

Strip album "Kradljivci stripa"

Matić, Stjepan

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:146411>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-22**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ ILUSTRACIJA

STJEPAN MATIĆ

STRIP ALBUM "KRADLJIVCI STRIPOVA"

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

doc.art. Dubravko Mataković

Osijek, 2023.

Sažetak

U tekstu diplomskog rada „Kradljivci stripova“ obuhvatio sam osnovne informacije o stripu i o procesu autorskog strip albuma po kojem je nazvan rad. U prvoj polovici se prolazi kratki uvod u rad, te u generalnu povijest i razvoj stripovskog medija, zajedno s time kako utječe na moje stvaralaštvo. U drugoj polovici teksta opisujem ideju iza rada, koji je baziran na kratkoj priči koprivničkog pisca Zorana Odžića koja prati niz humorističnih događanja u vezi s pljačkom gradske knjižnice, te se bavim procesom iza stvaralaštva aktualnog albuma, od konceptualizacije i tehničke izvedbe, do krajnjih dodataka i pripreme za tisak, s krajnjim ciljem izvedbe unikatnog autorskog rada i stjecanja ključnih i novih vještina.

Ključne riječi: strip, autorski strip, table, tehnička izvedba

Summary

In the text of the graduation thesis "Comic thieves" I have included basic information about comics and the process of the authored comic book, after which the work is named. In the first half contains a brief introduction to the work, as well as the general history and development of the comics medium, along with how it affects my creativity. In the second half of the text, I describe the idea behind the work, which is based on a short story by a writer from Koprivnica - which follows a series of humorous events related to the robbery of the town library - and I deal with the process behind the creation of the current album, from the conceptualization and technical execution, to the final touches and the preparation for printing, with the ultimate goal of producing unique authored work and acquiring key and new skills.

Key words: comic, authored comic, comic panels, technical execution

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja STJEPAN MATIĆ potvrđujem da je moj diplomski rad
pod naslovom Strip album "KRADLJIVCI STRIPOVA"
diplomski/završni

te mentorstvom doc.art. Dubravka Matakovića

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 11.9.2023.

Potpis



SADRŽAJ

1. Što je strip	1
2. O radu	2
3. Povijest stripa	3
3.1 Začeci žanra	3
3.2 Franko-belgijanski strip	6
3.3 Superheroji i američki strip	10
3.4 Poslijeratna manga Japana	13
3.5 Jugoslavenski i hrvatski strip	15
4. Inspiracije	19
4.1 Iz dosade u nešto drugo	19
4.2 Koje su inspiracije	20
5. Razrada	22
5.1 Sinopsis i odabir	22
5.2 Alati i format	23
5.3 Prijenos rasporeda i toka priče	25
5.4 Dizajn karaktera	27
5.5 Izrada fonta	32
5.6 Prikupljanje dodatnih referenci	33
5.7 Razrada skica tabli	34
5.8 Tuširanje tabli	36
5.9 Polutonsko sjenčanje	38
5.10 Umetanje teksta	42
5.11 Oblaci i kadrovi za tekst	43
5.12 Montaža datoteke za tisak	45
6. Zaključak	47
7. Popis literature	48
8. Popis slika	49

1. Što je strip

Vječno pitanje koje odzvanja kroz sva vremena ravno iz suvremenog doba; *što je to zapravo strip?*

Kao jedna od najmlađih umjetničkih formi – barem u svojim suvremenim inačicama – može se kazati kako je u očima teoretičara, pokojnih, živih ili novih, otvorena interpretaciji. Neovisno o tome, strip je teško pratiti kao umjetnost u širem pogledu, posebice tome koliko se razvijao u kratkom vremenskom razdoblju.

Naime, s time na umu, ipak je bilo pokušaja interpretacija, no oviseći o vremenu i teoriji uvijek bi nešto manjkalo ili bi se vraćali na komparativne definicije koje su zamagljivale medij do tada.

Nasreću to nam nije dugo trajalo, jer je 1985. sa svojom knjigom *Stripovi i umjetnost slijeda* Will Eisner uspio doći do konkretne interpretacije, koja se do danas smatra temeljnom definicijom (toliko, da se tom knjigom kao polaznom točkom referirao Scott McCloud u svojim knjigama o stripu, konkretno u *Kako čitati strip – Nevidljivu umjetnost*).

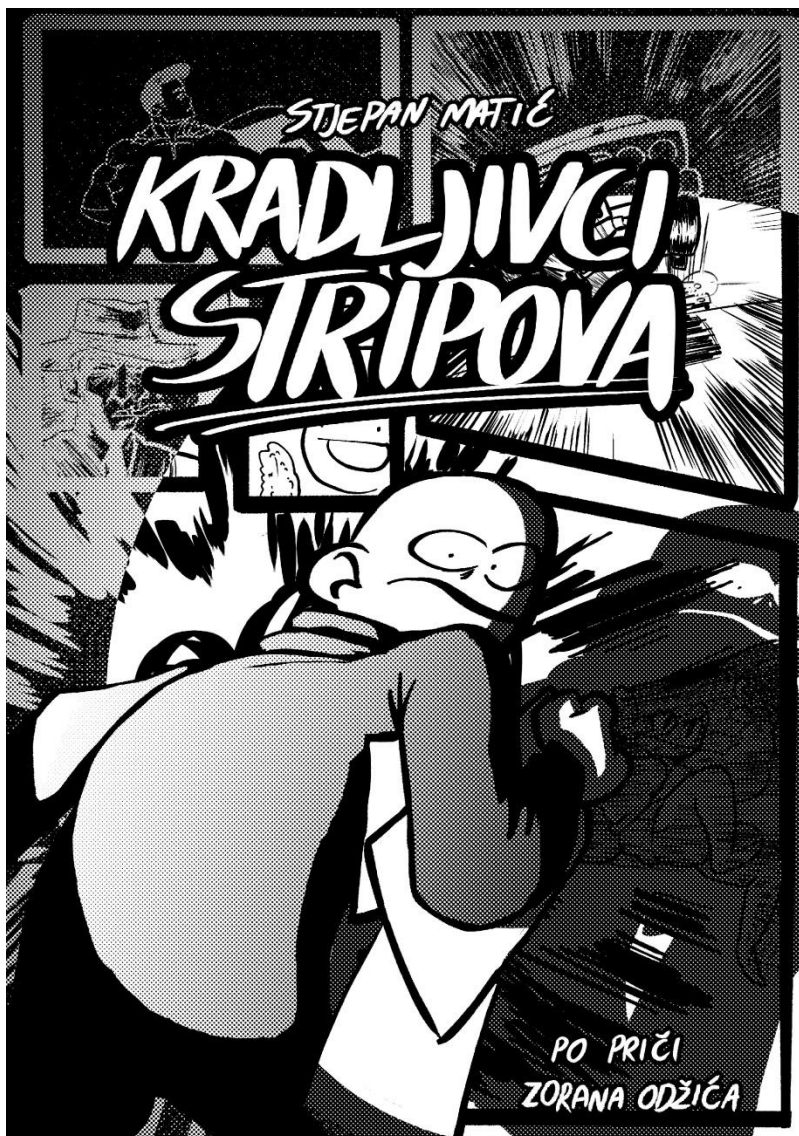
„Format strip albuma predstavlja montažu riječi i slike, a od čitatelja se očekuje da primjenjuje i vizualne i verbalne interpretativne vještine. Upravljanjem umijeća (poput perspektive, simetrije, poteza kista) i upravljanjem literature (poput gramatike, radnje, sintakse) se superponira jedno nad drugim. Čitanje stripa je u isto vrijeme čin estetske percepcije i intelektualnog puta.“¹

