

Vizualizacija strahova u formi publikacije "Strahovnica"

Rožić, Nikola

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:238761>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-22**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Završni rad br. 128/MED/2020

Vizualizacija strahova u formi publikacije Strahovnica

Nikola Rožić, 2700/336

Koprivnica, rujan 2020. godine



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 128/MED/2020

Vizualizacija strahova u formi publikacije Strahovnica

Student

Nikola Rožić, 2700/336

Mentor

doc. art. Antun Franović, akad. slik.

Koprivnica, rujan 2020. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Nikola Rožić

MATIČNI BROJ 2700/336

DATUM 18.9.2020

KOLEGIJ Ilustracija

NASLOV RADA Vizualizacija strahova u formi publikacije "Strahovnica"

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Visualization of fears in the form of a publication "Strahovnica"

MENTOR doc. art. Antun Franović

ZVANJE Docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

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

Zadatak završnog rada

BROJ 128/MED/2020

OPIS

Cilj završnog rada je ilustracijom kroz digitalni medij predstaviti osobni pogled na različite iracionalne strahove. Dio zadatka leži u organiziranju istraživanja strahova na temelju anegdota ili iskustava različitih ljudi. Informacije i ideje dobivene analitičkim istraživanjem koristiti će se za stvaranje digitalnih kolaža pomoću grafičkih alata. Uz odgovarajući tipografski sadržaj, ilustracije tvore publikaciju čiji je ritam i tijek nastanka razložen i predstavljen u teoretskom dijelu završnog rada.

U radu je potrebno:

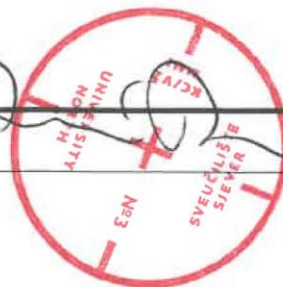
- Artikulirati predmet kojim se rad bavi - iracionalni strahovi
- Istražiti i pojasniti način prikupljanja materijala, te obraditi osnove digitalnog kolaža
- Objasniti korištenje odabranih alata, uz opis toka rada
- Razraditi odnos kolaža i teksta
- Realizirati prijelom po vlastitom navođenju, primijevši stečena znanja

ZADATAK URUČEN

18/9/20

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Predgovor

Kao student, kroz ovo trogodišnje putovanje, cilj mi je bio razvijati tadašnje sposobnosti i vještine, educirati se i učiti o svim segmentima dizajna i umjetnosti. Svaki projekt bio je novi izazov i prilika da se dokažem. Uvijek sam se zalagao da u određenom području umjetnosti naučim i istražim što je više moguće. Time se nametnula odluka ilustracije tehnikom digitalnog kolaža.

Tema završnog rada je vizualizacija strahova u formi publikacije, putem digitalnog kolaža. Teorijskim dijelom definira se terminologija pojmova strahova i fobija, kolaža (digitalnog) i kolažiranja te njegova razvoja kroz povijest. Zatim se prelazi na razvoj same Strahovnice gdje se govori o istraživanju, koncepciji, prikupljanju materijala i na kraju obrađivanje i sklapanje istih u jedinstvene kompozicije. Također, govori se o finalnom prijelomu publikacije te simbolizmu samih ilustracija. U procesu sam se suočavao sa brojnim dilemama i dvojabama, mnogo toga sam mijenjano, te sam provodio puno vremena dovodeći ilustracije do konačnih verzija.

Sažetak

Završni rad promiče samoinicijativu i široku angažiranost onog čemu težimo, što nas zanima, u smislu da se progresivno zalažemo za naše interese i vjerovanja. U ovom radu razvija se projekt zvan Strahovnica, učimo o njegovom nastanku, što njemu prethodi, a što slijedi nakon. Strahovnica je publikacija, u kojoj ilustracije djeluju zajedno sa pričama ljudi, zajednice. Njihova su iskustva bitna, a ilustracije služe kao preslika, pretapanje riječi u sliku kojom se izražava stil, nadahnuće, volja i razmišljanje. Projekt je rađen tehnikom digitalnoga kolaža te je vrlo zanimljiv način kojim se može komunicirati, izražavati. Takva je tehnika u ovom slučaju rezultirala u planiranom pravcu kojim je išao projekt, da potakne čitatelja na razmišljanje, da se zapita i što je najvažnije da sam sebi odgovori intuitivnim putem. Također, na drugu ruku, radom se obraća pažnja na sam strah, fobiju od koje pate ljudi u svijetu, te kako ju oni vide, kako se susreću s njom, u kakvim situacijama i kako se osjećaju.

Ključne riječi: strah, fobija, digitalni kolaž, nadahnuće, vizualno prikazivanje

Summary

The final paper promotes self-initiative and broad engagement with what we strive for, what interests us, in the sense that we progressively advocate for our interests and beliefs. In this paper, a project called Strahovnica is developed, we learn about its origin, what precedes it, and what follows after. Strahovnica is a publication in which the illustrations work together with the stories of people, the community. Their experiences are essential, and the illustrations serve as a copy, a fusion of words into an image that expresses style, inspiration, will, and mindset. The project was made using the digital collage technique and is a very interesting way to communicate and express oneself. Such a technique in this case resulted in the planned direction in which the project went, to encourage the reader to think, to ask himself and most importantly to answer himself intuitively. Also, on the other hand, the work pays attention to the fear itself, the phobia that people in the world suffer from, and how they see it, how they encounter it, in what situations and how they feel.

Keywords: fear, phobia, digital collage, inspiration, visual representation

Sadržaj

| | | |
|--------|-------------------------------------|----|
| 1. | Uvod..... | 1 |
| 2. | Razumijevanje strahova | 3 |
| 2.1. | Strah – Iluzija? | 3 |
| 2.2. | Iracionalni strahovi – fobije | 4 |
| 3. | Razumijevanje kolaža | 5 |
| 3.1. | Kolaž kroz povijest..... | 5 |
| 3.1.1. | <i>Kubizam</i> | 5 |
| 3.1.2. | <i>Dadaizam</i> | 7 |
| 3.1.3. | <i>Nadrealizam</i> | 7 |
| 3.1.4. | <i>Henri Matisse</i> | 9 |
| 3.1.5. | <i>Pop Art</i> | 9 |
| 3.2. | Digitalni kolaž..... | 11 |
| 4. | Strahovnica | 12 |
| 4.1. | Razvoj ideje..... | 13 |
| 4.2. | Motivacija..... | 14 |
| 4.2.1. | <i>Mood Board</i> | 20 |
| 4.3. | Istraživanje – kratka anketa..... | 21 |
| 4.4. | Materijali | 21 |
| 4.5. | Korišteni softveri..... | 22 |
| 4.6. | Analiza radova..... | 26 |
| 5. | Finalni prijelom..... | 27 |
| 6. | Zaključak..... | 29 |
| 7. | Literatura..... | 31 |
| 8. | Popis slika | 32 |

1. Uvod

Medijima, u bilo kojem obliku, možemo izražavati emocije, stavove, stanja uma, trenutnog raspoloženja. Imamo priliku te emocije i stavove primijeniti u gotovo bilo kakvom obliku multimedijalne svrhe, te ih na taj način predstaviti publici, objaviti. Tema ovisi o pojedincu i na njemu je kako će on to prezentirati, obraditi i realizirati. Govorimo o svim oblicima medija, takav način izražavanja postoji svakodnevno. Svatko od nas ima barem nekakav pristup ili je na neki način izložen konstantnim publikacijama kojima je svrha distribucija poruke (informacije) do čitatelja, slušatelja ili gledatelja. Informacija nikad dosta u današnjem svijetu i na ljudima ostaje to kako će ih iskoristiti. Obzirom na tehnološki napredak te revoluciju kojom se nosimo gotovo svakodnevno, od izuma pametnog telefona i svakojakih uređaja i naprava, postavljeni su visoki standardi i visoka očekivanja. U današnjici, generalno govoreći više se i ne obraća pažnja na kvalitetne knjige i korisne informacije koje se mogu izvući iz istih. Kako na knjige tako i na sve vrste publikacija bilo u online ili u tiskanoj formi, dakle, literaturna djela, enciklopedije, časopisi (periodičke publikacije), stripovi, adresari, leksikoni, beletristike itd. Dakle, bit i povod ovog svega bi mogli naći u samoj komunikaciji, razmjeni informacija i poruka između pošiljatelja i primatelja, te u interakciji medija kojim se koristimo.

Stoga, povezano s time, glavna inicijalna ideja kojom se kreće u ovaj završni rad jest upravo to, vizualno prikazivanje javnosti način razmišljanja, stav i emocije prenesene određenim izražajnim sredstvom na, metaforički rečeno, papir ili umjetničko platno. U prijevodu, način razmišljanja, stav i emocije znače osobno viđenje prikupljenih materijala putem anketnog istraživanja koje se ostvaruje na temelju iskustava i izjava desetak osoba. Izražajno sredstvo se transformira u digitalne alate, odnosno programe koji omogućuju obradu radova. Dok se na kraju, papir ili platno preoblikuje u samu publikacijsku formu, Strahovnicu.

Strukturalno, ovaj rad započinje sa teorijskim dijelom, objašnjavajući terminologiju, dotiče se osnova kolaža i kolažiranja kao slikarske tehnike, njegove duboke povijesti, osnova digitalnog kolaža, definira strah kao opći pojam uz šira istraživanja o istom. Spominje se i neizostavni dio istraživanja resursa, materijala, tekstura i načina prikupljanja istog, bilo da je to putem interneta ili da je to stvar autorskog angažmana. Nakon toga se prelazi u obradu praktičnog djela rada koji se bavi razlaganjem svakog postupka kreativnog procesa do detalja. To znači, argumentiranje svake odluke o odabiru i stvaranju kolaža, odabiru tipografije (pisma), tekstualnom sadržaju i na kraju konačnom prijelomu Strahovnice. Govori se o razvoju ideje, što je potaknulo ideju, što me

motiviralo, kako planiram obraditi same ilustracije, kojim stilom, kako planiram napraviti prijelom. Također, koji softveri su korišteni, koje platforme te se na kraju prolazi samim prijelomom analizirajući radove koje ga čine.

