

Panov labirint: Prvi susret

Škugor, Una

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:791463>

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

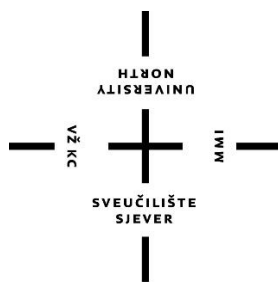
Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)



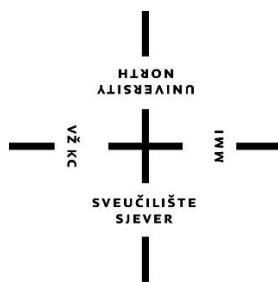


Sveučilište Sjever

Završni rad br. 170/MED/2022

Panov labirint: Prvi susret

Una Škugor, 5777/336



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 170/MED/2022

Pan's Labyrinth: First Encounter

Student

Una Škugor, 5777/336

Mentor

doc. art. Antun Franović

Koprivnica, rujan 2022. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	prediplomski sveu ilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Una Skugor	MATIČNI BROJ	0336041254
DATUM	26.05.2022	KOLEGIJ	Ilustracija
NASLOV RADA	Panov labirint: Prvi susret		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Pan's Labyrinth. First encounter		

MENTOR	Antun Franović	ZVANJE	docent umjetnosti
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc.art.dr.sc.Mario Periša, predsjednik povjerenstva		
	2. doc.art. Antun Franović, mentor		
	3. Iva-Matija Bitanga, doc, član		
	4. izv. prof. Simon Bogojević Narath, zamjenski član		
	5.		

Zadatak završnog rada

BROJ	170/MED/2022
OPIS	Cilj rada jest reinterpetirati film "Panov labirint" kroz medij stripa kako bi se vizualnom naracijom do arala radnja. Rije je o digitalnom stripu baziranom na odabranoj sceni filma. Završni rad e uklju ivati cijeli kreativni proces izrade finalnog produkta.

U radu je potrebno:

- prilagoditi filmsku fabulu mediju stripa
- razraditi vizuale prema jasnom kronološkom slijedu
- analizirati te prilagoditi likove filma mediju stripa
- ilustrirati vizuale filma kako bi ih itatelji mogli pratiti
- prilagoditi filmski tekst mediju stripa
- dizajnirati vizualni identitet stripa ravnaju i se po filmu
- kreirati originalnu ilustraciju za naslovnicu stripa

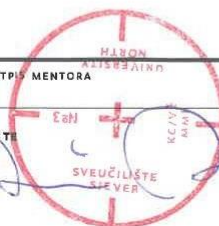
ZADATAK URUČEN

5.9.2022

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Predgovor

Svrha završnog rada nije samo odraditi finalni zadatak kako bi se dobila potvrda o završetku preddiplomskog studija, već je to šansa da se studenti iskažu u izradi onoga što ih doista zanima. Smjer Medijskog dizajna sam izabrala pošto me oduvijek zanimalo područje vizualnog pripovijedanja te smatram kako je to idealno usmjerenje za kultiviranje tog interesa u korisnu, izoštrenu vještinu. Kroz stvaranje ovog rada dobila sam priliku dodatno proširiti svoja znanja o području stripa i sekvencijalne umjetnosti, a čak sam stekla nova iskustva prilikom samog kreativnog procesa iza finalnog produkta. Učenje iz vlastitih grešaka te nadograđivanje već stečenih znanja su najbolji način za napredovanje u svim aspektima života pa tako i umjetnosti, stoga, vrlo sam zahvalna na ovom radu kao prilici da podijelim svoj proces s onima koji su voljni izdvojiti malo vremena da ga pročitaju. Posebno se želim zahvaliti svojem mentoru, profesoru Antunu Franoviću, koji je me inspirirao i pomogao usmjeriti moju kreativnu energiju u pravilnom smjeru stvaralaštva, kako sam oduvijek željela. Također se zahvaljujem kolegama Leonardi Štrukelj, Franji Podvezu i Tinu Petrovčiću te najboljoj prijateljici, Vanesi Lukačin, na konstantnoj moralnoj podršci; bez njihove pomoći ovaj bi proces bio daleko mukotrpniji.

Nadam se da će ovaj rad inspirirati brojne druge da urone u neizmjerljivo zanimljiv svijet stripa, potaknuti ih da počnu čitati tu odličnu formu vizualne umjetnosti, a možda ih čak potaknuti da se i sami okušaju u izradi vlastitih djela.

Sažetak

Medij stripa, odnosno sekvencijalne umjetnosti, u moderno doba ima posebno mjesto u grani vizualnog pripovijedanja te se sve češće adaptira u druge vizualne forme poput filmova, serija, animacija, video igara i sl. Tu je riječ o mediju koji je jedinstven u smislu što koristi kombinaciju statičnih slika, ilustracija, i teksta u neograničenim varijacijama i oblicima tehnika kako bi što vjernije komunicirao narativ koji je njegov autor stvorio. Kao i u ostalim vizualnim umjetnostima, strip kod svojih čitatelja izaziva povratnu reakciju; bila to emocija ili akcija, baziranu na njihovim unaprijed stečenim doživljajima te iskustvima. Iz toga se zaključuje kako je najbitniji faktor stripa što uspješnija povezanost publike sa sadržajem koji taj strip nudi.

Ključne riječi: strip, sekvencijalna umjetnost, vizualna umjetnost, ilustracija

Summary

In modern times the medium of comics, or sequential art, has a special place in the field of visual storytelling and is increasingly being adapted into other visual forms such as films, series, animation, video games, etc. This is a medium that is unique in a sense that it uses a combination of static images, illustrations, and text in unlimited variation and forms of techniques in order to communicate author's narrative as faithfully as possible. As is with other visual arts, comics evoke a reaction for their readers; be it emotion or action, based on their preacquired experiences in life. From this it can be concluded that the most important factor of the comic is the successful connection of the audience with the content that the comic has to offer.

Key words: comics, sequential art, visual arts, illustration

Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	Ilustracija.....	2
3.	Strip.....	3
3.1.	O stripu.....	3
3.2.	Povijest stripa.....	8
4.	Digitalna umjetnost.....	12
4.1.	O digitalnoj umjetnosti.....	12
4.2.	Procreate.....	13
5.	Film.....	14
5.1.	O filmu.....	14
5.2.	Guillermo del Toro.....	14
5.3.	Panov labirint.....	16
6.	Kreativni proces.....	17
6.1.	Ideja i počeci izrade.....	17
6.2.	Odabir kadra.....	17
6.3.	Planiranje stripa.....	18
6.4.	Scenarij.....	18
6.5.	Inspiracija.....	20
6.6.	Osmišljavanje vizuala.....	22
6.7.	Dizajn likova.....	23
6.8.	Storyboard.....	32
6.9.	Izrada digitalnog stripa.....	34
7.	Finalni rad.....	41
8.	Zaključak.....	54
9.	Izvori i literatura.....	56
10.	Popis slika.....	58

1. Uvod

U prvom će se dijelu ovog završnog rada pokušati što jasnije definirati, opisati te bolje istražiti termini ilustracije, stripa i filma kao takvih, pri tome proučavajući samu povijest vizualnih medija i sekvencijalne umjetnosti. Također će se govoriti o filmu „Panov labirint“ (2007.) pa i njegovom redatelju Guilleremu del Toru koji igraju ulogu glavne inspiracije i samog temelja iza ovog rada. Nakon toga, u drugom dijelu rada, će se kroz autoričinu introspekciju i detaljnu razradu kreativnog procesa čitateljima prikazati točan postupak kreiranja kratkog, digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“.

Podjela rada na dva djela omogućuje fluidnije i elokventnije razrađivanje teme te ostavlja prostora čitateljima da sami dođu do vlastitih zaključaka i ideja. Činjenica je kako se u moderno doba zbog globalno lake pristupačnosti materijalima i referencama, odnosno inspiracijama, bilo tko može baviti umjetnošću, pa tako i izradom stripa. Jedino se treba znati gdje početi. Upravo je to problematika prvog dijela ovog rada; početnih pet poglavlja služe kako bi informirala čitatelje o potrebnim temeljnim znanjima područja vizualnog pripovijedanja. Ovdje će se istražiti pomoću kojih se alata, tehnika i programa može izraditi strip te koji su njegovi elementi ključni za kvalitetno prenašanje nekog narativa publici.

Tokom drugog dijela rada prati se autoričin pristup izradi digitalnog stripa; navode se njene inspiracije koje vuku korijene iz svih dijelova umjetničkog svijeta; od surealizma u slikama poljskog umjetnika Zdzisława Beksińskiego pa sve do stiliziranih ilustracija u mangi „Berserk“ japanskog autora Kentara Miure. Navode se autoričina razmišljanja tokom osmišljavanja vizuala rada te ideje iza istih; cilj drugog dijela jest demistificirati poruku koja stoji iza odluka koje je autorica donosila pri stvaranju svog stripa.

2. Ilustracija

Kako bi se što jasnije razumio sam pojam stripa najprije treba protumačiti njegovu najbitniju komponentu; ilustraciju. U danom kontekstu, ilustracijom se smatra slikovno tumačenje, odnosno, pojašnjavanje nekog teksta. Ona odražava autorov umjetnički izričaj, ukus vremena te njegove manire. Šire sagledano, pod ilustraciju ubrajamo likovne prikaze književnih dijela, nekih povijesnih ili suvremenih događaja i obreda. [1]



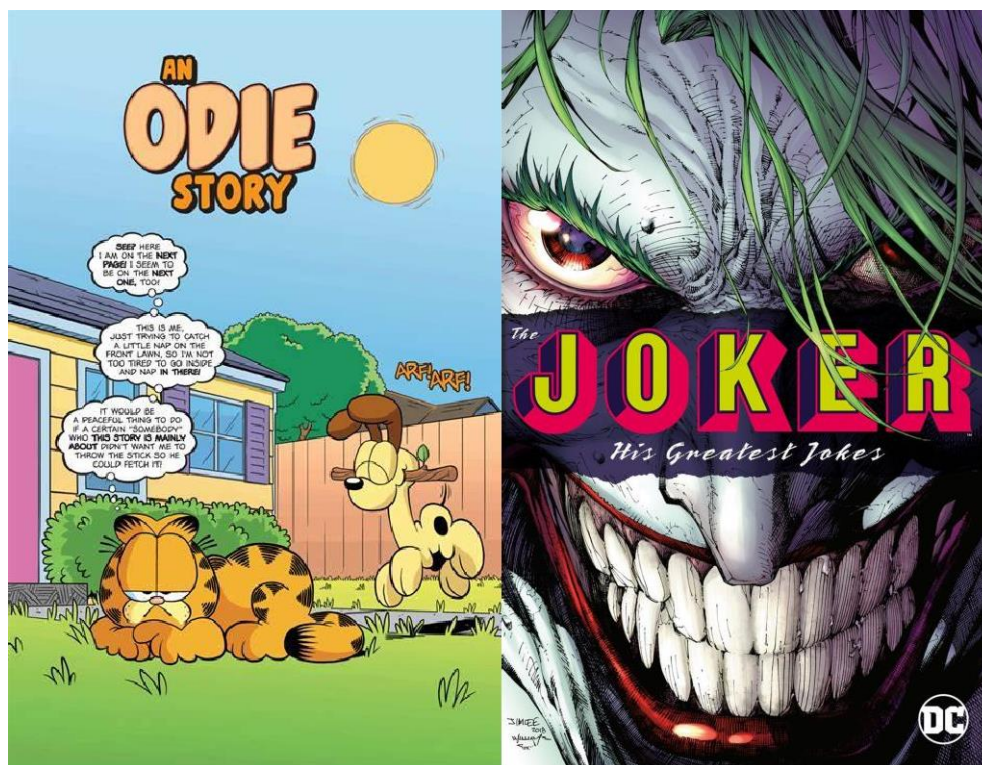
Slika 1.1. „The Fish King and the Dog Fish“, (Arthur Rackham)

3. Strip

3.1. O stripu

Kada govorimo o stripu govorimo o sekvencijalnoj umjetnosti; o smislenom slijedu crteža koji uprizoruje neku priču, a potkrepljen je tekstem u oblačićima te u podnaslovima i deskripcijama smještenima negdje na tim crtežima. Kako bi se rad uopće smatrao stripom on mora sadržati najmanje dva panela, odnosno crteža ili kadra. Na taj način čitatelj podsvjesno formira logičku i kognitivnu, uzročno-posljedičnu vezu među njima te na temelju toga stvara i shvaća priču komuniciranu kroz taj vizualni medij. Između ta dva panela mora postojati bar neka minimalna razlika, neovisno koje prirode; bila to realna ili konceptualna varijacija, kako bi se mogla uspješno ostvariti jasna naracija ili, u slučaju nenarativnog stripa, kako bi se oblikovao neki kontinuitet predočavanja koji stvara smislenu cjelinu.