Na jedan način ili drugi, bilo da se sastoji od klasičnih kadrova na tablama s tekstom, u novinskoj „pisti“ (ili barem u webstrip „pisti“), na zidu u nizu grafita, u fotomontažnom kolažu, na reljefima s događajima koji se javljaju jedan nakon drugog ili nešto sasvim treće, uvijek se vraća na to da strip prati neku priču koju će prikazati u nizu, posjedovao format tekst ili ne. Također pruža beskraj mogućnosti u izražavanju koncepata ili scenarija koje dobiju mogućnost očaravanja publike koja se zainteresira.

¹ Comics & Sequential Art (Eisner 1985: 8)

2. O radu

Ovim ću tekstom obrazložiti što stoji iza procesa na izradi strip albuma kojim sam se bavio u sklopu teme diplomskog rada. Strip se sastoji od 60 tabli i crtan je po osnovi kratke priče kopirivničkog autora Zorana Odžića, zvane *Kradljivci stripova*. Priča je crno humoristične tematike, s elementima parodije, referenci i teatralno opisanih scena. Cilj mi je bio postići osobnu interpretaciju tekstualnog predloška u stripovskoj formi, tako da putem crteža likove pretjeram u stilizaciji karikature, da situacijama uveličam apsurd i da ostavim pozitivan dojam kojim bi se poistovjetio s izvornim tekstom – barem u obliku varijante.



Slika 1.

3. Povijest stripa

3.1 Začeci žanra

Tko može sigurno kazati gdje je *točno* strip započeo, ako ne kao definirani medij, onda kao način izražavanja? Samo možemo ići ranije, puno prije modernog doba, prije srednjeg vijeka ili renesanse, prije starih civilizacija – sve dok ne dođemo do pretpovijesnog čovjeka.

Nije nužno gledati strip kroz kadrove i tekstualne oblake kako bismo se osvrnuli na spilske crteže po Europi, crteže na stijenama ranih afričkih nomada i gravure ili oslikavanja tkanina i koža mnogih domorodaca po Amerikama, Australiji i Aziji, iza kojih se kriju pripovijedanja i „zapisi“ o preživljavanju i životu u krajolicima koji su ih okruživali.

Cijela stoljeća prolaze do ranih civilizacija i njihovih narativnih ostavština; staroamerički i mezopotamijski reljefi, egipatski hijeroglifski zapisi, grčke i rimske oslikane vaze i tkanine, gdje se priče o različitim normama i događajima ili epovima i mitovima dovode do estetskih vrhunaca tih vremena.

Kako prilazimo renesansi i europskom susretu s Gutenbergovim strojem, istočni krajevi Azije (primarno stari Kinezi) su imali priliku širiti svoje umjetnine i religiozne zapise masovnom distribucijom. No, ipak su se narodi na Zapadu i sredini „staroga svijeta“ zabavljali novim formama naracija; kako od oslikavanja tapiserije u Osmanskom carstvu, do naroda Europe i Kršćanskog svijeta sa slikama, grafikama, triptisima i „iluminiranim“ crtežima, koji su unutar sebe sadržavali mnogobrojna pripovijedanja o hijerarhijskim narativima ili sakralnim pričama velikih religija – gdje se nakon susreta s tiskarskim strojem sve počinje širiti kao na dalekom Istoku.

Iako se svijetom širi tisak, mnogo će se toga zaslužno za strip odvijati u Europi, naročito razvojem i širenjem karikature. Iako se karikatura *može* pronaći po egipatskim hijeroglifima i nešto konkretnije u renesansnim crtežima (bilo u da Vincijevim studijama ili u Dürerovim grafikama i slikama), oni ikonični primjeri nam se javljaju u crtežima francuskog i engleskog tiska 17. i 18. st. gdje se jednostavan čin kritiziranja društva i njegovih hijerarhija donekle pojednostavio, jednostavnim pretjerivanjem ličnosti i stavljanjem istih u situacije gdje se kritiziraju njihove brojne mane.

Naime, zahvaljujući karikaturi, dolazimo do karikaturista i njegovog opusa koji se smatra začetkom modernog stripa.

Rodolphe Töpffer je bio direktor škole iz Švicarske koji se uz primarnu djelatnost bavio spisateljstvom i slikarstvom, no pored toga je napravio nešto što nikad nije očekivao da će zahvatiti svijet narativnih umjetnosti. Iako je s tim krenuo kao s hobijem, tijekom stanke za vrijeme nastave ili u slobodno vrijeme skicirao je razne scene na istom formatu, koje je odvajao s kadrovima i ispod kojih je dodavao kratke rečenice koje donekle opisuju svaku pojedinačno. Potpunim je slučajem razvio umjetničku formu putem vizualnih i spisateljskih kompetencija, iako nije bio ni umjetnik ni pisac.

U koliko bi Töpfferovi narativni nizovi bili temelji iz Europe, onda bi novinski strip Richard F. Outcalta *Žuti Dječak* s kraja 19. stoljeća, bio početak konstrukcije stripa kakvoga poznamo danas. Koristeći se kontinuiranim likom, koji se kroz nekolicinu crteža prikazuje u raznolikim dogodovštinama te korištenjem pratećeg teksta – koji se ponekad znao javiti u oblacima – postigao je širi raspon čitatelja koji je karakterističan modernim novinskim i karakternim strip izdanjima.



Slika 2.

