

# Skidanje vela/Unveil

---

Sipić, Mirna

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:001703>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-27**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





# Sveučilište Sjever

Završni rad br. 85/MED/2019

## Izrada stripa „Unveil“

Mirna Sipić, 0336011725

Koprivnica, rujan 2019. godine

# Prijava diplomskog rada

## Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Mirna Sipić

MATIČNI BROJ 0336011725

10351336

DATUM 04.07.2019.

KOLEGIJ Ilustracija

NASLOV RADA Skidanje vela/Unveil

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Unveil

MENTOR Antun Franović

ZVANJE docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. Mario Periša, predsjednik komisije, dr.sc
2. Antun Franović, doc., mentor
3. Petar Miljković, komentor, doc.
4. Simon Bogojević Narath, izv. prof., zamjenski član
5. \_\_\_\_\_

## Zadatak diplomskog rada

BROJ 85/MED/2019

OPIS

Završni rad je u obliku stripa. Bavi se tematikom svakodnevnih problema koji se manifestiraju u podsvjesnom obliku kroz snove. Strip se pokazao prikladnim medijem za prikaz sna kao fenomena. Filmičnost snova i stripa su poslužili prirodnom i jednostavnom postizanju cilja završnog rada a to je prikazivanje ozračja, dramatskog toka i pratećih osjećaja ilustrativnim putem.

U RADU JE POTREBNO:

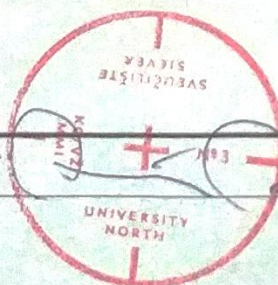
- razraditi način i vid prenošenja podsvijesnog slijeda ne bi li se postigao željeni cilj
- osmisлити ilustrativni slijed koji pospješuje doživljaj dramske naracije
- varirati i testirati potencijalna stripovska rješenja tokom prve faze praktičnog dijela završnog rada
- u strip pretočiti željenu priču- artikulirati cjelokupnu likovnu i verbalnu naraciju
- dokazati tezu završnog rada finalnim likovnim oblikovanjem

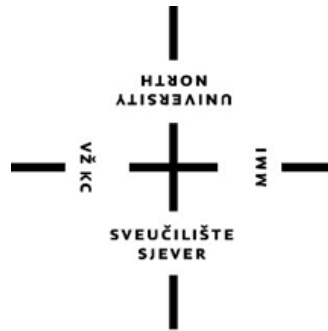
ZADATAK URUČEN

11. 5. 2019.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE  
SJEVER





# Sveučilište Sjever

Odjel za medijski dizajn

Završni rad br. 85/MED/2019

## Izrada stripa „Unveil“

Student

Mirna Sipić, 0336011725

Mentor

Antun Franović, doc. umj.

Koprivnica, rujan 2019. godine



## Predgovor

Teorijski dio rada bazira se na definiranju samog stripa i njegovog vizualnog jezika. Navedeno je o formi stripa te je opisan pristup sastavljanja vidljivim elementima kao što su kadrovi, ilustracije tj. crtež i slova, također nevidljivih kao što su vrijeme i čitateljeva imaginacija. Nadalje se bavi poviješću umjetnosti stripa i njegova razvoja, kroz vrijeme i kroz različite kulture, od zapadnog preko istočnog do hrvatskog stripa.

Praktični se dio bavi izradom digitalnih crteža i ilustracija tj. analizom stripa „Unveil.“ Obraća se pozornost na koncepciju, terminologiju i definiranje bitnih dijelova detalja tokom njegove izrade. Dodatno, još se pridodaje simbolizmu unutar kadrova koji se veže unutar specifičnih detalja u upotrebljivim elementima. Opisani su i neki osobni stavovi pri pristupanju problemima koji se pojavljuju kroz proces izrade djela.

Ključne riječi: Strip, vizualni jezik, kadar, umjetnost

## Sažetak

Osmišljavanjem ideje pa sve do finalnih korekcij je postignuto tj. odrađeno u programu „Adobe Photoshop CC 2015.“ Započetom okvirnom pričom koja se razrađivala zajedno sa osmišljavanjem kadrova sljede skice i poredak kadrova i smještanjem „radnje“ unutar odabranih. Nakon toga sljedi iscrtavanje linija preko skica te ispunjavanje bojom što je popraćeno korekcijama i finalnim detaljima. Sa zadovoljavajućim izgledom stranica, sve se prebacuje u program „Adobe In Design“ gdje se također nadodaje tekst na predviđena mjesta. Na kraju napravljeni strip se priprema za print opcijom „export“ te se selektira opcija „PDF (Print).“

## Sadržaj

1. Uvod.....	7
2. Definiranje stripa.....	8
3. Povijest stripa.....	9
4. Hrvatski strip.....	10
5. Praktični dio.....	12
5.1. Idejni proces.....	14
5.2. Pozicije i skice.....	17
5.3. Simbolika u detaljima.....	25
5.4. Tekst.....	30
6. Zaključak.....	32
7. Literatura.....	33
8. Popis slika.....	34



# 1. Uvod

Za početak, upitajmo se „Što je strip“? Po definiciji Scotta McClouda koji je poznat po svojim nefikcionalnim knjigama o stripu napravljenim u obliku stripa (*Understanding Comics* iz 1993., *Reinventing Comics* iz 2000. i *Making Comics* iz 2006.) definira strip kao „crteže i druge slike postavljene u namjerni slijed, s namjerom prijenosa informacije i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja“[1]. Mnogi bi se složili da prvi primjeri takvih djela koja se uklapaju u ovu definiciju, postoje još od paleolitika i možemo ih pronaći na oslikanim pećinskim zidovima.

Štoviše, kada je riječ o modernom stripu, za njega je važno znati da se razvio otprilike istovremeno kada i fotografija i film, u drugoj polovici 19.st. Isto tako vrijedi napomenuti da je to vrijeme dovelo do razvoja metoda reprodukcije.

Pomoću R. Munitićevog djela „*Strip, deveta umjetnost*“ i njegova dosljedna argumentacija, eruditsko poznavanje materijala i razvijena estetska teorija, koje je sve bilo primijenjeno na strip, otvorilo je mogućnost za uspostavljanje nove akademske discipline pod nazivom „*stripologija*“. „Devetom umjetnošću“ se strip počeo nazivati 1960. godine. Neovisno o njegovom „razvitku“, za razliku od fotografije, filma i neusporedivo mlađe televizije, zanimanje i općeniti interes za strip je bio i ostao do danas ograničen. Strip se kao medij nižeg reda vezao za dva tržišta 1960.-ih, a oni su bili novinski humor i humor za djecu i mladež. Činjenica oko rasta ugleda stripa je paralelno povezana s popularizacijom engleskog termina „*graphic novel*“, točnije termin „*crtani roman*“. U današnje vrijeme se povezuje sa stripom, razlika je u tome što se smatra ozbiljnijom i respektabilnijom.

Praktični dio ovog rada bavi se likovima, kadrovima i procesom razmišljanja tokom izrade različitih aspekata rada. Pojavljuju se i elementi poput sitnih detalja i posebnih značenja koja će biti podrobno objašnjena. Na kraju se iznosi zaključak rada s osvrtom na budućnost stripa, vlastitog, ali i općenito. Literatura koja je korištena u radu je relevantna stručna literatura od Scott McCloudovog „*Razumijevanje stripova*“ i „*Kako čitati strip-nevidljivu umjetnost*“ te drugih vezanih uz stručni dio, te određenih stripova za praktični dio kao što su Kula Tmine, Batman: The Dark Knight Returns i The Dreaming.

## 2. Definiranje stripa

Strip je niz naracijom povezanih prizora. Znanost o stripu povlači veliki broj pitanja koja se odnose na samo definiranje „stripa“. To definiranje se odnosi na svrhu osnovnih elemenata stripa kao što su tekst, prizori, nizanje te njihova interakcija. Naravno, uz to se pojavljuju i nižu ostala mnogobrojna pitanja, ali ona od najveće važnosti su: „koji je sadržaj, tko je ciljana publika, gdje se prodaje i tko ih proizvodi“. Što se tiče sastava stripa, ovdje se ubrajaju kadrovi i tekst, pri čemu su kadrovi uglavnom poredani u niz, a tekst nije uvijek nužan. Doduše kada je riječ o oblicima, stripovi su u mogućnosti koristiti ih na različite načine.

Kadrovi su poredani u niz kako bi oblikovali okvir u kojeg se smješta tekst tako da se u potpunosti uklopi, iako to nužno nije jedini mogući odnos između tih elemenata. Drugi mogući odnos se javlja u jednostraničnim vrstama stripa gdje dominira tekst u odnosu na ostale elemente, što se također naziva „nijema“ vrsta stripa.

Kao što je već navedeno u uvodu, najprihvaćenija definicija „stripa“ danas jest od Scotta McClouda, koji ju prvi spominje u svojem djelu „*Understanding Comics*“ (1993.g., strana 9), u kojemu je naveo za stripove da su „prizori slikovnog ili nekog drugog tipa nanizani u hotimičan poredak s namjerom da prenesu informaciju ili da kod gledatelja proizvedu estetski učinak“ [1]. McCloudu je zapravo bila glavna namjera pojasniti relativno nerazvijenu „sekvencijalnu umjetnost“. Takva umjetnost je „stapanje verbalnog i vizualnog“, a time se postiže to da strip postaje hibridni oblik koji je dobiven spajanjem dvaju medija. Dok takav stav podrazumijeva jednostranične stripove, važnost sekvencijalnog elementa kadrova se umanjuje, a naglasak pridodaje na stapanje kadrova i teksta. [3]

Forma stripa se može definirati kao sažeto izražavanje. Naime, tekst je prepoznatljiv na dva načina: prvo kao slova na papiru, a drugo, kao jezik u vizualnoj formi. [4] To se prikazuje putem oblačića s porukom, zvučnim efektima i praćenim pripovijedanjem i fusnotama.

Pri prevođenju stranih medija, tj. elemenata stranih medija, u ovom slučaju prevođenje stripova sa stranog jezika, najčešći problem se javlja u izrazima i frazama koji se koriste ili ne koriste u određenom mjestu. Dobar tekst s još boljim prevoditeljem je sposoban uzdići kvalitetu stripa do nezamislivih razina. Stripovi ozbiljnijih tematika najčešće su opskrbljeni tekstom, što nužno ne znači da nije moguće postići ili dostići određenu kvalitetu pričanja priče isključivo putem samih ilustracija.

