

Retrofuturizam prikazan kroz strip i modnu ilustraciju

Lenarčić, Doris

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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:201:145656>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-13**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU, TEKSTILNO- TEHNOLOŠKI FAKULTET

Zavod za dizajn tekstila i odjeće

ZAVRŠNI RAD

RETROFUTURIZAM PRIKAZAN KROZ STRIP I MODNU ILUSTRACIJU

Mentor:

ak.slik. Paulina Jazvić, izv.prof.art

Student:

Doris Lenarčić 11462/TMD

ZAGREB, KOLOVOZ 2023.

UNIVERSITY OF ZAGREB FACULTY OF TEXTILE TECHNOLOGY

Department of Textile and Fashion Design

FINAL THESIS

RETROFUTURISM PRESENTED THROUGH COMICS AND FASHION
ILLUSTRATION

Advisor:

Assoc. Prof. Art. Paulina Jazvić

academic painter

Student:

Doris Lenarčič

11462/TMD

ZAGREB, AUGUST, 2023

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA

Sveučilište u Zagrebu

Tekstilno- tehnološki fakultet

Studij: Tekstilni I modni dizajn

Modul: Modni dizajn

Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Završni rad

POGLED U BUDUĆNOST IZ PROŠLOSTI

Doris Lenarčić

Broj stranica: 39

Broj slika: 24

Broj likovnih ostvarenja: 21

Broj literaturnih izvora: 9

Mentor: ak.slik. paulina Jazvić, izv. prof. art.

Članovi povjerenstva:

1. doc.art. Ivana Mrčela

2. izv.prof.art. Paulina Jazvić

3. izv. prof. Blaženka Brlobašić Sejatović

4. doc.art. Marin Sovar

Datum predaje rada: 26.8.2024.

Datum obrane: 2.9.2024.

SAŽETAK

U 60-im godinama prošlog stoljeća smo se susreli sa jednim kratkim fenomenom koji se uvukao u sve sfere umjestnosti toga doba, te se i dalje može uočiti. Danas ga nazivamo Retrofuturizam, iako za ljude tada to je bio samo futurizam. Kada je čovjek prvi puta stao na Mjesec te izrekao poznate nam riječi : „*Malen korak za čovjeka, a velik za čovječanstvo*“ ,bio je posve u pravu! Posebno u umjetnosti, "svemirska ludnica" zaludila je scenografe, redatelje, modne dizajnere, ilustratore, redatelje, crtače stripova,dizajnere interijera itd. Kroz svoj završni rad sam provukla retrofuturizam kroz strip, modnu ilustraciju i interijer, te je nit vodilja bila "ući u glavu" ilustratora koji bi hipotetski živio kroz upravo to doba.

Ključne riječi: retrofuturizam, strip, umjetnost, fenomen

ABSTRACT

In the 60s of the the last century, we encountered a short phenomenon that crept into all spheres of art of that era, and we can still see it today. Today we call it retrofuturism, although for people back then it was just futurism. When man stood on the moon for the first time and uttered the familiar words: "One small step for a man, one giant lead for mankind", he was absolutely right! Especially in art, the "space craze" influenced set designers, film directors, fashion designers, illustrators, comic book artists, interior designers, etc. Through my final work, I drew retrofuturism through comics, fashion illustration and interior, and the guiding thread was to "get into the head" of an illustrator who would hypothetically live through that era.

Keywords : retrofuturism, comics, art, phenomenon

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. RETROFUTURIZAM.....	2
2.1 KARAKTERISTIKE.....	3
3. SPACE-AGE.....	4
4. ARHITEKTURA I INTERIJER.....	5
5. MODA.....	8
6. STRIP.....	11
6.1 SCI-FI STRIPOVI.....	13
7. PRAKTIČNI DIO	
7.1. VIZUALNI PRIKAZ/ MODNE ILUSTRACIJE.....	14
7.2. MJERE ZA KONSTRUKCIJU TEMELJNOG KROJA MAJICE.....	36
7.3 TEHNIČKI CRTEŽ I OPIS MAJICE.....	37
7.4. TEMELJNI KROJEVI.....	38
7.5. MODELIRANJE ODJEVNOG PREDMETA TE ŠAVNI DODATCI.....	39
8. ZAKLJUČAK.....	42
9. LITERATURA.....	43
10. POPIS SLIKA.....	44

1. UVOD

Retrofuturizam je naziv za sub-estetiku koja je najpoznatija ilustratorima, crtačima stripova i redateljima. Iako su ljudi oduvijek bili znatiželjni što skriva svemir, najveći zamah takozvanog "svemirskog ludila" dogodio se 60-ih godina prošlog stoljeća nakon što je čovjek prvi puta stao na Mjesec. Upravo je taj događaj imao velik utjecaj na umjetnike u različitim sferama, kao što je kinematografija, scenografija, modni dizajn, stripovi, animirani crtici i tako dalje. Iako su ljudi taj stil tada zvali futurizmom, danas se taj stil naziva retrofuturizam, prvenstveno zato što se nije mijenjao, reklo bi se da je retrofuturizam savršen balans između "vintagea" i futurizma, te je upravo zato interesantan.

Kroz svoj sam se završni rad bavila upravo tim sferama, te je ideja bila prikazati retrofuturistički stil kroz strip, likovi na ilustracijama nose odjeću koja je ili direktno inspirirana prema stvarnim dizajnima (koji su prikazani na poglavlju "MODA") ili koji su inspirirani nekim "pravilima" retrofuturizma prema objašnjenju ideje retrofuturizma. Ideja je bila postaviti likove u interijere i prostore u kakvima bih ih sam ilustrator zamislio 1960-ih. S obzirom na "manjak" tehnologije u istom dobu, svi stripovi su bili ručno crtani te potom tiskani, upravo zato sam se i sama odlučila za izradu radova klasičnim, umjesto digitalnim tehnikama. Sve ilustracije su ručno nacrtane, te tehnike koje su korištene za izvedbu su :flomasteri, akvarel, olovka, drvene bojice i rapidografi.

U nastavku rada se baziram na objašnjenje različitih umjetnosti koje su na neki način sudjelovale ili se međusobno inspirirale u to vrijeme, pa tako prikazujem samu inspiraciju u početku, zatim modu, interijer, arhitekturu i strip na samome kraju.

2.RETROFUTURIZAM

Retro-futurizam je pokret u kreativnim umjetnostima koji pokazuje utjecaj prikaza budućnosti proizvedenih u ranijem razdoblju. Ako se futurizam ponekad naziva "znanošću" usmjerenom na predviđanje onoga što će se dogoditi, retrofuturizam je sjećanje na to predviđanje. Karakteriziran spojem staromodnih "retro stilova" s futurističkom tehnologijom. Retrofuturizam istražuje teme na granicama između prošlosti i budućnosti, te između otuđujućih i osnažujućih učinaka tehnologije. Retro-futurizam je također prilično širok pojam koji se može odnositi na bilo koju futurističku estetiku koja više nije u skladu s trenutačnim općim očekivanjima društva o budućnosti. Stoga je retro-futurizam podijeljen u nekoliko žanrova prema eri tehnologije na kojoj su se temeljili. Primarni su Steampunk, Dieselpunk, Atompunk, Raygun Gothic i Cyberpunk, a možda čak i Y2K Futurism. No u ovom završnom radu se specifično baziramo na Space-age retrofuturizam, iz kojeg je sam naziv i nastao, te kompletna niša istoga.

Retrofuturizam ima vizualne elemente slične vintageu - starije umjetnine i fotografije koje su pokušavale predvidjeti budućnost. Teme prostora, robota i minimalizma česte su teme ove estetike. Retrofuturizam je proizvod umjetnika koji pokušavaju vizualizirati budućnost s gledišta nefuturističkog stoljeća.



Slika 1- naslovnica novele Uma Espia Em Orbita
 napisao Lou Carrigan

2.1. KARAKTERISTIKE

Kao i svaka niša u umjetnosti, postoje neke karakteristike i indikatori koji razlikuju retro-futurizam od nekih sličnih sub-estetika koje smo naveli u prvom dijelu.

Retrofuturizam ima vizualne elemente slične vintageu - starije umjetnine i fotografije koje su pokušavale predvidjeti budućnost. Teme prostora, robota i minimalizma česte su teme ove estetike. Retrofuturizam je proizvod umjetnika koji pokušavaju vizualizirati budućnost s gledišta nefuturističkog stoljeća. S obzirom na vrijeme koje prikazuje, a ovdje se radi o 60-im godinama prošlog stoljeća, prati i paletu boja koje su tada bile popularne, odnosno moderne. Kao što znamo 1960-e i 70-e raspoznajemo po jarkim bojama i vrlo strukturiranim objektima, koji nalikuju na geometrijske oblike što kod odjeće, što kod interijera.

Karakteristike koje se pojavljuju u posterima, stripovima i bilokakvim medijima inspiriranim retrofuturizmom su:

Svemir (posebno planeti i mjeseci)

Roboti, vanzemljci, androidi i kiborzi

Futuristička stara tehnologija (npr. sjajni i nezemaljski telefonski operateri)



Leteća vozila
(automobili,
skateboardi, bicikli itd.)

