

Likovi iz filmova studija Ghibli u tradicionalnim tehnikama tiska

Zmaić, Marizabela

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Graphic Arts / Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:216:955692>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-28**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Graphic Arts Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET**

ZAVRŠNI RAD

Marizabela Zmaić



Sveučilište u Zagrebu
Grafički fakultet

Smjer: dizajn grafičkih proizvoda

ZAVRŠNI RAD

**LIKOVNI IZ FILMOVA STUDIJA GHIBLI U
TRADICIONALNIM TEHNIKAMA TISKA**

Mentor:
Akademički slikar/grafičar, Josip Jozić

Student:
Marizabela Zmaić

Zagreb, 2023

SAŽETAK

U ovom radu biti će prikazani likovi iz animiranih filmova studija *Ghibli* u tradicionalnim tehnikama tiska. Tehnike koje su korištene su bakropis i akvatinta, pa će se tako u radu uz grafiku općenito detaljnije opisati te dvije tehnike tiska. Također će se opisati i sam studio animacije, spomenut ćemo njegove osnivačelje te proći kroz povijest filmografije studija. Opisat će se tri filma iz kojih potječu likovi napravljeni u grafikama, a to su: „*Kikina dostavna služba*“, „*Princeza Mononoke*“ i „*Pokretni Dvorac*“. Objasniti će se proces stvaranja grafika, od upotrijebljenog alata do samog tiska i završnog proizvoda te će proces praktičnog dijela biti prikazan fotografijama.

Ključne riječi: grafika, bakropis, akvatinta, likovi, studio *Ghibli*

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Izbor problema za završni rad	1
1.2. Cilj i zadaci završnog rada.....	1
2. TEORIJSKI DIO	2
2.1. Grafika.....	2
2.1.1. Povijest grafike.....	2
2.1.2. Visoki tisak	3
2.1.3. Duboki tisak.....	5
2.1.4. Bakropis.....	5
2.1.5. Akvatinta	6
2.2. Studio Ghibli.....	8
2.2.1. O filmu „ <i>Kikina dostavna služba</i> “	11
2.2.2. O filmu „Princeza Mononoke“	13
2.2.3. O filmu „Pokretni dvorac“	17
3. PRAKTIČNI DIO	20
3.1. Opis postupka izrade grafika.....	20
3.2. Slikovni prikaz postupka izrade grafika.....	22
4. REZULTATI I RASPRAVA	35
5. ZAKLJUČCI	37
6. LITERATURA	38

1. UVOD

U ovom završnom radu prikazat ćemo motive i scene iz poznatih animiranih filmova Japanskog studija *Ghibli* u originalnim grafičkim tehnikama. Kroz opis same grafike i njezinog značenja i postanka, njezine prošlosti i temelja, pobliže ćemo pogledati kako ona zapravo radi i koji su ključni elementi bitni za stvaranje grafike. Zbog izbora korištenih tehnika za izradu gotovih grafika, pogledat ćemo koja je to razlika između visokog i dubokog tiska, te radi lakšeg razumijevanja rada, opisati tehnike bakropisa i akvatinte. Kroz slikovne prikaze i tekstualni opis biti će prikazan postupak izrade gotovih grafika korak po korak. Od početka i razloga odabira teme, obrade skice, korištenih materijala i naravno obradu pločice i tiskanje samih grafika. Dotaknut ćemo se i studija iz kojih je uzeta inspiracija za crteže za ovaj rad. Od osnutka pa sve do danas, vidjet ćemo kako se studio Ghibli razvio u jedan od najvećih i najpoznatijih animacijskih studija danas. Saznat ćemo koji su ljudi zaslužni za njegovo stvaranje ali i za slavu koju je studij stekao tijekom godina. Među tim ljudima je i slavni redatelj Hayao Miyazaki. Opisat ćemo i filmove iz kojih potječu likovi koji se nalaze na grafikama, opisat ćemo radnje filmova i dublje zaviriti u čarobni svijet *Ghiblija*. Filmovi koje ćemo obratiti su: „*Kikina dostavna služba*“, „*Princeza Mononoke*“ i „*Pokretni dvorac*“.

1.1. Izbor problema za završni rad

Problem koji će biti opisan u završnom radu je obrada i stvaranje originalnih grafika koje prikazuju likove i scene iz filmova studija *Ghibli*. Motivi za svaku pojedinu grafiku su likovi Kiki, Ashitaka i San i Howl i Sophie.

1.2. Cilj i zadaci završnog rada

Cilj je napraviti tri grafike u kombiniranoj tehnici bakropisa i akvatinte koje će prikazivati likove iz tri animirana filma studija *Ghibli*. Bakropisom će se napraviti obrubna linija likova i scena dok će se akvatintom prikazati tonovi na crtežima.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. Grafika

Pojam grafika prošao je kroz mnoge definicije kroz stoljeća, uključujući strogo tehničke definicije vezane više uz sam postupak reprodukcije duplikata nekog crteža, do više crtačkih pojmova, smatrajući grafiku umjetničkim crtežom [1]. Koristeći se crtama, potezom i linijama reza kao glavnim sredstvima izraza, grafičari stvaraju, često ograničenim sredstvima, potpunu sugestiju tonskog i kolorističkog shvaćanja. [3] Drugim riječima, grafika je u likovnoj umjetnosti skupni naziv za sve tehničke postupke umnožavanja crteža odnosno slika pomoću matrice. [1] Pomoću raznih grafičkih alata kao na primjer igala ili drugih šiljastih crtala oblikuju se na nekoj plohi ,odnosno matrici, crte koje mogu prikazivati razne motive, od stvarnih predmeta do scena nastalih u našoj mašti. [3] Taj motiv, to jest vizija ili zamišljena slika mora biti na neki način dovedena u matrični oblik, a nakon toga i skinuta s matrične ploče na papir. [2] Stoga se najtočnije može reći da je grafika umjetnički rad koji je moguće umnožiti tiskom, i koji prema tome postoji u više jednakih primjeraka. [1] Sama riječ grafika potječe od grčke riječi *graphein* koja znači pisati i urezivati [1,3]

2.1.1. Povijest grafike

Graviranje je jedan od najstarijih načina kojim si ljudi ukrašavali predmete. Urezivanjem crta u različite materijale stvarali su crteže. [3] Pa tako se početci graviranih tehnika pojavljuju već u prapovijesti, iskazujući likovno izražavanje. [1] No prvo grafičko djelovanje zabilježeno je u Kini. [3] Stari primjeri graviranja se također primjećuju i u Mezopotamiji kao i kod Sumeraca, specifično u proizvodnji opeke. [1] U Egiptu, Babiloniji i Asiriji također se pojavljuju grafike te se zabilježavaju početci tiska. [3] Kada je riječ o drvorezu os svoje početke nalazi u Kini, gdje je najstariji očuvani primjerak drvoreza potekao iz 868. godina. Taj drvorez predstavlja ilustraciju budističke knjige Diamond Sutra. Također se u Kini koristio pečat koji bi bio obojan tušem te otisnut na svilu ili drvo, a već u 2. stoljeću i na papir. U Indiji su se također koristili pečati za otiskivanje tkanina u 6. stoljeću. [1] Starokršćanski period u Damasku, Tyru i Antiohiji poznavao je umjetnost tiska na platnima, koji je bio gotovo drvorezni postupak. Daljnjim

razvojem same grafika ali i novim otkrićima kao Gutenbergovog tiskarskog stroja grafika se sve više počinje smatrati umjetnošću nego samo tehničkim postupkom. Tako se za vrijeme baroka ona uzdiže te je na istom nivou kao i svaka druga slikarska umjetnost. Tako dolazimo i do 19. i 20. stoljeća, gdje je nakon silnog razvoja industrije i grafika prešla u ruke strojeva. Tako se pojavljuje prva podjela grafike. Ona ručno rađena od strane majstora grafičara koju nazivamo originalna grafika, te ona koja se umnožava fotokemijskim putem, a zove se reproduktivna grafika. [3]

