

# Korištenje shibori i sashiko tehnike u realizaciji tekstilnih predmeta inspiriranih stripom

---

Jakovljević, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:435894>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-20**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**

**TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET**

Zavod za dizajn tekstila i odjeće

**DIPLOMSKI RAD**

**KORIŠTENJE SHIBORI I SASHIKO TEHNIKE U REALIZACIJI**

**TEKSTILNIH PREDMETA INSPIRIRANIH STRIPOM**

Izv. Prof. art. Koraljka Kovač- Dugandžić

Lucija Jakovljević 0117217099

**Zagreb, Rujan 2021.**

**UNIVERSITY OF ZAGREB**

**FACULTY OF TEXTILE TECHNOLOGY**

Department of Textile and Clothing Design

**GRADUATE THESIS**

**USE OF SHIBORI AND SASHIKO TECHNIQUES IN IMPLEMENTATION OF**

**TEXTILE ITEMS INSPIRED BY COMICS**

Izv. Prof. art. Koraljka Kovač- Dugandžić

Lucija Jakovljević 0117217099

**Zagreb, September 2021.**

## Temeljna dokumentacijska kartica

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Zavod u kojem je rad izrađen | Zavod za dizajn tekstila i odjeće  |
| Broj stranica                | 62   |
| Broj slika                   | 60   |
| Broj literaturnih izvora     | 32   |
| Broj likovnih ostvarenja     | 10   |
| Broj ETCS bodova             | 10   |
| Članovi povjerenstva         | doc.art. Marin Sovar<br>izv. prof. art. Koraljka Kovač Dugandžić<br>izv. prof. dr. sc. Martinia Ira Glogar<br>doc. art. Lea Popinjač |
| Datum prijave i obrane rada  | 29.rujan.2021.   |

## SAŽETAK

Tema ovog diplomskog rada je interpretacija *shibori* i *sashiko* tehnike u kreiranju tekstilnih predmeta inspiriranih stripom kao devetom umjetnošću. *Shibori* je japanska tehnika obrade tekstila kojom raznim pričvršćivanjem i oblikovanjem tkanine prije bojanja dobivamo različite uzorke, a *sashiko* je oblik ukrasnog vezanja iz Japana. Strip je kronološki slijed slika međusobno povezanih radnjom i najčešće popraćenih tekstom koji se nalazi u "balončiću" tzv. filakteru koji će u ovom radu poslužiti kao glavni motiv. Prilikom stvaranja diplomskog rada provedeno je istraživanje u teorijskom dijelu, a rad je realiziran u obliku uporabnih i ukrasnih tekstilnih predmeta.

**Ključne riječi:** *shibori*, *sashiko*, strip, dizajn tekstila

**Key words:** *shibori*, *sashiko*, comic, textile design

## Sadržaj

|  |    |
|--|----|
| 1. UVOD.....                                   | 5  |
| 2. TEORIJSKI DIO.....                          | 6  |
| 2.1. <i>Shibori</i> tehnika .....              | 6  |
| 2.1.1. Vrste <i>shibori</i> tehnike .....      | 8  |
| 2.1.2. Janice Gunner.....                      | 11 |
| 2.1.3. Jun Nakamura JU-NNA .....               | 13 |
| 2.2. Sashiko .....                             | 15 |
| 2.2.1. Junko Oki .....                         | 18 |
| 2.2.2. Jill Clay .....                         | 19 |
| 2.3. Strip .....                               | 21 |
| 2.3.1. Povijest stripa .....                   | 21 |
| 2.3.2. Početak stripa.....                     | 22 |
| 2.3.3. Zlatno doba stripa .....                | 24 |
| 2.3.4. Atomsko doba stripa .....               | 25 |
| 2.3.5. Srebrno doba stripa.....                | 26 |
| 2.3.6. Brončano doba stripa .....              | 28 |
| 2.3.7. Moderno doba stripa .....               | 29 |
| 2.3.8. Underground stripovi.....               | 30 |
| 2.4. Strip - deveta umjetnost .....            | 33 |
| 2.4.1. Element stripa - <i>balončić</i> .....  | 34 |
| 2.5. Modni dizajneri inspirirani stripom.....  | 37 |
| 2.5.1. Thierry Mugler.....                     | 37 |
| 2.5.2. Dior.....                               | 38 |
| 2.5.3. Alexander McQueen .....                 | 39 |
| 2.5.4. Jean-Paul Gaultier .....                | 40 |
| 2.5.5. Gareth Pugh .....                       | 41 |
| 2.5.6. Nicolas Ghesquièreov - Balenciaga ..... | 41 |

|  |    |
|--|----|
| 2.5.7. Jeremy Scott.....                     | 42 |
| 2.5.8. Tom Ford.....                         | 43 |
| 2.5.9. Tsumori Chisato.....                  | 44 |
| 2.5.10. Prada.....                           | 45 |
| 2.5.11. Iris van Herpen.....                 | 48 |
| 2.5.12. Zoran Aragoić.....                   | 49 |
| 3. EKSPERIMENTALNI DIO.....                  | 51 |
| 3.1. Kreativni proces.....                   | 51 |
| 3.1.1. Koncept.....                          | 51 |
| 3.1.2. Prikupljanje otpadnih materijala..... | 51 |
| 3.1.3. <i>Shibori</i> realizacija.....       | 52 |
| 3.1.4. <i>Sashiko</i> realizacija.....       | 53 |
| 3.1.5. Kroj.....                             | 54 |
| 3.1.6. Poliestersko punjenje.....            | 54 |
| 3.1.7. Realizacija tekstilnih predmeta.....  | 54 |
| 3.1.8. Mogućnost primjene.....               | 57 |
| 4. ZAKLJUČAK.....                            | 60 |
| 5. LITERATURA.....                           | 61 |

## 1. UVOD

Prilikom svog školovanja na diplomskom studiju na tekstilno-tehnološkom fakultetu upoznala sam se s japanskim tehnikama *shibori* i *sashiko* koje su u meni odmah probudile želju za istraživanjem istih. Baveći se njima u sklopu kolegija Kreiranje tekstila pronašla sam novu vrstu zadovoljstva i uživanja u obradi materijala *shibori* tehnikom te svojevrsan mir prilikom korištenja *sashiko* tehnike. Kako bi te dvije tradicionalne japanske tehnike spojila s nečim što me u posljednje vrijeme zaintrigiralo i o čemu sam također željela naučiti više, inspiraciju za temu diplomskog rada pronašla sam u stripu koji je u svijetu umjetnosti poznat kao deveta umjetnost. S obzirom na to da sam oduvijek ljubitelj superjunaka i estetike stripa odlučila sam kao glavni motiv koristiti pojedine dijelove stripa te ih realizirati korištenjem *shibori* i *sashiko* tehnike na starim, odbačenim materijalima kako bi, s druge strane, ukazala i na mogućnost reciklaže tekstila koja je vrlo bitna i pruža ekološku i ekonomsku dobrobit. Moji finalni radovi sastoje se od realiziranih tekstilnih predmeta raznih oblika i primjene, a u teorijskom dijelu diplomskog objasniti ću navedene tehnike te njihove načine korištenja i nastanak stripa povijesnim tokom. Također ću se osvrnuti na brojne dizajnere koji su inspiraciju pronašli u stripu i one koji su koristili, ili još i danas u svojim djelima, koriste *shibori* i *sashiko*. U praktičnom djelu dočarat ću spoj stripa kao devete umjetnosti sa spomenutim tradicionalnim japanskim tehnikama kroz realizaciju raznih uporabih tekstilnih predmeta.



## 2. TEORIJSKI DIO

### 2.1. *Shibori* tehnika

*Shibori* je drevno umijeće manipuliranja tkaninom prije bojanja kako bi se postigli određeni uzorci, a vezanje, šivanje, uvlačenje, skupljanje, preklapanje i stvaranje čvorova samo su neke od gotovo skulpturalnih metoda rukovanja tkaninom. Termin *shiboru* dolazi od japanskog glagola "naborati" ili "stisnuti gužvanjem". Iako je *shibori* najrazvijeniji u Japanu kao tehnika koja je na ovaj način prepoznala i iskoristila fleksibilnost tekstila, obradu ovom tehnikom pronalazimo u povijesti drugih zemalja i kultura. Najraniji sačuvani primjeri pretkolumbijski *shibori* alpaci sežu iz 500. godine nove ere, a pronađeni su u Peruu. Također poznata je i kineska tehnika srodna ovoj pod nazivom *Zha-ran* koja dolazi iz etničke skupine *Bai* kojom proizvođač pomoću žica i drvenih traka, kvadrata i štapića veže dijelove tkanine tako da ne upijaju boju, dajući tkanini prugast ili išaran izgled. Iz civilizacije doline Inda u Indiji 4000g. pr. Kr. potječe još jedna srodna tehnika *Bandhani* koja se i danas redovno prakticira u Gujaratu, Rajasthanu, Sindhu i mnogim Indijskim gradovima, a slične tehnike pronađene su i u Indoneziji, Tibetu. Aktivno se koriste i danas u Zapadnoj Africi koja je poznata po glavnim tehnikama bojanja *plangi* i *tritik*, te Berberskim zajednicama i kod Zapadnih Hipija čiji su uzorci poznati kao vrlo psihodelični. Navedene kulture diljem svijeta razvile su *tye-die* tehniku koja je u prošlosti koristila niti tkanine za vezanje materijala, a danas se koriste elastične trake. Glavna boja bila je indigo dobivena iz indigovski biljaka ili indigovki posebna po intenzivnoj modroj obojenosti, a pored najčešće korištene svile i konoplje, pamuk se kao glavna tkanina razvio nešto kasnije. Iako je *shibori* u Japanu poznat još od 8. stoljeća, najveći procvat doživio je u razdoblju od 1600. do 1868. godine. Ova kreativna metoda osim manipulacije tkaninom uključuje i brojne postupke bojadisanja koji se također prakticiraju ovisno o zemlji i kulturi. Osim što postoji beskonačan broj načina vezanja, šivanja, uvijanja i presavijanja, različite tkanine se mogu koristiti zajedno za postizanje još složenijih rezultata i dobivanje vrlo različitih uzoraka. Svaka tehnika ne ovisi samo o željenom uzorku već na sam proces obrade tekstila utjecaj imaju i karakteristike tkanina; od tkanja, širine, težine, mekoće pa sve do vrste vlakana koja imaju najveći utjecaj na uspješnost primanja boje na tkaninu.

Materijali, metode, konačni uzorci i boje koje se nalaze u različitim tradicijama *shibori* tehnike uvelike se razlikuju, odražavajući okolišne, ekonomske i socijalne specifičnosti, ali svakoj skupini, kulturi ili zemlji ova tehnika je u tome zajednička. Izvorno je *shibori* poznat kao umjetnost siromašnih i kao sredstvo za redizajniranje stare odjeće u novu jer si žitelji feudalnog Japana nisu mogli priuštiti skuplje tkanine kao ni redovitu zamjenu odjeće. U tom razdoblju pamuk i svila su bile skupe i teško dostupne tkanine te se većina odjeće izrađivala od jeftinih materijala među kojima se ističe konoplja, a prepravljajem i bojanjem svoje stare odjeće feudalci su dobivali novi, svježiji izgled tkanine. S vremenom su se pojavile mnoge tehnike obrade materijala i različite umjetnosti. Pojavili su se i lokalni oblici *shibori* tehnike koja se razvila kao narodna umjetnost i kao metoda ukrašavanja svile za proizvodnju kimona za japansku aristokraciju u Kyotu. Arimatsu u Nagoyi jedna je od najpoznatijih lokacija za izradu *shibori* tkanina. Dolaskom mehanizacije i stvaranjem umjetnih tkanina ova se tehnika vratila ručno izrađenom visokokvalitetnom artefaktu. Posebna je po stalno prisutnom elementu iznenađenja, a ovisno o metodi, boja ne prodire na sve dijelove tkanine čime se dobiva obojeno i neobojeno područje te time obična tkanina biva ispunjena različitim uzorcima kojima su karakteristike mekani i mutni rubovi. Eksperimentirati se može nekoliko puta na istoj tkanini koristeći druge boje za dobivanje različitih efekata koje se posebno očituju u Afričkoj i Indijskoj kulturi, dok je u Japanu glavna tradicionalna boja ove tehnike ostala plava, a sve je to jedan pokazatelj kulturne raznolikosti koja se očituje širokom rasponu estetike. Ova se tehnika i danas najčešće koristi na prirodnim tkaninama, a preferiraju se i prirodna bojila s obzirom na toksičnost umjetnih.

### 2.1.1. Vrste *shibori* tehnike

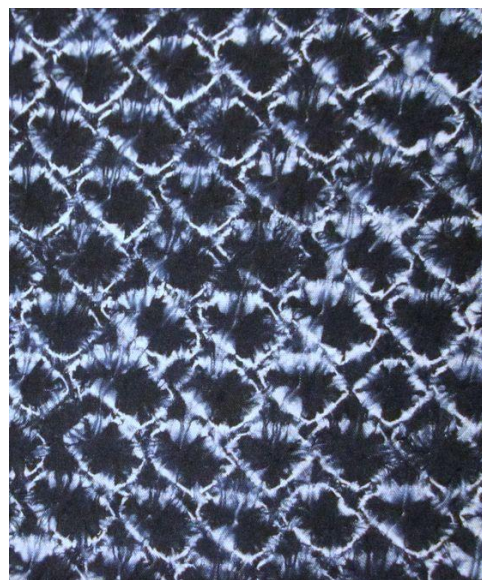
*Shibori* se sastoji od šest glavnih tehnika; *Kanoko*, *Miura*, *Kumo*, *Nui*, *Arashi* i *Itajime*, a inspiracija je mnogim modnim i posebice tekstilnim dizajnerima. Navedenih šest *shibori* tehnika možemo sažeti među četiri osnovne tehnike. Prva je vezivanje ili *plangi* metoda u svijetu poznatija pod nazivom *tie-dye* koja se prakticira i danas. Ona prije bojadisanja uključuje zamatanje ili vezivanje tkanine oko predmeta koji stvaraju uzorak koji je ograničen s obzirom na prirodu procesa vezivanja te tako mogu nastati izobličeni kvadrati ili kružni motivi. Druga metoda je šivanje ili *tritik*. Ovdje se prije bojadisanja tkanina šije i nabire ovisno o željenom rezultatu. Tradicionalno se izvodila ručno, a danas je to zamijenjeno šivaćim mašinama što je uvelike ubrzalo i olakšalo proces obrade tekstila ovom metodom. Rezultat je raznovrstan dizajn koji može varirati od slikovnih motiva do apstraktnih, od sitnih do većih, grubljih detalja, te od jednostavne do složenije građe. Preklapanje ili *folding* treća je metoda istaknuta kao tehnika preklapanja, a u Japanu se koristi barem tristo godina i iz nje se razvio jednostavni prugasti uzorak. Plisiranjem duž osnove su napravljene okomite pruge, a veličina nabora ovisi o željenom rezultatu. Tkanina vezana tako da boja prodire samo na rubove svakog nabora daje poznati prugasti uzorak. Zadnja metoda je namatanje na štap ili *pole wrapping*. U originalnom procesu ova se tehnika izvodila na četiri metara dugačkim drvenim štapovima, a bojadisanje se odvijalo u bačvama indigo plavom bojom. Danas su američki tekstilni dizajneri uspješno zamijenili dugačke drvene štapove kratkom plastičnom cijevi koju jedna osoba rotira i pritom kontrolira namatanje niti, a bačve su zamijenili plastični cilindri vruće kupelji.

*Kanoko shibori* tehnika je ona za koju se na zapadu obično smatra da je *tie-dye* ili vezivanje određenih dijelova tkanine koncem ili nitima kako bi se postigao željeni uzorak. Postignuti uzorak ovisi o čvrstoći vezanja tkanine i gdje je vezana, a rezultira kružnim uzorcima na mjestima gdje je vezano ovisno o načinu po kojem smo presavili tkaninu.

