

Asim
Đelilović
**DIZAJNERSKI
CRTEŽ**
u digitalnom
okruženju

drawing / painting / sculpting



ASIM ĐELILOVIĆ **DIZAJNERSKI CRTEŽ** U DIGITALNOM OKRUŽENJU

Asim Đelilović,
Dizajnerski crtež u digitalnom okruženju
drawing, painting, sculpting

Izdavač / autor

Elektronsko izdanje / print 10 primjeraka
Sarajevo, mart 2019.

Ilustracija na naslovnoj strani
Sajdin Osmančević

Ilustracije korištene u knjizi:

Nejra Aganović
Belmin Bečić
Kemal Biser
Naida Čatal
Dalila Čurovac
Senka Čatić
Vedad Dizdarević
Amela Hadžimejlić
Mahir Hodžić
Darijan Kalauzović
Senad Muratspahić
Sajdin Osmančević
Mirza Selimović
Jasmina Spahić
Seid Tursić
Edis Vojić

CIP(Katalogizacija u publikaciji
Nacionalna i univerzitetska biblioteka
Bosne i Hercegovine, Sarajevo

74:004.925(084)

ĐELILOVIĆ, Asim

Dizajnerski crtež u digitalnom okruženju [Elektronski izvor] :
drawing, painting, sculpting / Asim Đelilović ; [ilustracije Nejra
Aganović ... [et al.]. - El. knjiga. - Sarajevo : autor, 2019

Način pristupa (URL):

https://issuu.com/asimdjelilovic/docs/asim_digitalno_-_2019.?utm_source=conversion_success&utm_campaign=Transactional&utm_medium=email. - Nasl. sa nasl. ekrana. - Opis izvora dana 22. 3. 2019.

COBISS.BH-ID 27204614

Asim

Đelilović

**DIZAJNERSKI
CRTEŽ**

u digitalnom
okruženju

drawing / painting / sculpting

SARAJEVO, 2019.



sadržaj

ilustracije uz:
sadržaj

uvod
Seid Tursić,
Capuchin_Thug, 2014.

dizajn proces
Sajdin Osmančević,
Torba, studentski rad,
2013.

koncept
Sajdin Osmančević,
Mazda, koncept, 2017.

prezentacija
Sajdin Osmančević,
Misha design, *Porsche*,
2012-2013.

promocija
Amela Hadžimejlić,
Čajnik, 2018.

07 uvod

- 010 studij crtanja
- 014 radno okruženje za digitalno crtanje
- 016 crtanje
- 022 slikanje
- 026 modeliranje
- 030 oblasti dizajna
- 032 produkt dizajn
- 034 dizajn namještaja
- 036 dizajn enterijera
- 038 auto dizajn
- 040 dizajn video igara
- 042 karakter dizajn
- 044 arhitektura
- 046 osnovne studije
- 066 studije materijala

95 dizajn proces

- 098 dizajn proces – dizajn torbi
- 100 dizajn proces – dizajn automobila



103 koncept

- 106 autobus
- 112 motocikl
- 114 zaštitna kaciga
- 116 transporter
- 118 automobil
- 122 gliser
- 124 automobil

129 prezentacija

- 132 auto dizajn
- 140 dizajn enterijera
- 142 karakter dizajn
- 148 dizajn video igara

151 promocija

- 152 produkt dizajn

Uvod

Ova knjiga je nastavak knjige **Dizajnerski crtež i likovne interpretacije** objavljene 2013. godine. Svjesni da umjetnost i dizajn dijele zajedničko polje – polje kreativnosti, u toj knjizi smo uporednom analizom i adekvatnim primjerima pokušali pokazati bliskosti ali i razlike između dizajnerskog i umjetničkog pristupa u uspostavi crteža i slike, i ustanovili da, razlike u postupku i razlike u rezultatu određuju ciljevi – odnosno svrhe. Kao rezultat umjetničkog pristupa nastaje **umjetničko djelo** čija vrijednost leži u postupku (vještina) i rezultatu (duhovna vrijednost). Kao rezultat dizajnerskog pristupa nastaje **proizvod** koji ima *utilitarne* – upotrebne i *estetske* vrijednosti. **Tehnologija produkcije proizvoda** je nešto što određuje ukupan proces dizajna, utiče na pristup dizajnera, te izbor alata i sredstava za crtanje kojima se on služi.

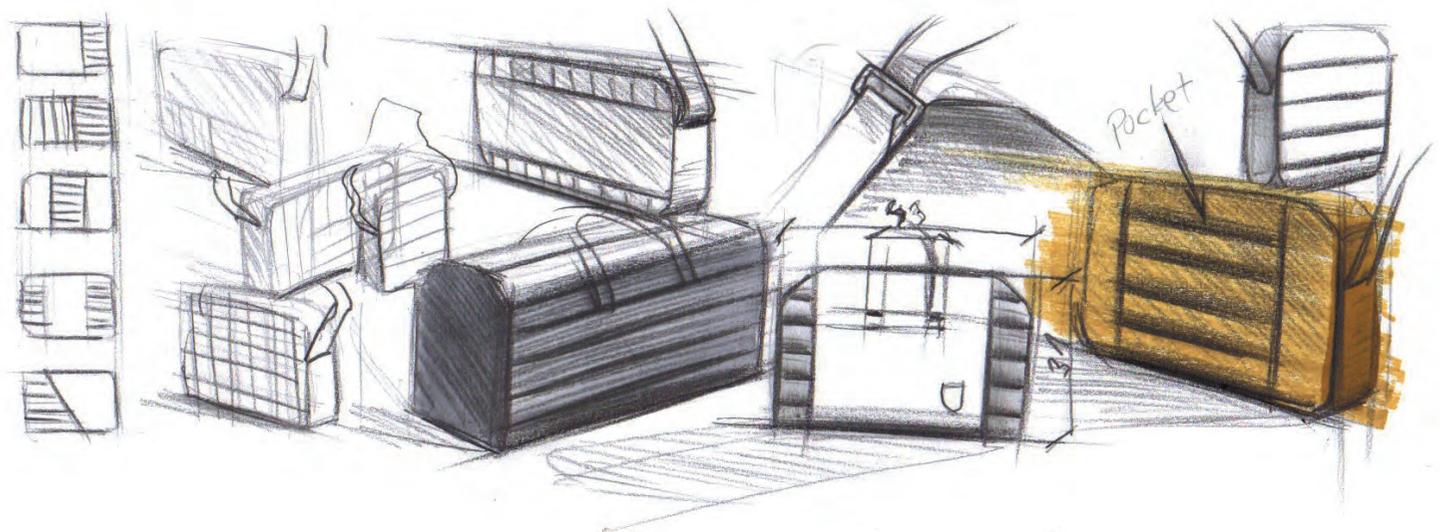
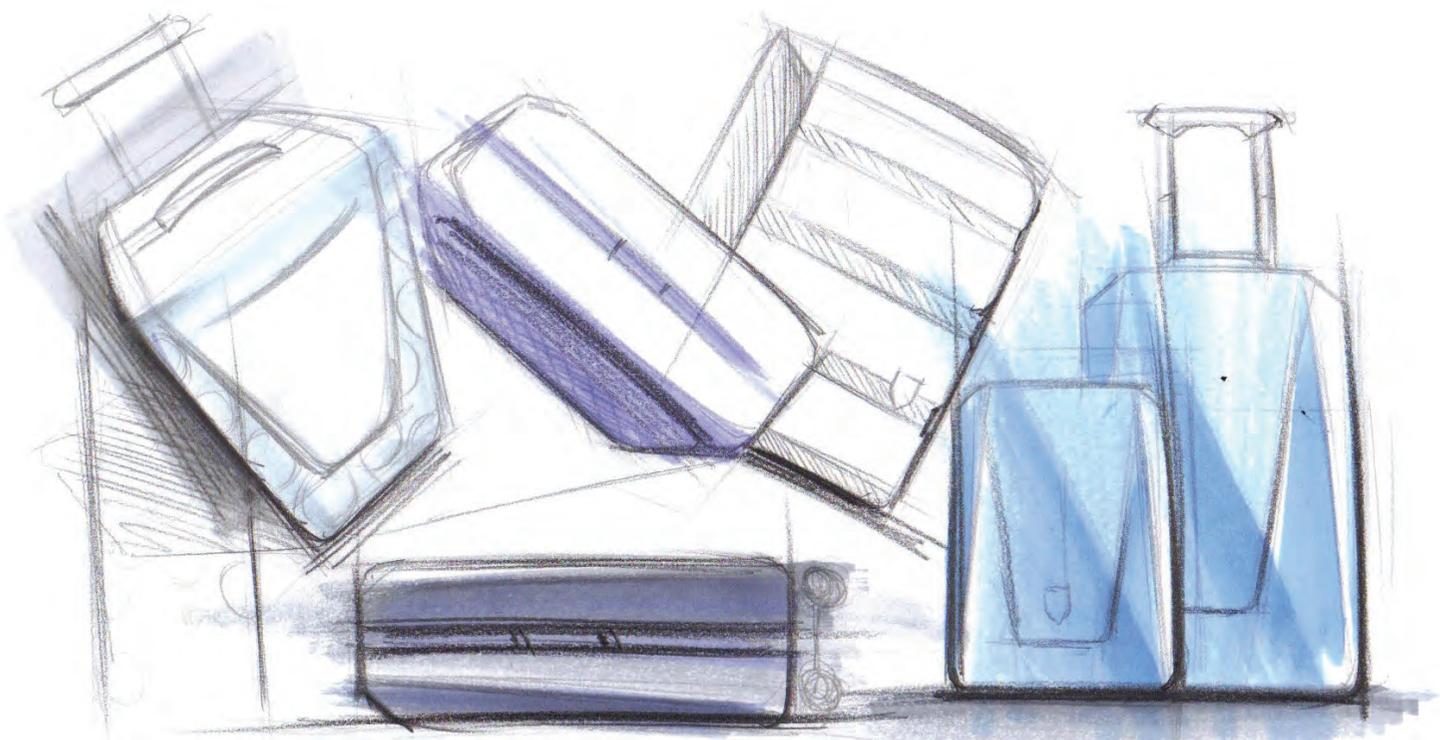
Računarske tehnologije su u savremenom dizajnu prisutne u svim fazama razvoja proizvoda, imaju svoju operativnu prednost, informacijski su kompatibilne i systemske. U tu svrhu razvijeno je niz alata i softverskih paketa koji pomažu u obradi, distribuciji i čuvanju informacija. Rezultati koje promoviramo imaju za cilj da pokažu osvojene pozicije i dostignute domete našeg studija, ali i da pokažu u kojoj mjeri je “tehnika i tehnologija” izvedbe odstupila od klasičnog i tradicionalnog, u razumijevanju, postupku i rezultatu; te, u kojoj mjeri je izobrazila etiku i estetiku našeg vizualnog iskustva, koliko je promijenila naše vizuelno polje, transformisala naše perceptivne pozicije i uvećala naše interpretativne moći.

Kompatibilnost dizajnerskog procesa, alata i sredstava interpretacije sa tehnologijom i tehnološkim procesima su datost koju ne možemo zanemariti. Ona ne znači samo operativnu efikasnost u mogućnosti ostvarivanja različitih varijabli pri kreaciji jedne te iste forme, već su i postupci arhiviranja i transmisije – komunikacije – s drugim sistemima više nego izdašni. Radno okruženje shvaćeno kao *desk*, *mogućnost multimedijalnog izražavanja* i *produkcija* koja omogućava kreaciju i pokretnih slika više su nego prednosti

digitalnog radnog okruženja i sredstava za digitalnu obradu prostora i slike. S novom tehnologijom kreiran je i novi jezik u kome imenujemo pokrenute procese i postignuta stanja. Uvedeni su novi termini: *vektori, objekti, poligoni, platforme, mreže, maske, lejeri, pikseli, renderi...* Ukupan interpretativni proces se imenuje **produkcijom**, a reprezentativni rezultati postižu u **postprodukciji**. S njom se konačnoj *slici o proizvodu* daje željeni estetski i nerjetko – simbolički rezultat.

Dobar dio rezultata koje smo odabrali za ovo izdanje nastao je korištenjem tehnika digitalne obrade slike i rada u softverima kao što su: *SketchUp, SolidWorks, Maya, Autodesk, Alias, 3DsMax, V-Ray, Rhinoceros, Rend – Key Shot, Pixologic Zbrush, Photoshop*. Štaviše, u profesionalnom okrilju digitalne tehnike preuzimaju ili su preuzele primat zbog same prirode dizajnerskog procesa i njegove uslovljenosti savremenim tehnološkim postupcima u procesu produkcije i postizanju konačnog rezultata – **proizvoda**.

Nadam se da će ponuđeni primjeri i pojašnjeni metodi biti zanimljivi i od koristi studentima – u postupku sticanja znanja i vještina nužnih za učešće u profesionalnim dizajnerskim relacijama.



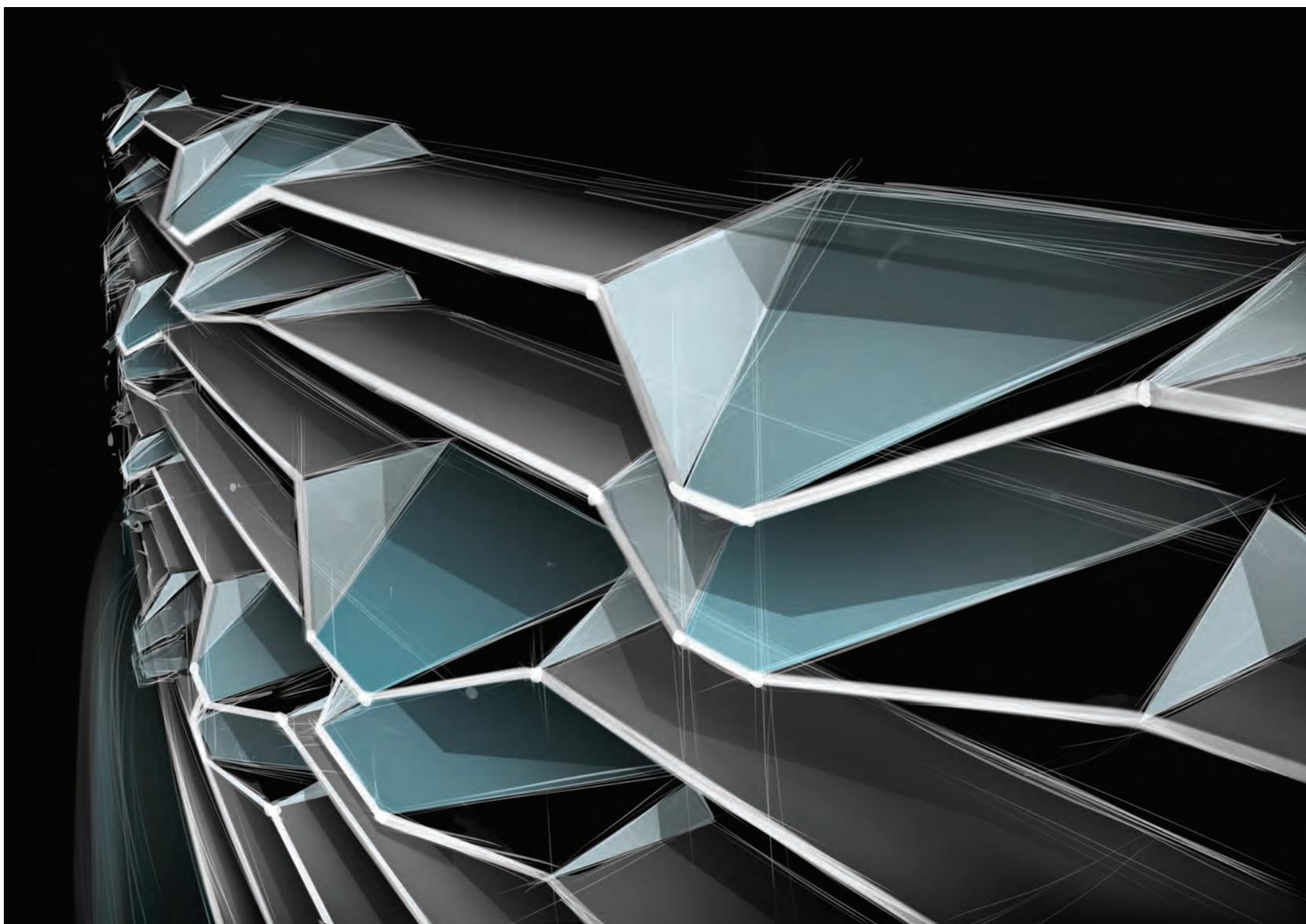
1

Studij crtanja

1
Sajdin Osmančević,
Torbe, crtež – kolorirano,
2014.

Odabrani crteži Sajdina Osmančevića su ilustrativan primjer dizajnerskog crteža. Autor u njima pokazuje **gradbene kvalitete** linije u uspostavi forme, **njene strukturalne** (svjetlije i tanje linije) i **opisne kvalitete** (tamnije i deblje – masnije linije), **dimenziju vizuelne izražajnosti**, ali i **objašnjava prirodu prostornih relacija**, te **utvrđuje odnos oblik – prostor**. Taj je odnos ovdje uspostavljen uvođenjem sjene. Drugi način utvrđivanja ovog odnosa je uvođenjem scene. **Osnovno oblikovno načelo je postu-**

pak stepenovanja – gradacije linearnih vrijednosti – od svjetlijih i mekših do tamnijih i tvrdih. **Drugo važno načelo u postupku oblikovanja – kontrast** – baziran je na suprotstavljenosti dvaju oprečnih kvaliteta, odnosno, prisustvu ili odsustvu određenog kvaliteta (npr. kvaliteta svjetline). Odabrani rad je po svom sadržaju, interpretativnoj metodi, kvalitetu u opisivanju forme, te postignutom vizuelnom rezultatu dobar primjer dizajnerskoga crteža.

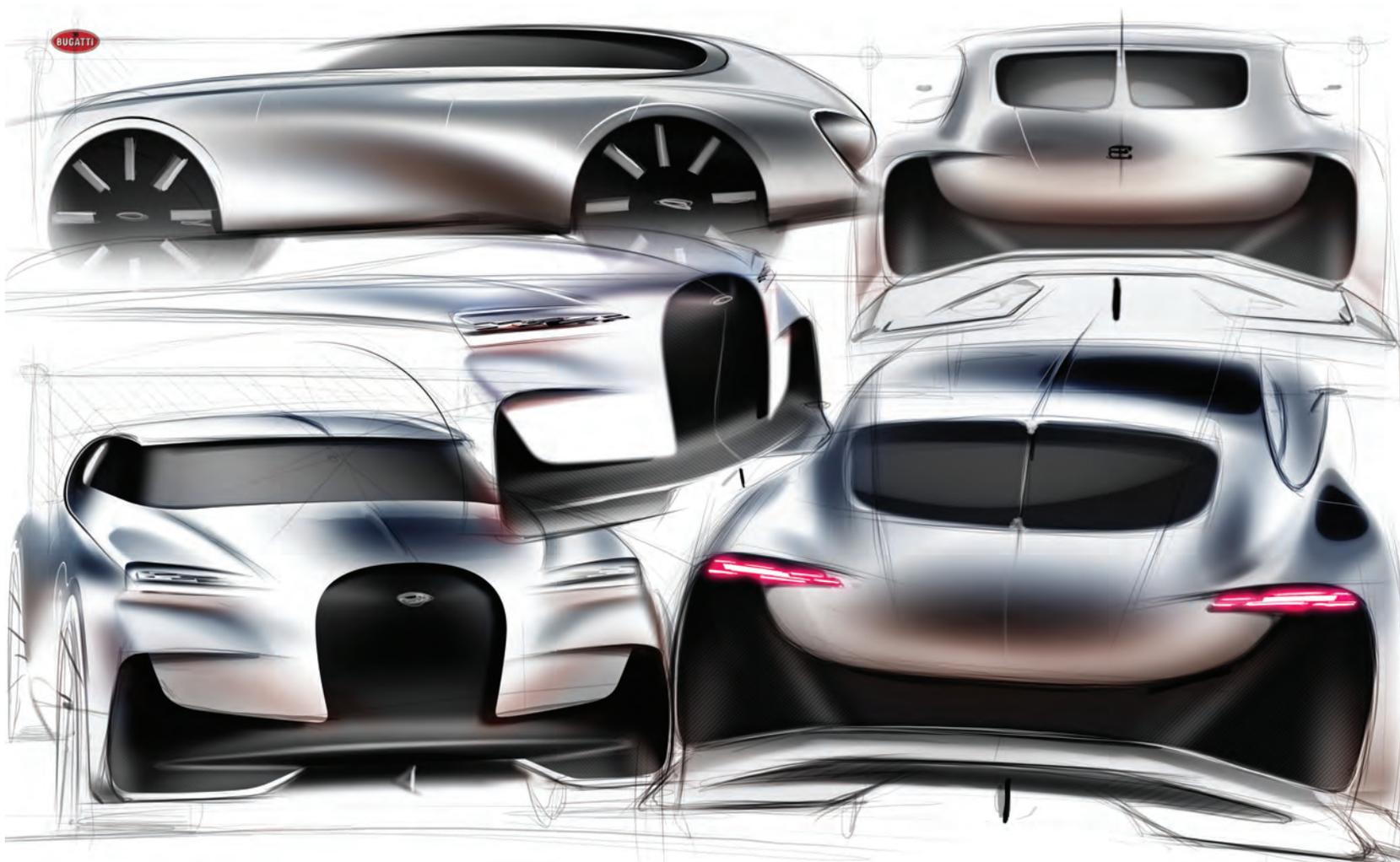


2

2
Sajdin Osmančević,
Maska automobila,
studija – perspektiva,
2015.

Pored kvaliteta koje smo već istakli – *gradbeni, opisni, funkcionalni i izražajni* – u odabranom primjeru prepoznaćemo još jedan – **strukturalni**! Ukoliko naš dizajnerski postupak bude baziran na pomenutim kvalitetama – ako te kvalitete usvojimo i na osnovu njih provodimo svoj interpretativni postupak – naš dizajnerski rezultat biće optimalno kvalitetan, odnosno vrhunski. Postupak projektovanja formalnih sadržaja u prostoru baziran je na: **a) iznalaženju**

egzaktnih položaja karakternih tačaka koje čine osnovnu strukturu projektovane forme, **b) utvrđivanju temeljnih pravaca** u kojima se ta struktura razvija u prostoru, te **c) opisanju konačnih vrijednosti** forme sistemom vizualno izražajnijih linija. Nakon toga, u postupku obrade pažnju posvećujemo tonskoj i valerskoj modulaciji, teksturi i boji. Tek s njima izražajne vrijednosti našeg crteža dobijaju svoju puninu – postaju slika koja ima reprezentativne likovne vrijednosti!?!



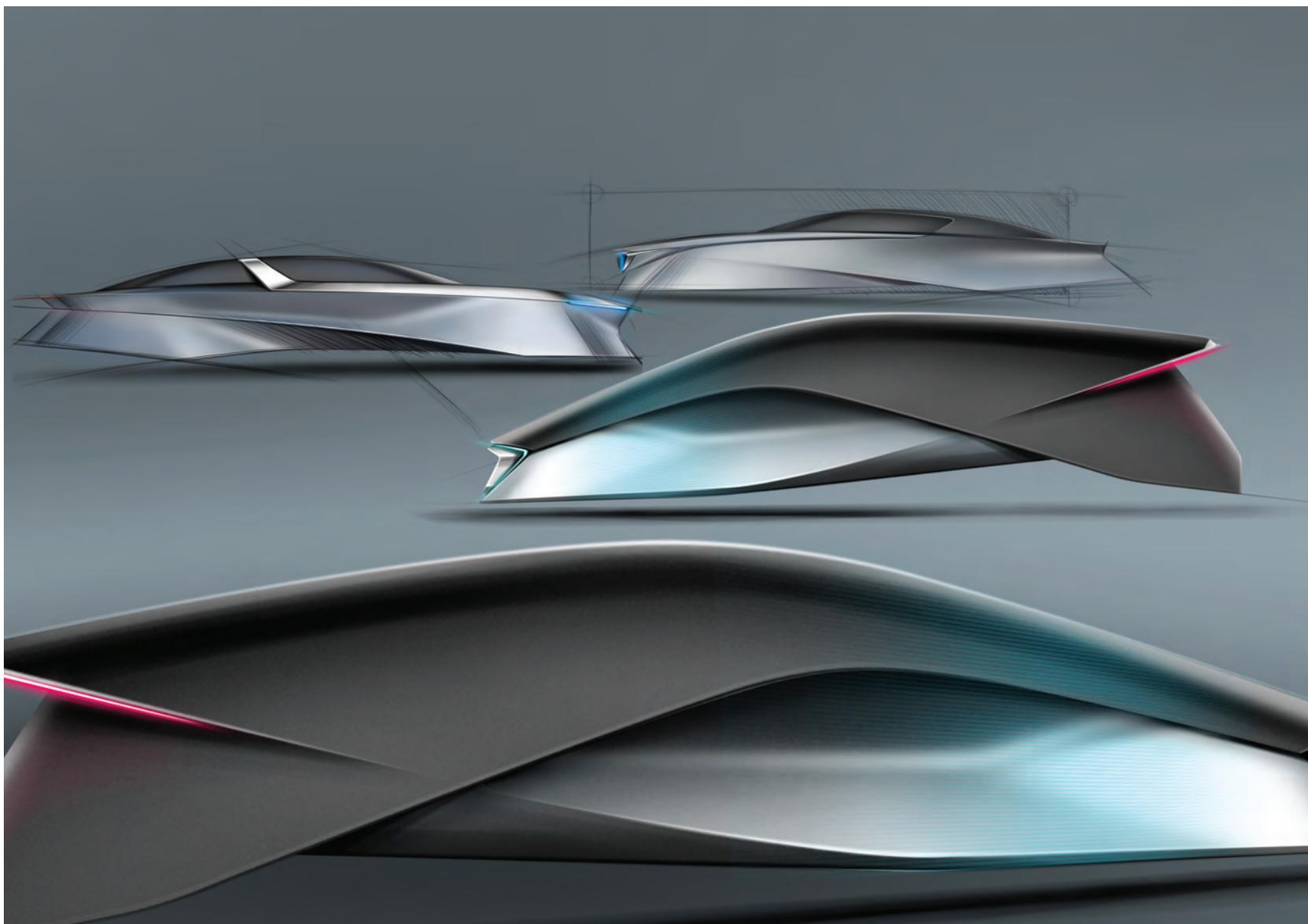
3

3
Sajdin Osmančević,
Bugatti SUV, studija,
2019.

Odabrani primjeri autora Sajdina Osmančevića koji čine seriju crteža na temu automobila – savremenog koncepta – pokazuju ukupnost dizajnerskog angažmana i ilustriraju proces dizajnerskog crtanja koji počinje:

1) idejom zabilježenoj u skici, nastavlja se **2) konceptualnom razradom** koja između ostalog znači i studiju formalnih, funkcionalnih i prostornih kvaliteta i odnosa te na kraju **3) rješenjem** koje kao krajnji rezultat objedinjuje sve formalne, funkcionalne i estetske kvalitete. U interpretativnom smislu to znači

proces koji počinje **a)** linearnim modeliranjem oblika i prostora; predstavljanjem toga modela ortogonalnom projekcijom ili perspektivom, **b)** dovođenjem oblika u prostorni kontekst – projektovanjem scene ili sjene; **c)** nastavlja se valerskim modeliranjem oblika i prostora, da bi svoju kulminaciju doživio uvođenjem **d)** teksture i boje. Radi lakše identifikacije sadržaja, ove ćemo studije teksture zvati **studijama materijala**. Vještirim korištenjem boje, suptilnim valerskim modeliranjem i minucioznom obradom slikovne površine,



4
Sajdin Osmančević,
Automobil, studija forme,
2018.

te osjećajem za detalj (likovni akcent), uz ranije savladane zakonitosti prostornog predstavljanja (veličina i položaj) uspješan dizajner može ostvariti **reprezentativne rezultate** koji neće služiti samo za predstavljanje ideje potencijalnom naručiocu, već će kao uvjerljiv slikovni rezultat pomoći i aktivnostima promocije dizajn proizvoda na tržištu – **advertising**. Takav rezultat objedinjuje sve spomenute kvalitete (formalne, funkcionalne, estetske) i proširuje polje likovnih sadržaja u zonu simboličkog.

Zadatak / Ako treba praviti rezime ove knjige, onoga što se na narednim stranama pojavljuje kao njen puni sadržaj, onda **ove odabrane ilustracije jesu rezultat koji u najmanjem broju primjera sumiraju i objedinjuju sve interpretativne kvalitete dizajnerskog crteža** pokazujući i njegove krajnje domete. One zapravo pokazuju šta je naš studijski zadatak. Pronicljiv student će nastojati usvojiti ove kvalitete, te time steći siguran temelj za svoj budući profesionalni angažman.

U savremenom dizajnu nezaobilazan sadržaj u našem radnom okruženju čine tableti za crtanje. Oni su se, kao sredstvo za rad pojavili ne tako davno. No, ubrzan tehnološki razvoj omogućilo je da se, u kratkom vremenu razvije nekoliko generacija ovih uređaja, od onih "slijepih" kod kojih se elektronskom olovkom crta po tabletu a rezultat prati na monitoru računara do najsavremenijih – kod kojih se izravno *tuch screen* tehnologijom crta po zaslonu monitora.

Danas u svijetu ima niz proizvođača ovih uređaja a među najpoznatijima su proizvodi kompanije *Vacom*. Klasični modeli pripadaju seriji *Intuos Pro* dok oni najsavremeniji, s mogućnostima direktnog crtanja "po slici" nose oznaku *Cintiq Pro*.

Sajdin Osmančević, jedan od diplomanata na Odsjeku za produkt dizajn Akademije likovnih umjetnosti u Sarajevu (diplomirao 2015.) danas je angažovan u kompaniji Škoda (Prag, Češka Republika). Slika pokazuje njegovo radno okruženje, i dio kreativnog procesa u kome je učestvovao, a riječ je o dizajnu novog električnog automobila ove kompanije – *Vision iV* – koji je marta 2019. godine uspješno predstavljen na sajmu u Ženevi. Lider u ovom timu i glavni dizajner eksterijera je takođe naš student (iz prve generacije studenata produkt dizajna na Akademiji likovnih umjetnosti u Sarajevu), danas već nezaobilazno ime u svijetu auto dizajna – Omer Halilhodžić. Iza Omera Halilhodžića su brojni modeli automobila kreiranih za VW, Mitsubishi, Ferrari i Škodu.

I pored njih, danas se auto dizajnom u svijetu uspješno bave i Kemal Curić (*Ford, Lincoln*), Nedžad Mujčinović (*Opel*) i Mahir Hodžić (*BMW*) – svi iz Bosne i Hercegovine.

Radno okruženje

5
Sajdin Osmančević,
Škoda dizajn studio, rad
na projektu električnog
automobila *Vision iV*,
Prag, 2018.







(a)



(b)



(c)

(d)



6

Crtanje

6
Sajdin Osmančević,
BMW 7 series facelift,
felga za točak, (a) skica
(Photoshop), (b) model
(Alias), (c) realizirano
(foto), 2016.;
(d) ŠKODA Vision IV,
felga za točak, skica
(Photoshop) – realizirano,
2018.

Na primjeru dizajna felgi za točkove nastojaćemo objasniti razlike koje danas postoje u postupku crtanja u dizajnu i u umjetnosti. **Dizajn je disciplina u kojoj se planira i projektuje** (danas sve više i programira). Taj pristup je nešto što određuje i usmjerava dizajnera, *prvo* – u izboru sredstava za rad, *drugo* – u poimanju prostora i razumijevanju oblika unutar njega, i *treće* – kvaliteta konačnog dizajn rezultata. Prostor je za dizajnera uvijek organiziran i uslovljen, a stepen njegove organizacije – manje ili više

složen. U našim primjerima je riječ o radijalnim – zvjezdolikim strukturama koje povezuju centar i periferiju (rubni prstenasti obod). Odabrani primjeri su rezultat rada u digitalnim medijima, uz korištenje odgovarajućih softverskih paketa. Osnovni crtež je ostvaren radom u *Photoshop*-u, a postupak modeliranja u programu *Alias*. Na prvi pogled ovi su primjeri (6) *predvidivi, tehnički i hladni* i ne sadrže onu ljepotu crtanja kakvu nam mogu ponuditi klasične tehnike. U porediv s njima rad Mahira Hodžića (7) je

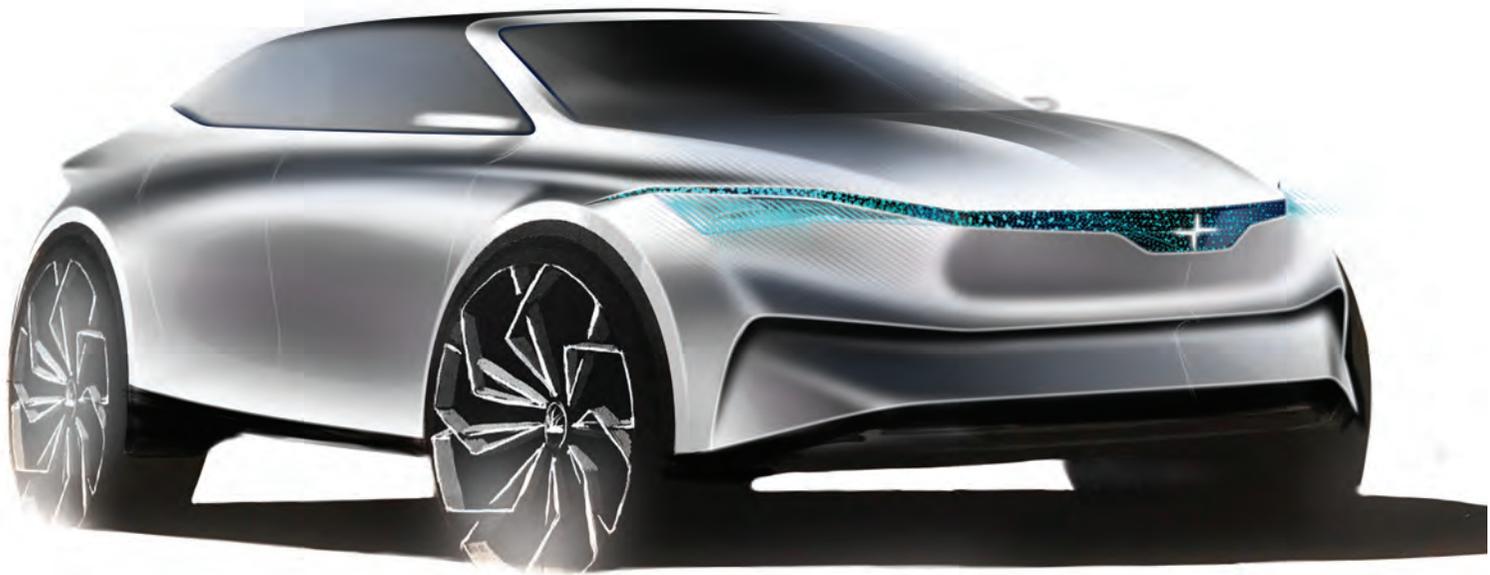


7

7
Mahir Hodžić, BMW,
felga za točak, 2018.

likovniji i bliži klasičnom poimanju crteža i njegovih kvaliteta, iako je i ovdje riječ o pažljivo projektovanoj strukturi ostvorenoj radom u *Adobe Photoshop*-u. Ono što predstavi daje uvjerljivost i unosi više vizualnih kvaliteta je uvođenje i obrada pozadine, te plastičke vrijednosti u modeliranju rebara, dopunski pojačanih linearnom šrafurom. Znamo od ranije da je linearna šrafura sredstvo pomoću koga definiramo različite tonske vrijednosti u klasičnom crtanju.

Ovdje je ona ostvorena principom svijetlih linija na tamnoj osnovi. Kao takva omogućila je da se u gornjem lijevom kvadrantu kreirane slike stvori akcent svjetline. Ona ima i ulogu usmjerenja kojim nas vodi do centra ove forme (a u njemu leži znak kompanije). Linearni raster je sadržaj koji ima grafičke kvalitete pa je konačno kreirana slika dobila na sadržajnosti i neposrednosti – te tako ostala na tragu teze o umjetnosti čiji je zadatak da čini neobičnim svijet stvari i pojava!?!



8a

8a
Sajdin Osmančević,
Polestar, studija
(Photoshop), 2016.

Crteži nastali kao studije na temu Polarna zvijezda – Polestar ostvareni su u *Adobe Photoshop*-u i u sebi nose neke od kvaliteta klasičnog crteža. Oblikovni kvaliteti su dominantno određeni reduciranim i preciznim crtežom, upotrebom kontrasta i mekom valeskom modulacijom, ali i podržani grafičkim elementima – linearnim rasterom i znakom. U obradi valera i sa suptilnim uvođenjem boje autor nas upućuje na kvalitete materijala, nudeći nam informacije o visoko reflektirajućoj površini automobilske karoserije.

Refleksija ukupnoj vizualnoj predstavi daje dimenziju više, a kreirani oblik čini reprezentativnijim. U nekim drugim primjerima u ovoj knjizi prisustvo refleksije je puno izražajnije pa je mi u svojoj studijskoj analizi možemo posebno pratiti. Ono što za pronicljivog posmatrača, a posebno studenta dizajna koji stiče znanja u oblasti crtanja može biti zanimljivo u ovim primjerima jeste obrada detalja, odnosno **uvođenje grafičkih elemenata** u obradi forme. Grafički štih slici daje tamna sjena ispod automobila koja ima dvojak



8b

8b
Sajdin Osmančević,
Polestar, studija
(Photoshop), 2016.

ulogu – označava horizont ali i stvara prtutežu – kao tvrda forma meko modeliranim volumenima automobila. Kad govorimo o grafičkim elementima onda mislimo i na način na koji su opisane felge, ali i na način na koji je riješena rasvjeta u frontu automobila (8a), i pozadi (8b). Zapravo, čitavo rješenje zadnje maske automobila je grafičko! Uloga linearnog rastera nije samo vezana za zaustavna – stop svjetla, već ima ulogu i da dodatno usmjeri pogled posmatrača ka znaku automobila – polarnoj zvijezdi.

U prethodnoj studiji *Polestar* autor je svoju likovnu predstavu postavio **klasično – kao tamni lik na svijetloj osnovi**. U ovoj studiji za automobil *Bugatti SUV* pribjegao je inverziji. Princip – **svijetli lik na tamnoj osnovi** dao mu je druge vizuelne rezultate. Oni su, prije svega, sadržani u valerskoj obradi s kojom je dobio osjećaj svjetline, u stepenu većem nego li je to s prethodnim primjerima. Refleksija svjetla na površini crtane forme ovdje izgleda prirodnije. Tražeći formu crtežu je dao jednu ekspresivniju notu a stvoreni utisak je takav da izgleda da je zapravo crtao svjetlom.

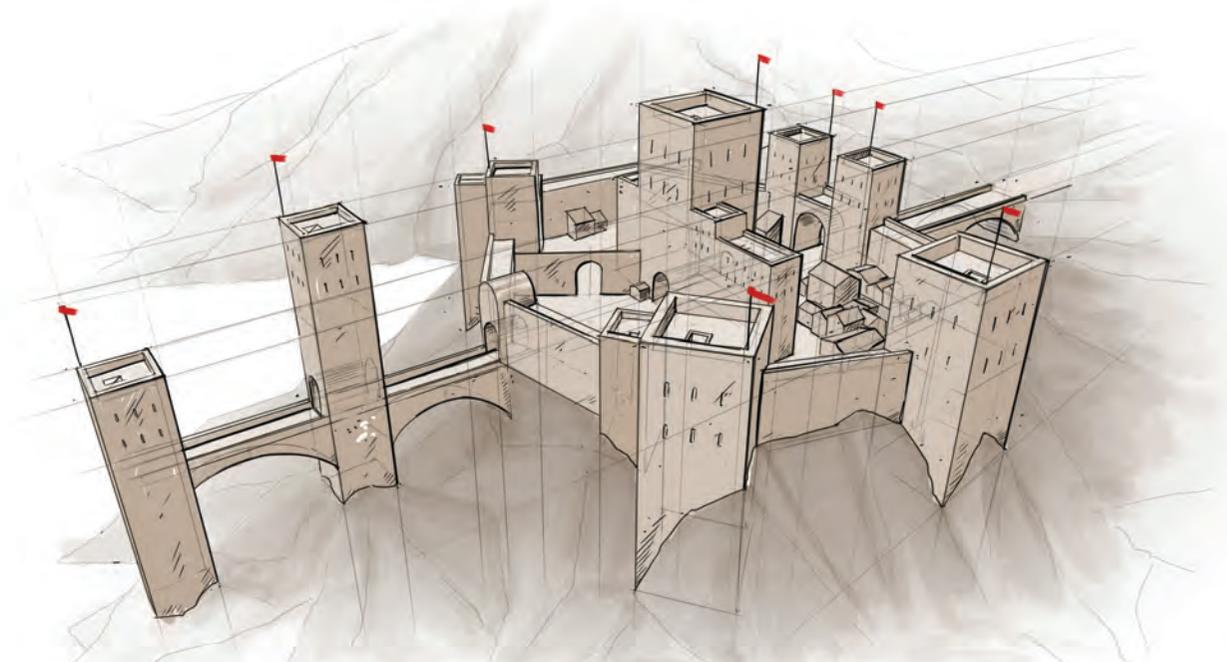
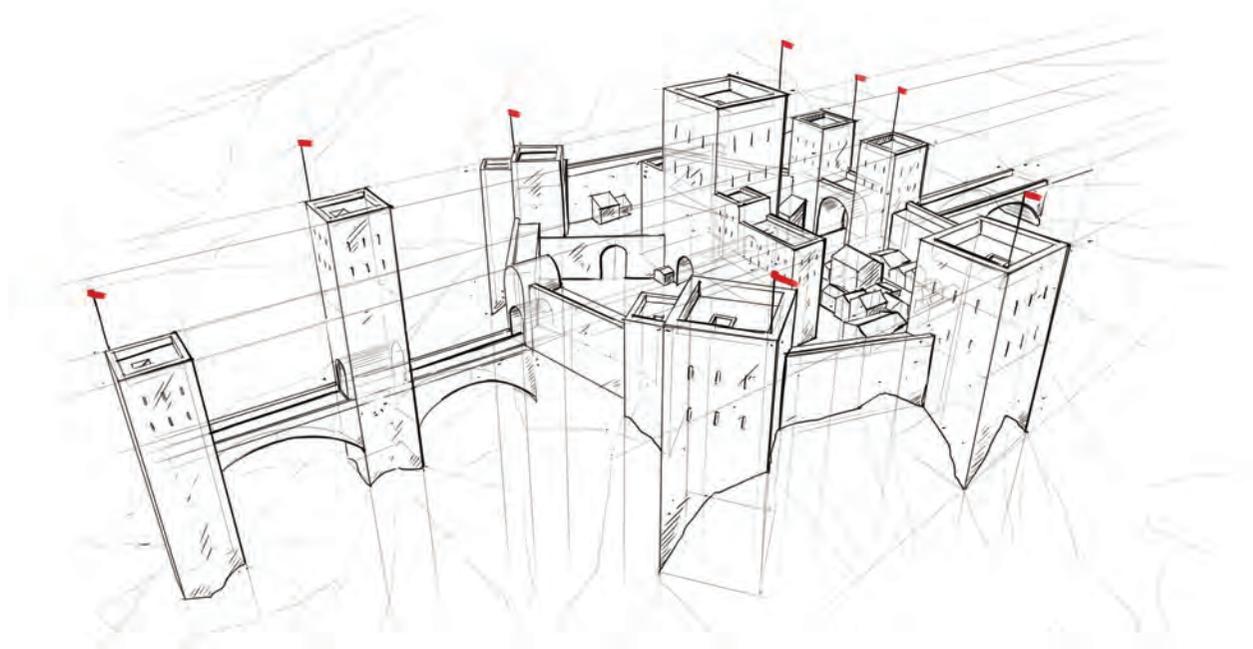
U konačnom rješenju (donji dio slike) crtane forme je umirio preciznim opisnim linijama, reduciranim valerskim efektima i istaknutim karakternim crtama, ali im i dodao jasne grafičke oznake – oštre crvene linije kao zamjenu za pozicionu rasvjetu, te zvjezdoliki patern automobilskih felgi.



