

# Proces izrade stripa kao sredstvo vizualne komunikacije

---

**Nježić, Noa**

**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:216:161835>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-23**



*Repository / Repozitorij:*

[Faculty of Graphic Arts Repository](#)



**Sveučilište u zagrebu**  
**Grafički fakultet**  
**Smjer: Dizajn grafičkih proizvoda**

## **Završni rad**

**Proces izrade stripa kao sredstvo vizualne komunikacije**

Mentorica:  
doc. dr. sc. Daria Mustić

Student:  
Noa Nježić

Zagreb, 2023.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**GRAFIČKI FAKULTET**  
**Getaldićeva 2**  
**Zagreb, 6. 7. 2023.**

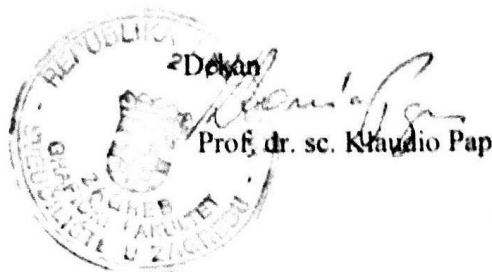
Temeljem podnijetog zahtjeva za prijavu teme završnog rada izdaje se

## **RJEŠENJE**

kojim se studentu/ici Noi Nježiću, JMBAG 0128065863, sukladno čl. 5. st. 5. Pravilnika o izradi i obrani završnog rada od 13.02.2012. godine, odobrava izrada završnog rada, pod naslovom: Proces izrade stripa kao sredstvo vizualne komunikacije, pod mentorstvom doc. dr. sc. Daria Mustić.

Sukladno čl. 9. st. 1. Pravilnika o izradi i obrani završnog rada od 13.02.2012. godine, Povjerenstvo za nastavu, završne i diplomske ispite predložilo je ispitno Povjerenstvo kako slijedi:

1. doc. dr. sc. Dragčević Krešimir, predsjednik/ica
2. doc. dr. sc. Mustić Daria, mentor/ica
3. doc. dr. sc. Kovačević Dorotea, član/ica

  
Prof. dr. sc. Klaudio Pap

## **Sažetak**

Tema „Proces izrade stripa kao sredstvo vizualne komunikacije“ obrađuje i objašnjava koncept stripa, njegov razvoj kroz povijest te primjere i vrste stripova. Strip predstavlja niz slika ili ilustracija koje prenose svoje značenje i priču čitateljima putem teksta smještenog unutar oblačića za dijalog i monolog, te unutar ostalih vrsta okvira za opis kadrova. Općenito će biti prikazana glavna struktura pisanja priča i potrebnih elemenata u priči kreiranoj za strip, te glavna načela crtanja likova, okruženja i kompozicije scena unutar panela. Veći dio završnog rada, međutim, uključuje uvod u proces izrade akcijskog stripa i potrebne elemente za stvaranje priče i ilustracije vezane uz radnju. Kroz strukturu uvoda u proces izrade će zatim biti predstavljen i opisan tijek kreacije originalnog autorskog stripa uz slikovne primjere koncepata likova, okruženja i načina na koji se planira radnja. U procesu će biti objašnjene i odluke iza određenih vizualnih aspekata dizajna i kompozicije stranica te finalne izrade korice stripa.

Ključne riječi: strip, ilustracija, priča, vizualna komunikacija, medij



## **Abstract**

The topic "The process of creating comics as a means of visual communication" deals with and explains the concept of comics, its' development through history, examples and types of comics. A comic is a series of images or illustrations that convey their meaning and story to readers through text, dialogue and monologue placed within bubbles, and within other types of description frames. In general, this topic also covers how to write a story structure fitting for a comic and how to follow main principles of illustration of characters, environments and panel compositing. Most of this subject, however, covers the introduction to the process of creating an action comic and the necessary elements to create a story and illustrations related to the plot. Through the explained structure and workflow, an original author comic will be presented and described with pictorial examples of character concepts, environments and the way the story plot is planned and written. The process will also explain the thought process behind certain visual aspects of design and composition of pages and final creation of the cover art.

Keywords: comic, illustration, story, visual communication, medium

# Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Strip i povijest stripa .....	3
2.1. Povijest stripa na Istoku .....	5
3. Vrste stripa .....	6
3.1. Po žanru .....	6
3.2. Po regiji .....	7
3.2.1. Američki stripovi .....	7
3.2.2. Japanski stripovi .....	8
3.3 Po formatu .....	9
4. Izrada stripa .....	11
4.1. Razrada tijeka priče – „Storyboarding“ .....	12
4.2. Pisanje priče .....	13
4.3. Likovi i motivacija .....	14
4.3.1. Protagonist i antagonist .....	15
4.3.2. Sporedni likovi .....	17
4.4. Okruženje i tematika priče .....	18
5. Ilustriranje .....	19
5.1. Osnove crtanja .....	20
5.2. Perspektiva i kompozicija .....	23
5.3. Crtanje i dizajn likova .....	24
5.4. Kompozicija .....	26
6. Proces izrade stripa „Warm yet Cold: Bit off more than he could chew“ .....	28
6.1. Uvod o seriji autorskog stripa „Warm yet Cold“ .....	28
6.1.2. Radnja stripa .....	29
6.1.3. Način izrade .....	30
6.2. Dizajn likova .....	30
6.2.1. Dizajn protagonista .....	30
6.2.2. Dizajn antagonista .....	36
6.3. Dizajn okoline .....	40
6.4. Izrada stranica .....	45
6.5. Izrada naslovne stranice .....	51
6.5.1. Izrada logotipa .....	55
7. Rezultati i rasprava .....	58
8. Zaključak .....	62
9. Literatura .....	64

## 1. Uvod

Strip knjiga, također zvana „Comic book“, strip magazin ili (u Ujedinjenom Kraljevstvu i Irskoj) jednostavno strip, je publikacija koja se sastoji od stripa u obliku uzastopnih ploča koje predstavljaju pojedinačne scene. Paneli su često popraćeni opisnom prozom i pisanom pričom i dijalogom sadržanim u balonima s riječima. [1] Za razliku od medija knjige, ilustracije i vizualne umjetnosti općenito, strip spaja ova dva načina izražavanja u jedan i stvara posebnu vrstu pričanja priče. Kao medij, strip može prikazivati razne poruke, stvarati narative i davati komentare putem dijaloga smještenih unutar kadrova priče, a u isto vrijeme poruke nadopunjavati kontekstom putem crteža, ekspresivnih likova, mjesta u kojima se nalaze i raznim stilovima umjetničkog izražavanja. Danas se strip ozbiljno razmatra u gotovo svim mogućim aspektima: ne samo pedagoškom, nego i sociološkom, psihološkom, ideološkom, filozofskom, estetskom i dr. [2] Svestranost stripa i velika mogućnost primjene u svim poljima je razlog zašto sam izabrao strip kao predmet za obradu unutar završnog rada. Iako se kreativno izraziti može na više načina kao npr. putem slikarstva, crtanja, ilustriranja, kreacije animacija, glazbeno, filmski, putem plesa i putem pisanja, smatram da je strip iznimka kao vrsta umjetnosti i medija izražavanja jer se putem stripa može iznijeti toliko ideja i koncepata koji se kasnije mogu adaptirati u druge vrste medija. Strip kao sredstvo pričanja priče može prenositi svoje koncepte i obliku ostalih medija koji koriste strip kao materijal za njihovu izradu. Tako nastaju filmovi i knjige bazirane na idejama koje prezentira određeni naslov stripa, a zanimljiva stvar kod stripa je i činjenica da ovaj koncept funkcionira i obratno. Postojeći mediji i njihovi elementi se također mogu prikazati u obliku stripa.

Cilj ovog završnog rada je prikazati razne mogućnosti koje strip pruža kao sredstvo vizualne komunikacije i kao sredstvo izražavanja. Za početak, ovo će biti prikazano kroz opis razvitka stripa od prvih varijanti stripa i kroz brojne primjere stripa kroz povijest te primjere kroz žanrove i regije koje je moguće naći i čitati i danas. Zatim, nakon uvoda u koncept i povijest ovog načina pisane i vizualizirane priče, završni rad će detaljnije prolaziti kroz potrebna svojstva stripa i što je sve

zapravo potrebno za stvaranje stripa. Ovaj dio završnog rada će biti potkrijepljen znanjem američkog strip crtača, autora i izdavača Stan Leea i jednog od najiskusnijih japanskih manga umjetnika koji djeluje već duže od 30 godina, Hirohiko Arakija. Kao glavnu literaturu ovog dijela bit će korištene publikacije ovih legendarnih autora u kojim opisuju svoj proces izrade stripa korak po korak te dijele svoju filozofiju u kreaciji likova i pisanja priča koje funkcioniraju. To su „How to draw Comics the MARVEL way“ autora Stan Leea i umjetnika Johna Busceme iz 1978. godine i „Manga in theory and practice – the craft of creating manga“ autora i umjetnika Hirohika Arakija. Koristeći njihove tehnike kao upute te vlastitu kreativnost i iskustvo koje sam dobio kroz 5 godina kao samouk umjetnik i autor originalnih stripova ću opisati proces izrade manga-inspiriranog stripa vlastitog serijala „Warm yet Cold“.

Izradom ovog završnog rada želim potaknuti svijest o stripu i povećati interes za stvaranje i čitanje i van regija gdje je popularnost stripa standard. Originalne priče u obliku stripa skoro da više i ne postoje u Hrvatskoj, a povijest hrvatskog stripa općenito je vrlo slaba. Nadam se da će se s vremenom, kroz porast popularnosti japanskih stripova u svijetu nešto inspiracije koje strip pruža primiti i za hrvatske čitatelje i umjetnike kako bi i u našoj državi mogli komunicirati razne priče, tematike i probleme u društvu putem ovog medija. Bavljenjem stripovima u svoje slobodno vrijeme i kroz opis procesa svoje izrade u završnom radu želim razvijati interes za stripove u Hrvatskoj, kako bi s vremenom i hrvatski strip umjetnici imali mjesto za kreativno izražavanje.

## 2. Strip i povijest stripa

Strip kao sredstvo vizualne komunikacije postoji od davnih doba. Ljudska sposobnost da percipiraju i kreiraju nešto vizualno je uvijek bila prisutna, čak i od davnih vremena. Šarić [3] nalaže da začetke, odnosno preteče stripa pronalazimo pak u Mezopotamiji, Egiptu, Grčkoj i Rimu, no naviještale su ga već i slikarije u pretpovijesnim spiljama. Simbolično prikazivanje onog što je određenoj kulturi poznato je dio svakog dijela povijesti. Ove početke vidimo u apstraktnim spiljskim crtežima Neandertalaca, u slikama koje su kreirali Egipćani pomoću hijeroglifa. A povijest stripa, baš kao i povijest romana, seže još u stari vijek. Poznato je kako se roman pojavio u Grčkoj gdje su i utemeljene prve zakonitosti vrste. [3] Ipak, za kreaciju stripa osim vizualnog, potreban je i pismeni dio koji određuje radnju priče. Beaty [4] opisuje strip kao "dugu povijest... zbirku uzastopnih slika... ili drugih slika namijenjenih ispričavanju priče"

Povijest stripa kakvog poznajemo danas, međutim, počinje u Sjedinjenim Američkim Državama. Prvi strip otisnut i preveden u Americi je napravio švicarski umjetnik Rodolphe Topffer pod nazivom „The adventures of Obadiah Oldbuck“. Strip je objavljen u New York časopisu „Brother Jonathan“. Iako je ovo prvi objavljen strip u Americi, pojam strip ili „comic book“ prvi koristi „The Yellow Kid“ autora Richarda F. Outcaulta 1897. godine. Strip knjiga prikazuje Mickeya Dugana, ćelavog bosonogog dječaka odjenutog u preveliku žutu majicu dugih rukava koji šeće kroz sirotinjske kvartove New Yorka u kasnom 19. stoljeću. Kroz kratke priče u stripu, autor prikazuje tadašnje socioekonomsko stanje američkog društva i daje političke komentare na istu. Pod utjecajem ovog naslova nastaju brojni drugi stripovi koji se orijentiraju na političku situaciju u Americi te se objavljuju u novinama. Ovim putem, 1933. nastaje „Famous Funnies“, knjiga koja služi kao kolekcija stripova objavljenih u američkim novinama. 1937. i 1938. u valu stripova objavljeni su jedni od prvih stripova tada popularnih žanrova. Detektivski strip „Detective Dan“ koji je ujedno i „prva knjiga stripa da koristi originalnu priču i materijal“. [5] Također, počinje

serijalizacija prvih „superheroj“ stripova u časopisu stripova „Action Comics“. Počevši sa dobro poznatim „Supermanom“, ovi stripovi prikazuju heroje kao osobe s posebnim i nadljudskim sposobnostima i moćima. Superman, na primjer, prikazuje čovjeka rođenog s planeta Krypton, gdje u apokaliptičnoj situaciji mora biti poslan na Zemlju. Kao osoba s drugog planeta, Superman posjeduje neprirodnu snagu, brzinu i moć letenja. Međutim, uz porast popularnosti stripa, dolazi i do porasta korištenja medija za propagandu, te optužbi i osuda protiv stripa kao medija općenito. Izjave poput: „Stripovi su zaglušili maštu normalne djece... i ozbiljno oštetili socijalno ugrožene, pridonoseći maloljetničkoj delikvenciji“ [6]; više nisu bile rijetkost. U to vrijeme su postojale brojne kampanje protiv stripova, pa čak i okupljanja gdje bi se ozloglašeni stripovi palili. Za vrijeme histerije koja je prema Kodu Stripova 1955. odredila da se stripovi mogu baviti isključivo temama moralnosti, pojavljuju se marginalizirani autori koji u tajnosti rade mračnije priče ili „Comix“ pod književničkim psuedonimima. [7] Pokret „Comix“ stripova je razlog zašto priče poput Art Spiegelmanovog „Maus“-a iz 1980., priče koja opisuje iskustvo njegovog oca za vrijeme Holokausta danas postoje. Kroz rad i trud strip umjetnika, stripovi opstaju kao medij vizualne komunikacije i priča. Autori i crtači poput Stan Lee-a i Jack Kirbya utemeljuju ono što je u to vrijeme, pa sve do danas poznato kao priča o superheroju i što superheroj točno predstavlja.

U današnje vrijeme, 2 američke sile publikacije stripova Marvel i DC Comics nastavljaju serijalizaciju raznih stripova baziranih na svojim desetljećima starim i poznatim herojima. Također, materijali iz stripova se adaptiraju u brojne komercijalno uspješne filmove i franšize filmova. Neki od poznatih uključuju „Avengers“, „Guardians of the galaxy“ i brojne animirane filmove „Spiderman“. Strip nažalost opada u popularnosti i prodajama jer se slične materijale sada može konzumirati kroz druge vizualne medije i digitalizirane verzije stripova.

## 2.1. Povijest stripa na Istoku

Stripovi se razvijaju i na drugom kraju svijeta, posebno u Japanu. Ovi japanski stripovi i priče su bolje poznati kao „Manga“, riječ koja se sastoji od dva japanska slovna znaka ili „Kanji“ znakova od kojih jedan (Man) označava pojam „čudljivost“, a drugi (Ga) pojam „slike“. Prva prava manga je bila objavljena 1902. pod nazivom „The watered Sprinkler“ u japanskim Jiji Shinpo novinama. Strip je bio baziran na kratkom francuskom filmu koji su napravili braća Lumiere. Autor Rakuten Kitazawa je prvi koji je ponovno počeo koristiti pojam „manga“ i također sebe zvao „mangakom“ ili manga crtačem. [8] 1930. godine, čak i prije američkih stripova, japanski mangake Suzuki Ichiro i Takeo Nagamatsu kreiraju prvog superheroja na svijetu zvanog „Golden bat“. Ovaj lik nosi veliki crveni plašt i za glavu ima zlatnu lubanju šaljive grimase.

Nakon 2. svjetskog rata, manga počinje uzimati inspiraciju od američkih stripova, filmova i animacije te njihovih raznih kuteva i stila prikazivanja priče. Ovaj utjecaj se najviše primjećuje kod autora kojeg se naziva i ocem mange – Osamu Tezuka. Inspiriran ponajviše Walt Disneyevim stilom izražavanja, Tezuka kreira standard za dizajn likova u Japanskoj animacijskoj i strip industriji, a to su dobro poznate velike i izražene oči. Tezuka svoju globalnu slavu dobiva najprije od svojeg strip serijala i animacije „Astro Boy“, priče o mladom dječaku androidu koji živi u svijetu gdje roboti i ljudi zajedno postoje. Uz to globalno je prepoznat prvotno serijalima kao što su Princess Knight i Kimba the White Lion, dok je od odraslima namijenjenih mangi vrijedno izdvojiti Black Jack, Phoenix, Buddha, MW i Adolf. [9] Mange se također često adaptiraju u animirane crtiće, od kojih su najpoznatiji „Akira“, „Dragon Ball“ i animirani filmovi slavnog Hayaoa Myazakija, uključujući „Princeza Mononoke“ i „My neighbour Totoro“. [8] Sve ovo je dovelo do eventualnog rasta u popularnosti Mange i van Japana. Manga i japanske animacije ili „Anime“ su trenutno čak i popularnije od samih američkih stripova. Međutim, uz vrlo česte nove inačice priča superheroja u obliku filmova, obje strane svijeta zajedno dovode strip u nove visine popularnosti i nasljeđuju njihovu povijest.