*Miura shibori* tehnika poznata je pod nazivom petljasti uvez i najčešća je *shibori* tehnika. Radi se pomoću kukičaste igle kojom izvlačimo niti i vežemo dijelove krpe, nit nije zamršena i dvaput se petlja oko svakog odjeljka, a napetost je jedina stvar koja ju drži na mjestu. S obzirom na to da se prilikom rada ovom tehnikom ne koristi čvor, *Miura shibori* je vrlo lako vezati i odvezati, a dobivena tkanina ima dizajn poput površine vode.



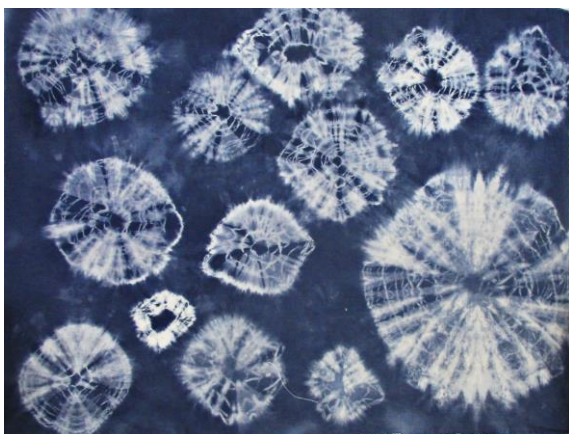
Slika 1. Primjer *Kanoko shibori* tehnike



Slika 2. Primjer *Miura shibori* tehnike

*Kumo shibori* tehnika poznata je po vrlo specifičnom dizajnu koji izgleda poput paukove mreže. Prilikom rada potrebna je preciznost jer se dijelovi tkanine nabiru vrlo fino i ravnomjerno, vežu se te uključuju i plisiranje.

*Nui shibori* tehnika uključuje šivani *shibori* prilikom čijeg se izvođenja koristi jednostavni trkaći bod te se konac potom čvrsto povuče kako bi naborao tkaninu, a nerijetko se koristi i drveni štap za dovoljno čvrsto zategnuće tkanine. Rezultat ove tehnike je velika raznolikost uzoraka i dugotrajnost.



Slika 3. Primjer *Kumo shibori* tehnike

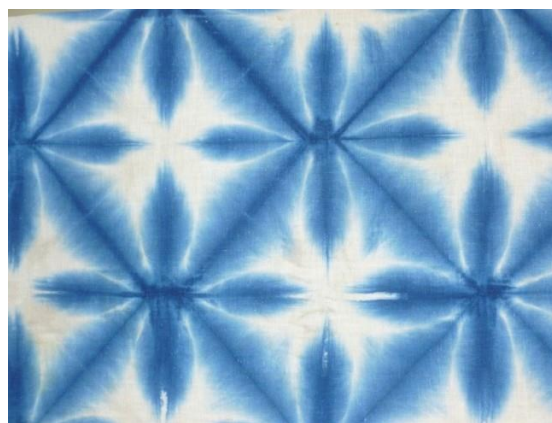


Slika 4. Primjer *Nui shibori* tehnike

Prilikom obrade tekstila *Arashi shibori* tehnikom koristi se štap oko kojeg se tkanina nabire dijagonalno te se koncem omota naokolo od gore prema dolje kako bi se stvorio dijagonalan dizajn koji podsjeća na kišu u oluji. Od tuda dolazi i sam naziv ove tehnike *Arashi* što je japanska riječ za oluju. Ona je glavni predstavnik navedene metode namatanja na štap, a zbog načina proizvodnje ovu tehniku oduvijek proizvode muškarci u malim radionicama, za razliku od ostalih *shibori* tehnika koje su tradicionalno proizvodile žene u svojim domovima.



Slika 5. Primjer *Arashi shibori* tehnike



Slika 6. Primjer *Itajime shibori* tehnike

*Itajime shibori* je tehnika slaganja tkanine kod koje se tradicionalno tkanina stavlja između dva komada drveta koja su pričvršćena koncem koji ih drži na mjestu. Ti komadi drveta sprječavaju prodiranje boje u tkaninu i tako nastaju nebojeni oblici. Danas umjetnici koriste razne oblike izrezane od pleksiglasa kako bi dobili željeni dizajn, a pričvršćuju ih štikaljkama za odjeću.

### 2.1.2. Janice Gunner

Janice Gunner je vodeća međunarodna tekstilna umjetnica specijalizirana za tehnike šivanja i *shibori* tehnike. Janice ima preko trideset godina iskustva u podučavanju na međunarodnoj razini, većinom u obrazovanju odraslih, ali i kao učiteljica za studente i učenike s posebnim potrebama. Bila je unutarnja versifikatorica i učiteljica za *City & Guilds* koja je potaknula prve kreativne studije u tekstilnoj nastavi, a kao dio tima tekstilnih stručnjaka *Arena Travel* podučava i prati putnike u SAD, Japan i uglavnom Europu. Dodijeljena joj je *Jewel Pearse Patterson* stipendija za međunarodne učitelje od strane IQF Houston 1999., te *Amy Emms MBE* nagrada za tehniku šivanja komada tkanina 2008.godine. Autorica je dvije knjige od kojih je veliku popularnost stekla knjiga *Shibori for Textile Artists*, te *Liberating Log Cabin*. Kao tinejdžerica kasnih 60-ih i ranih 70-ih, Janice je eksperimentirala sa *tye-dye* tehnikom na majicama i tkaninama, vezivajući kamenje i šljunak u tkaninu koje bi potom uronila u hladnu otopljenu boju i time dobila rezultate koji su je zaintrigirali. Bio je to početak njene ljubavi i fascinacije prema obradi tekstila bojanjem. Oduvijek se bavila šivanjem kroz izradu haljina i vezanjem, ali najviše se posvetila zakrpama i prošivanju čime se kroz godine sve više posvećivala i tako ulazila u svijet tekstila koji ju najviše privukao zbog svoje taktilne prirode. Pohađala je tečajeve u kojima se ponovno upoznala s raznim metodama bojanja tekstila gdje se posvetila istraživanju *shibori* tehnike od samih početaka, a svi njeni radovi na završnoj izložbi izrađeni su *arashi shibori* tehnikom. Efekte dobivene prošivanjem, preklapanjem, plisiranjem i vezanjem tkanine smatra magičnima, a uzbuđenje prilikom iščekivanja rezultata nakon bojanja naziva ovisnošću. Fascinira ju činjenica da je svaka obojena tkanina jedinstvena i neponovljivog uzorka koji je prije odmotavanja materijala uvijek iznenađenje. Njeni radovi pretežito su kombinacija ručno obojenih tekstila *shibori* tehnikom s drugim tradicionalnim japanskim tehnikama i šivanja mašinom, a inspiraciju



pronalazi u okolini, mjestima koje je posjetila, posebno Japanom te u njenim mislima. Umjetnički tekstil koji izrađuje najčešće je napravljen u nekoliko serijala s izrazitim elementom asimetrije u dizajnu. Kako većinu svog života izrađuje vlastitu odjeću i bavi se šivanjem, zainteresirana je i za druge tehnike oblikovanja tekstila kao što su *katazome*, *dorozome*, *kasuri* tkanje, *rōketsuzome*, *tsutsugaki* i mnoge druge. Jako cijeni i skuplja stari japanski tekstil, a fascinira ju i uporaba indigo boje u mnogim od tehnika koje koristi. Njena zainteresiranost za japanski tekstil započela je još u djetinjstvu kada se prvi put susrela s kimonom koji ju je osvojio uzorcima i bojama, a zatim se interes nastavio 1980.-ih godina kada je naučila šivati *sashiko*. Nakon toga slijedi *shibori* o kojem je napisala *bestseller* 2006.godine *Shibori for Textile Artists*, knjiga je objavljena nekoliko puta i sada je u trećem izdanju. Kao predsjednica *Quilters 'Guild of the British Isles* prvi put odlazi u posjet Japanu, a svaki njen posjet Japanu nakon toga uključivao je proučavanje japanske tradicije s posebnim naglaskom na tehnike obrade tekstila. Kroz sva putovanja u Japan posjetila je i indigo farbače u njihovim radionicama, sudjelovala je u bojanju japanskim aizomama i probudila interes za drugim prirodnim bojama koje su bile glavni fokus njenog istraživanja tijekom studija za magisterij tekstila na UCA.



Slika 7. Rad Janice Gunner

### 2.1.3. Jun Nakamura JU-NNA

Jun Nakamura japanski je modni dizajner i osnivač brenda JU-NNA. Jun je odrastao u obitelji koja vodi tvrtku koja se bavi izradom i prodajom kimona te time brend JU-NNA ima jedinstveno podrijetlo u japanskoj kulturi, a znanje o tradicionalnim tehnikama ima iz prve ruke. Nakon studija modnog dizajna u Japanu i suradnje s brojnim japanskim brendovima u Tokyu, Jun se preselio u London kako bi istražio različite kulture i estetike tijekom magistarskog studija *MA Fashion Design Womenswear* na *Istituto Marangoni*. Prva Junova kolekcija bila je nominirana za *Mittelmoda The Fashion Award* u Italiji i *Fashion Scout Merit Award* 2018. godine u Velikoj Britaniji još dok je bio na sveučilištu. Ova kolekcija izložena je na *Poliform UK* tijekom Londonskog tjedna mode/festivala i objavljena je u mnogim člancima i časopisima u nekoliko zemalja, a izrađena je *shibori* tehnikom na inovativan način i kombinirana s europskim dizajnom. Nakamura se tijekom godina bavio istraživanjem kako bi u potpunosti spoznao kreativni potencijal *shiboria* i, poštujući njegovo vjekovno nasljeđe, dao mu moderni preokret koji će ga učiniti relevantnim u 21. stoljeću. Kako je industrija kimona počela znatno propadati i postepeno se smanjivati tako je i japanska industrija *shiboria* počela imati ozbiljne probleme jer ostarjeli obrtnici nemaju potencijalne generacije kojima će prenijeti ovo znanje i nasljeđe, a potražnja uzrokovana globalizacijom je sve manja. Tako se i proizvodnja premjestila u Koreju, a potom u Kinu gdje je i sada. Iako se *shibori* tehnika prakticira širom svijeta, japanske metode ipak trebaju posebne alate i stručnost jer se japanski *shibori* poprilično razlikuje od ostalih u inozemstvu. Sve je to potaknulo Nakamuru da u svojim jedinstvenim kreacijama kombinira ovu nepredvidivu tradicionalnu japansku tehniku s modernim estetskim dizajnom. Njegove dvije kolekcije stvorene za magistarski rad u kojima je korištena *shibori* tehnika odražavaju njegov interes za razvojem dizajna iz apstraktne umjetnosti i apstraktnih koncepata. Prva kolekcija u kojoj Nakamura kombinira više boja i materijala u jedan odjevni predmet nadahnuta je slikom transrodnog umjetnika Davida Kim Whittakera i zove se *Abstraction*. Za drugu kolekciju pod nazivom *Sculptor* Jun pronalazi inspiraciju u istoimenom Picassovom umjetničkom djelu i kombinacijom boja, linija, kutova i tekstura stvara kreacije u koje su uključene ideje prilagođenih struktura, zrcaljenja i dekonstrukcije iznutra prema van.



Korištenjem svilene tkanine želi nastaviti eksperimentirati i usavršavati buduće kolekcije tehnikom *shibori* te želi stvoriti dizajn u kojem se *shibori* tehnika koristi prirodnije. Poticaj su mu prirodni resursi, prirodne boje bez pesticida i kvalitetne gradnje koje su trajale generacijama te činjenica da je njima određena vrijednost bila stavljena na tekstil. Sve je to činilo investiciju jer je svaki stvoreni predmet bio namijenjen predaji sljedećoj generaciji. Ovaj dizajner se ne naziva umjetnikom, smatra kako su kreacije njegov najjači izraz i srž njegove inspiracije, ali vjeruje da je postupak razvijanja dizajna radeći na formi, skicirajući i kolažirajući sličan procesu stvaranja umjetnosti jer sve to izražava kreativnost, uspostavljajući ravnotežu u cjelini. Svojim stvaralaštvom želi prikazati važnost izlaganja tradicionalne *shibori* tehnike, stvarajući svijest i uvažavanje njezine ljepote kako nikad ne bi otišla u zaborav ili bila izgubljena umjetnost, a sve to, u kombinaciji s modernim preokretom i novim tehničkim pristupom, rezultira novim estetskim svojstvima te očuvanjem kulture i tradicije.



Slika 8. Kreacija Juna Nakamure na modelu



Slika 9. Kreacija Juna Nakamure na lutki

## 2.2. Sashiko

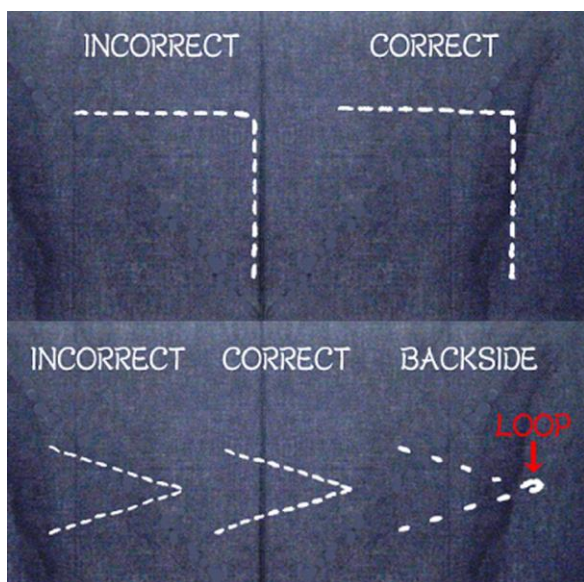
*Sashiko* ili *mali šav* japanska je tehnika šivanja koja se tradicionalno koristi za spajanje i jačanje šavova u odjeći ili za popravak oštećenih tkanina. Ova se tehnika često koristi u ukrasne svrhe kao što su izrada pletiva ili vezenje. U samom Japanu *sashiko* ima različite stilove u svakoj regiji, a postoji i nekoliko stilova ili načina šivanja *sashika* koji se često čuju. Jedan od primjera takve tehnike je *tsugaru* poznatija kao *srebrni ubod*. To je *sashiko* tehnika koja potječe iz područja Tsugaru, a *mitsubishi* ubod je tehnika predstavljena od strane japanskog majstora po imenu Mitsubishi, te i *shonai* kao područje u Japanu koje se ističe po svojoj *sashiko* tehnici istog naziva poznatoj zbog svojih zamršenih i luksuznih motiva. Jedna od najutjecajnijih ličnosti na polju *sashiko* tehnike u Japanu je Tanaka Chuzaburo. On je tekstilni dizajner koji je izradio čak 786 djela u stilu Tsugaru *sashiko* tehnike. Priznat je kao važna ličnost na polju tradicionalnih zanata, a nekoliko njegovih djela izloženo je u japanskom muzeju Asakusa. Katsushika Hokusai (1760.-1869.), slikar *ukiyo-ea* i grafičar u razdoblju Edo, svojom knjigom pod naslovom *Novi oblici za dizajn* objavljenom 1824. godine, nadahnjuje i stvara mnoge *sashiko* motive koji se koriste i danas.