9

Sajdin Osmančević,
Bugatti SUV, studija
(Photoshop), 2017.





10-11

Slikanje

10-11
Mirza Selimović,
Dvorac, digital painting,
postupak (početne faze),
2019.

U klasičnoj likovnoj teoriji crtež predstavlja osnovu slike, odnosno prvu fazu jednog procesa čiji konačni cilj je uspostava slike. Ta je slika ostvarena u punini, u jedinstvu i sintezi likovnih elemenata i načela dajući jedan, u svojim unutarnjim odnosima uravnotežen i harmoniziran rezultat.

U osnovi je slika medij koji sobom uvijek nosi neku poruku. U našoj interpretaciji crtež pokazuje plan uspostave formalnih i prostornih odnosa unutar slikovnog polja. Njime se opisuju likovi, određuju oblici,

uvrđuju osnovni pravci, definiraju strukture, uravnotežuju odnosi,... Linija kao osnovno izražajno sredstvo crteža u osnovi je nositelj informacija o prostoru, obliku, njegovoj strukturi, a može biti nositelj i valerskih vrijednosti te sadržavati i ono što zovemo – senzibilitet autora. I crtež na temu srednjovjekovnog dvorca započet je crtežom, a potom j nastavljen tonskom i valerskom modulacijom, i na kraju dovršen kolorističkom obradom. Iako je ovaj proces, u našem izboru, ilustriran sa samo četiri karakteristične sekvence,



12-13

12-13
Mirza Selimović,
Dvorac, digital painting,
postupak (završne faze),
2019.

14
Mirza Selimović,
Dvorac, digital painting,
konačan rezultat
slikarskog postupka
(slijedeća strana),
2019.

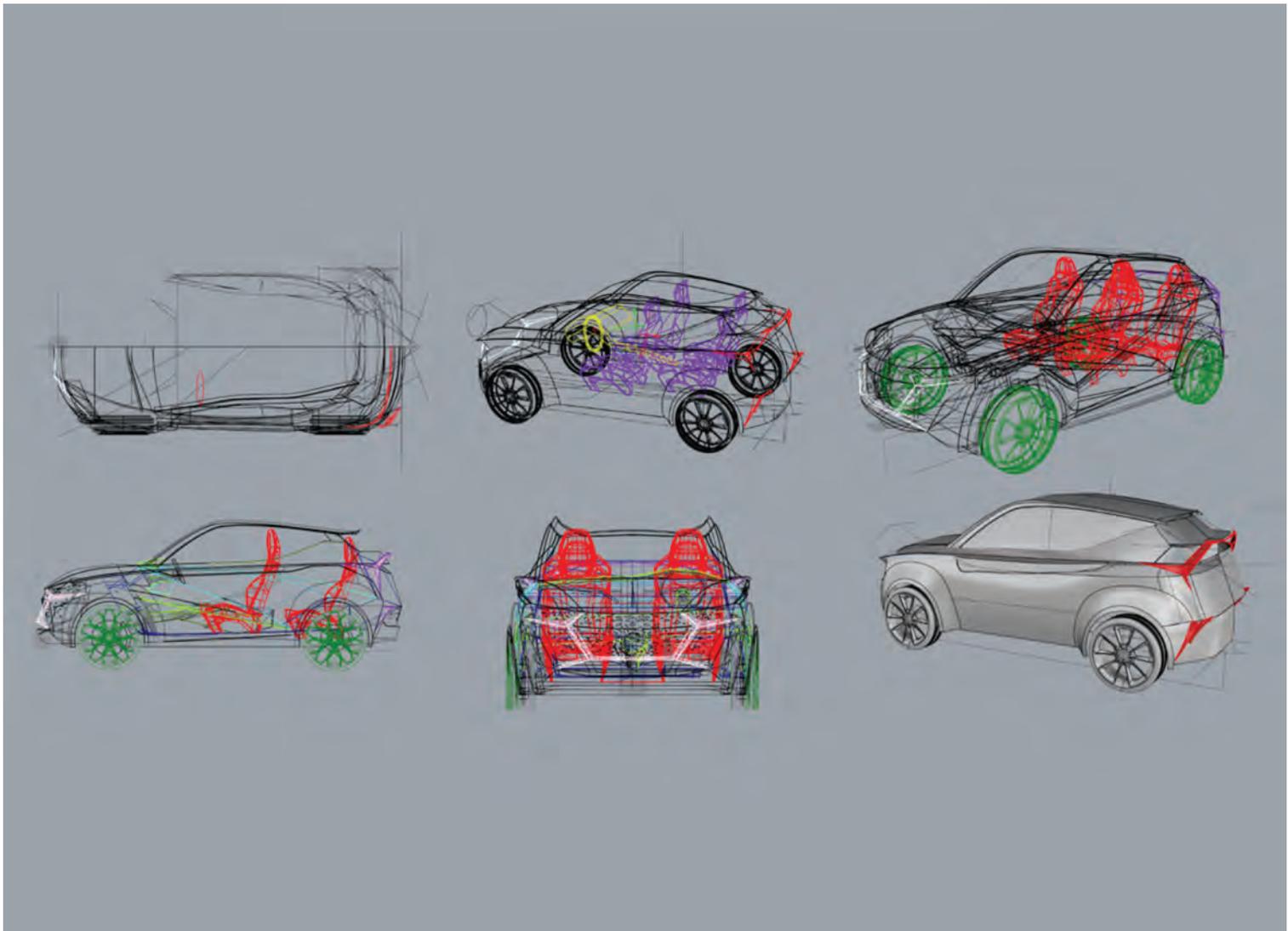
postupak je puno složeniji i teče u više koraka. Ono što se da primjetiti je sadržajna razlika – na početku procesa dominira linija a na kraju boja. Na početku je linearni splet strukturalno čvrst, precizan i jasan.

Kako proces napreduje i u postupak obrade slikovnog sadržaja ulaze tonovi, valeri i boje ta čvrstina se postupno rastače i dobija, posebno u kolorističkoj obradi krajolika jednu ekspresivniju notu. Detalji postaju prisutniji i izražajniji. Ukupan interpretativni postupak je proveden u *Photoshop*-u i baziran je na

mogućnosti rada u slojevima (*layeri*). Vizuali ovog tipa danas su prisutni u oblasti **character** i **gaming** dizajna, a svoju primjenu mogu imati i u oblasti stripa i ilustracije. Likovne i estetske vrijednosti uslovljene su temom i sadržajem – scenarijem na osnovu kog se radi **storybord** te definiraju karakteri crtanih likova, kreiraju vizuali scenskog prostora i karakteristični kadrovi. Naravno, važan je autorski rukopis, stil, ali i – ukupna atmosfera, kolorit i “boja”!







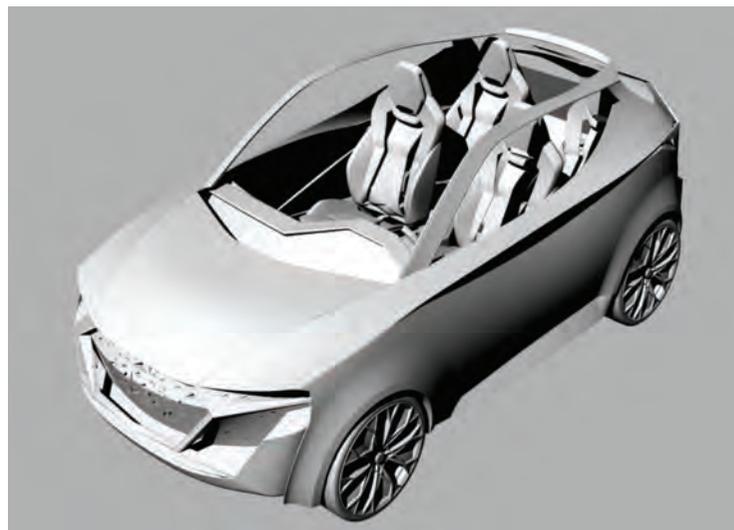
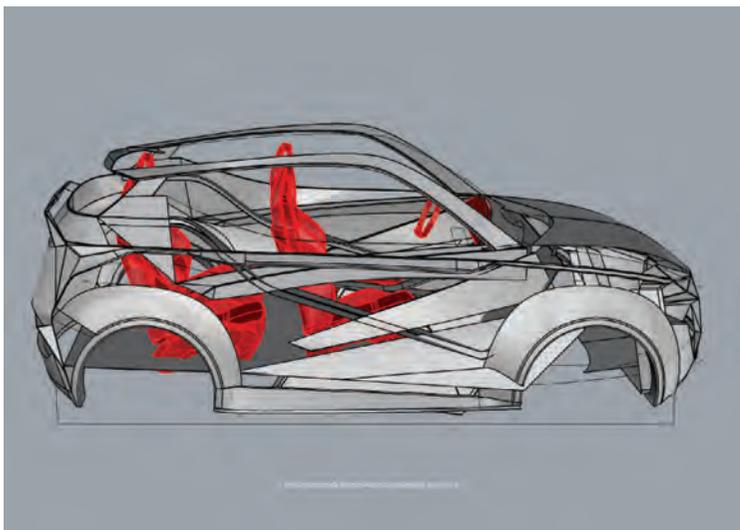
15

Modeliranje

15
 Mahir Hodžić, *IceE*,
 električni automobil,
 diplomski rad, crtež,
 Rhinoceros V5, 2016.

Crtaње u CAD-u nema draž i ljepotu klasičnog crteža, niti sa sobom nosi onaj senzibilitet koji nam izgleda posebnim i individualnim. Crteži ovoga tipa su "hladni" i precizni, a linije su tehničke, jasne i istoznačne. No, kvaliteti crtanja ovog tipa leže negdje drugo. Ovi su crteži metrički precizni, a crtane strukture jasne. Crteži u Auto CAD-u autora Mahira Hodžića nastali u okviru projekta električnog automobila *IceE* (njegov diplomski rad) nose navedene kvalitete. Različiti oblici koji čine ovu jedinstvenu

strukturu obilježeni su različitim bojama. To je mjera razlike koja nam pomaže da shvatimo cjelinu ali i prepoznamo svaki dio ponaosob (sjedišta, točkove, motor, instalacije). Ova vrsta crtanja čini prvu fazu procesa koji pripada 3D modeliranju a odvija se u digitalnom mediju. U narednim fazama rada crtanoj formi se dodaje masa a potom boja i tekstura – renderi. Na kraju se dobije rezultat koji podražava sve oblikovane kvalitete crtane forme. Modeliranje ove vrste (*sculpting*) danas se koristi u svim oblastima



16

16

Mahir Hodžić, *IceE*,
električni automobil,
diplomski rad, 3DMax,
proces (eksterijer,
enterijer), 2016.

dizajna, u oblasti produkt dizajna, dizajna namještaja, enterijera, u arhitekturi ali i u oblastima *character* i *gaming* dizajna kao i u oblasti animacije. U izboru radova koje smo uvrstili u ovu knjigu nastojaćemo paralelno pokazati, iz oblasti u oblast, vrijednosti crteža nastalih u *Photoshopu*, *SkethUp-u* ili *Photopaint-u* s jedne i onih nastalih u softverima za 3D modeliranje – *Alias*, *3DsMax*, *Maya*, *Rhinoceros*.

Zapravo, cilj nam je pokazati dvije kulture crtanja, obje ostvarene u digitalnom mediju,

ali i pokazati domete – rezultate koje su postigli studenti Odsjeka za produkt dizajn na Akademiji likovnih umjetnosti u Sarajevu u ovoj oblasti zadnjih četiri – pet godina! Neki od njih su, zahvaljujući upornosti i želji da se suoče sa stvarnim svijetom dizajna radili na vlastitom razvoju i unapređenju vještine rada u ovim medijima, te danas uspješno učestvuju – prije svega u oblasti auto dizajna (Sajdin Osmančević i Mahir Hodžić), ali i oblasti *character* i *gaming* dizajna (Seid Tursić) na svjetskoj dizajn sceni.



17

17
Harun Salkanović, felga
za automobil, dizajn,
3DsMax, 2007.

Mogućnosti digitalnih medija su takve da oblikovani rezultat ima egzaktne metričke, prostorne, valerske, kolorističke i kvalitete teksture. Step en ostvarene iluzije blizak je kvalitetima fotoslike. Primjeri te vrste su i rad Haruna Salkanovića (17), te Sajdina Osmančevića (18). Ostvareni rezultati su takvi da ih vizuelno teško razlikujemo od “živog” uzorka – stvarnog proizvoda. Rezultati ove vrste mogu se izdašno koristiti u različitim promotivnim akcijama jer posjeduju dimenziju reprezentativnosti.





A

Produkt dizajn



B

Dizajn namještaja



C

Dizajn enterijera



D

Arhitektura

Oblasti dizajna

A
Amela Hadžimejlić,
Čajnik, keramika,
modelirano u 3DsMax,
2017-2018.

B
Edis Vojić,
Mobilijar, sto i stolice,
(Laser Swiss Kitchen),
Rhinoceros, Rend – Key
Shot, Photoshop, 2018.

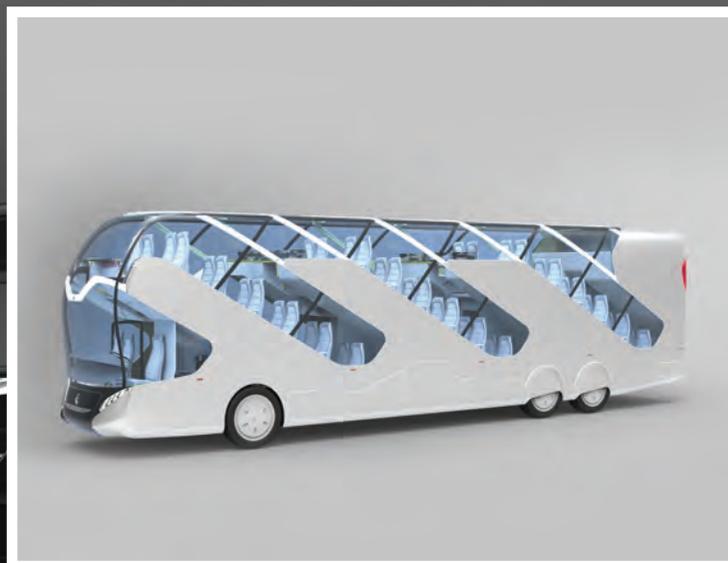
C
Edis Vojić,
Kuhinja (Laser Swiss
Kitchen), modelirano u
Rhinoceros, Rend – Key
Shot, Photoshop, 2018.

D
Mirza Selimović,
Grad budućnosti,
digital painting,
Photoshop, 2016.



E

Auto dizajn



F

Dizajn transportnih sredstava



G

Dizajn video igara



H

Karakter dizajn

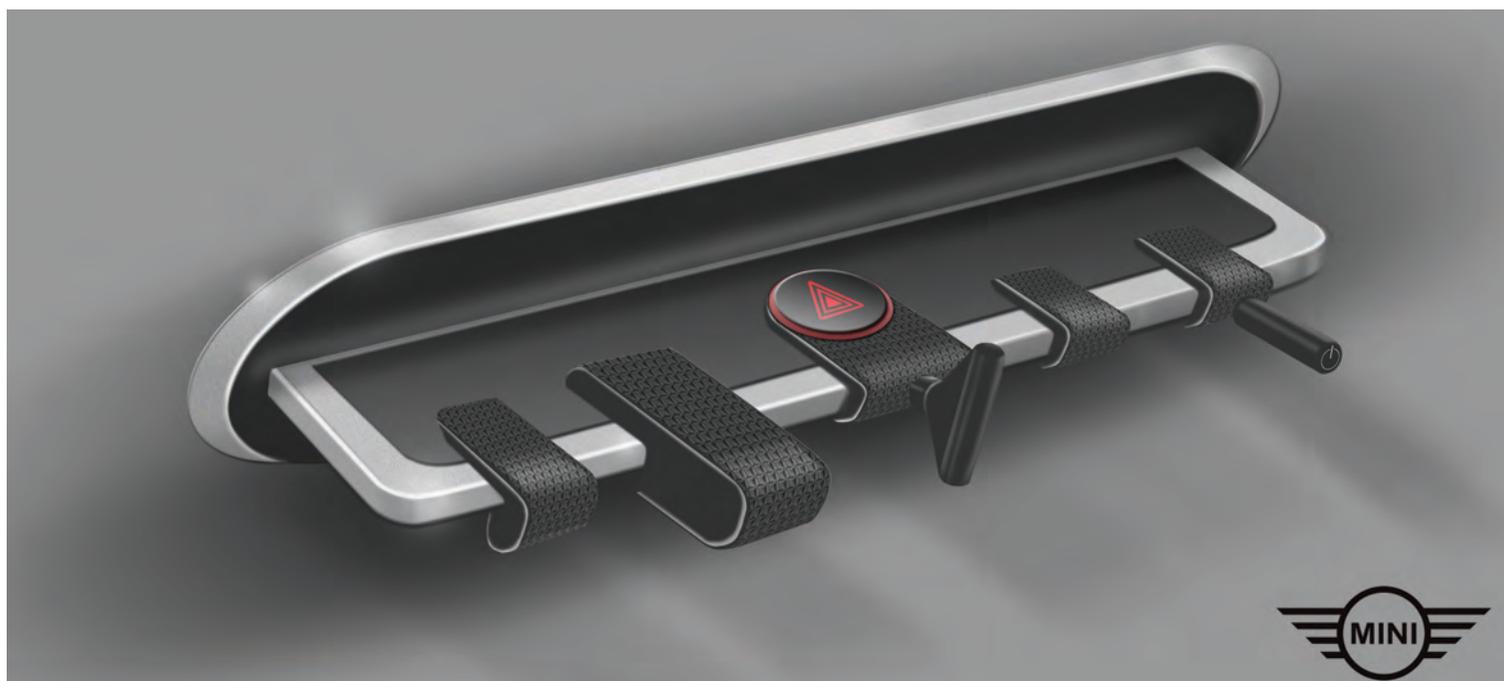
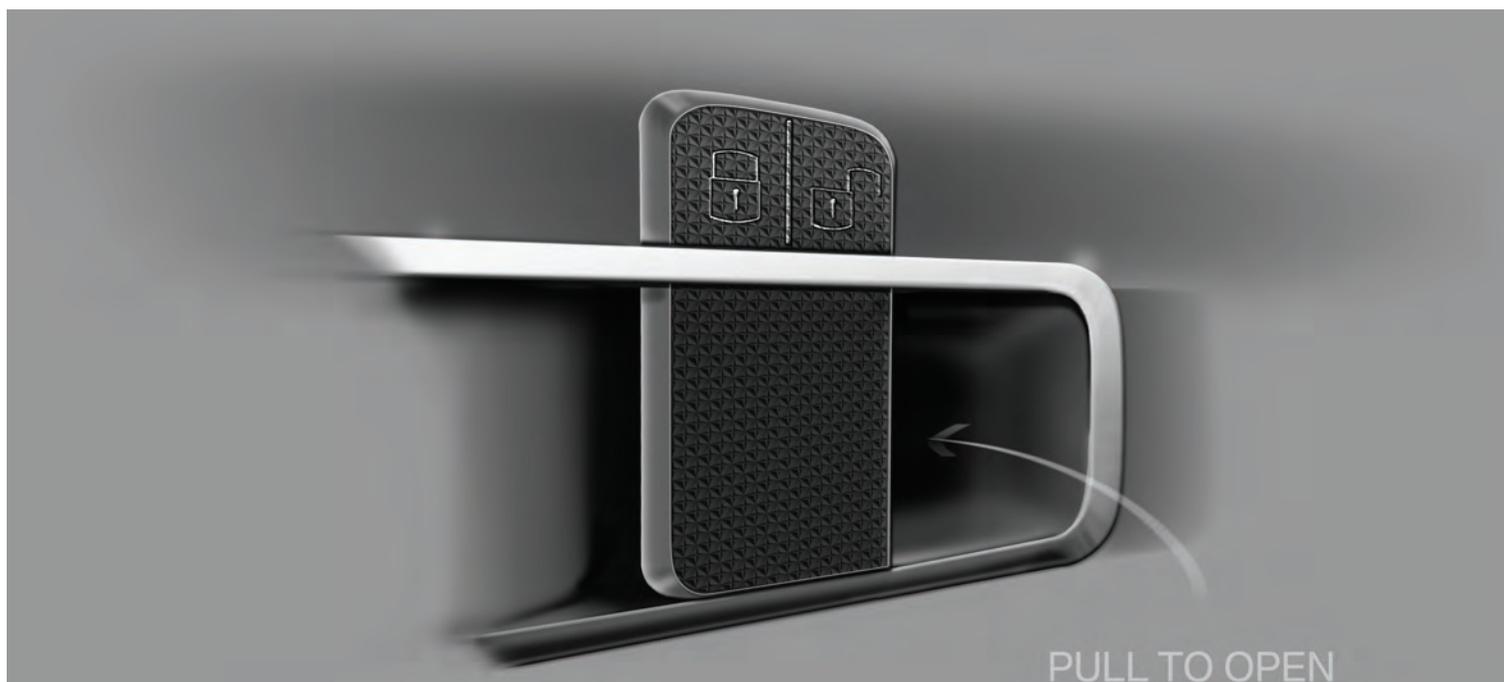
E
Sajdin Osmančević,
Motocikl, modelirano u
3DsMax, 2014.

F
Sajdin Osmančević,
Bus, modelirano u
3DsMax, 2015.

G
Seid Tursić, *Large*,
modelirano u Maya, 2012.

H
Seid Tursić, *Little Mice
Master*, modelirano u
3DsMax, Zbrush,
Photoshop, VRay, 2014.

Sajdin Osmančević, *Bugatti*, koncept (detalj), 2018.



19-20

Produkt dizajn

19-20
Mahir Hodžić, BMW, Mini,
(19) mehanizam za
otvaranje vrata automobila,
(20) tipke, 2018.

Produkt dizajn je termin koji se izvorno veže za ideju proizvodnje i produkcije u velikim serijama – za industrijsku eru. Nakon industrijske ere došla je era tehnologije – era informacija i komunikacija, robotika i vještačka inteligencija. Sve to je uticalo i na svijet dizajna tako da se danas ovaj pojam – pojam dizajna koristi u svim sferama života i podrazumijeva mnoge, naizgled različite oblasti (pr. dizajn svjetla, dizajn zvuka, i sl.). No, mi ćemo radi jasnoće izbora ostati kod onih formi koje se još uvijek vezuju za

industrijski proces proizvodnje. Neke od tih su i forme koje nisu prepoznatljive kao zasebni entiteti već funkcioniraju kao dio nekog većeg sistema. U našim primjerima riječ je o automobilu. Kreacije mehanizma za otvaranje vrata ili tipke (19-20) koje je Mahir Hodžić dizajnirao za Mini (BMW) pripadaju toj grupi proizvoda. Automobil je u načelu složen industrijski proizvod u čiju produkciju su danas uključene različite tehnologije. Od onih klasičnih – mašinskih, do robotike i informatike. U primjerima koje smo odabrali



21

21
Sajdin Osmančević, FIAT
500, kokpit za automobil,
2018.

riječ je o produktima industrijske proizvodnje. Oni kao zasebni nemaju jasne i prepoznatljive forme (19-20) – onako kako su nam jasni brendirani proizvodi jer ne pretendiraju da imaju prepoznatljive ikoničke vrijednosti. Te vrijednosti pripadaju cjelini – tj. automobilu. Radovi koje smo odabrali nastali su u *Photoshop*-u. Ako ih pogledamo malo bolje shvat ćemo da je postupak u interpretaciji standardan, da je riječ o linearnoj i tonskoj modulaciji sa akcentom na detalju. Naravno, detalji su obrađeni minuciozno i nose info-

rmacije i o materijalu. Posebno je to vidljivo na mehanizmu za otvaranje vrata, te na tipkama, u obradi teksture – blago hrapava tamna površina. I elementi koji pripadaju grafičkom dizajnu, oznake, rasteri i strelice često se mogu naći kao dio kreacije (21) jer grafika i grafički elementi mogu znatno pomoći u postupku razumijevanja funkcija crtanih formi. U primjeru dizajna za kokpit automobila Fiat 500 grafika je sastavni dio rješenja i predstavlja njegov istaknutiji dio sa jasno vidljivim funkcijama!



(a)



(b)



(c)

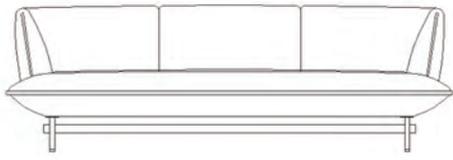


(d)

Dizajn namještaja

22
Harun Salkanović, *dizajn namještaja* (a) *Patchwork* 2013., (b) *Kare* 2014., (c) *Sofa* 2016., (d) *Foteljica* 2018.

Jednostavnost crtanih formi s akcentom na teksturi (materijalu) je odlika crteža koje je Harun Salkanović kreirao u oblasti dizajna namještaja. Patern dekorativnih tkanina i presvlaka je zapravo grafička slika ostvarena kao aplikativni sadržaj i realizirana u prostoru. Naravno, u ukupnom dojmu ne trebamo zanemariti ni ulogu boje, koja u prostoru, potiče na različita psihološka stanja i utiske te kao takva može prostor učiniti pozitivnim, toplim i ugodnim – ili obrnuto, proizvesti stanje odbojnosti i nelagode!?!



Harun Salkanović
'16



24-25

Dizajn enterijera

24-25
Edis Vojić, *Laser Swiss*
Kitchen, kuhinja, 2018.



26-27

26-27
Edis Vojić, *Laser Swiss Kitchen, kuhinja, 2018.*

Ove bismo primjere, na prvi pogled, razumjeli kao fotografije koje su snimane za neki od brojnih kataloga koji promoviraju mobilijar i opremu za enterijere, u našem primjeru za kuhinje. Široki plan, difuzno svjetlo, bogatstvo detalja samo su neki od brojnih kvaliteta koji stvaraju pozitivan utisak o prostoru, čine ga otvorenim i poželjnim. Kreirana slika ima promotivni karakter. No, ovo nije rezultat vješto insceniranog prostora za *photo session*!?! Ovo je rezultat kreativnog procesa podržanog digitalnim alatima pomoću kojih je autor

precizno iscrtao svaki oblik, odredio mu veličinu, simulirao vrijednosti materijala i ukomponovao ih u jednu funkcionalnu cjelinu. Svemu tome trebalo je dati takve vrijednosti cjeline (arhitektonske, komunikacijske i estetske) pomoću kojih će nam pokazani sadržaj izgledati poznat i poželjan. Autor je u produkciji ovih zadataka koristio *Rhinoceros 5.0* za 3D modelovanje, *Render – Key Shot 7* za materijalizaciju, a za konačni slikovni rezultat u postprodukciji – *Adobe Photoshop CS6*.



28

Auto dizajn

28
Mahir Hodžić, BMW, Mini,
enterijer automobila 1,
Photoshop, 2018.

U oblasti auto dizajna postoje dva naizgled neodvojiva sadržaja. Unutarnji dio automobila – enterijer, i vanjski – eksterijer. Iako automobil predstavlja jednu funkcionalnu i proizvodnu cjelinu – jedan integralan proizvod, često u studijima za dizajn automobila ova dva sadržaja rade dvije različite osobe – **dizajner eksterijera** se bavi temeljnim karakteristikama vanjske siluete automobila a **dizajner enterijera** radi unutrašnji dio – kokpit, sjedišta i sl. Naravno, oba stručnjaka se u osnovi rukovode istim načelima i nastoje postići

iste oblikovne ciljeve. Primjeri koje smo odabrali za ilustraciju ovih razlika su projekat Mini (BMW) na kome je radio Mahir Hodžić i projekt električnog automobila EZ na kome je 2003. godine radio Omer Halilhodžić. Razlika između ova dva projekta nije samo prostorna (enterijer i eksterijer), već je razlika i u načinu interpretacije. Enterijer je realiziran obradom u *Photoshop*-u a eksterijer pripada postupku modeliranja (sculpting). Posebnu pažnju kod ilustracije enterijera treba obratiti na grafiku i grafičke



29

29
 Omer Halilhodžić, EZ –
 električni automobil,
 dizajn, 3DsMax, 2003.

elemente u obradi slike, na raster i grafičke oznake, te povezati ove elemente sa sličnim, prisutnim u dizajnu sportske opreme – posebno one usmjerene mladima (tačkasti raster, tipografija i boja). Tada ćemo shvatiti da je cjelokupna strategija oko koje se razvija dizajn automobila (Mini) bazirana na kreaciji automobila za mlade, na vizualima i iskustvu mladosti, te trendovima koji su važeći za tu kategoriju potrošača u svim sferama - u oblasti proizvoda i usluga, ali i komunikacijama, i u medijima!?!



30



31

Dizajn video igara

30-31
 Darijan Kalauzović,
*Robot 3VA, Character
 Design, 2016.*

U odabranim primjerima iz stvaralaštva autora Darijana Kalauzovića (*Character Design*) nalazimo nekoliko važnih momenata koji nam mogu pomoći u boljem razumijevanju crtanja u digitalnom okruženju. Prvi od njih vezan je za ideju uspostave prostora i definiranje njegovih sadržaja. Upotreba vektora, poligona i mreže omogućava strukturalnu osnovu u kreaciji oblika i prostora (30). Linijski sistemi ove vrste nemaju one izražajne kvalitete kakve nalazimo u crtanju u klasičnim likovnim medijima i sa klasičnim

sredstvima za crtanje. Njima nedostaje osjećajnost i senzibilitet. Rekli bismo da su crteži nastali klasičnim sredstvima nepovijetljivi, autentični i originalni. Naravno, to ne pripada njima po sebi – to pripada **čovjeku kao biću koje ponavlja u samosličnosti. Ponavljati u istovjetnosti svojstveno je biću tehnike.**

Obzirom da pripadaju biću tehnike, digitalna sredstva i mediji omogućavaju uspostavu linearnih sistema koji posjeduju preciznost i tehnički su ekzaktni – mjerljivi i precizno



32



33

32-33
Darijan Kalauzović,
*G_Suit, Character
Design, 2016.*

matematički odredivi. Nakon faze crtanja slijedi faza modeliranja (*Sculpting*) u kojoj se na mrežom definirani volumen dodaje materijal (32), a tek nakon toga se uspostavljena forma "oplemenjuje" teksturom i bojom, i konačnoj formi daje reprezentativan karakter (33). Stepem reprezentativnosti, u zavisnosti od vještine u obradi detalja može ići dotle da postignuti rezultat ima obilježja fotografske slike – što znači da posjeduje maksimalnu uvjerljivost u obradi teksture, u modelaciji svjetlom i u boji.

Reprezentativnost konačnog rezultata (34) može ići tako daleko da se u kreiranoj iluziji "osjeti" toplina kože ili hladnoća metala. Do ovih se rezultata dolazi u postprodukciji u kojoj do izražaja dolaze vizuelna i interpretativna iskustva koja je autor stekao i ima u uspostavi klasične slike, u definiranju prostornih planova (oštro i izdašno opisani detalji u prvom planu i neoštro opisivani u pozadini), u distribuciji valeskih vrijednosti (osvjetljen prvi plan i zatamnjena pozadina), u vještini podražavanja teksture različitih materijala (kose, kože, metala), te izboru palete (kolorita) kojim se dobija toplina (ili hladnoća) slike. U realizaciji ovih svojih ideja autor je u produkciji koristio *Pixologic Zbrush*, *Autodesk 3DsMax*, *VRay*, a u postprodukciji *Rend – Key Shot* i *Photoshop*.



Karakter dizajn

34
Darijan Kalauzović,
*GDB -Ginger Dwarf
Bombardier; Urin
Davaad*, karakter je
baziran na autorskom
radu *Dwarven Bombardier*
norveškog umjetnika
Christer Sveen-a,
Character Design,
2016.





35-36

Arhitektura

35-36
Mirza Selimović,
Grad budućnosti
(diplomski rad),
matte painting,
2013.

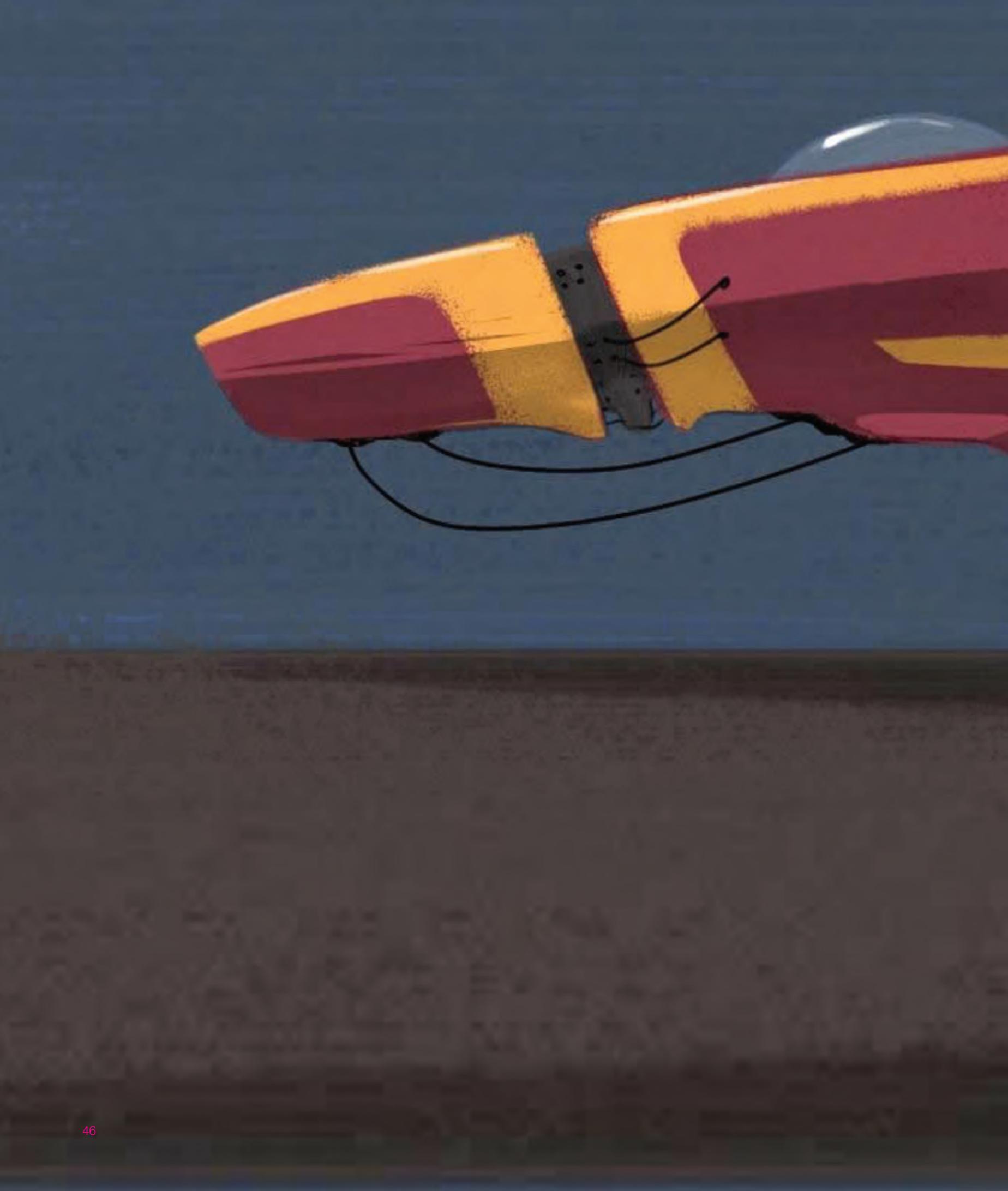


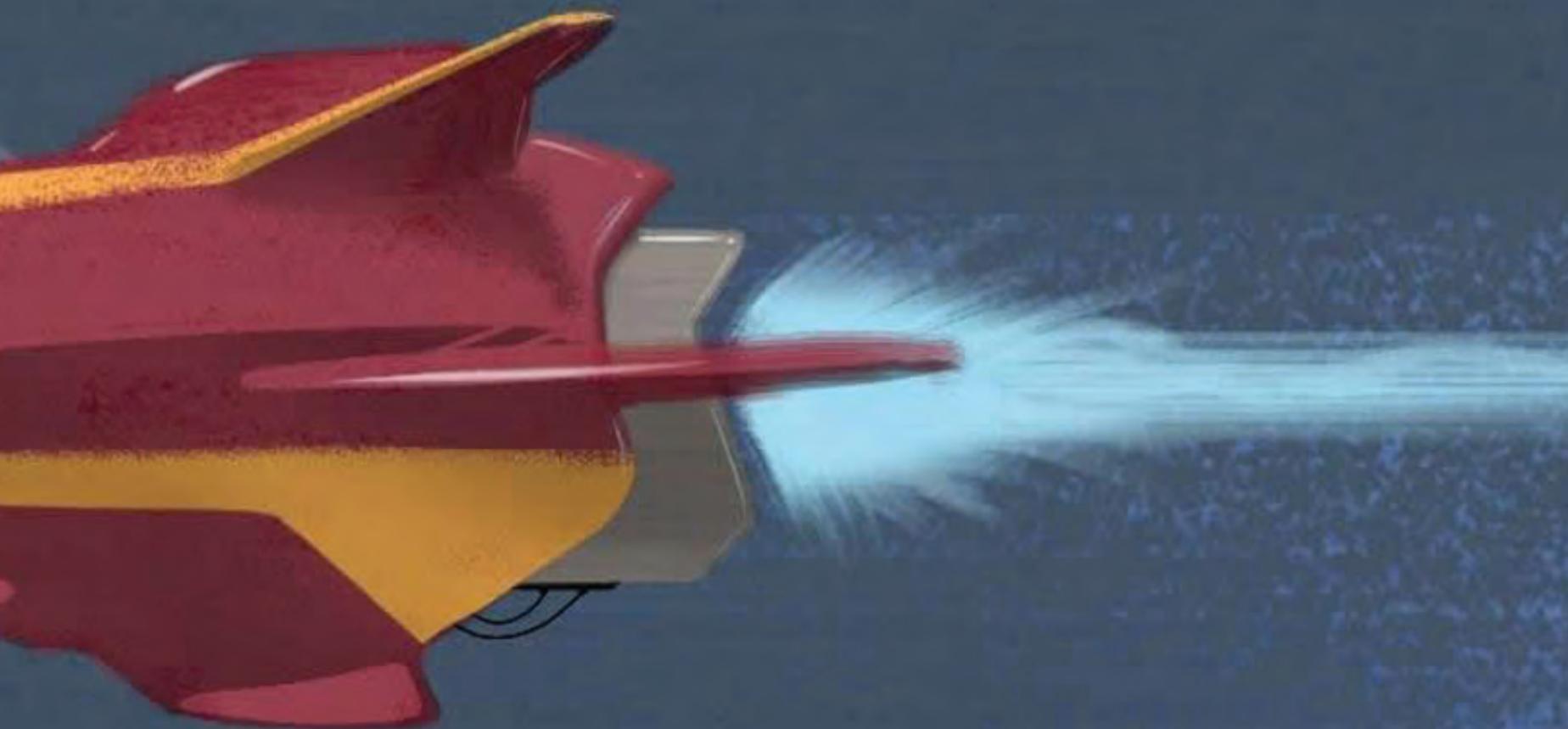
37-38

37-38
Mirza Selimović,
Grad budućnosti (diplomski rad), matte painting, 2013.

