Autorski strip: Doba Konja

Pavičić, Lucija

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:519954

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

Sveučilište
Sjever

Završni rad br. 117/MED/2020

Autorski strip: Horse Age

Lucija Pavičić, 2697/336

Koprivnica, rujan 2020. godine

Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 117/MED/2020

Autorski strip: Horse Age

Student

Lucija Pavičić, 2697/336

Mentor

Antun Franović, doc. art.

Koprivnica, rujan 2020. godine

Sveučilište Sjever
Sveučilišni centar Koprivnica
Trg dr. Žarka Dolinara 1, HR-48000 Koprivnica

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Lucija Pavičić | MATIČNI BROJ 2697/336

DATUM | KOLEGIJ Ilustracija

NASLOV RADA Autorski strip: Doba Konja

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Autorski strip: Horse Age

MENTOR Antun Franović | ZVANJE doc. art.

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. izv. prof. Simon Bogojević Narath, predsjednik povjerenstva
2. doc. art. Antun Franović, mentor
3. doc. dr. sc. Rosana Ratkovčić, članica
4. doc. art. Dean Valdec, zamjenski član
5.

Zadatak završnog rada

BROJ 117/MED/2020

OPIS

OPIS ZADATKA:
Horse Age je strip koji ilustrira priču o životu i preživljavanju diluvijalnih konja. Prva faza završnog rada je istraživanje faktografije i testiranje modusa vizualizacije. Sljedeća faza je opsežan likovno medijski rad crtačke i slikarske naravi u analognom i digitalnom mediju.

U RADU JE POTREBNO:
- osmisliti tijek, vid i opseg olikovnjenja priče u smislu pospješenja, pojimanja i doživljavanja priče
- artikulirati i definirati storyboard
- uobličiti likove, ugođaj i atmosferu te definirati likovno sredstvo kojim će se cilj postići
- izraditi, nacrtati i naslikati sve sličice stripa, tipografiju i prelomiti da bude facilitirajući dio cijele kompozicije svake vizualne cjeline (sličica, stranica i stranica sa stranicom)

ZADATAK URUČEN 19/5/2020 | POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE SJEVER

Sažetak

U radu će se istraživati sam medij stripa, povijest stripa u svijetu i razvoj stripa u Hrvatskoj. Analizirat će se sve češća primjena programa za digitalnu obradu fotografija u modernom pokretu prijelaza stripa s papira na digitalne medije. Istraživat će se načini prilagodbi umjetnosti digitalnom dobu i da li strip kao poboljšani digitalni medij, može preživjeti kao umjetnost u današnje doba. U praktičnom dijelu, i u samom radu pokazat će se neke od tehnika za samostalnu izradu stripa počevši od scenarija, crtanja, efekata, do dodavanja teksta završenog izgleda pojedine stranice stripa, te objave stripa na različitim platformama.

Ključne riječi:

strip, autorski strip, digitalni strip, povijest stripa, digitalni medij, digitalna umjetnost

Abstract

This thesis will define medium of comics, the history of comics in the world and the development of comics in Croatia. The increasing use of digital photo processing programs in the modern movement of comics from paper to digital media will be analyzed. Ways to adapt art to the digital age will be defined and whether comics, as an enhanced digital medium, can survive as art today. In the project part, and in the thesis itself, some of the techniques for self-creation of comics will be shown, starting from the script, drawing, effects, to adding the text for finished layout of each page of the comic, and publishing comics on different platforms.

Key Words:

Comic, author's comic, digital comic, comic history, digital medium, digital art

Sadržaj

I. Uvod 1
II. TEORIJSKI DIO 2
III. Razvoj stripa kroz povijest 2
IV. Razvoj stripa u Hrvatskoj 6
IV.I. Inicijalno razdoblje i prvo desetljeće stripa u Hrvatskoj 6
IV.II. Od „Vjerenice mača“ do kraja ratnog „Zabavnika“ 7
IV.III. Druga generacija autora i „Plavi vjesnik“ 9
IV.IV. Odnos uvoznog i domaćeg stripa od sredine 60-ih do kraja 70-ih 10
IV.V. „Novi kvadrat“ i strip osamdesetih godina 10
IV.VI. Razdobolje devedesetih do danas 12
V. Razvoj digitalne umjetnosti 14
VI.I. Općenito o digitalnoj umjetnosti 14
V.II. Povijest digitalne ilustracije 16
VI. PRAKTIČNI DIO 18
VI.I. Cilj rada 18
VI.II. Tijek izrade digitalnog stripa 18
VII. Zaključak 29
VIII. Literatura: 30
IX. Popis slika: 32

I. Uvod

U današnje vrijeme stripovi se sve manje i manje čitaju u tradicionalnom smislu, te se, kao i ostale umjetnosti, moraju prilagoditi vremenu kako bi imali bolju mogućnost opstati. No, da li to znači gubitak stripa kao tradicionalne umjetnosti? Da li se prijelazom u novu formu doživljaja stripa gubi njegova bit koja ga je definirala kao oblik umjetnosti? Prijelazom stripa u digitalnu formu olakšava se rad crtačima i autorima, te im omogućava lakšu mogućnost korištenja svih potrebnih alata, no da li to omogućava da krajnji proizvod bude kvalitetan? „Obrada u izradi stripa zahtijevala je od tebe teži fizički napor, morao si rezati stvari, lijepiti ih, trgati, pa opet lijepiti. Sad su dovoljna dva poteza na računalu, cut i paste“- Bryan Edward Hill.[1] Uporaba današnje tehnologije olakšava i ubrzava proces pisanja i obrade stripa, ali također dolazi sa nekim manama. Kako pisac danas može sjesti ispred računala sa inspiracijom u ruci, on ili ona može početi pisati scenariji prije nego što se potpuno formiraju teme i poruke koje bi strip trebao prenijeti. Uvijek postoji ideja da se stvari mogu popraviti u bilo koje vrijeme. „Zato što je u prošlosti trebalo truda da se preprave priče, pisci su bili malo oprezniji i svjesniji svoga rada. Danas se kreće s izradom stripa i prije nego što se definiraju konkretne ideje“. U današnjem dobu imamo jako puno referenci iz kojih se mogu izvlačiti ideje, i dok je to u jednu ruku dobro, u drugu se gubi jedan dio umjetnosti što se tiše stripa, i pričanja dobre priče, a u nekim slučajevima, dolazi i do gubitka kreativnosti. Upravo zbog toga u ovom će se radu istražiti koje su to točno tehnike, i alati koji omogućavaju revoluciju stripa, ili njegov pad. Cilj ovoga rada je pokazati funkcije raznih programa u službi stvaranja stripa, te istražiti da li se prvotna forma stripa gubi.

II. TEORIJSKI DIO

III. Razvoj stripa kroz povijest

Umjetnost stripa ima dugu povijest. Crteži u špiljamai bili su najraniji oblik likovne umjetnosti. Takve slike nalazimo u špilji Lascaux, u Francuskoj. Najčešće su prikazane životinje, prahistorijski ljudi u lovu ili potrazi za hranom, ili jedinstvo zajednice prahistorijskih ljudi. Oko 3000 godine prije Krista, egipatski hijeroglifi unutar piramida slavili su faraone prikazujući njihovu svakidašnjicu, važne događaje i bitke, te na kraju, zagrobni život. Grci i Rimljani su također imali mramorne rezbarije koje su pričale priče njihovih velikih vladara. Michelangelovo remek djelo koje prikazuje scenu Adama i Boga dio je najveće umjetnosti u formi slike, koje pokriva cijeli strop Sikstinske Kapele. Ovu su samo neki od primjera koji su bili prethodnici umjetnosti stripa.[2]

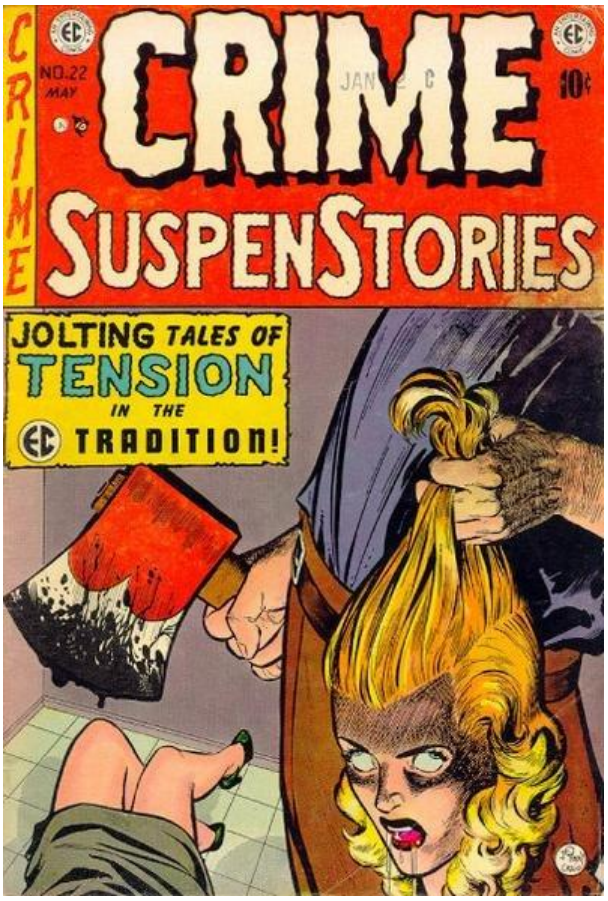
Stripovi su u početku bili objavljivani ekskluzivno kao tjednici u nedjeljnim izdanjima Američkih novina, originalno napravljeni kao alat za privlačenje potrošača prema nedjeljnom primjerku lokalnih novina. Stripovi originalno potječu iz tradicionalnih „crtića“. Crtić je bilo kakav crtež generalno u pratnji sa nekakvim određenim naslovom, ili legendom, koja je prenosila poruku. Uspjeh stripova kao zasebne umjetnosti nije bio iznenadan događaj, već postupno otkrivanje.[2]



Slika 1 Thomas Rowlandson - prve instalacije stripa [1]

U osamnaestom stoljeću, i ranom devetnaestom stoljeću, William Hogarth i Thomas Rowlandson često su koristili balone s riječima u njihovim crtićima. Do ranih 1900ih, u Americi je već postojalo preko 150 primjeraka stripova. Do tad su svi stripovi, više-manje, bili duhoviti i smiješni. Winston McCay je predstavio novi, avanturistički tip žanra stripa sa „Malim Nemom u zemlji snova“ koji je izlazio od 1905. do 1911. godine u New York Heraldu. Nedugo zatim su počeli izlaziti razni žanrovi stripa. Početkom Velike gospodarske krize u Americi, Amerikanci se počinju sve više okretati prema stripovima kao jedima od načina bijega iz svakodnevnog života.

