

Interaktivna slikovnica na temu japanske mitologije

Kunić, Tena

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:845762>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ ILUSTRACIJA

TENA KUNIĆ

**INTERAKTIVNA SLIKOVNICA NA TEMU JAPANSKE
MITOLOGIJE**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

izv. prof. dr. art. Ana Sladetić Šabić

Osijek, lipanj 2024.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Tena Kunić potvrđujem da je moj diplomski rad

pod naslovom Interaktivna slikovnica na temu japanske mitologije

te mentorstvom doc. Dr. art. Ane Sladetić Šabić

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 19.6.2024.

Potpis

Tena Kunić

SADRŽAJ

1. UVOD.....	4
2. POVIJEST ILUSTRACIJE U JAPANU.....	6
2.1. Utjecaj <i>animea</i> i <i>mangi</i> na japansku ilustraciju.....	16
2.2. <i>Anime</i> i <i>manga</i> u Hrvatskoj.....	23
2.3. Potencijalne opasnosti <i>animea</i>	26
2.4. <i>Doki Doki Literature Club!</i>	29
3. JAPANSKA MITOLOGIJA.....	32
3.1. Japanska mitologija u modernim medijima.....	33
3.2. <i>Smite</i>	38
3.3. <i>Final Fantasy XIV</i>	43
4. ODABIR I OBLIKOVANJE LIKOVA.....	47
4.1. Oblikovanje priče.....	56
4.2. Hodogram oblikovanja slikovnice.....	57
4.3. Izrada animacija.....	58
4.4. Grafičko oblikovanje slikovnice.....	61
5. ZAKLJUČAK.....	64
6. POPIS LITERATURE.....	65
7. POPIS SLIKOVNIH MATERIJALA.....	69

SAŽETAK

Ovaj rad obuhvaća: prvi dio - povijest i primjenu ilustracije u Japanu, sličnosti i razlike između *mangi* i *animea*, utjecaj moderne ilustracije u Japanu i svijetu, definiciju i primjenu interaktivne slikovnice i animacije, te drugi dio – oblikovanje interaktivne slikovnice te izradu korica.

Cilj rada je ilustrirati i prikazati japanske bogove kroz format interaktivne slikovnice kako bi se djeci viših razreda osnovne škole približila japanska mitologija, koja je manje poznata u hrvatskim školama. Također, slikovnica potiče aktivno sudjelovanje u priči (otkrivajući skriveni sadržaj).

Svaku stranicu prati odgovarajuća jednostavna animacija određenog japanskog boga u interakciji s glavnim likom. Ilustracije su izrađene oponašajući *still frame* u *animeu*. Animacije nisu izrađene na klasičan način *frame by frame* te se za njihovu izradu koristi program *Live2d Cubism* koji omogućuje animiranje pojedinačnih dijelova statične ilustracije.

Ovim radom opisujem japanske bogove kroz interaktivnu slikovnicu. Kreiranjem interaktivne slikovnice, koja je nastala pod utjecajem povijesti i primjene ilustracije u Japanu (razvoju animea i mangi), kombiniram više radnji i medija (ilustracija likova i pozadine, kreiranje priče, konstrukcija interakcije i animacije). Tim postupkom želim inovirati slikovnicu namijenjenu djeci viših razreda osnovne škole.

Ključne riječi: *japanska mitologija, interaktivna slikovnica, animacija, anime, mange*

1. UVOD

Ovaj diplomski rad sastoji se od pisanoga dijela rada, te praktičnoga dijela oblikovanja slikovnice i izrade animacija na temu japanske mitologije.

U pisanome dijelu rada opisat ću povijest ilustracije u Japanu – od prvih ilustracija koje se pojavljuju u 8. stoljeću pa sve do pojave japanskog stila ilustriranja poznatog kao Ukiyo-e.

U početku je japanska ilustracija prikazivala svakidašnji život i kulturu naroda. U 20. stoljeću pojavljuju se novi formati ilustracije vezani uz *anime* i *mange*. *Anime* je imao velik stilski utjecaj na razvoj ilustracije u Japanu. Ilustracije iz *animea* preuzimaju vizualni stil likova – velike oči, prenaglašene izraze lica te šarene i detaljne pozadine, te se danas ne koriste samo u *animeu* i *mangi*, već i u videoigrama te oglasima.

Zatim ću objasniti pojam interaktivne ilustracije. One omogućuju gledatelju da se njima bavi na dinamičan način te obično uključuje upotrebu digitalne tehnologije, kao što su zvuk, animacija i slično. U svojoj slikovnici odabrala sam jednostavne animacije izrađene u programu *Live2D Cubism*. Ove se animacije razlikuju od klasičnih *frame by frame*¹ animacija jer se izrađuju na isti način kao i 3D animacija. Umjesto stvaranja pojedinačnih *frameova* za svaki pokret uz pomoć *rigova*² računalo animira pokret na 2D površini.

Od djetinjstva me zanimala mitologija te sam kroz svoje školovanje već obradila nordijsku, egipatsku i slavensku mitologiju. Japansku sam mitologiju odabrala zbog širokog raspona likova koji uključuju bogove, čudovišta, demone i različita mitska stvorenja. Priče u japanskoj mitologiji često podučavaju važne moralne lekcije poput poštovanja prema prirodi, odanosti, ustrajnosti, skromnosti i sklada ili objašnjavaju prirodne pojave – nastanak svijeta, godišnja doba, prirodne katastrofe, nebeska tijela, biljke i životinje, te sam na sličan način odlučila pristupiti u oblikovanju svoje slikovnice. Odabrala sam 10 različitih božanstava koji vode glavnog lika kroz priču te mu više ili manje pomažu doći do cilja.

¹ Niz crteža od kojih svaki prikazuje sljedeće kretanje lika ili objekta koji se animira. Kadrovi su crtani rukom te daju iluziju kretanja kad se reproduciraju u nizu.

² Digitalni kostur koji 3d modelu omogućuje kretanje

U svakodnevnom životu, sustav informiranja često se odvija putem mobilnih uređaja pa tako i čitanje. Kako bi slikovnica bila zanimljivija, zamišljena je kao interaktivna. Svaku ilustraciju prati jednostavna animacija u kojoj se još više naglašava interakcija glavnog lika i bogova.

Zbog velikog utjecaja *animea* i *mangi* na ilustraciju u Japanu, svoje sam likove odlučila oblikovati u tom stilu. Za ilustracije su mi veliki uzori i inspiracija autori Kohei Horikoshi, Gege Akutami i Kazue Kato.

Slikovnica je namijenjena starijem uzrastu, djeci u višim razredima osnovnih škola. Tema slikovnice je priča o pronalasku sebe te prati glavnog lika imena Rin. Rin je izmišljeni lik, a situacije u kojima se zateče, nalikuju kao one tipične jednom tinejdžeru. Tinejdžeri počinju eksperimentirati s različitim ulogama, ciljevima, istražuju različite mogućnosti, često potpuno suprotne od roditeljskih želja, a sve s ciljem pronalaska svoga mjesta u svijetu.³

Rin je prikazan kao izgubljeni tračak svjetlosti koji pokušava naći mjesto gdje će se uklopiti. Bogovi ga šalju na različita mjesta te mu više ili manje pomažu pri njegovu cilju.

³ dr. sc. MARIJA CRNKOVIĆ (2009), Vaše zdravlje, preuzeto 14.9.2023. s <https://www.vasezdravlje.com/djecje-zdravlje/nesretni-tinejdzer>

2. POVIJEST ILUSTRACIJE U JAPANU

Ilustracija u Japanu prisutna je stoljećima, te ima raznoliku i bogatu povijest, a dijeli se na nekoliko perioda. Počeci japanske ilustracije pojavljuju se u antičko i klasično doba od 1. do 3. stoljeća, kada su budizam i kineska kultura snažno utjecali na Japan. Japanska ilustracija od 1. do 3. stoljeća nije dobro dokumentirana zbog ograničenih povijesnih zapisa i kratkotrajnih materijala korištenih za ranu japansku umjetnost. Međutim, postoje neke reference za umjetnost i ilustraciju tog doba. Otkriveni su keramički predmeti i glinene figurice oslikane jednostavnim uzorcima, često apstraktnim i geometrijskim oblicima. Jedne od takvih figurica su i *Haniwa*. *Haniwa* su glinene figurice postavljene oko grobova. Neke od njih prikazivale su ljudske i životinjske figure, koje iako nisu vrlo detaljne, pružaju uvid u umjetnost toga doba. Služile su za ritualnu upotrebu i bile pokapane s mrtvima kao pogrebni predmeti.



Slika 1.: *Haniwa* konj, 3. stoljeće

Tijekom 6. stoljeća u Japanu se pojavljuje budizam, te sa sobom donosi umjetničke tradicije i ikonografiju iz Kine i Koreje. Tijekom toga vremena, popularnost su stekli ilustrirani svitci poznati kao *emaki*. *Emaki* su prikazivali razne pripovijetke i koristili su se za prenošenje

vjerskih učenja i povijesnih događaja. Jedan od prvih ilustriranih svitaka nastao je u 8. stoljeću te je prikazivao priče iz Buddhinog života. Neki od značajnijih primjera su *Choju Jinbutsu Giga* (Svitci veselih životinja i ljudi) i *Priča o Genjiju*.⁴



Slika 2.: *Choju Jinbutsu Giga*, 12.-13. stoljeće

U razdoblju između 8. i 17. stoljeća Japan je doživio značajan razvoj u umjetnosti. Ovo se razdoblje dijeli na četiri perioda: *Heian*, *Kamakura*, *Muromachi* i *Azuchi-Momoyama*.

U *Heian* razdoblju (794.-1185.) u umjetnosti još uvijek prevladavaju *emaki* svitci. Prikazivali su scene iz klasične književnosti, dvorskog života i vjerskih tema. U tom razdoblju, nastao je ranije spomenuti svitak *Priča o Genjiju*. On se smatra jednim od najranijih očuvanih narativnih svitaka u Japanu.⁵

Kamakura razdoblje (1185.-1333.) obilježava uspon samurajske klase i širenje zen budizma. Zen estetika utjecala je na umjetnost - naglašavajući jednostavnost, spontanost, asimetriju, prirodnosti te slobodu od rutina. Ilustracije su bile izrađene tintom s minimalnim bojama

⁴ ANNA WILLMANN (2012) Japanese Illustrated Handscrolls, Department of Asian Art, The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 3.6.2023. s https://www.metmuseum.org/toah/hd/jilh/hd_jilh.htm

⁵ DEPARTMENT OF ASIAN ART (2002), The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 20.9.2023. s https://www.metmuseum.org/toah/hd/heia/hd_heia.htm

i ukrasima. U ilustracijama prevladavaju smeđi i žuti tonovi. Jedno od najpoznatijih djela tog vremena je set *emaki* svitaka *Aki no yo nagamonogatari*, *Duga priča za jesenju noć*.⁶



Slika 3.: *Aki no yo nagamonogatari* (*Duga priča za jesenju noć*), 1185.- 1392.

Muromachi period (1333.-1573.), poznatiji i kao *Ashikaga* period zbog utjecaja Ashikaga šogunata⁷, obilježava razvoj ceremonije čaja, što je utjecalo na umjetnost i ilustraciju. Prevladavaju tehnike slikanja tušem ili *sumi-e* i kaligrafija. Zen budizam imao je dubok utjecaj na umjetnost tog razdoblja. Zen redovnici imali su ključnu ulogu u razvoju slikanja tušem, kaligrafije i uređenja vrtova. Zen estetika naglašava jednostavnost, spontanost i poštovanje prirodne ljepote. Prizori krajolika i prirode stekli su popularnost, a jedan od najznačajnijih umjetnika tog vremena je Sesshū

⁶ ENCYCOPEDIA BRITANNICA, Kamakura period, preuzeto 20.9. 2023. s <https://www.britannica.com/event/Kamakura-period>

⁷ Šogunat – razdoblje u Japanu kada je car bio vladar Japana, ali sve dužnosti obavljao bi šogun. U današnjem smislu šogun je ekvivalent diktatora

Tōyō. Zbog utjecaja čajne ceremonije, dizajniranje kuća čaja, pribora za čaj i čajnih vrtova postao je ključni dio japanske kulture.⁸



Slika 4.: Sesshū Tōyō – Krajolik četiri godišnja doba, 1486.

Azuchi-Momoyama period (1573.-1603.) obilježava pojava tehnike tiska koje su omogućile masovnu proizvodnju ilustriranih medija. Ilustrirane knjige i romani tiskani drvorezom postali su sve popularniji, čineći književnost i umjetnost dostupnijima općoj publici. Ovo se razdoblje smatra ranim počecima *Ukiyo-e* tehnike.

Edo period (1603.-1867.) jedan je od najvažnijih perioda za japansku ilustraciju. U to vrijeme, popularna je primjena grafičke tehnike drvoreza. Drvorezi su prikazivali prizore zabave i užitka iz lebdećeg svijeta, poznatije pod imenom *Ukiyo-e*. Ilustracije, odnosno grafike, nisu služile samo kao izvor zabave, već su ubrzo postale odraz društvenog, kulturnog i povijesnog konteksta

⁸ DEPARTMENT OF ASIAN ART (2002), , The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 21. 9.2023. s https://www.metmuseum.org/toah/hd/muro/hd_muro.htm

toga vremena. Zbog svojih živih boja, mnoštvom detalja i životopisnim prikazima svakodnevnog života, ovu su formu voljeli i obični građani i japanska *elita*. Glavna značajka *Ukiyo-e* ilustracije je prikaz takozvanog *lebdećeg svijeta*. Pojam *lebdeći svijet* odnosio se na prolaznost ljudskog postojanja te potragu za užitkom i zabavom u urbanim središtima grada *Eda* (današnjeg Tokya). Grafike su često prikazivale scene iz kazališta, *kabuki* glumce, gejše i krajolike, te noćni život, modne trendove i društvene običaje tog vremena.⁹ Najčešći motivi grafika bili su cvjetovi trešnje, planina Fuji i životinje.