Odabrani primjeri su dio diplomskog rada Mirze Selimovića koji je realiziran u okviru predmeta Unikatno oblikovanje 2013. godine. Tematski ovaj rad se bavi problemima grada u budućnosti (2045). Slike su izraz stavova do kojih je autor došao u svome iscrpnom sociološkom istraživanju. Naravno, u istraživanju nisu zaobiđeni ni tehnologija niti ekonomija, kao ni komunikacije i mediji. Oblikovane slike su svojim sadržajima vizuelni izraz utvrđenih stanja i mogu se shvatiti i kao scenske kulise, odnosno dio

urbane scenografije ne samo za stanovnike grada budućnosti, već i kao dio *storyboard*-a za snimanje nekog SF (*Science Fiction*) filma. Ova vrsta likovne obrade u digitalnom mediju se zove **matte painting**. Likovna obrada sadržaja bazirana je na mnoštvu različitih interpretativnih iskustava u oblasti digitalnih medija – crtanja, slikanja, 3D modeliranja i fotografije, i često znači kombinaciju različitih postupaka i gotovih “podloga”. Matte painting se danas izdašno koristi u video animaciji i *Gaming Design*-u.





Osnovne studije

Vježbe crtanja koje smo izdvojili u ovom pregledu prate ciljeve koje smo definisali u uvodu i ilustrirali ih autorskim radovima Sajdina Osmančevića. **SENAD MURATSPAHIC**

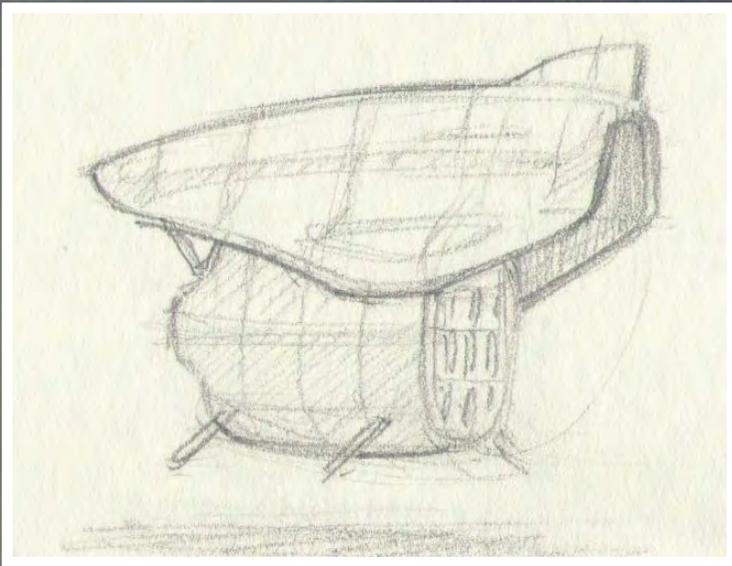
Osnovni pojam koji ćemo u postupku crtanja koristiti je – **pojam modeliranja**. Linijom, valerom, teksturom i bojom mi modeliramo oblike u prostoru, propitujemo unutarnju strukturu tih oblika, promišljamo njihove funkcionalne kvalitete, utvrđujemo njihov položaj u prostoru, te valerskom i kolorističkom modulacijom ostvarujemo njihove plastičke i estetske kvalitete.

Različiti načini njihove obrade – modulacije – mogu dati i različite stilske i estetske kvalitete i uputiti nas ka dizajnu proizvoda, gaming designu i ilustraciji.

Nekoliko studija autora Senada Muratspahića koje smo izdvojili za ovu priliku objedinjuju likovna i dizajnerska opredjeljenja i ciljeve, pokazuju interpretativne kvalitete klasičnog crtanja u modeliranju linijom, tonom, valerom i bojom, ali i kvalitete koji se postižu u digitalnim medijima i digitalnom obradom slike.

Klasične vrijednosti crtanja su nešto što treba usvojiti svaki dizajner. Ne toliko zbog “rukopisa” odnosno stila, već zbog prirode vizuelnog jezika, zbog njegove sintakse i principa likovnog oblikovanja. Dizajner djeluje u prostoru, oblikuje prostorne sadržaje, tim sadržajima pridodaje funkcije i značenja i promovira ih kao slike. Kvaliteti prostora i slike – sistemi prostornog prikazivanja (pravilna – ortogonalna projekcija, linearna perspektiva, izometrija); prostorne strukture (unutarnje i vanjsko); prostorni planovi (blizu i daleko); odnos lik – pozadina; likovni elementi; načela likovnog komponiranja i slojevi slike (formalni, ikonički, simbolički i estetski) su preduslovi koje nužno mora upoznati svaki crtač. Uporedo s tim poznavanje tehnoloških procesa, priroda komunikacije koju korisnik ima s proizvodom, simbolička važnost i potrebnost proizvoda, kao i mehanizmi marketinga

i advertisinga su nešto što je nužno za – razumijevati i baviti se dizajnom. Odabrani crteži Senada Muratspahića pokazuju iskustva klasičnog crtanja, interpretativne kvalitete linije – senzibilitet i osjećajnost, ali i vještine modeliranja valerom i bojom, prostorne kvalitete predstave kao i kvalitete teksture (materijalizacija). Tu su i stilske i interpretativne razlike određene svrhom – odnosno različiti ciljevi i namjena kreiranih crteža. Neki od njih su podesni kao predlošci za ilustracije, neki kao karakteri za strip junake ili scene, neki kao karakteri za tehničke udžbenike, neki kao karakteri u oblasti *Gaming design*-a. Raspon mogućnosti, stilske i interpretativne razlike u postignutom pokazuju crtača koji nema samo talent, već ima razumijevanje i mišljenje o crtežu kao rukopisu ili sredstvu kojim se, u zavisnosti od konteksta mogu ostvariti različiti rezultati. Ovdje je riječ o autoru koji misli crtežom!?! Upoznati crtanje na takav način – kao misaoni proces i proces interpretacije (ili kao vrstu rukopisa koji može imati mnoštvo stilski različitih mogućnosti) ostvariv i s novim tehnologijama (tehnologije digitalne obrade slike) i novim vizualnim rezultatima, novom estetikom slike, ili novom slikom je intencija ove knjige.



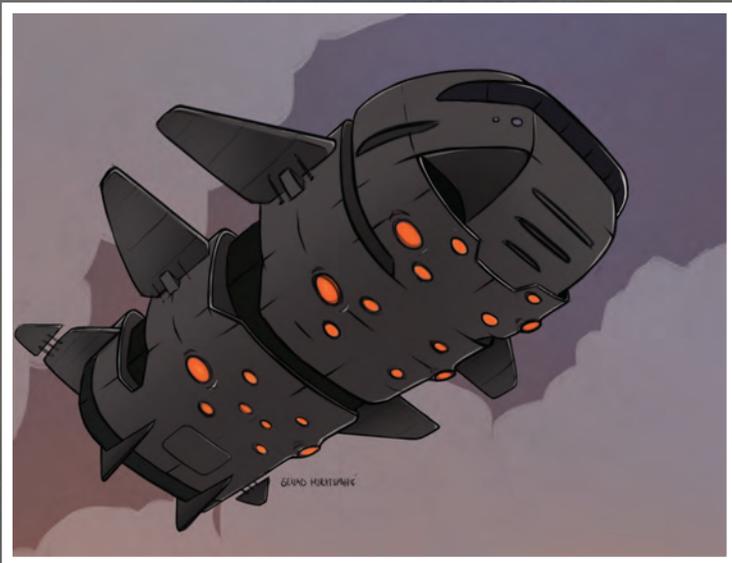
A

Crtež olovkom



B

Kolorirani crtež / digitalna obrada



C

Ilustracija 1 / digitalna obrada



D

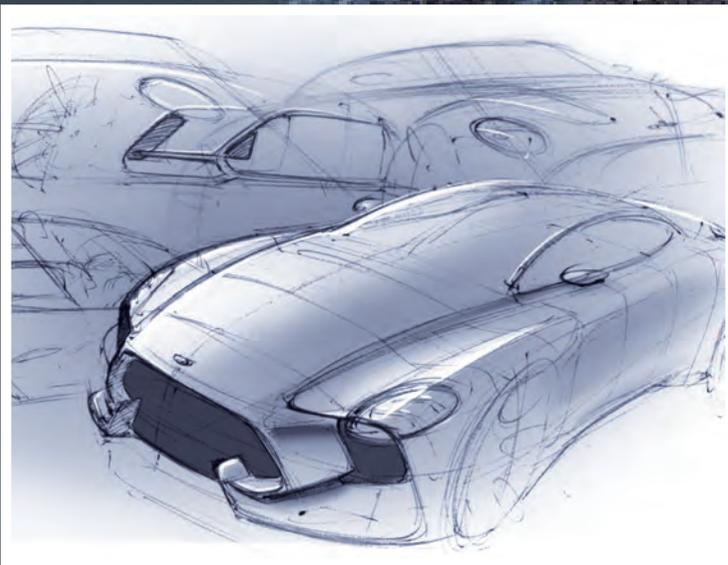
Ilustracija 2 / digitalna obrada

A
Senad Muratspahić,
*Letjelica, crtež olovkom
na papiru, 2017.*

C
Senad Muratspahić,
*Letjelica, kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2017.*

B
Senad Muratspahić,
*Letjelica, kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2017.*

D
Senad Muratspahić,
*Letjelica, kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2017.*



E

Strukturalni crtež / digitalna obrada



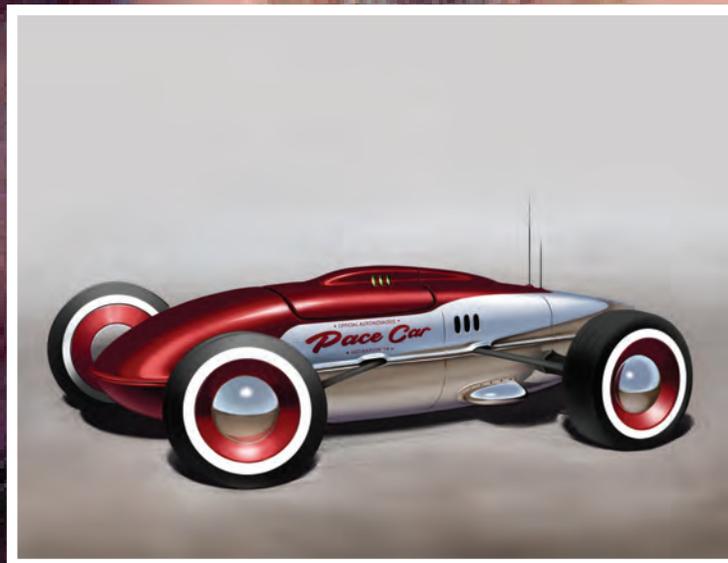
F

Materijalizacija / digitalna obrada



G

Kolorirani crtež / digitalna obrada



H

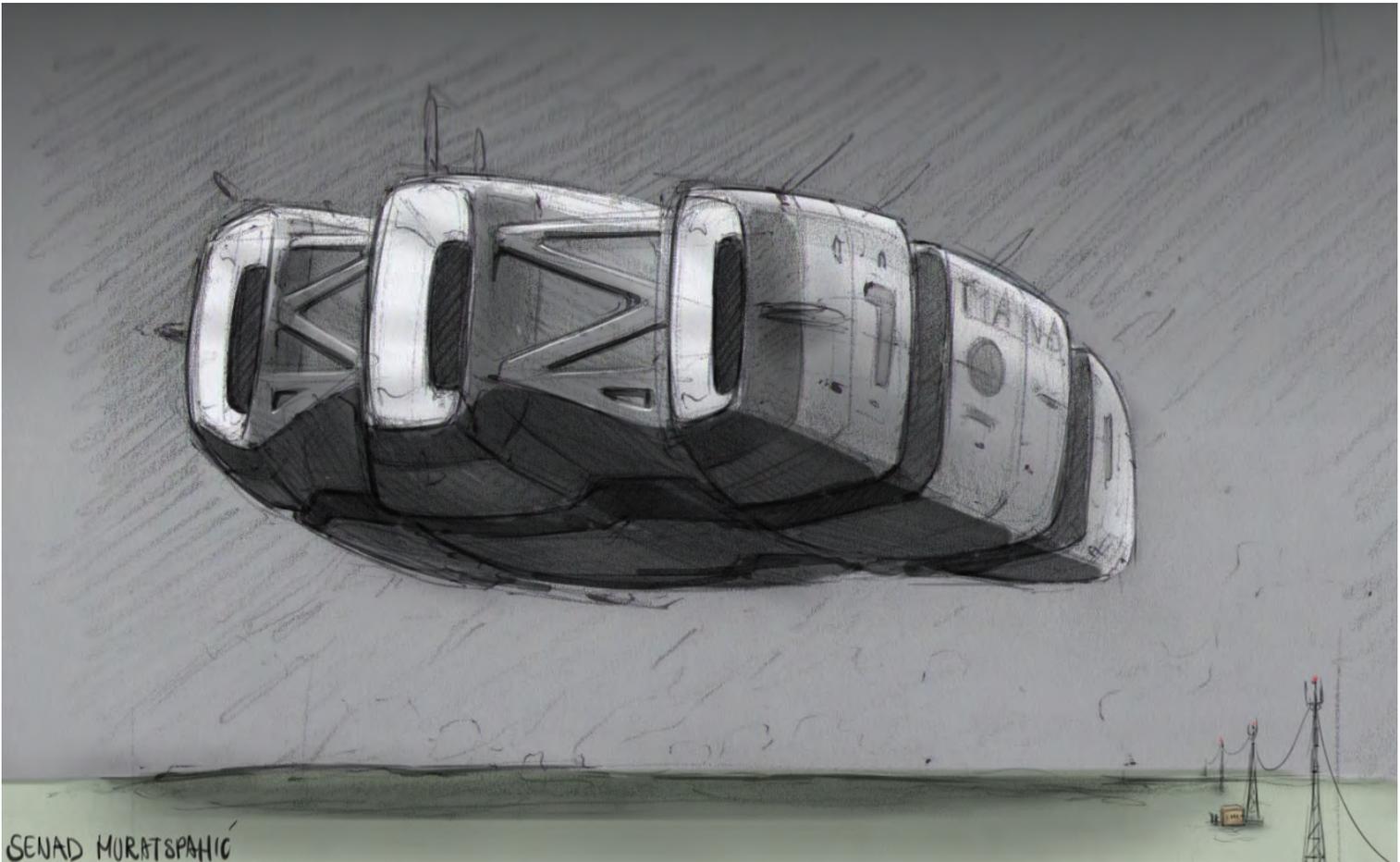
Reprezentativan crtež / digitalna obrada

E
Senad Muratspahić,
*Automobil, strukturalni
crtež, digitalna obrada,
2017.*

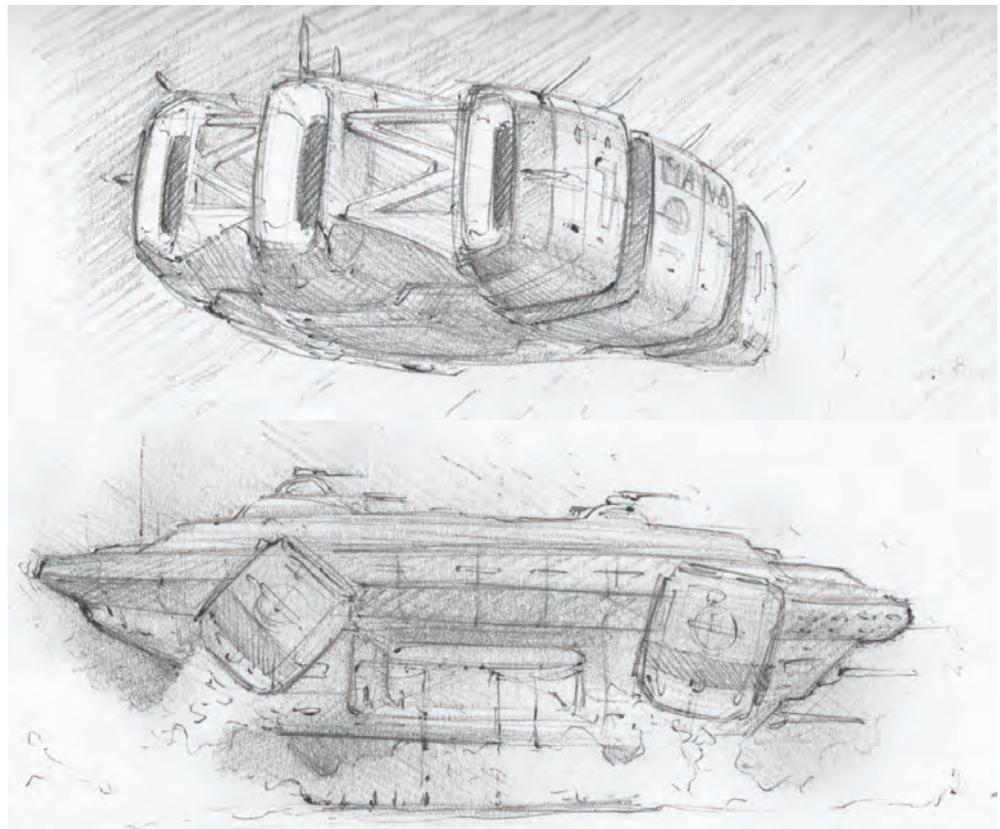
G
Senad Muratspahić,
*Automobil, kolorirani crtež
(materijalizacija), digitalna
obrada, 2017.*

F
Senad Muratspahić,
*Automobil, kolorirani crtež
(materijalizacija), digitalna
obrada, 2017.*

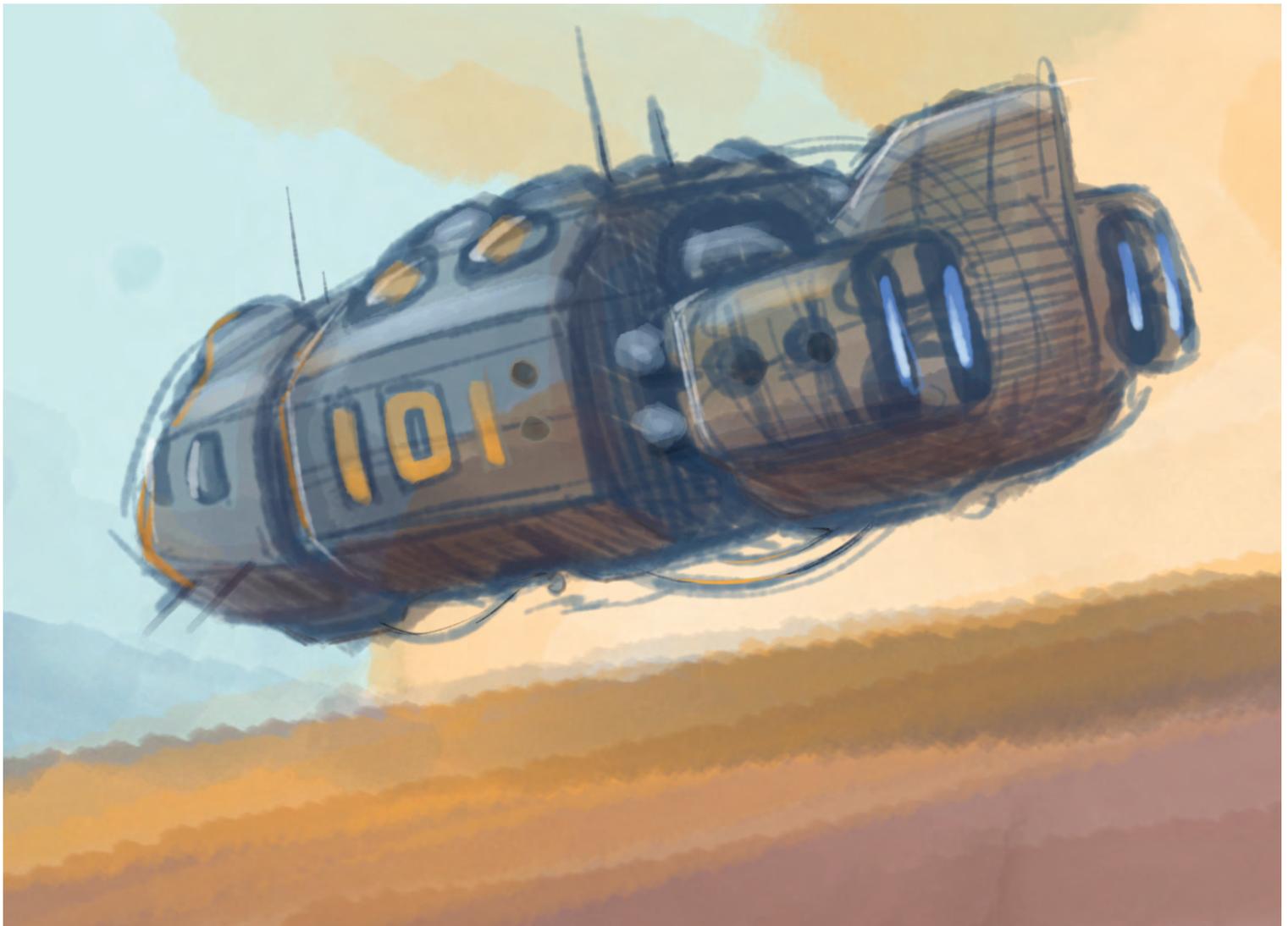
H
Senad Muratspahić,
*Bolid, kolorirani crtež
(materijalizacija), digitalna
obrada, 2017.*



39-40



39-40
Senad Muratspahić,
Letjelica, kolorirani crtež
(39), *crtež olovkom* (40),
2017.

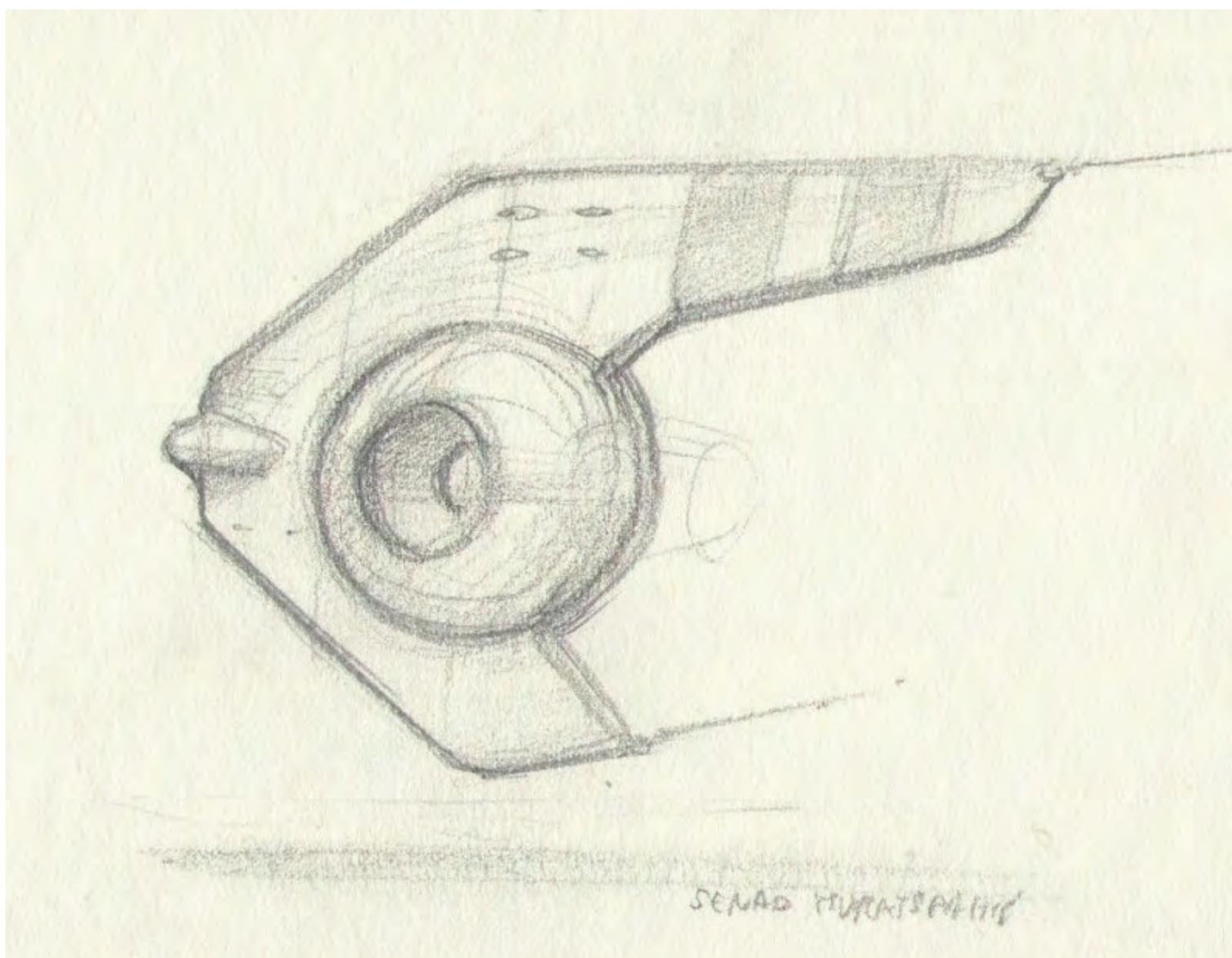


41

41
Senad Muratspahić,
Letjelica, kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2017.

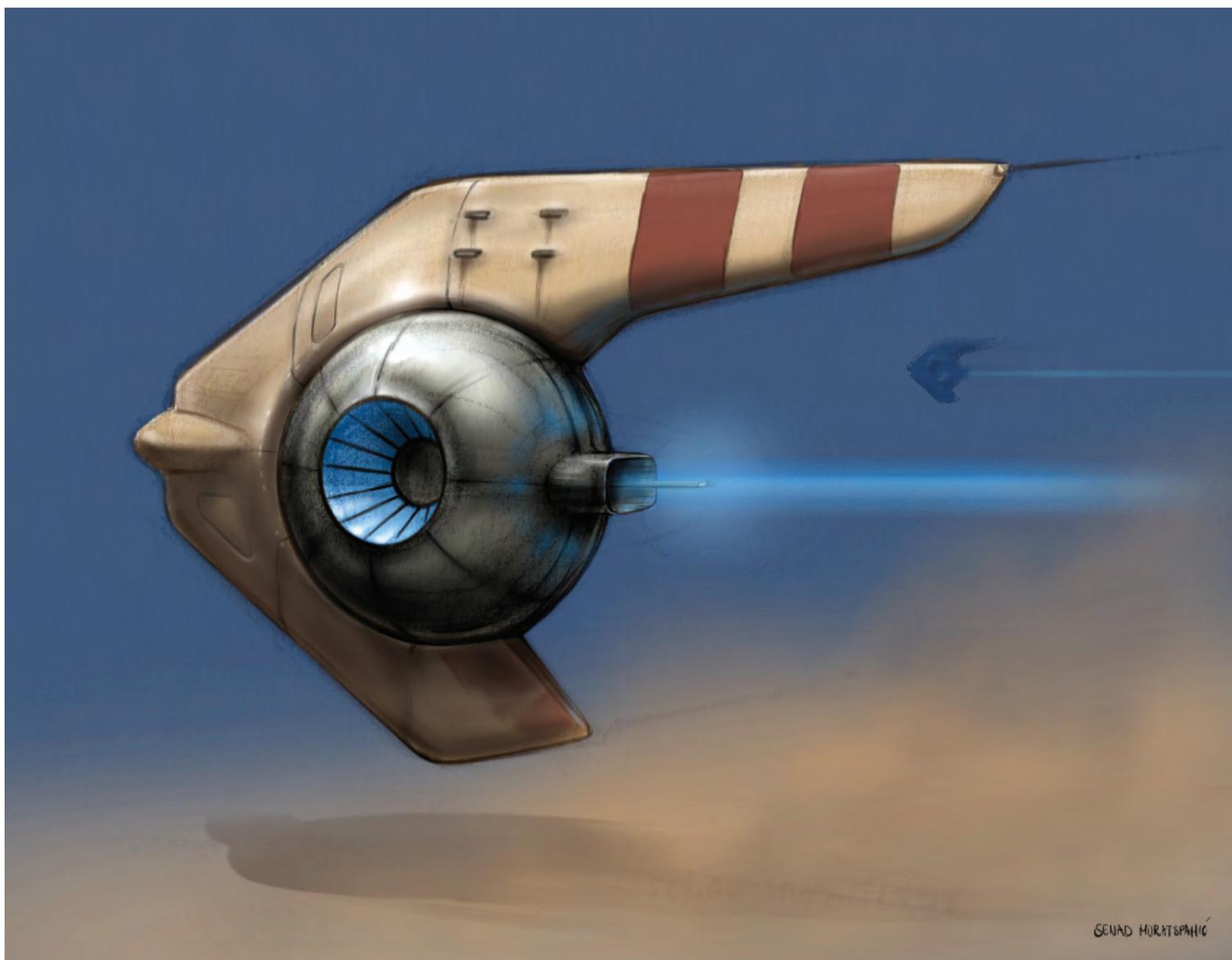
Kao ilustraciju procesa crtanja odabrali smo radove Senada Muratspahića. S njima je vidan put "sazrijevanja" jednog autora koji ima istovremeno i umjetnički senzibilitet i dizajnerski potencijal. U radovima na temu letjelica različitih oblika (39-43) on pokazuje da je njegov likovni rukopis jasno profilisan ali i stilski vođen, te kao takav svoju primjenu može imati u oblasti ilustracije, animacije i umjetnosti stripa. Gradbene vrijednosti linije su izražene ali linearni opisi nisu tvrdi, naprotiv, posjeduju meke i suptilne

valerske vrijednosti i daju utisak meko modeliranih formi. Ovakav pristup, sukladno temi, pojačava utisak oblika koji vibrira i koji se kreće. I koloristički angažman ide tome u prilog (41). Tonske vrijednosti su manje intenzivne, obrisi su neoštri, pogotovo kod onih oblika koji su u pozadini (krajolik, nebo). Ovaj rad pokazuje proces u kom je autor na papiru nacrtao željeni sadržaj, a potom ga je skenirao i dopunski koloristički obradio koristeći se alatima za digitalnu obradu slike.



42

42
Senad Muratspahić,
Letjelica, crtež olovkom,
2017.

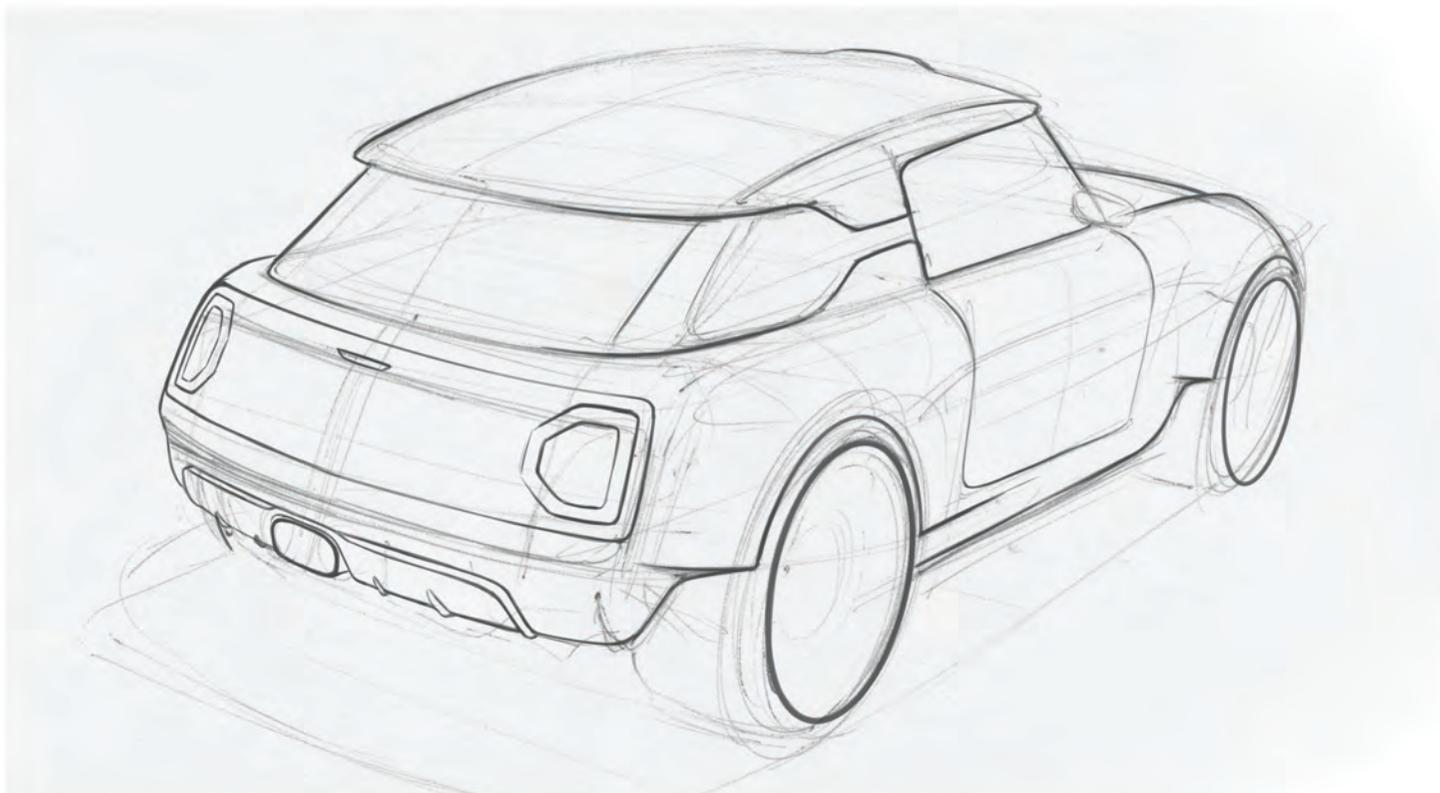


43

43
Senad Muratspahić,
Letjelica, kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2017.

I na ovom primjeru vidni su kvaliteti o kojima smo govorili na prethodnim crtežima. I postupak je isti – prethodno iscrtna forma olovkom na papiru, potom skenirana pa doručena u *Photoshop*-u. No, ovdje je ukupan kolorit intenzivniji (43), kontrastne vrijednosti izražajnije a forma s kolorističkom obradom dobija na čvrstini, za razliku od crteža (42) koji je još uvijek vidno mekši i s manje jasnijim obrisima. Čak bi se moglo reći da je s kolorističkom obradom forma “popravljena”, tj. da je konačan rezultat

precizniji, likovi pravilnije opisani. Orientacija ka ovim vrijednostima u opisivanju forme – precizni i pravilno opisani oblici više pripadaju dizajnu zbog činjenice da precizne informacije o veličini (mjere) znače i nesmetanu realizaciju rješenja (ideje), njegovom prevođenju u tehnički crtež i produkciju unutar nekog od tehnoloških sistema za proizvodnju. Vještim valerskim modeliranjem postignuta je plastičnost forme, istaknuti su volumeni, a prisutnost treće dimenzije postignuta kontrastom svijetlo – tamno.



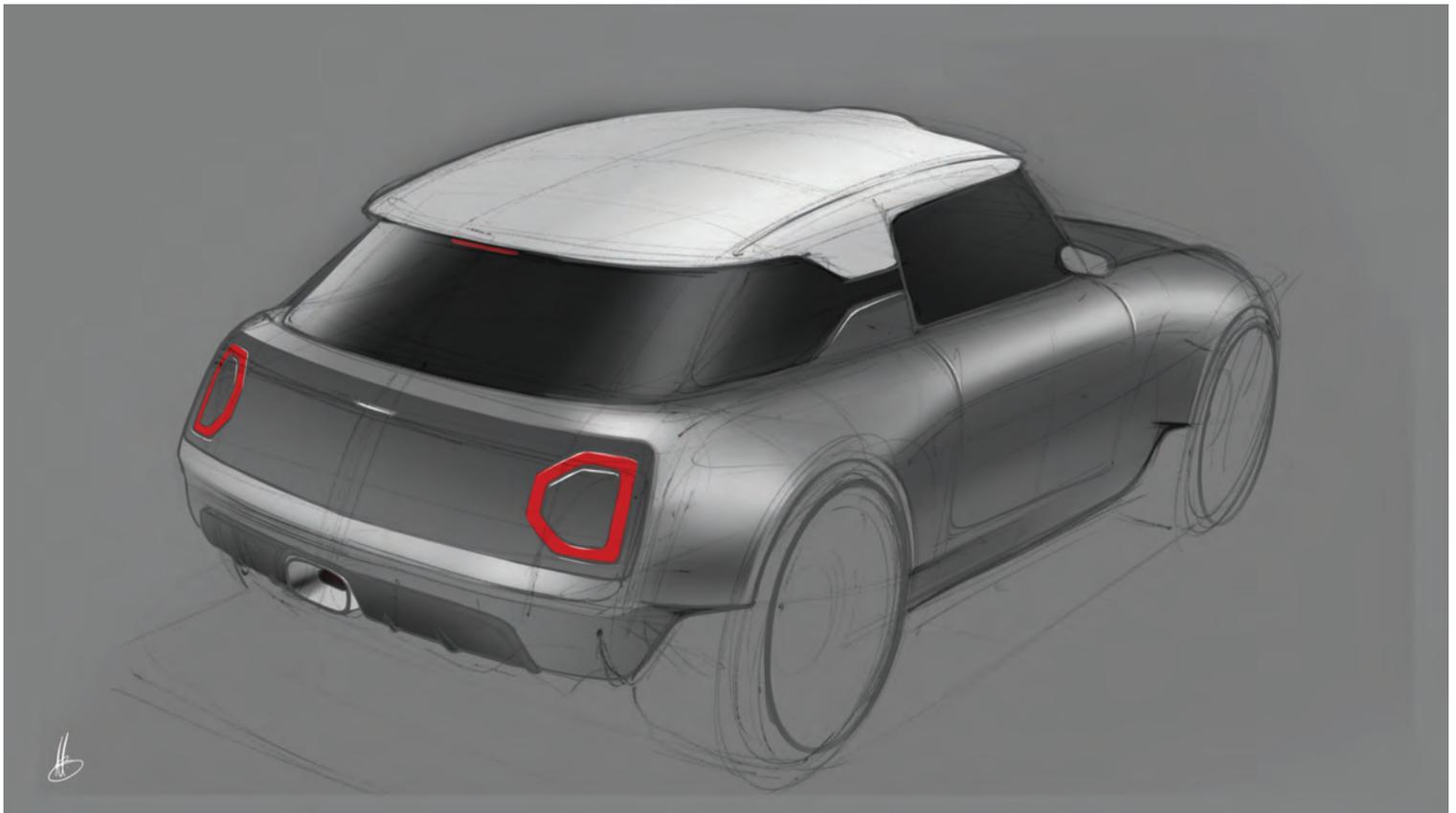
44

44
Senad Muratspahić,
Automobil, crtež olovkom,
2017.

45-46
Senad Muratspahić,
Automobil, digitalna
obrada, 2017.

Za razliku od primjera na prethodnim stranama, rad na dizajnu automobila – ovdje prikazan u fazama – pokazuje nove i drugačije kvalitete. U crtežu njegova linija je preciznija i oštrija, gradbeni kvaliteti jasnije izraženi (tanje i deblje linije) a strukturalna osnova forme naglašena. Forma je dopunski uokvirena tamnijim linearnim opisima. Valerska obrada samo unapređuje i čini jasnijom trodimenzionalnu prirodu crtane forme. Pojačanim kontrastom i snažnim refleksijama – metalni sjaj – pokazuju se i vrijednosti materijala.

Autor u interpretativnim varijablama sa sivom (45) i crnom (46) pozadinom propituje valerske vrijednosti u opisivanju forme. U procesu kojim se služi on uvodi i grafičke elemente (način na koji je istakao zadnja stop svjetla) i obilježava ih bojom (crvenom bojom istaknuti znak). Dalji bi postupak u interpretaciji značio jasniju obradu tekture (materijalizacija) i uvođenje boje. Naravno, ne trebamo zanemariti ni detalje. Zanimljivo od ranije, postupak isticanja detalja čini završnu fazu obrade crteža uvjerljivijom.