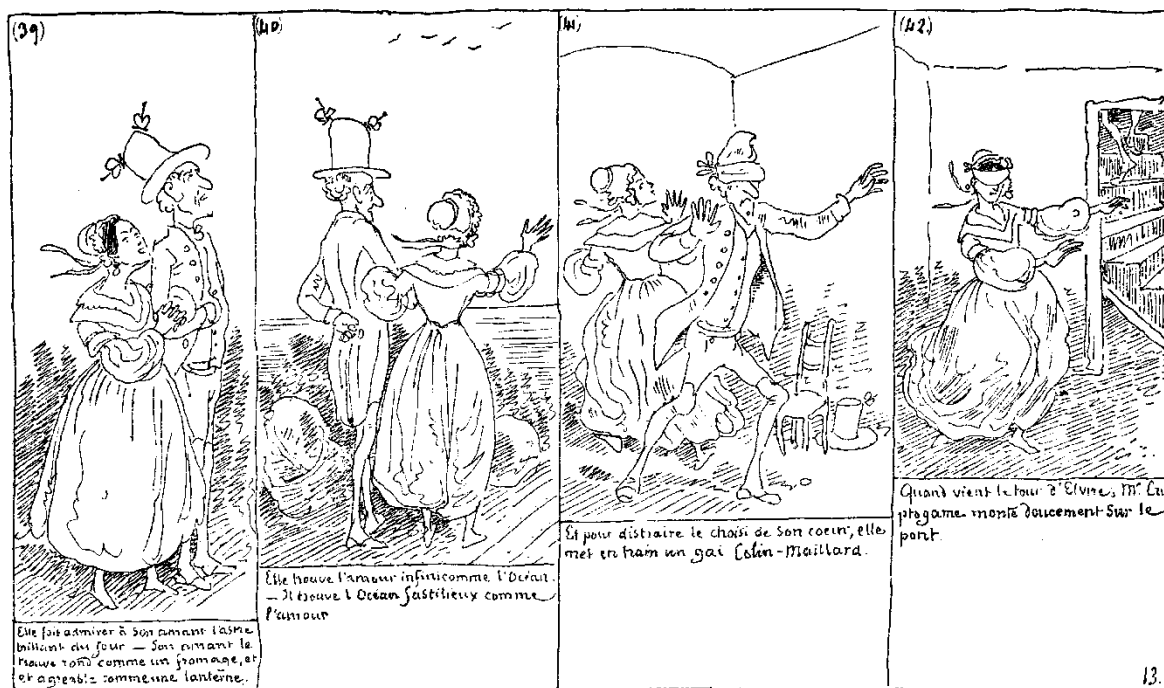
Razlika između dobrih i loših stripova je u tome što se u dobrom stripu može uživati ne samo u likovno/grafičkoj ljepoti izražavanja, nego i u savršeno odabranim rečenicama i kadrovima koje zapravo pretvaraju "običan" strip u remek-djelo.

### 3. Povijest stripa

Povijest stripa, točnije pripovijedanja u slikama itekako nije oskudno. Danas smatramo da su sva narativna likovna djela koja su se sastojala od slika u nizu zapravo preteče stripa. Ona se proteže od pećinskih slikarija iz starog kamenog doba, nalazi u obliku zidnih slika u Egiptu i Mezopotamiji, na Trajanovom stupu u Rimu, kao i na tapiseriji iz Bayeuxa i slikovnih prikaza života svetaca, sve do današnjeg „modernog“ stripa.[3]

Naracija je do kraja 19. stoljeća bila vezana uz pisani izričaj (npr. dramu, priču, novelu, roman) ili uz živu izvedbu (kazalište), pojavom novina i pokretnih slika dobivamo dva potpuno nova medija: strip i film. Dok se strip smatrao da je „zabava za djecu“, a filmovi su „zabava za odrasle“, ono što im je bilo zajedničko jest naracija.

Titulu „Oca stripa“ tj. prvog širokog prihvaćenog pretka modernog stripa smatra se Švicarac Rodolphe Töpffer.[2] On je sredinom 19. st. bio poznat po stvaranju satirične priče u slikama koja se sastoji od karikatura u zasebnim okvirima kadrova, popraćenih tekstom ispod slike. Ta ilustracija Rodolphe Töpffera iz 1830. može se pronaći u njegovom djelu „*littérature en estampes*“ (literatura u tiskovinama), a koja se smatra najzaslužnijim za dizajn stripa.



Slika 1. Rodolph Töpffer „Cryptogame“

Također, u 19. stoljeću, u radovima europskih i američkih ilustratora, započelo je oblikovanje stripa kakvoga poznajemo danas. Kao oblik masovnog medija može se reći da je strip nastao početkom 20. stoljeća u Sjedinjenim Američkim Državama, pojavom stripova u dnevnim novinama, gdje je onda bilo moguće standardizirati nekoliko odlika.

Nakon R. Töpffera, kao preteče modernog stripa u Europi koje se prepoznaju tako da kombiniraju pripovjedne nizove slika i tekst napisan ispod njih možemo navesti ilustriranu priču u stihovima „Maks i Moric“ (*Max und Moritz*)[5] koje je stvorio Nijemac Wilhelm Busch 1865. te ilustrirane pripovijesti o nezgodama jedne obične obitelji.



Slika 2. Wilhelm Busch „Max und Moritz“

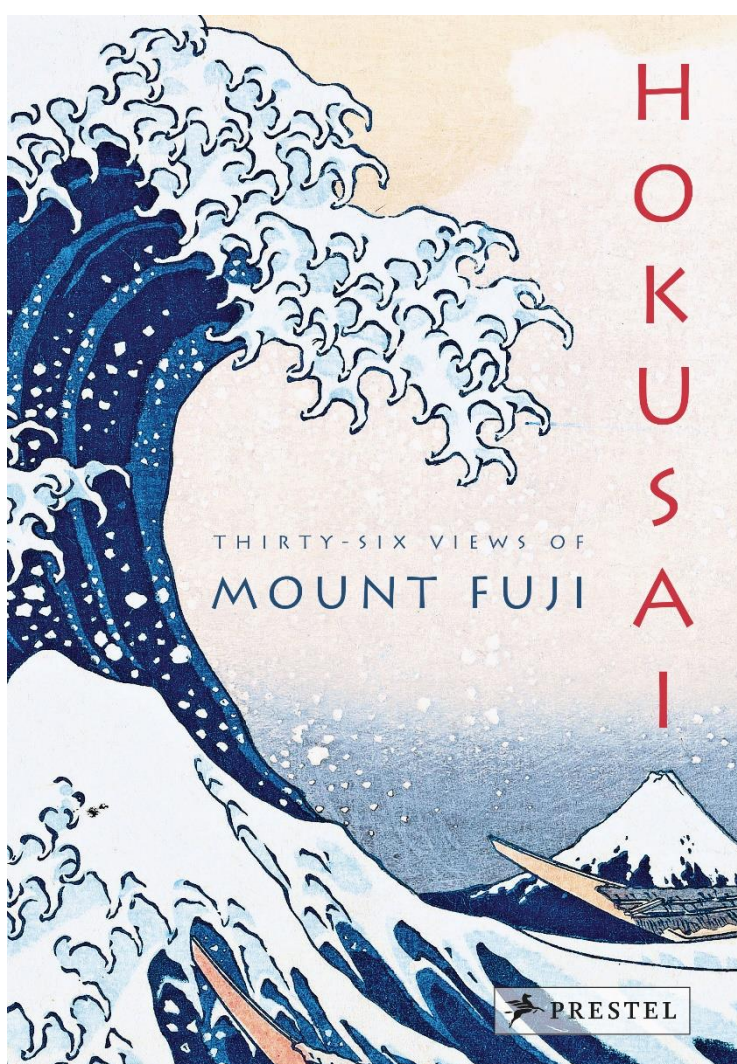
Kao prvi primjer modernog stripa navodi se „Žuti dječak“ (Yellow Kid). Napravio ga je Amerikanac Richard Felton Outcault, a strip je izlazio kao dio novina „New York World“, a zatim kao dio New York Journala od 1895. do 1898. godine. [5] Prvi put se pojavio u stripu „Hogan's Alley“ koji se objavljivao u nedjeljnim priložima i kroz humor prikazivao život djece iz siromašnih četvrti New Yorka. Logično je zaključiti da je „Žuti dječak“ prvi spojio sve elemente stripa u cjelinu koja nam je danas poznata kao strip. Samim time što je učinio u novinama zbog čega je strip postao usko vezan i dovoljno popularan kao i utjecajan da bude zapažen kao novi medij u javnoj svijesti i da izazove inspiraciju svojih sljedbenika.

Prvobitno, u svojim počecima strip je bio karikatura na cijeloj stranici, da bi se tek 1897. Outcault dosjetio razlomiti stranicu na kvadratiće koje je iskombinirao s tekstualnim oblačićima te na taj način definirao vizualna pravila modernog stripa. No, ubrzo je ta ista pravila počeo kršiti i zanemarivati tako što je likove i predmete postavljao da izlaze van okvira kadra, i na taj način dobio prepoznatljiv strip. Moderni medij stripa se zbog R. F. Outcaulta povezuje s novinskim medijem te je u tom području stečena njegova popularnost, i pošto se smatra masovnim medijem tu proizlazi poveznica za pojavu u dnevnim novinama.



Slika 3. Richard Felton Outcault „Yellow kid“

Podrijetlo stripova povezuje se s humorom. Što se tiče Zapada, engleski „comic“ ima nešto zajedničko s hrvatskim „strip“ a to jest da oboje potječu od izraza „comic strip“, u prijevodu „šaljiva vrpca“, dok na francuskom „bande dessinée“ znači „iscrtana vrpca“. Istok je prisvojio izraz, tj. koristi posuđenicu iz engleskog pod nazivom „komikku“[4]. Ona se koristi vrlo rijetko, obzirom da Japanci nisu poznati po čitanju stranih stripova (pod iznimke svrstavamo korejske stripove koji su također primijenili zaseban naziv za strip, „manhwa“). Dakle, što se tiče Istoka, posebno Japana, tamo se koristi riječ koja specifično znači „japanski strip“, a to je „manga“, što u doslovnom prijevodu znači „šaljive slike“, pa se time strip opet povezuje s humorom.[3] Navedeni izraz postoji još od kraja 18. st., ali je populariziran početkom 19. st. od strane slavnog majstora drvoreza Katsushika Hokusaija. Njegovo najpoznatije djelo je „*Thirty-six Views of Mount Fuji*“ (Trideset i šest pogleda Mount Fujia) što je zapravo serija pejzaža.