Prvi moderni strip nastaje 1933. godine kada je Maxwell Gaines došao do ideje printa 8 stranica stripovske sekcije na 23x31 cm format koji je sadržavao reprize stripova, te ih je dijelio besplatno. Shvativši da postoji tržište za takve stripove, sljedeće godine objavljuje strip „Famous Funnies, koji se mogao kupiti za 10 centi u trgovačkim centrima.[2]



Slika 2 Jonny Craig, naslovnica stripa "Crime, Suspen Stories" [1]

Krajem 1930ih stripovi ulaze u takozvano Zlatno doba, za vrijeme Drugog svjetskog rata. Počinje doba autora stripova Jacka Kirbyja i Joea Simona . U tome razdoblju stripovi su se počeli razlikovati jedan od drugoga, posebno tematikom.

Završetkom rata, nažalost završava i Zlatno doba stripa. Ostali žanrovi se počinju razvijati, kao što su horor stripovi, kriminalni stripovi itd. Ti su stripovi podigli ljestvicu po pitanju nasilnih priča i krvavih crteža. 1956. godine dolazi strip Flash sto označava uspjeh DC stripova, kao i ustanak Marvel stripova koji su i dan danas jedni od najčitanijih stripova za sve generacije.[2]



Slika 3 Naslovnica stripa Kapetan Amerika, prvo izdanje [1]

IV. Razvoj stripa u Hrvatskoj

IV.I. Inicijalno razdoblje i prvo desetljeće stripa u Hrvatskoj

Podrijetlo modernog izraza stripa na ovim prostorima seže od ilustriranih priča u knjigama 17. i 18. stoljeća predstavljenih u vodoravnom ili vertikalnom nizu i značajnog razvoja karikature u humorističnim i satiričnim listovima druge polovice 19. stoljeća kada se događa napredak u štamparstvu i grafičkoj djelatnosti.[3] Ilustrirani satirički, šaljivi ili poučni prilozi te strip šale kao početni oblici stripa koji se u ovim listovima povremeno pojavljuju bez značajne uređivačke koncepcije, postepeno razvijaju jezik stripa. Uvriježeni izričaj integralne cjeline slike i teksta podijeljene najčešće u šest sličica s tekstom u dva rimovana osmerca ispod svakog prizora nastavit će se i u prvim stripovima. Poseban značaj humorističnog lista „Koprive“ okupljanje je grupe umjetnika uže specijaliziranosti – karikaturista, u koje se ubrajaju Slavko Vereš i Sergije Mironović Golovčenko, istaknute ličnosti prvog desetljeća stripa u Hrvatskoj.

Razvoj visokotiražnog informativnog građanskog novinstva na dnevnoj i tjednoj razini događa se nakon Prvog svjetkog rata u slijedu kojeg jača tiskarska poduzeća, težeći povećanju naklade širenjem čitateljstva, proširuju rubrike na raznolika područja života.[4] Urednik zagrebačkog dnevnog lista „Jutarnji list“ kako bi privukao najmlađe čitatelje preuzima američki model i u nedjeljnom broju 1923. godine objavljuje nedjeljnu stranicu uvoznog agencijskog stripa „Winnie Winkle“ amerikanca Martina Brennera iz 1922. godine. 3 Dogodovštine Malog Ivice, prvog strip-junaka stranog podrijetla u Hrvatskoj, predstavile su moderniji izričaj s većim brojem sličica i tekstom u filakterima, no takva morfologija nije se odmah usvojila. Komercijalni uspjeh dječjeg stripa anegdotalnog sadržaja sa junacima koji se prate iz tjedna u tjedan bio je poticaj za stvaranje prvih stalnih strip-junaka na nacionalnoj razini. 1925. godine, u zagrebačkim „Koprivama“ pod vlasništvom i uredništvom Slavka Vereša počinje izlaziti strip „Maks i Maksić“ autora Sergeja Mironovića Golovčenka koji se smatra, s obzirom na pojavu

naših prvih stalnih strip-junaka i devetogodišnji period njihova izlaženja, događajem od kojeg započinje i kontinuirano se nastavlja povijest hrvatskoga stripa.[4]

Strip se u prvotnom stadiju postojanja tematski poglavito orijentira na dječju publiku te se odlikuje tradicionalnim načinom prezentacije pod utjecajem humorističnih listova sa prijelaza stoljeća te stiliziranim i karikaturalnim crtežom. Značenjem se ne odvaja od ilustracije niti se istražuju njegovi umjetnički potencijali propitivanjem granica i odlika medija. No, pronalaženjem publike, urednika koji su pokazali spremnost da i nadalje ustupaju prostor takvim sadržajima te otvaranjem scene za autore koji su obećavali buduću kvalitetniju strip produkciju, prvo je desetljeće, kako objašnjava Rudi Aljinović, [5] ostvarilo potrebne pretpostavke za nacionalni uzlet stripa u drugoj polovici 30-ih godina

IV.II. Od „Vjerenice mača“ do kraja ratnog „Zabavnika“

1934. godine u beogradskoj „Politici“ započinje objavljivanje stripa „Detektiv x-9“[6] scenarista Dashiella Hametta i crtača Alexa Raymonda, jednog od predstavnika „zlatnog razdoblja“ junačkog ciklusa američkog narativnog stripa koji je trajao od 1933. do 1937. godine.[7] Od “Politikine“ najave prodora u suvremena svjetska zbivanja u stripu i novinstvu romanom nepoznate vrste kod nas, u slikama ili „stripovima“, kako to kažu Amerikanci, koji se čita samo dvije minute dnevno[8] uvodi se prvi put na ovim prostorima u uporabu termin „strip“. Popularnost kriminalističkog, pustolovnog, znanstveno-fantastičnog i vestern žanra u realističkom narativnom stripu, trend koji preuzimaju i ostali listovi 30-ih godina, potaknula je domaću produkciju. U listu „Novosti“ 1935. godine izlazi „Vjerenica mača“, Andrije Maurovića i scenarista Krešimira Kovačića prema adaptaciji povijesnog romana Paula Fevala i smatra se prvim klasičnim narativnim stripom domaćih autora. Period do Drugoga svjetskoga rata obilježava prodor najpoznatijih junaka američkog realističnog stripa i Disneyevih stripova, pojačana izdavačka djelatnost, ali i jak poticaj domaćim autorima. Zagrebački predstavnici predratnog perioda Andrija Maurović, Walter Neugebauer, Norbert

Neugebauer, Ferdo Bis, Krešimir Kovačić i Franjo Fuis okupljeni su poglavito oko dnevnika „Novosti“ te u tjednicima „Oko“ (1935-1939) i „Mickey strip“ (1938-1939) pod uredništvom A. Maurovića i F. Fuisa koji se kasnije spajaju u „Mickey strip-Oko“ (1939-1940) i „Veselom vandrokašu“ (1938-1939) braće Neugebauer.[9]

Raspadom Kraljevine Jugoslavije i uspostavom NDH prestaju izlaziti spomenuta strip izdanja, a strip nalazi prostor u dječjim listovima, prilozima za djecu ponekih dnevnika, humoristično-zabavnim listovima te partizanskim listovima. Period NDH od 1943. do 1945. godine obilježava tjednik za djecu „Zabavnik“ Waltera i Norberta Neugebauera u vlasništvu Ustaškog nakladnog zavoda. U visokoj grafičkoj izvedenosti četverobojnog tiska, i velikoj nakladi koja je dosezala 150 000 primjeraka, list nastavlja struju humorističnog stripa disneyevske stilizacije pod vodstvom Waltera Neugebauera i klasičnog narativnog stripa realističnog izričaja u kojemu je prednjačio Andrija Maurović. Kvalitetom sadržaja i tiska, ideološkom neutralnošću te popularnošću među čitateljima ratni je „Zabavnik“ bio jedinstven list na tadašnjem tržištu. Ulaskom vojnih snaga NOB-a u Zagreb u svibnju 1945. godine prekida se tiskanje „Zabavnika“.[10]

Uspostavom jednopartijske političke diktature KPJ krajem 1945. godine, opirući se prozapadnjačkim utjecajima strip biva osuđen kao "kapitalistička izmišljotina za brzo stjecanje profita i zaglupljivanje masa, napose nekritične djece i mladih".[11] Sud književne i kulturne kritike iskazan je u siječnju 1946. godine u beogradskom listu „Borba“, organu KPJ i time nositelju službenog stava vlasti, gdje se poziva na bojkot strip izdavaštva kao crnoberzijanstva šund robe koja omalovažava narodnu i književnu baštinu, droge i pošasti koja štetno utječe na omladinu. Nakon 1950. godine slabljenjem veza sa SSSR-om i ideološke osude stripa počinje objavljivanje stripova u omladinskim i pinorskim novinama, a 1952. godine izlaze i specijalizirani strip časopisi većih izdavačkih kuća[12] kao „Vjesnikov zabavni tjednik“, „Petko“ i „Horizontov zabavnik“ omladinskog lista „Horizont“.