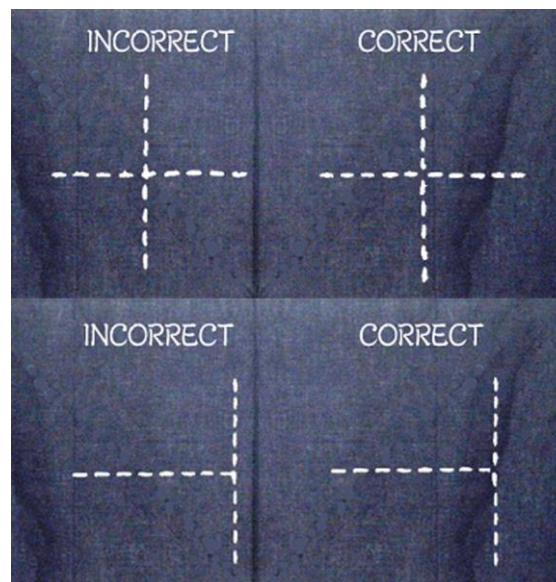
Slika 10. Različita primjena *sashiko* veza

Izvorno se *sashiko* koristio za povezivanje slojeva tkanine kako bi bio čvršći i kako bi rezultirajuća odjeća imala jaku i toplu strukturu. U prvim danima *sashiko* su koristili samo poljoprivrednici i ribari u raznim okruzima u Japanu. Oni su koristili osnovni vez za potrebe svojih zanata, a poslužila im je konoplja jer se u to vrijeme pamuk mogao proizvoditi samo u toplijim mjestima, dok se konoplja lako uzgajala na hladnim mjestima. Osnovne boje *sashiko* tehnike su indigo i bijela pri čemu je pozadina uvijek indigo, a konac bijele boje jer u osnovi *sashiko* potječe od zanata i rada srednje klase. To je zato što postoji jaz u društvenom sustavu između gornje, srednje i niže klase, te su materijale poput pamuka koji je u to vrijeme još uvijek bio luksuzan i tkanina svijetle boje mogli nositi samo viša klasa i vladar. Platno obojeno u indigo plavu boju prvotno je bilo vrlo grubo i vjerovalo se da odbija otrovne insekte i zmije, a općenito se vjerovalo da je uzorak koji nastaje *sashiko* tehnikom na odjeći duhovni zaštitnik, a ne samo vez čija je glavna funkcija bila jačati šavove odjeće. Osim što su vjerovali da postavljanjem šavova na krajeve odjeće, izrezane rukave i vrat mogu spriječiti zle duhove da uđu u tijelo osobe koja nosi određeni odjevni predmet, tako su postojali i šavovi koji se nanose na kimono za novorođenčad. Šavovi su se nalazili na stražnjem dijelu vrata što se smatra zaštitnim talismanom i zaštitom djeteta. Neki su odjevni predmeti imali sašivene simbole na unutarnjoj strani odjeće kako bi zaštitili "ranjive" dijelove tijela, a šivanje tih simbola primjenjivalo se čak i na jakne zapadnog stila u 20.stoljeću. Neki uzorci u *sashiko* tehnici imaju tisuće šavova koji se križaju, a nazivaju se (*kanji*: 眼), ili na japanskom "oko" te se vjerovalo da imaju veliku duhovnu moć kao zaštitni talisman. Žene ronjoci obično su nosile uzorke nastale *tengui* tehnikom s jednostavnim motivima ili ručnike za koje se vjerovalo da ih štite od štete, a tijekom Drugog svjetskog rata japanski su vojnici koristili veliki sebuk kojeg su ušivale tisuće žena kako bi ih zaštitili od neprijateljske vatre. Otok Sado jedino je mjesto koje se još uvijek drži tradicionalnih principa *sashiko* tehnike, a na njemu postoji malo područje prilično udaljeno od kopna otoka, na kojem su žene u dobi od oko 80-90 godina naslijedile ovu tradiciju *sashika* od svojih majki i rodbine, i to na tradicionalan način. Većina ih još uvijek oponaša ili oponaša djela koja su im prenesena, no neki su ih kombinirali i s modernim tkaninama i modernim dizajnom.

Tradicionalna *sashiko* tehnika zahtjeva preciznost i oprez prilikom izrade, a postoje čak i osnovna pravila koja se moraju poštivati kako bi se dobio čistiji i elegantniji rezultat. Bitno je paziti na udaljenost između šavova i to da se linije na uzorku ne preklapaju niti dodiruju kako bi se stvorio elegantan dojam uzorka, kutni bod mora završiti na presjeku crte A i crte B, a prilikom izrade oštrog kuta potrebno je ostaviti nekoliko čvorova kako bi se izbjeglo povlačenje tkanine nitima zbog čega bi došlo do naboranja tkanine. Presjeci trebaju obično biti otvoreni, šavovi se ne smiju križati ili preklapati na tkanini, a može se ostaviti mala količina konca na stražnjoj strani tkanine da bi se započelo sa sljedećim odjeljkom ako praznine nisu predaleko pri čemu treba biti na oprezu da se tkanina ne bi gužvala. Najpoznatiji uzorak u *sashiko* tehnici je tradicionalni motiv *Asa-no-ha* koji označava lišće konoplje, jedno od glavnih vlakana tkanine koja se koristi u ovoj tehnici. Ova vrsta veza temelji se na ravnomjerno raspoređenim šavovima u nizu kako bi se stvorili prekrasni vezeni geometrijski crteži. Iako je njegovo podrijetlo bilo skromno, budući da se pojavilo kao oblik prekrivanja namijenjenog jačanju istrošenih dijelova odjeće, danas je njegova samo praktična svrha nestala i postao je popularan oblik vezenja, vrlo dekorativan i kreativnih i upečatljivih oblika.



Slika 11. Pravilni i nepravilni *sashiko* vez



Slika 12. Pravilni i nepravilni *sashiko* vez



### 2.2.1. Junko Oki

Junko Oki je rođena 1963. godine u mjestu Urawa, Saitama. Sa svojih četrdeset godina 2002. počela je dizajnirati originalne radove koristeći *sashiko* i *boro* tehniku na materijalima koje je kroz život prikupljala njena pokojna majka. Oki je imala nekoliko samostalnih izložbi u *ARTS & SCIENCE Aoyoma*, *Gallery Feve*, *DEE'S HALL*, *COW BOOKS* i drugim vrhunskim galerijama. Ove izložbe rezultirale su hvalospjevima za njezin jedinstveni stil. Privatno je objavila nekoliko knjiga, uključujući *Poesy*, *Culte à la Carte*, godine 2014. objavila je kolekciju vlastitih fotografija *PUNK*, a njezina jedinstvena kreativna vizija izazvala je široko zanimanje. Trenutak kada je odlučila da je ručni vez njen životni put bio je nakon što joj je kćer pokazala torbu napravljenu od navedenih materijala. Obuzeta emocijama, ispočetka nostalgичnim i tužnim, ovu priču okrenula je u pozitivnom smjeru kako bi ovjekovječila uspomene na majku i prenijela ljubav kroz tekstilnu umjetnost i ručni rad. Sasvim spontanom i potpuno slobodnim pristupom počinje vesti radove prepuštajući se čaroliji njene vlastite igle i pritom promatrajući kako igla i konac stvaraju jednu lijepu i snažnu umjetničku formu. Bez ikakvih detaljnih planova, nerijetko koristeći motiv križa, Oki dodajući bod nakon boda stvara umjetnost koja je i izvan Japana stekla publiku zainteresiranu za njen ekspresionistički, pomalo i anarhistički pristup vezenju. Kroz vlastitu filozofiju pronađenu u šavovima iskazuje da se nađena zapetljana nit ne mora nužno odrezati već može biti ostavljena i time stvoriti novi uzorak aludirajući pritom na mogućnost beskrajnog puta koji može otići u nepovrat, ne vraćajući se ikad nazad. Umjetnica trenutno živi i radi u Kamakuri, Kanagawa ali izlaže i u Europi gdje svojim umijećem vezanja, stvaranjem tekstilnih umjetničkih dijela i prenošenjem emocija u njima i dalje ostavlja pozitivan utisak na svakog tko se susretne s njenim stvaralaštvom.



Slika 13. Rad Junko Oki - *sashiko* i *boro* Slika 14. Rad Junko Oki – *sashiko*

### 2.2.2. Jill Clay

Jill Clay dolazi iz mjesta Darlington u Engleskoj, a kao umjetnica, specijalizirajući se za dizajniranje japanskih drvoreza poznatih pod nazivom *ukiyo*, mnogo je godina provela podučavajući odrasle u *City and Guild Textilesu*, te je radila umjetnine na svili. Njena fascinacija Japanom dovela ju je do toga da osnuje vlastitu turističku tvrtku pod nazivom *Festival of Japan* koja organizira razne događaje i putovanja, susrete s gejšama, savijete, vjenčanja i razne usluge kroz koje se može približiti i doživjeti sve što Japan i njegova kultura mogu ponuditi, ali s posebnim naglaskom na tekstilnu umjetnost. Clay navodi da se njihovi životi vrte oko japanske kulture i cilj joj je da se kroz obilaske gradskih hramova, svetišta i tržnica korisnici usluge upoznaju s ovom raznolikom i zagonetnom zemljom, a isto tako da imaju mogućnost isprobati najbolje od japanskog obrta iz prve ruke što je ostavilo poseban utjecaj na nju kad je prisustvovala velikim zanatskim priredbama i ondje ugledala upravo *sashiko* tehniku.

S vremenom je postala stručnjakinja za *sashiko* vez, a danas joj je *sashiko* i dalje omiljena tehnika što je potvrdila i vlastitom knjigom pod nazivom *Sashiko*. Ova knjiga uključuje dvadeset projekata koji su objašnjeni korak po korak i popraćeni dijagramima i uzorcima, te uzorke različitih tradicionalnih motiva za izradu *sashiko*, od kojih se mogu stvoriti vlastiti dizajni. Clay je njome prenijela načine kroz koje se može naučiti ova nevjerojatna umjetnost vezenja, a u knjizi se mogu pronaći i razne ideje te načini za izradu ukrasa i dodataka za kuću poput broševa, jastučića, torbi, pregača, zavjesa i mnogih drugih tekstilnih predmeta.



Slika 15. Rad Jill Clay - *sashiko* vez



Slika 16. Rad Jill Clay – *sashiko* vez

## 2.3. Strip

Strip najviše povezujemo kao umjetnost zabavnog karaktera te nam nije strana činjenica da upravo takvi stripovi zauzimaju najveći postotak na tržištu, a prvo što će nam pasti na pamet kad čujemo riječ *strip* su superjunaci koji se pojavljuju u njemu još od davne 1938. godine kada se prvi put susrećemo sa *Supermanom*. On nosi titulu prvog modernog superjunaka koji u tadašnje vrijeme služi kao glavno sredstvo zabave i bijeg od stvarnosti tijekom aktivnih ratnih događaja u razdoblju Drugog Svjetskog Rata, a izašao je u prvom *Action Comics-u*. Poznato je da strip predstavlja novu umjetnost koja je starija malo više od jednog stoljeća, a povijest stripa možemo podijeliti na prapovijest stripa, početke stripa, zlatno doba, atomsko doba, srebrno doba, brončano doba i moderno doba.

### 2.3.1. Povijest stripa

Strip kao ideja može se prepoznati već u egipatskom slikarstvu, ili na Trajanovom stupu u Rimu, ali na njegovu pojavu najveći utjecaj ima izum tiskarskog stroja Johannesa Gutenberga oko 1440.godine. U 18.stoljeću nastaje nekoliko slika povezanih protagonistima i radnjom kojima se istaknuo William Hogarth, a tokom 19. stoljeća rade se ilustrirani romani u nastavcima. Prema mišljenju povjesničara početak modernog stripa označava epizoda *Veliki pseći cirkus* u McGooganovoj aveniji objavljena 16. veljače 1896.

Najpoznatiji "predak" današnjeg stripa nastaje još oko 1070.godine u Bajeuxu a to je tapiserija kraljice Matilde koja na vrpci od sedamdeset metara sadrži ep s temom o osvajanju Engleske od Normana i njihovog kralja Vilima. Ep ispričan u uzastopnim sekvencama sadrži vrlo sažet popratni tekst koji odaje osnovne informacije o pojedinim osobama i mjestima, a izvezen je iznad prizora i služi kao olakšica u razumijevanju i praćenju priče baš kao što i priliči današnjem stripu.





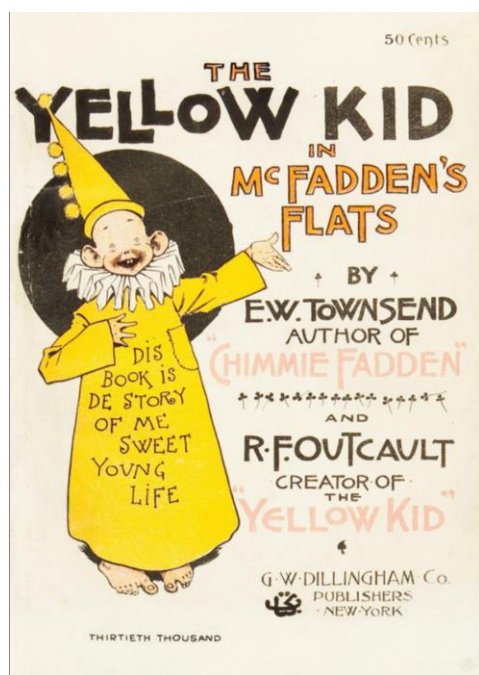
Slika 17. Tapiserija kraljice Matilde, Bajeux, oko 1070. godine

Preteča poznatog stripskog *balončića* koji mi u ovom diplomskom radu služi kao glavni motiv inspiracije, dolazi iz 1370.godine, a nalazi se na Protatskoj ploči na kojoj je nastala slavna rezbarija u drvetu pronađena u francuskoj pokrajini Saoneet Loire. Radi se o fragmentu ugraviranog raspeća koji prikazuje tri rimska vojnika od kojih je jedan zagledan u raspetog Krista i izgovara "*vere filius dei erat iste*" ("*doista, bio je to sin božji*") a tekst se nalazi u naslikanom stiliziranom svitku papira i tako označava prvi registrirani navod s usana aktera. Upravo spojem ova dva navedena primjera - tapiserije iz Bajeuxa kao savršenog prikaz redosljeda sekvenci i filaktera, te Protatske ploče i *balončića* dobivamo dvije temeljne oblikovne komponente stripa, a do tog zaključka došao je i francuz Jaques Marny, autor *Le monde etonnant des bandes dessinees* (*Zanimljivi svijet stripova*).

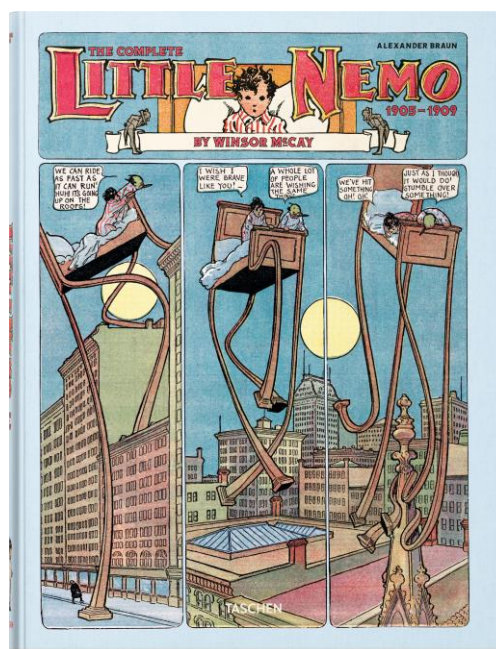
### 2.3.2. Početak stripa

Dvadesetih godina devetnaestog stoljeća objavljuju se prve serije kratkih poučnih priča u slikama sastavljenih od devet, dvanaest ili šesnaest pravilnih kvadratnih sličica u boji koje su popraćene tekstom, uglavnom otisnutim ispod njih, a tematika se vrtjela od raznih povijesnih zgoda, nerijetko ratnih, te događaja iz gradskog i seoskog života pa sve do religijske tematike s naročito istaknutom odgojnom i prosvjetiteljskom poukom. Dvadesetak godina kasnije tematika stripa postaju političke i građanske preokupacije, a ovdje se ističe objavljivanje *Priče u slikama* ženevskog profesora Rodolphea Topffera koja se sastoji od serije karikatura koje ismijavaju navedenu tematiku. Godine 1895. u novinama

*New York World* pojavljuje se prvi pravi strip koji označuje "početak stripa" prema zaključku većine povjesničara, a sastoji se od samo jednog kadra koji opisuje nestašne dogodovštine nekolicine mladih huligana i tako nastaje *The Yellow Kid* - najpoznatiji stripski lik prvog desetljeća dvadesetog stoljeća koji također uvodi i prvi pravi *balončić* kao buduću neodvojivu izražajnu komponentu stripa. To je ujedno i prvi autentični junak stripa koji je privukao veliki broj obožavatelja, a u to vrijeme priče u slikama dobivaju i svoj naziv koji se i dan danas koristi - *comics*. Kako strip uskoro postaje glavni sadržaj novina diljem svijeta, nastupaju i ostali novi legendarni likovi kao što su *Happy Hooligan*, *Maggie and Jiggs*, *Mutt and Jeff*, *Krazy Kat*, *Ignatz Mouse* i *Barley Google*. Strip se kroz godine nije zadržao samo kao umjetnost zabavnog karaktera već se proširio i na druge žanrove, a ovdje možemo istaknuti vizionara Winsora McCaya koji je bio najuspješniji u uvođenju nadrealizma u remek-djelo *Mali Nemo u Zemlji snova* (*Little Nemo in Slumberland*). Kroz ovo razdoblje nastaju stripovi inspirirani humorom i satirama koji su neprimjetno uspjeli oblikovati svoj jezik, morfologiju i tehniku izraza, a stoljeće stripa započinje kada je svoje mjesto napokon dobio u tisku kao osnovnom sredstvu utjelovljenja stripa i međunarodnog širenja.