Osnovni cilj rada je prije svega potaknuti i motivirati ostale ljude na osobni napredak i zadovoljstvo, poručiti da su svi dostojni svojih potencijala uz trud i disciplinu, da se samoinicijativno zalažu u ostvarivanju ambicija i ciljeva u samo-izražavanju. Zadatak je ovim radom komunicirati gledateljima te im prikazati osmišljenu ideju. Kod komuniciranja važno je da su sudionici medijski pismeni i osviješteni kako bi mogli intuitivno zaključiti poruku, poantu, smisao. Da bi to bilo uspješno i onako kako je planirano, autor se suočava sa velikom odgovornošću, stresom i napornim radom kako ne bi došlo do „šuma“ u komunikaciji – izobličavanja poruke i pogrešnom interpretacijom.

2. Razumijevanje straha

Prema članku strah definiramo kao: „intenzivan i neugodan osjećaj u vezi s postojećom ili očekivanom opasnošću. Strah je, dakle, neugodna emocija izazvana svijješću o određenoj opasnosti. Sama pojava straha u određenim okolnostima i njegov intenzitet razlikuju se kod pojedinaca, što ovisi o različitim biološkim i psihološkim uvjetima. Neki su oblici straha instinktivni ili prirođeni. Strah se pojavljuje kao reakcija na opasnost. Trebamo imati na umu da naše emocionalne reakcije pretežno nisu izazvane objektivnim događanjima, nego našom percepcijom i kognitivnom interpretacijom.“ [3]

Ljudi olako postanu bojažljivi oko gotovo svega. Strah se temelji na negativnom iskustvu s predmetom ili okolnošću. Strah igra važnu ulogu u tome što nas sprečava da uđemo u štetne situacije i pomaže nam da odlučimo kada izaći iz situacija koje nisu nužno najbolje. U normalnim okolnostima strah se može upravljati razumom i logikom što ne preuzima naš život niti nas čini iracionalnima. [4]

Strah je kvaliteta koju dijele sva viša bića jer nitko nikada ne bi preživio bez zaštitnog mehanizma za predviđanje i reagiranje na opasnost, čime se štiti od štete. Mozak sadrži specifične sklopove i mehanizme za opažanje i reagiranje na strah. [5]

Strah je osjećaj, emocija koju svaki pojedinac može doživjeti bilo kada, svatko je doživljava na isti ili sličan način kada predosjeća da se nalazi u opasnosti ili kada se osjeća ugroženo. Svatko proživljava različite strahove, razna iskustva zbog kojih se često javlja tjeskoba i nesigurnost.

2.1. Strah – Iluzija?

U članku se navodi: „Strah je manifestacija življenja naših života u onom što je bilo, na temelju čega stvaramo sliku o onom što bi moglo biti. Strah je tvorevina ne življenja u sadašnjem trenutku, strah je tvorevina naših misli, naših uvjerenja, vjerovanja o onom što je bilo, na temelju čega stvaramo sliku što bi moglo biti. Ili jednostavno rečeno, zamišljamo što bi se moglo dogoditi, a zatim se uplašimo vlastitih misli, umotvorina, fikcija. Život u onom što je bilo i što bi moglo biti, a ne u sadašnjem trenutku, stvara, manifestira strah.“ [6]

„Bezbroj puta smo se u životu uvjerali da naša vjerovanja o onom što je bilo, ili predviđanja onog što bi moglo dogoditi, nisu bila točna, da smo živjeli u iluziji, odnosno da smo se uhvatili u iluziju vjerovanja što je bilo i što bi moglo biti. Pa stoga možemo zaključiti, ukoliko ne živimo u sadašnjem trenutku, živimo u iluziji misli, uvjerenja i vjerovanja što je bilo, odnosno što će biti. Ako živimo u iluziji, a ta iluzija stvara, manifestira strah, onda je i strah iluzija, jer iluziju ne može stvoriti, manifestirati ništa drugo osim iluzije. Laž može stvoriti samo novu laž. Strah je tvorevina iluzija, i kao takav, sam strah je iluzija. Strah je ukorijenjen u iluziji, hrani se i održava iluzijom, i kao takav, ne može biti ništa više od iluzije.“ [6]

2.2. Iracionalni strahovi – fobije

U ovom trenutku strah kao strah, poznat nam kao neugodna emocija koju osjećamo pri opasnosti mogli bismo okarakterizirati kao „klasičan“, „normalan“ strah ili samo običnu iluziju straha. Postoje i oni strahovi koji su puno snažniji, koji su iracionalni, nestvarni, kojih se većina ljudi ne boji. Takvi strahovi nazivaju se fobije i mnogo ih je. Fobije uključuju iskustvo uvijek prisutnog straha koji se čini pretjeranim i nerazumnim. Da bi se okarakterizirao kao fobija, strah mora uzrokovati određenu razinu poremećaja.

Fobija je vrsta straha koju mnogi karakteriziraju kao poremećaj kojim se obilježuje snažan i izražen strah od određenih objekata ili situacija. Kada se suoči sa podražajima svoje fobije, osobu obuzme nerazuman strah, čak je ponekad dovoljna sama pomisao na određeni događaj da bi se izazvala reakcija. Osoba koja je fobična zna da njezin strah nije u razmjeru sa stvarnom opasnošću, u većini slučajeva se zato ne mogu povjeriti nikom u vezi toj poremećaja i iz tog razloga ostaju neotkrivene, nedijagnosticirane. Pojedini ljudi pate od jedne fobije dok neki reagiraju na mnoštvo podražaja, te su neke fobije povezane s spolom i dobnom skupinom. Većina osoba je barem u jednoj prigodi donekle iskusila simptome neke fobije. U nekim slučajevima i u određenoj mjeri ih pojačava sama percepcija osobe i njezina uvjerenja o okolnostima i stimulusima fobija. Fobija je složen i vrlo čest poremećaj čije je istraživanje donijelo mnoge odgovore uz mnoga pitanja. Sa suvremenom tehnologijom dolazi do sve veće svjesnosti, pažnje i sve većeg razumijevanja fobija. Može utjecati na svakodnevne aktivnosti i osobi narušiti psihičko, ali i fizičko stanje. [1]

3. Razumijevanje kolaža

Kolaž označava slikarsku tehniku, nastaje spajanjem različitih materijala na određenu površinu kao papir u boji, tkanina, prirodnih materijala, ambalaže, kartona, novina i sličnih izrezaka. Površina nije ujednačena, a njena tekstura ovisi o iskorištenom materijalu. [2]

To je umjetničko djelo u kojem su komadići papira, fotografija, izrezaka novina posloženi u kompoziciju na način koji je umjetniku prihvatljiv i zatim zalijepljeni na neku površinu.

Tehnika kolaža razvila se u modernu umjetnost u proteklom dvadesetom stoljeću. Od tada umjetnici rade kolaže koju predstavljaju i odražavaju trend, popularnu kulturu i trenutne događaje u svijetu. Neki teže nadrealizmu i nadnaravnosti, nečemu nesvakidašnjem, neki sadrže elemente iz naših snova koji izazivaju našu percepciju svijeta koji nas okružuje. Kao što je već poznato, kolaž je rezultat lijepljenja komadića izrezaka zajedno u jedinstvenu i složnu strukturu. Kao cjelina čine višestruka umjetnička djela kojima se mnogi aludiraju na trenutna događanja koja su često društveno – političkog – kulturalnog značenja. Uz opserviranje društva, kolaž se još može povezati sa svim varijacijama dizajna te modom. Nije sav kolaž preslika svijeta kakvog znamo, zato, neki umjetnici izobličavaju i deformiraju određene aspekte stvarnosti da bi stvorili dojam paralelnog svemira koje je nama i prepoznatljivo ali i nepoznato, zato se takvim radovima često divimo. U nama budi osjećaje fantazije, snova kao realnosti, mogućnosti, nade, divljenja i osjećaje za koje nismo ni znali da ih imamo do tog trenutka. Mogli bismo ih nazvati vizualne bajke. [9]

3.1. Kolaž kroz povijest

3.1.1. Kubizam

Sve započinje sa Georges Braqueom i Pablo Picassom te njihovim eksperimentiranjem. Braque je počeo lijepiti pravokutne izreske, zakrpe, na nekoliko crteža ugljenom. Primijetio je kako se papir presijeca sa crtežima te kako međusobno djeluju na način koji će donijeti novi smjer u njihovoj umjetnosti. Nakon što je vidio Braqueov kolaž, Picasso je odmah krenuo u proučavanje, sjeckanje i fazu izrade vlastitih. Ubrzo nakon toga uključuju se i brojni drugi umjetnici, stoga su se i oni počeli služiti novom tehnikom. Jedan od njih bio je španjolski umjetnik Juan Gris, umjetnik koji je iskoristio kolaž kako bi unaprijedio svoju dvodimenzionalnu umjetnost. Njegova su djela

opisana kao piktorijalistički najkompleksnija djela njegovog vremena. Kolaž je ubrzo utjecao i na futuriste. [10]



Slika 1. „Pablo Picasso, Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper“



Slika 2. „Georges Braque, Woman with a Guitar“

3.1.2. Dadaizam

Stilistički, dadaisti su u svojim kombinacijskim metodama lijepljenog papira dijelili mnoge sličnosti sa kubistima. Umjetnik Hans Arp, u katalogu je objasnio da su djela strukture linija, boja i oblika kojima se pokušava postići beskonačnost i vječnost. Kurt Schwitters dao je značajan doprinos svojim djelima koja su bila izrađena papirnatim slikama i plitkim reljefnim konstrukcijama sa bilo čime pronađeno na ulicama. Njegov cilj bio je stvoriti djela koja bi obuhvatila različite grane umjetnosti. John Heartfiels i Raoul Hausmann svoj rad su nazivali *fotomontažom* i nisu se smatrali umjetnicima već, inženjerima, a njihove radove konstrukcijama. Umjetnica Hannah Höch koristila je fotomontažu tako da je miješala ljudske glave, potičući time uloge spola i politike dovodeći u pitanje način na koji društvo gleda sebe. [10]