2.1.2. Visoki tisak

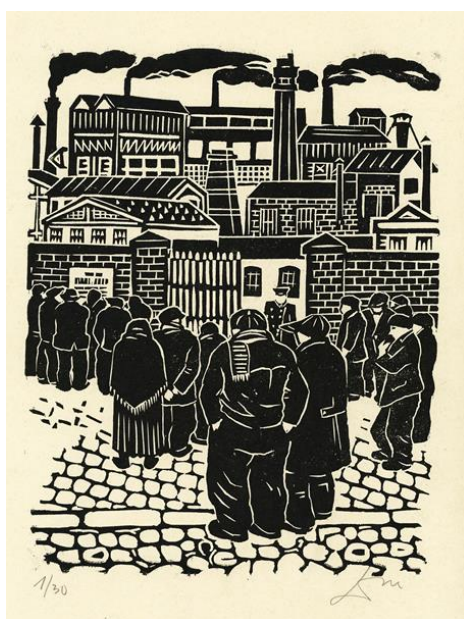
Visoki tisak ,kao i što sam naziv, govori o tehnici tiskanja gdje je likovni prikaz odnosno crtež otisnut s najviših obojenih ploha. [2] Posve ravna podloga, koja može tehnički biti od bilo kojeg materijala kojeg je moguće obrađivati, udubljuje se raznim alatima tako da plohe koje će kod otiskivanja dati sliku ostanu na početnoj gornjoj ravnini ploče, netaknute. [3] Kao što smo rekli, mogu se koristiti različiti materijali kao početna ploha koje iz koje će se praviti visoki tisak, pa tako ovisno o materijalu koji se koristi razlikujemo tehnike visokog tiska. Drvrez ako je ploča na kojoj se radi od drveta, linorez ako je ploča od linoleuma i na primjer gipsorez ako je prikaz napravljen u ploči od gipsa. [2] Poblje ćemo opisati tehnike drvoreza i linoreza kao glavnih predstavnika visokog tiska.

Drvrez kao najstarija reproduktivna i umjetnička grafička tehnika visokog tiska odnosi se na umnožavanje linearnog crteža, to jest povišene tiskovne površine drvene matrice. Pripremljena drvena ploča, koja je dobivena rezanjem drva po uzdužnom presjeku odnosno rezane paralelno s rastom stabla, noževima i drugim alatima se rezbari i izdubljuje tako da te izdubljene površine predstavljaju u crtežu bijele površine. [1,2,3] Najbolje drvo za izradi matrica drvoreza je ono koje je kompaktne i jednolike strukture, sa što manjom razlikom u tvrdoći ljetnog i zimskog goda. Takvo drvo bilo bi kruškovina, lipovina, trešnjevina, orahovina i šimširovina. Sva ta drva imaju jednoliku strukturu i tako su najpogodniji za drvorez. [2,3]



Slika 1 Housaki Katsushika: Veliki val kod Kanagawe 1831., primjer drvoreza [13]

Linorez se pojavljuje kao zamjena za drvorez. Kao jeftiniji i fleksibilniji materijal od drveta, ne ograničava veličinu to jest format grafike, jeftiniji je te se ušteduje na vremenu za obradu površine jer je površina kod linoleuma potpuno ravna, a kod nekih vrsta čak i potpuno glatka. [2] Nedostatak linorezna naspram drvoreza je izdržljivost linoleuma. Naime linoleum s vremenom gubi svoju gipkost, postaje tvrd, krhak i lako lomljiv. [3] Postupak obrade linoreza je isti kao i kod drvoreza, površine koje su na crtežu bijele će se izdubljivati raznim alatima, a tiskanje matrica je moguće tiskati ručno, trljanjem, na ručnoj tipografskoj ili litografskoj preši za direktni ručni tisak. [1]



Slika 2 Marijan Detoni, linorez [14]

2.1.3. Duboki tisak

Duboki tisak se odnosi na tehniku urezivanja ili jetkanja metalnih ploči. Crte ili plohe se udubljuju u površinu te se boja utiskuje u sva udubljenja ali i na cijelu površinu ploče s koje će se odstraniti prije tiskanja odnosno prenošenja crteža na papir. [2,3] Bakrorez kao jedna od tehnika dubokog tiska ima svoje početke u zlatarskom zanatu za razliku od bakropisa koji svoje korijene vuče iz oružarskog obrta.

Urezivanje metala je stara tradicija započeta u Kini i Japanu u 10. stoljeću. U Europi je prvo likovno rezbarenje metala započeto u 13. stoljeću dok prvo umjetničko urezivanje metala sa svrhom otiskivanja potječe iz prve polovice 15. stoljeća. [3]

Glavni nosilac ili matrica za sve tehnike dubokog tiska je ravna izglancana metalna ploča, debljine 1 do 3 milimetra. Takva pločica može biti napravljena najčešće od bakra i cinka, no moguće je koristiti i druge metale iako mnogi nisu pogodni za fini rad ali mogu imati neka pozitivna svojstva. [1,3]

Tijekom vremena se razvilo mnogo tehnika dubokog tiska kao i postupaka obrade materijala za sam tisak. Prema tome možemo svrstati sve te tehnike u dvije skupine, tehnike neposredne, izravne mehaničke obrade ploče i tehnike kemijske obrade ploče. [2] Sam duboki tisak sačinjavaju tehnike bakroreza, bakropisa, tehnike crnog ili tvrdog te mekog voska, tehnika suhe igle, tehnika struganja, akvatinta, tehnika pokrivanja i monotipija. [3]

2.1.4. Bakropis

Bakropis je jedna od tehnika kemijske obrade ploča jer se za stvaranje udubljenja u koje će ući boja, koja će naposljetku predstavljati crtež, koristi kiselina koja izjeda metal i tako stvara tiskovne forme. Za razliku od mehaničkih obrada ploče, za ovu tehniku ploču treba prvo pripremiti, ispolirati i premazati voskom prije samog crtanja na ploči. Mogu se koristiti različiti voskovi koji onda imaju različite postupke premazivanja na ploču. Neki voskovi su kruti i zahtijevaju da se metalna ploča zagrije prije nanošenja voska kako bi se on mogao rastopiti na ploči. Neki voskovi su rijetki i daju se nanijeti kistom na ne

zagrijanu metalnu ploču odnosno matricu. Ti voskovi ili lakovi su otporni na kiselinu i u najtanjim slojevima ali su dovoljno elastični i popustljivi da vrh igle kojom crtamo po ploči dođe do površine metala i to bez upotrebe velike sile. Ploču sa crtežom izlažemo djelovanju kiseline pa se taj postupak naziva jetkanje. ovisno o vremenu jetkanja ploče možemo postići linije različitih tonova. Kraćim jetkanjem dobivamo finije i pliće kanale a duljim jetkanjem dublje i šire kanale. Jetkana bakropisna linija jednake je širine i dubine i nije oštra niti ima brazde. ima zatupljene oble krajeve. Kod samog crtanja umjetnik mora imati na umu kako će se linije odnositi međusobno kada se ploča prepusti kiselini. [2,3] Igle koja se koriste za crtanje crta na premazanim pločama mogu biti napravljene od tvorničkog čelika i također mogu biti različitih debljina i onolika, uglavljene u dršku za grafitni uložak. [3]

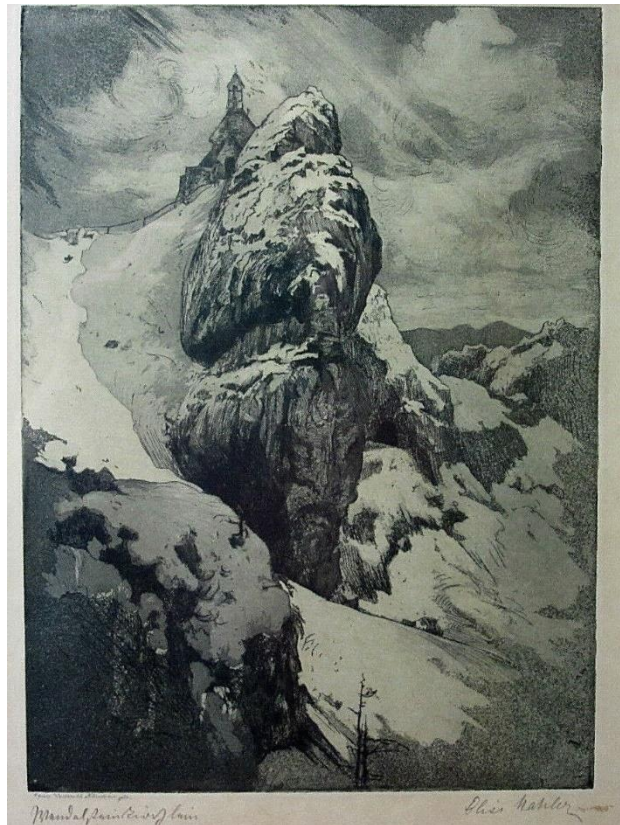


Slika 3 Jacques Callot: Sajam kod Gondrevilleu 1624., primjer bakropisa [15]