Svemirski brodovi

Oružje koje koristi
svjetlo/lasere (zračne
puške, laserske puške,
svjetlosne sablje)

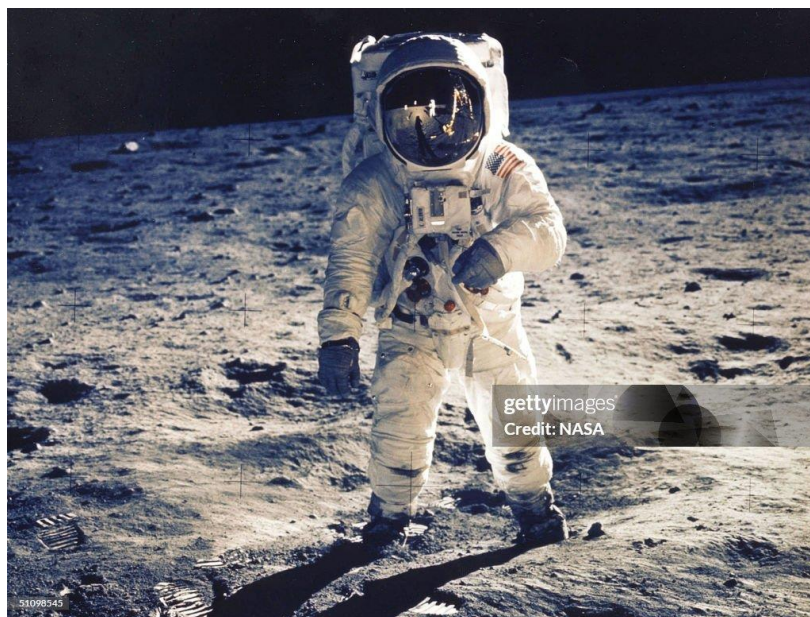
Gotovo nadrealistička
arhitektura

Slika 2- originalni rad Dr.
Robert T. McCall *What
lies beyond?*

3. SPACE-AGE

Retrofuturizam, specifičnije, niša s kojom se ovdje bavimo, je inspirirana dešavanjima koja su se događala iza kulisa u društvu. Kasnih 1950-ih i ranih 1960-ih godina, Sjedinjene Američke Države bile su uključene u Hladni rat, geopolitičko rivalstvo sa Sovjetskim Savezom. 4. listopada 1957. Sovjetski Savez lansirao je Sputnik 1, prvi umjetni satelit. Ovaj iznenađujući uspjeh potaknuo je strahove i maštu diljem svijeta. Pokazalo je da je Sovjetski Savez imao sposobnost isporučiti nuklearno oružje na međukontinentalne udaljenosti i dovelo u pitanje američke tvrdnje o vojnoj, ekonomskoj i tehnološkoj nadmoći. To je ubrzalo Sputnikovu krizu i pokrenulo *Svemirsku utrku* (space race) da se dokaže koja će supersila postići superiorne sposobnosti svemirskih letova. Predsjednik Dwight D. Eisenhower odgovorio je na izazov Sputnika stvaranjem National Aeronautics and Space Administration (NASA) i pokretanjem Projekta Mercury koji je imao za cilj lansiranje čovjeka u Zemljinu orbitu. Ali 12. travnja 1961. sovjetski kozmonaut Yuriy Gagarin postao je prva osoba u svemiru i prvi koji je kružio oko Zemlje. Gotovo mjesec dana kasnije, 5. svibnja 1961., Alan Shepard postao je prvi Amerikanac u svemiru, završivši 15-minutno suborbitalno putovanje. Nakon što je izvučen iz Atlantskog oceana, primio je telefonski poziv s čestitkom od Eisenhowerovog nasljednika, Johna F. Kennedyja.

Space-age je razdoblje koje karakteriziraju promjene u naglasku na pojedina područja istraživanja i primjene svemira. U početku su Sjedinjene Američke Države i Sovjetski Savez uložili ogromne količine resursa u obaranje rekorda i bili prvi koji su postigli prekretnice u istraživanju s posadom i bez posade. Sjedinjene Američke Države osnovale su Nacionalnu aeronautičku i svemirsku upravu (NASA), a SSSR je uspostavio Kosmičeskaya programma SSSR kako bi ispunio te ciljeve. Ovo razdoblje natjecanja ustupilo je mjesto suradnji između tih nacija i naglasku na znanstvenom istraživanju i komercijalnoj primjeni svemirske tehnologije.



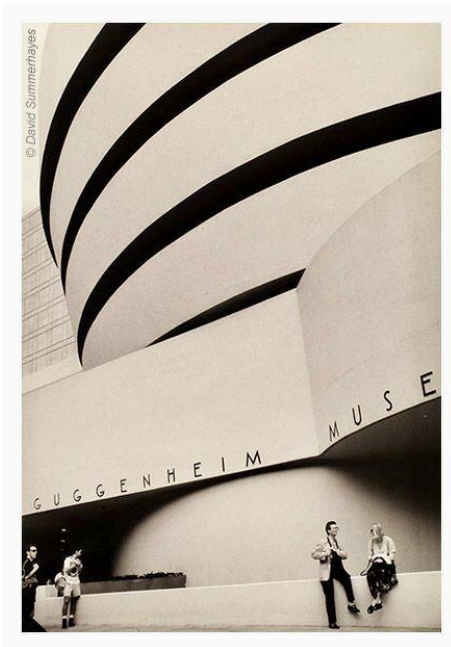
Space-age je razdoblje koje obuhvaća aktivnosti vezane uz svemirsku utrku, istraživanje svemira, svemirsku tehnologiju i kulturni razvoj pod utjecajem tih događaja, počevši od lansiranja Sputnika 1 4. listopada 1957. i nastavlajući se tako predstavljati.

Slika 3- Astronaut Edwin E. Aldrin Jr., Lunar Module Pilot, fotografiran kako šeta blizu letjelice

4. ARHITEKTURA I INTERIJER

Ono što često povezujemo sa stilom retrofuturizma jest arhitektura, koja je nadnaravna i posve maštovita. Upravo ono što opisuje retrofuturizam kao takav je zamišljanje budućnosti u krajnostima realnosti, ideje koje "će nam jednog dana biti moguće". Osim vanjskog izgleda građevina, interijer istih igra veliku ulogu. 1970-ih godina pojavili su se neki novi stilovi koji su nam i danas poznati, a tada su bili velika inspiracija za ilustratore, crtače stripova, redatelje i slično.

Frank Lloyd Wright bio je američki arhitekt, dizajner, pisac i pedagog. Dizajnirao je više od 1000 građevina tijekom kreativnog razdoblja od 70 godina. Wright je igrao ključnu ulogu u arhitektonskim pokretima dvadesetog stoljeća, utječući na arhitekta diljem svijeta svojim radovima i mentorirajući stotine učenika u svojoj stipendiji Taliesin. Wright je vjerovao u projektiranje u skladu s čovječanstvom i okolišem, filozofiju koju je nazvao organskom arhitekturom. Ta je filozofija prikazana u Fallingwateru (1935.), koji je nazvan "najboljim djelom američke arhitekture svih vremena". Dizajnirao je originalne i inovativne urede, crkve, škole, nebodere, hotele, muzeje i druge komercijalne projekte. Elementi interijera koje je dizajnirao Wright (uključujući prozore s olovnim staklom, podove, namještaj pa čak i posuđe) integrirani su u te strukture. Napisao je nekoliko knjiga i brojne članke te je bio popularan predavač u Sjedinjenim Američkim Državama i Europi. Wrighta je 1991. godine Američki institut arhitekata proglasio "najvećim američkim arhitektom svih vremena". Godine 2019. izbor njegovih radova uvršten je na popis svjetske baštine kao Arhitektura 20. stoljeća Franka Lloyda Wrighta. Proučavajući neke od njegovih radova, možemo vidjeti koliki utjecaj je imao na ilustratore te na arhitekturu i interijere unutar *sci-fi* stripova.