3.1.3. Nadrealizam

Za kubiste, kolaž je otvorio puteve prema konstrukciji i dizajnu. Dadaisti i njihove tehnike sastavljanja reljefa, fotomontaže utjecali su na nadrealizam. Za nadrealiste, kolaž nije više imao veze samo s ljepilom i papirom. Oni su bili očarani tekstom. Umjetnik Max Ernst spojio je vizualno s verbalnim u njegovim kolaž-romanima. Opservirao je Rene Magrittea i njegove „nacrtane kolaže“. Joan Miró uvijek je oklijevao opisati svoja djela kao „slike“. Nedugo nakon, u seriji od triju radova pod nazivom *Spanish Dancer*, odbacio je slikanje kao tehniku i umjesto toga razbacao svakakve materijale na podlogu. Kao da su njegova prijašnja djela predviđale i nagoviještale kolaž koji mu je pomogao da pronađe slobodu razumijevanja onoga što je umjetnost bila i što bi mogla postati. [10]

Jedan od triju radova serije koje je radio pod nazivom *Spanish Dancer*, možemo vidjeti na slici br. 4.



Slika 3. „Joan Miró, Collage“



Slika 4. „Joan Miró, Spanish Dancer“

3.1.4. Henri Matisse

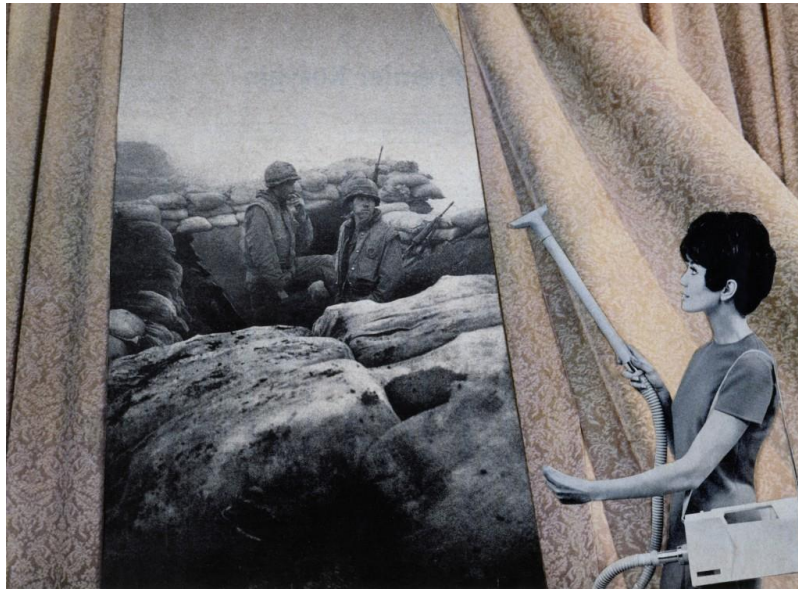
U posljednjem desetljeću svoga života, Matisse je napravio značajan pomak u svojoj umjetničkoj metodologiji i okrenuo se izrezivanju papira kao njegovom osnovnom izražajnom mediju koristeći škare kao alat. Njegove nove kreacije nazivale su se izresci. Bojao bi listove papira i iz njih izrezivao različite oblike različitih veličina. Često su bile inspirirane prirodnim svijetom, cvijećem i biljem, a nekad apstrakcijom. Zatim je te različite izreske poslagao u živahne kompozicije. Taj medij je Matisseu omogućio da konačno napravi onu vrstu radova nadilazeći okvire slikanja i radeći sa novom vrstom slobodnog vladanja. [10]

3.1.5. Pop Art

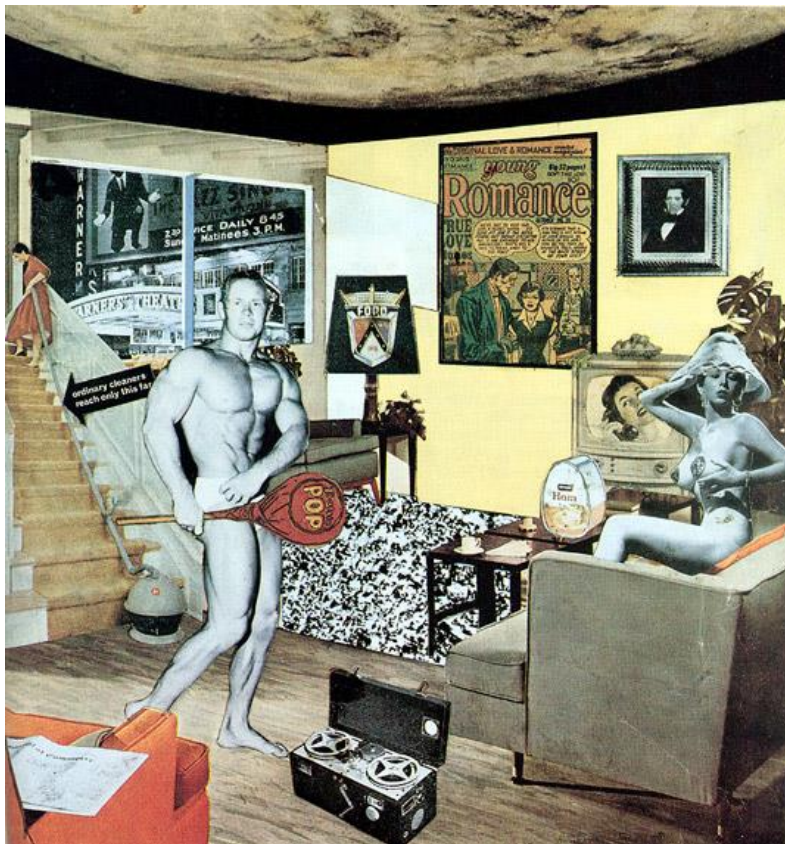
Pojavljuje se 1950-ih godina u Velikoj Britaniji. Richard Hamilton obilno se koristio metodom kolaža. Njegov se kolaž *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*, iz 1956. godine često smatra kao prvim djelom *Pop Arta*. Kolaž prikazuje interijer sa svim vrstama različitih predmeta izrađenih od različitih materijala. [10]

Sadrži pažljivo odabrane isječke iz američkih časopisa, nekoliko suvremenih motiva pop kulture – „Muškarac, Žena, Hrana, Povijest, Novine, Kino, Kućni aparati, Automobili, Svemir, Stripovi, TV, Telefon, Informacije. ”. [11]

U SAD-u, Martha Rosler je počela stvarati *fotomontaže*, kritizirajući time vojni sukob i zadovoljstvo američkog potrošača. Kolaž se savršeno uklapa sa brzim, ostrim i često duhovitim i dosjetljivim preslikama vremena *Pop Arta*. [10]



Slika 5. „Martha Rosler, Cleaning the Drapes“



Slika 6. „Richard Hamilton, Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?“

3.2. Digitalni kolaž

Prema samom terminu *digitalni kolaž* može se zaključiti da se radi o vrsti, o drukčijoj verziji klasičnog kolaža. Vrlo je jednostavno za zaključiti. Radi se o digitalnoj verziji tehnike kolaža, a ostvaruje se programskim alatima, aplikacijama u kojima se koriste različiti materijali iz različitih izvora. Razvojem tehnologije i interneta ti materijali danas su dostupni bilo kada i bilo gdje, umjetniku koji pronalazi inspiraciju i fotografije koje bi koristio u izradi nije mu mrsko provesti nekoliko sati samo da bi pronašao željenu teksturu ili smislenu fotografiju. A ako nakon toliko vremena nije bio uspješan, na njemu je odluka hoće li se dodatno angažirati i napraviti autorsku fotografiju ili će jednostavno odustati od ideje i pokušati pronaći alternativno rješenje. Ti se materijali nakon toga slažu, raslojavaju jedan ispod ili iznad drugog u kompletnu kompoziciju.

Digitalni kolaž nije novost u svijetu umjetnosti, koristi istu tehniku izrade kao i kod stvaranja „ručnog“ kolaža a to je kreiranje potpuno novog umjetničkog djela od dijelova izabranih materijala. Digitalni kolaž nadilazi granice ručnog izrezivanja i lijepljenja. Umjetnici koji se koriste kolažem spajaju slike kako bi komunicirali poruku. Manipuliraju uzorcima i teksturama postojećih djela i procesuiraju programima kao što su *Adobe Photoshop* ili *Illustrator* što je nužno za kreativni proces. [7]

Umjetnost digitalnog kolažiranja omogućuje umjetniku i gledatelju da ne moraju nužno pobjeći od stvarnosti, već oblikovati svoje vlastite poglede na nju (i stvoriti vlastite interpretacije) kako bi mogli podijeliti s drugima svoju jedinstvenu perspektivu svijeta. Digitalni kolaž utemeljen je na skladnom slojevanju, procesu koji pomaže u stvaranju kohezivne kompozicije kombinacijom više jedinstvenih slika – materijala. [8]

4. Strahovnica

Sadašnji projekt *Strahovnica* prvotno je bio zamišljen kao serija kroz koju bi radio grafike ili vizuale isključivo samo za fobije, ali pod drukčijim nazivom. To bi bilo realizirano kroz desetak plakata veličine A3. O samom stilu i o nekim budućim stavkama nije se ni pričalo jer do toga ne bi došlo. Projekt se obustavio, te sam prešao na traženje alternative, ali da bude na istoj razini intenziteta. Težio sam tome da zadržim osnovnu smisao originalne ideje – vizualno prikazivanje strahova, samo ostvareno kroz drukčiju formu, medij.