2.1.5. Akvatinta

Akvatinta je tehnika koja se sastoji od niza postupaka kojima umjetnik stvara tj. grafički oblikuje sliku bogatu tonovima. Za otkrivanje akvatinte kao tehnike smatra se Jean Baptiste Leprince no ime *Aquatinta* je osmislio Paul Sandby te je on sam sebe proglasio izvornim izumiteljem ove tehnike. Također se smatra da su u isto vrijeme, oko 1768. godinu istu tehniku savladali i Ploos van Amiel i Jean Charles Francois. [2,3] Akvatinta je tehnika kemijske obrade ploče jer se ploča jetka u kiselini kako bi se dobili tonovi. [2] Priprema ploče uključuje prekrivanje ploče prahom smole asfalta ili kolofonija. Koriste se specijalizirani ormari ili bubnjevi u koje se stavlja već spomenuti prah te se u takvim

ormarima stavljaju ploče i na njih se nanosi prah. Taj prah se podvrgne rastaljivanju kako ne bi otpao s ploče tijekom rada s pločicom i tijekom jetkanja. [1] Lakom ili voskom se zaštićuju područja za koja ne želimo da budu izjetkana i koja će u konačnom otisku biti bijela. Ploča se zatim jetka par sekundi, ovisno o tonu koji se želi dobiti, te se ispire i suši, zatim se ponovno prekrivaju dijelovi kojima želimo sačuvati upravo kreiran sivi ton. postupak se tako ponavlja sve dok ne dobijemo željeni broj tonova. Tako dobiveni tonovi su plošni i bez prijelaza pa se često kombinira s drugim postupcima. [2]



Slika 4 Elise Mahler: Wendelsteinkirchlein, 1913., primjer akvatinte [16]

2.2. Studio Ghibli

Studio *Ghibli* je osnovan 1985. godine od strane redatelja Hayao Miyazakija i Isao Takahate te producera Toshio Suzukija. Miyazaki i Takahata su prije toga već bili dugoročni suradnici radeći zajedno na brojnim projektima.[4] Po prvi put su zajedno radili 1964. godine, sam Miyazaki je već režirao nekoliko filmova kao na primjer "*Lupin Treći: Dvorac Cagliostro*" i "*Budući dječak Conan*". [5] Obojica su radili na brojnim japanskim filmovima i televizijskim serijama sve do uspjeha prvog originalnog dugometražnog filma "*Nausicaä iz Doline vjetra*", kojeg je režirao Hayao Miyazaki.

"*Nausicaä iz Doline vjetra*" nije službeni film studija *Ghibli* jer izašao prije samog osnutka studija, ali sadrži brojne elemente i obilježja klasičnih *Ghibli* filmova. Miyazakijev still se često sastoji od ženske junakinje kao glavnog lika i ekološkog aspekta, koji se ponavljaju i u brojnim budućim filmovima. Još jedna specifična pojava u filmovima koja je tipična za redatelj Hayao Miyazakija je zrakoplovstvo, to jest njegova opsjednutost s mehanikom leta i odvijanja radnji u zraku. Ta značajka najvjerojatnije potječe od činjenice da je Hayazakijev otac bio aeronautički inženjer koji je vodio obiteljsku tvrtku *Miyazaki airlines*. Toshio Suzuki ja radio zajedno na filmu "*Nausicaä iz Doline vjetra*" s Miyazakijem, te potaknuti izvedbom filma odlučili su osnovati vlastiti studio. Pozvali su Takahatu da im se pridruži i sa središtem u Tokiju, pomoću sredstava koje je osigurala izdavačka tvrtka *Tokuma-Shoten*, osnovan je studio *Ghibli*. Ime *Ghibli* potječe iz talijanskog jezika a ima korijene u libijskom izrazu za "vrući pustinjski vjetar".[4] Naziv je reprezentativan za "vjetar" koji će novoosnovani studio zapuhati kroz animacijsku industriju. *Ghibli* je također bio naziv talijanskog ratnog zrakoplova, dalje potvrđujući Miyazakijevu ljubav prema zrakoplovstvu, ali i Italiji. [5]

Prvi film koji je izdao studio *Ghibli* bio je "*Laputa: Dvorac na nebu*". Objavljen 1986. godine bio je veliki hit, imajući najveću zaradu kao japanski animirani film. [4]

1988. godine studio izdaje dva filma, s Takahatijem režirajući "*Grob krijesnica*" i s Miyazakijev "*Moj susjed Totoro*". Izdanje dvaju filmova bio je nužan kako bi se poboljšalo financijsko stanje studija, ali filmovi nisu zaradili dovoljno u kinima. Iako filmovi nisu bili previše popularni u svoje doba prodavalo se puno robe vezane uz film "*Moj susjed Totoro*", a sam lik *Totora* se danas može naći na logotipu studija (Slika 5). [4] Razlog neuspjeha ovih filmova ponajprije leži u položaju anime filmova u industriji.

U to vrijeme anime filmovi su se gledali s prezirom i nisu bili toliko cijenjeni kao danas, pa je tako broj kina u kojima su se prikazivali takvi filmovi, kao i broj gledatelja bio ograničen. Jedan od glavnih događaja za studio bio je nevjerojatan uspjeh filma "*Kikina dostavna služba*" Nakon stjecanja prava za adaptaciju romana autorice Eiko Kadono i nakon izazovnog produkcijskog procesa, "*Kikina dostavna služba*" postao je film s najvećom zaradom u Japanu 1989. godine. [4, 5]

U prvoj polovici sljedećeg desetljeća Studio *Ghibli* nastavio je raditi popularne animirane filmove poput „*Porco Rosso*“ i „*Šapat srca*“, ali njihova je privlačnost prvenstveno bila ograničena na Japan.

To je promijenila „*Princeza Mononoke*“. Film, koji je smješten u kasno Muromachijevo doba, vratio se na Miyazakijevu temu okoliša koja se stalno ponavlja.

„*Princeza Mononoke*“, koja je izašla 1997., zaslužna je za pretvaranje Studio *Ghibli* u priznato ime u svijetu animea. Uzroci uspjeha Studija *Ghibli* potaknuli su mnoge rasprave. 3 ključna opravdanja uključuju:

1. Korištenje poznatih glumaca kao glasovnih glumaca.
2. Konstantno oglašavanje u medijima, posebice na TV-u.
3. Glazba talentiranih skladatelja. [5]

Tijekom proizvodnje „*Princezi Mononoke*“, Miyazaki je koristio nove metode produkcije kao što su računalna animacija, 3D renderiranje, mapiranje teksture i digitalna kompozicija. Ispostavilo se da je film najskuplja kreacija Studija *Ghibli* do sada, ali investicija se isplatila. „*Princeza Mononoke*“, koja je prvi put objavljena 1997., postala je ne samo film s najvećom zaradom u Japanu godine, već i film s najvećom zaradom u zemlji svih vremena. Tu je titulu zadržao do 2001., kada su ga nadmašio „*Avanture male Chihiro*“.

U godinama koje su uslijedile, Studio *Ghibli* nastavio je stvarati popularne i cijenjene filmove uključujući „*Pokretni dvorac*“, „*Ponyo*“ i „*Vjetar se diže*“.

Tvrtka je također pretrpjela brojne promjene, uključujući sklapanje ugovora s *Disneyem* i nedavno izdanje kataloga Studio *Ghibli* na drugim *streaming* servisima. Prije svega, velika je stvar što su filmovi Studija *Ghibli* sada dostupni na servisima kao što su Netflix

i HBO Max budući da se studio prije jako protivio prelasku na *streaming*, vjerujući da bi kina trebala biti na prvom mjestu. No stvaranje filmova dostupnima na *streaming* servisima otvara bogati, ljupki svijet *Ghiblija* potpuno novoj publici i generaciji obožavatelja.

