

# Zaraženo nebo (Tainted sky), strip, grafička novela

---

Miloloža, Filip

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:494971>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-29**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI

Filip Miloloža

DIPLOMSKI RAD

ZAGREB, 2017.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
NASTAVNIČKI ODSJEK

DIPLOMSKI RAD  
GRAFIČKA NOVELA „ZARAŽENO NEBO“

Studijski program: Diplomski sveučilišni studij likovna kultura, smjer: nastavnički

Predmet: Grafika i primijenjena grafika

Student: Filip Miloloža

Matični broj: D-327/N

Mentorica: red. prof. art. Ines Krsić

Zagreb, 2017.

Zagreb, rujan 2017.

Želja za smišljanje priča u meni je bila prisutna od najranije dobi. Nakon što sam stotinu puta odgledao sve epizode svog najdražeg crtića *Sandokana* i dalje se nikako nisam mogao zasititi tog lika. Već sa sedam godina počeo sam smišljati svoje priče o tom liku. Priče bih potom započeo pisati u obliku romana ili bi ih crtao u obliku stripa. U tom sam smjeru nastavio i dalje, stalno sam smišljao kratke priče, no one u mojoj glavi nikada nisu bile kratke, uvijek sam ih zamišljao kao romane od stotinu strana, ali svaki put kada bi ih krenuo pisati odustao bih nakon samo nekoliko strana. Moje ambicije oduvijek su bile prevelike za moje mogućnosti. S godinama su te mogućnosti rasle, a u isto vrijeme je u mojoj glavi rasla i jedna ideja. Već sa sedamnaest godina tu ideju sam ispisao u bilježnicu i probio tu nekada nedostižnu brojku od stotinu strana. Bila je to fantastična priča inspirirana popularnim *Gospodarom prstenova* (1954. – 1955.) J. R. R. Tolkiena (1892. – 1973.) te raznim sličnim piscima. Odlučio sam da ću jednoga dana tu priču prikazati u svom najdražem mediju, stripu. Tada sam se smatrao nedovoljno kvalitetnim poznavateljem medija da se odmah upustim u realizaciju onoga što sam napisao. Zaključio sam da ću potrebnu izobrazbu steći na Akademiji likovnih umjetnosti.

Akademija mi je donijela mnogo toga, stvari koje sam očekivao da ću naučiti ali i poneke kojima se nisam nadao. Stekao sam mnoga prijateljstva i upoznao ljude koji se profesionalno bave stripom. Još jedna stvar koja je jako utjecala na moj daljnji likovni izričaj bio je kolegij Antika. Motivi iz umjetnosti i kulture antičke Grčke postali su sastavni dio gotovo svih mojih radova pa sam tako i svoju fantastičnu priču odlučio preoblikovati u priču o antičkoj grčkoj. Sama priča i likovno obrazovanje koje sam na Akademiji usvojio nisu bili dovoljni da svoj strip sklopim onako kako sam zamišljao. Bilo je potrebno ući duboko u medij stripa i naučiti njegova razna pravila.

## **1. O mediju stripa i uzorima**

Već kao adolescent sam odlučio da se u životu želim baviti crtanjem stripa. Iako sam tada mislio da crtati stripove znači raditi za krovne svjetske izdavačke kuće, američki *Marvel Comics* i *DC Comics*, s vremenom sam shvatio da osim američkog stripa postoje mnoge druge strip kulture čiji se pristupi mediju stripa razlikuju od američkog. Izučavajući različite kulture dobio sam širu sliku o mediju stripa i raznim mogućnostima koje on nudi. Popularni teoretičar stripa, Scott McCloud (r. 1960.) objedinio je sve te mogućnosti i detaljno ih analizirao u svojim knjigama *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost* (2005) te *Kako crtati strip –*

*pripovjedne tajne stripa i mange* (2008) koje smatram nezaobilaznom literaturom za svakoga tko se želi baviti stripom. Prema njegovim naputcima razdvojio sam strip na nekoliko segmenata te za svaki segment proučavao autora kojeg sam smatrao najboljim u tom području. Segmenti koje McCloud obrađuje i koje osobno smatram najvažnijima za strip su: anatomija likova, dinamika pokreta, govor tijela, ekspresije lica, snažan osjećaj mjesta koji se postiže bogatim pozadinama te tok stripa.