45-46





47

47
Senad Muratspahić,
Automobil, crtež –
digitalna obrada, 2017.

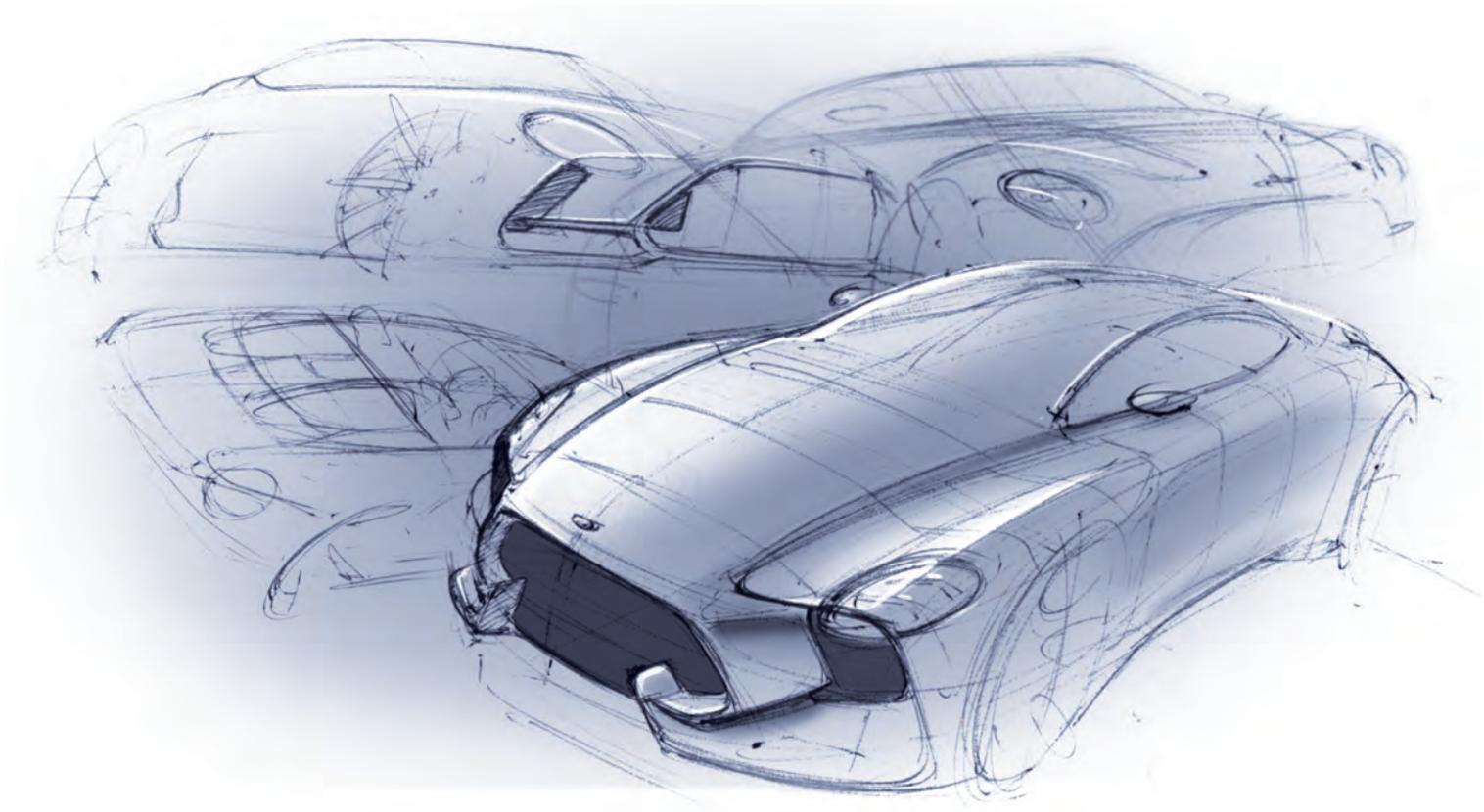


48

48
Senad Muratspahić,
*Automobil, crtež –
digitalna obrada, 2017.*

Kvaliteti crteža i digitalne obrade crteža i slike o kojima smo govorili na prethodnom primjeru vidni su i u ovom radu. I ovdje je moguće analizirati postupak interpretacije sukcesivno, od slobodno skicirane forme, njene linearne dorade, markiranja pojedinih sadržaja tonom (sivo) do konačne kolorističke obrade i isticanja detalja. S ovim primjerom imamo prisutan jedan znak o prostoru – sjenu. Automobil leti!?! Model određivanja odnosa oblik – prostor uvođenjem sjene koju taj oblik daje je jedan

od načina definiranja tog odnosa (oblik – prostor). Drugi način određivanja ovog odnosa je projektovanje scene. No, neovisno od toga, ilustrativni karakter prikazanog, davanje predstavljenom obliku (automobil) vrijednosti koje on izvorno nema (jer znamo da automobil ide po cesti) uvodi nas u polje onih sadržaja koje možemo imenovati karakter i *gaming* dizajnom. Kao karakteran sadržaj može se pojaviti i drugdje, u printanim (strip) i video medijima (video igre).



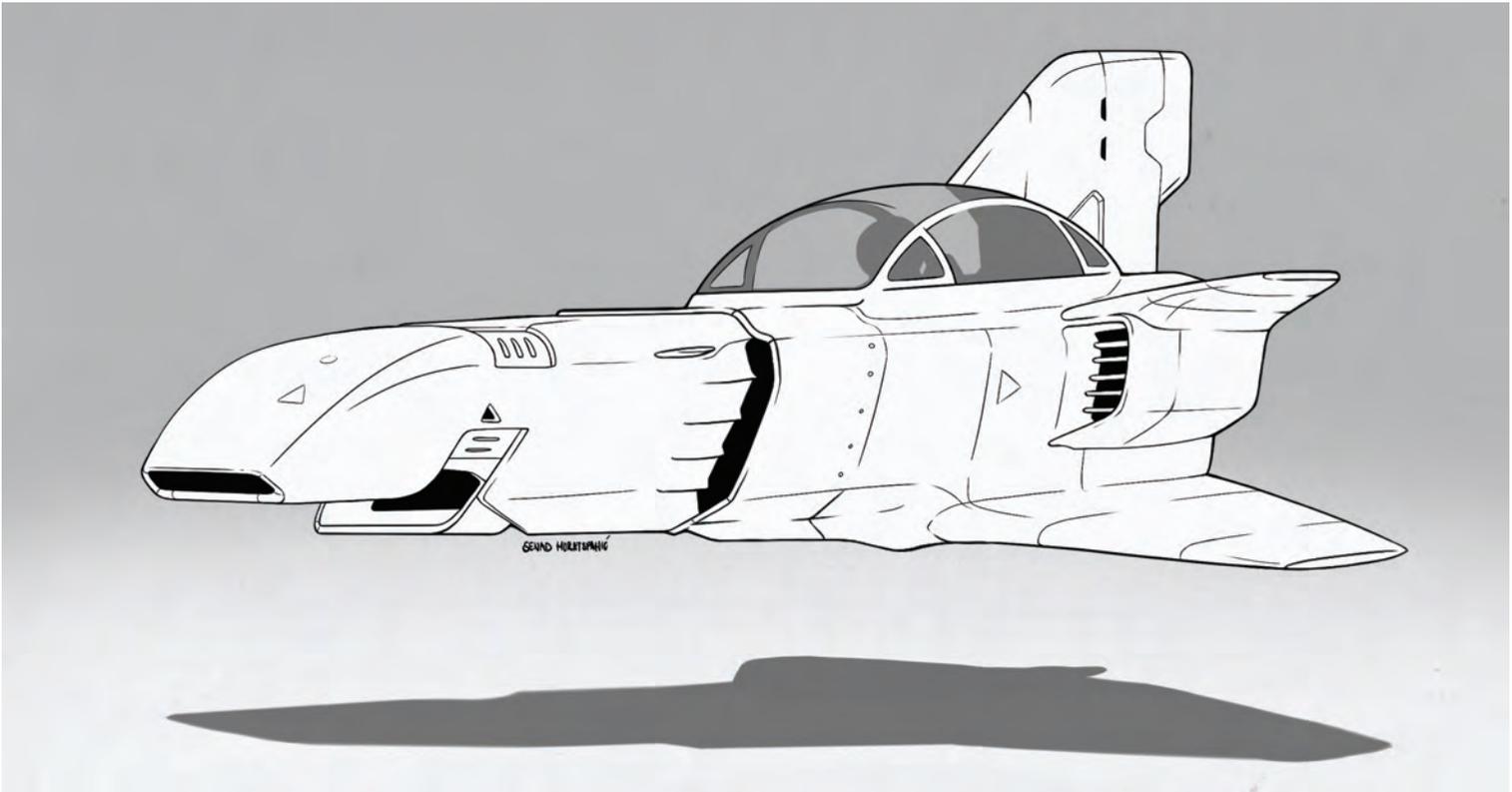


50

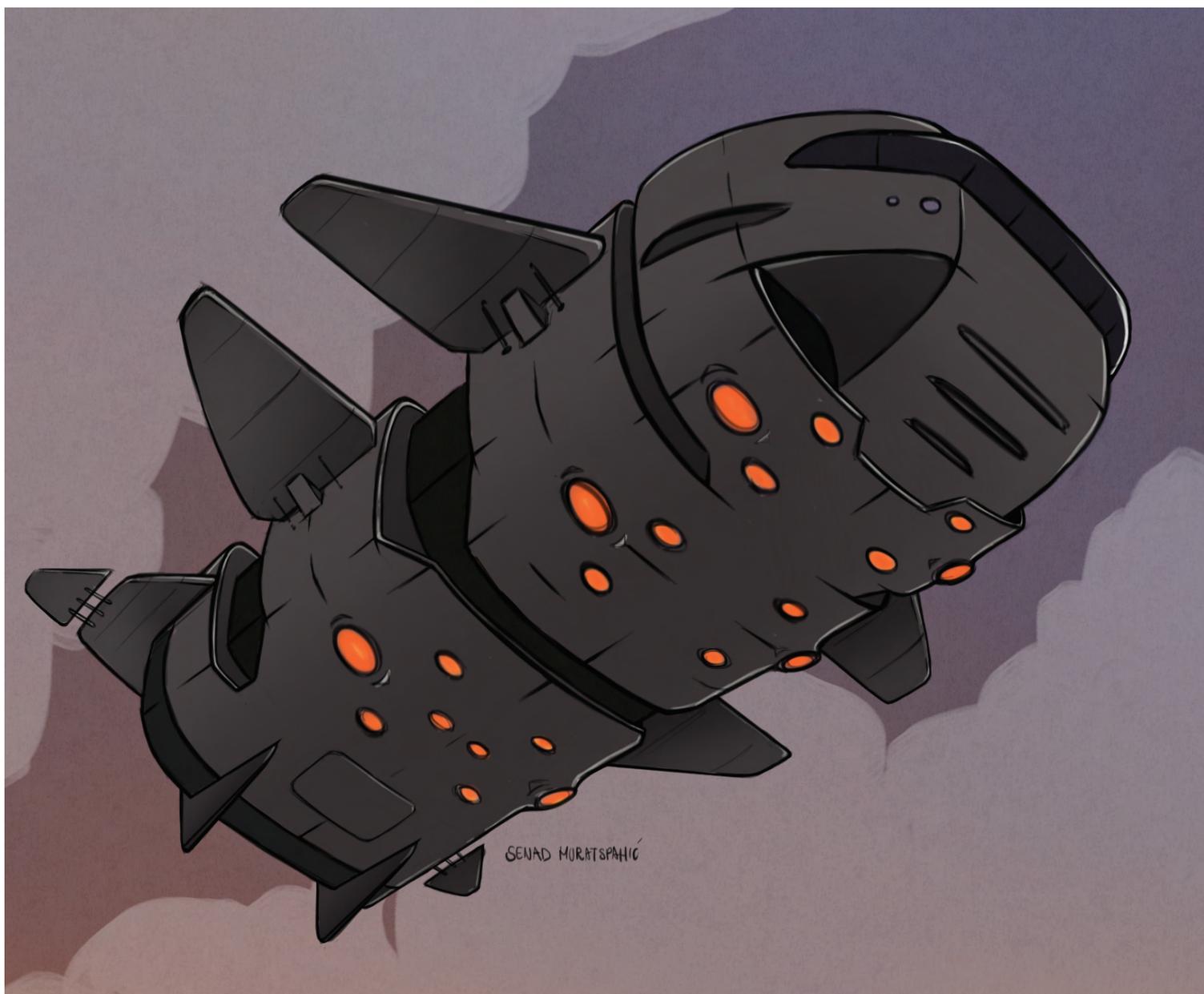
50
Senad Muratspahić,
*Automobil, digitalna
obrada, 2018.*

U studiji na temu automobila (49) autor je prvo u crtežu odredio kvalitete ove forme, postavio je kao čvrstu strukturu s jasno oblikovanim karakteristikama, a potom, u svojoj likovnoj obradi valerskom modulacijom objasnio kvalitete volumena, te uvođenjem boje i obradom detalja kvalitete materijala (metalni sjaj). Narandžasto postavljenom pozadinom kreiranoj slici je dao topli ton. Ovaj ton je u opreci sa hladnom (metalnom) ljušturoom automobila. Oblik i pozadina se međusobno dopunjuju i kreaciji daju prozračnost i svjetlinu.

Prožimanje pozadinskog tona (scena) i forme (zadnji dio automobila), te silnice prisutne u tretmanu scene stvaraju iluziju o automobilu u pokretu. Interpretativni kvaliteti koje ovaj crtež posjeduje su maksimalni, pa tako za ovaj rezultat možemo reći da je reprezentativan. Dimenzija reprezentativnosti pojačana je i uvjerljivom obradom detalja, posebno u frontu automobila sa snažno i oštro naglašenim kontrastima koji uz efekte visokog sjaja (refleksije) stvaraju utisak dramatičnosti!



51-52



53

51-52
Senad Muratspahić,
*Letjelica, crtež – digitalna
obrada, 2017.*

53
Senad Muratspahić,
*Letjelica, crtež – digitalna
obrada, 2017.*

U seriji crteža na temu letjelica koje izdvojamo kao primjer (51-53) autor pokazuje sasvim drugačije oblikovne kvalitete linije u gradnji i opisivanju forme. Ovdje nije zadržano ništa od onih kvaliteta koje smo ranije, kod ovog autora prepoznavali u radovima (olovkom) na papiru – senzibilitet i osjećajnost. Linearni opisi su na ovim primjerima precizni i tvrdi, obrisi istaknuti i jasni, volumeni tonki jasno rasčlanjeni. U cjelini, ovako kreirana slika ima dominantno grafički karakter. No, i sa ovom

vrstom crtanja mogu se postići rezultati koji imaju svoj identitet – imaju karakter. Kao postupak, ili kao stil u crtanju svoju primjenu mogu naći u oblasti ilustracija za knjige i školske udžbenike, slikovnice za djecu (bojanke) ili biti osnova za *karakter dizajn* u nekoj od računarskih igara. Vizualni utisci koje nudi ovako kreirana slika promoviraju više tehniku i tehničko – tehničku kulturu, te se kao takvi mogu iskoristiti u procesu odgoja i obrazovanja djece u sticanju te kulture.



54

54
Senad Muratspahić,
Terenac, digitalna obrada,
2017.



55

55
Senad Muratspahić,
*Letjelica, digitalna
obrada, 2017.*

I ovi primjeri daju utisak o ilustracijama koje u sebi imaju nešto tehničko, s tim da je stepen njihove likovne obrade nešto kompleksniji. U crtežu terenca (54) dominiraju tonovi i plohe. Linearni kvaliteti crtane forme su zanemareni, ukoliko granice među plohamo ne računamo kao linije. Temeljni princip u oblikovanju je kontrast. Detalji (rasvjetna tijela – farovi) su suptilno naznačeni, a tamna boja (ljubičasto-plava) samo dodatno, simbolički pojačava ideju odbojnosti koju možemo vezati za forme

ove vrste (transporteri, oklopnjaci, borbena vozila). Za razliku od terenca, linearna struktura forme kod letjelice (55) je sačuvana. Linearni raster i detalji na trupu se mogu razumjeti nekom vrstom grafike. Suptilnije tonske vrijednosti – pastelni tonovi, mekše sjene i slabiji kontrasti joj daju sasvim drugačije simboličke vrijednosti – ona ima humaniji karakter. Možemo je razumjeti kao vrstu drona, kapsule za spasavanje (gorska služba, crveni krst), ili transport (žičare, klizališta, tobogani).





Studije materijala

Vježbe podražavanja različitih materijala koje kolokvijalno zovemo *materijalizacijom* imaju za cilj pripremiti studente produkt dizajna za onaj dio dizajnerskog procesa u kome je potrebno kreirati **reprezentativnu sliku o proizvodu**.

Reprezentativan slikovni rezultat može komunicirati sa javnošću (advertising) i kroz različite forme promocije, i u različitim medijima može obezbjediti kvalitetnu prezentaciju i promociju proizvoda – učiniti ga prepoznatljivim, poznatim i prihvaćenim.

Ova skupina vježbi ima dvostruku ulogu. Pomaže studentima da ovladaju medijem – digitalnom obradom slike koristeći se različitim softverskim paketima od *Sketch Up*-a do *Photoshop*-a, te time prošire polje svojih interpretativnih mogućnosti; uoče razlike između klasičnog crtanja (različite crtačke tehnike) i crtanja u digitalnim medijima; vrednuju postignute rezultate provjeravajući stepen vizuelne izražajnosti kreirane slike. Posebnu pažnju treba obratiti na stepen valerske modulacije oblika u prostoru i obradu detalja. Studije teksture u našim vježbama imenujemo materijalizacijom. Obrada materijala – informacije koje o njima dajemo likovnim sredstvima su izuzetno važne. Posebnu važnost imaju u kreaciji **reprezentativne slike o proizvodu**.

Reprezentativna slika nudi (pored tehničkih i utilitarnih vrijednosti) i estetske vrijednosti proizvoda, čini ga poželjnim, prihvatljivim i lijepim.

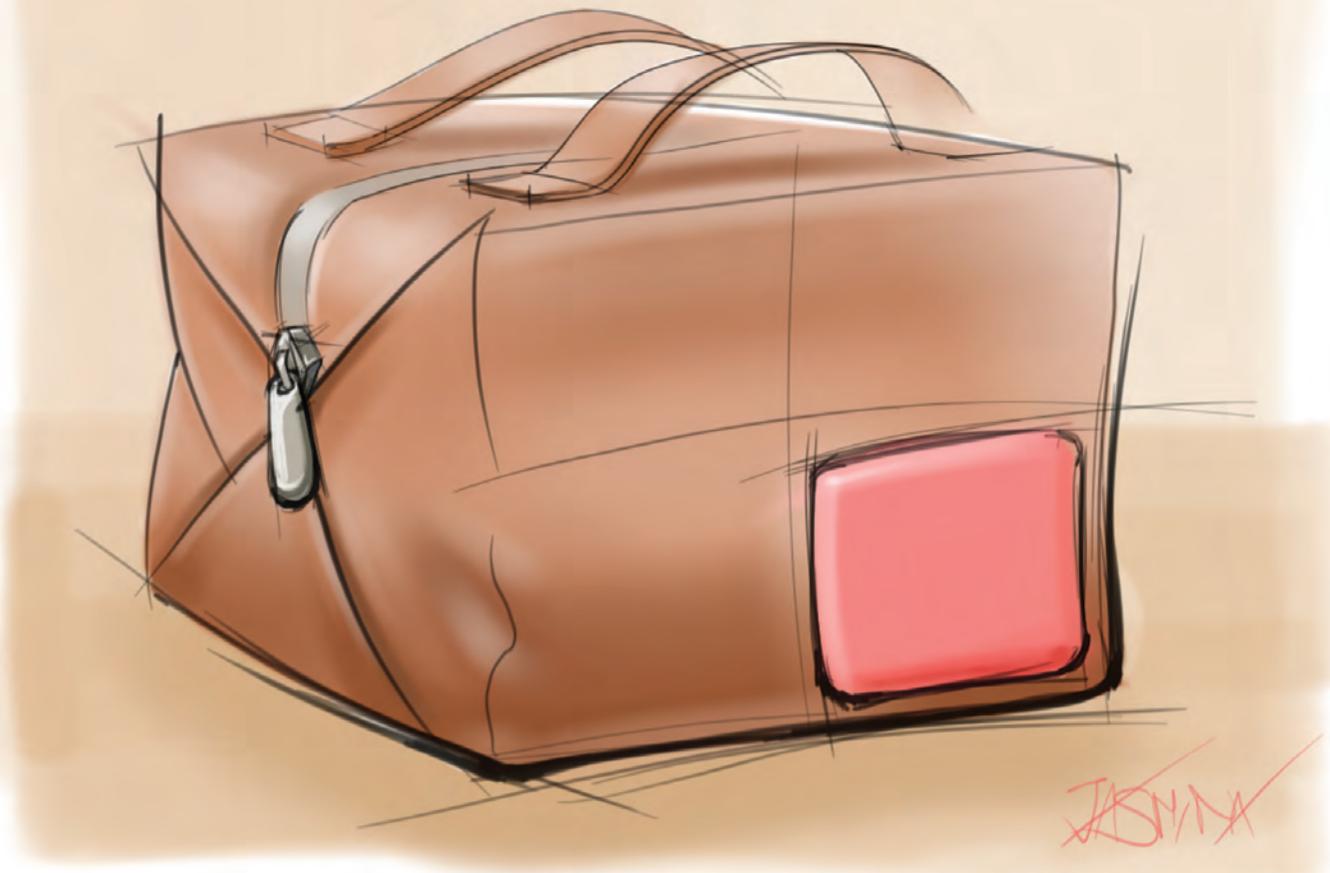
Kao promotivni sadržaj reprezentativna slika o proizvodu može naći svoje mjesto ne samo u postupcima uvjeravanja neposrednog naručitelja u potrebnost i prihvatljivost našeg dizajna, već može kao kvalitetan ilustrativni i slikovni materijal pomoći u njegovoj promociji i reklamiranju na tržištu, u

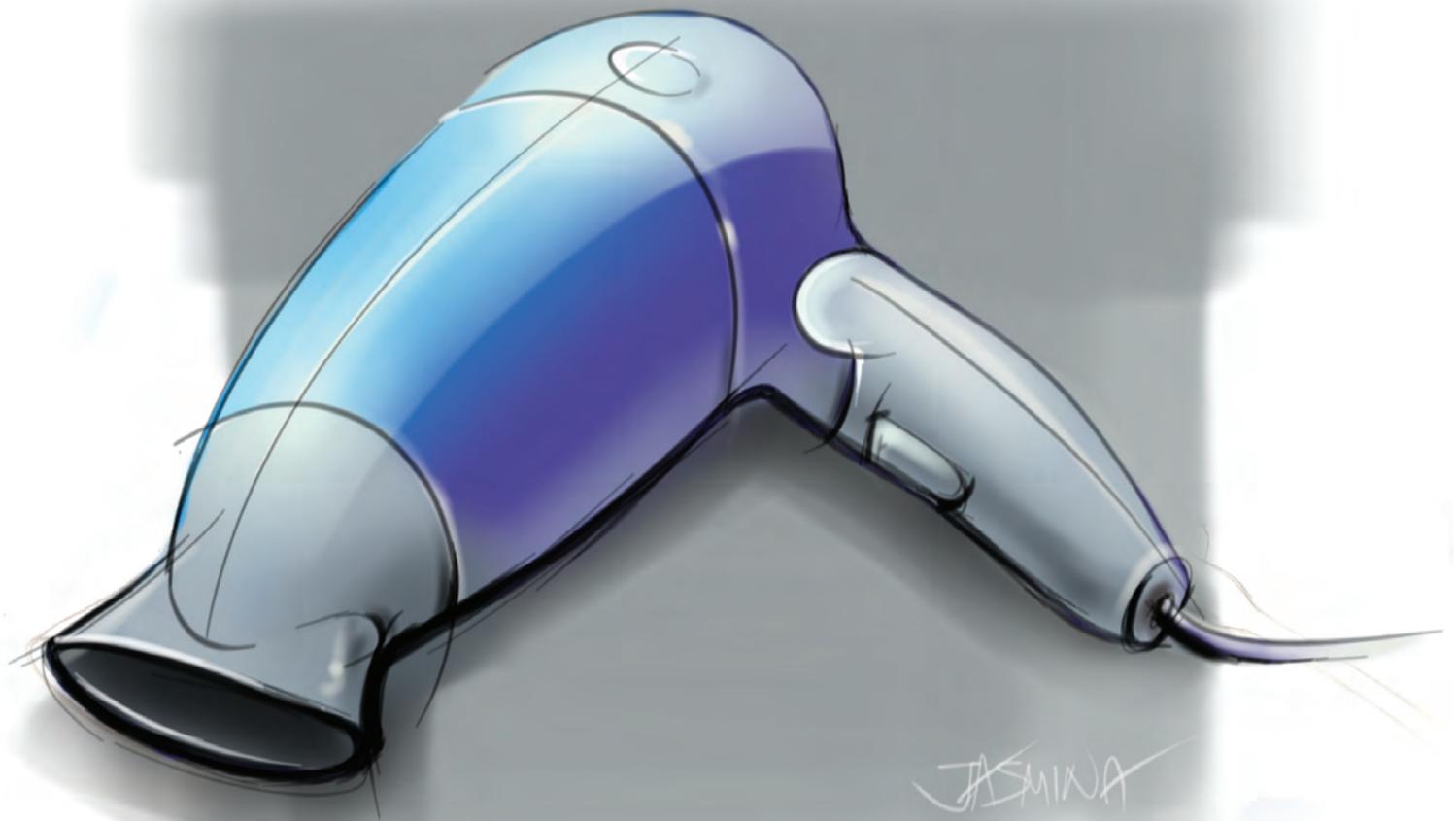
printanim (oglasi, katalogi, plakati, bilbordi) ali i elektronskim medijima (televizija, internet), te poslužiti i kao nezaobilazan sadržaj sajamskih manifestacija.

Izborom studentskih radova koje smo izdvojili u ovom odjeljku imamo namjeru pokazati širok opseg tema i materijala, te pokazati bogatstvo interpretativnih kvaliteta u radovima nastalim korištenjem različitih softverskih paketa.

Jednu grupu radova čine oni kod kojih našu vještinu crtanja nastavljamo u digitalnom mediju ponavljajući već ranije izgrađen vlastiti rukopis s tom razlikom što smo površinu papira zamjenili tabletom a flomaster ili olovku zamjenili elektronskom pisaljkom. I drugu u kojoj, koristeći se softverima za 3D modeliranje unapređujemo svoje skulptorske vještine – već ranije stečene vještine modeliranja modelir masom ili upotrebom drugih materijala (drveta, kamena, metala,...).

Naš izbor vizuelno je usmjeren i ka onim kolorističkim rješenjima koja nam, posmatrana kroz prizmu psihološkog uticaja koji boja ima na ljude, nude i stimuliraju pozitivne utiske i stvaraju osjećaje radosti, ushita i sreće.



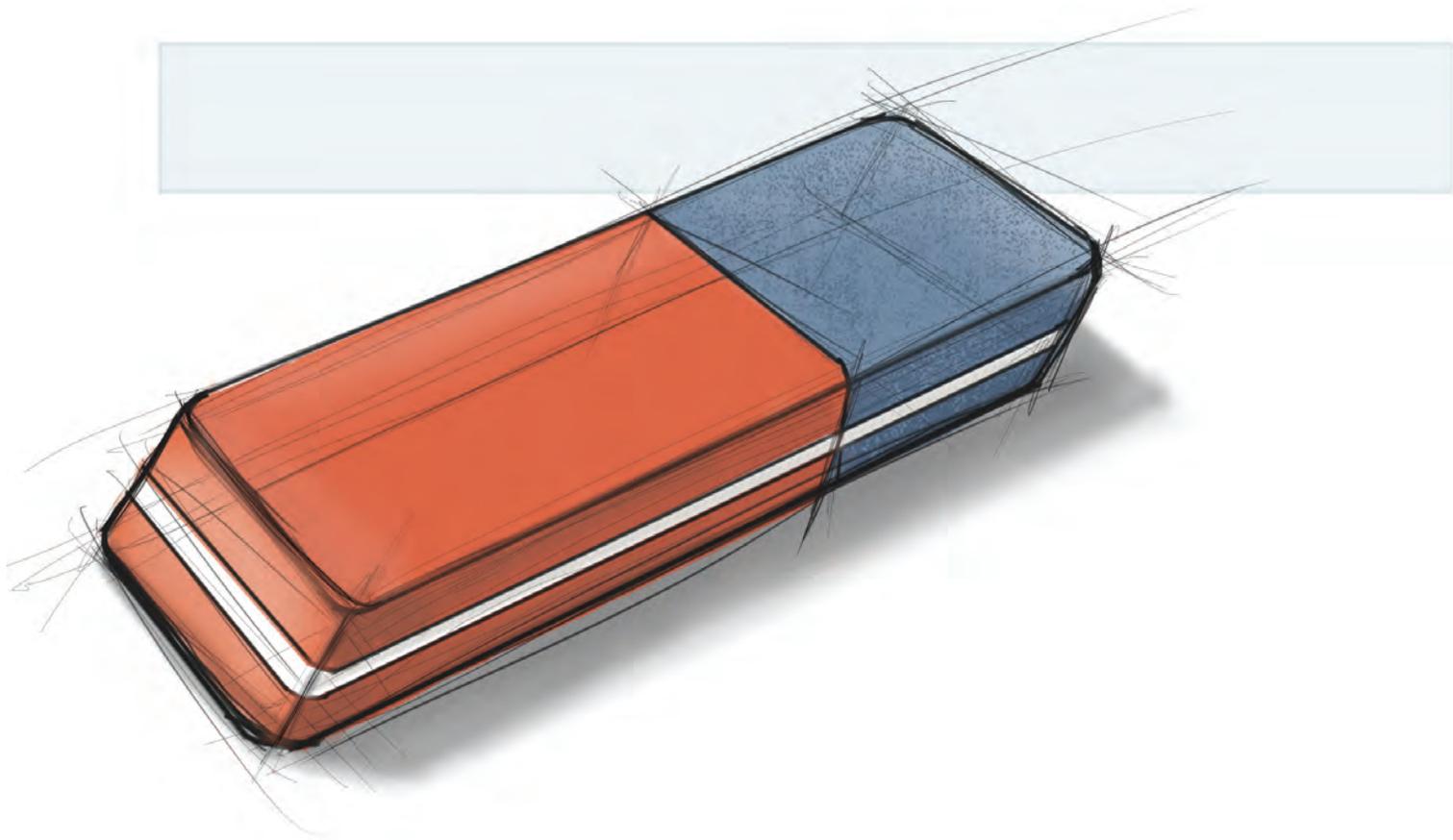


57

57
Jasmina Spahić, studije
materijala, plastika,
digitalna obrada, Sketch
Up, 2012.

Ove primjere smo odabrali jer je riječ o studijama vezanim za podražavanje različitih materijala. I one su, kao i prethodne, realizirane u tehnikama digitalne obrade slike. Linearni interpretativni sistem je skicozan, a prostorni kontekst jasan. Oblik je uvijek postavljen u prostor. Dimenzija oblika ima plastičke kvalitete ostvarene valerskom modelacijom, a dimenzija prostora ima kvalitete ravni ostvarene tonom. I dok su valerske vrijednosti u primjeru torbe (56) mekše, dotle su u interpretaciji fena one tvrđe i kontrastnije.

Razlog tome leži kako u kolorističkoj paleti (sivo-plave tonske vrijednosti) tako i u samoj njegovoj prirodi, u činjenici da je forma fena (kućište motora i rukohvat) izvedena iz projektantski predvidivih – vretenastih i cilindričnih formi. Vještina u obradi detalja – postizanju likovnog akcenta – ista je kako kod slikovnih predstava vezanih za interpretaciju pojedinačnih formi, tako i kod kompozicija koje predstavljaju složenije formalne i prostorne strukture i pomaže većoj vizibilnosti crtanog sadržaja.



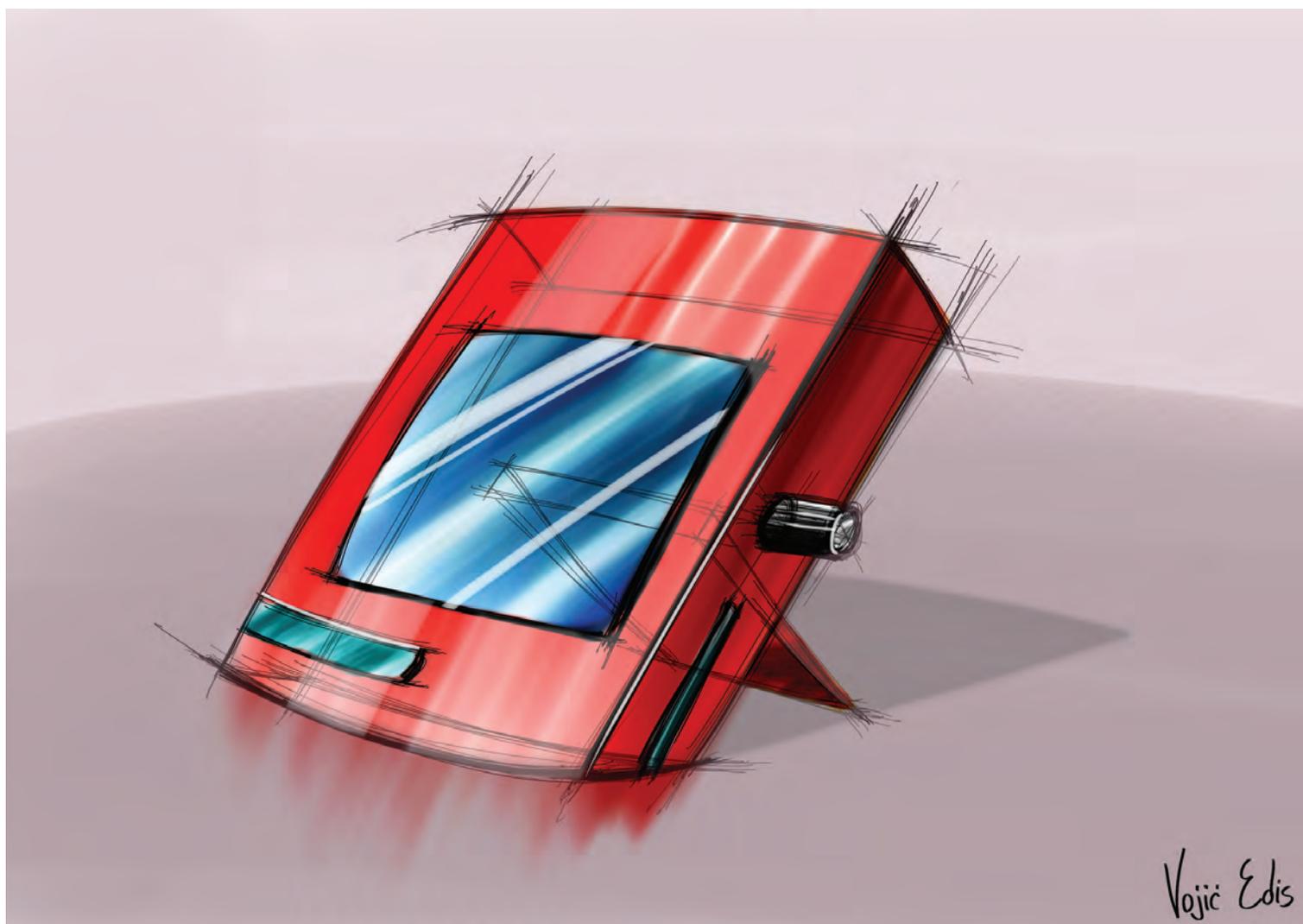
Biser



59

59
Kemal Biser, Šerpa,
kolorirani crtež, 2014.

Crteže Kemala Bisera smo uvrstili u ovu grupu zbog toga što s njihovim primjerom imamo sintezu crteža i boje. Crtež je sačuvao svoju strukturalnu osnovu dovoljnu da nam pokaže prirodu forme (*kubus, valjak*) iz koje je izveden konačan oblik (*gumica, šerpa*) dok nam je boja omogućila ono ikoničko u predstavi (*gumica*) ili simboličko (*šerpa*) jer je crvena boja sinonim vatre a šerpa je namijenjena za kuhanje!?! S druge strane vidna je i materijalizacija – matt kod obrade gume i – visoki sjaj kod obrade metala.





Vojić Edis

61

61
Edis Vojić,
studije materijala, staklo,
digitalna obrada, 2012.

I ovi primjeri pokazuju rezultate na temu – studije materijala. Vidimo, riječ je o podražavanju vrijednosti stakla. Stakleni materijali imaju dva svojstva – svojstvo transparentnosti i svojstvo refleksije. Kod ravnih staklenih formi prikazivanje refleksije se odvija "po ključu", odnosno jednom jasnom interpretativnom modelu. Potezi kojima opisujemo refleksiju stakla su po pravilu dijagonalni. To vidimo i u interpretaciji zaslona na uređaju lijevo (60), a i kod prikazivanja stakla na prozoru (61).

Uporedo sa vježbom koja se odnosi na materijalizaciju ova dva rada se mogu razumjeti i kao primjeri odnosa između lika i pozadine, odnosno odnosa između oblika i prostora. U svom osnovnom studiju dizajnerskog crtanja smo naučili da postoje dva – u praksi često korištena modela koji služe za utvrđivanje tog odnosa. Prvi je vezan za konstrukciju sjene, a drugi za kreaciju scene. I u jednom i u drugom primjeru ovi postupci u opisivanju odnosa oblik – prostor su funkcionalni i upotrebljivi.



VP

62

62
Vedad Dizdarević,
staklo, studije materijala,
digitalni crtež, Sketch Up,
2014.



63

63
Vedad Dizdarević,
staklo, studije materijala,
digitalni crtež, Sketch Up,
2014.

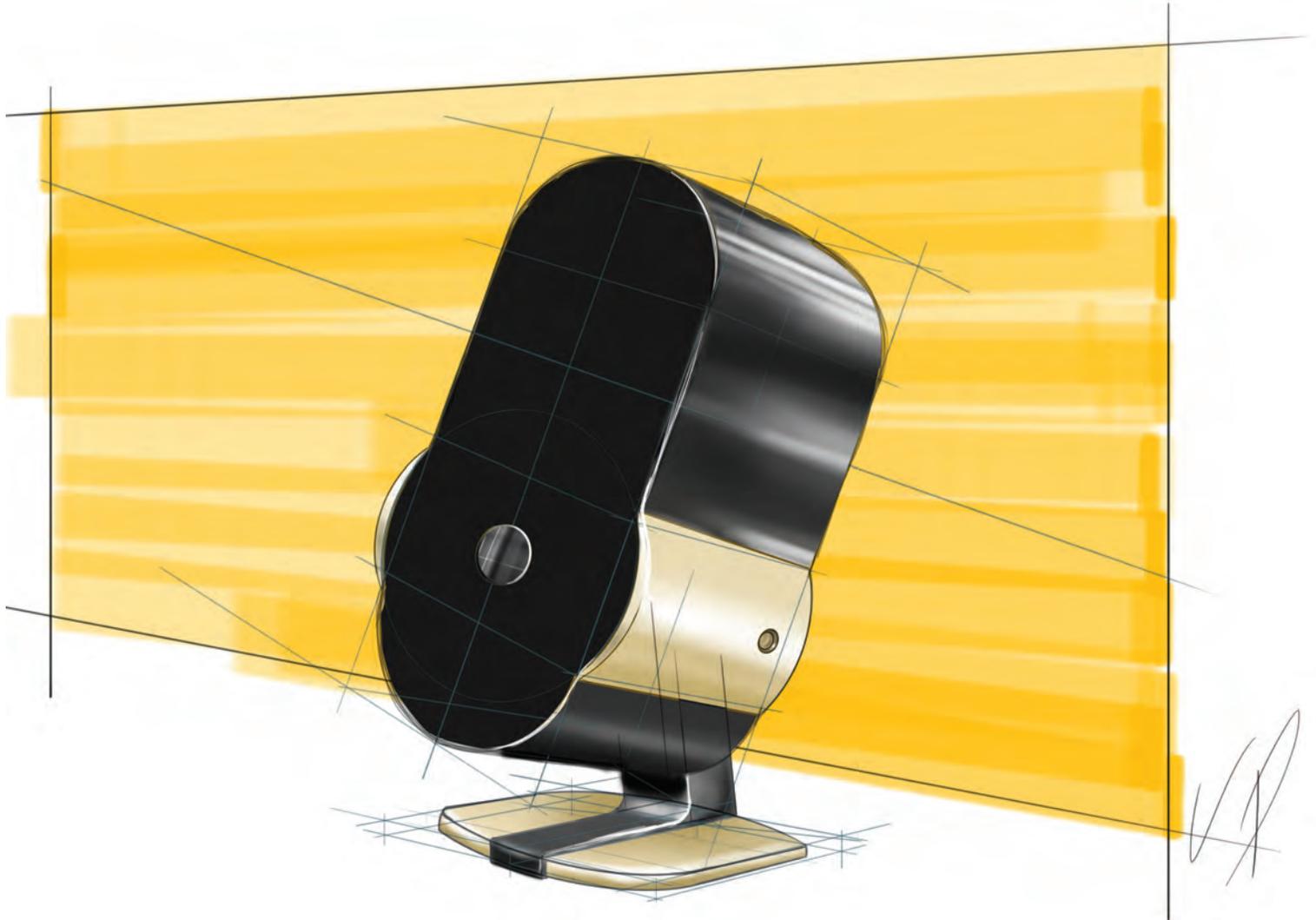
I primjeri autora Vedada Dizdarevića su studije na temu materijala, tačnije stakla, s tom razlikom što je ovdje riječ o interpretaciji oblika kod kojih su naglašeni volumeni, a ne ravne plohe kao u primjerima prije. Potreba da se objasne oblici od stakla i njihov sadržaj pred autora je postavila različite zahtjeve, svaki određen oblikom i sadržajem u njemu. Boca za vino (62) sa tamnom tekućinom u svojoj unutrašnjosti je omogućila da se refleksija stakla bazira na kontrastu svijetlo – tamno, a prostorni odnos

definira sjenom. Drugi primjer (63), bočica za parfem sa crvenim staklom, ali prazna, bez tekućine odnosno sadržaja, u kolorističkoj obradi je riješena tako da se fenomen transparentnosti ostvaruje zaslonom plavo-zelene boje koja kao scenska pozadina omogućava blago prožimanje s materijalom (staklom). Na taj način, prožimanjem pozadinskog tona plavo-zelene boje s crvenim tonom obojenog stakla stvorena je iluzija transparentnosti, dodatno podržana sjenom i obradom detalja.