IV.III. Druga generacija autora i „Plavi vjesnik“

Razdoblje druge generacije autora stripa u Hrvatskoj veže se uz omladinski zabavni tjednik „Plavi vjesnik“, koji izlazi od 1954. do 1973. godine u Zagrebu. Usvajanjem višebojne tehnike bakrotiska sredinom 1959. godine[13] koji je povećao likovnu kvalitetu, dolaskom Nenada Brixyja na uredničko mjesto 1960. godine te formiranjem stalne postave suradnika, crtača i scenarista list ulazi u tzv. „zlatno razdoblje“ od 1960. do 1966. godine.[14] Uz Waltera Neugebauera i Andriju Maurovića, drugu generaciju autora stripa od kojih su neki u „Plavcu“ ostvarili antologijska djela čine: Jules Radilović, Žarko Beker, Borivoj Dovniković, Vladimir Delač, Ivica Bednjanec, Ico Voljevica, Frano Gotovac, Oto Reisinger, Zdenko Sviričić te scenaristi: Marcel Čukli, Zvonimir Furtinger, Norbert Neugebauer, Nenad Brixy, Rudi Aljinovič i Mladen Bjažić. Uz tekstualni sadržaj namijenjen djeci i mladima, znanstvenog, popularnokulturnog, edukativnog sadržaja te romane u nastavcima, strani i domaći strip najviše su utjecali na popularnost tjednika. Tu su stvoreni legendarni likovi domaćeg dječjeg i humorističnog stripa te povijesni i pustolovni serijali od kojih je teško izdvojiti najznačanije. Osim predstavnika američkog junačkog ciklusa („Tarzan“, „Brick Bradford“, „Flash Gordon“, „Princ Valiant“, „Robin Hood“, „Mandrak“, „Fantom“) i Disneyevih junaka, u „Plavcu“ je izlazio vestern „Ringo“ Čileanca Artura del Castilla, „Tom Njuškalo“ („Tom Ficcanaso“), „Koko Bil“ („Cocco Bill“) i „Džoni Galaksija“ („Gionni Galassia“) Talijana Benita Jacovittija te francuski „Asterix“ Rene Goscinnyja i Alberta Uderza.[15] Promjenom uređivačke koncepcije 1966. godine, orijentirajući se na tinejđersku publiku, „Plavi vjesnik“ uskoro stupa na silaznu putanju tržišne prisutnosti. Razdoblje od 1966. godine obilježava dominacija uvoznog stripa i razilaženje grupe domaćih autora. Pod navalom jeftinijih uvoznih serijala, uglavnom talijanskih, francuskih, američkih sindikalnih i britanski dnevnih, domaći se autori okupljeni oko „Plavca“ posvećuju animiranom filmu, reklami, dizajnu i sl.[16]

IV.IV. Odnos uvoznog i domaćeg stripa od sredine 60-ih do kraja 70-ih

Početkom 60-ih pojavljuju se prve strip edicije koje objavljuju kompletne epizode raznih ostvarenja, za razliku od prijašnjeg predstavljanja stripa u nastavcima. Drugu značajnu promjenu izdavačkih politika označava komercijalizacija okretanjem jeftinijem uvoznom stripu i zanemarivanjem domaćeg strip stvaralaštva što „Vjesnik“ potvrđuje pokretanjem edicije „Super strip biblioteka“ 1967. godine, isključivo posvećene uvoznom stripu (engleskom i talijanskom).[17]

Zakon o oporezivanju tzv. šunda iz 1972. godine prekinuo je brojne nekvalitetne edicije i utjecao na tzv. intelektualizaciju stripa 70-ih. O ulasku medija stripa u polje teorije i akademske krugove, svjedoči više događaja. Vera Horvat-Pintarić 1973. godine objavljuje tekst „Autorski strip Zagrebačke škole“,[18] a tri godine kasnije u Galeriji Nova otvorena je izložba posvećena Andriji Mauroviću. U Beogradu 1974. godine izlazi prvi broj „Pegaza“, revije za povijest i teoriju stripa i ostalih vizualnih medija koji se izražavaju grafičkim putem.[19] Listovi „Kultura“, „Student“, „Tribuna“, „Vidici“ izdaju temate posvećene isključivo stripu.[20] Nakon teksta Darka Glavana u zagrebačkom časopisu „VUS“ („Vjesnik u srijedu“) 1977. godine „Prezren i čitan“ kojim je, potaknut djelovanjem grupe „Novi kvadrat“, kritizirao elitizam, hermetičnost i nekomunikativnost stripa na stranicama omladinskog tiska započeo je spor na teoretskom polju u obliku novinske polemike oko etabliranosti i alternativnosti u jugoslavenskom stripu.

IV.V. „Novi kvadrat“ i strip osamdesetih godina

Na stranicama studentskih i omladinskih listova krajem sedamdesetih godina počinje se javljati struja autorskog stripa u Jugoslaviji pod utjecajem suvremenih strujanja u svjetskom stripu – američkog underground stripa i francuskog novog stripa predstavljenog primjerice časopisom „Métal Hurlant“ iz 1975. godine.[21] „Treća generacija“ autora stripa u Hrvatskoj ključno je mjesto imala u pojavi grupe „Novi kvadrat“ koja se 1976. godine okupila oko zagrebačkog omladinskog tjednika „Polet“

pod uredništvom Pere Kvesića i Mirka Ilića koji je bio urednik strip rubrike. Grupa je djelovala do 1980. godine. Ostvarenja članova grupe (Mirko Ilić, Igor Kordej, Radovan Devlić, Ninoslav Kunc, Joško Marušić, Krešimir Zimonić, Krešimir Skozret, Emir Mešić, Ivan Puljak i Nikola Kostandinović) tematski i stilskim izričajem međusobno različita stoje pod zajedničkim nazivnikom autorskog stripa kojeg odlikuje razvijanje individualne poetike, istraživanje medija, tematski, scenaristički, jezički i likovni eksperimenti, medijska samosvijest i radikalizam te odmak od etabliranog, konvencijalnog i klasičnog stvaralačkog pristupa. Početkom 80-ih godina događa se povratak domaćem stvaralaštvu, što u Hrvatskoj obilježava pokretanje „Vjesnikove“ edicije „Naš strip“ (1983-1984) u suradnji s ljubljanskim „Klubom devete umjetnosti“. Krešimir Zimonić, član „Novog Kvadrata“, značajnim poduhvatima podiže strip na respektabilnu razinu devete umjetnosti u Hrvatskoj. Inicirao je prvi bijenalski „Salon jugoslavenskog stripa“ 1984. godine u Vinkovcima, osnovanje Društva autora stripa Hrvatske 1985. godine, a 1986. godine pokrenuo je strip magazin „Patak“ u Požegi koji se održao tijekom ratnih vremena i nekonvencionalnom poetikom okupljao brojne domaće autore značajne za period 80-ih i nadalje. Tih godina na scenu stupaju; Dušan Gačić, Dubravko Mataković, Magda Dulčić, Danijel Žeželj, Darko Macan, Ivan Marušić, Edvin Biuković, Goran Sudžuka i drugi, od kojih su mnogi izgradili inozemne karijere.

Alternativni underground strip osamdesetih obilježila je grupa „ZZOT“ osnovana 1984. godine u Zagrebu. Članovi grupe bili su Željko Zorica (1957), Helena Klakočar (1958), Kruno Mavar (1958), Nina Haramija (1957) i Milan Manojlović – Mance (1958). U manifestu grupe na eklektično poetičan način saželi su misli vodilje djelovanja[22] koje se koncentriralo uglavnom oko lista „Polet“. Vizualni jezik karakterizira grafizam, snažni crno bijeli kontrasti, distorzije perspektiva i oblika, čest izostanak sjenčanja i geometrizacija površina. Kritičar stripa Zoran Đukanović u takvom izričaju primjećuje utjecaje argentinskih underground autora José Antonio Muñoza i Carlosa Sampaya.[23] Kontinuitet vizualnog jezika grupe ZZOT moguće je pratiti do suvremenih strip autora okupljenih oko projekta „Komikaze“.

IV.VI. Razdobolje devedesetih do danas

Krajem osmog desetljeća, pad kupovne moći i ekonomska kriza, utjecali su na gašenje brojnih strip izdanja u Jugoslaviji. U ispražnjen tržišni prostor upuštaju se mali izdavači bez tržišne strategije i materijalnog oslonca, fokusirajući se na produkciju stripalbuma i izdavanje fanzina manjih nakladnih opsega. Jedan od najdugovječnijih fanzina koji se u deset godina izlaženja (od prosinca 1992. do 2003. godine) kvalitetom približio okvirima magazina bio je zagrebački „Endem“ čiji su urednici i autori bili: Tihomir Tikulin, Sebastijan Čamagajevec i Dalibor Talajić.[24] S obzirom na temu ovog rada iz fanzinske produkcije stripa devedesetih potrebno je istaknuti fanzin „Stripoholic“ i magazin/fanzin „Bruh“ koje je pokrenula skupina autora zagrebačkih studenata osnovana 1994. godine pod nazivom „Novo hrvatsko podzemlje“ („NHP“) čiji su najistaknutiji članovi bili Krešimir Certić – Misch, Ivan Prlić – Prle i Tino Ćurin – Smog. Od prvog broja „Stripoholica“ koji je izašao u sedam brojeva od 1995. do 2005. godine, jasno se ističe struja koju nastavljaju te estetska i tematska profilacija fanzina u smjeru američkog undergrounda kasnih šezdesetih objavljujući uz domaće i stripove Roberta Crumba i Gilberta Sheltona. Grupa „NHP“ 2001. godine pokreće magazin/fanzin „Bruh“ pod izdavaštvom „Radia 101“ koji se održao četiri broja. U prvom broju deset je tabli u „Bruhu“ objavio Dubravko Mataković. Od 1998. godine skupina NHP uključuje se u organizaciju festivala stripa u Zagrebu „Crtani romani Šou“ kojeg te godine pokreće „Radio 101“. Osamostalivši se u međuvremenu u samostalnu organizaciju pod vodstvom Slavena Goričkog na čelu istoimene udruge festival je 2014. godine održao svoje 17. izdanje.