Slika 4. Katsushika Hokusaija „*Thirty-six Views of Mount Fuji*“

## 4. Hrvatski strip

U Europi općenito se strip isprva razvijao većinom pod američkim utjecajem. Za početak, ocem stripa na našim prostorima smatra se Andrija Maurović koji je pisao i stvarao avanturističke junake poput svih podžanrova, od vesterna do znanstvene fantastike, u periodu od 1935. do 1937. Velikim brojem izdanih stripova koji su sadržavali karakteristične junake poput tajanstvenog pravednika pod nazivom Crni, boema Tajanstvena Smrt i tipiziranog starca Starog Mačka, Maurović je oživio strip u Hrvatskoj. Stripovi su bili objavljeni u pasicama i tablama u zagrebačkim dnevnim novinama, pogotovo u Novostima, i zabavnim ilustriranim časopisima: Veseli Vandrokaš, Mickey strip i Oko[6]. Hrvatska je dala, a i daje, niz talentiranih strip-autora. Kao što je već navedeno, postojao je veliki utjecaj američkog tržišta što podrazumijeva prikupljene sličnosti elemenata američkih stripova s našim. Fokus je bio na globalnom središtu strip-produkcije, stoga se kopiralo najpopularnije izdavačke formate i njihove najreprezentativnije primjere.

Oko 1940. je bilo ekonomski najbolje razdoblje za hrvatske stripove, kada su trendovi navodili široku publiku da konzumiraju časopise, a samim time popularni autori su živjeli od desetaka tisuća prodanih primjeraka.

Valja spomenuti braću Walter i Norbert Neugebauer, koji se mogu svrstati pod značajne osobe koji su stvarali humoristične stripove. Ta generacija je bila aktivna otprilike do 1950.-ih. Nakon te godine se fokus prebacuje na strip-časopise te je od tada značajan Plavi vjesnik.

U tom periodu rade se prvenstveno avanturistički žanrovi stripa, a do isticanja dolaze crtači i Žarko Beker i Julio Radilović-Jules, kao i scenarist Zvonimir Furtinger. Pred kraj 1970.-ih i 1980.-ih djeluje skupina Novi kvadrat (Igor Kordej, Krešimir Zimonić, Radovan Devlić, Mirko Ilić, Ninoslav Kunc itd.) [7]. Oni se okreću formalnijim eksperimentima koji asociraju na krug francuskih autora okupljenih oko Moebiusa (Jeana Girouda) i časopisa Metal hurlant, gdje su postigli izraziti uspjeh. 1990.-ih je bilo doba kada se izdavanje hrvatskog stripa svodilo na dječji časopis „Modra lasta.“



Slika 5. Andrija Maurović „radovi“

## 5. Praktični dio

U praktičnom dijelu rada pozornost se skreće na analizu mojeg stripa „Unveil.“ U svrhu primjera su korištene vlastite i slike tuđih stripova kao inspiracija za različite elemente istoimenog stripa. Pri izradi ovoga rada korišten je tablet pomoću kojeg je cijeli strip ilustriran u programu „Adobe Photoshopu“ te su određeni elementi doručeni u programu „Adobe Illustratoru“, a na kraju spojeno uz nadodani tekst u programu „Adobe In Design“.

Odlučila sam se na digitalni pristup prvobitno zbog mogućnosti jednostavnije korekcije grešaka te još jednostavnije reprodukcije željenih elemenata na crtežu. Također omogućava lakšu i bržu opciju više varijacija istog crteža, te vremensko omogućavanje eksperimentiranja u bilo kojem pogledu vizualnog prikaza jedne ili više stranica.

Okvirno, moja ideja o tematici stripa i likovima je prilično veća od navedenog primjerka, ali je bitno napomenuti da je namjera u više dijelova iste priče. Ideja za stripom je zapravo slučajna, dok ideja za ovom tematikom originalno je stvorena za animirani medij, ali obzirom na tadašnju situaciju, i bliskost animiranog filma i stripa, izvedba u danom mediju je bila najbolja opcija kojom sam mogla i htjela prikazati namjeru i namjenu.

Kada je prvi put bilo postavljeno pitanje završnog rada, zapitala sam se dvije stvari: „što volim raditi“ i „da li se može poistovjetiti s drugim ljudima“. Odgovor na prvo je očigledno bila moja volja i ljubav prema crtanju, uzevši u obzir da sam odrasla na crtici i filmovima te razvila volju i ljubav većinom prema 2D animaciji, izbor stripa je bio lagana odluka obzirom da se na njega može gledati kao na doručeni „storyboard“ za medij pokretne slike. Međutim, na drugo pitanje nije bilo tako jednostavno odgovoriti. Od poistovjetnih tema poput komičnog života mene i mojih vršnjaka ili satirične obiteljske svakodnevice do tematike popularnih žanrova koje široka masa preferira kao što su zombiji ili superheroji, ništa mi nije uhvatilo ili probudilo volju za kreiranjem nečega s čime se mogu poistovjetiti a da nije iskopirano već previše puta. Nakon određenog vremena mi je sinula ideja da ono što mi je zajedničko s jako velikim brojem ljudi, bilo mojih vršnjaka, ili ljudi znatno starijih, ili mlađih od mene, su zapravo snovi.

Pojam snova i snovi općenito su jako česta tema među svim dobnim skupinama, te se već dugo vremena pokušavaju otkriti i shvatiti kako funkcioniraju, teoretiziraju značenja i razloge njihovog postojanja, ali uz svaki san dolazi doza misterioznosti u jednom ili drugom obliku, koliko god očita ili skrivena poruka u snu bila. San kao takav se definira kao nesvjesno prikazivanje želja ili strahova unutar naših umova. Mogu se etiketirati kao upozorenja ili upute, najčešće se interpretacija ostavlja pojedincu iako su određeni snovi već poprilično dugo klasificirani i objašnjeni u sanjaricama. Činjenica jest da jako veliki broj ljudi sanja, moguće je da svi sanjamo, ali se određene osobe ne sjećaju snova kada se probude. Zapisivanjem događaja iz sna nakon što se pojedinac probudi, se pospješuje mogućnost sjećanja kompletnog sna za tu osobu u budućnosti. Također je zanimljivo navesti kako se koriste fraze „Došlo mi je u snu“ kada nešto briljantno i fantastično naprave što je vrijedno pohvale ili „Ostvarenje sna“ kada im se dogodi nešto pozitivno u životu.

Nešto što je osobujno u mojoj svakodnevici i što mi pokreće maštu, tj. što je veliki dio moje mašte i mojeg stvaranja su upravo to, snovi. A koji su bolji mediji da prikažu snove i maštu nego strip i animacija. U ovom slučaju sam odabrala strip.



## 5.1. Idejni proces

Odlučenom tematikom prvo što sam napravila je bilo formiranje generalne priče i njenog sadržaja. Tu sam odredila glavna pitanja: „Tko ili što postoji, što ono i oni rade te u kakav bi žanr trebao biti?“ Sljedeće na redu su detaljnija pitanja: „Kako započinje priča, što se događa između, kako završava ta priča te da li uopće završava?“ Zatim su ti detalji popraćeni specifičnostima poput pitanja „Koliko je glavnih likova, koliko se čitatelja upoznae s pričom i likovima u uvodu, koliko radnji se proteže ili isprepliće, te što se sve događa s navedenim likovima i radnjama na kraju?“ Sve navedeno smatram da se može svrstati pod pitanja koja nužno ne traže „čisto strogi“ odgovor u detaljnom smislu, ali je definitivno svojevrsni oblik „kalupa“ za sve ostale informacije pomoću kojih će se oblikovati sve što slijedi, a to su detalji.

Formiranjem pitanja sam došla do odgovora, stoga generalna priča o snovima i njezina kategorija je, ne striktno, ali ozbiljnijeg fiktivnog sadržaja.

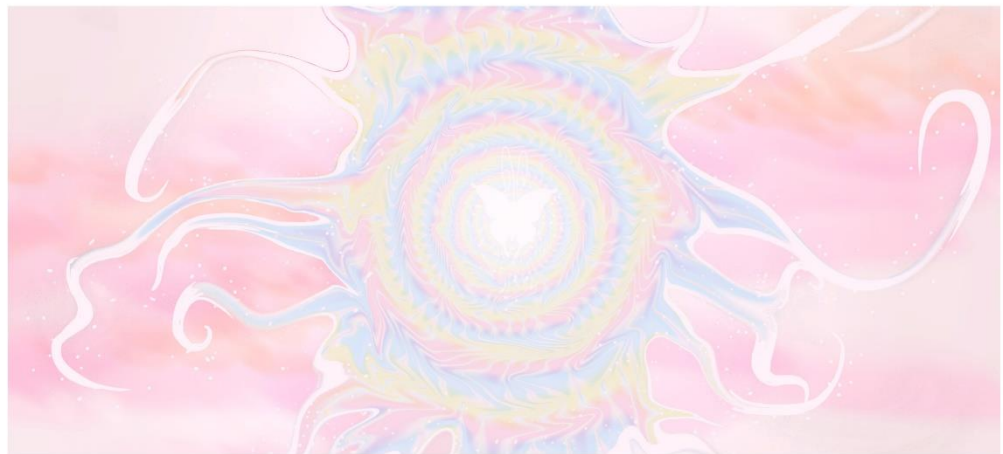
Postoje ljudi i čudovišta, oni ili komuniciraju ili se međusobno napadaju, a žanr je mistično kriminalistički horor triler.

Priča započinje od određenog događaja o kojem saznajemo u uvodu. Između se događa prepričavanje sna glavnog lika o djeliću bitne informacije koja će poslužiti u kasnijim ili drugim nastavcima cijele priče koja obuhvaća sve sporedne i glavne likove. Cjelokupna priča ne završava, samo ta specifična priča o snu koju prepričava glavni lik.