### 3. Vrste stripa

Strip je vrlo opširan medij koji se može baviti različitim tematikama, uključivati različite elemente i likove iz fiktivnog ali i iz pravog svijeta te na svoj specifičan način ostaviti utjecaj na čitatelje. Posavac [2] navodi kako činjenicu da strip još uvijek jest, i da će očito i u bliskoj budućnosti ostati neprekidno u središtu najrazličitijih interesa pokazuju primjeri poput mogućnosti stvaranja buke i skandala vezano i za filmske zvijezde, nogometaše, pjevače i političare. Činjenica da jedan medij može na toliko načina komentirati bilo koji aspekt života u vizualnom i tekstualnom obliku stvara mogućnosti za svakakve vrste izražavanja i stripa općenito. Ovisno o tematici, društvene tematike i probleme u svijetu moguće je prikazati pomoću ilustriranih i spretno iskorištenih riječi unutar fiktivnih priča o likovima i svijetovima koje ne postoje.

#### 3.1. Po žanru

Prema žanru, izvor [10] navodi sljedeću kategorizaciju stripa:

- |                        |   |                          |
|------------------------|---|--------------------------|
| - Abstraktni           | - Dizajnerski                                 | - Superherojski          |
| - Stripovi za odrasle  | - Erotični                                    | - Tinejdžerski humor     |
| - Alternativni         | - Stripovi fantazije                          | - Tekst stripovi         |
| - Autobiografski       | - Fumetti Neri                                | - "Comix"                |
| - Stripovi poznatih    | - Stripovi šala                               | - Ratni                  |
| - Dječji               | - Stripovi za grafičko<br>liječenje           | - Zapadnjački            |
| - Stripovi u novinama  | - Horor                                       | - Tihi stripovi          |
| - Poezija u stripovima | - Stripovi bazirani na<br>stvarnim događajima | - Znanstveno-fantastični |
| - Krimi                |   | - Meta stripovi          |
| - Romantični           |   |                          |



U ovoj kategorizaciji primjećujemo razne vrste stripova koje opisuju ili radnju samog stripa ili demografiju kojoj je strip namijenjen. Od navedenih valjalo bi izdvojiti jedne od najpopularnijih žanrova koji su ujedno i zaslužni za populariziranje pojma stripa, a to su „Superherojski“ stripovi. Ovi stripovi su nadalje inspirirali razvijanje brojnih drugih tematika poput izrade kontroverznijih horor stripova. Zbog osuda protiv stripa i prisile na izradu stripova moralne tematike, kreativnost umjetnika je bila izazvana, a dotada nepoznati žanrovi stripa poput horora, znanstveno-fantastičnih i krimi stripova postali sve brojniji. Ovisno o brzini kojom radnja stripa teče i elemenata u izgradnji svijeta i percipiranja likova, stripovi se mogu opisati i kao „Akcijski“ i „Stripovi misterija“. Akcijski strip služi i kao sveobuhvatan naziv za stripove poput ratnih, superherojskih i comix stripova. Od ovih navedenih žanrova, svaki će vjerojatno sadržavati elemente akcije poput brzih radnji, kretnji, borbi, scena koje se mijenjaju nevjerojatnom brzinom, itd. Isto tako pod stripove misterija možemo kategorizirati i one abstraktne, krimi, horor, a u nekim slučajevima i znanstveno-fantastične.

### **3.2. Po regiji**

Uz već spomenute američke i japanske stripove stoje i europski stripovi poput talijanskih publikacija poput Zagora i Martin Misterija i sve popularnije objavljivanje manga-inspiriranih stripova u Francuskoj. Ove tri regije su ujedno i jedne od najvećih izdavača i potrošača u stripovskoj industriji.

#### **3.2.1. Američki stripovi**

Kao što je spomenuto u povijesti stripa, američki stripovi su većinom bazirani na pričama fokusiranim na protagonistima s posebnim nadljudskim moćima koji na neki način djeluju kao superheroji u svome društvu i bore se protiv raznih prijetnja i zločinaca. Osim fokusa na jednog protagonista, česti slučaj u američkim stripovima

su skupine likova koje zajedno djeluju za jedan cilj. To mogu biti skupine protagonista i heroja koji imaju zajednički problem za riješiti ili skupine zločinaca koji svi dijele upitne ideale i ciljeve. Kada se koriste obje vrste skupina, američki stripovi dobivaju poseban efekt vezan isključivo za njihove dobro poznate superherojske stripove a to je poseban konflikt koji stvara skupine zanimljivih i raznolikih likova. Nisu bez razloga superheroji poput članova „X-Mena“ ili „Avengers“ česti motiv na brojnim komercijalnim proizvodima van samih stripova.

### 3.2.2. Japanski stripovi

Mange svoje žanrove dijele primarno po demografiji svojih čitatelja. Tako postoje mange čija su ciljana skupina [8]: djeca – kodomu (*jap. dijete*) manga koja se bavi jednostavnim tematikama i zabavnim likovima poput popularne franšize „Pokemona“ i japanske maskote „Dorameona“; shounen (*jap. mladi dječak*) – priče za mlade tinejdžere koje prate heroja u njegovim borbama poput „Dragon Ball“ i „Naruto“; shojo (*jap. mlada djevojka*) – stripovi za mlade djevojke s fokusom na ljubav i prijateljstvo u školskom okruženju poput stripa „Nana“; seinen (*jap. mladost*) – označava demografsku skupinu odraslih od 18-40 god.. Seinen priče su puno ozbiljnije prirode i pokrivaju razne teme, pa čak i one koje bi se mogle nazvati kontroverznima. Isto pravilo vrijedi i za josei (*jap. žena*) mange. Primjeri seinen mange su Kentaro Miurin „Berserk“, jedan od najutjecajnijih stripova mračnije tematike. Uz sve navedene stripove postoje i hentai (*jap. pervertit*) mange koje predstavljaju razne sadržaje za odrasle čitatelje.

Razlika japanskih i američkih stripova vizualno proizlazi iz načina crtanja likova i vrste perspektiva koje se koriste unutar panela. Dok su američki stripovi više statični, scene u kojoj su likovi prikazani linearna osim u scenama akcije, a likovi nacrtani kao semi-realistične osobe, ilustracije unutar mangi prikazuju dinamične scene i više stilizirane likove. Kroz razne stilove ilustriranja, čitatelje više privlače novi uvrnuti izgledi protagonista i začuđujućih svijetova u kojima žive. Također, ova 2 regijski različita prikaza stripa se razlikuju i po načinu priča koje se pričaju. Dok

američki stripovi vrlo često pokrivaju isključivo priče o moralnom kontrastu dobra i zla u pričama o herojima i fiktivnim svjetovima, japanske radnje mogu obrađivati puno mračnije teme. Ova razlika je nastala pod različitim utjecajem obje kulture na autore i umjetnike koji djeluju.

### 3.3 Po formatu

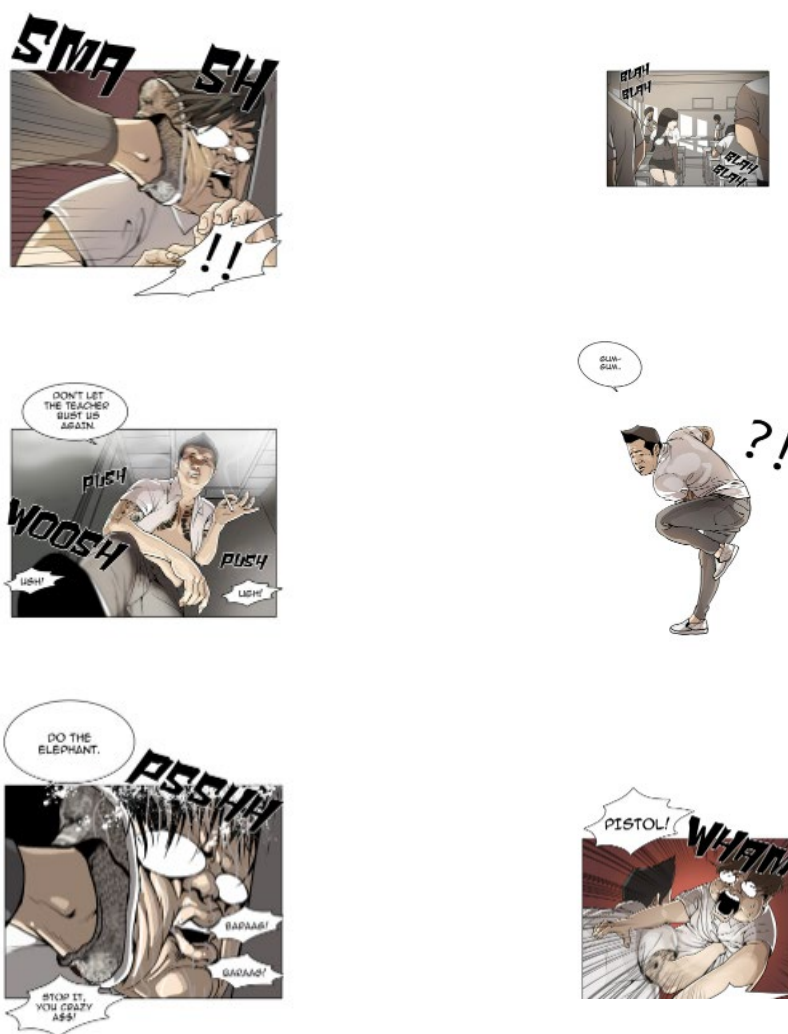
Stripovi su poznati po svojem tiskanom obliku. To su pretežito stripovi s jednim izdanjem priče, stripovi s više sakupljenih poglavlja u jednom izdanju („Volume“) i stripovi sa više detalja i stranica u obliku grafičkih novela. Ovisno o količini stranica unutar stripa, mijenja se i vrsta uveza i korica koje se koriste za tisak. Tako manja izdanja s manje stranica koriste lagane papirnate korice. Ovo se nazivaju i „paperback“ izdanja. S druge strane, veća izdanja s više stranica će naravno imati tvrdi uvez („hardcover“) i čvršće korice kako bi se očuvala kvaliteta većeg broja stranica.

Sjevernoamerički stripovi imaju širinu stranice od 6,625 inča i visinu od 10,25 inča (6,625 × 10,25 inča) ili 16.83 cm x 26.04 cm. Ovo je standard već više od trideset godina. Također, za potrebe printanja je potrebno uzeti u obzir i veličinu napusta ili „bleed“ koji za američke stripove iznosi 0.25 in ili 0.635 cm. [10] Mjera napusta je bitna kako bi se znalo koliko stranica okvirno stane na arak za printanje stripa. Također, napust se mora uzeti u obzir i pri printanju. Bitniji djelovi stranice stripa uvijek moraju biti smješteni unutar formata, dalje od prostora za „bleed“ kako bi stranice nakon printa i reza mogle biti točno čitljive. Kada razmatramo međunarodne veličine izdavanja knjiga, važno je znati da je A5 točno pola veličine lista A4 papira. Stoga se dvije stranice stripa formata A5 mogu ispisati i izrezati iz jednog komada A4 sa znatno manje otpada od papira u odnosu na tradicionalni format 6,625 × 10,25 in. [10]

Format stripa i broj stranica po izdanju ovisi i o regiji tiska. Sjevernoameričke naklade preferiraju kraća izdanja po 32 stranica, veća izdanja i grafičke novele od 120 do 200 stranica dok japanski manga „tankobon“ se često objavljuju u izdanjima

po 180 do 200 stranica. [10] Unatoč tome, i japanska i američka izdanja koriste sličnu raspodjelu sadržaja stripa u obliku kraćih izdanja i kolekcija više dijelova jednog poglavlja stripa („story arc“-a) u jedno izdanje ili „volume“.

Osim tradicionalnog tiska, stripovi i mange su danas dostupni i online. Jedan od najpoznatijih web-formata stripa je „Webtoon“, vrsta digitalnog stripa izvorom iz Južne Koreje koji je prilagođen za čitanje na mobilnim uređajima. Format ovakvog stripa sastoji se od beskonačno duge vertikalne mjere stripa koji se može protezati onoliko dugo koliko autor zaželi te se čita odozgo prema dolje.



Slika 1.1 - Primjer Webtoon strip formata

Godine digitalizacije mijenjaju i okruženje u kojem se stvaraju stripovi. Uz „Webtoon“ format, stripovi se sada mogu skenirati i čitati online, a mnogi autori danas objavljuju svoje radove na društvenim mrežama gdje su jednostavni i brzi za čitati. Ovaj način je puno pristupačniji od tradicionalnog tiska i nabavljanja fizičkih kopija stripa. Industrija printanog stripa iz ovog razloga prelazi na digitalne formate i nastavlja publikaciju najpopularnijih naslova na vlastite web-stranice. Primjer ove moderne prilagodbe je „Manga Plus“, web-stranica nakladnika manga stripova SHUEISHA Inc.. Nakladnik usporedo uz printane verzije novih poglavlja stavlja ista na web-stranicu u prevedenom obliku kako bi bila dostupna i međunarodnim čitateljima.

#### **4. Izrada stripa**

Planiranje, pisanje i ilustriranje stripa je dugotrajan proces. Ipak, strip umjetnik mora ujedno obavljati i poslove autora i umjetnika i uz sve to razmišljati o prikladnosti vizualne radnje formatu koji koristi i vrsti tematike koju obrađuje. Iz tog razloga je za izradu stripa potrebno imati pravilnu pripremu i plan priče i koncepta. Postupak izrade stripa uvijek počinje planiranjem njegove radnje putem razrade tijekom priče ili pisanja takozvanog „Storyboarda“. Razradom priče i slaganja određenih dijelova radnje unutar više scena planiramo raspored stranica stripa. Ove scene potkrepljujemo jednostavnim skicama kako bi i vizualno dobili ideju o završnom izgledu panela. Literaturu korištenu za ovaj dio završnog rada uključuje: „Manga in theory and practice – the craft of creating manga“ autora i umjetnika Hirohika Arakija. Ova knjiga proučava izradu manga stripa sa strane pisanja i planiranja radnje dok drugi dio literature: „How to draw Comics the MARVEL way“ autora Stan Leea i umjetnika Johna Busceme iz 1978. godine pokriva vizualni dio izrade stripa.

Kada dođe vrijeme za kreiranje stripa, uvijek je potrebno imati dijagram 4 ključna elementa strukture stripa koji su posloženi po važnosti ovim redoslijedom: likovi, priča, okruženje, tematika. Ova četiri elemenata nisu samostalni, ali rijetko

ikad međusobno utječu jedni na druge. Umjetnost i ilustracija je ultimativan alat koji objedinjuje ove elemente uz pomoć dijaloga. [11]

#### 4.1. Razrada tijekom priče – „Storyboarding“

Razrada tijekom priče se odvija pomoću izrade plana i opisa scena. Nakon što je priča otprilike napisana, radnja se pojednostavljuje i sastavlja u seriju skica scena koje ukratko opisuju tok panela unutar stranice. „Storyboard“ može prikazati tijek scene, kuteve iz kojih se scena prikazuje ili može pomoću skraćene verzije razrade tijekom priče prikazati glavne scene prema kojima se dalje organiziraju detaljniji „storyboards“. „Storyboard“ počinje sa definiranjem mjesta radnje i oblića likova u prvom kadru. (Slika 1.2) U drugom kadru započinje zaplet priče ovog dijela razrade i kroz sljedećih par scena se naziru prepreke. Kroz preostale kadrove vidi se reakcija ostalih likova na predstavljenu prepreku a kroz daljnje scene se radnja razvija i mijenjaju kutevi gledanja kako bi s vremenom došla do svojeg raspleta. Ispod svake scene je napisan i kratki opis scene kako bi se autor i ilustratori lakše snašli u izradi stripa. „Storyboard“ se na sličan način radi za bilo kakvu vrstu vizualnog medija, bila to animacija, film ili strip.