Jedan od najpoznatijih umjetnika *Ukiyo-e* bio je Katasushika Hokusai. Poznat je po seriji radova *Trideset i šest pogleda na planinu Fuji*, od kojih je najpoznatiji drvorez *Veliki val kod Kanagawe*. Ova serija radova prikazivala je ljepotu prirode i moć planine Fuji.¹⁰



Slika 5.: Katasushika Hokusai - *Veliki val kod Kanagawe*, 1831.

⁹ Department of Asian Art. (2004) "Art of the Pleasure Quarters and the Ukiyo-e Style." In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 3.6. 2023. s https://www.metmuseum.org/toah/hd/plea/hd_plea.htm

¹⁰ Susan Doyle (2018) History of Illustration, Fairchild Books , Bloomsbury Publishing

Osim svoje estetske privlačnosti, *Ukiyo-e* ilustracije imale su veliki utjecaj na japansko društvo. Ilustracije su smatrane oblikom masovnih medija, širile vijesti, pa čak i tračeve te popularne trendove široj publici. Također, imale su i ulogu u oblikovanju javnog mišljenja, te utjecale na političke diskurse. Na primjer, grafike koje su prikazivale samurajske heroje ili alegorijske scene, prenosile su poruke odanosti i nacionalizma u vrijeme nemira.

Ukiyo-e ilustracije imale su značajnu ulogu u oblikovanju zapadnog umjetničkog pokreta poznatog kao Japonizam u 19. stoljeću. Nakon stoljeća izolacije, Japan se počinje otvarati prema Zapadu te su *Ukiyo-e* grafike očarale europske umjetnike (poput Vincenta van Gogha, Claude Moneta ili Edgara Degas). Europski umjetnici uključivali su elemente japanske estetike u vlastita djela te revolucionirali umjetničku scenu tog vremena.¹¹

Vincent van Gogh bio je iznimno inspiriran bojama te je rekreirao radove iz razdoblja *Ukiyo-e* dodajući svoju vlastitu interpretaciju.



Slika 6.: lijevo: Ando Hiroshige - *Procvala šljiva u Kameidou*, 1857.

desno: Vincent van Gogh – *Procvala šljiva*, 1887.

Meiji era (1868.-1912.) u Japanu označava razdoblje brze modernizacije. Utjecaj zapada počinje oblikovati japansku ilustraciju te time utječu i na *mangu*. Umjetnici nastoje uključiti

¹¹ ARTSPER MAGAZINE (2020) The Influence of Japanese Art on Artists, preuzeto 4.6.2023. s <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/influence-of-japanese-art-on-western-artists/>

elemente zapadnjačkih stripova u svoje radove, kao što su *strip oblačići* i stripovi narativnog stila. *Shounen mange* ili *stripovi za dječake* stječu popularnost u to vrijeme. Umjetnik Rakuten Kitazawa ima ključnu ulogu u razvoju tog stila jer je prvi pokrenuo školu specijaliziranu za strip i karikature.¹² Nakon kratke karijere crtača političkih karikatura, Kitazawa postaje jedini japanski umjetnik koji se pridružuje timu umjetnika američkog časopisa *Box of Curios*.



Slika 7.: Kitazawa Rakuten - *Bunmei kaika/Civilization*, 1901.

U *Taisho* (1912.-1926.) i *Showa* (1926.- 1989.), periodima japanska ilustracija nastavlja evoluirati. *Manga* postaje sve popularnija, a umjetnici poput Osamua Tezuke revolucionirali su medij. Tezukini su radovi (*Astro Boy*) spajali japansku tradiciju pripovijedanja s filmskim tehnikama, a inspirirani su Disney animacijom. Utjecaj Tezuinog dinamičnog i ekspresivnog stila, primjetan je i u suvremenoj *mangi* i *animeu*, primjer su likovi velikih očiju.

¹² MAYFAIR GALLERY (2018) The art and antiques of the Japanese Meiji period, preuzeto 6.6.2023. s <https://www.mayfairgallery.com/blog/japanese-meiji-period-art-antiques/>



Slika 8.: Osamu Tezuka- *Astro Boy*, 1952-1968.

Posljednjih nekoliko desetljeća, ilustracija u Japanu doživjela je globalnu popularnost. Pojava interneta i društvenih medija, omogućila je umjetnicima predstaviti svoje radove široj publici. Suvremeni japanski ilustratori poput Yoshitaka Amana, Range Murate, i Katsuya Terade stekli su međunarodno priznanje za svoje različite stilove koji spajaju japansku estetiku s modernom. Yoshitaka Amano poznat je po kombiniranju zapadnjačke *fantasy* elemente s japanskom estetikom. Jedni od njegovih najpoznatijih radova su logotipi za seriju videoigra *Final Fantasy*. Japanska se ilustracija našla u različitim oblicima medija, uključujući video igre, oglašavanje i modu.

FINAL FANTASY



Slika 9.: Yoshitaka Amano – logotipi za *Final Fantasy* I-XV, 1987.- 2016.

Maštoviti stil filmova studija *Ghibli* osvojili su publiku diljem svijeta i dodatno proširili utjecaj japanskih ilustracija izvan granica Japana. Studio *Ghibli* osnovan je 1985. godine u Tokyu. Većina filmova iz studija *Ghibli* zauzeli su prvo mjesto u kinima u Japanu u godini u kojoj su objavljeni. Najpoznatije animacije studija *Ghibli* su *Princess Mononoke*, *My Neighbor Totoro*, *Howl's Moving Castle* i *Spirited Away*. *Spirited Away*, objavljen 2001. godine, film je s najvećom zaradom svih vremena u Japanu. Filmovi studija *Ghibli* osvojili su brojne nagrade i pohvale filmskih kritičara i stručnjaka za animaciju diljem svijeta. Filmovi, koje je režirao Hayao Miyazaki, izazvali su takozvani „kulturni reset“ zbog načina na koji prikazuju svoje protagonistice. Često su to snažne mlade žene ili djevojke, međutim imaju moralne nedoumice, te još uvijek shvaćaju svoj životni put. Studio *Ghibli* prepoznatljiv je po vizualno zadivljujućem stilu animacije. Pozadine Studija *Ghibli* isključivo u crtane ručno. Koristili su gvaš te boje za postere, koje nalikuju neprozirnim vodenim bojama. Kod ilustriranja scena koristili su *TMK papir* te *Nicker poster* boje, Namura kistove s tradicionalnim drškama izrađenih od bambusa i mješavinom kozje i lasičje dlake.



Slika 10.: Studio Ghibli: *Spirited Away*, 2001.



Slika 11.: Studio Ghibli: *My Neighbor Totoro*, 1988.

2.1. Utjecaj animea i mangi na japansku ilustraciju

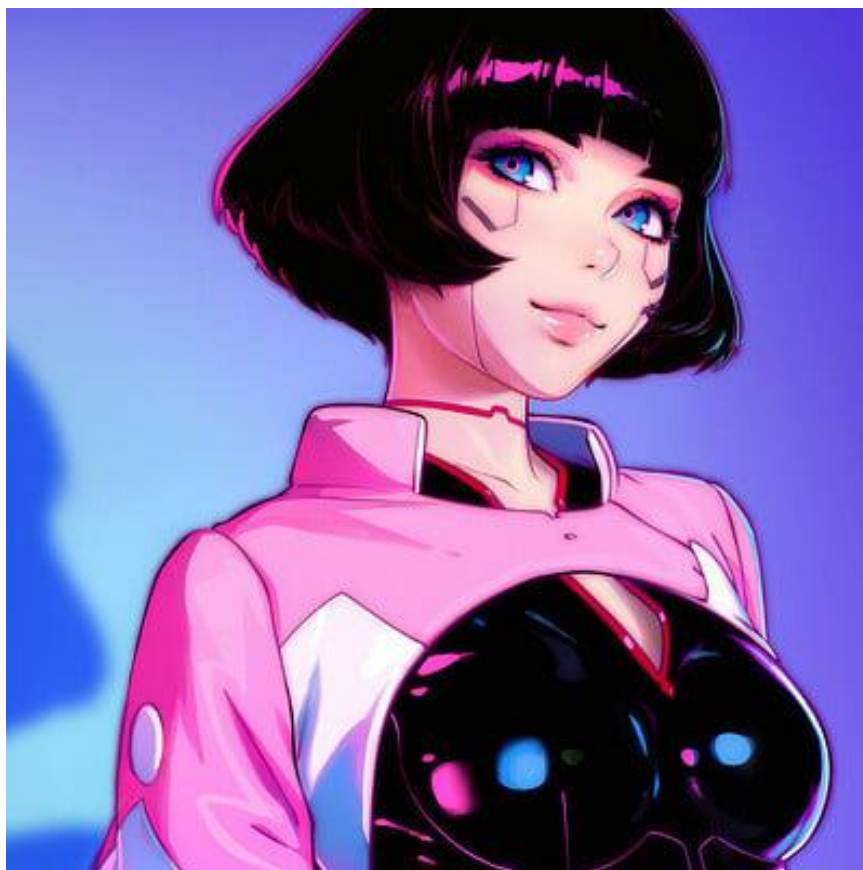
Pojam *manga* predstavlja japanske stripove i grafičke romane, a postaje popularna u formi serijaliziranih publikacija. *Anime* se odnosi na animirana djela od animiranih filmova do televizijskih serija. *Mange* i *Anime* iz prve nemaju puno razlika, osim toga što je *anime* animirana adaptacija *mange*, koja je crtana u stilu stripa. Jedna od najvećih razlika događa se tijekom animirane adaptacije gdje se često izbacuju „nepotrebni“ *paneli* iz *mange*. *Manga* strip je češće kratak ili tijekom adaptacije nedovršen, pa se tijekom animiranja dodaju *filler* epizode u *anime* – originalne epizode kreirane samo za animiranu adaptaciju. Te epizode ne utječu na priču jer nikad nisu trebale biti dio nje.



Slika 12.: Kohei Horikoshi: *My Hero Academia*, razlika između scene u animeu i mangi

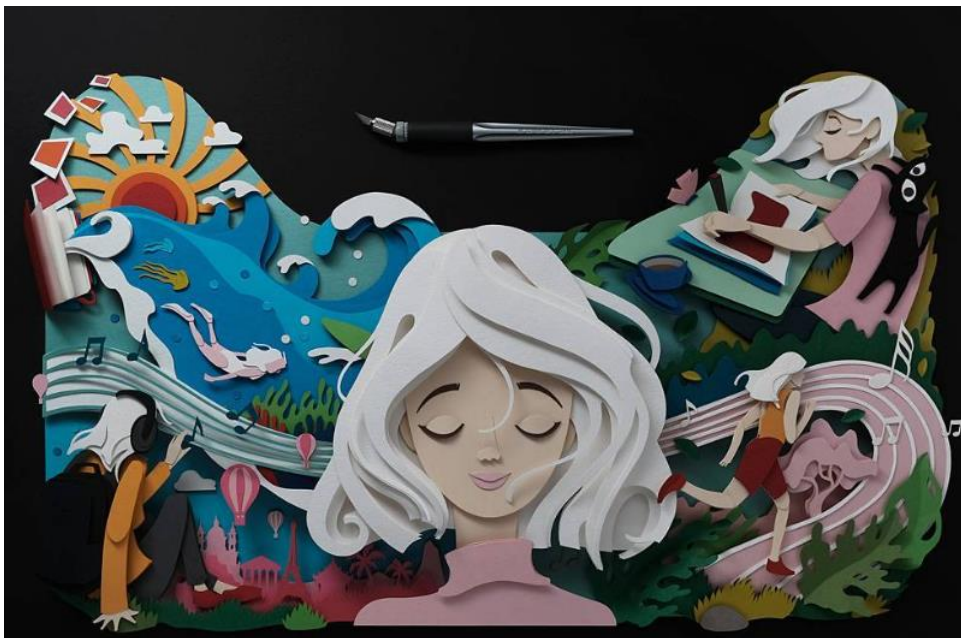
Mange i *anime* pojavljuju se početkom 20. stoljeća i ubrzo postaju ukorijenjeni u japanskoj popularnoj kulturi. Oni ubrzo osvajaju publiku svih uzrasta svojim jedinstvenim pripovijedanjem, živahnim vizualnim prikazima i raznolikim žanrovima. *Anime* ima značajan utjecaj na japansku ilustraciju - oblikujući likovni stil i popularizirajući određene tehnike ilustriranja. Na primjer, japanski drvorezi s motivima inspiriranim *mangama* i *animeom* spajaju

povijesne umjetničke tradicije s modernim. U *animeu* su česti motivi tradicionalna japanska čudovišta, samuraji i *ninje* smješteni u moderno doba. Globalna popularnost *animea* i *mangi* proširila je doseg i utjecaj japanske ilustracije. Likovi i vizualni motivi postali su simboli japanske kulture koje prepoznajemo diljem svijeta. Primjer su likovi iz *animea* *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Pokemon* i slično. Umjetnici iz raznih zemalja koriste *anime* estetiku u svojim djelima (Ilya Kuvshinov, Relseiy, John Ed De Vera).¹³



Slika 13.: Ilya Kuvshinov, dizajn lika za završnu pjesmu animea *Cyberpunk: Edgerunners* 2022.

¹³ MEDIUM (2018) What has Anime done to Contemporary Western Art, preuzeto 24. 6. 2023. s <https://xiaochineseart.medium.com/what-has-anime-done-to-contemporary-western-art-2b182199f99>



Slika 14.: John Ed De Vera, *An Inspiring Journey*, 2017.

Utjecaj *animea* i *mangi* potaknuo je nastanak inovacija i kreativne slobode u ilustraciji.

Prihvaćene su različite teme, žanrovi te narativi, koji su pomaknule granice tradicionalne ilustracije koristeći nove umjetničke tehnike. Odmiče se od tradicionalnih drvoreza i crteža na svili, a prihvaćaju se digitalne tehnike. Likovi se prikazuju na više različitih načina – realistično, *kawaii* (slatki, ljupki), *chibi* (maleni, bucmasti sa zdepastim udovima i prevelikim glavama).



Slika 15: *Primjer chibi likova u ilustraciji za anime igru Genshin Impact*



Slika 16.: primjer realističnih proporcija likova, *anime Jujutsu Kaisen*, 2020.