## 1.1. Anatomija i dinamika likova

Priče u stripu priče su o ljudima te je znati crtati ljudski lik ključna i osnovna stvar za svakog strip crtača. Crtanje anatomije proces je koji se uči godinama. Znati nacrtati svaki mišić na tijelu i postaviti ga na pravo mjesto je jedna stvar, nacrtati anatomski točnu figuru u perspektivi iz različitih kutova, u različitim pozama i pokretima te po potrebi u skraćanju je nešto sasvim drugo. Moj prvi veliki uzor u stripu što se anatomije tiče bio je hrvatski strip crtač Esad Ribić (r. 1972.). Logično je za mlade crtače da prate aktualne strip zvijezde i proučavajući njih pokušaju doći do nekakvog svog stila. S vremenom sam otkrio da malo crtača razvija svoj stil te da većina jednostavno „kopira“ stil starijih crtača te se to smatra sasvim legitimnim pristupom. Daljnjim izučavanjem došao sam do legendarnog Michelangela stripa, Johna Busceme (1927. – 2002.), crtača prema čijim su smjernicama u priručniku *How to Draw Comics the Marvel Way* (1984.) stasali mnogi aktualni crtači.



Na slici 1 vidi se odličan primjer „iste“ stranice na kojem je lijevo stranica nacrtana maksimalno korektno dok desno vidimo trikove kako pojedini kadar učiniti dinamičnijim. Buscema koji je u svojoj bogatoj karijeri radio na gotovo svim naslovima u *Marvel Comicsu* najpoznatiji je po svom radu na stripu *Conan Barbarin* gdje je nacrtao više od dvije stotine epizoda. Riječ je o autoru koji savršeno kombinira anatomske besprijekorne crteže starih majstora renesanse sa dinamičnim pokretom i osjećajem za dramu koji su karakteristični za Američki strip.

## 1.2. Ekspresije lica i govor tijela

Anatomske točne crteži u stripu služe tome da se čitatelju na najrealističniji mogući način prikaže čovjek no život tom čovjeku u stripu daju ekspresije lica i govor tijela. Za taj segment izdvojio bih poznatog hrvatskog strip crtača Edvina Biukovića (r. 1969. – 1999.) koji perfektno, pomalo karikaturalno koristi ekspresije lica i govor tijela i savršeno ih usklađuje kako bi prikazao jasne emocije likova. Jedan od načina kako crtač može pogoditi točnu emociju lika je da sam pokuša odglumiti situaciju u kojoj se njegov lik u stripu nalazi, tako da smatram da crtač treba biti i dobar glumac, a što je još važnije i dobar režiser. Biuković je i u režiji briljantan, na njegovim scenama (sl. 2 ) u stripovima *Grendel Tales: Ponos Vragova* i *Star Wars: X-Wing Rogue Squadron – The Phantom Affair* (1996.), nastalim u suradnji sa scenaristom Darkom Macanom (r. 1966.), jasno je vidljiv utjecaj filmova.



### 1.3. Svjetovi unutar stripa

Crtanje pozadina smatra se jednim od težih poslova unutar medija stripa. Ovladavanje i crtanje prostora pomoću perspektive s jednim, dva ili tri nedogleda je naporan posao ali trud se isplati ako crtač tako stvori snažan osjećaj mjesta u čitateljevoj mašti.<sup>1</sup> Za taj segment stripa izdvojio bi svog najvećeg idola, Francuza Jean Girauda (1938. – 2012.), poznatijeg pod pseudonimom Moebius. Atmosfera u njegovim antologijskim scenama (sl. 3) naprosto je fascinantna, svijet koji je u stripu *The Incal* (1981. – 1988.) stvorio zajedno sa scenaristom Alejandrom Jodorowskym (r. 1929.) postao je inspiracija za mnoge filmske klasike poput *Ratova zvijezda* (1977.) i *Aliena: Osmog putnika* (1979.).