Nedugo nakon, kako mi je uvijek bilo zanimljivo raditi prijelom časopisa, knjižica, itd., sinula je ideja za publikaciju u obliku slikovnice. Sviđao mi se koncept ilustracija sa tekstom te takvog stila izražavanja tim medijem. Nakon tog, utvrdio sam da želim obrađivati foto-materijale, crtati i to ukomponirati zajedno. Zatim, kao rezultat kratkog istraživanja i uvjeravanja, odlučio sam se za digitalni kolaž. Odabrao sam taj način jer je malo praktičnija i efikasnija metoda nego klasični kolaž. Digitalnim alatima se služim već duži niz godina pa je zato bilo logično i smisljeno raditi tom metodom. U usporedbi sa običnom metodom kolaža, izrezivanje željenih materijala traje puno kraće, širi spektar besplatnih fotografija dostupan je na internetu, jednostavna korekcija grešaka te reprodukcija elemenata. Alati tvrtke *Adobe* kao što su *Photoshop*, *Illustrator*, *InDesign*, *After Effects*, *Premiere*, jedni su od najboljih u svojim područjima rada, ako ne i najbolji. Vrlo su pouzdani, jasnog korisničkog sučelja i poprilično jednostavni za naučiti. Kako uvijek volim napredovati, testirati se u novim područjima, samoinicijativno sam naučio mnogo stvari i spletom okolnosti odluka je pala na ilustriranje kolažem. Time sam poticao sam sebe na razvoj te na proučavanje i istraživanje interneta u vezi ove tehnike koju, iako mi nije bila strani pojam, nisam nikada iskusio. Tu mi se pružila prilika da se usavršim u određenim stvarima. Uslijedili su dani provedeni ispred računala ne bi li saznao nešto novo, bilo o tehnici, o raznim umjetnicima i njihovim radovima o strahu ili bilo to o samom *Photoshopu*.

Ime *Strahovnica* spontano je predloženo od strane prijatelja i od tada se nije mijenjalo niti se razmišljalo o tome, a spoj je riječi *strah* i *slikovnica*. Po mom mišljenju ime funkcionira, u kombinaciji sa tekstom kao i slikovnica, samo je drukčije tematike.

4.1. Razvoj ideje

Razvijanjem originalne ideje sam dobio konačan uvid i sliku kako bi to na završetku moglo izgledati. Na početku sam zabilježio osnovne informacije, koji je moj doseg što se tiče vještina i znanja u programima, općenito o kolažu i strahu, odnosno fobijama i što želim da bude moj konačan projekt.

Postavio sam si raspored i očekivanja za početak. Zatim, kada sam definirao pravila, krenuo sam sa samim strahom. Pitanja što je, kada nastaje, zašto nastaje dovela su me do mnogih izvora informacija, a uz to naišao sam na brojne, značajne umjetnike koji su djelovali na istim ili sličnim područjima. Od članaka pa sve do *Youtube* videa. Tako sam naišao na nekoliko umjetnika koji su znatno promijenili moja mišljenja, percepciju i koji su inspirirali sve sljedeće odluke. Do toga trenutka, nisam imao još jasno definiran stil kojim će ilustracije nastati. Ispitivao sam kakav će biti kolaž, jer njihovim otkrivenjem bio sam pod utjecajem različitih pokreta koje su oni zastupali, koje zastupaju, u kojem su području djelovali ili djeluju. Stoga, kako je vrijeme prolazilo, kako sam postupno napredovao, radio skice, one su se mijenjale u skladu sa mojim razmišljanjima.

Neku osnovnu inspiraciju sam sveo na radove sljedećih umjetnika: Zdzisław Beksiński, Junji Ito, Frank Moth, Julien Pacaud, Alex Eckman, Megan Archer, Denis Sheckler. Naravno, bilo ih je više koji su nadahnuli moje tumačenje kolaža u smislu ilustriranja nečeg na temelju riječi, razgovora i teksta. Postavljalo se pitanje narušava li to originalnost tehnike kolaža, jer mi se sviđao njihov rad i planirao sam ukomponirati obilježja i karakteristike njihova stila u cjelinu mojih ilustracija. Ako je uzeti za „pravila“ kolaža (digitalnog) da se mora koristiti isključivo izrezan materijal bez mogućnosti bilo kakvih distorzija, vizualnih efekata i dodatnog obrađivanja, onda je odgovor, da narušava. Međutim, stvar je umjetničke slobode, i ovo je savršena prilika da se ostvari potencijal koji se skriva iza tehnike kolaža i da se dodatno iskoristi mogućnost obrađivanja, manipuliranja materijalom. Usudio bih se uzeti si za pravo takav stil izražavanja, jer bi požalio i jednostavno mislim da bi bila velika šteta to ne iskoristiti na taj način.

4.2. Motivacija

Kao što sam rekao, osnovno nadahnuće sam crpio iz radova odličnih umjetnika koji su zastupali različita razdoblja. Iz proučavanja svakog, sam naučio nešto i ukomponirao sve teze u jedno, jedan stil, kojim sam išao u izradu i kojim sam se navodio kada sam se suočavao sa problemima.

Zdzisław Beksiński, poljski umjetnika nadrealizma. Točnije, distopijskog nadrealizma. U razdoblju od 50 godine njegove karijere prikazivao je noćne more i snove. Imao je veliki utjecaj na estetiku i vizuale mnogih bendova *heavy metala*. U njegovim adolescentnim godinama počeo je fotografirati užasne posljedice svijeta nakon drugog svjetskog rata, što je uvelike utjecalo na njegove radove kasnije. Početkom 60-ih godina prošlog stoljeća, uslijedilo je razdoblje njegove karijere po kojem je bio poznat radi njegove neugodne, morbidne serije radova koja je stopila arhitekturu, spiritualizam, erotizam, rat i karakteristike sna. Nije naslovljavao radove zbog mogućnosti pogrešnog shvaćanja poante njegovih radova. Prema njemu, slike su tu jer su slike, tu su da im se divimo, da budu razmatrane i analizirane ne pitajući što to znači. Nije volio koncept interpretiranja radova ni „elaboracije“ istih. Gotovo svaki njegov rad u tom razdoblju daje dojam da se svakim radom suočava s nečim osobnim što je ili vidio ili doživio u mladosti. Njegovo portretiranje ljudskog lika je povezano s ratom, rastezanjem i deformiranjem ljudske forme tvori novo stvorenje, lica cvjetaju sa prirodom, a građevine su sagrađene tankim i krhkim tijelima ljudi. U 90-im godinama bavio se digitalnom umjetnošću manipulirajući fotografije koristeći *Photoshop* da bi stvorio nove slike koje bi smatrao umjetnom stvarnošću. [12]

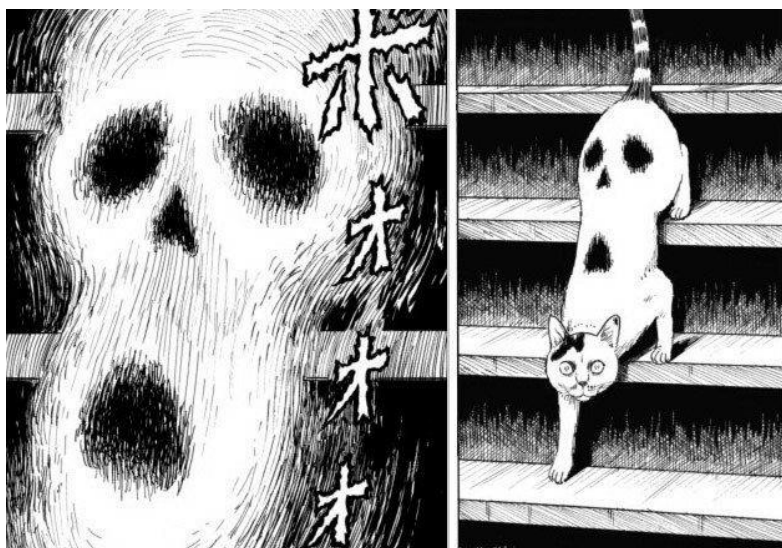
Junji Ito. Japanski umjetnik *Manga horror* stripova. Njegove ilustracije olovkom su u jednu ruku prekrasne, a u drugu zastrašujuće i uznemiravajuće. Njegov stil izražavanja nije da bi ugodio čitatelju, već upravo suprotno, fokusiran je stvoriti nelagodan osjećaj u čitača. Ito je nastojao stvarati obične stvari bizarnima i jezivima, bio je vrlo vješt u stvaranju takvih vizuala. Njegove ilustracije se vrte oko filozofije dezorijentiranosti prirodnog svijeta kakvog znamo i gledanja unazad nečeg što je normalno. Njegovi stripovi su sadržajno kraći što oduzima mogućnost pretjeranog objašnjavanja, njegove ilustracije nas zaintrigiraju, ali nikad ne saznajemo što se nalazi iza njegovih likova, sve što dobijemo jest kratak uvid u stvorenja što dodatno ojačava njegove priče. Jer valja se zapitati što je gore, prijetnju koju razumijemo ili onu koju ne možemo ni procesuirati ni dokučiti. [13]



Slika 7. „Zdzisław Beksiński“



Slika 8. „Zdzisław Beksiński“



Slika 9. Junji Ito, jeziv prikaz mačke (iz stripa)



