

# Paket s knjigom "MAK: Nasljeđe"

---

Roško, Sara

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:122:535804>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-22**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





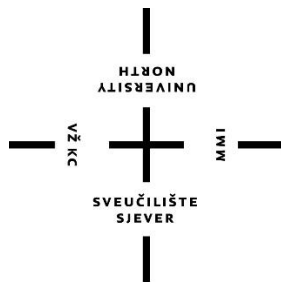
# Sveučilište Sjever

Završni rad br. 263/MED/2024

## Paket s knjigom “MAK:Nasljeđe”

Sara Roško, 0336053423





# Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 263/MED/2024

## Paket s knjigom “MAK:Nasljeđe”

**Student**

Sara Roško, 0336053423

**Mentor**

Niko Mihaljević, doc. art.

Koprivnica, rujan 2024. godine

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	preddiplomski sveu ilišni studij Medijski dizajn		<input type="checkbox"/>
PRISTUPNIK	Sara Roško	MATIČNI BROJ	0336053423
DATUM	13. 9. 2024.	KOLEGIJ	Tipografija
NASLOV RADA	Paket s knjigom "MAK: Naslje e"		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Book package "MAK:Heritage"		
MENTOR	Niko Mihaljević	ZVANJE	doc. art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc.art. Igor Kuduz, predsjednik		
	2. doc.art. Andro Giunio, član		
	3. doc.art. Niko Mihaljević, član		
	4. doc.art. Luka Borčić, zamjenski član		
	5.		

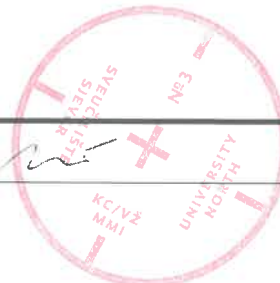
## Zadatak završnog rada

BROJ	263/MED/2024
OPIS	<p>Paket koji uz knjigu sadrži papire s koordinatnom mrežom, konac, platno i kartice za vezenje. Ideja je o uvati naš kulturni identitet od zaborava, tako da ovaj rad cilja zainteresirati itatelja za istraživanje folkloru, folklornog dizajna i oživjeti izumiru u umjetnost. Knjiga, pa i cijeli paket, dizajnirani su da itatelja vode kroz jedan dizajnerski proces: istraživanje, analiza, dizajn i produkcija. Rad je koncipiran, zapravo, kao svojevrsni projekt za itatelja. Knjiga je osmišljena kako registrator ili arhiv koji istražuje povijest Trnove kog folkloru i život tih ljudi, dokumentira i analizira motive koji se nalaze na starinama te tuma i kako napraviti naj eš e narovne vezove. Cijeli paket treba imati dosljedan vizualni identitet.</p>

U radu je potrebno:

- istražiti sli ne knjige i njihova grafi ka rješenja
- razviti vizualni identitet paketa
- analizirati i objasniti proces dizajniranja
- producirati finalni grafi ki proizvod

ZADATAK URUČEN	13.9.2024.	POTPIS MENTORA	
----------------	------------	----------------	--



## **Predgovor**

Ovaj rad rezultat je dugogodišnjeg interesa i istraživanja u području grafičkog dizajna te njegove sposobnosti da oživi i prenese kulturu, povijest i tradiciju kroz inovativne pristupe i formate. Motivacija za ovu knjigu-paket potekla je iz osobnog iskustva i ljubavi prema dizajnu knjiga. Istraživala sam u kakvom su odnosu dizajn i priča, pokušavajući proširiti granice onoga što knjige mogu biti.

Posebnu zahvalu dugujem KUD-u “Mak” koji mi je dopustio dokumentiranje nošnji iz njihove garderobe i Mirjani Vugrinec koja mi je velikodušno pomogla u istraživačkom dijelu projekta.

Ovaj rad posvećen je svima koji vjeruju da knjige mogu biti više od teksta na stranicama. Nadam se da će ova studija potaknuti dizajnere, umjetnike i istraživače da razmišljaju izvan okvira, da traže nove načine prezentacije informacija i da stvaraju radove koji će imati dugotrajan i značajan utjecaj na svoje korisnike.

## Sažetak

Ovaj rad istražuje inovativan pristup dizajnu knjiga kroz razvoj i analizu knjižnog paketa koji nadmašuje konvencionalne formate knjiga. U središtu rada je kreiranje interaktivnog i taktilnog iskustva za čitatelje, koje se ostvaruje kombiniranjem modularnog dizajna i kulturnih elemenata. Rad se fokusira na kulturno-folklorne teme integrirane u knjigu kao artefakt koji omogućava dublje angažiranje i istraživanje.

Rad počinje razmatranjem problema i prednosti tradicionalnih formata knjiga, te prikazuje kako inovativni dizajn može transformirati knjige u dinamične i evolutivne objekte. Razmatra se dizajnerski proces, uključujući odabir materijala i formatiranje stranica, s ciljem stvaranja angažiranog i edukativnog iskustva. Posebna pažnja posvećena je interaktivnim elementima koji čitateljima omogućuju fizičko i emotivno povezivanje s sadržajem knjige.

U radu su analizirani i uspoređeni slične knjige i projekti poput "S", "Personal Effects: Dark Art", "Griffin & Sabine", "The Design Book", "Folk Fabrique" i "Visuality of Schizophrenia" kako bi se identificirale sličnosti i razlike u dizajnu. Ova usporedba pruža uvid u primjenu najboljih praksi u dizajnu knjiga i pokazuje kako različiti pristupi mogu oblikovati korisničko iskustvo.

Rezultati rada ukazuju na to da takav dizajnerski pristup ne samo da unaprjeđuje estetski dojam knjige, već također proširuje funkcionalnost knjiga kao medija, omogućavajući im da postanu interaktivni artefakti s kulturnom i edukativnom vrijednošću. Ključni zaključak rada je da dizajn knjiga može biti mnogo više od jednostavnog medija za prenošenje informacija; može postati instrument za stvaranje dubljeg emocionalnog i intelektualnog angažmana čitatelja.

Ključne riječi: dizajn knjiga, interaktivni elementi, folklor, modularni dizajn

## Summary

This paper explores an innovative approach to book design through the development and analysis of a book package that transcends conventional book formats. At the heart of the paper is the creation of an interactive and tactile experience for readers, achieved by combining modular design and cultural elements. The paper focuses on culturally folkloric themes integrated into the book as an artifact that allows for deeper engagement and exploration.

The paper begins by examining the problems and advantages of traditional book formats, demonstrating how innovative design can transform books into dynamic and evolving objects. The design process is discussed, including the selection of materials and page formatting, with the aim of creating an engaging and educational experience. Special attention is given to interactive elements that enable readers to physically and emotionally connect with the content of the book.

The paper analyzes and compares similar books and projects such as “S,” “Personal Effects: Dark Art,” “Griffin & Sabine,” “The Design Book,” “Folk Fabrique,” and “Visuality of Schizophrenia” to identify similarities and differences in design. This comparison provides insights into the application of best practices in book design and demonstrates how different approaches can shape the user experience.

The results of the paper indicate that such a design approach not only enhances the aesthetic appeal of the book but also expands its functionality as a medium, allowing it to become an interactive artifact with cultural and educational value. The key conclusion of the paper is that book design can be much more than a simple medium for conveying information; it can become an instrument for creating deeper emotional and intellectual engagement for readers.

Keywords: book design, interactive elements, folklore, modular design



## **Popis korištenih kratica**

**KUD**      Kulturno-umjetničko društvo

# Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Što je knjiga? .....	3
2.1. Definiranje fizičke knjige .....	3
2.2. Eksperimentalna knjiga .....	3
2.3. Knjige s umetcima .....	4
2.4. Što čini kvalitetnu knjigu? .....	5
2.5. Dizajniranje knjige .....	6
2.6. Kako klasificirati ovaj rad? .....	7
3. Praktični rad .....	9
3.1. Koncept .....	10
3.1.1. Knjiga .....	11
3.1.2. Komplet za dizajn i vezenje .....	13
3.2. Ciljana publika .....	13
3.3. Mogućnost daljnjeg razvoja projekta .....	13
4. Dizajn .....	14
4.1. Vizualni identitet .....	14
4.1.1. Boja .....	15
4.1.2. Ikone .....	15
4.2. Dizajn korica .....	15
4.3. Dizajn stranica .....	16
4.3.1. Preklopne stranice .....	17
4.3.2. Artefakti .....	17
4.4. Dizajn poglavlja .....	18
5. Usporedbe sa sličnim radovima .....	20
5.1. “S.” autora J.J. Abramsa i Douga Dorsta .....	20
5.2. “Personal Effects: Dark Art” autora J.C. Hutchinsa i Jordana Weismana .....	20
5.3. “Griffin & Sabine” serijal autora Nicka Bantocka .....	20
5.4. “Folk Fabrique” autorice Blanke Burgundi .....	20
5.4.1. Tema i konceptualni pristup .....	21
5.4.2. Dizajn i izvedba .....	21
5.4.3. Odnos prema čitatelju .....	22
5.5. “The design book” autora Airbnb Design .....	22
5.5.1. Tema i konceptualni pristup .....	23
5.5.2. Dizajn i izvedba .....	23
5.5.3. Odnos prema čitatelju .....	24
5.6. “Visuality of Schizophrenia” autora Adrienna Csaszara .....	24
5.6.1. Tema i konceptualni pristup .....	25
5.6.2. Dizajn i izvedba .....	25
5.6.3. Odnos prema čitatelju .....	26
6. Analiza dizajna .....	27
7. Zaključak .....	29
8. Literatura .....	30

# 1. Uvod

U ovom radu predstavljen je inovativan pristup dizajnu knjiga, fokusiran na stvaranje interaktivnog i taktalnog iskustva kroz specifično oblikovanje paketa knjige. Završni rad istražuje razvoj i dizajn knjižnog paketa koji nadmašuje konvencionalne granice knjiga, s ciljem da se stvori jedinstveno iskustvo koje je više od same zbirke stranica i teksta. Ovaj rad detaljno analizira proces dizajniranja, razvoj koncepta i implementaciju takvog paketa koji integrira elemente interaktivnog istraživanja i kulturnog angažiranja.

Tema rada usmjerena je na stvaranje knjige koja se ne percipira samo kao statički artefakt, već kao dinamičan i evolutivan objekt. Problematika istražena u ovom radu odnosi se na izazove povezane s konvencionalnim formatima knjiga i potrebu za inovacijom u pristupu dizajnu, osobito kada se radi o publikacijama koje spajaju kulturne i folklorne elemente s modernim dizajnerskim pristupima. Fokus rada je na tome kako takav projekt može transformirati tradicionalne paradigme knjiga i stvoriti interaktivno iskustvo za čitatelje.