Slika 4- Guggenheim museum, projektirao F.L. Wright (lijevo)



Slika 5- SC Johnson Wax company headquarters (desno)

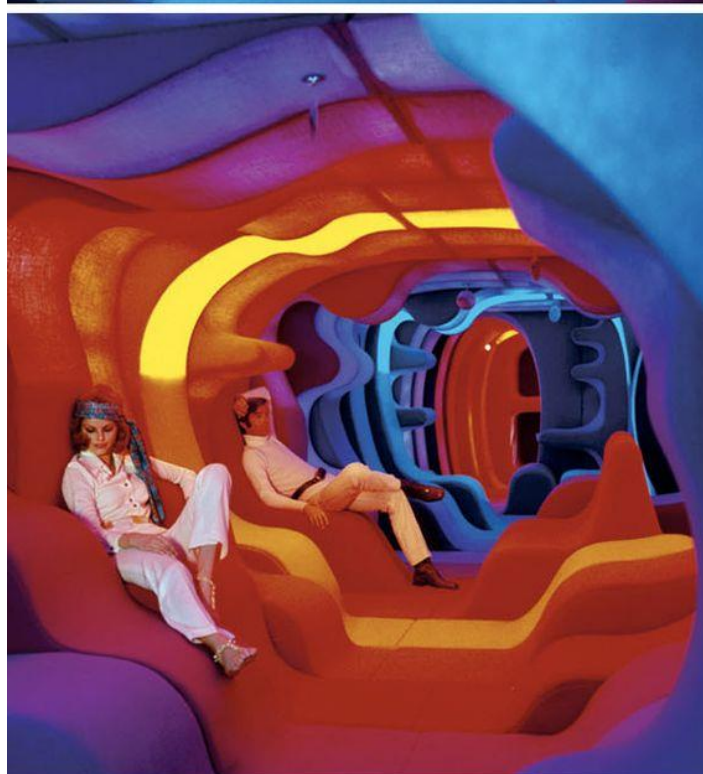
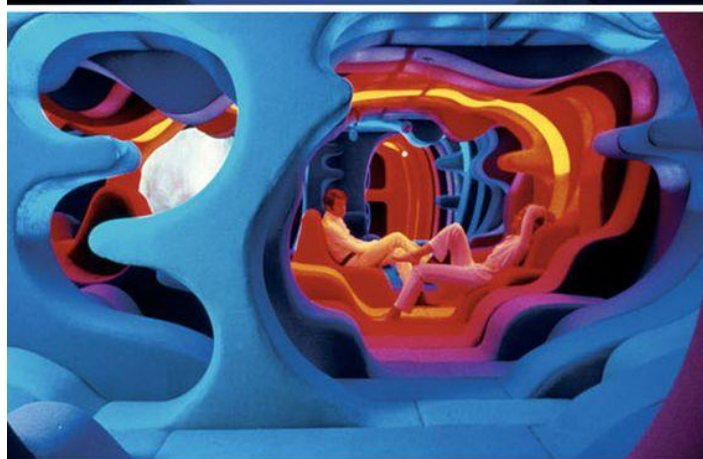
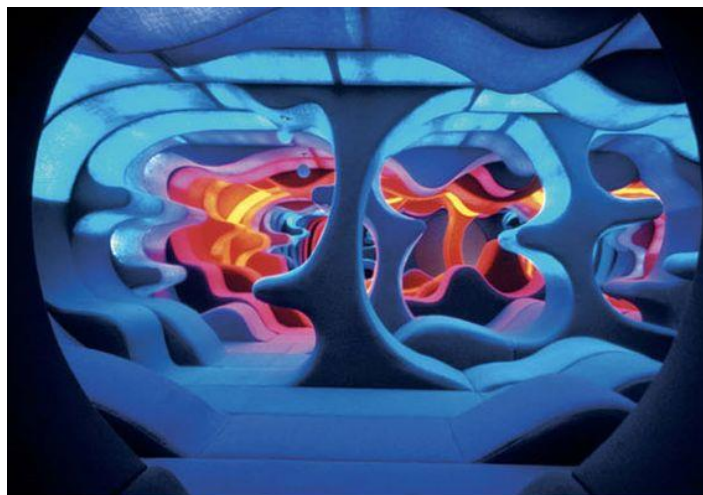
Verner Panton danski arhitekt i dizajner je druga vrlo važna osoba koju je potrebno spomenuti kada pričamo o retrofuturizmu. Naime Verner Panton ubraja se među najistaknutije i najinovativnije dizajnere koji su djelovali u drugoj polovici 20. stoljeća. Tijekom svoje duge karijere stvorio je opsežan i višestruk opus u kojem se očituje njegova sklonost pretežno hrabrim bojama i vješto poigravanje osnovnim geometrijskim oblicima i figurama.

Namještaj je bio u središtu kreativnog stvaralaštva Vernera Pantona – kao što su kulturna stolica Cone i stolica Panton razvijena zajedno s Vitrom, koja je jedna od njegovih najpoznatijih kreacija. Osim toga, Verner Panton dizajnirao je brojne svjetiljke i tekstil. Interijeri koje je dizajnirao, u kojima je spojio elemente iz svih područja svog rada u svojevrsnu sintezu umjetnosti, kreativni su vrhunac njegova opusa. Istaknuti primjeri u ovom kontekstu uključuju izdavačku kuću Spiegel u Hamburgu (1968.), izložbe Visiona u Kölnu (1968. i 1970.) proizvedene za kemijski koncern Bayer i restoran Varna blizu Aarhusa (1971.). Neka od najpoznatijih djela Vernera Pantona, poput stolice Panton i svjetiljke Panthella, u proizvodnji su bez prekida desetljećima ili su se vratila u proizvodnju posljednjih godina.



Slika 6- Verner Panton interijeri

slika 7- VISIONA II- Verner Panton



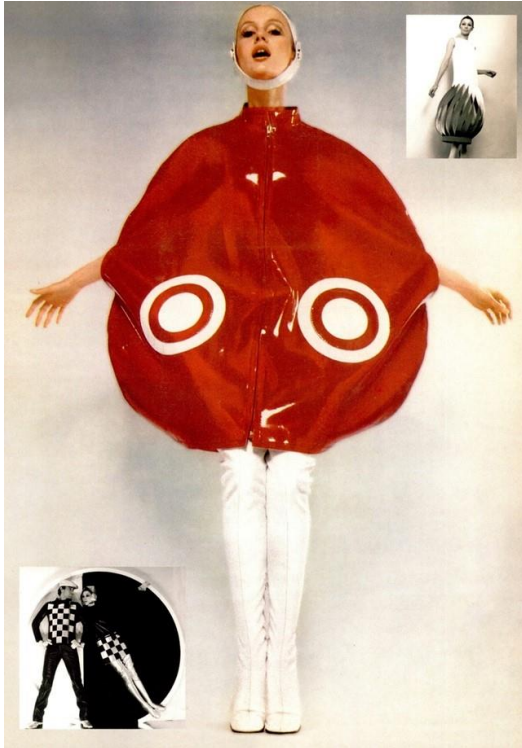
5. MODA

Kao u svim sferama, tako i u modi, *svemirska groznica* utjecala je i na tadašnje dizajnere. Šezdesete godine prošlog stoljeća bile su vrijeme inovacija i istraživanja. Dok je znanost krenula u svemir s nizom misija koje su kulminirale 1969., kad je Apollo 11 dotaknuo tlo na Mjesecu, moda je predviđala široku kozmičku budućnost, eksperimentirajući s novim tehnologijama i tkaninama te uvodeći uniseks siluete. Predviđajući žensku modu 2000. godine, dizajneri 'svemirskog doba' Pierre Cardin, André Courrèges, Paco Rabanne i Rudi Gernreich dizajnirali su elegantne siluete neutralnih boja od plastičnih materijala, opremljene čizmama od vinila, kacigama i plastičnim naočalama. Iako suvremena povijest pokazuje da njihova predviđanja možda i nisu bila toliko točna, njihove su kreacije utjecale na modu u narednim desetljećima. Upravo njihovi dizajni su utjecali na ostale sfere umjetnosti, specifično na crtane filmove, stripove, kostimografiju za filmove i grafički dizajn. Njihov je rad okarakterizirao stil likova unutar radova, pa je pomoću mode lako identificirati da se radi upravo o retrofuturizmu i dobu kada je čovjek stao na mjesec, Retrofuturistička moda uključuje jednostavnu odjeću koja uključuje futurističku tehnologiju odnosno izume. Tako možemo primjetiti jednobojnu/dvobojnu odjeću, geometrijske oblike i geometrijsku odjeću koja izgleda avangardno, holografski dizajn, sjajnu odjeću (od lateksa, staniola itd.), nezgrapnu, predimenzioniranu robotsku odjeću, svjetleće dodatke, LED/tehnološke vizire te naravno, neizostavna odijela za astronaute.

Pierre Cardin- Godine 1963. kolekcija 'Cosmocorps' uvela je nove oblike i geometrije, usvajajući u nekim slučajevima iste krojeve, boje i tkanine za kreacije za muškarce i žene. Slično tome, od 1961. André Courrèges je u svoje moderne kolekcije unio osjećaj rodne neutralnosti, izvlačeći elemente iz dječje odjeće.



Slika 8- Pierre Cardin- COSMOCORPS collection



Slika 9- Pierre Cardin, COSMOCORPS collection

André Courrèges bio je jedan od najutjecajnijih modnih dizajnera 20. stoljeća; sredinom 1960-ih promijenio je način odijevanja žena, i to gotovo preko noći. Njegov dizajn uključivao je uglate mini haljine i odijela s hlačama. Mnoge odjevne kombinacije imale su izrezane rukave i leđa, te su se nosile bez grudnjaka. Modne kombinacije su se usklađivale s ravnim čizmama, naočalama i kacigama preuzetim iz opreme koju nose astronauti. Jaki oblici i shema bijelih i srebrnih boja odmah su zaradili naziv "Svemirsko doba". Predstavio je haljinu trokutastog oblika kao definirajuću siluetu 60-ih. Privilegirao je geometrijske oblike i primarne boje te je obožavao modernističkog arhitekta i dizajnera Le Corbusiera.

