

Testiranje ambivalencije smrtnosti u obliku stripa

Macan, Renato

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:589761>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-11**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 197_MED_2023

Testiranje ambivalencije smrtnosti u obliku stripa

Renato Macan, 03360/44880

Koprivnica, rujan ,2023. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	sveučilišni prijediplomski studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Renato Macan	MATIČNI BROJ	0336044880
DAYUM	07/07/2023	KOLEGIJ	Ilustracija
NASLOV RADA	Testiranje ambivalencije smrtnosti u obliku stripa		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Testing the mortality ambivalence through a comic book

MENTOR doc.art. Antun Franović ZVANJE docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA	
1.	izv.prof.art Simon Bogojević Narath, predsjednik povjerenstva
2.	doc.art Antun Franović, mentor
3.	izv.prof Iva Matija Bitanga, član
4.	doc.art Luka Borčić, zamjenski član
5.	

Zadatak završnog rada

BROJ 197/MED/2023

OPIS

U završnom radu se podastire i analizira nekoliko civilizacijskih koncepata i aspekata doživljaja i stava prema smrti i smrtnosti, testirajući narativno grafičku formu stripa kao odgovarajućeg medija. U teoretskom djelu z.r. daje se pregled razvoja stripa kao grafičko funkcionalnog medija kao i pregled uvriježenih mitoloških obrazaca i primjera iz relevantnog civilizacijskog okružja. U praktičnom djelu z.r. osmišljava se i izvodi strip te se tim putem i medijem testira ishodna teza z.r.

U radu je potrebno:

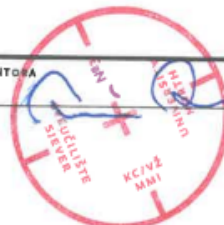
- predložiti temeljnu tezu z.r.
- artikulirati vid i medij izvedbe praktičnog dijela z.r.
- osmisliti medijsku izvedbu do finalnog oblika stripa
- provesti kompletan postupak praktične izvedbe z.r.
- iznijeti pregled povijesti / razvoja medija grafike/stripa

ZADATAK URUČEN

11.7.2023.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER





Sveučilište Sjever

Odjel za Ime odjela

Završni rad br. 197_MED_2023

Testiranje ambivalencije smrtnosti u obliku stripa

Student

Renato Macan, 03360/44880

Mentor

doc. art. Antun Franović

Koprivnica, rujan ,2023. godine

Predgovor

U svijetu akademske istraživačke djelatnosti postoje teme koje potiču intelekt i izazivaju granice našeg razumijevanja. Rad na kojem ćete krenuti na ovom putovanju istražuje jednu takvu duboku temu - testiranje ambivalencije smrtnosti kroz jedinstveni medij stripa. Umjetnost, u svojim mnogobrojnim oblicima, oduvijek je služila kao ogledalo ljudskog stanja, odražavajući naše radosti, tuge i najdublje kontemplacije. U slikarstvu, kazalištu, glazbi i čak pažljivo izrađenim okvirima stripova pronalazimo utjehu, inspiraciju i leću kroz koju možemo proučavati suštinu našeg postojanja. Kroz istraživanje mitologije smrti iz različitih kultura, ovaj rad nam nudi dublji uvid u načine na koje različiti narodi i civilizacije tumače smrt, njezine aspekte i implikacije. U ovom eseju, introspektivna perspektiva o smrti poziva nas da razmotrimo duboka pitanja koja su intrigirala filozofe, umjetnike i mislioce stoljećima.

Sažetak

Ovaj završni rad istražuje duboku i univerzalnu temu smrtnosti kroz inovativni medij stripa pod nazivom "Memento Mori". Rad pruža duboki uvid u načine na koje umjetnost može poslužiti kao sredstvo za ispitivanje ljudske ambivalencije prema smrti te kako različite kulture i mitologije tumače ovu univerzalnu realnost. Glavni lik, Dante, predstavlja ljudsku dušu koja je umrla u brodolomu, a njegova odiseja kroz podzemni svijet pruža nam priliku za razmatranje različitih mitoloških prikaza smrti.

Danteova potraga za povratkom u život simbolizira ljudsku težnju za izbjegavanjem smrti i želju za povratkom svojoj ljubavi. Kroz sukobe s mitološkim prikazima smrti, uključujući Anubisa, Valkiru, Grim Reopera, Heibai Wuchang i Thanatosa, rad istražuje kako različite kulture percipiraju smrt i njezinu ulogu u ljudskom životu.

Kroz pažljivo izrađene strip sekvence, autor istražuje duboka pitanja o značenju života, strahu od nepoznatog i izazovima s kojima se ljudi suočavaju pred vječnom nepoznanicom smrti. Osim toga, rad naglašava kako umjetnost, kao što je strip, može poslužiti kao sredstvo za introspekciju i dijalog o ovim temama, potičući čitatelje na razmišljanje o vlastitim stavovima prema smrti i životu.

Ovaj rad pruža dubok uvid u univerzalnu temu smrtnosti i njezinu interpretaciju u različitim kulturama. Također naglašava važnost umjetnosti kao sredstva za izražavanje dubokih ljudskih emocija i refleksiju o egzistencijalnim pitanjima. "Memento Mori" nas podsjeća da je smrt neizbježan dio ljudskog iskustva, ali također nas potiče da cijenimo život i ljubav kao neprocjenjive darove.

Ključne riječi: Smrt, strip, Memento Mori, mitologija smrti, kultura, ambivalencija, umjetnost, ljubav, Dante.

Summary

This final paper explores the profound and universal theme of mortality through the innovative medium of comics titled "Memento Mori." The paper provides deep insight into how art can serve as a means to examine human ambivalence towards death and how different cultures and mythologies interpret this universal reality. The central character, Dante, represents the human soul that perished in a shipwreck, and his odyssey through the underworld offers us an opportunity to contemplate various mythological depictions of death.

Dante's quest to return to life symbolizes the human yearning to evade death and the desire to reunite with his love. Through conflicts with mythological personifications of death, including Anubis, Valkyrie, the Grim Reaper, Heibai Wuchang, and Thanatos, the paper explores how different cultures perceive death and its role in human existence.

Through meticulously crafted comic sequences, the author delves into profound questions about the meaning of life, the fear of the unknown, and the challenges people face in the face of the eternal enigma of death. Furthermore, the paper emphasizes how art, such as comics, can serve as a tool for introspection and a platform for dialogue on these topics, prompting readers to contemplate their own perspectives on death and life.

This paper provides a profound insight into the universal theme of mortality and its interpretation in different cultures. It also underscores the importance of art as a means of expressing deep human emotions and reflecting on existential questions. "Memento Mori" serves as a reminder that death is an inevitable part of the human experience but also encourages us to cherish life and love as priceless gifts.

Keywords: Death, comic, Memento Mori, mythology of death, culture, ambivalence, art, love, Dante.

Popis korištenih kratica

HTML HyperText Markup Language Sintaksa koja obilježuje poveznice na dokumente
Kratice koja prikazuje te obilježuje poveznice na dokumente

Sadržaj

1.	Uvod	1
2.	Povijest grafike	3
2.1.	Antička Grčka	7
2.2.	Srednji vijek	8
2.3.	Renesansa	8
2.4.	Barokno razdoblje	9
2.5.	Moderno doba	10
3.	Grafičke tehnike	11
3.1.	Visoki tisak	11
3.2.	Duboki tisak	14
3.3.	Plošni tisak	17
3.4.	Propusni tisak	18
4.	Digitalni tisak	20
4.1.	Digitalni tisak i njegova revolucija u industriji stripa	21
4.2.	Web comics i digitalna distribucija	22
5.	Strip kao medij	23
5.1.	Proces rada u stvaranju stripa	24
5.2.	Grafički tableti i utjecaj na strip	26
5.3.	Razvoj modernih stripova i manga	27
6.	Proces rada u kreiranju stripa "Memento Mori"	31
6.1.	Skice	32
6.2.	Finalni dizajni	36
6.3.	Završno sklapanje stripa	37
7.	Zaključak stripa "Memento Mori"	42
8.	Literatura	44
9.	Popis slika	46

1. Uvod

Ilustracija, kao klasični umjetnički medij, ima bogatu povijest i raznolikost stilova koji su se razvijali tijekom stoljeća. Prema riječima umjetničkog povjesničara Jamesa Elkinsa, ilustracija je "umjetnički izraz koji je prisutan kroz mnoge epohe ljudske povijesti i kulture." [1]

Strip, s druge strane, predstavlja poseban način pripovijedanja priča. Kombinacija teksta i slika u stripu omogućuje autorima da izraze složene ideje i emocije na jedinstven način. Scott McCloud, u svojoj knjizi "Understanding Comics: The Invisible Art," istražuje kako strip kao medij "stvara most između vizualne i verbalne umjetnosti." [2]

Ideja za ovaj rad proizašla je iz jednog dubokog i univerzalnog razmišljanja - razmišljanja o smrti. Smrt je jedna od tajanstvenih i neizbježnih stvarnosti ljudskog života, tema koja nas sve pogađa, bez obzira na kulturu, jezik ili vjerovanje. Bio sam potaknut da istražim ovu temu iz različitih perspektiva, kako bih bolje razumio ljudsku ambivalenciju prema smrti i kako bih istaknuo bogatstvo i raznolikost mitoloških i kulturnih tumačenja ove univerzalne stvarnosti.

Odlučio sam da strip bude medij preko kojeg ću prenijeti svoju poruku. Strip, kao umjetnički izraz, omogućava nam da istražimo duboke i složene teme na način koji je vizualno privlačan i pristupačan publici različitih dobnih skupina i kulturnih pozadina. "Strip je medij koji omogućuje jedinstvenu kombinaciju teksta i slike kako bi se ispričala priča." [2]

Moja želja nije samo da dijelim svoje razmišljanje o smrti, već i da potaknem druge da razmisle o ovoj temi i da steknu dublje razumijevanje drugih kultura i njihovih pogleda na smrt. Smatram da je upoznavanje s različitim kulturnim perspektivama ključno za širenje ljudskog razumijevanja i suosjećanja.

Priča koja će se razvijati kroz ovaj rad će nas podsjetiti da smrt nije samo kraj, već i početak novog putovanja, te da je život, s ljubavlju kao njegovim neizostavnim dijelom, neprocjenjiv dar.

Kroz ovu analizu, dobit ćemo dublje razumijevanje kako je povijest grafike oblikovala medij stripa i kako su umjetnici kroz vlastite eksperimente i interpretacije grafike unijeli inovaciju i originalnost u svijet stripa. Razumjet ćemo kako su se razvijali vizualni elementi, tehnike crtanja

i upotreba različitih medija kroz vrijeme. Osim toga, grafičke tehnike, kao što su upotreba kontrasta, boja, i kompozicije, igraju ključnu ulogu u stvaranju atmosfere i emotivne dubine u stripu.