64

64
Vedad Dizdarević,
metal, studije materijala,
digitalna obrada, 2014.



65

65
Vedad Dizdarević,
metal, studije materijala,
digitalna obrada, 2014.

Za razliku od stakla metali imaju svojstvo refleksije ali ne i svojstvo transparentnosti. U primjerima koje smo izdvojili na ovu temu ta svojstva su vidljiva. I ovdje je prostorni model baziran na uspostavi scene (pozadina). U načelu pozadina je tonski jednoznačna a prostorno ravna. Plastičke vrijednosti pripadaju obliku. Refleksija kao osnovno svojstvo metala bazirana je na kontrastu i igri valera (64). Detalji su manje naglašeni. Drugi primjer – zvučnik (65) je mnogo zanimljiviji. Na visokoreflektirajućim dijelovima

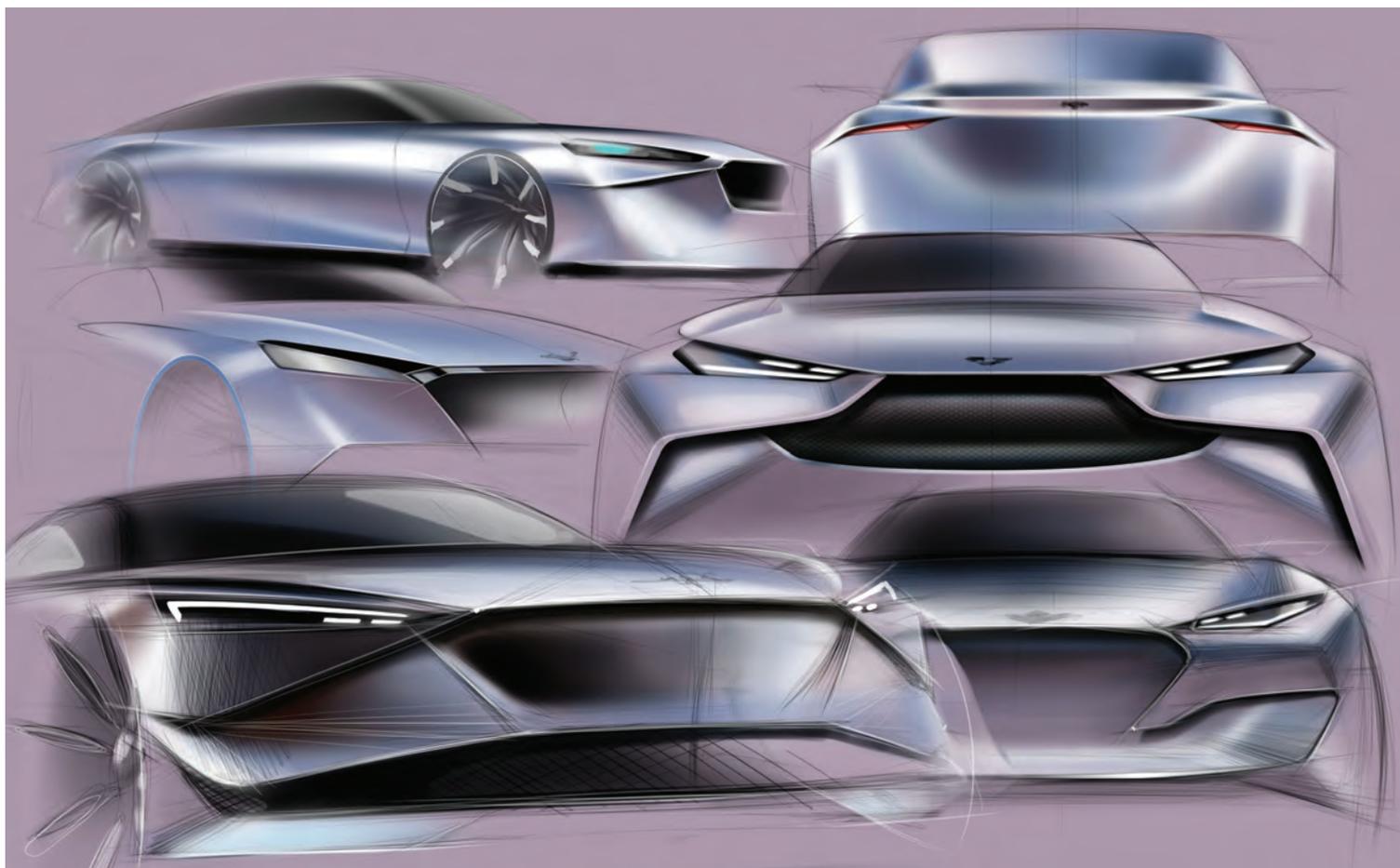
kućišta ovog zvučnika prisutan je fon toplog oranža kojim je obojena scena (pozadinska ravan). Ovaj primjer nam otkriva jedan fenomen – fenomen odraza koji obojeni sadržaji koji se nalaze u blizini oblika sačinjenih od uglačanih metalnih površina ostavljaju na njihovoj površini.

U zavisnosti od toga da li pripadaju korpusu toplih ili hladnih boja mogu "otopeliti" ili učiniti hladnim" sivu površinu metala, odnosno ukupno kreiranu sliku učiniti vizualno izražajnijom i likovno bogatijom.



66

66
Sajdin Osmančević,
Automobil, studija, 2018.

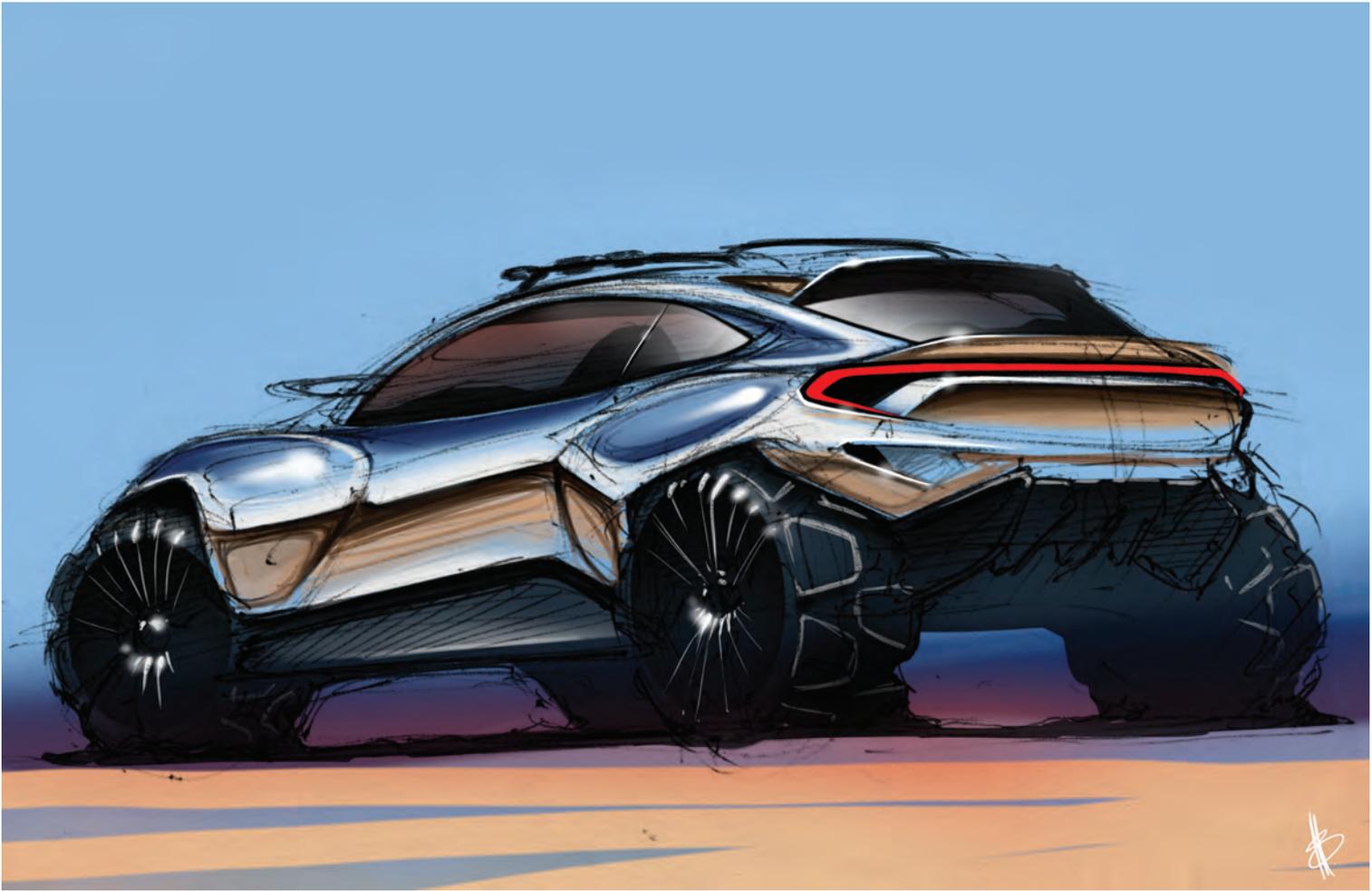


67

67
Sajdin Osmančević,
Automobil, studija, 2018.

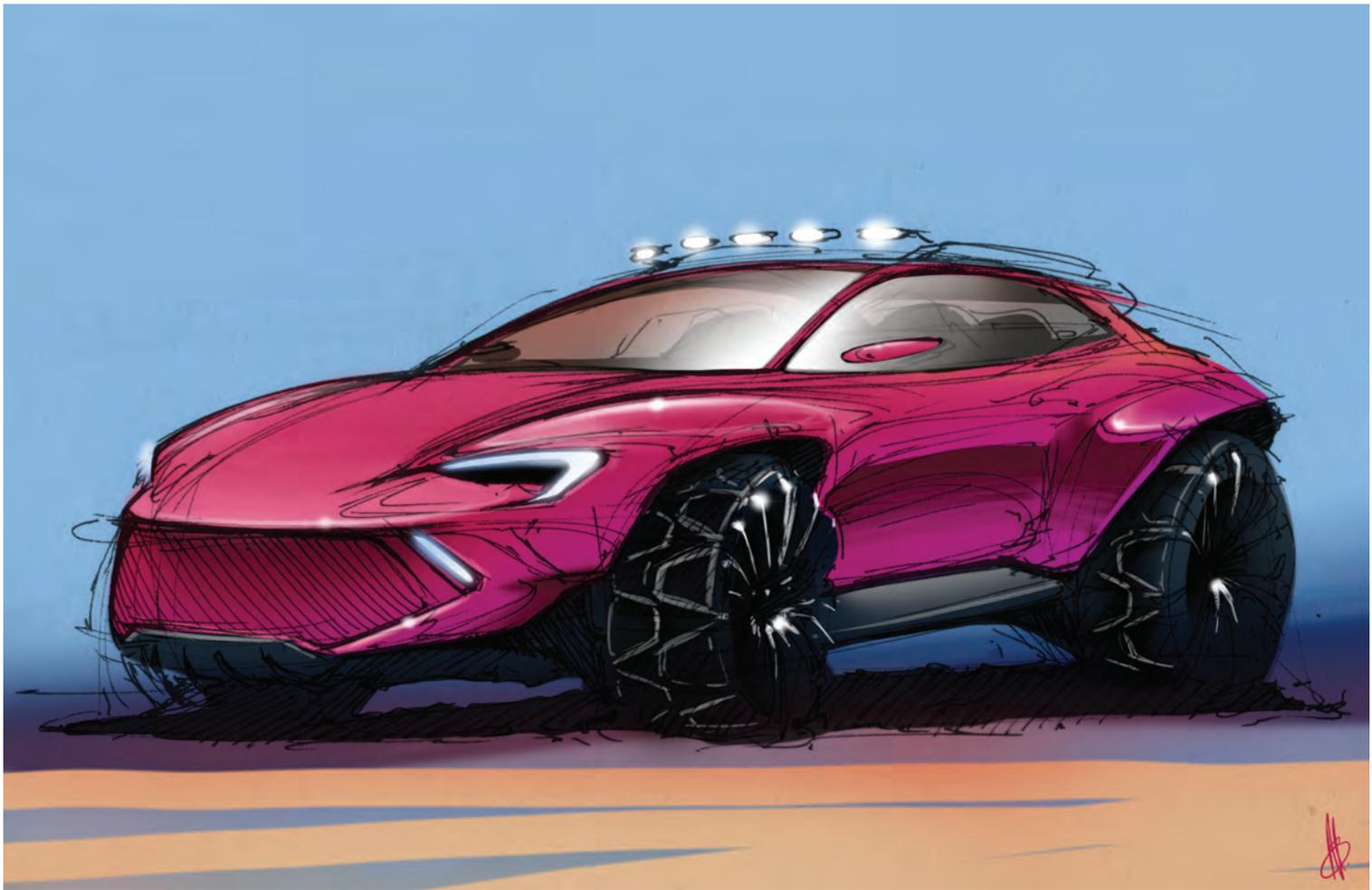
U primjerima koje smo izdvojili (66-67), autor do istih ciljeva – opisivanje volumena i materijala dolazi služeći se drugim sredstvima. Koristeći mogućnosti rada u *Photoshop*-u, on linijama, tonovima, valerima i bojom pokušava ostvariti izražajnu, znakovitu i prostorno uvjerljivu predstavu automobila ističući njegove osobenosti i karakteristike. Po vizuelnim kvalitetima koje primjećujemo kao razliku u navedenim primjerima (obrada prostora, volumena i materijala) mogli bismo reći da rad u *3DsMax*-u podražava ili znači

nastavak klasičnih kiparskih tehnika modeliranja, a rad u *Photoshop*-u tehnika likovnog izražavanja koje pripadaju postupcima crtanja, odnosno slikanja. Skulptorske su forme preciznije i čvršće dok postupci crtanja i slikanja autoru ostavljaju više mogućnosti za spontanija i senzibilnija rješenja. **Fenomen refleksije** – odraza – obojenih sadržaja koji se nalaze izvan kadra naše slike formama sačinjenim od metala daju posebnu likovnu dimenziju i predstavu čine, kako smo već ranije primjetili, i bogatijom i izražajnijom.



68

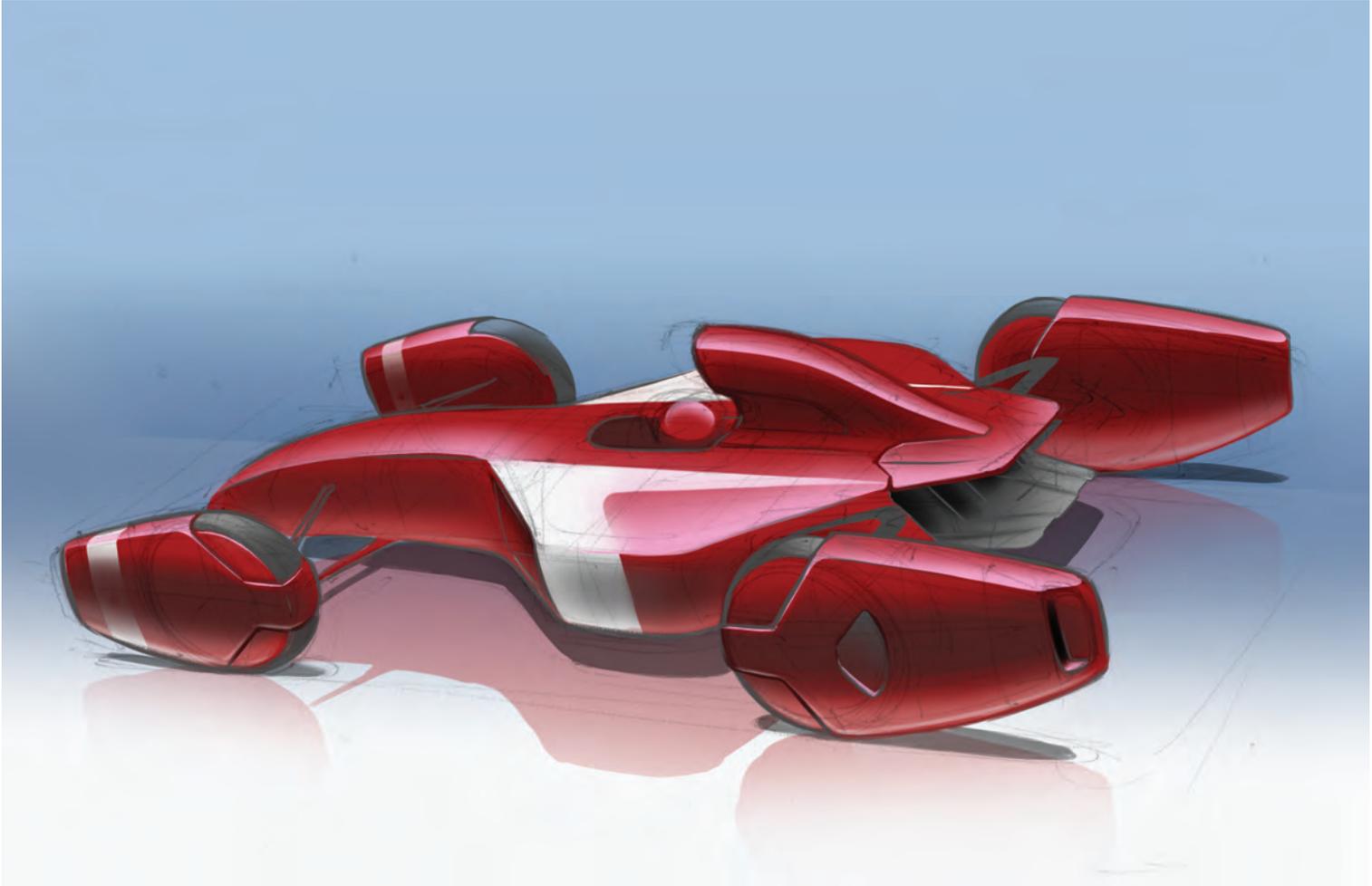
68
Senad Muratspahić,
*Automobil, studije materi-
jala, kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2018.*



69

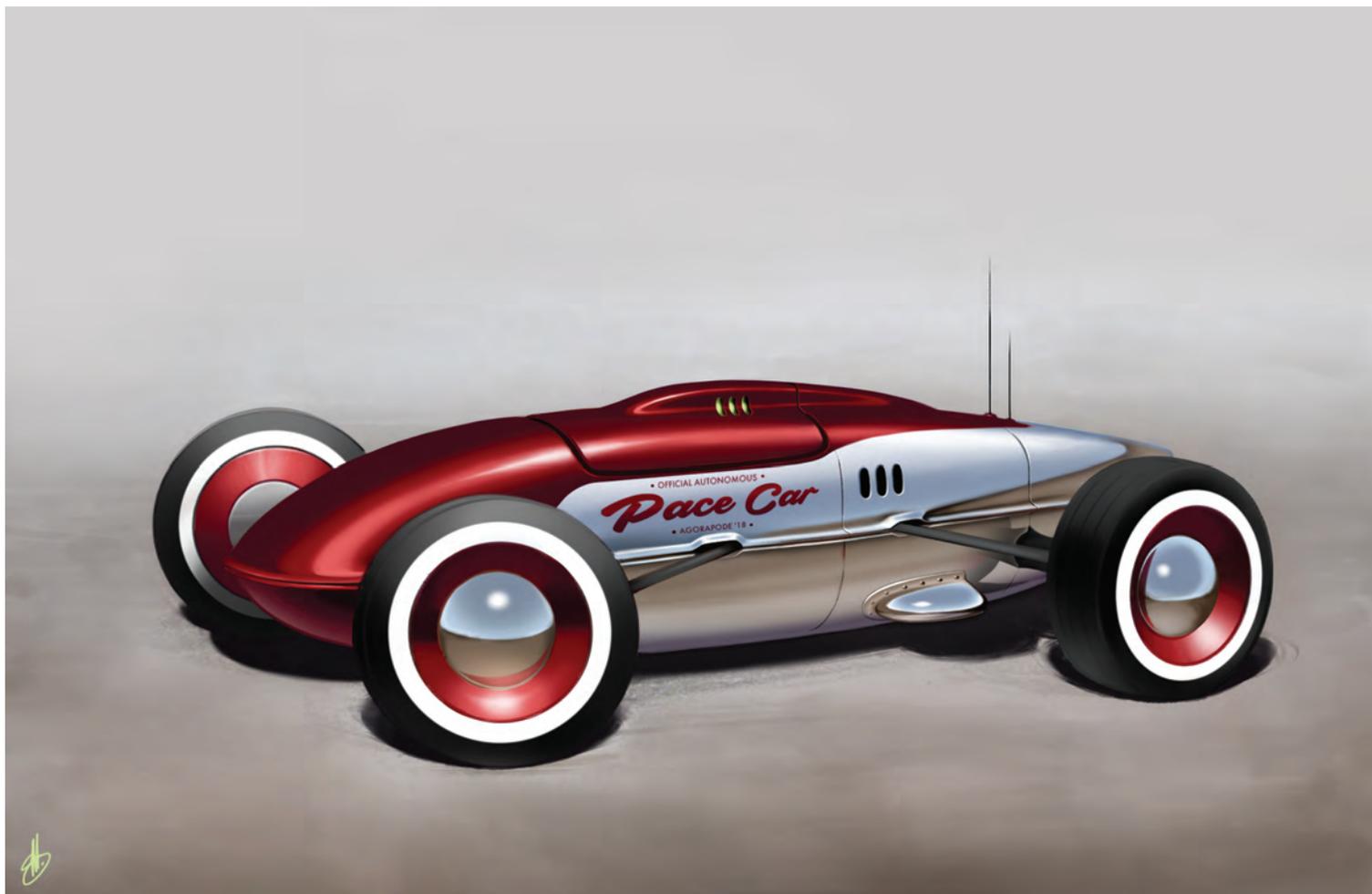
69
Senad Muratspahić,
Automobil, studije materijala, kolorirani crtež, digitalna obrada, 2018.

I ove studije automobila autora Senada Muratspahića se takođe mogu podvesti pod studije materijala. Posebno slikovit u tom smislu je primjer 68 sa snažno naglašenim refleksijama i stvorenom iluzijom o sjanom efektu metala. Međutim, ovi primjeri su zanimljivi i zbog toga što se autor u obradi forme, nakon definiranih vrijednosti volumena bojom i valerom vraća crtežu, te linijom i linearnom šrafurom pojačava utisak o trećoj dimenziji. Na ovaj način strukturalna osnova forme ponovo dobija na značaju.



70

70
Senad Muratspahić,
Bolid, studije materijala,
kolorirani crtež,
digitalna obrada,
2018.



71

71
Senad Muratspahić,
Trkači automobil, studije materijala, kolorirani crtež, digitalna obrada, 2018.

kod ovih primjera strukturalna osnova forme nije naglašena ali zato jeste naglašena valerska i koloristička obrada. Kolorističke i valerske vrijednosti u obradi volumena su suptilne i prefinjene što je uz obradu detalja stvorilo utisak o reprezentativnosti likovne predstave. Ta reprezentativnost je prisutna i s primjerom bolida (70) a posebno je istaknuta na primjeru trkačkog automobila (71). Reprezentativan način u obradi forme je za nas posebno važan jer nam kao takav može omogućiti eksploataciju rješenja u

oblasti promocije i marketinga, i učiniti da naše rješenje već u ovoj fazi dizajnerskog procesa postane prepoznatljivo i poželjno. **Prepoznatljivost i poželjnost kreirane forme je izuzetno važna u procesu plasmana proizvoda na tržištu.** Naša likovna obrada – reprezentativan likovni rezultat može znatno pomoći u tome procesu – procesu približavanja proizvoda krajnjem korisniku – kupcu. Kao uspjele ilustracije mogu se iskoristiti u oglašavanju, u izradi oglasa, billboarda ili u drugim vrstama promotivnih materijala.



72

72
Senad Muratspahić,
Automobil, stražnji dio,
studije materijala,
kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2018.



73

73
Senad Muratspahić,
Automobil, prednji dio,
studije materijala,
kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2018.

Kvalitete u obradi forme, kvalitete prostora, te vrijednosti materijala kroz postupak materijalizacije o kojima smo govorili na prethodnim primjerima – sve u jednom – objedinjuje ova studija automobila autora Senada Muratspahića. Forma automobila koja se perspektivno sažima i smanjuje daje utisak pokreta i sugerira brzinu. Taj fenomen automobila u pokretu dodatno je pojačan kolorističkim prožimanjem narandžaste osnove i forme automobila, te potezima unutar te osnove. Ti potezi dodatno

pojačavaju fenomen perspektivne slike. Snaga (uz brzinu) kao osnovni atribut automobila dopunski je naglašena snažnim kontrastima. Strukturalno postavljen crtež, bogato opisani i naglašeni detalji, ilustrativan i uvjerljiv efekt refleksije te znalački definisan odnos između lika i pozadine daju ovim primjerima dimenziju reprezentativnosti. Topli fon pozadine ostvaren kao odsjaj na sjajnoj površini metala daje slici topao štih i čini je psihološki bliskom i prijemčivom pogledu većine posmatrača.



74

74
Omer Halilhodžić,
Sajdin Osmančević,
Škoda Vision iV, zadnji
dio, studije materijala,
kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2018.



75

75
Omer Halilhodžić,
Sajdin Osmančević,
*Škoda Vision iV, prednji
dio, studije materijala,
kolorirani crtež,
digitalna obrada, 2018.*

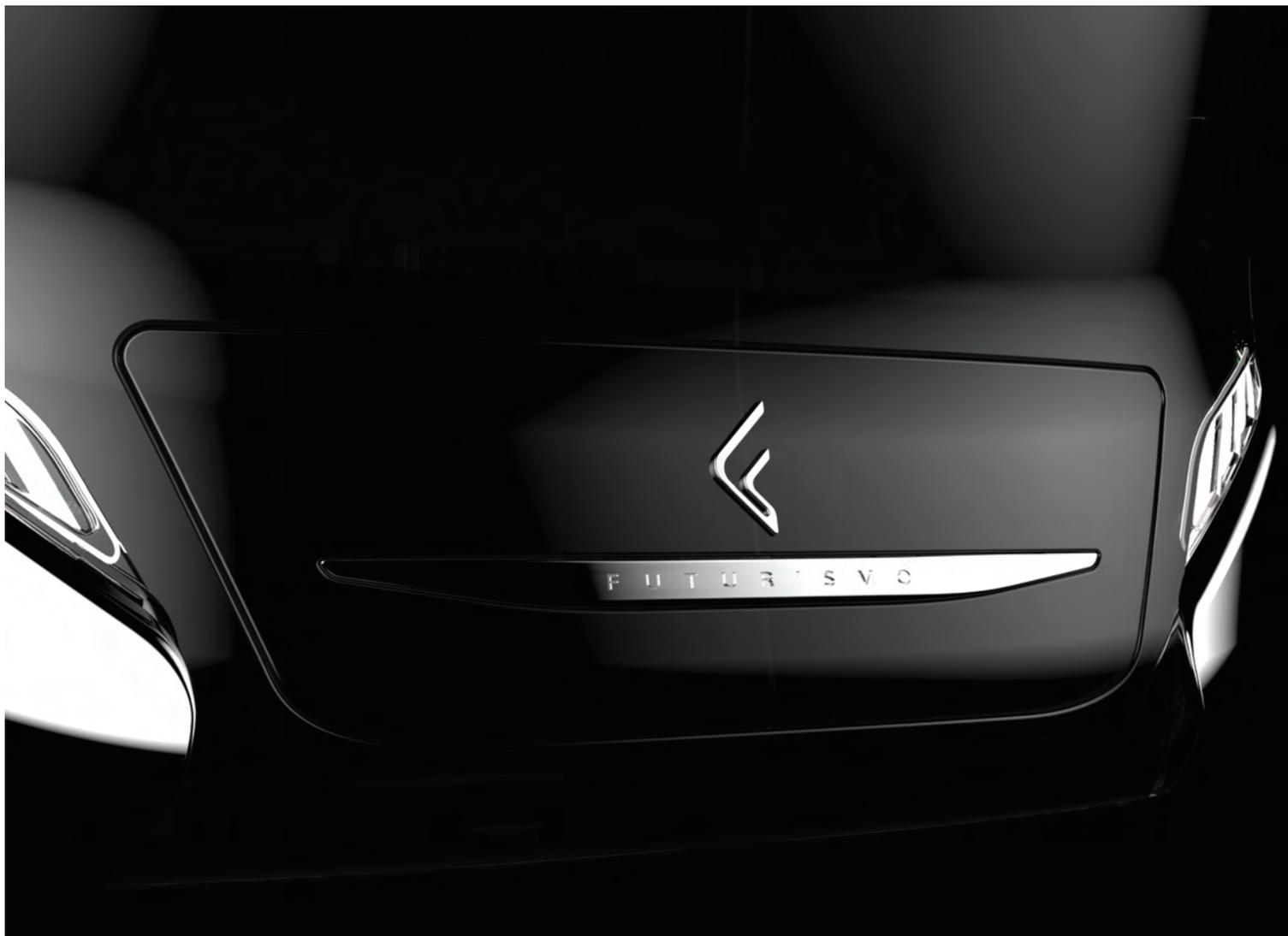
Iza dizajna Škodinog *Vision iV* – električnog automobila promovisanog na Sajmu automobila u Ženevi, marta 2019. godine stoji čitav tim saradnika na čijem čelu se nalazi Omer Halilhodžić – lider tima, stariji dizajner eksterijera, iza koga su deseci kreiranih automobila realiziranih za *VW, Mitsubishi, Mercedes, Ferrari i Škodu*. Kao član tog tima s njim je i Sajdin Osmančević, obojica nekadašnji studenti odsjeka za Produkt dizajn Akademije likovnih umjetnosti u Sarajevu, naši najbolji ambasadori u

svijetu u oblasti dizajna. Za Omerove interpretacije smo već znali da su vrhunske. Njemu se ovim ilustracijama, koje su korištene za svjetsku promociju ovog automobila pridružio i Sajdin Osmančević. Ono što je uočljivo na prvi pogled je rješenje skladnih proporcija, istaknuti volumeni, efektna obrada površine, karakterne linije automobila i naglašena grafika – posebno na prednjoj maski automobila, u kreaciji pozicione rasvjete, i u obradi točkova.



76

76
Sajdin Osmančević,
Bus (detalj kokpita,
diplomski rad),
digitalna obrada,
2014.



77

77
Sajdin Osmančević,
Bus (detalj kokpita,
diplomski rad),
digitalna obrada,
2014.

Ovi primjeri su na prvu – nejasni i nerazumljivi! Nismo u stanju da ih vežemo za neki konkretni oblik, da prepoznamo njihovu funkciju. Rekli bismo da su oni nečitljivi i neprepoznatljivi!

No, ovdje je riječ o detaljima koji pripadaju kokpitu kojeg je autor dizajnirao u sklopu diplomskog rada kao djelić ukupnog enterijera svoga inovativnog autobusa.

Riječ je o poklopcu pretinca kao sastavnom sadržaju dizajniranog kokpita (76) i znaku robne marke ili proizvođača (77). Oblikovni

postupak pripada modeliranju (*sculpting*). Pažljiv i pronicljiv student će u ovim primjerima, te u primjerima na slijedećoj stranici, kao i u nizu drugih ilustracija u ovoj knjizi primjetiti snažnije prisustvo grafičkih elemenata u obradi slike. Nije riječ samo o grafičkom znaku kao sinonimu za robnu marku (*trade mark*) ili *brand* (77), već u isticanju linija (76-79), linearnih rastera (78), ili oblikovnih postupaka baziranih na ideji grafičke slike, onih likovnih rješenja zasnovanih na punom kontrastu (bez polutonskih vrijednosti).



78

78
Sajdin Osmančević,
Motocikl Germond
(detalji), digitalna obrada,
2015.



79

79
Sajdin Osmančević,
Automobil (detalj),
digitalna obrada, 2017.

I ovi, kao i prethodni (76-77) primjeri nas upućuju na postupak 3D modeliranja, s tom razlikom što je konačna slika izdašnija i sadržajno bogatija. Crveni detalji na električnom biciklu i crveno linearno svjetlo na automobilu predstavljaju jednu vrstu grafike. Grafički znak ili grafička slika u ukupnoj kreaciji su nešto o čemu senzibilan dizajner može i treba voditi računa. U konačnici svaki oblik može sa sobom nositi određeni znak što ga čini bližim i zanimljivijim potencijalnom kupcu. Znaci i značenja su sastavni dio kreiranih slika. One sobom mogu nositi

poruke koje nas odводе u beskrajne predjele smisla, u duhovna i metafizička okrilja. Kad proizvod dosegne takve vrijednosti i u očima potrošača znači nezaobilaznu ikonu to je znak trajnog života proizvoda na tržištu. Upečatljiv primjer te vrste je Coca Cola. Kada je sredinom 80-tih godina 20. stoljeća kompanija odlučila mijenjati vizuelni identitet svog najpoznatijeg proizvoda i kad ga je preimenovala u Coke, u Americi su izbile demonstracije. Jedna žena je izjavila: *Imala sam dvije stvari u životu, Boga i Coca Colu. Sada ste mi jednu oduzeli!*



Dizajn proces

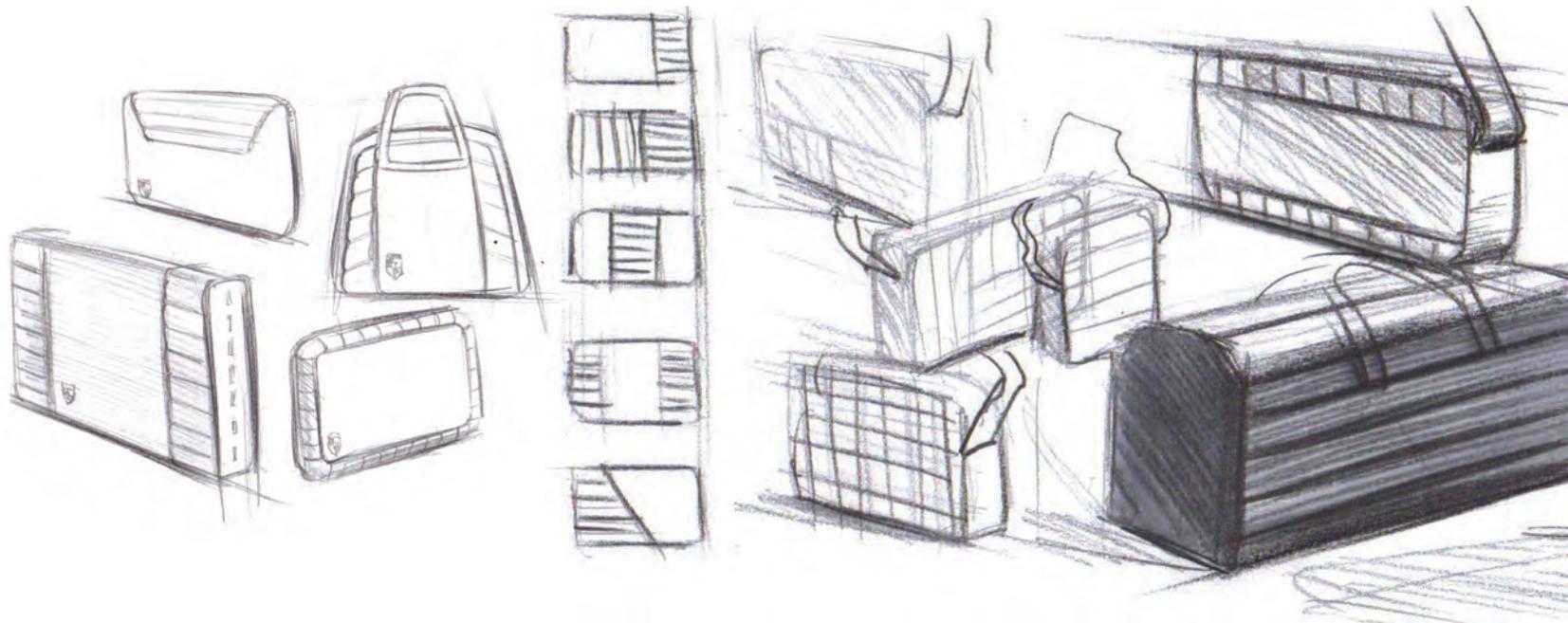
Dizajnerski crtež, tehnički crtež i modeliranje – izrada makete su tri faze jednog te istog procesa – procesa artikulacije vlastitog kreativnog stava. A taj stav je odgovor na ranije definisani projektni zadatak i rezultat je istraživanja, analize, razumijevanja problema i sinteze onih postupaka, načela i kvaliteta koji sobom nose nove **utilitarne i estetske** vrijednosti.

Proizvod je pojam koji leksički ukazuje na genezu jedne forme, a ta geneza je zapravo proces – **dizajn proces** – koji obuhvata **analizu** problema i **sintezu** rješenja, koji u sebi sadrži mišljenje i praksu, ideju i njenu interpretaciju, tehnički opis i produkciju. Kao tok dizajn proces zahtijeva određivanje opsega – polja unutar kog se mogu naći različiti odgovori na jedno te isto pitanje. Svaki od tih odgovora je moguće rješenje, iza svakog leži neki dobar razlog.

To polje ili opseg kojim obuhvatamo i unutar njega promišljamo rješenje se zove **koncept**. Interpretativno to može biti konceptualni crtež ali i maketa – model. Ni crtež a ni model ne insistiraju nužno na reprezentativnosti predstave niti na bogatstvu detalja. Oni su čak u postupku interpretacije zanemareni. Važni su principi, strukturalni odnosi i moguće funkcije. Tek kad rješenje bude konačno, kad smo sigurni da je neka forma, neki oblik ono pravo – pravi odgovor na problem, tek tada počinje slijedeća faza, a ta faza je tehnička priprema za proizvodnju. Ona je, u tehnologijama koje koriste metode projektovanja vezana za tehnički crtež (idejni i izvedbeni), odabir i pripremu materijala, pripremu alata i definiranje sistema proizvodnje. Nakon faze pripreme slijedi realizacija.

Konačan rezultat sistema produkcije je – proizvod. On se kao takav može u probnoj seriji podvrgnuti testiranju – atest – što znači da se provjeravaju svi željeni tehnički kvaliteti proizvoda. Oni još važniji – simbolički i estetski – provjeravaju se prezentacijama na sajmovima i u medijima (advertising). Tek kad se obezbjedi **poznatost proizvoda** a tu poznatost danas možemo razumijevati *brendiranjem* proizvod izlazi na tržište.

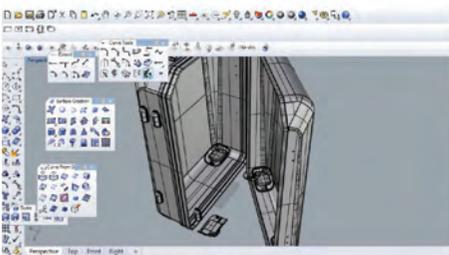
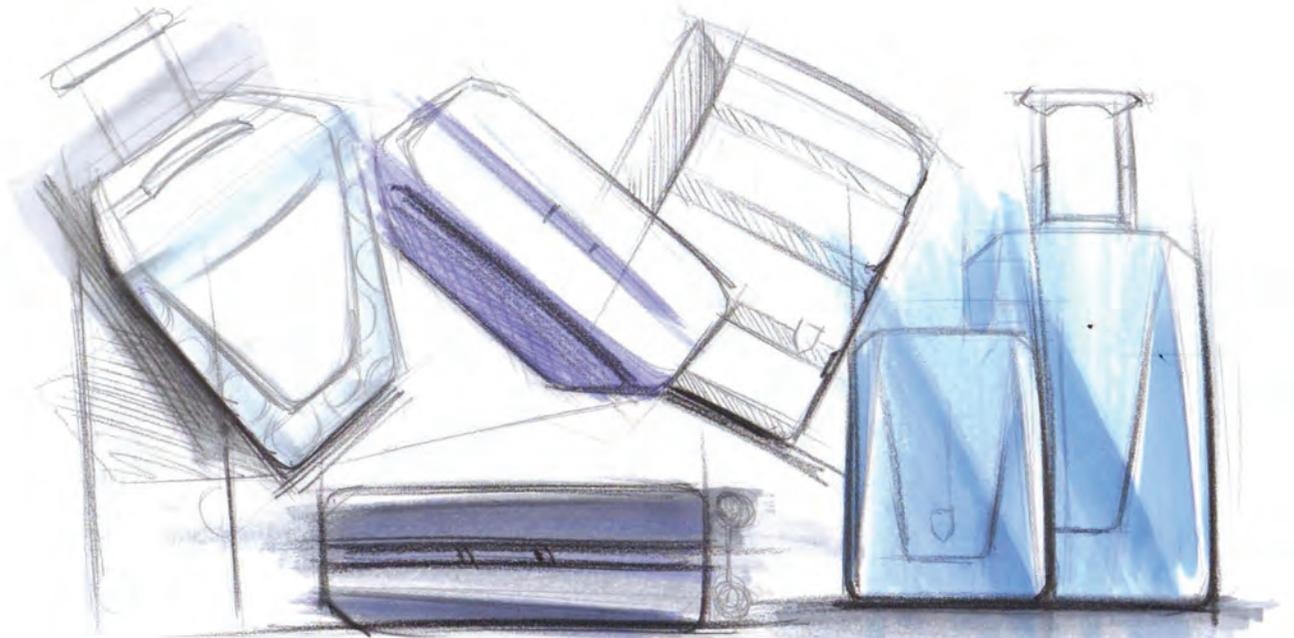
Kao ilustraciju sadržaja koji pripadaju jednom dizajnerskom procesu odabrali smo nekoliko projekata koje je Sajdin Osmančević kao student na Odsjeku za produkt dizajn Akademije likovnih umjetnosti u Sarajevu radio u periodu između 2012 i 2015. godine. Riječ je o projektima dizajna torbe za laptop i putne torbe – kofera koje je realizirao u saradnji sa kompanijom Prevent. Među odabranim je i rad vezan za dizajn automobila. On je možda ilustrativniji jer pokazuje nekoliko različitih interpretativnih postupaka, dizajnersko crtanje i izradu makete. Konačna forma automobila kao konačan dizajn ostvarena je modeliranjem (modelir masa), ali i postignuta u 3DsMaxu. Digitalna interpretacija u 3DsMaxu rješenju daje, pored očite skulpturalnosti, reprezentativniji karakter – karakter fotografske slike.