Slika 1.2 - Primjer „Storyboard“-a

## 4.2. Pisanje priče

Araki [11] nalaže da „svaka manga i strip koji se može nazvati popularnim, isto kao i svaka novela, film dijeli posebne aspekte ritma priče koji nikada neće prestati privlačiti publiku. Osnovna struktura ovog se može opisati putem „ki-sho-ten-ketsu“ koncepta, ili uvoda (ki), razrade (sho), zapleta (ten) i raspleta (ketsu). Kao što svaka priča mora imati svoj uvod, zaplet i rasplet, tako i stripovi prate sličnu strukturu. Međutim, kao vizualni medij, strip ima još više prilika za privući pozornost čitatelja uz pomoć pismenih i vizualnih zapleta. Iz ove osnovne strukture dakle, možemo stvoriti mnogo varijacija. Moguće je imati strukturu „ki-sho-ten-ten-ten-ketsu“, gdje se heroj priče susreće sa brojnim preprekama koje mora proći. Također, ketsu-ki-sho-ten struktura gdje je kraj priče prikazan na početku započinje priču. [11]

Praćenje ovog načina strukturiranja priče je od velike važnosti kako bi priča imala smisla, a njen tijek bio lakši za razumijevanje. Uvod u priču je potreban kako bi se opisala početna tematika priče, mjesto i vrijeme radnje te likovi koji su glavni subjekt priče koju razrađujemo. Kroz razradu zatim dajemo daljnje detalje o navedenim djelovima uvoda. Araki navodi kako u svojem prvom debitiranom radu koristi metodu „5W1H“ kojom razrađuje priču na dovoljno detaljan način. 5W1H postavlja pitanja „Tko? Što? Kada? Gdje? Zašto? i Kako?“ i od velike su važnosti u prvim stranicama stripa. Ovim dijelom strip informira čitatelje kako bi bili spremni za daljnju radnju, a to uključuje i zaplet. Zaplet predstavlja prekretnicu, prepreku ili problematiku cijele tematike. Tjera protagonista ili okruženje u kojem se nalazi na promjenu koja uvelike utječe na daljnji tijek priče. Kroz zaplete i rješavanja tih raspleta se nastavlja priča stripa sve do završne scene i okršaja, gdje završni rasplet zaključuje bitan dio poglavlja priče ili u potpunosti završava priču.

### 4.3. Likovi i motivacija

Od četiri glavnih komponenti stripa, likovi su najzanimljiviji i najbitniji dio priče. Dobro napisani i osmišljeni likovi nose priču svojom osobnošću, ciljevima i motivacijom. Svaki lik mora postojati unutar priče s razlogom i svoju funkciju ispunjavati sve do kraja njegovog poglavlja kao lika ili „character arca“ gdje ispunjuje svoj cilj.

Glavni dio svakog lika je njihova motivacija. Što protagonist želi postići? Ako se to ne može jasno objasniti kroz njihova djela, onda to nije potpun lik. Bitno je da se može ilustrirati zašto se likovi ponašaju na način na koji se ponašaju. [16] Iako je osobnost velik dio svakog lika u priči i utječe na njihov način govora i dijalog, njihova motivacija je presudan dio u dobivanju interesa od strane čitatelja. U prvih par uvodnih stranica stripa potrebno je prikazati motivaciju lika i zašto postoji unutar priče a zatim raditi na njegovoj osobnosti i kako ta motivacija utječe na njegova dijela. Primjer koji Araki daje za strip junake slijedi: „Ako je tvoj glavni lik superheroj, počni tako da razmotriš zašto je točno taj lik postao superheroj... Ta motivacija može biti bilo što, od činjenica da su njegove roditelje ubili zlikovci ili da samo želi naći ljubav. Možda heroj ima neizlječivu bolest pa će bar živjeti ostatak života poput heroja. Ili je heroju ili heroini samo dosadno.“ [11] Dobru motivaciju čini onaj aspekt lika koji navodi čitatelja na daljnje praćenje avanture lika. Dobra motivacija je traženje odgovora na pitanje: „Što će se dogoditi kada taj lik ostvari taj cilj i kako će ga točno ostvariti?“

Shounen Jump, najveći izdavač japanskih stripova bavi se serijalizacijom „shounen“ stripova za demografiju mladih dječaka. Araki, kao jedan od autora „shounen“ priče „Jojo's Bizarre Adventures“ navodi kako su 3 glavna dijela motivacije za ovu demografiju prijateljstvo, trud i pobjeda. Praćenje ovih komponenti motivacije likova je ključno u dobivanju pozornosti ciljanih čitatelja, ali potrebno je i paziti da autor ne upadne u zamku kopiranja. Ako je lik presličan ili „100 posto moralan“, takav lik može ispasti lažno i nedopadljivo. [11] Međutim, stvaranje lika koji je apsolutni



kontrast ovim pravilima također može popuditi znatiželju čitatelja. U spomenutom časopisu je serijalizirana i popularna manga „Death Note“ koja prikazuje protagonista koji negativno utječe na okruženje u kojem postoji. Protagonist Light Yagami dobiva bilježnicu u koju može pisati imena osoba i na taj način usmrtniti osobu čije je ime napisano. Iako protagonist ovo čini zbog naizgled moralnih razloga jer su ubijene osobe u pitanju zločinci i kriminalci, teško je pobiti činjenicu da njegova ubojstva i dalje ostavljaju dojam upitne motivacije kod glavnog lika. Ovaj način subverzije motivacije lika može biti uspješan, ali zahtjeva veliku vještinu autora da se pravilno izvede, kaže Hirohiko Araki [11].

Sve u svemu, pisanje i stvaranje lika uvelike ovisi o sposobnosti autora, priči u kojoj se lik nalazi i na ciljanu demografiju čitatelja stripa. Motivacija može biti vrlo jednostavna i razumljiva ili vrlo kompleksna i misteriozna ovisno o žanru stripa. Tako mračniji stripovi za odrasle, ili „seinen mange“ mogu prikazati protagoniste sa naizgled neshvatljivim ciljevima. Savršen primjer ovakvog lika je Guts iz mange „Berserk“ autora Kentara Miure. Njegov cilj je predstavljen u početku priče pri susretu sa svojim neprijateljem Griffithom. Sve što znamo u tom trenutku o Gutsu i Griffithu je činjenica da Guts želi osvetu i okončati Griffithov život. Ovakva motivacija na prvu je upitna jer u tom vremenskom periodu priče još ne znamo što se Gutsu točno dogodilo da je toliko željan osvete. Neznanje koje ova motivacija donosi postavlja brojna pitanja i uspješno navodi čitatelja da nastavi s pričom.

#### **4.3.1. Protagonist i antagonist**

Čitatelji uvijek traže razlog da prate likove u pričama, a to je pogotovo potrebno kod protagonista. Protagonist je glavni ili jedan od glavnih likova u predstavi, filmu, knjizi ili u ovom slučaju stripu. Već spomenuta motivacija igra iznimno veliku ulogu u seriji „character arcova“ ili poglavlja u svojoj priči u razvoju kao lik kroz koja protagonist prolazi. Protagonistov cilj može biti i sveobuhvatan razlog i način za završetak priče, ali može biti i samo trenutani cilj koji treba dostići kako bi uspješno mogao nastaviti priču. Ovaj cilj može biti i neki predmet, neki

dogadaj ili lik kojeg mora upoznati kako bi se radnja nastavila. Takva vrsta cilja se naziva „MacGuffin“ i jedna je od mogućnosti kojom se napreduje radnja. [12] Na primjer, jedan dio poglavlja priče lika može biti potraga za određenim predmetom, jer je taj predmet bitan za nastavak avanture. Kada je taj predmet nađen počinje drugi „arc“ priče, gdje protagonist sada mora iskoristiti taj predmet da dođe do novog okruženja. Uvod u novo okruženje prikazuje najavu trećeg „arca“ gdje smo upoznati sa preprekama koje se predstavljaju liku. Tako shvaćamo da naš protagonist u četvrtom i posljednjem dijelu svoje priče mora pobijediti glavnog neprijatelja pomoću saznanja iz prošlih poglavlja, a možda čak i koristi prijespomenuti „MacGuffin“ predmet. Tijekom cijele ove teoretske priče, lik ima jednu motivaciju, a to je ostvariti svoj cilj koji tek može nakon što a) nađe poseban objekt b) locira novo okruženje i c) pobjedi glavnog protivnika.

Razlog postojanja priče je često konflikt između dvije sile. Te sile često predstavljaju dobro i zlo, a često mi kao čitatelji pratimo moralnu stranu dobra kako se bori protiv negativaca. Uz protagonista i njegovu motivaciju potrebno je prikazati kontrastnog lika, organizaciju ili koncept koji se suprotstavlja istoj motivaciji, a to je antagonistička sila. Zli i nepravedni likovi su potrebni kako bi se uz herojstvo i nadu prikazala doza realizma u svijetu stripa. „Kroz stvaranje izvora za ružne osjećaje koje svi imamo, moguće je prikazati realističniji spektar emocija nego samo one dobre i na taj način se može lakše prodrijeti do čitateljeve empatije.“ [11] Konflikt između protagonista i antagonista se može prikazati na razne načine, ali najbitnije je pravilno ih diferencirati. Obje strane ne trebaju nužno biti pozitivci ili negativci, bitno je da su njihove motivacije suprotnosti, ili da svaka strana jednostavno ima drukčija uvjerenja. U stripovima je prikaz ove dvije strane često opisan kao borba između heroja i zlikovaca kako bi bilo lakše odvojiti sile dobra od zla. Primjer iz Arakijeve mange „Jojo's Bizarre Adventures: Phantom Blood“ su likovi Jonathana Joestara i Dia Branda. Dio predstavlja utjelovljenje zla, ali protagonist priče je i dalje pravedni Jonathan. „Sa Jonathanom i Diom, bazirao sam likove na dualnosti svjetla i mraka, te koristi crne i bijele kontraste u crtanju kako bi se primjetila razlika.“ [11] Ove dvije sile su karakterno predstavljene kao totalne suprotnosti, a u crtanom obliku

Dio je prikazan svjetlije kose i mračnijeg dizajna dok Jonathan ima tamnu nijansu kose uz svjetliji i privlačniji dizajn. Osim pismeno, prisutnost dvije konfliktne sile se prikazuje i pravilnim odabirom dizajna likova. Uz dizajn i trenutnu priču međutim, pozornost se mora obratiti i na povijest samih likova. Njihove priče iz prošlosti uvelike utječu na ljude kakvi su sada, i zato autori stripa moraju znati prošlost svakog lika kako bi mogli predodrediti i njihov cilj i budućnost. Zle namjere i upitan moral antagonističkih sila često objašnjava njihov odgoj i nesretan život koji su vodili do tada. Dobro napisani zlikovci mogu popuditi simpatiju i još više zaintrigirati čitatelje. Međutim, antagonisti su i dalje antagonisti, a mi i dalje navijamo za protagonista da dođe do svog pravednog cilja. To je tako barem u većini stripova.

#### **4.3.2. Sporedni likovi**

Uz glavne likove poput protagonista i antagonista potrebno je imati i dobru postavu sporednih likova i sporednih prepreka u priči. Prisustvo sporednih likova koji pomažu protagonistu ili samo postoje kako bi dalje usmjerili lika u svojoj avanturi su potrebni da se okruženje priče doima više živo i uvjerljivo. Način za korištenje sporednih likova je tako da oni također imaju svoje ciljeve i mane koje žele popraviti. Na ovaj način se i kroz sporedne likove čitatelji mogu poistovjetiti s pričom. Kao primjer može služiti zatvoreni lik koji s vremenom postaje prijatelj s glavnim likom ili jedan od grupe zlikovaca koji s vremenom postaje dio protagonistove grupe. [11] Sporedni likovi su možda ljudi koji postoje unutar svijeta priče dulje od protagonista, te su iz tog razloga potrebni kako bi se čitatelju lakše objasnili pojedini koncepti i razlozi priče. Ovo se odvija često uz pomoć ekspozicije. Ekspozicija je sveobuhvatan opis i objašnjene neke ideje ili teorije, a u ovom slučaju se odnosi na objašnjenje priče i svijeta u kojem se likovi nalaze. Kroz perspektivu ovakvih sporednih likova saznajemo više o svijetu i načinu na koji taj svijet funkcionira, te istovremeno i naš glavni lik uči više i nastavlja svoju avanturu.

#### 4.4. Okruženje i tematika priče

Okruženje priče ili *eng. „setting“* određuje vrijeme i mjesto radnje priče te ritam i vremensku duljinu radnje. Okruženje može biti stvarno ili fiktivno mjesto i može se odvijati u bilo kojem vremenskom razdoblju priče ovisno o odabranoj strukturi. Okruženje stripa je svijet u kojem se odvija priča u stripu. To je mjesto gdje će postojati likovi. Ti svijetovi dolaze u mnogo oblika – „fantasy“, znanstveno-fantastični, akcijsko-avanturski, sportski, školski život, horor itd. – ali bez obzira na to jesu li svijetovi fantazije ili svakodnevice, svijetovi izgrađeni unutar stripova su drukčiji od naših, i čitatelji se žele upustiti u takve svjetove. [11] Okruženje priče nadopunjuje ostale elemente te definira tijek priče stripa. Kroz okruženje su definirane vrste likova koji postoje kroz njihovu kulturu, pravila, način života i probleme s kojima se moraju suočavati. Također, okruženjem se usmjeruje glavni lik tijekom svoje avanture. Prepreke s kojima se protagonist susreće će ovisiti o okruženju i tako stvarati izazove za njegove namjere.

Recimo za primjer, da se protagonist nalazi u nepoznatoj egzotičnoj državi. Ova nacija se nalazi unutar guste i opasne džungle u kojoj naš protagonist mora biti iznimno oprezan. Uz to radnja se odvija za vrijeme političkih nesuglasica unutar države, a naš lik kao stranac je sada u velikoj nevolji jer nije dio nijedne strane u konfliktu. Protagonistova je motivacija pronaći utočište u specifičnom gradu egzotične države za sebe i za svojeg brata koji je već neko vrijeme unutar države, ali to neće biti moguće sve dok se ne razriješe politički konflikti. Na ovaj način okruženje diktira protagonistu da mora, prije nego što ispuni svoju svrhu, riješiti prepreku koju predstavlja nemir izazvan političkim konfliktom.

Okruženje je alternativna stvarnost, i kao takva mora biti bazirana na realizmu; ako stvarate svijet polovično, čitatelji se neće moći u potpunosti upustiti u svijet i vjerojatno će izgubiti interes u čitanju stripa. [11] Realizmu svijeta priče može donijeti posljednji od esencijalnih dijelova stripa a to je tematika. Ukratko, tematika je ono o čemu priča želi govoriti. To je najglavniji opis cijele priče i cijela priča postoji

zbog tematike. Stripovi mogu biti ljubavne tematike, borbene i inspirirajuće tematike, tematike koje uče o jednakosti među ljudima i mnoge druge. Stvar je u tome da tematika priče može biti relativno jednostavna i očita, ali i puno kompleksnija od objašnjenja unutar jedne rečenice. Neke priče su iskrene u prikazivanju svojih tematika, dok je za druge potrebno se puno više upustiti u samu priču kako bi se na temelju skrivenijih detalja otkrilo pravo značenje.

## **5. Ilustriranje**

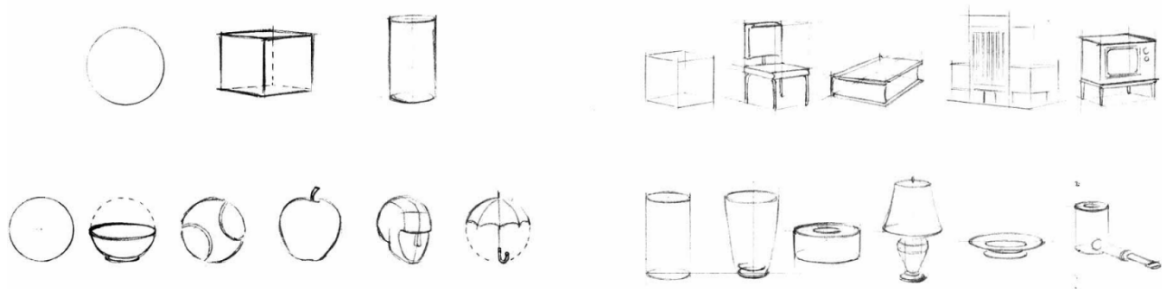
Osim pisanja priča, stvaranja likova, okruženja i bavljenja tematikom, autori stripa ove priče prenose osim tekstualnog oblika koriste i vizualni aspekt ove umjetnosti pomoću ilustracija. Ilustraciju Araki [11] naziva i „Ubojtom tehnikom strip-umjetnika“ jer ujedinjuje sva četiri spomenuta elementa strukture stripa. Priče je lakše dočarati pomoću ilustracija i vizualne komunikacije koje pružaju. Dobro sastavljeni i isplanirani paneli unutar stranica stripa, isto kao i sama struktura stranica nadodaju atmosferi i osjećaju priče. Autor stripa mora uz isplaniranu priču imati potrebne vještine za izražavanje napisanog u obliku onog vidljivog. Dakle, napisani likovi, okruženja, događaji i posebni efekti, svi ovi elementi moraju biti prikladno prikazani kako bi se čitatelji još više mogli upustiti u svjetove stripova. Baš kao i pisanje i planiranje priče, bavljenje ilustracijom zahtjeva puno vremena, truda, vještine i predanosti kako bi kroz godine i godine rada crteži uspješno predstavljali ono što je autor oduvijek imao na umu pri pisanju. Za pravilno ilustriranje priča, strip umjetnik mora biti upoznat s osnovama crtanja i načinima na koji može predstaviti priču.