Slika 18. *The Yellow Kid*



Slika 19. *Little Nemo in Slumberland*

### 2.3.3. Zlatno doba stripa

Godine 1933. pojavljuju se kolekcije stripova u novinama, među njima *Funnies on Parade*, a 1936. godine nastaje vjerojatno najbolji strip- western tog stoljeća na našim područjima, a radi se o *Sedmoj žrtvi* Andrije Maurovića, čiji su radovi ušli u sve svjetske publikacije i preglede. U Ljubljani je sedamdesetih utemeljena i nagrada *Kluba devete umjetnosti* koja je nosila njegovo ime koje se našlo i u Svjetskoj enciklopediji stripa (*World encyclopedia of comics*, izd. *Chelsea House Publishers, New York, 1976.*, str. 485.) Na svjetskoj sceni nastaju *Buck Rogers*, prvi znanstveno-fantastični avanturist stripa, *Tarzan* crtača Harolda Fostera, *Dick Tracy* koji utjelovljuje policijskog inspektora, *Brick Bradford*, jedan od najslavnijih zvijezda stripa *Flash Gordon*, poznati mađioničar *Mandrak*, tajni agent *X-9*, maskirani neznanac *Fantom*, zaštitnik slabih *princ Valiant* i prva serijska vulgarizacija stripskog nadčovjeka, već spomenuti *Superman*. Godine 1938. počinje zlatno doba stripa čiji je početak označila industrija stripova kao knjiga, a prvo izdanje stripa u takvom obliku pripada *Action Comics #1* i *Supermanu* kao superjunaku koji je osmišljen od strane Jerrya Siegela i Joe Shustera. Oni su bili dva tinejdžera iz Clevelanda koji su zauvijek promijenili industriju stripa svojim osmišljenim superjunakom koji je preko noći postao senzacija u Americi koja je tada bila nacija imigranata. Kako su ljudi dolazili sa svih strana u potrazi za "američkim snom", često su djeca bila razdvajana od roditelja, te se tako *Superman* mogao poistovjetiti s ljudima - s jedne strane predstavljen kao imigrant koji dolazi s drugog planeta, a s druge strane kao spasitelj. Taj neizbježni lik u svijetu stripa za sobom je ubrzo pokrenuo val drugih superjunaka kao što su *Batman*, *Wonder Woman*, *The Human Torch*, *Captain Marvel*, *Dr. Fate*, *Captain America* i brojni drugi. Svi su oni imali svoje kostime, svoja šarena odijela, ali svima im je bio isti cilj - borba protiv kriminala i ostalog zla, a u danima Drugog Svjetskog Rata borba protiv nacizma. U to zlatno doba stripa takvi stripovi o superjunacima prodavali su se čak do milijun primjeraka po mjesečnom izdanju.





Slika 20. *Action Comics #1 – Superman*

#### 2.3.4. Atomsko doba stripa

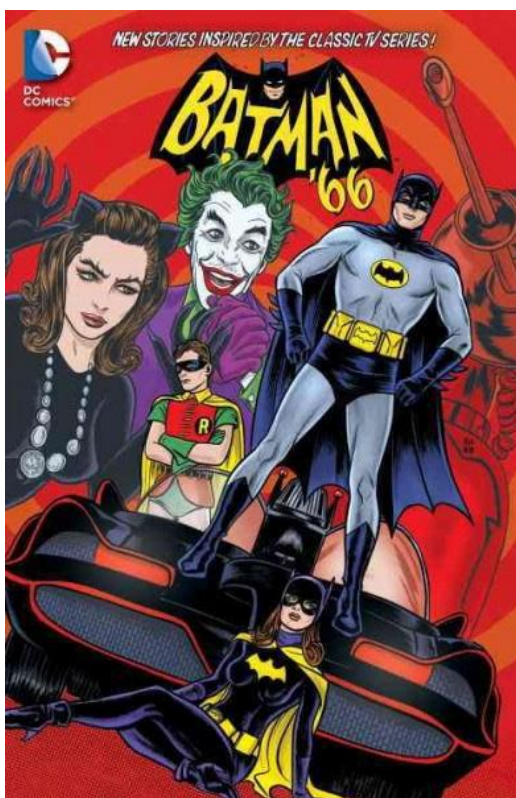
Atomsko doba uz sebe veže potragu za novim trendovima u svijetu stripa, čitatelji žude za stvarnim kriminalističkim pričama te tako nastaju stripovi poput *Crime Exposed* (1948.), *True Crime Comics* (1947.), *Crimes by Women* (1948.), *The Killers* (1947.), a prije njih 1942. godine Lav Gleason izdaje strip *Crime does not pay* koji nekoliko godina kasnije postaje pravo remek djelo. Iako je ovaj žanr spasio industriju stripova, imao je i svoje loše strane, a slijede ga znanstvena fantastika i horor žanr koji je službeno oživio u stripovima među zadnjim stranicama stripa *Crime Patrol #15* kada je William Gaines uveo *The Crypt Keeper-a*. Cijeli taj horor žanr proizašao je najprije iz filmske industrije koja je u kasnim 1940-ima i ranim 1950-ima bila još jedna novina u popularnoj kulturi, a strip je taj trend nastavio pratiti pričama raznih tematika među kojima su se izdvojili stripovi *The Vault Of Horror*, *The Crypt Of Terror*, *The Haunt Of Fear* i mnogi drugi.

Godine 1954. Frederic Wertham izdaje knjigu pod nazivom *Seduction Of The Innocent* i njime je uzdrmao cijeli izdavački svijet stripa. Naime, Wertham je tvrdio da štiti američku mladost time što je proučavao kako stripovi djeluju na omladinu i došao do zaključka da je njihov utjecaj negativan i da pretvara mlade delinkvente u kriminalce pritom ignorirajući činjenicu da je većina njegovih ispitanika proizašla iz već problematičnih obitelji. Iako nam se danas takav stav čini smiješnim, u to vrijeme su se ljudi priklonili njegovom stavu te je održana rasprava o takvim stripovima i vrhovni sud je donio presudu o uklanjanju istih. Ogorčeni izdavači stripova nisu mogli prešutjeti na tu odluku te su kao odgovor presudu Vrhovnog suda osnovali vlastiti *Comics Code* koji je izričito zabranjivao razne likove poput vukodlaka, vampira i ostalih neobičnih stvorenja, te se u naslovima nikako nisu smjele pronaći riječi koje bi upućivale na nasilan i neprimjeren sadržaj. Gaines je 1995. godine izdavao razne stripove s prihvatljivim naslovima, međutim niti jedan od tih stripova nije zaživio niti izdržao cijelu godinu, osim male knjige zvane *Mad* koja je naposljetku bila pretvorena u časopis samo kako bi izbjegla *Comics Code*, te je unatoč tome *Entertainment Cosmic* polako nestao sa scene.

#### 2.3.5. Srebrno doba stripa

Srebrno doba stripa započelo je Juliusom Schwartzom koji je do 1956. godine bio glavni urednik ondašnjeg *National Periodical Publications* (budući *DC Comics*) koji je posjedovao najveće superjunake - *Supermana*, *Batmana* i *Wonder Woman*. Sa željom da vrati stare superjunake u modernom izdanju uvodi *Flasha* u strip *Showcase #4*, a potom *Flash* dobiva i svoj vlastiti strip. Nakon *Flasha* slijede brojni junaci Zlatnog doba među kojima treba izdvojiti *Hawkmana*, *Green Lanterna* i *The Atoma*, a svi se oni pojavljuju i udružuju na stranicama najvećeg okupljališta superjunaka - *The Justice League of America*. Tim trendom poveo se i Martin Goodman, izdavač *Atlas/Marvel* serije stripova, uz Jacka Kirbya kao crtača te Stevea Ditka, Larrya Liebera i ostalih koji su se trudili da stripove učine što zabavnijima. Tad nastaje *Marvel* kao posebna "knjiga" superjunaka, a Stan Lee je dobio zadatak stvoriti ju skupa sa crtačem Kirbyem i tako se rađa prva izdanje *The Fantastic Four* 1961. godine u studenom. *The Fantastic Four* je strip koji se sastojao od četvorice likova izloženih kozmičkom zračenju tijekom neovlaštenog leta svemirom. *Mister Fantastic*, *Invisible Girl*, *Human Torch* i *The Thing* su glavni likovi koji ispočetka

nisu imali nikakve posebne kostime, nisu imali tajni identitet kao prijašnji superjunaci i bili su obitelj. Sve te karakteristike su upućivale na to da nisu tipični, već viđeni, superjunaci i tad su bili pun pogodak i veliki profit Marvelovom timu koji nedugo nakon njih izbacuje ostale likove koji i dan danas imaju veliku popularnost, a među njih spadaju *Spiderman*, *Thor*, *The Hulk*, *Iron Man*, *The X-Men* i drugi. Strip je tada bila glavna zabava mladima, skupljanje stripova do 1964. godine bio je vrlo rasprostranjen pa čak i organiziran svojevrsan hobi koji je pridonio da Srebrno doba stripa bude u punom zamahu, a nerijetko se našao kao inspiracija brojnim umjetnicima, posebice onima u *Pop art* kulturi poput Andya Warhola i Roya Lichtensteina. Godine 1966. premijerno se prikazuje televizijska serija *Batman* koja stvara "opsesiju" takozvanu *Batmaniju* koja je trajala kratko, ali tada je svakako bila na vrhuncu. Cijelo to doba u očima izdavača izgledalo je kao odlično vrijeme za biti superjunak.



Slika 21. DC Comics - Batman



Slika 22. Marvel Comics - Superman

Srebrno doba stripa jedino je doba čiji je završetak nedefiniran i mnoga su nagađanja oko tog kako je sve završilo. Mišljenja su podijeljena, mnogima je presudan događaj bio odlazak Jacka Kirbyja 1970. iz *Marvela* u *DC Comics* i izdavanje prvog *Overstreet Comic Book Price Guide-a*, nekima izdavanje *Conan #1*, a najviše istomišljenika skupio je događaj iz 1973. godine kad se dogodila prva nepovratna smrt u takvim stripovima, odnosno smrt *Gwen Stacy Spidermanove* djevojke koja je dovela do kraja nevinosti i sretnog završetka, a potom i kraja srebrenog doba stripa.

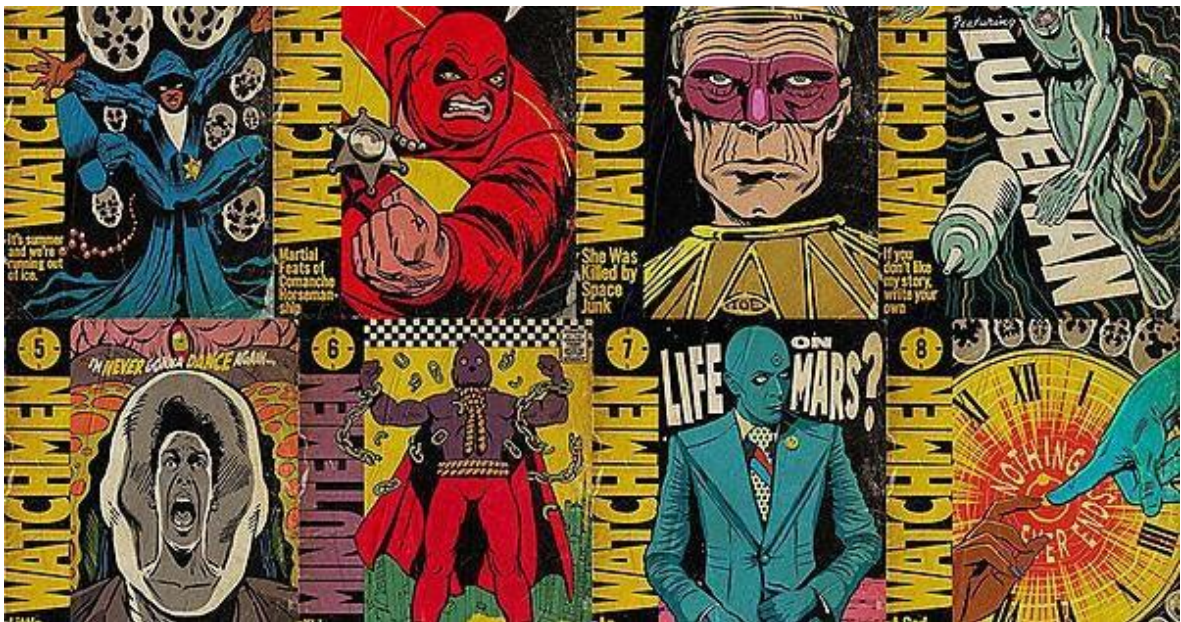
#### 2.3.6. Brončano doba stripa

Brončano doba stripa dolazi s novim umjetnicima i novim idejama a obilježavaju ga junaci koji se suočavaju s društvenim problemima. Siromaštvo, rasizam, zagađenje i zlouporaba droga najčešći su problemi koje rješavaju junaci *Green Arrow* i *Green Lantern* Neala Adamsa i Dennyja O'Neilla. *Comics Code* polako je počeo gubiti svoj utjecaj, a izazvao ga je 1971. Stan Lee s pričom naslovljenom *The Amazing Spiderman #96-98* čija se tematika doticala zlouporabe droge te je time strip od strane *Codea* bio odbijen, ali unatoč tome objavljen. Bernie Wrightson, Mike Ploog, Jim Starlin i Howard Chaykin takozvani "Beatlesi" stripova bili su jedni od mnogih mladih ljudi koji su u svijet stripa uveli neke nove ideje, transformacije, širenje i eksperimentiranje sa željom da vide koliko daleko mogu otići usprkos *Comics Codeu*, a sve se to očitavalo kroz superjunake koji su po prvi puta počeli preispitivati svoje motivacije baš onako kako su njihovi stvaratelji preispitali svoju vladu temeljenu na onom što se događa. Vjerojatno jedan od najznačajnijih događaja u povijesti stripa pripada Artu Spiegelmanu koji 1977. u *Raw Magazineu* izdaje *Maus: A Survivor's Tale*. Ovo djelo nastalo je po istinitim iskustvima Spiegelmanovog oca koji se kao Židov nalazio u Poljskoj za vrijeme Holokausta, a tvorac se koristio metaforom kako bi izbjegao neugodnosti te je Židove prikazao kao miševе, a naciste kao mačke. *Maus* se prodaje od 1992. kada osvaja i *Pulitzer Prize Special Award for Letters*. Otprilike 1980. završava ovo hrabro doba stripa, a mnogi tim završetkom smatraju krah *DC Comicsa* 1978. godine kada su prodavali samo trećinu svojih izdanih naslova.



