Starohrvatska mitologija

Kostić, Iva

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:230250

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ ILUSTRACIJA

IVA KOSTIĆ

STAROHRVATSKA MITOLOGIJA

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: doc. art. Dubravko Mataković

Osijek, 2020.

SAŽETAK

Diplomski rad *Starohrvatska mitologija*sastoji se od praktičnog i pismenog dijela. Praktični dio je strip u kojem pratimo djevojčicu Unu sa skrivenim moćima, a u potrazi za svojim ocem.Pismeni dio diplomskog rada obuhvaća informativnu povijest stripa, opis inspiracije iza stripa te proces izrade samog stripa.

Ključne riječi: strip, mitologija, Hrvatska, scenarij, tabla

SUMMARY

Graduation thesis *Croatian mythology* consists of a practical and a written part. The practical part is a comic in which we follow a girl named Una with hidden powers in search of her father. The written part of the thesis includes an informative history of comics, a description of the inspiration behind the comics and the process of making the comic itself.

Keywords: comics, mythology, Croatia, screenplay, comic panel

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja IVA KOSTIĆ potvrđujem da je moj DIPLOMSKI rad

diplomski/završni

pod naslovom STAROHRVATSKA MITOLOGIJA

te mentorstvom DOC. ART. DUBRAVKO MATKOVIĆ

rezultat isključivo mojega 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, 26.10.2020.

Potpis

Kostić Iva

SADRŽAJ:

1.UVOD.....1

2.STRIP - DEVETA UMJETNOST.....2-6
2.1.OPĆENITO O STRIPU.....2
2.2.SVJETSKA POVIJEST STRIPA.....2-5
2.3.HRVATSKI AUTORI.....6

3.STAROHRVATSKA MITOLOGIJA.....7

4.INSPIRACIJA.....8

5.UZORI.....10

6.IZRADA STRIPA.....12-21
6.1.PISANJE SCENARIJA.....12
6.2.VIZUALNI KONCEPT.....13-18
6.3.TEHNIČKA OBRADA.....19-21

7.ZAKLJUČAK.....22

8.POPIS SLIKA.....23

9.LITERATURA.....24

1.UVOD

U sklopu završnog rada na preddiplomskom studiju Likovne kulture, napravila sam kratki animirani film *Duo?Identitet*, kojeg smatram svojim uvodom u likovnom stvaranjuvođen narativom.Stvaranje eksperimentalnog filma dalo mi je uvid u pisanje scenarija i kompoziciju kadrova, nešto što mi je uvelike pomoglo za diplomski rad u kojem sam ovaj put htjela konkretnije prikazati radnju te proširiti prethodno stečena znanja.

Autorski strip *Starohrvatska mitologija* sastoji se od 65 koloriziranih tabli. Radi se o originalnoj priči fantasy žanra inspiriranoj starohrvatskom mitologijom. Kao diplomski rad predstavlja moj pokušaj da prenesem svijet starohrvatske mitologije u likovno djelo i prvo iskustvo u pričanju originalne priče kroz strip. Praktični dio diplomskog rada rezultat je upoznavanja strip tehnika i njegove povijesti na nastavite osobnog učenja različitih likovnih tehnika u sklopu diplomskog studija Ilustracija.

Kroz pismeni dio diplomskog rada nastojim objasniti što strip kao kreativni medij jest, definirati karakteristike specifične za njega te navesti neke alate kojima se služi.Sekcijom o povijesti stripa nastojim dati generalni pregled razvitka stripa te istaknuti neke od najbitnijih autora i njihovih djela. Povijest stripa podijelila sam na domaću i svjetsku strip scenu te sam istaknula neke od faza koje su obilježile industriju stripa.

Obzirom na temu stripa dio teksta posvećen jeobjašnjenju izvora i značajki starohrvatske mitologije, kao i božanstava koji se direktno tiču priče mog stripa.

Daljnji tekst ulazi u sam proces izrade stripa krećući od osnovne ideje o stvaranju stripa i navođenja likovnih uzora,sve dopisanja scenarija i načina na koji sam strip vizualno konceptuirala i nacrtala.

2.STRIP - DEVETA UMJETNOST

2.1.OPĆENITO O STRIPU

Strip je narativni medij koji nam uz kronološki slijed slika i teksta priča priču. Sama riječ *strip*proizlazi iz američkog naziva *Comic strip*, u prijevodu komična traka. Nizanjem kadrova u narativnu sekvencu dobijamo vremensku dimenziju, specifičnu karakteristiku stripa, najsličniju filmu. Međutim, za razliku od filma, strip nema zvuk stoga se taj element može nadoknaditi tekstom. Tekst u stripu također se koristi za dijaloge i opis scena te se može nalaziti u oblačićima. Može se smjestiti u kadar, na dnu kadra ili izvan kadra.

Radnja u stripu se izdvaja u okvirima koje zovemo kadrovi. Kadrovi se slažu u smjeru u kojem obično i čitamo - slijeva nadesno, te od gore do dolje. Sami kadrovi su određeni sadržajem (prizor koji vidimo u kadru) te načinom na koji je sadržaj prikazan (plan i rakurs). Plan definira udaljenost glavnog predmeta kadra u odnosu na zamišljenu točku promatranja te ih dijelimo na: krupni plan, bliski plan, srednji plan, total i detalj.

Kao i u filmu, koristimo ljudsku figuru kao referencu za određivanje vrste kadra.

U krupnom planu kadar ispunjava glava čovjeka (ili predmeta), bliski plan podrazumijeva prikaz čovjeka do poprsja, srednji plan prikazuje cijelog lika, dok total prikazuje lika u prostoru. Plan u kojem se ističe specifični dio čovjeka se zove detalj (na primjer, usne).

Rakurs određuje kut iz kojeg je prikazan sadržaj u kadru. Razlikujemo gornji rakurs, donji rakurs i razinu promatrača. Izričiti gornji rakurs zovemo ptičja perspektiva, dok je izričiti donji rakurs žablja perspektiva.

2.2.SVJETSKA POVIJEST STRIPA

U kontekstu povijesti stripa prepoznajemo stara likovna djela kao preteča stripa. Jedan od njih jest Trajanov stup, podignut između 106.-113. godine u Rimu. Obavijen je spiralnim trakama, ukrašenim narativnim reljefima s prikazima povijesnih pobjeda cara Trajana. Engleski slikar i grafičar William Hogarth 1735.g. radi grafičku seriju *Rakeov napredak*, za koju je ilustrirao osam narativnih grafika.

Međutim, strip kakvog danas poznajemo počeo se razvijati tek u 19.stoljeću, sa razvitkom masovnih medija koji su omogućili stripu da se proširi među publikom. Kako bi se strip prepoznao kao zaseban medij, morao je stvoriti svoju posebnu izražajnu tehnniku, originalni jezik i komunikacijski kodeks, svoju tematiku,tipologiju i mitologiju, sredstvo širenja te svoju stalnu publiku koja bi garantirala proizvodno-stvaralački kontinuitet. Smatra se da je upravo strip zadovoljio težnju umjetnika da se ne ograniči na jednu sliku, već da stvara sekvence događaja i da ih potkrijepljuje tekstom.