3.2 Franko-belgijanci i strip u Europi

Neko vrijeme se na domaćem kontinentalnom terenu nastavljalo pretežito s karikaturalnim časopisima u kojima se nastavljala tradicija satire i sprdnje tadašnjih odnosa (ako ne i konvencija) društva. No, polako je strip dolazio na prostore starog kontinenta, neovisno o tome što je utjecaj dolazio „preko bare“. U ovom aspektu, put k razvitku europskog strip kulta su vodili mladi umjetnici i scenaristi s prostora Francuske i Belgije 1920-ih godina, koji će se prozivati „franko-belgijanskom školom“ sa svojim izdavačkim formatom „Bandes dessinées“ (doslovno prevedeno „crtanih pista“).

Ikonični likovi poput Hergéovog *Tintina* i Velterovog *Spiroua*, će voditi tadašnja izdanja i tijekom poslijeratnog vremena, do mjere gdje su neki od njih do danas kultne ikone u svijetu karakternog humora.

U svezi likova, nešto prije Drugog svjetskog rata, javlja se časopis *Le Journal de Mickey* u kojem se neki od francuskih crtača bave stripovskim pričama Disneyevih likova ciljanih na mlađu i dječju publiku – uz to se časopis često smatra prvim *modernim Bandes dessinéesom*.

Poslijeratno vrijeme pokazao se plodnim, gotovo eksplozivnim, kako ćemo vidjeti s razvojem Franko-belgijanaca, no pored njih i Britanaca, Talijana, i drugih.

BD časopisi su nastavljali sa svojim valovima i novim izdanjima kako su prolazila desetljeća. Tamo će se javljati novi likovi, poput Franquinovog *Gastona*, Goscinnyevog i Uderzovog *Asterixa* i Morrisovog *Lucky Lukea*, koji će sa sobom privlačiti novu mladu publiku kao i predratna generacija.

No, pored njih su se počeli javljati novi crtači i scenaristi koji će pridonijeti varijaciji stilova, crtačkih i žanrovskih. Pod utjecajem američkih filmova i junačkih priča, javljaju se francuski vesterni, poput Jijéovog *Jerry Springa* te Charlierovog i Moebiusovog *Blueberryja*, a za njima se javljaju crtani romani u boji u većim brojevima i satirični novinski stripovi pod izdavaštvom časopisa *Pilot*, zajedno s crtanim romanima i narativima znanstvene fantastike kojima će Moebius opet zahvatiti publiku.

S druge će strane, pažnju stripoljubaca zgrabiti crtači izvan franko-belgijanskih krugova; na Sredozemlju će Talijani stvarati hit za hitom, s varijacijom likovima vođenih stripova u nizu tematskih žanrova – Hugo Prattov *Corto Maltese*, Benito Jacovittijev *Cocco Bill*, Sergio Bonelli jevi *Tex Willer* (kojeg je kreirao njegov otac Gian Luigi Bonelli), *Zagor* (crtao ga je Gallieno Ferri) i *Mister No* (isto crtao Ferri), “EsseGesseov” *Commandante Mark* i Alfredo Castellijev *Martin Mystère*. S druge strane La Manchea Britanci su se proslavili underground scenom u drugoj polovici 20. stoljeća nakon dugih pothvata u dječjim stripovima – Moonie i Lawov *Dennis the Menace and Gnasher*, Hampsov *Dan Dare*, Wagner i Ezquerrov *Judge Dredd*. Pored njih se proslavio Alan Moore sa svojim radovima na *V for Vendetta* i *Watchmen*.



Slika 4.

3.3 Superheroji i američki strip

S Amerikancima strip neće završiti, no teško je reći kako se široko distribuiran strip nije razvio bez njih, uzimajući u obzir doprinos „žutog novinarstva“ sa *Žutim dečkom*, no s vremenom ćemo vidjeti u kojim će se smjerovima razviti i utjecati na scenu.

Između svjetskih ratova, američka scena stripa se sastojala od novih časopisa posvećenih „novinskom“ stripu – jedan takav časopis u 1920-ima bi bio *The Funnies* – ali se polako popunjava pričama temeljenim na književnim djelima i filmovima, a pored njih su bili stripovi crtača i karikaturista koji će se proslaviti u časopisima ili u animaciji. Za prvo navedeno su nam primjeri ranih „superheroja“, koji su često evocirali grčke mitološke junake; tu su nam Francis Nowlanov *Buck Rogers* kojeg crta Dick Calkins te, po uzoru na njega Alex Raymondov *Flash Gordon*, a s druge strane imamo i Hal Fosterovu interpretaciju *Tarzana*. S drugom kategorijom nam se javljaju Walt Disney sa svojim ansamblom likova (Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy, itd.) i Elzie C. Segar sa *Popeyem* – svi ovi likovi koji su nam poznatiji kroz medij animiranog filma, imali su ili mnogobrojne verzije ili svoje početke u stripu. Mogu se spomenuti i neki od likova koji bi se smatrali ranim „antiherojima“ koji su bili u takozvanim *pulp* časopisima (jedan od njih doslovce imena *Pulp Magazine*), gdje su se javljale priče koje se inače ne bi u širem rasponu javljale te koje su imale u sebi elemente misterije i napetosti. Neki od takvih likova bili su Gibsonov *Shadow*, Falkov *Phantom* i *Mandrake the Magician*.

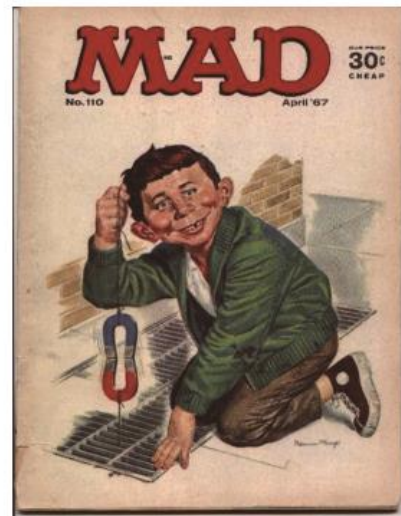
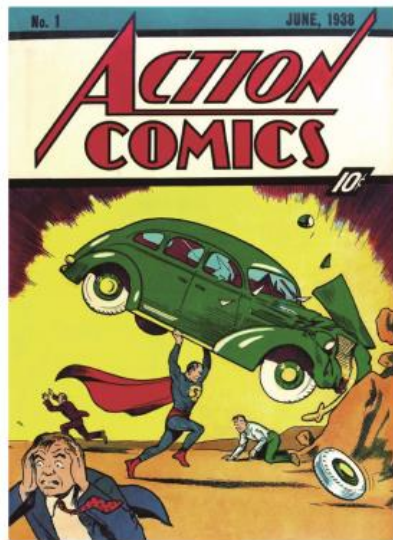
Nitko se nebi nadao kako će se pojavom *superčovjeka* udariti temelji za daljnju budućnost tržišta američkog stripa. Naravno, svi poznajemo priču; prvo izdanje *Action Comicsa* iz lipnja 1938. godine, s naslovnicom i stripom u kojoj se prvi puta javlja „čovjek od čelika“, *Superman*, kojeg je kreirao duo Spiegela i Shustera – šablona za buduće superjunake koji će nam davati priče o svakodnevnim osobama s nadljudskim moćima te nam pokazivati kako se bore za pravdu u svakoj situaciji. Zajedno s njim, nasljedstvo superheroja će se popuniti likovima poput *Batmana*, *Flasha*, *Wonder Womana*, *Captain Americom* i mnogim drugima tijekom sljedećih godina.

