za oktavu viši strummani Amaj#4 i par nota koje su u ljestvici akorda. Sljedeći element su violine „Noir strings“ iz Omnisphere-a, koje sviraju najnižu i najvišu notu Amaj#4 akorda. S njima je baza gotova i dodajem melodiju saksofona plugin-om Sensual saxophone. Njim je postavljena melodija koja se većinski sastoji od dužih G#, D i E nota koje povezuju manje note i melodije između njih. Nakon segmenta s saksofonom uvode se sitne promjene u glavni Wurlitzer, dodaju se dvije note svaka dva bar-a. U tom segmentu se uvodi i violina (Spitfire solo violin) koja svaki bar svira G# notu i kratke melodije prije svake note.

Nakon melodija su rađeni bubnjevi i udaraljke, koje su nađene u Jiro Inagaki Funky Stuff virtualnom kompletu bubnjeva i udaraljki, uz par zvukova koji su pronađeni na samplefocus

stranici. Udaraljke i bubnjevi su jednostavni i svirani u 3/4 taktu. Glavni element koji daje ritam pjesmi su činele, taj ritam čine tri činele, jedna kraćeg i jedna dužeg trajanja koje se čuju kroz cijelu pjesmu i jedna koja se pojavi u par segmenata koja služi da unese malo varijacije u ritmu. Na taj ritam se nadovezuje mali bubanj koji udre u malo neobičnijem vremenskom intervalu kako bi stvorio unikatniji ritam. Dodan je i tamburin koji se u pjesmi oglasi rijetko kad i naglašava činele. Na kraju je dodan tom bubanj koji se pojavi na kraju svakog 8. bar-a i jedan drum roll koji se pojavljuje prije svih bubnjeva i udaraljki.

Uz bubnjeve je dodan i bas iz Jiro Inagaki Funky Stuff virtualnog kompleta, koji svira C#, korijensku notu Amaj#4 akorda te uz nju par kraćih nota koje naglašavaju C# notu.

Na početak pjesme je dodan vokalni isječak iz HRT-a u vezi pretjeranog videonadzora u Šibeniku, gdje govornica govori kako joj je muž platio tri kazne za parking, poprilično nasmijana i sretna, što je direktna poveznica na samu temu nemara za kaos oko nas u Šibeniku. Isječak na sebi ima equalizer s istim postavkama kao i na isječku u prvoj pjesmi. Prije isječka je dodan kratki white noise.