Zahvaljujući Nippon TV-u, anime je sada prihvaćen i voljen od strane širokog spektra ljudi. Čak su se i mnogim ljudima koji nisu voljeli animaciju svidjeli Studio *Ghibli* filmovi. Na isti način na koji su *Disneyevi* filmovi postali klasici, *Ghibli* filmovi ne samo da su najvišeg kalibra, već su također oblikovali anime posao i javnu percepciju animea. [4, 5]



Slika 5 Logo studija Ghibli [17]

2.2.1. O filmu „Kikina dostavna služba“

1987. Miyazaki, kada je projekt Kiki prvi put planiran, je radio na „Moj susjed Totoro“, a njegov suosnivač Isao Takahata radio je na „Grob krijesnica“. Dakle, umjesto da jedan od njih režira film, Studio *Ghibli* je tražio drugog scenarista i redatelja za film. Sunao Katabuchi i Nobuyuki Isshiki angažirani su režiju i scenarij, no Miyazaki nije bio zadovoljan Isshikijevim prvim tretmanom i na kraju je odlučio sam voditi projekt.

Eiko Kadonov originalni roman zapravo je niz kratkih priča koje se događaju tijekom Kikinih isporuka. Kako bi prilagodio priču u dugometražni film, Miyazaki je priči dodao mnoge elemente kako bi Kiki stvorio veći izazov. Kikin gubitak magičnih moći i nesreća zračnog broda, glavni elementi u filmu, nisu se dogodili u originalnom romanu. Kadono je bila vrlo nezadovoljna promjenama u scenariju i projekt je bio skoro otkazan. Srećom, Toshio Suzuki i Miyazaki uvjerali su Kadono da dopusti nastavak produkcije filma.

Otkako je prvi put objavljen 1989., „Kikina dostavna služba“ dvaput je sinkroniziran na engleski. Prvu sinkronizaciju napravio je *Streamline Pictures* za korištenje na letovima Japan Airlinesa. Drugi je kreirao Walt Disney 1997. godine i prikazuje Kirsten Dunst kao glas Kiki. Za DVD izdanje 2010. Disney se vratio i ponovno montirao svoju englesku sinkronizaciju iz 1997., stvarajući treću verziju „Kikine dostavne službe“ na engleskom jeziku.

Uz izvorni japanski, „Kikina dostavna služba“ sinkronizirana je na engleski, mandarinski kineski, kantonski kineski, francuski, španjolski, korejski, nizozemski, njemački, španjolski, mađarski, talijanski i portugalski, a vjerojatno i više. [6]

Kiki sadrži mnogo odlika povezanih s redateljem Studija *Ghibli* Hayaom Miyazakijem, snažnu protagonisticu, nostalgичno, nejasno europsko okruženje, puno letenja. Ali ova priča o mladoj vješnici koja pronalazi svoj put djeluje utemeljenije, stvarnije od većine Miyazakijevih fantastičnih priča.

Kiki započinje svoje putovanje napuštanjem svojeg obiteljskog doma, mjesta prožetog magijom i tradicijom, skačući na svoju metlu kako bi si iskovala novi život u velikom gradu. Po dolasku, nalazi se preopterećena i izolirana, relikat iz izgubljenog doba, njezino jedino društvo njezina crna mačka Jiji koja govori.

Kiki se bori kako bi se prilagodila, nesposobna uskladiti posao, život i magiju, sve dok ne dostigne svoje granice i njezine moći odjednom nestanu. To je bezvremenska priča o tinejdžerstvu, o neprekidnom sukobu tradicije i modernog; najviše od svega, radi se o gubitku i ponovnom otkrivanju kreativnog ritma.

Svaki mladi kreativac koji traži posao u umirućem području može se uvelike povezati s pričom o Kiki, koja svoju dostavu temeljenu na metli mora održavati "pravim poslom", radeći u pekarnici. Kiki se nađe prezaposlena i nedovoljno cijenjena, njezin entuzijazam je nestao, zajedno s njezinom magijom.

Kiki uspješno pronalazi mjesto za sebe u svom novom domu, ali njezina novostečena zrelost dolazi uz cijenu; ona ne vraća svoju sposobnost da razgovara s Jijijem, čarobna iskra nevinosti koja joj je omogućila komunikaciju sa svojim mačjim prijateljem nestala je zauvijek.

Kikina priča nije samo putovanje do samospoznaje; to je priča o tome kako je tradicija, sigurno inkubirana unutar ruralnih zajednica, osuđena na zaborav, kako mladi migriraju u gradove i prilagođavaju se, kuje svježju kulturu s fragmentima stare.

To je tiha, spora priča koja uspijeva potpuno očarati malu djecu ali i odrasle, unatoč gotovo potpunoj odsutnosti radnje. Svi smo iskusili užas napuštanja doma i prilagodbe novom, zastrašujućem okruženju, razvijajući se, ali usput gubimo dio sebe. [7]

Filmovi Studija *Ghibli* često propituju pojam usamljenosti i emocionalne povezanosti, usredotočujući se na junake koji nevoljko sami sebe napadaju, kao što su Sophie u „*Pokretnom dvorcu*“ i Ashitaka u „*Princezi Mononoke*“. Ali u „*Kikinoj dostavnoj službi*“ samoća nije izričito u prvom planu; polako se uključuje u Kikiin život kako se priča produžuje. Čak i kad je okružena prijateljskim raspoloženim ljudima, na kraju je sama. [8]



Slika 6 Plakat filma "Kikina dostavna služba" [18]

2.2.2. O filmu „Princeza Mononoke“

Smještena u 14. stoljeću, razdoblje *Muromachi* u Japanu, „*Princeza Mononoke*“ priča priču o Ashitaki, mladom princu prokletom mržnjom umirućeg boga vepra, kojeg je iskvarila željezna kugla zabijena u njegovo tijelo. Kako bi potražio lijek za svoje prokletstvo, Ashitaka putuje zemljom, nadajući se da će pronaći *Shishigamija*, šumskog duha nalik jelenu s moći da donese život i smrt.

Usput, Ashitaka otkriva svijet u neravnoteži. Zajednica željezare Tataru, koju vodi zagonetna gospođa Eboshi, pustoši obližnju šumu tražeći resurse, izazivajući bijes divljeg boga vuka Moroa i njezine divlje ljudske kćeri San zvane princeza Mononoke, što otprilike znači bauk ili utvara. U sredini je Ashitaka, koji mora smisliti kako se kretati ovim teškim svijetom "nezamagljenih očiju".

U usporedbi s prethodnim Miyazakijevim radom, riječ je o mračnom i ljutitom filmu, punom neobičnog spektakla i scena zapanjujućeg nasilja. Ruke su odsječene. Odsijecaju se glave. Krv šiklja i iz ljudi i iz životinja.

Takva moralna dvosmislenost nije proširena samo na ljudske karaktere u filmu. Bog vuka Moro jednako je nježan koliko i divlji, dok sam svijet prirode nije predstavljen kao čisto čestita sila, već kao sila sposobna za zlo i užas. Okkoto, vođa klana veprova, tvrdoglavo juriša u bitku protiv nadmoćnih sila čovječanstva, glupo osuđujući svoju rasu. U međuvremenu, hladno, neobično lice *Shishigamija*, koji danju podsjeća na velikog jelena, sugerira stranu prirode koja odbija biti antropomorfizirana u nešto utješno, što je umjesto toga uznemirujuće i čudno - ravnodušno prema tome hoćeš li živjeti ili umrijeti.

„*Princeza Mononoke*“ bila je senzacija u Japanu. Film je zaradio više od 19 milijardi jena, to jest 160 milijuna dolara, na blagajnama, daleko nadmašivši prethodnog državnog rekordera, „*ET*“ Stevena Spielberga, i lansirao Miyazakija na nove visine slave i utjecaja. Teme filma o nemirima, za koje je sam Miyazaki sumnjao da će ih pretočiti u zabavu, očito su bile zapanjujuće za japanskog društva. Iako se njegov uspjeh može pripisati i vještoj marketinškoj kampanji koju je orkestrirao producent Toshio Suzuki, koji je također sklopio ugovor s Walt Disney Corporationom za distribuciju filmova Studija Ghibli diljem svijeta, uključujući sinkronizirano kino izdanje *Princeze Mononoke* u SAD-u.

Sam film smatran je prezrelim da bi bio objavljen pod *Disneyevom* zastavom. Umjesto toga, proslijeđen je *Disneyevoj* podružnici *Miramax*, na čelu s Harveyjem Weinsteinom, sada zatvorenim producentom koji je imao reputaciju da preuzima umjetničke filmove iz inozemstva i reže ih na takav način da privuče domaće tržište. Međutim, ugovor koji je Studio *Ghibli* potpisao s *Disneyem* dolazio je sa strogim uvjetom da „*Princeza Mononoke*“, koja je trajala nešto više od dva sata, nije se smjela rezati ni na koji način, u obliku ili formi. Bila je to klauzula koja bi se pokazala spornom, no bila je ispunjena.