Svrha ovog rada je detaljno istražiti i dokumentirati dizajnerski proces i kreativni pristup koji je korišten u razvoju knjiga kao paketa, s naglaskom na kulturni i interaktivni aspekt. Cilj je pokazati kako se može upotrijebiti modularni dizajn i taktalni materijali za stvaranje kreativnog i edukativnog iskustva koje potiče angažman i istraživanje kod čitatelja. Specifični ciljevi uključuju analizu dizajnerskog procesa i donošenje odluka u vezi s odabirom materijala, formatima i dizajnom stranica, istraživanje interaktivnih elemenata i njihovog utjecaja na angažman čitatelja, usporedbu s drugim sličnim projektima kako bi se identificirale sličnosti i razlike, te uvid u najbolju praksu u dizajnu knjiga.

Pismeni rad organiziran je u nekoliko ključnih dijelova:

*Teorijska pozadina:* Ovdje se razmatraju osnovni koncepti i teorije povezane s dizajnom knjiga, uključujući povijesni kontekst i razvoj knjiga kao artefakata.

*Metodologija:* Detaljan opis metoda prikupljanja podataka, uključujući analizu sličnih projekata i evaluaciju dizajnerskih odluka. Ovdje će biti predstavljeni kriteriji za izbor materijala i dizajnerski principi koji su korišteni u razvoju paketa knjige.

*Analiza i komparativna studija:* Ova sekcija uspoređuje moj projekt s drugim sličnim projektima, kao što su "S", "Personal Effects: Dark Art", "Griffin & Sabine", "The Design Book", "Folk Fabrique" i "Visuality of Schizophrenia", kako bi se utvrdile sličnosti i razlike u dizajnu i pristupu.

*Zaključak:* Refleksija o postignutim ciljevima, evaluacija uspješnosti projekta, i preporuke za buduće projekte u sličnom dizajnerskom okviru.

Podaci za ovaj rad prikupljeni su iz analize postojećih sličnih projekata, pregled literature o dizajnu knjiga i praktičnog istraživanja u procesu dizajniranja. Metode obrade uključuju komparativnu analizu, kritičko vrednovanje dizajnerskih odluka i evaluaciju interaktivnih elemenata.

Ovaj rad namjerava pružiti sveobuhvatan pregled i analizu inovativnog pristupa dizajnu knjiga, kako bi se omogućilo bolje razumijevanje utjecaja takvog dizajna na angažman i iskustvo čitatelja.

## 2. Što je knjiga?

Otkako radim na ovom projektu nisam mogla odgonetnuti kako ga klasificirati, razmišljala sam kako to nazvati jednim izrazom. Ovo je više od estetski zapakirane knjige - to je iskustvo, pa možda i vrsta artefakta. Sama knjiga nije građena kao konvencionalna knjiga, ali vjerujem da nije ni dovoljno daleko da bude nazvana eksperimentalna. Onda sam se zapitala jedno izgledno jednostavno pitanje: "kako definiramo knjigu i do koje granice možemo taj fizički objekt doista smatrati knjigom?". Je li riječ o njenom izgledu i građi? Što ako izgleda kao knjiga, ali nema tekstualni ili slikovni narativ, ili suprotno, ako ne izgleda kao knjiga ali ima svojevrsni narativ? Mora li izgledati kao knjiga (stranice povezane hrptom) ili mora funkcionirati kao knjiga (narrativni koncept u nekoj formi), ili mora ispoštovati oboje? U kojem trenutku knjiga prestaje biti knjiga?

### 2.1. Definiranje fizičke knjige

Otišla sam do svoje police i podigla Veliki rječnik hrvatskoga jezika Vladimira Anića, u njemu stoji definicija knjige kao "više listova s tekstom ili s tekstom i slikama povezanih zajedničkim hrptom koji su namijenjeni da kao cjelina služe čitanju ili proučavanju". Kratka potraga internetom sjetila me najpoznatije Enciklopedije Britannice u kojoj se knjiga tradicionalno definira kao "zbirka pisanih, tiskanih ili ilustriranih stranica uvezanih i omotanih u korice, koje služe kao medij za bilježenje, širenje i očuvanje informacija, priča ili znanja". Međutim, definicija knjige se razvijala, posebno u kontekstu eksperimentalne književnosti. UNESCO-va definicija knjige kao publikacije s najmanje 49 stranica isključujući korice naglašava formalni aspekt fizičkih knjiga, ali to ne obuhvaća umjetničke interpretacije koje izazivaju tradicionalne forme.

### 2.2. Eksperimentalna knjiga

Eksperimentalne knjige, koje možda ne slijede konvencionalnu strukturu ili izgled knjige, zamagljuje granice između književnosti, umjetnosti i artefakta. Primjerice, djelo koje vizualno nalikuje skulpturi ili instalaciji, ali prenosi narativ ili informacije, može i dalje funkcionirati kao knjiga unatoč nekonvencionalnom obliku. S druge strane, tiskani objekt koji nema komunikativnu namjeru ili strukturirani narativ tipičan za knjige možda prestaje biti prepoznat kao knjiga, prelazeći u područje umjetnosti ili artefakta (Drucker, 1995). Stoga su granice koje definiraju knjigu fluidne i ovise o kontekstu. Kada se primarna svrha knjige udalji od komunikacije ili narativa i usmjeri na vizualno ili taktilno iskustvo, prikladnije ju je smatrati

umjetničkim ili kulturnim artefaktom, a ne knjigom u uobičajenom smislu (Borsuk, 2018). Tako, linija na kojoj knjiga prestaje biti knjiga ovisi o njezinoj namjeni, prezentaciji i stupnju u kojem se pridržava ili odstupa od tradicionalnih očekivanja o tome što bi knjiga trebala biti.

Johanna Drucker "The Century of Artists' Books" (1995.) govori o granici između knjiga i umjetnosti. Predlaže kako su umjetničke, tj. eksperimentalne knjige sjecište umjetnosti i književnosti. Istražuje kako takve knjige izazivaju tradicionalne predodžbe o tome što čini knjigu, pomičući granice između književne i vizualne umjetnosti. Ona tvrdi da su te knjige umjetnička djela sama po sebi, dizajnirana da iskorištavaju oblik knjige kao medij.

Raspravljajući o granici između knjiga i umjetnosti, Drucker ističe da se ključna razlika nalazi u namjeri i recepciji: dok su tradicionalne knjige obično namijenjene čitanju, umjetničke knjige često su zamišljene da budu doživljene ili promatrane, čime se približavaju području vizualne umjetnosti.

Općenito, Drucker tvrdi da je granica između knjiga i umjetnosti fluidna i ovisi o kontekstu, oslanjajući se na namjere autora i percepciju promatrača. Umjetničke knjige zauzimaju jedinstven prostor gdje mogu biti i književne i vizualne, istovremeno izazivajući konvencije oba područja.

### **2.3. Knjige s umetcima**

Eksperimentalni objekti-knjige izazivaju tradicionalne koncepte čitanja i interakcije oslobađanjem čitatelja od konvencionalnih načina razmišljanja i angažmana, otvarajući tako nove puteve za iskustvene i interpretativne susrete. Ovi objekti-knjige, kako ih opisuje Climent-Espino (2020), su "kreacije koje izbjegavaju format kodeksa i daju prednost bilo kojoj [drugoj vrsti] objekta kao prijenosniku teksta" (str. 4). Takve knjige prkose tradicionalnoj strukturi uvezanog objekta uzastopnih stranica, umjesto toga birajući formate koji spajaju tekstualnost s materijalnošću, pozivajući čitatelje na aktivan i utjelovljen angažman s knjigom.

Primjeri takvih objekata-knjiga uključuju djela poput „S.” (koji osobno posjedujem) i „Personal Effects”, koji koriste performativnu materijalnost umetaka u knjigama—heterogene i različite objekte umetnute unutar knjige. Ti elementi ne služe samo kao dodatak narativu, već su integralni za iskustvo čitanja. Ovaj pristup blisko se usklađuje s konceptualnim okvirom mog trenutnog rada, koji također uključuje fizičke umetke kako bi angažirao čitateljeva osjetila.

Knjige s umetcima uvelike se oslanjaju na osjetilna iskustva koja su fizički, a ne samo mentalno, postavljena za čitatelja. Aktiviraju osjetila vida, dodira i kinestezije, čineći samo čitanje taktilnim, prostornim i performativnim procesom. Ovo osjetilno angažiranje seže od samog čina čitanja do šireg procesa stvaranja značenja. Uključivanje fizičkih objekata unutar ovih knjiga potiče čitatelje da rukuju, istražuju i međusobno djeluju s tekstom na

nekonvencionalne načine, čime se materijalnost knjige ističe kao središnji element njenog narativnog i interpretativnog potencijala.

Mogućnosti ovih eksperimentalnih knjiga nisu samo dekorativne ili dopunske; one su ključne za angažman čitatelja s djelom. Integriranjem objekata koji se moraju fizički manipulirati, knjiga se transformira u interaktivni medij koji remeti tradicionalne navike čitanja i potiče aktivniji oblik sudjelovanja. Čitatelj više nije pasivni primatelj informacija, već postaje aktivni sudionik u razotkrivanju narativa i značenja knjige.

Ovo performativno angažiranje naglašava fizičku prisutnost knjige i njenu ulogu kao posrednika za iskustveno učenje i interpretaciju. Interakcija teksta i objekta izaziva čitatelje da se kreću između uloga čitatelja, promatrača i sudionika, čime se proširuju mogućnosti onoga što knjiga može biti. U tom smislu, knjige s umetcima ne samo da pričaju priču; one stvaraju višeslojno iskustvo koje angažira čitatelja na više osjetilnih i kognitivnih razina. Takva djela ilustriraju evoluciju knjige kao medija, pomičući granice tradicionalnih književnih formi i redefinišući odnos između teksta, objekta i čitatelja.

## **2.4. Što čini kvalitetnu knjigu?**

Kvalitetna knjiga ne definira se samo njezinim sadržajem ili oblikom, već i sposobnošću da izazove reakciju publike—bilo emocionalnu, intelektualnu ili oboje. Kvaliteta knjige ili bilo kojeg dizajnerskog djela ogleda se u njegovoj sposobnosti da pobudi reakciju publike, privuče njihovu pažnju i potakne razmišljanje ili djelovanje. Ova uključenost se produbljuje kako se djelo prenosi s osobe na osobu, nadilazeći svoj izvorni kontekst. Na taj način, knjiga dobiva vlastiti život, evoluirajući u zajedničko iskustvo koje nadilazi početnu namjeru autora.

