

# Slijed snova

---

**Međugorac, Josipa**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2022**

*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:251:091304>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-09-24**



*Repository / Repozitorij:*

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



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

JOSIPA MEĐUGORAC

## **SLIJED SNOVA**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:  
Doc. art. Dubravko Mataković

U Osijeku, 2022. godine

## SAŽETAK

Diplomski rad *Slijed snova* je hrvatski strip koji prati slučajnosti u kojima se pronađu dvije mačke, istovremeno isprepliće proces nastanka stripa s pričom likova. Drugi, pismeni dio rada opisuje kratku povijest stripa, pokušavajući povući paralele između rada i utjecaja koji su doprinijeli njegovom izradom. Cilj je shvaćanje procesa izrade jednog stripa i koliko ono truda i kreativnosti iziskuje.

Ključne riječi: strip, Hrvatski strip, tabla

## SUMMARY

Graduate thesis *Dream sequence* is a comic book that explores spontaneous coincidences that two cats find themselves in, while capturing and intertwining the process of drawing the comic along with their story. The second, written part of the work focuses on the history of comic books, trying to draw parallels between the work and the influences that contributed to its creation. The goal of this thesis is to understand the process of making a comic and how much effort and creativity it requires.

Keywords: comic, croatian comic, comic panel

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

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja JOSIPA MEĐUGORAC potvrđujem da je moj DIPLOMSKI rad  
pod naslovom SLIJED SNOVA  
diplomski/završni

te mentorstvom Doc. art. DUBRAVKA MATAKOVIĆA

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, 13.09.2022.

Potpis

## SADRŽAJ:

1. UVOD .....	1
2. POVIJEST STRIPA .....	2
2.1. EUROPSKI STRIP .....	2
2.2. AMERIČKI STRIP .....	4
2.3. JAPANSKI STRIP .....	6
2.4. HRVATSKI STRIP .....	8
3. INSPRIACIJA .....	10
3.1. STRIPOVI .....	10
3.2. FILMOVI I OSTALI MEDIJI .....	11
4. IZVEDBA RADA .....	12
4.1. PROCES .....	12
4.2. PRIČA .....	13
4.3. KONCEPTI I IZRADA .....	14
4.4. ANALIZA .....	15
5. ZAKLJUČAK .....	16
6. POPIS SLIKA .....	17
7. LITERATURA .....	18

## 1. UVOD

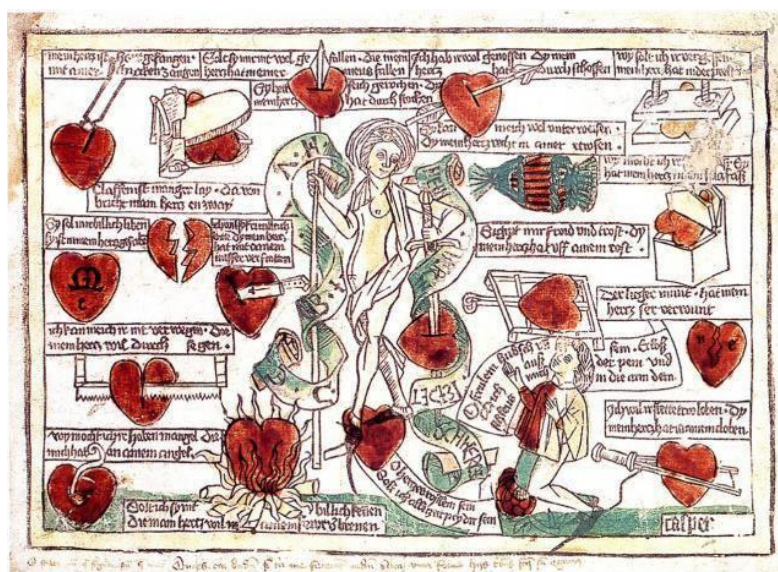
Najjednostavnija definicija stripa jest slijed crteža koji obično prikazuju nekakvu priču, uz koje stoji tekst koji se većinom nalazi u oblačićima. Uz animirane filmove strip je jedan od umjetničkih izričaja koji je kompleksan u samoj izvedbi, jer se dodaje element teksta i same naracije. Osim spoja teksta i slike, ovisno o veličini stripa tu je i kontinuitet, izgled samih likova i tema koje moraju biti dosljedne od table do table. Zahtjevnost tog zadatka me je zaintrigirala i dovela do mojeg odabira teme diplomskog rada.

*Strip Slijed snova* sastoji se od 70 strip tabli. Radnja prati avanture dva gusara koji se suoče s postojanjem bogova i putovanjem kroz vrijeme, te svojim zajedničkim radom i prijateljstvima dođu do krajnjeg cilja. Ovim stripom htjela sam prikazati vlastiti pokušaj nečega novoga, moj dosadašnji doticaj s izradom stripova bio je minimalan, veliki dio mog znanja vezano za stvaranje priča, određivanje kadrova i odnosa teksta i slike dolazi od raznih igranih i animiranih filmova koje sam do sada gledala. Postupak osmišljavanja teksta i priče bio je najzahtjevniji pothvat, koristeći se postojećim referencama koje su uzete iz popularnih medija koje sam gledala i čitala tijekom godina, te kombiniranjem raznih ideja u jednu priču.

## 2. POVIJEST STRIPA

### 2.1. EUROPSKI STRIP

Sami početci stripa su neodređeni, počevši u raznim dijelovima svijeta u isto vrijeme, te se točan početak ne može odrediti. Spoj slika i teksta pojavljuje se u raznim religijskim radovima već u europskom srednjem vijeku, drvorez Caspara od Regensburga "*My Heart Doth Smart*" iz 1485. godine koji satirično prikazuje svoje srce kako je mučeno na razne načine, te uz svaku sličicu imamo popratni tekst kao pojašnjenje.