## 5.1. Osnove crtanja

Lee i Buscema [13] započinju priču o kreaciji stripa na Marvel način tako da prvo upoznaju čitatelja s osnovnim alatima koje koriste strip umjetnici. Tradicionalni načini kreacije stripa prihvaćaju sljedeće alate: olovku – mekog ili tvrdog vrha, nalivpero – sa tankim vrhom za stavljanje tinte i panela te kist za nanos većih ispunjenja tintom. Naravno, tinta, bilo koji brand „black india ink“. Potrebne su i gumice, jedne od onih čiji se oblik može mijenjati ovisno o potrebi. Čaša vode za ispiranje kistova, ravnala i torkuti za crtanje okvira stranica te šestar sa tintom za crtanje krivulja i krugova. Za kraj, krpa za čišćenje tinte i papir za ilustraciju.

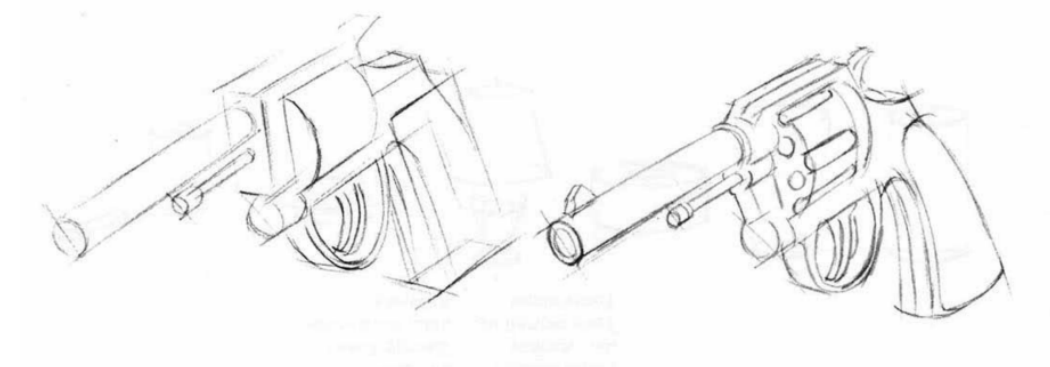
Međutim, u današnje vrijeme je moguće raditi stripove i digitalnim putem. Grafički tableti su pristupačniji nego ikad, a besplatni programi za digitalnu ilustraciju su brojni. Uz pomoć tableta poput Wacom ili XP-Pen i kompatibilnog programa poput Clip Studio Paint, Photoshopa ili besplatnog programa Krite, kreacija stripova je sada jednostavnija nego ikad. Program poput Clip Studio Paint EX dolazi i uz opciju organizacije strip projekata u obliku stranica, „spread“ stranica i lakog objavljivanja u .pdf format i u posebne .png slikovne formate.

Jedan od najbitnijih elemenata za savladati pri učenju o osnovama crtanja je stvaranje priviđenja oblika. Ilustracije su 2-dimenzionalni prikazi scena. Umjetnici moraju pomoću stvaranja optičkih iluzija u pravilnog korištenja osnovnih načela stvoriti privid trodimenzionalnog oblika. Jedan od najvećih problema koji može uništiti crtež je prespljošten i ravan prikaz. Previše umjetnika početnika i neki stariji umjetnici se previše koncentriraju na visinu i širinu, ignorirajući vrlo bitnu dimenziju dubine – koja je samo drugi naziv za „debljinu“.



Slika 2.1. - Prikaz trodimenzionalnih oblika crtanjem

Lee [13] dalje objašnjava koncept; „što god crtate mora imati neku razinu debljine. Treba imati težinu i tijelo. Treba se činiti čvrsto. Ako izgleda samo ravno, neće uspjeti. Potrebno je istrenirati se i razmišljati o svemu kao o čvrstoj materiji.“ Buscema [13] ovo zove „razmišljanje kroz objekt“. Razmišljati se treba o cijelom objektu, i sa strane i s vrha i s dna. Ovo razmišljanje se primjenjuje na jednostavne ali i na kompleksnije objekte iz svakodnevnog života. Recimo na primjer da želimo ilustrirati pištolj. Pištolj, ili primjer dan u knjizi Busceme i Lee-a predstavlja revolver. Revolver je pojednostavljen kao jednostavna cijev u obliku cilindra smještena na kocki sa još jednim polu-cilindrom koji predstavlja zapremninu metaka. Kombinacija krivulja i ravnih crta se zatim koristi za dršku revolvera i krivulje sa dubinom za okidač. Rafiniranjem ovih oblika i dodavanjem dodatnih detalja dobivamo ilustrirani prikaz revolvera.



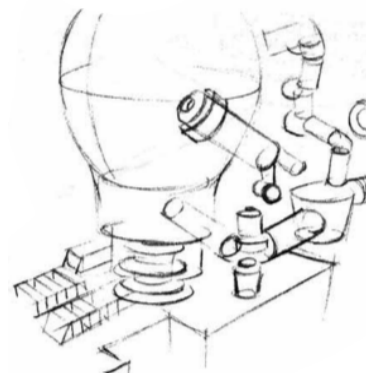
Slika 2.2 - Crtanje revolvera pomoću osnovnih oblika

Oblici i forme se mogu primijeniti za crtanje biločega. Najbitniji su za crtanje likova. Pomoću oblika možemo lakše odrediti proporcije lika i prostora u kojem se nalazi. Heroj ima kocke za mjesto rebara i kukova (Slika 2.3), dok su cilindri osnovna konstrukcija njegovih ruku i nogu. [13] Oblici kao osnovni predložak lika dobro služe za predstavljanje lika u perspektivi, jer ljudska anatomija se sastoji od mnogo kompleksnih oblika koje je teško prikazati u scenu odjednom bez godina vještine i usavršavanja. Nakon što su određene smjernice i privid oblika, tek onda se nadodaju detaljnija svojstva anatomije lika, odjeća, izrazi lica i ostali elementi lika. Nakon što

su svi elementi nacrtani i prikazani, sljedeći korak u predstavljanju forme je dodavanje svjetla i sjena. Sjene se ovisno o vrsti stripa prikazuju pomoću mijenjanja saturacije i tona boje, pomoću rasterskih točaka, crnih oblika sjena ili pomoću šrafiranja. Šrafiranje je način dodavanja sjene i teksture u stripovima pomoću niza skupljenih ili preklapajućih linija.



Slika 2.3 - Osnovni oblici lika superheroja



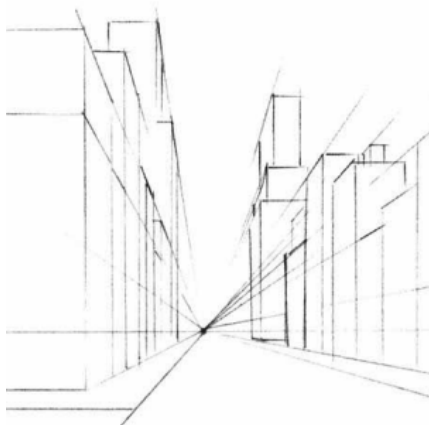
Slika 2.4 - Dodavanje sjena crtežu

Korištenje linija pri crtanju također određuje formu crtanog predmeta ili osobe. Pravilno iskorištena krivulja ili pozicionirana ravna linija nekad definira oblik više nego bilo koja količina sjenčanja i šrafiranja. Poznavanje oblika kojeg želimo prikazati nam uvelike pomaže u lakšem pojednostavljanju istog pomoću crtanih linija. Zbog toga je korištenje slika referenca jedna od alata koji umjetnik mora koristiti pri vizualnom prikazivanju svojih ideja.

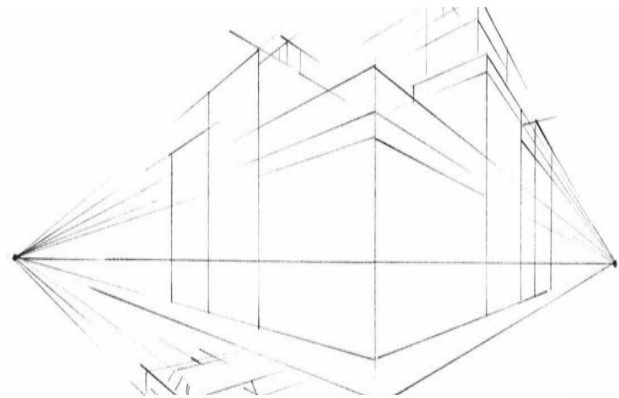


## 5.2. Perspektiva i kompozicija

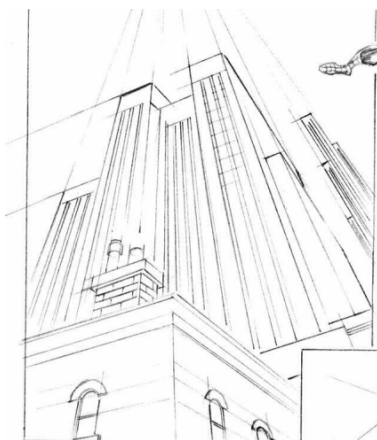
Baš kao što su forma ili oblik bitni u stvaranju realističnog objekta, tako je i perspektiva vitalno potrebna u stvaranju točne scene – u prikazu stvari tako da izgledaju pravilno posloženo u prvom planu, pozadini i svim mjestima između. [13] Potrebno je prvo biti upoznat sa konceptom „linije horizonta“. Linija horizonta je mjesto u slici ili sceni koja je teoretski prikaz dijela scene u razini oka gledatelja. Ova linija horizonta služi kao ravna horizontalna granica gdje će bilo koja crtana linija objekta u razini horizonta biti u potpunosti ravna, dok će ostale biti nakošene i usmjerene ovisno o žarišnim točkama perspektive. Žarišna točka predstavlja dimenziju perspektive u kojoj sve linije objekata nestaju. Iz te točke se stvaraju crte vodilje prema kojima se orijentiraju objekti unutar scene. Scene može imati jednu, dvije ili tri žarišne točke koje diktiraju kut gledanja scene.



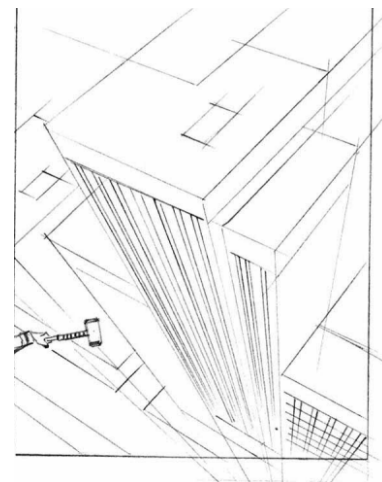
Slika 2.5 - Perspektiva 1-točke



Slika 2.6 - Perspektiva 2-točke



Slika 2.7 - Perspektiva 3-točke



Ovisno o detalju i kutu gledanja scene biramo jednu od prikazanih perspektiva. Perspektiva s tri žarišne točke, međutim, može se gledati iz dva različita gledišta, a to su iz ptičje perspektive (gornjeg kuta gledanja) i perspektive crva (donji kut gledanja). Uz spomenute perspektive postoje i različiti načini mijenjanja kuta gledanja poput takozvane „fish-eye lens“ perspektive, gdje linije žarišnih točaka nisu ravne, već zakrivljene. Primjer ove perspektive je gledište koje postizemo pri gledanju kroz špijunke na vratima.

Korištenjem znanja o perspektivi i spomenutih načela perspektiva možemo smjestiti objekte u prostoru da imaju smisla. Ovo omogućava crtanje pozadina, interijera i smisljeno stavljanje likova u mjesto radnje.

### **5.3. Crtanje i dizajn likova**

Crtanje likova počinje od prije spomenutog pojednostavljanja u osnovne oblike. Svaki lik je na prvu figura sačinjena od kocaka i cilindra. Međutim, uz poznavanje anatomije ljudskog tijela, učenja o ekspresijama likova, o pozama i o utjecaja odjeće i boje na vizualno značenje lika činimo potpunog i prepoznatljivog lika. Pri korištenju osnovnih oblika, potrebno je obratiti pozornost na proporcije ljudskog tijela. Ovo se najlakše pojednostavljuje mjerenjem visine osobe koristeći mjere njihove glave kao mjerne jedinice. Tako, Lee [13] navodi da je muška figura oko 8 i tri četvrtine glava visoka. Ovim mjerilom lakše određujemo polovinu tijela kako bi podjelili tijelo na donji dio (noge) i gornji dio (torso). Na polovici donjeg dijela označavamo koljena nogu lika a malo niže od polovice torsoa su smješteni laktovi ruku. Ista načela se koriste i za ženske figure, no muške figure će češće imati šira ramena i uže kukove dok će obrnuto biti kod ženskih.

Osnovni oblici tijela određuju proporcije, ali proporcije su tek orijentir pri crtanju lika u pokretu. Ipak, ako crtamo strip, naši likovi će se često kretati, biti dio akcije ili će biti samo prikazani iz različitih kuteva gledišta. Crtanje jednostavne figure pomoću crtica i kružića je dobra vježba za crtanje dojma kretanje i poza lika prije nego

što se lik dovršava osnovnim oblicima i detaljima. „Nemoj pokušavati završiti cijeli crtež odjednom. Provedi svo vrijeme crtajući sa jednostavnim crta-figurama. Ostani s njima, satima, danima, tjednima ako želiš, sve dok ne postanu prirodni- i dok ne uspiješ crtati bilo koju pozu koju zamisliš“ [13] Pojam „gesture drawing“ ili crtanje gesta/pokreta je česta praksa svakog umjetnika koji uči crtanje ljudskog lika. Uzimanje fotografije tijela osobe koja se zatim pojednostavljuje u ritam crta kako bi se što jednostavnije oponašala poza sa slike. Ovo se vidi kroz proces crtanja stripovskog lika „Iron-Mana“ (Slika 2.9). Lee i Buscema [13] započinju proces jednostavnom figurom napravljenom od crta i kružića. Zatim dodaju oblik za torso i kukove i počinju s izgradnjom tijela u drugoj fazi dodavajući cilindre. Navode i da je potrebno crtati „kroz“ figuru, tako da čak i ako je dio tijela poput ruke ili noge prekriven drugim dijelom tijela da je lakše se snalaziti tijekom crtanja i da svaki dio anatomije bude točan. Napokon kada je figura izgrađena, potrebno je izbrisati linije konstrukcije koje su se koristile za crtanje „kroz“ figuru i dodati detalje na heroju poput njegove prepoznatljive maske i oklopa.



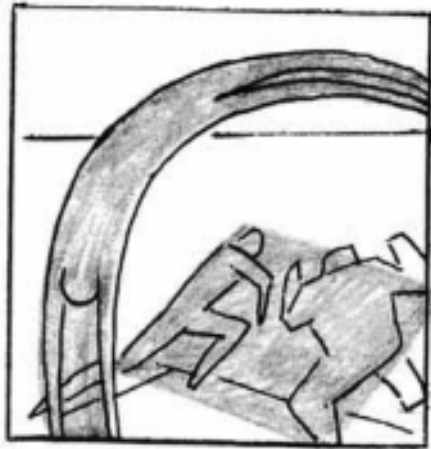
Slika 2.8 - Crtanje proporcija lika



Slika 2.9 - Proces crtanja figure

## 5.4. Kompozicija

Korištenjem načela crtanja likova, perspektive u kojoj se nalaze dolazimo do kompozicije. Zovite to kompozicija, „layout“, dizajn, sve se to nadodaje do jedne vitalne točke: a to je da moramo postaviti svoju sliku na način da je vizualno zadovoljavajuća oku i da prikazuje svoju poruku jasno i na zanimljiv način. Jedno najbitnije pravilo koje se ne smije zaboraviti je – što je jednostavniji dizajn, to je lakše čitatelju za razumijeti i uživati u napravljenj slici. Dizajni mogu biti zanimljivi, uzbudljivi, jaki i šokirajući ali najbolje je da budu i jednostavni. [15] Osnovna skica panela pokazuje najosnovnije siluete likova, a osjenčani dijelovi predstavljaju one dijelove koji gledatelju služe kao fokus (Slika 3.0). Zatim vidimo završen crtež panela. Najkontrastniji i najupečatljiviji dijelovi slike su likovi koji baš iz tog razloga imaju više uočljivije crne boje. (Slika 3.1) Ti isti dijelovi su zapravo oni označeni u skici pomoću sjenčanja.