Sveukupno postoji 4 glavna lika, uključujući i glavnog antagonista. Čitatelja se u uvodu upoznae sa djelićem velike priče, osobnost likova ostaje nepoznata. Sveukupno u ovom nastavku stripa se protežu samo dvije radnje, a na kraju stripa jedan od likova umire. Radnja sna završava dok uvodna radnja ostaje neobjašnjena.

Naravno svi navedeni odgovori su relativno površni ali su čvrst temelj za veliki unos detalja koji pobliže pojašnjavaju određenu informaciju ili joj daju dodatni „misticizam“ koji je namijenjen da zainteresira čitatelja za intrigantan dio u priči, bilo radnju ili jednog od likova. Ti detalji variraju od boja do izgleda teksta ili načina ponašanja određenog elementa unutar priče.

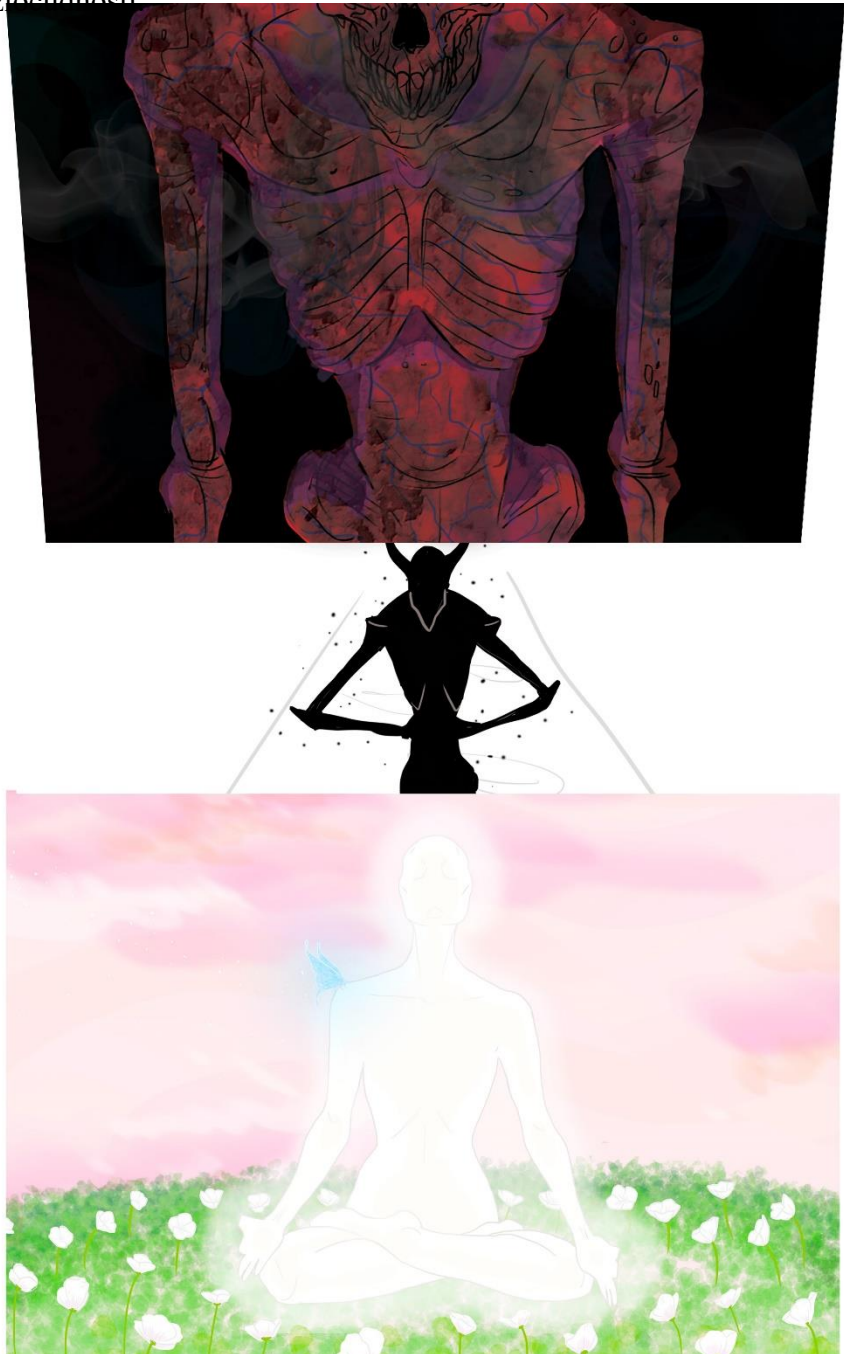
Prvi detalj kojim sam odlučila napraviti razumljivu razliku između „stvarnog vremena“ i „vremena unutar sna“ jest razlika boja. Jarke i izražene boje prevladavaju u „prostoru snova“ dok je „stvaran svijet“ i „realno vrijeme“ prikazano kao isprana, dosadnija i tmurnija stvarnost. Na primjeru navedene dvije stranice, očigledna je razlika u tonovima kao i u boji, ona stranica koja prikazuje „nestvaran svijet“ (san) je namijenjena da izgleda i da se čini prekoračeno sretno i/ili lijepo, dok „stvaran svijet“ je predodčen kao hladno i depresivno mjesto i situacija.



2. Slika 6 „Primjer boja“

Nadalje, izborom boja likova, točnije u ovom slučaju „ne-boja“ ili akromatskih boja, postigla sam mogućnost razlikovanja pojmova „dobrog“ i „lošeg“ u stripu. U prikazanom primjeru vidljiva je suprotstavljenost bijele i crne, čija je namjera da navede čitatelja na shvaćanje likova kao dobroćudno – zloćudno, zlo – dobro, pozitivno – negativno.

Štoviše, kada je riječ o simbolici boje, svaka boja sadrži univerzalno shvaćanje i asocijaciju na određeni opis ili karakteristiku. Zbog tog univerzalnog shvaćanja je bijela odabrana za protagonista, kojeg se shvaća kao čistoću, mir, nevinost, jasnoću i dobrotu za razliku od crnog antagonista koji je zapravo istovremeno crven i crn, ovisno kako na kojem crtežu, no činjenica jest da je namjera bila iskazivanje opasnosti, misterioznosti, mračnosti i negativnosti a ponajviše zloćudnosti.



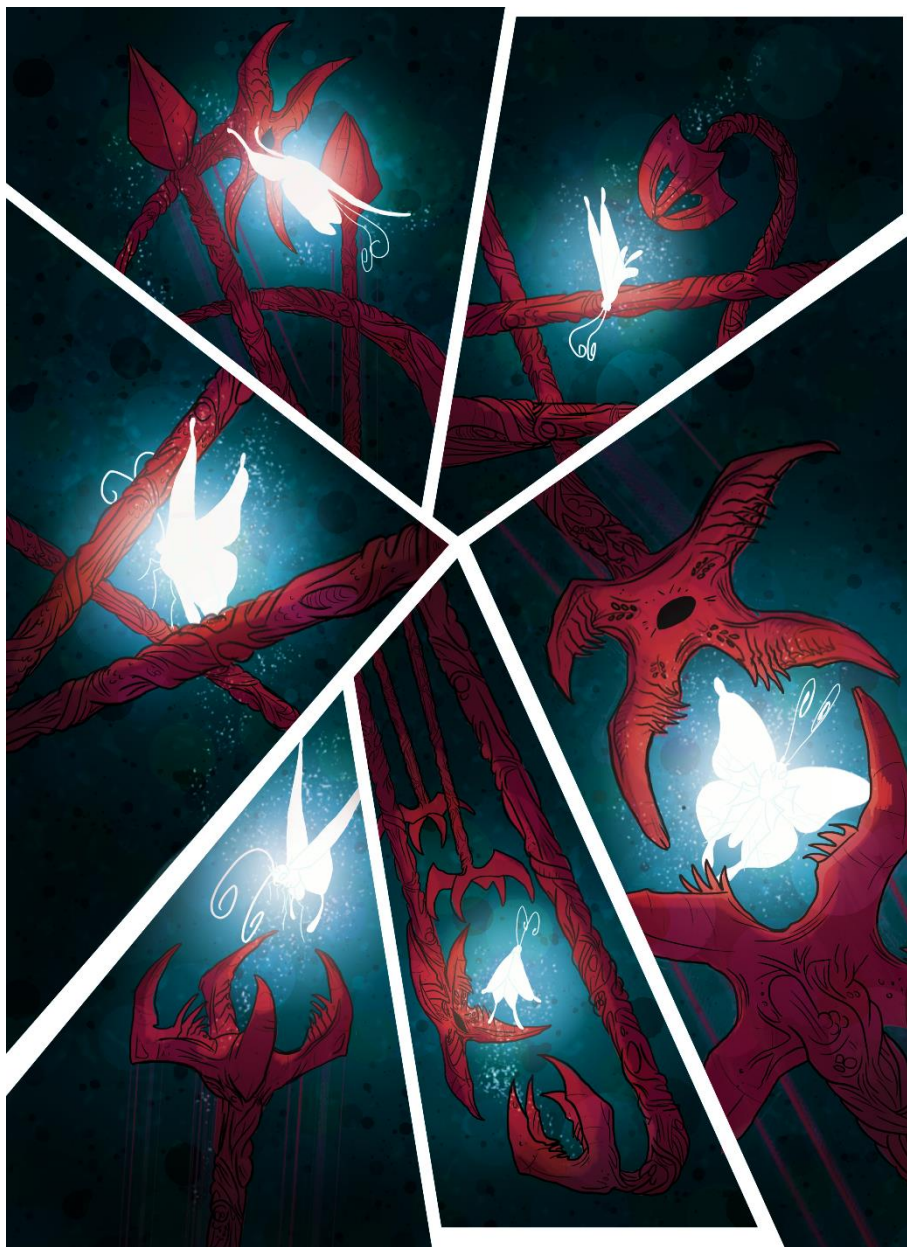
*Slika 7 „Primjer simbolike boja“*

## 5.2. Pozicije i skice

Nakon razrađene priče i specifičnih detalja likova, ideja se prenosi na papir u obliku skica. Prije svega, određene su pozicije kadrova, pa se nadodaju skice a tek onda se kreiraju ilustracije i slike. Spomenuvši kadrove, glavno pitanje je gdje i kako i u kojem obliku će se nalaziti kućice, tj. kadrovi stripa. Stripovi su predodređeni da sadrže relativno ravne kadrove na stranici, no neovisno o tome, ja sam primijenila te kadrove na drugačiji način.