„*Princeza Mononoke*“ nije se posebno pokazala u Sjedinjenim Državama, zaradivši samo 2,3 milijuna dolara u zemlji. Postoji popularna ideja da je to zbog toga što je američka publika odgajana na širokim *Disneyjevim* animacijama koje sve pjevaju i plešu jednostavno nije bila spremna za film poput „*Princeze Mononoke*“. To je mišljenje koje Miyazaki nedvojbeno dijeli.

Ali ono što „*Princezu Mononoke*“ čini tako trajno dubokim djelom je to što, iako je Miyazaki nedvojbeno zgrožen tijekovima čovječanstva, on svejedno nalazi da njegova mizantropija ustupa mjesto iskrenom vjerovanju u otpornost prirode i ljudskog duha. To

možete vidjeti u dvosmislenom kraju filma, kada *Shishigami*, živića manifestacija ciklusa života i smrti, prijeti obaviti zemlju tamom nakon što mu glavu odsječe gospa Eboshi. Ali umjesto toga, iz smrti dolazi novi život, biljke ponovno niču, Ashitaka je izliječen, usamljeni Kodama preživljava, podsjetnik da je priroda bila ovdje prije nas i da će ustrajati dugo nakon što mi odemo. [9]

„*Princeza Mononoke*“ poznata je po svojoj animaciji i vizualnom stilu koji oduzima dah. Film ima bujne, detaljne pozadine i likove koji su bogato teksturirani i zamršeno dizajnirani. Animacija je glatka i tečna, s pažnjom posvećenom čak i najmanjim detaljima, poput kretanja krzna i dlake.

Korištenje boja u „*Princezi Mononoke*“ također je vrijedno pažnje, budući da film koristi širok raspon nijansi i nijansi kako bi stvorio živahan i sveobuhvatan svijet. Šumske scene ispunjene su zelenom i smeđom bojom, dok je Iron Town prikazan u nijansama sive i smeđe. Kontrast između dva okruženja pomaže istaknuti dihotomiju između prirode i industrije koja je u središtu tema filma.

Pozadine u „*Princezi Mononoke*“ neke su od vizualno najljepših i najdetaljnijih u svim animeima. Kreirane od strane renomiranog umjetnika pozadine Kazuo Oga, pozadine filma prikazuju ljepotu i veličanstvenost prirodnog svijeta, a istovremeno prenose osjećaj opasnosti i sukoba.

Ogin rad na „*Princezi Mononoke*“ karakteriziraju zamršeni detalji i upotreba boja za dočaravanje raspoloženja i emocija. Od gustih šuma i vijugavih rijeka do visokih planina i krševitih krajolika, pozadina filma svjedočanstvo je Ogine vještine kao umjetnika i njegove sposobnosti da stvori impresivna i zadivljujuća okruženja.

Osim prirodnog okruženja filma, Oga je također dizajnirao različita ljudska i životinjska naselja koja su istaknuta u priči. Ove postavke prikazane su s istom pažnjom za detalje kao i prirodna okruženja, a svaka od njih prenosi jedinstven osjećaj karaktera i atmosfere.

„*Princeza Mononoke*“ bogat je i slojevit film koji istražuje različite teme i poruke. Jedna od primarnih tema filma je zaštita okoliša, budući da naglašava razoran utjecaj ljudskih aktivnosti na svijet prirode. Film prikazuje brutalne posljedice krčenja šuma, rudarenja i industrijalizacije, prikazujući razorne učinke koje te aktivnosti mogu imati i na prirodni svijet i na stvorenja koja ga nastanjuju.

Druga glavna tema „*Princeze Mononoke*“ je napetost između industrijalizacije i tradicije. Film prikazuje borbu između tradicionalnog, agrarnog načina života i modernog, industrijaliziranog društva. Gospa Eboshi i ljudi iz željezare predstavljaju snage modernosti, sa svojim oružjem i strojevima na parni pogon, dok šumski bogovi predstavljaju tradicionalni način života temeljen na prirodi.

Osim ovih tema, „*Princeza Mononoke*“ također istražuje odnos između ljudi i prirode, ističući načine na koje su ljudi duboko povezani sa svijetom prirode. Film također zadire u borbe za moć i moral, prikazujući složene i često sukobljene motivacije različitih likova.

[10]



Slika 7 Poster za film "Princeza Mononoke" [19]

2.2.3. O filmu „*Pokretni dvorac*“

Nakon što je osvojio Oscara s magičnim filmom „*Avanture male Chihiro*“, Miyazaki je uzeo malu pauzu. Snimio je osam filmova u svojoj gotovo 3 desetljeća dugoj karijeri i producirao mnogo više sa svojom tvrtkom Studio Ghibli. Svi njegovi filmovi posjeduju čarobni, bajkoviti aspekt, ali njegova posljednja dva filma, „*Princeza Mononoke*“ i „*Avanture male Chihiro*“, bila su duboko osobna, mnogo mračnija od njegovih prethodnih radova i emocionalno naporna. Mogao je prestati snimati filmove i njegova bi ostavština i dalje bila osigurana i slavljena. Ali još nije bio sasvim gotov. Za svoj deveti film, Miyazaki će se vratiti na poznato tlo s dvorcima i mađioničarima i kletvama i letenjem, ali iz drugačijeg gledišta. Uz izuzetak njegovog prvog filma, koji je bio nastavak postojećeg televizijskog animea i popularne mange, samo je jedan od njegovih filmova, „*Kikina dostavna služba*“, bio temeljen na materijalu koji nije stvorio sam Miyazaki. Za ovaj film, „*Pokretni dvorac*“ iz 2004., adaptirao bi knjigu koja čak nije ni japanska.

„*Pokretni dvorac*“ temelji se na britanskom fantastičnom romanu autorice Diane Wynn Jones iz 1986., prvom u njezinoj trilogiji knjiga u kojem se pojavljuje istoimeni čarobnjak Howl, moćan i tašt čovjek koji živi u dvorcu koji se kreće okolo i može se pretvoriti u divovsku pticu. Knjiga govori o čarolijama, prokletstvima, demonima i stvarima, što je sve vrlo uobičajeno u engleskoj fantaziji i omiljene teme za Miyazakija s obzirom na njegove prethodne filmove. Ali Miyazaki, naravno, u priču unosi svoje vlastite tendencije i gledište, što je zapravo čini svojevrsnom anomalijom za redatelja.

Priča je usredotočena na sramežljivu mladu šeširdžiju po imenu Sophie koja je lijepa, ali ne misli tako. Jednog poslijepodneva stražari je stjeraju u kut na putu do svoje sestre, a ona susreće moćnog čarobnjaka Howla koji je odvodi u nebo da pobjegne od stražara. Nakon toga, Vještica s Pustoši, koja je beznadno zaljubljena u povučenog i samoživog Howla, dolazi u trgovinu šešira te proklinje jadnu Sophie i pretvara ju u 90-godišnju ženu koja ne može nikome govoriti o svom prokletstvu. Sophie odlučuje napustiti grad i sama potražiti lijek za prokletstvo, te na kraju završi u Pustoši. Ona susreće živo strašilo, još jednu ukletu jedinku, koja je otprati do Howlovog dvorca, koji izgleda prilično rascjepkano i hoda okolo na mehaničkim pilećim nogama. Ušavši unutra, Sophie susreće Calcifera, demona vatre kojeg je Howl vezao za dvorac i koji pokreće cijeli dvorac, i Markla, Howlovog mladog učenika. Zahvaljujući lukavstvu, Sophie se postavlja kao nova

služavka dvorca. Howl se pokazao kao vrlo čudan majstor. Dolazi i odlazi nasumce, ponekad pretjerano upotrebljava svoju magiju a nemoguće je tašt i smatra se najljepšim muškarcem na svijetu. Unatoč svim tim osobinama, Sophie može reći da je on u osnovi osoba dobrog srca koja se boji angažirati u svijetu i stoga se skriva od njega, unatoč svojoj golemoj moći. Rat se sprema između dviju susjednih zemalja, a dva Howlova mađioničarska imena bivaju pozvana da se pridruže kraljevstvu u ratnim naporima.