Švicarski karikaturist Rodolphe Töpffer smatra se "ocem stripa". Djelovao je u 19. stoljeću te je u svojim knjigama najčešće prikazivao muškarce u komičnim situacijama. Ono zbog čega se njegov rad smatra stripom je prisutnost dijaloga u sekvencijalnim ilustracijama, koje smješta na vrhu ili dnu kadra.

Razvojem dnevnih novina pojavljuju se anegdotalni stripovi koji populariziraju korištenje oblačića. Tada se pojavljuje i *Žuti dječak*američkog karikaturista Richarda F. Outcaulta. Strip je objavljivan od 1895. do 1898. u New York Worldu i New York Journalu. Strip je prikazivao ćelavog dječaka u žutoj odjeći koji je često imao ispisan monolog na košulji. Pored tog teksta, autor je često smještao tekst oko dječaka, stvarajući dijalog. Žuti dječak je također poznat i po svojoj povezanosti sa terminom *žutim tiskom*, koji opisuje

senzacionaliznost novina.

Nadalje se u američkoj povijesti stripa ističe preteča grafičke novele *Funnies on Parade*, prvi put izdana 1929.g. U šesnaest stranica sadržavala je reprintove stripova kao što su *Keeping Up with the Joneses*, *The Bungle Family*, i *Mutt and Jeff*. Izdana je u 36 brojeva, sve do 1930. godine.

Zlatnim dobom američkog stripa smatraju se godine između 1938. i 1956., kada je kreiran arhetip superjunaka, od kojih su neki i danas popularni: Superman, Batman, Wonder Woman, Captain Marvel i drugi. Početkom zlatnog doba smatra se Supermanov debi u serijalu *Action Comics* 1938. godine, koji je popularizirao tematiku superheroja. U nekom trenutku su na popularnosti počeli dobijati i stripovi drugih tematika, pretežito karakteri Walt Disneya: Tarzan, Micky Mouse, Donald Duck i drugi. Krajem drugog svjetskog rata stripovi sa superherojima su počeli gubiti na svojoj popularnosti stoga su se izdavači okrenuli drugim žanrovima kao što su horor, western i sci-fi. Zbog žalbe javnosti na nasilne scene iz stripova, uveden je Comic Code Authorothy kojeg su se stripovi morali držati.

Srebrnu fazu u američkoj povijesti stripa označava vraćanje superheroja, ali i stvaranje underground scene. To su bili autorski stripovi koji se nisu pridržavali Koda, već su prikazivali scene nasilja, seksa i korištenja supstanci. Jedan od poznatijih autora te faze je Robert Crumb, koji je estetiku novinskih stripova spojio sa satirom.

Neformalno se smatra da je Brončana faza trajala od 1970. do 1984. godine. U to vrijeme su se mračnije i društveno osjetljive teme počele vezati uz superheroje. DC-ev Green Lantern/Green Arrow bio je jedan od prvih stripova u to vrijeme koji se bavio konzumacijom droge.

Početkom modernog doba stripa smatramo 1985. godinu i to doba još uvijek traje. Mnogi superheroji su redizajnirani, neke se spaja sa tamnijim pričama (zbog čega ovo doba zovemo i Mračno doba), te su grafičke novele sve popularnije. Stvara se i novi arhetip anti-heroja koji rezultiraju u karakterima poput Punishera i Wolverina. Wolverine je dio Marvelovog X-Men univerzuma, koji je početkom ovog doba postao najpopularnija strip franšiza.

Slika1: *Sensation Comics* #1, 1940.

Manga je japanski oblik stripa i grafičkih novela te sadrži stil koji je specifičan za japansko područje. Svisci iz 12. stoljeća smatraju se pretečom japanskog stripa jer su sadržavali sekvence crteža, iako su se čitali sdesna nalijevo. Na japanskom manga znači pokretna slika, dok se izvan Japana termin koristi samo kada se referira specifično na japanski strip. Japanska riječ za manga crtača je mangaka. Prvi magazin sa manga stripovima, *Eshinbun Nipponchi* objavljen je 1874.g. Manga koju danas poznajemo rezultat je američke okupacije između 1945. i 1952. godine, kada su manga crtači bili inspirirani američkim stripovima. Jedan od poznatijih likova iz japanske kulture, *Astro Boy* autora Osamu Tezuka, nastao je 1952. godine te je još uvijek prominentan lik u japanskoj kulturi. Tezuka je poznat i po kreiranju stiliziranih japanskih očiju koji se koristi u mangi i animeu. U to vrijeme su se pojavila i dva stila mangi: shōnen i shōjo manga.

Shōnen manga je strip crtan za mušku publiku. Karakteriziraju ih dinamični kadrovi, naglašavanje akcije te tematika u kojoj je većinom muškarac protagonist, koji uz pomoć prijatelja i obitelji opstane unatoč svim izgledima. Jedan takav primjer je strip iz 1970. godine *Ashura* autora Georgea Akiyame.

Shōjo manga je ženska verzija shōnen mange. Pokriva više žanrova, ali naglašava romantične odnose i emocije. *Pretty Soldier Sailor Moon*je shōjo manga autorice Naoko Takeuchi čiji se serijal objavljivao od 1991. do 1997. godine.

Drugi žanrovi specifični za mangu su: kodomo (za djecu), hentai (pornografski) i gekiga (dramatični stripovi za starije), seinen (za muškarce 18-30 godina) i redisu (za žene).