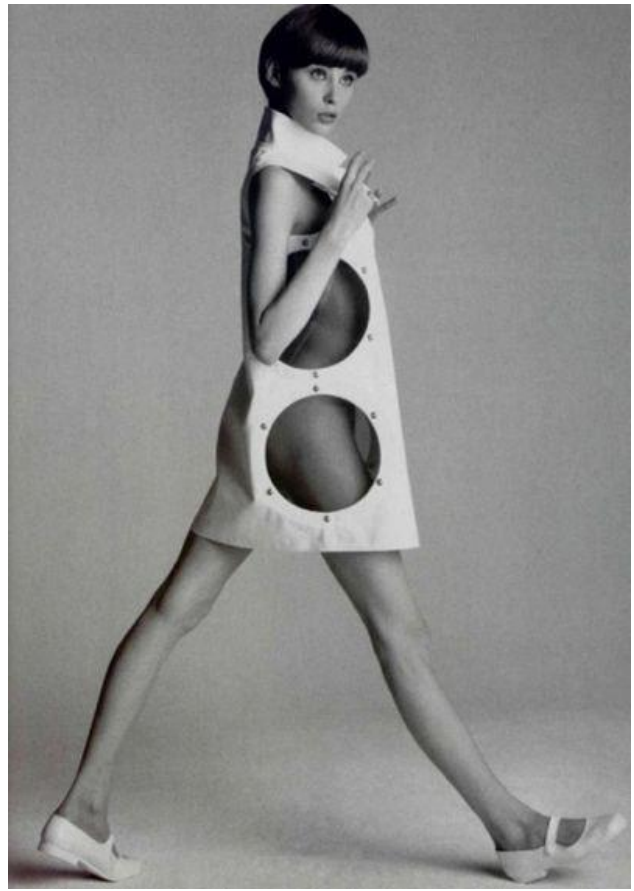


Slika 10- André Courrèges 1967.



Slika 11 -André Courrèges (1960s)

Slika 12- André Courrèges (1960s)



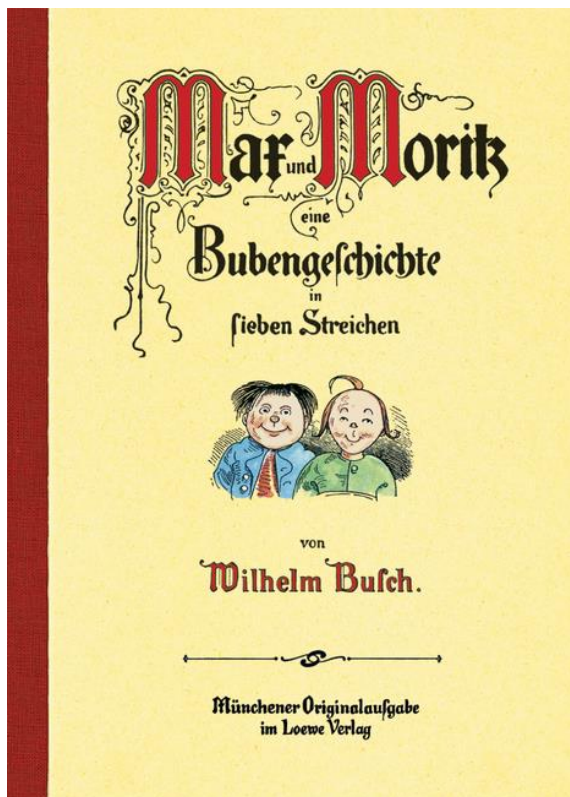
6. STRIP

Stripovi su medij koji se koristi za izražavanje ideja slikama, te postoje od prahistorije, smatrajući da su prvi stripovi bile pećinske slike u kamenom dobu. Ono po čemu ih mi danas najbolje poznajemo jest prikaz ilustriranih slika i likova često u kombinaciji s tekstom ili drugim vizualnim informacijama. Uglavnom se radnje odvijaju u redovima ili nizovima, no to nije strogo pravilo. Govorni baloni, naslovi i onomatopeja mogu označavati dijalog te se tako strip razlikuje od uobičajene ilustracije ili slike u nekoj formi. Iako je to ono kako bi laik prepoznao strip, važno je imati na umu da službeno ne postoji konsenzus među teoretičarima i povjesničarima o definiciji stripa; neki naglašavaju kombinaciju slika i teksta, neki sekvencijalnost ili druge slikovne odnose, a drugi povijesne aspekte poput masovne reprodukcije ili upotrebe likova koji se ponavljaju. Crtić to jest korištene tehnike crtanja i drugi oblici ilustracije najčešći su način stvaranja slike u stripu. Foto strip je forma koja koristi fotografske slike. Uobičajeni oblici uključuju stripove, uvodnike i stripove. Od kasnog 20. stoljeća, pojavljuju se uvezane priče kao što su grafički romani, albumi stripova i tankōbon (preteča mangi- japanski stripovi) postali su sve češći, zajedno s web stripovima kao i znanstvenim/medicinskim stripovima.

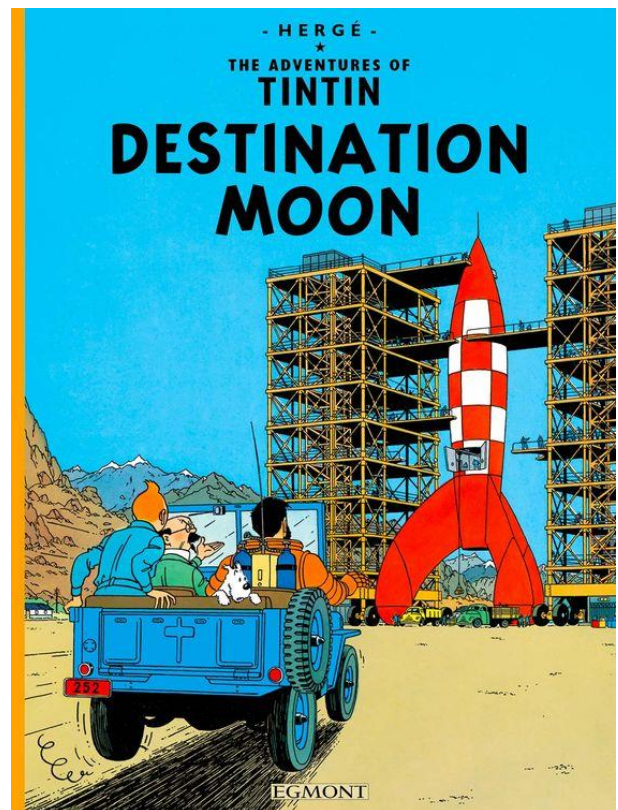


Slika 13- Dick Tracy američki je strip koji prikazuje Dicka Tracyja (izvorno Plainclothes Tracy), snažnog i inteligentnog policijskog detektiva kojeg je stvorio Chester Gould. Debitirao je u nedjelju, 4. listopada 1931. u Detroit Mirroru, a distribuirao ga je Chicago Tribune New York News Syndicate. Gould je pisao i crtao traku do 1977., a razni umjetnici i pisci su je nastavili.

Povijest stripa slijedila je različite putove u različitim kulturama. Znanstvenici su postavili prapovijest kao sam početak zbog pećinskih slika u Lascauxu. Do sredine 20. stoljeća strip je cvjetao, osobito u Sjedinjenim Državama, zapadnoj Europi (osobito Francuskoj i Belgiji) i Japanu. Povijest europskog stripa često se povezuje s stripovima Rodolphea Töpffera iz 1830-ih, dok su Wilhelm Busch i njegovi *Max und Moritz* također imali globalni utjecaj od 1865. nadalje i postali su popularni nakon velikog uspjeha 1930-ih stripova-knjiga kao što su *Tintinove pustolovine*. Američki strip pojavio se kao masovni medij početkom 20. stoljeća s pojavom novinskih stripova; Stripovi u stilu časopisa uslijedili su 1930-ih, u žanru superheroja koji je postao istaknut nakon što se *Superman* pojavio 1938. Sa druge strane planeta, u Japanu su stripovi također bili veliki hit iako njihova povijest seže puno dublje. Povijest japanskih stripova i crtanih filmova (manga) predlažu porijeklo već u 12. stoljeću. Japanski strip općenito se drži odvojenim od evolucije euro-američkog stripa, a zapadnjačka strip umjetnost vjerojatno potječe iz Italije 17. stoljeća. Moderni japanski stripovi pojavili su se početkom 20. stoljeća, a izdanje strip časopisa i knjiga brzo se proširilo u razdoblju nakon Drugog svjetskog rata (1945–) s popularnošću crtača kao što je Osamu Tezuka. Stripovi su tijekom većeg dijela svoje povijesti imali skromnu reputaciju, no pred kraj 20. stoljeća počeli su nailaziti na veće prihvaćanje u javnosti i akademikima.