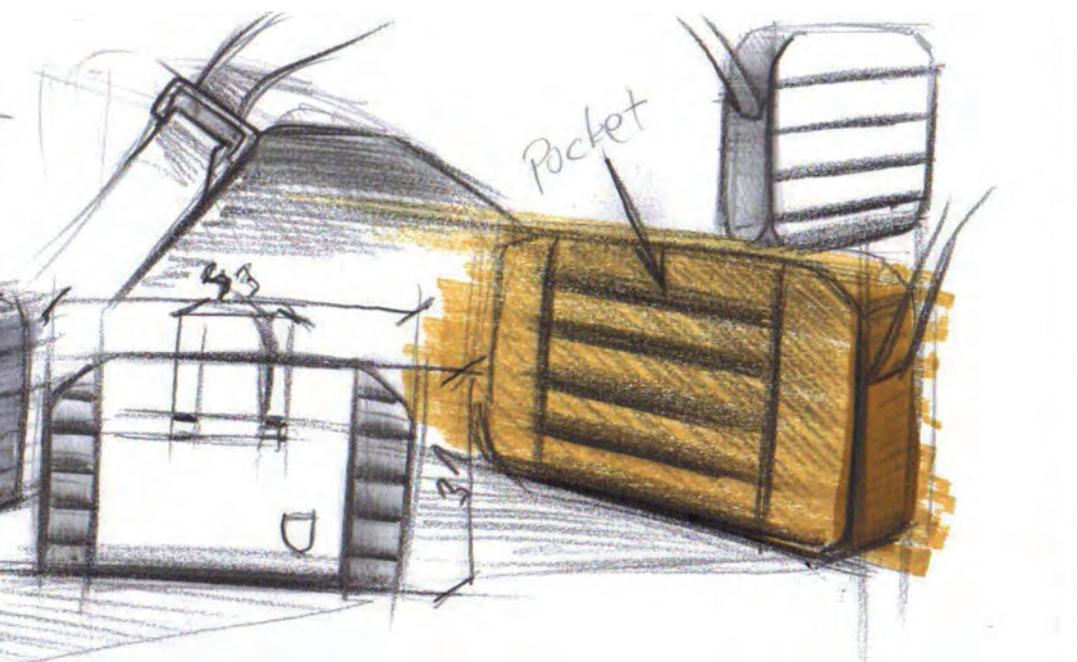


Dimensions:
40x25x60cm

Material:
Carbon Fiber

Weight:
4,86 Kg



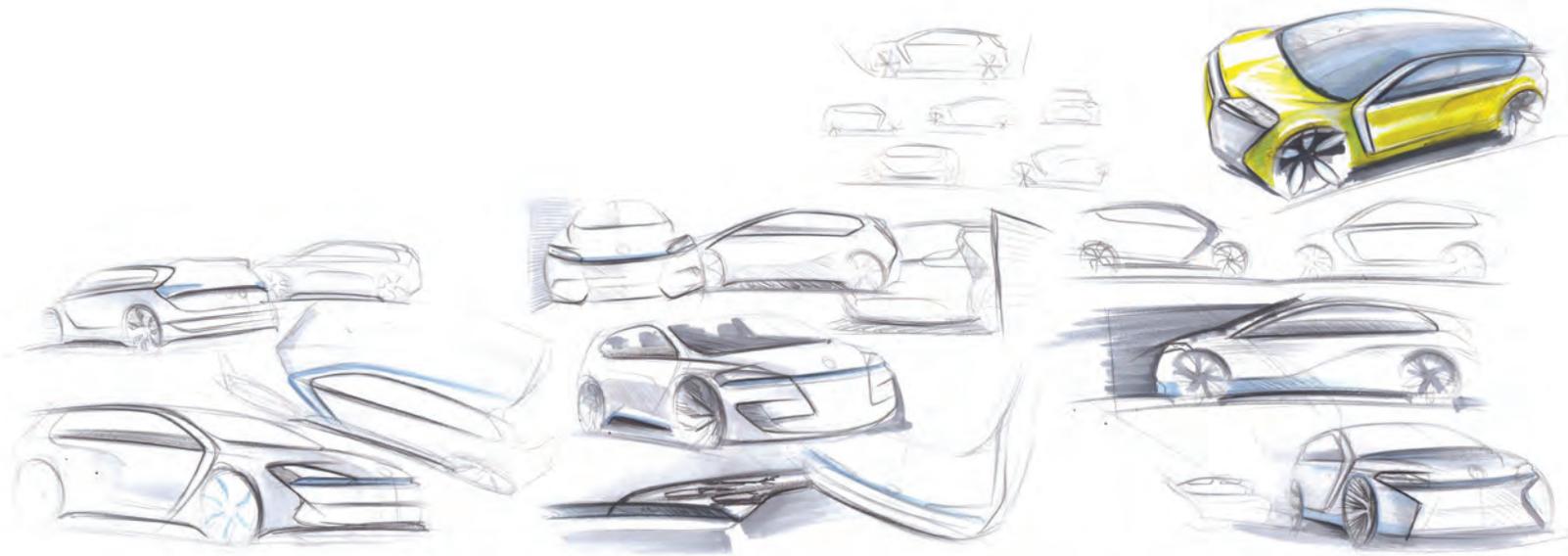


80



81

80-81
Sajdin Osmančević,
Prevent – torba za laptop
(80), kofer (81), Design
Process, Portfolio, 2015.





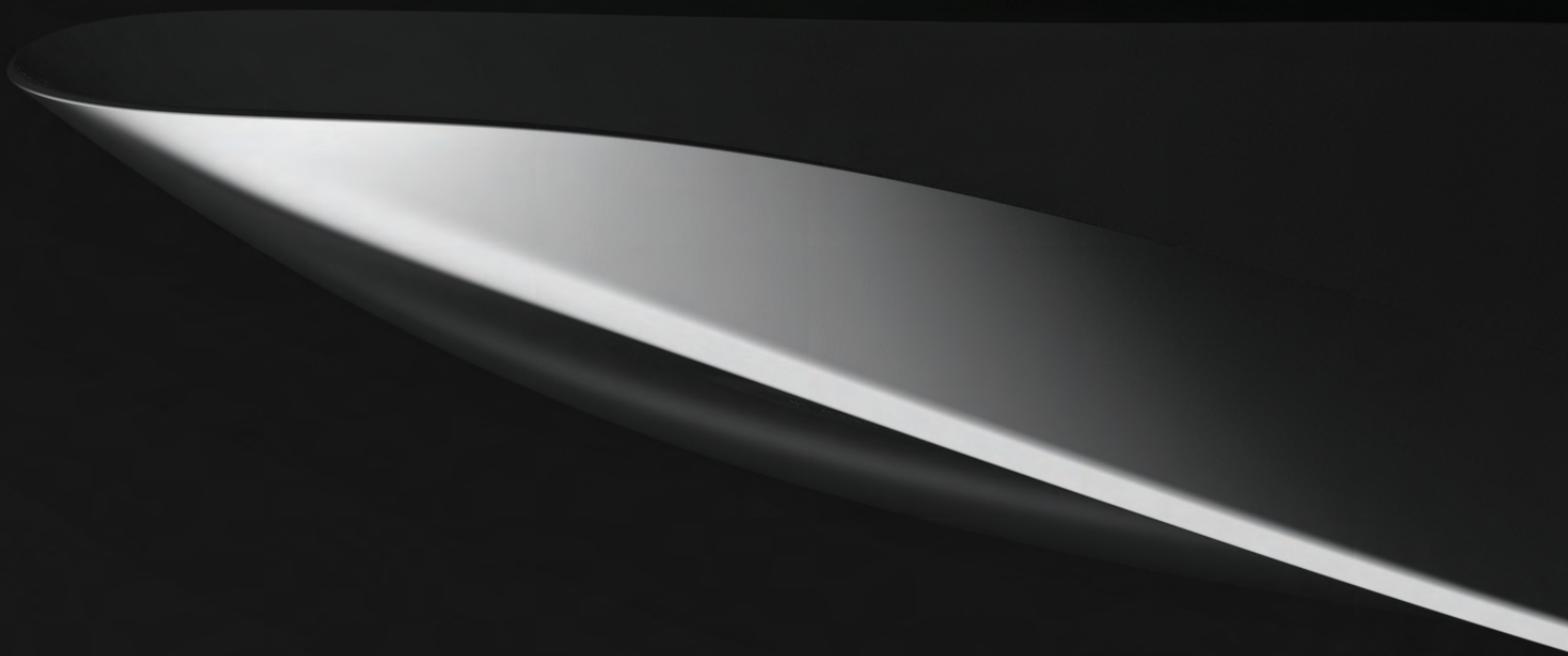
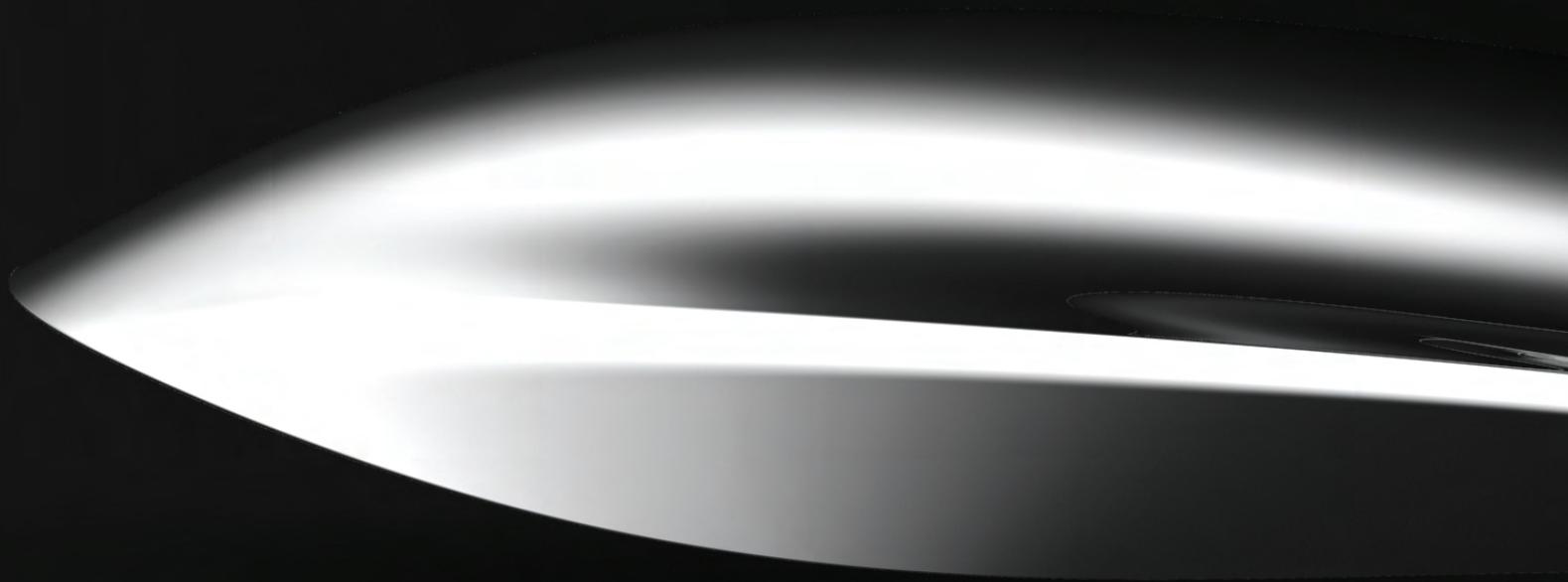
82



83

82-83
 Sajdin Osmančević, *Auto design, Design Process, Portfolio, 2015.*







Koncept

Konceptualni crtež predstavlja onu fazu dizajnerskog procesa u kojoj autor provjerava sve **formalne, utilitarne i estetske kvalitete** svoje ideje i definira svoj autorski stav – definira svoju ideju. Interpretativni kvaliteti znače sintezu svih njegovih crtačkih iskustava; onih vezanih za *likovnu tehniku* – klasičnu ili digitalnu; onih koji se odnose na *postupak* – *metodu* pomoću koje dolazi do željenog rezultata. Taj rezultat uvijek znači **rješenje problema** i nacrt za proizvod koji bi mogao zadovoljiti sve postavljene zahtjeve.

Konceptualni crtež uvijek znači **idejno rješenje**. Kvaliteti koje dizajner uspostavlja u svome konceptualnom radu mogu biti – *interpretativni* i tiču se načina (sredstva, metodi i postupci) na koji opisuje prostorne, formalne i estetske sadržaje svoga rješenja; – *funkcionalni (utilitarni)* koji se tiču: a) unutarnje strukture same forme (i koje možemo razumjeti kao odnos dijelova naspram cjeline), i b) komunikacijskih kvaliteta koje kreirani oblik ima s korisnikom (ergonomski kvaliteti); te, – *estetski* kvaliteti. Estetski kvaliteti sobom objedinjuju mnogo više nego li se podrazumijeva pod pojmovima *lijepo* i *dobro* (odnosno pojmovima *ugode* i *sviđanja*). Estetski kvaliteti se odnose i na prirodu kreirane forme, vrstu materijala, boju, znak – dakle sve ono što po svome sadržaju pripada fenomenologiji slike, a uslovljeni su kulturom, socijalnim nasljeđem, prirodom naših uvjerenja, našim pogledima na svijet.

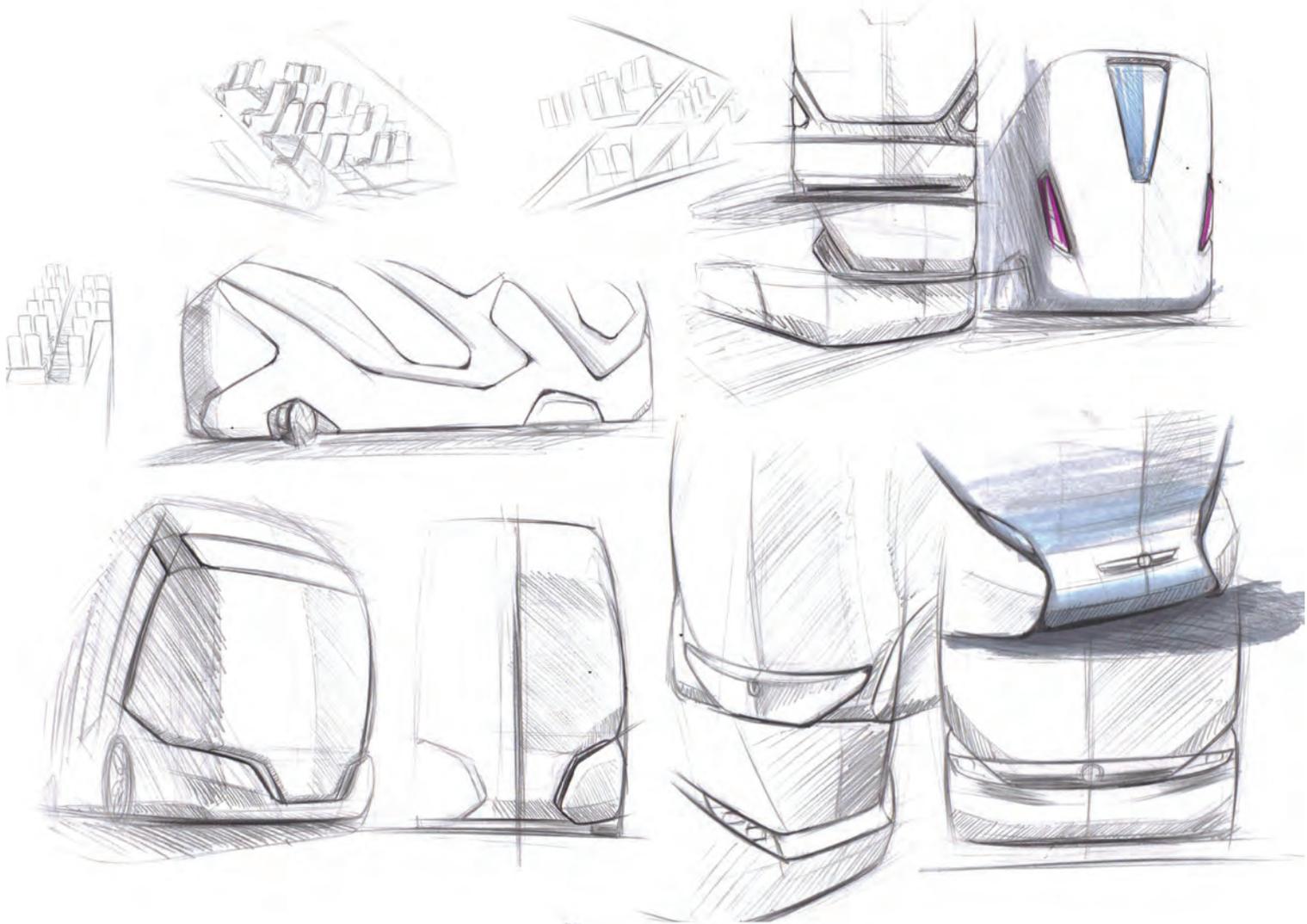
Ideje uvijek upućuju na nešto novo, drugačije, netipično ustaljenim načinima mišljenja ili percepcije. Ideje uvijek znače neku promjenu, drugu vrstu paradigme. Otuda ona poznata sintagma po kojoj – *ideje mijenjaju svijet*.

U izboru radova, uglavnom radova studenata Odsjeka za produkt dizajn Akademije likovnih umjetnosti u Sarajevu,

rukovodili smo se željom da pokažemo različite oblike i različite sadržaje koji se mogu razumjeti konceptualnim. Tako u izboru imamo primjere kod kojih je više riječ o potrazi za novom formom, primjere koji se bave strukturalnom analizom forme (u zadacima vezanim za sklop i rasklop), primjere s kojima se traga za novim principima i funkcijama, potom imamo primjere kod kojih je akcent stavljen na vrijednostima materijala, primjere kod kojih se traga za novim i dominantnim znakom.

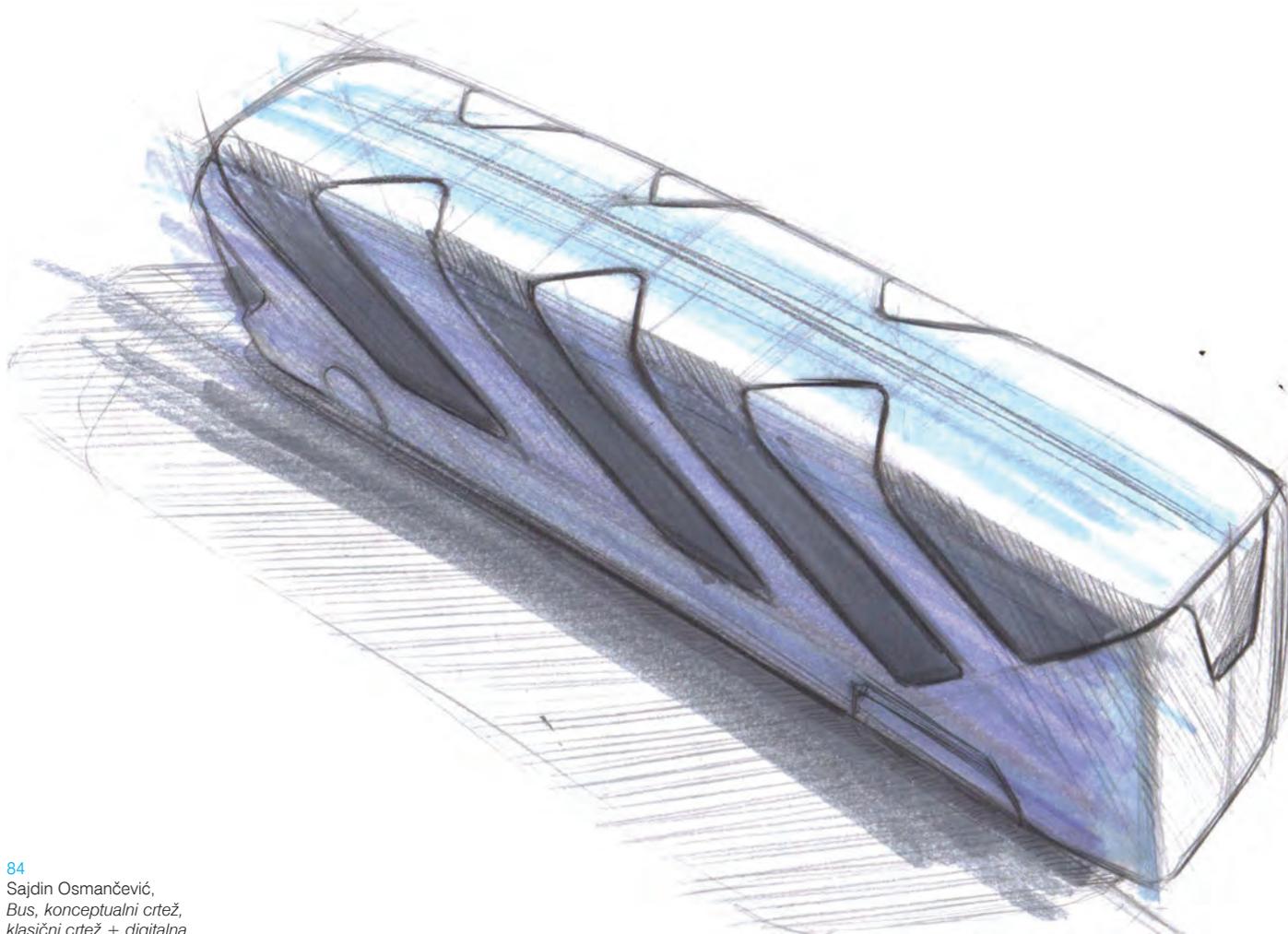
Gotovo svi odabrani primjeri sa sobom imaju jednu dimenziju reprezentativnosti. Ona je, s jedne strane, izraz vještine koju su autori osvojili definirajući svoj interpretativni postupak, a s druge izraz svijesti o nužnosti – **kreacije pozitivne slike o proizvodu**. Pozitivna slika o proizvodu je preduslov za njegovo prihvatanje od strane potrošača, odnosno potrebe za njim i njegovim prisustvom na tržištu.

Strategije vezane za promociju proizvoda na tržištu i marketing su po pravilu bazirane na ideji pozitivne slike o proizvodu. U izboru radova nastojali smo sačuvati kvalitete reprezentativnosti uspostavljene slike ali i istaknuti sadržaje koji mogu biti akcenti vezani za formu, znak ili strukturu.



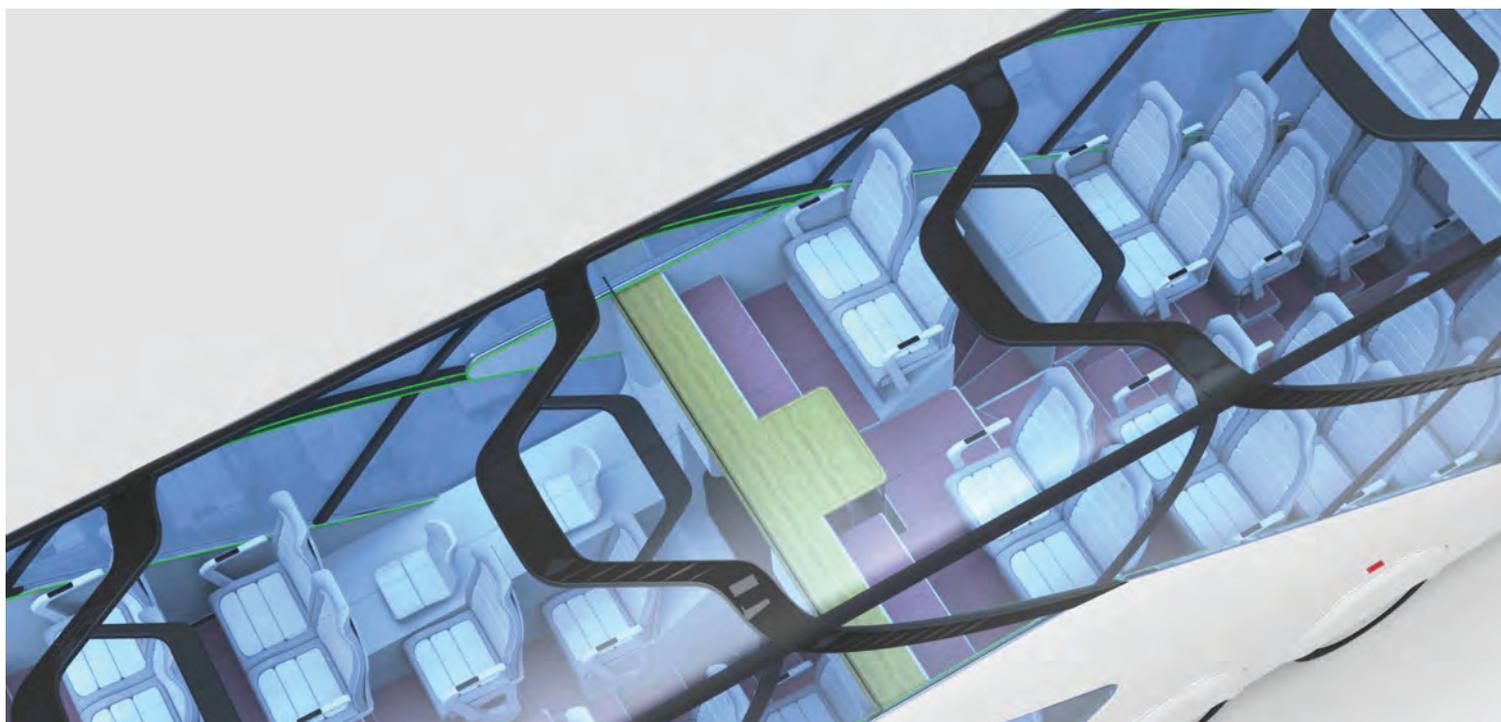
52





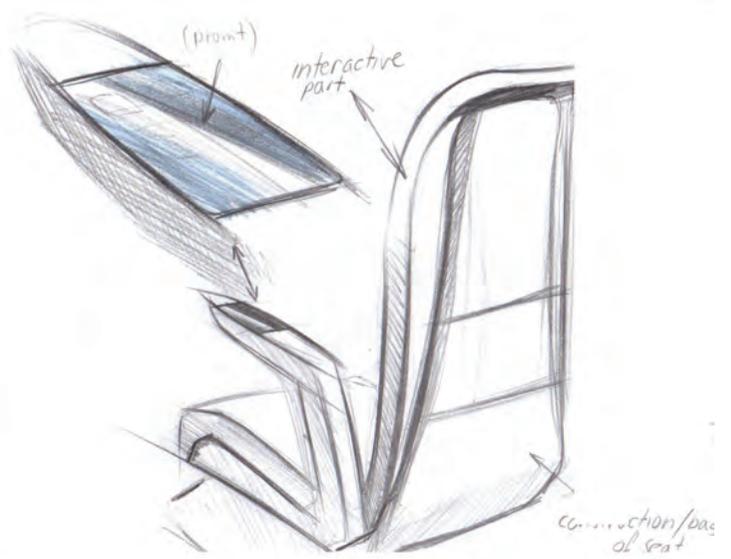
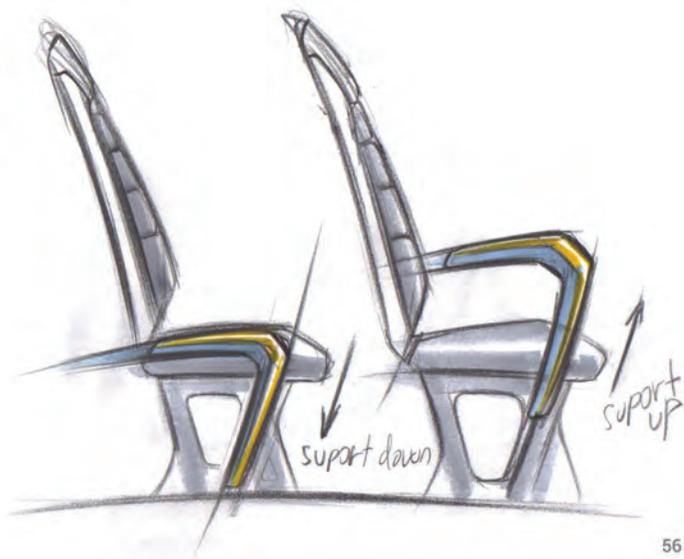
84
Sajdin Osmančević,
Bus, konceptualni crtež,
klasični crtež + digitalna
obrada (3D modeliranje),
2014.

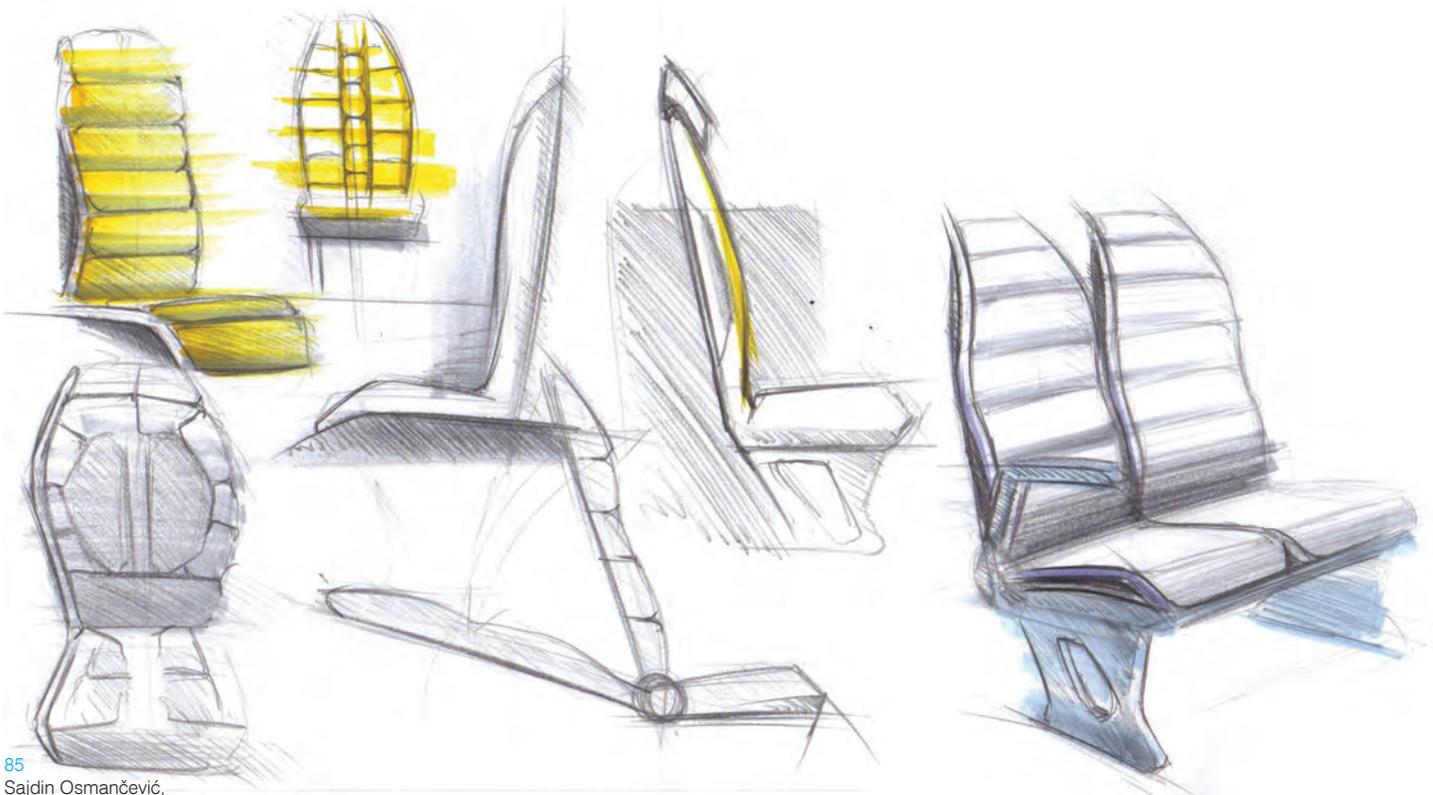
84



Koncept

107





85
Sajdin Osmančević,
Bus, konceptualni crtež,
razrada sjedišta, klasični
crtež + digitalna obrada
(3D modeliranje), 2014.

57

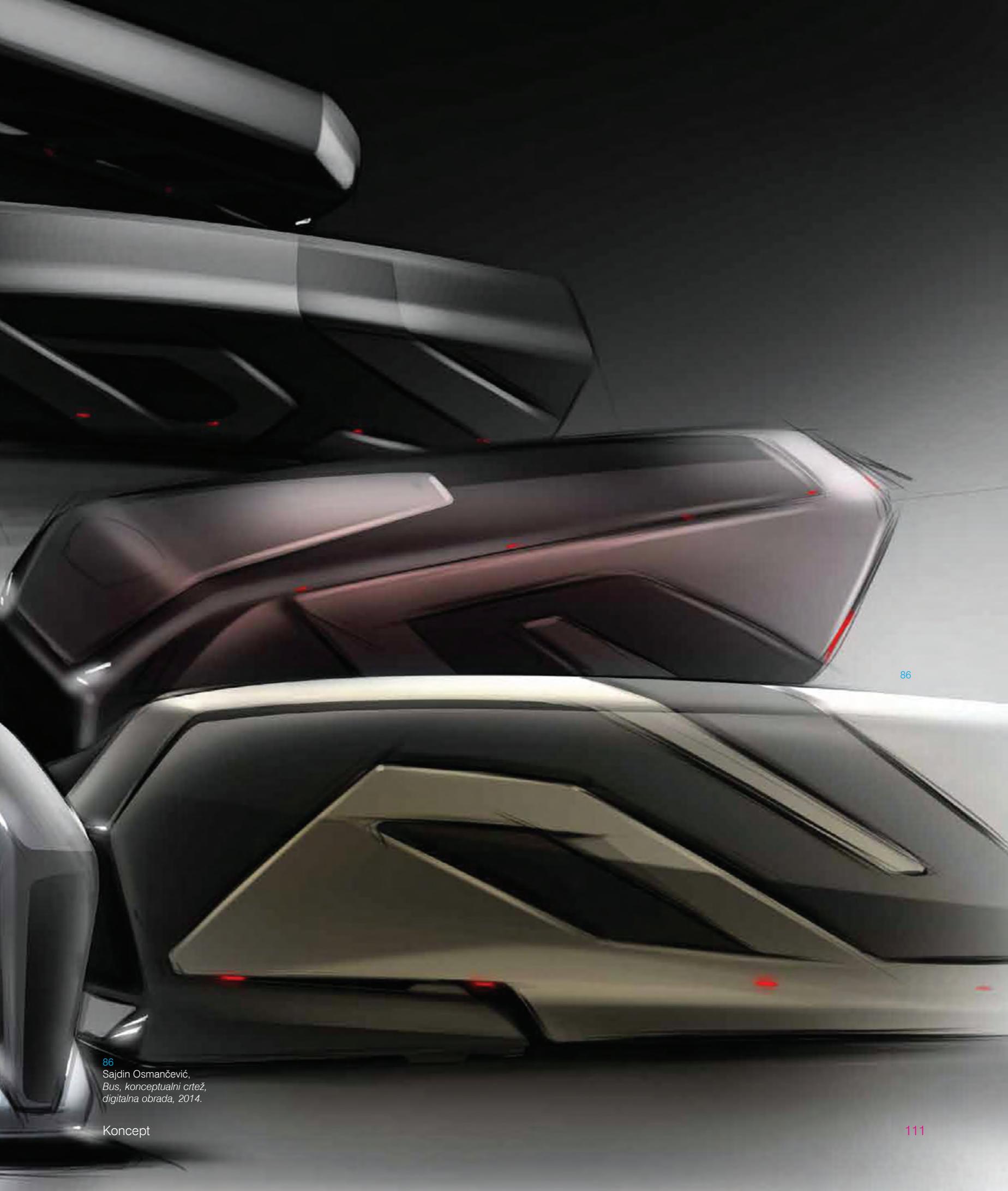
85



Koncept

109



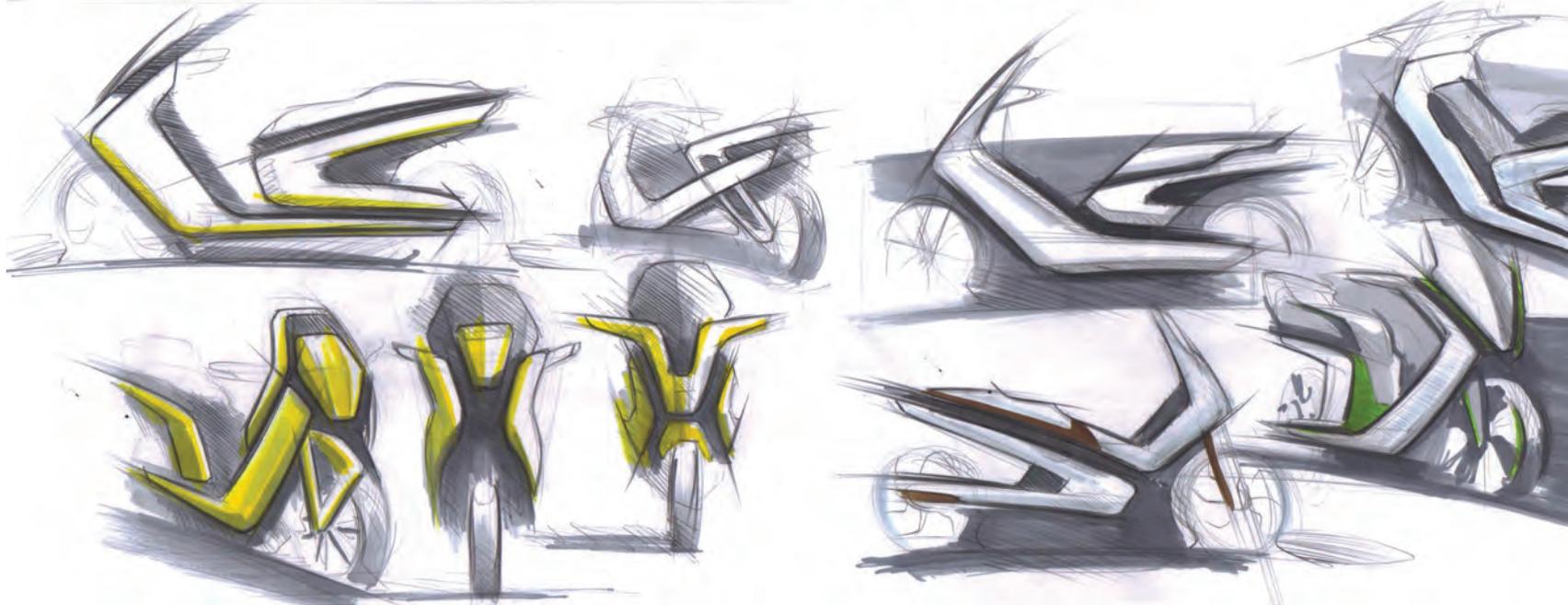
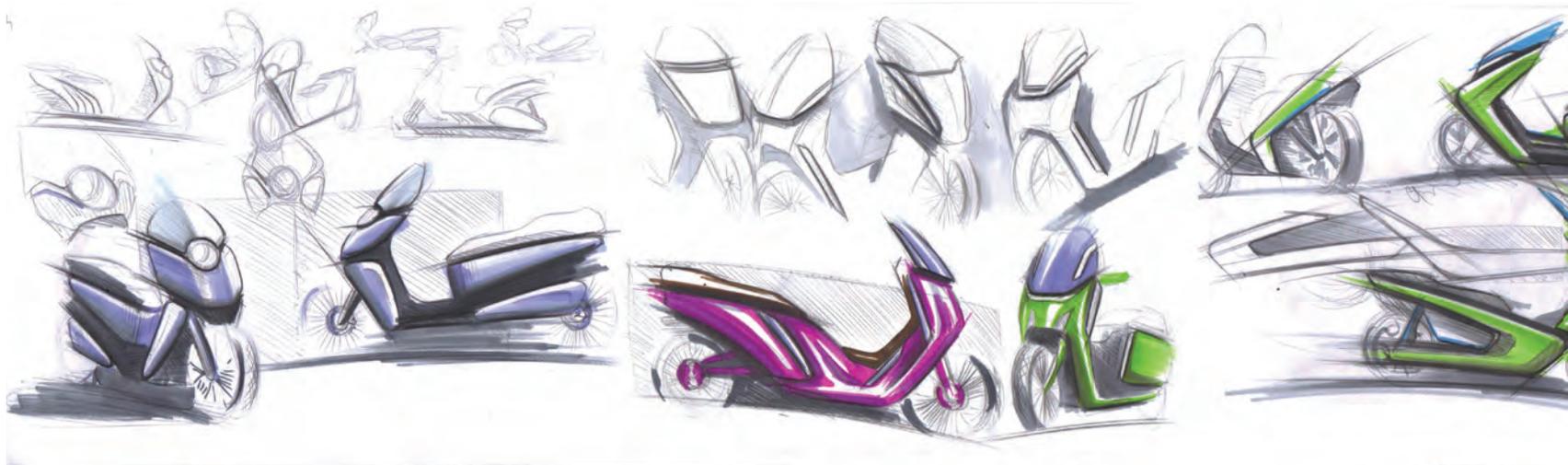


86

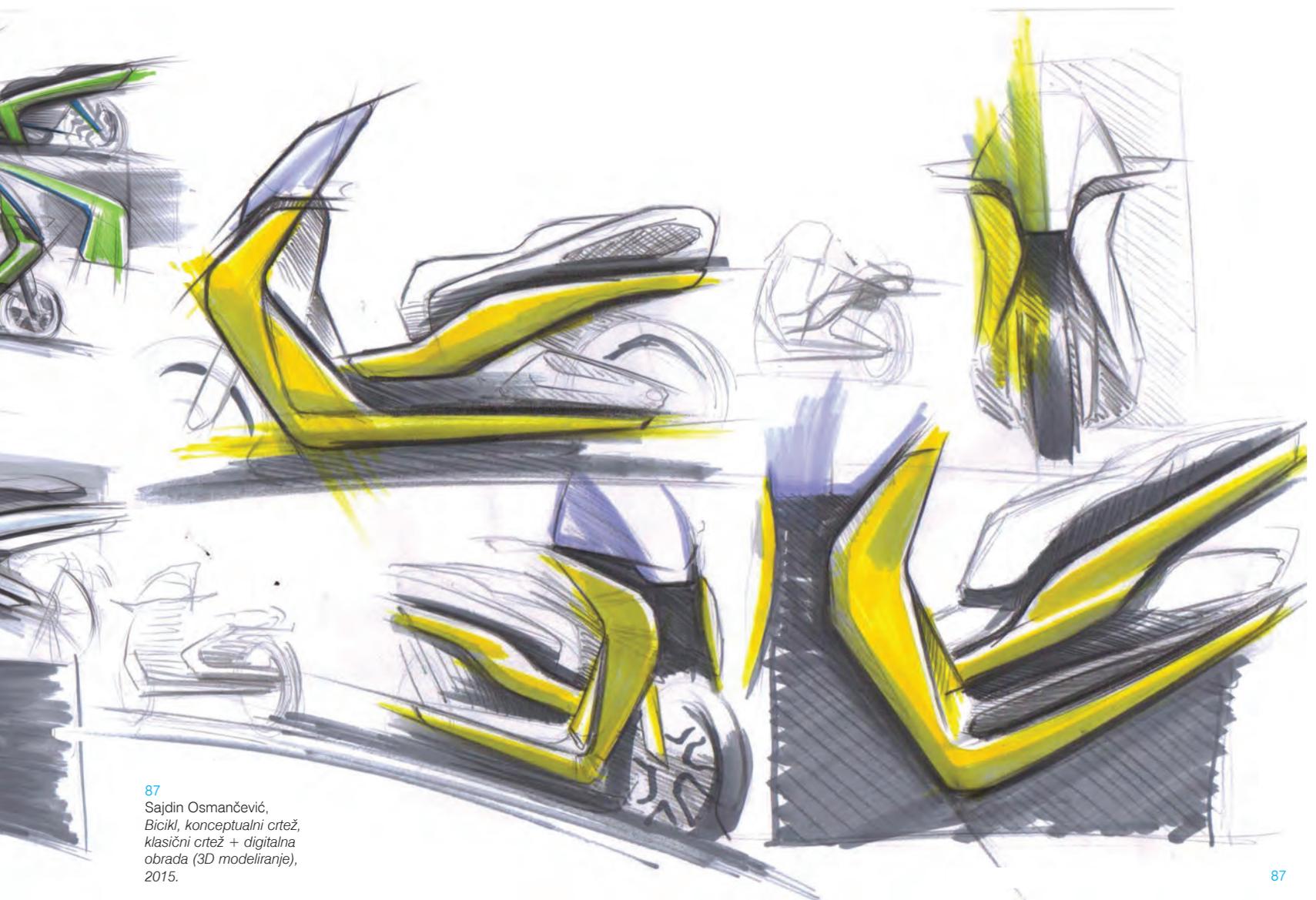
86
Sajdin Osmančević,
Bus, konceptualni crtež,
digitalna obrada, 2014.