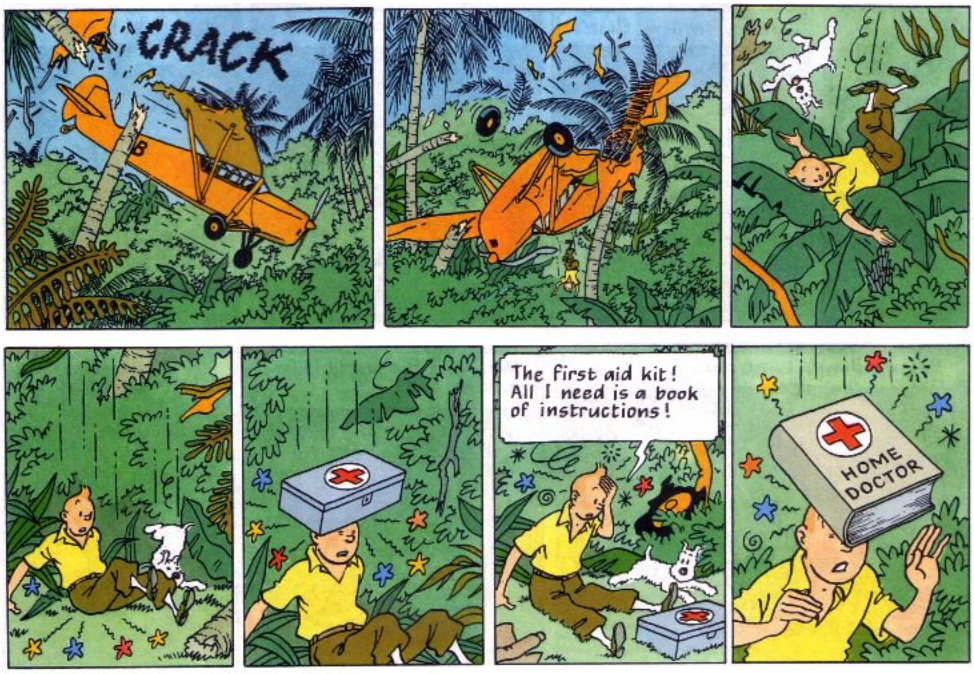
Slika 2: Tezuka O., *Astro Boy*

Francuski časopis započet 1934.g. *Le Journal de Mickey*ukazuje nam američki utjecaj na početak europskog stripa. Slijedila ju je francusko-belgijska tradicija koja je postavila standard za europski strip, dok se engleska scena pridržavala američke. Neki od značajnijih časopisa za francusko-belgijski strip bili su:*Le Journal de Spirou* koji je pokrenut 1938. i *Le Journal de Tintin*, pokrenut 1946. i ugašen 1993. godine. Alternativna scena francuskog stripa zaživjela je 1974.g. pokretanjem časopisa *Métal hurlant*.
Stripovi su uz komercijalnu stranu njegovali i umjetničko-autorsku stranu stripa. Stripovi su obično bili humorističnog karaktera te su prikazivali junake koji idu u pustolovinu. Jedan primjer tog stripa jest *The Adventures of Tintin* belgijskog karikaturista Georges Remi, umjetničkog imena Hergé. Serijal je izlazio u novinama i kasnije je izdavan kao grafička novela te je bio prepoznatljiv po čistim linijama. Stripovi prate mladog reportera Tintina i njegovog psa Snowya na putu oko svijeta.

Surealni koloristički stripovi prepoznatljiv su pečat Moebiusovog rada. Pravo ime mu je Jean Giraud, čiji je strip western žanra *Blueberry* bio jedan od najuspješnijih njegovih radova.

Početkom 1990. godine izdavač L'Association okuplja nove, alternativne autore. Godine 1999. okupljaju preko 300 autora i objavljuju kolekciju stripova *Comix 2000*.

Talijanski stripovi realističnih i grotesknih stilova bili su iznimno popularni u Hrvatskoj. Neki od tih naslova su: *Dylan Dog*, *Zagor* i *Alan Ford*.



Slika 3: *Remi G., The Adventures of Tin : Cigars of the Pharaoh*, 1932.

2.3.HRVATSKI AUTORI

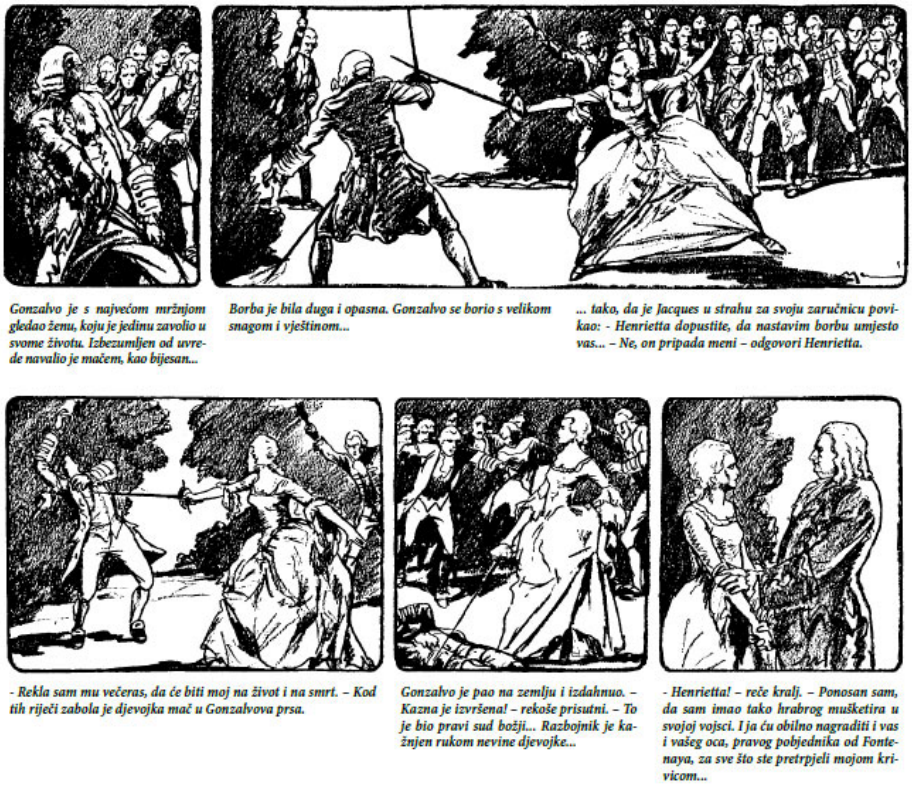
Zagrebački dnevnik *Novosti* 12.ožujka 1935. objavljuje prvi hrvatski "roman" u nastavcima pod nazivom *Vjerenica mača*. Autor djela je Andrija Maurović, koji je zbog toga zvan ocem hrvatskog stripa. U prvom broju izdana su 4 kadra ispod kojih se nalazio i popratni tekst. Bavio se slikarstvom, ilustracijom i karikaturom te su mu radovi objavljivani u časopisima *Novosti*, *Koprive*, *Jutarnji list* i drugi. Često je surađivao sa novinarom Franjom Fuisom, od kojih je najpoznatiji serijal *Stari mačak*.

Walter Neugebauer bio je crtač stripova koji je većinom surađivao sa scenaristom i bratom, Norbertom Neugebauerom. Neki od njihovih stripova su *Popaj i kokosov orah*, *Doživljaji Nasredin hodže*, *Veseli Vandrokaši* i drugi.

Najuspješnija publikacija jest *Plavi Vijesnik*, popularno zvan *Plavac*, a izlazio je od 1954. do 1973. godine te je objavio oko 130 stripova. Autori su bili već poznati umjetnici Andrija Maurović i braća Neugebauer, ali su došla i nova imena druge generacije hrvatske scene. Neka od njih su: Zdenko Sviršić, Žarko Beker, Vladimir Delač, Borivoj Dovniković i drugi.

Zagrebački tjednik *Polet*1976. godine okuplja grupu od četiri strip crtača iz treće generacije hrvatskog stripa: Mirko Ilić, Igor Kordej, Krešimir Zimonić i Emir Mešić. Grupa je bila inspirirana autorima poput Hugo Pratta i Moebiusa te su strip tretirali kao umjetnost. Kasnije su se pridružili i Joško Marušić, Krešimir Skozret, Ivan Puljak, Nikola Konsandinović i Ninoslav Kunc. Objavljivali su svoje radove u *Mladosti*, *Stripoteci*, *Studentskom listu* te su organizirali izložbe i promovirali hrvatski autorski strip. Grupa je trajala do 1979. godine.