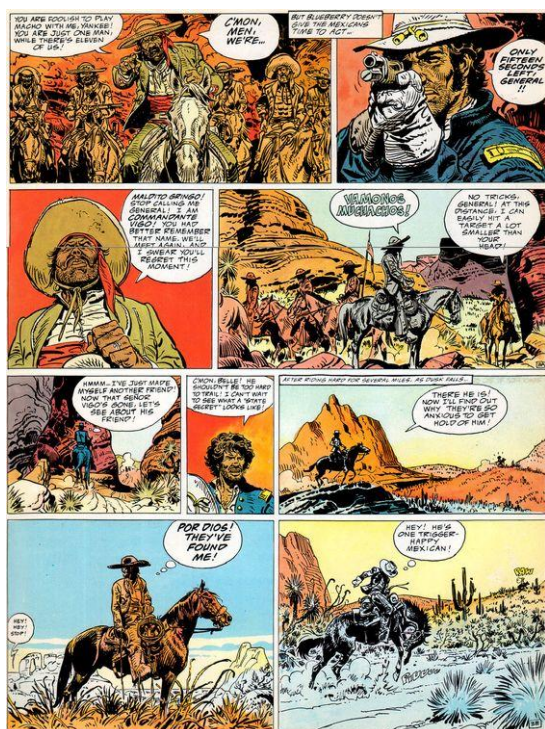
Slika 1: Caspar Regensburg, "*My Heart Doth Smart*", 1485.

Takve narativne priče, imale su jednu pozadinu, radnja se odvijala u nekoliko smjerova i imale su obično broj ili slova kako bi se mogao povezati tekst sa slikama. U Italiji u 16. stoljeću pojavio se moderan fenomen zvan karikatura, satirični crtež koji ismijava ljudski izgled sa svojim preuveličavanjem i uspoređivanjem sa životinjama. Jedan od više primjera grotesknog stila karikature je satirična alegorija Albrechta Dürera "*Ship of Fools*" iz 1494. godine.

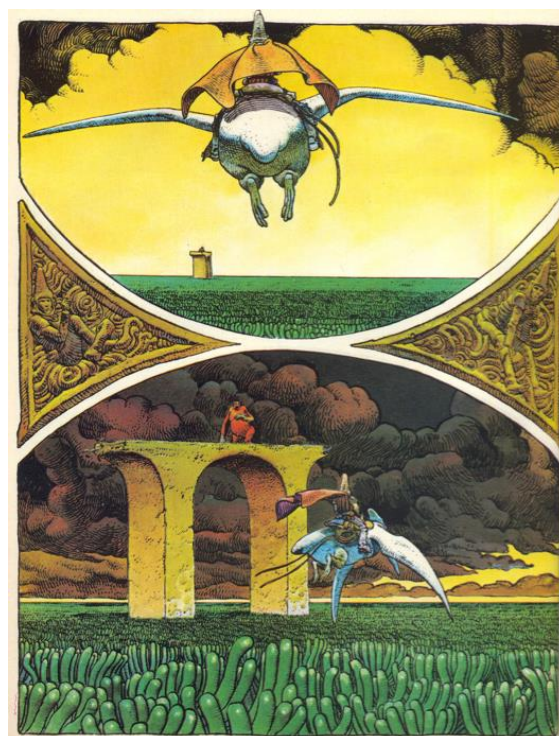
U 18. stoljeću u Britaniji umjetnik William Hogarth koristio je novi način grafičke naracije, povezivanjem trenutaka na dramatičan način, svaka zasebna slika prikazivala je jednu scenu. Prvi moderan format stripa stvorio je švicarski učitelj Rodolphe Topffer. Umjesto jedne slike po papiru, koristio ih je više, te su bile razdvojene, osim toga mijenjao bi veličinu slika kako bi prikazao drugačiji vremenski tok priče. Sredinom 19. stoljeća Heinrich Hoffman objavljuje zbirku dječje poezije "*Der Struwwelpeter*" 1845. godine u kojoj stavlja veći fokus

na likove i akciju. Osim Hoffmana, Wilhelm Busch također objavljuje popularnu priču "Max and Moritz" 1865. godine u kojoj su glavni likovi bili dvojica zločestih dječaka.

Pojavom satiričkih časopisa kao što su *Punch Magazin* 1841. godine, *Funny Folks* 1874. godine i drugih, počelo je korištenje likova kao način promocije i reklamiranja. Najpoznatiji od takvih likova je "Ally Sloper" 1867. godine kojeg su izmislili Charles H. Ross i Marie Duval za časopis *Judy*. Francuski časopis *Le Journal de Mickey* iz 1934. godine također je koristio popularnost američkog lika Mickey Mousa za privlačenje veće publike. Mnogstvo drugih francusko-belgijskih časopisa kao što je *Le Journal de Tintin* iz 1946. godine i *Pilote* iz 1959. godine u kojem su se pojavili stripovi kao što su "Asterix" René Goscinnyja i Albert Uderzoa i "Blueberry" Jean-Michel Charliera i Jean Girauda. Također nastanak alternativnih časopisa kao što je francuski *Métal Hurlant* s antologijskim pričama, horor i znanstveno-fantastičnih temama. Kreator časopisa je Jean Giraud koji je jedan od utjecajnijih strip umjetnika, sa stripovima kao što su "Blueberry" iz 1963. godine i "Arzach" iz 1975. godine.



Slika 2: Jean Giraud, "Blueberry", 1963.