Koncept

111



THE COMPOSITION IS ROUTINELY COMPLETED BY DETAILS SUCH AS THE ORIGINAL



87
Sajdin Osmančević,
Bicikli, konceptualni crtež,
klasični crtež + digitalna
obrađa (3D modeliranje),
2015.

87



Koncept

113

U prethodnim primjerima (84-87), u radovima Sajdina Osmančevića, nastalim za vrijeme njegovog studija na Odsjeku za produkt dizajn Akademije likovnih umjetnosti u Sarajevu, a posebno u njegovom diplomskom radu na novom (inovativnom) konceptu autobusa nastojali smo pokazati specifičnosti konceptualnog dizajnerskog crteža. Kombinirajući klasične postupke crtanja (olovkom i flomasterima) sa onima koji su pripadajući digitalnoj obradi crteža i slike, te 3D modeliranju pomoću adekvatnog softvera (*sculpting*) autor je posebno problematizirao stepen unutrašnje organizacije sadržaja i ponudio novi način u rasporedu sjedišta – samim tim i novi način komunikacije i saobraćaja unutar njega. Izvanjski kvaliteti forme su zadržali karakteristike dosadašnjih rješenja za ovaj tip saobraćajnog (transportnog) vozila ali je način unutrašnje organizacije prostora, način korištenja istog i komunikacija unutar njega nov i inovativan. Rješenje karoserije je svoj idejni osnov imalo u strukturi mostova – posebno onih zasnovanih na čeličnim konstrukcijama. Autor je u svojoj dizajnerskoj studiji posebnu pažnju posvetio funkcionalnoj analizi sjedišta, njihovoj formi i rasporedu, a nije zanemario ni potrebu da konačno rješenje oblikuje na tragu reprezentativne slike o proizvodu.

Anela Salkić je pak u studiji vezanoj za dizajn kacige (88) poseban akcent stavila na funkcionalnim odnosima koji dijelovi (pojedini slojevi sačinjeni od različitih materijala i struktura) imaju naspram cjeline. Ovaj model u predstavljanju sadržaja je informativan i baziran na prostornim relacijama koje se mogu razvijati kao sklop i rasklop na različite načine, kao linearne prostorne strukture ili pak strukture bazirane na principima presjeka pravaca ili na načelu radijalnosti. No, to je nije spriječilo da svoju studiju kacige obogati uvođenjem boje i paternom i da nekoliko različitih kolorističkih i dekorativnih varijanti.



88

Anela Salkić, *Kacića, sklop-rasklop, studije materijala, 2013.*



VANJSKI OKLOP

ČVRSTA PLASTIKA, LIJEPI SE NA MEKANU SPUŽVU
PUTEM ČIČAKA, ŠTO OMOGUĆAVA PROMJENU
DEZENA I STVARANJE INDIVIDUALNOG IZGLEDA

UNUTRAŠNJI OKLOP

STABILNA I MEKANA SPUŽVA ZA ZAŠTITU
GLAVE, MOGUĆNOST PROTOKA ZRAKA

ČIČAK

VELIKA PLOŠTA OMOGUĆAVA ČVRSTO LIJEPLJENJE
VANJSKOG OKLOPA ZA UNUTRAŠNJI, OMOGUĆAVA
PROMJENU VANJSKOG OKLOPA

RASTEZLJIVI REMEN

NAPRAVLJEN OD NAJLONA, ZALJEPLJEN JE ISPOD SPUŽVE I
PROTEŽE SE ČITAVOM NJENOM PLOŠTOM, KAKO BI OSIGURAO
STABILNOST KACIGE

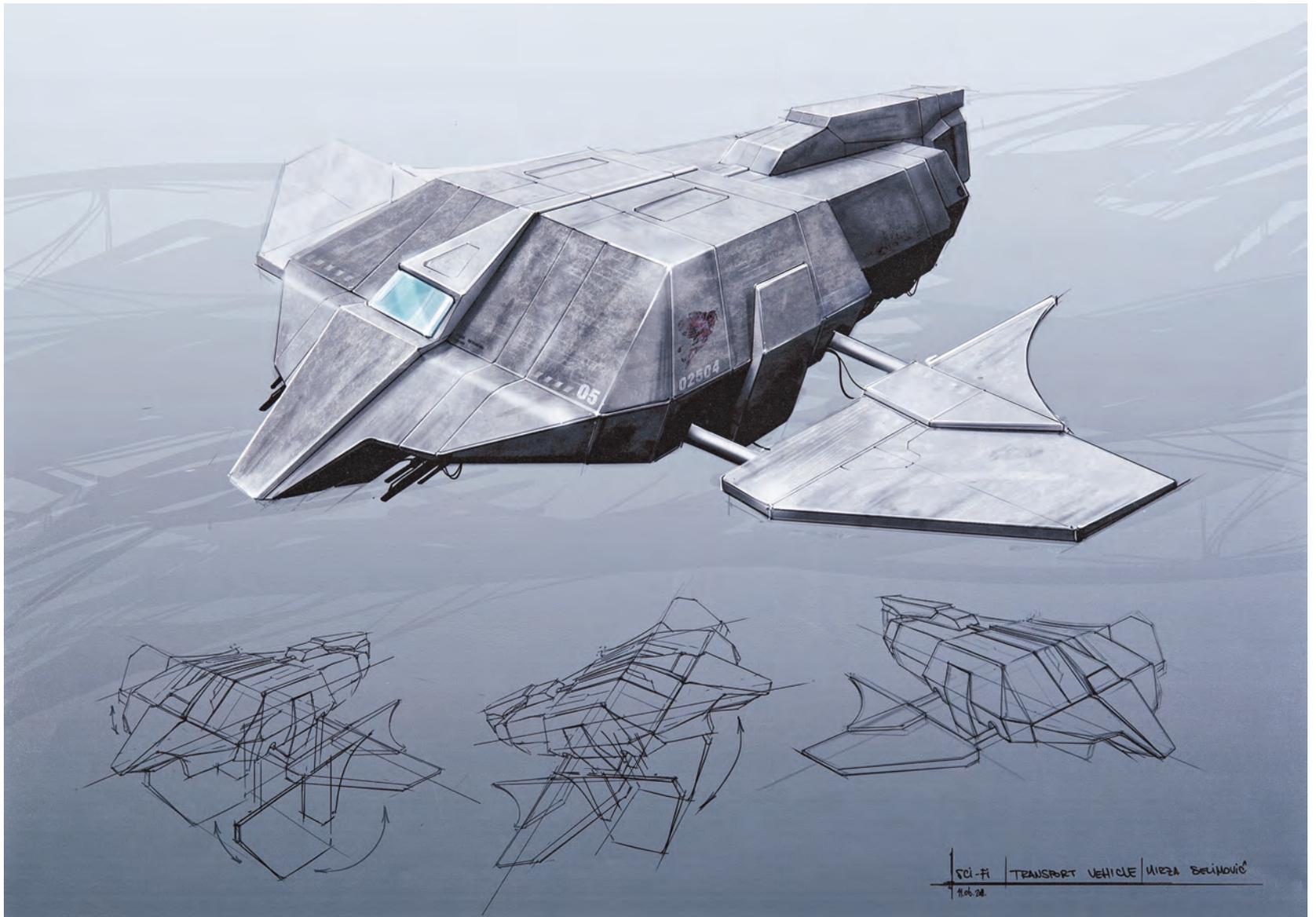
RAZDJELNIK

NAPRAVLJEN OD ČVRSTE GUME, OMOGUĆAVA
POMIČANJE REMENA I OSIGURAVA DA
KACIGA OBTANE NA MJESTU



Unelox





90

90
Mirza Selimović, *Sci-Fi transport vehicle*, concept, digitalna obrada, 2011.

Studije transportnih i borbenih vozila kojima se u svome radu pozabavio Mirza Selimović (89-90) jesu bazirane na crtežima pomoću kojih autor problematizira prostorne i strukturalne kvalitete svojih rješenja. Kad su ti kvaliteti definirani onda je svoj interpretativni interes usmjerio ka reprezentativnoj slikovnoj predstavi, obradi teksture i boji. U našim dizajnerskim studijama vježbe teksture imenujemo – *materijalizacijom*. To znači da likovnim sredstvima nastojima opisati dominantne kvalitete korištenih materijala – ponuditi informacije o njima i njihovim vizuelnim

svojstvima. Ovaj tip prezentacije, način organizacije dizajn polja, prostorna i strukturalna analiza forme, te konačan rezultat je poželjan u situacijama kod kojih svoju ideju trebamo predstaviti neposrednom nadzorniku, šefu dizajn tima ili art direktoru. Rad Anele Salkić (88) koji smo predstavili na prethodnoj strani, shvaćen kao oblik prezentacije, predstavlja skupinu vizualnih informacija pomoću kojih ćemo lakše uspostaviti dijalog s tehnologom i objasniti mu svoje zamisli.



91

91
Sajdin Osmančević,
Bugati SUV, koncept,
digitalna obrada, 2017.

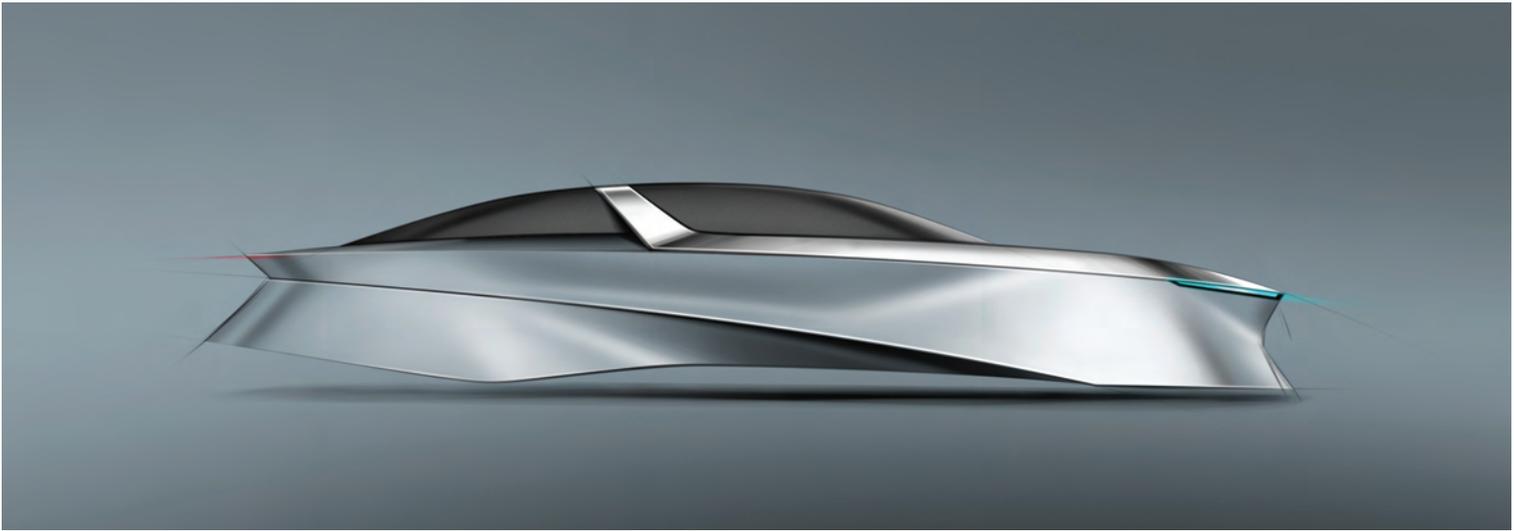


92

92
Sajdin Osmančević,
Bugati SUV, koncept,
digitalna obrada, 2017.

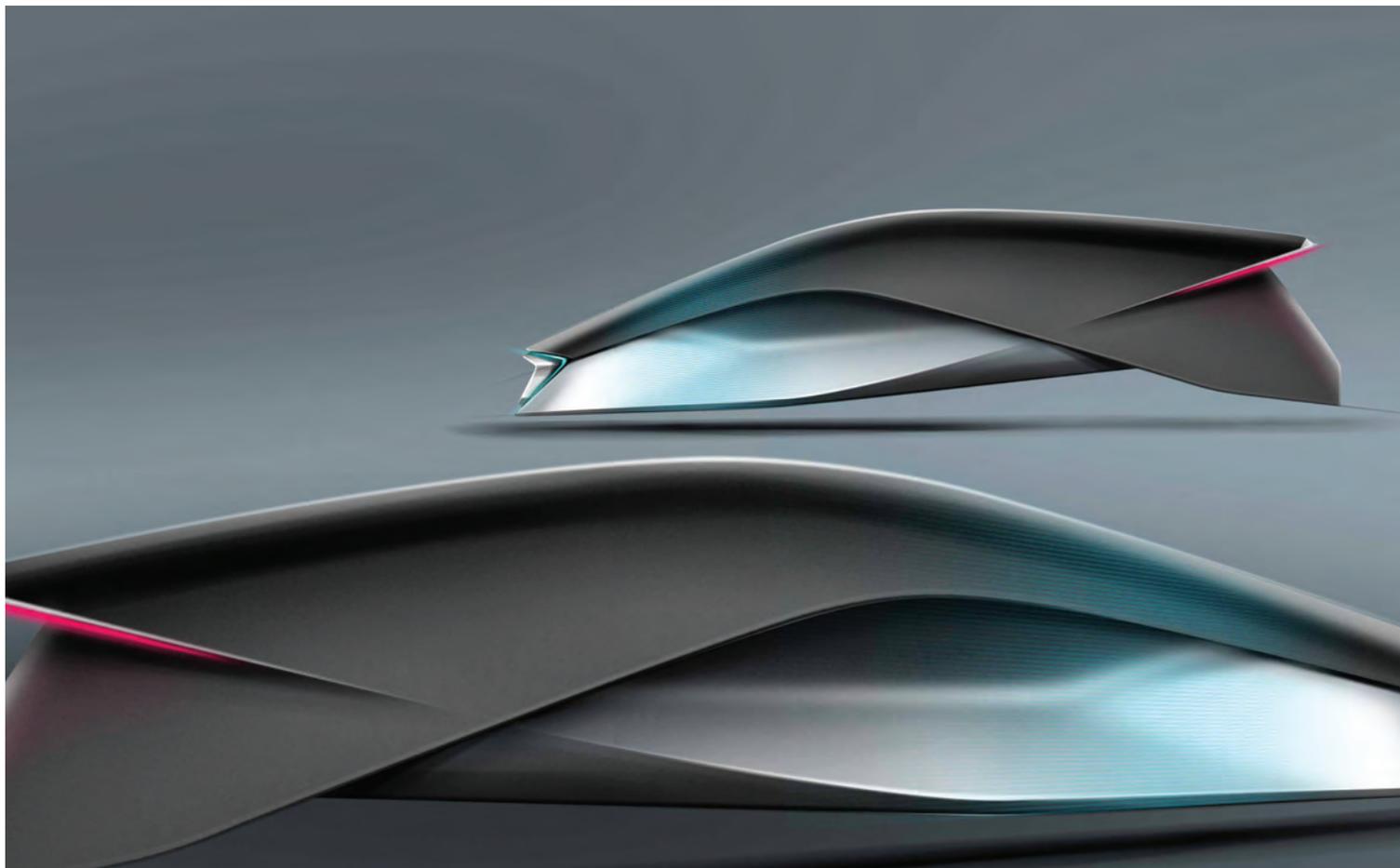
Za razliku od prethodnih primjera kod kojih smo uočili formalne, strukturalne i prostorne kvalitete forme, te istakli kvalitete vezane za obradu materijala, u ovom radu (91-92) Sajdina Osmančevića (koncept Bugati SUV) imamo akcent na znaku. Da bi pojačao važnost znaka – karakternu liniju u bočnoj silueti automobila – autor se opredjelio za ortogonalnu projekciju (kao sistem prostornog prikazivanja) i kontrast (svijetlo – tamno). Na ovaj način je dobio 2D sliku, blisku ideji grafičke slike po modelu – *svijetlih linija u tamnom polju*.

U drugom primjeru (92) znak – karakterna linija automobila je sačuvana ali su prostorni i interpretativni kvaliteti obogaćeni. Autor u predstavi uvodi perspektivu kao sistem prostornog prikazivanja (stražnji dio automobila), a postupak modeliranja proširuje suptilnom valerskom modulacijom i bojom. Akcenti crvenom bojom, kao linije koje oštro sijeku formu, predstavljaju zaustavna svjetla i svojim minimalizmom pojačavaju utisak o grafičkom znaku.



93-94

93-94
Sajdin Osmančević,
Istraživanje forme,
koncept, digitalna
obrada, 2019.



95

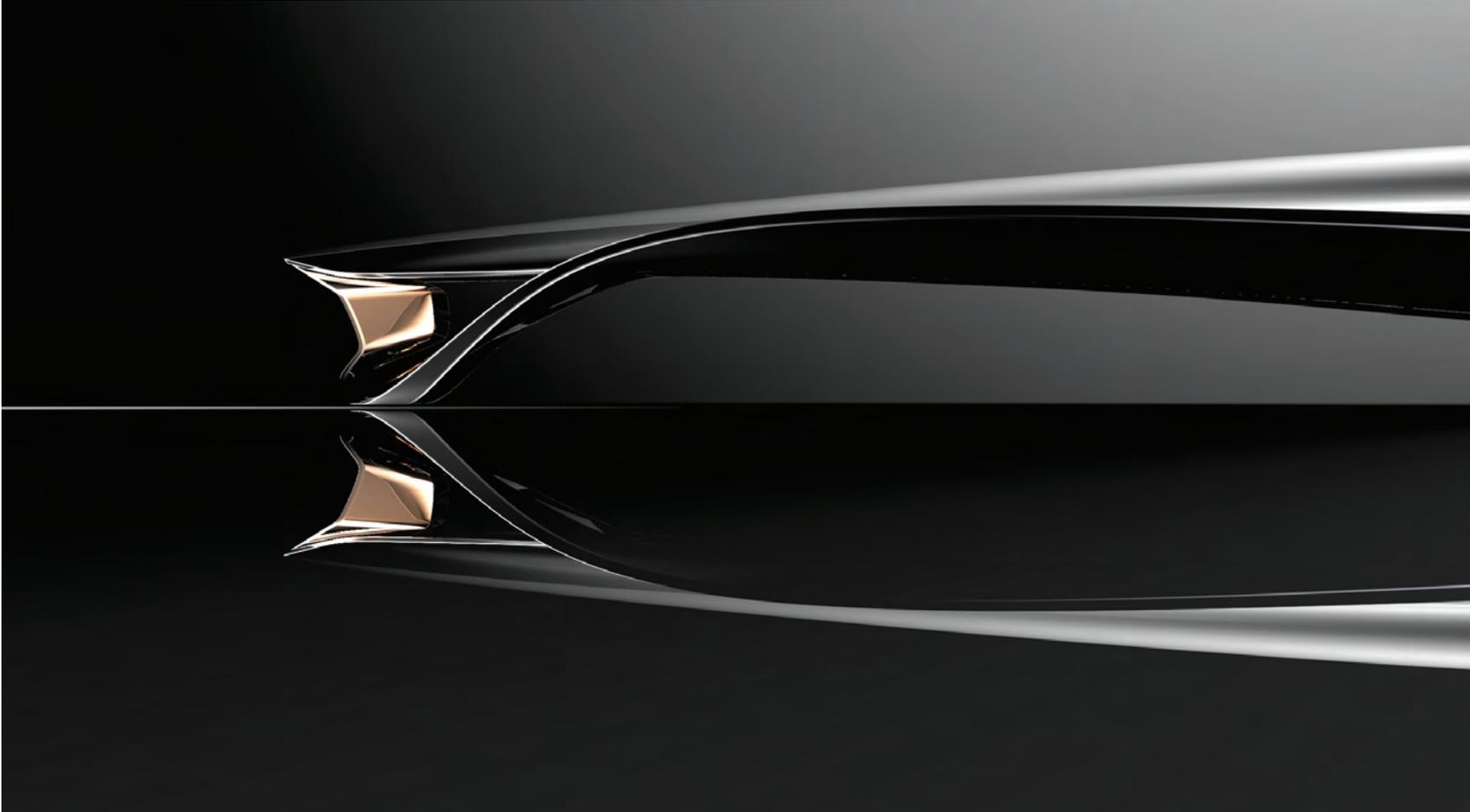
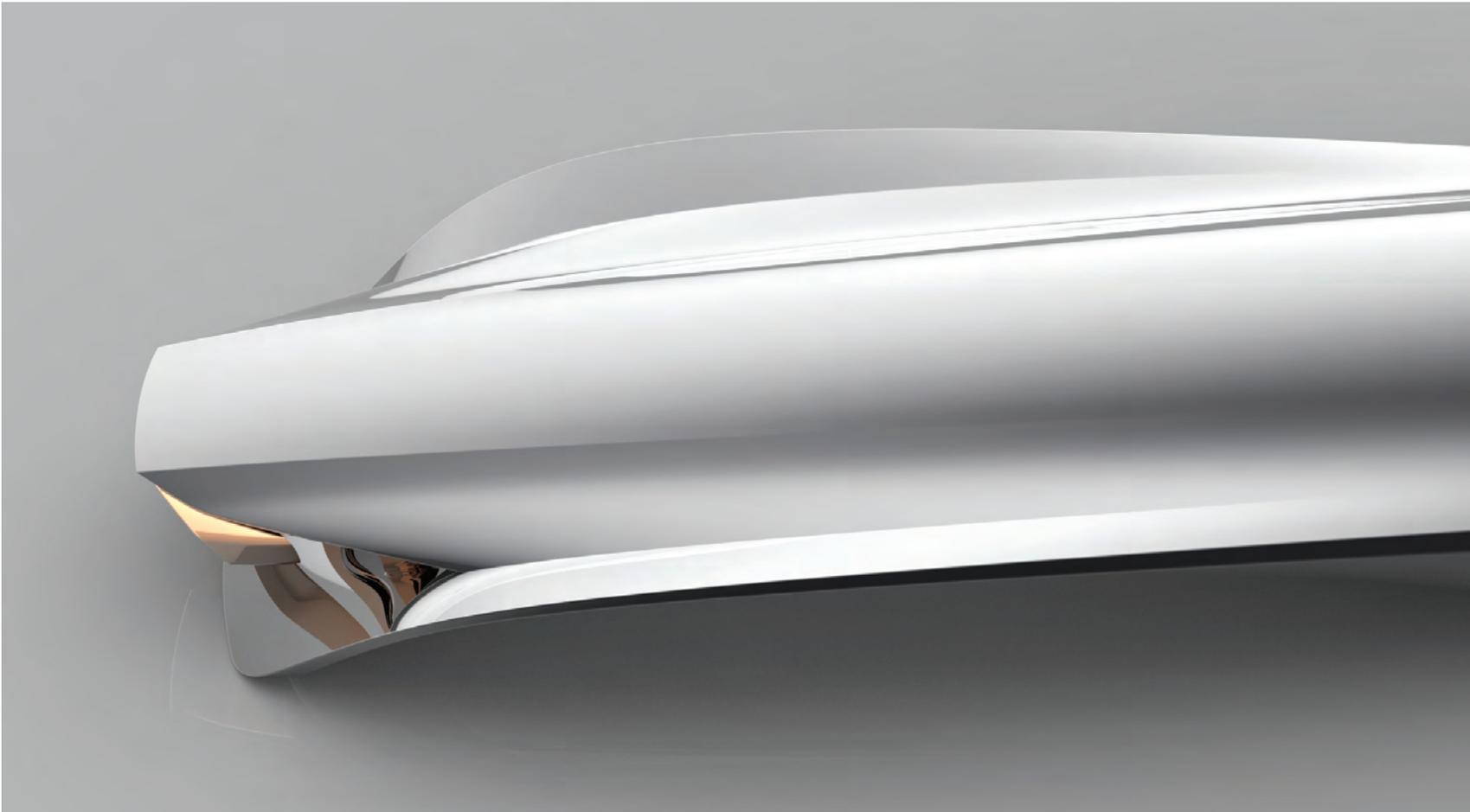
95
Sajdin Osmančević,
Istraživanje forme,
koncept, digitalna
obrada, 2019.

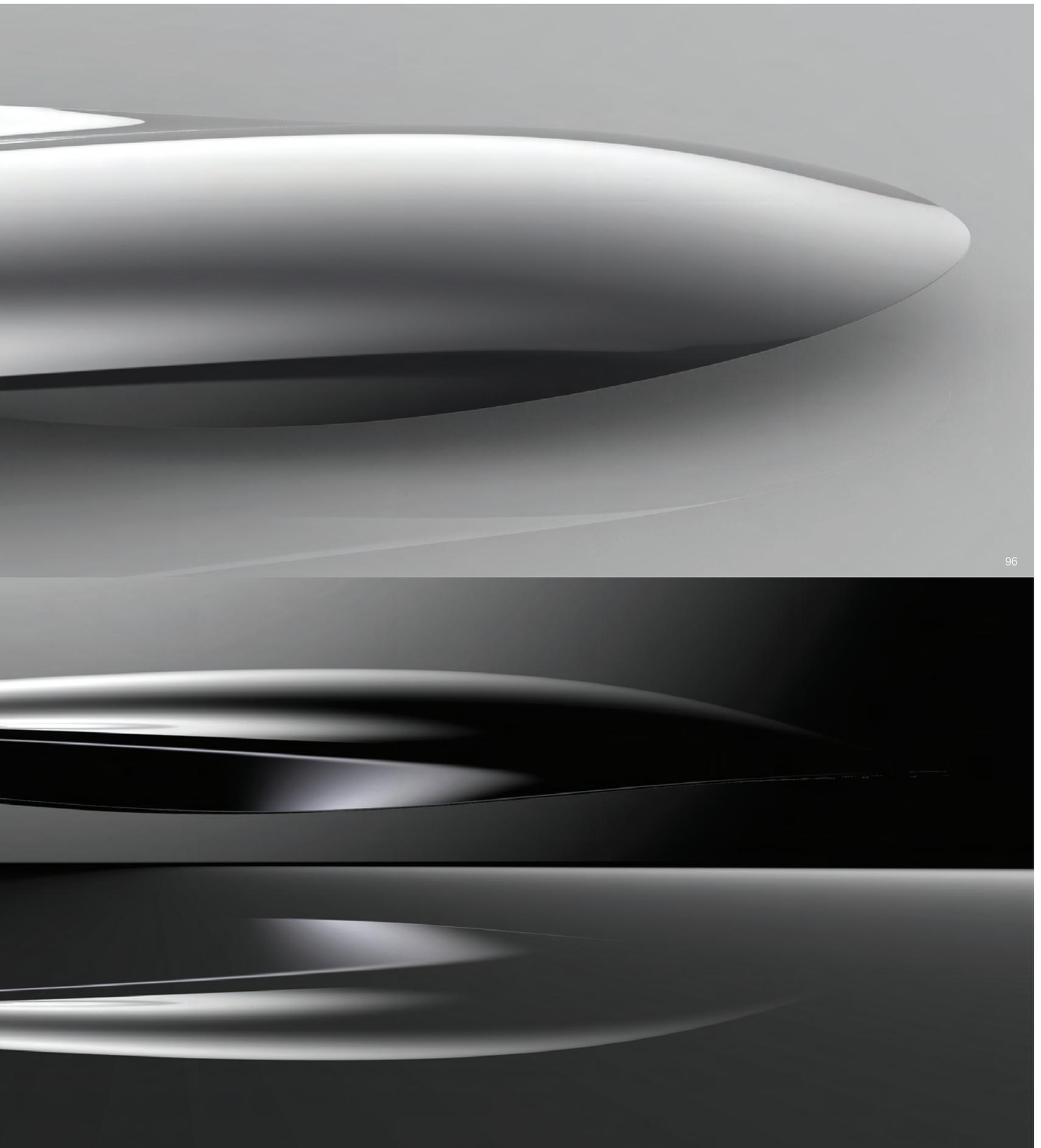
96
Sajdin Osmančević,
Mazda, Istraživanje forme,
koncept, digitalna
obrada, 2018.
- slijedeća strana

I u ovim radovima (93-95) Sajdin Osmančević pokazuje svoju stvaralačku zainteresiranost i inovativnost. Ona je za razliku od prethodnog primjera kod koga smo govorili o potrazi za karakterističnim znakom – karakterističnom linijom automobila, usmjerena ka potrazi za novom formom. Istina, vizuelni sadržaji koje nam je autor ponudio (sjena ispod oblikovane forme) više upućuju na objekt koji leti a manje na automobil (nedostaju točkovi). No, ako prihvatimo da je moguće proizvesti ovu vrstu saobraćajnog sredstva baziranu na novom tipu motora

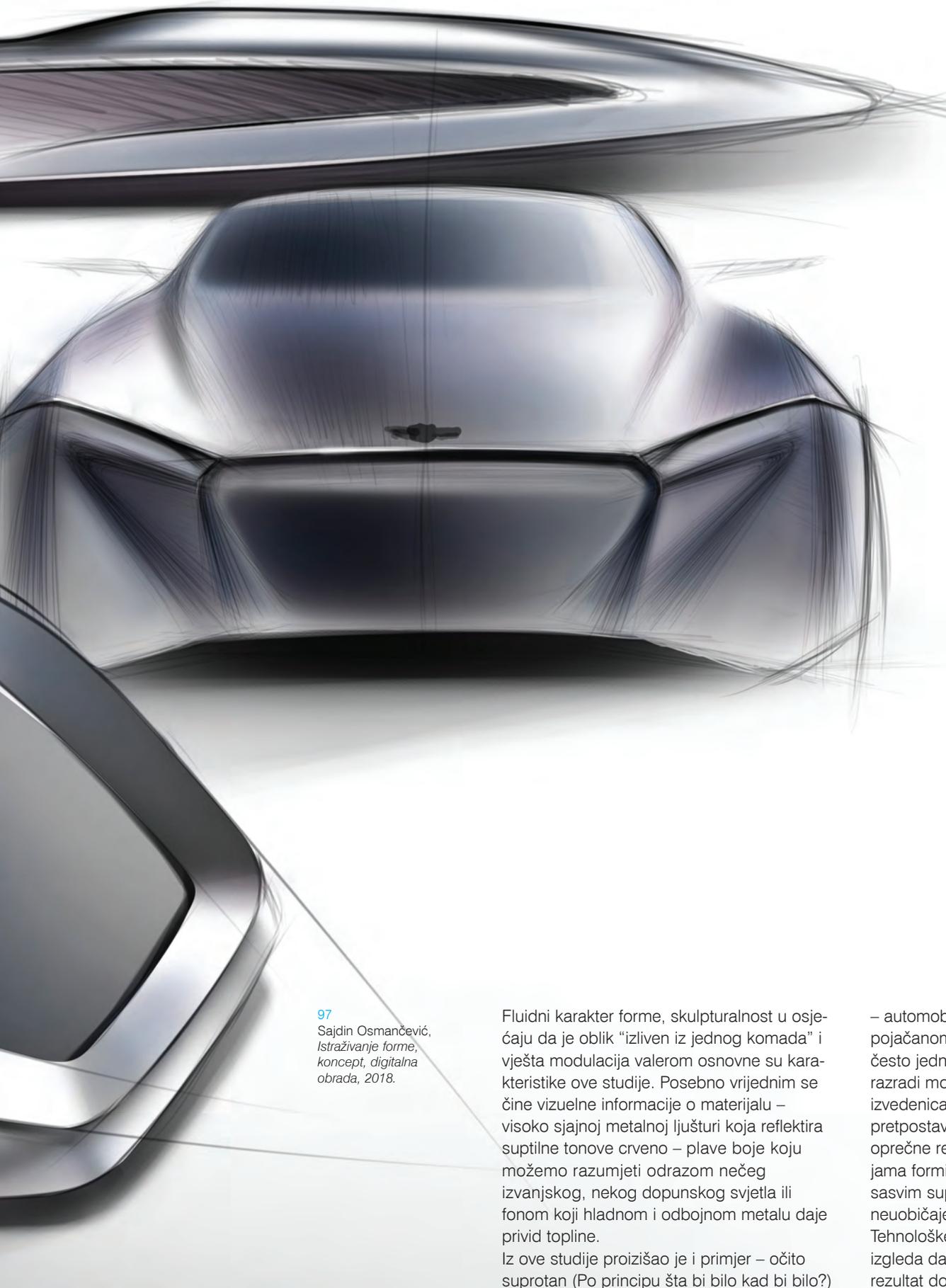
(antigravitacioni motor) onda ova studija ima smisla i čini se opravdanom.

I primjer na slijedećoj strani (96), studija forme za novu Mazdu tipološki je istovjetan. Studija je usmjerena ka oblicima koji ponavljaju ideju vala ili talasa, koji u sebi imaju nešto fluidno i približavaju se predstavi materije koja teče. Valerska modulacija forme samo dopunski pojačava taj utisak. Ovim studijama naš autor nagovještava jedno novo vrijeme – budućnost potaknutu tehnološkim inovacijama i dostignućima, dinamičnu i transformabilnu.









97

97
Sajdin Osmančević,
Istraživanje forme,
koncept, digitalna
obrada, 2018.

Fluidni karakter forme, skulpturalnost u osjećaju da je oblik "izliven iz jednog komada" i vješta modulacija valerom osnovne su karakteristike ove studije. Posebno vrijednim se čine vizuelne informacije o materijalu – visoko sjajnoj metalnoj ljušturi koja reflektira suptilne tonove crveno – plave boje koju možemo razumjeti odrazom nečeg izvanjskog, nekog dopunskog svjetla ili fonom koji hladnom i odbojnom metalu daje privid topline. Iz ove studije proizašao je i primjer – očito suprotan (Po principu šta bi bilo kad bi bilo?)

– automobila s naglašenim bridovima i pojačanom linearnom siluetom. U praksi, često jedna polazna osnova, u studijskoj razradi može dati više inačica, više različitih izvedenica koje mogu, u zavisnosti od pretpostavki koje autor prihvati dati čak i oprečne rezultate. Nekad se približiti tipologijama forme koje već postoje, a nekada otići u sasvim suprotnu stranu, i ponuditi nešto neuobičajeno, novo i nesvakidašnje. Tehnološke mogućnosti danas su takve da izgleda da je svaka mogućnost ostvariva, a rezultat dostižan.



98

98
Sajdin Osmančević,
Genesis 2020, koncept,
digitalna obrada, 2015.



99

99
Sajdin Osmančević,
Genesis 2020, koncept,
digitalna obrada, 2015.

Genesis 2020 je koncept limuzine, automobila visoko klase. Raskošno postavljena silueta, osjećaj snage koji ovaj volumen nudi i blago napete linije stvaraju utisak o automobilu koji nam može pružiti najviše – sigurnost, zaštitu i udobnost a sam čin vožnje učiniti zadovoljstvom. Veliki radijusi točkova su znak da automobil može savladati velike razdaljine. Smeđe-crvenom bojom naglašen trap i dio uz zadnje vjetrobransko staklo znak su raskoši i upućuju na bogato dizajniran enterijer, obloge od kože ili skupocjenih vrsta drveta.

Koncept

127





Prezentacija

Crtež koji je u svojim interpretativnim kvalitetima izdašan i koji može pomoći u postupku promocije proizvoda na tržištu možemo zvati **reprezentativnim**.

Njegovi kvaliteti su takvi da slika koju nudi o proizvodu postaje važan dio ukupne strategije oglašavanja i promocije – *advertising-a*, a proizvod postaje poželjan i statusno važan velikom broju potrošača.

Proizvod može biti poželjan i statusno važan velikom broju potrošača ako se u procesu njegove pripreme za tržišnu eksploataciju obezbjede svi potrebni preduslovi za njegov neometan **tržišni život** – ako se obezbjede atributi za njegovu poznatost, za njegov identitet. Danas taj proces zovemo brendiranjem (*branding*).

Tehničko – tehnološka kvaliteta proizvoda je nešto što se samo po sebi podrazumijeva. Ona čini osnovu za sve ostale attribute, a oni su ikonički, simbolički, semantički, psihološki i estetski. Čak šta više, u postupku trženja, trošenja i usluga često se pojavljuju ceremonije i rituali, nešto što izvorno pripada iskustvu religije i religijskim praksama. Ono što je *ikona* u religijskom kontekstu to je *brand* u potrošačkom, ono što je sljedbenik u religijskom to je fan u potrošačkom. Katedrale su zamjenjene shopping centrima!?! Oni su postali supstituti za sve oblike naše društvenosti.

Radovi koje smo odabrali u ovom izboru zahvataju jedan širi prostor savremenog dizajna i pripadaju produkt dizajnu, dizajnu automobila, dizajnu namještaja, enterijera, ali i karakter dizajnu i dizajnu video igara (*gaming design*). U svakom od odabranih radova vidni su kvaliteti reprezentativnosti –

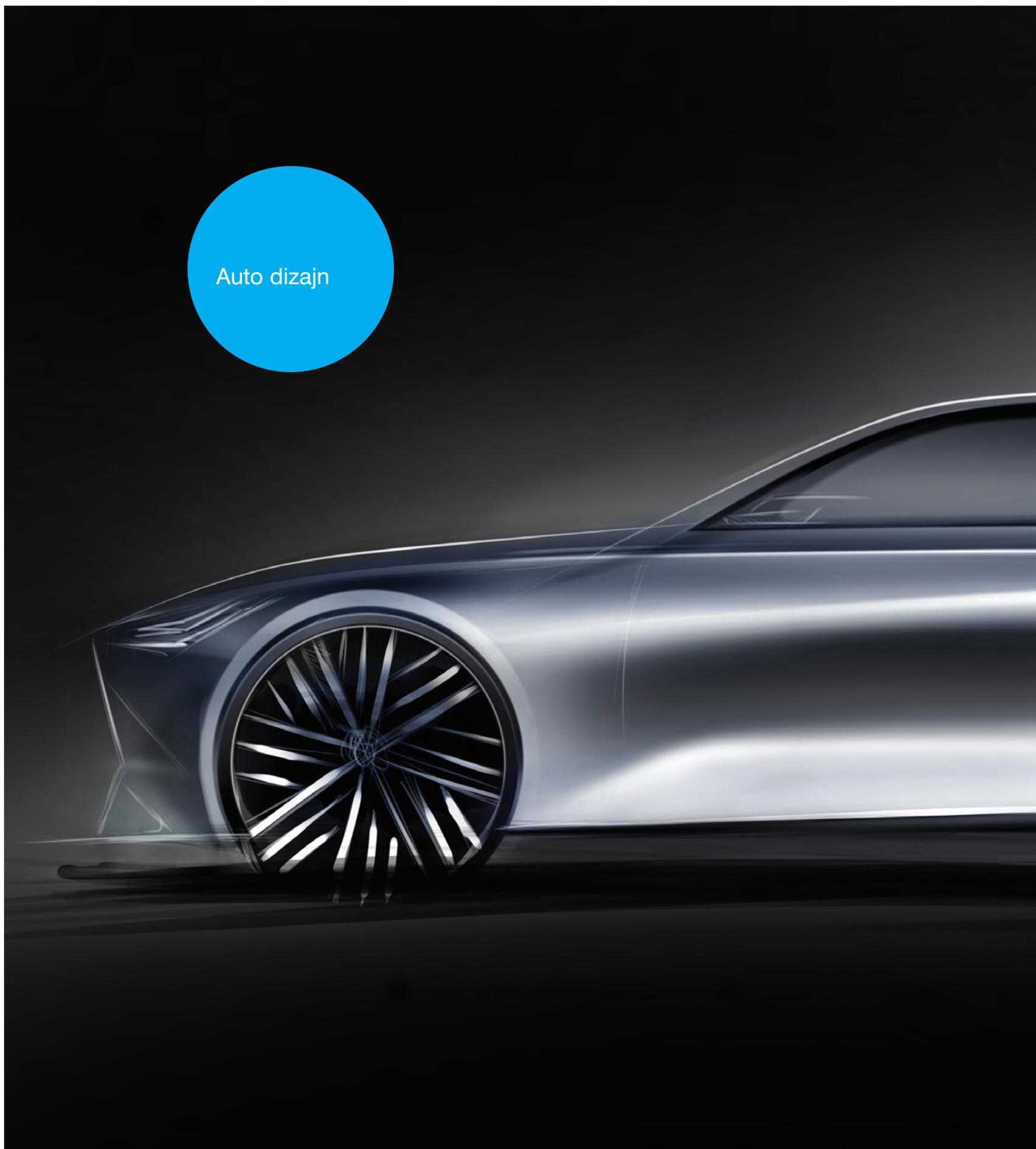
koji ne podrazumijevaju samo minucioznu i detaljima bogatu likovnu obradu već takve slikovne sadržaje koji informacijama koje nude o proizvodu i njegovim kvalitetima mogu biti iskorišteni u postupku promocije proizvoda na tržištu.