Slika 3.0 - Skica panela

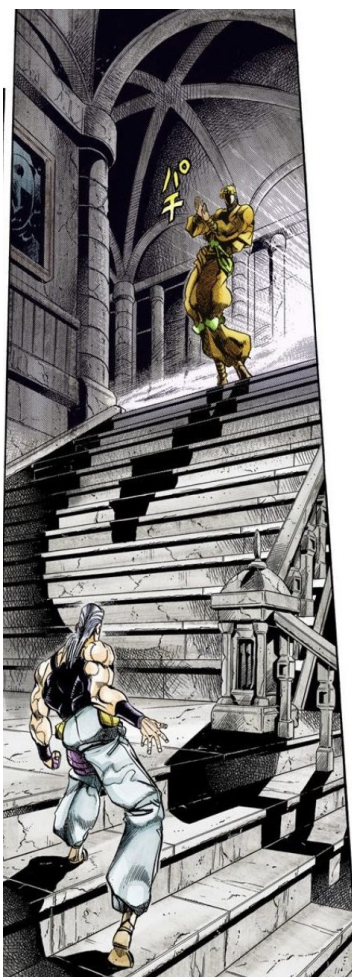


Slika 3.1 - Završen panel

Kompozicija je ključan dio u izražavanju priče pomoću panela stripa. Postavljanjem likova u određenu situaciju i u određenom omjeru dobivamo drukčiju vizualnu interpretaciju i značenje. Prikazivanjem jednog lika većeg od drugog ili prikazivanjem jednog lika na višoj poziciji od drugog dobivamo dojam prijetnje. Slika automatski prikazuje koji od likova predstavlja opasnost i čitatelju u trenutku daje do

znanja razliku između zlikovca i negativca i razliku između snage likova. Primjer jednog takvog panela stripa je serijal „Jojo's Bizarre Adventures“. (Slika 3.2) U panelu je lik obojan žuto prikazan na vrhu stepenica dok je sivokosi lik na dnu. Ovdje čitatelji odmah mogu primjetiti razliku između snage likova prema načinu na koji su pozicionirani na stepenicama. Uz to, žuti lik je prikazan u opuštenoj pozi dok je lik na dnu pozicioniran na dvije stepenice u pozi spremnoj za borbu.

Slika 3.2 - Panel iz „Jojo's Bizarre Adventures“ – Hirohiko Araki



Kompozicija je zapravo kombinacija svih elemenata ilustracija potrebnih za stvaranje panela stripa, ali je u isto vrijeme i pravilan raspored istih elemenata. Pravilnim pozicioniranjem likova, omjera pozadine i likova, boje i tonova korištenih u sceni dobivamo različite scene i atmosfere te značenja koja želimo iskomunicirati. Uz raspored likova i njihovog poziranja kao u prošlom primjeru, utjecaj kuta gledašta također mijenja dojam koji ostavlja stranica stripa. Lee [15] daje primjer lika koji ulazi u sobu (Slika 3.3). Na prvoj slici to je ravan, jednostavan i očit kut kamere. Ništa dramatično ili posebno vezano uz njega. Druga slika prikazuje istu situaciju, ali mijenjanjem kuta gledašta dobivamo kako scena sada ima osjećaj hitnosti i nadolazeće dramatike.



Slika 3.3 - Mijenjanje kuta gledašta scene

## **6. Proces izrade stripa „Warm yet Cold: Bit off more than he could chew“**

### **6.1. Uvod o seriji autorskog stripa „Warm yet Cold“**

Warm yet Cold je serija akcijskog stripa koji razvijam od 2018. Jedan je od prvih detaljnijih strip projekata na kojem radim i dan danas i planiram se baviti sličnom tematikom u budućnosti. Radi se o post-nuklearnom post-apokaliptičnom distopijskom svijetu gdje nakon održavanja takozvane "Ceremonije mira u svijetu" na kojoj su prisustvovala sve države, nacije i svjetske sile izbija konflikt nevjerojatnih razmjera. Sva artiljerija i oružje koje je trebalo biti predano i onesposobljeno radi ostvarivanja mira među nacijama se ipak aktivira i izaziva katastrofu. U silnoj eksploziji većina čovječanstva dobiva u potpunosti promijenjenu genetiku i mutacije. Ovim događajem nastaje prva "poslijemirna"-generacija ljudi sa grotesknim fizičkim i mentalnim defektima. Generacije se nazivaju većinom po kodiranim nazivima koja proizlaze iz znanstvenih istraživanja Jeremije, jednog od prvih svjesnih ljudi iz novije generacije koji posvećuje život ponovnoj revitalizaciji čovječanstva i napokon, optimizaciji ljudske psihe. Spomenute generacije nastaju kada se na prvorodnom djetetu pretpostavljene generacije ponovno počinju pojavljivati značajke originalnih zdravih ljudi iz prije-mirnog razdoblja. Tako tragični znanstvenik Jeremija naziva generacije "Blizu", "Skoro", "Moguće"...; u nadi da će baš sljedeća generacije biti zadnja u nizu stvaranja bolnih ljudi i nefunkcionalnih tijela. Iz istraživanja o spomenutim generacijama s vremenom dolazi do spoznaje manipulacije ljudskih stanica, specifično matičnih stanica koje imaju sposobnost stvaranja drugih vrsta ljudskih stanica. Ovo dolazi do stvaranja procesa "Augmentacije" koja uvelike povećava ljudske sposobnosti ali također dovodi do nepredvidivih tjelesnih mutacija. Unutar društva ove priče gdje se jaz između onih bogatijih i tjelesni sposobnijih i siromašnih i bolesnih sve više širi dolazi do depresivne i mračne sredine bez nade. Međutim, želju za promjenom ima Jacques, protagonist priče koji je podrijetlom iz bogatije sredine „Warm“ ali završava u siromašnim favelama „Cold“ predjela svijeta

nakon nehumanih eksperimenata koji su se izvršavali nad njim. Kao takav, posjeduje spomenutu mutaciju ili „Augment“ koji mu omogućava stvaranje i manipulaciju nad vlastitim tkivom koju Jacques odlučuje koristiti za stvaranje promjene u društvenom poretku, ma makar to bilo i na krvav i etički upitan način. Cilj mu je zaustaviti ljude koji koriste koncept augmentacije na krivi način i na kraju obračunati se sa moralnim stavovima i planovima nehumanog generacijskog znanstvenika Jeremije.

### **6.1.2. Radnja stripa**

WyC „Bit off more than he could chew“ ili u prijevodu „Toplo ali hladno: Prevelik zalogaj“ je autorski strip od 80 stranica napravljen u crno-bijelom japanskom *manga* inspiriranom formatu. Čita se s desna na lijevo u duhu japanskog stripa i strip je dostupan online na engleskom jeziku.

Radnja je smještena kasnije u priči projekta, u periodu vremena kada glavni lik Jacques prvi puta ulazi u bogatiji dio svijeta „Warm“ i na spretan način mora primijetiti njegove zakone i doći do potrebnih informacija. Nažalost, u tome ne uspijeva zbog strogih protokola koje nacija „Warm“ nalaže. Jacques postaje meta takozvanog „Dekontaminacijskog protokola“ ili policijskog sata koji nalaže da se stanovnici nacije nakon 9 sati ne smiju nalaziti na ulicama kako bi se ulice očistile od zločina pomoću grotesknih metoda i ljudskih čuvara koji koriste svoje augmentacijske sposobnosti. Jacques se sada mora suočiti sa prvom opasnosti tijekom svoje infiltracije u naciju, kontrolorom policijskog sata, Budimira. Budimir je augmentirani čovjek koji pomoću svojih okusnih pupoljaka i konzumiranjem određene vrste hrane i okusa poprima različita tjelesna svojstva koja mu pomažu tijekom fizičkog obračuna sa prijateljima. Jacquesov cilj je izbjeći konfrontaciju i vratiti se u sklonište svojim prijateljima Cyrusom, korisnikom borbene inekcije i izbjeglicom iz nacije Warma i Trentu, tehnološki osvještenu osobu i stanovniku Warm-a zainteresiranom za koncept Augmentacije. Međutim, tijekom priče Budimir čini neoprostiva djela koja Jacques ne može pustiti da prođu nekažnjeno.

### **6.1.3. Način izrade**

Strip se izrađuje digitalno, uz pomoć alata za grafičko crtanje; grafičkog tableta – XP PEN Deco 01 tableta i programa za digitalne ilustracije, izradu stripova i animacija Clip Studio Paint EX. Uz to, neki od koncepata su napravljeni tradicionalno uz korištenje običnih grafitnih olovaka i tinte. Ovi se koncepti uz fotografiranje i digitalno prenašanje tih skica u program koriste za korištenje dodatnih ideja za strip dobivenih u slobodno vrijeme. Prednost digitalne izrade je brzina izrade te čistoća i čitljivost crteža. Također, linije za panele i tekstualne oblačiće se mogu nanašati pomoću vektora te se njihov izgled i debljina linije može manipulirati. Korištenjem digitalnih programa je lakše pisati i planirati tekstualni dio stripa.

## **6.2. Dizajn likova**

### **6.2.1. Dizajn protagonista**

Sada kada je uz način izrade predstavljena glavna radnja priče, cilj likova i sami likovi, potrebno je izraditi koncepte i ilustracije za vizualni izgled likova. Ipak, likovi su glavni subjekti radnje unutar priče a njihov izgled i dojam uvelike utječe na dinamiku priče i stripa. Dva glavna lika koja je potrebno prvo dizajnirati su protagonist Jacques i antagonist Budimir. Dizajn lika za strip započinje sa skicama kojima se pokušava predočiti željeni osjećaj koji najistankutiji dio lika pokazuje – a to je njegovo lice i njegovi izrazi lica. Jacques je 20-godišnji mladić pa njegove crte lica moraju biti blaže u usporedbi na starijeg 40-godišnjeg Budimira. Posebne značajke lica protagonista su hladan i nezainteresiran pogled. Njegove oči su često poluzatvorene a zjenice oka smanjene. Na ovaj način se dobiva dojam naizgled misterioznog ali zapravo spremnog lika. Uz to, na desnoj strani lica ima evidentan ožiljak prikazan u obliku tri crte koji prolazi dužinom Jacquesovog cijelog lica. Ovaj ožiljak je preostali



dio eksperimenata spomenutih u radnji priče i tijekom radnje stripa ova rana krvari pri prevelikom fizičkom opterećenju. Jacques ima relativno dugu, čvrstu ljubičastu kosu koja je prikazana u obliku 6 horizontalnih stošca uz pramen kose koji se često nalazi ispred lica lika i jedan pramen kose koji stoji uspravno prema gore iznad njegove kose. Ova kombinacija oblika uz pramenove daje liku prepoznatljivu siluetu i lik se neobičnim dizajnom kose izdvaja od ostalih u priči. Pošto strip ne sadrži boju, njegova kosa se prikazuje blagim sivim tonom.

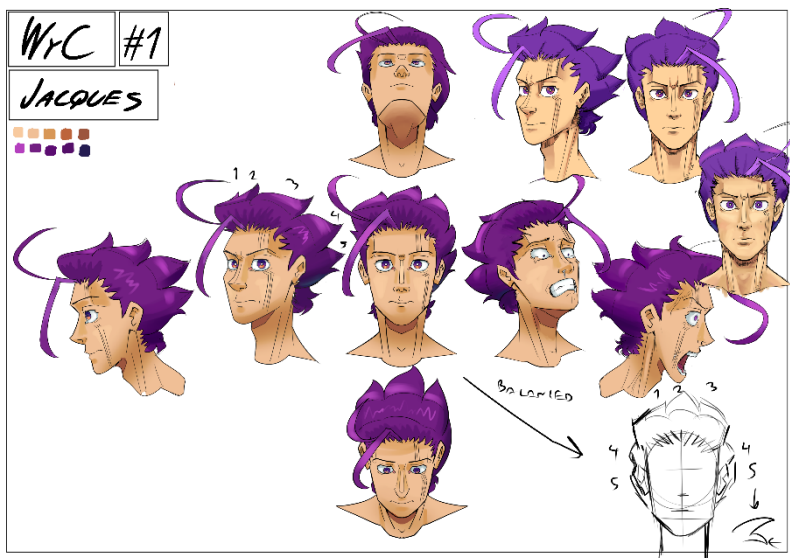


Slika 4.1 – Skice protagonista

Slika 4.2 – Digitalni predložak dizajna lica protagonista



Nakon što je određen osnovni dizajn i osjećaj lika pomoću skica, vrijeme je za crtanje predložka za korištenje pri crtanju lika u stripu. Finalni predložak dizajna lica i osobnosti glavnog lika se izrađuje digitalno kako bi se postigla čistoća vizije i dizajna. Ovim načinom je također lakše nanositi boje i kontrolirati tonove. Prema napravljenim skicama se izrađuju čiste crne linije ili *lineart*. Potrebno je nacrtati glavu lika iz različitih kutova kako bi se moglo lakše orijentirati pri ilustriranju stripa. Likovi u stripovima se nalaze u raznim scenama i gledamo na njih iz raznih kutova, pa su ovakvi osnovni predlošci od velike pomoći pri crtanju. Predložak iz tog razloga prikazuje Jacquesa u neutralnoj poziciji lica, poziciji glave blago u stranu, u profilu i pozicija gledanja lica od ispod i odozgo. (Slika 4.2) Uz to s desne strane možemo vidjeti i dva drukčija izraza lica. Crteži napravljeni crtama se zatim ispunjuju bojom dodavanjem novog sloja s bojama ispod napravljenih linija. Sljedeći predložak prikazuje i alternativne verzije dodavanja sjena, tona boje kože i kose lika koje su napravljene pri istraživanju mogućih alternativnih izgleda protagonista. (Slika 4.3) Uz predložak je predstavljena i paleta boja koja je korištena pri izradi obojenog dizajna koja će se koristiti pri izradi obojene naslovnice.



Slika 4.3 – Obojani digitalni predložak dizajna lica protagonista

Nakon što je usavršen dizajn lica, detaljnije se razrađuje ostatak vizualnog dojma lika. To uključuje anatomiju i odjeću lika. Proces također započinjemo crtanjem tradicionalnih skica. U skicama se određuje izgled trupa lika i odjeću koju će nositi tijekom stripa. Jacques nosi tamnu jaknu sa kapuljačom, svijetle traperice i tenesice. Ovaj dizajn zajedno s njegovom odjećom je pojednostavljen dovoljno kako bi se mogao lako identificirati čak i u dinamičnijim scenama. Isto tako je potrebno koristiti pojednostavljeniji dizajn kako bi se lik mogao brže i lakše nacrtati.



Slike 4.4 i 4.5 - Skice trupa protagonista



Odjeću je također bilo potrebno pojednostaviti jer će kompleksnost dizajnu dati tok radnje priče. Protagonist će kroz radnju biti dio žestokog fizičkog obračuna koji će rezultirati u brojnim ozljedama i promjenama u dizajnu. Svaki napad će do neke mjere utjecati na Jacquesovu odjeću. (Slika 4.6) U ovom konceptualnom dizajnu je zabilježen redoslijed promjena i porezotina na odjeći ovisno o napadu i korištenju protagonistovih moći. Naime, Jacquesova sposobnost manipulacije tkivom će u nekim trenucima u stripu morati oštetiti njegovu jaknu.



Slika 4.6 – Promjena u dizajnu lika kroz radnju stripa

Uz crtanje tradicionalnih skica te digitalno izrađivanje konceptata i plana za izgled lika napravljene su i digitalne ilustracije u boji kako bi se dalje istraživala funkcionalnost dizajna lika. U sljedećim ilustracijama vidljiva je i Jacquesova sposobnost manipulacije tkivom pomoću koje stvara razna oruđa i oružja koja koristi kroz strip. Vidljiva je i pozadina u tamnijoj zeleno-plavoj boji koja nagovještava atmosferu stripa. (Slika 4.7) Takva atmosfera će se u crno-bijelom obliku prikazivati pomoću tamnijih tonova i ilustriranja noćnog neba pomoću crnog tona. Pomoću ovakvih ilustracija može se doći do novih ideja vezanih ne samo uz dizajn lika već i uz dizajn okoline.



Slika 4.7 – Konceptualna ilustracija protagonista

U sljedeće dvije slike je prikazan završni dizajn lika Jacquesa napravljen digitalno u crno-bijelom formatu sa *screen-tones* ili tonovima koji su sastavljeni od točkastog rastera. Njegov izgled je prikazana pomoću hijerarhije svjetline sivih tonova. Tamna jakna je prikazana najtamnijim tonom, kosa srednje tamnim tonom dok su svijetle traperice prikazane pomoću najblažeg i najsvjetlijeg sivog tona. Korištenjem različite nijanse za svaki pojedini dio lika čini lika prepoznatljivim i lakšim za izvedbu pri crtanju panela. Nabori odjeće su pojednostavljeni i nacrtani tanjim linijama kako ne bi oduzimali od fokusa na siluetu cjeloukupnog lika u scenama. Ovdje je vidljiv i prvi prikaz Jacquesove sposobnosti ili augmentacije u obliku stvaranja maske, pojačanih dodatnih ključnih kosti i kralježnice. (Slika 4.9) Ovaj skeletalan dizajn za ovaj aspekt protagonista će biti česta pojava kroz strip.