### 2.3.7. Moderno doba stripa

Moderno doba stripa u kojem danas živimo započelo je 1980. godine kada su britanski stvaraoci stripa počeli masovno raditi za američke stripove uvodeći mu pritom novi, svjež izgled. Pisac Alan Moore i umjetnici Dave Gibbons, Brian Bolland, John Bolton i Alan Davis posebno se ističu, a navedeni Moore i Gibbons stvaraju *Watchmena*, jednog od najrevolucionarnijih djela desetljeća kao knjigu namijenjenu kritičarima, ali i zabavi koja je slikovno dekonstruirala žanr superjunaka te unijela nove junake u ovu eru stripova. Neil Gaiman sa željom da ostavi trag u svijetu stripa stvara horor strip *Sandman* kojeg izdaje *DC Comics*.



Slika 23. Watchmen

Danas se mogu pronaći razne tematike i žanrovi stripova, od kriminalističkih, horor, vestern, superjunačkih do romantičnih drama, a stripski junaci svakodnevno osvajaju srca čitatelja i gledatelja i kroz filmove koji su često inspiraciju pronalazili u devetoj umjetnosti pa ne čudi stoga što su *The Road To Perdition*, *The League Of Extraordinary Gentlemen*, *V For Vendetta* i *From Hell* osmišljeni upravo na temelju stripova.



### 2.3.8. Underground stripovi

Od sredine 1970-ih do sredine 1980-ih dogodila se tranzicija iz undergrounda u nezavisne ili alternativne stripove koju su vodili underground autori, a stripovi su bili prepuni nasilja, politike, golotinje i seksa. Sve je započelo 1968. kada su Robert Crumb i njegova tadašnja žena počeli prodavati primjerke *Zap Comixa #1* iz dječjih kolica na ulicama High-Ashburya u San Franciscu, a pokret se nastavio u studentskim humorističnim magazinima, surferskim i automobilističkim časopisima, raznim underground novinama pa čak i *head shopovima* koji su se bavili prodajom alternativnih psihodeličnih postera i priborom za konzumiranje droga. Ovaj pokret koji se slučajno dogodio okupljanjem susretljive publike i kreativaca nije viđen ikad prije u povijesti stripa, a rezultirao je komercijalno unosnom umjetničkom neovisnošću koja je trajala čak šest godina.

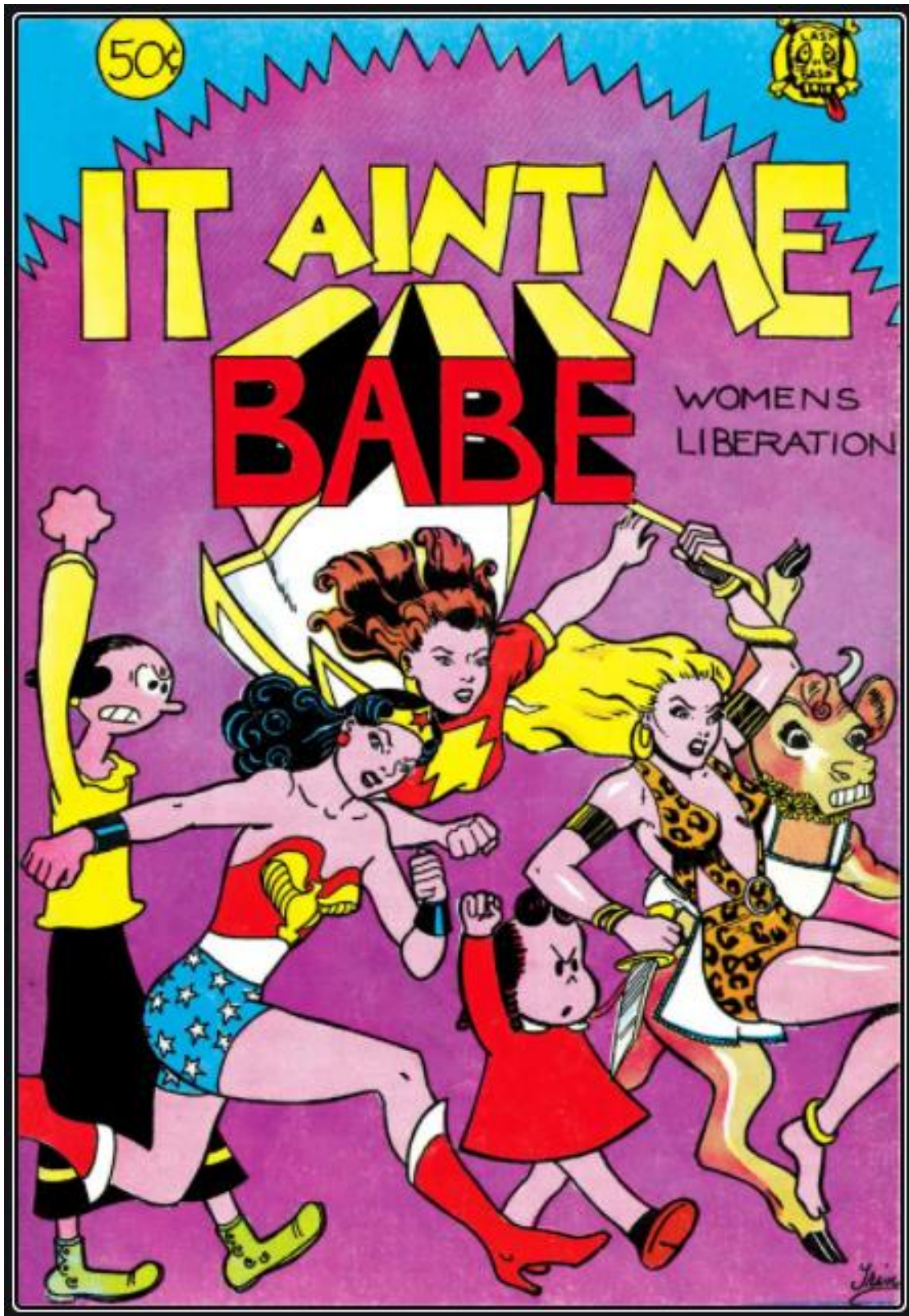
Autori stripova po prvi puta su u većem broju pisali i crtali radi vlastitog izražavanja neovisni o urednicima i bez cenzure. Kako su u to vrijeme stripovi bili percipirani kao medij za djecu, ovaj je pokret osvojio odraslu publiku razbijajući tabue kroz uvredljivi humor, golotinju, seks i ekstremno nasilje, ali unatoč gruboj i spontanjoj estetici koja je riskirala nečitkost i nered, autori ovakvih stripova su širili konvencionalna ograničenja stripa kao umjetničke forme. U ovom razdoblju i na underground sceni najveći je utisak ostavio već spomenuti Crumb, a slijedili su ga Rick Griffin, Victor Moscoso, S. Clay Wilson, Spain (Manuel Rodriguez), Robert Williams i Gilbert Shelton. Njihova inspiracija uglavnom su bili stripovi iz prošlosti u kombinaciji s već spomenutim temama nasilja, seksa i droge izraženim kroz škakljivi humor, izražajnu ružnoću, vulgarnost, groteske i sve što je suprotno estetici lijepog i uređenog. Svi autori stripova underground scene stvarali su svoje posebne, maštovite, tajanstvene ili psihodelične svjetove. Underground pokret nije ostao nezapažen ni kod crtačica stripa kod kojih je stvarao priliku, ali i frustracije koje su na kraju eskalirale u feministički orijentirani underground boreći se protiv seksističkih sadržaja i pornografskih muških fantazija. Istaknule su se Trina Robbins, Melinda Gebbi, Lee Marrs, Sharon Rudahl, Pat Moodian i Aline Kominsky, Joyce Farmer i Lyn Chevely, a njihovi stripovi bili su odgovor na sve provokacije crtača underground stripova. Crtači u ovom pokretu težili su također horor i sci-fi žanrovima. Uspon underground stripova završio je 1973. godine nakon čega su rijetki ostali aktualni jer je s vremenom buntovnički

stav prestao biti šokantan i zanimljiv kao kada se prvi put pojavio, a veliki utjecaj na pad imao je prestanak prodaje underground stripova u *head shopovima* nakon što je američki Vrhovni sud donio odluku da lokalne zajednice imaju pravo postaviti vlastite standarde procjene opscenosti. Mnogi autori i izdavači nastavili su s radom eksperimentirajući s novim materijalima post-underground i nefikcionalnih stripova.



Slika 24. Robert Crumb - *Despair*





Slika 25. Trina Robbins - *Womens liberation*

#### 2.4. Strip - deveta umjetnost

Istraživajući strip kao umjetnost te njegovu povijest saznajem da se strip razvijao sukladno političkim situacijama u svijetu, ali zahtjevi publike su također imali veliki utjecaj na razvoj stripa koji se nerijetko nalazio kao dio cjeline, primjerice u dnevnim novinama, ili se prodavao kao zasebni "grafički roman". Kao jedan izražajni medij uspio je zadovoljiti osnovne uporišne točke kako bi se mogao razvijati kao sredstvo masovne komunikacije i kako bi naposljetku opstalo kao takvo. To nas dovodi do toga da je strip morao stvoriti posebnu izražajnu tehniku, originalan jezik i komunikacijski kodeks, tematiku, tipologiju i mitologiju, sredstva širenja, odnosno distribucije u prostoru, te svoju stalnu publiku kao oslonac i jamstvo proizvodno- stvaralačkog kontinuiteta. Uloga stripa kao masovnog medija komunikacije je da izravnim prikazivanjem motiva, likova i situacija putem slike istovremeno obuhvati i prostornu i vremensku dimenziju događaja, a uz sve to u čitatelju pobudi određeni doživljaj. Za razliku od književstva on se ne koristi samo riječima ili rečenicama, a za razliku od slikarstva čine ga više jediničnih prizora povezanih kvadratima. Time strip poprima mjesto između književnosti i slikarstva; *"Nalazimo se točno na granici slikarstva i književnosti, s tom razlikom što strip od potonjeg fenomena posuđuje metodu pripovijedanja, vremenskog nadovezivanja pojedinih dijelova radnje, dok od prvog preuzima mogućnost da svaki taj dio, svaku vizualnu konkretizaciju pojedinog detalja priče, oblikuje kao samostalni likovni ekspozit trenutka, to jest, fragmenta globalnog događaja."* (Munitić, 2006: 22). Od umjetnosti s kojom je strip usko povezan tu je bitno spomenuti film s obzirom na činjenicu da strip koristi metodu montaže tim osmišljenim povezivanjem pojedinih prizora, događaja i pokreta koje film u potpunosti ostvaruje i reproducira, a poznata je i definicija filma kao umjetnosti slike u pokretu.

Za razliku od filma strip je likovno-statične prirode, on je umjetnost zaustavljenih slika koji svoj vremenski tok "prošlo-sadašnje-buduće" posjeduje od starta, a ti kvadrati u stripu, kao cjelina, nalaze se izvan našeg vremenskog kontinuuma. *"...čim smo s prvog pogledom prešli na drugi kvadratić, onaj prethodni - još maloprije određen kao naš doživljajni prezent, a samim time i kao sadašnjost stripske radnje - automatski postaje i našom doživljajnom i stripskom prošlošću, perfektom doživljaja i radnje, nečim što se već dogodilo i ostalo iza nas."* (Munitić, 2006: 42). Ljepota stripa proizlazi iz oslikovljenog

kretanja koje se oslobađa i razvija prilikom kontakta s medijem dok čitajući strip mi sami određujemo vremensku mjeru, a cijeli taj proces se odvija tek u našoj svijesti. Time je strip bliži slikarstvu i filmu, nego književnosti jer ona stvara sliku putem misli, dok slikarstvo ipak stvara i izaziva misli putem slike, a tome pridonosi i to što vizualno u stripu očito nadmašuje verbalno. Prema tome su osnovna oblikovna sredstva stripa stripski kvadrat koji čini jediničnu vizualnu fiksaciju motiva i montažni postupak koji povezuje navedeno oblikovno sredstvo u kontinuiranu, komunikacijski razgovijetnu cjelinu.

#### 2.4.1. Element stripa - *balončić*

Okvir kvadrata, prostorno iluzionirani ili ravni segment omeđen okvirom, scenografska artikulacija prostornog ili plošnog isječka, figuralni sadržaj kao detalj događaja koji se odvija u kvadratu i komunikacijski kodeks kojim se uspostavlja izravna veza s konzumentom osnovni su građevni elementi kvadrata u stripu, ali ih ne treba doživljavati kao nepovredivo pravilo jer strip, kao i sve druge umjetnosti, ima potpunu slobodu u nadilaženju svih pravila i jednoznačnih odrednica svoje polivalentne strukture. Kao glavni motiv inspiracije ovog diplomskog rada najviše bih se osvrnula na komunikacijski kodeks i najrašireniji oblik tekstualne stripske komunikacije, filakter takozvani već spomenuti *balončić*. On dolazi većinom u obliku veće ili manje elipse koja je ispunjena tekstom koji izlazi iz ustiju stripskih likova, a ovdje se dotičemo temeljne premise stripske dikcije jer nam navedeni podatak ne priopćava samo sadržaj napisanog već nam kroz način na koji je tekst napisan dočarava ostale elemente bitne za razumijevanje komunikacije u stripu. Ovdje nalazimo, primjerice, na tekst u kojem je jedna riječ označena debljim, upadljivim slovima gdje možemo očitati da ju junak stripa posebno naglašava, isto tako ako opseg i oblik jedne ili dvije jednosložne riječi zauzimaju čitav prostor *balončića* radi se o uzviku, ortografske greške i pravopisna zabuna odaju da je riječ o neobrazovanom liku, a dotjerani i komplicirani kaligrafski znakovi nam ukazuju da je u pitanju izjava ukočenog akademika. *Balončić* ne mora nužno u sebi sadržavati tekst već se tu mogu naći i znakovi, razni simboli i slike, nerijetko se u stripovima viđa *balončić* ispunjen upitnikom koji nam odaje da je stripski junak zbunjen ili velikim usklikom koji označava iznenađenje, note kod aktera koji pjeva, lampica kao oznaka da je akteru upravo sinula odlična ideja, roj zvijezda kada je stripski akter nokautiran i slično.

Oblik *balončića* isto tako ne mora uvijek zadržavati svoju elipsastu formu već često mijenja svoj oblik ovisno o karakteru poruke koju prenosi - oblik srca označuje da je u pitanju izljev ljubavi, oštro nazupčena elipsa naglašava dramatični trenutak kada akter prijeteći viče, omekšani *balončić* i febrilno podrhtavanje priliče akteru koji je uplašen, a postoje još i drugi brojni primjeri u kojima je jasno vidljivo da *balončić* kao takav više koristi vizualne, slikovne signale i simbole nego riječi i replike. Crtači stripova na takav način dočaravaju i zvukove, mirise, pa čak i psihološka stanja. Odgovarajuće sintagme sastavljene od tri, četiri ili pet slova poput tras, bum, bang, kvrc, krak, blob itd. dočaravaju razne zvukove metaka, udaraca, slomljene daske dok miris dolazi u obliku elegantnih *balončića* koji se šire od tanjura do nadraženog nosa, smrad se prikazuje nijansama zelene i smeđe boje, bol je dočarana titravim linijama popraćenim kvrgom na glavi, pokret s nekoliko crtica ili krivuljom, a drugi osjeti ili emocije poput hladnoće, vreline, strasti, radosti, mržnje i tuge su također popraćene raznim linijama u kombinaciji s bojama ovisno o kojem osjetu ili emociji je riječ.