Fleksibilnost *animea* kao medija potiče eksperimentiranje te omogućuje umjetnicima oslobađanje od normi kako bi stvorili jedinstvene i maštovite svjetove. Animatori se odmiču od radnji koje sadrže neizbježne sudbine, bezumnih zapleta, *I don't know what's going on*¹⁴ teme i života koji je predober da bi bio istinit.

Anime je okarakteriziran kao poseban umjetnički stil - velike oči, prenaplašeni izrazi lica i šarena kosa. Taj je stil postao vrlo popularan, te prevladava u japanskoj ilustraciji i izvan područja *animea*. Prikazivani likovi u stilu *animea*, stvaraju vizualno privlačan dizajn. *Anime* također karakteriziraju dinamične scene pune akcije s likovima u dinamičnim pozama. Umjetnici u svoje radove počinju uključivati dinamičnije poze, fluidne pokrete i zanimljive kompozicije. Dramatični kutovi i pretjerane perspektive također su postale popularne.

¹⁴ *I don't know what's going on* tema – glavni lik je stranac koji se pojavljuje na mjestu o kojem ništa ne zna, obično djeluje potpuno neupućeno i izgubljeno, te se pokušava snaći na različite načine



Slika 17.: Primjer prenaplašenih izraza lica, *anime Trigun Stampede*, 2023.



Slika 18.: Primjer dinamične scene, *anime Demon Slayer*, 2019.

Anime snažno naglašava emocije, zbog čega likovi na ilustracijama često imaju pretjerane izraze lica te prenose širok raspon emocija. Osim dizajna likova, s *anime* stilom ističe se odijevanje odnosno dizajn kostima. Jedinstvene i vizualno upečatljive odjevne kombinacije, inspirirale su ilustratore kako bi izradili različite maštovite kostime za svoje likove. Utjecaj *animea* možemo vidjeti u posvećenosti detaljima, zamršenim uzorcima i korištenju živih boja.¹⁵



Slika 19.: Primjer detaljnih dizajna kostima u videoigri *Genshin Impact*, 2020.

Također, *anime* stilom ističe se i oblikovanje pozadina. Detaljni krajolici, gradovi i svjetovi mašte inspirirali su ilustratore da posvete više pozornosti na okoliš i okolinu u svojim ilustracijama. Bogate i upečatljive pozadine poboljšavale su pripovijedanje i vizualni dojam ilustracija. Osim *animea*, na japansku ilustraciju, utječu i sami obožavatelji. Oni stvaraju vlastite ilustracije na temelju svojih najdražih likova, kroz svoj osobni stil i interpretaciju. Kultura obožavatelja potaknula je rast ilustratorske zajednice, u kojoj umjetnici pokazuju svoje vještine.

¹⁵ SHOW ME THE ANIMATION (2015) Animation styles: what makes anime unique, preuzeto 26.6. 2023. s <https://showmetheanimation.com/features/animation-styles-what-makes-anime-unique/>



Slika 20.: Primjer detaljne pozadine, anime *Kimi no na wa* (Your Name), 2016.



Slika 21.: Ahniki, Fan ilustracija lika *Gojo Satoru* za anime *Jujutsu Kaisen*

2.2. Manga i Anime u Hrvatskoj

Manga i *anime* okupili su velik broj obožavatelja u Hrvatskoj osvajajući i mlađe i starije generacije. Posljednjih nekoliko godina sve više raste interes za ove umjetničke stilove ilustracija. Zahvaljujući forumima i društvenim mrežama zajednica obožavatelja organizira redovita okupljanja- *cosplay*¹⁶ događaje i projekcije popularnih *anime* serija i filmova. Jedna od najvećih konvencija vezana za azijsku kulturu i anime u Hrvatskoj je Pandakon, koje je prvi puta održan 2013. godine u Zagrebu. Organizira se jednom godišnje, obično tijekom rujna u Klubu Močvara.



Slika 22.: M³ Photography – Pandakon Croatia, 2021.

Potražnja za *mangama* u Hrvatskoj potaknula je izdavače na prevođenje i izdavanje određenih naslova kako bi bile dostupne domaćim obožavateljima. Popularnost je potaknula

¹⁶ *Cosplay* – odijevanje u lika iz filma, knjige ili videoigre, najviše onih iz japanskih mangi i animea

nekoliko tvrtki da počnu uvoziti kolekcionarske predmete, odjeću i dodatke vezane uz najpopularnije *anime* i *mange*. Osim trgovina, u Hrvatskoj se otvorio i prvi restoran inspiriran *animeom Dragon Ball Z*, otvoren u Zagrebu 2021. godine.



Slika 23.: *Streetfood DB*, Zagreb, 2021.

Utjecaj *animea* proširio se i na umjetnost u Hrvatskoj. *Hobby* umjetnici i animatori, obično fanovi, inspirirani su japanskim stilom animacije te je unose u vlastite kreacije. Često su to *fanartovi* nekih od najpopularnijih *animea* koje zatim prodaju na konvencijama i okupljanjima.



Slika 24.: Mia Felić na *Pandakon Croatia*, detalj sa štanda Valentine Barić, Zagreb, 2022.

Unatoč entuzijazmu hrvatske *anime* i *manga* zajednice u Hrvatskoj, dolazi do određenih problema. Ograničena je dostupnost službeno licenciranih sadržaja te su zbog toga najrasprostranjeniji *piratski* sadržaji. Kod nekih obožavatelja dolazi i do problema jezične barijere jer je mali broj sadržaja koji je preveden na hrvatski jezik.

2.3. Potencijalne opasnosti *anime* stila

Raznoliki žanrovi i jedinstveni načini pripovijedanja u *animeu* osvojili su publiku svih uzrasta. Dok je mnogima anime oblik zabave i jedinstven način umjetničkog izražavanja, važno je prepoznati potencijalne opasnosti povezane s ovim medijem.

Prvi od tih problema je izloženost neprikladnim sadržajima. *Anime* obuhvaća širok spektar žanrova, od tema prikladnih za djecu do onih isključivo za odrasle. Neke *anime* produkcije sadrže eksplicitne sadržaje, uključujući nasilje, intenzivne grafičke slike i seksualne teme. Mladi gledatelji mogu nenamjerno naići na takve sadržaje, izlažući se neprikladnom materijalu koji bi mogao negativno utjecati na njihovu mentalnu i emocionalnu dobrobit.¹⁷ *Anime Made in Abyss* naizgled je naivna *fantasy* avantura sa slatkim *chibi* likovima koja na prvu izgleda kao da je serijal primjeren za djecu. No, serijal je uskoro postao ekstremno kontroverzan zbog mračnih tema, te grafičkih prikaza zlostavljanja i mučenja, te se tek nakon nekoliko epizoda primijeti koliko je krvav i uznemirujući.



Slika 25.: Likovi iz *animea Made in Abyss*, 2017.

¹⁷ SAFES (2022), Is Anime Bad for Kids or Just Misunderstood?, preuzeto 1.3.2024. s <https://www.safes.so/blogs/is-anime-bad-for-kids/>

Još jedan primjer je *Puella Magi Madoka Magica*, koji je na prvi pogled sladak, bezbrižan *anime* o magičnim djevojčicama. Nakon jezivih prikaza smrti jedne od čarobnih djevojčica, ton *animea* odmah prelazi u mračan i depresivan.



Slika 26.: Likovi iz *animea Puella Magi Madoka Magica*, 2011.

Anime može utjecati i na društveno ponašanje pojedinaca. Određeni *anime* prikazuju likove s nerealnim i pretjeranim načinom ponašanja koje može osobito utjecati na mlađe gledatelje koji bi mogli oponašati takve radnje. To može dovesti do nepovezanosti između stvarnosti i fantazije, potencijalno utječući na ponašanje u društvu. Za sve gledatelje važno je razlikovati izmišljene prikaze od očekivanja iz stvarnoga života.

Anime često nudi bijeg od stvarnosti kroz fantastične svjetove, složene zaplete i zanimljive likove. Iako je bijeg od stvarnosti normalan aspekt zabave, pretjerano uživanje u *anime* može dovesti do toga da pojedinci počnu izbjegavati odgovornost u pravom svijetu.

Ovakav bijeg od stvarnosti može spriječiti osobni rast i pridonijeti osjećaju odvojenosti od stvarnosti.¹⁸

Neke teme *animea* poput egzistencijalnih kriza, intenzivne emocionalne borbe i mračnih priča mogu imati dubok utjecaj na mentalno zdravlje gledatelja. Produljena izloženost uznemirujućem sadržaju može pridonijeti stresu, tjeskobi, ali i smanjenju osjetljivosti na probleme u stvarnom svijetu. Osim mračnih tema, *anime* se suočava s kritikama zbog ovjekovječivanja rodnih stereotipa i objektivizacije likova, osobito ženskih. Takvi prikazi dovode do osnaživanja štetnih društvenih normi i pridonose objektivizaciji pojedinaca. Gledatelji moraju biti svjesni negativnog utjecaja takvih stereotipa na njihovu percepciju i stavove.

Iako *anime* nudi niz kreativnih sadržaja koji potiču na razmišljanje, važno je prepoznati potencijalne opasnosti povezane s određenim aspektima *animea*. Odgovorno konzumiranje, roditeljski nadzor i rasprave o sadržaju mogu pomoći u ublažavanju rizika koje određeni sadržaji donosi, omogućujući gledateljima da uživaju u *animeu* da on poboljšava, a ne ugrožava njihovu dobrobit.¹⁹



Slika 27.: Studio Ghibli, *Kiki's Delivery Service*, 1989., primjer *animea* primjerenog za djecu

¹⁸ LYN REED (2017), Why Escapism can be Harmful, preuzeto 1.3.2024. s <https://welldoing.org/article/why-escapism-can-be-harmful>

¹⁹ SAFES (2022), Is Anime Bad for Kids or Just Misunderstood?, preuzeto 1.3.2024. s <https://www.safes.so/blogs/is-anime-bad-for-kids/>

2.4. *Doki Doki Literature Club!*

Doki Doki Literature Club!, ili *DDLC* prvi puta se pojavio kao bezazlena i šarmantna igra žanra vizualnog romana, no uskoro je postao poznat po svojoj neočekivanoj i mračnoj radnji. Iako je igra dobila pohvale za jedinstveni pristup pripovijedanju, važno je prepoznati potencijalne opasnosti i utjecaj koji može imati na igrače, osobito one koji nisu spremni na njen psihološki i emocionalni intenzitet.

„Hej, Monika ovdje!

Dobrodošao u Književni klub! Oduvijek mi je bio san napraviti nešto posebno od stvari koje volim. Sad kada si član kluba, možeš mi pomoći da ostvarim taj san u ovoj simpatičnoj igri! Svaki dan je pun čavrljanja i zabavnih aktivnosti sa ljupkim i jedinstvenim članovima kluba...“²⁰

U opisu igre igrači su navedeni da vjeruju kako će doživjeti tipičnu simulaciju spojeva s ljupkim likovima i bezbrižnim interakcijama. Ovaj obmanjujući opis osmišljen je kako bi povećao vrijednost šoka i iznenadio igrače dok otkrivaju pravu prirodu igre.



Slika 28.: Igra *Doki Doki Literature Club!*, 2017.

²⁰ Opis igre na platformi *Steam*, preuzeto 2.3.2024. s https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/

DDLC je poznat po elementima psihološkog horora i istraživanju osjetljivih tema poput depresije, samoozljeđivanja i samoubojstva. Igrači koji nisu spremni ili ne očekuju ove teme mogu iskusiti psihološki stres i emocionalni nemir. Važno je naglasiti kako je svrha igre manipulacija igračevim emocijama. Predstavljajući time opasnost za osjetljive ljude te one s već postojećim problemima s mentalnim zdravljem. Jedna od *DDLC*-jevih jedinstvenih značajki je „rušenje četvrtog zida“. Taj termin osmišljen je po uzoru na kazališnu predstavu u kojoj četvrti zid predstavlja publika. U ovom smislu likovi iz video igre „postaju“ svjesni postojanja igrača. Ova neobična narativna tehnika može zamagliti granice između fikcije i stvarnosti te uzrokovati dezorijentirajuće iskustvo za igrače. Utjecaj ovog narativnog izbora može se proširiti i utjecati na percepciju stvarnosti igrača. Igra daje igračima izbore koji utječu na priču i interakcije likova. Neki izbori dovode do negativnih posljedica kao što je nanošenje boli i smrt likova u igri. Takva interakcija daje igračima osjećaj odgovornosti za posljedice, što potencijalno dovodi do osjećaja krivnje ako donesu odluke koje štete likovima.

Uz *DDLC* vežu se smrti dvoje dječaka, Bena Walmsleya (15 godina) iz Manchestera²¹ i Roka Jakopovića (12 godina) iz Zagreba.²² U oba slučaja na računalima dječaka pronađena je igra *Doki Doki Literature Club*, no ni u jednom slučaju policija nije uspjela u potpunosti utvrditi do koje je razine igra utjecala na nesretne slučajeve jer se svi spremljeni podaci igre brišu sami.

Dječakov otac, novinar i blogger Domagoj Jakopović Ribafish, na svom Facebooku objavio je *post* o tragediji kako bi upozorio druge roditelje i pomogao drugoj djeci.²³ Projektom RokOtok, u spomen svome preminulome sinu, plivanjem povezuje nenastanjene hrvatske otoke te potiče djecu i roditelje da se druže i provode vrijeme izvan virtualnog svijeta.