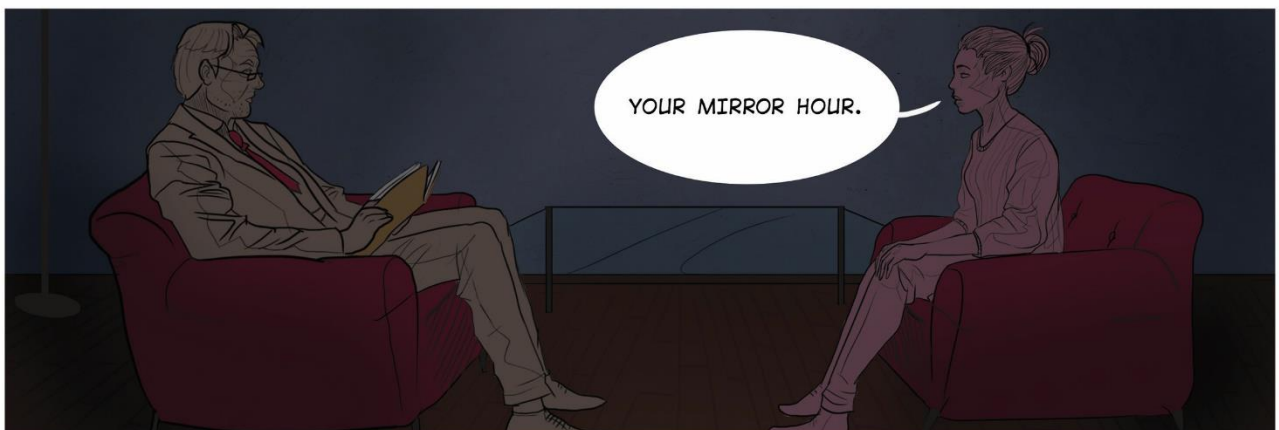
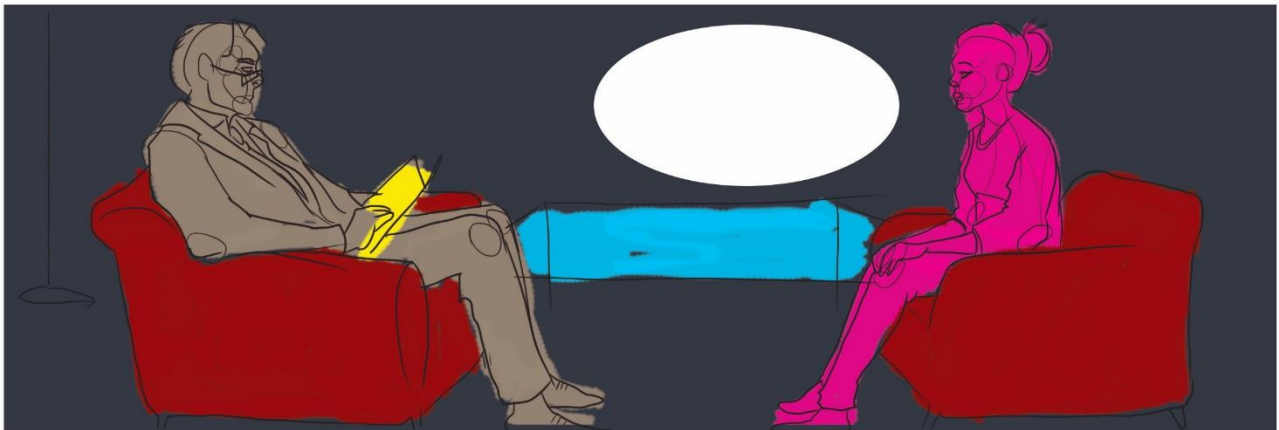
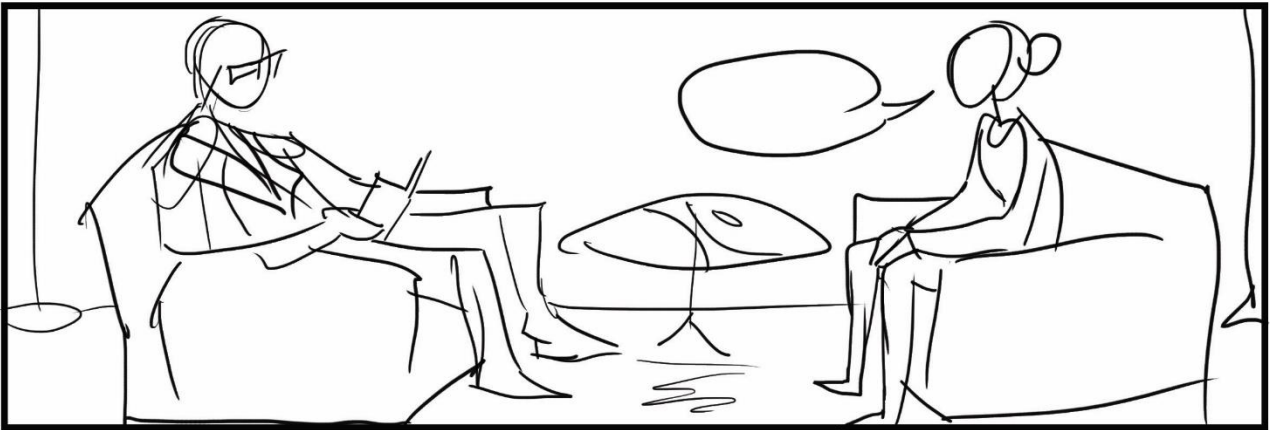
Ovdje kadrovi nisu uzastopno postavljeni ravno na svakoj pojedinačnoj stranici, a to je iz razloga što smisao kadrova i njihovih nagiba te pozicija služi usporedno kao pripomoć događajima u pojedinom crtežu, te za isticanje panike ili mirnoće i njihovih razina.

Na primjeru jedne od stranica na kojoj su kadrovi „pobacani“ radi efekta panike, zapravo nisu uopće pobacani, ova sekvenca događaja govori o napadu i pokušaju ulova, ali prikazuje samo oblike i načine kretnje crvenih čudovišta i leptira. U ovom slučaju bitno je to *što* prikazuju, a ne redoslijed kojim prikazuju.



Slika 8 „ Primjer pozicije “

Slika 9 „Redoslijed - pozicija, skica, slika“

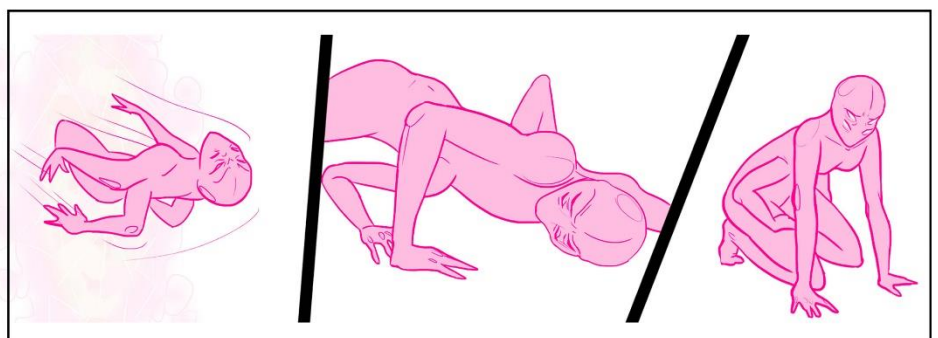
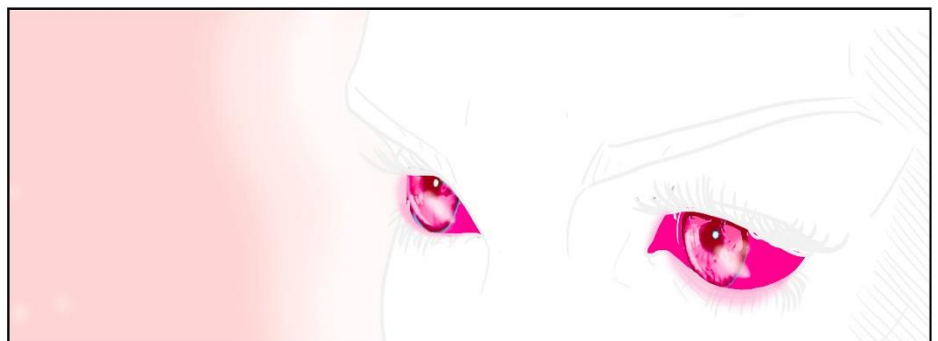
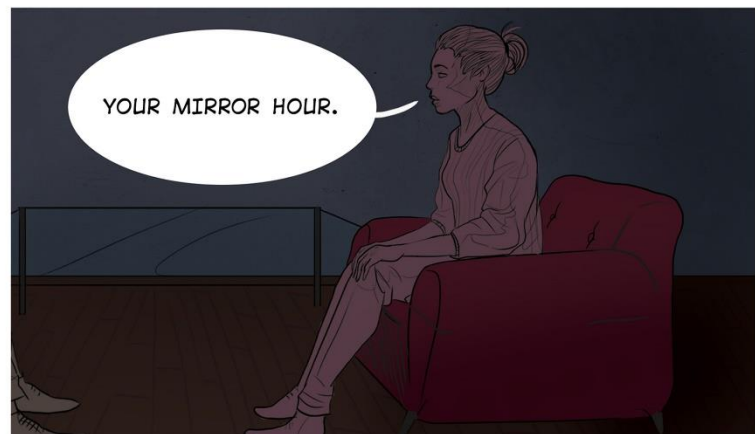


Kada je riječ o likovima, spomenuto je da originalno postoje četiri glavna lika, tri se svrstavaju pod protagoniste dok je jedan glavni antagonist. Također, kako je napomenuto ranije, antagonist je prikazan kao tanko, koščato čudovište u crnoj ili crvenoj boji. Što se tiče ostala tri lika, svima je namjenjena drugačija boja. Boje su dane na temelju simbolike. Bojama želim prikazati da prva osoba kojoj ne znamo ime već samo njezino prezime (*miss Wake*), a koja prepričava kroz strip kako se susrela sa antagonistom, je ružičaste boje.

Ružičasta je boja univerzalne ljubavi.