<sup>1</sup> Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Mentor, Zagreb, 2008., str. 23.

## 1.4. Tok

Tok stripa, segment je kojim se najviše bavim i o kojem najviše razmišljam dok crtam skice stranica. Najbolje reference za tok i prijelaz iz scene u scenu pronašao sam u stripu svih stripova, remek djelu devete umjetnosti, popularnim *Čuvarima* (1986. -1987.) scenarista Alana Moorea (r. 1953.) i crtača Davea Gibbonsa (r. 1949.). *Čuvari* su postali moj neiscrpan izvor ideja.



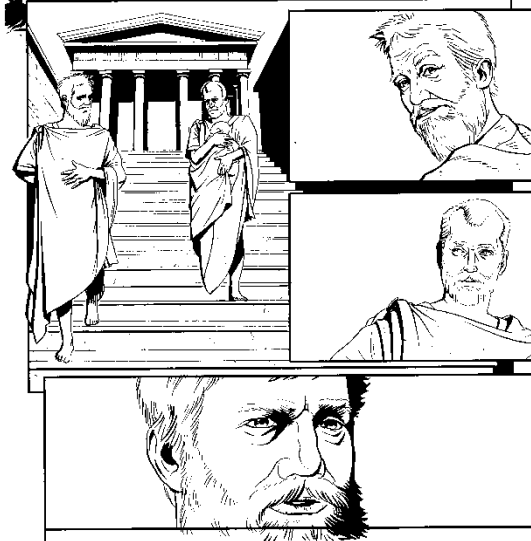
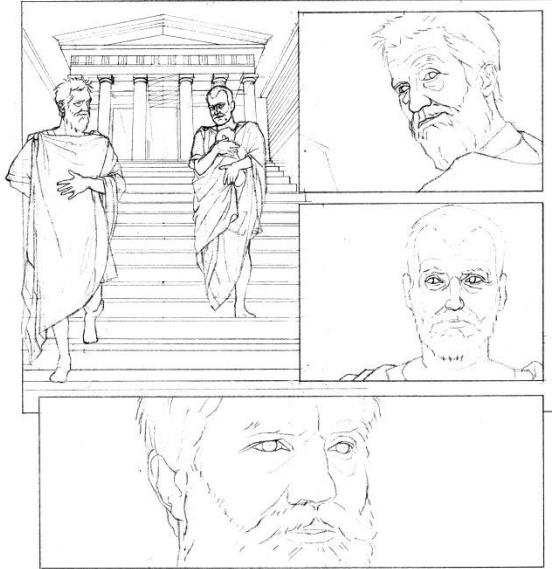
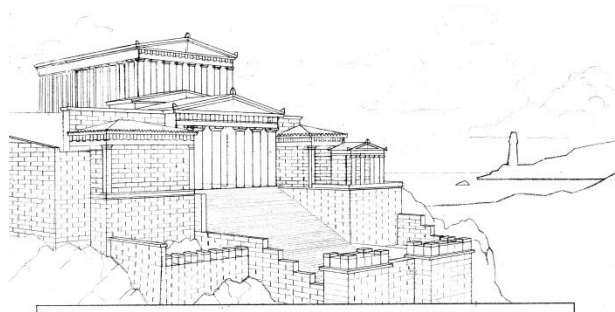