Kada se uspoređi s drugim umjetnostima, izuzev filma, strip je blisko povezan s književnošću kao narativna i fiktionalna forma pripovijedanja. To jedan od glavnih razloga zašto se ozbiljniji stripovi ciljani prema odrasloj publici u suvremeno doba sve češće nazivaju grafičkim romanima u pokušaju da se odvoje od svojih pandana što dolaze u obliku dječjih stripova koji mnogima padnu na pamet kao prva asocijacija na spomen devete umjetnosti. [2, 3]



Slika 3.1.1. Razlika između dječjeg stripa „Garfield“ i grafičkog romana „Joker: His Greatest Jokes“

Crteži u stripovima su posve raznovrsni, nisu ograničeni isključivo na jednu tehniku. Ovdje je riječ o spektru koji obuhvaća sve pristupe ilustraciji; od grafičkih radova do upotrebe različitih slikarskih i crtačkih tehnika. Postoje konceptualni stripovi, stripovi u potpunosti rađeni u tehnici kolaža, fotografije ili kiparskih, odnosno instalacijskih, reprezentacija. Stilovi u kojima su sve te vrste stripova rađene se granaju od karikature i realizma, sve do apstrakcije, avangarde te groteske. Opcije su beskrajne. [2, 3, 4]

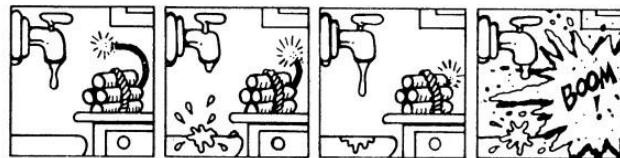


Slika 3.1.2. Avangardna naslovnica DC stripa „Sandman“ kreirana tehnikom kolaža

Glavni komunikacijski elementi medija stripa su slike i riječi, to jest, tekst. Doduše, to je posve proizvoljna podjela, no s obzirom da se ti pojmovi u svijetu moderne komunikacije tretiraju kao zasebne discipline, ta je podjela opravdana. Zapravo je ovdje riječ o izvedenicama koje dijele

identičan izvor, porijeklo, te se u vještom korištenju slika i teksta nalazi pravi ekspresivni potencijal medija stripa. Slike su jednako dobri, ako ne i bolji, komunikatori kao tekst, ali za razumijevanje slike potrebna je istovjetnost nekog iskustva. Autor stripa mora posjedovati shvaćanje životnih iskustva i doživljaja svojih čitatelja kako bi poruka koju pokušava komunicirati bila jasna. Ovakva se interakcija može razviti samo zato što umjetnik priziva točno određene slike pohranjene u umovima obiju strana; u vlastitom i u onome čitatelja. Uspješnost ove metode komunikacije ovisi o razini lakoće s kojom čitatelj prepoznaje značenje te emocionalni utjecaj slike. Stoga, vještina prikazivanja i univerzalnosti odabrane teme jest presudna. Stil i primjerenost tehnike postaju dio slike i onoga što umjetnik njome pokušava poručiti.

Slike bez riječi, iako se čini da bi reprezentirale primitivniji oblik grafičke naracije, u realnosti zahtijevaju nešto višu razinu sofisticiranosti od strane čitatelja, odnosno promatrača. Opća iskustva te poznavanje povijesti i mogućnost dugoročnog promatranja su nužna za interpretiranje unutarnjih emocija prikazanih na slikama. Sekvencijalna umjetnost prakticirana kroz formu stripa predstavlja tehničku prepreku koju se može prijeći jedino služeći se tim stečenim vještinama. U mediju stripa broj slika, panela, je ograničen, dok se u filmovima ideje ili emocije mogu izraziti kroz stotine kadrova u tečnom slijedu brzine dovoljne da se dočara stvarni pokret. U printanoj formi stripa takva se brzina može jedino simulirati. [3, 4]



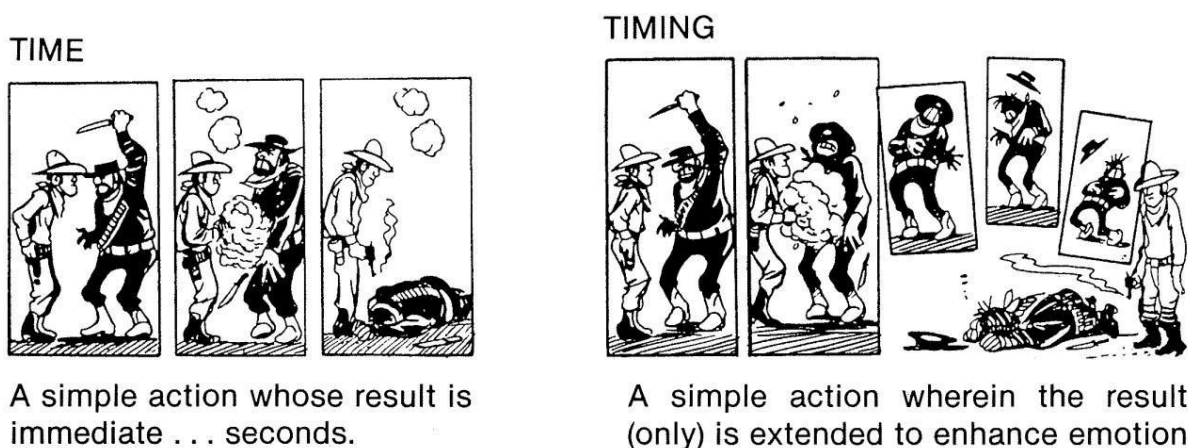
The reader's orientation, the knowledge of how long it takes a drop of water to fall from the faucet, modified by the number of panels, helps measure the time elapsed. This reinforces the burning down of the fuse. In fact, one could even comprehend the time element without depicting the fuse.

Slika 3.1.4. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Još jedan vrlo bitan čimbenik stripa jest samo vrijeme, to jest, određivanje i proračun vremenskog trajanja. Fenomen trajanja i njegovo iskustvo je sastavna dimenzija sekvencijalne umjetnosti. U svijetu ljudske svijesti, vrijeme se kombinira sa prostorom i zvukom u okruženju međuovisnosti u kojemu koncepcije, akcije, geste i kretnja imaju značenje te se mjere našom percepcijom njihovih međusobnih odnosa. Velik dio našeg najranijeg učenja je posvećen shvaćanju tih dimenzija. Zvuk se mjeri kroz svoju čujnost ovisno o svojoj udaljenosti od nas, prostor je uglavnom vizualno mjeren i percipiran, a vrije je prividno; ono se mjeri i percipira kroz sjećanja o iskustvima i doživljajima.

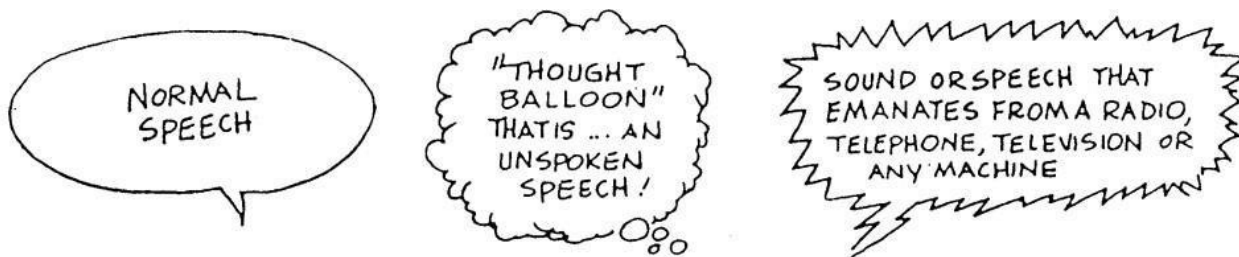
Upravo je iz tog razloga mogućnost prenošenja toka vremena kritična za uspješnost vizualne naracije. To je dimenzija ljudskog shvaćanja koja nam omogućuje raspoznavanje i sukladno tome reagiranje na iznenađenje, humor, teror te na cijeli spektar drugih doživljaja. U samoj srži sekvencijalnog redosljeda slika namijenjenih da prikazuju prolaznost vremena jest istovjetnost njegove percepcije. Tu najbitniju ulogu igraju panele stripa koje postaju kritički element u prenošenju te poruke čitateljima.

Strip postaje „stvaran“ kad su vrijeme i njegovo proračunavanje uračunati u njegovo kreiranje. U muzici ili drugim formama auditivnih komunikacija gdje se postiže ritam, to je učinjeno kroz stvarnu prolaznost vremena. U grafici se to iskustvo stimulira korištenjem iluzija i simbola te njihovim raspoređivanjem. [3]



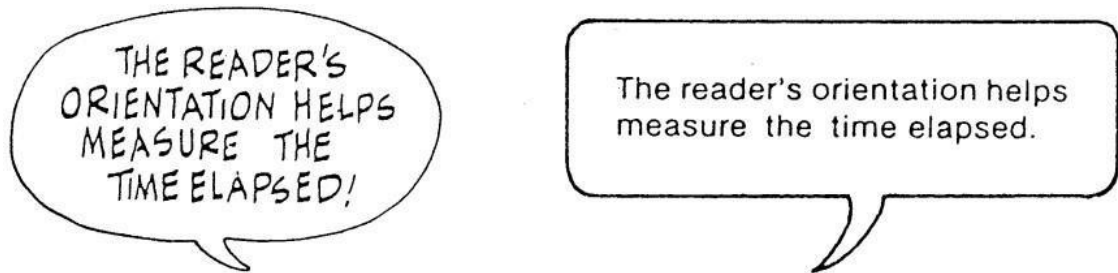
Slika 3.1.4. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Oblačić za govor je nastao kao uređaj iz očajja. Pomoću njega se eteričan element zvuka pokušava prikazati i učiniti vidljivim. Raspored oblačića koji uokviruju govor, njihova pozicija u međusobnom odnosu ili u odnosu na akciju ili poziciju govornika pridonosi mjerenju vremena. Ovdje je riječ o disciplinskom elementu pošto oblačići zahtijevaju suradnju čitatelja. Glavni zahtjev jest da se oni čitaju u predodređenom slijedu kako bi bilo jasno tko govori prvi. Oni se bave našim subliminalnim razumijevanjem trajanja govora, a čitaju se istom konvencijom poput teksta ovisno o jeziku kojim je pisan i u odnosu na poziciju govornika. [3]



Slika 3.1.5. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Najraniji prikaz oblačića jest bila ilustracija vrpce koja je jednostavno proizlazila iz govornikovih usta, no kako je oblačić napredovao tako je postao sve sofisticiraniji te njegov oblik više nije samo kućište za tekst. Pridobio je značenje i utjecaj na naraciju. Što su se balončići češće koristili, njihovi različiti oblici su počeli dodavati značenje, tonalitet i karakter percepciji zvuka govora. Stil, font i način pisanja teksta unutar tih oblačića također doprinosi komuniciranju određene poruke čitatelju. Rukopisni oblačići prikazuju osobnost i kvalitetu posve drukčiju onoj tiskanog pisma što, zauzvrat, ima efekt na zvuk i stil govora lika. [3]



Slika 3.1.6. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

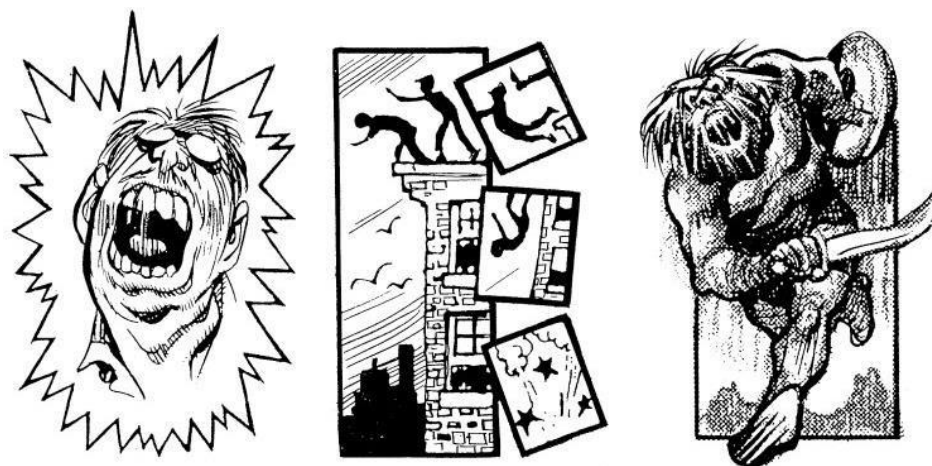
Posljednji element o kojemu će se govoriti su sami paneli, odnosno kvadrati ili slike u stripu. Najbazičniji raspored panela jest onaj u kojemu oboje i oblik i proporcije okvira ostaju kruti, rigidni. U tom slučaju paneli postoje samo kako bi zadržali čitateljevu pozornost, ništa više. Taj stil paneliziranja je češće korišten i viđen u stripu nego grafičkim romanima iz razloga što je to prirodna ekstenzija zahtjeva novinskog formata u kojem se pojavljuje. [3]



Slika 3.1.7. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Kao dodatak njegovoj primarnoj funkciji okvira u kojemu su smješteni objekti i akcije, obrub panela može biti korišten u neverbalnoj komunikaciji sekvencijalne umjetnosti. Na primjer, pravokutni paneli s posve ravnim okvirima su uglavnom korišteni kako bi prikazali da se akcije odvijaju u sadašnjosti. Okviri koji se koriste za komuniciranje retrospekcije u obliku „flashbacka“ ili sjećanja su često indicirani izmjenom linije koja čini taj okvir. Za tu se indicaciju najčešće koriste valoviti ili nazubljeni obrubi. Iako ne postoji univerzalno dogovorena konvencija izražavanja vremena kroz okvire panela, karakter linija se koristi kako bi se prikazao zvuk, emocija ili misao.