Zbog naravi ove igre provođenje vremena s djecom važno je kako bi odrasli mogli pratiti sadržaj kojem su njihova djeca izložena i biti sigurni da je prikladan za njihovu dob. Prisutnošću i aktivnim sudjelovanjem roditelji mogu izgraditi povjerenje s djecom, što je temelj za otvorenu

²¹ RAZ ROBINSON (2018.) Police Issue Warning After ‘Doki Doki’ Online Game is Connected to Teen Suicide, preuzeto 3.3. 2024. s <https://www.fatherly.com/news/police-issue-warning-after-doki-doki-online-game-is-connected-to-teen-suicide>

²² MARTINA GELEŃIR (2018.) Dječak iz Zagreba objesio se zbog planetarno popularne igrice: ‘Rekao mi je da postaje čudna i pomalo zastrašujuća’, PREUZETO 3.3.2024. s <https://www.srednja.hr/novosti/djecak-iz-zagreba-objesio-se-zbog-planetarno-popularne-igrice-rekao-da-postaje-cudna-pomalo-zastrasujuca/>

²³ DOMAGOJ JAKOPOVIĆ RIBAFISH (2018), Facebook post, preuzeto 3.3.2024. s https://www.facebook.com/domagoj.jakopovicribafish/posts/1875703605850864?ref=embed_post

komunikaciju i podršku dok se djeca nose s mogućim izazovima i problemima. Provođenje vremena s djecom, također, gradi emocionalne veze. Vrijeme koje roditelji provode s djecom pokazuje im da su voljena i cijenjena, što je bitno za njihov emocionalni razvoj. Interakcija s drugima pomaže djeci razviti društvene vještine; poput komunikacije, empatije i suradnje. Kroz aktivnosti poput čitanja, igre ili samog razgovora odrasli mogu pružati djeci vrijedna iskustva učenja. Sudjelovanje djece u različitim aktivnostima potiče ih na kritičko razmišljanje i rješavanje problema, potiče kreativnost i razvijanje raznih vještina.²⁴

Iako videoigre mogu biti zabavne pa čak i edukativne u umjerenim količinama, one ne bi trebale zamijeniti interakciju s ljudima i kvalitetnog vremena provedenog s obitelji. Zbog opasnosti koja se krije u naizgled bezazlenim igrama poput *Doki Doki Literature Club* provođenje vremena s djecom i izgradnja povjerenja važna je za njihovu dobrobit. Za roditelje je važno pronaći ravnotežu koja djeci omogućuje uživanje u tehnologiji, ali istovremeno sudjelovanje u značajnim iskustvima iz stvarnog svijeta.

²⁴ UK SAFER INTERNET CENTRE: Parenting in a digital age: What are the benefits for my child of using technology? (2023), preuzeto 4.3.2024. s: <https://saferinternet.org.uk/guide-and-resource/parenting-in-a-digital-age-what-are-the-benefits-for-my-child-of-using-technology>

3. JAPANSKA MITOLOGIJA

Japanska je mitologija bogata vjerovanjima i pričama koje su se razvijale kroz nekoliko stoljeća, oblikujući kulturni i duhovni krajolik Japana. Mitologija je duboko ukorijenjena u šintoizam, autohtonu religiju Japana, ali uključuje i elemente budizma i folkloru.

Ključne figure japanske mitologije su *Kamiji*, božanski duhovi i bogovi te *Yokai*, nadnaravna stvorenja i čudovišta, često zlonamjerna. Središnja figura japanskog panteona je božica sunca *Amaterasu* za koju se vjeruje da je predak carske obitelji. Mit o stvaranju obuhvaća praiskonski par *Izanagija* i *Izanami*, koji su stvorili japanske otoke iz blata te rodili razna božanstva. U japanskom folkloru značajnu ulogu igraju i druga mitska bića poput zmajeva, lisica ili *kitsune* i duhova prirode.

Japanska je mitologija utkana u kulturne običaje, festivale i tradicionalnu umjetnost. Utjecala je na književnost, kazalište i umjetnost kroz povijest. Japanski mitovi povezuju japanski narod s prirodom, ciklusima života i smrti i potragom za skladom u svijetu.²⁵



Slika 29.: Kobayashi Eitaku: *Izanagi i Izanami* (1885.)

²⁵ NABUHIRO MASAMOTO, DONALD KEENE (2007), *Japanese Mythology*, preuzeto 4.3.2024. s <https://www.britannica.com/topic/Japanese-mythology>

3.1. Japanska mitologija u modernim medijima

Japanska mitologija bogat je izvor inspiracije za različite oblike medija uključujući videoigre, *anime*, *mange* i filmove. Uključivanje japanske mitologije u videoigre i ostale medije jedno je od sredstava očuvanja kulture te omogućuje da se drevne priče i vjerovanja prenesu na nove generacije u njima pristupačnim i zanimljivim formatima.

Prisutnost japanske mitologije u videoigrama i modernim medijima predstavlja skladan spoj tradicije i inovacije. Iskorištavanjem bezvremenske privlačnosti bogova, duhova i mitskih bića, programeri igara stvaraju impresivna iskustva, koja slave japansku kulturnu baštinu i osvajaju publiku diljem svijeta. Kako tehnologija sve više napreduje i načini pripovijedanja se razvijaju, japanska mitologija u modernim medijima osigurava da drevne priče ostanu žive i relevantne u digitalnom dobu.²⁶

Okami akcijsko je avanturistička videoigra koja se uvelike oslanja na japansku mitologiju. Protagonistica igre je božica sunca Amaterasu koja preuzima oblik bijeloga vuka te kreće u potragu kako bi spasila zemlju od tame. *Okami Kodomo no Ame to Yuki (Wolf Children)* anime je adaptacija igre *Okami*.



Slika 30.: Clover Studio: *Okami* (2012.)

²⁶ OLD WORLD GODS, Japanese Mythology in Popular Culture: Exploring the Enchanting Influence, preuzeto 5.3.2024. s <https://oldworldgods.com/japanese/japanese-popular-culture/>

Onimusha je serijal videoigara koje spajaju povijesnu fikciju s japanskim mitološkim elementima. Prikazuje samuraje koji se bore protiv demona i nadnaravnih sila.



Slika 31.: Capcom: *Onimusha: Warlords*

Nioh je akcijski RPG²⁷ koji uključuje elemente japanske povijesti i mitologije. Igra prati samuraja Williama koji se suočava i bori protiv *Yokai*a.



Slika 32.: Team Ninja: *Nioh* (2017.)

²⁷ Akcijski RPG (*Action role-playing game*) su igre uloga, u kojem igrač „preuzima“ ulogu jednog ili više likova ili grupe (nazvane *party*) te ima kontrolu nad njihovim jedinstvenim osobinama poput jakih napada ili posebnih čarolija.

Muramasa: The Demon Blade je akcijski RPG koji crpi inspiraciju iz japanske kulture. Vizuali igre inspirirani su otiscima iz *Edo* perioda oponašajući stil slikanja tintom koristeći svijetle i jarke boje. *Muramasa* u japanskoj mitologiji predstavlja ukleti mač koji posjeduje osobu koja ga nosi. Radnja igre događa se tijekom *Edo* perioda. Spoj je zadivljujuće priče i intenzivnih borbi mačevima.



Slika 33.: Vanillaware: *Muramasa: The Demon Blade* (2009.)

Serijal videoigara *Persona*, osobito 3, 4 i 5, uključuje različite mitološke i nadnaravne elemente iz različitih kultura, uključujući i japansku mitologiju. Igre uključuju prizivanje moćnih bića ili persona koje se temelje na mitološkom figurama.



Slika 34.: Atlus: *Persona 4*, prikaz *Izanagija*

Mushi-shi anime i mange istražuje svijet *Mushija*, nadnaravnih bića inspiriranih japanskim folklorom. Serijal prati *Ginka*, majstora „*mushija*“, dok putuje i susreće se s raznim nadnaravnim pojavama.



Slika 35.: *Anime Mushi-shi* (2005.-2014.)

Tengami je atmosferična pustolovna videoigra koja se odvija u pop-up knjizi. Igrač „presavija“ i „pomiče“ knjigu kako bi riješio zagonetke i otkrio tajne. Svijet je inspiriran tradicionalnom japanskom umjetnošću i folklorom.



Slika 36.: Nyamyam: *Tengami* (2014.)

Sakuna: Of Rice and Ruin je akcijsko-avanturistička igra koja kombinira borbene elemente sa simulacijom poljoprivrede. Priča prikazuje japansku božicu žetve *Sakunu* i razna mitološka bića.



Slika 37.: Edelweiss: *Sakuna: Of Rice and Ruin* (2020.)

Dok ovi primjeri prikazuju različite načine na koje je japanska mitologija integrirana u moderne medije, većina njih su manje poznati općoj publici. Jedne od najpoznatijih igara koje uključuju japansku mitologiju su *Final Fantasy XIV* i *Smite*.

3.2. *Smite*

Smite je *multiplayer online battle arena (MOBA)*, igra u trećem licu koju je razvio Hi-Rez Studio. Prikazuje bogove i mitološke figure iz raznih panteona, uključujući i japanske. U igri *Smite* igrači kontroliraju bogove i božice u timskim bitkama. U *Smiteu* dizajn likova obuhvaća razne elemente poput mitologije, njihovih sposobnosti i vizualne estetike. Svaki bog ili božanstvo oblikovano je kako bi zadržalo njihovo mitološko podrijetlo, ali da bi istovremeno bili zanimljivi i zabavni za igranje. Crte lica, proporcije tijela, posebno prenaplašene kod muških likova, odjeća i oružje doprinose vazalnom identitetu svakog lika. Korištenje boja, tekstura i vizualnih efekata pojačava njihov vizualan učinak i ističe ih na bojnopolju. Dodatni *skinovi*²⁸ omogućavaju igračima da dodatno prilagode svoje likove što daje dodatni sloj kreativnosti i personalizacije igre.

Od japanskih bogova, u *Smite-u* moguće je igrati s nekoliko:

- *Amaterasu*, šintoistička božica sunca. *Amaterasu* je lik ratničke klase²⁹ i koristi ogledalo kao oružje.



Slika 38.: *Smite: Amaterasu*

²⁸ *Skin* u videoigrama je vrsta predmeta kojeg igrači mogu dobiti ili kupiti. Mijenjaju izgled avatara, te mogu biti jednostavni poput promijene boja, poznatiji kao *Palette Swap* ili složeni poput novog avatara s različitim efektima i animacijama.

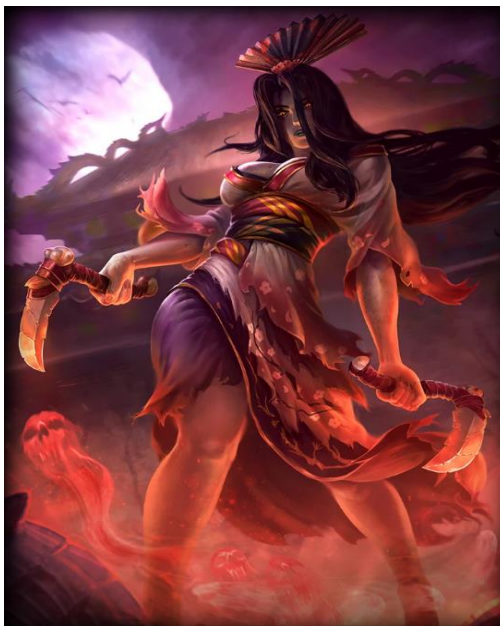
²⁹ Klasa je „zanimanje“ ili uloga dodijeljena liku u videoigri kako bi se istaknule i razlikovale njegove sposobnosti i specijalizacije. U *Smiteu* to su ubojice, koje karakterizira brzina i velika šteta koju nanose neprijatelju, ratnik koji vode napade, lovci koji napadaju iz daljine i čarobnjaci koji se koriste magijom

- *Susanoo*, šintoistički bog oluja i mora. Brat Amaterasu, koristi mač i klasa je ubojice sa visokom mobilnošću i sposobnostima nanošenja velike štete.



Slika 39.: *Smite: Susanoo*

- *Izanami*, božica kreacije i smrti, također je prisutna u *Smite-u*. U igri klasa je lovca te koristi svoje sposobnosti za nanošenje štete iz daljine.



Slika 40.: *Smite: Izanami*

- *Tsukuyomi*, šintoistički bog mjeseca, dodan je kasnije tijekom razvoja igre.



Slika 41.: *Smite: Tsukuyomi*

- *Raijin*, bog munje u *Smite* je predstavljen kao prvi lik klase čarobnjaka u japanskom panteonu.



Slika 42.: *Smite: Raijin*

- *Hachiman*, šintoistički bog rata i streličarstva. U igri, *Hachiman* je lik klase lovca, naglašavajući svoje vještine lukom.



Slika 43.: *Smite: Hachiman*

- *Kuzenbo*, iako nije glavna figura u japanskoj mitologiji, inspiriran je *Yokaijem Kappom*, vodenim stvorenjem u japanskoj mitologiji, te se njegov lik u igri uvelike oslanja na karakteristike *Kappe*.



Slika 44.: *Smite: Kuzenbo*

3.3. *Final Fantasy XIV*

Final Fantasy XIV je online igra uloga za više igrača (*MMORPG*). Uključuje različite elemente japanske kulture i mitologije u svoje pripovijedanje. Programeri igre *Square Enix* crpili su inspiraciju iz različitih mitoloških tradicija.

Primals u *Final Fantasyju* moćna su bića protiv kojih se igrači suočavaju, često temeljeni na legendarnim stvorenjima iz različitih mitologija. Od japanskih se bogova u *Final Fantasyju* pojavljuju: *Tsukuyomi*, *Susanoo* i *Shinryu*. *Tsukuyomi* je u igri prikazan kao boginja sa zečjim značajkama koje sugeriraju na inspiraciju japanskom legendom o zecu na mjesecu. *Shinryu*, koji je inspiriran kineskim i japanskim spiritualnim zmajem *Shenlongom*. U mitologiji *Shenlong* je gospodar oluja i donosi kišu.



Slika 45.: Square Enix: *Final Fantasy XIV*: *Tsukuyomi*



Slika 46.: Square Enix: *Final Fantasy XIV*: *Susanoo*



Slika 47.: Square Enix: *Final Fantasy XIV*: *Shinryu*

Kojin pleme, kao i *Kuzenbo* u *Smite-u*, inspirirani su *Kappom*. *Kojini* žive ispod vode u zoni *Ruby Sea*. *Namazu* još je jedno pleme, inspirirano istoimenim stvorenjima nalik somu iz japanske mitologije. *Namazu* imaju simpatičnu i komičnu prisutnost u igri. U igri su predstavljeni kao takozvani „*comic relief*“, likovi koji postoje samo kako bi nasmejali igrače s dijalogom ili ponašanjem.