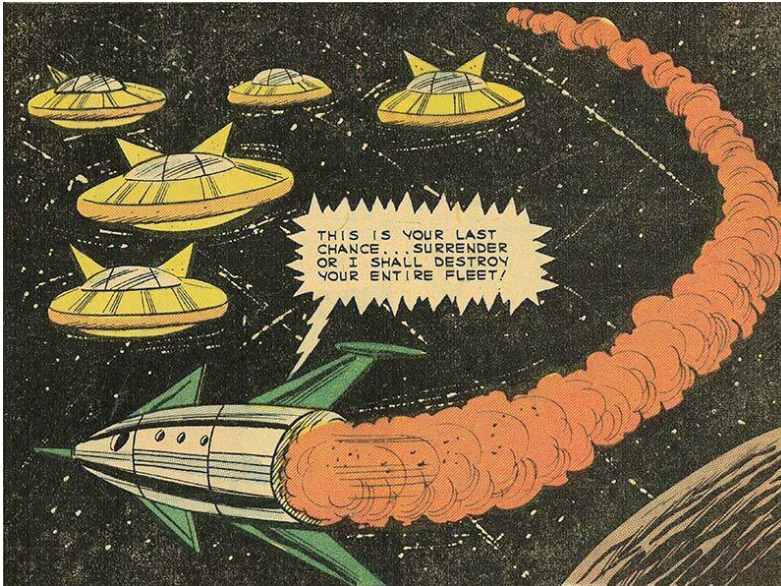
slika 14- *Max und Moritz*, naslovnica knjige "Dječaka priča u sedam vragolija" (lijevo)



Slika 15- *Tintinove pustolovine*, naslovnica broja pod nazivom "Destinacija Mjesec" (desno)

6.1. SCI-FI STRIPOVI

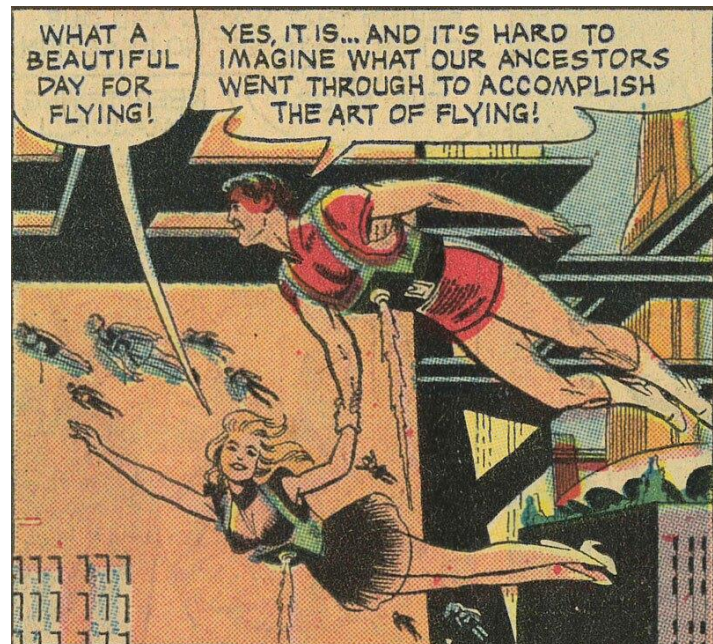
Ljudi su sanjali o letenju i stanju bez gravitacije oduvijek, barem bi se tako dalo pretpostaviti. I prije no što su ljudi sletjeli na Mjesec, dječija se mašta ispunjavala svemirom i nevjerovatnim avanturama. Sci-fi stripova je bilo nebrojivo, te se u ovom ulomku nalaze neki od prikaza naslovnica i stranica iz različitih stripova.



Slika 16- Space Adventures Vol.3 No.56, "Space Narcosis" (lijevo gore)

Slika 17- Magnus Robot Killer 4,000 AD No.15, Aug. 1966 (desno dolje)

Slika 18- Space War Vol.1 No.27, March 1964 (lijevo dolje)



7. PRAKTIČNI DIO

U praktičnom dijelu, odnosno likovnim ostvarenjima prikazujem 21 rad koji je nacrtan na A3 formatu (29,7x42.0cm). Svi radovi prikazuju modne ilustracije inspirirane retrofuturizmom. Radovi su djelomično povezani sa tematikom teksta, no ne nastavljaju se u strogom redu stripova, što je i bila ideja, da svaki gledatelj radova može sam stvoriti radnju među radovima. Tematika kojom sam se uglavnom bavila su "svakodnevni problemi" tinejdžera, te sama ironija toga koliko se nisu promijenili. Tinejdžeri su svakako bili inspiracija upravo zato što stripovi i jesu namijeni djeci i mladima, to jest tinejdžerima. Kao dugogodišnji čitatelj stripova, posebno onih koji datiraju u prošlom stoljeću, našla sam zanimljivu činjenicu u tome kako se ljudi ne mijenjaju, samo tehnologija oko njih, te sam to ukorponirala u samu ideju budućnosti s gledišta osobe koja je živjela 1960-ih, iako sam osobno rođena u tisućljeću o kojem su upravo ti ilustratori maštali. Centar svoje pažnje sam usmjerila na modu, a priče i tekst se nastavljaju tome. Svaki rad ima svoj naslov, po uzoru na ilustracije sa prošlog poglavlja.

Radovi su nacrtani rukom te tehnike koje sam koristila su flomasteri, akvarel, rapidografi i drvene bojice.

1.



"MELO-DRAMA IN SPACE"

2.



"SAME PROBLEMS, DIFFERENT TIMES"

3.



"THERE WILL ALWAYS BE A GIRL DRESSED UP AS A WITCH"

4.



"DOROTHY DOESN'T WANT TO RENT HER APARTMENT"

5.



"BIG DREAMS OF THE FUTURE"

6.



"NOBODY LIKES TOURISTS"

7.



"THE MARGOT SISTERS", the toughest bounty hunters you'll ever encounter, on the streets they are known as "YOU ARE LUCKY IF THE POLICE FOUND YOU FIRST." Oh, and don't trust those pets either, the Margot sisters trained them to be trusted side-kicks. I heard "Jolly the Rabbit" once bit off an ear of one of the criminals. I'd re-think that robbery if I were you. (MESSAGE SENT VIA TELE-COMMUNICATOR 2000.)

"THE MARGOT SISTERS"

8.



"TO THE MOON AND BACK"

9.



"NEW GIRL IN SCHOOL"

10.



"UNIQUENESS OVER BASIC"

11.



"SPACE-JAZZ BABY"

12.



"OKAY JESSICA, WE GET IT, YOU ARE RICH. "

13.



"GO GET HIM JUNO"

14.



"I GET HER THO. "

15.



"VOGUE ISSUE 13869724, VENUS"

16.



"SPACE CADET JENNY"

17.



"ALWAYS CHECK WITH YOU BUDDIES BEFORE GOING OUT"

18.



"DON'T BE RUDE. "

19.