Uz raznolike grafičke tehnike, mogu postići različite efekte i naglasiti određene aspekte priče, naglašavajući tako dubinu ljudske ambivalencije prema smrti i različite aspekte mitologije smrti iz različitih kultura. Prikazati će se cijeli proces rada od samog početka skica do završnih ilustracija. "Grafika i vizualni elementi u stripu mogu izražavati dublje slojeve priče i emocija nego što to čini samo tekst." [3]

2. Povijest grafike

Povijest grafike je bogata i raznolika, obuhvaćajući različite stilove, tehnike i tehnološke inovacije koje su oblikovale ovu umjetničku disciplinu kroz stoljeća. Grafika se počela razvijati kao sredstvo komunikacije, izražavanja i umjetničkog izričaja prije tisućama godina, a danas se smatra ključnim dijelom suvremenog vizualnog svijeta. Grafika se može pratiti unatrag do prapovijesnih vremena kada su ljudi na zidovima špilja crtali svoje misli i iskustva. Ovi prapovijesni crteži, poznati kao špiljske slikarije, često su prikazivali životinje i lovne scene te su služili kao način komunikacije i izražavanja. [5]

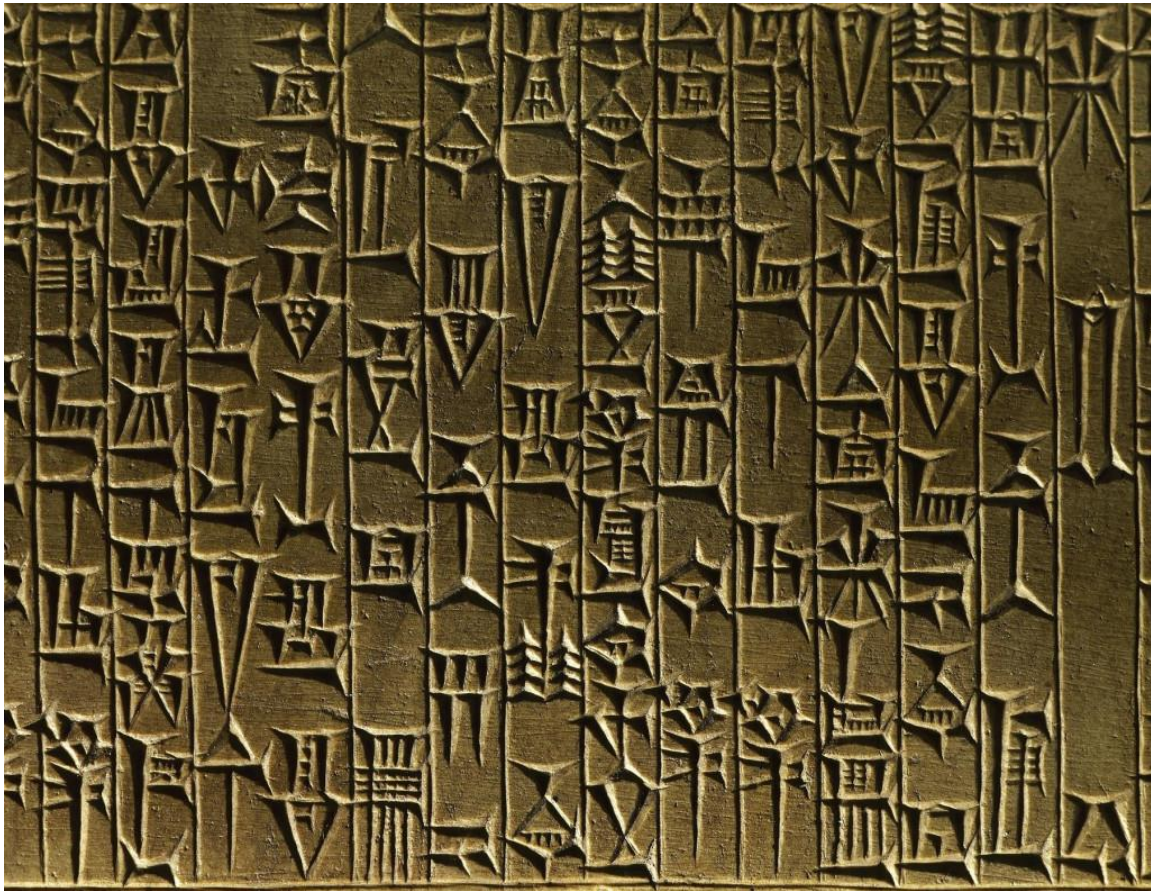


Slika 1 – Najstariji prapovijesni crteži na svijetu , pećina Chauvet Pont d'Arc

"Špiljske slikarije predstavljaju jedan od najranijih oblika umjetničkog izražavanja ljudske civilizacije, dokumentirajući našu dugu povijest vizualne kreativnosti." [5]

U starim civilizacijama poput egipatske i mezopotamijske, graviranje u glini i klesanje u kamenu bili su uobičajeni načini izražavanja umjetnosti i komunikacije. Egipatski hijeroglifi, koristili su složene znakove i simbole urezane u kamenu i na papirusu. Oni predstavljaju jedan od najranijih oblika pisane grafike. Tijekom srednjeg vijeka, umjetnici su razvili tehniku drvoreza, koja je omogućila masovnu reprodukciju knjiga i ilustracija, koja su se širila cijelim svijetom. Ovo

razdoblje također je vidjelo razvoj kaligrafije kao umjetnosti pisanja, često ukrašene bogatim ornamentima. [5]



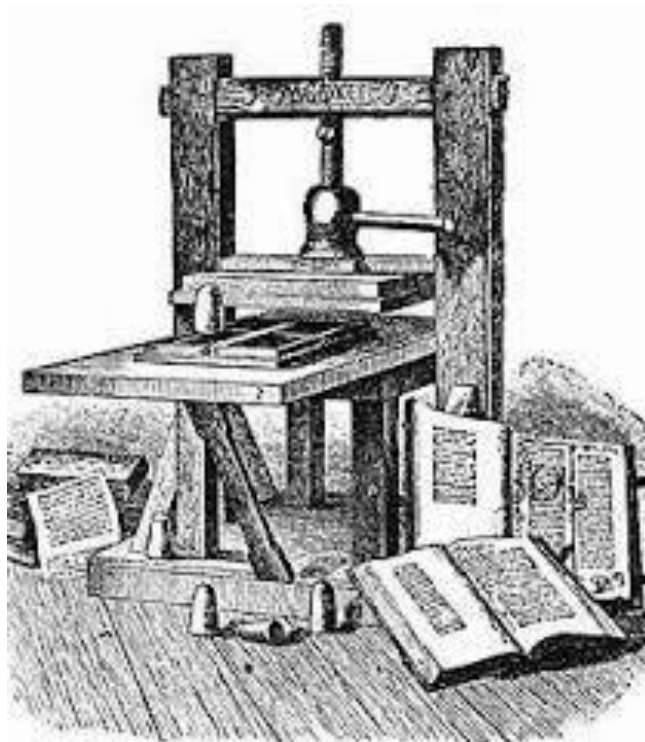
Slika 2 – Hamurabijev zakonik

U renesansi, umjetnost grafike postigla je svoju zlatnu eru. Umjetnici poput Albrechta Dürera postali su poznati po svojim dubokim rezbarijama i bakropisima. Njegova djela, kao što je "Melencolia I," postala su inspiracija za buduće generacije. Dürerova pažljiva uporaba linija i detalja postavila je temelje za razvoj grafike. [6]



Slika 3 – Dürerov drvorez vlastitog obiteljskog grba

Renesansa je donijela značajan napredak u umjetnosti grafike. Johannes Gutenberg izumio je tiskarski stroj s pokretnim slovima, što je revolucioniralo širenje pisane riječi. Umjetnici poput Albrehta Dürera postali su poznati po svojim dubokim rezbarijama i bakropisima, stvarajući umjetnička djela koja su postala inspiracija za buduće generacije. [6] "Tiskarski stroj s pokretnim slovima nije samo promijenio način na koji širimo informacije, već je i potaknuo razvoj umjetnosti grafike" [7]



Slika 4 – Gutenbergov tiskarski stroj

Jedan od prvih pionira ilustracije tijekom doba Gutenbergova tiskarskog stroja bio je Michael Wolgemut, njemački slikar i drvo-rezac. Njegove ilustracije za "Nuremberg Chronicle" (Liber Chronicarum) iz 1493. godine postale su poznate po svojoj preciznosti i detaljima. Ove ilustracije pratile su tekstualni sadržaj knjige i služile kao vizualna podrška čitateljima. [8]



Slika 5 – Liber Chronicarum

Na prijelazu iz 19. u 20. stoljeće, umjetnici su eksperimentirali s novim stilovima. U vrijeme art nouvea, plakati ili "affiche" postali su izuzetno popularni. Henri de Toulouse-Lautrec stvorio je ikoničke affiche plakate za kabare "Moulin Rouge." Njegova upotreba upečatljivih linija i boja naglašavala je estetiku ovog razdoblja. "Affiche plakati su postali umjetničko izražavanje koje je spojilo komercijalnu i visoku umjetnost." [9]



Slika 6 – Henri de Toulouse-Lautrec, At the Moulin Rouge: The Dance

Kroz različite povijesne periode, grafika je evoluirala i prilagodila se različitim tehnikama i stilovima. Barokna gravura, ekspresionistička litografija, modernistička serigrafija - svaka epoha donijela je svoje karakteristične tehnike i izražajne mogućnosti. Umjetnici su kroz grafiku prenosili svoje ideje, emocije i kreativnost. [6] vako razdoblje donijelo je svoje tehnike i stilove. Svaka epoha donijela je svoje karakteristične tehnike i izražajne mogućnosti koje su obogatile povijest grafike. Bitno je naglasiti sva razdoblja te tehnike kojima su se koristili umjetnici pošto su one utjecale ne samo na tadašnju kulturu već i na ostale aspekte tadašnjeg života.

2.1 Antička grčka

U antičkoj Grčkoj, umjetnost je bila snažno povezana s kiparstvom i skulpturom. Umjetnici poput Fidija koristili su tehniku klesanja u kamenu kako bi stvorili realistične skulpture koje su odražavale idealizirane oblike ljudskog tijela [11]. Fidijeva "Afrodita iz Knida" i "Zeus iz Olimpije" ostaju klasici antičke umjetnosti koji omogućuje umjetnicima da prenose estetiku i mitologiju starogrčkog svijeta.



Slika 7 – Fidija, detalj istočnog friza Partenona, V. st. pr. Kr., Pariz

2.2 Srednji vijek

Srednji vijek donosi razvoj fresko slikarstva u crkvama i manastirima. Umjetnici su koristili tehniku tempera boje na zidovima kako bi stvorili religiozne kompozicije koje su poučavale vjernike [12]. Freske poput onih koje je izradio Giotto di Bondone, prenose duhovnu poruku i povijesne priče. Fresko slikarstvo postalo je ključno sredstvo komunikacije u srednjovjekovnom društvu. Ujedino se može gledati kao strip bez teksta.



Slika 8 – Oplakivanje Krista, freska iz kapele Scrovegni u Padovi.