Svakako, superheroji su *obasjavali* publiku tijekom 1940-ih godina, s izdanjima i adaptacijama koje će služiti u propagandne svrhe kako bi mobilizirao američki narod u borbu protiv sila Osovine. S učestalim prikazima ne samo superjunaka, već i humorističnih likova, koji se rugaju

režimu Trećeg Reicha i njihovim snagama, naročito *Captain America* koji se u nekoliko navrata suoči i pobijedi Hitlera.

Nakon rata, strip će pasti u popularnosti, nije bilo nužne potrebe za herojskim pričama koje će uzdizati patriotsko raspoloženje. S druge strane industrija će iskusiti jedan od najvećih poraza koje umjetnosti mogu doživjeti; „opravdanu“ moralnu paniku. Kako je popularnost opadala, priliku je iskoristio dr. Frederic Wertham sa svojom tezom *The Seduction of the Innocent* polovinom 1950-ih godina, gdje diskutira i argumentira korupciju moralnih vrijednosti nad mladeži, upravo putem stripova – koja je u njegovu korist prošlo u američkom senatu putem provođenja striktnih regulacija, oko kojih su se strip izdavači trebali provoditi; što je na kraju rezultiralo ustanovom *Comics Code Authorityja*, putem čijih samo-cenzurnih pravila su se strip autori prilagodili kako bi se „vratili“ na tržište bez intervencije državnog zakona.

Od 60-ih i nadalje, američki su junaci doživljavali evolucije putem kojih su dobivali višeslojne kvalitete gdje bi se čitatelji mogli s njima empatizirati; od prelazaka tema s moralizacijskih i propagandnih svrha u propitivanje društvenih odnosa Amerike sa svijetom, do „odrastanja“ postojećih i stvaranja novih likova kojima će poanta postajati to, što su na kraju svega ipak obični ljudi – ili što su im se naglašavale karakterne (ili ponekad fizičke) mane. U slično vrijeme bi se pojavljivali stripovi nekonvencionalne prirode – autori koji će se etablirati unutar ili oko časopisa poput *MAD-a*, *Zap-a* i mnogih drugih s vremenom, s ciljem s jedne strane u kritici samo-cenzure industrije zbog moralne panike 50-ih, a s druge strane kako bi se htjeli baviti temama koje bi se smatrale opscenim i amoralnim, poput seksa, drogiranja, protu-ratnih težnji, rock glazbe, itd. Iako su samo navedeni časopisi i nekolicina crtača (poput Crumba) ostali relevantni u budućim godinama, iz njihovih pothvata se razvijala kultura fanzina u Americi na koju će se ugledati ili uzimati u obzir autori iz drugih dijelova stripovskog svijeta, kako bi svoje priče distribuirali usprkos uvjetima koji bi ih mogli zaustavljati.



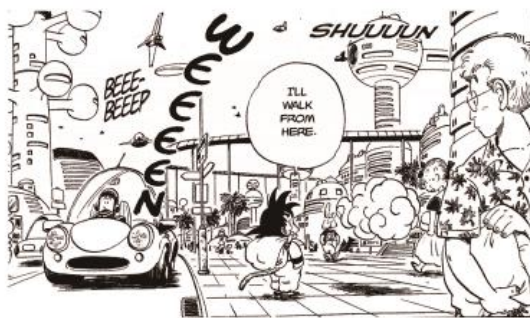
Slika 5.

3.4 Poslijeratna manga Japana

Kako se Japan počeo polako uzdizati nakon kapitulacije, teško bi bilo sumnjati u to da im društvo nije upilo nešto utjecaja od strane Amerikanaca tijekom njihove okupacije do početka 50-ih. Kako su se vojnici izmjenjivali tijekom godina, pojavljivali su se oni koji će sa sobom donositi stripove, pretežno novinska izdanja, *Funniese* ili časopise s Disneyjevim likovima, te će ih dijeliti s domaćinima – nisu mogli znati kako će to na japanskim kreativcima ostaviti veliki utjecaj i time pridonijeti rođenju njihovih crtača: takozvanih *mangaka*.

Baš kao i kod Amerikanaca i Europljana, veliki crtači Japana će se svojim djelima smatrati katalizatorima razvoja medija, te kulturnim figurama u povijesti; mnogi će se složiti da se „ocem“ mange smatra Osamu Tezukom, koji već kreće u crtače pothvate neposredno nakon rata sa *Shin Takarajimom* 1947., a veću svjetsku slavu će dobiti objavom *Tetsuwan Atoma* 1952. – serijal koji će se kasnije znati pod svojim značajnijim nazivom *Astro Boy*. On je praktički ustanovio stil u kojem će se mange razvijati iduće desetljeće – iako su se i pod njegovom sjenom već javljali buntovnici koji će se htjeti razlikovati od ustanovljenog stila tako što će na njemu dodatno graditi, čime će stvoriti manga vrstu, takozvane *gekige* (prevedeno u „dramatične slike“), koji bi se bavili ozbiljnijim temama te su ciljali na odraslu publiku.

U ranim fazama širenja medija, mange su se klasificirale u dvije značajne kategorije; *shōnen*, koje su ciljane na mlađe dječake (gdje se Tezuka, zajedno sa svojim vršnjacima, formira), i *shōjo*, koje su ciljane na mlađe djevojke – koji je jednako važan žanr (i izdavački krug s istoimenim časopisom) u širenju vrsti i priča – suprotnost naspram *shōnenovog* fokusa na putu do pobjede, osobnog unapređenja i cijenjenja prijateljstva sa svojim hrabrim junacima, *shōjo* ulazi u domene fantazije, emotivnih radnji i uzvišenju vizuala, kako bi svoje junakinje dovele do ispunjenih želja i težnji. Kao što je Tezuka ključna ikona u *shōnenu*, žanru *shōjo* mange je značajna autorica Riyoko Ikeda, pogotovo s njenim radom na serijalu *Berusaiyu no Bara* (ili prevedeno u *The Rose of Versailles*). Mange se do danas kategoriziraju na osnovi spola i interesa oviseći o dobi, što će se vidjeti i u kategorijama za adolescente u *seinen* ciljane na mušku i *jousei* ciljane na žensku publiku.