Danas na sceni hrvatskog autorskog stripa djeluju dvije grupe; *Komikaze* i *Divlje oko*.



Slika 4: Maurović A., *Vjerenica mača*, 1935.

3.STAROHRVATSKA MITOLOGIJA

Mitovi (grč. mŷthos) priče su starih poganskih naroda o božanstvima koji su isprepleteni sa prirodnim ili nebeskim zbivanjima. Većinom su te priče prenošene usmeno, s koljena na koljeno. Mitologija kao znanost proučava te priče, od kojih su najpoznatije u svijetu rimska i grčka. No, za razliku od njih, starohrvatska mitologija ima jako malo zapisanih podataka o vjerovanjima starog naroda. Iako starohrvatska mitologija ima svoja tumačenja i priče, ona svakako pripada slavenskoj mitologiji. Većina priča sa naših prostora prenešene su usmenom predajom te se vjeruje da su Hrvati imali svoja božanstva prije nego su prihvatili kršćanstvo, kao i drugi europski narodi.

Nekoliko autora obrađivalo je starohrvatsku mitologiju, dok su najistaknutiji od njih Nikola Sučić (*Hrvatska narodna mitologija. Biserje priča čarobnog carstva drevnih vremena, 1943.)* i Vanja Spirin (*Hrvatski mitovi i legende: Priče o bogovima, 1996.)*. U knjigama spomenutih autora opisana su božanstva, Sunčev narod, brojna mitološka bića te legende.

Jedna od tih legendi jest ona o stvaranju svijeta.Autori opisuju kako prije svijeta nije postojalo ništa osim tame (Pramrak), crnog mora i prajajeta u kojem je bio Svarog. U jednom trenutku prajaje pukne te se iz njega rodi Svarog koji stvori svijet pomoću zlatnog pijeska iz dna mora. Iz Svarogove sjene stvori se bog zla i patnje, Crnobog. Svaki od njih stvara prva božanska bića u tvarnom oblicima, Velesa i Črta. Veles je zaštitnik šume, prirode i rogatih životinja u ljudskom obliku, dok je Črt dlakavo čudovište s krilima, koje predstavlja mračnost i zločestoću te mijenja oblik između zmaja i mladića.Od donje ljuske prajajeta stvore se divovi, vile, patuljci i druga bića. Od gornje ljuske nastane Drvo svijeta na kojem počivaju Svarog, Crnobog i mnoga druga božanstva.

Neka od najpoznatijih božanstava su Svantevid (bog Sunca), Vodan(bog mora), Perum (bog groma), Morana (smrt i zima), Bijes (bog bijesa) i drugi.

Od mitoloških bića svakako je jedna od najpoznatijih ptica Alemperka, pomoćnica Svaroga, koja ima moć da čuje misli svih oko nje. Također, ne zna čuvati tajnu već sve što čuje priča naglas, a Svarog joj često stavlja prsten na kljun.

4.INSPIRACIJA

U procesu izrade mape za prijemni ispit diplomskog studija Ilustracija, dobila sam ideju o seriji ilustracija na temu mitologije. Tada sam prvobitno izabrala nordijsku mitologiju međutim, u procesu sam shvatila da je ona puno puta već obrađivana (filmovi, serije, stripovi i drugo) i da želim nešto drugačije. Kroz samostalno istraživanje na prvoj godini diplomskog studija došla sam do knjige Vanje Spirin *Hrvatski mitovi i legende: Priče o bogovima*.

Čitajući, mogla sam zamisliti cijeli svijet, kako izgleda i funkcionira, stoga sam si najzanimljivije stvari zapisivala i crtala koncepte vezane uz njih. Jedan od prvih koncepta koje sam tada napravila je ilustracija krošnje Nav na kojoj žive Svarog, Alemperka i druga božanstva. Tada sam prvi put vizualizirala dio mitološkog svijeta.

Druga ilustracija je puno bliža onome što sam u stripu napravila jer prikazuje prajaje u moru, početak prije stvaranja svijeta koje otvara radnju stripa.Nakon nekoliko ilustracija i skica odlučila sam da ću se tom temom nastaviti baviti i u diplomskom radu, samo nisam još znala u kojoj formi.

Sa prvim vježbama pisanja scenarija na nastavi dobila sam ideju da cijeli svijet o kojem sam čitala prikažem u stripu, stoga sam opet počela čitati o hrvatskoj mitologijitražeći priču. Naišla sam na priču o velikoj bitci između Svaroga i Crnoboga, gdje Črt pretvara ljude i bića u Mračnu vojsku.Međutim, zamišljajući strip u kojem pratimo Svaroga i Crnoboga do finalne bitke, shvatila sam da priča nije dovoljno osobna jer se čitatelj ne može toliko emotivno povezati sa bogovima kao sa običnim ljudima. Čitatelj bi tu bio tek promatrač koji "povijesno" gleda na bitku.Zato sam napisala svoju priču, koja ustvari prethodi velikoj bitci sa Crnobogom, kako bih čitetalja upoznala sa svijetom starohrvatske mitologije i likovima.

Za te potrebe kreirala sam originalnog protagonista, petnaestogodišnju djevojčicu Unu sa božanskom moći boga Velesa. Velesa sam izabrala jer sam mogla lako prilagoditi da je Veles bog svih životinja (ne samo rogatih) i prirode te dodati pticu Alemperku kao Uninog suputnika. U kontrastu sa njenim božanskim moćima Una ima i prijatelja, običnog patuljka Obrena, sa kojim živi među ostalim patuljcima. Patuljci su izopćenici Sunčevog naroda te rade za kralja i ljude.Ostali likovi koji se pojavljuju su božanska bića i služe za kreiranje tenzije i najavu opasnosti za Sunčev narod: Morana, Črt, Crnobog i Svarog. Ideja o malom narodu koji skromno živi na jednom mjestu i štuje bogove djelomično je došla i od posjeta Muzeja vučedolske kulture na trećoj godini preddiplomskog studija Likovne kulture, gdje su bile prikazane 3d rekonstrukcije naselja, odjeća, kalendari i kuće u kojima su živjeli. Činio se kao jedan mali svijet za sebe i to sam htjela prenijeti u strip.

Obzirom da se neki mitovi i legende odnose na područje Istre, radnju sam smjestila na stvarne lokacije. Tako je grad u kojem Una živi Bizet ustvari Buzet, planina koja je prikazana u stripu je Učka, a rijeka koja se spominje je Mirna.

Slika 5: *Nav* , akvarel i drvene boje, 2018.

Slika 6: *Svarogovo mjesto počivanja*, akvarel i drvene boje, 2018.

5.UZORI

Na izradu diplomskog rada direktno su utjecali strip *Sera and the Royal Stars (2019.)*, serijal videoigara *The Walking Dead(2012.-2019.)* te crtani serijal*She-Ra : Princess of Power (1985.-1987.)*.