2.3 Renesansa

U renesansi, umjetnici su razvijali nove tehnike u slikarstvu. Leonardo da Vinci bio je majstor sfumata, tehnike koja koristi suptilno stapanje boja kako bi se postigao efekt mekog

prijelaza [13]. Mona Lisa ostaje jedno od najsvjetlijih dostignuća renesansnog slikarstva. Sfumato je omogućilo umjetnicima da postignu dubinu i izraze kompleksne emocije na platnu. [13]



Slika 9 – Mona Lisa, Leonardo da Vinci

2.4 Barokno razdoblje

Barokno razdoblje karakteriziraju bogati detalji i dramatična svjetlosna i sjenska igra. Caravaggio je bio poznat po svojoj tehnici tenebrizma, gdje je koristio jak kontrast svjetla i sjene kako bi stvorio dramatične efekte [14]. Caravaggiov tenebrizam izazvao potpunu transformaciju u umjetničkom izražavanju . [14] Tenebrizam je naglašavao emocionalni naboj umjetničkih djela toga razdoblja.



Slika 10 – Sveti Matija i anđeo, Caravaggio

2.5 Moderno doba

U modernom dobu, umjetnici su eksperimentirali s novim tehnikama i medijima. Serigrafija ili pak Svilotisak je tehnika tiska koja je nastala u Kini prije nekoliko tisuća godina kao način oslikavanja svile. Serigrafija je postaje popularna tehnika za stvaranje apstraktnih djela. Ova tehnika omogućila je preciznost i ponovljivost u umjetnosti [15]. Serigrafija je postavila temelje za apstraktnu umjetnost. [15] Apstraktne serigrafije omogućile su umjetnicima izražavanje kompleksnih ideja bez potrebe za figurativnim prikazima.



Slika 11 – Svilotisak, Kuliš Vatroslav

3. Grafičke tehnike

Kroz vjekove su se razvijale različite grafičke tehnike koje su oblikovale umjetnost i kulturu. Već spomenuti Albrecht Dürer, poznat po svojim bakropisima i drvorezima, bio je ključna figura doba renesanse. Litografija je postala popularna grafička tehnika tijekom romantizma. Umjetnici poput Eugènea Delacroixa koristili su litografiju kako bi stvarali izražajne i detaljne kompozicije. Posebno bi trebalo naglasiti Delacroixovu sposobnost da kroz litografiju prenese svoje osjećaje i vizije, posebice u radu "Sloboda vodi narod" [16]



Slika 12 – Sloboda vodi narod, Eugène Delacroix

3.1 Visoki tisak

Visoki tisak, također poznat kao grafika visokog tiska ili drvorez, ima dugu povijest koja seže unatrag na stoljeća. Visoki tisak se razvio u Kini tijekom Tang dinastije (618-907) i postao je široko korišten u Europi tijekom renesanse. [17] Već spomenuti Albrecht Dürer, renomirani njemački umjetnik iz 15. i 16. stoljeća, igrao je ključnu ulogu u razvoju visokog tiska.

Visoki tisak nije zadržao svoju važnost samo u povijesti umjetnosti. U suvremenom kontekstu, umjetnici i grafički dizajneri i dalje koriste ovu tehniku kako bi stvarali izražajne i originalne radove. Moramo naglasiti kako su suvremeni umjetnici revitalizirali visoki tisak kao medij za svoje umjetničke izraze [18]

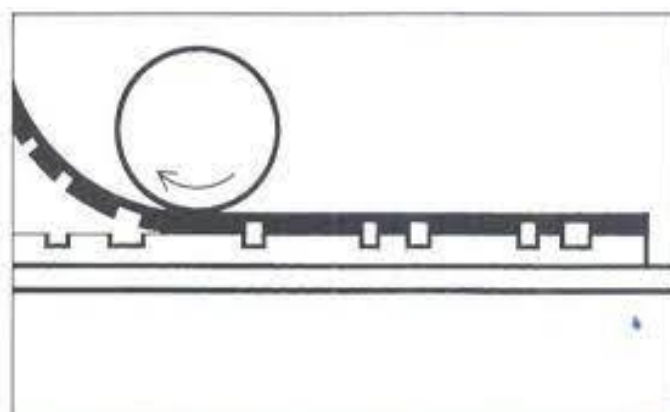
Prvi korak u procesu visokog tiska je priprema matrice ili ploče. Matrica može biti izrađena od različitih materijala kao što su drvo, linoleum, bakar ili drugi materijali koji se mogu urezivati ili izdubljivati. Umjetnik koristi alate poput dleta ili gravera da stvori uzorak ili dizajn na površini matrice. Ovaj korak zahtijeva preciznost i vještinu umjetnika, budući da će on odrediti kako će konačni otisak izgledati.[19]

Nakon što je matrica pripremljena, nanosi se tinta na nju. Tinta može biti vodena ili uljna, ovisno o materijalu matrice i umjetnikovim preferencijama. Tinta se ravnomjerno raspoređuje preko matrice, a zatim se višak tinte obriše, ostavljajući samo tintu koja je ugravirana ili izdubljena na matrici. [19]

Zatim dolazi tiskarski stroj. Tiskarski stroj može biti ručni ili mehanički, ovisno o složenosti rada i tehničkim mogućnostima umjetnika. Ključna komponenta tiskarskog stroja je valjak koji ravnomjerno pritisne papir protiv matrice, prenoseći tintu s matrice na papir.

Umjetnik pažljivo postavlja list papira na matricu i tiskarski stroj. Zatim se pokreće stroj, a valjak pritisne papir na matricu. Prilikom pritiska, tinta s matrice prenosi se na papir, stvarajući otisak. Ono što je karakteristično za visoki tisak jest da često ostavlja reljefne tragove na papiru, budući da su izdubljeni dijelovi matrice oni koji primaju tintu. [19]

Nakon što je otisak napravljen, papir se obično ostavlja da se osuši kako bi se tinta fiksirala. Dodatna obrada može biti potrebna za dodavanje detalja ili boje ručno. Važno je napomenuti da visoki tisak omogućuje umjetnicima reproducirati svoje radove u više primjeraka s konzistentnim rezultatima. [19]



Slika 13 – Shema visokog tiska

Drvorez i linorez su dvije klasične tehnike koje spadaju u kategoriju visokog tiska. Visoki tisak uključuje bilo koju tehniku tiska koja se izvodi s uzdignutim dijelom matrice, što znači da su dijelovi matrice koji će prenijeti boju na papir izdignuti u odnosu na neizdignute dijelove. Drvorez i linorez su oba primjera ovakvih tehnika. [19]

Drvorez: Drvorez je tehnika visokog tiska u kojoj se matrica izrađuje od drva. Umjetnik koristi alate poput dleta kako bi izdubio ili izrezao uzorak ili dizajn na površini drvene ploče. Izdubljeni dijelovi zadržavaju tinta, dok neizdignuti dijelovi ne primaju tintu. Kada se matrica prenese na papir putem tiskarskog stroja ili ručnim otiskivanjem, izdignuti dijelovi prenose tinta na papir, stvarajući otisak. [19]



Slika 14 – Primjer japanskog drvoreza, Ukiyo-e Akinsha

Linorez: Linorez je slična tehnika visokog tiska kao drvorez, ali se koristi linoleum umjesto drva kao materijal za matricu. Umjetnik urezuje ili izrezuje uzorak ili dizajn na površini linoleuma, a zatim nanosi tintu na površinu. Izdubljeni dijelovi linoleuma zadržavaju tintu, dok neizdignuti dijelovi ostaju bez tinte. Otisak se stvara pritiskom papira na linoleum, pri čemu izdignuti dijelovi prenose tintu na papir. [19]



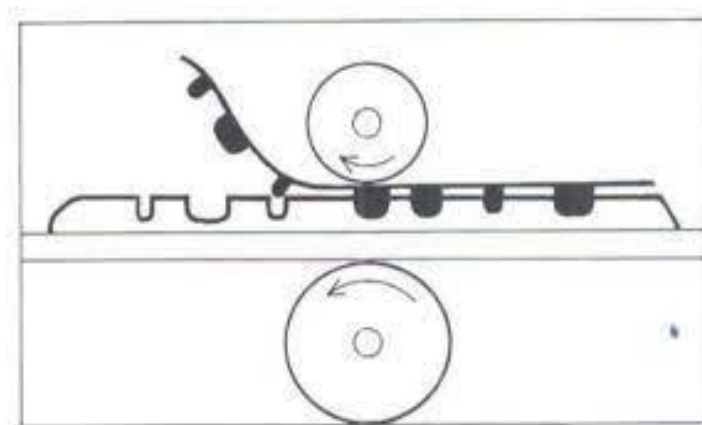
Slika 15 – Primjer linoreza , Petra Popović, "Bijeli jelen"

Obje ove tehnike omogućuju umjetnicima da stvaraju otiske svojih radova na papiru ili drugim površinama. Izrada matrice za drvorez ili linorez zahtijeva preciznost i vještinu, budući da je svaki izrez ili izdubljeni dio odgovoran za konačni rezultat otiska. Drvorez i linorez su tradicionalne tehnike koje su se koristile kroz povijest umjetnosti i koje i dalje imaju svoje mjesto u suvremenom umjetničkom izričaju. [19]

3.2 Duboki tisak

Duboki tisak, također poznat kao gravura, jedna je od najvažnijih i najutemeljenijih grafičkih tehnika u povijesti umjetnosti. Ova tehnika omogućila je umjetnicima da stvaraju slojevite i bogate otiske koji su prenosili dubinu i karakter. Kroz različite povijesne periode, duboki tisak je ostao važan aspekt umjetničkog izraza.

Duboki tisak ima dugu i bogatu povijest koja seže unatrag stoljećima. Duboki tisak se razvio u Europi tijekom renesanse kao tehnika za reprodukciju umjetničkih djela. Ova tehnika brzo je postala popularna zbog svoje sposobnosti prijenosa detalja i tonova na papir. [19]



Slika 16 – Shema dubokog tiska

Duboki tisak je ostavio dubok i trajan utjecaj na svijet umjetnosti. Duboki tisak je omogućio umjetnicima da reproduciraju svoje radove u većem broju primjeraka, čime su njihova djela postala dostupnija široj publici .