Slika 6.

3.5 Jugoslavenski i hrvatski strip

Možda u odnosu na ostatak svijeta nije najmlađa, međutim, povijest domaćeg stripa na prostorima Hrvatske je počela pred sredinu 20. stoljeća. To s čime je započela, do danas će se smatrati temeljem domaće scene. Debitirajući u ožujskom izdanju zagrebačkog dnevnika *Novosti* 1935., ilustrator Andrija Maurović počinje s objavljivanjem *Vjerenice mača*, priča po scenarijima Krešimira Kovačića koja se na pogled smatrala „romanom u slikama“ – a time se i smatra prvim hrvatskim stripom. Od tada je objavljivao dobru količinu drugih stripova, dosta njih koji su temeljeni na raznim europskim književnim djelima, dok je tijekom rata u suradnji s braćom Neugebauer i njihovim časopisom *Zabavnik* crtao stripove s tematikama nacionalnosti i hrvatskog identiteta. Padom NDH, Maurović je bio spriječen od strane socijalističke vlade i zabrane stripa do početka 50-ih.

Nedugo nakon popuštanja zabrane izdavanja stripova, javit će se časopis *Plavi vjesnik*, bolje poznat kao *Plavac*, koje će za to razdoblje do ranih 70-ih biti najznačajnije izdanje u domeni stripa, zajedno s skupinom crtača koji su mu pridonosili oko 130 projekata. Osim Maurovića, neki od značajnih autora su bili Oton Reisinger, Jules Radilović, Vladimir Delač i Žarko Beker. U međuvremenu se objavljuje omladinski časopis *Polet* sredinom i krajem 1960-ih (s kratkom stankom od 1969. do 1976.), fokusiran na razne interese za mlađu publiku, zajedno sa stripom. Jedan od grafičkih urednika *Poleta*, Mirko Ilić, će se pridružiti novoj skupini autora koji će 1977. osnovati grupu *Novi kvadrat*, koja se ugledala i osnovala na tendencijama novih europskih stripova (po uzoru na Moebiusa i Pratta). Autori kao što su Ilić, Igor Kordej, Krešimir Zimonić, Ninoslav Kunc, Radovan Devlić bit će zaslužni za kultne stripove kao što su *Deja Vu*, *Košmari jednog građanina koji nije platio porez* i *Anno domini 1527*.

Mam'zelle Flamberge



Slika 7.

Do kraja stoljeća, struje u stripu su usporile, no donijele su i ključne točke za domaću scenu. Od crnog humora i nepredvidivosti Dubravka Matakovića i ekspresivno-kontrastnog rada Danijela Žeželja tijekom 80-ih, pa do razdoblja tijekom i poslije Domovinskog rata 90-ih i do kraja godina, s autorima koji će se okrenuti inozemstvu za prilike i kojima će se proslaviti do danas, poput Darka Macana, Gorana Sudžuke, Esada Ribića i pokojnog Edvina Biukovića. Unatoč tomu što se domaći strip trenutno vodi oko nekolicine školskih časopisa, novinskih izdanja i stranih brojeva, scena se polako krenula oživljavati u posljednjih 10-ak godina zahvaljujući raznim sajmovima i festivalima (poput *Crtani Romani Šou*), fanzinima (*Endem*, *OHOHO*, *Gavran*, itd.), širim izdavačima poput *Fibre*, i časopisima kao što su *Q* i *Prefiks*.



Slika 8.

4. Inspiracije

4.1 Iz dosade u nešto drugo

Kada bih morao kazati kako i zbog čega sam počeo crtati, ne bih vam imao kako objasniti. No, priča teče otprilike ovako: od malena sam bio introvertniji i više sklon hobijima koji nisu bili „aktivni“ – igračke, video igre, animirane serije i razni stripovi u izdanjima bili su temelji toga. Iste navike su se prenosile i na ljetni boravak na moru, gdje se s manjkom skoro svega osim stripova pretvaralo u neaktivne periode. Jedan je dan naime, bio spontanog karaktera. Majka je mene i bratića zamolila da radimo nešto, kako ne bi smo tratali vrijeme. Jedna je od tih sugestija bila relativno jednostavna. Predložila je crtanje. Nabavkom papira i olovaka, prešli smo na posao – premda je realni uradak bio kojekakvo „škrabanje čončika“ i oblika. Dok je bratiću ubrzo dojadilo, ja sam nastavio – nisam siguran zbog čega, samo što sam i dalje crtao. Možda je to, što su mi nedostajale neke od stvari koje nisam mogao tijekom ljeta raditi, daljnjim crtanjem sam počeo kombinirati elemente medija i žanrova koji su mi bili najzanimljiviji. Krenuo sam crtati stripove u kojima su razni likovi iz video igara (pogotovo crvi iz serijala *Worms*) vodili bitke u apsurdnim situacijama, a često sam inspiraciju pronalazio i u povijesnim temama.

Od tada sam razvijao svoj čin crtanja, krenuvši iz navike i dosade, u svoj aktualni „rukopis“ kojim ću svoju fascinaciju i ljubav prema crtanju priča i karaktera prenositi na razne načine tijekom svojih godina. Bez obzira jesu li to bili brojni jednokratni stripovi s već navedenim crvima i/ili drugim likovima, ili moji pothvati i radovi tijekom vremena na radionici animiranog filma u osječkom domu tehnike, sve je išlo prema stvaranju fleksibilnog stila.

4.2 Koje su inspiracije

Do svojih trenutnih elemenata u radovima došao sam upijanjem mnogobrojnih medija tijekom djetinjstva i adolescencije. Kako sam preferirao aktivnosti koje su bile prirode hobija, alternativnih i virtualnih medija, mnogi moji utjecaji su bili „na sve strane“.

U kontekstu stripa, moja prva izdanja su se pronalazila u kulturnim pričama koje su se uvijek nalazila na kioscima i po bibliotekama; bila to gag-strip izdanja *Garfielda*, karakternih avantura u *Texu*, *Zagoru* i *Alan Fordu*, ili izdanja američkih superheroja poput *Spidermana*, *Batmana* i *X-mena*. Krajem osnovne škole sam se upoznao sa webstripovima, mada ih neko vrijeme nisam puno čitao, no u to vrijeme sam pratio izdanja koja su se vrtila oko komedije vezane za filmove i video igre, među kojima je kulturni *Penny Arcade*. U vremenu kada sam krenuo na fakultet, polako sam krenuo mangle pratiti, u početku primarno sa *shonen* izdanjima akcijskih i avanturističkih priča, a nakon toga sam proširio opseg priča na više žanrova. Iako se držim kraćih serijala u više vrsta priči, manga koju do danas pratim regularno je *shonen* avantura *One Piece*.