Kroz prve tri stranice, gospođična Wake je prikazana u dubokoj nijansi roze tj. tamno roze. Tamna ružičasta pomaže neutralizirati nered i nasilje. Jedan od zanimljivih podataka u svijetu je da pojedini zatvori koriste tamno roze tonove kako bi umanjili agresivno ponašanje. Osjećaj koji ta boja budi jest osjećaj skrbi, nježnosti, samopoštovanja i ljubavi, te osjećaj prihvaćenosti.

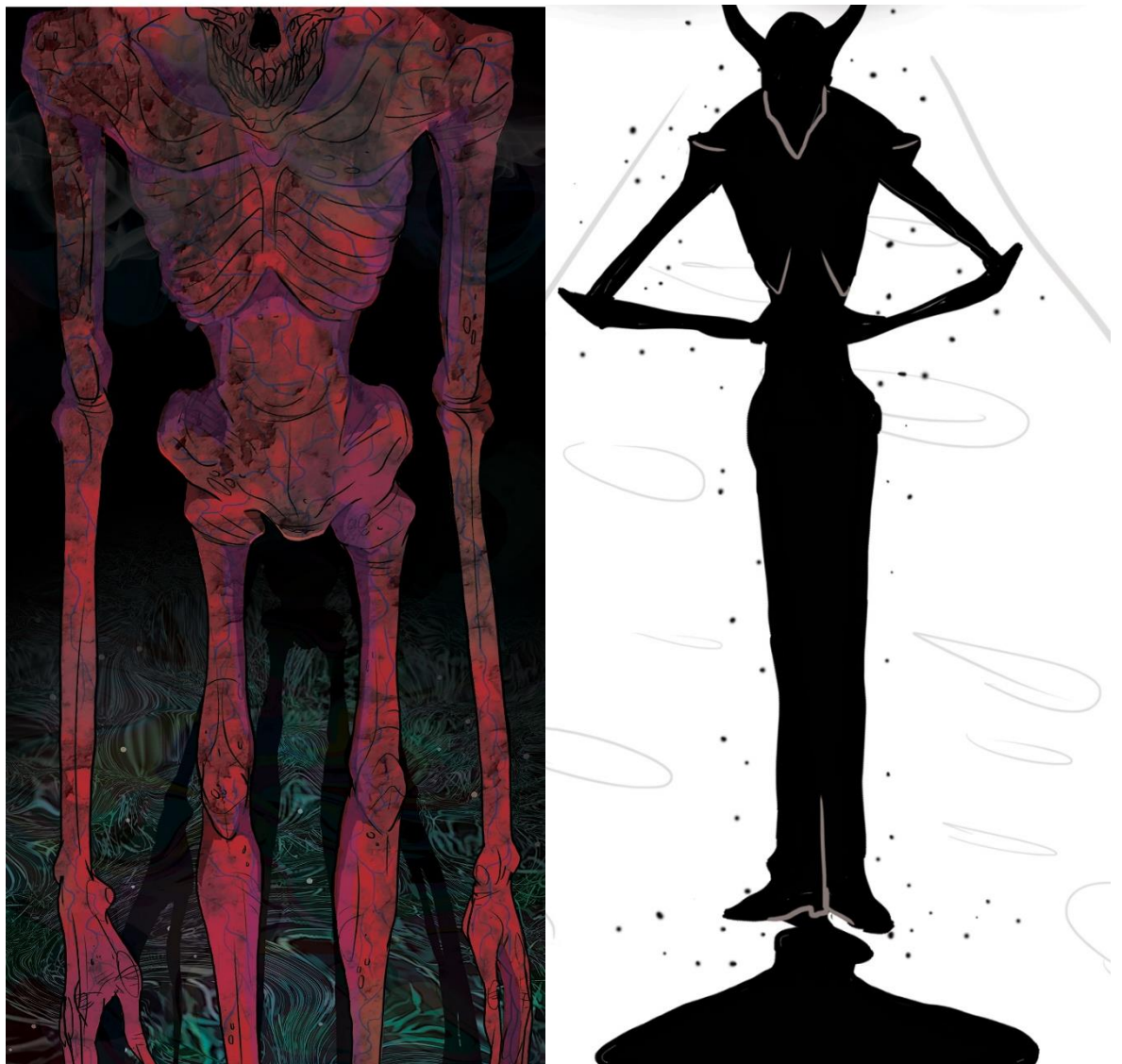
Nakon prve tri stranice prelazi se u područje nesvijesnog, pod time se misli na san. U tom prostoru ona mijenja svoj fizički oblik što se saznaje tek kasnije, ali ju možemo raspoznati po ružičastom detalju, što se primjećuje u očima.



Slika 10 „Miss Wake“

S druge strane imamo negativca koji je prikazan u dvije boje. Na početku stripa se pojavljuje u crvenoj dok je pri kraju potpuno crn. Kao što je već navedeno par stranica prije, crna djeluje opasno, misteriozno, mračno i negativno. Crvena za razliku od prve, nužno ne predstavlja loše karakteristike, štoviše nju se znade povezivati sa strašću i ljubavi ili vodstvom, te snagom, ali ako se gleda u negativnom obliku onda je shvaćanje te boje kao osjećaj bijesa, ljutnje, neugodnosti ili uzbune.

Prema tome, ilustrirano čudovište podrazumijeva negativne implikacije na danu crvenu boju, što se kasnije potvrđuje raspletom događaja.



*Slika 11 „Čudovište“*

Sljedeći od likova jest psihijatar nepoznatog imena i prezimena, koji se kratko pojavljuje na samom početku sa gospodičnom Wake. O njemu saznajemo jako malo, međutim smeđa boja kojom je prikazan indicira da taj lik nosi karakteristike tvrdoglavosti, upornosti, snage i razvitka. Također valja obratiti pozornost da nosi naočale, što se u ovom slučaju svrstava pod namjerne simboličke detalje.

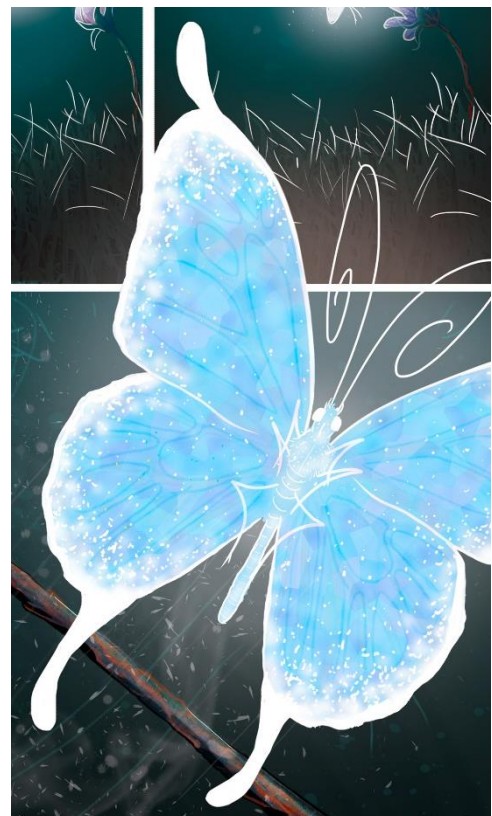


*Slika 12 „Psihijatar“*



I na kraju misteriozni leptir za kojeg se nagađa i/ili saznaje da je više od onoga što se čini. Za njega je odabrana svijetloplava boja koja govori gledatelju tj. čitatelju da je taj lik po pretpostavkama povezan sa osobinama kao što je iskrenost i komunikativnost.

Isto tako je vidljiv odnos lika leptira sa likom gospođice Wake, što također implicira da je prisutno prijateljstvo koje završava tragičnim krajem te ponajviše odgovara na određena pitanja na početku radnje stripa ali i istovremeno stvara još više pitanja čime bi se čitatelja trebalo čim jače zaintrigirati i zainteresirati za nastavak priče .



*Slika 13 „Leptir“*



Osim stranica u stripu i odnosa njihovih elemenata i boja, stigao je red i na osmišljavanje korica stripa. Pri odabiru ilustracije za korice stripa odlučila sam se za jednostavnost u obliku te isto tako i u boji. Prvobitna ideja se fokusirala na simboličko prikazivanje „nečega što je nevidljivo“ te su se daljnje poveznice stvarale oko asocijacije doslovog oka.

Nadalje sam isprobavala i pokušavala postići zadovoljavajuće ilustracije raznih poznatih i nepoznatih simbola očiju, kao što su npr. Horusovo Oko, muslimanska hamsa i hinduističko treće oko. Nakon relativno dugog kombiniranja svih napravljenih dotadašnjih ilustracija, nezadovoljna izgledom, činilo mi se da nešto fali, ali uspjela sam doći na ideju povezivanja leptira koji je česta pojava u stripu i prvotne ideje i želje sa simbolom oka. Krenula sam sa traženjem referenci za leptire koji svojim krilima i izgledom podsjećaju na par životinjskih očiju, tu je nastao problem toga što je takav crtež već prelazio u nužno detaljnu ilustraciju što mi nije bila namjera.

Jednim korakom unatrag sam na kraju odlučila da će ilustracija biti mješavina maske i leptira.

Maska općenito služi da se prikrije određeni dio lica te na taj način osoba koja ju nosi prisvaja određenu „misterioznost.“ U slučaju radnje koja se odvija u navedenom stripu, takva poruka mi se činila savršenom za vizualni prikaz tajnovitosti snova. Također, asocijacije leptira su najčešće nježnost, delikatnost i finoća, dok specifično u ovoj priči odnosno stripu oni reprezentiraju duše, osobe i njihove misli.