Slika 24: Screenshot projekta nije da valja, a nije da me briga

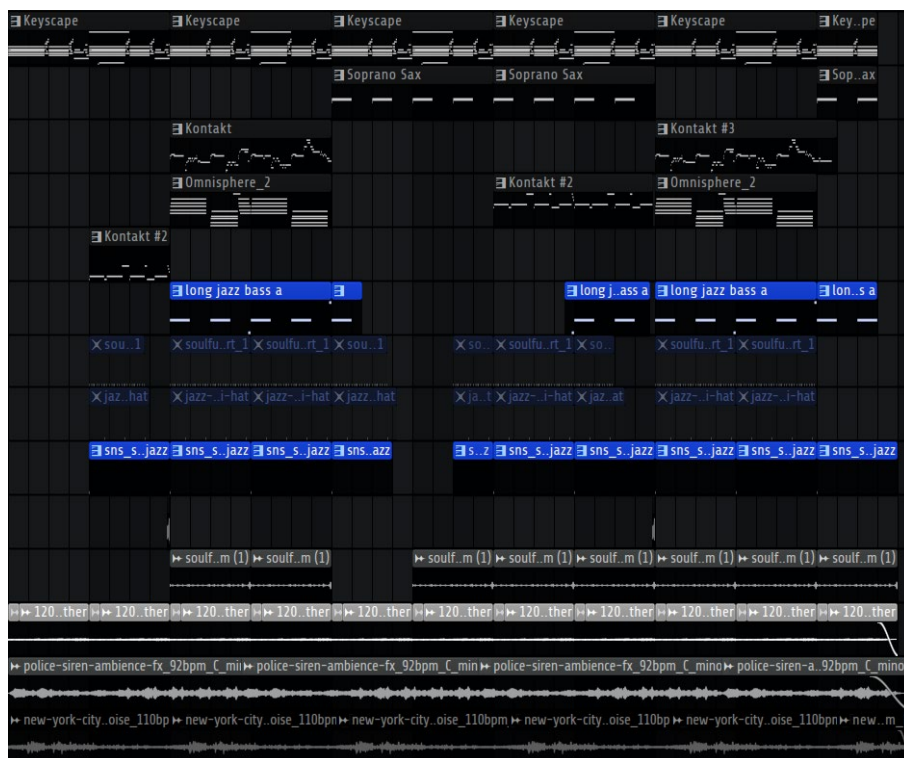
7.4. Pjesma 4: na kvas'nu

Četvrta i posljednja pjesma na EP-u je u A mol ljestvici s tempom 62 BPM. Izrada je počela s Keyscape klavirom LA Custom C7 – Cinematic, s kojim je postavljen akord Dm13 te varijacija Am akorda koji je strumm-an. Nakon je dodan „School Mallets“ preset iz Omnispherea kojim se

svira Dm13 koji je malo izmjenjen od Dm13 kojeg svira klavir. Svira se isti akord koji varira oktavom, jedan viši nakon kojeg slijedi niži. Uz to je dodan akord koji je strumm-an na način da počinje od najviše note prema najnižoj tako da stvori varijaciju. Nakon tih elemenata je dodan saksofon, Sensual Saxophone kojim su stvorena dva pattern-a za melodije, jedan jednostavni koji svira D note uz par nota između njih koje su korištene kao tranzicija u D notu. Drugi pattern je puno složeniji, sastoji se od puno većeg broja nota te se koristi više tehnika poput blues nota, legata, poziva i odgovora kako bi se dobio željeni zvuk. Melodija ponavlja istu frazu svaka dva bara kako bi je slušatelj lakše zapamtio. Također je dodan i Swam Engine saksofon koji svira G notu svaka dva bara s blagim legatom na početku.

Nakon melodija dodani su razni ambijenti: stem ambijenta korištenog u sample-u u prvoj pjesmi na EP-u, ambijent policijske sirene te gradski ambijent u kojem se čuju koraci, prigušeni razgovori, auti i drugi zvukovi. Što se tiče udaraljki ova pjesma je specifična jer sam nakon puno eksperimentiranja došao do zaključka da nisu potrebni ikakvi komplicirani i ritmičko složeni bubnjevi i udaraljke, već samo činele kojima se svira jednostavna, repetitivna jazz sekvenca.

Kao i udaraljke, u ovoj pjesmi je i bas jednostavan. Svira korijensku notu akorda jednom svaka dva bar-a uz kratku notu koja ga naglašava svaka četiri bar-a.



Slika 25: Screenshot projekta na kvas'nu

8. Zaključak

Za početak bi se htio osvrnuti na moj kreativni proces te umjetničko izražavanje prije izrade završnog rada kako bi stavio u perspektivu napredak kroz ovaj projekt. Prije ovog projekta moj kreativni proces je bio oskudan, zapeo sam u zoni udobnosti i poznatog te sam se bojao raditi nešto što mi nije poznato, a odvajanje od doslovnosti mi je bilo odbojno. Taj problem mi je bio prisutan oboje u grafičkom dizajnu i muzici, radio sam prvu stvar koja mi padne na pamet bez prevelikog razmišljanja i pristajao sam na bazične i površne ideje koje sam osmislio.

Tokom projekta sam stekao mnogo novog znanja i naučio kako bolje i promišljenije pristupiti konceptu i kreativnom procesu. S obzirom da je ovaj projekt jako osoban, htio sam stvoriti jedinstvenu cjelinu koja se može povezati sa Šibenikom, ali da i također ima svoj vlastiti identitet. Da postignem to, većinski kod vizualnog dijela projekta, su zaslužni savjeti i kritike mentora profesora Luke Borčića, koji me je gurao da promislim van okvira i granica kojih sam sam sebi postavio te da na promišljeniji način pristupim projektu kako bi stvorio cjelinu koja se odvaja od drugih i koja ima svoje ja.