Podrijetlo u fanzinskoj produkciji imao je „Kvadrat“ započet 1992. godine u obiteljskoj manufakturi Vjekoslava Đaniša koji od petog broja nadalje izdaje ogranak Matice Hrvatske u Bizovcu, a od petnaestog broja podupire ga Ministarstvo Kulture.[25] Preko dvadeset godina prisutan, pod uredništvom V. Đaniša, jedini je časopis za strip i teoriju stripa u Hrvatskoj. Gledajući retrospektivno na nakladu izdanja za strip, od stotina tisuća primjeraka „Zabavnika“, „Plavog Vjesnika“, niže naklade omladinskih i studentskih izdanja i „Patka“ do stotinjak primjeraka fanzinske naklade krajem devedesetih, očigledno je mijenjanje strip kulture koja iz masovne prelazi u elitnu i akademsku sferu te

slabljenje veza stripa sa čitateljstvom. Darko Macan primjećuje da je uz prisutnost Bonnellijevih, Disneyevih, Marvelovih i DC-jevih stripova koji su se održali na kioscima, jedino mjesto kontinuirane veze stripa s njegovim čitateljima u dječjim listovima koji se distribuiraju u školama i knjižnicama, kao što su „Smib“ i „Modra Lasta“,[26] u kojima se objavljuju kvalitetni stripovi domaćih autora kao što su: Ivica Bednjanec, Goran Sudžuka, Dubravko Mataković, Krešimir Zimonić, Štef Bartolić i drugi. Danas se u vrijeme sve prisutnije web distribucije stripa, uz „Kvadrat“ kvalitetom ističe „Q“, časopis za strip, posvećen recentnim, stranim i u zadnje vrijeme pretežito domaćim i regionalnim autorima, pod uredništvo Darka Macana pokrenut 2003. godine. Ivana Armanini 2002. godine pokrenula je projekt „Komikaze“ koji obuhvaća web i tiskanu distribuciju autorskog alternativnog stripa, organiziranje izložbi, radionica i promotivnih događanja vezanih uz strip. Od 2008. godine do danas „Komikaze“ djeluju kao udruga[27] te su prvenstveno orjentirani na djelovanje unutar neprofitne nezavisne kulturne scene. Karakterizira ih otvorenost mladim autorima alternativnog pristupa bez obzira na prethodno iskustvo u mediju. Uz umjetničke težnje otkrivanja novih mogućnosti jezika stripa izričito je prisutan i društveno angažirani otpor komercijalizaciji, uniformnosti izraza i ukusa te konzumerizmu u strip produkciji.

V. Razvoj digitalne umjetnosti

VI.I. Općenito o digitalnoj umjetnosti

Digitalna umjetnost je umjetničko djelo ili praksa koja koristi digitalne tehnologije kao sastavni dio kreativnog procesa ili prezentacije. Od 1970-ih za opis procesa koriste se različiti nazivi, uključujući termine računalna umjetnost i multimedijska umjetnost. Sama digitalna umjetnost nalazi se u kategoriji "novomedijska umjetnost".

Unatoč inicijalnom otporu, utjecaj digitalne tehnologije transformirao je postupke kao što su slikarstvo, crtež, skulptura i glazba "sound art", dok su novi oblici, kao što su "net art", digitalne umjetničke instalacije, te virtualna stvarnost, postali priznatim umjetničkim praksama. Općenito, pojam "digitalni/a umjetnik/ca" koristi se za opisivanje umjetnika/ce koji koriste digitalne tehnologije pri umjetničkom stvaranju. U proširenom smislu, "digitalna umjetnost" je izraz koji se koristi za suvremenu umjetnost, koja koristi metode masovne proizvodnje ili digitalnih medija.

Tehnike digitalne umjetnosti često se koriste u medijima kod oglašavanja te za izradu vizualnih efekata u filmu. Pojava stolnog izdavaštva, iako više vezana uz grafički dizajn, omogućila je digitalnim, a i tradicionalnim umjetnicima/cama da pri radu koriste brojne izvore elektroničkih informacija i programa.

Digitalna umjetnost može biti u potpunosti generirana računalom (na primjer, fraktali i algoritamska umjetnost) ili kreirana iz drugih izvora, kao što su skenirane fotografije ili slike crtane uz pomoć softvera za vektorsku grafiku, pomoću miša ili grafičkog tableta.Iako se pojam digitalne umjetnosti može primijeniti na umjetnost stvorenu drugim medijima ili postupcima, ipak se pretežno koristi za umjetnost koja je kreirana računalnim postupkom (na primjer, računalnim programom, mikrokontrolerom ili bilo kojim elektroničkim sustavom s mogućnošću tumačenja unosa u svrhu stvaranja rezultata). Sami digitalizirani tekstualni podaci i sirovi audio i video zapisi obično se ne smatraju digitalnom umjetnošću, ali mogu biti dio većeg projekta računalne i informacijske umjetnosti.Djela koja koriste softver na računalnoj platformi i koja imaju digitalnu sliku kao rezultat, a koja su stvorena na način sličan ne-digitalnom slikarstvu smatraju se digitalnim slikama.

Andy Warhol stvarao je digitalnu umjetnost pomoću računala Commodore Amiga, koje je javno predstavljeno u Lincoln centru u New Yorku, u srpnju 1985. Fotografija Debbie Harry zabilježena je u monokromnom obliku pomoću video kamere te digitalizirana ProPaint grafičkim programom. Warhol je sliku manipulirao dodajući boju pomoću alata koji koristi "Flood fill" algoritam.



Slika 4 Rad Andyja Warhola na računalu Commodore Amiga

Razvoj računalnih alata i nove tehnologije utječe na sve sfere života i ljudskog djelovanja, pa tako i umjetnost koja je u suvremeno doba dobila svoju digitalnu komponentu. Od slikarstva i ilustracija pa sve do videa i instalacija, moderne tehnološke mogućnostiRazvoj računalnih alata i nove tehnologije utječe na sve sfere života i ljudskog djelovanja, pa tako i umjetnost koja je u suvremeno doba dobila svoju digitalnu komponentu. Od slikarstva i ilustracija pa sve do videa i instalacija, moderne tehnološke mogućnosti posljednjih su godina snažno utjecale na umjetnike i trendove u umjetnosti, otvorivši tako neke sasvim nove kreativne horizonte i pravce.[28]

Digitalnom umjetnošću smatraju se sva ona djela koja su u potpunosti ili barem dijelom kreirana pomoću računala, odnosno digitalnih alata. "Na primjer, sliku možete započeti u računalu kako biste iskoristili slobodu stvaranja bez straha od pogreške, zatim kad ste zadovoljni smjerom u kojem se slika razvija, isprintate je na platno i nastavite slikati kistom. Tako dobivate najbolje od dva svijeta"- Filip Gašparović Melis, predsjednik Hrvatske udruge digitalnih umjetnika.[29]

Bilo je potrebno dostatno vrijeme da se digitalni procesi u dizajnu adaptiraju te stvore nove tehnologije koje će ilustratorima omogućiti mjesto u domeni digitalnog. Kako su računala donosila sve širi spektar digitalnih mogućnosti i tehnologiju sada dostupnom većem broju ilustratora, procesi i primjena ilustracije dobiva novo svijetlo. Impresionirani sposobnošću korištenja vještina u crtanju i manipulaciji slika zajedno s lepezom drugih mogućnosti koje je računalo otvorilo, ilustratori su u neprestanoj potrazi za novim načinima izražavanja, prenašanja ideja i komuniciranja.