Mada su mi stripovi bili ključni u formiranju preferencije i smjera, pored njih su od početka podjednako, a češće i više, bili važni animirani serijali. I s njima je kao i sa stripovima počelo polako. Sve se vrtjelo oko stvari koje su se ili sinkronizirano emitirale na *HRTu* (poput filmova *Burbanks Animationa* i serijala po europskim stripovima, pogotovo *Štrumfova* i *Lucky Lukea*), ili na kanalima poput *Cartoon Networka* ili *Boomeranga*, i ponešto preko njemačkih kanala kao što su *Pro7* (gdje su pretežito bili serijali studija *Hannah-Barbere*; *Flintstonesi*, *Top Cat*, *Scooby-Doo* i mnogi drugi). Tijekom osnovne škole sam odrastao uz serijale *CN-a* s kraja 90-ih pa do kasnih 2000-ih, koji su po meni bili neki od najvećih utjecaja: od akcijskih serijala poput *Samurai Jacka*, *Megas XLRa*, *Ben 10a*, pa do komičnih avantura kao što su *Dexter's Laboratory*, *Johnny Bravo*, *Ed,Edd'n'Eddy* – iako sam s vremenom više shvaćao narative i značajke u igrokazima, crtači stilovi i kadriranje radnji u serijalima je ono što sam primarno imao u vidu. Slično kao i sa stripovima (a točnije s mangama), prije fakulteta sam se zainteresirao više i počeo pratiti anime serijale i japanske animirane filmove. Mnogi od serijala su bazirani na mangama, tako da ono što sam pratio (ili pratim još uvijek) u tom mediju, pratim i u ekranizacijama, no tu su i filmovi došli na red. Prvi su primjeri bili radovi studija *Ghibli* poput *Spirited away* i *My*

Neighbour Totoro, no pored toga su bile filmske adaptacije kraćih manga serijala, gdje su među njima *Akira* i *Jin-Roh: The Wolf Brigade*.

I na kraju ostaju, što su meni od početka najključnije inspiracije, bile to u formi, narativi ili vizualnim stilovima, video igre – uz koje sam najviše odrastao. Ne sjećam se svega što sam igrao od svojeg ranog djetinjstva, van *Minesweepera* i raznih igara s CD-ova iz dječjih časopisa, no bilo je mnogo toga što sam probao. Spomenuo sam ranije kako su neki od mojih likova u ranim crtežima bili crvi – točnije po osnovi onih iz *Worms* franšize „artiljerijskih“ igara; gdje, osim toga što mi je taj žanr uvijek bio zanimljiv i ležeran za igrati, sami likovi su mi bili glavna točka interesa. Od karikaturalnih ekspresija, pa do satiričnog pristupa bitkama, oduvijek su mi bili idealna točka pristupu mračnom humoru. No dalje od toga, širio sam se na mnoge druge žanrove, od kojih su mi pretežito ostali najigraniji oni s akcijom i strategijom – pucačine serijala *Medal of Honor*, *Doom*, *Quake*, strategije poput *Company of Heroes*, *Age of Empires*, *Stronghold*, igre utrivanja serijala *Need for Speed*, *Flatout*. Mogao bih u beskraj nabrajati, što me sve zanima jer me do danas video igre zanimaju kao medij, no za kraj bih svakako nabrojao igre u žanru „point and click“ avantura – gdje igrači uzimaju ulogu jedinstvenih protagonista u često fantastičnim svjetovima koje se provede kroz priču tako što istražuju svijet i rješavaju brojne zagonetke; mnoge igre ovog žanra su kultne, od kojih je značajan serijal *Monkey Island*.

5. Razrada

5.1 Sinopsis i odabir

Za priču u kojoj se strip odvija odlučio sam se zbog tri razloga; stila radnje, dijaloga i likova. S tim dolazimo do pitanja - o čemu se radi?

„Kradljivci stripova“ kratka je priča Zorana Odžića koja se odvija u Koprivnici tijekom 2019., gdje pratimo knjižničara Darka i njegovog kolegu Petra kako pokušavaju razotkriti okolnosti iza bizarnog incidenta u kojem je ukradeno preko stotinjak stripova iz knjižnice, putem raznih i banalnih teorija, te uz (ne toliko korisnu) pomoć lokalne policije.

Sinopsis na prvi pogled daje dojam kako se radi o kriminalističkoj drami kratkog formata, što je upravo i točno sa šest stranica teksta. Naime, ono što se ne pokazuje jest upravo ono što stoji iza mojih razloga odabira.

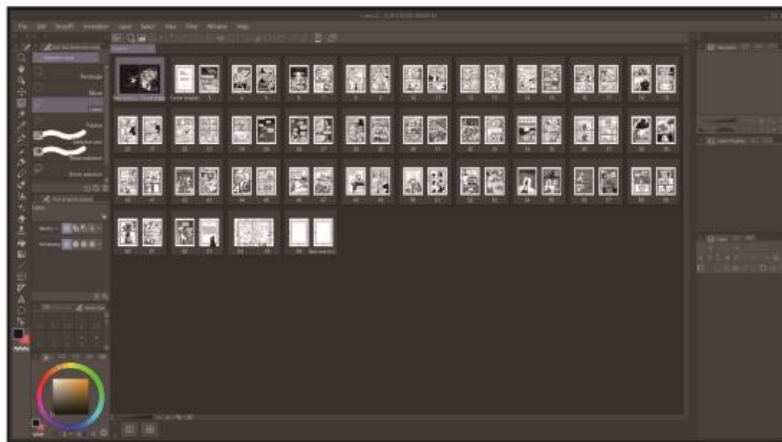
Stil radnje je na površini kriminalistička drama, no od prvog odlomka teksta se nazire i sporo gradi element crnog humora; konstantno referentnog i do određene mjere satiričnog. Pomaže i pri tome što je ansambl likova u priči zapravo skup bližih kolega i prijatelja iz kruga pisca, što se u suštini najvjerojatnije i oslanja na međusobni humor određen prema skupini. Dijalog pri tome isto demonstrira razinu crnog humora koji se rasteže tijekom radnje; referenciranje koje se javlja u naraciji je tu konzistentno tijekom pričanja. Daje uvid čitatelju o spisateljevom poznavanju i strasti prema stripu (pretežito popularnom), no služi se i time da gradi na apsurdnu koji naglašava suprotnost ozbiljnosti situacije s ležernošću usporedbi. Na kraju su likovi, koji su napisani u skladu s apsurdnom radnje i dijaloga, te su uz kombinaciju okolnosti u kojima se nalaze i odluka koje poduzmu, karikirani do omjera gdje se mogu pojedinačno zamisliti i kategorizirati kao ansambl likova u igrokazu – što je meni pomoglo pri izradi njihovih dizajnova.