U izradi svijeta i protagonista najviše je utjecaja imao crtani serijal *She-Ra: Princess of Power*. Seriju je producirala američka kuća Filmationkaospin-off *He-Man: Masters of the Universe (1983. - 1985.)*za žensku publiku. Serija prati Adoru, sestru blizanku Adama (He-Mana),i vođu Velike Pobune u ratu za oslobođenje Etherie od Hordaka i Zle Horde. Uz pomoć svojeg mača i jednoroga Swift Winda, Adora se transformira u She-Ru, princezu moći.Bila sam oduševljena idejom da protagonistica uz pomoć mača dobije moć i bude snažnija te s tim moćima pomaže običnim ljudima.

Možda neobično za strip, ali video igra*The Walking Dead*bivšeg game developement studija Telltale-a mi jeod samog početka služila kao vizualna vodilja za strip.Svidjela mi se kombinacija linijskog crteža, prljavih boja i atmosferičnog osvjetljenja na 3d modelima, koju sam htjela dobiti u kadrovima gdje likovi stoje pored vatre ili drugog jakog osvjetljenja. Linije su izražavale emociju likova, dok je obrada boja i rasvjete komplementirala dramatične scene.

Najviše problema u stripu imala samcrtajućiscene borbi, prikazivanja magije i mističnih bića,zbog čega sam čitala stripove fantasy žanra kako bih dobila inspiraciju i primijenila ono što mi se sviđa na vlastiti strip. Među tim stripovima bili suDC-ev *He-Man: The Eternity War (2014.-2016.)*, autorski strip Sergia Toppia *Sharaz-de: Tales from the Arabian Nights*(2013.) i serijal koji još uvijek traje, *Sera and the Royal Stars (2019.)* izdavačke kuće Vault Comics, od kojih je potonji bio od najveće pomoći.Priču je napisao Jon Tsuei, dok su za vizualni dio zaslužni Audrey Mok i Raul Angulo.Radnja je smještena u carstvu Pasa gdje upoznajemo zapovjednicu i princezu Seru koja kreće u potragu za palim Kraljevim zvijezdama kako bi ih vratila na nebo. Ono što me je oduševilo kod stripa su emotivni prikazi bliskih kadrova,načini na koji su prikazani podulji razgovori te rasvjeta u scenama gdje je naglašeno da se nešto "božansko" desilo. Također su mi se svidjele scene borbe i činjenica da te scene ne služe samo kao "lijepa akcija" već su vezane uz priču.

Slika 7: Telltale, *The Walking Dead Season 4*, 2018.

Slika 8: Tsuei J., Mok A., Angulo R.,*Sera and the Royal Stars*, 2019.

6.IZRADA STRIPA

6.1.PISANJE SCENARIJA

Prvi korak u realizaciji stripa bilo je pisanje scenarija. Isprva sam brzinski pisala razne sinopsise kako bih ukratko definirala radnju, motive likova i ključne momente u stripu.Kada sam definirala sinopsis počela sam pisati prvi scenarij.U scenariju su navedene table, broj kadrova u njima, opisi svakih od kadrova, popratni tekst (dijalog, off tekst, monolog) i bilješke koje sam smatrala korisnima. Prvi scenarij koji sam napisala sadržavao je preko sto stranicapriče od kada upoznajemo Unu pa sve do rata između Svaroga i Crnoboga.

Međutim, priča je bila previše mlaka a i kompleksna, stoga sam izvukla jednu trećinu stripa i odlučila se isključivo fokusirati naUnu i njen put do postanka junaka. Novonapisani scenarij je sadržavao priču ali joj je falilo osjećaj tenzije u dramatičnim momentima stoga sam se, osim povratnih informacija sa mentorom, poslužila i knjigom Josepha Campbella *The hero with a thousand faces (1949.)*. Autor u knjizi teoretski pristupa pisanju scenarija i objašnjava strukturu priče većine mitoloških junaka. Također, navodi sedamnaest stupnjeva junakovog putovanja, podijeljenog u tri kategorije: odlazak, inicijacija i povratak. U fazi odlaska, junaka upoznajemo u njegovom svijetu i normalnom životu, kada dobija poziv na putovanje. Junak isprva nije voljan otići dok mu mentor ne pomogne. U fazi inicijacije junak upoznaje "novi svijet", prolazi kroz razna iskušenja i izazove te može imati i pomagača. Junak u jednom trenutku prolazi najtežu muku, onmora savladati i suočiti se sa glavnim neprijateljem. Porazom glavnog neprijatelja junak dobija nagradu,sa kojom se u fazi povratka vraća u svoj stari svijet te je na neki način promijenjen događajima.U pisanju svog scenarija,nisam se strogo držala teorije o junakovom putovanju, ali sam je uvelike koristila kako bih smjestila događaje u scenariju: Unin odlazak, pronalazak svoje moći, gubljenje Alemperke, borba sa Moranom te spašavanje svog oca.