V.II. Povijest digitalne ilustracije

Periodično gledano, razvoj digitalne ilustracije može se pratiti kroz tri perioda. Prvi period, od 1990. do 2000. godine, obilježile su dvije struje na području ilustracije - prva se odnosila na stvaranje starim tehnikama, dok je drugu označilo adaptiranje i eksperimentiranje novim digitalnim medijima. Usprkos tome, činjenica je kako je rastući broj ilustratora na ovaj ili onaj način dolazio u doticaj s novom tehnologijom te sukladno adaptirao u većoj ili manjoj mjeri računalo u svoj radni proces. Internet također donosi brojne promjene na području ilustracije,

pružajući ilustratorima brojne prilike ali noseći i izazove. Na kraju milenija bilo je jasno, da kulturno, kreativno i poslovno gledano, s prilagodbom i erom razvoja digitalnih alata, računalo postaje dio života, pa tako i onog ilustratorovog. U ovom se periodu naročito ističu ilustratori poput Micka Wigginsa, Nany Stahl, Davea McKeana i Erica Dinyera. U prvom desetljeću 21. stoljeća ilustratori su uključeni u promjenjivu, opće povezanu globalnu kulturu oblikovanu tehnologijom. Ilustracija se nastavlja primjenjivati u iskušanim područjima, poput izdavaštva, a kako se mnoge industrije adaptiraju digitalnom okruženju – potražnja za ilustracijom raste. Naročit porast u prisutnosti ilustracije nalazimo u područjima poput filmske, glazbene i televizijske industrije blisko povezanu uz animaciju i konceptnu ilustraciju. S druge strane sve veći broj samoukih, ali i profesionalnih ilustratora, nalazi globalno online tržište na kojemu prodaju radove, preko vlastitih web stranica, društvenih mreža ili specijaliziranih web stranica, često nazvana umjetnošću odmetnika (engl. *outsider* art). U ovom se periodu naročito ističu ilustratori poput Jona Fostera, Marka Rydena, Fenga Zhua i Jamiea Hewletta.[30]

U drugom desetljeću 21. stoljeća, od 2010. godine do danas, ilustracija reflektira svoj cjelokupni napredak. Iako stara kao vještina, danas je definirana kroz medije i tehnologiju kroz koju se stvara i doživljava. Iako ilustratori slijede više-manje poznate obrasce učenja zanata i stjecanja vještina, putovi njihovog uspjeha više nisu čvrsto definirani – područje primjene ilustracije toliko je široko da više ne postoje ustaljeni obrasci za stvaranje karijere i stjecanje prihoda. Komunikacija je lakša i brža no ikada, ali odnos između klijenta i ilustratora postaju sve apstraktniji bez direktne komunikacije licem u lice. Ilustratori postaju sve vještiji u online promociji putem web stranica, društvenih mreža, blogova i slično te otkrivaju višestruke alate i metode stvaranja reputacije kako bi svoj rad pokazali tržištu i svijetu. Iako uloga ilustracije ostaje ista, kako je svijet okrenut gotovo u potpunosti digitalnom doživljavanju medija, većina ilustratora u pravilu koristi digitalne alate za stvaranje, promociju i stjecanje prihoda. U ovome se periodu naročito ističu ilustratori poput Yuko Shimizu, Tomera Hanukae, Jamesa Jeana i Sama Webera.[31]

VI. PRAKTIČNI DIO



Slika 5 Horse Age Cover

VI.I. Cilj rada

Cilj rada je pokazati vlastito stvaranje autorskog stripa, pomoću programa Adobe Photoshop te vidjeti kako strip funkcionira kao digitalna umjetnost. Opisivat će se koraci izrade stripa, a uz opis bit će priložene snimke zaslona kako bi se cijeli proces mogao vizualizirati.

VI.II. Tijek izrade digitalnog stripa

1) Ideja

   Prije početka izrade stripa potrebno je osmisliti tematiku, tj. generalnu ideju stripa, o čemu se radi i koja je poruka.

   Ideja stripa Horse Age pokušava se bazirati na što realističnijem prikazu života prethistorijskih konja za vrijeme posljednjeg Ledenog doba, gdje glavni lik, Dalteri, odluči promijeniti svoj život i život svoje obitelji zato što se ne može pomiriti s činjenicom da njegovo krdo mora živjeti u strahu od predatora, te da nema nikaku mogućnost pružiti otpor, a u njegovom pothvatu pridružuju mu se njegova 2 polubrata, Lorko i Tikerion.

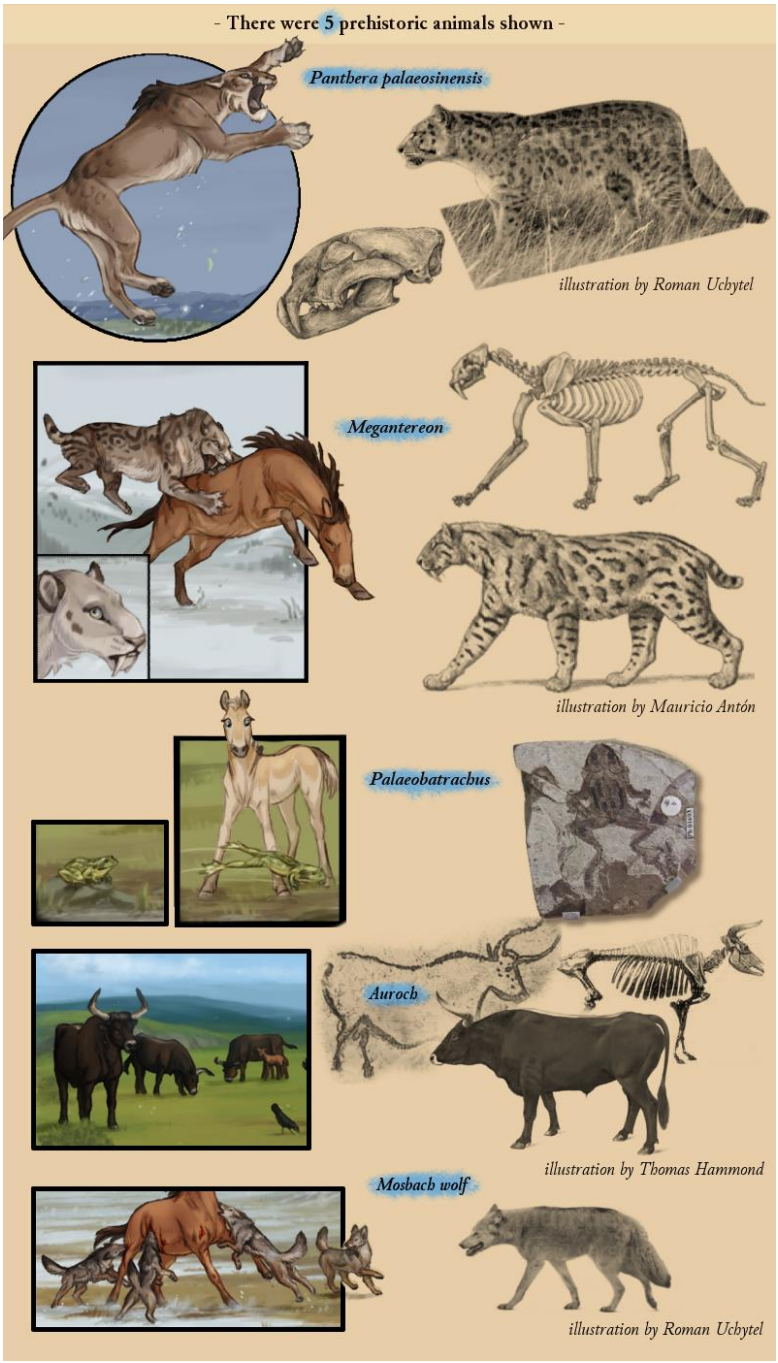


Slika 6 Prikaz osmišljene vrste konja, njihove značajke, hijerarhija i način života



Slika 7 Prikaz jednoga od glavnih likova priče

Iako konji nisu primarno bazirani na pravim vrstama koje su živjele u Ledenom dobu, u stripu se prikazuje 5 prethistorijskih vrsta životinja koje su ilustrirane na temelju istraživanja fosila i špiljskih crteža, kako bi strip čitateljima što bolje omogućio uvid u atmosferu i tadašnji način života. Svakom liku iz stripa podarene su posebne vještine i karakteristike kako bi razlike između razmišljanja i odluka likova bile što izražajnije. Imena ždrebadi davale su im njihove majke pri rođenju, prema odluci gdje se pojedino ždrijebe po jednoj svojoj posebnosti razlikuje od ostalih. Ideje cijele priče, likova, njihove hijerarhije i načina života bazirani su većinom na plemenskim izrazima kojima su pridodana značenja, od svakog pojedinačnog imena za lika, do ideje za priču pojedine vrste prikazane u stripu. Nakon detaljne razrade ideje, potrebno je izraditi storyboard.