Jedan od najpoznatijih umjetnika koji je koristio duboki tisak je Rembrandt van Rijn. Rembrandt je koristio duboki tisak kako bi stvorio slojevite i emotivno bogate otiske svojih djela, a njegovi radovi ostaju klasični primjeri gravure [20]

Bakrorez je jedna od najvažnijih i najčešće korištenih tehnika dubokog tiska. Ova grafička tehnika pripada širem spektru dubokog tiska, koji obuhvaća sve tehnike gdje se matrica izrađuje tako da su dijelovi koji primaju boju duboko urezani u materijal matrice. Bakrorez se razvio tijekom renesanse i ostao je popularan i utjecajan na umjetnost i grafički dizajn kroz povijest. [19]

Tehnika za izradu bakroreza uključuje izradu matrice od bakrene ploče, na kojoj umjetnik urezuje ili izdubljuje uzorak ili dizajn. Nakon pripreme matrice, nanosi se tinta, a otisak se stvara pritiskom papira na matricu. [19]

Ono što čini bakrorez posebnim je njegov reljefni učinak. Izdubljeni dijelovi matrice zadržavaju tintu, dok neizdignuti dijelovi ostaju bez nje. To rezultira otiskom s dubinom i karakterom, često prepoznatljivim za duboki tisak. Bakrorez je ostavio trajan utjecaj na umjetnost i grafički dizajn, čineći ga klasičnom tehnikom dubokog tiska. [19]



Martin Rota, Rudolf II, 1577 (?), bakrorez, 270 x 177 mm
 Martin Rota, Rudolf II, 1577 (?), copper engraving, 270 x 177 mm

Slika 17 – Primjer bakroreza Martin Rota, Rudolf II

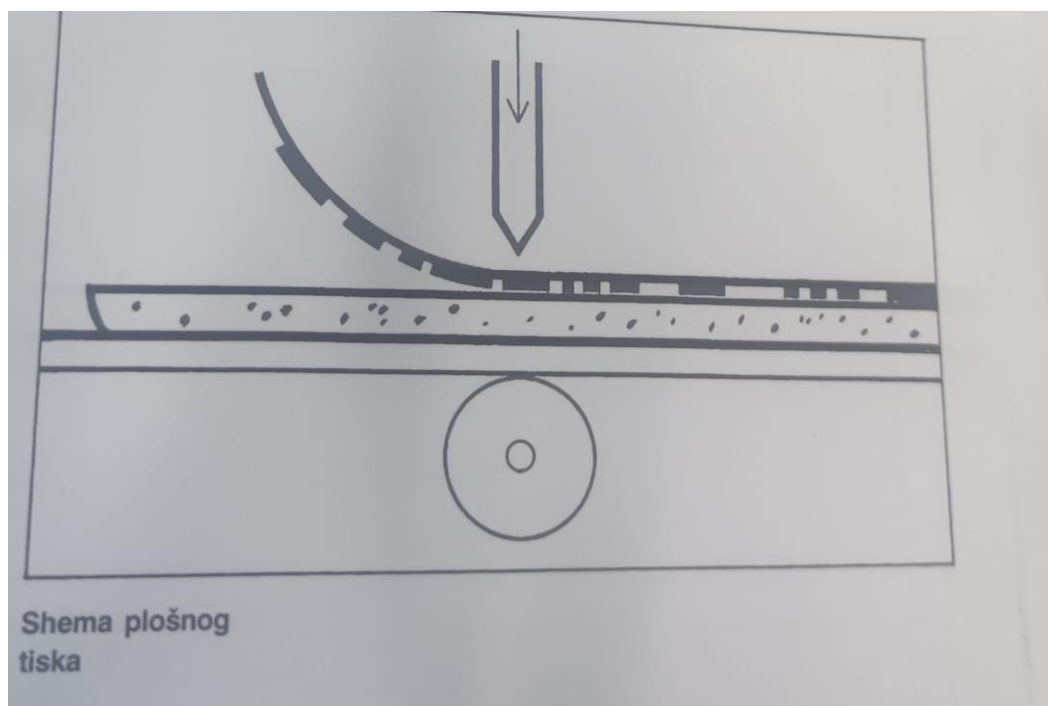
Bakrorez je imao značajan utjecaj na povijest umjetnosti i grafičkog dizajna. Umjetnici su kroz ovu tehniku prenosili dubinu, karakter i teksturu svojih radova na papir. Klasična djela poput Rembrandtovih gravura ostala su zapamćena kao vrhunac bakroreza kao tehnike dubokog tiska.

3.3 Plošni tisak

Plošni tisak, također poznat kao "flatbed tisak" ili "surface printing," predstavlja značajnu tehniku tiska koja ima duboke povijesne korijene i nastavlja utjecati na umjetnost i komercijalnu proizvodnju otisaka. Ova tehnika, koja se temelji na ravnoj površini matrice koja prenosi tintu na papir ili drugu površinu, igrala je ključnu ulogu u razvoju umjetnosti, tiskarstva i komercijalnog dizajna. [19]

Povijest plošnog tiska seže unatrag stoljećima. metode plošnog tiska koristile su se u Kini tijekom dinastije Song (960-1279) i postale su sveprisutne u Europi tijekom 15. i 16. stoljeća. Tehnike kao što su drveni blokovi, graviranje na bakru i litografija često su se koristile za stvaranje otisaka putem ravne površine matrice. [21]

Tehnika plošnog tiska temelji se na jednostavnom principu: matrica se postavlja na ravnu površinu, a tinta se nanosi na matricu kako bi se stvorio otisak na papiru ili drugoj površini. [19]



Slika 18 – Shema plošnog tiska

Litografija je jedna od tehnika plošnog tiska koja se temelji na načelu da se tinta nanosi na ravnu površinu matrice kako bi se stvorio otisak na papiru ili drugim površinama. Iako se razlikuje od nekih drugih tehnika plošnog tiska kao što su ofset tisak ili serigrafija, litografija ima svoje specifične karakteristike i primjene [19]



Slika 19 – Primjer litografije, Ivo Zaslche, mapa Jurja Ves

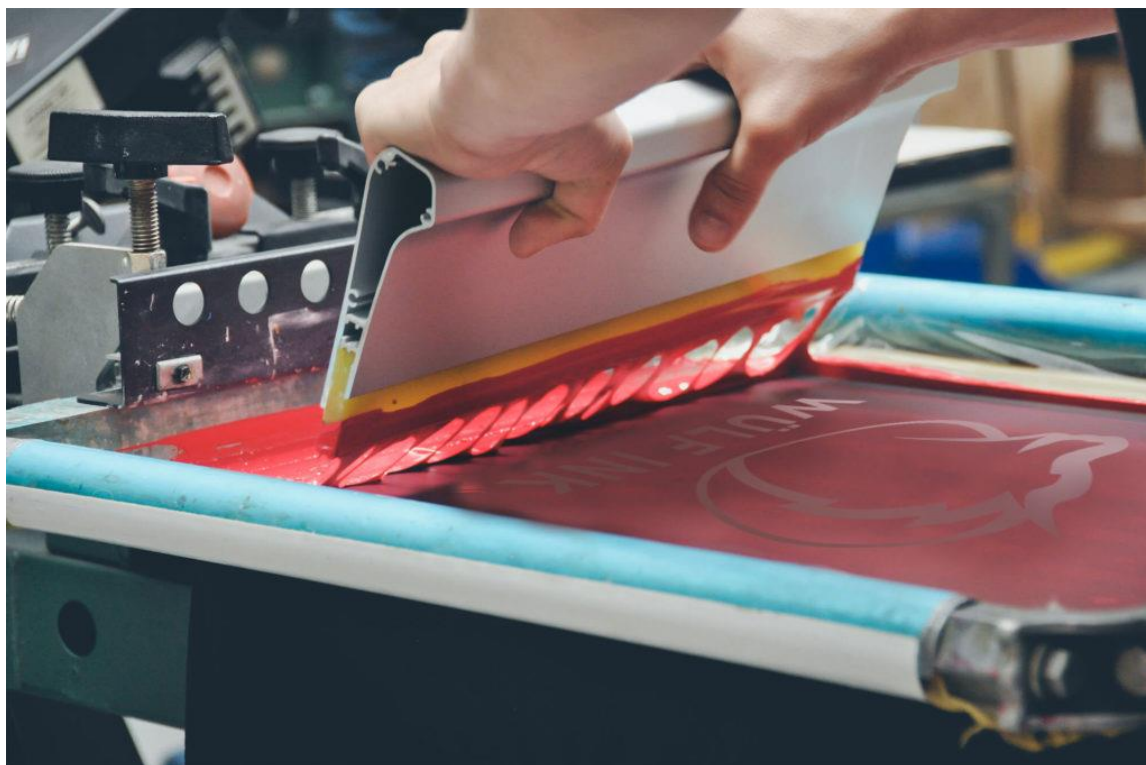
3.4. Propusni tisak

Propusni tisak, također poznat kao "screen printing" ili "serigrafija," predstavlja grafičku tehniku koja se ističe po svojoj sposobnosti stvaranja posebnih efekata i raznolikih primjena. Ova tehnika temelji se na principu propuštanja tinte kroz mrežu na površinu matrice kako bi se stvorio otisak na papiru, tekstilu ili drugim materijalima. [19]

Povijest propusnog tiska seže unatrag stoljećima. Serigrafija je izvorno razvijena u Kini prije tisuću godina, a kasnije je postala popularna u Japanu i drugim dijelovima svijeta. Međutim, moderna serigrafija, kakvu danas poznajemo, razvila se u 20. stoljeću, posebno u Sjedinjenim Američkim Državama. [22]

Propusni tisak ima raznolike primjene u mnogim industrijama. Serigrafija se široko koristi u tiskanju majica, plakata, naljepnica, ambalaže, tekstila, reklamnih materijala i umjetničkih djela [22]

Jedna od značajnih primjena serigrafije je u umjetnosti poput umjetničkih plakata i umjetničkih printeva. Serigrafija je postala popularna tehnika među umjetnicima poput Andyja Warhola, koji je koristio serigrafiju za stvaranje svojih ikoničnih radova [23]



Slika 20 – Primjer sitotiska

4. Digitalni tisak

Digitalni tisak je tehnika tiska koja je promijenila način na koji proizvodimo otiske i distribuiramo informacije. Ova tehnologija omogućila je bržu, fleksibilniju i personaliziranu proizvodnju, što ima dubok utjecaj na mnoge industrije, uključujući tiskarstvo, izdavaštvo i oglašavanje.

Povijest digitalnog tiska može se pratiti do 1970-ih kada su se počeli razvijati prvi digitalni tiskarski uređaji. Međutim, ključni trenutak u razvoju digitalnog tiska dogodio se s izumom prvog digitalnog tiskarskog stroja, Xeroxa 9700, 1977. godine. Xerox 9700 predstavio je mogućnost brze reprodukcije digitalnih slika na papiru



Slika 21 – Fotografija Xeroxa 9700

Tehnika digitalnog tiska razlikuje se od tradicionalnih analognih tehnika tiska poput offset tiska ili sitotiska. Digitalni tisak koristi digitalne datoteke kao izvor informacija i omogućuje direktno prenošenje slike ili teksta na medij poput papira ili tekstila. [24]

Digitalni tiskarski uređaji koriste različite tehnologije kao što su elektrofotografija, inkjet tisak i termalni tisak kako bi prenijeli tintu na površinu medija. Ova raznolikost tehnika omogućuje različite mogućnosti boja, brzinu tiska i kvalitetu otiska [24]

Digitalni tisak promijenio je način na koji proizvodimo otiske i distribuiramo informacije. Digitalni tisak omogućava personalizirane otiske, bržu proizvodnju i smanjenje troškova tiskanja

Ova tehnologija također je ključna za on-demand tisak, što znači da otisci mogu biti proizvedeni samo kada su potrebni, smanjujući gomilanje nepotrebnih zaliha. [25]

Digitalni tisak također ima značajan utjecaj na izdavaštvo. Digitalni tisak omogućava izdavačima fleksibilniju proizvodnju i pristup tržištima s manjim tiražama, što potiče raznolikost izdanja . [25]



Slika 22 – Moderan tiskarski stroj

4.1 Digitalni tisak i njegova revolucija u industriji stripa

Digitalni tisak predstavlja tehnološki napredak koji je značajno utjecao na razvoj i distribuciju stripova. Ovaj esej istražuje povezanost digitalnog tiska s industrijom stripa, uz pomoć relevantnih izvora i referenci kako bi se potkrijepile tvrdnje i informacije. [26]

Digitalni tisak je ubrzao proizvodnju stripova. Tradicionalno, tisak stripova uključivao je složene procese pripreme ploča i tiskanja u velikim tiražama. Međutim, digitalni tisak omogućava brzu produkciju i dostupnost. [26] produkcija stripova omogućila je autorima da reagiraju brže na promjenjive tržišne uvjete i izdaju nove epizode ili serije gotovo odmah.