6.2.VIZUALNI KONCEPT

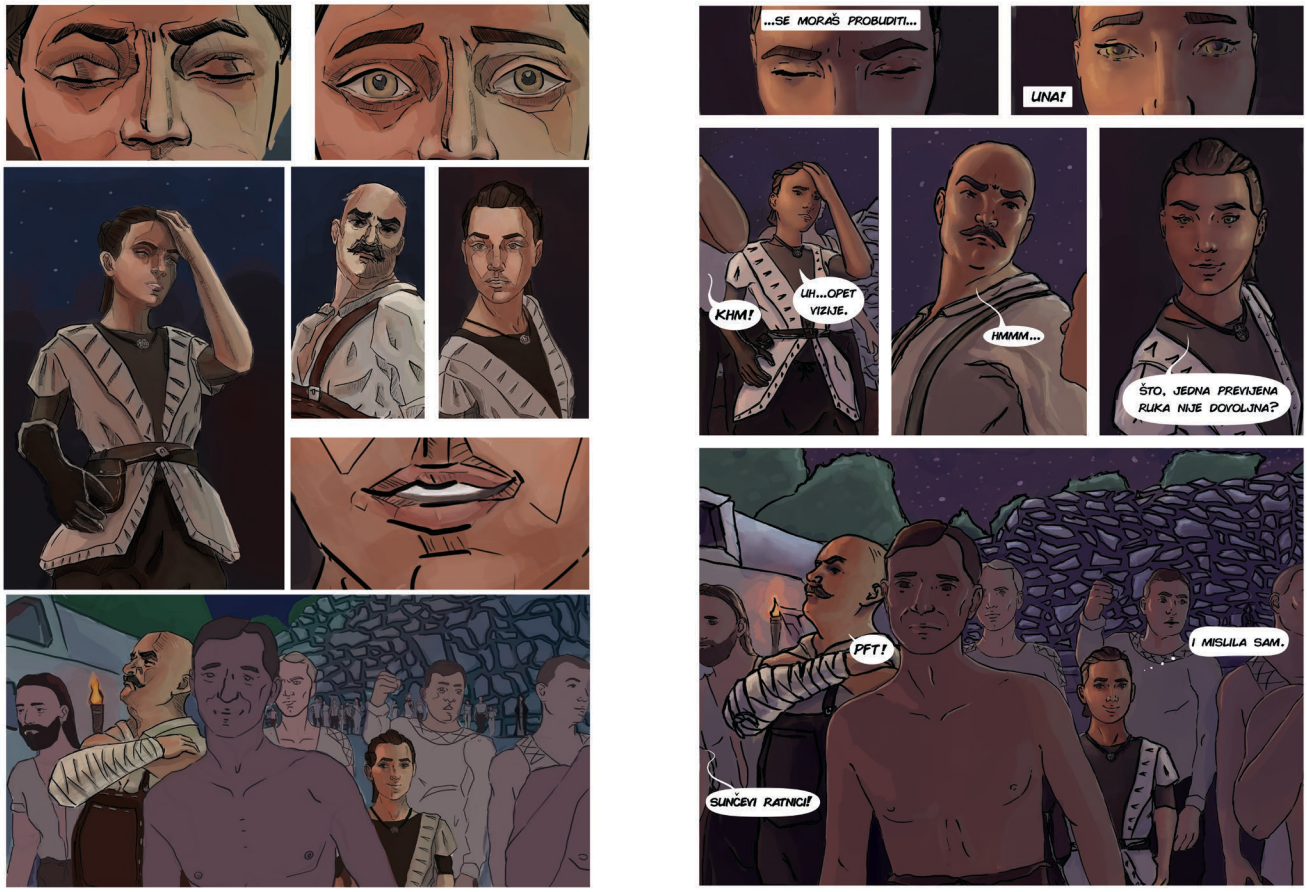
Prije crtanja tabli bavila sam se vizualnom konceptualizacijom stripa - odabir stila, definiranje izgleda likova i objekata te inkorporiranje elemenata naše kulture. Za svaki zasebni element stripa (karakteri, lokacije, oružja, općeniti stil stripa) kreirala sam *moodboard*, kolaž slika koje su mi služile kao stilska vodilja i inspiracija.

Za općeniti stil stripa stavljala sam željeni font, svoje rane skice, ilustracije drugih autora i spomenutih inspiracija.Tada sam nacrtala i prvi primjer table kako bih uvježbala stil i definirala izgled stripa. Za to sam izabrala treću tablu jer se na njoj prvi put vidi Una u atmosferičnom okruženju. Ta prva "probna" tabla prošla je nekoliko reiteracija dok nisam dobila željeni rezultat. Isprva sam koristira šrafure i bljedunjave boje dok nisam odlučila koje linije prioritizirati, koje maknuti i kako slojevito izgraditi atmosferu.

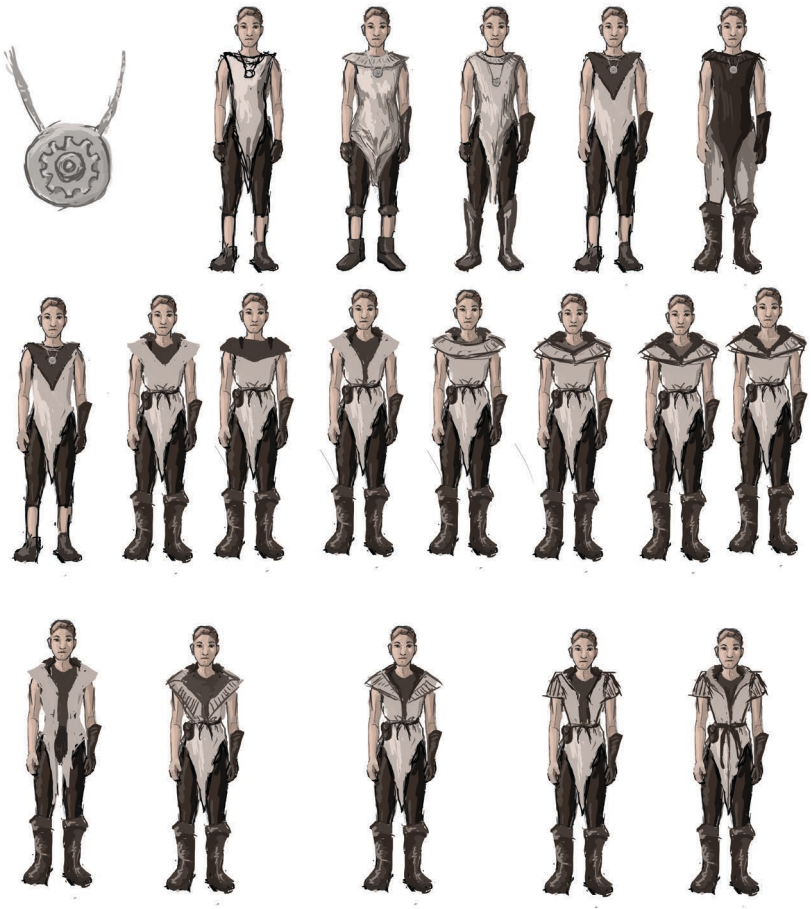
Za karaktere se ti kolaži sastoje od slika sličnih fikcionalnim karakterima, ljudi iz stvarnog života, primjera kostima, bilješki ihrvatskih kulturnih simbola. Protagonisticu sam prvu dizajnirala te se ugledala na likove poput Ellie iz video igre *The Last of Us*, She-Re iz crtanog serijala *She-Ra: Princess of Power*, Laru Croft iz franšize *Tomb Raider*i drugih. Geometrijske elemente i boje korištene za kostim Une, ali i drugih likova posudila sam iz odjeće vučedolske kulture, kao i simbol Sunca koji se vidi na Uninom lančiću. Uzimajući sve inspiracije u obzir, na red je došlo definiranje karaktera. Una je djevojčica od petnaest godina dječačkog karaktera, voli se boriti, ima skrivenu božansku moć,suputnik joj je ptica Alemperka i ima dragocjenu stvar - lančić od oca Desimira. Bilješkama sam definirala stvari koje Una mora imati na sebi kako bihpokazala baš taj opisani karakter: odjeća i kosa moraju biti neutralne boje da bi se doimala kao dio naroda, lančić mora imati nekakav simbol, odjeća je malo "šira" zbog naglaska na dječački karakter, aobzirom na godine ims mladoliko lice te joj jekostimoštrog, kockastog oblika radi komuniciranja snage karaktera. Nacrtala sam nekoliko verzija Une, od kojih sam izabrala par skica i dalje ih reiterirala dok nisam došla do željenog rezultata. Cilj je bio da izgleda ikonski i da je lako prepoznatljivameđu drugim likovima i u malom formatu. Smatrala sam da je taj kriterij zadovoljen ako je Una nacrtana kao skica i dalje prepoznatljiva kao "Una". Simbol Sunca sa lančića uzet je sa najstarijeg europskog kalendara,terine Vučedolskog oriona. Na kraju joj je još dodana i rukavica na jednoj ruci na koju Alemperka slijeće.