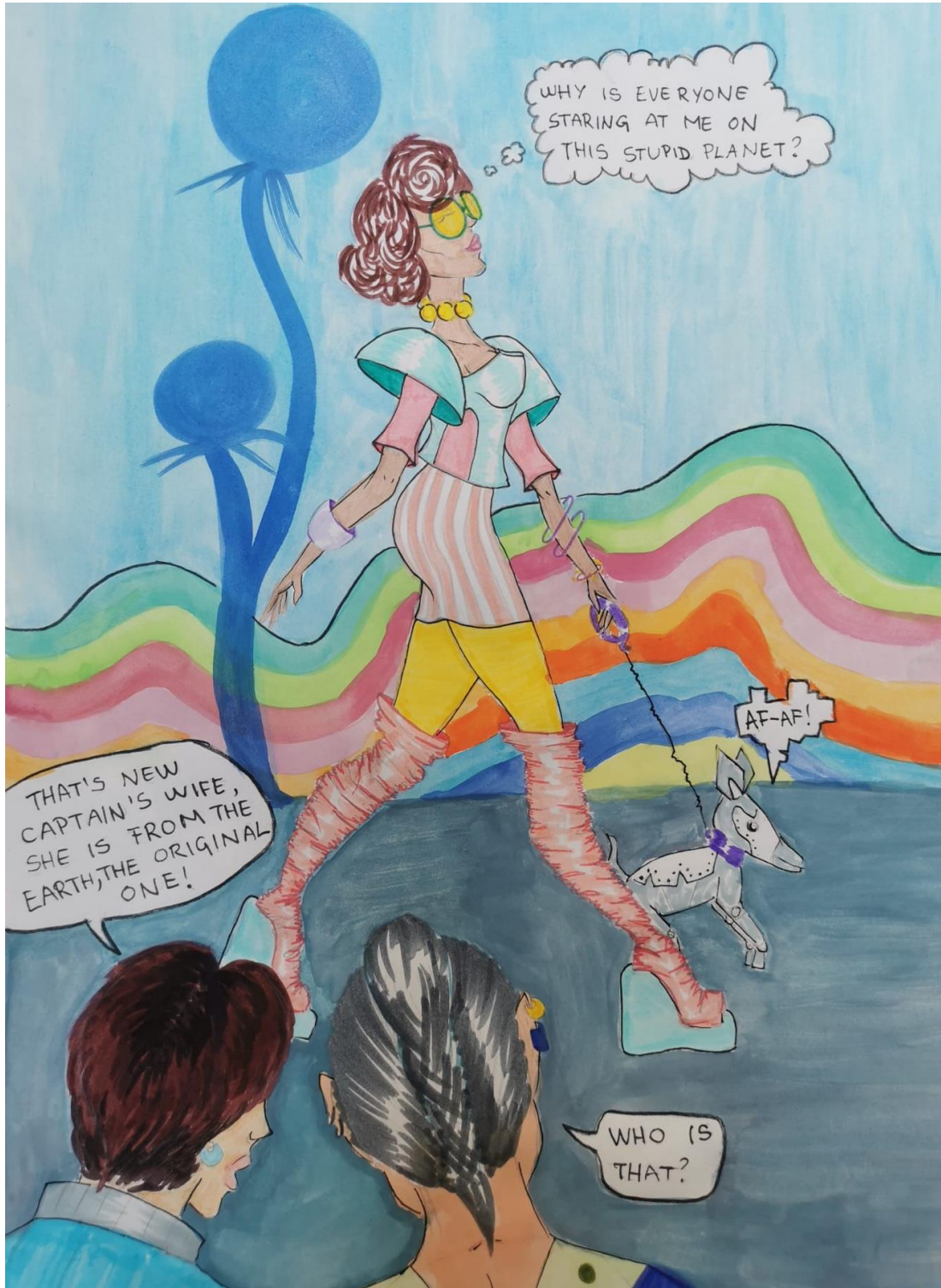


"MAYBE YOU JUST HATE YOUR JOB"



"MODELS HAVE EYES TOO"

21.



"IT'S CALLED FASHION, LOOK IT UP HONEY"

7.2. MJERE ZA KONSTRUKCIJU TEMELJNOG KROJA MAJICE

Oznaka veličine: C-40

Glavne tjelesne mjere:

$T_v = 168 \text{ cm}$

$O_g = 92 \text{ cm}$

$O_s = 76 \text{ cm}$

$O_b = 100 \text{ cm}$

$D_o = 1/10 O_g + 10,5 = 21,7 \text{ cm}$

$D_l = 1/4 T_v - 1 = 41 \text{ cm}$

$V_b = 3/8 T_v = 63 \text{ cm}$

$D_k = V_b + 5 \text{ cm} = 68 \text{ cm}$

$\check{S}_{vi} = 1/20 O_g + 2 \text{ cm} = 6,6 \text{ cm}$

$V_{pd} = D_l + 1/20 O_g - 0,5 \text{ cm} = 45,1 \text{ cm}$

$\check{S}_l = 1/8 O_g + 5 + 5 \text{ cm} = 18,5 \text{ cm}$

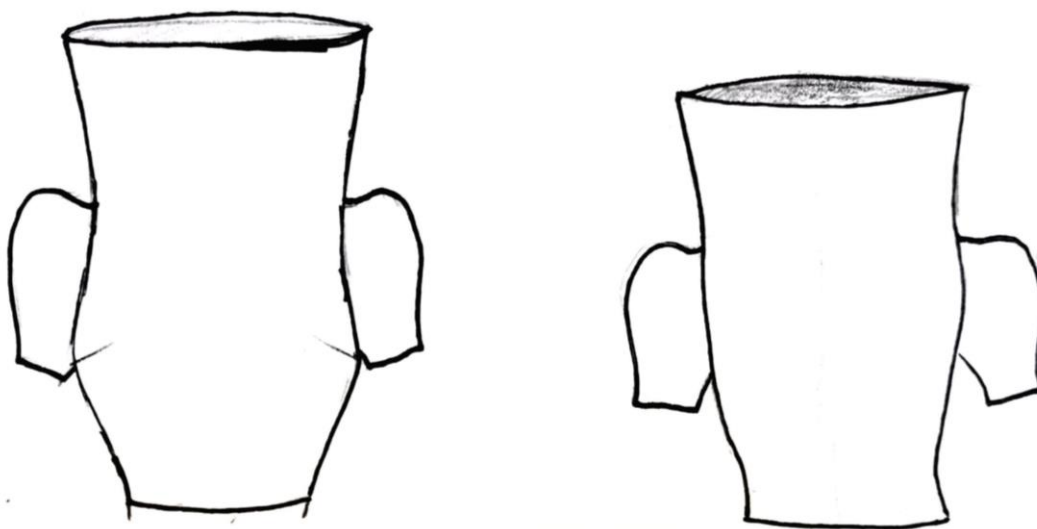
$\check{S}_o = 1/8 O_g - 1,5 \text{ cm} = 13,5 \text{ cm}$

$\check{S}_g = 1/4 O_g - 4 \text{ cm} = 20,5 \text{ cm}$

7.3. TEHNIČKI CRTEŽ I OPIS MAJICE

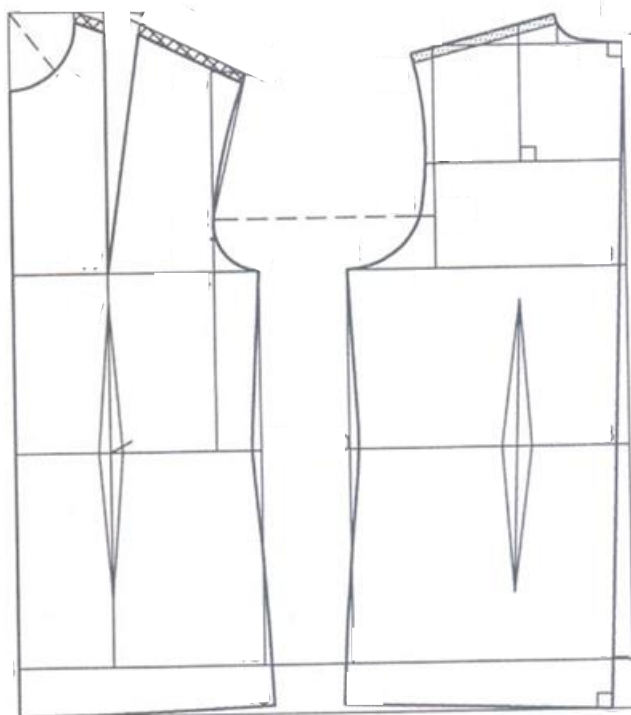
Na modnoj ilustraciji *Vogue Venus Issue, No.13869724* (29.str., 15.ilustracija) nalaze se 2 odjevna predmeta, majica i suknja, te cipele i rukavice koje možemo smatrati modnim dodatcima. Odjevni predmet čiju konstrukciju prikazujem na ovom poglavlju je konstrukcija gornjeg dijela, odnosno majice. Sastoji se od 4 krojna dijela, odnosno prednjeg dijela, stražnjeg dijela te 2 rukava.

Na skici ispod je prikazan taj odjevni predmet u projektном prikazu.