Digitalni tisak također potiče personalizaciju stripova. Čitatelji često imaju priliku prilagoditi svoje iskustvo čitanja stripova dodavanjem vlastitih likova ili mijenjanjem zapleta. Kroz interaktivnost, čitatelji postaju sudionici u stvaranju priče. Digitalna platforma omogućuje interaktivnost između autora i čitatelja, stvarajući dublju povezanost s djelom [26]

4.2 Webcomics i digitalna distribucija

Digitalni tisak je ključan za razvoj webcomic industrije. Webcomics su stripovi koji se objavljuju na internetskim stranicama ili društvenim medijima, a digitalni tisak često se koristi za izradu tiskanih zbirki ili grafičkih romana temeljenih na ovim webcomicima. Ova tehnologija pruža autorima mogućnost da dosegnu globalnu publiku i objavljuju svoje radove bez potrebe za tradicionalnim tiskom. Webcomics su postali značajnim dijelom digitalnog strip izdavaštva, a digitalna distribucija je ključna za njihovu široku dostupnost [28]

Digitalna ilustracija postala je neizostavan dio procesa stvaranja stripova. Mnogi strip umjetnici koriste digitalne tablete i softverske alate za crtanje svojih likova i scenarija, što omogućava veću preciznost, brzinu i mogućnosti za dodavanje boja i detalja. Digitalna ilustracija također omogućava lakše arhiviranje i restauraciju starih stripova. Stari stripovi mogu se skenirati i digitalno obnoviti kako bi se očuvala njihova kvaliteta i dostupnost novim generacijama čitatelja. [28] Najpoznatija stranica za pregled digitalnih stripova, bili oni mali ili veliki je “Webtoon . com”

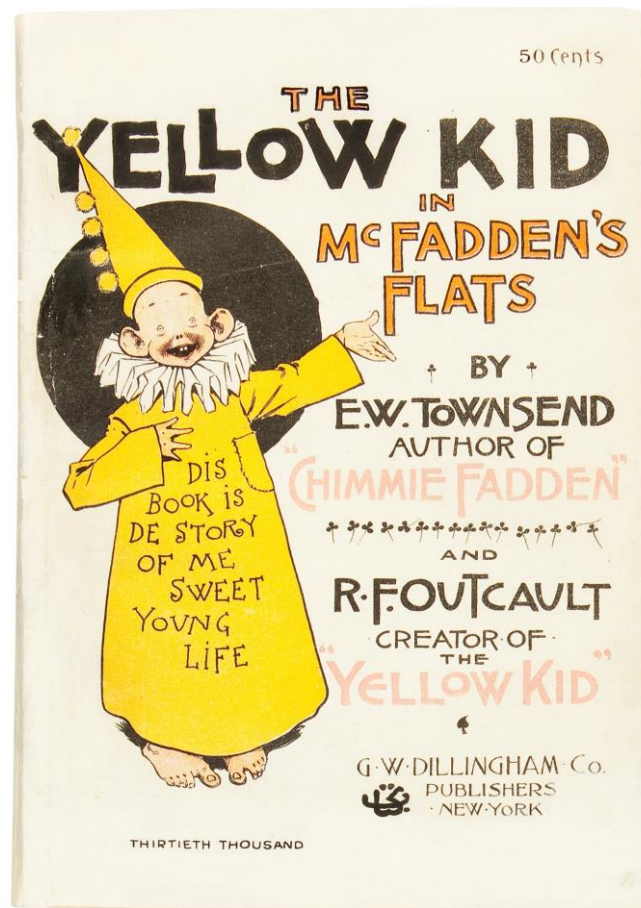


Slika 23 – Webtoon logo , najpoznatija stranica za digitalne stripove

5. Strip kao medij

Strip, kao izrađen iz medija kombiniranog teksta i slike, ima bogatu povijest i evoluciju. Kroz godine je prolazio kroz značajne promjene kako bi postao popularan i utjecajan oblik umjetnosti i komunikacije.

Povijest stripa seže unatrag stoljećima, ali suvremeni strip kao ga danas poznajemo ima svoje korijene u 19. stoljeću. Prvi stripovi su često bili politički karikaturi i satirične ilustracije objavljivane u novinama. No, tijekom vremena, stripovi su evoluirali u vlastiti oblik umjetnosti i komunikacije, a "Yellow Kid" i "Little Nemo in Slumberland" smatraju se klasičnim primjerima rane povijesti stripa. [29]



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

Slika 24 – Yellow Kid, strip Ew. Townsenda

5.1 Proces rada u stvaranju stripa

Radnja stripa temelji se na sekvencama slika i teksta koji zajedno pripovijedaju priču. Kroz kombinaciju slika i teksta, stripovi prenose zaplet, karaktere i emocije. Strip se može promatrati kao forma sekvenčne umjetnosti u kojoj se redosljed slika igra ključnu ulogu u priči. [30] Pomoću tih slika, kao umjetnik možemo prenijeti svoje ili tuđe emocije unutar našeg stripa te ih prosljediti dalje.

Proces stvaranja stripa uključuje više koraka, uključujući pisanje scenarija, crtanje, tuširanje (inktiranje) i kolorizaciju. Autor stripa mora pažljivo planirati raspored slika i raspored teksta kako bi priča bila jasna i privlačna za čitatelje. proces stvaranja stripa zahtijeva od autora da kombinira likovnu umjetnost s pripovijedanjem, stvarajući jedinstvenu formu izražavanja [30]



Slika 25 – Darko Macan, crtanje stripa

Stvaranje stripa složen je proces koji uključuje različite korake, od pisanja scenarija do crtanja, tuširanja (inktiranja) i kolorizacije. Postoji određeni proces o stvaranja stripa:

Scenaristička Faza: Prvi korak u stvaranju stripa obično je pisanje scenarija. Scenarist ili autor razvija priču, određuje raspored slika i teksta te definira likove i dijaloge. Ova faza često zahtijeva temeljito planiranje i razmatranje narativnih elemenata. [32]

Crtanje i Dizajniranje: Nakon što je scenarij napisan, umjetnik počinje crtati strip. Crtanje uključuje stvaranje skica i dizajniranje likova, pozadina i objekata. Umjetnik mora pažljivo planirati raspored slika i kompoziciju kako bi priča bila jasna i dinamična. [32]

Tuširanje (Inktiranje): Nakon što su crteži završeni, dolazi faza tuširanja ili inktiranja. Tuširanje uključuje precizno iscrtavanje crta i detalja kako bi se crteži učinili čistima i oštrima. Tuširanje također pomaže u postizanju kontrasta i dubine.

Kolorizacija: U mnogim stripovima, kolorizacija je ključna komponenta. Umjetnik ili kolorist dodaje boje crtežima kako bi stvorio vizualno atraktivan i privlačan strip. Boje se pažljivo odabiraju kako bi se postigao određeni učinak ili atmosfera.

Dodavanje Teksta: Nakon što su svi vizualni elementi priča gotovi, dodaje se tekst. Tekst se obično postavlja u balonima ili okvirima iznad slika kako bi predstavljao dijalog likova, naraciju ili misli likova. [32]



Slika 26 - Primjer storyboarda za strip

5.2 Grafički tableti i utjecaj na strip

Razvoj grafičkih tableta imao je značajan utjecaj na proces rada u stvaranju stripa. Grafički tablet omogućava umjetnicima da crtaju digitalno, simulirajući iskustvo tradicionalnog crtanja. Grafički tableti su postali standardna oprema za mnoge strip umjetnike, omogućavajući preciznost i fleksibilnost u stvaranju stripova [31]

Prvi grafički tableti bili su veliki i skupi uređaji koji su se koristili u profesionalnim okruženjima, kao što su animacija i dizajn. Međutim, s napretkom tehnologije, grafički tableti postali su kompaktniji, pristupačniji i prilagođeni umjetnicima svih razina. [33]



Slika 27 - Stylator in 1957., prvi grafički tablet

Jedan od glavnih razloga zašto su grafički tableti postali standardna oprema za strip umjetnike je njihova sposobnost pružanja iznimne preciznosti i fleksibilnosti. Za razliku od tradicionalnog crtanja olovkom ili tušem na papiru, grafički tablet omogućava umjetnicima da crtaju digitalno, koristeći specijalizirani olovku ili stilus na osjetljivoj površini tableta. [34]

Ovo iskustvo simulira osjećaj crtanja na papiru, a istovremeno pruža brojne prednosti digitalnog formata. Preciznost linija, boja, i efekata koji se mogu postići na grafičkom tabletu iznimno su korisni za stvaranje visokokvalitetnih stripova. Umjetnici mogu kontrolirati svaki detalj svog crteža i brzo ispravljati greške, što značajno ubrzava proces stvaranja. [34]

Grafički tablet omogućava umjetnicima da lako naprave korekcije i iteracije u svom radu. To je osobito korisno u procesu stvaranja stripova gdje je važno postići savršenu kombinaciju likova, pozadina i dijaloga. Umjetnici mogu brzo mijenjati elemente crteža, dodavati ili brisati detalje i prilagođavati boje kako bi postigli željeni izgled [35]



Slika 28 - Moderan grafički tablet, Huion Kamvas 22 plus

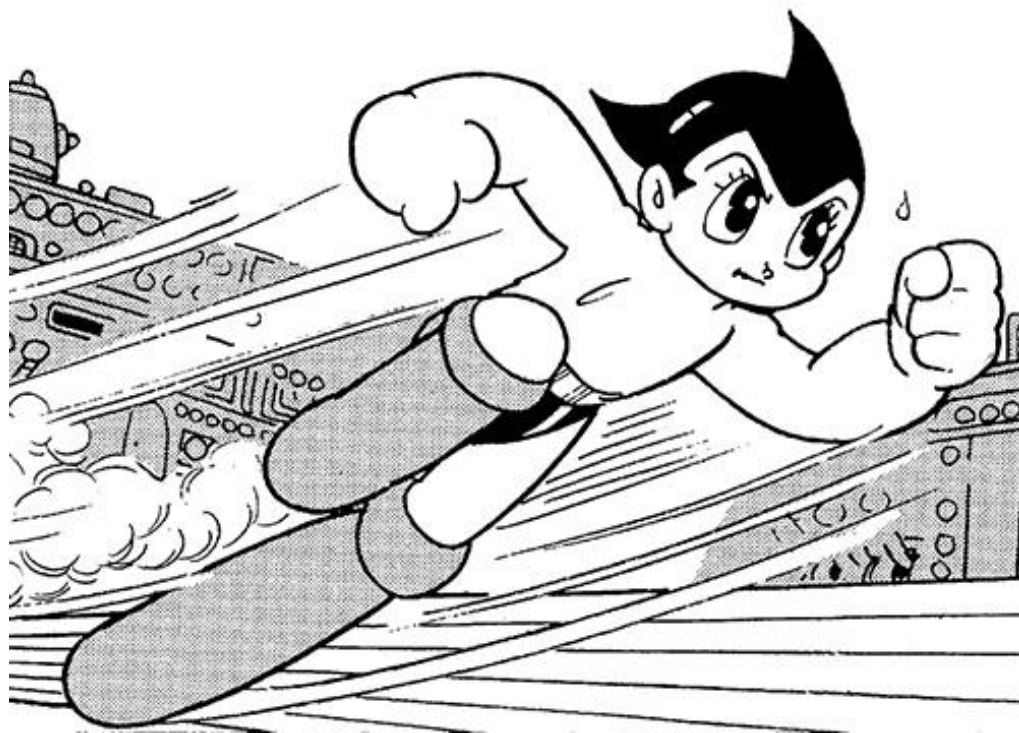
5.3 Razvoj modernih stripova i manga

Moderni stripovi i mange predstavljaju dinamičan svijet umjetnosti i zabave koji je značajno evoluirao kroz desetljeća. Manga je japanski izraz za stripove i crtiće. Razvoj mange datira unatrag desetljećima, ali je posebno dobila na popularnosti u drugoj polovici 20. Stoljeća. Manga je doživjela ekspanziju u Japanu nakon Drugog svjetskog rata i postala je ključni dio

japanske popularne kulture. Popularni radovi poput "Astro Boy" Osame Tezuke i "Akira" Katsuhiro Otomoa postali su ikoni manga svijeta. [36]