Slika 48.: Square Enix: *Final Fantasy XIV*: Pleme *Kojin*



Slika 49.: Square Enix: *Final Fantasy XIV*: Pleme *Namazu*

Grad *Kugane*, prvi put predstavljen u ekspanziji *Stormblood*, uvelike se oslanja na japansku estetiku i arhitekturu. Grad se nalazi u zoni *Hingashi*, inspiriranoj feudalnim Japanom.



Slika 50.: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Kugane*

Ovo su samo neki od primjera, dok *Final Fantasy XIV* neprestano uvodi nove sadržaje, ekspanzije i događaje koji mogu uključivati dodatne elemente japanske mitologije u svijet video igre.

4. ODABIR I OBLIKOVANJE LIKOVA

Kao glavne likove i Rinove vodiče odabrano je deset japanskih bogova.

Rinova transformacija u tračak svjetlosti inspirirana je *Yokaijem Hitodamom*.³⁰ *Hitodama* se često prikazuju kao tajanstveni plavi plamenovi koji se mogu vidjeti noću, osobito na grobljima ili mjesta povezanih sa smrću. Vjeruje se da lebde uokolo besciljno te su zbog toga inspirirali glavnog lika koji također besciljno luta tražeći odgovore.



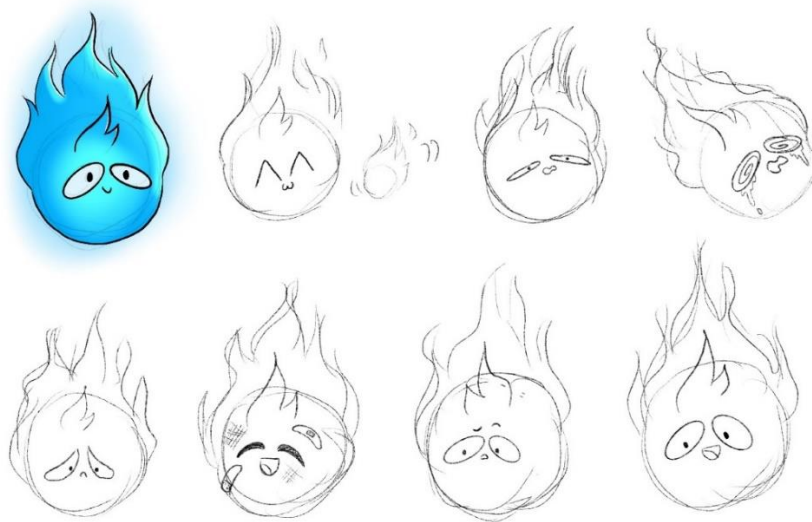
Slika 51.: Matthew Meyer: *Hitodama*

³⁰ YOKAI.COM, Hitodama, preuzeto 15.4.2024. s <https://yokai.com/hitodama/>

Kako bi glavni lik bio prilagođen djeci, umjesto smrti, on predstavlja izgubljenu dušu koja traži odgovore i pomoć kako bi se riješio svojih nesigurnosti i bolje uklopio u društvo pri završetku svog putovanja. Njegov dizajn i izrazi lica inspirirani su tako zvanim *low quality shots*³¹ u animeu.



Slika 52.: anime *One Piece*, primjer *low quality shots*



Slika 53.: skice Rina i njegovih izraza lica

³¹ *Low quality shots* su scene u kojima su likovi jako mali u odnosu na ostatak kadra, likovi u pozadini ili scene dramatičnih pokreta zaustavljene u „krivom“ trenutku. Likovi nisu detaljni, imaju čudne proporcije i smiješne izraze lica.

Izanagi i Izanami

Izanagi i Izanami istaknuta su božanstva u japanskoj mitologiji, zaslužna za stvaranje japanskog otočja i rođenje mnogobrojnih božanstava. Kako bi stvorili japansko otočje, oni su kopljem *Ame-no-nuboko* uzburkali praiskonski ocean. Neki zapisi govore kako su otoci nastali od izdignutog blata, dok drugi smatraju kako su nastali od kapljica, koje su s koplja pale natrag u vodu. Nakon stvaranja, oni se spuštaju na otok Onogoro i konstruiraju nebeski stup *Ame-no-mihashira* te obavljaju ritual sjedinjenja, stvarajući druga božanstva. Tijekom poroda, *Izanami* umire te se *Izanagi* spušta u *Yomi-no-kuni*, podzemni svijet, kako bi je vratio. *Izanami* je u zemlji mrtvih pojela hranu iz podzemlja zbog čega se nije mogla vratiti. *Izanagi* bježi iz podzemlja te zapečaćuje ulaz velikom stijenom. Mitovi o *Izanagiju i Izanami* detaljno su opisane u dva najstarija povijesna dokumenta u Japanu, *Kojiki i Nihon Shoki*.³²

U dizajnu *Izanagija* prevladavaju zemljani tonovi. Na rukavima *Izanami* pojavljuje se cvijet crvenog pauk-ljiljana, koji u Japanu simbolizira smrt. Na je način *Izanami* prilagođena djeci da zadrži svoju ulogu božice smrti, ali ne da je to direktno prikazano.



Slika 54.: Lijevo: skica *Izanagija*, desno: skica *Izanami*

³² SARAH L. MAGUIRE: *The Story of Izanagi and Izanami: A Japanese Creation Myth* (2022), preuzeto 17.4. 2024. s: <https://owlcation.com/social-sciences/IzanagiandIzunami>

Amaterasu

Amaterasu je glavno božanstvo šintoističke religije, te božica sunca i svemira. Smatra se jednom od najvažnijih i najpoštovanijih božanstava. Vjeruje se da je *Amaterasu* predak japanske carske obitelji, a njen simbol, izlazeće sunce, nalazi se na japanskoj zastavi. Prema mitologiji, *Amaterasu* je rođena iz *Izanagijevog* lijevog oka dok se isprao u rijeci nakon izlaska iz podzemlja. Poznata je po svojoj ljepoti, dobronamjernosti i ulozi u pružanju topline i svijetla.³³

Amaterasu je odjevena u tradicionalnu odjeću Miko ili djevojaka svetišta, mladih svećenica koje rade u šintositičkim svetištima. Iza njene glave nalazi se zlatno sunce.

Kagutsuchi

Kagutsuchi, također poznat i kao *Homusubi*, božanstvo je povezano s vatrom, vulkanima i kovanjem. Često je prikazan kao moćan i destruktivan bog, koji predstavlja iskonske sile stvaranja i uništenja. Vjeruje se kako je njegovo rođenje stvorilo nekoliko vulkanskih otoka u Japanu. Unatoč destruktivnoj prirodi, *Kagutsuchi* je poznat i kao božanstvo pročišćivanja i transformacije. Vjeruje se da njegov plamen čisti nečistoće te dovodi do obnove i regeneracije.³⁴

Kagutsuchi je bog vatrene kose koji pomaže Rinu naći svoju snagu. Samo prisustvo *Kagutsuchija* opeče glavnog lika te se on pojavljuje s nekoliko flastera na licu, no to ga ne obeshrabruje na pronalasku svoga puta.

³³ ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, Amaterasu (2024), preuzeto 17.4. 2024 s: <https://www.britannica.com/topic/Amaterasu>

³⁴ MARK CARTWRIGHT, Kagutsuchi (2017), preuzeto 17.4.2024. s: <https://www.worldhistory.org/Kagutsuchi/>



Slika 55.: Lijevo: skica *Amaterasu*, desno: skica *Kagutsuchija*

Inari

Inari se štuje kao *kami* plodnosti, riže i uspjeha. Svetišta *Inari* obilježena su crvenim *Torii* vratima i kupovima lisica *kitsune*. Lisice se smatraju glasnicima *Inari*. Često se prikazuje kao božanstvo koje mijenja oblik, najčešće kao lijepa žena ili lisica. Bijele lisice usko su povezane s *Inari* i vjeruje se da imaju nadnaravne moći.³⁵

Inari je prikazana kao žena s lisičjim repom i ušima. Svoje lice skriva s tradicionalnom *kitsune* maskom, dok je njezina odjeća inspirirana modernim „uličnim stilom“ Japana.

Tsukuyomi

Tsukuyomi je poznat kao bog mjeseca. On je jedan od „troje plemenite djece“ *Izanagija* i *Izanami*. *Tsukuyomi* u japanskoj kulturi održava duboku vezu između nebeskih tijela, prirodnih

³⁵ GREGORY WRIGHT: Japanese Goddess Inari (2022), preuzeto 17.4.2024. s: <https://mythopedia.com/topics/inari>

pojava i duhovnih vjerovanja u japanskoj religiji.³⁶ Dizajn *Tsukuyomija* je povezan s legendom o zecu na mjesecu, *Gyokutom*.

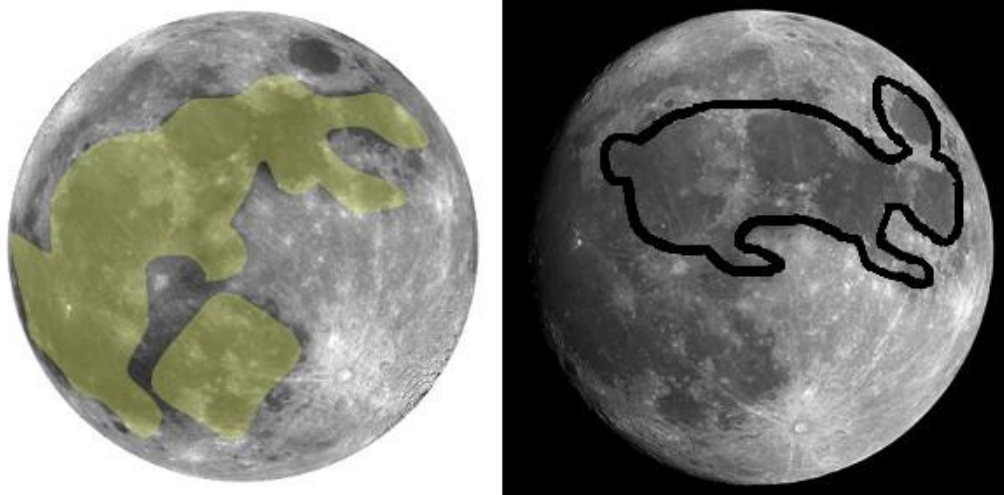
Vjeruje se da na Mjesecu postoji zec koji lupa *mochi* ili rižine kolačiće. Legenda je povezana sa šarama na površini mjeseca za koje neki vjeruju da nalikuju na zeca. U nekim azijskim folklorima vjeruje se da umjesto *mochija*, zec izrađuje napitak besmrtnosti.³⁷



Slika 56.: Lijevo: skica *Inari*, desno: skica *Tsukuyomija*

³⁶ GREGORY WRIGHT: Japanese God Tsukuyomi (2022), preuzeto 17.4.2024 s: <https://mythopedia.com/topics/tsukuyomi>

³⁷ YOKAI.COM: Gyokuto, preuzeto 17.4.2024. s: <https://yokai.com/gyokuto/>



Slika 57.: mrlje na Mjesecu koje nalikuju na zeca

Susanoo

Susanoo je značajna figura u japanskoj mitologiji, poznat kao šintoistički bog mora i oluja. Brat je *Amaterasu* i *Tsukuyomija*. Unatoč burnoj naravi, *Susanoo* često nije zlonamjerman, nego se vjeruje da je bog zaštitnik, posebno protiv zlih duhova i čudovišta. U nekim pričama pomaže ljudima u borbi protiv nadnaravnih prijetnji. *Susanoov* lik utjelovljuje snagu i nepredvidivost prirode.³⁸

Susanoo je bog s obilježjima japanskog demona ili *Onija* u borbi protiv boga *Ryujina*, prikazanog kao tradicionalnog azijskog zmaja.

Ryujin

Ryujin je poznat kao bog mora. Često se prikazuje kao veliki zmaj ili biće nalik zmaju koje kontrolira plimu i oseku. *Ryujin* je također povezan sa zaštitom blaga te se često pojavljuje u pričama koje uključuju heroje koji traže čarobne predmete ili pomoć mora.³⁹

Ryujin je u slikovnici prikazan kao zmaj ljubičastih ljuski i grive u žutim i narančastim tonovima.

³⁸ GREGORY WRIGHT: Japanese God Susanoo (2022), preuzeto 18.4.2024. s: <https://mythopedia.com/topics/susanoo>

³⁹ MARK CARTWRIGHT: Ryujin (2017), preuzeto 18.4.2024. s <https://www.worldhistory.org/Ryujin/>



Slika 58.: Lijevo: skica *Susanaa*, desno: skica *Ryujina*

Suijin

Suijin je šintoistički bog vode. Izraz „*Sujijin*“ u prijevodu znači „vodeno božanstvo“. Poštuje se kao čuvar i zaštitnik vodenih tijela uključujući rijeke, jezera, bare i oceane. Prikazi *Suijina* razlikuju se, ali božanstvo se obično predstavlja kao biće s moćima vode, popraćeno vodenim stvorenjima ili simbolima poput zmajeva, kornjača i riba.⁴⁰

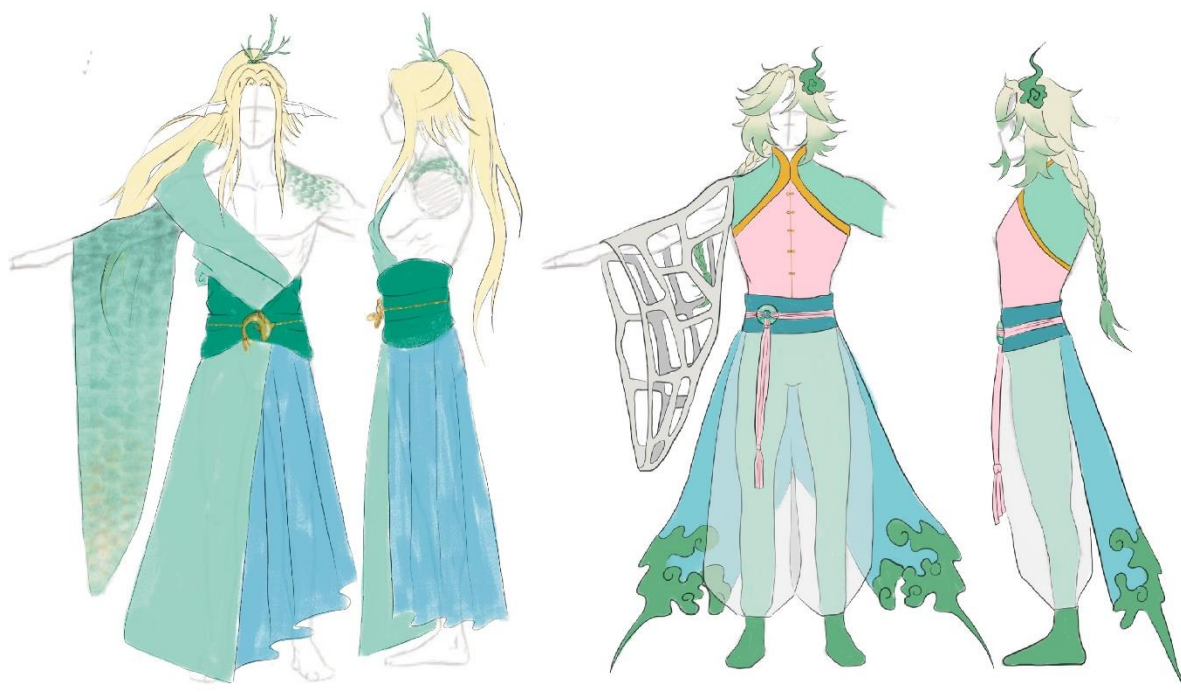
Suijina je prikazan kao ljudsko biće s ribljim ljuskama i ušima koje se često pojavljuju u prikazima sirena.