Slika 26. Primjeri balončića i sintagmi

Analizirajući strip kao novi oblikovno-komunikacijski medij dolazimo do zaključka da je konzument stripa i čitatelj i gledatelj priče u slikama. *"...strip tako stvara svoj miješani jezik, miješani komunikacijski kodeks, sintezu u kojoj se pojavljuju elementi mnogih drugih jezika i kodeksa komunikacije - od napisane i oslikovljene riječi, preko slikovnih, piktografskih i signalističkih vrijednosti, sve do oslikovljenog zvuka, pokreta, emocije, osjeta, psihološkog stanja itd. A budući da ovdje, kao i kod svakog komunikacijskog fenomena, nije riječ o konačnoj i zatvorenoj, već o metamorfnoj, procesnoj, otvorenoj komunikaciji, razumljivo je da strip svakim trenutkom svog postojanja ostvaruje po neki novi sloj svoje kompleksne, polivalentne usmjerenosti potrošaču i njegovoj svijesti."* (Munitić, 2006: 36).

## 2.5. Modni dizajneri inspirirani stripom

Stripski svijet gradskih linija, zlokobnih laboratorija, razmetljivih kostima, dramatičnih priča i na kraju krajeva borbe između dobra i zla već je odavno inspiracija brojnim modnim dizajnerima. Godine 2008. *MET* je posvetio izložbu upravo stripkim superjunacima pod nazivom *Superjunaci: Moda i fantazija*, a dizajneri su bili inspirirani fantastičnim likovima, podlim zlikovcima, ženama ratnicama i ostalim likovima, a fokusiralo se posebno na odnos između odjeće pod utjecajem superjunaka i tjelesnosti jer ne postoji bolji način za istražiti transformaciju tijela i utjecaj odjeće na tijelo nego u carstvu svih superjunaka. Kako je žanr stripa narastao tako da obuhvaća sve vrste priča i likova od detektiva preko čudovišta do običnih učenika, tako su i dizajneri imali širok spektar inspiracije te su iskazali modnu zaljubljenost u strip, od 1990-ih do danas. Strip i moda imaju simbiotski odnos time što se dizajneri oslanjaju na strip, a stripovi i njihove filmske franšize na modne piste.

### 2.5.1. Thierry Mugler

Thierry Mugler je modni dizajner i parfimer iz Francuske rođen 1948. u Strasbourgu. Često je opisivao kao dizajner visoke drame te je nemoguće u ovom području izbjeći njegov rad s naglaskom na atletizmu i često provokativan pristup obliku i kroju. Njegovo čuveno oklopno odijelo u kolekciji jesen/zima 1995. godine bilo je predstavljeno na izložbi *MET-a* prikazano uz kostim Roberta Downeya Jr. u svijetu stripa poznatijeg kao *Iron Mana*. Muglerove modne piste utjecaj stripa prožeo je kroz naseljene negativce i junake u ikonično oblikovanim prslucima, bodijima s plamenom, rafalima od zvijezda, metalnim remenjem, ekstravagantnim podstavicima i lateks gamašama, a njegovi dizajni imaju drugačiji pristup kojim superjunake prikazuje onima odjevenima u bitku, a ne onima koji su napravljeni za agilnost ili aerodinamične podvige. Naravno, ne bez kontroverzi u vezi ženskog tijela s obzirom na to da ovaj oklop ne bi bio učinkovit u zaštiti grudi, trbuha ili bedara.





Slika 27. Thierry Mugler AW 1995



Slika 28. Dior SS 2001

### 2.5.2. Dior

John Galliano je britanski modni dizajner rođen 28. studenoga 1960. Bio je glavni dizajner francuskih modnih tvrtki Givenchy, Christian Dior i njegovog vlastitog branda John Galliano. Trenutno je Galliano kreativni direktor modne kuće sa sjedištem u Parizu, Maison Margiela. Vjerojatno jedna od utjecajnijih točaka na modnu industriju upravo je *Wonder Woman* prvi puta predstavljena 1941. od strane *DC Comicsa*. Ova doslovno amazonska figura s mitskom pozadinom i svojim kostimom s istaknutim remenom oko bodija nadahnuće je brojnim dizajnerima. Kao zagovornica jednakih prava i simbol snage fizičke i političke bila je vodilja revija proljeće/ljeto 2001. godine Johna Galiana koji *Wonder Woman* smatra mitskom junakinjom njegove brilijantne, sjajno iskrivljene mašte. Prikazivao ju je kroz razne kreacije koristeći motive zvijezda, pruga, svjetlucanja, prsluke, ratničku maskirnu odjeću, razna pokrivala za glavu, patentne zatvarače na nefunkcionalnim mjestima ali sve kroz seksi i superjunački šik.

### 2.5.3. Alexander McQueen

Lee Alexander McQueen bio je engleski modni dizajner rođen 17. ožujka 1969. godine. Osnovao je vlastiti brand Alexander McQueen 1992. godine, a bio je glavni dizajner u Givenchyju od 1996. do 2001. Njegova modna postignuća donijela su mu četiri nagrade za britanskog dizajnera godine (1996, 1997, 2001. i 2003.), kao i CFDA-inu međunarodnu nagradu za dizajnera godine 2003. Kad su u pitanju neobične kreacije u kombinaciji provokativnog i šokantnog na modnim pistama Alexander McQueen ostavio je neizbrisiv trag u ovom slučaju poigravajući se moralnim složenostima i estetskim modusima junaka i zlikovaca. Njegova kolekcija jesen/zima 2002. godine usklađena je s vizualnom stranom stripa šminkom koja podsjeća na *Batmanovu* masku koja je bila inspiracija i drugim dizajnerima poput Sarah Burton i Gucci-a. Kostimografkinja Ruth E. Carter 2018. godine za *Marvelov* film *Crna Pantera* izbacila je likove u raznim komadima visoke mode, uključujući i McQueenove.



Slika 29. Alexander McQueen AW 2002



Slika 30. Jean-Paul Gaultier SS 2003

#### 2.5.4. Jean-Paul Gaultier

Jean-Paul Gaultier francuski je modni dizajner visoke mode rođen 24. travnja 1952. Ovaj modni dizajner pokazivao je postojano zanimanje za elemente stripa kroz svoje kolekcije, a inspiriran *Spidermanom* za svoju modnu reviju proljeće/ljeto 2003. predstavio je kreaciju ispunjenu nježnom zlatnom mrežom na gumbe ušivenom od kuka haljine u kombinaciji s hrđavom rused tkaninom i tirkiznim rukavicama stvarajući pritom izgled između arahnida i eklektičnog stila zabavljačice. Počevši od pojave Lily Cole u crnom kožnom odijelu u kompletu s kapom, aktovkom i kišobranom, *Hermès* u jesenskoj kolekciji Jean-Paula Gaultiera nudi počast liku Emme Peel koju glumi Diana Rigg, u filmu *The Avengers*. Bila je to britanska špijunska TV emisija 1960-ih bazirana na stripu, ali potpuno odvojena od Marvelovog superjunačkog tima. Peel je općenito najpoznatija po kombinezonima koji su idealni za šuljanje i izvođenje impresivnih pokreta i udaraca, a pronalazeći inspiraciju u njenim likovima Gaultier stavlja naglasak na kožu, ponajviše u crnoj ili smeđoj boji. Njegova kolekcija jesen/zima 2010. godine nezaboravan je spoj uredske odjeće i fetiš opreme, od kravata do hlača i svakog modernog špijuskog esencijalnog kaputa.



Slika 31. 2007 Hermès AW 2010



Slika 32. Gareth Pugh SS 2007

### 2.5.5. Gareth Pugh

Pugh je engleski modni dizajner rođen 31. kolovoza 1981. Njegova se mračna, gotička, silueta povezuje s neobičnošću i pretjerivanjem inspiriranim stripovskim svijetom što rezultira kolekcijama jesen/zima 2018. i 2011. te proljetnom kolekcijom 2007. koja je istaknuta na *MET* izložbi. Njegova crna plastika, žestoko proporcionalna ramena, metalni ševron, oblici pelerine, potpuno sjajna crna odjeća, ogledalni pokrivači za glavu i goleme, šiljaste strukture koje se spuštaju s ramena modela upućivale su na znanstveno fantastične prepoznatljive figure. Osim inspiracije zlikovcima iz drugih svemira, ovdje je prevladao lik *Batmana* koji se pokazao plodonosnim i kod drugih dizajnera.

### 2.5.6. Nicolas Ghesquièreov - Balenciaga

Nicolas Ghesquièreov je francuski modni dizajner rođen 9. svibnja 1971. koji je kreativni direktor kuće *Louis Vuitton* (u vlasništvu LVMH ) od 2013. Njegov mandat u Balenciagi uglavnom se temeljio na duhu antijunakinje *Catwoman*. Ova vragolanka inspirirala je brojne modne dizajnere, a u kolekcijama Balenciage se pojavljuje od potpuno crnog debija u proljetnoj kolekciji 1998. pa sve do visokih čizama do bedara u jesenskoj kolekciji 2003. Iako Ghesquière tvrdi da je u proljetnoj kolekciji 2007. bio nadahnut mehaniziranom vizijom *The Terminator-a*, Selin Kyle je bila očito izražena kroz tamna zagasita odijela i sjajne haljine.



Slika 33. Balenciaga SS 2007



Slika 34. Jeremy Scott AW 2011



### 2.5.7. Jeremy Scott

Jeremy Scott američki je modni dizajner rođen 8. kolovoza 1975. Kreativni je direktor modne kuće *Moschino* te vlasnik vlastitog imenjačkog branda. Od pokretanja svog brenda u Parizu 1997. godine, Scott je stvorio reputaciju "najnepoštovanijeg dizajnera pop kulture" i "posljednjeg pobunjenika mode". Ovaj obožavatelj kričavih boja i pop kulture i za *Moschino* i za njegovu istoimenu liniju u svojim kolekcijama sadrži sve - od *Pikachua* preko *McDonald'sa* i do *Supercura*. Njegova revija jesen/zima 2011. ispunjena je modelima u pastelnim i neonskim bojama, u prugama i metalik efektima, s *Coca Cola* logotipom, te logotipovima najpoznatijih stripskih junaka *Batmana* i *Supermana*. *Supermenovo* "S" iz logotipa pretvorio je u upitnik i skombinirao ga s crvenom kožnom suknjom s patentnim zatvaračem na lijevoj strani, ali i s dugačkom plavom šljokičastom haljinom koja iza sebe ima crveni plašt. Bijela haljina s motivima plavih zvjezdica očito je inspirirana junakinjom *Wonder Woman*, a crna i žuta haljina s dekolteom u obliku munje podsjećaju na znak *Flasha* ili *Kapetanice Marvel*.



Slika 35. Jeremy Scott AW 2011



Slika 36. Jeremy Scott AW 2011





Slika 37. Jeremy Scott AW 2011

#### 2.5.8. Tom Ford

Thomas Carlyle Ford američki je modni dizajner rođen 27. kolovoza 1961. Svoju istoimenu luksuznu marku lansirao je 2006. godine, prethodno je bio kreativni direktor u tvrtkama Gucci i Yves Saint Laurent. Ford je napisao i režirao filmove nominirane za Oscara. Njegov povratak na modne piste kroz kolekciju jesen/zima 2013. obilježen je modelima u raskošnim haljinama leopard uzoraka, visokim čizmama do koljena s raznim grafičkim printevima i ružičastim i ljubičastim zakrpama, te dugim haljinama koje na sebi imaju izrazite stripske motive. Osim glamuroznih večernjih haljina s dugim rukavima, našle su se sportske bomber jakne i suknje ispunjene šljokicama i kričavim bojama baš kao što priliči superjunacima.



Slika 38. Tom Ford AW 2013



Slika 39. Tsumori Chisato AW 2015

#### 2.5.9. Tsumori Chisato

Tsumori Chisato je japanska modna dizajnerica rođena u japanskom gradu Saitama u Japanu 12. studenog 1954. Ova je dizajnerica još od djetinjstva maštala o tome da postane ilustratorica mange koja se pojavila u Japanu u 18. i 19. stoljeću. U svojoj razigranoj kolekciji jesen/zima 2015. ta njena želja je očita, a neki odjevni predmeti mogu se doslovno čitati poput knjige zahvaljujući strip uzorcima.

Osim haljina koje nalikuju na stranice stripa, Chisato je u kolekciju uključila figuru antijunakinje *Catwoman* koja se nalazi na nestrukiranoj bijeloj haljini preko cijele desne strane, druge figure superjunaka izvedene na isti način, stripske oblike balončića, uzvika, motive i boje iz kojih je vidljivo da je u pitanju stopostotna inspiracija stripom. Ručno nacrtane ilustracije pojavljuju se gotovo u svakoj kolekciji ove japanske dizajnerice, a ova je kolekcija ponudila do sada jedan pravi živahni superjunački svijet i time ju svrstao među njezinu najjaču kolekciju do sada. Povezanost ove kolekcije nije se osjećala u velikoj mjeri samo u skiciranim kadrovima mange, stripovskim balončićima i svemirskim brodovima već i pomno biranoj paleti primarnih nijansi boja dodajući ponegdje ružičastu i narančastu.



Slika 40. Tsumori Chisato AW 2015



Slika 41. Tsumori Chisato AW 2015

#### 2.5.10. Prada

Miuccia Prada Bianchi talijanska je milijarderka modna dizajnerica i poslovna žena rođena 10. svibnja 1948. Glavna je dizajnerica *Prade* i osnivačica podružnice *Miu Miu*. Od ožujka 2019. Forbes procjenjuje njezinu neto vrijednost na 2,4 milijarde američkih dolara. Miuccia Prada poigravala se motivima i idejama stripa posljednjih nekoliko godina, od futurističke neon kolekcije jesen/zima 2018. i scenografije u stilu Gotham Cityja pa do nedavne *Frankensteinove* grafike u kolekciji jesen/zima 2019. No, kolekcija proljeće/ljeto 2018. prikazala pravi stripovski duh gdje su prvenstveno na kaputima, a zatim na haljinama, suknjama i ostalim odjevnim predmetima u ovoj kolekciji prikazane stranice stripa koje su se kao i kod Chisato doslovno mogle čitati.

Upravo ta kolekcija bila je politički trenutak za modu na dvije razine. Orijentirana prema van, industrija nastavlja razmišljati i reagirati na stvarnosti Trumpove ere i njezinih globalnih posljedica. Gledajući prema unutra, moda razmatra svoje sučelje s glavnim ideološkim pitanjima kao što su raznolikost, fluidnost spolova, prisvajanje kulture i slike tijela. Miuccia Prada, kao gorljiva feministica, često je koristila svoje kolekcije na modnim pistama kao platformu da izrazi ne samo svoje sezonske sartorijske preferencije već i

svoje svjetonazore, osobito one koji se odnose na percepciju žena. U ovoj kolekciji ističu se elementi feminizma, politike, umjetnosti ali i filozofski poziv na borbu s obzirom na položaj žena u svijetu danas. Prada je izjavila kako osjeća da bi zaista trebali početi biti borbeni i da na ovaj način ohrabruje snagu. Kako je strip već dugi niz godina pružao oštar pogled na svijet i pritom predstavljao žene na vrlo stvaran način, Prada je za suradnju odabrala nekoliko umjetnica crtačica koje su joj pomogle da kroz odjeću sugerira energiju, borbu, posao i ideje, a za korištenje motiva crtanih filmova obrazložila je da se crtani filmovi mogu nositi s teškim temama na lagan način te se time može predočiti mnogo više nego u situaciji kada mislimo ozbiljno.