Utjecaj mange proteže se daleko izvan Japana. Manga je postala globalni fenomen i utemeljila je kulturološku mostovnu ulogu između istoka i zapada. Utjecaj mange na svjetsku pop kulturu ogleda se u širokom prihvaćanju japanske pop kulture, uključujući anime adaptacije i cosplay (str. 335). Manga je također utemeljila razne žanrove, kao što su shojo, shonen i seinen, prilagođene različitim dobima i ukusima čitatelja. [36]

Najpoznatiji radovi u svijetu mange obuhvaćaju različite žanrove i stilove. "Naruto" Masashija Kishimotoa, "One Piece" Eiichira Oda i "Death Note" Tsugumija Ōba i Takeshija Obata samo su neki od najvažnijih naslova koji su osvojili publiku diljem svijeta. "Naruto" prati priču mladog ninje koji teži postati Hokage, vođa svojeg sela, dok "One Piece" prati avanture pirata u potrazi za legendarnim blagom. "Death Note" istražuje moralne dileme kada srednjoškolac dobije natprirodnu knjigu koja omogućuje ubijanje ljudi samo pisanjem njihovih imena. [36]



Slika 29 - Panela mange Astro boy



Slika 30 - Manga Naruto

Marvel i DC Comics su dvije od najpoznatijih izdavačkih kuća stripova na svijetu. Razvoj ovih izdavača ključan je za razumijevanje moderne strip kulture. Marvel Comics je revolucionirao stripove 1960-ih godina, stvarajući likove poput Spider-Mana, Iron Mana i X-Mena koji su bili kompleksni i odražavali su stvarne probleme . [37]

S druge strane, DC Comics ima bogatu povijest koja seže unatrag u 1930-ih godina s poznatim junacima poput Supermana i Batmana. DC je bio pionir u stvaranju superheroja i postavio temelje za cijelu industriju stripova. [37]

Marvel i DC imaju niz najpoznatijih radova koji su postali klasici strip kulture. "The Amazing Spider-Man" Stana Leeja i Stevea Ditka, "The Dark Knight Returns" Franka Millera i "X-Men: Days of Future Past" Chrisa Claremonta i Johna Byrnea samo su neki od radova koji su oblikovali superherojski žanr i ostavili dubok utjecaj na kasnije generacije strip umjetnika i čitatelja. [37]



Slika 31 - Marvel, X- men



Slika 32 - Dc comics, The Batman

6. Proces rada u kreiranju stripa “Memento Mori”

Proces stvaranja stripa "Memento Mori" bio je zanimljivo putovanje koje je započelo s dubokim interesom za mitološke reprezentacije smrti i idejom o borbi protiv sudbine. U ovom kratkom esej ću podijeliti kako sam došao do ove ideje i što me inspiriralo da stvaram ovaj strip.

Sve je počelo s mojim dugogodišnjim interesom za mitologiju i povijest. Fascinacija različitim mitološkim tradicijama, posebno onima koje su se bavile konceptom smrti, uvijek me intrigirala. Legende o bogovima smrti, dušama koje prelaze na onostrano, i sudbinom nakon smrti uvijek su izazivale moju maštovitu stranu. Tako sam započeo istraživati različite mitologije i njihove predstave o smrti.

Istovremeno, inspiracija za "Memento Mori" proizašla je iz želje za stvaranjem priče o neustrašivom junaku koji se suočava sa samom smrću i odbija prihvatiti svoju sudbinu. Glavni lik, Dante, predstavlja simbol borbe protiv neizbježnosti smrti, a njegova odlučnost da se vrati svojoj ljubavi dodatno je naglasila temu ljubavi i čežnje.

Kao autor, želio sam stvoriti raznolike i prepoznatljive likove smrti, poput Anubisa, Valkire, Grim Reopera i kineskih bogova smrti, kako bih dodatno obogatio priču i predstavio različite mitološke tradicije. Njihova uloga u okladi dodala je element napetosti i igre između života i smrti.

Proces stvaranja stripa "Memento Mori" bio je kreativan izazov, a istraživanje mitova i mitoloških vjerovanja iz različitih dijelova svijeta obogatilo je moje razumijevanje različitih kultura i njihovog odnosa prema smrti.

Na kraju, "Memento Mori" nije samo strip o sukobu između života i smrti, već i o vječnoj čežnji za ljubavlju i povratku iz mračnog svijeta. Stvaranje ovog stripa pružilo mi je priliku da istražim teme koje me duboko zanimaju i prenesem ih kroz umjetnost stripa.

Strip "Memento Mori" predstavlja spoj moje strasti prema mitologiji, kreativnosti i želje za stvaranjem priče koja će čitatelje potaknuti na razmišljanje o prirodi smrti, ljubavi i borbi za vlastitu sudbinu.

6.1 Skice

Skiciranje je važno za strip jer pomaže umjetnicima planirati izgled i raspored svake stranice. To omogućava ispravljanje grešaka i eksperimentiranje prije detaljnog crtanja. Skice također pomažu održavati dosljednost između kadrova i brže razvijaju kreativne ideje.

Pomoću skica dobio sam dobru ideju za dizajn, izgled te poziciju likova u priči. sigurava da strip ima dosljednost i dobar dizajn prije nego što se krene u detaljno crtanje. Također omogućava umjetnicima eksperimentiranje s idejama i brže rješavanje problema.



Slika 33 - Skica naslovne stranice



Slika 34 - Skica smrti 1

Ovdje sam razmišljao o klasičnom prikazu Grim Reapera, nisam bio siguran hoće li na kraju biti čovjek ili kostur.



Slika 35 - Skica smrti 2

U Drugoj fazi sam se odlučio kako će prva smrt, Grim Reaper izgledati. Klasična forma zajedno sa kosturom , bez ikakvih većih promjena.



Slika 36 - Skica smrti 3

Ideja za završni dizajn smrti, jednostavno za nacrtati te lako prepoznatljiva. Ovaj dizajn mi se najviše sviđao pošto ne uništava stil stripa.

6.2 Finalni dizajni

Finalni dizajni likova su ključni element u svijetu stripova jer igraju ključnu ulogu u prenošenju likova, njihove osobnosti i priče čitateljima. Dizajn lika donosi vizualni identitet lika te često ostavlja dubok utisak na publiku. Jedan od najznačajnijih razloga zašto su finalni dizajni likova bitni jest to što pomažu čitateljima prepoznati i povezati se s likovima. Dizajn lika Anubisa, egipatskog boga smrti, može uključivati karakteristične elemente poput njegove glave šakala ili hijeroglifa. Ovaj dizajn odmah prepoznatljivo identificira lika i pomaže čitatelju razumjeti njegovu ulogu u priči. Također, finalni dizajn likova igra ključnu ulogu u prenošenju osobnosti lika. Na primjer, Anubisov dizajn može se izvesti na način koji naglašava njegovu misticizam i ozbiljnost. Detalji poput izraza lica, odjeće i stavova mogu otkriti mnogo o karakteru lika, što pomaže u izgradnji složenih i vjerodostojnih likova.