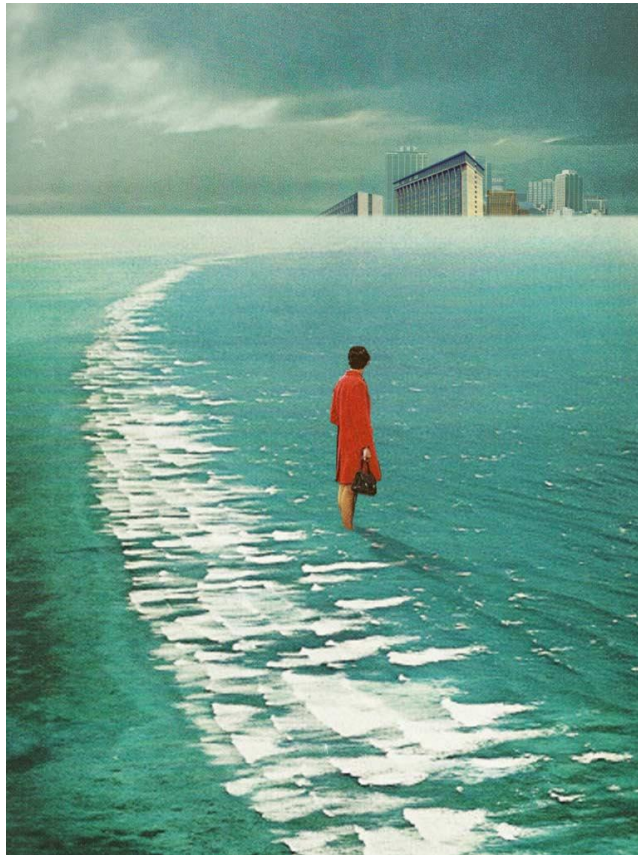
Slika 10. Junji Ito, neobično stvorenje (iz stripa)

Beksiński i Ito su imali ogromnu ulogu u svojim razdobljima djelovanja, Beksiński je definirao poljsku modernu umjetnost svim svojim doprinosom, ranijim radom, fotografijama inspiriranim ratom, i kasnijim radom kojeg mnogi smatraju njegovim vrhuncem. Dok je Ito, bizarnim, jezivim i nelagodnim serijama radova utjerao strah u kosti, probudio osjećaje koje nismo ni znali da postoje, da ih posjedujemo, to je ostvarivao linijama, potezima olovke da učini čitača nesigurnim i nervoznim.

Dok sam njihove radove cijenio većim dijelom radi filozofije koja stoji iza njih, vizualno sam se okrenuo umjetnicima koji rade tehnikom kolaža te imaju malo drugačiji pristup prikazivanju svijeta i društva. Svojim radovima sam težio da bude preslika svega kombiniranog od stečenog znanja o njima. To su prijašnje spomenuti Pacaud, Moth, Eckman, Archer i Sheckler. Oni su suvremeni umjetnici koji se usavršavaju u kolažu. Moth i Pacaud većinom se odnose na oblike nostalgičnih razglednica iz daleke, ali istodobno poznate budućnosti. Izrađuju kompozicije sa specifičnim, prepoznatljivim paletama boja, u kritički prihvaćenom stilu koji je odmah prepoznatljiv. Probuđuju osjećaje fantazije i snova, nečeg nepostojećeg. Njihov stil karakteriziraju motivi: *prostor, svemir, retro, futurizam, pop, arhitektura, opsjednutost, nostalgija, portreti, preporod, beskonačnost, san, gubljenje nade, vrijeme, prolaznost, buđenje, ožvljenje.*



Slika 11. „Julien Pacaud, Periodic coincidences“



Slika 12. „Frank Moth, Waiting for The Cities to Fade out“



Slika 13. „Alex Eckman-Lawn, We Are“



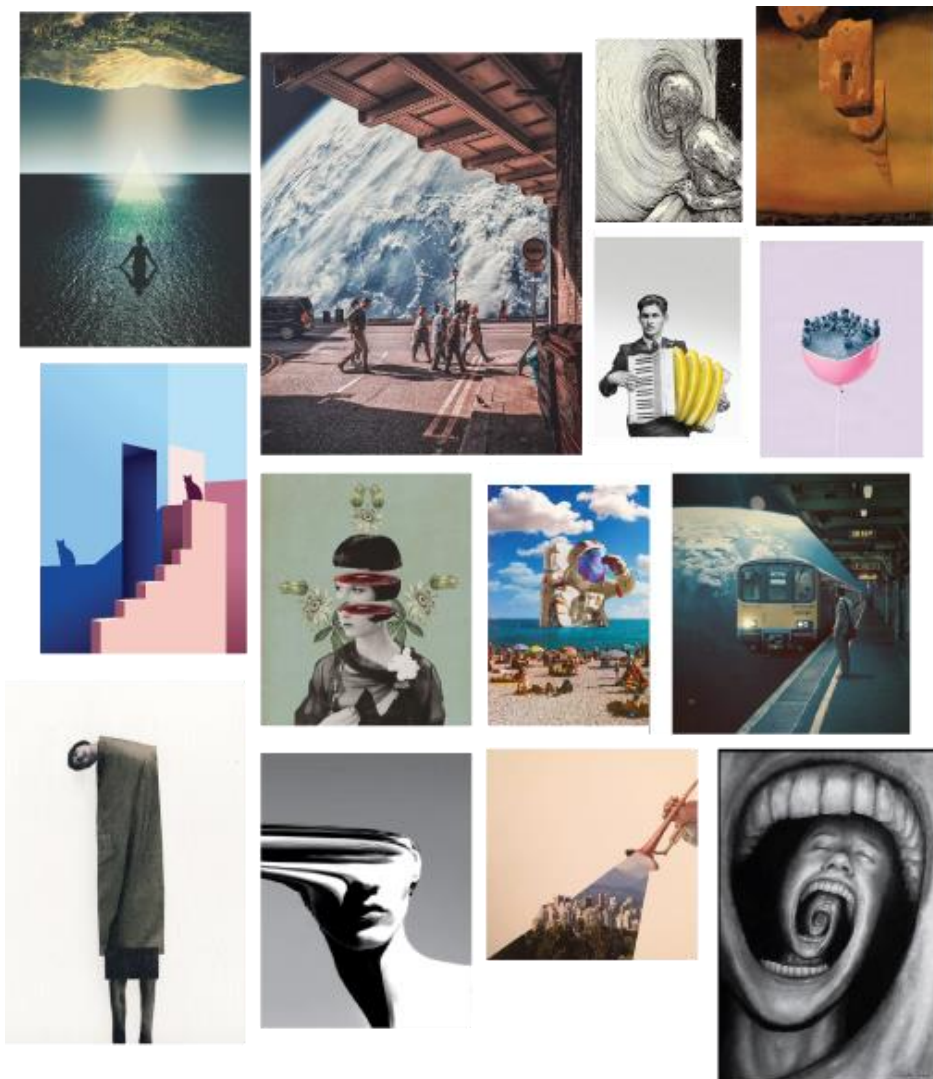
Slika 14. „Megan Archer, Digital Bodies“



Slika 15. „Denis Sheckler, Psychedelic Surrealism“

4.2.1. Mood Board

Mood Board je grupa elemenata koja služi za definiranje pravca u kojem će ići dizajn. To je kolekcija uzoraka koja se može sastojati od slika, boja, grafika, pisma, fotografija, ilustracija, skica i crteža. Poanta je sakupljanje ideja i inspiracije za dizajn finalnog proizvoda, to mogu biti reference na tuđi dizajn, korištene kao primjer za komuniciranje sa klijentom. Mood Board ima prednost u izbjegavanju nesporazuma, nečeg što bi inače nastalo kada bi netko pokušao objasniti ideju verbalnim putem. Nije namijenjen samo klijentima, već i timu dizajnera kako bi međusobno komunicirali probleme i rješenja. Dizajner ima veću kontrolu nad predloženim idejama i smjeru procesa dizajna. Mood Board često korišten u web dizajnu, dizajnu interijera, animaciji, dizajnu korisničkog sučelja, grafičkom dizajnu. [14]



Slika 16. Mood Board

4.3. Istraživanje – kratka anketa

Nakon utvrđenog koncepta ilustracijskog djela uslijedilo je pitanje tekstualnog sadržaja. Trebao sam prikupiti materijal kako bi krenuo u izradu samih kolaža. Obzirom da se anketa mogla ostvariti na manjem nivou, manjem broju osoba, što se i dogodilo, ona se temeljila na užem krugu prijatelja i obitelji. Nije bilo potrebe za većim anketama putem interneta. Rezultati su bili ohrabrujući, postigli su očekivanu razinu i dobio vrlo zanimljive odgovore i iskustva. Dakle, većinu rezultata ankete se može okarakterizirati kao fobijama, iracionalnim strahovima, onim nestvarnim, koji se poistovjećuju sa fantazijom, nerealnim scenarijima, snovima. Ostatak rezultata, se više bazira na iskustvima, što je osoba doživjela a da se njihovi osjećaji mogu povezati sa strahom. Inicijalna ideja bila je razdijeliti iskustva sa fobijama, znači u samoj publikaciji bi se nalazila dva zasebna odjeljka ali, odustao sam od takve koncepcije. Budući da se može naći zajednička poanta između ljudi sa fobijama i ljudi sa neugodnim iskustvima, odlučio sam bešavno spojiti sve u jedno. Daljnji zadatak bio je ući u proces transformiranja rezultata ankete u kolaž.

4.4. Materijali

Uz rezultate ankete u materijale se ubrajaju sve slike, fotografije (*stock*), uzorci koje sam koristio. Srećom, sa razvojem interneta, u današnje vrijeme pored masivnih giganta *stock* fotografija kao što su *Shutterstock*, *Getty Images*, *iStock* i *Adobe stock* postoje i one besplatne web stranice sa širokim spektrom takvih fotografija. *Pexels* i *Unsplash* su savršen izbor jer nude stotine tisuća besplatnih *stock* fotografija i zaliha materijala. Zajednica *stock* fotografija je generalno korisna svim studentima, učenicima ili *freelancerima* koji mogu doprinijeti svojim angažmanom i time profitirati. Putem *Pexelsa* sam pronašao gotovo sve materijale korištene u radovima, a kad se nisam zadovoljio sa izborom prešao bih na *Unsplash*. Oba izvora nude besplatno korištenje uz nekoliko pravila licence. Imaju jasno definirane kriterije korištenja njihovih materijala koje korisnici moraju poštovati.