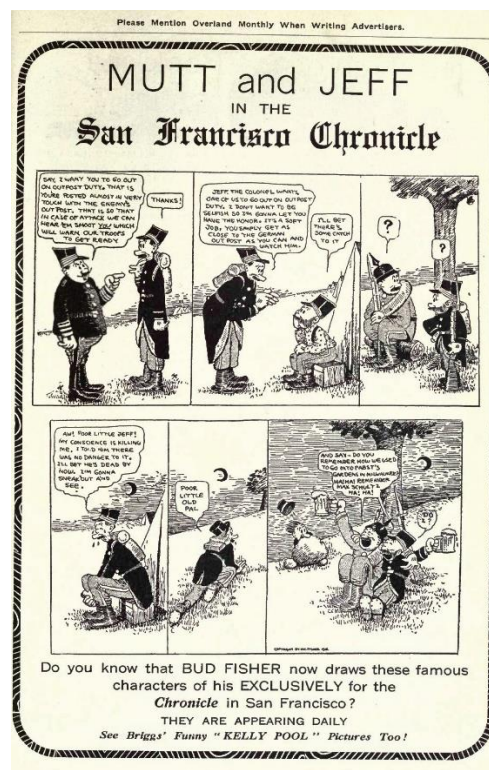
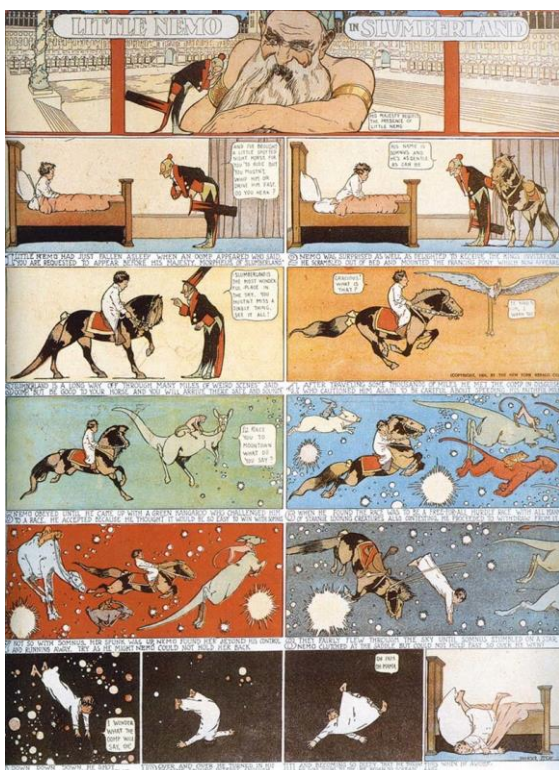


Slika 3: Jean Giraud, "Arzach", 1963.



## 2.2. AMERIČKI STRIP

Pojavom mnoštva imitatora *Punch* časopisa, nastala je veća konkurencija među publikacijama, te je s tim došao prijelaz s humorističnih na političke i društvene teme. Korištenje balončića u kojima je smješten tekst prvi put vidimo u stripu Richarda Felton Outcaulta "*Yellow Kid*" iz 1895. godine, objavljen u *New York Worldu* i *New York Journalu*. Korištenje tog novog formata omogućilo je nastanak radova kao što su Rudolph Dirksov "*Katzenjammer Kids*" 1897. godine, koji je bio hit među čitateljima. Osim navedenih jedan od ranijih poznatih stripova je Winsor McCayev "*Little nemo in Slumberland*" iz 1905. godine, objavljan u *New York Herald*. Stripovi su postajali više fokusirani na detaljnost likova i akcije, stoga su pojednostavljene pozadine u stripovima postale zastupljenije, osim toga stripovi se počinju objavljivati u dnevnim novinama.



Slika 4: Winsor M., "*Little nemo in Slumberland*", 1905. Slika 5: Harry Fisherov, "*Mutt and Jeff*", 1907.

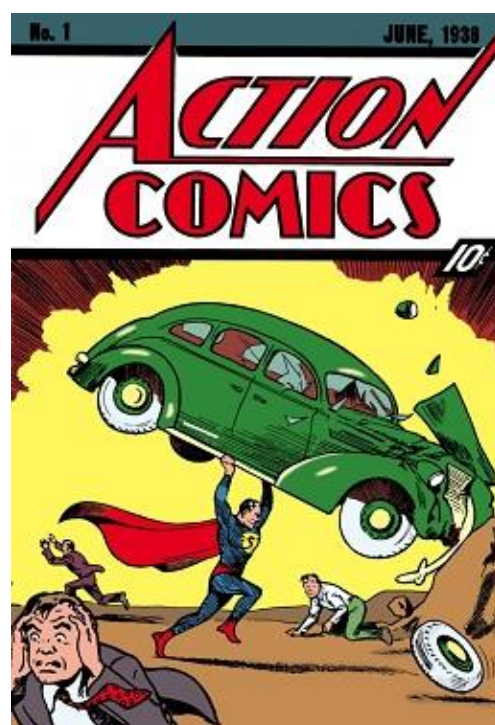
Novine bi također zahtijevale ilustriranje sportskih događaja zbog nedovoljno brzih kamera u tadašnje vrijeme, Harry Conway Fisherov "*Mutt and Jeff*" iz 1907. godine originalno je napravljen za sportski dio novina San Francisco Chronicle. Fisher je popularizirao prikaz stripa preko cijele stranice u novinama, koji je do tada zauzimao samo jedan mali dio. Novinski stripovi postali su oblik obiteljske zabave, "*The Gumps*" iz 1917. godine Sidney Smitha bio je jedan od obiteljski orijentiranih stripova, s mnoštvom više likova nego što je viđeno u

prijašnjim stripovima. Rasteća popularnost takvih stripova inspirirala je radove kao *"Bringing up Father"* iz 1913. godine Gorge McManusa i *"Krazy Kat"* iz 1913. godine Gorge Herrimana.