Koncept Bizeta u kojem žive patuljci iSunčev narod radila sam brzom skicom na papiru i potom u 3d programu. Modelirala sam ga s idejom malog mjestau kojem su zidine i građevine izgrađene od kamena. Odvojeno sam modelirala glavni dio Bizeta gdje žive ljudi i kućicu od patuljaka.Glavni dio bizeta ima ogromnu geometrijsku građevinu čiji bi centar trebao podsjećati na oblik Sunca, dok se u njegovoj sredini nalazi kamena statua glave od koze. Kozu sam izabrala jer je simbol Istre. Kućica patuljaka je rađena po uzoru na kažune, stara istarska skloništa za pastire.

Mač Plamitar radila sam po uzoru na mač nađen u Prozoru za koji se pretpostavlja da datira iz 9.stoljeća. Jabučica tog mača, kao i Plamitara,podijeljena je na 5 režnjeva te ima ravnu nakrsnicu. Ono što sam promijenila Plamitaru su oblici režnjeva. U 3d programu sam ih povisila te oblikovala same vrhove tako da cijela jabučica podsjeća na vatru. Na rukohvat sam stavila element hrvatskog pletera, ali je on rijetko kada vidljiv u samom stripu.

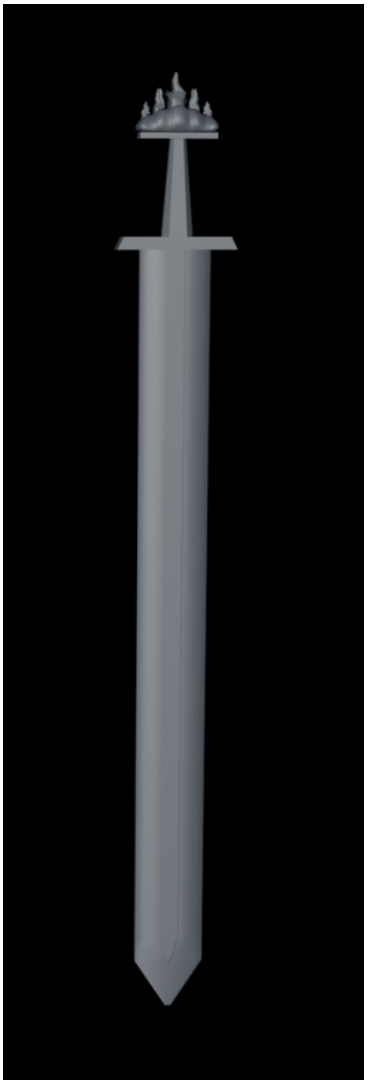


Slika 9: Reiteracija 3. table, 2019.-2020.



Slika 10: Konceptualni crteži Une, 2019.

Slika 11: Mač iz Prozora, 9.st.



Slika 12: 3D model Plamitara, 2018.

.

Slika 13: Ilustracija Plamitara, 2019

Slika 14: Skica grada Bizeta,2018.

Slika 15: 3D model grada Bizeta, 2018.

6.3.TEHNIČKA OBRADA

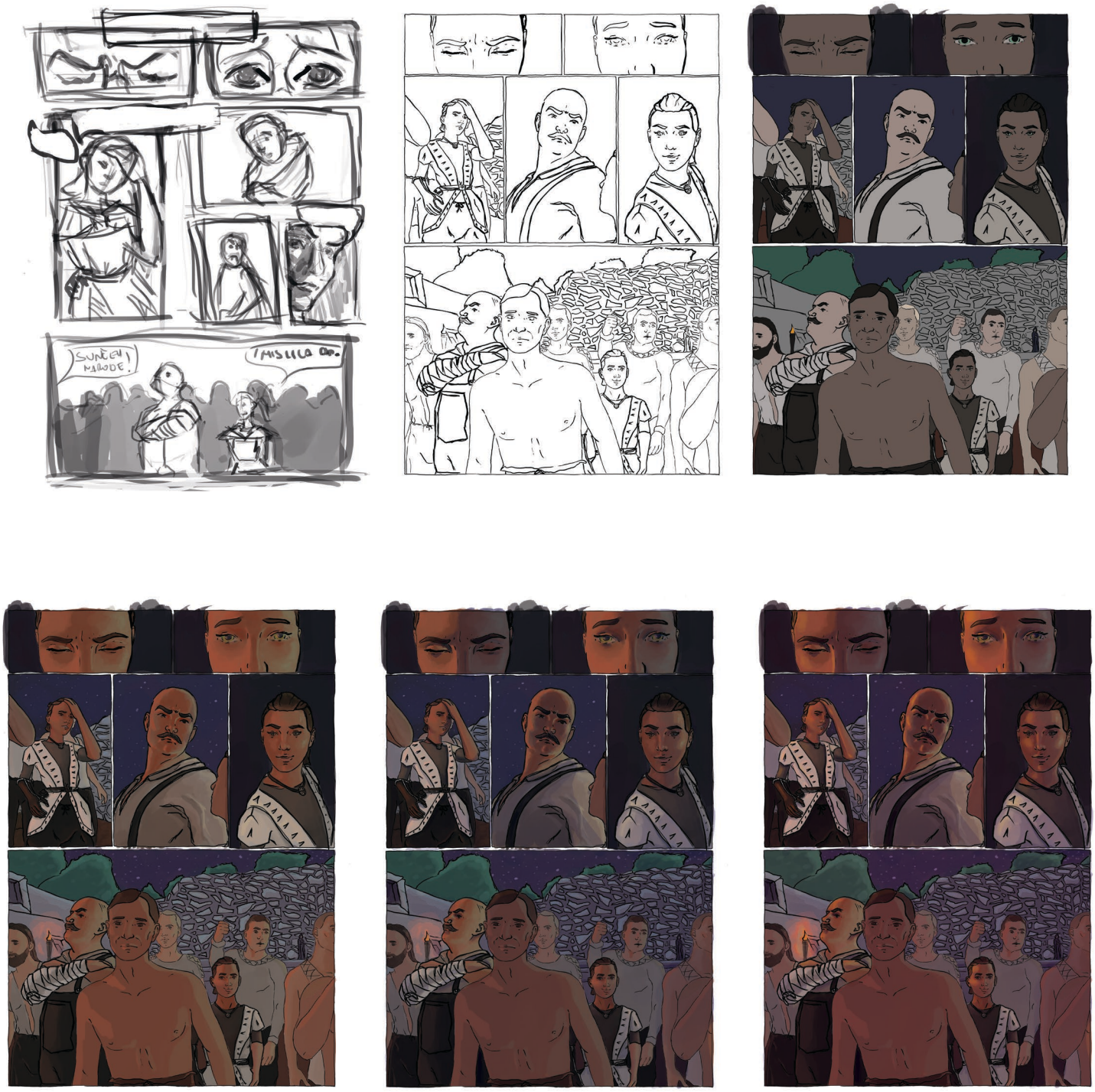
Table sam crtalaslužeći se programom Adobe Photoshop CS5. Modele građevina i mača sam izradila u 3D programu Cinema 4D te ih koristila kako bih brzo postavila scenu u stripu. Za šire kadrove, gdje mi je bilo bitno prikazati atmosferu,kombinirala sam 3D modele ljudi iz programa DAZ Studiosa svojim modelima u Cinemi 4D programu u zasebnu scenu u kojoj sam uredila okoliš i rasvjetu. Generirane slike iz programa koristila sam kao primjer za rasvjetu i perspektivu.