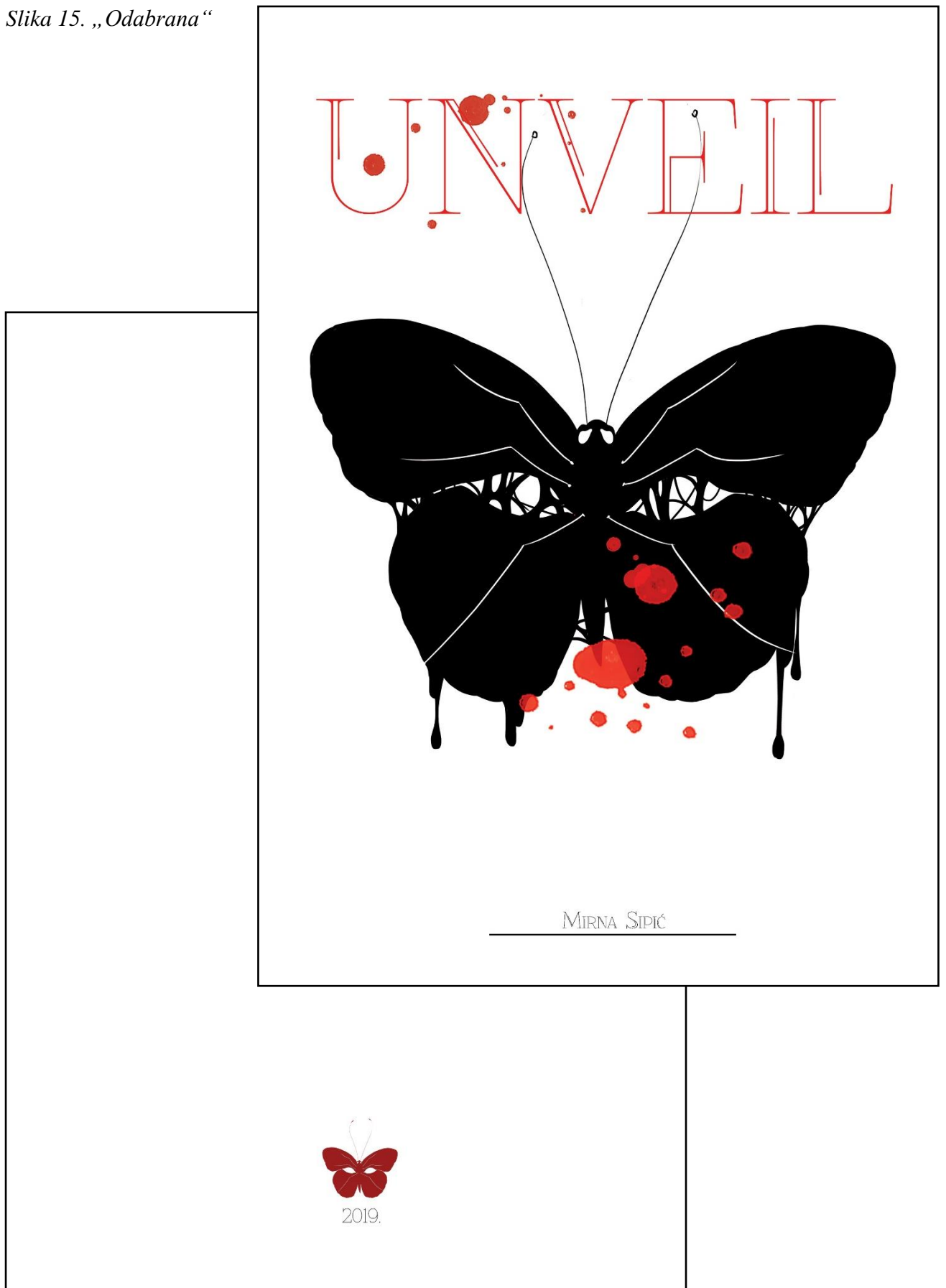
Generalno, što se tiče same radnje i likova, većina toga nije strogo definirano i ciljano da se „na prvu“ sve razumije ili primijeti. Štoviše, svrha započinjanja stripa na situaciji koja nije objašnjena kako je nastala je namjerni potez stvaranja te dodatne čari „izgubljenosti“ i sve više pitanja.

Na kraju, ono što sam nacrtala i odlučila zadržati kao izbor vizuala korica jest maska u obliku leptira. Varijacija boja je bilo mnogo, od svih sam zadovoljna bila samo sa tri. Odabrani crtež sadrži crvenu, crnu i bijelu boju.



Slika 14 „Varijacije“

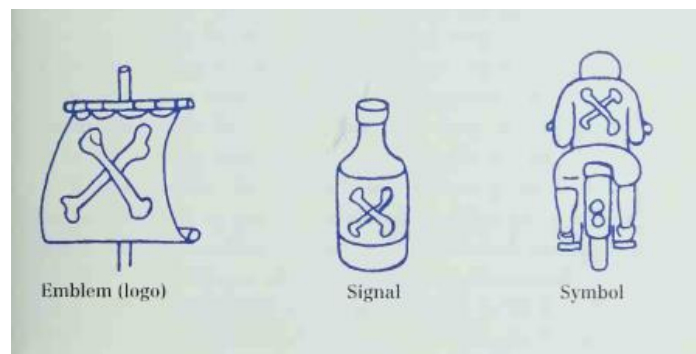
Slika 15. „Odabrana“



### 5.3. Simbolika u detaljima

Simbol kao takav se na jedan način može definirati kao oznaka ili crtež koji opisuje, indicira ili označava nešto apstraktno, ideju, objekt, odnos dvoje ili više ljudi, povezuje opipljivo sa neopipljivim, vizualnim putem. Za simbole se može isto tako reći da su način prenesenog izražavanja u kojemu se metaforičko ili preneseno značenje ostvaruje u cijeloj slici, stoga se na neki način može reći da su zapravo alegorija. Gledajući slike, skulpturu, arhitekturu, vrste ornamenata itd., neovisno o vremenu ili dobu, periodu od kamenog doba do danas, stalno se suočavamo sa istim pitanjem – „Što to znači?“ [6]

Adrian Frutinger definira pojam „simboličkog sadržaja“ kao često nedefinirani kapacitet prezentacije u obliku izjave. Simbolički elementi unutar slike su implementirane vrijednosti, posrednici između prepoznatljive stvarnosti i mistike, nevidljivog polja religije, politike, filozofije i magije. Ono se rasteže od svijesno razumljivog u područje nesvijesnog. [9]



Slika 16 „Razlika simbola“

Titula za najstariji špiljski crtež trenutno ima skroman crveni disk koji je pronađen naslikan na zidu unutar stijena u El Castillu, u Španjolskoj [8]. Pretpostavlja se da je taj crtež star najmanje 41 000 godina. U novinskom članku pišu o tome kako je kanadska paleoarheologičarka Genevive von Petzinger otkrila kako su homosapiensi na području Europe koristili 32 univerzalna simbola, najčešće u crvenoj boji. Osim toga, također su pronašli te dešifrirali simbole koji indiciraju da su ih koristili još stariji neandertalci u neverbalnoj vrsti komunikacije.

U stripu sam koristila, kao što je navedeno, simboliku boja i crteža detalja. Samim time veliki dio kako je i zašto nešto izgleda tako kako izgleda dobilo i simboličan odgovor.

U knjizi Adrijana Frutigera „Znakovi i simboli i njihov dizajn i značenja“, on navodi kako su Egipćani vjerovali u čarobne moći, pa su putem simbola pokušavali kreirati ili sazvati više sile. Kako je rasao kult Sunca tako se i povećavao broj njihovih simbola.

Također navodi kako simboli proizlaze iz praznovjerja jer se ljudski rod oduvijek pokušavao zaštititi od loše ili negativne sudbine. Tako je npr. djetelina sa četiri lista simbol za sreću, jer se prije ona shvaćala kao indikacija za plodnu zemlju ako bi je seljak pronašao na svojoj zemlji. Na isti način se slika srca povezuje sa ljubavi ili crtež kostura sa smrću. [9]

Uzmimo kao primjer znak kompasa. Čovječanstvo je svoje shvaćanje razlike tla i neba razdijelilo na više dijelova i postavilo sebe u sredinu. Smisao vrhova kod kompasa je proizašao iz praćenja zvijezda i toka Sunca u odnosu na njegove pozicije kroz dan na horizontalu. Suprotno kružnom pokretu bio je osjećaj okomite osi, koja se nalazi u Polu, zvijezdi Sjevernjači. [9]

Primjer čistih simbola su horoskopski znakovi.



*Slika 17 „Styles of zodiac signs“*

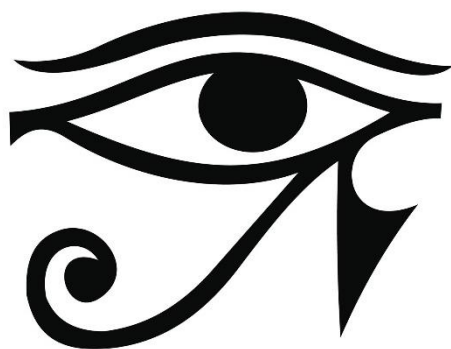
S jedne strane smatraju se znakovima za odgovarajući položaj u zvijezdu, svaki za svoj zasebni datum, a opet s druge strane namjena je korištenje u „čarobne“ svrhe poput odabira supružnika ili predviđanja budućnosti. A. Frutiger navodi kako u kružnom prikazu i izračunavanju horoskopa, sam krug ima simbolično značenje neprestanog ponavljanja godine dok je zvijezda izraz složenosti života u svoj svojoj raznolikosti.

No vratimo se na već spomenuti pokušaj ilustriranja Horusovog Oka, muslimanske Hamse i hinduističkog Trećeg oka za ilustraciju na koricama.

Oko Horusa se također prepoznaje kao „wedjat“, „wedjat“ ili „udjat“ i on je drevni egipatski simbol kraljevske moći, zaštite i dobrog zdravlja. Dosta je slično „bogu Ra“ tj. bogu Sunca, koji je prikazan kao biće sa tijelom čovjeka i glavom sokola, ali to su dva različita boga, no koncept je relativno isti.

Hamsa s druge strane, točnije Hamsina Ruka je srednjoistočna vrsta talismana koja simbolizira božju ruku te se u apsolutno svim vjerama na nju gleda kao pozitivni zaštitni znak. Ona je navodno simbol sreće, zadovoljstva, zdravlja i dobre sudbine. Isto tako ponekad je znaju pisati kao hamesh, hamisa, chamsa i khamsa.

Treće oko je hindu mistični koncept dodatnog nevidljivog oka , najčešće prikazanog na sredini čela, koje omogućuje percepciju preko normalnih običnih uvida u određene stvari. Moglo bi se reći da je čak vrsta intuicije. Povezana je sa pojmom „čakre“ (chakra) što je definirano kao spiritualna energija koju ima svako živo biće. Uglavnom, treće oko navodno služi kao „prolaz“ u unutarnje prostore i dimenzije više svijesti.