Oblik okvira (ili njegov nedostatak) mogu postati dio same priče utječući na ambijent i atmosferu cijele stranice. Ovdje je intencija okvira da postigne što višu razinu uključenosti čitatelja u narativ koji mu se pokušava komunicirati kroz strip. Iz tog se razloga okviri koriste kako bi pozvali čitatelja u akciju ili dopustili akciji da se emitira prema njemu. Osim što dodaju dodatnu intelektualnu razinu samom narativu, oni se trude nositi s ostalim osjetilnim dimenzijama. [3]



Slika 3.1.8. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

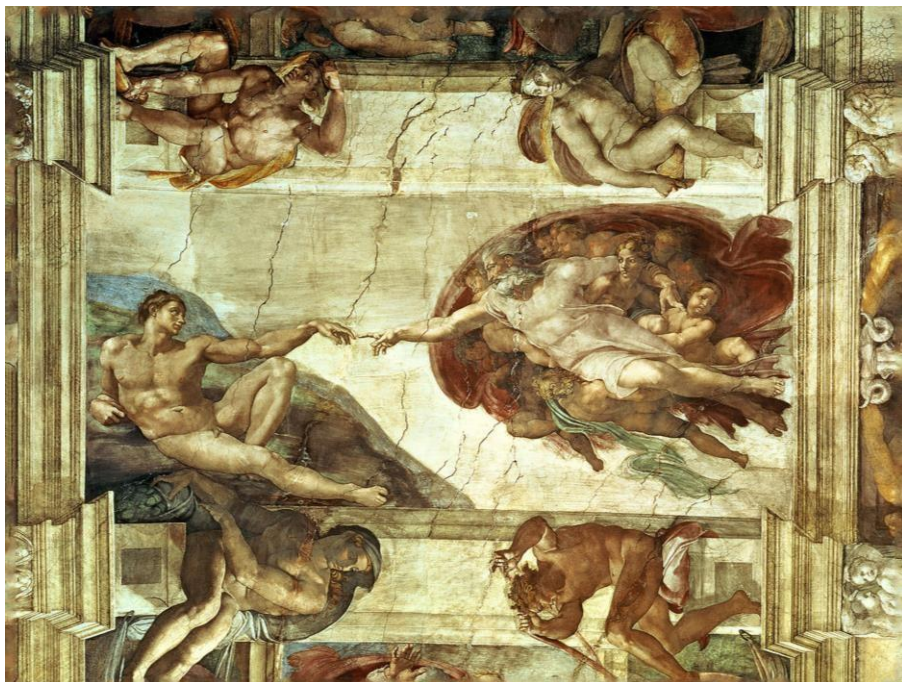
3.2. Povijest stripa

Izraz „sekvencijalna umjetnost“ prvi je počeo koristiti umjetnik Will Eisner pri analiziranju umjetnosti stripa kroz različite elemente poput dizajna, crteža, karikature i pisanja, no postojanje sekvencijalne umjetnosti otkriveno je puno prije moderne ere. Smatrana antičkom formom umjetnosti, poznato je kako je sekvencijalna umjetnost postojala i prakticirana još kroz špiljske crteže koji su prikazivali živote tada postojećih pripadnika plemena koji su obitavali u tim špiljama. Oni su kroz sljedove crteža najčešće prikazivali božanstva i aristokrate svog vremena. [2,4]



Slika 3.2.1. Špiljski crteži iz špilje Chauvet-Pont d'Arc, Francuska

Slika poznatog talijanskog renesansnog umjetnika Michelangela „Stvaranje Adama“ jest primjer jedne od najranijih i najvećih slikanih sekvencijalnih priča, a pokriva čitav strop Sikstinske kapele u sklopu Vatikanske palače u Rimu. Starokršćanski simboli i crkve služili su kao svojevrсно „pričanje priče“ o vjeri ljudima; kršćani po simbolima raspoznaju gdje se istovjernici okupljaju, a svaka crkva, ili katedrala, i dan danas istim redoslijedom pomoću svog interijera prepričava Bibliju u sekvencijalnoj umjetnosti. Jedan od najboljih primjera toga jest križni put koji je postavljen u dvanaest slika duž mnogih katedrala diljem svijeta. [2, 4]



Slika 3.2.2. „Stvaranje Adama“ (Michelangelo, 1508. – 1512.)

Svojom pojavom potkraj devetnaestog stoljeća pa tokom dvadesetog stoljeća, strip se razvijao kao likovno-književni oblik popularne umjetnosti. U to doba je, kako god, ostao trajno obilježen kao komercijalni medij te se radi toga najčešće doživljavao kao popularna umjetnost kojoj je primarni cilj bila naracija. Tvrdi se kako se začetci stripa mogu pronaći u grafičkoj umjetnosti, ali nastanak stripa kao samostalnog medija i umjetnosti povezuje se s razvojem modernog tiska te novinske karikature u drugoj polovici devetnaestog stoljeća.

Wilhelm Busch je humorističnim ilustracijama priča u stihu „Max und Moritz“ 1865. godine stvorio prototip stripa, no prvi stripovi, odnosno pasice, su se pojavili 1880-ih u engleskim tjednicima te je na taj način stvoren međunarodni naziv „strip“; on označava vrpcu, redak komične, ilustrirane anegdote prikazane u dnevnim novinama. Takvi su stripovi tokom 1890-ih postali redoviti u novinama u SAD-u. Nakon izuma tiska, reinvenција sekvencijalne umjetnosti je znatno napredovala. Kroz printane novine i knjige, počelo je kreiranje specifično tematske umjetnosti koja je najčešće prikazivala te komentirala politiku, socijalni život i satiru istoga. Ta je nagla promjena dovela do dodavanja teksta, odnosno govora, do tad samostojećim sljedovima slika, stvarajući na taj način posve novu dimenziju pripovijedanja.

Kako se umjetnost stripa globalno širila, tako su se razvile tri velike tradicije u umjetničkom te tržišnom pogledu; angloamerička tradicija u Velikoj Britaniji i SAD-u, europska u kojoj se posebice ističe tzv. „bande dessinée“ kao francusko-belgijska tradicija te, na koncu, japanska tradicija gdje strip dobiva naziv „manga“. [2, 4]



Slika 3.2.3. Razlika između angloameričke tradicije, francusko-belgijske te japanske tradicije

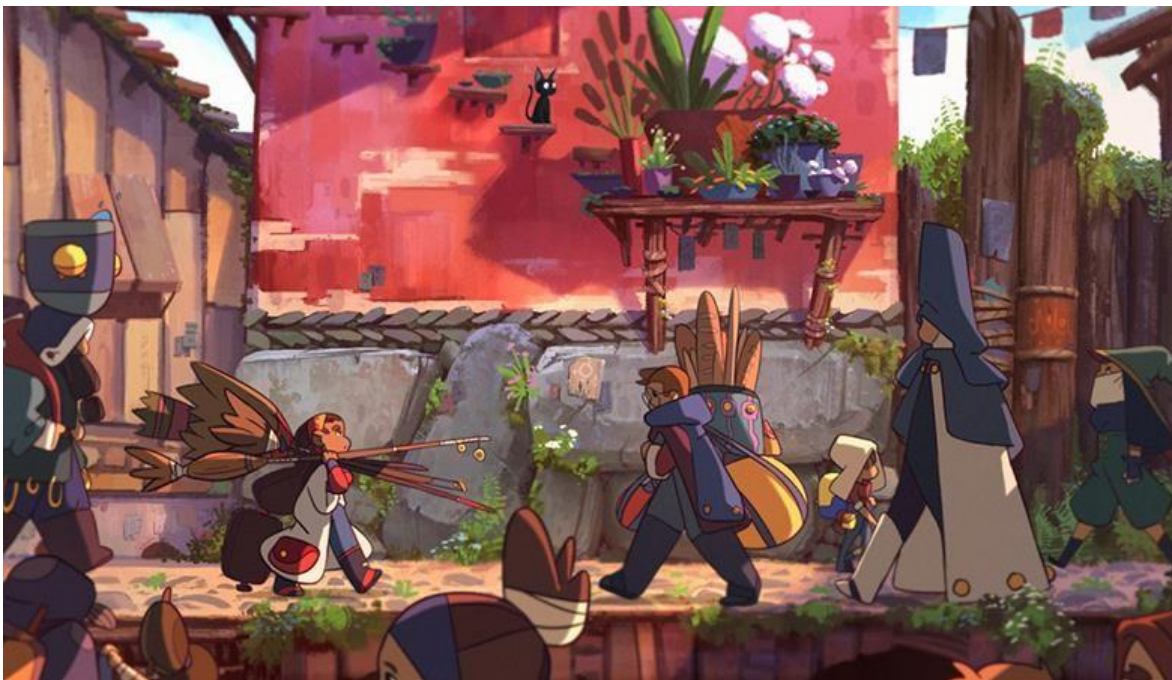
U suvremeno doba printanih medija i komunikacije prakticiraju se različiti oblici i stilovi sekvencijalne umjetnosti poput stripova, grafičkih romana, slikovnica, web stripova, animiranih stripova itd. [2, 3, 4]

4. Digitalna umjetnost

4.1. O digitalnoj umjetnosti

Digitalna umjetnost je relativno nova forma umjetničke ekspresije koja se koristi novim tehnologijama slike i filma. Dok se neki umjetnici služe tradicionalnim materijalima poput boja i kistova, velika količina umjetnika modernog doba se koristi modernim sredstvima kako bi istražili svoju kreativnost kroz medije poput tableta, kompjutera te televizije; zbog čega se ta vrsta umjetnosti naziva digitalnom. Dakle, ona postoji ili se prezentira putem digitalne tehnologije. Taj naziv obuhvaća slike kompletno izrađene putem kompjutera, odnosno tableta, ili ručno nacrtane ilustracije koje su potom skenirane te završene pomoću softverskog programa poput „Procreatea“ ili „Adobe Illustratora“. Digitalna umjetnost također može uključivati animaciju i 3D virtualne skulpture kao i projekte koji kombiniraju više različitih tehnologija.

Termin „digitalna umjetnost“ se po prvi puta koristila 1980-ih kao konekcija uz rani kompjuterski slikarski program. To je metoda kreiranja umjetnosti koja se predaje multimedijском formatu pošto ima mogućnost potencijalno biti viđena na više načina, uključujući televizijski format, internetski prikaz, prikaz preko kompjutera te putem različitih socijalnih medija. Ukratko, digitalna umjetnost je most između digitalnog i svijeta umjetnosti te omogućuje mnoge nove načine stvaranja umjetnosti. [5, 6, 7]



Slika 4.1.1. „Digitalna ilustracija“ (Ethan Becker, 2016.)

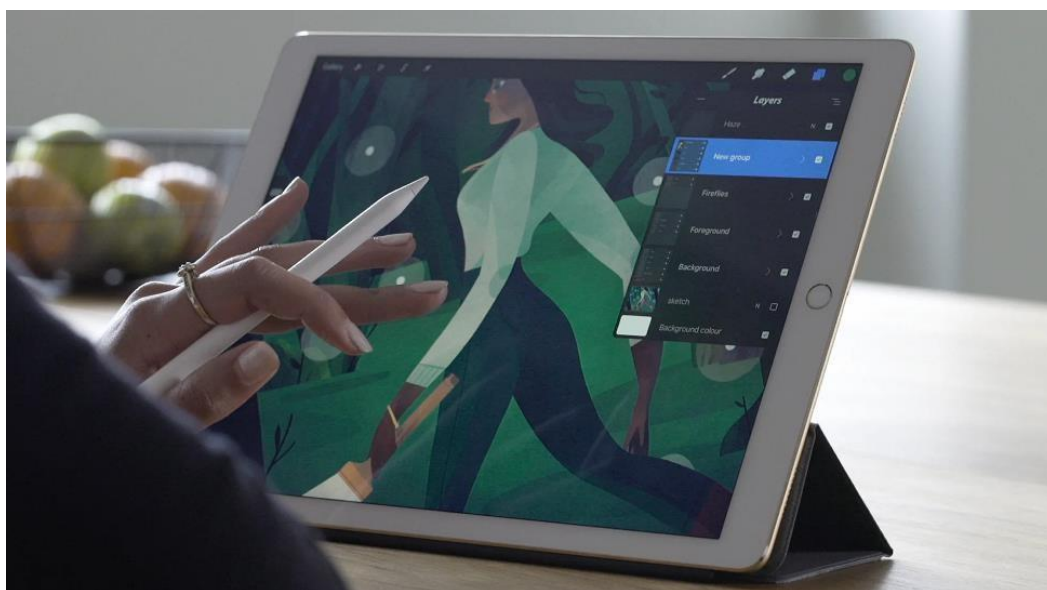
4.2. Procreate

Svako malo dođe do velikog tehnološkog otkrića koje transformira način na koji promatramo vlastite osobne ili profesionalne živote. Za digitalne umjetnike, „iPadova“ nagrađivana aplikacija „Procreate“ jest jedna od tih značajnih promjena u trenutnom načinu rada i razmišljanju.