20. stoljeće donijelo je pojavu superjunaka u Američkim stripovima, koji više nisu bili ograničeni s jednom stranicom omogućujući više eksperimentiranja i akcije. Charles Kahles je među prvima koji prikazuje heroja u svom stripu *"Hairbreadth Harry"*, imamo također *"Tarzan"* iz 1929. godine Edgar Rice Burroughsa i Hal Fostera, *"Dick Tracy"* iz 1931. godine Chester Goulda, *"Mandrake the Magician"* iz 1934. godine Lee Falka i *"The Phantom"* iz 1936. godine Phil Davisona. Pojava *Supermena* kojeg su kreirali Joe Shuster i Jerry Siegel 1938. godine u *Action Comicsu*, nagovijestilo je budući tok i izgled superheroja koje danas poznajemo. Detective comics objavljuje *"The Batman"* 1939. godine Bob Kanea i Bill Fingeea, također strip *"Wonder woman"* iz 1941. godine William Moulton Marstona i njegove žene Elizabeth Holloway Marston. Početkom drugog svjetskog rata stripove su redovito čitali američki vojnici, što je rezultiralo ozbiljnijim, ratnim temama koje su preplavile tržište stripa. Fokusravajući se na Korejski rat, anti-komunističke teme i Drugi svjetski rat. Ratni stripovi objavljuvani tada bili su *"Sgt. Rock"* iz 1959. godine Joe Kuberta i *"The Haunted Tank"* iz 1961. godine Ross Heatha. Osim ratnih tema javljaju se romantične i kriminalističke teme kao strip *"Crime does not Pay"* iz 1955. godine Charles Biroa i Bob Wooda, horror stripovi su također postali zastupljeniji s *"Adventures into the Unknown"* iz 1967. godine. Marvel Comics pod vodstvom Stan Leeja objavljivalo je mnoštvo superherojskih priča kao što je *"Fantastic Four"* iz 1961. godine Jack Kirbyja, dominirajući svijetom u tom žanru pa čak i do dan danas.



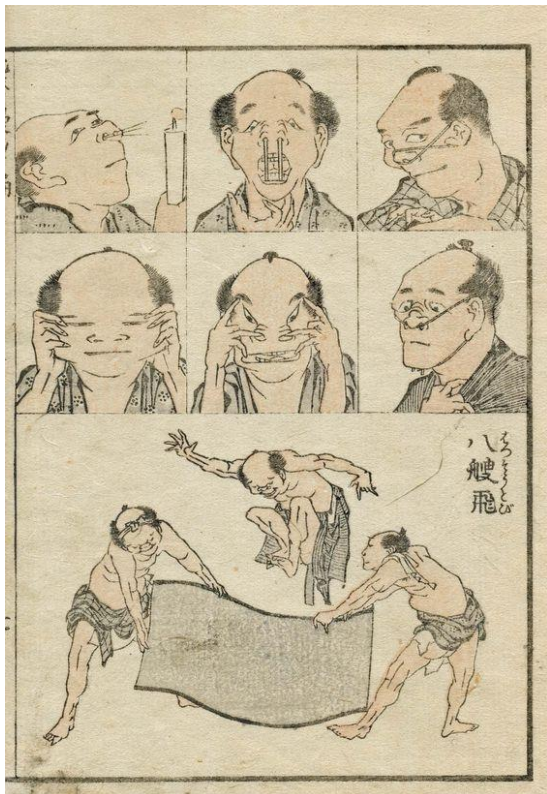
Slika 6: Gorge M., "Bringing up Father", 1913.



Slika 7: Prvo izdanje Action comicsa, 1938.

## 2.3. JAPANSKI STRIP

Popularnost otiskivanja u Nara period u Japanu, omogućio je razvoj japanske naracije koji je prikazan na oslikanom svitku zvanim emaki, jedan od ranijih primjera je "*The tale of Genji*" iz 11. stoljeća od Murasaki Shikibu. Kratki opis priče nalazio se na početku i kraju svitka, s vrlo malo teksta između samih ilustracija. Toba Sōjō svojim satiričnim otiscima "*Chōjū-jinbutsu-giga*" iz 12. stoljeća, prikazuje životinje kako se ponašaju kao budistički svećenici, nazim za takve otiske dobilo je ime toba-e po umjetniku. U Endo periodu početkom 18. stoljeća karikature su postajale sve popularnije, zbog tog počele su se prodavati kolekcije karikatura. Riječ *manga* dolazi od kineske riječi *manhwa*. Katsushika Hokusai, popularizirao je samu riječ *manga*. Naime prva manga nije sadržavala tekstualni dio, tek se u 20. stoljeću počela koristiti kao riječ za japanski strip. Hokusai je objavio svoju mangu 1814. godine, sadržavala je umjetnikove studije i karikature, njena namjena je bila pomoći mladim umjetnicima u obliku referenca koje mogu koristiti. Nakon propadanja šogunata u Japanu 1867. godine počela je japanska modernizacija. Utjecaj zapadnjačkih karikatura i satiričnih prikaza, potaknuo je daljnji razvoj japanske kulture stripa.



Slika 8: Katsushika Hokusai,  
"*Hokusai Manga*", 1814.



Slika 9: Rakuten Kitazawa  
"*Tagosaku to Mokubé no Tokyo*", 1902.

1920-tih počelo je korištenje riječi manga kao opis japanskih stripova, najraniji serijski manga strip objavio je Rakuten Kitazawa. Neki od njegovih radova su *"Tagosaku to Mokubé no Tokyo"* iz 1902. godine te je također smatran jedan od utemeljitelja moderne mänge. Prateći trendove zapadnog svijeta mänge su prvobitno bile orijentirane dječjoj publici. Tadašnji dječji časopisi sadržavali su stripove sa serijskim izdanjima, jedan od njih je *"Black Stray"* od Suihō Tagawa iz 1931. godine.

Zbog rata na Pacifiku izdavanje tiskanih publikacija je pala, poslijeratno stanje Japana obilježilo je porast posuđivanja manga zbog manjka novaca. Nastanak žanra gekiga koji je imao nekoliko varijacija – kriminalistički, avanturistički i horror, obilježio je prelazak s dječje tematike i izgleda, u puno detaljniji i ozbiljniji stil koji je bio za odraslu publiku. Pionir gekiga stila bio je Shirato Sanpei *"Secret Martial arts of the ninja"*. Pojavom alternativne mänge umjetnici su se bavili mračnijim temama kao što su siromaštvo, prostitucija i abortusi. Prvi umjetnik zaslužan za razvoj ovog žanra je Yoshihiro Tatsumi koji u tjednom časopisu Gekiga Young 1969. godine objavljuje svoje kratke mänge, kolekcija objavljujvana u Gekiga Young je *"The Push Man and Other Stories"*. Osamu Tezuka takozvani otac mänge, imao je impresivan opus iza sebe, prva manga koju je objavio bila je avantura *"New Treasure Island"* iz 1947. godine. Osim nje također je napravio popularni *"The Mighty Atom"* iz 1952. godine takozvani *"Astroboy"*. Kasnije prelazeći na animaciju, osnovao je vlastiti studio koji je animirao strip *"The Mighty Atom"*, *"Kimba the White lion"*.