⁴⁰ MARK SCHUMACHER: *Suijin, Deity of the Water, the Sea and Fishing Folk* (2011), preuzeto 19.4.2024 s: <https://www.onmarkproductions.com/html/suijin.html>

Fujin

Fujin je u japanskoj mitologiji značajan kao bog vjetra. Uz boga *Raijina*, igra ključnu ulogu u panteonu božanstava povezanih s prirodnim silama. *Fujin* je prikazan kao moćna sila prirode, odgovorna za raspršivanje oblaka i promijene vremena. Uz sebe nosi vreću punu vjetrova koji mogu služiti i kao zaštitni povjetarac i razorna oluja.⁴¹

Fujin je u slikovnici prikazan s rukavom punim rupa i poluprozirnih hlača koje nosi preko odijela koje podsjećaju na oblake. Kraj njegovog plašta oblikovan je uzorom na tradicionalan japanski prikaz oblaka.



Slika 59.: Lijevo: skica *Suijina*, desno: skica *Fujina*

⁴¹ GREGORY WRIGHT: Japanese God Fujin (2022), preuzeto 19.4.2024. s: <https://mythopedia.com/topics/fujin>

4.1. Oblikovanje priče

U prvim skicama priče glavni lik Rin je bio izgubljeni *yokai Hitodama* koji je tražio boga smrti *Shinigamija* kako bi prešao na drugi svijet. Zbog negativnog utjecaja igre *Doki Doki Literature Club* i kako smrt ne bi bila predstavljena kao nešto pozitivno, glavni je lik inspiriran „izgubljenom dušom“ i „tračkom svjetlosti“ kako bi pronašao sebe i svoje vrijednosti. Tinejdžeri i djeca osnovnoškolskog uzrasta počinju formirati svoje identitete, pokušavajući shvatiti tko su i kako se uklopiti u svijet. To dovodi do raznih nesigurnosti, niskog samopoštovanja i pritiska drugih vršnjaka, ali ponekad i roditelja. Cilj slikovnice bio je napisati priču koja bi pomogla djeci očuvati svoju individualnost te da se lakše nose sa nesigurnostima, jer čak i prikazani bogovi imaju svoje vrline i mane.

Rin svoje putovanje počinje kao dječak koji se „pretvara“ u tračak svjetlosti te traži pomoć bogova kako bi našao odgovore na svoja pitanja. Njegov prvi vodič je bog *Izanagi* koji ga šalje u potragu za drugima kako bi se uspio transformirati u osobu koja želi postati. Na svom se putu Rin suočava sa svojim strahovima, negativnim emocijama i nesigurnostima. Njegovo putovanje završava s bogom *Fujinom* koji ga šalje kući i daje mu posljednji savjet.

Ishod Rinovog putovanja ostaje nepoznat kako bi potaknuo čitatelje da sami započnu svoje „putovanje“ i potraže pomoć, ako su u nevolji. Slikovnica pokazuje djeci kako nisu sami u suočavanju sa svojim problemima i da je u redu tražiti pomoć „vodiča“ koji će im pomoći, bilo roditelja ili vršnjaka.

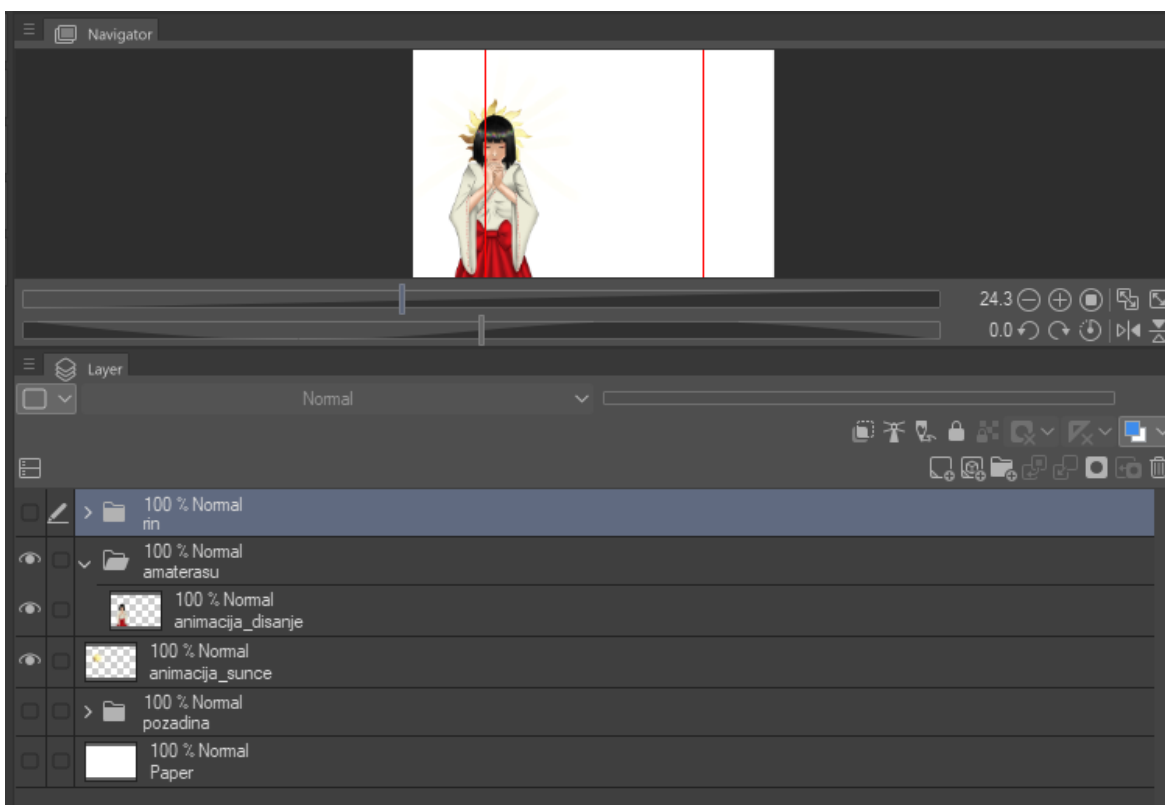
4.2 Hodogram oblikovanja slikovnice

- Ciljana publika
- Sinopsis
- Skice i dizajn likova
- Scenarij
- Naslov slikovnice
- Izrada pozadina
- Likovi i priprema za animaciju
- Grafičko oblikovanje likova
- Animiranje likova
- Dodavanje interaktivnog dijela slikovnice
- Grafičko oblikovanje slikovnice i priprema za tisak

4.3. Izrada animacija

Interaktivna slikovnica „Kako je Rin krenuo na put“ rađena je u digitalnom obliku. Skice za slikovnicu te animacije pozadina i manjih detalja izrađene su u programu *Procreate*, dok su ilustracije pozadine i likovi rađeni u *Clip Studio Paintu*. Za animacije likova koristila sam *Live2D Cubism*. Animacije su uređene u programu *Adobe Premiere Pro*.

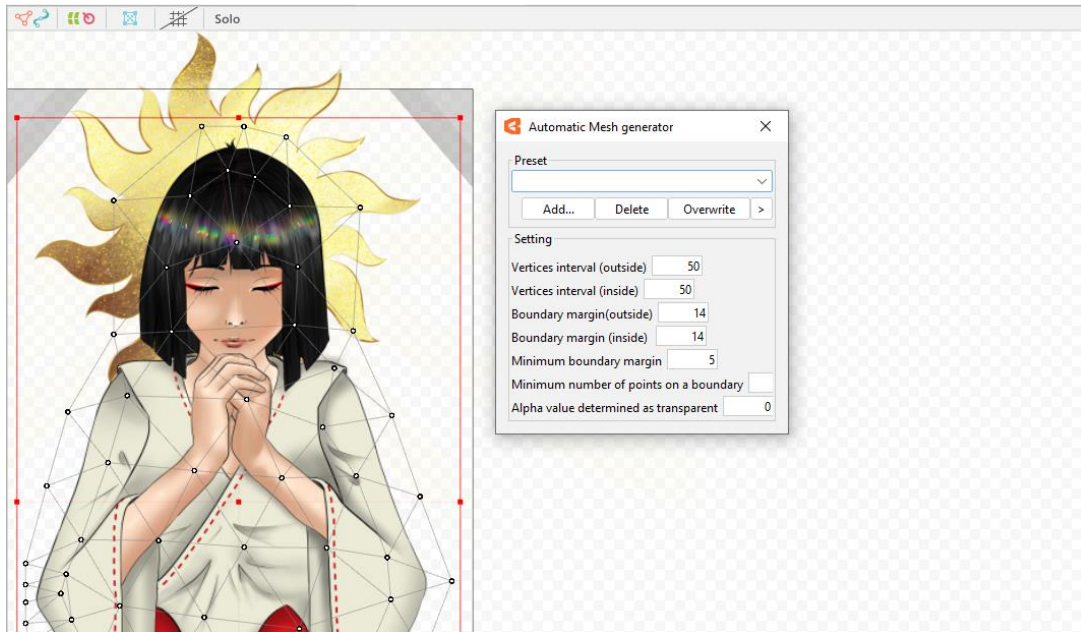
Kako bi se likovi uspješno animirali, potrebno je odvojiti animirane dijelove od ostatka lika. Svaki animirani dio odvaja se na posebni *layer*⁴². Svi *layeri* koji se ne animiraju, u slučaju navedenog primjera, su sakriveni, te je pozadina transparentna kako bi se animacije kasnije mogle „naslagati“ jedna preko druge.



Slika 60.: *Clip Studio Paint*, priprema za animaciju, skriveni i vidljivi *layeri*

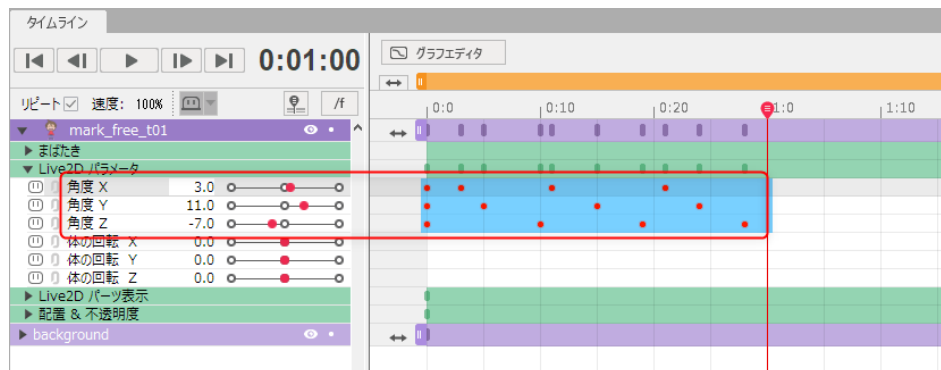
⁴² U grafičkim softverima *layeri* ili *slojevi* su različite razine na koje se može postaviti objekt ili slikovna datoteka. U programu se *slojevi* mogu slagati, spajati ili definirati prilikom izrade digitalne slike.

Nakon što je lik pripremljen za animaciju, na njih se dodaje mreža ili *mesh*. Mreža čini ilustraciju fleksibilnom kako bi se kasnije mogla deformirati i rotirati. Mreža se preko lika može dodati automatski pomoću *Mesh generatora* te kasnije oblikovati po potrebi pomoću *Manual mesh edit*.