Vrijednost dobro izrađene i dizajnirane knjige je inherentno relacijska; dobiva značaj dok prolazi kroz različite ruke, kontekste i upotrebe. Svaka interakcija i interpretacija dodaju slojeve značenja, obogaćujući utjecaj djela i proširujući njegov doseg. Uspješan dizajn stoga nije statičan, već dinamičan, neprestano se razvijajući kroz doprinose i angažman svoje publike.

Iz perspektive dizajnera, stvaranje smislenog djela duboko je osobno i odražava individualne misaone procese, ideje i metodologije. Kao jedinstveni pojedinci, dizajneri osjećaju urođenu obvezu da svoj rad prožmu posebnostima, čineći ga autentičnim izrazom svojih perspektiva i vrijednosti. Ta jedinstvenost nije samo estetski izbor, već temeljni aspekt dizajnerskog procesa koji utječe na način na koji djelo percipiraju i doživljavaju drugi.

Uspjeh dizajna može se mjeriti kroz kvalitete entuzijazma, angažmana i odjeka. Entuzijazam odražava emocionalnu uključenost kako stvaratelja, tako i publike, dok angažman mjeri dubinu interakcije i sposobnost djela da održi interes. Odjek, s druge strane, označava trajni utjecaj djela, njegovu sposobnost da ostane u mislima publike i potakne daljnje razmišljanje ili djelovanje.

Središnje pitanje svakog dizajna je pitanje svrhe: „Zašto ga stvaramo?“ Iako su tehnička vještina i estetska rafiniranost ključne za izradu, dublje promišljanje o razlozima iza djela otkriva njegovu temeljnu svrhu i pomaže oblikovati koherentno stajalište. Ova introspektivna potraga je vitalna jer usklađuje dizajn sa širim ljudskim vrijednostima i osigurava da se bavi značajnim pitanjima ili potrebama. Iznad same izvedbe, uspješan dizajn je onaj koji nadilazi funkcionalna ili estetska razmatranja kako bi utjelovio svrhovitu i značajnu izjavu.

U konačnici, dobar dizajn zahtijeva više od tehničke vještine ili postizanja "pravog tona". Zahtijeva promišljeno istraživanje svrhe, posvećenost autentičnosti i otvorenost prema evoluirajućem dijalogu između djela i njegove publike. Kroz taj proces, dizajn postaje ne samo proizvod, već zajedničko putovanje, koje poziva na kontinuirano sudjelovanje i reinterpretaciju. Ovime je vođen i prožet proces dizajniranja ovog rada.

## 2.5. Dizajniranje knjige

Dizajniranje knjige je složeni proces koji povezuje sadržaj i formu, gdje svaki element na stranici ima svrhu vođenja čitatelja kroz tekst. Kao dizajner, proces započinje razumijevanjem ritma i toka koji autor sadržaja želi stvoriti. Poglavlja, na primjer, ne počinju na vrhu stranice kao ostatak teksta. Uvodi se promjena, namjerna stanka koja signalizira čitatelju prelazak u novi dio, a dizajnira se doslovnim ostavljanjem praznog prostora—stankom, tišinom.

Isti principi vrijede i izvan glava poglavlja. Uzmimo za primjer sadržaj. On nije samo navigacijski alat već vizualni prikaz strukture knjige, pružajući čitatelju prvi pogled na ono što ga očekuje. Način na koji je sadržaj dizajniran postavlja ton za čitateljev put, pozivajući ga da istraži sadržaj s radoznalošću i jasnoćom. Slično tome, zaglavlja stranica—oni mali dijelovi teksta na vrhu (ili ponekad na dnu ili čak na stranama)—služe za ukorjenjivanje čitatelja u kontekstu knjige.

Zatim su tu uvodi dijelova, koji često dolaze s velikom količinom praznog prostora. Taj prostor nije samo ukrasan; to je način da se sadržaju pridoda važnost, signalizirajući da ono što slijedi ima poseban značaj. Stvara trenutak iščekivanja, uvlačeći čitatelja u novi dio s osjećajem važnosti i namjere.

Fusnote, grafikoni, slike, bilješke u marginama, bibliografije i kazala—svaka komponenta zahtijeva vlastiti vizualni jezik. Svaki element pažljivo je razmotren, promišljen i integriran na način koji nadopunjuje cjelokupnu estetiku knjige. Rubrike mogu nuditi dodatne informacije koje su odvojene, ali ne i neskladne s glavnim tekstom, dok fusnote pružaju dopunske detalje bez ometanja narativnog toka.

Čak i glavni tekst, koji na prvi pogled može izgledati jednostavno, zahtijeva pedantnost i pažnju. Odabir pravog pisma, postavljanje odgovarajućeg razmaka između redaka i određivanje



idealnih margina nisu samo tehničke odluke—one su izbori koji utječu na čitljivost i cjelokupno iskustvo teksta. Dizajner radi s i unutar svakog slova, osiguravajući da prezentacija poboljšava, a ne odvlači pažnju od sadržaja.

Kroz ovaj proces, dizajner je u stalnom dijalogu s tekstem, reagirajući na njegove potrebe i oblikujući njegovu formu. Cilj je stvoriti besprijekorno čitateljsko iskustvo, gdje dizajnerski elementi podupiru narativ i vode čitatelja bez napora kroz knjigu. Riječ je o stvaranju putovanja, gdje se svako okretanje stranice čini prirodnim, a svaka vizualna odluka smislenom. Dizajniranje knjige je, u konačnici, ravnoteža tihih znakova—prostora, stanki, suptilnih vodiča—koji vode čitatelja kroz priču na način koji se osjeća intuitivnim i angažirajućim. To je iskustvo koje se jednako odnosi na ono što nije rečeno koliko i na riječi na stranici.

Ovaj pristup dizajnu nije samo estetski; riječ je o stvaranju okruženja u kojem se čitatelj osjeća ugodno, vođeno i uronjeno u tekst. To je delikatan čin ravnoteže, gdje se dizajnerov dodir osjeća, ali se ne vidi, nježno vodeći čitatelja kroz krajolik knjige, stranicu po stranicu, s namjerom i pažnjom.

## **2.6. Kako klasificirati ovaj rad?**

Kada razmatramo rad u cjelini, postaje očito da on izaziva tradicionalne definicije knjige i ulazi u područje onoga što bi se moglo nazvati "eksperimentalnom knjigom." Međutim, klasifikacija je složena i nije bez nijansi. Moj je cilj bio stvoriti objekt nalik arhivu koji čitatelju nudi početnu točku—temelj iz kojeg mogu proširiti, istraživati i oblikovati svoje iskustvo prema osobnim interesima i potrebama. Ovaj projekt nadilazi konvencionalne granice knjige; to je dinamičan, evoluirajući entitet koji se prilagođava jedinstveno svakom čitatelju, pozivajući ga da sudjeluje, preuređuje i personalizira svoj odnos s njime.

Koncept iza ovog rada je pružiti više od običnog iskustva čitanja. Knjiga je osmišljena kao vodič, nudeći putove, ali ostavljajući putovanje otvorenim i individualističkim. Funkcionira kao suradnički projekt između stvaraoca i čitatelja, gdje čitatelj nije samo pasivni primatelj informacija, već aktivni sudionik u očuvanju i reinterpretaciji kulturne baštine. U svojoj srži, ovaj objekt djeluje kao platforma za istraživanje, gdje je svaka interakcija jedinstvena i kontinuirano se razvija.

Iako oklijevam u potpunosti je kategorizirati kao "eksperimentalnu knjigu", s obzirom na to da je ne tretiram kao umjetničko djelo, izraz "interaktivna knjiga" čini se prikladnijim. Ona zadržava konvencije čitanja tradicionalne knjige, s odstupanjima koja se uglavnom nalaze u dizajnu formata—imitirajući arhiv ili mapu—i uključivanju interaktivnih umetaka. Stoga je možda točnije opisati je kao knjigu s eksperimentalnim elementima, a ne potpuno eksperimentalnu knjigu.

S praktične strane, objekt privlači raznoliku publiku, od dizajnera koji istražuju folklor u dizajnu, istraživača koji istražuju tradicionalne običaje, do hobista koji traže inspiraciju i nove vještine. Ova svestranost je namjerna, omogućujući svakoj osobi koja nabavi objekt da definira njegovu svrhu: kao istraživački projekt, priliku za učenje nove vještine ili čak samo kao knjigu za čitanje u slobodno vrijeme.

### 3. Praktični rad

Govoreći kao dizajner iz osobnog iskustva, za nas postoje samo dva stanja kada prelazimo na novi projekt. Ta dva stanja su sljedeća: ili imamo ideju, ali nam nedostaju tehničke vještine da je realiziramo, ili posjedujemo vještine, ali nemamo ideju i svrhu koja pokreće taj rad. Kada je prepreka tehnička, put naprijed je jasan—vježbanje, ustrajnost i traženje mentorstva od onih s većim stručnim znanjem dok se ne postigne dovoljna razina vještine. Drugo stanje, međutim, je mnogo složenije za prevladati, tada se možemo naći kako lutamo u razmišljanju čekajući inspiraciju ili frustrirano zurimo u praznu stranicu, mučeći se da artikuliramo značajan smjer.

U takvim trenucima, često tražimo utjehu i vodstvo u radovima drugih, tražeći primjere koji spajaju majstorstvo zanata s vlastitim osjećajem svrhe. Ti radovi nude tračke nade i usmjerenja kada se vlastiti put čini nejasnim. Utjeha koju nalazimo u vanjskim primjerima može biti prosvjetljujuća, nudeći ogledalo koje otkriva potencijalne putove za naš vlastiti rad. Pomnim promatranjem borbi i uspjeha drugih stvaratelja, možda neočekivano otkrijemo odraze vlastitih kreativnih dilema i pronađemo gdje leži prava bit našeg rada.

Prisjećajući se razvoja ovog rada koji je započeo mnogo prije, još kada ni sama toga nisam bila svjesna, sjećam se kako sam osluškivala o problemima s kojima se suočava zajednica i izazovima koje trpi naša kulturna baština. Bila sam nesvjesna molbi za solidarnost, neosjetljiva, odbacujući ih kao da se i mene nisu ticale. Kao nešto previše složeno da ovoliko mlada i neiskusna osoba pokuša riješiti—bio bi to uzaludan pothvat. Kao student, osjećala sam se nespremno uhvatiti u koštac s takvim izazovima. Uostalom, pomislila sam, što bih uopće mogla učiniti za tako zahtjevan problem, nemam ni novaca ni resursa. I sve što je bilo potrebno pokazalo se kao trenutak ozbiljnog paralizirajućeg straha uzrokovanog akademskom krizom i ideja je sjela na svoje mjesto. Svojevrsni krizni trenutak izazvao je promjenu perspektive—svrha i prilika odjednom su se poklopile.