Slika 10: Kentaro Miura, *"Berserk"*, 1989.



Slika 11: Yoshiyuki Sadamoto, *"Akira"*, 1988.

Tezuka je svojom mangom "*Princess Knight*" iz 1953. godine prvi uveo žanr shōjo manga takozvane mange za cure. Mange su se nastavile razvijati s mnoštvom drugačijih žanrova od romantičnih, pornografskih, znanstveno fantastičnih, te dobnim i spolnim skupinama kao što su shōnen manga za dječake, seinen za mlađe muškarce, seijin za odrasle muškarce, a shōjo za djevojke. Među klasicima danas imamo "*Neon Genesis Evangelion*" iz 1995. godine od Yoshiyuki Sadamoto, te "*Akira*" iz 1988. godine Katsuhiro Otomo, "*Dragon Ball*" iz 1984. Akira Toriyamae, "*JoJo's Bizarre Adventure*" iz 1987. godine Hirohiko Arakia, "*Berserk*" iz 1989. godine Kentaro Miura, "*Fullmetal Alchemist*" Hiromu Arakawa, "*Death Note*" iz 2003. godine Tsugumi Ohba i Takeshi Obata.

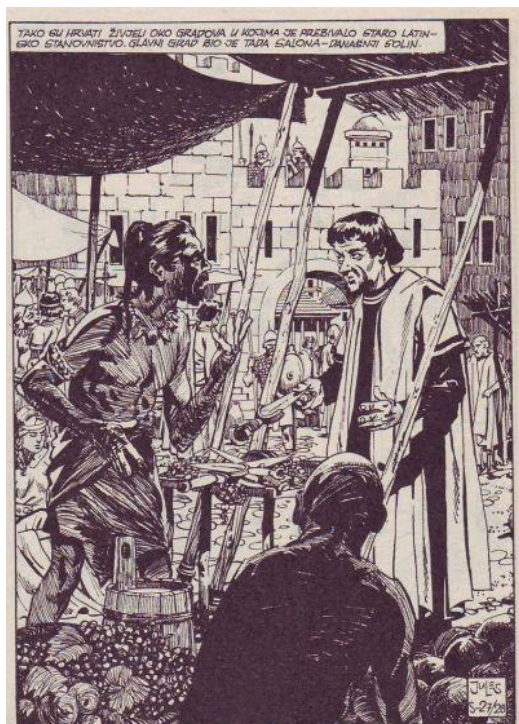
## 2.4. HRVATSKI STRIP

Strip se u Hrvatskoj pojavljuje u 20. stoljeću, pojavom karikature i satiričnih novina po uzoru na zapadne države. U satiričnom časopisu *Koprive* koji se pojavljuje 1906. godine, okupljaju se mnogi umjetnici karikature i satiričkih ilustracija. Jedan od tih umjetnika je bio Sergej Mironovič Golobčenk koji je 1925. godine objavio strip za djecu "*Maks I Maksić*", koji se sastojao od 6 slika. Prvim hrvatskim stripom s kompleksijom temom i likovima smatra se "*Vjerenica mača*" Andrije Maurovića i Krešimira Kovačića, koji 1935. godine izlazi u dnevniku *Novosti*. Osim toga Maurović radi stripove "*Podzemna carica*", "*Sablasi zelenih močvara*" i "*Seoba Hrvata*" s Franjom Fuisom. Također s Fuisom, Maurović izdaje časopis *Mickey strip* 1938. godine. U isto vrijeme braća Neugebauer objavljivali su u *Mickey stripu*, a najpoznatiji strip im je bio "*Patuljak Nosko*", objavljen u časopisu *Zabavnik* iz 1943. godine. Osim toga također su imali stripove "*Mali Muk*" i "*Gladni kralj*".

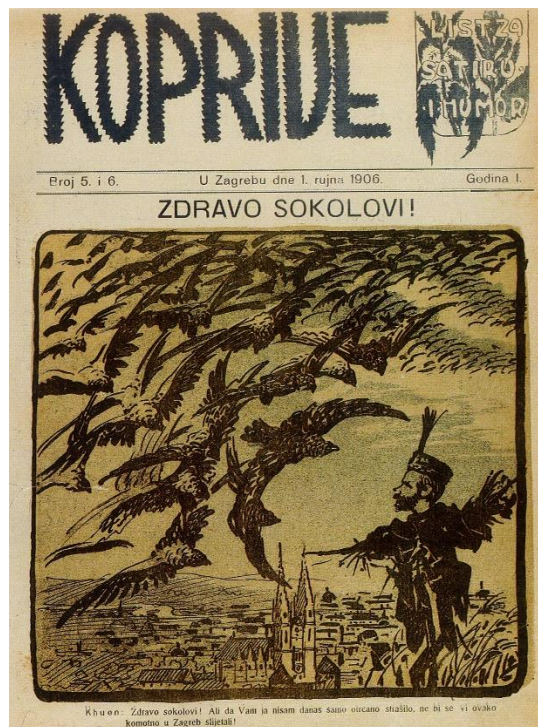
U časopisima se 1945. godine pojavljivalo mnoštvo drugih umjetnika kao što su Ferdo Bis s "*Tajna dvora Balmor*", "*Kurir Oregona*", "*Blago cara Solomona*", Ivo Kušanić i Albert Kinert s "*Crvena kuga*" i "*Tomislav*".

Pedesetih godina u časopisu *Plavi vjesnik* mnoštvo autora izdaje stripove, pronalazimo strip *Waltera Neugebauera* "*Zakopano blago*", također Zdenka Svirčića "*Gusari na Atlantiku*", Borivoja Dovnikovića "*Afrička ogrlica*", Julija Radilovića Julesa "*Kroz minula stoljeća*", Vladimira Delača "*Marina*",

Borivoja Dovnikovića "*Mendo Mendović*", Ismeta Voljevice "*Grga*", Ota Reisingera "*Štefekove pustolovine*", Frane Gotovca "*Crni biser*", Ivica Bednjaneća "*Barun Trenk*".