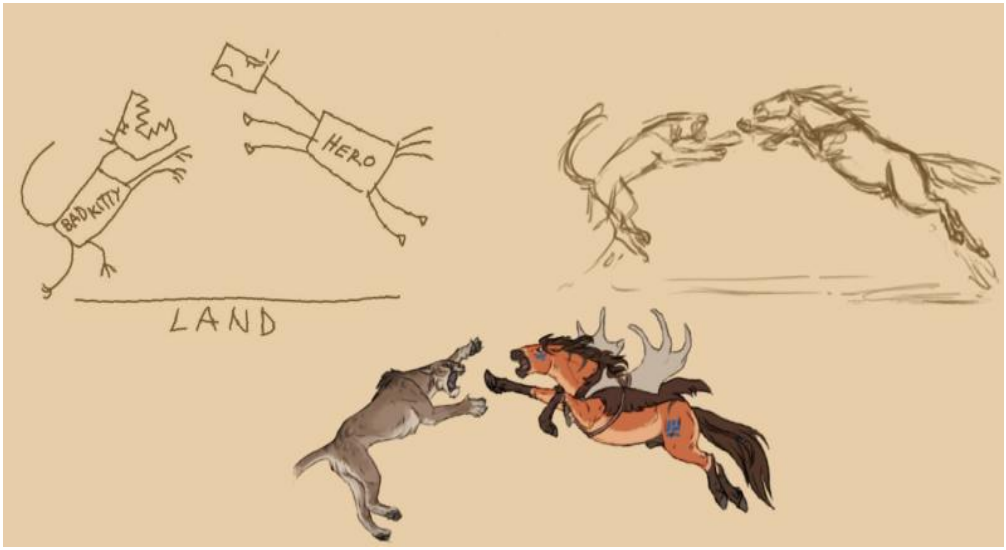


Slika 8 Prikaz ilustracija I fosila pravih prethistorijskih životinja u stripu

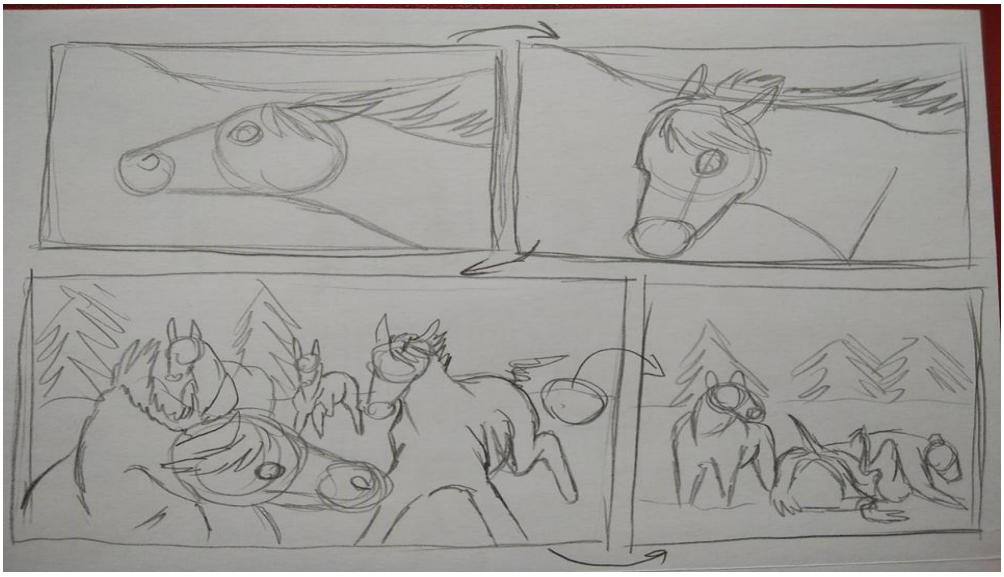
2) Izrada Storyboarda

Storyboard može biti izrađen na papiru ili u nekome od digitalnih programa, ovisno od osobe do osobe. Kod izrade storyboarda za Horse Age korištene su obje opcije, gdje se prvi dio storyboarda izradio na papiru, a drugi u Adobe Photoshopu. Kod

storyboarda je bit da stvori kostur priče, koji se upotpunjuje ili mijenja tijekom izrade i napretka priče.

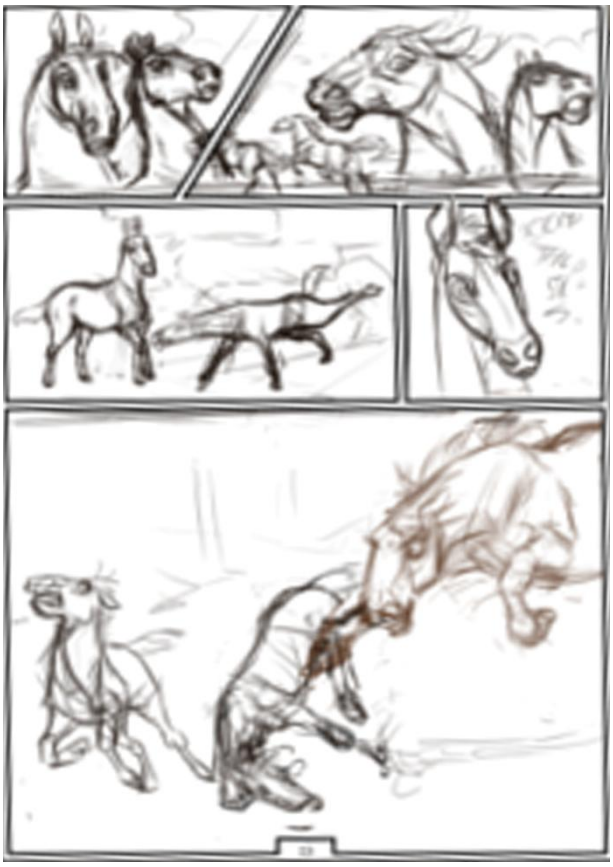


Slika 9 Primjer izrade digitalnog storyboarda za jednu scenu



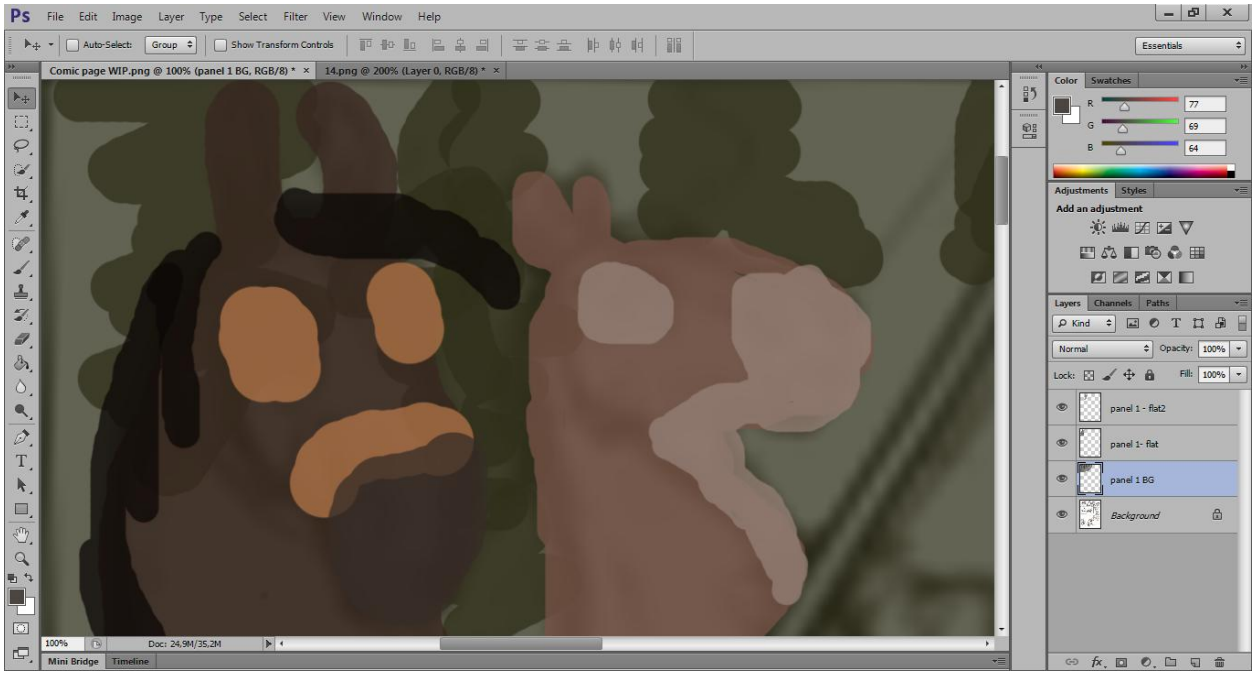
Slika 10 Primjer izrade storyboarda na papiru

3) Izrada stripa

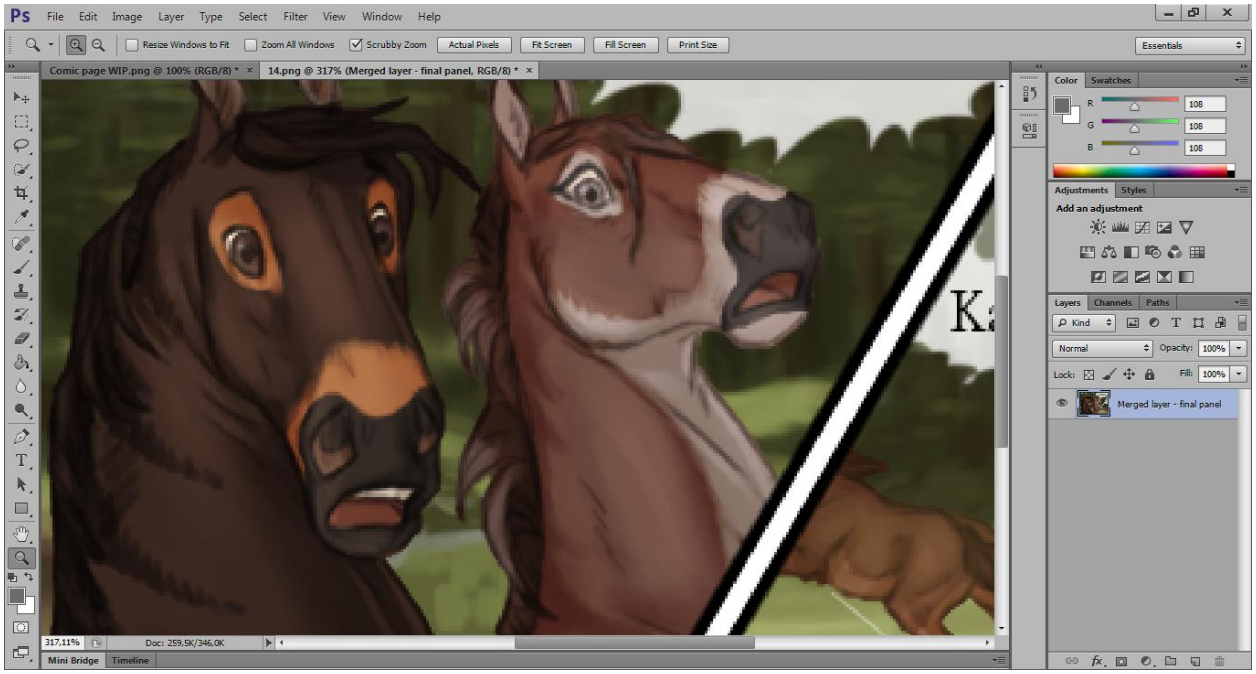


Slika 11 Skica izrade jedne stranice stripa

Proces izrade stripa odvija se u programu Photoshop, pomoću grafičkog tableta za crtanje. Iscrtavanjem linija dobiva se perspektiva nakon čega se crtež ispunjava bojom, tintom, te se sjenča i dodaju se različiti efekti. Svaka ilustracija crtana je na posebnom layeru kako bi se mogla lakše obojati ili premjestiti, ukoliko bi došlo do promjena u pozi ili poretku panela na stranici. Nakon što se izradi skica, na novi layer sa za svaki panel posebno stavlja prvo početna boja za svakog lika, koja nemora biti obojana od ruba do ruba zato što će se tijekom kasnije izrade vjerojatno mijenjati. Stavljaju se brzinske boje objekata koji će se nalaziti u pozadini (šuma, livada, voda). Nakon layera sa flat bojom, dodaje se novi layer na kojemu se radi finalni lineart, nakon kojega se dodaje završna boja i detalji. Nakon što su sve stavke za jedan panel završene, svi layeri za taj panel se spajaju u jedan layer.