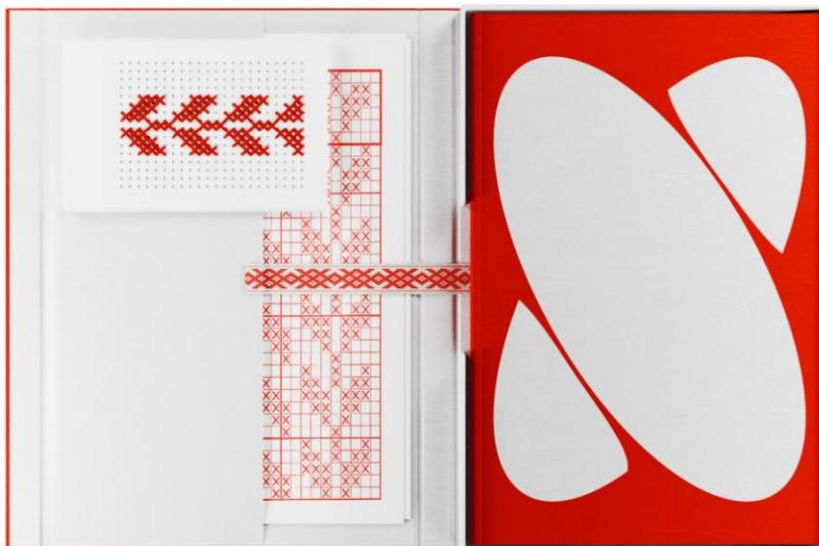
Ovo iskustvo naglasilo je važnost prisjećanja zašto se bavimo svojim zanatom; podsjetilo me da dizajn, kao i svaka kreativna aktivnost, mora biti vođen jasnim ciljevima i svrhom. Oni su sveprisutni oko nas, ako smo spremni slušati. Bez tog usklađenja, čak i najvještija izvedba može se činiti praznom. Prepoznavanjem tih elemenata, usklađujemo svoju kreativnu praksu s dubljim smislom i smjerom, čime transformiramo trenutke sumnje u prilike za rast i inovaciju. Stoga je ključno ostati usmjeren ne samo na tehničke aspekte našeg rada, već i na dublje motive koji pokreću naše kreativne napore.

### 3.1. Koncept

Ideja ovog rada je višeslojno istraživanje očuvanja hrvatske kulturne baštine kroz medij interaktivne knjige, koja ne služi samo kao arhivski objekt već i kao kreativni alat dizajniran da angažira korisnike kroz taktilno i imerzivno iskustvo. Osnovni cilj ovog projekta je očuvanje i oživljavanje lokalne baštine, s posebnim fokusom na tradicionalne vezove i dizajnerske motive koji su u opasnosti od nestanka. Ovo se postiže kombinacijom povijesnog istraživanja, interaktivnog dizajna i pripremljenih elemenata za izradu unutar jedinstvenog formata paketa s knjigom koji omogućuje korisniku aktivno sudjelovanje u očuvanju zanata predaka.

Paket “MAK: Nasljeđe” osmišljen je ne samo kao skladište informacija, već kao dinamičan, participativan objekt koji poziva na angažman i personalizaciju. Podjela knjige na tri različita dijela—povijest, motive i vez—vodi čitatelja kroz strukturirano, ali fleksibilno narativno putovanje, koje odražava faze dizajnerskog procesa: istraživanje, analizu, dizajn i proizvodnju. Ovaj pristup transformira rad iz statičnog objekta u aktivnog sudionika u čitateljskom iskustvu učenja.

Radi se, dakle, o paketu koji u sebi sadrži knjigu i vlastito osmišljeni komplet za izučavanje narodnog vezenja. Taj paket nudi svojstveni dizajnerski eksperiment ili projekt za svakoga tko se s njim okuša. Rezultat ne mora nužno značiti neko rekreirano folklorno ruho, već istraživanje tih povijesnih običaja i implementiranje novog znanja u drugačiju okolinu ili suvremeni kontekst.



*Slika 1 Početna skica, 3D mockup dizajna paketa.*

Projekt je osmišljen tako da vodi čitatelja kroz različite faze cjelokupnog dizajnerskog procesa, uključujući istraživanje, analizu, dizajn i produkciju. Faza istraživanja sadržana je u povijesnom dijelu knjige, pružajući kontekstualne temelje istraživanjem podrijetla i kulturnog

značaja uzoraka i motiva. Ovaj dio ne samo da educira, već i uranja čitatelja u kulturnu pozadinu koja oblikuje dizajnerske elemente.

Faza analize predstavljena je kroz galeriju koja proučava svaki uzorak kroz njegove sastavne elemente i iteracije. Ova analiza omogućuje čitatelju razumijevanje temeljnih principa dizajna, proučavajući gradivne elemente te psihološke i estetske učinke motiva prilikom promjene dimenzija.

Faza dizajna potiče čitatelje na kreativno angažiranje kroz izradu vlastitih skica, ohrabrujući ih da reinterpreтираju tradicionalne motive ili kreiraju potpuno nove kompozicije na temelju provedenog istraživanja i analize. Ovaj praktični pristup omogućuje personalizirano istraživanje dizajna.

Konačno, faza produkcije uključuje praktičnu primjenu tih dizajna kroz izradu veza na platnu, omogućujući čitatelju da svoje konceptualne ideje pretvori u opipljive artefakte. Ova faza naglašava važnost umijeća i iskustvenog aspekta dizajna, učvršćujući vezu između teorije i prakse.

Ovaj paket funkcionira kao jedinstveni dizajnerski eksperiment, nudeći iskustvo učenja temeljeno na projektu koje nadilazi jednostavno repliciranje. Umjesto toga, potiče istraživanje povijesnih običaja i integraciju novostechenog znanja unutar različitih okruženja ili suvremenih konteksta. Ishod nije ograničen na određeni oblik, već predstavlja individualiziranu sintezu prošlosti i sadašnjosti, potičući inovativnu primjenu tradicionalnih dizajnerskih principa.

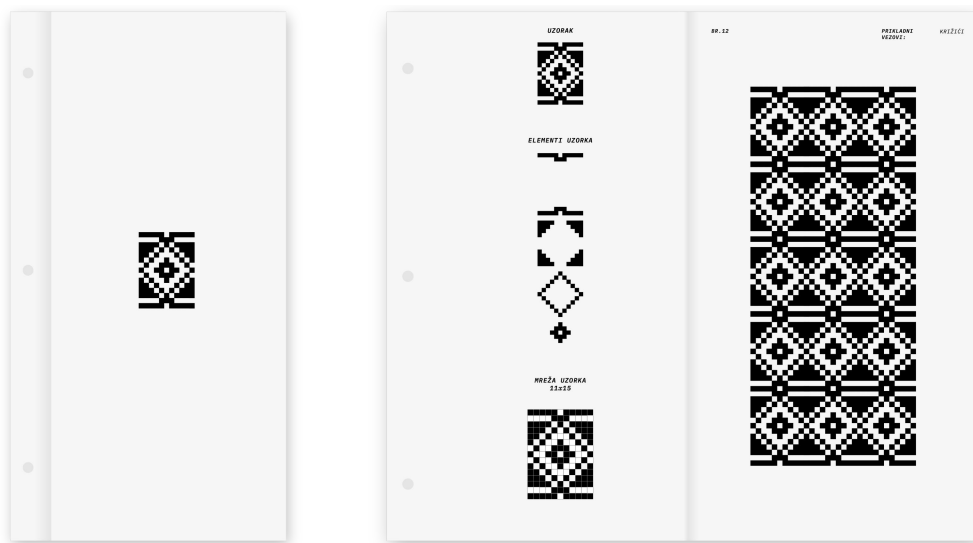
### **3.1.1. Knjiga**

Knjiga nije konvencionalan uvezani tekst, već objekt nalik arhivu. Dizajnirana je da stvori cjelovito iskustvo za vlasnika, omogućujući mu da ne samo čita već i fizički i kreativno sudjeluje u sadržaju. Sadrži 50-ak listova podijeljenih u tri dijela: povijest, motive i vez. Svaki dio je odvojen crvenim uložnim mapama.

Prvi dio knjige nazvan je "Povijest". Posvećen je istraživanju teme, istražuje kontekst u kojem nastaje takav dizajn, nudeći uvid u način života, običaje i tradicije naših predaka. Ovaj dio je obogaćen raznim efemerama, poput starih fotografija, razglednica, dokumenata i artefakata, koji pružaju opipljivu vezu s prošlošću.

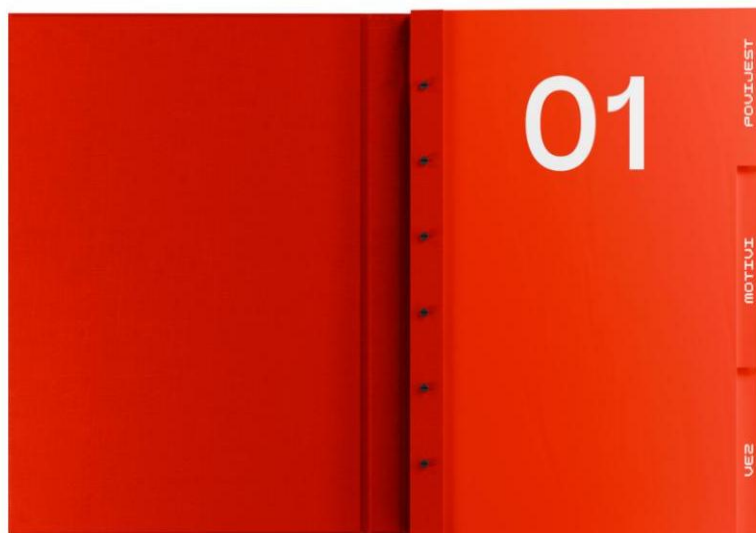
Drugi dio knjige nazvan je "Motivi". Istražuje tradicionalne dizajnerske elemente motiva koji se nalaze na raznim starinama (plahte, stoljnjac, ručnici...). Sastavljena je galerija koja analizira svaki od tih uzoraka. Lijeva je strana namijenjena analizi: sadrži jednu iteraciju uzorka, nakon toga uzorak je rastavljen na dijelove od kojih se sastoji prema mom viđenju s dizajnerske perspektive, ispod čega se nalazi mreža tog uzorka koja je zapravo tlocrt za vezenje i na dnu

stranice poredložene su vrste vezova prikladne za takav dizajn. Desna stranica je ogledna stranica svakog uzorka, predviđena za predstavljanje uzorka kada je u uporabi s više ponavljanja vertikalno i horizontalno.