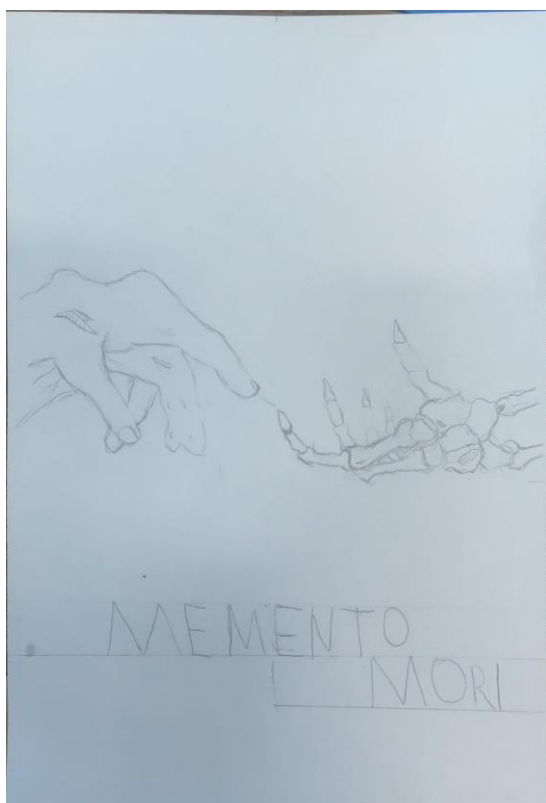


Slika 37 - Primjer završnog dizajna Anubisa

6.3 Završno sklapanje stripa

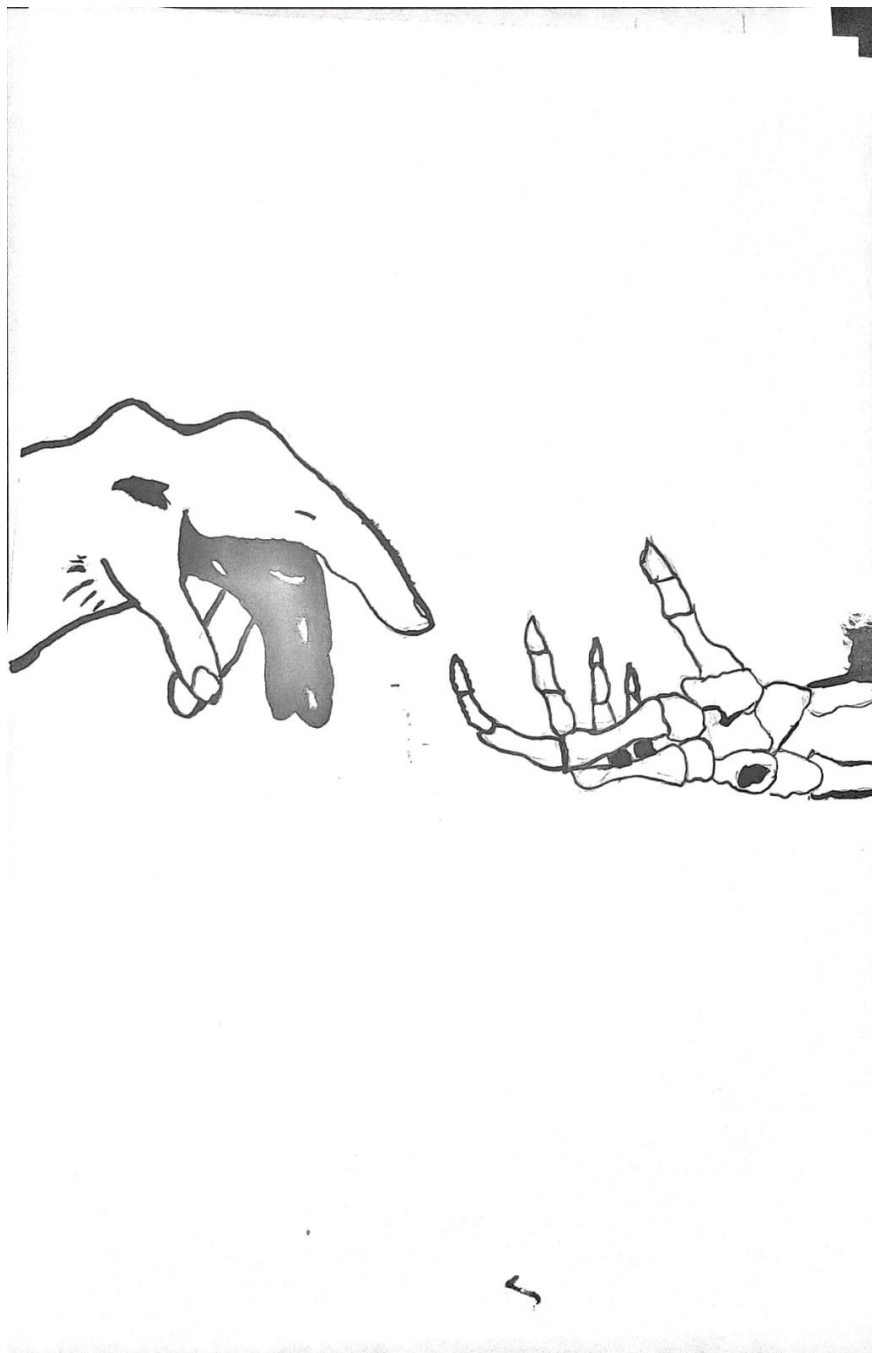
Završno stvaranje stripa označava ključni korak u procesu, gdje svi prethodno pripremljeni elementi dolaze zajedno kako bi stvorili finalnu verziju stripa. Nakon što smo dovršili skice, storyboard, dizajn likova i razradili priču, ulazimo u fazu stvaranja stripa.

Prvi korak u ovom procesu obično uključuje crtanje osnovnog nacрта stripa olovkom. Ovaj korak omogućuje umjetniku da precizno prenese svoje ideje na papir, koristeći skice i storyboard kao smjernice. Olovkom se izrađuje "outline" stripa, odnosno crteži koji označavaju osnovnu kompoziciju svake stranice.



Slika 38 - Outline stranice stripa

Nakon što je outline dovršen, prelazimo na podebljanje crteža tintom. Ovo je klasičan korak u stvaranju stripa gdje se olovka zamjenjuje tintom kako bi se postigla jasnoća, dubina i kontrast na crtežima. Tinta daje konačni, profesionalni izgled stripa.

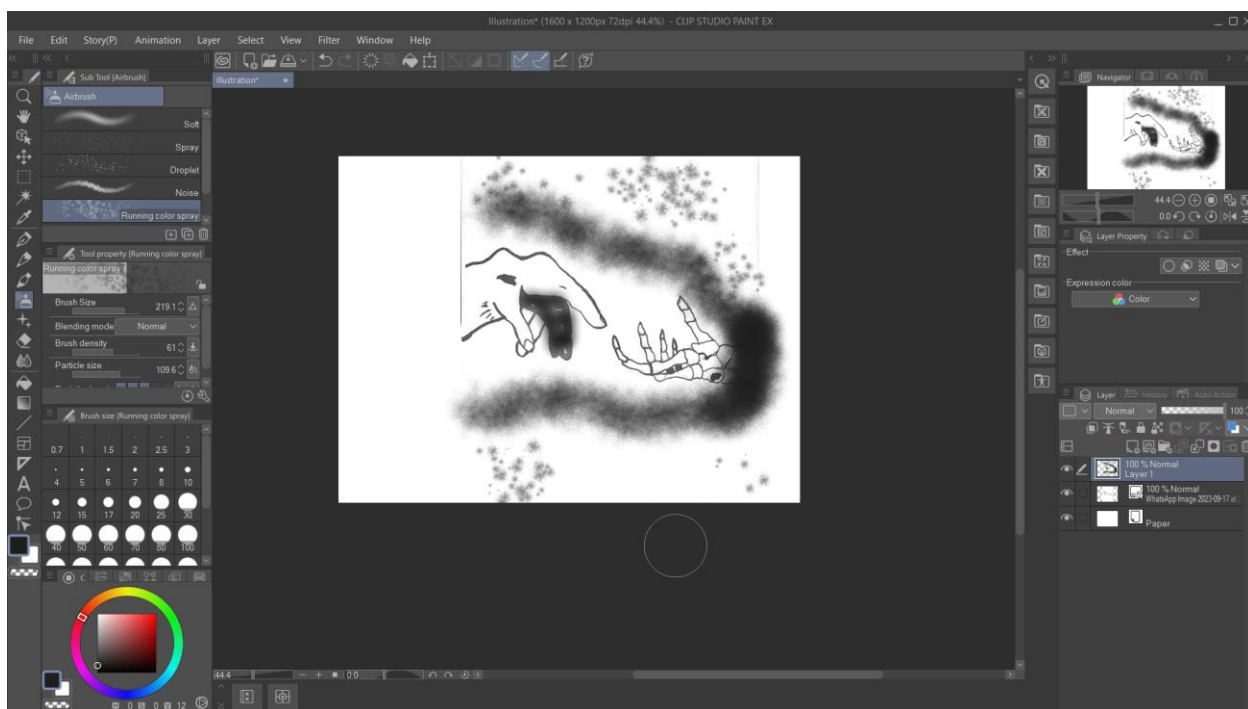


Slika 39 - Outline stranice stripa

Nakon što se tinta osuši, crtež se može skenirati pomoću računalnog printera ili skenera kako bi se prenio u digitalni format. Ovaj korak omogućuje daljnju obradu stripa u računalnom programu za grafiku.

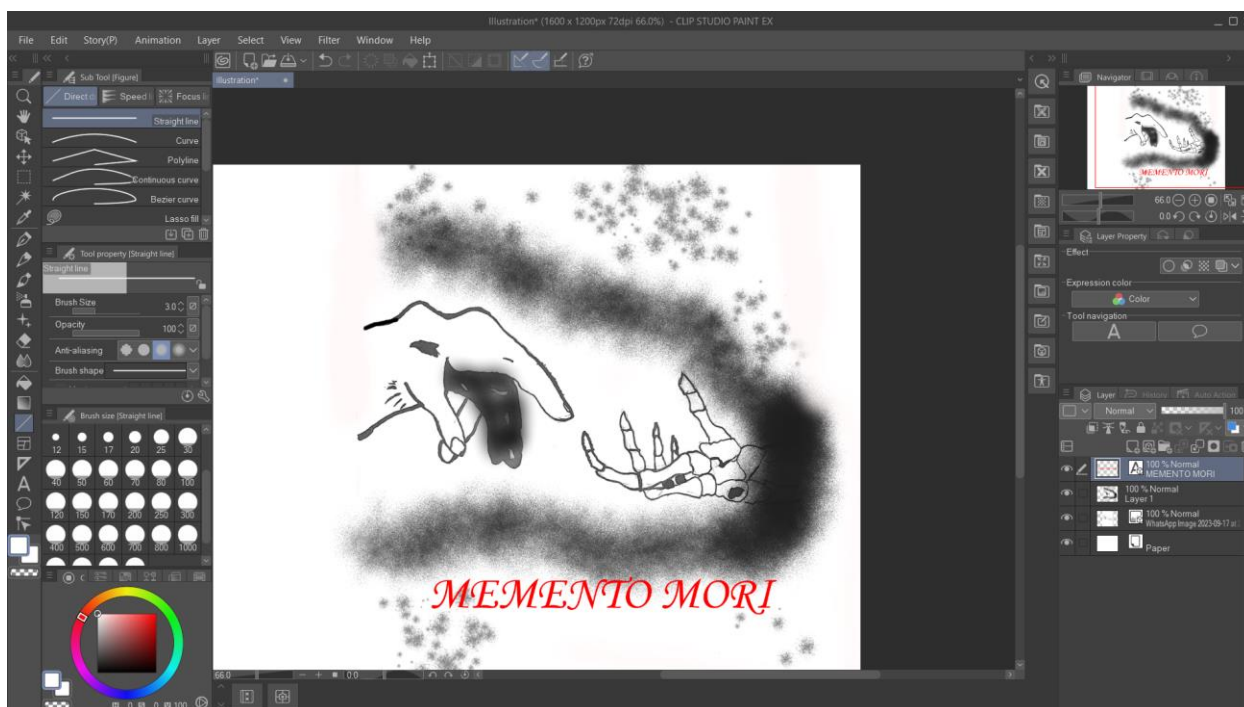


Slika 40 - Crtež u printeru



Slika 41 - Crtež u programu

U programu poput "Clip Studio Paint," umjetnik ima priliku poboljšati stranice stripa na mnogo načina. To uključuje podešavanje margina kako bi se osigurala ravnoteža između slika i praznog prostora, poboljšavanje detalja, korekciju boja i kontrasta, te uključivanje dodatnih elemenata kao što su efekti i pozadine.



Slika 42 - Crtež sa tekstom.

Nadalje, umjetnik može dodati dijaloge i balone za razgovor ili teksta . Ovo je ključni korak za komunikaciju priče s čitateljem. Tekst i dijalozi se postavljaju tako da odgovaraju likovima i radnji stripa. Kada su sve ove faze dovršene, strip je spreman za konačno objavljivanje ili tisak. Završna verzija stripa predstavlja profesionalno oblikovan i kvalitetan produkt koji će čitatelji moći uživati u čitanju. Stvaranje stripa zahtijeva pažljivo planiranje, kreativnost i tehničku vještinu kako bi se priča prenijela na najbolji način. Ovaj proces, od skica do završnog stripa, omogućuje umjetnicima da stvore djela koja su vizualno privlačna i bogata pričom.

7. Zaključak stripa „Memento Mori“

Strip "Memento Mori" donosi duboku i poticajnu priču o čovjeku koji se suočava s izazovima smrti i gubi se daleko od svoje ljubavi, uslijed brodoloma. Priča postavlja temelj za introspekciju o ljudskoj egzistenciji i traženju smisla u životu.

Glavni junak, Dante, suočava se s izazovom suočavanja sa smrću i pitanjem što dolazi nakon nje. Peta mitološke reprezentacije smrti, uključujući Grim Reapera, Thanatosa, Anubisa, Valkiru i kineske bogove smrti, simboliziraju različite aspekte smrti i pripreme za ono što dolazi kasnije. Ova raznolikost likova smrti ukazuje na različite kulturne i povijesne perspektive prema smrti te potrebu da se univerzalna ljudska pitanja suoče iz različitih kutova.