Slika 4.8 – Prvi prikaz Jacquesovog dizajna u stripu



Slika 4.9 - Prvi prikaz Jacquesove moći

## 6.2.2. Dizajn antagonista

Nakon gotovog dizajna za mladog protagonista spremnog za borbu, potrebno je dizajnirati njegovu suprotnost, antagonista Budimira. Kao što je prije spomenuto, Budimir je stariji čovjek od 40-ak godina. Njegovo lice mora imati jače i izraženije crte lica poput kapaka i nabora na ustima u odnosu na Jacquesa. Uz to, fokus je postavljen na inspiraciji za ovog lika, a to je jedna specifična igračka karta iz serijala kartaške igre „Yu-Gi-Oh!“. Ime karte je „Pot of Greed“ ili vrč pohlepe. Karta je prikazana kao zelena vaza sa neugodnom grimasom. Ova karta je inspirirala cijeli lik Budimira, jer je njegova glavna karakteristika prejedanje ili pohlepa, što je ujedno i izvor njegove posebne moći, Augmenta. Iz ovog razloga, lice i odjeća Budimira mora biti prilagođena referentnoj slici (Slika 5.0).



Slika 5.0 - Vrč pohlepe



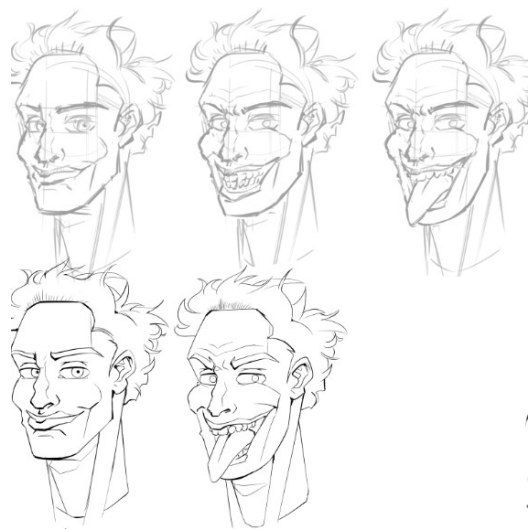
Slika 5.1 - Panel koji uzima inspiraciju



Slika 5.2 - Skice lica antagonista

Budimir je antagonist ove priče, pa njegovi izrazi lica moraju biti prilagođeni. Čak i u normalnom govoru i u statičnom izrazu lica, Budimir se doima kao upitan lik kojem se ne može vjerovati. Unutar stripa, lik se često jezivo ceri, oblizuje svoje usne i ima neobičan govor tijela. Ovi elementi su od iznimne važnosti kako bi se vizualno čitateljima odmah dalo do znanja glavne uloge likova u priči; tko je negativac, a tko pozitivac. Spomenuta referentna slika zelenog vrča služi kao primjer grimase koja se najviše pojavljuje unutar priče, a to je taj Budimirov prepoznatljiv bizaran osmijeh

(Slika 5.1). Budimirovo lice je, uz veću prisutnost crta lica, također puno kockastije. To jest, više je sačinjeno od oštih kuteva i crta nego lice protagonista. Ovim vizualnim jezikom se prikazuje veća opasnost asocirana uz Budimirov dizajn. Oštiji kutevi te kockasti i trokutasti oblici čine likove koji su dizajnirani na sličan način puno zastrašujućima. Ovo također služi kao dobar kontrast na Jacquesovo lice koje je više definirano krivuljama i blažim oblicima. Kroz par digitalnih skica izraza lica Budimira dolazimo i do prikladne kose. Likova kosa nije previše bujna, te je nadasve neuredna i kovrčava. Za boju kose je odabrana tamno-zelena boja koja naginje prema plavoj kako bi Budimir bio komplementarne boje Jacquesu. Komunikacijom kroz boje ostvarujemo dodatno značenje konflikta između sila dobra i sila zla. Umjesto dosta često izvedene tematike svijetla i tame, u ovom stripu su dobra i loša strana prikazane jednako tamnim i ispranim bojama, ali odabir komplementarnih boja razlikuje likove u njihovim namjerama i ciljevima. Činjenica da oboje koriste sličan ton boja ih čini više ljudskima, jer kao i pravi ljudi, ništa nije u potpunosti crno ili bijelo.



Slika 5.3 – Digitalni predložak lica antagonista



Slika 5.4 – Obojan primjer lica antagonista



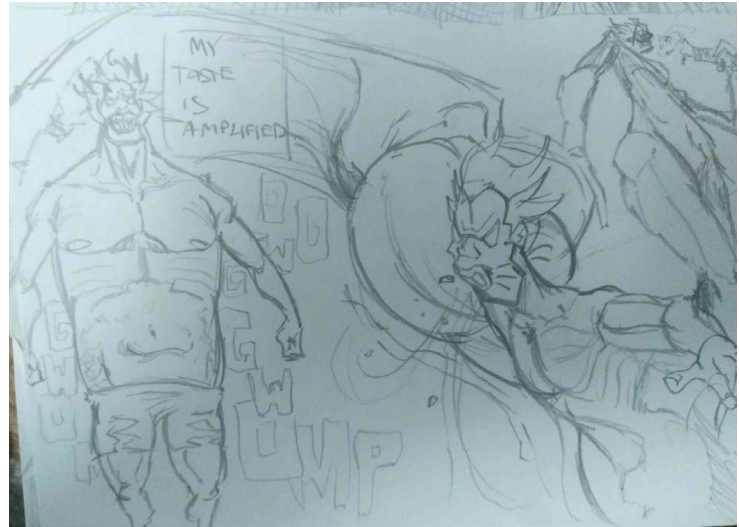
Dizajn odjeće za Budimira također prati istu logiku što se tiče boja. Sastoji se od komplementarnih zelenih i plavih tonova koji također vuku inspiraciju iz referentne slike „Yu-Gi-Oh!“ karte. Kroz zelenu svećanu odoru se mogu primjetiti plave crte i spirale duž rukava, trupa i donjeg dijela odore. Uglate spirale također obavijaju gumbe za zakopčavanje odore pa ovaj uzorak ima i svoju tehničku i modnu funkciju. Lik Budimira je pretio zbog prirode njegovog Augmenta vezanog uz njegove okusne pupoljke. Ovaj aspekt njegove anatomije je potrebno puno više naglasiti, i zato je većina boje locirana na njegovom trupu i odori, dok su njegove hlače vrlo tamne i u samom stripu prikazane u jednostavnom tonu crne.



Slike 5.5 i 5.6 - Dizajn odjeće antagonista sa i bez

Kasnije u priči, Budimirov Augment baziran na okusnim pupoljcima koji mu ovisno o okusu hrane daje razne fizičke mutacije postaje nekontroliran i Budimirovo tijelo se razvija na razne groteskne načine. Zato su uz izgled njegove odjeće napravljene tradicionalne skice mutiranog Budimira. Njegova pretilost je sada prikazana na morbidno preuveličan način. Tijelo je nacrtano kao veliki valjak prekriven zategnutom kožom i jako istaknutim mišićima. Budimir je u ovom stadiju jači nego ikada, pa je njegova silna moć ilustrirana ovim monstroznim konceptom.





Slike 5.7 i 5.8 - Skice Budimirove mutacije

U obliku crno-bijelog stripa, završni izgled antagonista je napravljen uz pomoć rasterskih točkastih tonova. Pošto je njegova odora vizualizirana kao većinom zelena, koristi se svjetlo siv ton za većinu odore. Za još tamnije plave uzorke se koristi gušći rasterskih ton koji je malo tamniji od sivog tona korištenog za zelene dijelove. Kako bi se postigao dodatani kontrast i kako bi se lik više isticao u prostoru, sjene plavih uzoraka su prikazane potpuno crno.



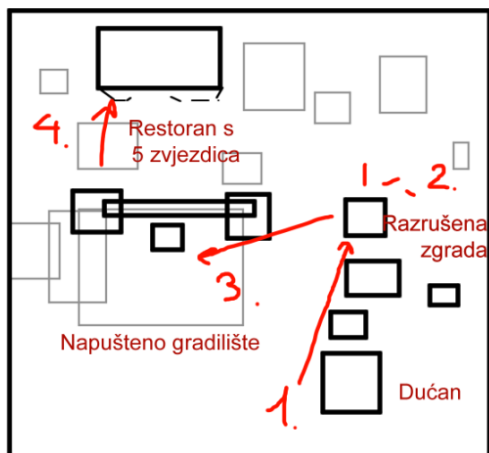
Slika 5.9 – Prikaz Budimirovog dizajna u stripu



Slika 6.0 – Prikaz Budimirovog mutiranog dizajna

### 6.3. Dizajn okoline

Kada su glavni likovi u potpunosti isplanirani, proces izrade stripa se nastavlja planiranjem vremena i mjesta radnje. Radnja stripa započinje unutar malog dućana smještenog u mračnom i pomalo zabačenom dijelu urbanog okruženja grada nacije Warm. Tamo upoznajemo našeg negativca, Budimira, koji je u procesu kupovine vrlo zanimljive liste namirnica za svoj gablec. Od tamo, priča se nastavlja kroz tihe noćne ulice, gradilišta nedovršenih zgradea i ustanova pa sve do restorana s 5 zvjezdica. Sljedeća slika je grub prikaz isplaniranog tijeka okršaja između glavnih likova i kako njihova borba putuje s jedne lokacije na drugu.



Slika 6.1 – Planiranje mjesta radnje za scene

Isplanirati radnju na ovaj način je od velike pomoći pri snalaženju u crtanju pozadina za scene. Pošto scene pretežito prikazuju borbu, likovi će u rasponu od par stranica potpuno promijeniti okruženje. Ovo čini radnju stripa malo zanimljivijom jer se likovi ne nalaze na jednom te istom mjestu i nisu toliko statični. Svaki prostor prikazuje drukčije pozadinske detalje i atmosferu te čini priču dinamičnijom. Počevši od svjetlog dućana i naizgled bezazlenog susreta sa Budimirom unutar trgovine, vrlo brzo vidimo promjenu iz svetlih polica punih prehrambenih proizvoda u sivo-crnu

betonsku džunglu. Ta brza promjena prikazuje ton same priče. Pokazuje kako stvari nisu jednostavne kako se čine i da je nešto puno mračnije na stvari što i vidimo kako radnja napreduje. Naizgled samo čudan lik antagonista pokazuje svoje pravo lice u mračnim predjelima grada nacije „Warm“. Većina pozadina je prikazana sivim rasterskim tonovima kako bi fokus ostao na svjetlijim i bitnijim likovima Jacquesa i Budimira.



Slika 6.2 – Dućan i pozadina grada

Pozadine su korisne i za prikaz ponašanja likova, kako se oni snalaze u situaciji i kako oni utječu na svoju okolinu. Nakon prelaska s mjesta 1 do mjesta 2, pri bijegu od Budimira, Jacques se nalazi u sljepoj ulici. Zlokobno ponašanje antagonista prikazuje njegova reakcija na Jacquesovo skrivanje. Kako bi ga pronašao, Budimir prvi puta koristi svoje moći super-snage i razara cijelu zgradu iza koje se Jacques potencijalno skriva, u potpunosti zanemarujući da se u toj zgradi nalaze ljudi. Čak i kada tona ljudi ispadne iz razrušene, Budimir je toliko ignorantan i strog pri pridržavanju protokolima da krvarujućim ljudima jedino napominje da „Se vrate u svoje domove“ jer uskoro nastupa policijski sat. Ako mjesto dućana prikazuje uvod u priču, razrušena zgrada nas uvodi u zaplet priče i pokazuje zlo i nemar koje predstavlja lik Budimira. Ovime započinje i glavna karakteristika stripa, a to su akcija i borba između pozitivca i negativca.



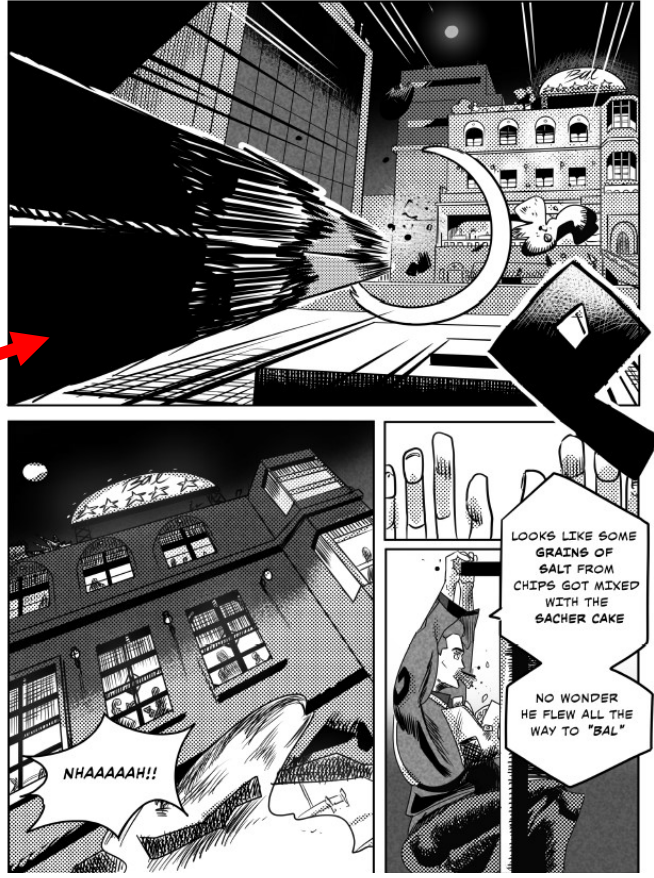
Slika 6.3 – Rušenje stambene zgrade

Schema lokacija dobro služi u prije spomenutim promjenama iz jednog mjesta na drugo. (Slika 6.1) Na primjer, na sredini priče, antagonist jakim napadom šalje našeg protagonista iz mračnih ulica grada sve do restorana s 5-zvezdica „Bal“. Kako bih ostvario ovu promjenu prostora, potrebno je pomoću pozadinskih rekvizita graditi tijekom radnje. U prvom od 3 panela vidimo likove na 3. mjestu radnje - napuštenom gradilištu. Ovo gradilište je okarakterizirano gradilišnim materijalima, metalnim bačvama i skelama preostalim iz vremena kada se na području još odvijala izgradnja stambenih zgrada. (Slika 6.5) Skela na stranici 19. se koristi kao prijelaz između scena te ju je lako primjetiti čak i u sceni s dva glavna lika. Ipak, ta ista skela je način na koji Jacques uspijeva pobjeći, te služi kao mjesto prikazano dovoljno visoko da se u panelu na str. 26. vidi i zadnje mjesto radnje, a to je prije spomenuti „Bal“. (Slika 6.6)



Slika 6.4 – Negativna karakterizacija antagonista





Slika 6.5 – Definiranje tjeka radnje okruženjem

Završni okršaj se odvija unutar restorana s 5-zvezdica „Bal“. Ovo sam odabrao kao završno mjesto radnje jer ipak, Budimir je augmentiran čovjek čija se moć zasniva na okusnim pupoljcima. Gastronomski restoran je mjesto gdje će njegove prehrambene moći najviše doći do izražaja i gdje će predstavljati najveću prijetnju protagonistu. Kako je radnja počela na svjetlom mjestu, sada i završava u većinom bijelo i svjetlo sivo okarakteriziranom interijeru bogatog restorana. Okruženje je i svjetlije prirode zbog činjenica da u ovom dijelu priče protagonist uspijeva doprijeti do svog protivnika te vodi većinu bitke. Ovo se mijenja čim počne policijski sat ili „Dekontaminacijska noć“, i antagonist Budimir mutira u puno jačeg protivnika. U trenutku kada se stolovi ponovno preokrenu i Jacques više ne vodi borbu, ponovno se nalazimo u mračnom dijelu grada, van restorana. Rasplet priče se zatim odvija natrag u restoranu, ali u nešto neutralnijem, sivijem predjelu. Unutar toaleta. Detalje o ovom raspletu ću ostaviti za daljnje čitanje.