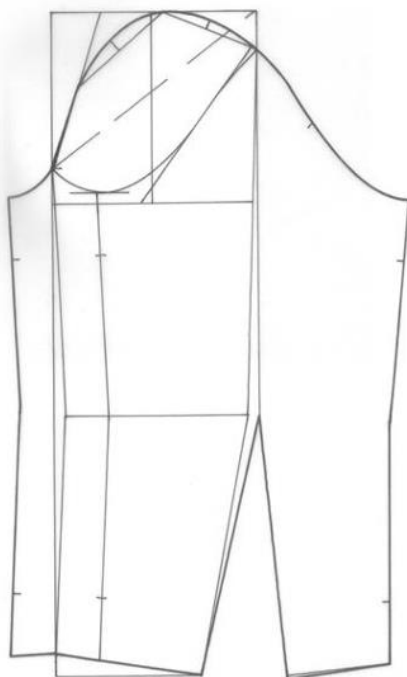


Slika 19- projektни crtež prema ilustraciji *Vogue Venus issue, No. 13869724*

7.4. TEMELJNI KROJEVI



Slika 20- temeljni kroj bluže

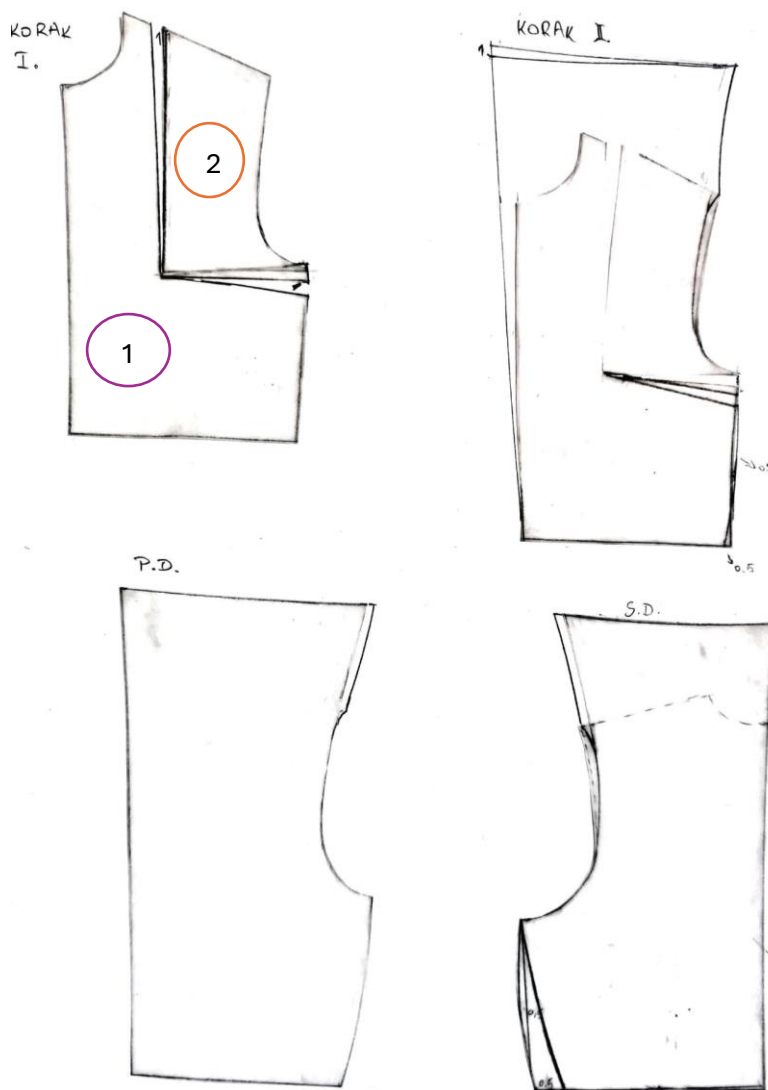


Slika 21- temeljni kroj rukava

7.5. MODELIRANJE ODJEVNOG PREDMETA TE ŠAVNI DODATCI

Modeliranje prednjeg dijela započinje modeliranjem temeljnog kroja bluze, prvi korak je rezanje bluze na visini struka, potom pomicanje dijela označenim brojem 2 kako bi ušitak na ramenima bio manje, te kako bi ušitak pratio opseg grudi. Nakon što se izmodelira klasični kroj bluze, produžuje se ovratnik iz ramenog šava te iz dužine kroja koja je ovom slučaju na dužini struka.

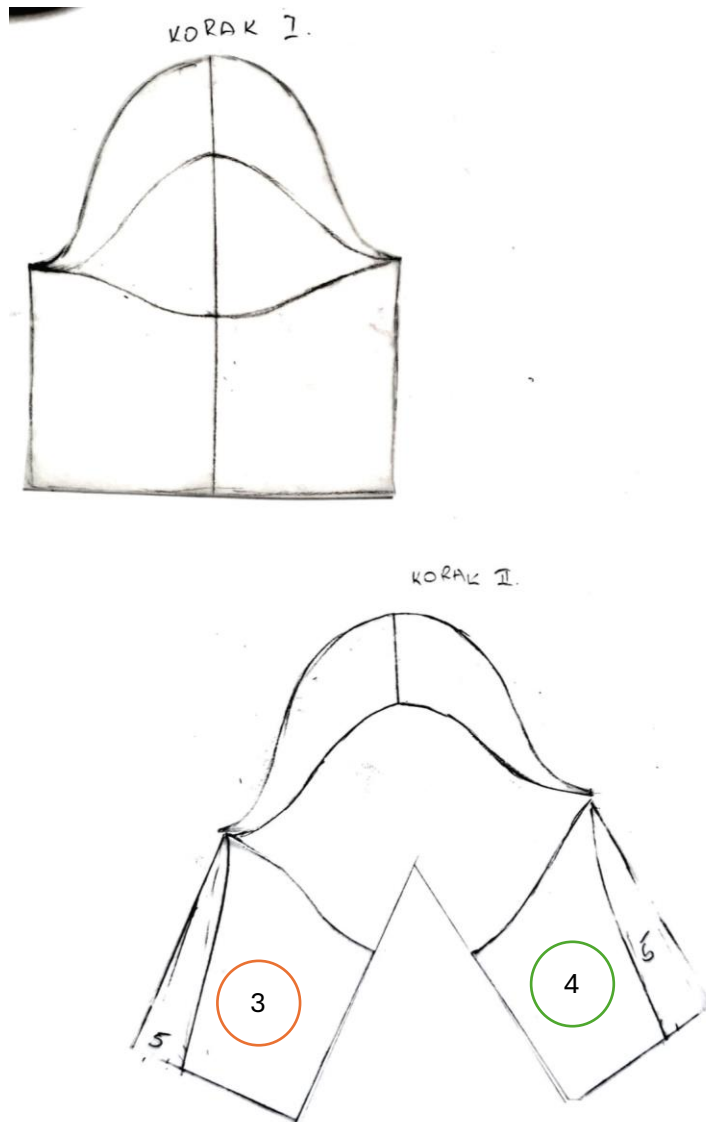
Na stražnjem dijelu (označen sa S.D.) ponavlja se isti postupak, osim što se ušitak s leđa uklanja te se širina umanjuje za veličinu ušitka sa bočnih strana.



Slika 22- modelirani model gornjeg dijela (prednji i stražnji dio)

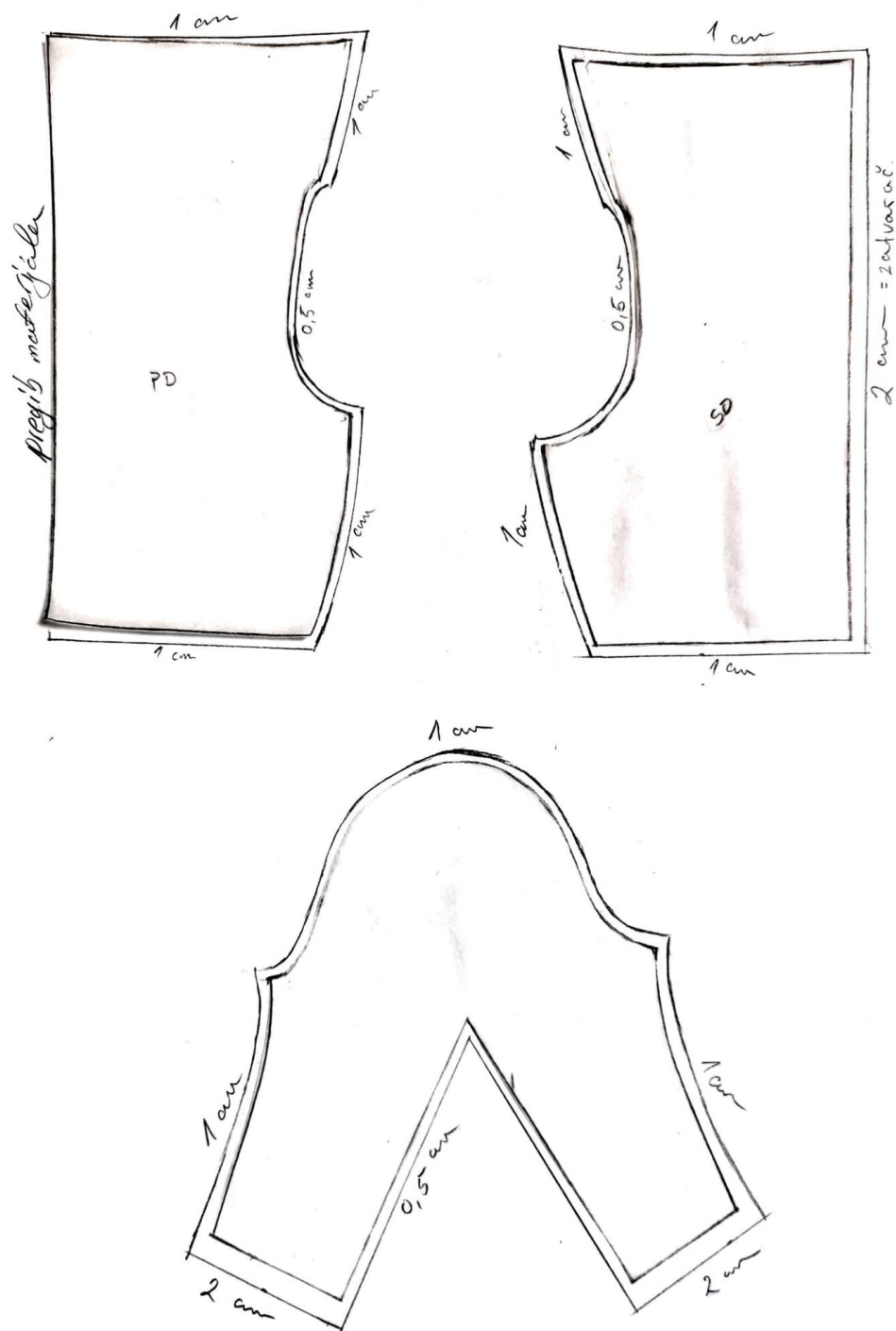
Nakon što su modelirani prednji i stražnji dio, slijedi modeliranje rukava.