Sve u svemu, nakon mnogo vremena, neuspjelih pokušaja, pjesama i skica koje nisu ispunile moja očekivanja, smatram da sam postigao cilj projekta. Iako mislim da još ima puno mjesta za napredak te da sam mogao puno više eksperimentirati, ovaj projekt je bio odličan test mojih muzičkih vještina koji je i ujedno u meni probudio veliku želju za daljnjim radom u žanru i želju za dubljim istraživanjem jazz kulture, što je na kraju vrijednije od samog projekta.



**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, ROKO BOLANČA (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Produkcija jazz EP-a i izrada vizualnog identiteta (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

BOLANČA

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti 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, ROKO BOLANČA (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Produkcija jazz EP-a i izrada vizualnog identiteta (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

BOLANČA

(vlastoručni potpis)

9. Literatura

- [1] <https://www.levinmusic.org/about/news/a-brief-history-of-jazz/> dostupno 11.07.2024.
- [2] <https://www.jazzbooks.com/mm5/download/FQBK-handbook.pdf> dostupno 11.07.2024.
- [3] https://docdrop.org/download_annotation_doc/Pease---2003---BERKLEE-PRESS-JAZZ-COMPOSITION-3ot0m.pdf dostupno 11.07.2024.
- [4] <https://www.provos.org/p/what-is-indie-music/> dostupno 04.09.2024.
- [5] <https://www.mesaartscenter.com/download.php/engagement/jazz-a-to-z/resources/archive/2013-2014/2014-january-jazz-educator-workshop/joy-of-swinging> dostupno 12.07.2024.
- [6] <https://www.steinberg.net/tutorials/what-is-a-daw/> dostupno 11.07.2024.

Popis slika

Slika 1: Tommy Potter, Charlie Parker, Max Roach, Miles Davis i Duke Jordan, Izvor: https://www.loc.gov/item/2023868145/ , dostupno 19.08.2024.	2
Slika 2: Kućni DIY studio, Izvor: https://recordingstudio101.com/home-recording-studio-design/ , dostupno 10.10.2024.	4
Slika 3: Dizajn plakata za različite glazbene događaje, Izvor: https://dizajn.hr/blog/tko-radi-scenu-dizajn-za-nezavisnu-glazbu-mkc-split/ , dostupno 10.10.2024.	6
Slika 4: 0,5 is X, box-set izdanje CD-R, majica i insertacije, Izvor: https://dizajn.hr/blog/izlozba-ivan-antunovic-poluizdanja-u-galeriji-ulupuh/ , dostupno 10.10.2024.	6
Slika 5: Sučelja raznih DAW-ov, Izvor: https://overdrivestudios.es/choosing-a-daw-20-free-and-paid-daws/ , dostupno 19.09.2024.	7
Slika 6: Sučelje FL Studia	8
Slika 7: Razni plugin-ovi, Izvor: https://www.musicradar.com/news/the-best-vst-plugins-2020-the-finest-synth-drum-machine-sampler-and-effect-plugins-you-can-buy-right-now , dostupno 19.09.2024.	9
Slika 8: Skice za omot albuma	11
Slika 9: Crtež stereotipičnog Šibenčana	12
Slika 10: Proces izrade apstraktnog oblika	13
Slika 11: Stražnja strana za omot CD-a	14
Slika 12: Prednja strana za omot CD-a	14
Slika 13: Mockup CD-a	15
Slika 14: Omot za kazetu	16
Slika 15: Mockup kazete	17
Slika 16: Mockup promotivnog plakata	17
Slika 17: Mockup majice	18
Slika 18: Mockup badge-a	18
Slika 19: Mockup tote bag-a	19
Slika 20: Cymatics Origin plugin, Izvor: https://www.makou.com/cymatics-origin/ , dostupno 10.10.2024.	20
Slika 21: Mixer u FL studiu	22
Slika 22: Screenshot projekta nije problem	24
Slika 23: Screenshot projekta leggiero	25
Slika 24: Screenshot projekta nije da valja, a nije da me briga	26
Slika 25: Screenshot projekta na kvas'nu	27

Prilozi

Kazeta i CD: „Ižbenika“