Slika 6.6 – Restoran s 5 zvezdica, „Bal“

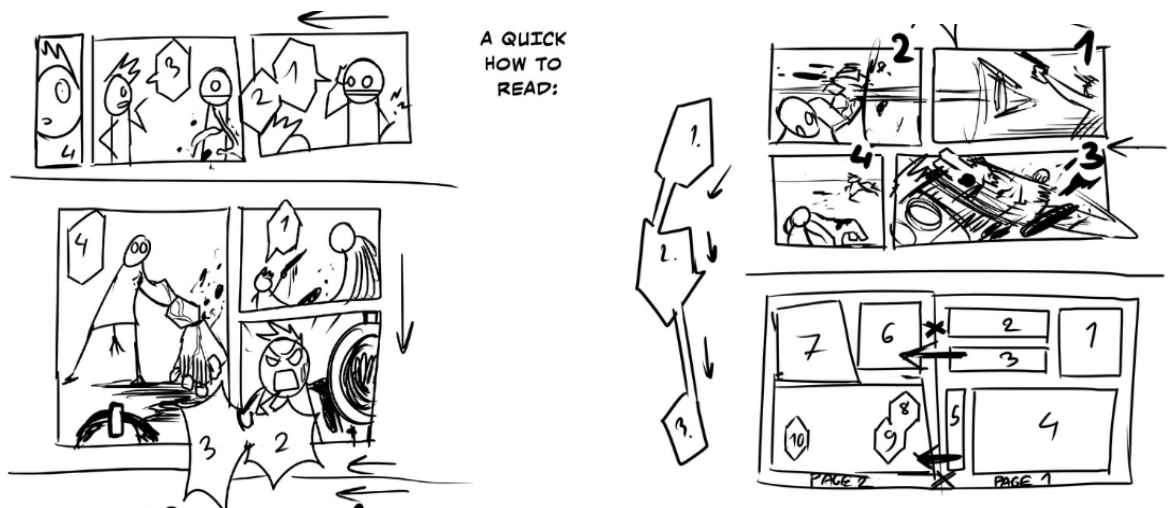
Dizajn i detaljno planiranje mjesta radnje priče su od velike važnosti pri snalaženju u usmjeravanju scena i ilustriranju pozadina. Isto kao i za dizajn lika, konceptualizacija pozadina u obliku ilustracija prije, ili nakon samog ilustriranja pozadine radi dodatne razrade je uvijek dobro došlo. Tako nastaje digitalna ilustracija početnog mjesta radnje, diskontnog dućana (Slika 6.7).



Slika 6.7 – Konceptualna ilustracija dućana

#### 6.4. Izrada stranica

Sa određenim tijekom priče, dizajniranim likovima i isplaniranim okruženjem, jedino što preostaje je spojiti sve navedene elemente uz dijalog i napraviti stranice stripa. Prije nego što krenem s detaljnijim objašnjenjem, međutim, uz rad prilažem i uputu u čitanje stripa japanskog formata ili „manga“. (Slika 6.8)



Slika 6.8 – Kako čitati mangu

Izrada stranice stripa započinje planiranjem tijeka radnje ili „storyboardom“. „Storyboard“ u ovom slučaju ugrubo prikazuje prvih desetak stranica stripa, nakon čega je ostatak stripa osmišljen u toku. Strip se može u potpunosti isplanirati ali i ne mora, ovisi o autoru. U mojem slučaju, pri izradi stripa sam se zanio i nisam obraćao pozornost na duljinu radnje. Zbog nekorištenja „storyboarda“ je iz ovog razloga strip postao odviše dug, brojeći i preko 80 stranica.

Slika 6.9 – Storyboard prvih stranica





Nakon što je dio određen „storyboardom“ završio, otprilike sam bio svijestan ritma priče i događaja koje želim da budu prevalentni. U isto vrijeme, međutim, dosta ideja je moralo biti izbačeno. Primjer ovog je dio priče u kojem je Jacques uz svoje ključna kost-pila oružje trebao koristiti i sniper oružje napravljeno od kralježnice „Spiner“. Pri izradi priče je važno biti svjestan detalja koji su bitni pri usmjeravanju priče a koji nisu, kako se čitatelja ne bi zbunilo.

Izrada stranica za autorski strip se odvijalo na dva načina. Jedan počinje tradicionalnim crtanjem. Izradom ilustracija unutar bilježnice za crtanje i praćenjem linija sa slike tradicionalnog crteža. Na ovaj način se brže dolazi do završnih panela stranice jer je crtež iz bilježnice više-manje potpun te je samo potrebno dodati sive tonove gdje je potrebno.

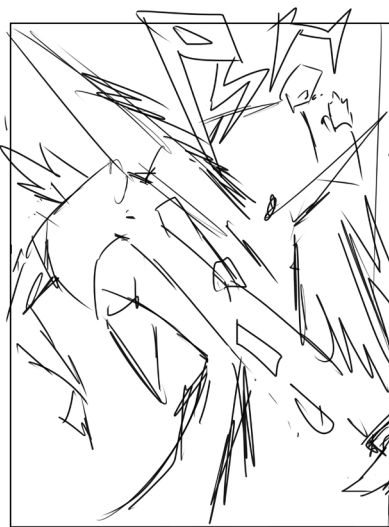


Slika 7.0 – Tradicionalne skice za stranicu

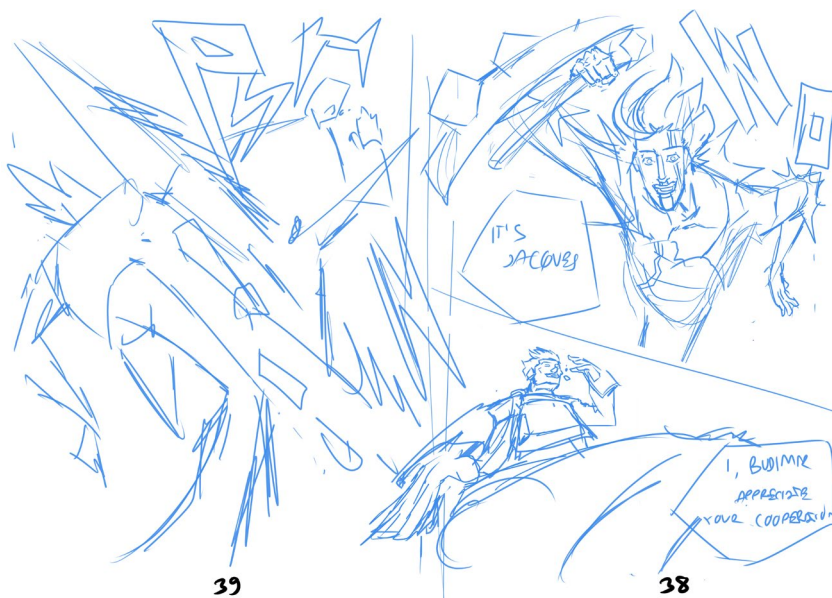


Slika 7.1 – Završna stranica izrađena po skicama

Za razliku od izrade prema skici na papiru, digitalna izrada stranica ima duži proces koji ću opisati korak po korak. Prvi korak u izradi stranica je koncipiranje osnovnih panela, pokreta i mjesta gdje će biti smješten tekst. Kako je strip medij koji se čita na dvije stranice, često je vidjeti panele stripa koji prelaze s jedne stranice na druge. Ovaj strip je napravljen tako da se crta na jednoj spojenoj stranici a3 formata koja se reže u dvije odvojene a4 stranice. Tako nastaju odvojene skice sa osnovnim oblicima likova i njihovih pokreta unutar stranice (Slika 7.2). Ove skice se zatim obojaju u plavo kako bi se pri crtanju finijih točniji linija ili „linearta“ lakše moglo snaći.

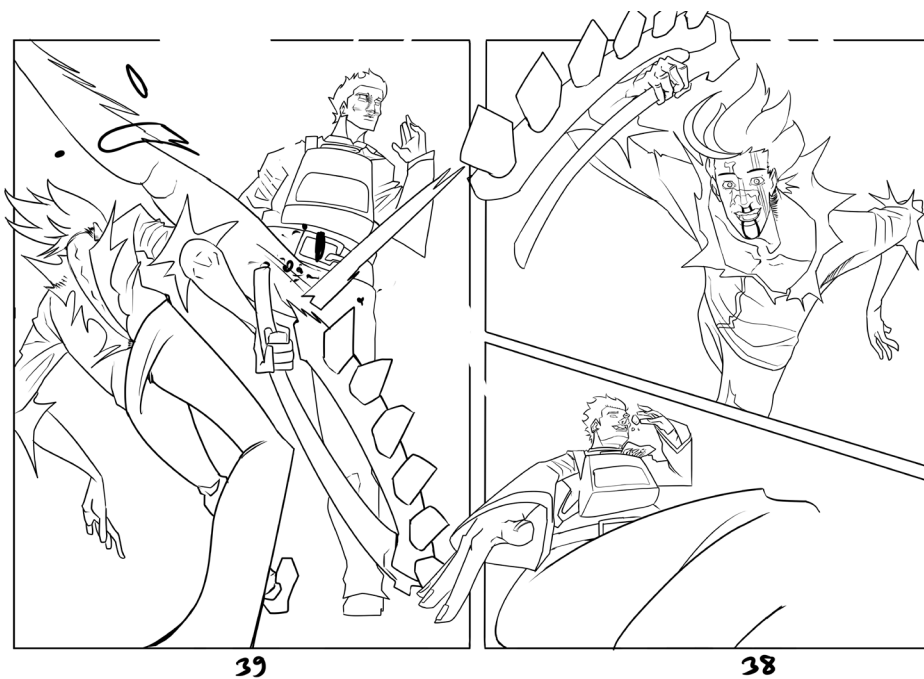


Slika 7.2 –  
Skica  
stranice



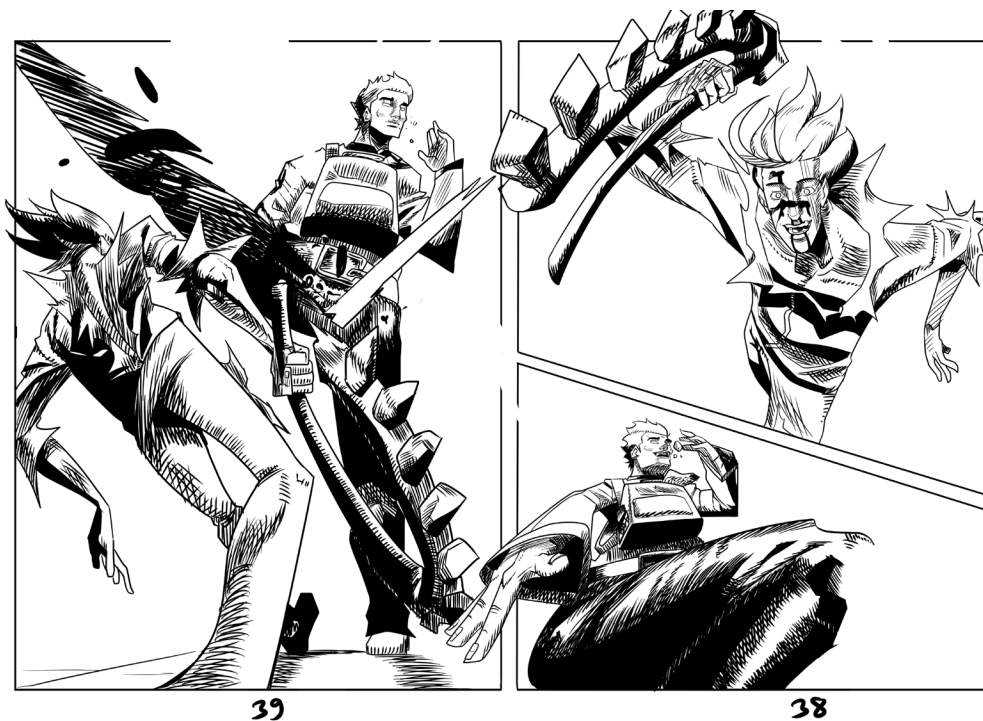
Slika 7.3 –  
Plava skica

Pomoću plave skice se zatim rade finalne linije koje prikazuju završni crtež.



Slika 7.4 – Linije

Veliku promjenu u finalnoj stranici daje dodatak crnih tonova i šrafiranja. Ovo daje likovima, objektima i pozadini veću dubinu i vizualnu privlačnost.



Slika 7.5 – Šrafiranje i crni tonovi

Završna stranica uz crne tonove prezentira i sive tonove koji dodatno odvajaju likove od pozadine, te ih međusobno razlikuju. Tamniji tonovi Jacquesove jakne razlikuju ga od Budimirove svjetle odore pa su njihove siluete vidljive čak i u sceni gdje se oba lika preklapaju zbog kuta gledanja. Kada su tonovi postavljeni i dodavanje linija i šrafiranja završeno, jedino što preostaje je postaviti tekstualne oblačiće na njihova prije određena mjesta. Kako bi se dodalo još više stripovskog detalja, u brojnim panelima se mogu vidjet razni efekti zvuka ili „Sound effects – SFX“ koji onomatopejski opisuju zvukove koji se događaju unutar scene kako bi se dodalo još više dubine sceni. Ipak, strip može prikazati priču vizualno, tekstualno, ali ne i vremenskim točnim zvukom.



Slika 7.6 – Sivi tonovi, efekti zvuka i tekst

Prikazan primjer je jedna od jednostavnijeg para stranica ili „two-page spreada“. Dodatne elemente pri crtanju stvaraju pozadinski detalji, veći broj manjih panela, te vizualno uvećani prikazi objekata i lica koje je potrebno prikazati s puno više detalja.

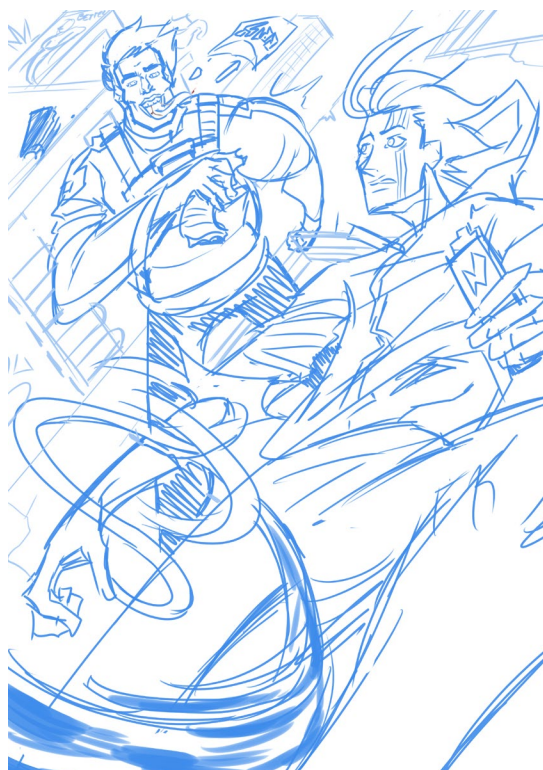
## 6.5. Izrada naslovne stranice

Pri kraju izrada svih stranica, najbolji način za prezentaciju gotovog stripa koji se koristi od samog početka stripa je pomoću naslovne stranice ili „covera“. Već spomenuta filozofija boja i njihov odabir najviše igra ulogu u kreaciji naslovnice, jer iako je strip crno bijel, boje koje su predodređene na naslovnoj stranici stripa čitatelju stvaraju predodžbu kako bi sivi tonovi trebali biti interpretirani. Vizualna komunikacija je od izričite važnosti pri izradi naslovnice jer predstavlja prvi kontakt između čitatelja i stripa.

Proces započinje vrlo jednostavnim rasporedom likova na stranici. Naslovnom stranicom želim prikazati dinamičnost između likova. Također, oba lika trebaju biti pozicionirani tako da se nagovješta njihova borba unutar stripa. Iz ovog razloga, protagonist Jacques je u spremnoj pozi, ozbiljnog i zabrinutog izraza lica, te je vidno spreman iskoristiti svoju moći ili „augment“. S druge strane, Budimir je čvrstog stava i smiren, ali i dalje vidimo kako efekt pojednog sendviča u desnoj ruci utječe na povećanje snage njegove ljevice što označava i njegovu očitu spremnost za borbu.

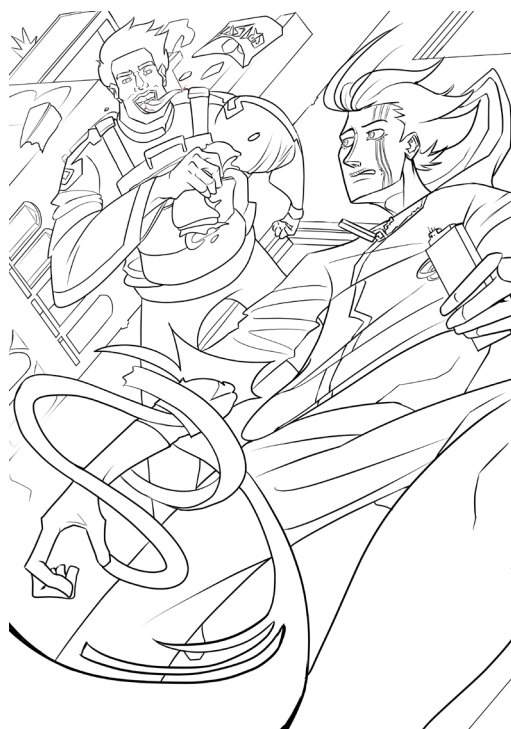


Slika 7.7 –  
Jednostavna skica  
naslovnice



Slika 7.8 – Razrađena skica naslovnice

Na razrađenoj skici vidimo dodatne detalje poput čipsa koji Budimir prvotno konzumira pri prvom korištenju svoje moći i komunikacijskog uređaja koji Jacques koristi u uvodu priče. Također jasnije je dočarana pozadina u obliku praznih, bezživotnih zgrada. Međutim, zgrade su pozicionirane na koso kako bi se slagale uz kompoziciju lika i dale veću dinamičnost naslovnice.