Dante, međutim, predstavlja čovjeka koji, unatoč svim izazovima i kušnjavama koje mu pružaju ove reprezentacije smrti, žudi za povratkom u život kako bi ponovno bio sa svojom ljubavlju. Ova žudnja za životom označava temu nade i borbe za ono što je važno. Dante nije spreman bezborbano prihvatiti sudbinu smrti i gubitka.

Smisao priče "Memento Mori" krije se u njenoj dubljoj poruci o darivanju života. Kroz Danteovu borbu i njegovu spremnost da se suprotstavi smrti kako bi ponovno bio s ljubavlju, strip naglašava vrijednost života i ljubavi. Dante, usprkos svim preprekama, shvaća da pravi smisao života leži u darivanju, bilo to darivanje ljubavi, nade ili čak vlastite duše. Njegova odluka da se suoči sa smrću kako bi vratio svoj život ukazuje na duboku humanističku poruku o vrijednosti ljudskog iskustva i borbe za ono što nam je važno.

Zaključno, strip "Memento Mori" ne samo da nas podsjeća na neizbježnost smrti, već i na dublji smisao života koji se nalazi u darivanju i borbi za ono što volimo. Danteova priča predstavlja inspiraciju da se suočimo s izazovima života i smrti, a istovremeno pronađemo mir u darivanju i ljubavi.

Sveučilište Sjever

LIBRARIJ
ALIBRARIJ



SVEUČILIŠTE
SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU

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, Renato Morom (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Završni rad o ambivalentnosti smrti u dublji strahu (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

Renato Morom

(vlastoručni potpis)

Sukladno čl. 83. Zakonu o znanstvenoj djelatnosti 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.

Sukladno čl. 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje znanstvena i umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.

8. Literatura

1. James Elkins: A Comprehensive Bibliography 18.8.2023.
2. Understanding Comics: The Invisible Art 22.8. 2023
3. Alan Moore, "Watchmen" 22.8.2023.
4. HTML - <https://n1info.hr/foto/a41441-najstariji-prapovijesni-crtezi-na-svijetu/> 24.8.2023.
5. Gregory Curtis, The Cave Painters: Probing the Mysteries of the World's First Artists 24.9.
6. Panofsky, Erwin. "Albrecht Dürer: His Life and Work." Princeton University Press, 1995. 25.8.2023.
7. John Man, "The Gutenberg Revolution: How Printing Changed the Course of History" 25.8.2023.
8. Michael Wolgemut: Painter and Merchant in Late Fifteenth-Century Nuremberg" by Alison G. Stewart 26. 8. 2023.
9. Whitfield, Sarah. "Toulouse-Lautrec: The Complete Prints." Thames & Hudson 27.8.2023.
10. The Baroque: Principles, Styles, Modes, Themes" autora Irwina Panofskog 27.8. 2023.
11. Art in the Hellenistic Age," 27.8. 2023.
12. Medieval Art: Painting, Sculpture, Architecture, 4th-14th Century, James Snyder 28.8. 2023.
13. Walteru Pateru u knjizi "The Renaissance: Studies in Art and Poetry 29.8.2023.
14. Irwin Panofsky u knjizi "The Baroque: Principles, Styles, Modes, Themes" 30.8.2023.
15. Prema Richardu Stuartu u knjizi "Modern Art: Painting, Sculpture, Architecture,"
16. The Lithographs of Delacroix" autora Lee Johnsona 30.8.2023.
17. The History of Wood Engraving and Wood-Cut in Early Europe 30. 8. 2023.
18. The Revival of Woodcut in Contemporary Art 1.9.2023.
19. Nevenka Arbanas, Grafičke tehnike 12.9.2023.
20. Rembrandt's Century 12.9. 2023.
21. knjizi Printing Technology: A Comprehensive Guide to Technical Terms 12.9.2023
22. The Complete Manual of Screen Printing" 12.9.2023
23. The T-Shirt Screen Printing Handbook" 12.9.2023
24. The Evolution of Digital Printing Technology" 12.9.2023

25. The Impact of Digital Printing on the Print Industry 12.9.2023
26. Prema članku "Digital Comics: A New Medium for Sequential Art" objavljenom u časopisu "International Journal of Comic Art" 13.9.2023
27. Prema knjizi "Comics and Digital Culture: Practices of Online Comics Production and Consumption" autorice Neil Cohn 13.9.2023
28. Prema članku "Webcomics and Libraries: The Eternal Struggle" objavljenom u časopisu "Journal of Graphic Novels and Comics 13.9.2023
29. Prema knjizi "The Power of Comics: History, Form, and Culture" autora Randyja Dunna 13.9.2023
30. Comics as Sequential Art: Form and Ideology" objavljenom u časopisu "The Journal of Aesthetics and Art Criticism 13.9.2023
31. Prema knjizi "Understanding Comics: The Invisible Art" autora Scotta McClouda 13.9.2023.
32. Eisner, Will. "Comics and Sequential Art." W. W. Norton & Company 14.9.2023
33. McCloud, Scott. "Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels 14.9.2023
34. Loomis, Brandon. "The Impact of Digital Technology on Art and Artists." University of Nebraska Press 14.9.2023
35. Weiner, Stephen. "The 101 Best Graphic Novels." NBM Publishing 14.9.2023
36. Gravett, Paul. "Manga: Sixty Years of Japanese Comics." Harper Design 14.9.2023
37. The Journal of Popular Culture." Wiley-Blackwell 14.9.2023

9. Popis slika

Slika 1 – Najstariji prapovijesni crteži na svijetu , pećina Chauvet Pont d'Arc -

<https://n1info.hr/foto/a41441-najstariji-prapovijesni-crtezi-na-svijetu/>

Slika 2 – Hamurabijev zakonik - <https://www.oslobodjenje.ba/dosjei teme/hamurabijev-zakonik-nakon-3-800-godina-u-sarajevu-650343>

Slika 3 – Dürerov drvorez vlastitog obiteljskog grba -

https://hr.wikipedia.org/wiki/Albrecht_Dürer#/media/Datoteka:Albrecht_Dürer_-_Coat_of_Arms_of_the_House_of_Dürer_-_WGA07258.jpg

Slika 4 – Gutenbergov tiskarski stroj - <https://studentski.hr/vijesti/kultura/10-povijesnih-dogadaja-koje-morate-znati>

Slika 5 – Liber Chronicarum -

https://en.wikipedia.org/wiki/Nuremberg_Chronicle#/media/File:Nuremberg_chronicles_-_Nuremberga.png

Slika 6 – Henri de Toulouse-Lautrec, At the Moulin Rouge: The Dance -

<https://philamuseum.org/collection/object/82776>

Slika 7 – Fidija, detalj istočnog friza Partenona, V. st. pr. Kr., Pariz -

<https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=19464>

Slika 8 – Oplakivanje Krista, freska iz kapele Scrovegni u Padovi.-

<https://www.bitno.net/kultura/likovna-umjetnost/giottovo-remek-djelo-freska-koja-razmatra-bezgranicnu-kristovu-ljubav-i-uvlaci-nas-u-nju/>

Slika 9 – Mona Lisa, Leonardo da Vinci - <https://www.thoughtco.com/sfumato-definition-in-art-182461>

Slika 10 – Sveti Matija i anđeo, Caravaggio -

https://hr.wikipedia.org/wiki/Tenebrizam#/media/Datoteka:The_Inspiration_of_Saint_Matthew_by_Caravaggio.jpg

Slika 11 – Svilotisak, Kuliš Vatroslav - <https://www.galerija-luka.com/kulis-vatroslav>

Slika 12 – Sloboda vodi narod, Eugène Delacroix - <https://www.nacional.hr/sloboda-vodi-narod-eugenea-delacroixa-iako-se-nisam-borio-za-svoju-zemlju-slikao-sam-za-nju/>

Slika 13 – Shema visokog tiska - Nevenka Arbanas, Grafičke tehnike

Slika 14 – Primjer japanskog drvoreza, Ukiyo-e Akinsha - <https://poduckun.net/foto-japanski-drvorez-u-sporeru/>

Slika 15 – Primjer linoreza , Petra Popović, "Bijeli jelen" -

<https://likumzg.wordpress.com/2019/06/17/zagrebacki-ljetni-likovni-salon-2019-price-bajke-i->

[basne-izlozba-clanova-i-prijatelja-hdlu-zagreb-u-galeriji-kontrast/petra-popovic-bijeli-jelen-linorez/](#)

Slika 16 – Shema dubokog tiska - Nevenka Arbanas, Grafičke tehnike

Slika 17 – Primjer bakroreza Martin Rota, Rudolf II - <https://hreak.srce.hr/file/328139>

Slika 18 – Shema plošnog tiska - Nevenka Arbanas, Grafičke tehnike

Slika 19 – Primjer litografije, Ivo Zaslche, mapa Jurja Ves - Nevenka Arbanas, Grafičke tehnike

Slika 20 – Primjer sitotiska - <https://eurotisak.hr/sitotisak/tisak-na-tekstil/>

Slika 21 – Fotografija Xeroxa 9700 - <http://www.columbia.edu/cu/computinghistory/x9700.html>

Slika 22 – Moderan tiskarski stroj - <https://www.kako.hr/znanost-tehnologija/kako-je-tiskarski-stroj-promijenio-svijet>

Slika 23 – Webtoon logo , najpoznatija stranica za digitalne stripove -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.naver.linewebtoon&hl=bs&pli=1>

Slika 24– Yellow Kid, strip Ew. Townsenda - <https://comics.ha.com/itm/platinum-age-1897-1937-/miscellaneous/the-yellow-kid-in-mcfadden-s-flats-nn-g-w-dillingham-co-1897-condition-apparent-fn-vf/a/7063-93587.s>

Slika 25 – Darko Macan, crtanje stripa - <https://www.youtube.com/watch?v=Chkrq7zgABM>

Slika 26 - Primjer storyboarda za strip - <https://www.biowars.com/blog/comic-storyboard/>

Slika 27 - Stylator in 1957., prvi grafički tablet -

https://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_tablet#/media/File:Pen_Tablet.jpg

Slika 28 - Moderan grafički tablet, Huion Kamvas 22 plus - <https://www.prnewswire.com/news-releases/huion-unveils-its-latest-kamvas-22--kamvas-22-plus-to-empower-artists-around-the-world-301088283.html>

Slika 29 - Panela mange Astro boy - <https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html>

Slika 30 - Manga Naruto - <https://www.amazon.com/Naruto-Vol-1-Uzumaki/dp/1569319006>

Slika 31 - Marvel, X- men - https://www.marvel.com/comics/issue/12413/uncanny_x-men_1963_1

Slika 32 - Dc comics, The Batman - <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/first-batman-comic-sells-for-record-1-5-million-4095147/>

Slika 33 - Skica naslovne stranice

Slika 34 - Skica smrti 1

Slika 35 - Skica smrti 2

Slika 36 - Skica smrti 3

Slika 37 - Primjer završnog dizajna Anubisa

Slika 38 - Outline stranice stripa

Slika 39 - Outline stranice stripa

Slika 40 - Crtež u printeru

Slika 41 - Crtež u programu

Slika 42 - Crtež sa tekstom.