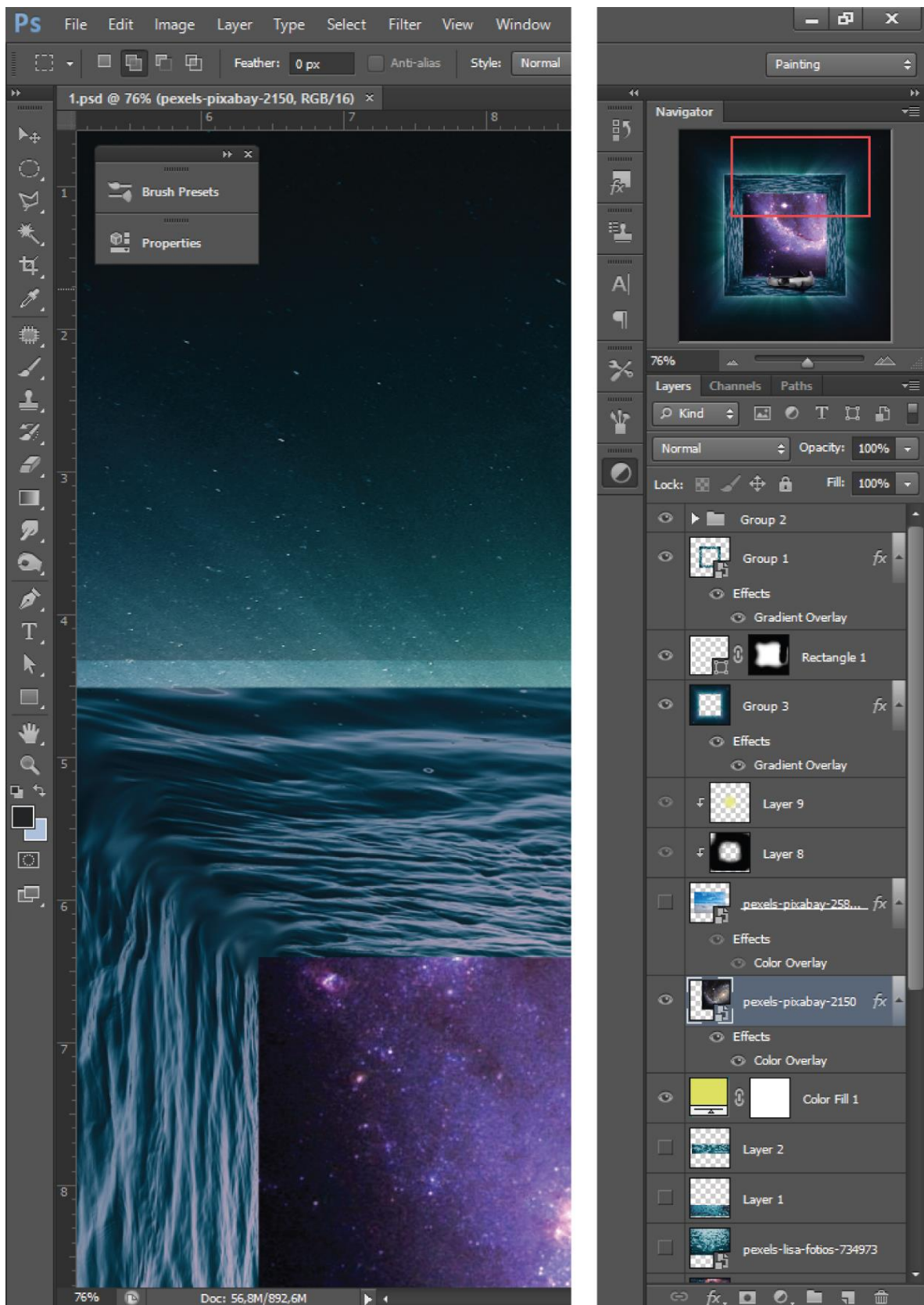
4.5. Korišteni softveri

Kao što je ranije spomenuto, korišteni softveri su softveri *Adobe* tvrtke. Trenutno konkuriraju na tržištu, najpopularniji i najbolji su softveri. Uz malo prakticiranja pojedinih stavki tih programa ubrzo se može steći osnovno znanje korisničkog sučelja. Poprilično je intuitivno, te se korisnik može prebacivati simultano kroz programe i inačice bez da ima problema u snalaženju.

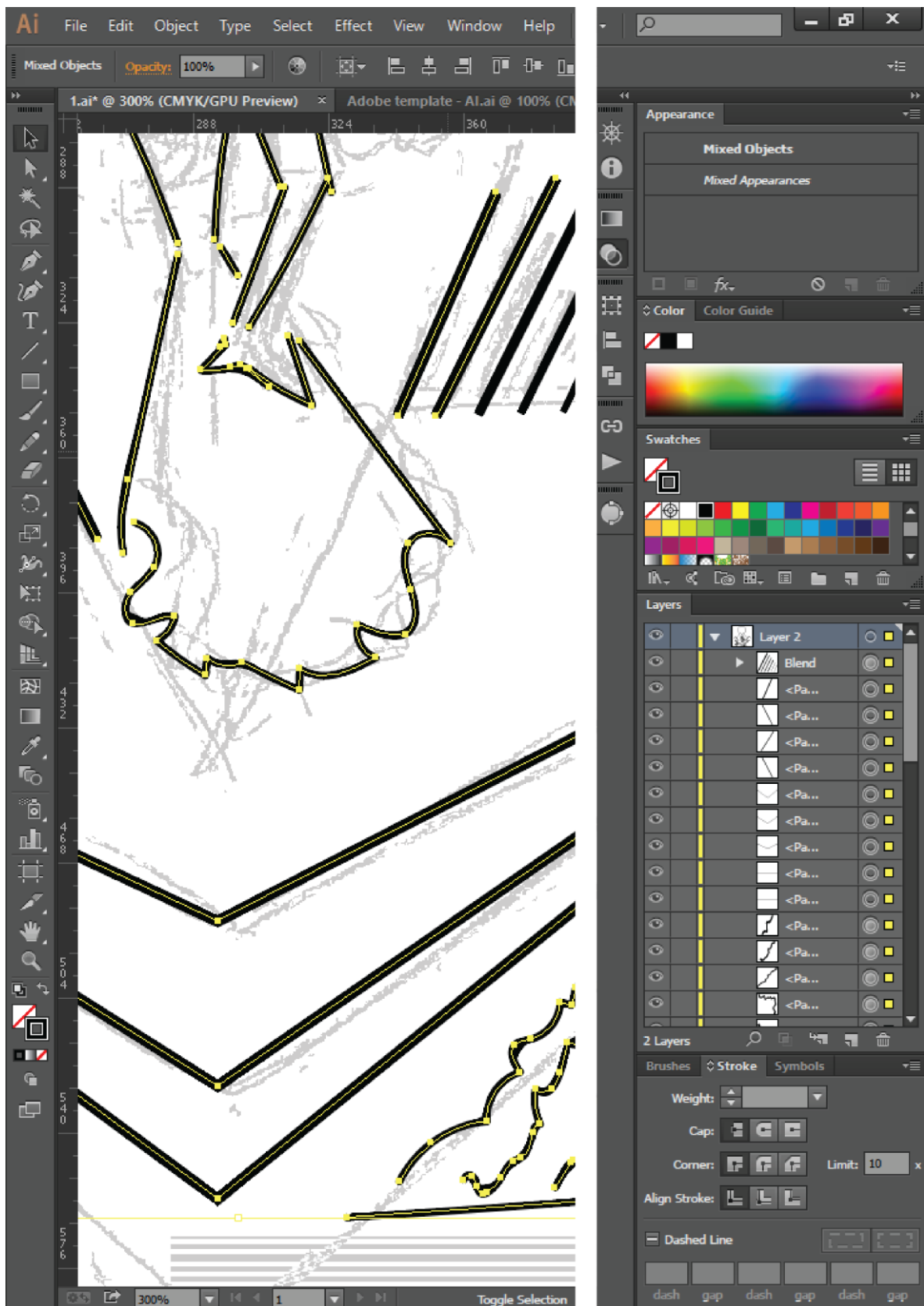
Adobe Photoshop je bio jasan i logičan izbor za rad kolažem. Svojim alatima nudi mogućnost poboljšavanja, slika, fotografija, ilustracija, zatim, mijenjanja pozadina, manipuliranja subjektom, dodavanja efekta, kreiranja *mock-upa* web stranica i kompozicija. Intenzivno ga koriste web developeri, grafički dizajneri, dizajneri, fotografi ali i profesionalci. Mogu se koristiti skenirani dokumenti za potrebe tiska ili objave online te se vizuali i grafike mogu prebacivati unutar ostalih *Adobe* programa. [15]

Adobe Illustrator sam koristio radi provjera paleta boja, detaljnih izrezivanja, poboljšavanja percepcije. Također sam ga koristio za razvoj skica. Prvo bi skicirao kompoziciju olovkom na papir, zatim taj skenirani crtež bi prenio u *Illustrator* i dalje je obrađivao. Tu je prednost *Illustratora* nad *Photoshopom*, po mom mišljenju. Omogućava dizajnerima potpunu kontrolu nad linijama koje se nakon poteza „pretvaraju“ u krivulje te ih je moguće mijenjati. On sadrži neke alate koje *Photoshop* manjka i bazira se na vektorskoj grafici. Dizajneri ga koriste isključivo zbog vektora i radi ilustriranja.