„Procreate“ jest dizajniran kako bi bio korišten u sklopu „Appleovih“ tablete i stylus alata. On umjetnicima omogućuje sve beneficije digitalnog rada; od mogućnosti lakšeg brisanja i ispravljanja uradaka, preko bržeg kreiranja radova, pa sve do mogućnosti trenutačnog dijeljenja; sve to kroz rekreiranje poznatog iskustva korištenja olovaka, kistova, boja i papira. [8, 9]



Slika 4.2.1. Dizajn loga aplikacije „Procreate“



Slika 4.2.2. Prikaz sučelja aplikacije „Procreate“ na iPadu

5. Film

5.1. O filmu

Film jest medij sačinjen od serijala statičnih fotografija, tj. kadrova koji se pomoću svjetlosti u brzom slijedu projiciraju na neki ekran, a zbog optičkog fenomena poznatog kao „postojanost vida“ stvara se iluzija pravog, nesmetanog i kontinuiranog pokreta. To je iznimno efektivan medij za uprizorenje drame, a posebice za invokaciju emocije u gledateljima. Umjetnost tzv. „pokretne slike“ je vrlo složena, ona zahtijeva doprinose gotovo svih drugih umjetnosti te nebrojene tehničke vještine.

Pojavivši se krajem devetnaestog stoljeća, ova nova umjetnička forma brzo je postala jedan od najutjecajnijih te najpopularnijih medija dvadesetog stoljeća pa nadalje. Riječ „film“ poprima posve novo značenje s razvojem fotografije kada ju je 1845. godine kao naziv za fotografske materijale, navodno, prvi uporabio John Thronthwaite. Taj se termin počinje koristiti kao naziv za pojedino filmsko djelo te za filmsku umjetnost i proizvodnju od 1896. godine. Svejedno, u moderno doba se pod pojmom „film“ najčešće misli isključivo na jedno djelo te ono funkcionira kao sinonim sintagme „filmska umjetnost“. Sve se ostale grane filmske umjetnosti obuhvaćaju pojmom kinematografije.

Kao komercijalni pothvat koji nudi fiktivne narative široj publici, film je brzo prepoznat kao jedan od prvih istinski masovnih oblika zabave. Ne gubeći svoju široku privlačnost, medij filma se počeo razvijati kao sredstvo umjetničkog izričaja u područjima glume, režije, kinematografije, kostimografije, scenarija te glazbe. U svojoj kratkoj povijesti, filmska umjetnost je prolazila kroz česte promijene koje su se činile temeljno, poput one koja je rezultirala uvođenjem zvuka u medij. Film danas postoji u stilovima koji zamjetno variraju od zemlje do zemlje u stotinama razolikih oblika. [10, 11]

5.2. Guillermo del Toro

Ovaj završni rad jest baziran na filmskom djelu meksičkog redatelja Guillerma del Tora te je od iznimne važnosti predstaviti njega i njegov film „Panov labirint“ za daljnje razumijevanje rada.



Slika 5.2.2. Meksički redatelj Guillermo del Toro

Naime, Del Toro je rođen 9. listopada 1964. u Guadalajari, Jaliscu u Meksiku, a odgojila ga je njegova baka. Svoj je interes za stvaranje filmova i ljubav prema horroru razvio još u ranim tinejdžerskim godinama. Počeo je snimati kratke filmove u srednjoj školi, a kasnije je studirao film na Sveučilištu u Guadalajari gdje je stekao znanja o filmskoj šminki te specijalnim efektima od legendarnog filmskog vizažista Dicka Smitha. Veći dio 80-ih Del Toro je proveo radeći kao vizažist za specijalne efekte te je u to doba postao suosnivač tvrtke za specijalne efekte „Necropia“.

Redateljjev prvi veliki uspjeh je došao kada je film „Cronos“ (1993.) osvojio devet „Ariel Awards“ nagrada koje su meksički ekvivalent „Oscaru“, a zatim je osvojio nagradu „International Critics Week“ na „Cannesu“. Nakon tog uspjeha, Del Toro je snimio svoj prvi holivudski film „Mimic“ (1997.) no komentira kako je imao nekolicinu nesretnih iskustva rada sa zahtjevnim holivudskim studijem stoga se vratio natrag u Meksiko gdje je osnovao vlastitu produkcijsku kompaniju „The Tequila Gang“. [12, 13]



Slika 5.2.2. Logo Del Torove kompanije „The Tequila Gang“

Neki od njegovih istaknutijih, odnosno poznatijih, filmskih djela su „Hellboy“ (2004.), „Pan's Labyrinth“ (2007.), „Mama (2013.), „Crimson Peak (2015.), te „The Shape of Water“ (2017.). Na temelju tih filmova, a potom i gledanjem svih ostalih, može se primijetiti kako se određene

tematike i motivi provlače kroz gotovo sve Del Torove radove. Očito je kako se redatelj voli služiti brojnim religioznim motivima, a zbog inspiracije i ljubavi prema žanru horroru nije rijetkost da se kroz njegova djela prikazuju zastrašujuća, ali vizualno upečatljiva stvorenja s izrazito neljudskim izgledom. Svejedno, čudovišta u njegovim djelima su često simpatična unatoč svojoj ćudljivoj prirodi i užasavajućem izgledu, a Faun je idealan primjer tog arhetipa. [12, 13]



Slika 5.2.3. Faun iz „Panovog labirinta“ kao arhetip dobroćudnog čudovišta

5.3. Panov labirint

Radnja filma odvija se tokom ljeta 1944. godine u Španjolskoj, četiri godine nakon građanskog rata. Priča filma isprepliće stvarni svijet s mitskim svijetom usredotočenim na napušteni labirint i tajanstveno biće Fauna s kojim glavni lik, Ofelija, komunicira. Kroz radnju pratimo Ofeliju kako izvršava zadatke koje joj je Faun zadao kako bi se dokazala kao prava princeza Podzemlja, a za to vrijeme njen očuh, falangistički kapetan Vidal, kroz španjolske makije lovi pobunjenike koji se bore protiv frankističkog režima u regiji.

Del Toro je izjavio kako priču ovog filma smatra parabolom, inspiriranom bajkama. [14, 15]

6. Kreativni proces

6.1. Ideja i počeci izrade

Ideja reinterpretacije filma „Panov labirint“ kroz medij stripa prvobitno se javila kao rješenje zadatka u sklopu kolegija „Kreativni proces“. Naime, zadatak jest bio odabrati film po želji, zatim iz njega izdvojiti nekolicinu kadrova od kojih bi se jedan odredio kao najbitniji i, na temelju izabranog kadra, izraditi bilo kakav produkt. Dakle, jedino ograničenje su mašta i dosjetljivost autora.

Osim zbog osobnih interesa za vizualno pripovijedanje, medij stripa odabran je pošto je autorica vrlo brzo donijela odluku kako bi puka izrada jedne ilustracije na temelju kadra bila prejednostavan i dosadan pothvat koji nema dovoljno interesantan ili kompleksan proces za praćenje i proučavanje kroz tok zadatka.

6.2. Odabri kadra

Odabir savršenog kadra bio je ključan za daljnji razvoj ideje stoga je autorica najprije izdvojila kadrove za koje je smatrala kako su najvažniji za radnju filma ili za karakterizaciju likova. Neki od tih kadrova su sljedeći:



Slika 6.2.1. Kadrovi iz filma „Panov Labirint“ (2007.), redateljja Guillerma del Tora

Kadrovi koji su u početku bili smatrani najbitnijima za karakterizaciju lika Ofelije kao tragičnog heroja koji je, te koji su potaknuli izradu prve skice su ovi:



Slika 6.2.2. Kadrovi iz filma „Panov Labirint“ (2007.), redateljja Guillerma del Tora

Nakon izrađene prve skice, daljnji proces rada se okreće posve novom pristupu te se kao temelj izrade stripa odabire scena kada Ofelija upoznaje Fauna, čiji je kadar također ranije istaknut. Do te je promijene došlo zato što je autorica zaključila kako je to najbitnija scena za samu radnju filma. U trenutku kada Ofelija prihvati Faunov zadatak, ona prestaje biti pasivni lik i počinje aktivno utjecati na tok radnje filma.

6.3. Planiranje stripa

Tri najbitnija koraka pri izradi stripa su scenarij u kojem je zapis svega što likovi govore i radnje koje poduzimaju, zatim dizajn samih likova i, na koncu, storyboard čija je svrha postavljanje, odnosno, planiranje izgled stripa.

6.4. Scenarij

Kada se govori o scenariju najčešće se misli na prozni tekst koji razrađuje sadržaj i prizore filma, no u ovom slučaju je kreiran za medij stripa. Taj tekst u sebi sadrži precizne opise atmosfere, mjesta radnje, ambijenta te, na koncu, opise likova, njihovih razgovora i akcija. [16]

Scenarij za ovaj strip jest izrađen tako što se tokom gledanja odabrane scene zapisivao dijalog likova, njihove gestikulacije i način izražavanja kojima prate svoje riječi. Pošto je film na španjolskom, scenarij jest pisan na engleskom jeziku reflektirajući na taj način titlove na kojima je baziran.

Ovdje je riječ o koraku od iznimne važnosti u procesu izrade stripa pošto scenarij jedini sadrži točan tekst koji će likovi izgovarati. Tome je tako kako bi se storyboard održao što jednostavnijim

i vizualno jasnijim, čitkijim. Kada bi se u storyboard natrpao sav dijalog likova, postao bi nejasan i zamršen što bi rezultiralo samo nepotrebnim otežavanjem i komplikacijama u daljnjem radu.

Kako bi lakše izdvojila koji lik što govori, autorica je koristila obojenje u scenariju. Stoga, roza boja predstavlja Ofeliju, zelena Fauna, a plavom se bojom označilo sve vezano uz kretnje i govor likova.

COMIC SCRIPT: OFELIA MEETS THE FAUN

Video reference: <https://youtu.be/4iLOTyaQcwc>

Ofelia: Hello? [looks around]
[faerie lands on Faun's shoulder]
Faun: [turns around, and faery flies away] It's you. [gasps] It's you! You've returned! Don't be frightened, I beg you. Look, look. [releases the faeries] [both watch faeries fly]
Ofelia: My name is Ofelia. Who are you?
Faun: Me? [waves hand dismissively] I've had so many names. [starts to walk around] Old names that only the wind and the trees can pronounce. I am the mountain, the woods and the earth. I am... [growls] I am a faun. Your most humble servant, your highness. [bows to Ofelia]
Ofelia: No, I'm- [gets interrupted]
Faun: You're Princess Moanna, daughter of the king of the Underworld!
Ofelia: [in disbelief] My father was a tailor.
Faun: You are not born of man. It was the Moon that bore you. Look on your left shoulder and you will find a mark that proves it. [points at her shoulder] Your real father had us open portals all over the world to allow your return. This is the last of them. [he spreads his arms to show off their surroundings] But we have to make sure that your essence is intact, that you have not become a mortal. You must complete three tasks before the Moon is full. Ah! [takes a book out of his bag] This is the Book of Crossroads. [hands her the book]
Ofelia: [accepts the book and opens it] [inspecting the book while Faun talks]
Faun: Open it, when you are alone and it will show you your future, show you what must be done. [disappears]
Ofelia: But there's nothing in here. [looks up and notices the Faun has vanished]

Slika 6.4.1. Scenarij za strip „Pan's Labyrinth: First Encounter“

6.5. Inspiracija

Vizuali stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“, uz sam film, inspirirani su i radovima autoričinih omiljenih vizualnih umjetnika. Kao velika obožavateljica žanra fantastije, posebice tamne fantastije, autorica svoju prvu muzu traži u detaljnim, visoko fantastičnim vizualima „Berserka“ japanskog ilustratora Kentara Miure koji su ju također potaknuli da razmišlja o što dinamičnijim kompozicijama panela u vlastitom stripu.



Slika 6.5.1. Paneli iz mange „Berserk“, autora Kentara Miure

Ono što je autoricu privuklo kod Miurinih radova jest organski dojam dobiven korištenjem isprekidanih linija. Sličan efekt imaju radovi poljskog slikara Zdzisława Beksińskiego čija je tamna, teška atmosfera te istovremeno živući i propadajući pristup pozadinama glavna inspiracija iza granatih okvira panela u autoričinom stripu.



Slika 6.5.2. Neimenovani radovi poljskog slikara Zdzisława Beksińskog

„Čini se da Beksiński vjeruje kako je umjetnost upozorenje na krhkost tijela - kakva god zadovoljstva poznajemo, osuđena su na propast - tako njegove slike uspijevaju istovremeno dočarati proces propadanja i neprekidnu borbu za život . U sebi drže tajnu poeziju, obojenu krvlju i hrđom.” - Guillermo del Toro [17]

Još jedna, ako ne i najveća, inspiracija iza ovog stripa dolazi u obliku fantastičnih ilustracija britanskog ilustratora Arthura Rackhama čiji je pristup izradi tradicionalnih crteža najbližiji onome autorice stripa. Prigušene, zagasite nijanse i delikatne, isprekidane linije koje naglašavaju detalje na likovima i pozadinama upravo su ono čemu se težilo pri izradi stripa. Rackhamovi crteži fantastičnih bića nadahnula su i samog del Tora koji navodi kako je neke od njegovih radova pokazivao dizajnerima pri kreiranju vizuala za film „Panov labirint“. [18]



Slika 6.5.3. Ilustracije „Till Eulenspiegel” i „The Mock Turtle's Story” britanskog umjetnika Arthura Rackhama

6.6. Osmišljavanje vizuala

Pri kreiranju ovog kratkog digitalnog stripa, autorica se služila već postojećim vizualima filma. Upravo je to korištenje već postojećih referenci znatno olakšalo izradu vizualnog identiteta stripa. Točan dizajn likova već postoji u filmskom formatu, jedino što se sljedeće trebalo poduzeti jest prilagoditi te vizuale autoričinom osobnom umjetničkom izričaju te mediju digitalnog stripa.