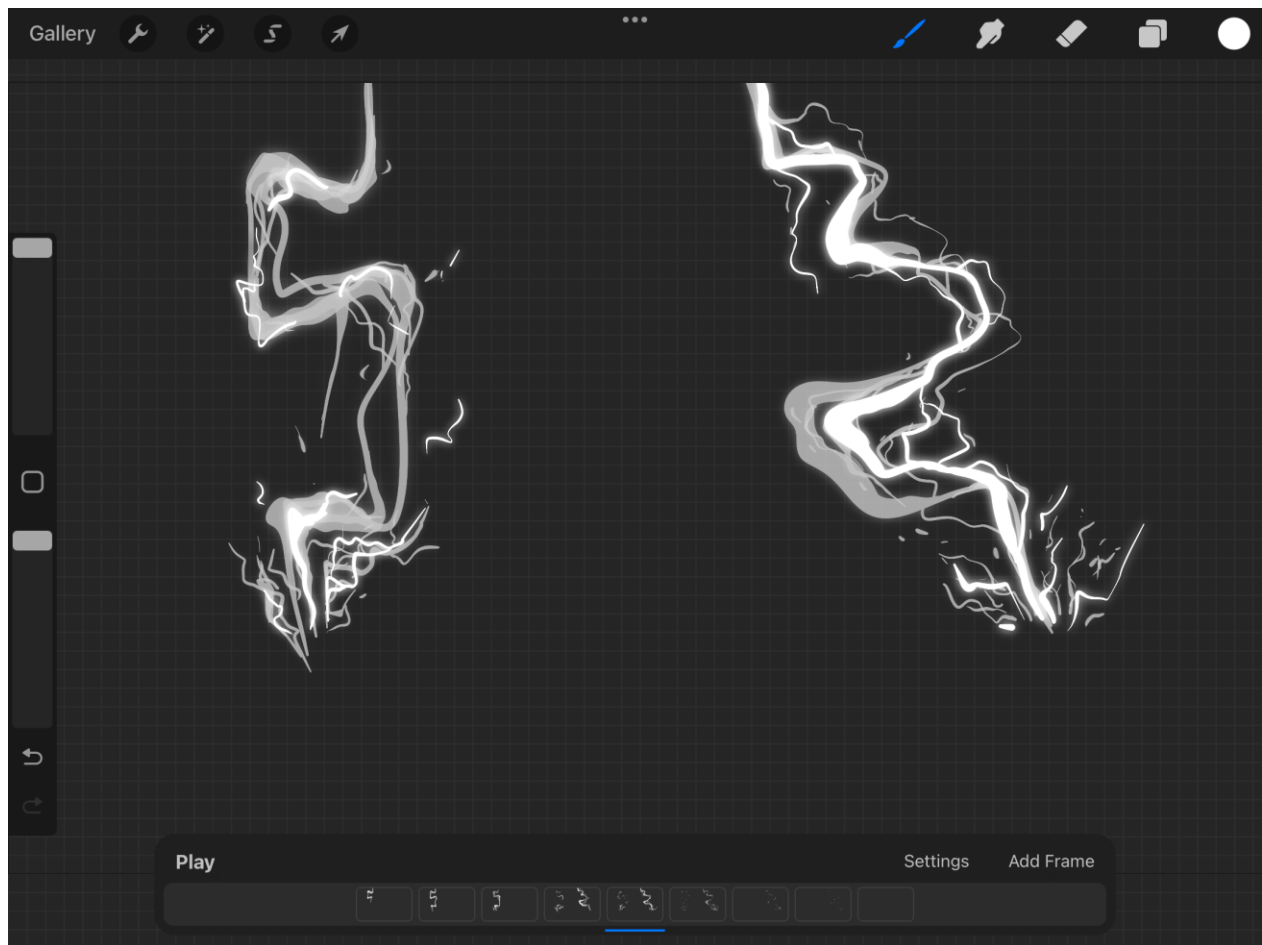


Slika 61.: Automatsko generiranje *mesha* u programu *Live2D Cubism*

Nakon što je *mesh* dodan na lika, spreman je za animaciju. Pomoću točaka na *meshu* lika možemo deformirati kako bi, u priloženom primjeru animacija simulirala disanje. Početak i kraj animacije određuje se *keyframeovima*, markerima koji u programima za animaciju označuju početak i neke akcije. Svaki *layer* ilustracije ima zasebne *keyframeove* koji ne ovise o drugim *layerima*, što nam omogućuje animaciju više dijelova ilustracije istovremeno.



Slika 62.: *Live2d Cubism Tutorials*: primjer *keyframeova* za tri različita *layera* animacije



Slika 63.: animiranje munja u programu *Procreate*, „frame by frame“ animacija

Nakon izrade, ilustracije je bilo potrebno pripremiti za tisak u CMYK profilu. Za uređivanje i pripremu ilustracija korišten je *Adobe Photoshop*. Za prijelom slikovnice i oblikovanje teksta korišten je *Adobe InDesign*.

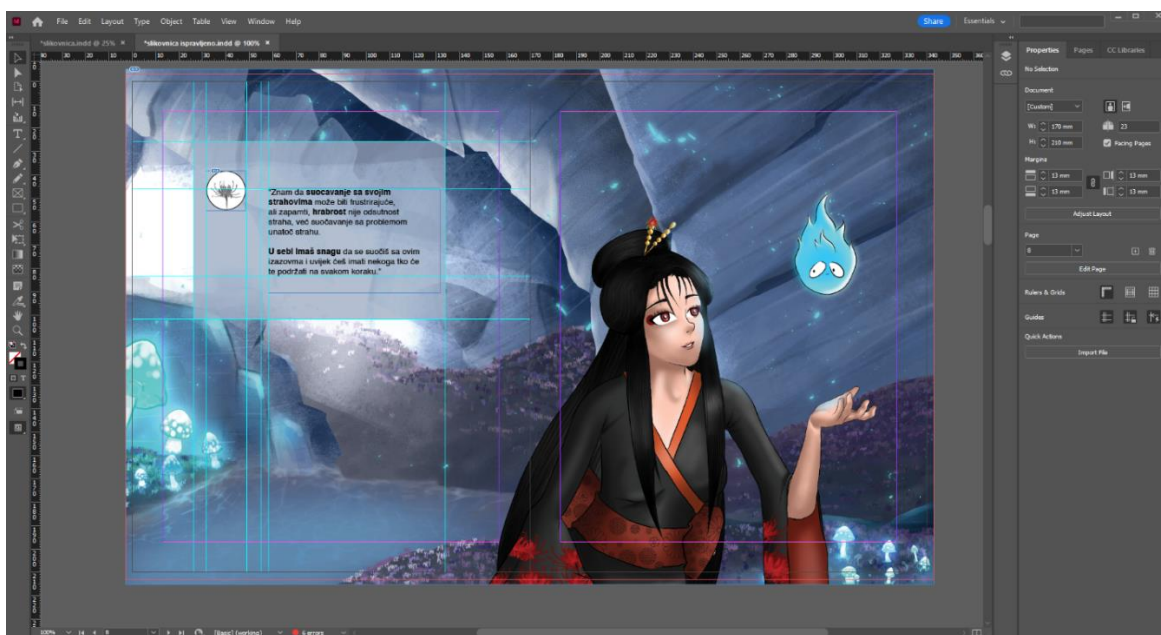
4.4 Grafičko oblikovanje slikovnice

Kako bi slikovnica bila spremna za tisak, ilustracije i tekst bilo je potrebno oblikovati uz pomoć programa *Adobe InDesign*. Proces pripreme slikovnice započeo je postavljanjem ispravnih dimenzija i *napustom* od 3 mm, kod naslovnice 1 cm, sa svake strane dokumenta. *Napust* je područje koje se proteže izvan predviđenog ruba dokumenta. Koristi se kako bi se osiguralo da se sve slike nastavljaju do ruba stranice nakon obrezivanja, te sprječava pojavljivanje bijelih rubova na konačnom ispisu.

Tijekom postavljanja ilustracija važno je da se protežu do rubnih linija *napusta*. Tekst slikovnice pažljivo se formatira uz pomoć vodećih linija kako bi razmaci na svakoj stranici bili jednaki. Prije dovršetka, potrebno je provjeriti pogreške i izvesti dokument u PDF format s omogućenim postavkama izreza. Taj se dokument zatim šalje tiskari s informacijama o dimenzijama, papiru, brojem stranica i doradama.

Slikovnica „Kako je Rin krenuo na put“ dimenzija je 170 x 210 milimetara te je u njoj zastupljen font *Helvetica*.

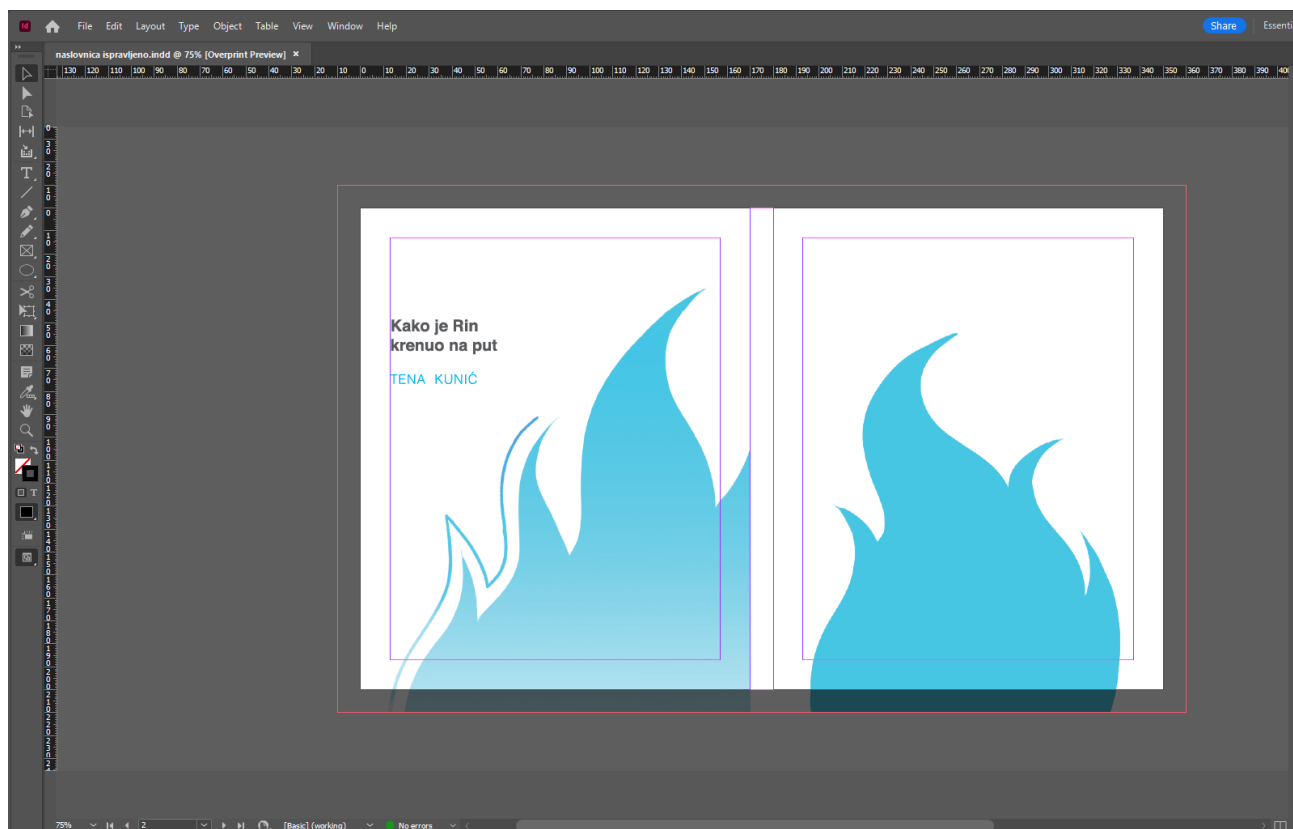
Tekst slikovnice, zbog lakše čitljivosti, „uokviren“ je pravokutnicima širine 107 milimetara, a visine prilagođene količini teksta. Uz tekst slikovnice pojavljuju se logotipi bogova u crno-bijeloj varijaciji. Savjeti koje glavni lik dobiva od bogova označeni su *bold* varijacijom fonta.



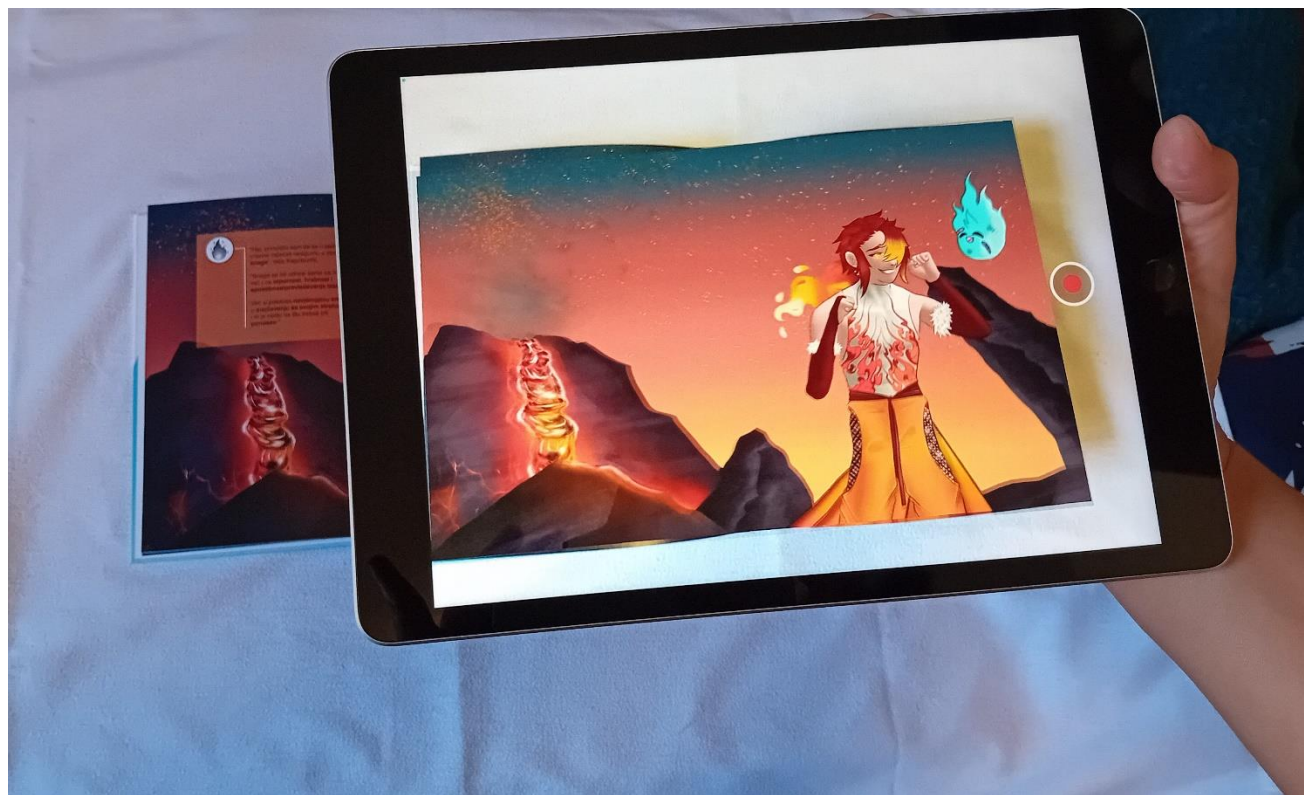
Slika 65.: Prijelom slikovnice u programu *Adobe InDesign*

Na naslovnici slikovnice, njeno je ime oblikovano *Helvetica* varijacije *bold* u 20 tipografskih točaka, dok je ime autora oblikovano *Helvetica* varijacije *Light* u 16 točaka.