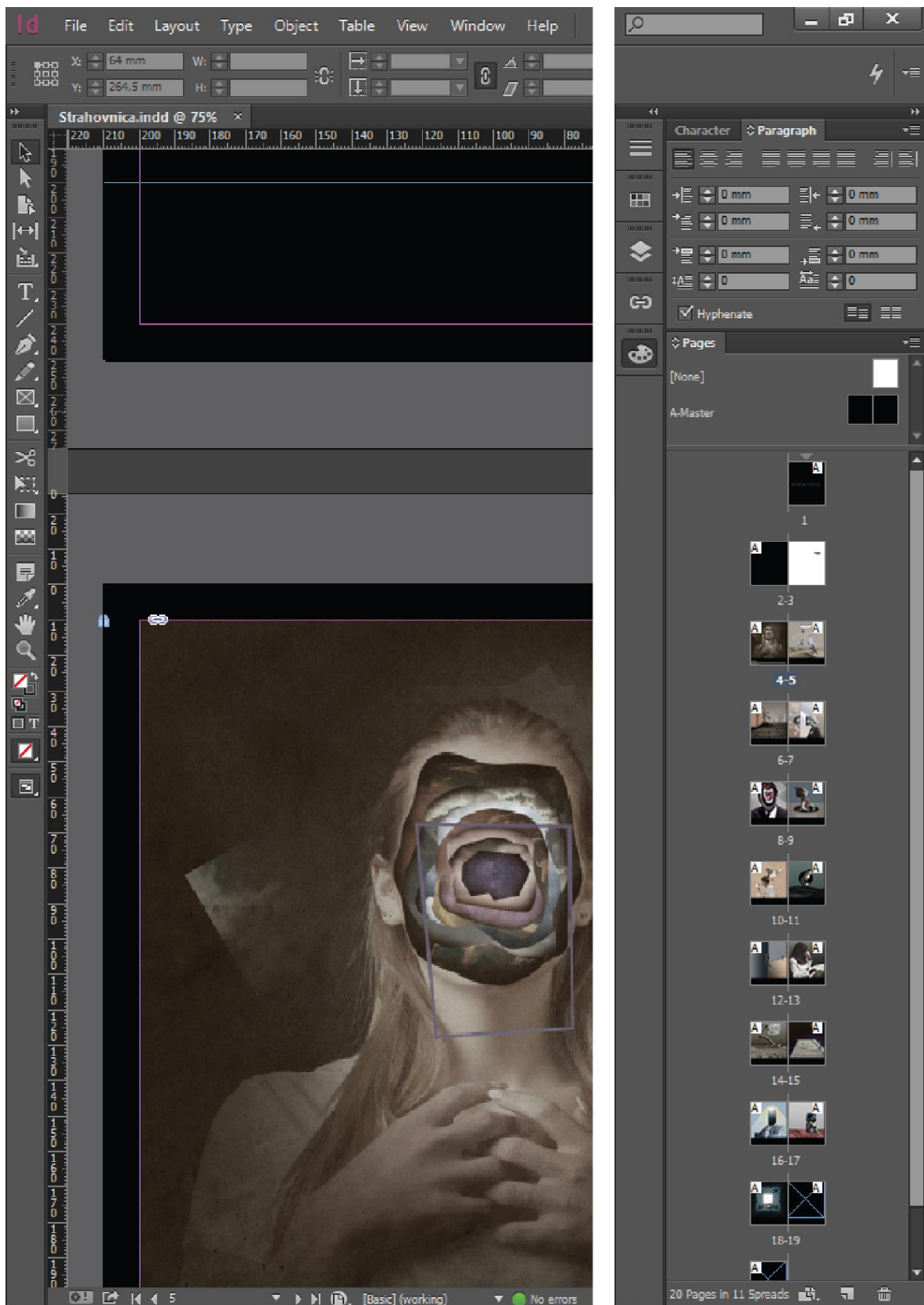
Adobe InDesign je program kojim se objavljuju ili tiskaju novine, plakati, vizitke, razglednice, naljepnice, stripovi, brošure, letci (deplijani), knjižice, knjige, časopisi, dakle bilo kakvi oblici publikacija. *InDesign* koriste grafički dizajneri, umjetnici, marketinški stručnjaci. *InDesign* je standard za izdavački dizajn. Može ga se koristiti u kombinaciji sa drugim aplikacijama poput *Illustratora* ili *Photoshopa* čiji se vizuali i ilustracije sastavljaju u publikaciju u *InDesignu*. Korisnicima omogućuje pojednostavljeni način stvaranja profesionalnih stranica koje se mogu objaviti i distribuirati u tiskanom obliku ili na mreži. Posebno koristan za dokumente koji sadrže više stranica, izgleda koji kombiniraju tekst i slike i one koji sadrže značajne količine teksta. [16]



Slika 17. Sučelje Photoshopa



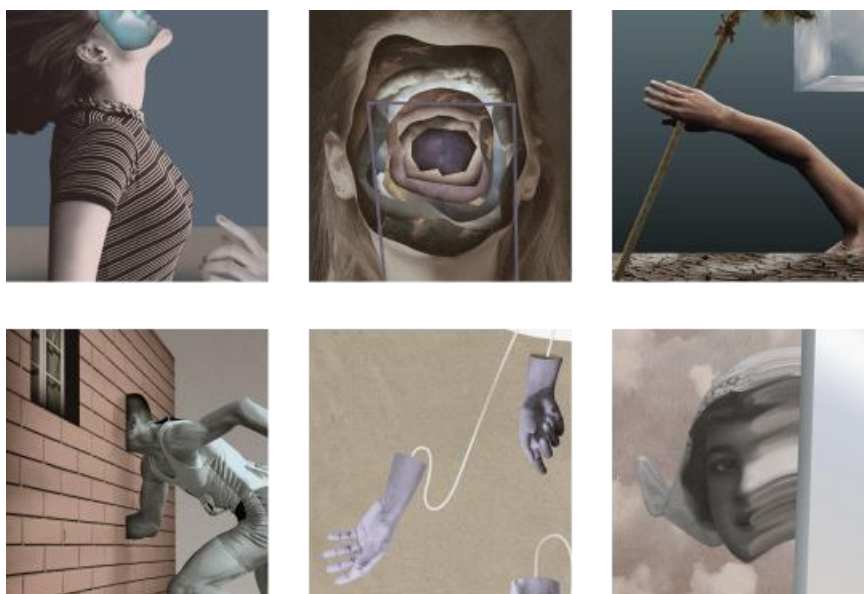
Slika 18. Sučelje Illustratora



Slika 19. Sučelje InDesigna

4.6. Analiza radova

Kada su radovi finalizirani, važno je elaborirati određene odluke unutar dizajna i kompozicije ilustracija. Također, simboliku detalja koji se može naći u pojedinim ilustracijama, odnosno, metaforu. Kako su se kod početka mijenjale stvari, koncepcija, tako se i promijenio plan i filozofija o stilu i dizajnu ilustracija. Radovi koji čine publikaciju su raznoliki, svaki je zaseban i ističe se od ostatka po vlastitom razmještanju elemenata unutar kompozicije. Težnja ilustracija jest intuitivnost, odnosno potiču gledatelja na razmišljanje, samo-zaključivanje na temelju vlastite pismenosti i komentara koji se nalazi ispod umjetničkog rada. Svaki rad sastoji se od nekoliko elemenata, neki više, neki manje njih, čija poveznica dovodi do finalnog zaključka kod analize. Dakle glavni cilj jest gledateljeva komunikacija, spoznaja i sposobnost povezivanja motiva sa kolaža. Svakom radu je pristupano drugačije, drugačijim raspoloženjem i slobodom izražavanja što rezultira neuobičajenim prizorima. Korištene su kolorne varijante, ali do granice, te su desaturirani da se izvuče „život“ iz njih što pridodaje tmurnijem doživljaju u svakom radu. Svaki rad stoji za sebe, sastavljen od različitih materijala te obrađen na drukčiji način i kada ih se pogleda kao cjelina dobiva se raznovrsnost osjećaja, osobina i karaktera osoba koje pojedini strahovi, fobije i iskustva predstavljaju. Mnogi strahovi su iracionalni strahovi, fobije, pa je stil radova sukladno s time takav. Kompozicija i tematika djeluje nerealno, nadrealno, ono sa čime bi se susretali samo u snovima. Prisutna su izobličavanja, distorzije realnosti elemenata što je i samo po sebi zastrašujuće. Dakle moglo si se reći da su ilustracije odraz iracionalnosti koje izazivaju strahovi.



Slika 20. Detalji pojedinih ilustracija

5. Finalni prijelom

Finalnim prijelomom dolazi se do zadnjeg stanja Strahovnice gdje se govori o odlukama pisma, dimenzija, rasporeda unutar same publikacije. Dimenzije ilustracija jednake su po dužini i po visini, zbog toga jer tom proporcijom odskāče od uobičajenih publikacija. Simbolizira kvadratni omjer, odnosno format prikaza u kinematografiji kojim se u filmovima često prikazuju potisnuti osjećaji glavnog lika, njegovu skućenost, neuklapanje u društvo, osjećaje anksioznosti i poremećaja. Također, tretirao sam ilustracije kao potencijalne naslovnice cd albuma ili potencijalne ilustracije neke druge publikacije u tom smislu. U ilustracijama sam težio izbjegavanju crne, te kompoziciju bez crne, iako je prisutna u manjoj količini, zbog odbijanja klišeja kojim se crna povezuje sa prikazivanjem nečeg strašnog. Naslovnica Strahovnice je tipografskog rješenja. Slova su bijela dok je pozadina crna kao i na ostalim stranicama. Crna pozadina u kombinaciji sa bijelim tekstom te desaturiranim ilustracijama daju gledatelju tmuran osjećaj i doživljaj. Isto tako, iz razloga jer se često osuđuju korice publikacija, te sam time zaintrigirao publiku, pružio im priliku da se zapitaju kakav je sadržaj toj publikaciji i da se iznenade kada ju istražuju. Težio sam jednostavnosti i jedinstvenosti dizajna, pa sam odabrao pismo *Segoe UI* čiji rezovi predstavljaju naslovnicu i tekstualni sadržaj koji se nalazi unutar publikacije.