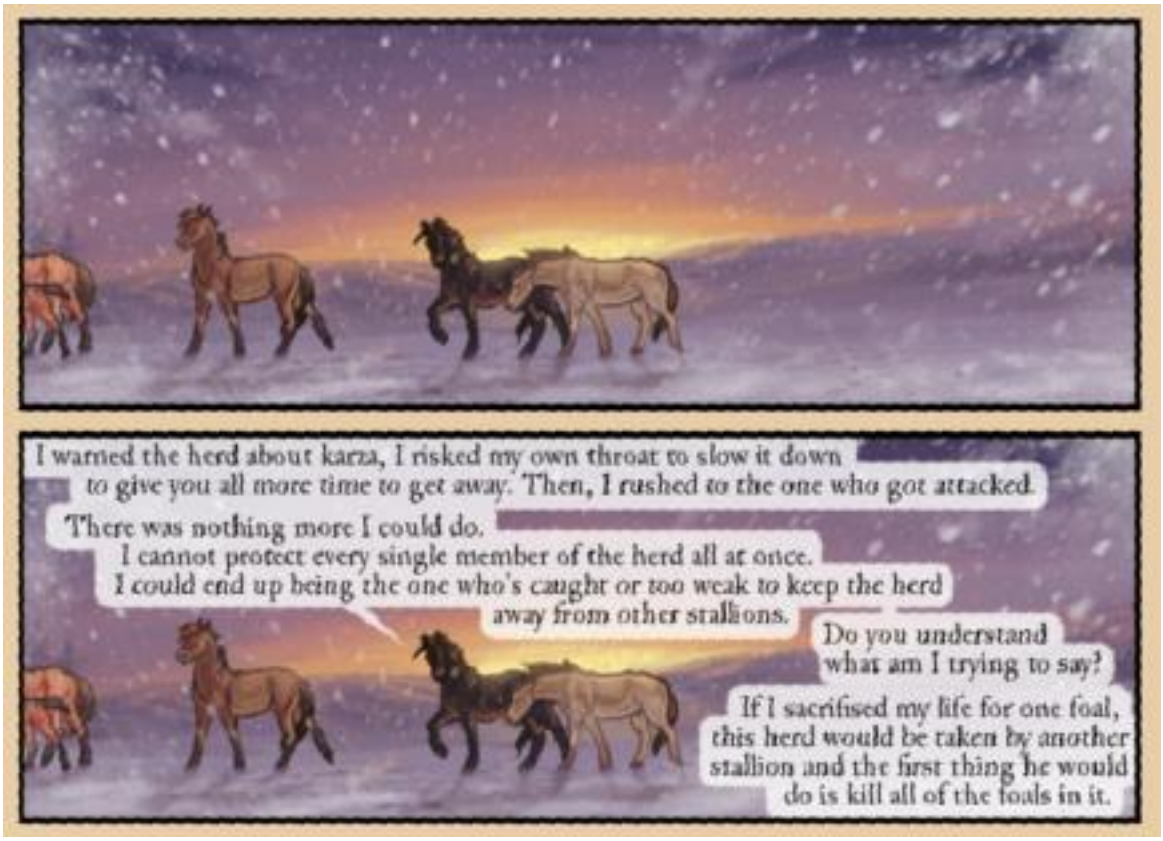
Slika 12 Primjer dodavanja flat boje na jedan kvadrat



Slika 13 Izgled završenog kvadrata sa finalnom bojom, lineartom i efektima

4) Dodavanje teksta

Kada su svi paneli za izgleda jedne stranice gotovi, spremni su za umetanje oblačića s tekstom. Tekst se posebno piše u programu Word, gdje se tijekom izdare može mijenjati redoslijed rečenica ili se ispočetka pisati tekst za određeni panel ili stranicu. Ponekad tekst u stripu ispunjava cijelu stranicu, pogotovo ako likovi iz priče vode emotivne razgovore ili kada se prepričava povijest lika ili plemena.



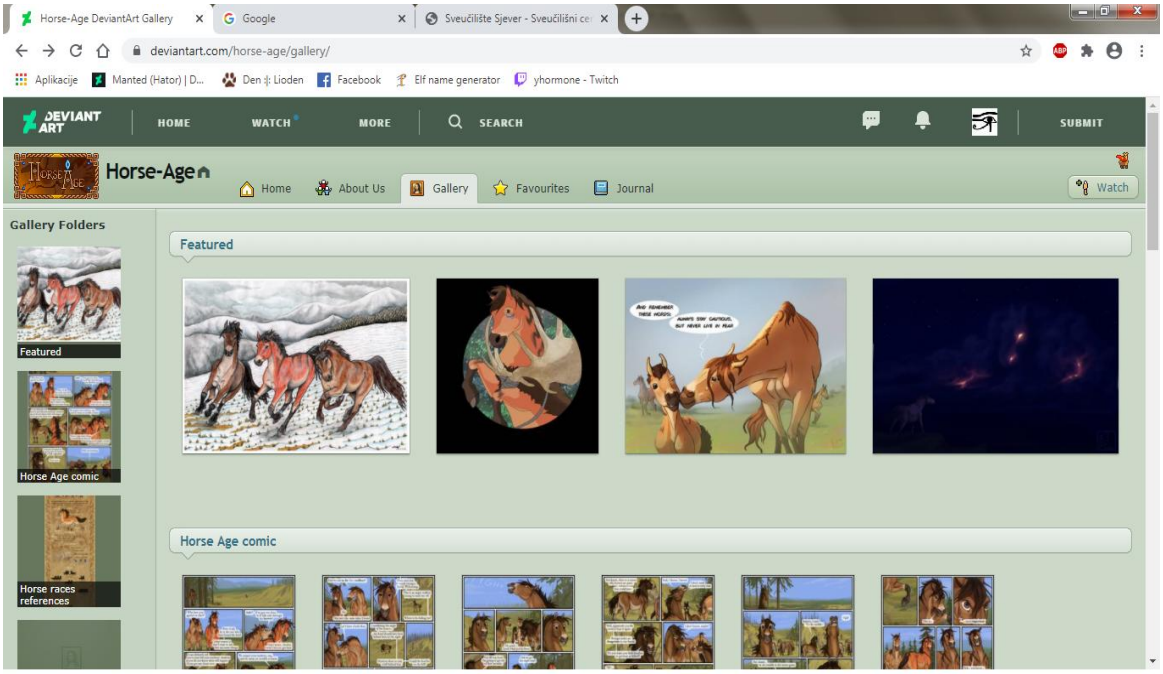
Slika 14 Izgled završenog kvadrata prije i nakon dodavanja teksta

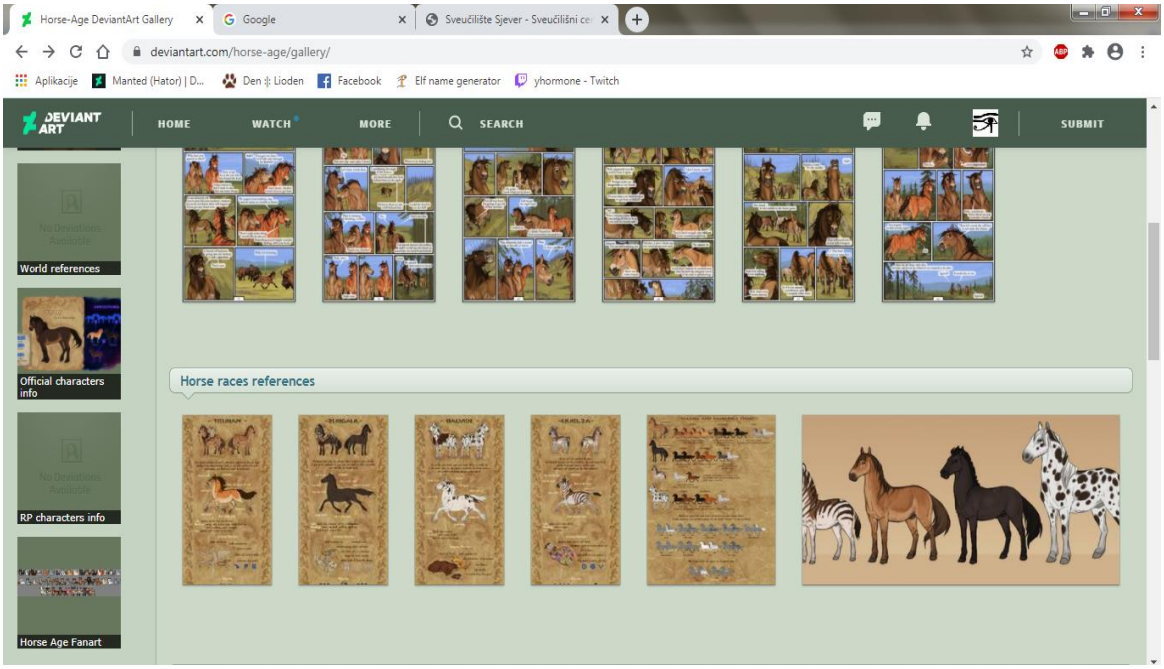


Slika 15 Završni izgled stranice stripa prije objave na platforme

5) Objava stripa

Rad se po završetku, ili ovisno ako je duži, pri procesu može objaviti na različitim platformama kako bi što više ljudi moglo dobiti pristup čitanju rada. U ovom slučaju strip je objavljen na stranici Deviantart, gdje se objavljuje stranica po stranica stripa jednom ili dvaput mjesečno. Također je na Deviantartu kreirana posebna grupa samo za „ljubitelje“ stripa, gdje se može komunicirati te gdje ostali crtači mogu objavljivati svoje fanartove likova iz stripa.