Autorica pri kreiranju vlastitih ilustracija općenito teži prema stilizaciji. Tome je tako pošto smatra kako je stilizacija, ili barem semi-realizam, vizualno bolji odabir za medij stripa u usporedbi s realizmom. Stilizacija autoru daje neograničene mogućnosti za čim efikasniju vizualnu ekspresiju koja na taj način lakše čitateljima približava priču koju im autor želi komunicirati. Također valja natuknuti kako je realizam vrlo rijetko korišten u mediju stripa te se različite varijante stilizacije primjenjuju u tom mediju diljem svijeta; svaka varijanta ovisi jedino o svom autoru.

6.7. Dizajn likova

Stvaranje kompletnog lika od nule iscrpljujući je posao koji zahtjeva puno kreativne energije zbog čega je postupak dizajniranja likova u svim granama vizualne umjetnosti iznimno složen te je često među najtraženijim karijerama umjetnika. Posao dizajnera lika jest donijeti nešto više od vizualnog dizajna liku kojeg stvara; on mora prožeti lika osobnošću i životom. Kako bi razvio ideju o fizičkim karakteristikama lika kojeg stvara, kreator mora imati dobar uvid u samu osobnost lika. Dakle, dizajn likova je proces koji dolazi nakon karakterizacije, a sastoji se od definiranja lika kroz njegov fizički izgled.

Dizajn likova jest proces kojemu svaki pojedinac pristupa na drukčiji način zbog čega ne postoji „pravilan način“ izrade lika. Kako god, postoje određene smjernice kojima se koristi u tom postupku. Općenito proces kreiranja likova započinje samim informiranjem o liku, stoga, autorica se prvo kroz film „Panov labirint“ informira o fizičkim i emocionalnim karakteristikama likova koje će potom adaptirati u medij stripa.

Silueta, odnosno njena prepoznatljivost i upečatljivost, jest najbitniji čimbenik u kreiranju likova. Ona igra veliku ulogu u komuniciranju više od samog izgleda lika, a postiže se korištenjem različitih oblika i boja u dizajnu. [19, 20, 21]



Slika 6.7.1. Primjeri uspješnih silueta u dizajnu likova (s lijeva na desno); Mickey Mouse, Pikachu,

Oblici su plošna, zatvorena područja umjetničkog djela stvorena pomoću linija, tekstura, boja ili pomoću područja zatvorena drugim oblicima. Oni nose bitnu ulogu u vizualnoj komunikaciji dizajna lika zato što svaki oblik uz sebe ima vezan stereotip, odnosno osobinu, koju daje liku. Oblici koji se najčešće koriste pri kreiranju likova su krugovi, trokuti te kvadrati. [21, 22, 23]

Krugovi su oblici koji se asociraju sa protagonistom i komuniciraju mirnoću, nježnost, nevinost i slatkoću. Promatrači likove sastavljene od oblikih oblika percipiraju kao dobre, ljubazne i pravedne. Upravo je to razlog zašto su glavni likovi u popularnim vizualnim medijima poput animacije ili stripa kreirani koristeći se krugovima. Kao suprotnost krugu, koristi se trokut. Općenito se trokuti i „oštri“ oblici asociraju sa ljutnjom, lošim temperamentom, zlom i agresijom te ih se, u usporedbi s krugom, može doživjeti kao nebalansirane i dinamične. Zato se koriste pri dizajniranju antagonista. [21, 22, 23]



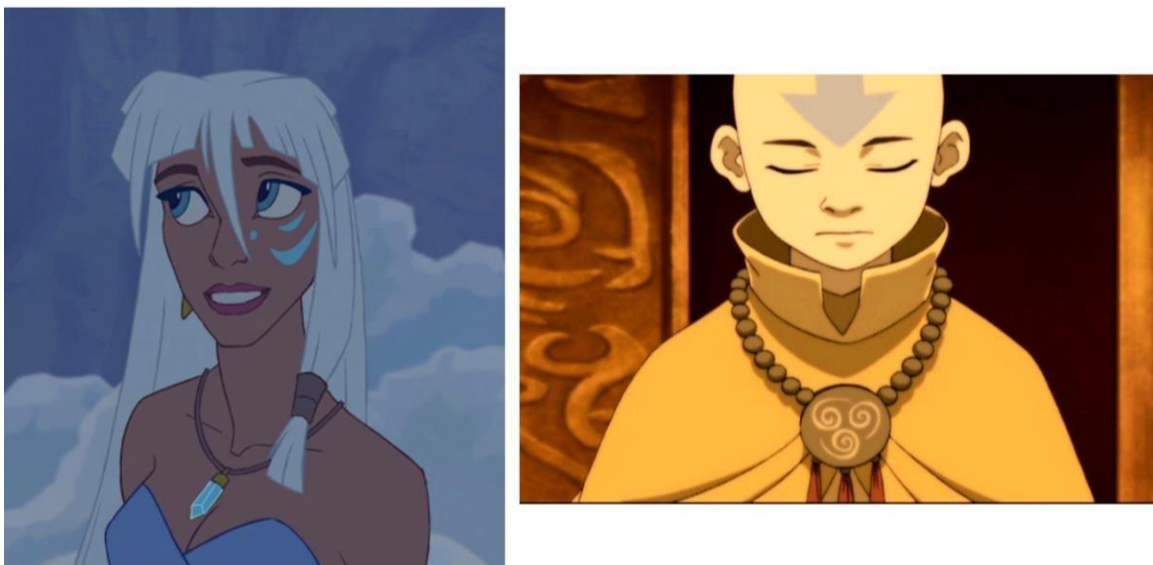
Slika 6.7.2. Razlika u oblicima korištenima u dizajnu lika protagonista (lijevo) i antagonista (desno)

Kvadrati su također često korišteni u dizajnu lika. Njih se koristi kada je dizajnerov cilj komunicirati kako je riječ o stoičkim likovima koji su često tvrdoglavi. Kvadrat je oblik koji se veže uz ideje stabiliteta i otpornosti, čvrstoće, snage te nepomičnosti. [22, 23]



Slika 6.7.3. Prikaz dizajna lika u kojemu se korištenjem kvadrata komunicira tvrdoglavosti

Boje se u dizajnu likova koriste kako bi nadopunile, to jest, nadovezale se na vizualnu komunikaciju već odabranih oblika. Hladni tonovi korišteni uz krugove komuniciraju osjetljivost, nježnost i mirnoću, dok se topli tonovi uz oble oblike vežu uz toplu narav lika te pravednost. [22, 23]



Slika 6.7.4. Primjer kako paleta boja utječe na karakterizaciju protagonista

Boje koje se najčešće koriste pri dizajniranju negativaca u vizualnim medijima su crvena, crna, ljubičasta i tamno zelena jer ih promatrači lako povezuju uz osjećaj misterije i prijetnje. Zemljani tonovi se pak pridaju kvadratima pošto podupiru vizualnu ideju mirnoće i fizičke snage koju promatrač već dobije promatranjem kvadrata. [22, 23]



Slika 6.7.5. Primjer kako paleta boja utječe na karakterizaciju antagonista (lijevo) i protagonista (desno)

Ovisno o kojem je vizualnom mediju riječ, dizajner lika, nakon odabira boje i forme, liku dodaje detalje. Kada je riječ o ilustrativnim medijima poput stripa, broj detalja je neograničen, dok se pri animiranju teži prema što jednostavnijem dizajnu radi lakše animacije. Također je bitno napomenuti; što je dizajn lika jednostavniji to je upečatljiviji pa će ga promatrači lakše prepoznati i brže zapamtiti. [19, 20, 21, 22, 23]

Sa svim ranije navedenim smjernicama na umu, autorica je prilagodila filmske likove Ofelije i Fauna ilustrativnom mediju stripa, počevši s Ofelijom

Kod tog je dizajna glavni pothvat bio reinterpetirati njezine nježne, dječje crte lica u stiliziranu ilustraciju pošto se autorica rijetko bavi ilustracijom žena, a kamoli djece. Borba s izlaskom iz zone komfora je, kako god, ublažena činjenicom da Ofelija već postoji kao lik te su joj izgled i zagasita, prigušena paleta boja već predodređeni. Bilo je jasno kako je potrebno zadržati njene najprepoznatljivije karakteristike poput visokog čela, krupnih očiju i frizure. Te su karakteristike zatim prenaglašene kako bi se kroz igru s proporcijama postigla što efikasnija i upečatljivija silueta. U prvoj skici njenog dizajna zadržan je njen originalni outfit kao u filmu. Rukavi njene jakne su produženi kako bi gornji dio siluete djelovao „teže“, dok su njene noge stanjene kao balans toj težini. Zadržan je i njen prirodno zabrinuto - zamišljeni izraz lica pošto, prema autoričinom mišljenju, odlično komunicira Ofelijinu brižnu, naivnu te, sve u svemu, nježnu osobnost.



Slika 6.7.6. Prikaz kadra Ofelijinog lica u filmu „Panov labirint“ (2007.), redatelj G. del Tora



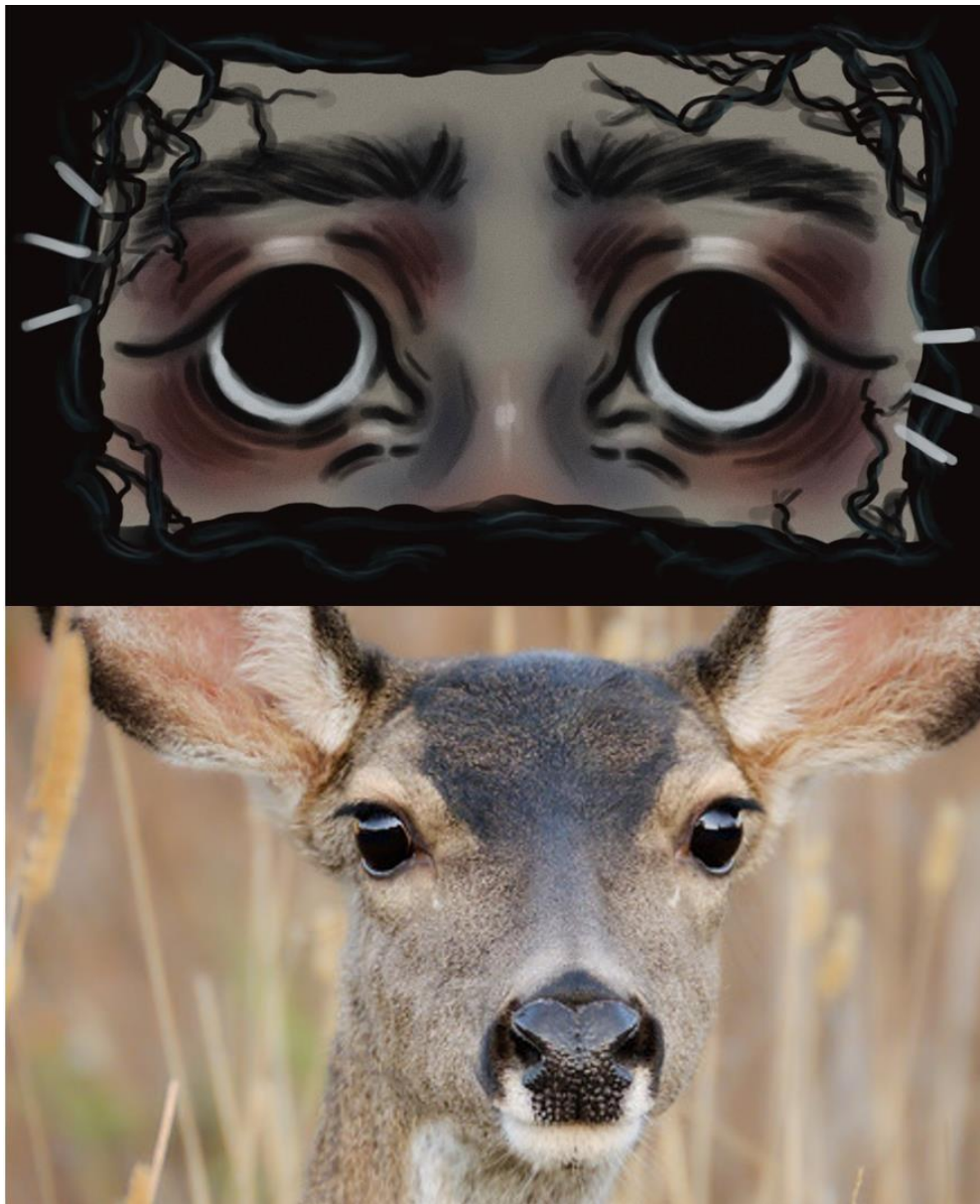
Slika 6.7.6. Prvobitni dizajn lika Ofelije za autorski strip

U sljedećoj fazi izrade Ofelijinog dizajna, dolazi se do zaključka kako bi haljina iz nešto kasnijeg dijela filma od scene po kojoj se radi strip ipak bila mudriji izbor za siluetu. Oblici oblici na haljini bolje komuniciraju Ofelijinu ulogu protagonista.