Slika 42. Prada SS 2018





Slika 43. Prada SS 2018



Slika 44. Iris van Herpen AW 2018

### 2.5.11. Iris van Herpen

Iris van Herpen je nizozemska modna dizajnerica rođena 5. lipnja 1984. poznata po spajanju tehnologije s tradicionalnim umjetima visoke mode. Van Herpen otvorila je vlastiti brand Iris van Herpen 2007. godine. Gledajući u budućnost mode i inovativnu proizvodnju ova dizajnerica svakako daje zadovoljavajuće rezultate. Koristeći se 3D tiskom i ostalim tehnikama razmišljanja unaprijed njena je odjeća zapanjujuća, skulpturalna i kao stvorena za akciju i pokrete. Objedinivši biologiju i tehnologiju u kolekciji jesen/zima 2018. Iris van Herpen predstavlja odjeću kao stvorenu za moderne superjunake od gotovo krilatih bodija do očaravajućih pelerina.

### 2.5.12. Zoran Aragović

Zoran Aragović hrvatski je dizajner porijeklom iz Virovitice rođen 1981. godine. Za vrijeme studija na Modnom Učilištu *PROFOKUS* u Zagrebu sudjeluje na brojnim modnim snimanjima pod imenom *BiteMyStyle* za modne magazine i televiziju. U početku svoje medijske priče osmišljavao je styling i dizajnirao odjeću za novinarku i voditeljicu Ines Preindl, a nakon toga nastavlja suradnje s javnim osobama kako iz Tv tako i iz glazbenog života među kojima se nalaze Anđa Marić, Lana Klingor, Renata Sopek, Paola Valić i voditeljice raznih emisija. Svoj prvi uspjeh stvara na završnoj školskoj reviji za koju je napravio mini kolekciju na temu srednjeg vijeka, a jedan od modela prikazan je naredne godine u sklopu Etno revije u Vinkovcima što je rezultiralo osvojenim prvim mjestom. Radio je na glazbenim projektima u Sloveniji, sudjelovao na zagrebačkom *Fashion Weeku* nekoliko puta te na osječkom *Fashion Incubatoru*. Osim u domovini, oduševljava scenu i u inozemstvu kroz revije u Budimpešti i Londonu. Njegove su kreacije urbane i ultra moderne prepoznatljivog dizajna s jednostavnim funkcionalnim krojevima nastalim kombinacijom različitih tipova tkanina, uzoraka i boja s upečatljivim i unikatnim detaljima od kojih se nerijetko izdvajaju motivi stripa.



Slika 45. Kreacije Zorana Aragovića



Slika 46. Kreacija Zorana Aragovića

Najveći izazov u kreiranju mu stvara tanka granica između kreativnosti, avangardnosti i komercijale, te činjenica da dizajn mora uvijek biti nov, svjež i drugačiji ali u isto vrijeme primijećen, tražen i prodajan. Osim što eksperimentira s tkaninom, okušao se i u izrade haljine od folije. Bila je to suradnja s *Anamaria company* na poziv tvrtke *Tectus* iz koje je proizašla šivana realizacija haljine u flamenco stilu, a Aragović je time izašao iz svoje sigurne zone i iskušao se u nečem drugačijem što je imalo pozitivan utjecaj na njegovu karijeru. Osim modnih kreacija, izrađuje torbe, remenje, narukvice i druge razne modne dodatke koji uvelike upotpunjuju njegove kolekcije. Modna teatralnost Johna Galliana zauzela je prvo mjesto među svjetskim uzorima Aragovića, a japanski dizajneri i njihov pristup konstrukciji također imaju utjecaj na njegov rad. Brand BiteMyStyle vrvi od točkastih uzoraka, šljokica, pruga, izražajnih boja i raznih vrsta tkanina pa ne čudi što u ovim kreacijama često nailazimo na stripovske motive i uzorke nošene od strane osoba s naglašenom osobnošću ili onih koji vole eksperimentirati s modom i istovremeno biti zamijećene poput Elle Dvornik. Žarke boje crvene, žute i plave te geometrijski printevi glavne su karakteristike strip kolekcije ovog branda koja je ispunjena već prepoznatljivim korzet haljinama, pencil suknjama i crop topovima s kombinacijom nakita od pleksiglasa osmišljenog u suradnji s *Lolinom kućnom manufakturom* koji je također inspiriran stripom.



Slika 47. Kreacije Zorana Aragovića

Slika 48. Kreacije Zorana Aragovića

### 3. EKSPERIMENTALNI DIO

U svom diplomskom radu koristila sam se *shibori* metodom slaganja tkanine i bojanja te *sashiko* tehnikom ukrasnog vezenja tekstila.

#### 3.1. Kreativni proces

##### 3.1.1. Koncept

Glavna inspiracija za izradu ove kolekcije, kao i sama tema diplomskog rada je strip. Gledajući filmove o stripskim junacima u meni se pobudila želja da naučim više o njihovoj izvornoj povijesti, te me tako zaintrigirao strip kao vrsta zabave, ali i kao deveta umjetnost. Ono što je posebno privuklo moju pažnju bio je motiv balončića koji je u stripu neizbježan, a fleksibilnost njegovog oblika u kombinaciji sa grafičkim elementima koji se nalaze u njegovoj unutrašnjosti upravo su ono što je prevladalo u tome da ova kolekcija tekstilnih predmeta zaživi i u realizaciji. U potrazi za savršenim uzorkom koji bi se uklopio kao pozadina u cijelu ovu kolekciju nailazim na *shibori* koji me još prije oduševio svojim uzorcima i zanimljivim načinima obrade tekstila, te *sashiko* kao jedna smirujuća tehnika koja tvori zamišljene sitne detalje u realizaciji.

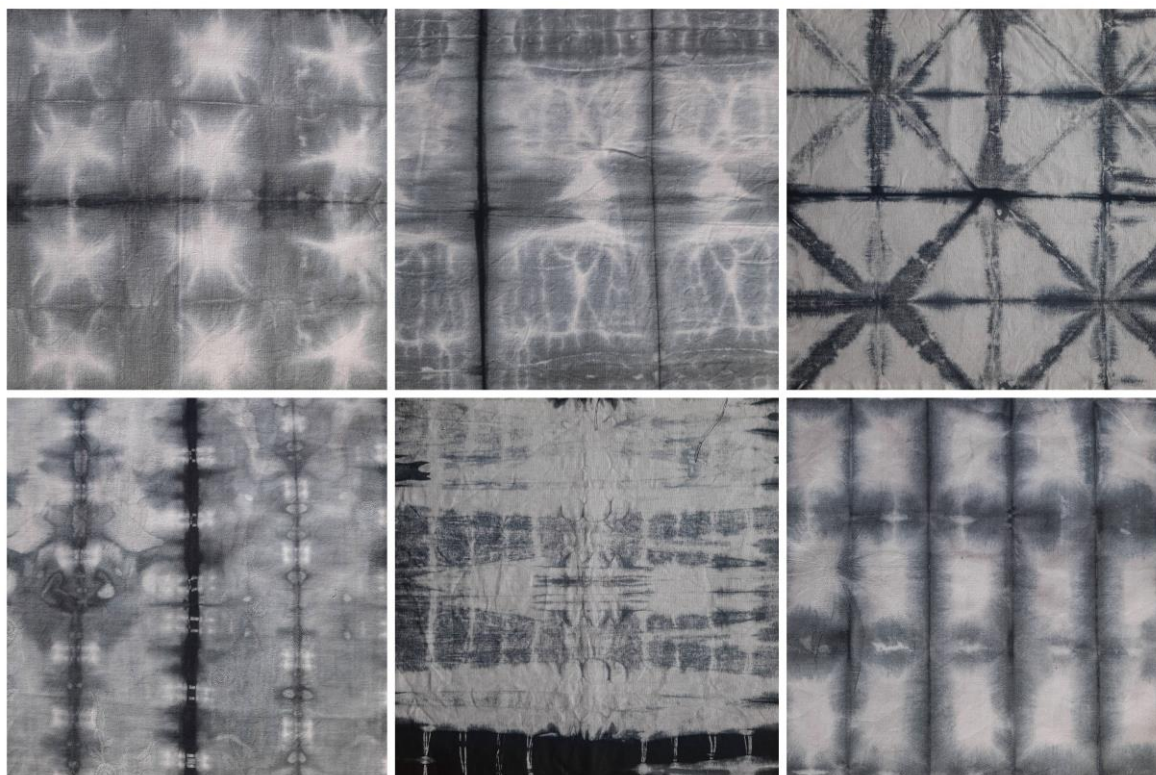
##### 3.1.2. Prikupljanje otpadnih materijala

Nagomilavanje tekstilnog otpada u sve većim količinama navelo me da većinu svojih kolekcija, tako i ovu, izrađujem od odbačenih materijala. Dolaskom brze mode, sve jeftinijih tekstilnih predmeta i padom kvalitete istih, u svakom domaćinstvu javlja se tekstilni otpad. On najčešće dolazi u obliku odbačenih krpa, posteljine i odjeće. Kako sam u ovoj kolekciji zamislila *shibori* tehniku koristiti na bijeloj tkanini započela sam sakupljanje starih odbačenih posteljina, jastučnica, presvlaka i stolnjaka.



### 3.1.3. *Shibori* realizacija

Nakon prikupljenih tkanina usljedilo je eksperimentiranje *shibori* tehnikom gdje sam isprobala sve metode. Koristila sam se umjetnim bojom crne boje kojeg sam stavila u kipuću vodu prokuhanu u loncu. Stalnim mješanjem primjetila sam upijanje boje, a kroz tridesetak minuta tkanina je već poprimila željeni izgled. Tako obojanu tkaninu isprala sam hladnom vodom pritom raširivajući je kako bi se pravilno isprala. Već tad sam primjetila dobivene uzorke koji su bili mokri i tamniji te su se pokazali u pravom svjetlu nakon što su se osušili. Dobila sam oštrije crne uzorke sa sivim mekim rubovima. Postupak sam ponovila još jednom, ali sam tkaninu bolje stegnula i držala duže od trideset minuta u loncu kako bi dobila veći kontrast između obojenog i neobojenog djela tkanine.

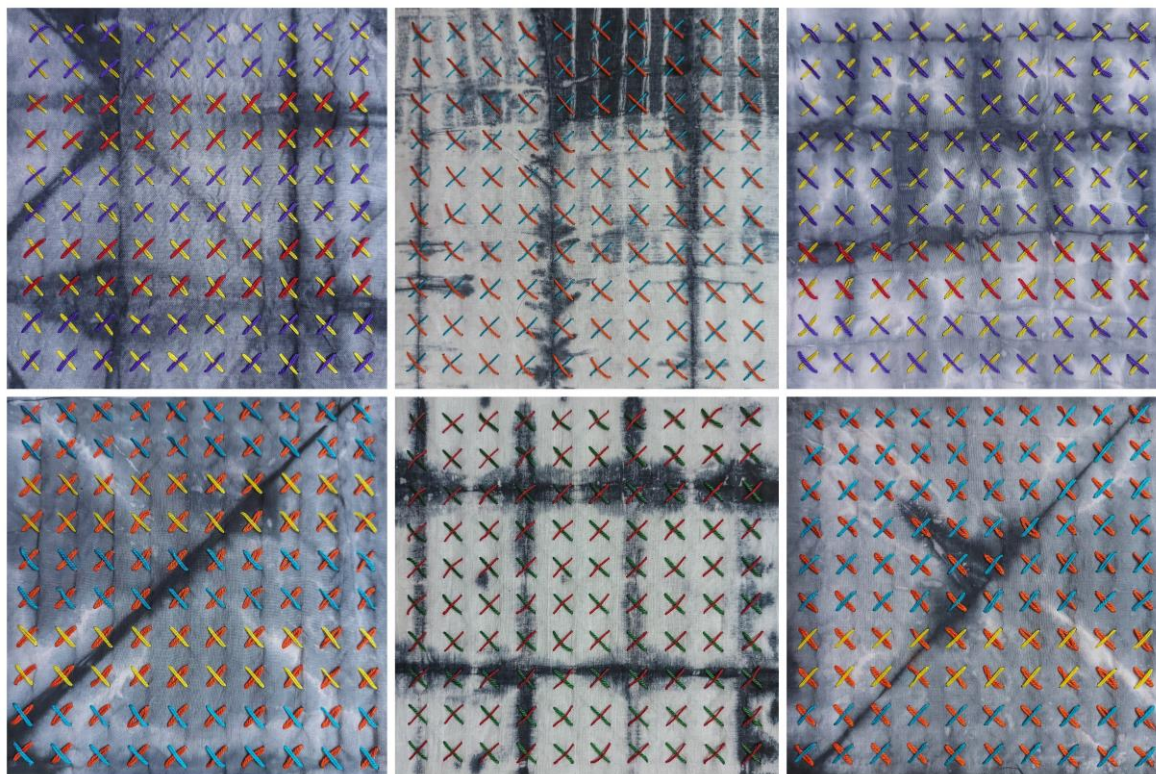


Slika 49. Dobiveni *shibori* uzorci



### 3.1.4. *Sashiko* realizacija

Nakon dobivenih uzoraka došao je red na *sashiko* tehniku koju sam ispočetka tradicionalno vezla po pravilima, a nakon određenog vremena sam se slobodno poigrala i eksperimentirala njenim mogućnostima. U većini radova pridržavala sam se komplementarnog kontrasta, te se tako u radovima mogu istaknuti kombinacije žuto ljubičastih, crveno zelenih i plavo narančastih konaca.



Slika 50. Dobiveni *sashiko* uzorci

### 3.1.5. Kroj

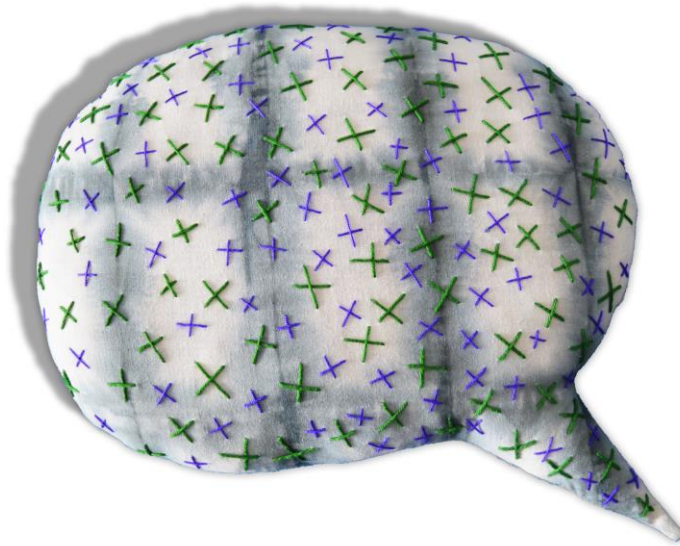
Kako sam tkanine bojadisala većinom u pravokutnim oblicima svaki kroj sam zasebno nacrtala na naličju tkanine ili nacrtala na kartonu i potom izrezala kako bi pomoću tog kroja dobila više istih realiziranih predmeta. Poigravala sam se veličinom i oblicima stripovskih balončića.

### 3.1.6. Poliestersko punjenje

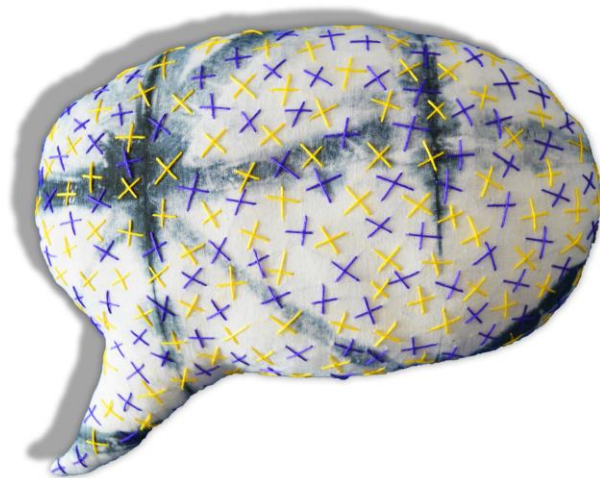
Obzirom na to da se nisam pridržavala tipičnih krojeva jastučnica svoje sam tekstilne predmete punila poliesterskim punjenjem u kombinaciji otpadnih ostataka koji su nastali kao višak prilikom stvaranja pravokutnih oblika u oblik balončića.