Howl je sklopio pakt da će se pokazati, ali se boji to učiniti, pa umjesto toga šalje Sophie, predstavljajući ju kao njegovu stariju majku. Na putu Sophie susreće Vješticu s Pustoši koja je također pozvana. Oboje su pozvani pred kraljevu savjetnicu za kraljevsku magiju Gospođu Suliman, koja odmah zna da Sophie nije Howlova majka, i da je zapravo zaljubljena u njega, i koja Vješticu s Pustoši čini starom i ružnom kakva zapravo jest, naizgled samo za zabavu. Howl dolazi i kaže da ne želi imati nikakve veze s ratom, ali to se ne sviđa Sulimanu, koji želi Howlovu moć. Vještica s Pustoši pridružuje se Howlu i Sophie dok bježe i započinju svoj život u bijegu od rata i njegovih frakcija zračnih brodova. [11]

Za stvaranje ovog filma uvelike je utjecao rat protiv terorizma koji su predvodile SAD, kao i izbijanje rata u Iraku 2003. godine. Naime, Miyazaki je primijetio da ga je naljutilo slušanje govora američkog predsjednika Georgea W. Busha koji je pitao svijet: "Svaka nacija, u svakoj regiji, sada mora donijeti odluku. Ili ste s nama, ili ste s teroristima" i neprestano je ponavljao ovu retoriku kako bi opravdao rat protiv terorizma. Kao odgovor, Miyazaki je izrazio svoj stav da nije ni na jednoj strani. Isto tako, Miyazaki nije prisustvovao svečanosti dodjele Oscara nakon što su Sjedinjene Države započele vojni napad na Irak, vjerojatno jer se namjeravao držati podalje od Bijele kuće kako bi pokazao svoj antiratni stav. Kao i Miyazaki, producent filma, Suzukinije bio sretan ratom i snažno se protivio njemu.

Kao što je otkriveno u ovom radu, film „*Pokretni dvorac*“, kao i drugi filmovi Studija *Ghibli*, ima duboku antiratnu implikaciju u smislu mirovnog obrazovanja. Slično tome, brojni promatrači istaknuli su da film prenosi antiratnu poruku publici, uključujući djecu, te stoga ovaj film može postaviti kao primjer teme za raspravu o ratu. [12]

Ovo je zasigurno jedan od Miyazakijevih vizualno najdinamičnijih filmova, koji u velikoj mjeri posjeduje vizualnu tehnologiju koja je prisutna u to vrijeme. Boje doista dolaze do

izražaja, a paleta boja je mnogo raznolikija nego što je bila čak i u „*Avanturama male Chihiro*“, s pretežno crvenim tonom. Miyazaki nije izgubio oko za akciju niti ljubav prema detaljima leta i putovanja kroz zrak. Široka lepeza čudnih stvorenja i likova također se osjeća kao kod kuće u Miyazakijevom opusu, naime Strašilo Turnip Head, demon vatre Calcifer i Howl u obliku čudovišne ptice. Također može unijeti zračne brodove, poput onih koje je stvorio prije 20 godina za Nausicaä iz Doline vjetra.

Howlov pokretni dvorac bio je ogroman međunarodni hit, vrativši gotovo deset puta veći budžet u cijelom svijetu i donijevši Miyazakiju još jednu nominaciju za Oscara za najbolji animirani film. [11]



Slika 8 Poster za film "Pokretni dvorac" [20]

3. PRAKTIČNI DIO

3.1. Opis postupka izrade grafika

Grafike za završni rad rađene su u ateljeu originalne grafike na grafičkom fakultetu. Napravljene su tri grafike, svaka predstavljajući jedan od tri odabrana filma studija Ghibli. Grafike su rađene u kombiniranoj tehnici bakropisa i akvatinte, a sam proces je zabilježen fotografijama.

Razlog zašto je odabrana baš ova tema za izradu i odabranoj grafici je osobna emocionalna vezanost za odrađene filmove te estetska ljepota samih filmova. Ne samo da su ti filmovi utjecali na brojne naraštaje, nego će zasigurno utjecati na one koji tek dolaze. Filmovi imaju nezaboravne priče prikazane na takav način da se svatko s njima može u neku ruku poistovjetiti. Bezvremenski su i šalju pozitivne poruke pa i ohrabrenja gledateljima.

Skice su temeljene na scenama iz filmova ili promotivnim materijalima kao što su plakati ili reklame (Slike 8,7,6). Rađene su digitalno ali su kasnije, kao što ćemo i prikazati, isprintane na A4 papir kako bi se dalje mogao nastaviti postupak. Bakropisne linije u skici je trebalo prikazati što realnije, pa se koristila tanka crna puna linija, a akvatinta, kojom su rađeni tonovi i sjene na skicama, je prikazano plošno u 5 sivih tonova. Skice je potrebno namjestiti na određenu veličinu, tako da dimenzije skice budu jednake pločici na koju ćemo kasnije i prenijeti tu skicu. Dimenzije skica odnosno pločica su 12x16 centimetara. Pločice prije samog korištenja treba dobro očistiti te po potrebi izbrusiti s brusnim papirom. Ovo se radi kako bi se umanjile sve nepravilnosti na pločici kao na primjer ogrebotine, neželjene udubine, mrlje i slično. Izbrušena i očišćena pločica se premazuje s asfaltnog laka i petroleja kako bi se zaštitili dijelovi na kojima ne želimo da bude crtež od kiseline. Nakon što su se osušila, na pločice smo prenosili skice. Zrcalno okrenutu skicu, kopiranu na A4 papiru, namjestili smo na pločicu i između skice i pločice stavili indigo papir. Prelazeći po linijama na skici s običnom olovkom, crtež se prenosi na pločicu zbog indigo papira. Nakon što smo prenijeli skicu na pločicu počinjemo s rezbaranjem bakropisa. Alat koji smo koristili za skidanje laka s pločica na mjestima gdje će nam na otisku biti linije se zove bakropisna igla. Ona nije skroz oštra i zašiljena, već je dovoljno tupa da skida lak ali ne dovoljno oštra da oštećuje površinu pločice, za razliku od igle za suhu iglu. Prije jetkanja pločice potrebno je zaštititi stražnju stranu kako ju ne

bi izgrizla kiselina. Pločica se u ovom slučaju za sve tri grafika za bakropis jetkala 5 minuta kako bi dobili jake i istaknute obrubne linije crteža. Sa završenim jetkanjem pločicu isperemo u hladnoj vodi i spremna je za probni tisak. Ako smo zadovoljni s probnim otiscima možemo nastaviti s obradom pločice. Prije samog procesa pripreme i jetkanja pločice za akvatintu potrebno je ustanoviti koliko tonova će biti na završnom otisku i odrediti vrijeme jetkanja za svaki pojedini ton. Pločicu je potrebno prekriti asfaltnim prahom, a to smo radili u posebnom ormaru namijenjenom za to. Prah smo sastrugali sa strana ormara i unutrašnjosti i dodali ga još u ormar. Nakon toga smo zatvorili vratašca ormara i vrtjeli ručku kako bi se sav prah u ormaru digao i kako bi naposljetku pa na pločicu. Ormar se mora par puta udariti prije stavljanja pločice kako bi pale velike čestice na dno ormara a ne na pločicu. Pločica je stajala u zatvorenom ormaru otprilike pet minuta kako bi prah pao na nju u jednolikom nanosu. Takvu pločicu s prahom smo zatim morali zapeći na pećici. Točnije, morali smo zapeći prah na površini pločice kako se on tijekom jetkanja nebi skinuo. Tako pripremljenu pločicu je bilo potrebno zatim opet zaštititi lakom, no ovog puta samo stražnju stranu i na prednjoj strani, onoj koja sadrži bakropis, samo one dijelove za koje želimo da ostanu bijeli na otisku. Koristeći tanki kist prekriti su dijelovi crteža i pločica se nakon sušenja može jetkati. Vrijeme jetkanja za pojedine tonove, od najsvjetlijeg do najtamnijeg, je bilo sljedeće: 8 sekundi za najsvjetliji ton, 12 sekundi za sljedeći ton, 25 sekundi za srednji ton, 40 sekundi za tamniji ton i 2 minute i 30 sekundi za tamni, skoro crni, ton. Za svaki ton bi se ponovio proces prekrivanja dijelova pločice lakom kako bi se zaštitio pojedini ton od daljnjeg jetkanja. Zaštitni lak smo nakon posljednjeg jetkanja skinuli pomoću papira magazina i petroleja i moguće je napraviti probne otiske. Prije završnih otisaka bilo je potrebno obraditi izbrusiti rubove pločice kako bi se dobili faseti. Otiskivanje završnih otisaka je proces koji zahtjeva puno strpljenja kao i poznavanja materijala s kojima se radi. Pripremljenu boju nanijeli smo na čistu pločicu te ju ravnomjerno razmazali i utisnuli u sve udubine u pločici. Višak boje potrebno je bilo odstraniti s starim novinama kroz nekoliko prolaza. Također je bilo potrebno i detaljno očistiti fasete kako one nebi ostavile mrlje na otisku. Pločicu smo namjestili na preši na paser i prekrili je vlažnim papirom. Sve zajedno smo pokrili filcom i pokrenuli prešu. Za svaku grafiku rađeno je pet do sedam otisaka i od tih sedam otisaka izabran je najkvalitetniji koji je zatim bio obrezan na željeni format i potpisan.