Imajući sve ovo na umu, zadatak mi se suzio na konkretnije ciljeve tijekom procesa, bez obzira na to što je u svemu ostalom opširan zadatak.

5.2 Alati i format

Svoj sam strip odlučio raditi isključivo u digitalnom obliku. S jedne strane mi se isplatilo zbog jednostavnosti pristupa i direktnog nanošenja crteža kako bi bilo spremno za tisak, no s druge sam strane htio isprobati neke tehnike i elemente programa kako bi se postigao jači dojam u krajnjem tisku.

Programi koje sam koristio su bili *Clip Studio Paint* za crtež, web aplikacija *Calligraphr* radi fonta i *Adobeov InDesign* u pripremi za tisak (Slika 9.).



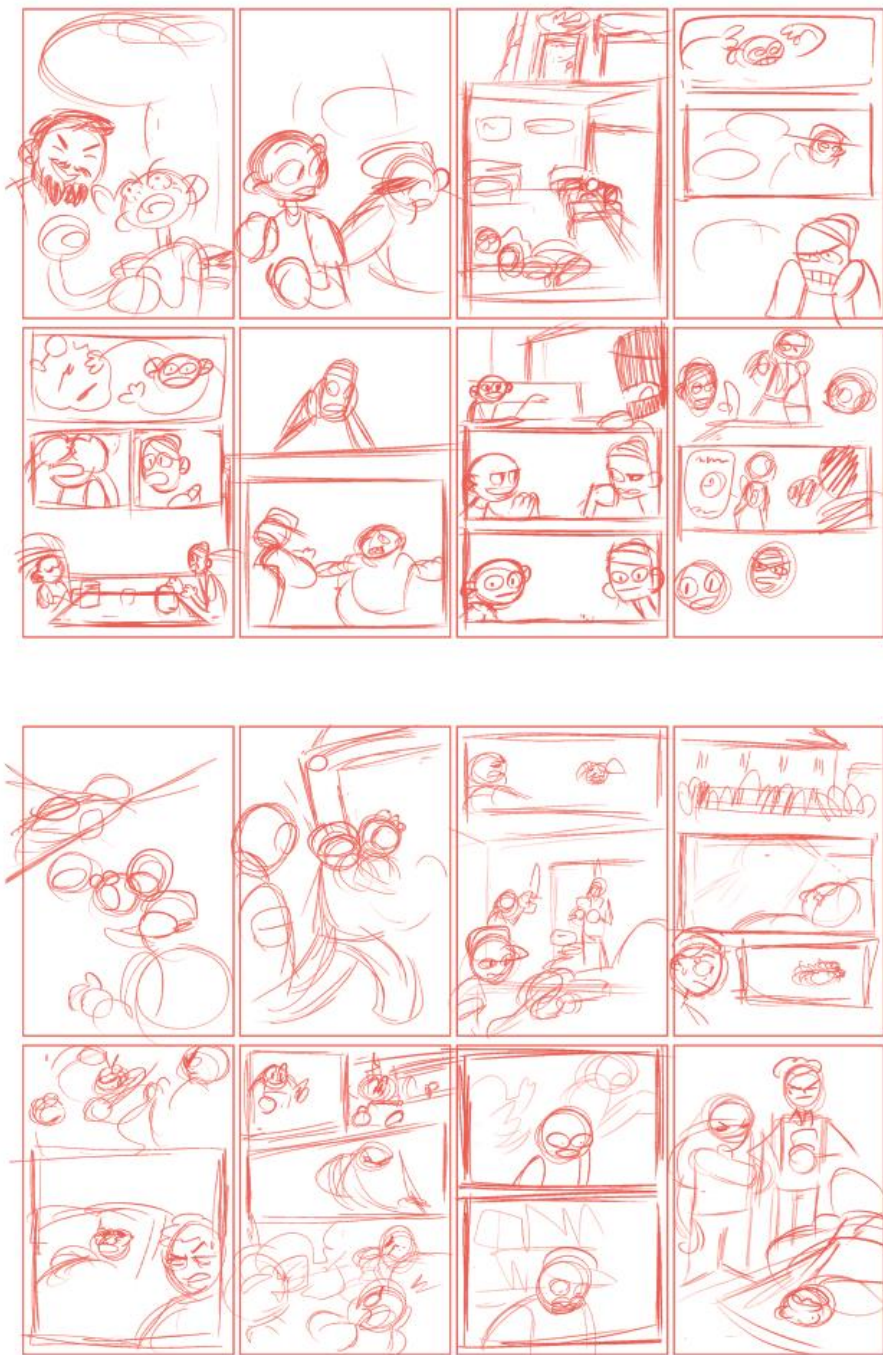
Slika 9.

5.3 Prijenos rasporeda i toka priče

Kako je priča bila popunjena naracijom i dijalogom koji adekvatno opisuje temelje elemenata radnji (likova, lokacija, vremena, radnji, sl.), tretirao sam priču poput gotovog scenarija, kojeg sam direktno krenuo skicirati u sveukupni redoslijed svih tabli.

Ova faza procesa bi bila slična onome što je u tradicionalnoj animaciji „knjiga snimanja“ – cjelokupni scenarij skiciran u formi scenskih kadrova (tzv. Thumbnailing); što bi u okviru stripa bilo skiciranje tabli i pojedinačnog rasporeda kadrova na svakoj od njih. Unutar konteksta, skice bi mi služile kao smjernice za generalno skiciranje pojedinačnih tabli u narednoj fazi, jer bi se u tome trenu pojavili razrađeni dizajnovi likova i referentne slike ili skice raznih elemenata (poput pozadine ili rekvizita) – do tada se fokusira na kadrovima i položajima likova i položaja teksta unutar njih u najosnovnijoj formi (Slika 10.).

Tijekom ove faze dobro dođe imati na uvid kako će teći priča tijekom čitanja, no veću pomoć pruža u prilagodbi količine tabli koje će obuhvaćati određene dijelove priče. Kako bi se uzeli strip adaptacija i kratka priča jedna pored druge, primijetila bi se prilagodba količine prikaza i radnji između činova; količina radnje u priči je dominirajuća dijalogom u prvom činu (koji je i najduži), drugi čin se odvija u svega nekoliko odlomaka naracije, a treći čin je malo duži, ali poput prethodnog – u usporedbi, doradio sam raspored tako da prvi čin ostane netaknut, no za drugi i treći sam razradio tako da se kombinira stil dijaloga i naracije kako bi se uskladio s prvim, te da imam prilike vizualizirati i naglasiti humor putem crteža.