Slika 12: Julije R. I Zvonimir F.  
 "*Kroz minula stoljeća*", 1956.



Slika 13: List *Kopriove*, 1906.

Krajem sedamdesetih godina osnovana je grupa *Novi Kvadrat* u časopisu *Polet*. U grupi su bili Mirko Ilić, Igor Kordej, Krešimir Zimonić koji je napravi strip "*Zlatka*", naknadno se priključilo više umjetnika, kao što su Radovan Devlić koji je objavio stripove "*Huljice*" i "*Machu Piccu*". Također su u grupi bili, Ninoslav Kunc s radom "*Sjena*", Joško Marušić i drugi. Osamdesetih godina se pojavljuje mnoštvo novih stripova i umjetnika, kao što su Darko Macan s "*Borovnica*" iz 1992. godine, Dubravko Mataković kreirajući lik "*Protman*", Željko Lordanić s "*Otok s blagom*", i mnogo drugih.

Rastuće tržište stripa mnoge je umjetnike odvela na strano tržište, najviše na Američkom i Francuskom. Samo neki od tih umjetnika s iznimnim uspjehom kao što su Igor Kordej s radovima za *Marvel* i *Detective Comics*, Edvin Biuković crtajući "*Star Wars: The Last Command*", također tu su Goran Sudžuka i Esad Ribić.

### 3. INSPRIRACIJA

#### 3.1. STRIPOVI

Utjecaj stripova, najviše vizualnog djela stripa naročito se odrazio na moj općeniti stil crteža. Stripovi koji odskaku po svome vizualnom identitetu ili načinu komuniciranja svoje priče ostavili su upečatljiv dojam na mene. Iako vrlo drugačiji strip od *Marvel* stripova na koje smo navikli, svojim stilom iznenađujući, "*Ruins*" iz 1995. godine koji je napisao Warren Ellis i nacrtali Terese Nielsen i Cliff Nielsen, prikazuje distopijsku verziju Marvelovog svijeta, surovu realnost i mračne sudbine superheroja koje nikada ne vidimo u takvim okolnostima. Također umjetnik Jean Giraud bolje poznat kao *Moebius* svojom paletom boja i linijskim crtežom dočarava razne svjetove, te ima vrlo specifičan i prepoznatljiv stil koji je mnoge umjetnike inspirirao. Jedna od izravnih utjecaja za jednu tablu stripa *Slijed Snova* bio je umjetnik Junji Ito, koji svojim horor mangama, i napetim prijelazima stvara tjeskobu čitatelju.



Slika 14: *Slijed Snova*, 42. stranica



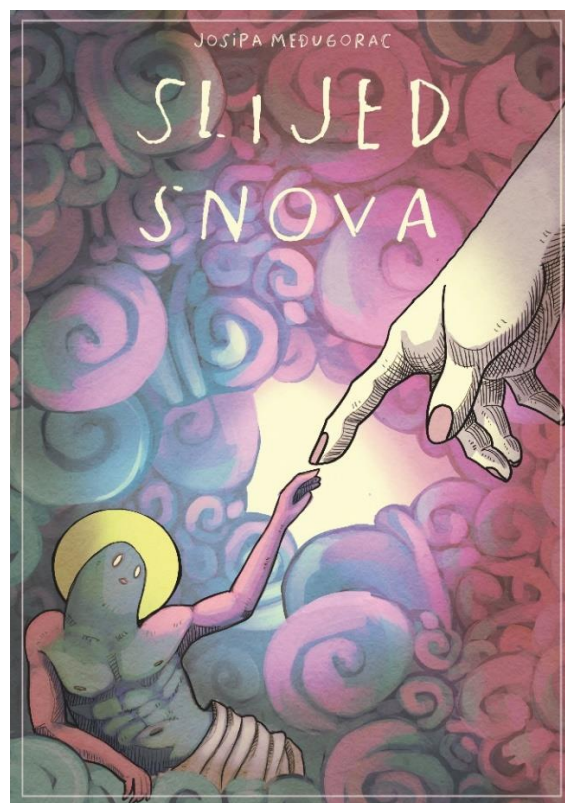
Slika 15: Junji I., "*Secret of the Haunted Mansion*", 2007.

### 3.2. FILMOVI I OSTALI MEDIJI

Osim stripova, veliki odraz su imali i ostali mediji, naročito animirani filmovi, kao što su filmovi Satoshi Kona, među najpoznatijima "*Paprika*" iz 2006. godine i "*Perfect blue*" iz 1997. godine. Satoshi Kon kroz svoje filmove prožima vrlo interesantne koncepte i ideje vezano za svijet snova, koristi karakteristike medija u svoju korist, brišući granicu između fantastike i stvarnosti. Također filmovi Hayao Miyazakija u kojima je često pridodavanje ljudskih osobina životinjama i predmetima, što vidimo u filmovima kao "*Porco Rosso*" iz 1992. godine i "*Spirited Away*" iz 2001. godine. Svojom humorom i temama o svemiru animirana serija "*Rick and Morty*" iz 2013. godine te sitcom kao što je "*The Office*" iz 2005. godine su mi dali povoda za korištenje humora u svome stripu. Crtana serija "*Spužva Bob*" iz 1999. godine sa svojim realističnim detaljnim jednosekundnim ubacivanjem slika u vrlo stiliziranom crtiću dodavalo je dozu odraslog humora u dječjem crtiću te me je inspiriralo za jednaki pothvat u mojem stripu. Freska Michelangela "*Kreacija Adama*" iz 1512. godine izravno je inspirirala naslovnicu stripa *Slijed Snova*.



Slika 16: Satoshi K., "*Paprika*", 2006.