3.2. Slikovni prikaz postupka izrade grafika



Radna skica, Kombinirana tehnika Manizabela Žrnaić 23'



Radna skica, Kombinirana tehnika Manizabela Žrnaić 23'



Radna skica, Kombinirana tehnika Manizabela Žrnaić 23'

Slika 9 Digitalne skice, zrcalno rotirane



Slika 10 Brušenje pločice s brusnim papirom



Slika 11 Prekrivanje pločice s lakom i sušenje pločice



Slika 12 Stavljanje indigo papira na premazanu pločicu i ispod skice



Slika 13 Prenošenje skice na pločicu



Slika 14 Prenesena skica na pločicu



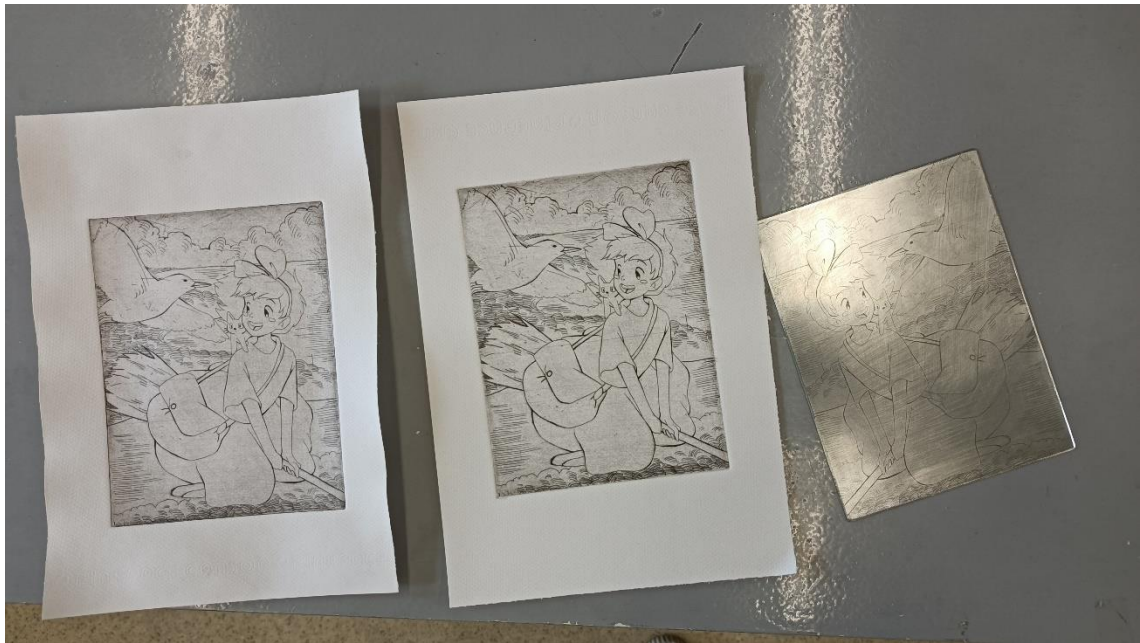
Slika 15 Skidanje laka s površine pločice pomoću bakropisne igle



Slika 16 Jetkanje pločice



Slika 17 Ispiranje izjetkane pločice



Slika 18 Probni otisci bakropisa



Slika 19 Ormar za stavljanje asfaltnog praha na pločicu



Slika 20 Stavljanje praha u ormar



Slika 21 Pećica za pečenje nanesenog praha na pločici



Slika 22 Premazivanje stražnje strane pločice



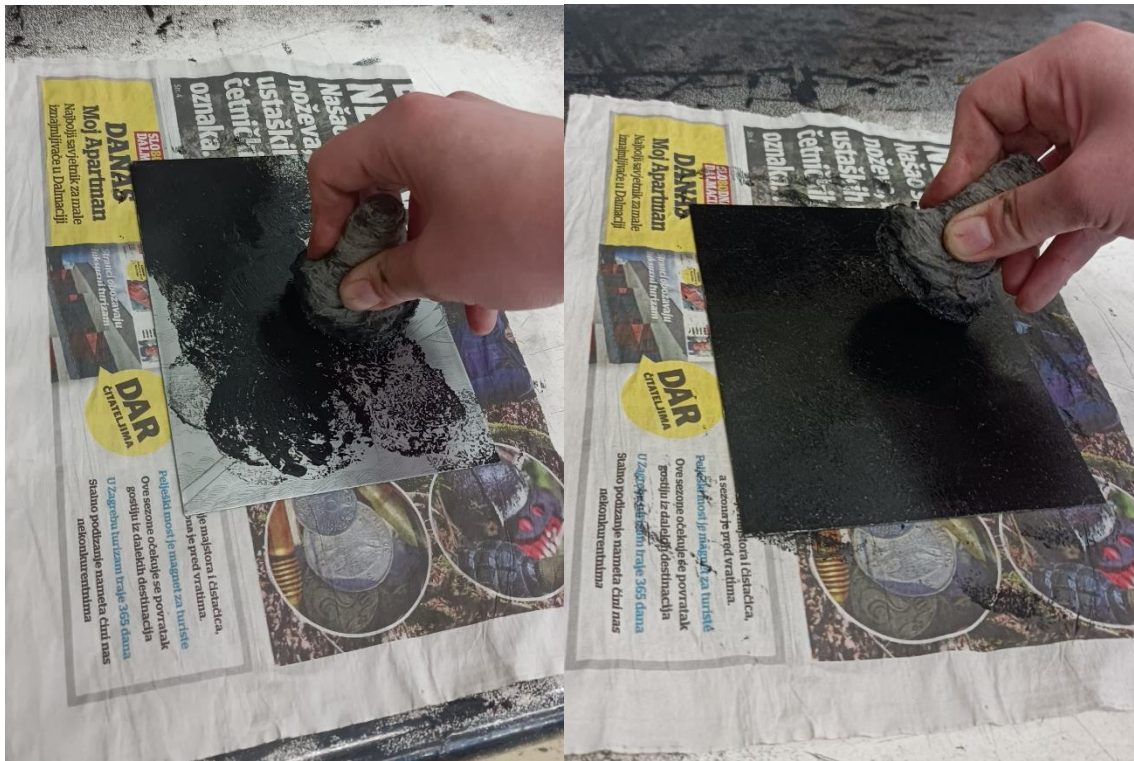
Slika 23 Prekrivanje slojeva za akvatintu