Naslovnicu slikovnice potrebno je oblikovati u zasebnom dokumentu programa *Adobe InDesign*. Dimenzije korica slikovnice su 170 x 210 milimetara, s napustom od 10 milimetara. Tijekom oblikovanja naslovnice potrebno je dodati mjesto za hrbat veličine __ milimetara.



Slika 66.: Prijelom rastvorene naslovnice s hrptom u programu *Adobe InDesign*



Slika 67.: Skeniranje knjige aplikacijom *Artivive* i prikaz animacije



Slika 68.: Fotografija slikovnice u prostoru

5. ZAKLJUČAK

Tehnologija sve više utječe na svakodnevni život djece i odraslih. Dok tehnologija nudi nove prilike za učenje i kreativnost, također ima i negativne utjecaje na mlade. Konzumacijom neprimjerenih sadržaja često dolazi do negativnih emocija, destruktivnog ponašanja i emocionalnog i fizičkog nasilja prema vršnjacima.

Cilj rada bio je ilustrirati i prikazati japanske bogove kroz format interaktivne slikovnice kako bi se djeci viših razreda osnovne škole približila japanska mitologija, koja je manje poznata u hrvatskim školama te predstaviti *anime* stil na način prilagođen njihovom uzrastu.

Ovom slikovnicom čitatelj je i aktivni sudionik - sudjeluje u priči otkrivanjem likova i pozadina pomoću mobilnog uređaja ili tableta. Željela sam potaknuti mlade na više čitanja, odnosno okupljanja oko same forme knjige putem interaktivnog sadržaja. Slikovnice čiji je autor ilustracije i teksta s digitalnom vrstom interakcije nisu u velikoj mjeri zastupljene u Hrvatskoj te je na taj način cilj bio inovirati slikovnicu kako bi bila zanimljivija mladima, ali ih istovremeno odmicati od negativnih sadržaja na internetu.

Iako slikovnica pomaže mladima u suočavanju s nesigurnostima, važno je da im roditelji i odrasle bliske osobe pomažu i podupiru ih na tom putu. Kvalitetno vrijeme provedeno s djecom važno je za njihov razvoj i mentalno zdravlje.

6. POPIS LITERATURE

1. Doyle S., Grove J., Sherman W., (2018) History of Illustration, Fairchild Books, Bloomsbury Publishing
2. Ashkenazi, M., (2003.) Handbook of Japanese Mythology, ABC-CLIO, Santa Barbara, United States of America
3. Roberts J., (2010.) Japanese Mythology A to Z, Chelsea House, New York

Mrežni izvori:

dr. sc. Crnković M., (2009), Vaše zdravlje, preuzeto 14.9.2023.

s <https://www.vasezdravlje.com/djecje-zdravlje/nesretni-tinejdzet>

Willmann A. (2012) Japanese Illustrated Handscrolls, Department of Asian Art, The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 3.6.2023. s

https://www.metmuseum.org/toah/hd/jilh/hd_jilh.htm

Department of Asian Art (2002), The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 20.9.2023. s

https://www.metmuseum.org/toah/hd/heia/hd_heia.htm

Encyclopedia Britannica, Kamakura period, preuzeto 20.9. 2023. s

<https://www.britannica.com/event/Kamakura-period>

Department of Asian Art (2002), , The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 21. 9.2023. s

https://www.metmuseum.org/toah/hd/muro/hd_muro.htm

Department of Asian Art. (2004) “Art of the Pleasure Quarters and the Ukiyo-e Style.” In

Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, preuzeto 3.6.

2023. s https://www.metmuseum.org/toah/hd/plea/hd_plea.htm

Artsper Magazine (2020) The Influence of Japanese Art on Artists, preuzeto 4.6.2023. s <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/influence-of-japanese-art-on-western-artists/>

Mayfair Gallery (2018) The art and antiques of the Japanese Meiji period, preuzeto 6.6.2023. s <https://www.mayfairgallery.com/blog/japanese-meiji-period-art-antiques/>

Medium (2018) What has Anime done to Contemporary Western Art, preuzeto 24. 6. 2023. s <https://xiaochineseart.medium.com/what-has-anime-done-to-contemporary-western-art-2b182199f99>

Show me the Animation (2015) Animation stlyes: what makes anime unique, preuzeto 26.6. 2023. s <https://showmetheanimation.com/features/animation-styles-what-makes-anime-unique/>

Safes (2022), Is Anime Bad for Kids or Just Misunderstood?, preuzeto 1.3.2024. s <https://www.safes.so/blogs/is-anime-bad-for-kids/>

Reed L., (2017), Why Escapism can be Harmful, preuzeto 1.3.2024. s <https://welldoing.org/article/why-escapism-can-be-harmful>

Steam platforma, preuzeto 2.3.2024. s https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/

Robinson R.,(2018.) Police Issue Warning After ‘Doki Doki’ Online Game is Connected to Teen Suicide, preuzeto 3.3. 2024. s <https://www.fatherly.com/news/police-issue-warning-after-doki-doki-online-game-is-connected-to-teen-suicide>

Gelenčir M., (2018.) Dječak iz Zagreba objesio se zbog planetarno popularne igrice: ‘Rekao mi je da postaje čudna i pomalo zastrašujuća’, PREUZETO 3.3.2024. s <https://www.srednja.hr/novosti/djecak-iz-zagreba-objesio-se-zbog-planetarno-popularne-igrice-rekao-da-postaje-cudna-pomalo-zastrasujuca/>

Jakopović Ribafish D., (2018), Facebook post, preuzeto 3.3.2024. s

https://www.facebook.com/domagoj.jakopovicribafish/posts/1875703605850864?ref=embed_post

UK Safer Internet Centre: Parenting in a digital age: What are the benefits for my child of using technology? (2023), preuzeto 4.3.2024. s: <https://saferinternet.org.uk/guide-and-resource/parenting-in-a-digital-age-what-are-the-benefits-for-my-child-of-using-technology>

Masamoto N., Keene D., (2007), Japanese Mythology, preuzeto 4.3.2024. s

<https://www.britannica.com/topic/Japanese-mythology>

Old World Gods, Japanese Mythology in Popular Culture: Exploring the Enchanting Influence, preuzeto 5.3.2024. s <https://oldworldgods.com/japanese/japanese-popular-culture/>

YOKAI.COM, Hitodama, preuzeto 15.4.2024. s <https://yokai.com/hitodama/>

MAGUIRE S. L., : The Story of *Izanagi and Izanami*: A Japanese Creation Myth (2022), preuzeto 17.4. 2024. s: <https://owlcation.com/social-sciences/IzanagiandIzunami>

Encyclopedia Britannica, Amaterasu (2024), preuzeto 17.4. 2024 s:

<https://www.britannica.com/topic/Amaterasu>

Cartwright M., Kagutsuchi (2017), preuzeto 17.4.2024. s:

<https://www.worldhistory.org/Kagutsuchi/>

Wright G., (2022) Japanese Goddess Inari, preuzeto 17.4.2024. s:

<https://mythopedia.com/topics/inari>

Wright G., (2022) Japanese God Tsukuyomi (2022), preuzeto 17.4.2024 s:

<https://mythopedia.com/topics/tsukuyomi>

YOKAI.COM: Gyokuto, preuzeto 17.4.2024. s: <https://yokai.com/gyokuto/>

Wright G., (2022) Japanese God Susanoo (2022), preuzeto 18.4.2024. s:

<https://mythopedia.com/topics/susanoo>

Cartwright M., (2017) Ryujin, preuzeto 18.4.2024. s <https://www.worldhistory.org/Ryujin/>

Schumacher M., (2011) Suijin, Deity of the Water, the Sea and Fishing Folk , preuzeto 19.4.2024

s: <https://www.onmarkproductions.com/html/suijin.html>

Wright G., (2022) Japanese God Fujin , preuzeto 19.4.2024. s:

<https://mythopedia.com/topics/fujin>

7. POPIS SLIKOVNIH MATERIJALA

Slika 1.: *Haniwa* konj, 3. stoljeće

Slika 2: *Choju Jinbutsu Giga*, 12.-13. stoljeće

Slika 3: *Aki no yo nagamonogatari (Duga priča za jesenju noć)*, 1185.- 1392.

Slika 4: Sesshū Tōyō – *Krajolik četiri godišnja doba*, 1486.

Slika 5: Katusushika Hokusai - *Veliki val kod Kanagawe*, 1831.

Slika 6: lijevo: Ando Hiroshige - *Procvata šljiva u Kameidou*, 1857. desno: Vincent van Gogh – *Procvata šljiva*, 1887.

Slika 7: Kitazawa Rakuten - *Bunmei kaika/Civilization*, 1901.

Slika 8: Osamu Tezuka- *Astro Boy*, 1952-1968.

Slika 9: Yoshitaka Amano – logotipi za *Final Fantasy I-XV*, 1987.- 2016.

Slika 10: Studio Ghibli: *Spirited Away*, 2001

Slika 11: Studio Ghibli: *My Neighbor Totoro*, 1988

Slika 12: Kohei Horikoshi: *My Hero Academia*, razlika između scene u animeu i mangi

Slika 13: Ilya Kuvshinov, dizajn lika za završnu pjesmu animea *Cyberpunk: Edgerunners* 2022.

Slika 14: John Ed De Vera, *An Inspiring Journey*, 2017.

Slika 15: *Primjer chibi* likova u ilustraciji za anime igru *Genshin Impact*

Slika 16: primjer realističnih proporcija likova, anime *Jujutsu Kaisen*, 2020.

Slika 17: Primjer prenaplašenih izraza lica, anime *Trigun Stampede*, 2023.

Slika 18: Primjer dinamične scene, anime *Demon Slayer*, 2019.

Slika 19: Primjer detaljnih dizajna kostima u videoigri *Genshin Impact*, 2020.

Slika 20: Primjer detaljne pozadine, anime *Kimi no na wa (Your Name)*, 2016

Slika 21: Ahniki, *Fan* ilustracija lika *Gojo Satoru* za anime *Jujutsu Kaisen*

Slika 22: *M³ Photography – Pandakon Croatia*, 2021.

Slika 23: *Streetfood DB*, Zagreb, 2021.

Slika 24: Mia Felić na *Pandakon Croatia*, detalj sa štanda Valentine Barić, Zagreb, 2022.

Slika 25: Likovi iz animea *Made in Abyss*, 2017.

Slika 26: Likovi iz animea *Puella Magi Madoka Magica*, 2011.

Slika 27: Studio Ghibli, *Kiki's Delivery Service* (1989.), primjer animea primjerenog za djecu

Slika 28: Igra *Doki Doki Literature Club!*, 2017

Slika 29: Kobayashi Eitaku: *Izanagi i Izanami* (1885.)

Slika 30: Clover Studio: *Okami* (2012.)

Slika 31: Capcom: *Onimusha: Warlords*

Slika 32: Team Ninja: *Nioh* (2017.)

Slika 33: Vanillaware: *Muramasa: The Demon Blade* (2009.)

Slika 34: Atlus: *Persona 4*, prikaz *Izanagija*

Slika 35: *Anime Mushi-shi* (2005.-2014.)

Slika 36: Nyamyam: *Tengami* (2014.)

Slika 37: Edelweiss: *Sakuna: Of Rice and Ruin* (2020.)

Slika 38: *Smite: Amaterasu*

Slika 39: *Smite: Susanoo*

Slika 40: *Smite: Izanami*

Slika 41: *Smite: Tsukuyomi*

Slika 42: *Smite: Raijin*

Slika 43: *Smite: Hachiman*

Slika 44: *Smite: Kuzenbo*

Slika 44: *Smite: Kuzenbo*

Slika 45: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Tsukuyomi*

Slika 44: *Smite: Kuzenbo*

Slika 45: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Tsukuyomi*

Slika 46: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Susanoo*

Slika 44: *Smite: Kuzenbo*

Slika 45: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Tsukuyomi*

Slika 46: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Susanoo*

Slika 47: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Shinryu*

Slika 48: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Pleme Kojin*

Slika 49: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Pleme Namazu*

Slika 50: Square Enix: *Final Fantasy XIV: Kugane*

Slika 51: Matthew Meyer: *Hitodama*

Slika 52: anime *One Piece*, primjer *low quality shots*

Slika 52: anime *One Piece*, primjer *low quality shots*

- Slika 53:** Skice Rina i njegovih izraza lica
- Slika 54:** Lijevo: skica *Izanagija*, desno: skica *Izanami*
- Slika 55:** Lijevo: skica *Amaterasu*, desno: skica *Kagutsuchija*
- Slika 56:** Lijevo: skica *Inari*, desno: skica *Tsukuyomija*
- Slika 57:** mrlje na Mjesecu koje nalikuju na zeca
- Slika 58:** Lijevo: skica *Susanaa*, desno: skica *Ryujina*
- Slika 59:** Lijevo: skica *Suijina*, desno: skica *Fujina*
- Slika 60:** *Clip Studio Paint*, priprema za animaciju, skriveni i vidljivi *layeri*
- Slika 61:** Automatsko generiranje *mesha* u programu *Live2D Cubism*
- Slika 62:** *Live2d Cubism Tutorialis*: primjer *keyframeova* za tri različita *layera* animacije
- Slika 63:** animiranje munja u programu *Procreate*, „*frame by frame*“ animacija
- Slika 64:** Prijelom naslovnice u programu *Adobe Indesign*
- Slika 65:** Prijelom slikovnice u programu *Adobe InDesign*
- Slika 66.:** Prijelom rastvorene naslovnice s hrptom u programu *Adobe InDesign*
- Slika 67.:** Skeniranje knjige aplikacijom *Artivive* i prikaz animacije
- Slika 68.:** Fotografija slikovnice u prostoru