Slika 16 i 17 Prikaz objavljenih detalja za strip na stranici Deviantart

VII. Zaključak

Kao što se vidjelo iz procesa izrade, dobivanjem gotovog izgleda stripa dobio se uvid u to koliko zapravo sati i truda stoji iza jednog takvog projekta. Zahtijeva se kombinacija više polja struke (npr. crtačko iskustvo, znanje u programima Adobe programa). Dobio se također uvid i u to koliko je zapravo materijala dostupno „običnoj osobi“ kako bi napravila vlastiti projekt, dok je u prošlosti za izradu istog projekta bilo potrebno puno više ljudi i sredstava koja nisu bila jeftina. Pregledom razvoja stripa, i tijekom rada na projektu zaključeno je da će strip uvijek postojati u određenom obliku, bila to više animacija, ili klasičan strip. Ostali mediji svojim će utjecajem samo pomoći mediju stripa da se prilagodi današnjem digitalnom dobu, kao što će strip pomoći ostalim medijima da se uzdignu na novu razinu. Razvojem programa za manipulaciju slika i videa, te stvaranjem novih programa kojima se može postići nešto za što je u prošlosti trebao cijeli studio neće se zamutiti granice između različitih medija, već će se otvoriti vrata za nove oblike izražavanja, i gledanja na već definirane vrste umjetnosti iz drugog kuta.

U Koprivnici 29. rujna 2020. godine _____

Potpis studenta

VIII. Literatura:

(1) https://www.pcmag.com/news/from-ink-to-ipads-the-evolution-of-the-modern-comic-book

(1) http://www.people.vcu.edu/~djbromle/cartoon04/projects/barry/barry_comic-strips.htm

(2) https://stilistika.org/studentski-kutak/diplomski-radovi/stilistika-stripa/144-1-sto-je-strip

(3) https://plainsmanpress.com/2017/11/16/comic-culture-impact-of-comics-apparent-in-society/

(4) Draginčić, Slavko, *Strip u Hrvatskoj, Od ilustriranih priča do „Treće Generacije“*, str. 5-19. u: Krulčić, Veljko, *Hrvatski poslijeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984.

(4) http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/mali-ivic/ (4)

(5) http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/osvrt-na-razdoblje-1920-1940/

(6) Istorijski poduhvat „Politike“, str. 21-24, u: Draginčić, Slavko, Zupan, Zdravko, *Istorija Jugoslovenskog stripa*, Forum-Marketprint, Novi Sad, 1986.

(7) Munitić, Ranko, *Strip, deveta umjetnost*, Art 9, Zagreb, 2010., str. 114.

(8) Istorijski poduhvat „Politike“, str. 21-24, u: Draginčić, Slavko, Zupan, Zdravko, *Istorija Jugoslovenskog stripa*, Forum-Marketprint, Novi Sad, 1986.

(9) Draginčić, Slavko, *Strip u Hrvatskoj, Od ilustriranih priča do „Treće Generacije“*, str. 5-19. u: Krulčić, Veljko, *Hrvatski poslijeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984., str. 6-8

(10) http://www.stripforum.hr/leksikon/magazin/zabavnik-1943-1945-44/

(11) Aljinović, Rudi, *Kronika jednog preuranjenog starta* u: Strip revija, br, 2, prosinac, 2009, glavni i odgovorni urednik: Mladen Novakovic, nakladnik: Stripforum, Zagreb, str. 107

(12) Macan, Darko, *Ideološko istrebljivanje korova* u: Strip revija, br, 2, prosinac 2009, glavni i odgovorni urednik: Mladen Novakovic, nakladnik: Stripforum, Zagreb, str. 112-120

(13) Draginčić, Slavko, *Strip u Hrvatskoj, Od ilustriranih priča do „Treće generacije“*, 5- 19, u: Krulčić, Veljko, *Hrvatski poslijeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984, str.12

(14) http://www.stripforum.hr/leksikon/magazin/plavi-vjesnik/#

(15) Draginčić, Slavko, *Strip u Hrvatskoj, Od ilustriranih priča do „Treće generacije“,* 5- 19, u: Krulčić, Veljko, *Hrvatski poslijeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984, str.12

(16) http://www.ljudmila.org/stripcore/burek/croatia.htm

(17) Draginčić, Slavko, *Strip u Hrvatskoj, Od ilustriranih priča do „Treće generacije“,* 5- 19, u: Krulčić, Veljko, *Hrvatski poslijeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984, str.17

(18) Članak „Autorski strip Zagrebačke škole“ objavljen je 1973. godine na Trećem programu Radio Zagreba, splitskom časopisu „Mogućnosti“ 1973. godine i u beogradskom časopisu „Kultura“, br. 28, 1975. godine.

(19) https://www.stripovi.com/index.asp?page=column-view&ColumnID=46

(20) https://www.stripovi.com/index.asp?page=column-view&ColumnID=46

(21) https://en.wikipedia.org/wiki/Les_Humano%C3%AFdes_Associ%C3%A9s

(22) https://www.stripovi.com/index.asp?page=column-view&ColumnID=57

(23) Vidi: Đukanović, Zoran, *Ležernost saživljenog eklekticizma*, objavljeno u: „Moment” br. 3-4, Beograd, studeni, 1985, https://www.stripovi.com/index.asp?page=column-view&ColumnID=57

(24) Vidi: Mišak, Krešimir, *Fanzinske godine (1993-98) - 1 deo* u: Strip vesti, br. 165, god., IV, travanj 2002, http://www.stripvesti.com/arhiva/sv-165.htm#fanzinske

(25) Vidi: intervju s Vjekoslavom Đanišem, „Plod ljubavi prema stripu“, razgovor vodio:Tomislav Čegir, https://www.matica.hr/vijenac/498/Plod%20ljubavi%20prema%20stripu/

(26) Macan, Darko, CROmics – *A Horror Story Told With Fondness*, http://www.ljudmila.org/stripcore/burek/croatia.htm

(27) https://komikaze.hr/wiki/o-projektu/

(28) http://planb.hr/digitalna-umjetnost-izgleda-stanje-stvari-hrvatskoj/

(29) http://planb.hr/digitalna-umjetnost-izgleda-stanje-stvari-hrvatskoj/

(30) https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-2000-2010

(31) https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-2000-2010

IX. Popis slika:

Slika 1 – Thomas Rowlandson – prve instalacije stripahttps://www.pinterest.com/pin/422775483741149669/

Slika 2 – Jonny Craig, naslovnica stripa „Crime, Suspen Stories“

https://jacks-attic.com/2012/08/01/crime-suspenstories-22-the-most-infamous-comic-book-cover-of-all-time/

Slika 3 – Naslovnica stripa Kapetan Amerika, prvo izdanje

https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America

Slika 4 – Rad Andyja Warhola na računalu Commodore Amiga

https://www.designboom.com/art/unseen-artworks-andy-warhol-floppy-disk-04-25-2014/

Slika 5 – Horse Age Cover

Slika 6 – Prikaz osmišljene vrste konja, njihove značajke, hijerarhija i način života

Slika 7 – Prikaz jednoga od glavnih likova iz priče

Slika 8 – Prikaz ilustracija i fosila pravih prethistorijskih u stripu

Slika 9 – Primjer izrade digitalnog storyboarda za jednu scenu

Slika 10 – Primjer izrade storyboarda na papiru

Slika 11 – Skica izrade jedne stranice stripa

Slika 12 – Primjer dodavanja flat boje na jedan kvadrat

Slika 13 – Izgled završenog kvadrata sa finalnom bojom, lineartom i efektima

Slika 14 – Izgled završenog kvadrata prije i nakon dodavanja teksta

Slika 15 – Završni izgled stranice stripa prije objave na platforme

Slike 16 i 17 – prikaz objavljenih detalja za strip na stranici Deviantart

Prilozi

CD:

1) Objedinjeni PDF dokument seminarskog dijela rada sa naslovnicom, sažetkom (hrv i eng), ključnim riječima (hrv i eng), scan prijave zadatka Završnog rada, scan potpisane Izjave o autorstvu i suglasnosti za javnu objavu, prilozima i navedenom literaturom
2) Praktični dio Završnog rada, strip Horse Age

Sveučilište
Sjever

SVEUČILIŠTE
SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, LUCIJA PAVIČIĆ *(ime i prezime)* pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom AUTORSKI STRIP: HORSE AGE *(upisati naslov)* te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Lucija Pavičić
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnost i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, LUCIJA PAVIČIĆ *(ime i prezime)* neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom AUTORSKI STRIP: HORSE AGE *(upisati naslov)* čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Lucija Pavičić
(vlastoručni potpis)