Rukav je modeliran na princip proširenja u središnjem dijelu. Prvo je potrebno odrediti gdje će se nalaziti *napuhani* dio, te se zatim rukav širi i rastvara u sredini. Kada je taj dio odrađen, sa svake strane rukava (označeno 3 i 4) oduzimo 5 cm u širini kako bi balon u gornjem dijelu rukava došao više to izražaja, te kako bi donji dio rukava stajao užo uz ruku.



Slika 23- modeliranje rukava

MODELIRANI KROJ SA ŠAVNIM DODATCIMA



Slika 24- modelirani kroj sa šavnim dodatcima

8. ZAKLJUČAK

Putovanja u svemir, sci-fi i stripovi će zauvijek biti izvor inspiracije za umjetnike. Koliko god se tehnologija unaprijeđivala, ljudi će pratiti tehnologiju. U današnje vrijeme to najbolje možemo primjetiti u kinematografiji, no sa novim digitalnim mogućnostima poput umjetne inteligencije, to će se znanje i inspiracija samo povećavati i povećava se svakim danom.

Vintage moda i vintage utjecaj je i danas prisutan i kao što možemo primjetiti, svi se *trendovi* vraćaju u nekom obliku, bila to moda 1970-ih, Y2K moda ili editiranje video spotova i filmova u filterima u duhu nekog prijašnjeg perioda. Retrofuturizam kao takav nije previše zasićen i primjetan u današnjici, no svakako se može uočiti i u današnjim novitetima u digitalnoj umjetnosti. Stripovi kao takvi su zastarjeli i današnji tinejdžeri se interesiraju i zanimaju za drugačije stvari, poput novih aplikacija, kratkih videa na "svemogućim" pametnim mobitelima. Ali umjetnost neće nikada nestati, a stripovi također zauzimaju jedan dio te velike sfere, te će se uvijek nalaziti oko nas, bilo u oblicima kratkih priča, bilo u digitalnim ilustracijama.

Retrofuturizam je vrlo interesantna sub-estetika koja ima mnogo drugih pod estetika, te se može i danas uočiti na *comiconima*, različitim manifestacijama i možda ponajviše u kinematografiji.

Svi *trendovi*, *sub-estetike* i kreativne značajke nekog perioda se ponavljaju i možda se na ovaj način vrati i retrofuturizam.

9. LITERATURA

1. "Retrofuturism" , Fandom.com (Retrofuturism aesthetic)
<https://www.fandom.com/> (pristupljeno 12.8.2024.)
2. "60 years ago, the Space Age began", NASA.gov, napisao John Uri,
Johnson Space Center
<https://www.nasa.gov/history/60-years-ago-the-space-age-began/> (pristupljeno 12.8.2024.)
3. Frank Lloyd Wright , American architect, *Brittanica* , napisao Edgar Kauffman,
<https://www.britannica.com/biography/Charles-Lindbergh/Germany-and-the-America-First-movement> (pristupljeno 12.8.2024.)
4. Verner Panton, PERSON , službena stranica Verner Pantona, napisao Mathias Remmele,
<https://www.verner-panton.com/en/person/verner-panton/> (pristupljeno 12.8.2024.)
5. ANDRE COURREGES, *FORMIDABLE MAG*, službena stranica.
<https://www.formidablemag.com/andre-courreges/> (pristupljeno 13.8.2024.)
6. Pierre Cardin: One Step Ahead of Tomorrow, New York Times, napisala Suzy Menkes,
<https://www.nytimes.com/2010/03/23/fashion/23iht-fcardin.html> (pristupljeno 13.8.2024.)
7. Svjetska povijest stripa: od 1968. do danas (2. izdanje), napisao Dan Mazur i Alexander Danner (2020)
8. Walker, Brian (2004) *the comics: Before 1945*. Harry N. Abrams, PDF
9. Space in the Imagination: How Comic Books Envisioned the Moon Landing, napisao Henry Cram, https://www.pbsocial.org/shows/blue-sky-metropolis/space-in-the-imagination-how-comic-books-envisioned-the-moon-landing?utm_source=pinterest&utm_medium=social_organic&utm_campaign=kcet
(pristupljeno 13.8.2024.)

10. POPIS SLIKA

Slika 1- *Špijun u orbiti 2 (uma espia em orbita 2)* (orginal naslovna stranica)-

https://www-skoob-com-br.translate.goog/uma-espia-em-orbita-2-74689ed435965.html?privacy-agree=true&_x_tr_sl=pt&_x_tr_tl=hr&_x_tr_hl=hr&_x_tr_pto=sc (pristupljeno 12.8.2024.)

slika 2- Apollo 11 Landing On The Moon: Astronaut Edwin E. Aldrin Jr., Lunar Module Pilot, sva prava gettyimages i NASA - <https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/30th-anniversary-of-apollo-11-landing-on-the-moon-astronaut-news-photo/51098545?adppopup=true> (pristupljeno 12.8.2024.)

Slika 3- originalni rad Dr. Robert T. McCall *What lies beyond?*, *McCallStudios.com-sluzbena stranica*, <https://www.mccallstudios.com/what-lies-beyond/> (pristupljeno 12.8.2024.)

slika 4- Guggenheim museum, Manhattan, F.L. Wright, , službena stranica muzeja, <https://www.guggenheim.org/> (pristupljeno 12.8.2024.)

slika 5- F.L. Wright, *the great workroom*, <https://www.cnet.com/pictures/why-frank-lloyd-wright-piled-60-tons-on-a-lily-pad-pictures/> (pristupljeno 12.8.2024.)

slika 6- Verner Panton interijeri , <https://midlibrary.io/styles/verner-panton> (pristupljeno 12.8.)

slika 7- Verner Panton, VISIONA II, službena stranica Verner Pantona, <https://www.verner-panton.com/en/collection/visiona-2/> (pristupljeno 12.8.)

slika 8- Pierre Cardin- COSMOCORPS collection , <https://www.nytimes.com/2010/03/23/fashion/23iht-fcardin.html> (pristupljeno 13.8.2024.)

slika 9- Pierre Cardin- COSMOCORPS collection , <https://www.nytimes.com/2010/03/23/fashion/23iht-fcardin.html> (pristupljeno 13.8.2024.)

slika 10- André Courrèges 1967., https://www.1stdibs.com/fashion/clothing/suits-outfits-ensembles/vintage-1967-courreges-couture-yellow-white-checkered-wool-belted-jacket-skirt/id-v_12644592/ (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 11 -André Courrèges (1960s), <https://www.formidablemag.com/andre-courreges/> (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 12- André Courrèges (1960s), <https://www.formidablemag.com/andre-courreges/> (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 13- Dick Tracy, strip objavljen u Sunday Sun

https://dangerousminds.net/comments/dick_tracy_meets_the_punks1 (pristupljeno 13.8.2024.)

slika 14- naslovnica knjige Max und Moritz, originalna naslovnica knjige https://www.loewe-verlag.de/titel-0-0/max_und_moritz-47/ (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 15- Tintinove pustolovine, broj *Destination Moon*, originalna naslovnica, službena stranica Tintin.com, <https://www.tintin.com/en/albums/destination-moon#> (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 16- Space Adventures Vol.3 No.56, "Space Narcosis"

https://www.pbssocal.org/shows/blue-sky-metropolis/space-in-the-imagination-how-comic-books-envisioned-the-moon-landing?utm_source=pinterest&utm_medium=social_organic&utm_campaign=kcet (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 17- Magnus Robot Killer 4,000 AD No.15, Aug. 1966, https://www.pbssocal.org/shows/blue-sky-metropolis/space-in-the-imagination-how-comic-books-envisioned-the-moon-landing?utm_source=pinterest&utm_medium=social_organic&utm_campaign=kcet (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 18- Space War Vol.1 No.27, March 1964, https://www.pbssocal.org/shows/blue-sky-metropolis/space-in-the-imagination-how-comic-books-envisioned-the-moon-landing?utm_source=pinterest&utm_medium=social_organic&utm_campaign=kcet (pristupljeno 13.8.2024.)

Slika 19- projektni crtež prema ilustraciji *Vogue Venus issue, No. 13869724* (osobni crtež)

Slika 20- temeljni kroj bluže (dostupan na servisu Merlin, za kolegij Konstrukcija II. I Modeliranje IA , Tekstilno-tehnološki fakultet)

Slika 21- temeljni kroj rukava (dostupan na servisu Merlin, za kolegij Konstrukcija II. I Modeliranje IA , Tekstilno-tehnološki fakultet)

Slika 22- modelirani model gornjeg dijela (prednji i stražnji dio)

Slika 23- modeliranje rukava

Slika 24- modelirani model sa šavnim dodatcima