### 3.1.7. Realizacija tekstilnih predmeta

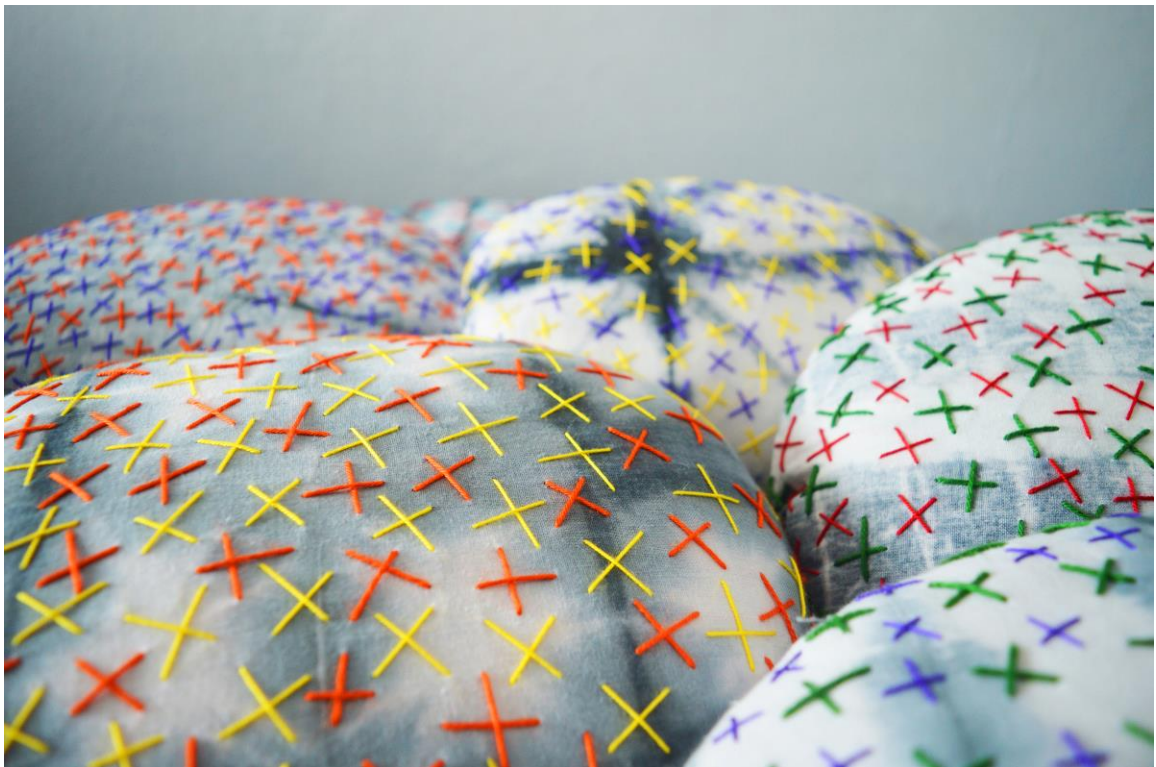
Prilikom realizacije tekstilnih predmeta na prethodno obojene materijele *shibori* tehnikom vezla sam *sashiko* na razne načine da bi na jastučićima u obliku stripovskih balončića dobila efektiniji uzorak.



Slika 51. Tekstilni predmet 1.



Slika 52. Tekstilni predmet 2.



Slika 53. Detalji realiziranih tekstilnih predmeta





Slika 54. Detalji realiziranih tekstilnih predmeta



Slika 55. Detalji realiziranih tekstilnih predmeta

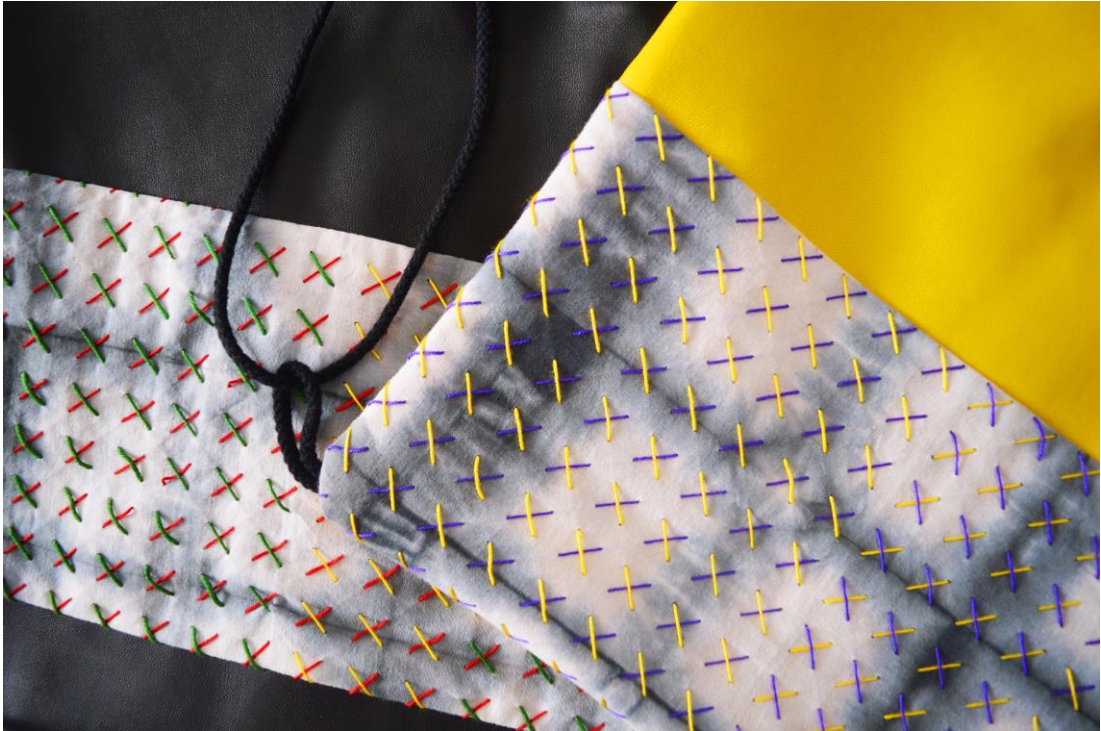
### 3.1.8. Mogućnost primjene

Tijekom izrade tekstilnih uzoraka utvrđeno je da korištena bojila nisu pogodna za svakodnevnu uporabu zbog njihovog ispiranja iako se ispiranje boje ne događa odmah nakon prvog pranja nego postepeno. Dobivene tekstilne uzorke moguće je primjeniti kao detalje na odjevnim predmetima i modnim dodacima, te kao tekstilne slike. Da bi primjena uzoraka bila dugotrajnija, te da bi se uzorci mogli koristiti i na netekstilnim proizvodima potrebno ih je prebaciti u digitalni oblik.

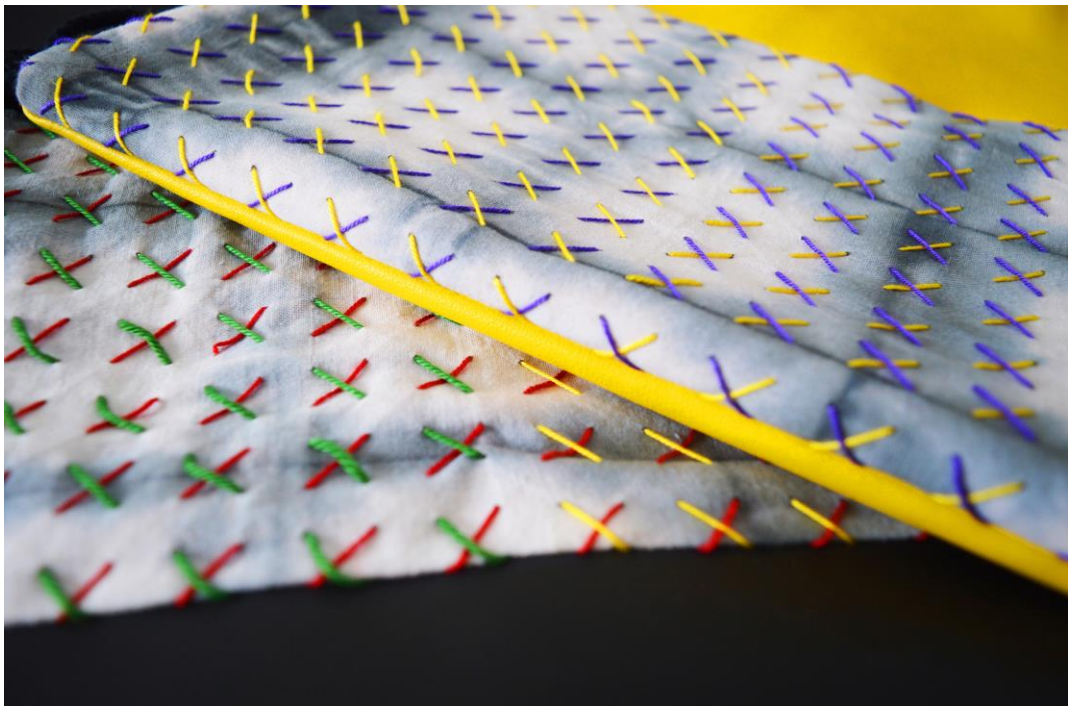


Slika 56. Realizirani ruksaci kao prikaz moguće primjene dobivenog tekstilnog uzorka

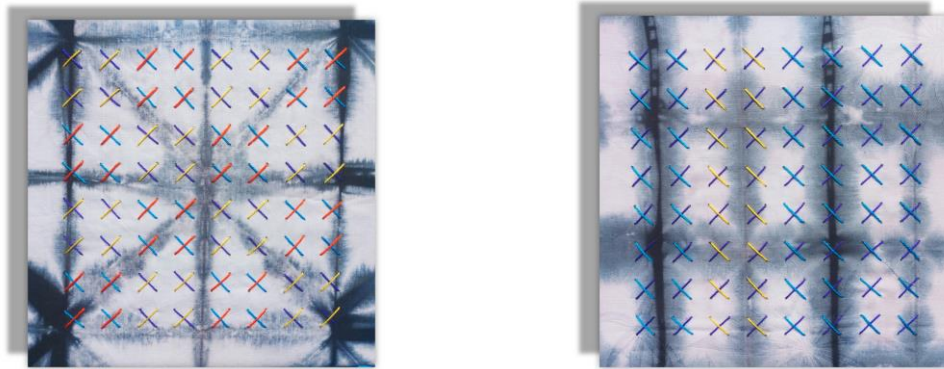




Slika 57. Detalji ruksaka



Slika 58. Detalji ruksaka



Slika 59. Realizirane tekstilne slike kao prikaz moguće primjene



Slika 60. Prikaz tekstilnih slika u interijeru pomoću programa *Adobe Photoshop*

#### 4. ZAKLJUČAK

Sa željom da naučim više o stripu kao oblikovno komunikacijskom mediju kupila sam dvije knjige *Strip, deveta umjetnost* Ranka Munitića i *Svjetska povijest stripa od 1968. do danas* Dana Mazura i Alexandra Dannera. Čitajući ih otkrivam potpuno novi pogled na termin *strip* zahvaljujući hrvatskom kritičaru, povjesničaru i teoretičaru Munitiću, te prolazim kroz kroniku stripa diljem svijeta uz pomoć samih autora stripa i učitelja Mazura i Dannera. Strip je uvelike zadobio moju pažnju te sam odlučila povezati ga s tekstilnom umjetnošću i tako ostvariti neke ideje koje su mi čitavo vrijeme prolazile glavom prilikom istraživanja. Istraživala sam istovremeno japanske tradiciionalne tehnike *shibori* i *sashiko* i došla do zaključka da svaka tehnika, da bi bila dobro i kvalitetno izvedena, zahtjeva praksu i određeno znanje te svaka tehnika i umjetnost, u ovom slučaju strip, zahtjevaju istraživanje od samih početaka i samog nastanka pa do današnjeg modernog doba kako bi ju bolje razumijeli i više cjenili, a potom i prakticirali. Kombiniranjem korištenih tehnika s inspiracijom stripa može se dobiti zanimljiv spoj i jedna posebna umjetničko dizajnerska priča. U današnjem ubrzanom načinu života vraća se vrijednost ručnog rada i u prvi plan dolaze višeslojno tretirane ručne tehnike. One imaju određenu vrijednost i cijenu na tržištu kao i ciljanu skupinu koja bi u svijetu masovne proizvodnje nekvalitetnih proizvoda izdvojila veći iznos za kvalitetan, ručni i inovativni proizvod.

## 5. LITERATURA

Gunner, J.: *Shibori; Shibori For Textile Artists*, Batsford, 2007, New York

Clay, J.: *Sashiko; 20 projects using traditional Japanese stitching*, GMC Publications Ltd, 2019, United Kingdom

Mazur, D., Danner, A.: *Svjetska povijest stripa od 1968. do danas*, Sandorf, 2020., Zagreb

Munitić, R.: *Strip, deveta umjetnost*, Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa ART 9, 2010, Zagreb

<https://thisbluebird.com/blogs/thisbluebird/the-shibori-series-shibori-in-modern-fashion>

<https://www.janicegunner.co.uk/textile-art-cards>

<https://www.janicegunner.co.uk/little-pieces-of-africa-quilt-art>

<https://japantextiles.co.uk/JaniceGunner.html>

<https://www.ju-nna.com/about>

<https://www.contemporaryfashionpractices.com/curated-space-2020/jun-nakamura>

<https://edgexpo.com/2019/03/07/preserving-the-art-of-shibori-edge-talks-to-jun-nakamura/>

<https://www.festivalofjapan.co.uk/product/sashiko-by-jill-clay>

[https://hr.wikipedia.org/wiki/Andrija\\_Maurovi%C4%87](https://hr.wikipedia.org/wiki/Andrija_Maurovi%C4%87)

[http://fiberartgallery.altervista.org/junko-oki/?doing\\_wp\\_cron=1617309108.5960559844970703125000](http://fiberartgallery.altervista.org/junko-oki/?doing_wp_cron=1617309108.5960559844970703125000)

<https://www.vogue.in/content/fashion-designers-inspired-by-comic-books-superheroes>

<https://www.metmuseum.org/press/exhibitions/2008/metropolitan-museums-costume-institute-salutes-power-of-superheroes-imagery-in-fashion>

<https://www.handsonworkshop.com.au/blogs/news/junko-oki-textile-artist>

<https://wwd.com/runway/spring-ready-to-wear-2018/milan/prada/review/>



<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-couture/iris-van-herpen>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2018-ready-to-wear/prada>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/tsumori-chisato>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2013-ready-to-wear/tom-ford>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/balenciaga>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-ready-to-wear/jeremy-scott>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/gareth-pugh>

<https://m.vecernji.hr/lifestyle/bitemystyle-moda-uz-strip-zarke-boje-crvene-zute-i-plave-te-geometrijski-printevi-1009638/galerija-141777?page=5>

<https://www.vogue.in/content/fashion-designers-inspired-by-comic-books-superheroes>

<https://www.gloria.hr/gl/moda/novosti/kampanja-za-novu-bitemystyle-kolekciju-zorana-aragovica-priziva-pozitivnu-energiju-80-ih-10329526>

<https://www.fashion.hr/sa-modnih-pista/mladi-dizajneri/zoran-aragovic-28819.aspx>

<https://www.cromoda.com/zoran-aragovic-bitemystyle>

<https://m.vecernji.hr/lifestyle/bitemystyle-moda-uz-strip-zarke-boje-crvene-zute-i-plave-te-geometrijski-printevi-1009638/galerija-141777?page=1>

<https://m.vecernji.hr/lifestyle/bitemystyle-moda-uz-strip-zarke-boje-crvene-zute-i-plave-te-geometrijski-printevi-1009638>