Slika 6.7.7. Prepravljeni dizajn i silueta lika Ofelije za autorski strip

Tokom ove faze se autorica također odlučila za mnogo drastičniju stilizaciju lica lika. Ofelijine oči su dodatno naglašene, ilustrirane gotovo duplo veće nego u prvobitnoj skici te su razdvojenije, a nos i usne su smanjeni sukladno toj promijeni kako ne bi dolazilo do vizualne prenapučenosti lica. Novi oblik očiju sugerira Ofelijinu znatiželju, nevinost i naivnost te njihova čista crna boja asocira na plahe oči srne koja često simbolizira upravo te aspekte ljudske osobnosti. Ta gotovo animalistička karakteristika njenog lica vuče paralelu antropomorfnom dizajnu Fauna. Linije koje formiraju podočnjake oko očiju likova su autoričin osobni umjetnički izričaj kultiviran kroz godine prakse; smatra kako djeluju kao okviri koji naglašavaju ekspresivnost očiju te produbljuju karakter lika dajući na taj način još jednu dimenziju licu.



Slika 6.7.8. Oblik Ofelijinih očiju asocira na oči srne koje simboliziraju znatiželju i plahost lika

Jedna od glavnih inspiracija pri kreiranju Faunovog dizajna jest nešto stariji crtež autoričine ideje za tetovažu. Nažalost, stil te ilustracije je previše detaljan za kratki vremenski period u kojem se strip izrađivao te bi definitivno stršao pored Ofelijinog nešto jednostavnijeg, minimalističkog dizajna.



Slika 6.7.9. Autorski crtež ideje za tetovažu kao inspiracija za dizajn lika Fauna

Uzevši u obzir Ofelijin dizajn te Del Torove skice lika, kreiran je novi, pojednostavljeni izgled za Fauna. Ponovo, antropomorfne karakteristike poput ušiju i rogova su dodatno rastegnute, prenaplašene radi što dinamičnije siluete koja služi kao protuteža nedostatku mnogobrojnih detalja Faunovog dizajna u filmu. Zadržani su organski aspekti lika u obliku gotovo botaničkih udova koji osnažuju činjenicu da je Faun duh prirode, kao što samo njegovo ime kaže. Ranije navedene animalističke karakteristike njegovog izgleda dolaze u formi njegova neljudskoga lica životinjskih proporcija koje promatrače odmah asocira na divokozu, odnosno, jarca.

Korištena je zagasita, modro-zelena paleta boja vrlo slična bojama pozadina stripa kako bi se sugerirala Faunova povezanost s misterioznim okolišem i fantastičnim ambijentom u kojemu se likovi pronalaze. A prevladavajući trokutasti, nejednaki oblici u njegovoj silueti komuniciraju dinamičnost i nepredvidivost Faunovog karaktera.



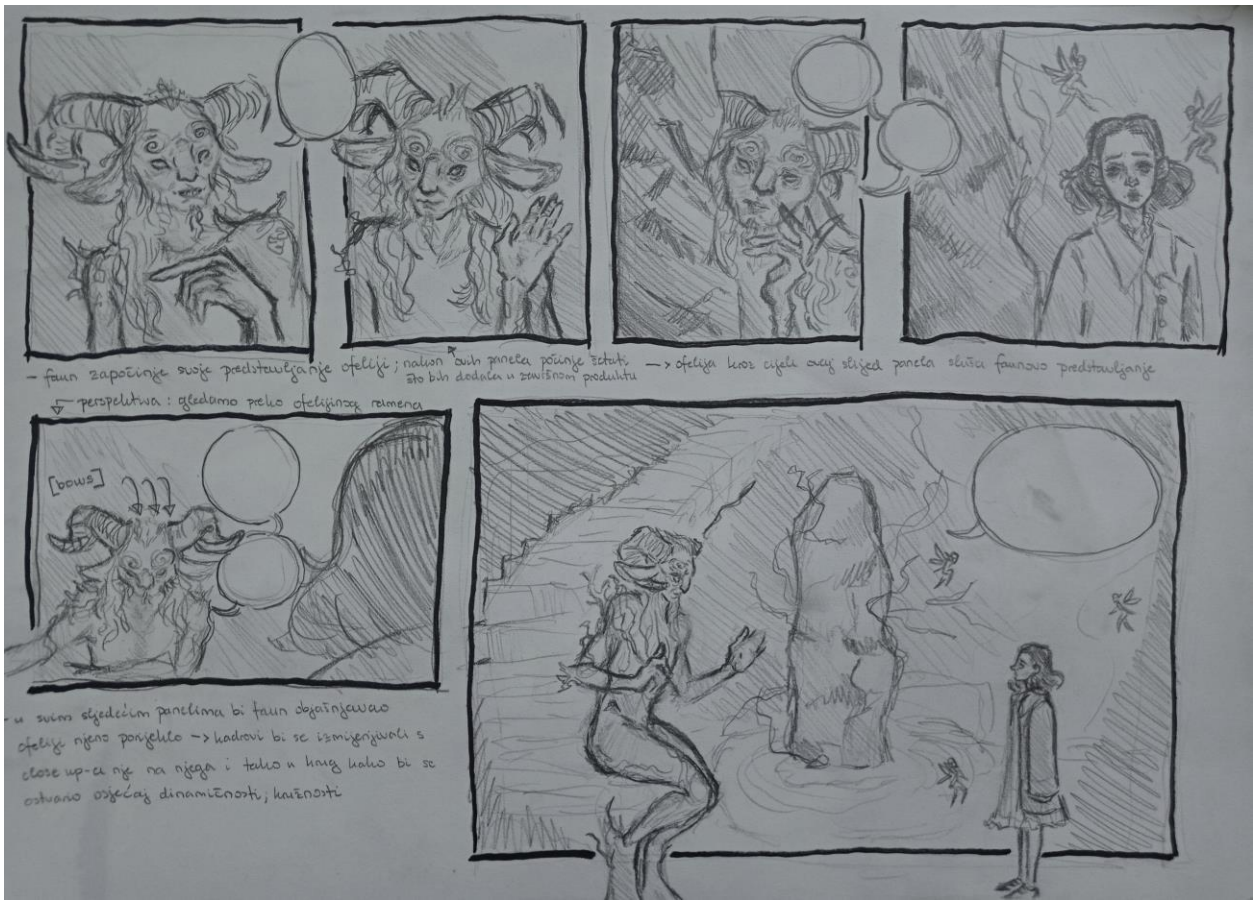
Slika 6.7.11. Dizajn i silueta lika Fauna za autorski strip

6.8. Storyboard

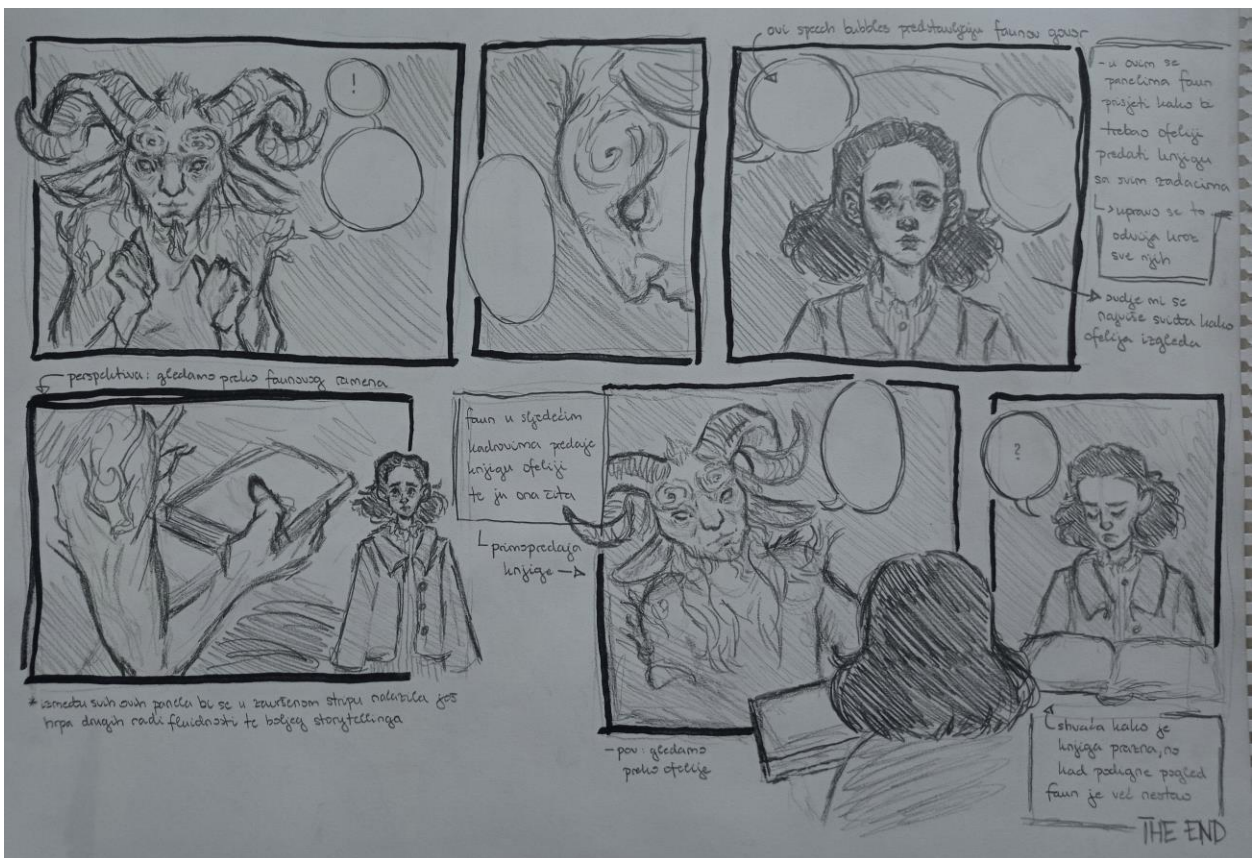
U ovom koraku procesa se najbolje vizualizira ideja te zapravo služi kao završni plan rada prije konačnog produkta, u ovom slučaju stripa. Storyboard se izrađivao jednakim pristupom kao i scenarij; kroz promatranje odabrane scenu filma, istovremeno pamteći koje kadrove, i kako, autorica želi prebaciti na papir. Koristi se iznimno brzim skicama kako bi se što fluidnije predočio tok stripa kroz pozicije likova, perspektive i sl.



Slika 6.7.12. Prva stranica storyboarda za autorski strip



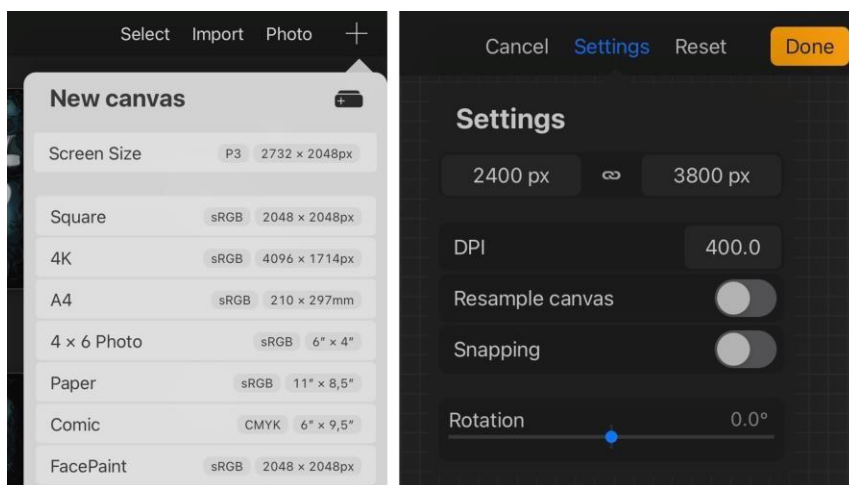
Slika 6.7.13. Druga stranica storyboarda za autorski strip



Slika 6.7.14. Treća i posljednja stranica storyboarda za autorski strip

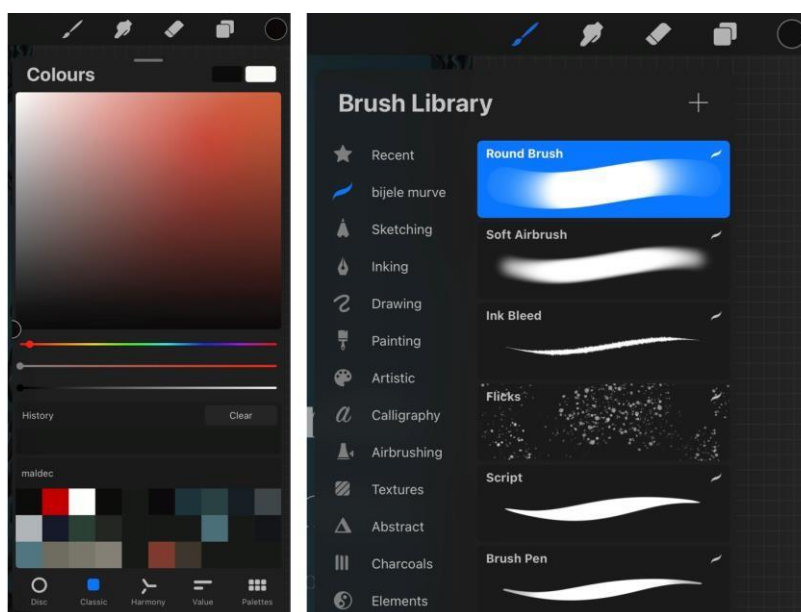
6.9. Izrada digitalnog stripa

Kako bi rad bio što autentičniji autoričnim tradicionalnim ilustracijama, koristila su se minimalna pomagala pri digitalnoj izradi rada te su se primjenjivale tehnike što sličnije onima kojima se služi kad ne radi na iPadu. Pri izradi digitalnog stripa, autorica se koristi standardnim web comic formatom predloženim u postavkama „Procreatea“ koji iznosi 2400 piksela × 3800 piksela, odnosno, 15,24 cm × 24,13 cm.