Svaka tabla je imala nekoliko slojeva koji su bili isti za sve table kako bi se dobio što ujednačeniji izgled stripa. Sve table započete su brzim skicamaod kojih su neke pratile scenarij, a neke su naknadnopromijenjene kako bi se poboljšao izgled stripa i sama radnja. Nekada bih u te skice dodavala i 3D generirane slike kako bih ubrzala proces.

Nakon toga bi uvijek uslijedio linijski crtež, koji sam koristila za obrub likova, njihove ekspresije i teksture. Za crtež sam koristila crnu boju jer sam htjela da podsjeća na crtež tušom.

Ispod crteža bih potom ispunila tablu baznim boja koje su radi kontinuiteta bile iste kroz cijeli strip. Te boje sam dodatno obrađivala u zasebnom sloju uzimajući u obzir odnos svjetla i tame. Fazu sam radilana slikarski način: stavila bih nekoliko boja te ih pomiješala i ponovila postupak nekoliko puta dok nisam dobila tranzicije između boja i karakter lika. Za dodatni stilski efekt sam na nekim kadrovima ostavila i tragove digitalnog kista. Za dojam dubine koristila sam opciju potamnjivanja kistom u photoshopu, dok sam za dodatni kontrast koristila opciju posvjetljivanja kistom. Kako bi strip dobio dojam mističnog fantasy svijeta, na svaku tablu sam dodala i filter boja koji je preko table dao ljubičastu nijansu.

Na kraju obrade svake od table dodavala sam oblačiće, tekst, dodatne efekte micanja karaktera i onomatopeje te uređivala obrube i razmake. Razmak između table i A3 formata dokumenta je 1cm, dok je između svih kadrova 0.5 cm. Obzirom da je zamišljeno da se strip printa, koristila sam CMYK mod boja sa rezolucijom od 300 dpi na svih 65 tabli.



Slika 16: Proces izrade 3. table, 2020.

Slika 17: Starohrvatska mitologija, tabla 3, 2020.

7.ZAKLJUČAK

Kroz nastavni program diplomskog studija Ilustracije, imala sam priliku saznati kako su neki od mojih najdražih superheroja zapravo nastali te proširiti svoj ukus van mainstreama, čitajući autorske stripove kao što su *Majmun iz Hartlepoola*(Lupano i Moreau), *Čovjek-planina*(Gauthier & Fléchais), *Sharaz-de* (Sergio Toppi) i drugi.Ono što je dodatno obogatilo moje iskustvo sa stripom jest saznanje o hrvatskom autorskom stripu, kao i prilika da od nekih autora i učim (Dubravko Mataković, Marko Dješka).U izradi stripa koristila sam široku paletu vještina stečenih na akademiji - kreativno pisanje, crtanje, slikanje te korištenje raznih računalnih programa kao što su Photoshop i Cinema 4D. Praktični dio diplomskog rada mi je također bila prilika da se prije završetka diplomskog studija okušam u kreiranju svog svijeta i likova, pričanje priče i izradi većeg osobnog projekta umjesto manjih zasebnih radova kao što sam do tada radila. Samim radom na stripu stekla sam dodatno poštovanje za autore stripova i grafičkih novela jer sam u procesu naišla na problematike koje nisam bila svjesna ni da postoje u izradi stripa. Strip je stoga za mene prešao iz još jednog medija putem kojim konzumiram priče do umjetničke forme u kojoj su načini i alati za ispričati priču nebrojivi. Konstantnom reiteracijom priče i vizuala stripa došla sam do novih saznanja o sebi kao ilustratoru i svojim mogućnostima te sam sigurna da ću neka od stečenih znanja koristiti i u budućem radu, možda i u nekoj novoj Uninoj avanturi.

8.POPIS SLIKA

Internet:

Slika 1: https://en.wikipedia.org/wiki/Publication_history_of_Wonder_Woman

Slika 2: https://www.darkhorse.com/Books/25-825/Astro-Boy-Omnibus-Volume-1-TPB

Slika 3: https://www.pinterest.com/pin/640285271995947129/

Slika 4: http://www.stripforum.hr/strip-revija/broj-14-sijecanj-2014-posebno-izdanje/

Slika 7: https://www.skybound.com/games/telltales-the-walking-dead/an-update-on-the-final-season-of-telltales-the-walking-dead

Slika 8: https://vaultcomics.com/comic/sera-the-royal-stars/

Slika 11: https://likaclub.eu/arheoloski-vremeplov-mac-iz-prozora-novo-oruzje-prvih-hrvatskih-ratnika/

Slike autorice:

Slika 5: Nav , akvarel i drvene boje, 21x29,7 cm, 2018.

Slika 6: Svarogovo mjesto počivanja, akvarel i drvene boje, 20x20 cm, 2018.

Slika 9: Starohrvatska mitologija, reiteracija 3. table, digitalna ilustracija, 2019.-2020.

Slika 10: Konceptualni crteži Une, 2019.

Slika 12: 3D model Plamitara, 3D model, 2018.

Slika 13: Ilustracija Plamitara, digitalna ilustracija, 13x15 cm, 2019.

Slika 14: Skica grada Bizeta, olovka i digitalna tehnika, 10x8 cm, 2018.

Slika 15: 3D model grada Bizeta, 3D model, 2018.

Slika 16: Proces izrade 3. table, digitalna ilustracija, 2020.

Slika 17: Starohrvatska mitologija, tabla 3, 2020.

9.LITERATURA

Mazur D. i Danner A., (2017.), Svjetska povijest stripa od 1968. do danas, Zagreb, Sandorf

Munitić R., (2010.), Strip, deveta umjetnost, Zagreb, Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa

Campbell J., (2007.), Junak s tisuću lica, Zagreb, Fabula Nova

Spirin V., (2009.), Najljepši hrvatski mitovi i legende, Zagreb, Mozaik knjiga

Sučić N.,(2013.), Hrvatska narodna mitologija : Biserje priča čarobnog carstva drevnih vremena, Zagreb, Edicije Božićević

https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58410 (20.8.2020.)

http://www.stripforum.hr/leksikon/autori/maurovic-andrija/ (1.9.2020.)

https://hrvatskiporebiblog.wordpress.com/medijska-kultura/strip/povijest-stripa/ (28.9.2020.)

http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/strip.htm (3.10.2020.)