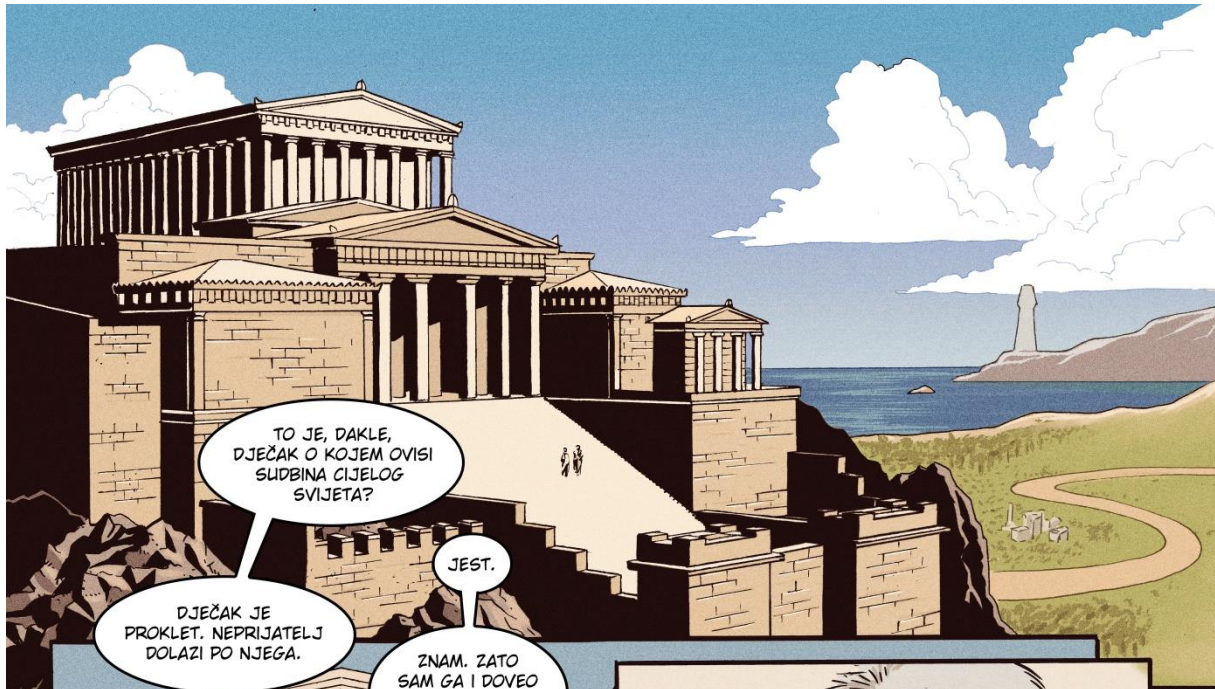
## 2. Zaraženo nebo

Naravno, crtati strip za najveće američke izdavače smatra se prestižem i to je i dalje neka moja dječaćka želja no postalo mi je jasno da je to cilj za koji je potreban dugi niz godina koji vodi kroz mnoštvo manjih projekata i izdavača. Trenutna želja mi je pokušaj plasiranja svog stripa na francusko tržište koje mi u ovom trenutku prema stilu i pristupu crtanja te prema afinitetima puno više odgovara. Iz tog sam razloga svoju kompletnu priču zamislio kao četiri albuma od 48 strana koji brojem odgovaraju standardnom europskom formatu čiji je broj stranica uvijek djeljiv sa osam, a najčešće sadrži 48, 56 ili 64 strane. Strip *Zaraženo Nebo* (*Tainted Sky*) još je uvijek u fazi izrade te ću u diplomskom radu predstaviti 24/48 stranica, odnosno polovicu prvog albuma stripa u olovci te uz to i prijedlog jedne dovršene stranice u tušu i boji.

Projekt sam započeo crtajući detaljne storyboarde (sl. 5 ) jer nisam bio dovoljno sigurna u svoje mogućnosti unutar medija, no ubrzo sam ih zamijenio finalnim stranicama u olovci (sl. 6), a ideja je završiti ih u tušu (sl. 7), te na koncu u boji (sl. 8)







TO JE, DAKLE, DJEČAK O KOJEM OVISI SUDBINA CIJELOG SVIJETA?