*Slika 2 Dizajn stranice iz analize motiva*

Treći dio knjige nazvan je “Vez”. objašnjava izradu najčešćih hrvatskih narodnih vezova. Svaka stranica odnosi se na jednu vrstu veza s jasnim ilustriranim uputama i kratkim tekstom koji govori o njemu. Taj se dio direktno nadovezuje na korištenje pripremljenog kompleta za šivanje koji se nalazi uz knjigu.



*Slika 3 Početna skica, 3D mockup dizajna knjige*

### **3.1.2. Komplet za dizajn i vezenje**

Komplet se sastoji od bušene ploče uz metalne crvene kuglice, papira s mrežom, kartica s rupama, komada bijele tkanine te igle i crvenog konca. Bušena ploča omogućuje korisnicima eksperimentiranje s postavljanjem crvenih kuglica, koje predstavljaju ubode, kako bi stvorili vlastite jedinstvene uzorke. Ti se dizajni zatim mogu prenijeti na papirnu mrežu koja služi kao trajni nacrt. Paket sadrži i manje kartice s rupama koje mogu poslužiti za vježbanje šivanja dizajna i vizualizaciju konačnog izgleda, a uz to uključen je i komad tkanine za konačni test i primjenu novih vještina. Ovaj pristup ne samo da podučava zanat već i razvija dublje razumijevanje i uvažavanje kulturnog značenja iza tih tradicionalnih motiva.

### **3.2. Ciljana publika**

Projekt je osmišljen kako bi privukao široku publiku, uključujući dizajnere, povjesničare i hobiste, od kojih se svaki može na različite načine povezati s knjigom. Dizajner bi je mogao koristiti za istraživanje tradicionalnih motiva i njihovu integraciju u suvremeni rad, dok bi povjesničar mogao uroniti u povijesne aspekte kako bi stekao uvid u folklorni život, običaje i povijest mjesta. Hobist bi jednostavno mogao uživati u praktičnom iskustvu izrade. Ova svestranost čini knjigu pristupačnom i vrijednom za svakoga tko je zainteresiran za kulturnu baštinu, dizajn ili rukotvorine.

### **3.3. Mogućnost daljnjeg razvoja projekta**

Gledajući unaprijed, projekt ima potencijal da se proširi u seriju, gdje bi se svaki sljedeći naslov fokusirao na različiti tradicionalni zanat, poput čipkarstva ili pletenja. Svaka bi sljedeća knjiga istraživala manje poznatu zajednicu koja se bavila određenim zanatom, dodatno ostvarujući krajnji cilj projekta: očuvanje kulturnih identiteta koji se polako zaboravljaju. Bilježenjem i slavljenjem tih tradicija, serija nastoji ponovno povezati ljude s njihovom baštinom, ističući trajnu vrijednost običaja i zanata koji, iako se više ne prakticiraju široko, ostaju sastavni dio kulturnog tkiva njihovih zajednica.

## 4. Dizajn

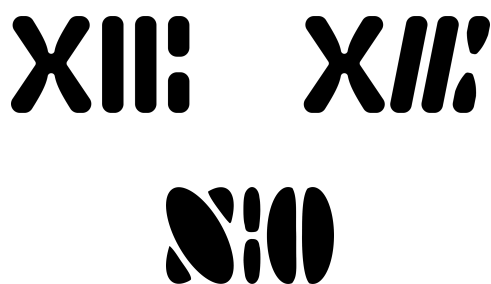
U početku sam planirala izraditi konvencionalnu knjigu — jednostavan, tradicionalni format. Međutim, ubrzo sam shvatila da ovaj projekt zahtijeva više od uobičajene knjige; zaslužio je biti nešto puno dinamičnije i zanimljivije. Razmišljajući o vlastitim potrebama i publici koju sam željela dosegnuti—kreativcima, dizajnerima i umjetnicima, osobama koje žive od vizualne i taktilne stimulacije—shvatila sam da bi konvencionalni pristup bio nedostatan. Predstavljanje tako bogatog sadržaja u standardnom formatu gusto ispisanih stranica s povremenim slikama ne bi uspjelo dočarati duh rada.

Bilo je jasno da, kako bi doista rezoniralo s ovom publikom, knjiga mora biti interaktivno i uronjivo iskustvo, ono koje neprestano angažira čitatelja na više razina. Taj izazov, iako zahtjevan, bio je nužan; knjiga nije trebala biti samo čitana—trebala se istraživati, osjećati i aktivno sudjelovati u njoj. Stoga se dizajn evoluirao iz jednostavnog kodeksa u višeslojni objekt, svjesno oblikovan kako bi održao angažman, potaknuo znatiželju i inspirirao kreativnost među čitateljima koji, poput mene, cijene vizualne i iskustvene dimenzije pripovijedanja.

Dizajnerska namjera blisko se povezuje s principima interaktivnog i iskustvenog dizajna knjiga, gdje je cilj stvoriti višesenzorni susret. Korištenje elemenata na preklapanje, različitih tekstura i umetaka, poput razglednica, recepata i fotografija, dodaje slojeve dubine i interaktivnosti. Ovi dizajnerski odabiri nisu samo estetski; oni služe funkcionalnoj svrsi i omogućavaju dublju povezanost čitatelja s sadržajem. Ova strategija odražava koncept "izvedbene materijalnosti", gdje su fizička obilježja knjige jednako važna za iskustvo kao i sam tekstualni sadržaj.

### 4.1. Vizualni identitet

Cijeli projekt mora imati prepoznatljiv i konzistentan vizualni identitet koji se provlači kroz sve elemente. Vizualni identitet počiva na crvenoj boji i stiliziranim simbolima koji predstavljaju različite vezove.



*Slika 4 Skice za logo projekta*



### 4.1.1. Boja

Vizualni identitet knjige duboko je povezan s kulturnom baštinom koju nastoji očuvati. Trnovec ima dugu povijest koja ga veže uz uzgoj maka, toliko je bio prisutan i prepoznatljiv element da ga selo ponosno nosi kao svojevrsni simbol, pa ima smisla da i knjiga koja govori o njegovoj kulturi bude upravo—crvena. Ovaj odabir boja povezuje vizualnu estetiku knjige s njezinim kulturnim sadržajem.

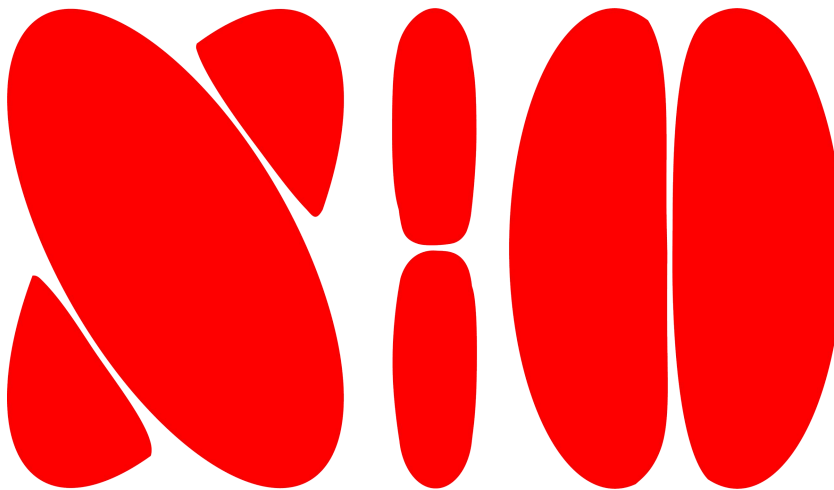
### 4.1.2. Ikone

Dizajnirane su pojednostavljene i stilizirane ikone koje predstavljaju tri najčešće vrste narodnog veza u Trnovcu: križiće, plosni i povratni bod. Implementirane su na korice knjige, kako bi projekt dobio svojstven identitet koji je vizualno lako prepoznatljiv i intuitivan za tumačenje. Ikone su vrlo solidne i jednostavne forme fluidnog oblika.

## 4.2. Dizajn korica

Korice pakiranja su vrlo jednostavnog dizajna, čista crvena boja prostire se cijelom vanjštinom, samo se na hrptu ističe bijela tipografija naslova knjige uz mali “logo” projekta na dnu. Takozvani logo sastoji se od ikona triju vezova koji se u većem izdanju nalaze na koricama knjige.

Korice knjige također su crvene, ali prvom stranom dominira bijela ikona križića, na zadnjoj strani istu je količinu prostora zauzela ikona plosnog boda, a na hrptu se nalazi ikona povratnog boda. Na vanjskoj strani knjige ne postoji nikakva tipografija, već se naslov knjige pojavljuje s unutarnje strane korica.



*Slika 5 Ilustracije na koricama*

### 4.3. Dizajn stranica

Knjiga je dizajnirana kao pažljivo osmišljena kombinacija različitih vrsta stranica i interaktivnih elemenata, stvorenih kako bi pružila bogato i imerzivno iskustvo koje nadilazi konvencionalne granice knjige. S dizajnerskog stajališta, odluka o uvođenju različitih formata i tekstura stranica služi ne samo estetskoj svrsi, već dodatno pojačava taktilno iskustvo istraživanja. Ovaj pristup usklađen je sa suvremenim dizajnerskim praksama koje naglašavaju korisničku interakciju, multisenzorno iskustvo i spajanje forme i funkcije kako bi se produbila čitateljeva povezanost sa sadržajem.

Dizajn stranica inspiriran je izložbenim, muzejskim i modnim katalogima, preferirajući neujednačen, slojevit pristup koji uključuje različite teksture, tonove i debljine papira. Kako knjiga nema uniformiran strogo određen stil, to također poziva čitatelja da doprinese vlastitim materijalima, čineći svaku knjigu jedinstvenom za njezinog vlasnika.



*Slika 6 Primjer stranice inspirirane katalogima*

Uključivanjem interaktivnih elemenata, poput odvojivih i preklopnih dijelova, knjiga zahtijeva motoričko sudjelovanje čitatelja. Ova fizička interakcija produbljuje korisnikovu povezanost sa sadržajem, pretvarajući knjigu u dinamično, osobno iskustvo. Knjiga se pomiče izvan pasivnog čitanja u aktivan proces istraživanja, stvaranja i očuvanja.