*Slika 18 „Horusovo Oko“*



*Slika 19 „Hamsa“*



*Slika 20 „Hindu treće oko“*

Primjenom simboličkog značenja na svoj rad odlučila sam ih upotrijebiti na sljedećem: Počnimo od prve ilustracije na prvoj stranici, što je sat. Zidni sat je neprimjetno dekoriran sa neobičnim oblikom kruga u njegovoj sredini. Naime, taj krug u sredini je zapravo asocijacija na oko. Simbolom oka se želi reći da ta situacija i prostorija u kojoj se odvija dana radnja je pod neobjašnjivim i neprimjetnim nadzorom.

Implicira se da psihijatar i gospođica Wake nisu sami te da ih netko „prati pogledom“ i „prisluškuje“ njihove razgovore. Stranica 3. u stripu zato pridodaje suptilnom navođenju na navedene skrivene radnje koje se odvijaju sa strane bez da su likovi toga svjesni.

Nadodala bih da sat prikazuje 18:18 sati, što je „mirror hour“ te postoji vjerovanje da ako osoba pogleda u sat i ako vidi iste brojeve sata i minuta, u određeno vrijeme će mu se nešto pozitivno ili negativno dogoditi. Funkcionira poput sanjarice, a uz „mirror hours“ postoje i „reverse hours“(npr. 02:20) i „triple hours“(npr. 01:11), te svaki zasebno nosi svoje jedinstveno značenje.

Drugi detalj kojeg želim istaknuti se nalazi na liku psihijatra, koji je namjerno osmišljen i nacrtan sa naočalama, sa simbolikom „osvjiještenosti.“ Naočale služe kao mogućnost vidljivosti nevidljivoga, u ovom slučaju se to daje do znanja kada se gospođica Wake na drugoj stranici stripa obraća psihijatru i govori kako „on zna“ što se događa.

Treće je lik leptira koji simbolizira ljudsku dušu ili um, ovisno o situaciji. On ne predstavlja jednu specifičnu osobu i njenu srž nego općenito. Smješten je u prostor snova, gdje ne postoje pravila fizike ili gravitacije, iako to nije vidljivo obzirom da je životinja koja leti. Cijela predviđena scena sa leptirom je referiranje na vrijeme sanjanja u kojem osoba nije svjesna da sanja, nego joj se sve čini onako kako treba biti. Tako se dolazi do situacije sa svijetom koji bi trebao pružiti sigurnost kukcu ali je zapravo maliciozan sa lošom namjerom.

Nadalje, četvrti detalj se pojavljuje kod broja ruku crvenog čudovišta. U stripu mu izraste dodatnih četiri kraka/ruku kojima napada glavne likove. U ovom slučaju, ta četiri kraka i dvije ruke simboliziraju broj paukovih nogu, a pauk je sam po sebi predator.

Peti detalj je u obliku portala koji se stvaraju, istog su oblika kao treće oko koje se otvori na glavi jednog od glavnih protagonista. Isto kako je objašnjeno za hinduističko treće oko, namjena kao prolaz u druge prostore je iskorištena kako je i vidljivo unutar stranica.

Šesti su vrsta i boja cvijeća. Naime, riječ je o maku. Dok je crveni mak simbol ljubavi i prolivene krvi, bijeli je simbol zaborava. Prema tome, bijeli makovi u mjestu snova su simbol zaborava, obzirom da svi leptiri tj. duše i misli ljudi poprimaju oblik leptira dok spavaju i sanjaju. Mak služi kao odgovor na razloge neprisjećanja snova u javi.

Sedmo je dvorac koji aludira da je sav taj prostor kraljevstvo, iako nije na klasičan način prikazan vladar ili vladarica, podanici tog mjesta itd. Kada dvorac postane zatrovan, to onda upućuje na propale snove i protjerivanje iz sigurnog prostora u nešto nepoznato.

I posljednje od detalja je ujedno i osmo po redu, a to je kadar u kojem bijelo stvorenje dobije dodatne dvije ruke, te time ima isti broj udova kao leptiri i plavi leptir prikazani u stripu.

## 5.4. Tekst

Sveukupno sam koristila tri vrste tipografije u radu.

Prva je „ZnikomitNo25“, regular i bold i ona je korištena za sav tekst koji ne stoji u slikama kao tekst govornog oblačića.

Druga tipografija stoji pod nazivom „NIGHTMARE PILLS regular“ i ona je korištena za naziv prvog chaptera.

Te posljednja odnosno treća je „CrimeFighterBB“, regular i bold, koja je isključivo korištena za likove koji razgovaraju ili zvukove unutar kadrova.

UNVEIL

ZnikomitNo25 regular

UNVEIL

ZnikomitNo25 bold

UNVEIL

NIGHTMARE PILLS regular

UNVEIL

CrimeFighterBB regular



## 6. Zaključak

Sve više napreduje tehnologije a sa time se tisak sve češe zamjenjuje sa mobitelima i tabletima. Moglo bi se isto reći za strip kao takav, da je zadržao svoju popularnost a obzirom na digitalno pojednostavljenje izrade i uštedu resursa i vremena, prelazi na digitalne platforme. To podrazumijeva da se količina stripova povećala ali ne i njihova kvaliteta.

Te digitalne platforme služe kao virtualna knjižnica nelimitiranog prostora u koje se pohranjuju digitalne verzije stripova. Medij stripa se i dalje smatra primarno kao štivo za djecu, ali činjenica jest da je industrija izuzetno porasla u zadnjih nekoliko godina, a tome je dokaz masivno posjećenje „Comic Con“ i sva događanja na istu tematiku diljem svijeta.

No kako se industrija širila i napredovala sve boljom digitalizacijom, tako je nastao problem velikog odabira i proizvodnje na digitalnom tržištu, što je postiglo teže probijanje i izdavanje autora i ilustratora koji se bave ili žele baviti u području stripova. Još jedna negativna strana pojave stripova u digitalnom obliku je borba protiv digitalna piratstva, koja je skoro pa i nemoguća.

Svojim završnim radom sam zapravo sama sebe uvela u jedan ozbiljniji proces izrade nečega što jednog dana može a i bude napredovalo u bolje stripove ili čak i animaciju. Strip je kao i film, umjetnost koja samo napreduje i razvija se, oni su vrsta zabave koja vrlo vjerojatno neće „izumrijeti“ ubrzo a ni tada. Rekla bih da postoji nešto čarobno u prepričavanju priče u vizualnom obliku, strip je na neki način oživljavanje nečijih misli. Takva mogućnost osobe da „oživi“ nešto ili nekog tko zapravo ne postoji nego je proizvod preferenci, osjećaja i iskustava skupljenih zajedno i udruženih tako da stvore nešto što je nemoguće ili moguće se dogoditi u stvarnom životu.

Jednom u budućnosti ću definitivno nastaviti započetu priču, točnije strip, sa puno više znanja i iskustva i naučene tehnike kojom se koriste uspješni ilustratori. Osim toga bih voljela ga i prenjeti u drugi medij kao što je film ili animacija.

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, MIRNA SIPIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom UNVEIL (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Mirna Sipić  
(vlastoručni potpis)

Sukladno 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.

Ja, MIRNA SIPIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom UNVEIL (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Mirna Sipić  
(vlastoručni potpis)

## 7. Literatura

- [1] Scott Mc Cloud, 1993, *Understanding Comics*, Harper Perennial 2005.  
dostupno:  
[http://mm12.johncaserta.info/wpcontent/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wpcontent/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf)
- [2] SCHOLASTIC, 1920, Comic books  
dostupno:  
<http://www.scholastic.com/browse/article.jsp?id=3754292>
- [3] John Petty: A BRIEF HISTORY OF COMIC BOOKS , 2008, Dallas, Tex. : Heritage Auction Galleries,  
©2006.
- [4] HALEGUA, RICHARD. „*Comic Art*“, 2001. 18 July. 2004
- [5] The Columbia Encyclopedia, Sixth Edition. "*Comic Strips*". Copyright © 2003 Columbia University Press.
- [6] Ranko Munitić: Strip, deveta umjetnost, Art 9, Zagreb, 2010.  
dostupno:  
<https://www.mvinfo.hr/clanak/ranko-munitic-strip-deveta-umjetnost>
- [7] Stripovi.com, „*Vodič kroz svijet stripa* „#18 *Više od stripa*,  
dostupno:  
<https://www.stripovi.com/index.asp?page=column-view&ColumnID=108>
- [8] TED, „What the mysterious symbols made by early humans can teach us about how we evolved  
dostupno:  
<https://ideas.ted.com/what-the-mysterious-symbols-made-by-early-humans-can-teach-us-about-how-we-evolved/>
- [9] Adrian Frutiger, „*Signs and Symbols- Their Design and Meaning*“, 1989, Copyright © 1989 Weiss Verlag GmbH, Dreieich, West Germany  
dostupno:  
[https://monoskop.org/images/5/55/Frutiger\\_Adrian\\_Signs\\_and\\_Symbols\\_Their\\_Design\\_and\\_Meaning.pdf](https://monoskop.org/images/5/55/Frutiger_Adrian_Signs_and_Symbols_Their_Design_and_Meaning.pdf)

## 8. Popis slika

*Slika 1. Rodolph Töpffer „Cryptogame“*

*Slika 2. Wilhelm Busch „Max und Moritz“*

*Slika 3. Richard Felton Outcault „Yellow kid“*

*Slika 4. Katsushika Hokusai „Thirty-six Views of Mount Fuji“*

*Slika 5. Andrija Maurović „radovi“*

*Slika 6 „Primjer boja“ – autorska slika*

*Slika 7 „Primjer simbolike boja“ – autorska slika*

*Slika 8 „ Primjer pozicije“ – autorska slika*

*Slika 9 „Redoslijed - pozicija, skica, slika“ – autorska slika*

*Slika 10 „Miss Wake“ – autorska slika*

*Slika 11 „Čudovište“ – autorska slika*

*Slika 12 „Psihijatar“ – autorska slika*

*Slika 13 „Leptir“ – autorska slika*

*Slika 14 „Varijacije“ – autorska slika*

*Slika 15. „Odabrana“ – autorska slika*

*Slika 16 „Razlika simbola“*

*Slika 17 „Styles of zodiac signs“*

*Slika 18 „Horusovo Oko“*

*Slika 19 „Hamsa“*

*Slika 20 „Hindu treće oko“*