JEST.

DJEČAK JE PROKLET. NEPRIJATELJ DOLAZI PO NJEGA.

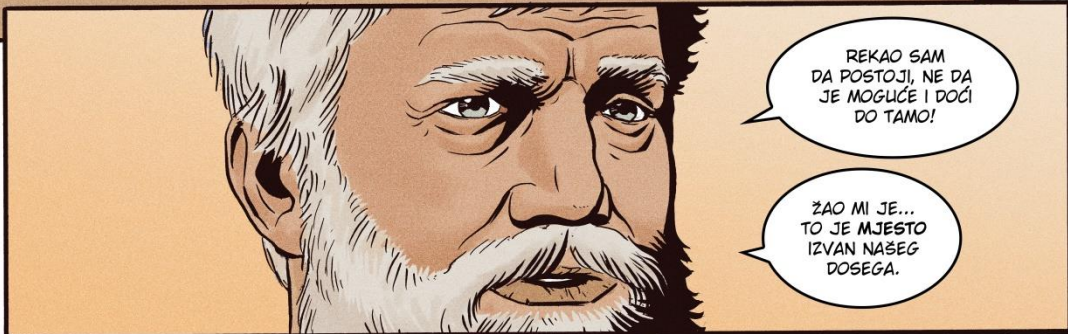
ZNAM. ZATO SAM GA I DOVEO OVAMO. DA GA SAKRIJEMO.



MOLIM? ŽELIS GA SAKRITI, OVDJE?

NE OVDJE.

JEDNOM STE MI REKLI KAKO POSTOJI MJESTO NA OVOME SVIJETU ZA KOJE NI BOGOVI NE ZNAJU. JE LI TO ISTINA, UČITELJU?



REKAO SAM DA POSTOJI, NE DA JE MOGUĆE I DOĆI DO TAMO!

ŽAO MI JE... TO JE MJESTO IZVAN NAŠEG DOSEGA.

Kako bi postigao bogatu pozadinu i snažan osjećaj mjesta na stranicama stripa prevladava arhitektura koju kombiniram sa foto realističnim referencama likova (sl. 9 ) što je u mediju stripa legitiman način kojem su skloni mnogi crtači.



Tema stripa je post apokaliptična antička Grčka. Ideja je prikazati svijet u kojem se razvoj civilizacija konstantno vrti u krug, u trenutku kada jedna civilizacija dosegne vrhunac, kada ljudi iscrpe sve zemljine resurse, priroda se pobuni i vraća stvari na početak. Radnja započinje tako da današnju civilizaciju, koja predstavlja drevnu Atlantidu, zadesi niz prirodnih katastrofa koje dovedu čovječanstvo na rub izumiranja. Nakon vulkanske zime, tisućama godina kasnije kada se zemlja oporavi, počinju se razvijati nove civilizacije slično kao i ranije te u jednom trenutku ponovo dolazi do razdoblja antičke Grčke. U tom razdoblju rađa se reinkarnacija najznačajnije osobe iz povijesti antičke Grčke, Aleksandra III. Makednoskog. Aleksandar Velika (356. – 323. pne) za života je sam sebe smatrao Polubogom, sinom Zeusovim. Kako je strip u neku ruku medij pretjerivanja u stripu Zaraženo nebo post apokaliptični Aleksandar uistinu će i biti polubog, sin vrhovnog boga, posljednji koji može spasiti svoju civilizaciju od sudbine koja je zadesila prethodnu, današnju.

### **3. Popis literature**

1. Scott McCloud (2016.) *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*, Mentor, Zagreb
2. Scott McCloud (2008.) *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Mentor, Zagreb
3. Stan Lee, John Buscema (1984.) *How to Draw Comics the Marvel Way* , Simon & Schuster, Inc., New York