Osim stranica s preklopima, knjiga uključuje široku paletu tipova stranica, od kojih je svaka pažljivo odabrana kako bi izazvala osjećaj otkrića i osobne povezanosti. Neke stranice namjerno izgledaju postarano ili nepravilno, podsjećajući na otrgnute fragmente iz drugih knjiga ili novina. Ova dizajnerska odluka stvara slojevitu, arhivsku estetiku koja odražava povijesni i kulturni

kolaž samog sadržaja. Taktilna raznolikost ovih stranica potiče čitatelja na fizičku interakciju s knjigom, dodatno naglašavajući njezinu ulogu kao živog arhiva, a ne statičnog objekta.

### 4.3.1. Preklopne stranice

Jedna od ključnih dizajnerskih značajki knjige je uporaba stranica s preklopima, koje su strateški implementirane kako bi se maksimizirao vizualni učinak sadržaja unutar ograničenja praktičnih dimenzija knjige. S obzirom da je paket, namijenjen da bude praktičan za nošenje, knjiga je dosta kompaktne veličine (23cmx15cm), što predstavlja izazov pri prikazivanju više slika na jednoj stranici. Kako bi se to prevladalo, elementi s preklopima integrirani su diljem knjige, omogućujući proširenje prostora stranice bez ugrožavanja prenosivosti knjige. Ovi preklopi omogućuju prikaz fotografija u punoj veličini, posebno kod prikaza nošnji iz različitih kuteva. Rasklapanjem tih stranica, čitatelji mogu vidjeti više perspektiva usporedno, pružajući neprekinutu vizualnu priču koja bi inače bila fragmentirana preko više stranica. Ovaj dizajnerski izbor poboljšava čitateljevo razumijevanje i uvažavanje predmeta i njihovih konteksta.



Slika 7 Skice preklopnih stranica

### 4.3.2. Artefakti

Razni artefakti—razglednice, fotografije, rukom pisane bilješke i drugi umetci—raspršeni su diljem knjige i služe kao dekorativni i informativni elementi. Primjerice, razglednice s prikazima KUD-a "MAK" iz vremena njihovih uspjeha na međunarodnim natjecanjima u folklornom plesu i koreografiji ne samo da pružaju vizualni kontekst već i uključuju ručno ispisani tekst na poledini koji opisuje događaj. Ova integracija slike i priče pomaže u uranjanju čitatelja u kulturni trenutak, nudeći osobni uvid u ponos i postignuća zajednice.

Slično tome, fotografije starih predmeta isprintane na tvrdom papiru uključene su s opisima na poledini koji detaljno objašnjavaju njihovu povijesnu uporabu. Ovi artefakti, u kombinaciji s

kontekstualnim bilješkama, stvaraju dijalog između prošlosti i sadašnjosti, omogućujući čitatelju da se kroz istraživačko, taktilno iskustvo poveže s materijalnom kulturom Trnovca. Takvi dizajnerski elementi služe i kao obrazovni alati i kao pripovjedački uređaji, čineći kulturnu baštinu opipljivom i bliskom.

Jedan od primjera interaktivnosti knjige je uključivanje rukom pisanog recepta za poznatu trnovečku makovnjaču, uz popis sastojaka dizajniran kao račun iz trgovine koji je zakačen za stranicu. Ovaj artefakt poziva čitatelja da se praktično angažira sa sadržajem, možda čak i samostalno pripremi recept.

Postavljanje artefakata kroz knjigu pretvara iskustvo čitanja u aktivno istraživanje. Raznolike teksture i formati stranica narušavaju uobičajeni tok čitanja, potičući čitatelje da zastanu, rasklope i istraže, stvarajući tako multisenzorno putovanje kroz kulturni pejzaž Trnovca.

Osobni artefakti služe kao moćno sredstvo za dublje i emocionalnije povezivanje čitatelja. Oni pretvaraju skup činjenica i priča iz pukih riječi na stranici u avanture i otkrića. Ovi artefakti premošćuju jaz između udaljene apstrakcije teksta i opipljive stvarnosti ljudskih života, dopuštajući da se priče dožive, umjesto čitaju. Imaju jedinstvenu sposobnost humanizacije narativa, čineći ljude iza priča opipljivima i bliskima. Bez te ljudske povezanosti, činjenice ostaju bez lica, a pričama nedostaje ona životna snaga koja budi empatiju.

Ako osobi oduzmemo njezinu priču, hoće li ona imati naše suosjećanje? Slično tome, riječi na stranici, iako vješto posložene, osjećat će se udaljenima i hladnima. Uvodeći taktilno iskustvo, priči dajemo život, vezujući emocije čitatelja za materijalno. U tim opipljivim trenucima—držeći razglednicu, osjećajući teksturu uzorka tkanine, otvarajući pismo—priče dobivaju težinu i prisutnost, uvlačeći čitatelja u zajednički prostor empatije i povezanosti.

Pažljivim uključivanjem osobnih artefakata, djelo nadilazi svoj oblik i to je prava moć promišljenog dizajna—manipulira, da, ali na najnamjerniji način, stvarajući intimni dijalog između narativa i njegove publike. Podsjeća nas da iza svake priče stoji čovjek, i upravo kroz to prepoznavanje proizlazi empatija i djelo zaista živi.

#### **4.4. Dizajn poglavlja**

Knjiga je podijeljena u tri glavna dijela, od kojih je svaki dalje podijeljen u poglavlja. Novo poglavlje u knjizi označava promjenu teme i svojevrsnu stanku. Na primjer, prvi dio, fokusiran na povijest, započinje poviješću Trnovca, nakon čega slijedi poglavlje o KUD-u "MAK", a zatim se istražuju narodne nošnje i pokrivala za glavu. Ova segmentacija pomaže logički organizirati sadržaj i poboljšava iskustvo navigacije.



*Slika 8 Skica dizajna poglavlja*

Poglavlja služe kao razdjelnici, a njihov dizajn treba odražavati njihovu funkcionalnu i estetsku ulogu unutar knjige. Stranice poglavlja tiskane su na svijetlo sivom papiru s crnom tipografijom, čime se stvara suptilan, ali prepoznatljiv vizualni kontrast unutar cjelokupne estetike knjige. Ove stranice se također razlikuju svojim dimenzijama, mjereći istu visinu, ali dosežući malo više od polovice pune stranice u širini, zbog čega pružaju djelomičan uvid u sljedeći sadržaj. Ta djelomična vidljivost sljedeće stranice djeluje kao vizualni mamac, suptilno potičući čitatelja da nastavi okretati stranice kako bi otkrio što se krije ispod. Ovaj dizajnerski izbor ističe stranice poglavlja kao jedinstvene elemente, vizualno signalizirajući čitatelju novi odjeljak, a pritom održava osjećaj kontinuiteta unutar cjelokupne strukture.

Svaki razdjelnik poglavlja istaknuto prikazuje veliki broj poglavlja na vrhu, ispod praćen naslovom poglavlja i kratkim opisom ili uvodom u temu. Ova hijerarhija informacija osigurava da čitatelj može lako identificirati i kontekstualizirati sadržaj svakog poglavlja. Korištenje sivog papira i smanjena širina razlikuju ove stranice od ostatka i suptilno usmjeravaju čitateljevu pažnju, stvarajući ritam i tempo koji su usklađeni s narativnim tokom knjige te oblikuju jasan vizualni znak koji čitatelja vodi iz jedne cjeline u drugu. Ovim dizajnerskim elementima, razdjelnici doprinose uranjajućem i taktinom iskustvu angažmana s knjigom.

## **5. Usporedbe sa sličnim radovima**

### **5.1. “S.” autora J.J. Abramsa i Douga Dorsta**

Ovaj roman se ističe kao mjerilo u žanru interaktivne literature, s jedinstvenom strukturom koja uključuje marginalije, umetke poput razglednica, karti, pisma i salveta te slojevitu naraciju. Slično mom projektu, S. koristi fizičke umetke za stvaranje dijaloga između čitatelja i teksta, povećavajući uronjivost knjige. Međutim, dok je S. prvenstveno vođen naracijom, moj projekt se više oslanja na edukativnu i arhivsku funkciju, vodeći čitatelja kroz proces očuvanja kulture i kreativnog angažmana.

### **5.2. “Personal Effects: Dark Art” autora J.C. Hutchinsa i Jordana Weismana**

Ova knjiga uključuje razne taktilne elemente poput dokumenata, fotografija i drugih fizičkih artefakata s kojima čitatelj mora interagirati kako bi napredovao u priči. Uključivanje takvih elemenata usko se povezuje s naglaskom mog projekta na taktilni angažman. Međutim, moja knjiga proširuje ovaj koncept tako što interaktivne komponente čini dijelom kreativne vježbe, poput kompleta za izradu veza, koji aktivno uključuje čitatelja u proces stvaranja, a ne samo čitanja.

### **5.3. “Griffin & Sabine” serijal autora Nicka Bantocka**

Ove knjige sadrže pisma, razglednice i druge vrste prepiske koje čitatelj fizički vadi iz stranica. Interaktivna priroda ovih knjiga i njihovo oslanjanje na osobne artefakte za pričanje priče pružaju snažnu paralelu s mojim dizajnom. Međutim, serijal Griffin & Sabine fokusira se na osobne, fiktionalne narative, dok moj projekt koristi artefakte kako bi čitatelja usidrio u stvarne povijesne i kulturne kontekste, čime služi edukativnoj svrsi uz narativnu.

### **5.4. “Folk Fabrique” autorice Blanke Burgundi**

Projekt "Folk Fabrique" dijeli zajednički tematski temelj ukorijenjen u istraživanju folkloru unutar suvremenog konteksta, no značajno se razlikuje u svom pristupu, izvedbi dizajna i konceptualnim okvirima koje primjenjuje.

Iako oba projekta, "Folk Fabrique" i moj projekt, istražuju folklor unutar suvremenog okvira, to čine kroz komplementarne, ali različite pristupe. "Folk Fabrique" djeluje kao vizualno i

konceptualno istraživanje, predstavljajući kurirani pogled na to kako folklor informira suvremeni dizajn na uglavnom pasivan, refleksivan način. Moj projekt "MAK: Nasljeđe", s druge strane, proširuje interakciju izvan promatranja do aktivnog sudjelovanja, koristeći dizajn kao medij za obrazovanje i stvaranje.