Akcent u izboru smo dali na radovima koji su u postupku produkcije nastali 3D modeliranjem (*sculpting*), ali i onima koji su u postprodukciji dorađeni u *Photoshop*-u. Jedan od orijentira u našem izboru su i slikovna rješenja s kojima pokazujemo “život proizvoda u realnom okruženju”, npr. automobil na ulici, namještaj u enterijeru, karakterni lik u scenskom okruženju.

Naravno, riječ je o radovima studenata na Odsjeku za produkt dizajn Akademije likovnih umjetnosti u Sarajevu koji su nastali u nekoliko posljednjih godina. S ovim izborom želimo pokazati interesovanja koja studenti imaju unutar studija, ali i pokazati način njihova vizuelnog mišljenja, te, vještine koje su osvojili u uspostavi slike ili modeliranju.

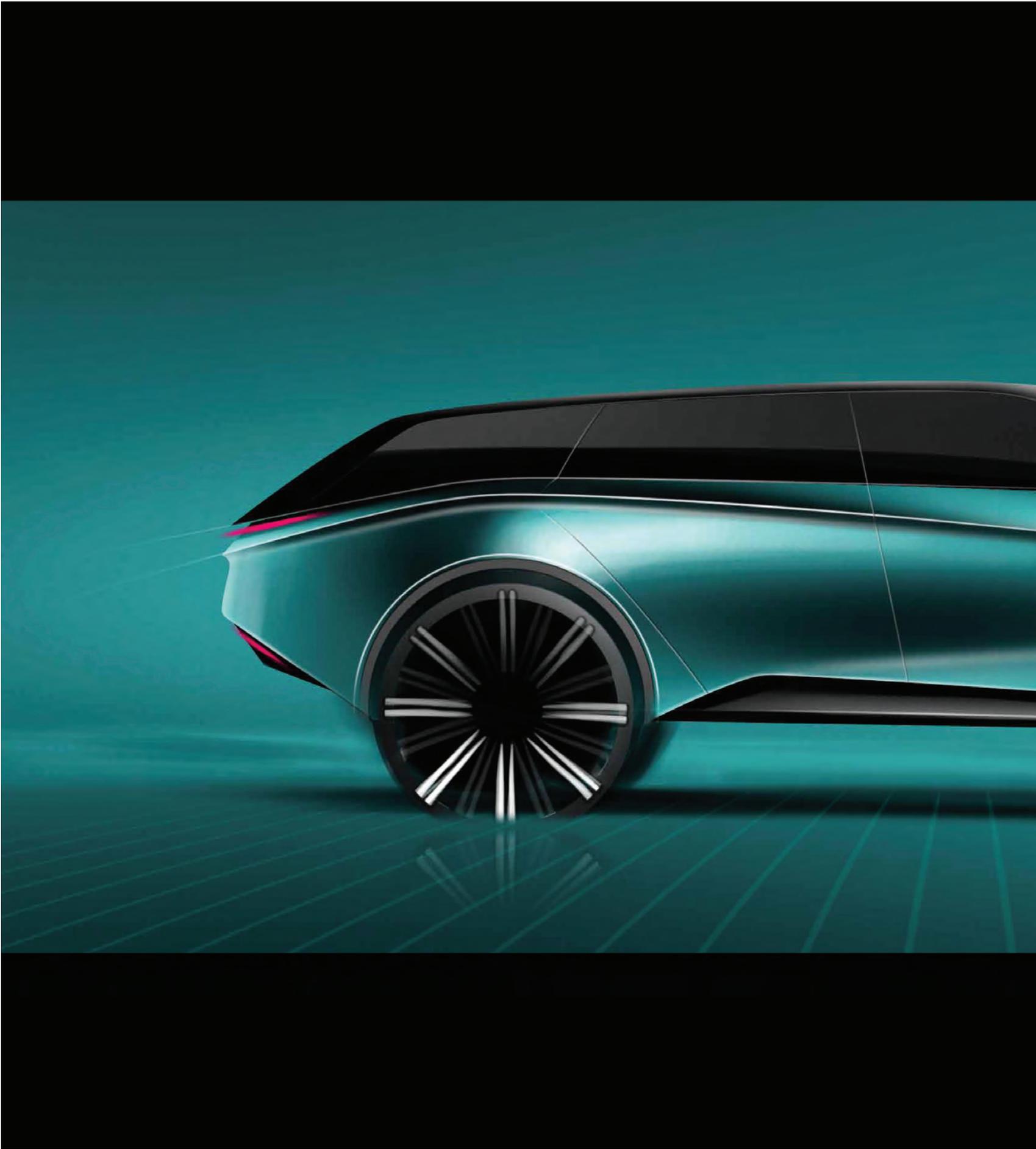
Praksa digitalnog crtanja, modeliranja i obrade slike svakako će, obzirom na razvoj računarskih tehnologija i digitalnih medija imati veći značaj i važnost u doglednoj budućnosti, i ispuniti prostor dizajna u punini.

Auto dizajn





100
Sajdin Osmančević,
Genesis 2020, koncept,
digitalna obrada, 2015.





PORTFOLIO

SAJDIN OSMANCEVIC
TRANSPORTATION DESIGN

101
Sajdin Osmančević,
Terenac, koncept,
digitalna obrada, 2017.



forgestar LMW **AUTOTALENT**



102
Sajdin Osmančević,
Porsche 911, foto, 2013.





103

Omer Halilhodžić i
Sajdin Osmančević,
ŠKODA Vision IV, dizajn
eksterijera, 2018-2019.

Dizajn
enterijera





104
Edis Vojić, Laser Swiss
Kitchen, 2018.
3D modelovanje –
Rhinoceros 5.0
Materijalizacija –
Rend – Key Shot 7
Postprodukcija –
Adobe Photoshop CS6

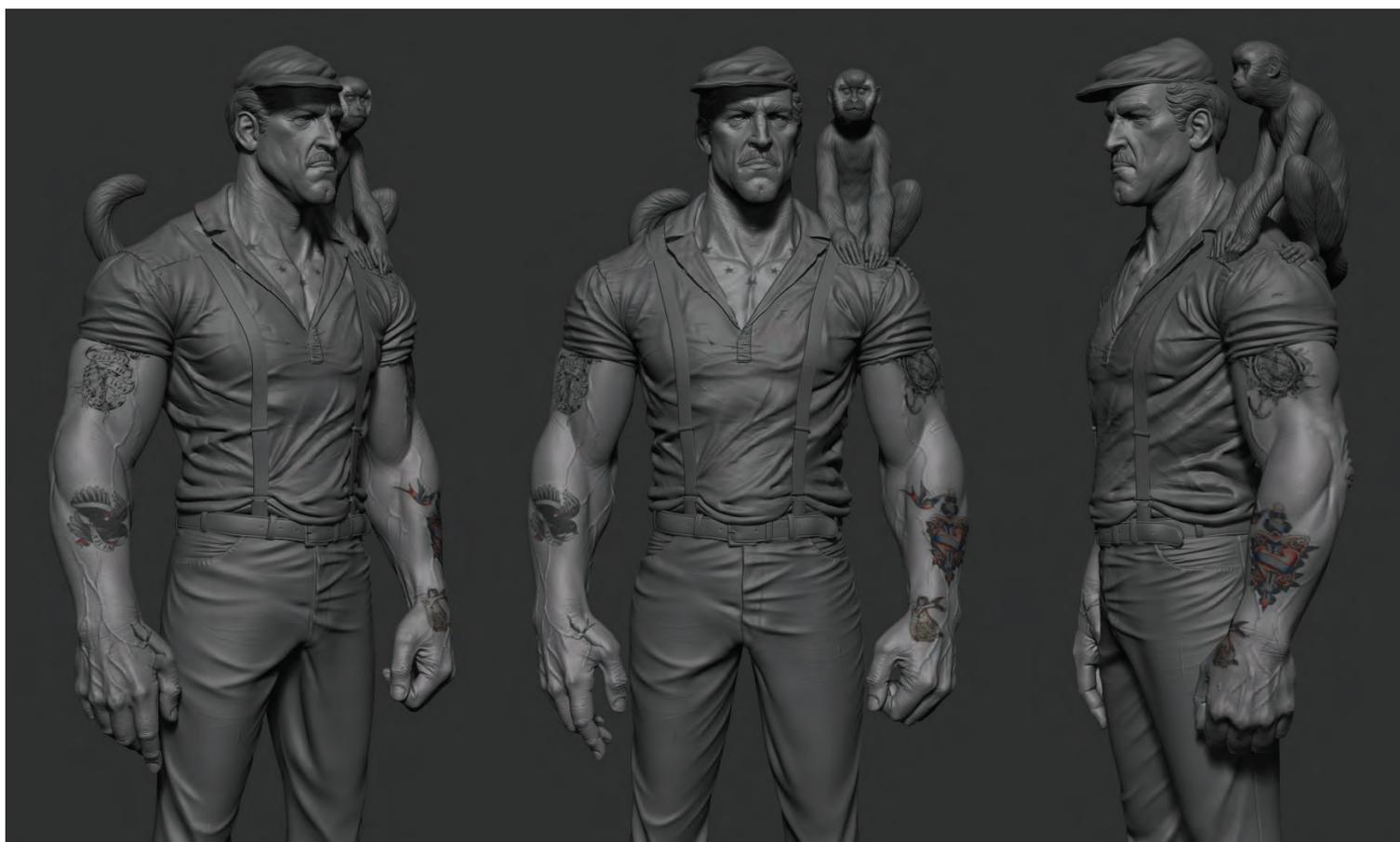
Karakter dizajn

105

Seid Tursić,
Capuchin Thug (detalj),
2014.
Software: Maya, Zbrush,
Photoshop; Render:
Arnold







106

106-107
Seid Tursić,
Capuchin Thug, sculpting
(106), digitalna obrada
(107), 2014.
Software: Maya, Zbrush,
Photoshop; Render:
Arnold

Seid Tursić je danas uspješan senior character designer angažiran u *Rocksteady Studio* (London) koji se bavi razvojem video igara. Nekoliko njegovih radova koje smo izdvojili za ovu priliku pokazuju autora koji je pronicljiv, koji poznaje psihologiju ljudi i njihove karaktere koje – zahvaljujući svojoj interpretativnoj virtuoznosti i izuzetnoj vještini u obradi teksture (materijala), te obradi detalja čini “živim”!

On u svojoj likovnoj obradi ni jedan detalj svojih likova ne prepušta slučaju i svakom posvećuje zasluženu pažnju.

Zbog toga je svaki od njih dovoljno uvjerljiv, a ukupan rezultat reprezentativan.

To najbolje možemo vidjeti po izrazima lica, faktografiji kože ili obradi tkanina na odjeći! Izrazi lica njegovih likova pokazuju dio njihova unutarnjeg svijeta – dio njihova karaktera; samouvjerenost i snagu *Chapucin Thug-a*, radost življenja *Olivera Twista* ili ironiju na licu *Mice Mastera*.

Svaki od njih je, u likovnom smislu bogat i izdašan, ne samo sa aspekta teksture (obrada materijala), već i po atmosferi i koloritu!





108
Seid Tursić,
Oliver Twist, 2013.
Software: 3DsMax,
Zbrush, Photoshop
Render: Mental Ray

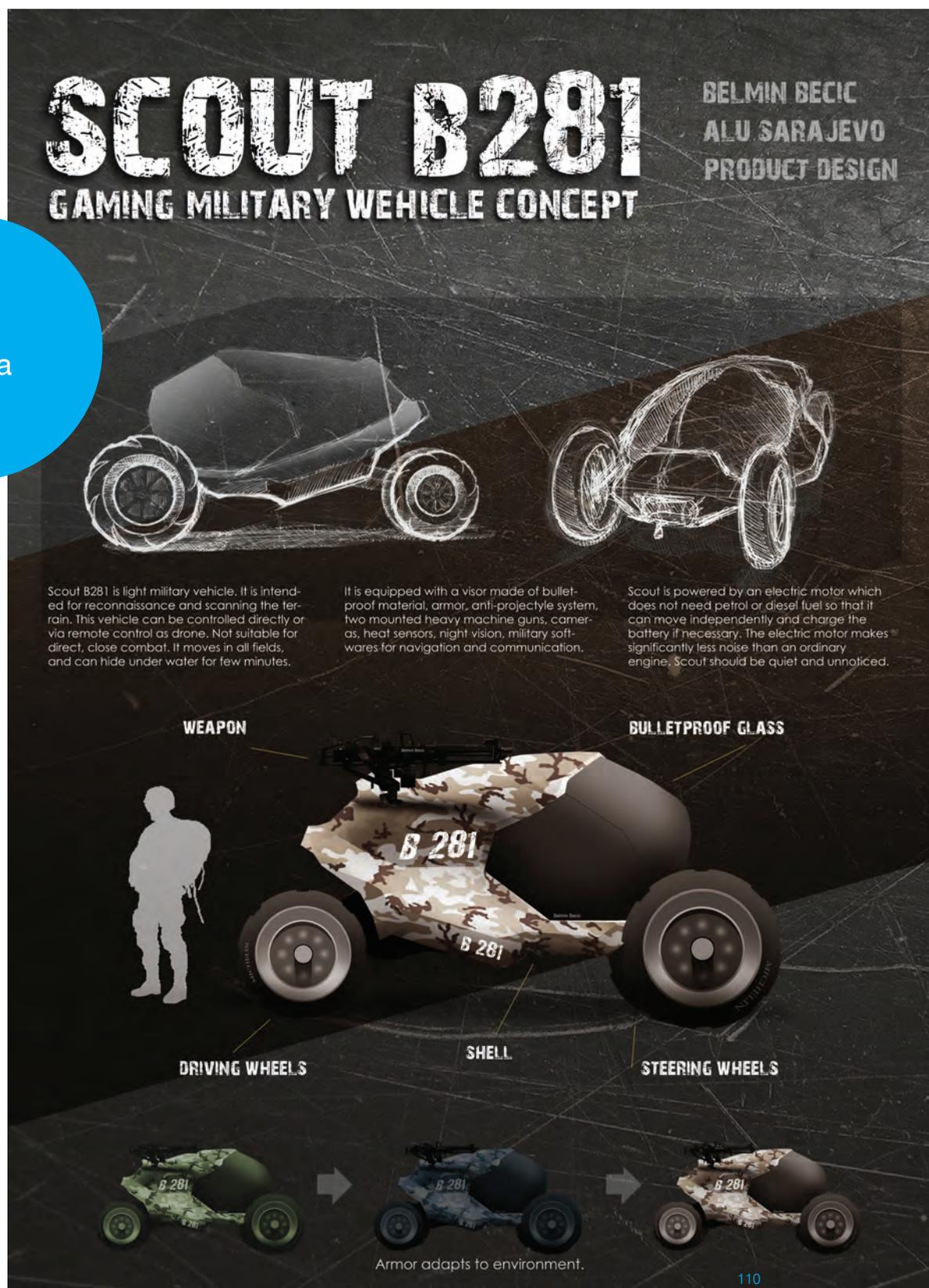
109
Seid Tursić,
Mice Master, 2014.
Software: 3DsMax,
Zbrush, Photoshop
Render: V-Ray

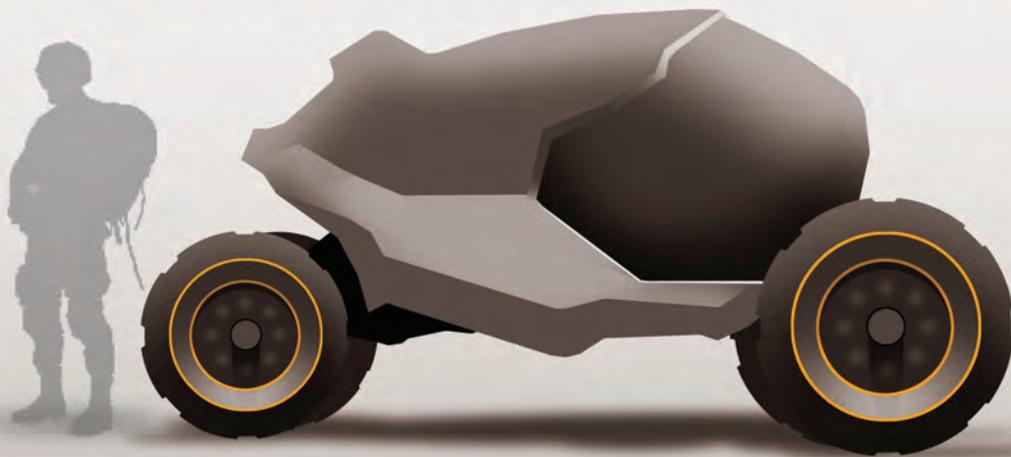
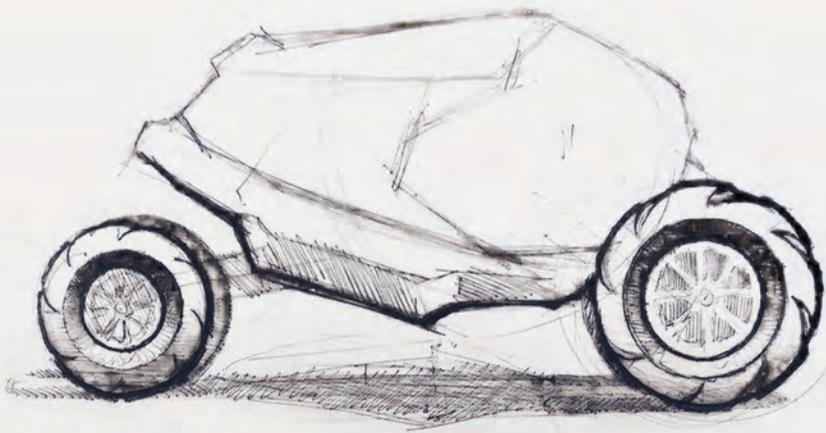


Dizajn
video igara

Belmin Bečić je u okviru studija crtanja radio na ideji vojnog transportera za video igru na temu vojske i rata – *Scout B281*. Rezultat koji pokazuje ovim prezentacijskim listovima objašnjava proces rada začet linearnim crtežom, nastavljenim tonskom i valerskom modulacijom i dovršenim konačnom kolorističkom obradom i uvođenjem paterna koji upućuje na maskirnu uniformu. Naravno, uz ilustrirani proces on objašnjava i druge kvalitete svog rješenja, kako one formalne tako i one funkcionalne.

110-111
Belmin Bečić, *Scout B281*, koncept transportera za ratnu igru (gaming design), poster, 2016.







Promocija

Za cjelovitu sliku o proizvodu potrebno je kreirati takav promotivni koncept pomoću kog će on uz svoje osnovne utilitarne i estetske vrijednosti dobiti i vrijednost više.

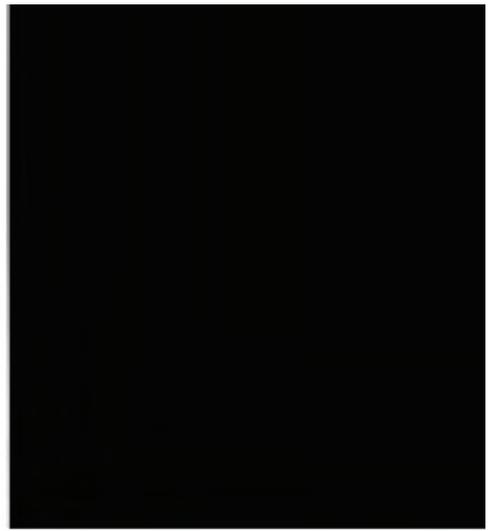
Ta vrijednost više je značenjska – simbolička dimenzija proizvoda. Ona može biti sadržana već u samoj formi proizvoda, može biti ostvarena aplikativnom dopunom ili postignuta pomoću promotivne kampanje. Kampanja uvijek sobom nosi “priču” pomoću koje nam proizvod postaje poželjan i blizak.

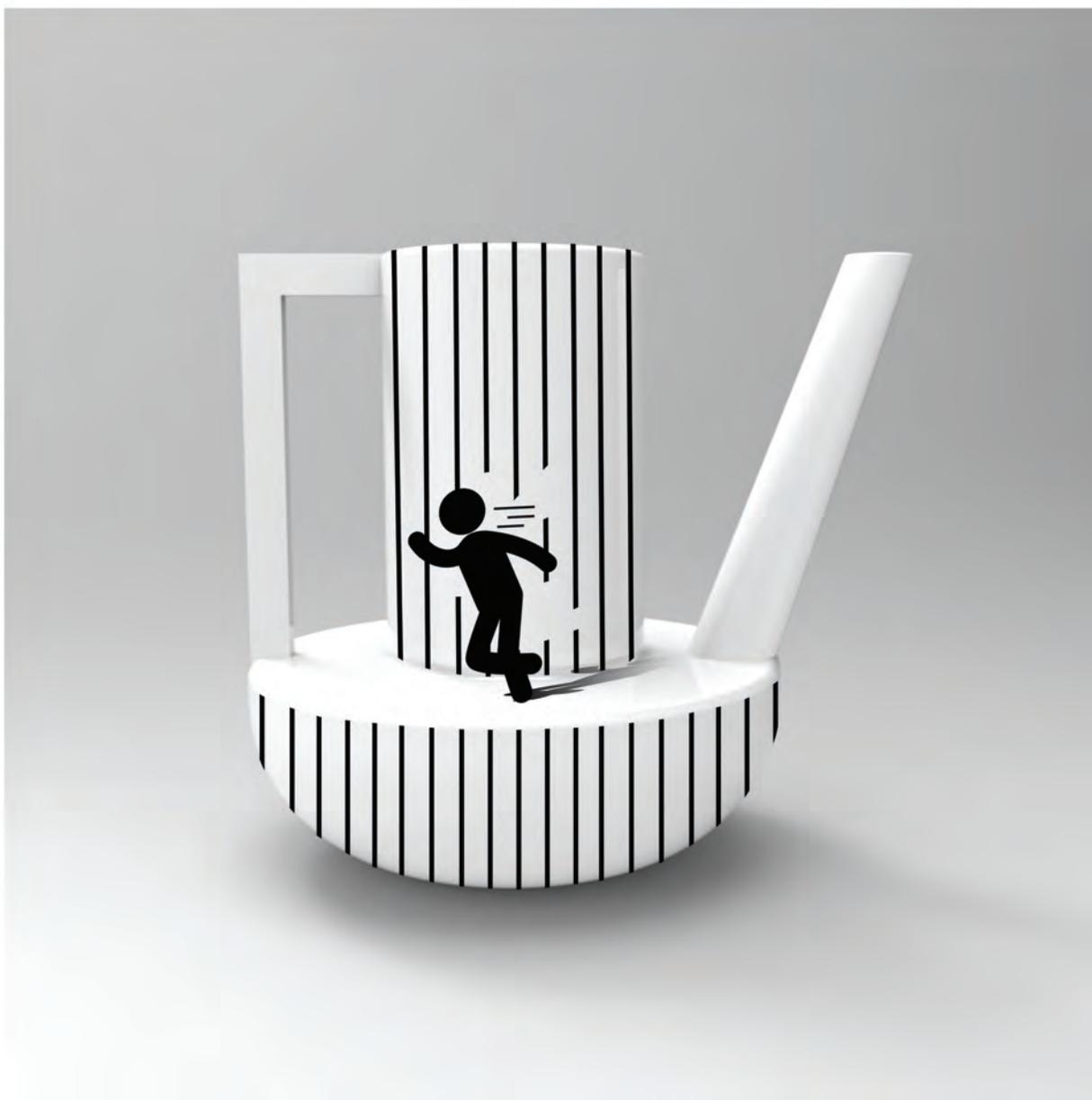
Na kraju ove knjige, umjesto zaključka ili kao epilog ukupnog studijskog procesa u oblasti dizajnerskog crtanja želim predstaviti nekoliko studentskih radova nastalih u posljednjih godinu dana s kojima **kreiranom proizvodu pokušavamo dati vrijednost više**. Šta to zapravo znači? Proizvod u sebi objedinjuje sve projektovane (ili željene) utilitarne i estetske vrijednosti. Dizajner je proces započeo projektnim zadatkom. Nakon njega je proveo istraživanje – analizirao je problem! Kao rezultat istraživanja i analize definirao je strategiju odgovora – utvrdio kvalitete koje njegovo rješenje treba da ima, odabrao je sredstva i definirao način na koji će odgovoriti na zadatak. Odgovor na zadatak je uvijek proizvod – produkt – u načelu forma koja sobom objedinjuje sve projektovane kvalitete! U koncipiranju ovog zadatka nismo počeli sa problemom, već sa proizvodom! Zašto? Željeli smo studijski problematizirati ono što dolazi poslije – život proizvoda na tržištu! Ili pokušati proizvodu dodati vrijednost više, u estetskom i simboličkom smislu te ga kao takvog približiti potrošaču, kreirati sliku o njemu i učiniti ga poznatim, odnosno poželjnim!

Takvim da se potencijalni potrošač poistovjeti s proizvodom i da ga prihvati svojim. Za taj zadatak smo odabrali proizvode koje su studenti, polaznici ovog ciklusa studija već kreirali na unikatnom ili industrijskom dizajnu i koji su, kao gotove kreacije već prihvaćeni od nastavnika, voditelja tih programa.

Problem koji smo definirali je slijedeći:

Imamo proizvod! Kako ga promovirati na tržištu? Kako ga približiti potrošaču? Na osnovu čega ćemo uspostaviti strategiju njegove promocije? Koje to promotivne forme odabrati da bi krajnjem korisniku – kupcu pokazali vrijednosti svoga dizajna? I da ne bi bilo zabune u čitanju ovih rezultata – nismo se bavili grafičkim dizajnom niti fotografijom, iako smo se u svom kreativnom postupku pored iskustva crtanja i modeliranja (*sculpting*) poslužili i elementima grafičkog oblikovanja ali i iskustvima *photo shooting*-a – ne kao ciljem već kao legitimnim sredstvima kojima smo se poslužili da bismo postigli svoj kreativni cilj – pokazali svoju ideju! Neka od ovih rješenja su prezentirana kao promotivni koncept, neka u formi panoa, neka kao ideja za reklamnu kampanju (u slijedu slika – sukcesivno), dok su neka pokazana kao stranice kalendara, oglasi u novinama ili kao naslovnica časopisa (*cover side*).





113

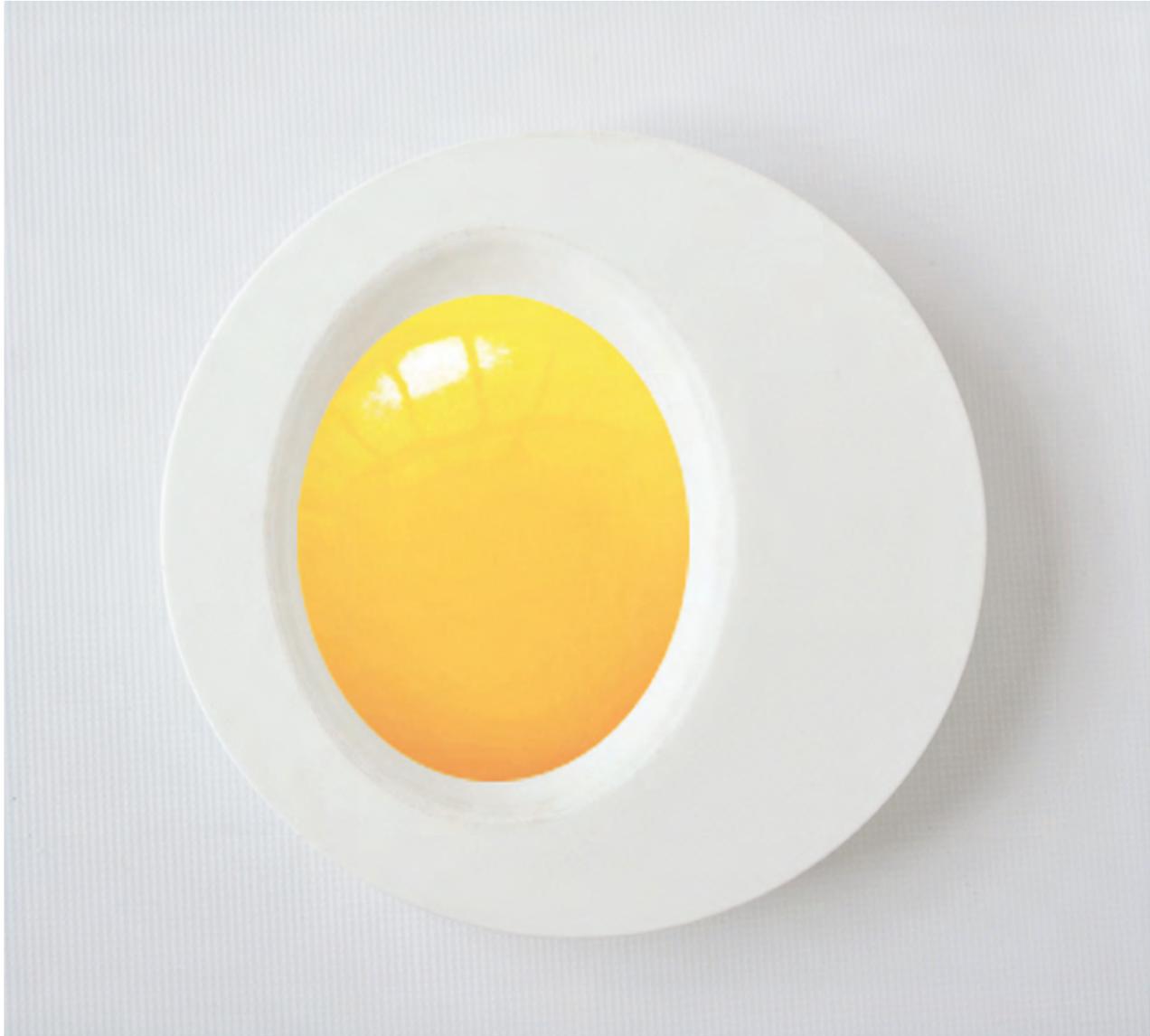
112-113
Amela Hadžimejlić,
Čajnik, ilustracija
processa, prezentacija,
2018.

Zadatak s kojim se suočila Amela Hadžimejlić sadržan je u pitanju kako formi čajnika dati vrijednost više? Osnovno rješenje – osnovna forma koju je dizajnirala je sama po sebi dostatna i prepoznatljiva – rekli bismo ima svoj identitet! No, i pored toga prihvatila je izazov i pokušala odgovoriti na postavljeno pitanje.

Osnovu za svoje rješenje pronašla je u činjenici da se topla tekućina spremljenog čaja stajanjem hladi i da toplota postepeno “napušta” posudu. To napuštanje, kao svojevrsna **ideja oslobođenja** poslužila je

kao osnov za njen odgovor – za kreaciju. Rješenje je koncipirala kao zatvor sačinjen od bodljikave žice ili rešetke i ilustrirala ih čisto grafičkim elementima – linijama, linearnim rasterom i upotrebom silueta – oznaka za pticu ili čovjeka.

I u jednom i u drugom primjeru – po principu prisutnog i odsutnog – principu pozitivna i negativna stvorila je jasne znake o slobodi – o oslobođenju! Ovo aplikativno rješenje je jasan narativ o ideji “bijega u slobodu” – ideji oslobođenja koji je autorica uspješno ostvarila grafičkim sredstvima.



114



115

114-115
Naida Čatal,
Tanjir, 2019.

Iako je studijski proces koji je Naida Čatal razvijala u okviru ovog zadatka bio znatno sadržajniji za prezentaciju smo izdvojili samo ove dvije ilustracije. Sadržaj koji je pokušala problematizirati zadatak je formom tanjira. U osnovi kružna silueta tanjira sa decentriranim udubljenjem namijenjenim za sadržaj asocijala je autoricu na jaje pa je njen prvi odgovor i bio vezan za ilustraciju s kojom je decentrirano udubljenje ispunila žumanjkom jajeta. Na ovaj način je tanjir postao jaje ili nas asocijativno povezao s njim. Riječ je o kvalitetnom rješenju u formalnom i kolori-

stičkom smislu jer ono u sebi objedinjuje neka od najvažnijih iskustva u oblikovanju. Prvo od njih je odnos između centra i periferije. Centar je aktivan (boja) a periferija pasivna. Ikoničko boje (narandžasto jezgro i njegovo bijelo okruženje) te ikoničko forme tanjira (krug i elipsa) su više nego jasni znaci. Prateći postavljeni koloristički osnov autorica je razvila čitavu seriju ilustracija povezanih sa hranom čuvajući zadatak kolorističku nit – toplu paletu (žuto-oranž-crveno), odnosno, kolorit koji nas povezuje sa radom u kuhinji – procesima kuhanja i pečenja.



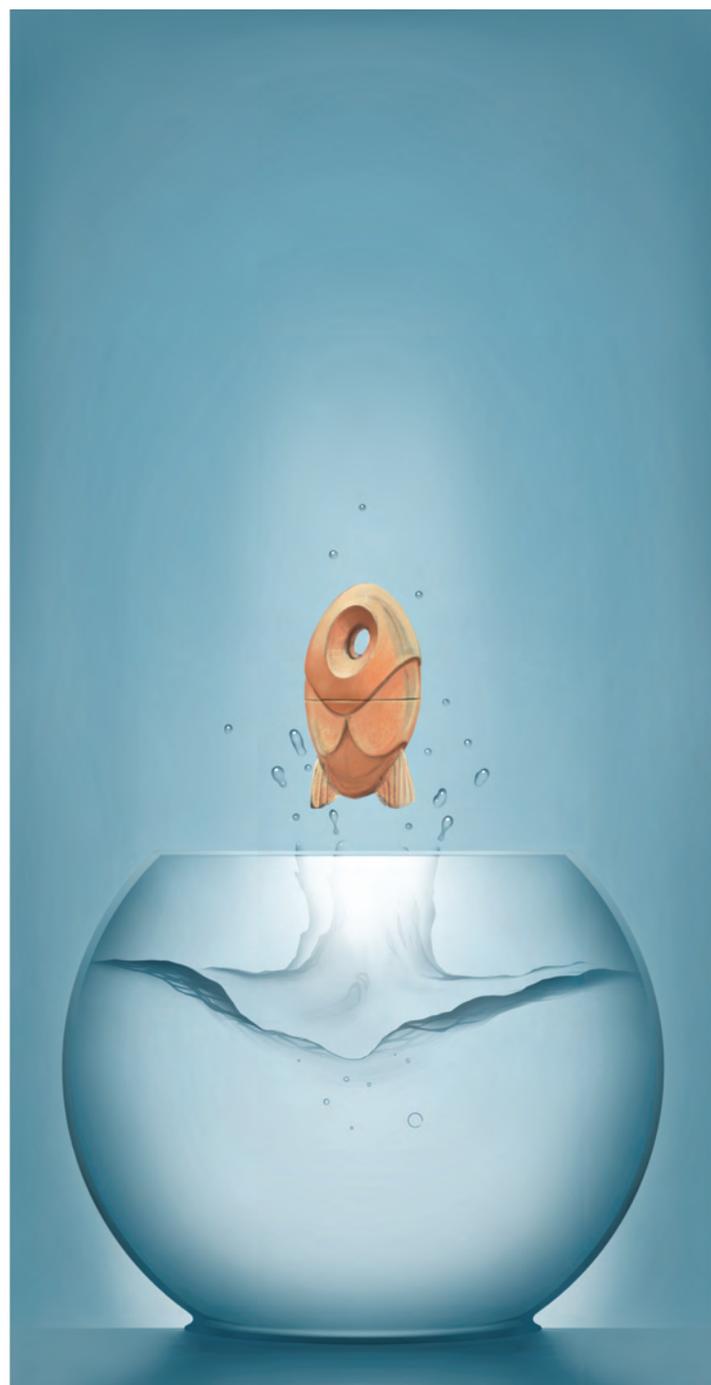
116-117

116-118
Senka Čatić, stolica,
2019.

Rad Senke Čatić iz oblasti Industrijskog dizajna, drvena stolica bez naslona poslužio je kao osnova za njeno učešće u ovom zadatku. Strukturalne mogućnosti zategnutih konopa dale su joj mnoštvo mogućnosti. S nekima od njih ona reaktivira ideju šatora, u paukovu mrežu upliće formu svoje stolice kreirajući neku vrstu **grafike u prostoru**, ili grafičkim slikama i znakovima – siluete ljudi, vozića ili ringišpila nudi – prije svih djeci – neku vrstu platforme za maštu, igru i zabavu. Kreirana predstava je istovremeno i ideja za igraonicu u kućnom ambijentu.



118



119
Senad Muratspahić,
USB – Ribica, 2019.

Senad Muratspahić je svoje učešće u zadatku koncipirao tako da kreira USB otporan na vodu te da ga kao takvog oblikuje u liku zlatne ribice. Akvarij se sam po sebi pojavio kao ideja u prezentaciji a kampanja bi, sudeći prema ovoj ilustraciji bila osmišljena kao niz od tri slike i događala se sukcesivno, tj periodično kao serija bilborda, ili bi kao promotivna forma mogla biti upotrijebljena kao oglas u nekom od referentnih časopisa! U konačnom radu autor se rukovodio unutarnjom metrikom u kreaciji slike baziranom na prostornom modulu i zlatnom rezu.



119



120
 Belmin Bečić, Mercedes Benz – *The best or nothing* – crveno, plavo, žuto i zeleno, ideja za promociju proizvoda, 2018.

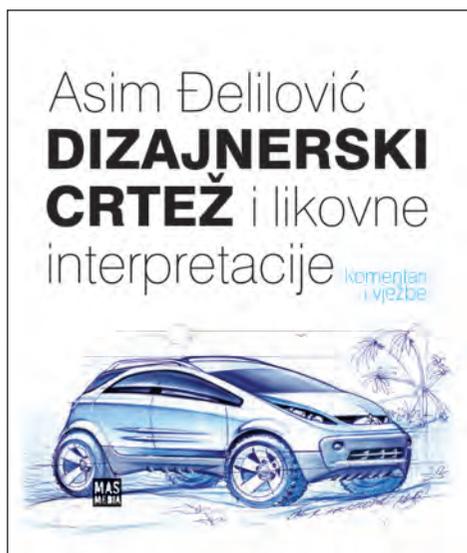
Belmin Bečić je pred sebe postavio zadatak da osmisli promociju jednog brenda iz oblasti automobilske industrije i opredjelio se za Mercedes. Odabrao je nekoliko automobila iz ponude ovog svjetski renomiranog proizvođača, i koncipirao – nakon provedene analize marketinškog djelovanja ovog brenda – kalendar sa karakterističnim krajolicima na zemlji od kojih će svaki imati svoju **dominantnu boju** – u osnovi sistem primarnih boja. Tako je **crvenu** našao u vulkanskoj vatri, **plavu** na Južnom polu, **žutu** u pustinji, a **zelenu** na padinama Himalaja.



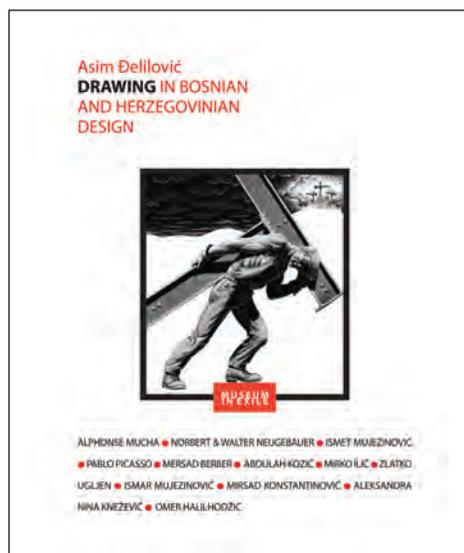
121-122

121-122
 Nejra Aganović,
 Set posuđa od keramike,
 naslovnica časopisa,
 2019.

Nejra Aganović je svoj set posuđa od keramike odlučila promovisati rukovodeći se idejom – izvuci zeca iz šešira!
 Suptilne tonske vrijednosti keramike u koncipiranju promotivne slike uspjela je sačuvati izborom rekvizita – malog bijelog zeca i tek izleglog pileta. I u jednom i u drugom primjeru niti boja a niti tekstura ne remete unutarnju, kako kolorističku, tako i tonsku i valersku harmoniju. Time je uspjela sačuvati sliku formi koje kao da su sačinjene od svjetla, dovoljno prozračnih i nježnih u dodiru i osjećaju.



Published 2013 / Bosnian
Asim Đelilović Design Drawing and Art Interpretation
(e-book), Mas Media Sarajevo, 2013.



Published 2015 / English
Asim Đelilović Drawing in Bosnian and Herzegovinian
Design, (e-book), Buybook Sarajevo, 2015.



Published 2017 / Bosnian
Asim Đelilović, Crtež u bosanskohercegovačkom dizajnu
(print), Zavičajni muzej Travnik, 2017.