Slika 6.9.1. Prikaz postavki formata autorskog stripa u programu „Procreate“ na iPadu

Također su korištene autoričine custom paleta boja te custom pen tool skupina. Korištenje na taj način prilagođenih alata u programu ubrzava proces izrade stripa budući da je sve unaprijed organizirano te lako dostupno na jednom mjestu.



Slika 6.9.2. Prikaz custom palete boja te pen tool skupine u programu „Procreate“ na iPadu

Kao i pri izradi tradicionalnih ilustrativnih radova, prvi korak pri kreiranju stripa su bazične skice. Radi što efikasnije i pametnije utrošenog vremena, kod nekih skica su korišteni isječci iz storyboarda. Cilj skice jest sve smisleno postaviti u smislenu kompoziciju unutar formata stranice te otprilike odrediti točne pozicije svih panela kako bi daljnji posao bio lakši. Tokom ovog koraka kreacije stripa, koristio se pen tool pod nazivom „Round Brush“ u crnoj boji.



Slika 6.9.3. Prvi korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Kada je skica dovršena i zadovoljavajuća, autorica u postavkama programa povećava prozirnost layera na kojemu se nalazi skica te izrađuje novi layer iznad njega (Ovaj se postupak ponavlja kroz cijeli proces.). Na tom se layeru istim „Round Brush“ pen toolom u crnoj boji iscrtava line art, odnosno, okvirne linije likova. Estetski sagledano, cilj je bio postići stil linija što sličniji onima koje bi se ostvarile tradicionalnim radom rapidografa preko grafitne skice. Stoga, linije nisu savršeno ravne niti imaju identičnu debljinu cijelom svojom dužinom. One su dinamične, po potrebi isprekidane i delikatanne.



Slika 6.9.4. Drugi korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Ispod layera s lineartom, izrađuje se layer za temeljne boje na koje će se zatim nadodavati sjenčanje, detalji te pozadine stripa. Ovdje se najjasnije vidi paleta boja koja se koristi u dizajnu likova. Treba se istaknuti kako se pri bojanju „bijelih“ površina poput bjeloočnica, zubi, Ofelijine pregače ili stranice knjiga nikada ne koristi čista bijela već sivo-plavi ton kako bi kontrast ostao postojan, ali ne napasan za oči čitatelja.



Slika 6.9.5. Treći korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Kako bi se vratio život i dimenzija u likove, autorica im pen toolom „Soft Airbrush“ dodaje rumenilo i sjene modrog tona, a zatim „Round Brush“ pen toolom dodaje detalje poput sjaja kože i pigmentacije na kopcima i prstima. U ovom se koraku također može zamijetiti mala izmjena u kompoziciji te promjena boje pozadine iz bijele u crnu radi čišće vizije finalnog produkta.



Slika 6.9.6. Četvrti i peti korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

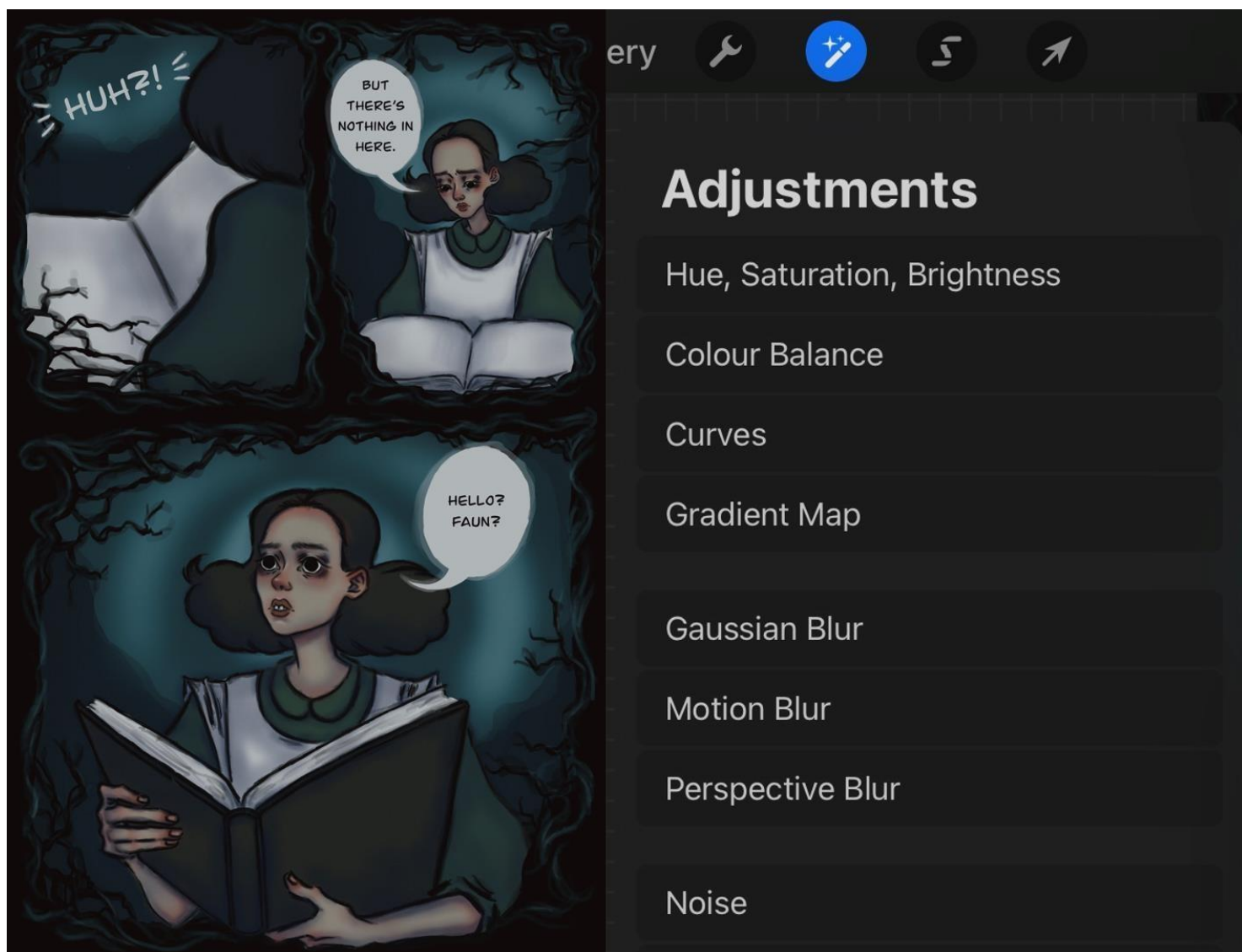
Sljedeći korak je planiranje pozicija govornih oblačića i teksta. Ovdje se pazi na njihovo mjesto u kompoziciji, nakon čega se dodaje temeljna crna podloga okvira oko panela po kojoj će se kasnije raditi detalji. Izgled okvira namjerno nije planiran kako bi se zadržala njihova fluidnost i prirodan, organski izgled; cilj je postići mimikriju granja i korijenja koje djeluje kao da proždire panele stripa.

Time se postiže željeni tamni ambijent i čak nepredvidiva atmosfera u kojoj se Ofelija pronašla ulaskom u labirint. Usto se dodavanjem svjetlijih tonova radi isticanja likova u prostoru te iscrtavanjem tamnih oblika doraduje pozadina. Dodane su i sjene koje daju još dimenzija ilustraciji.



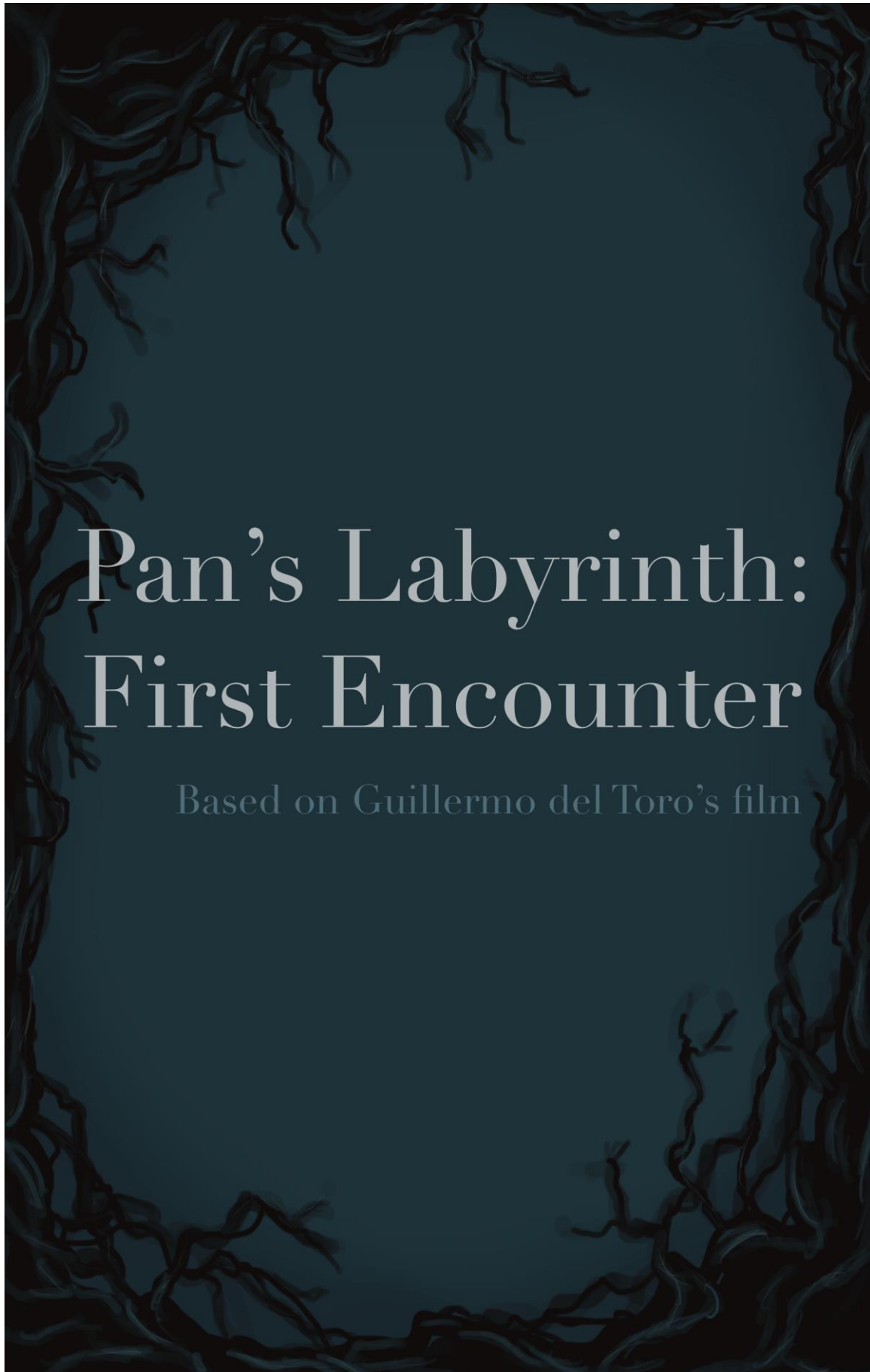
Slika 6.9.7. Šesti i sedmi korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Završni koraci pri izradi ovog kratkog digitalnog stripa su dodavanje svijetlih detalja granja kako bi se definirali okviri panela, a potom dodavanje finalnog teksta u oblačiće s govorom. U ovom se stripu za govor likova koristio font „Jack Armstrong BB“ pošto, po autoričinom mišljenju, djeluje najbliži rukopisu te ima karakteristike standardnih pisama korištenih u stripovima. Da bi se postigla još jedna razina teksture nalik one na papiru, preko svih ilustracija koristi se efekt „Noise“ na jačini od 3%. S tim posljednjim dodatkom, strip je završen.