Ključna razlika leži u prirodi interakcije: "Folk Fabrique" poziva na kontemplaciju i uvažavanje kako se folklor manifestira u suvremenim estetikama, dok moj projekt nastoji opremiti čitatelja alatima za izravno bavljenje tim tradicijama, spajajući obrazovanje s kreativnim izražajem. Na taj način, oba projekta pridonose širem diskursu o očuvanju i inovaciji kulture, svaki kroz svoju jedinstvenu prizmu dizajna.

#### **5.4.1. Tema i konceptualni pristup**

Folk Fabrique je prvenstveno studija i eksperimentalni editorijal koji povezuje mađarski folklor sa suvremenom modom. Fokusira se na prikazivanje mađarskih suvremenih umjetnika, brendova i ključnih figura čiji rad reinterpretera folklorne simbole, motive i priče unutar suvremenog dizajna i umjetnosti. Ovaj editorijal služi kao vizualno i tekstualno istraživanje koje povezuje povijesnu simboliku sa suvremenim dizajnerskim praksama, pozicionirajući se i kao katalog kreativnog izraza.

S druge strane, moj projekt edukativni je alat i interaktivni dizajnerski objekt koji uranja čitatelja u svijet veza i izrade uzoraka. Pristupa na praktičan način, vodeći čitatelje kroz faze istraživanja, analize, dizajna i proizvodnje. Upotreba taktilnih elemenata poput uzoraka tkanine i umetaka prelazi vizualnu sferu, angažirajući čitatelja u aktivnom procesu učenja i stvaranja. Dok Folk Fabrique ostaje uglavnom vizualna naracija, moj projekt potiče direktno sudjelovanje, čineći čitatelja su-kreatorom umjesto samo promatračem.

#### **5.4.2. Dizajn i izvedba**

Oba projekta koriste netradicionalne formate koji izazivaju konvencionalni dizajn knjige, ali to čine na različite načine. "Folk Fabrique" izgledom usvaja strukturu sličnu registratoru, što se uklapa u njegovu uredničku i dokumentarnu prirodu. Taj dizajnerski izbor naglašava kontinuirani i evoluirajući dijalog između prošlosti i sadašnjosti, odražavajući fluidnost modnih trendova i kulturnih reinterpretacija. Format registratora sugerira osjećaj kolekcije i kuracije, s mogućnošću kontinuiranih ažuriranja ili proširenja—ogledalo uvijek promjenjive prirode mode.

Moj projekt, iako također iskorištava formu registratora, ide korak dalje integrirajući modularnost izravno u svoju fizičku strukturu. Poglavlja, tiskana na stranicama različitih veličina

i razdjelnicima, dizajnirana su za interaktivnost, potičući čitatelja da preuređuje, dodaje ili uklanja elemente. Ovaj pristup naglašava angažman čitatelja u oblikovanju njihovog iskustva i naglašava etos projekta o osobnom sudjelovanju i istraživanju. Modularni dizajn omogućuje otvorenu interakciju, za razliku od relativno fiksirane naracije "Folk Fabriquea".

U "Folk Fabriqueu," odabir materijala—poput vrsta papira, metoda uvezivanja i možda uključivanja tekstila—namijenjen je dočaravanju tekstura i estetike tradicionalnog zanata i suvremene mode. To je u skladu s njegovim ciljem stvaranja veza između folkloru i suvremenog dizajna, stvarajući osjetilni most koji vizualno i teksturalno povezuje staro s novim.

Nasuprot tome, moj projekt koristi materijalnost kao funkcionalni i narativni alat. Upotreba svijetlosivih stranica poglavlja, različitih tekstura papira i fizičkih umetaka nisu samo estetske odluke; one služe za vođenje čitatelja kroz proces učenja i stvaranja. Ovi elementi dizajna pažljivo su odabrani kako bi poboljšali edukativno iskustvo, pozivajući čitatelja na fizičku interakciju s sadržajem, čime se stvara dublja veza s kulturnim i kreativnim aspektima rada.

### **5.4.3. Odnos prema čitatelju**

"Folk Fabrique" pozicionira svoju publiku kao promatrače i mislioce, potičući ih na razmišljanje o vezama između prošlosti i sadašnjosti kroz kuriranu vizualnu i tekstualnu priču. Urednički format podržava pasivan angažman, gdje čitatelj konzumira sadržaj kako je prikazan, upijajući estetske i konceptualne veze između folkloru i suvremene mode.

Nasuprot tome, moj projekt zahtijeva aktivniju ulogu čitatelja. Uključivanjem elemenata poput izrade uzoraka i vježbi vezenja, transformira čitateljsko iskustvo u sudjelovanje u zanatskoj aktivnosti. Ovaj pristup ne samo da educira, već i osnažuje čitatelja da se osobno angažira s materijalom, potičući praktično razumijevanje očuvanja i reinterpretacije kulture.

Ova razlika u angažmanu publike izravno utječe na dizajnerske strategije oba projekta. "Folk Fabrique" koristi izgled i dizajn kako bi evocirao urednički stil, s naglaskom na vizualnu privlačnost i tematsku koherenciju, dok je dizajn mog projekta intrinzično povezan s njegovim pedagoškim ciljevima. Modularni i interaktivni elementi dizajnirani su da olakšaju učenje i kreativnost, čineći fizički čin angažmana s knjigom jednako važnim kao i sam sadržaj.

## **5.5. "The design book" autora Airbnb Design**

Oba projekta koriste formate registratora kao osnovu za svoj dizajn, ali se razlikuju u svojoj funkcionalnosti, materijalima i načinu angažiranja publike. Airbnb Design Book naglašava profesionalizam i dokumentaciju, s fokusom na standardizaciju i unutarne smjernice tvrtke. Moj



projekt, s druge strane, koristi modularni dizajn i taktilne materijale za stvaranje interaktivnog i edukativnog iskustva, potičući osobno uključivanje i kreativnost čitatelja.

Ovo pokazuje kako dizajnerski pristupi i materijali mogu oblikovati način na koji publika doživljava i koristi sadržaj, svaki projekt na svoj jedinstveni način pridonoseći razumijevanju i interpretaciji kulturnih i kreativnih elemenata.

### **5.5.1. Tema i konceptualni pristup**

The Design Book i moj projekt dijele zajednički koncept u korištenju formata registratora kao medija za prenošenje informacija. Obojica se odmiču od konvencionalnog formata knjige, tretirajući svoje proizvode kao artefakte ili objekte koji se mogu proširivati i razvijati.

U Airbnb Design Book, osnovni cilj je pružiti sveobuhvatan vodič za dizajn korisničkog sučelja, koristeći fizički format registratora kako bi omogućio fleksibilnost i prilagodbu s vremenom. Ovaj pristup omogućava kontinuirano ažuriranje i proširivanje knjige s novim poglavljima, stvarajući dinamičan alat koji se može prilagođavati promjenama u dizajnerskim smjernicama i vrijednostima tvrtke.

Moj projekt, iako se također temelji na formatu registratora, koristi ovaj pristup kako bi omogućio čitateljima aktivnu interakciju s materijalom. Ovdje je cilj angažirati čitatelje u procesu stvaranja i istraživanja, umjesto samo pružanja smjernica i informacija. Ovaj pristup koristi dizajn kao sredstvo za obrazovanje i osobno uključivanje, dok Airbnb Design Book više naglašava standardizaciju i dokumentaciju dizajnerskih principa.

### **5.5.2. Dizajn i izvedba**

Oba projekta koriste format registratora, ali se razlikuju u odabiru materijala i estetskom pristupu. Airbnb Design Book koristi mat bijeli prahom premazani registrator, folijski tisak na kraft papiru, i različite vrste papira i veličina. Taj dizajn pruža sofisticiran i profesionalan izgled, s naglaskom na visoku kvalitetu izrade i modularnost. Knjiga je namijenjena kao dugoročni alat koji se razvija i nadograđuje, a dizajn odražava profesionalne standarde i interne vrijednosti Airbnb-a.

Moj projekt koristi modularni dizajn s različitim vrstama papira, uključujući svijetlosive stranice poglavlja i različite teksture. Ova odabir materijala također podržava koncept evolucije i interakcije, ali s naglaskom na taktilno iskustvo i praktičnu upotrebu. Dok Airbnb koristi sofisticirane materijale za stvaranje profesionalnog dojma, moj projekt koristi materijale kako bi poboljšao korisničko iskustvo kroz fizičku interakciju i kreativno izražavanje.

Oba projekta omogućuju modularnost i evoluciju kroz dodavanje novih elemenata, ali na različite načine. Airbnb Design Book dizajniran je da se nadograđuje kroz dodavanje novih poglavlja i proširivanje postojećih, što omogućava kontinuirani razvoj smjernica i ažuriranja. Ovaj pristup naglašava strukturiranu dokumentaciju i standardizaciju, s ciljem održavanja dosljednosti u dizajnerskim principima unutar tima.

Moj projekt također koristi modularni pristup, ali s različitim ciljevima. Umjesto standardizacije, modularnost je namijenjena za aktivnu interakciju s čitateljima. Moduliranje sadržaja omogućava čitateljima da sami istražuju i kreiraju, što naglašava osobnu angažiranost i kreativno izražavanje.

### **5.5.3. Odnos prema čitatelju**

Projekti se također razlikuju u načinu na koji angažiraju svoju publiku. The Design Book pruža strukturirani vodič i dokumentaciju za dizajn korisničkog sučelja, s ciljem da inspirira i ujedini tim oko zajedničkih vrijednosti i smjernica. Angažman čitatelja je usmjeren na primjenu standardiziranih smjernica i održavanje dosljednosti u dizajnerskim praksama.

Nasuprot tome, moj projekt angažira čitatelje na interaktivan način, omogućujući im da istražuju, stvaraju i eksperimentiraju. Ovaj pristup ne samo da pruža informacije, već i potiče čitatelje na aktivno sudjelovanje u procesu stvaranja i samostalne interpretacije umjetničkog stvaralaštva u izloženom mediju bez potrebe za poštivanjem ikakvih pravila ili smjernica.

## **5.6. “Visuality of Schizophrenia” autora Adrienna Csaszara**

Oba projekta dijele zajednički koncept upotrebe knjige kao medija za istraživanje i prezentaciju složenih tema. Koriste fizičke karakteristike knjige za poboljšanje korisničkog iskustva i omogućavanje dubljeg razumijevanja sadržaja.

Upotreba inovativnih dizajnerskih pristupa u oba projekta poboljšava korisničko iskustvo i razumijevanje složenih tema. Dok *Visuality of Schizophrenia* koristi interaktivne elemente za empatično razumijevanje mentalne bolesti, moj projekt koristi modularni dizajn za aktivno uključivanje i kreativno istraživanje kulturnih elemenata. Ovo pokazuje kako različiti dizajnerski pristupi i materijali mogu oblikovati način na koji publika doživljava i koristi sadržaj.