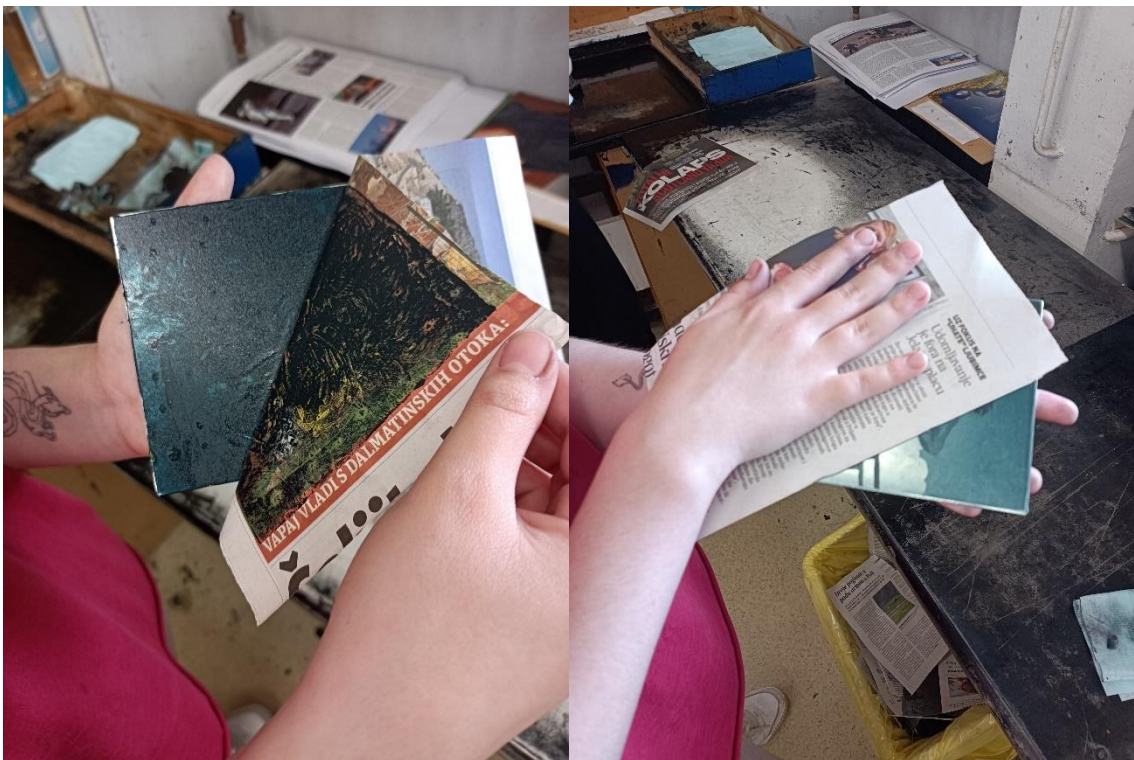
Slika 24 Jetkanje pločice za akvatintu



Slika 25 Alati za brušenje rubove i pravljenje faseta



Slika 26 Nanošenje boje na pločicu



Slika 27 Čišćenje viška boje novinskim papirom



Slika 28 Stavljnje pločice na radni stol preše i na paser



Slika 29 Stavljnje vlažnog papira na pločicu i paser



Slika 30 Pokretanje preše



Slika 31 Podizanje papira za otkrivanje otiska



Slika 32 Gotov otisak koji je potrebno osušiti



Slika 33 Obrezivanje otisaka na željene dimenzije

4. REZULTATI I RASPRAVA



Slika 34 Skice



Slika 35 Probni otisci



A.O. 4/7 kombit. "Kiki" M. Zmarić 23'



A.O. 2/5 kombit. "Hagl i Sophie" M. Zmarić 23'



A.O. 4/6 kombit. "Mononoke" M. Zmarić 23'

Slika 36 Gotove grafike

5. ZAKLJUČCI

Završni otisci, to jest grafike, uspješno su napravljene korištenjem odabranih tehnika bakropisa i akvatinte. Likovi iz filmova studija *Ghibli* vjerno su prikazani i napravljeni na plošan način s pet tonova, u tri različite nijanse plave boje. Dotaknuli smo se povijesti i filmova studija *Ghibli* i opisali tri filma čiji su likovi prikazani na grafikama. Prikazan je i opisan postupak izrade grafika kao i sama povijest odabranih tehnika. Fotografijama je dokumentiran proces te su uspješno priloženi rezultati rada. Od skica do obrade i zaštite pločice, jetkanja i otiskivanja. Spomenuti su i materijali korišteni tijekom procesa izrade. Koristeći se stečenim znanjima, otisnuto je po 7 radova za svaku od tri grafike i odabrana su tri najbolje grafike za prikaz gotovog rada. Cilj je rada bio prikazati estetiku i ljepotu animacijskog stila studija kroz prikaz nekih od likova koje je studio stvorio tijekom skoro četiri desetljeća postojanja.

6. LITERATURA

- [1] Hozo Dž. (1988).*Umjetnost multioriginala: Kultura grafičkog lista*, Prva književna komuna, Mostar
- [2] Paro F. (1991).*Grafika: marginalije o crno-bijelom*, Mladost, Zagreb
- [3] Krizman T. (1952).*O grafičkim vještinama*, Jugoslavenska akademija znanosti i umjetnosti ,Zagreb
- [4] <https://www.vectornator.io/blog/studio-ghibli/> (24.6.2023.)
- [5] <https://tokyotreat.com/blog/history-of-studio-ghibli> (24.6.2023.)
- [6] <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2014-07-29/today-in-history-kiki-delivery-service/.77109> (24.6.2023.)
- [7] <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2019/07/29/looking-back-on-kikis-delivery-service-a-timeless-tale-of-self-discovery/?sh=4bffd16ebe8f> (24.6.2023.)
- [8] <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/26/21270987/kikis-delivery-service-best-studio-ghibli-movies-hayao-miyazaki> (24.6.2023.)
- [9] <https://www.bbc.com/culture/article/20220713-princess-mononoke-the-masterpiece-that-flummoxed-the-us> (24.6.2023)
- [10] <https://explainedthis.com/anime/princess-mononoke-review/> (24.6.2023)
- [11] <https://nerdist.com/article/miyazaki-masterclass-howls-moving-castle/> (24.6.2023)
- [12] <https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/akimoto.html> (24.6.2023)
- [13] https://en.wikipedia.org/wiki/Woodblock_printing_in_Japan (26.6.2023)
- [14] <https://prigorski.hr/marijan-detoni-18-travnja-1905-11-svibnja-1981/> (26.6.2023)
- [15] <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/418487> (26.6.2023)
- [16] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elise_Mahler_Wendelstein_Aquatinta.jpg (26.6.2023)

[17] https://myanimelist.net/anime/producer/21/Studio_Ghibli (26.6.2023)

[18] <https://posteritati.com/poster/15462/kikis-delivery-service-1989-japanese-b2-poster>
(26.6.2023)

[19] <https://filmartgallery.com/products/princess-mononoke?variant=22724354277461>
(26.6.2023)

[20] <https://www.mauvais-genres.com/en/movie-posters/17331-howl-moving-castle-japanese-movie-poster-2004-studios-ghibli-miyazaki-3701092803445.html> (26.6.2023)

Slika 9 – Slika 36 vlastite fotografije

POPIS SLIKA

Slika 1: Housaki Katsushika: Veliki val kod Kanagawe 1831., primjer drvoreza	4
Slika 2: Marijan Detoni, linorez	4
Slika 3: Jacques Callot: Sajam kod Gondrevilleu 1624., primjer bakropisa	6
Slika 4: Elise Mahler: Wendelsteinkirchlein, 1913., primjer akvatinte.....	7
Slika 5: Logo studija Ghibli.....	10
Slika 6: Plakat filma "Kikina dostavna služba	13
Slika 7: Poster za film "Princeza Mononoke".....	16
Slika 8: Poster za film "Pokretni dvorac".....	19
Slika 9: Digitalne skice, zrcalno rotirane.....	22
Slika 10: Brušenje pločice s brusnim papirom.....	23
Slika 11: Prekrivanje pločice s lakom i sušenje pločice.....	23
Slika 12: Stavljanje indigo papira na premazanu pločicu i ispod skice.....	24
Slika 13: Prenošenje skice na pločicu.....	24
Slika 14: Prenesena skica na pločicu.....	25

Slika 15: Skidanje laka s površine pločice pomoću bakropisne igle.....	25
Slika 16: Jetkanje pločice.....	26
Slika 17: Ispiranje izjetkane pločice.....	26
Slika 18: Probni otisci bakropisa.....	27
Slika 19: Ormar za stavljanje asfaltnog praha na pločicu.....	27
Slika 20: Stavljanje praha u ormar.....	28
Slika 21: Pečica za pečenje nanesenog praha na pločici.....	28
Slika 22: Premazivanje stražnje strane pločice.....	29
Slika 23: Prekrivanje slojeva za akvatintu.....	29
Slika 24: Jetkanje pločice za akvatintu.....	30
Slika 25: Alati za brušenje rubova i pravljenje faseta.....	30
Slika 26: Nanošenje boje na pločicu.....	31
Slika 27: Čišćenje viška boje novinskim papirom.....	31
Slika 28: Stavljanje pločice na radni stol preše i na paser.....	32
Slika 29: Stavljanje vlažnog papira na pločicu i paser.....	32
Slika 30: Pokretanje preše	33
Slika 31: Podizanje papira za otkrivanje otiska.....	33
Slika 32: Gotov otisak koji je potrebno osušiti.....	34
Slika 33: Obrezivanje otisaka na željene dimenzije.....	34
Slika 34: Skice.....	35
Slika 35: Probni otisci.....	35
Slika 36: Gotove grafike.....	36