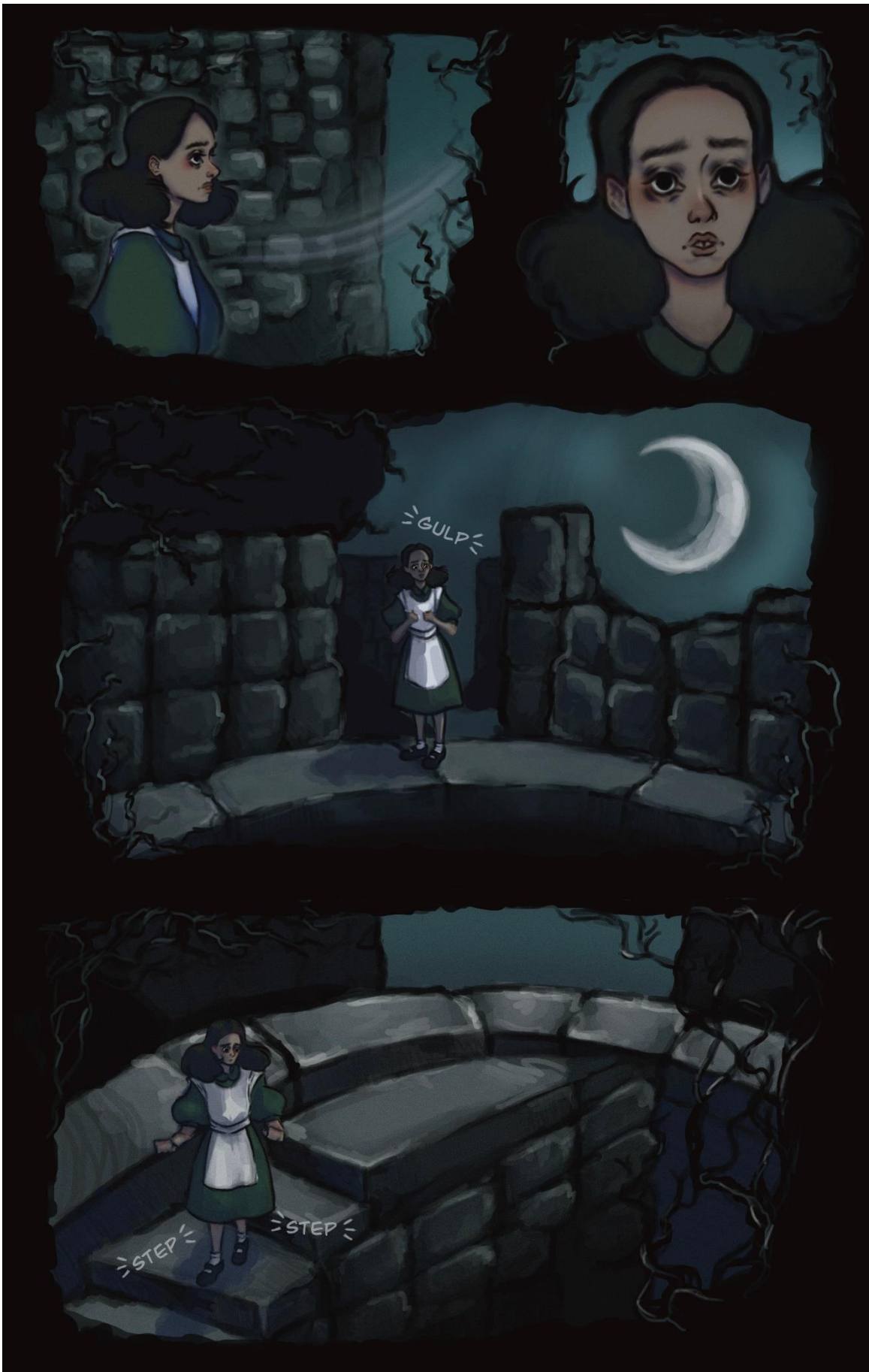


Slika 6.9.8. Posljednji koraci pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

7. Finalni rad















ME?

I'VE HAD SO MANY NAMES.

OLD NAMES, THAT ONLY THE WIND AND TREES CAN PRONOUNCE.

I AM THE MOUNTAIN, THE WOODS AND THE EARTH.

I AM...

I AM A FAUN.

YOUR MOST HUMBLE SERVANT, YOUR HIGHNESS.

NO, I'M-



YOU'RE PRINCESS MOANA.

DAUGHTER OF THE UNDERWORLD KING

MY FATHER WAS A TAILOR.

YOU'RE NOT BORN OF MAN!

IT WAS THE MOON THAT BORE YOU.

LOOK AT YOUR LEFT SHOULDER AND YOU'LL FIND A MARK THAT PROVES IT.

YOUR REAL FATHER HAD US OPEN PORTALS ALL OVER THE WORLD

TO ALLOW YOUR RETURN TO THE UNDERWORLD.



THIS IS THE
LAST OF
THEM.

BUT
FIRST!



WE HAVE TO
MAKE SURE THAT
YOU HAVEN'T
BECOME
MORTAL.

YOU HAVE TO
COMPLETE
THREE TASKS
BEFORE THE
MOON IS FULL.



HAH!

THIS IS THE BOOK OF CROSSROADS.

OPEN IT WHEN YOU'RE ALONE AND IT'LL SHOW YOU THE FUTURE.

IT'LL SHOW YOU WHAT MUST BE DONE.







8. Zaključak

Stvaranje stripa, bio on rađen tradicionalnim tehnikama ili digitalno, jest vrlo kompleksan proces za koje je potrebno razumijevanje građevnih elemenata te sekvencijalne umjetnosti, a jednako je bitno moći ispravno primijeniti to razumijevanje na praktični rad. Strip je vizualni medij čija je primarna svrha pripovijedanje te mu je prije svega cilj što jasnije komunicirati svoj narativ čitatelju. U današnje, moderno doba, taj medij postoji u neograničenom broju različitih oblika i varijanti na koje utječu isključivo autorova mašta, umjetnički izričaj i vještina baratanja svim čimbenicima devete umjetnosti.



Sveučilište Sjever



SVEUČILIŠTE
SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU I SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

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

Ja, Una Šušgor (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Pan's Labyrinth: First Encounter (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

(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, Una Šušgor (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Pan's Labyrinth: First Encounter (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

9. Izvori i literatura

- [1] Ilustracija, Hrvatska enciklopedija, URL:
<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=27123> (11.9.2022.)
- [2] Strip, Hrvatska enciklopedija, URL:
<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410> (11.9.2022.)
- [3] Eisner, W. (1985), Comics and Sequential Art, URL:
<https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf> (11.9.2022.)
- [4] Sequential Storytelling; Comics and Graphic Novels, D'source, URL:
<https://www.dsource.in/course/sequential-storytelling/brief-history-and-different-mediums>
(11.9.2022.)
- [5] What is Digital Art?, Study.com, URL:
<https://study.com/academy/lesson/what-is-digital-art-definition-history-examples.html>
(11.9.2022.)
- [6] Digital Art: What is Digital Art Definition?, Eden Gallery, URL:
<https://www.eden-gallery.com/news/what-is-digital-art> (11.9.2022.)
- [7] From Ink to iPads: The Evolution of the Modern Comic Book, PCMag, URL:
<https://www.pcmag.com/news/from-ink-to-ipads-the-evolution-of-the-modern-comic-book>
(11.9.2022.)
- [8] Procreate – The most powerful and intuitive digital illustration app available for iPad, URL:
<https://procreate.art/ipad> (11.9.2022.)
- [9] Procreate 101: Everything You Need to Know to Get Started, Skillshare Blog, URL:
<https://www.skillshare.com/blog/procreate-101-everything-you-need-to-know-to-get-started/>
(11.9.2022.)
- [10] Film, Definition, Characteristics, History & Facts, Britannica, URL:
<https://www.britannica.com/art/motion-picture> (11.9.2022.)
- [11] Film, Hrvatska enciklopedija, URL:
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=19597> (11.9.2022.)
- [12] Guillermo del Toro, Biography, IMDb, URL:
<https://www.imdb.com/name/nm0868219/bio> (11.9.2022.)
- [13] Guillermo del Toro, Biography, Films, Awards & Facts, Britannica, URL:
<https://www.britannica.com/biography/Guillermo-del-Toro> (11.9.2022.)
- [14] Panov Labirint, HRT prikazuje, HRT, URL:

<https://hrtpriказuje.hrt.hr/filmovi/panov-labirint-0-8459751> (11.9.2022.)

[15] Pan's Labyrinth (2006), IMDb, URL:

https://www.imdb.com/title/tt0457430/?ref_=ttmi_tt (11.9.2022.)

[16] Scenarij, Hrvatska enciklopedija, URL:

<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=54809> (11.9.2022.)

[17] The Tragic Story of Zdzisław Beksiński, the Artist Who Inspired Guillermo del Toro, Culture Trip, URL:

<https://theculturetrip.com/europe/poland/articles/the-tragic-story-of-zdzislaw-beksinski-the-artist-who-inspired-guillermo-del-toro/> (11.9.2022.)

[18] Scary Monsters And Super Creeps: Guillermo del Toro on the enduring inspiration of Arthur Rackham, Sotheby's, URL:

<https://www.sothebys.com/en/articles/scary-monsters-and-super-creeps-guillermo-del-toro-on-the-enduring-inspiration-of-arthur-rackham> (11.9.2022.)

[19] What is Character Design? (And What Does A Character Designer Do?), Concept Art Empire, URL:

<https://conceptartempire.com/character-design/> (11.9.2022.)

[20] Fundamentals of Character Design, CGMA, URL:

<https://www.cgmasteracademy.com/courses/70-fundamentals-of-character-design/>
(11.9.2022.)

[21] Character Design Practice: Shapes, Animator Island, URL:

<https://www.animatorisland.com/character-design-practice-shapes/?v=fd4c638da5f8>
(11.9.2022.)

[22] Chelsea Gracei, How to Use SHAPES to Create Character Designs – Shape Language Tutorial, URL:

<https://youtu.be/GbG45s1EZvo> (11.9.2022.)

[23] Dina Norlund, Shape Language & Colour – NatHH Character Lineup (speed paint), URL:

<https://youtu.be/B9hgSJ8slAc> (11.9.2022.)

10. Popis slika

Slika 1.1. „The Fish King and the Dog Fish“, (Arthur Rackham)

Slika 3.1.1. Razlika između dječjeg stripa „Garfield“ i grafičkog romana „Joker: His Greatest Jokes“

Slika 3.1.2. Avangardna naslovnica DC stripa „Sandman“ kreirana tehnikom kolaža

Slika 3.1.3. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Slika 3.1.4. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Slika 3.1.5. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Slika 3.1.6. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Slika 3.1.7. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Slika 3.1.7. „Comics and Sequential Art“ (Will Eisner, 1985.)

Slika 3.2.1. Špiljski crteži iz špilje Chauvet-Pont d'Arc, Francuska

Slika 3.2.2. „Stvaranje Adama“ (Michelangelo, 1508. – 1512.)

Slika 3.2.3. Razlika između angloameričke tradicije, francusko-belgijske te japanske tradicije

Slika 4.1.1. „Digitalna ilustracija“ (Ethan Becker, 2016.)

Slika 4.2.1. Dizajn loga aplikacije „Procreate“

Slika 4.2.2. Prikaz sučelja aplikacije „Procreate“ na iPadu

Slika 5.2.1. Meksički redatelj Guillermo del Toro

Slika 5.2.2. Logo Del Torove kompanije „The Tequila Gang“

Slika 5.2.3. Faun iz „Panovog labirinta“ kao arhetip dobroćudnog čudovišta

Slika 6.2.1. Kadrovi iz filma „Panov Labirint“ (2007.), redatelja Guillerma del Tora

Slika 6.2.2. Kadrovi iz filma „Panov Labirint“ (2007.), redatelja Guillerma del Tora

Slika 6.4.1. Scenarij za strip „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Slika 6.5.1. Paneli iz mange „Berserk“, autora Kentara Miure

Slika 6.5.2. Neimenovani radovi poljskog slikara Zdzisława Beksińskiego

Slika 6.5.3. Ilustracije „Till Eulenspiegel“ i „The Mock Turtle's Story“ britanskog umjetnika Arthura Rackhama

Slika 6.7.1. Primjeri uspješnih silueta u dizajnu likova (s lijeva na desno); Micky Mouse, Pikachu, Mike Wazowski

Slika 6.7.2. Razlika u oblicima korištenima u dizajnu lika protagonista (lijevo) i antagonista (desno)

Slika 6.7.3. Prikaz dizajna lika u kojemu se korištenjem kvadrata komunicira tvrdoglavosti

Slika 6.7.4. Primjer kako paleta boja utječe na karakterizaciju protagonista

Slika 6.7.5. Primjer kako paleta boja utječe na karakterizaciju antagonista (lijevo) i protagonista (desno)

Slika 6.7.6. Prikaz kadra Ofelijinog lica u filmu „Panov labirint“ (2007.), redatelja G. del Tora

Slika 6.7.7. Prvobitni dizajn lika Ofelije za autorski strip

Slika 6.7.8. Prepravljeni dizajn i silueta lika Ofelije za autorski strip

Slika 6.7.9. Oblik Ofelijinih oči asocira na oči srne koje simboliziraju znatiželju i plahost lika

Slika 6.7.10. Autorski crtež ideje za tetovažu kao inspiracija za dizajn lika Fauna

Slika 6.7.11. Dizajn i silueta lika Fauna za autorski strip

Slika 6.7.12. Prva stranica storyboarda za autorski strip

Slika 6.7.13. Druga stranica storyboarda za autorski strip

Slika 6.7.14. Treća i posljednja stranica storyboarda za autorski strip

Slika 6.9.1. Prikaz postavki formata autorskog stripa u programu „Procreate“ na iPadu

Slika 6.9.2. Prikaz custom palete boja te pen tool skupine u programu „Procreate“ na iPadu

Slika 6.9.3. Prvi korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Slika 6.9.4. Drugi korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Slika 6.9.5. Treći korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Slika 6.9.6. Četvrti i peti korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Slika 6.9.7. Šesti i sedmi korak pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“

Slika 6.9.8. Posljednji koraci pri izradi digitalnog stripa „Pan's Labyrinth: First Encounter“