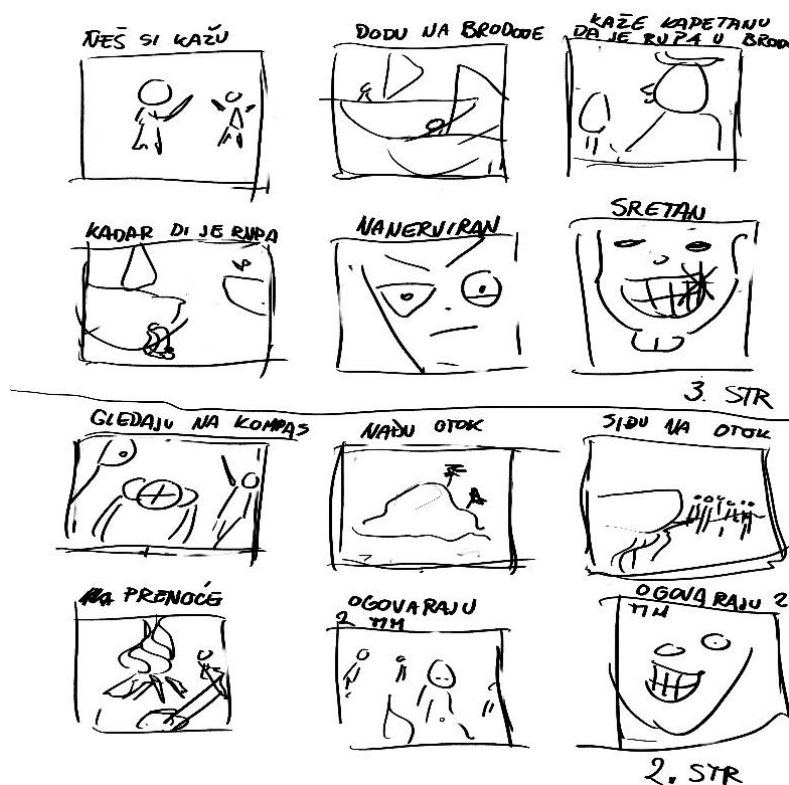
Slika 17: *Slijed Snova*, naslovna stranica



## 4. IZVEDBA RADA

### 4.1. PROCES

Realistični stil crtanja u svojim dosadašnjim radovima zamijenila sam stiliziranim dječjim stilom. Nastojati se odvojiti što više od svojih prijašnjih radova koji su bili autoportreti, te tako si dati novi izazov. Prvobitno su nastale okvirne skice samih kadrova, koji su po uzoru na rani strip većinom svi bili iste veličine, dodavači dječji štih stripu. Cijeli strip napravljen je u programima Krita i Photoshop, koristeći se grafičkim tabletom. Riješen je u skicama pa potom linijski i koloristično. Nakon toga postavljeni su balončići i tekst. Uz strip izrađena je i naslovnica.



Slika 18: Skice kadrova *Slijeda snova*

## 4.2. PRIČA

Nastanak priče stripa je kao i on bila vrlo spontana. Priča je krenula od vrlo jednostavnog koncepta gusarske potrage za blagom i običnim rivalstvom, no kako je vrijeme prolazilo radeći strip iz te priče proizašle su kompleksnija pitanja o postojanju, putovanju kroz vrijeme, slučajnostima i religiji.

Početak stripa nas ubacuje u ključan trenutak u priči koji pokreće cijelu radnju, gdje dva gusara u kafiću pronalaze kartu koja je ispala iz pojasa velike crne mačke, te je pokidaju po pola u svojoj svađi. Posvađani, svaki odluči da će on prvi prije drugoga pronaći bago. Na putu upadnu u nevolje sa sirenama, potom se u oluji zabiju jedan u drugog s brodom, zatim ih proguta velika zelena hobotnica. U ovom trenutku u priči likovi su suočeni s ogromnom rukom koja crta stranicu stripa u kojoj se oni nalaze, misleći da je bog ili nekakvo stvorenje. Preplašeni počnu trčati, dok ruka distorzira boje i prostor oko njih, te im crta blago koje su tražili svo vrijeme.

Nakon toga smo prebačeni u potpuno novi svijet, s dva nova lika i vidimo da je jedan od njih crta strip. Ovaj trenutak u stripu prikazuje moju unutarnju dilemu i disatisfakciju s dosadašnjim stranicama i pričom, te zbog toga priča se nastavlja s novim glavnim likom. Također upoznajemo misterioznu bijelu mačku u kimonu. Mačka nam objašnjava kako traži glavnog lika i da je došla iz budućnosti da zaustavi nastanak zlog vladara. Saznajemo da se glavni lik spominje u proročanstvu kao spasitelj svijeta i kako je sve počelo od karte. Potom mačka otvora portal, koji ih dovodi do početka svega.

Naš glavni lik se budi i prepoznaje kafić sa početka stripa. Nakon toga glavni lik i mačka pokušavaju doći do karte kako bi spriječili nastanak cijele ove priče koja je uzrokovala zlog vladara i rat. Vidimo iste radnje sa početka stripa, no iz druge perspektive. Naposljetku likovi se nađu u špilji gdje ruka ubije mačku. Glavni lik potom napada ruku kidajući cijelu stranicu stripa. Svi padaju u nepoznati svijet gdje vidimo bezbroj tabli i likova, naznačujući sve moguće kombinacije i varijacije glavnog lika. Ruka ga podiže i skupa s njim povlači sve ostale varijacije. Likovi se omotaju oko ruke, koja od pritiska pukne, ostavši samo tamnu pozadinu na kraju.

### 4.3. KONCEPT

Počevši od izgleda, prvo na redu je bilo kreiranje konceptualnih crteža za glavne likove i njihove posade, te zapisivanjem njihovih osobina. Osmišljavajući likove, inspiracija za njihove osobine i karakteristike bile su mi vlastite mačke i njihovi međusobni odnosi.