Slika 7.9 – Linijski crtež naslovnice



Linijski crtež se kao i stranice stripa radi preko plave skice radi lakšeg snalaženja. Sljedeći korak je bojanje crteža korištenjem boja predodređenih u prvom koraku izrade stripa, dizajniranju likova. Naglašeni su tamno zeleni tonovi Budimirove odore i ljubičasta kosa Jacquesa. Temeljem ove dvije boje biram tamniju pozadinu crveno-plavih tonova. Ove dvije komplementarne boje pašu uz boju likova i tvore privlačnu kombinaciju 4 glavnih boja na naslovnici. Jacquesovo tkivo i moć je također obojano prikladnim crveno-plavim tonovima, dok je Jacquesova odjeća crvenog i krem svjetlog tona kako bi se njegova silueta lakše čitala pri gledanju u odnosu na pozadinu.



Slika 8.0 – Osnovne boje naslovnice

Boje pozadine imaju i značenje vezano uz likove. Kako Budimir predstavlja „Warm“ naciju, ili hrvatski „toplu“ naciju zla, tako Jacques služi kao kontrast u ulozi predstavnika „Cold“ protivničke nacije. Iz ovog razloga, polovica pozadine na kojoj

je Budimir je crvene a Jacquesova polovica plave boje. S time na umu, ostatak crteža je potrebno razraditi dodavanjem svjetla, sjena, dodatnih boja ambijentnog osvjetljenja kako bi se određeni dijelovi crteža lakše vidjeli. Cijela naslovnica je napravljena uz pomoć ispranijih boja, ali prije spomenuta kombinacija komplementarnih boja čini naslovnicu zanimljivom za gledati unatoč tome.



Slika 8.1 – Završena ilustracija naslovnice

Ilustracija za naslovnicu je u potpunosti završena i jedino što preostaje je pretvoriti običnu digitalnu ilustraciju u naslovnicu stripa. Kako bismo to ostvarili, zadnji korak u izradi naslovnice je dodavanje logotipa i autorskog potpisa.



### 6.5.1. Izrada logotipa

Logotip je ključan u stvaranju identiteta bilo kakvog proizvoda i njegove ambalaže. Za kreativne medije poput stripa koji se često izdaju u obliku serijala, logotip je ključan u prepoznatljivosti „branda“. Ime serijala mog stripa je „Warm yet Cold“, ili „Toplo ali hladno“. Ovo predstavlja dvije vodeće svjetske sile, nacije „Warm“ i „Cold“ te glavnog lika priče Jacquesa koji je podrijetlom iz bogate, tehnološki i anatomski napredne nacije „Warm“, ali većinu života provodi u siromašnijem ratnom predjelu nacije „Cold“ pustinja zbog čije sigurnosti se prvotno i počinje boriti. Toplo i hladno također prikazuje i razliku između dobrote i zla, što stvara zanimljivu sliku o ljudima unutar priče. Ipak, ljudska tijela mogu biti i topla i hladna ovisno o tjelesnoj temperaturi, te kao takvi, ljudi mogu biti i dobri i zli, ne samo jedno ili drugo.

Izrada počinje izborom logotipa. Logotip za svoj strip sam napravio pomoću vektorskih linija. Font je kockastog i vizualno privlačnog i čitljivog oblika.



Slika 8.2 – Font logotipa

Glavni dio logotipa su prepoznatljive boje. Pri izboru boja na umu imam značenje naslova i konteksta priče pa za „Warm“ dio logotipa koristim toplu ružičasto-crvenu boju a za „Cold“ dio logotipa koristim hladnu svjetlo plavu boju. Kako bih dobio dalje na dubini i uočljivosti logotipa, na svako slovo dodajem gradijent u obliku sjene tamnijeg tona.



Slika 8.3 – Boja logotipa

Za kraj izrade, dodajem obrub svjetle boje kako bi se logotip lakše isčitavao pri gledanju naslovnice.



Slika 8.4 – Završni logotip

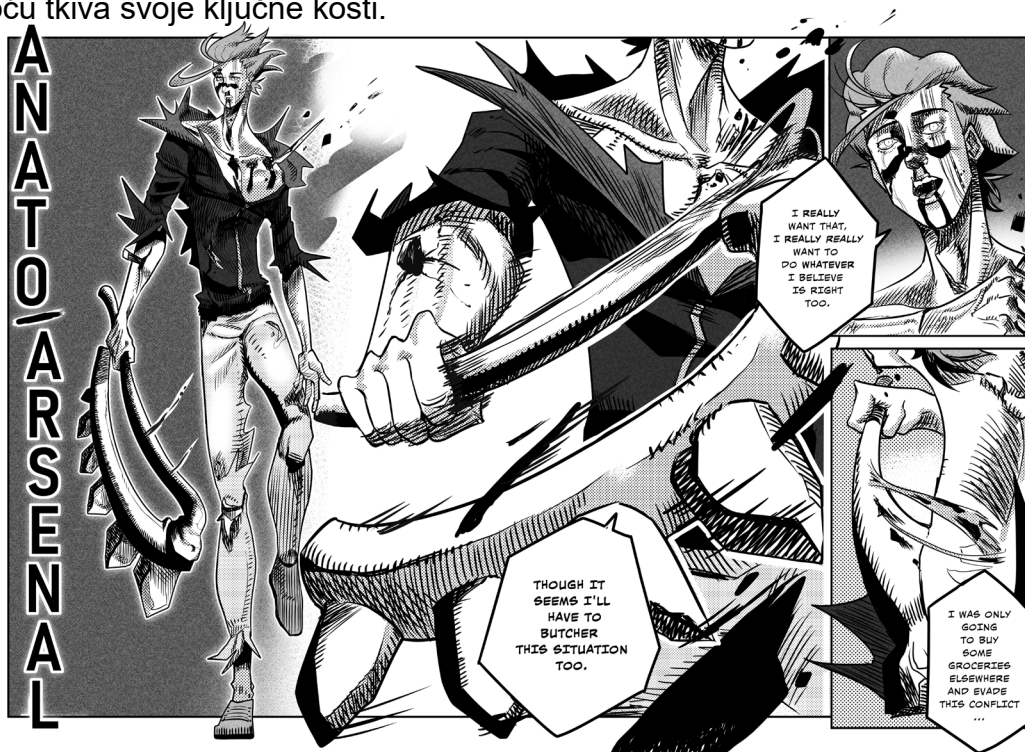
Logotip se dodaje na naslovnu stranicu zajedno s autorskim potpisom mog umjetničkog psuedonima „NiezziQ“.



Slika 8.5 – Završna naslovnica

## 7. Rezultati i rasprava

Za kraj praktičnog dijela i rezultat završnog rada ću prikazati serije stranica (38-48) koja prikazuje napetu točku u borbi između Jacquesa i Budimira. Za kontekst, scena započinje nakon što velike štete koju je pretrpio Jacques od Budimirovih napada. Jacques sada uzvraća napad stvarajući pilu napravljenu pomoću tkiva svoje ključne kosti.

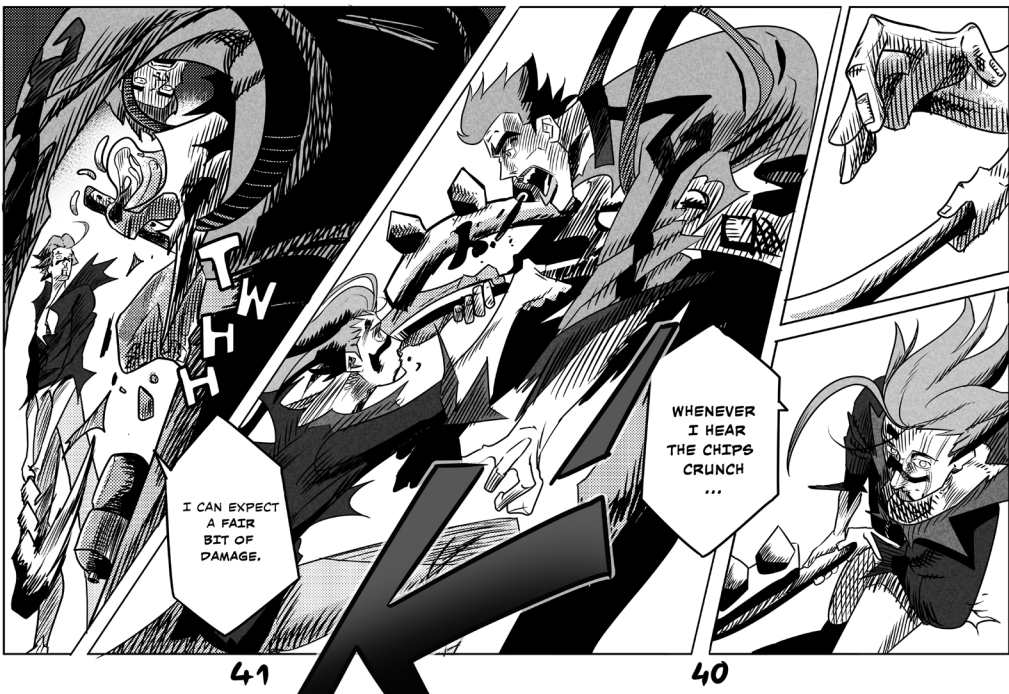




39



38



41

40





Slike 8.6 – Serija  
stranica iz autorskog  
stripa

42



45

44

Gotov strip se može pročitati na sljedećem linku:

<https://medibang.com/mpc/titles/h42304012335198350008398338/>

Napomena: Strip sadržava prikaze nasilja i krvi te neprimjerene riječi poput psovki

Završni rezultat je dakle, strip od 80 stranica koji predstavlja mali dio priče unutar cijelog „Warm yet Cold“ autorskog serijala. Praktični dio prati strukturu opisa uvodnog dijela rada, posebno po načelima same izrade stripa, počevši od dizajna likova i okruženja pa sve do kompozicije stranice. Uz vizualne aspekte opisane u uvodnom dijelu, kroz opis toka misli pri osmišljavanju dizajnu u praktičnom dijelu rada su izneseni i razlozi zbog kojih su određene odluke donesene. Teorijskim objašnjenjem osnovne strukture priče, likova i njihove motivacije i osobnosti su nastali likovi i priča potrebna za izradu autorskog stripa. Uz teorijsko i vizualno istraživanje pri izradi rada su pridonjela i saznanja o povijesti stripa i temelja na kojima je nastao. Uz istraživanje vezano uz povijest, te korištenje stručne literature poznatih majstora stripa Hirohiko Arakija i Stan Lee-a, ne samo da sam izradom završnog rada dobio bolji uvid u proces izrade autorskog stripa, već cijenim samu umjetnost izrade stripa i njegovu kompleksnost.

## 8. Zaključak

Na kraju izrade završnog rada na temu „Proces izrade stripa kao sredstvo vizualne komunikacije“, jedan od zaključaka je sigurno činjenica da je strip svestran način kreativnog i umjetničkog izražavanja. Ovo potvrđuje svestremenost stripa. Oblik izražavanja sličan stripu kao medij se koristi od davnih vremena, a danas, unatoč digitalizaciji i konstantnoj promjeni načina na koji konzumiramo informacije i sadržaj, strip opstaje i razvija se. Vidljivo je i dokazano da je i dan danas prisutan u fizičkom formatu kao i prije, ali se stripovske priče prikazuju i putem web-formata poput „Webtoona“ ili se šalju i dijele putem društvenih mreža poput Instagrama i Twittera. Važnost stripa je dokazana kroz povijest jer kao i danas, priča u stripu može ostavljati velik utjecaj na društvo na dobre i na loše načine. Povijest nam govori o kontroverzama koje je strip u porastu popularnosti prouzrokovao. Utjecaj stripa je velik i danas, barem što se tiče industrije zabave, ali samo je pitanje vremena kada će strip ponovno ostaviti veći utjecaj na svijet.

Međutim, strip, iako bitan, svestran u pričanju svojih priča, sveobuhvatan i vizualno i tekstualno te dostupan na svakom koraku, predstavlja vrlo kompleksno sredstvo vizualne komunikacije. Pri izradi stripa je potrebno obraćati pozornost na velik broj elemenata poput radnje priče. Sama radnja priča podrazumijeva i tok radnje, vrijeme i mjesto radnje, razvitak iste radnje kroz likove u priči, stvaranje ravnoteže između prenošenja priče i opisa svijeta i okruženja te mnogo više od toga. Dodajte sada na sve ove elemente činjenicu da je svaki element potrebno pravilno uravnotežiti da bude smislen i tekstualno, i vizualno pomoću ilustracije. Ilustracija sama po sebi je drugi ogroman dio medija te zahtjeva razvijanje vještine vizualizacije i poznavanja osnovnih elemenata crtanja kako bi se priča pravilno prenijela. Za razvijanje samo jedne od vještina potrebnih za izradu stripa, bilo to pisanje ili ilustracija, potrebne su godine i godine truda i rada.

Ovim aspektima stripa koji su glavna poanta cijelog rada se strip čini kao zastrašujući medij za kreirati. Za mene, izradom ovog završnog rada, opisom vlastitog stripa te radom na vlastitim projektima općenito vidim da je taj strah cijena



koju je svaki autor spreman platiti. I to čini koncept stripa još zanimljivijim i jačim. Činjenica da je netko spreman uložiti godine, pa čak i desetljeća tako da se posveti jednoj priči koju izražava i tekстом i slikom je nevjerojatna.

Sve u svemu, strip je uz film, glumu i animaciju jedan od brojnih načina vizualnog prikaza priče. Sastoji se od vrlo velikog opsega potrebnih vještina za kreaciju i vrlo opsežne povijesti koji ga definira. Baš iz tih razloga, zajedno sa mogućnostima koje pruža svojom pričom i vizualnom komunikacijom, strip kao medij će, nadam se, opstati još dugo vrijeme. Kao što je spomenuto i u uvodu, ovim radom želim potaknuti svijest o stripu i povećati interes za stvaranje i čitanje stripa, pogotovo u Hrvatskoj. Nadam se da će moje istraživanje i moj primjer izrade stripa potaknuti nekog na čitanje, ili čak i na kreaciju svojeg stripa.

## 9. Literatura

1. Wikipedia - [https://en.wikipedia.org/wiki/Comic\\_book](https://en.wikipedia.org/wiki/Comic_book) (15.6.2023.)
2. Posavac, Z. (1975.) *Strip i stripologija*, Život umjetnosti: časopis o modernoj i suvremenoj umjetnosti i arhitekturi (126-150)
3. Šarić, I. (2018.) *Od umjetnosti riječi do 9. umjetnosti: Vidimo*
4. Beaty, B., Weiner, S. (2013). *Critical survey of graphic novels: History, theme, and technique*, Salem Press
5. Lund, M. (2014). Introducing: Mr. Obadiah Oldbuck - <https://redrawingnewyork.wordpress.com/2014/03/20/introducing-mr-obadiah-oldbuck> (18.6.2023.)
6. Heer, J. (2008.) "The caped crusader: Fred Wertham and the campaign against comic books". Culture Box.- <https://slate.com/culture/2008/04/the-campaign-against-comic-books.html> (18.6.2023.)
7. Frankfurt Community Public Library - <https://myfcpl.org/history-of-comics/> (18.6.2023.)
8. Japan Avenue - <https://japan-avenue.com/blogs/japan/history-of-manga> (19.6.2023.)
9. Fibra - <https://www.fibra.hr/autori/osamu-tezuka/158/> (20.6.2023.)
10. LinkedIn, Terrence R. - <https://www.linkedin.com/pulse/format-change-could-save-comic-publishers-big-ramsay-jones-> (23.6.2023.)
11. Araki, H. (2017.) *Manga in theory and practice: The craft of creating manga*, VIZ Media LLC – prijevod;(2015.) *Araki Hirohiko no Mangajyutsu*, SHUEISHA Inc. – original
12. Merriam-Webster <https://www.merriam-webster.com/dictionary/MacGuffin> (26.6.2023.)
13. Lee, S., Buscema, J. (1978.) *How to Draw Comics the Marvel Way*, Fireside Books

## **Slike**

**Slika (1.1)** - [https://www.webtoons.com/en/drama/lookism/ep-1/viewer?title\\_no=1049&episode\\_no=1](https://www.webtoons.com/en/drama/lookism/ep-1/viewer?title_no=1049&episode_no=1) (17.6.2023.)

**Slika (1.2)** - <https://www.biowars.com/blog/comic-storyboard/> (19.6.2023.)

**Slike (2.1) - (3.3)** - Lee, S., Buscema, J. (1978.) *How to Draw Comics the Marvel Way*, Fireside (27.6.2023. – 29.6.2023.)

**Slike (4.0) – (4.9)** - Izvor: autor  
(15.6.2023. – 25.6.2023.)

**Slika (5.0)** - [https://yugioh.fandom.com/wiki/Pot\\_of\\_Greed](https://yugioh.fandom.com/wiki/Pot_of_Greed) (25.6.2023.)

**Slike (5.1) – (8.6)** - Izvor: autor  
(25.6. .2023. – 1.7.2023.)