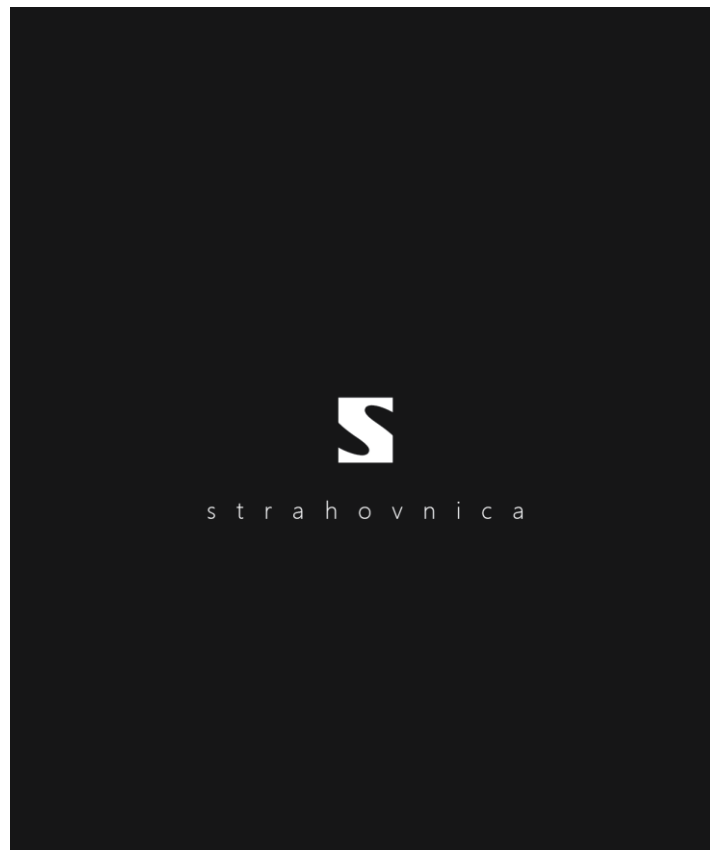
Segoe UI Light

abcčćdddžđefghijklmnnjopršštuvzž
ABCČĆDDŽĐEFGHIJKLLJMNNJOPRSŠTUVZŽ
1234567890" "

Segoe UI Bold

abcčćdddžđefghijklmnnjopršštuvzž
ABCČĆDDŽĐEFGHIJKLLJMNNJOPRSŠTUVZŽ
1234567890" "

Slika 21. Izgled rezova pisma Segoe UI koji su korišteni u publikaciji



Slika 22. Naslovnica publikacije

6. Zaključak

Razvojem završnog rada dolazi se do različitih spoznaja unutar ovog medija. Projekt Strahovnica dotiče se teorije straha, fobija, kako djeluju na ljudsku psihu. Te da je on sastavni dio svih nas i ima negativne ali i pozitivne posljedice. Također se dotiče teorijske stranu tehnike kolaža te njegove šarolike povijesti.

Zatim u obradi praktičnog dijela dolazi se do kreativnog procesa izrade same publikacije gdje se kreće od postupnog razvijanja same ideje i završava rekapitulacijom finalnog prijeloma. Kroz proces govorimo o planu rada, o strukturi, motivaciji, prikupljanju materijala i procesuiranje tih materijala kroz softvere kao *Photoshop*, *Indesign* i *Illustrator*. Dakle, kod kreiranja kolaža, moraju se postaviti nužni standardi, rade se skice na temelju artikuliranih smjernica, zatim mood board koji u tom procesu sve iskristalizira, te tako sazrijeva dizajnerski aspekt vizualizacije u odabranome mediju. Lociraju se kompozicijski elementi čime ilustracija sazrijeva medijski i semantički kao cjelina. Cjelina koja u suglasju s tekstualnim sadržajem tvori publikaciju kao kvalitativni entitet koji po semantičkoj vrijednosti nadilazi kako verbalni tako i vizualni aspekt medija ilustracije.



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, _____ Nikola Rožić _____ (*ime i prezime*) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom _____ Vizualizacija strahova u formi publikacije Strahovnica _____ (*upisati naslov*) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(*upisati ime i prezime*)

Rožić Nikola

(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, _____ Nikola Rožić _____ (*ime i prezime*) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom _____ Vizualizacija strahova u formi publikacije Strahovnica _____ (*upisati naslov*) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(*upisati ime i prezime*)

Rožić Nikola

(vlastoručni potpis)

7. Literatura

Knjige:

- [1] K. Wright: Understanding phobias, Geddes & Grosset; Strahovi koji nas prate – prevela s engleskoga Dolores Jovanović, Dušević & Kršovnik d.o.o., Rijeka, 2007.
- [2] N. Stipetić - Čus, Z. Jurić Avmedoski, B. Petrincec - Fulir, E. Zubek: Likovna umjetnost 1, Alfa d.d., Zagreb, 2011.

Internet izvori:

- [3] <http://www.zzjzpgz.hr/nzl/49/strah.htm>, dostupno 24.08.2020.
- [4] <https://www.verywellmind.com/fear-or-phobia-2671982>, dostupno 24.08.2020.
- [5] <https://www.therecoveryvillage.com/mental-health/phobias/related/fear-vs-phobia/>, dostupno 24.08.2020.
- [6] <https://2012-transformacijasvijesti.com/metafizika/strah-je-iluzija>, dostupno 25.08.2020.
- [7] <https://emergeast.com/what-is-a-digital-collage/>, dostupno 26.08.2020.
- [8] <https://www.blackcproduction.com/single-post/2018/01/19/What-is-Digital-Collage>, dostupno 26.08.2020.
- [9] <https://www.junique.com/collage-art-explained>, dostupno 27.08.2020.
- [10] <https://magazine.artland.com/the-history-of-collage-art/>, dostupno 28.08.2020.
- [11] <https://mymodernmet.com/collage-art-collage/2/>, dostupno 28.08.2020.
- [12] <https://www.youtube.com/watch?v=dxRB4sdbIcw>, dostupno 29.08.2020.
- [13] <https://www.youtube.com/watch?v=IIIA6QDgl2M>, dostupno 29.08.2020.
- [14] <https://www.smartbugmedia.com/blog/what-is-a-mood-board-and-how-can-it-influence-my-website-design>, dostupno 29.08.2020.
- [15] <https://www.agitraining.com/adobe/photoshop/classes/what-is-photoshop>, dostupno 30.08.2020.
- [16] <https://www.agitraining.com/adobe/indesign/classes/what-is-indesign>, dostupno 30.08.2020.

Popis slika

| | |
|--|----|
| Slika 1. Pablo Picasso, Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper | 6 |
| Izvor: https://magazine.artland.com/the-history-of-collage-art/ | |
| Slika 2. Georges Braque, Woman with a Guitar | 6 |
| Izvor: https://magazine.artland.com/the-history-of-collage-art/ | |
| Slika 3. Joan Miró, Collage | 8 |
| Izvor: https://magazine.artland.com/the-history-of-collage-art/ | |
| Slika 4. Joan Miró, Spanish Dancer | 8 |
| Izvor: https://www.pinterest.ru/pin/379357968597845911/ | |
| Slika 5. Martha Rosler, Cleaning the Drapes | 10 |
| Izvor: https://www.sleek-mag.com/article/martha-rosler/ | |
| Slika 6. Richard Hamilton, Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? | 10 |
| Izvor: https://www.pinterest.com/pin/2322237295813007/ | |
| Slika 7. Zdzisław Beksiński..... | 15 |
| Izvor: https://beinart.org/blogs/articles/zdzislaw-beksinski-from-the-inside-documentary | |
| Slika 8. Zdzisław Beksiński..... | 15 |
| Izvor: https://www.witness-this.com/art/dreamworks-zdzislaw-beksinski | |
| Slika 9. Junji Ito, jeziv prikaz mačke (iz stripa) | 16 |
| Izvor: https://www.trymyui.com/blog/2019/10/17/you-x-horror-designing-the-death-drive-with-junji-ito-ux-design-inspiration/junji-itos-wifes-cat-actually-had-a-skull-on-its-back-you-x-horror-trymyui-blog/ | |
| Slika 10. Junji Ito, neobično stvorenje (iz stripa) | 16 |
| Izvor: https://bloody-disgusting.com/news/3265078/visions-of-horror-junji-itos-tomie/ | |
| Slika 11. Julien Pacaud, Periodic coincidences | 17 |
| Izvor: https://julienpacaud.com/Artworks-2018 | |
| Slika 12. Frank Moth, Waiting for The Cities to Fade out | 18 |
| Izvor: https://frankmoth.com/art/ | |
| Slika 13. Alex Eckman-Lawn, We Are | 18 |
| Izvor: http://www.alexeckmanlawn.com/#/we-are/ | |

| | |
|--|----|
| Slika 14. Megan Archer, Digital Bodies..... | 19 |
| Izvor: http://www.meganjarcher.com/digital-bodies/rainbow-painting-megan-archer-artist | |
| Slika 15. Denis Sheckler..... | 19 |
| Izvor: https://mossandfog.com/psychedelic-surrealism-by-denis-sheckler/ | |
| Slika 16. Mood Board..... | 20 |
| Izvor: https://www.pinterest.com/ | |
| Slika 17. Sučelje Photoshopa..... | 23 |
| Izvor: Autor | |
| Slika 18. Sučelje Illustratora..... | 24 |
| Izvor: Autor | |
| Slika 19. Sučelje InDesigna..... | 25 |
| Izvor: Autor | |
| Slika 20. Detalji pojedinih ilustracija | 26 |
| Izvor: Autor | |
| Slika 21. Izgled rezova pisma Segoe UI koji su korišteni u publikaciji | 27 |
| Izvor: Autor | |
| Slika 22. Naslovnica publikacije | 28 |
| Izvor: Autor | |