### **5.6.1. Tema i konceptualni pristup**

Visuality of Schizophrenia se fokusira na vizualizaciju simptoma shizofrenije i predstavljanje osobnih iskustava i kreativnih procesa dvojice umjetnika koji boluju od ove mentalne bolesti. Knjiga koristi interaktivne elemente kao što su stranice koje se grebu i apstraktni obrasci kako bi čitateljima omogućila neposredno iskustvo i uvid u subjektivni svijet osoba s shizofrenijom. Ovaj pristup koristi grafičke detalje koji odražavaju specifične vizualne karakteristike shizofrenije, kao što su izobličeni oblici i kompozicije.

Moj projekt, s druge strane, koristi modularni format registratora za istraživanje i prezentaciju kulturnih elemenata i folklor. Interaktivnost u mom projektu dolazi kroz materijale i dizajn koji omogućavaju čitateljima aktivno sudjelovanje u procesu stvaranja i interpretacije, što je usmjereno na edukaciju i angažiranje publike u kulturnom kontekstu.

### **5.6.2. Dizajn i izvedba**

Oba projekta koriste sofisticirane materijale kako bi poboljšali estetski dojam i funkcionalnost knjige, ali se razlikuju u odabiru materijala i tehnici izrade.

Visuality of Schizophrenia koristi Pergraphica Classic Rough 240 g/m<sup>2</sup> za osnovne stranice i Color Style Leather White 300 g/m<sup>2</sup> za stranice poglavlja. Ovi materijali doprinose taktilnom iskustvu i vizualnom doživljaju knjige, s naglaskom na kvalitetu papira i interaktivne elemente poput stranica koje se grebu, koji omogućavaju otkrivanje skrivenih sadržaja.

Moj projekt koristi svijetlosive stranice poglavlja i različite debljine i teksture papira koje podržavaju koncept taktalnog iskustva. Ti materijali osmišljeni su kako bi podržali praktičnu upotrebu i kreativno izražavanje, pružajući čitateljima mogućnost da se aktivno uključe u proces istraživanja i interpretacije.

Visuality of Schizophrenia nudi interaktivno iskustvo kroz stranice koje se grebu, omogućavajući čitateljima da otkriju informacije o iskustvima i radovima umjetnika. Ovaj pristup ne samo da informira, već i potiče emocionalnu reakciju i razumijevanje mentalnih bolesti. Te značajke čine knjigu alatom za osvještavanje i empatiju prema shizofreniji.

Moj projekt koristi modularni dizajn i različite vrste papira za poticanje aktivnog sudjelovanja čitatelja u istraživanju kulturnih elemenata. Ovaj dizajn omogućuje interaktivno iskustvo kroz taktalne materijale i kreativne elemente, naglašavajući osobnu angažiranost i kreativno izražavanje.

### **5.6.3. Odnos prema čitatelju**

Visuality of Schizophrenia se usredotočuje na stvaranje vizualnog i emocionalnog dojma kroz kompleksne grafičke elemente i materijale koji odražavaju specifične vizualne simptome shizofrenije. Dizajn je usmjeren na prikazivanje i razumijevanje mentalnog stanja. Interakcija s čitateljem osmišljena je isključivo za aktivnosti koje služe otkrivanju sadržaja.

Moj projekt fokusiran je na stvaranje kreativnog i edukativnog iskustva, s naglaskom na aktivno uključivanje i kreativno izražavanje. Estetski dizajn i materijali podržavaju interakciju s čitateljima, omogućujući im da istraže i stvaraju na vlastiti način.

## 6. Analiza dizajna

Iz dizajnerske perspektive, sve dizajnerske odluke odražavaju predanost stvaranju knjige koja funkcionira i kao objekt proučavanja i kao osobni arhiv. Struktura i materijali knjige namjerno su odabrani kako bi stvorili osjećaj, ne samo da se radi o arhivu, već i objektu koji živi uz nas, gdje svaki okret stranice otkriva novi sloj. To je bit i glavno načelo umjetničkih knjiga i eksperimentalnog dizajna knjiga, gdje se granice između knjige i umjetnosti namjerno zamagljuju kako bi se pojačao angažman čitatelja sa sadržajem.

Projekt koristi raznolike materijale—različite vrste papira, teksture i taktilne elemente—što ga pozicionira kao primjer trenda prema 'knjizi kao objektu' u suvremenom dizajnu. Ovaj pristup, koji naglašava fizičnost knjige, uključuje čitateljeve osjete izvan vizualnog, pozivajući na dodir i manipulaciju. To izravno kontrastira s tradicionalnim oblikom knjige, koji je prvenstveno vizualni medij.

Upotreba raznolikih materijala, interaktivnih elemenata i neujednačenih rasporeda stranica izaziva očekivanja čitatelja. Format registratora koji je vezan vijcima omogućuje čitatelju da preraspoređuje, dodaje ili uklanja stranice, knjiga poziva na osobnu interakciju i prilagodbu, čineći svaku kopiju jedinstvenom za njezinog vlasnika. Jedan od najinovativnijih aspekata vašeg dizajna je modularna priroda knjige, koja omogućuje dodavanje, preuređivanje ili uklanjanje stranica. Ova modularnost odražava suvremene dizajnerske prakse koje daju prioritet korisničkoj slobodi i prilagodljivosti, slično digitalnim platformama gdje korisnik prilagođava sadržaj. U tiskanom mediju, ovaj dizajnerski izbor je manje uobičajen i dodaje sloj personalizacije koji vaš projekt razlikuje od konvencionalnijih kodeksa. Ova prilagodljivost odražava dinamičnu prirodu očuvanja kulture—stalni proces koji se razvija sa svakom interakcijom i interpretacijom.

U akademskom kontekstu, ovaj projekt predstavlja postmoderni pristup dizajnu knjige, karakteriziran miješanjem medija, integracijom uključivanja korisnika i odbacivanjem uniformnosti u korist fragmentiranije, interaktivnije strukture. Izaziva tradicionalne pojmove autorstva i publike, pozicionirajući čitatelja kao su-kreatora koji aktivno doprinosi očuvanju i reinterpretaciji kulturnih narativa.

Projekt utjelovljuje sofisticirani spoj tradicionalnih arhivskih funkcija sa suvremenim, interaktivnim principima dizajna knjiga. On izaziva konvencionalne granice onoga što knjiga može biti naglašavajući angažman čitatelja kroz taktilne i modularne elemente. U usporedbi sa sličnim radovima, ide dalje od narativne interakcije uključivanjem praktičnih, kreativnih primjena, čineći ga ne samo knjigom već i alatom za očuvanje i angažiranje s kulturnom baštinom.

Projekt se stoga nalazi na raskrižju knjige kao umjetnosti, dizajna i očuvanja kulture, nudeći jedinstven doprinos tom području. Njegov uspjeh leži u tome koliko učinkovito integrira te elemente u kohezivno i privlačno čitateljsko iskustvo te kako poziva korisnike da ne samo čitaju, već i sudjeluju u stalno razvijajućoj priči kulturnih i zanatskih tradicija.

Sveukupno, dizajn knjige nadilazi tradicionalne formate, spajajući vizualne, taktilne i narativne elemente kako bi stvorio živi arhiv koji poziva čitatelja da se angažira s kulturnom baštinom Trnovca na više razina. Vjerujem da je stvorena knjiga koja je jednakim dijelom artefakt očuvanja kulture koliko i alat za učenje i istraživanje.

## **7. Zaključak**

Ovaj završni rad u cjelini je projekt koji slavi kulturnu baštinu, predstavljen u formatu koji spaja arhivsko istraživanje s praktičnim kreativnim angažmanom. Nudi jedinstven pristup očuvanju, pozivajući korisnike da ne samo uče o zanatima svojih predaka, već i da aktivno sudjeluju u njihovom nastavku. Kroz ovo interaktivno i personalizirano iskustvo, projekt nastoji održati bogate tradicije lokalnih zajednica, osiguravajući da priče, vještine i identiteti prošlosti ostanu živim dijelom sadašnjosti i budućnosti.

## 8. Literatura

Knjige:

- [1] V. Anić: Veliki rječnik hrvatskoga jezika, NOVI LIBER, Zagreb, 2009.
- [2] A. Borsuk: The Book, MIT Press, Massachusetts, 2018.
- [3] J. Drucker: The Century of Artists' Books, Granary Books, New York City, 1995.
- [4] S. Sjöberg, M. Keskinen, A. Karhumaa: The experimental book object: Materiality, media, design, Routledge, 2023.
- [5] F. Chimero: The Shape of Design, Shapco Printing, Minnesota, 2012.
- [6] W. Grimsgaard: Design and Strategy: A Step-by-Step Guide, Routledge, 2023.
- [7] IDEO.org: The Field Guide to Human-Centered Design, Canada, 2015.

Internet izvori:

- [8] <https://www.britannica.com/topic/book-publication>, dostupno 08.09.2024.
- [9] <https://lithub.com/not-just-covers-but-every-page-why-writers-should-talk-about-book-design-early-on/>, dostupno 08.09.2024.
- [10] <https://zoedadokierski.com/the-art-of-book-design>, dostupno 08.09.2024.
- [11] <https://zoedadokierski.com/experimental-book-making-briefs>, dostupno 08.09.2024.
- [12] <https://www.behance.net/gallery/199459565/Folk-Fabrique-experimental-editorial>, dostupno 08.09.2024.
- [13] <https://manualcreative.com/work/airbnb>, dostupno 08.09.2024.
- [14] <https://www.designandpaper.com/adrienn-csaszars-visibility-of-schizophrenia-book/>, dostupno 08.09.2024.



## **Popis slika**

Slika 1 Početna skica, 3D mockup dizajna paketa .....	10
Slika 2 Dizajn stranice iz analize motiva .....	12
Slika 3 Početna skica, 3D mockup dizajna knjige .....	12
Slika 4 Skice za logo projekta .....	14
Slika 5 Ilustracije na koricama .....	15
Slika 6 Primjer stranice inspirirane katalogima .....	16
Slika 7 Skice preklopnih stranica .....	17
Slika 8 Skica dizajna poglavlja .....	19

Sveučilište  
SjeverIZJAVA 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, SARA ROŠKO (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Paket s knjigom "Mak - Nasljedce" (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Sara Roško  
(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, SARA ROŠKO (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Paket s knjigom "Mak - Nasljedce" (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Sara Roško  
(vlastoručni potpis)