Slika 19: Koncept likova

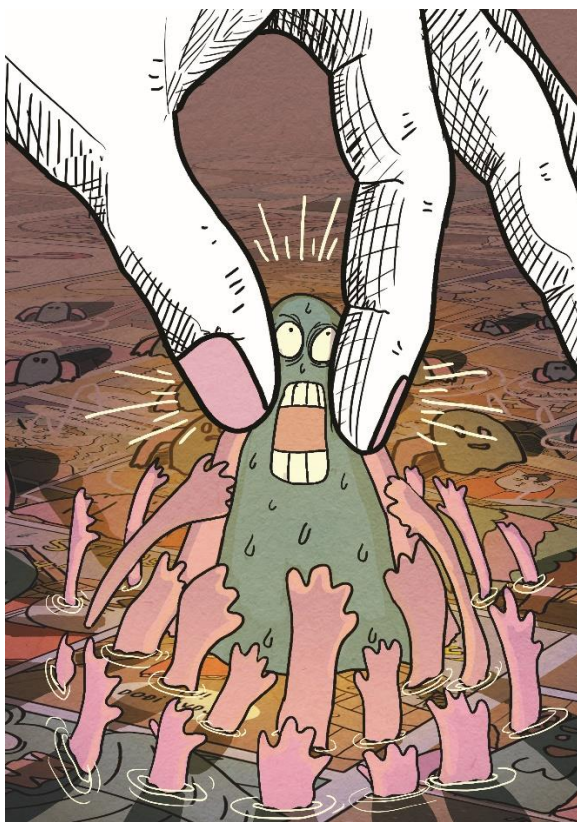


Slika 20: Koncept likova

U stripu se pojavljuje lik *Ruke*, koja predstavlja autorovu ruku, na neki način sam htjela da samo crtanje stripa postane dio priče likova. Ruka odskače jer je riješena nešto realističnije od likova, tako sam htjela stvoriti kontrast između ta dva svijeta. Također scene "proročanstva" koje se nalaze od 29. do 32. stranice izgledom se razlikuju od ostatka ujedno da naznače nekakav drugačiji period u stripu. Eksperimentiranjem s izgledom tabli htjela sam izaći iz takozvanih "granica" stripa, uključiti same likove u stvaranje stripa.

#### 4.4. ANALIZA

Strip je zamišljen kao humoristična avantura, kao outlet za ideje i emocije. Moje raspoloženje iz dana u dan je igralo veliku ulogu u mom stripu, u nekim tablama nesvjesno je prikazana moja frustracija sa samim stripom i njegovom izradom. Na zadnjim stranicama sami kadrovi prestanu postojati, te je radnja svodi na jednu sliku po stranici, naznačujući da su likovi izašli van svoga kalupa tj. izvan granica tradicionalnog stripa. Također se od početka do kraja stripa vidi likovni napredak, postupno dodavanje više svjetlosti i sijene dalo je veću dozu realnosti stiliziranim likovima.



Slika 21: *Slijed snova*, 63. stranica



Slika 22: *Slijed snova*, 18. stranica

## 5. ZAKLJUČAK

Proces izrade stripa vrlo je zanimljiv i zahtjevan u isto vrijeme, rad mi je omogućio bolje shvaćanje koliko truda i kreativnosti zapravo ide u izradu jednog stripa, također koliko je strpljenja potrebno. Kao medij strip ima beskonačan potencijal u kreiranju originalnog sadržaja i eksperimentiranju s raznim tehnikama, od tradicionalnih do danjašnjih digitalnih. Digitalne tehnike omogućuju brži rad, lakoću prepravaka i izmjena, te mogućnost spajanja animacije i stripa. Također nam daje izravni pogled u razmišljanje jednog umjetnika, njegovog života i interesa. Nažalost strip više nije toliko zastupljen i većina mladeži je izgubilo interes za čitanje stripova, u današnjoj popularnosti su ga nadmašili mediji kao filmovi i igrice.

## 6. POPIS SLIKA

Slika 1 : <https://lilyserpent.tumblr.com/image/64495475869>

Slika 2: <https://www.pinterest.com/pin/781515341606090660/>

Slika 3: <https://wharferj.wordpress.com/2011/09/26/jean-moebius-giraud-arzach/>

Slika 4: [https://www.researchgate.net/figure/Winsor-McCay-Little-Nemo-in-Slumberland-1905\\_fig3\\_249808669](https://www.researchgate.net/figure/Winsor-McCay-Little-Nemo-in-Slumberland-1905_fig3_249808669)

Slika 5: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/MuttandJeffAdvertisement.jpg>

Slika 6: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Bringupfather-comic1920.jpg>

Slika 7: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5a/Action\\_Comics\\_1.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5a/Action_Comics_1.jpg)

Slika 8: <http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/2016-hokusai-manga-universe>

Slika9:[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Tagosaku\\_to\\_Mokube\\_no\\_Tokyo\\_Ken\\_butsu.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Ken_butsu.jpg)

Slika 10: <https://i.pinimg.com/originals/b3/b6/aa/b3b6aa81aece5999c40a001e245b085b.jpg>

Slika 11: <https://www.pinterest.com/pin/68744237085/>

Slika 12: [http://www.osijek031.com/osijek.php?topic\\_id=17056](http://www.osijek031.com/osijek.php?topic_id=17056)

Slika 13: <http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/maks-i-maksic/>

Slika 15 : <https://imgur.com/gallery/PKiYHRM>

Slika 16: <https://www.rottentomatoes.com/m/paprika#&gid=1&pid=1>

### SLIKE AUTORA

Slika 14: *Slijed Snova*, 42. stranica

Slika 17: *Slijed Snova*, naslovna stranica

Slika 18: Skice kadrova *Slijeda snova*

Slika 19: Koncept likova

Slika 20: Koncept likova

Slika 21: *Slijed snova*, 63. stranica

Slika 22: *Slijed snova*, 18. stranica

## 7. LITERATURA

Robert s Petersen., 2010., Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives, Amerika, Praeger

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

Munitić R. 2010, Strip deveta umjetnost, Zagreb, Art9

### INTERNET

<https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58410>

<https://hrvatskiporebiblog.wordpress.com/medijska-kultura/strip/povijest-stripa/>

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Strip>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Junji\\_Ito](https://en.wikipedia.org/wiki/Junji_Ito)

[https://satoshikon.fandom.com/wiki/Satoshi\\_Kon](https://satoshikon.fandom.com/wiki/Satoshi_Kon)