Slika 10.

5.4 Dizajn karaktera

Prije nego što pređem na konkretno skiciranje tabli, gdje bih razradio sve u čišću vizualizaciju isplaniranih tabli sa svim elementima, trebat će mi likovi koji su prisutni u priči – na neki način da ih pretvorim u aktere.

U cjelokupnom scenariju možemo odrediti petero „ključnih“ likova; Darko i Petar koji su naši protagonisti, Rajko i Zoran kao šeprtlje, te Unu koja je glavni antagonist. Pored njih se javljaju sporedni likovi: policajci koji pomažu Darku i Petru, psihijatri u psihijatrijskoj bolnici, gradonačelnik pred kraj i Zvezdana koja se spominje u prolazu kako kasni sa posudbom (Slike 11., 12. i 13.)

Dok se Darko i Petar tijekom njihovih razgovora karakteriziraju poput para stripovskih štrebera, daljnju razliku sam namjeravao naglasiti putem odjevnih razlika. Kao knjižničar, Darko je formalno obučen u traperice s cipelama, košulju dugih rukava koja je ispod vunene veste s kombinacijom mašne, okomito duguljaste glave i očiju s čupavom frizurou; cjelokupni stil se suprotstavlja njegovoj umišljenoj mašti i neurotičnom karakteru. Za razliku od njega, kolega Petar je ležernijeg stila, u kokama i neurednim hlačama zavrnutih nogavica s košuljom kratkih rukava i nezategnutom kravatom, vodoravne glave ovalnog oblika i očiju s rijetkom kosom (točnije, s tri dlake na glavi); gdje je njegova jukstapozicija s razigranim razumom i ozbiljnijim postupanjem.

S druge strane su nam krivci, Zoran i Rajko, koje sam u svrhu radnje zamislio krupnije i jednostavnije, kako bi dali impresiju prolaznih sudionika. Obojica su odjeveni u kombinezonima (s ugrađenim čizmama) na tregere; Zoran – istoimeni spisatelj priče - koji radi u maloj trgovini, je prikazan kao niži i ćelavi radnik s gustim brkovima, dok je Rajko, koji je u priči transportni vozač, viši i krupniji s gustom i čupavom kosom. Pomoglo je njihovo pojednostavljenje, tako što mi je omogućilo da se fokusiram više na njihove gestikulacije i pokrete tijekom njihovih pojavljivanja, te da ih s time naglasim u nekolicini tabli u kojima se pojavljuju.

Iako sam njen dizajn smišljao i riješio u hodu tijekom skiciranja tabli, Unu sam dizajnirao na način kako bih se na prvi pogled činila „prolaznim“ likom u početku, ali da se na kraju taj dizajn nadogradi na njen misterij i ulogu; duge, ravne kose s dužim šiškama koje pokrivaju čelo i obrve,

u dugoj suknji, i – kako je Darko napomenuo u jednom dijelu – u kratkoj, crnoj majici s prikazom *Jokera iz Viteza Tame*.

Ostalim likovima sam pristupio na sličan način, no za razliku od likova prije, oni su ili manje konceptualizirani ili skicirani tijekom pročišćavanja tabli.



Slika 11.



Slika 12.



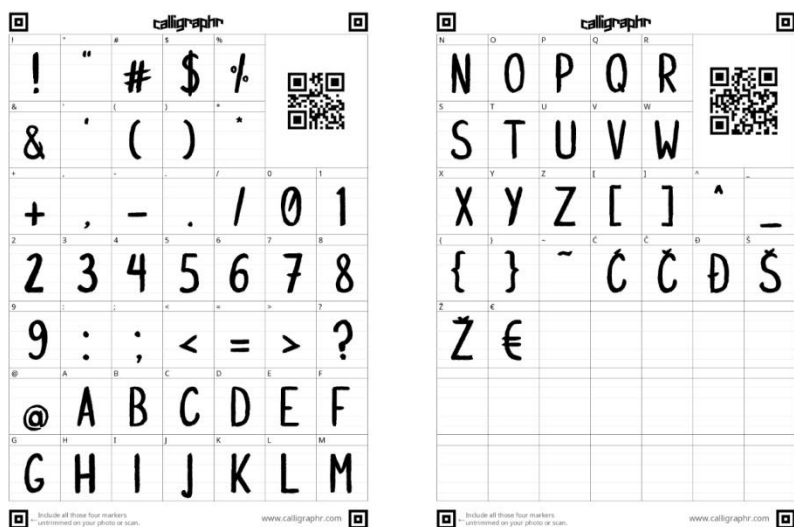
Slika 13.

5.5 Izrada fonta

Među ciljevima u kreaciji strip albuma, bila je izrada unikatnog fonta kojeg bi primijenio u dijalozima i naraciji, te kako bih naglasio stilsku sinergiju s dizajnama i linijskim crtežom.

Iako sam mogao tekst riješiti nekim od zadanih računalnih fontova ili besplatnim varijantama preko interneta, smatrao sam ovu opciju u potpunosti kreativnijom - između ostaloga, time sam si zadao i dodatan kreativni zadatak u svrhu konačnog proizvoda, zajedno sa postizanjem korisne dizajnerske vrline.

Ovaj dio sam riješio isključivo digitalnim metodama; naveo sam početkom poglavlja aplikaciju *Calligraphr*, preko koje se može besplatno kreirati font u osobne svrhe – mada je u općoj varijanti kreiranih računa dozvoljeno do 72 znaka po fontu, to je bilo sasvim dovoljno radi stripa. Zadajući znakove koje bih koristio, imao sam opciju skinuti šablonu koja se može ili otisnuti i popuniti, ili u slučaju kojim sam nastavio da se preuzme na računalo i direktno popuni digitalno, nakon toga sam popunjenu šablonu vratio na stranicu preko ponuđene opcije u kojoj aplikacija iscrta i napravi znakove – te na kraju sastavi font, koji se potom može preuzeti, ako zadovoljava korisnika i ako je u njihovu svrhu (Slika 14.).



Slika 14.

5.6 Prikupljanje dodatnih referenci

Prije nego što bih krenuo u rješavanje aktualnih skica tabli, pripremio sam si vizualne reference za nekolicinu lokacija i mjesta u kojima se zbivaju radnje.

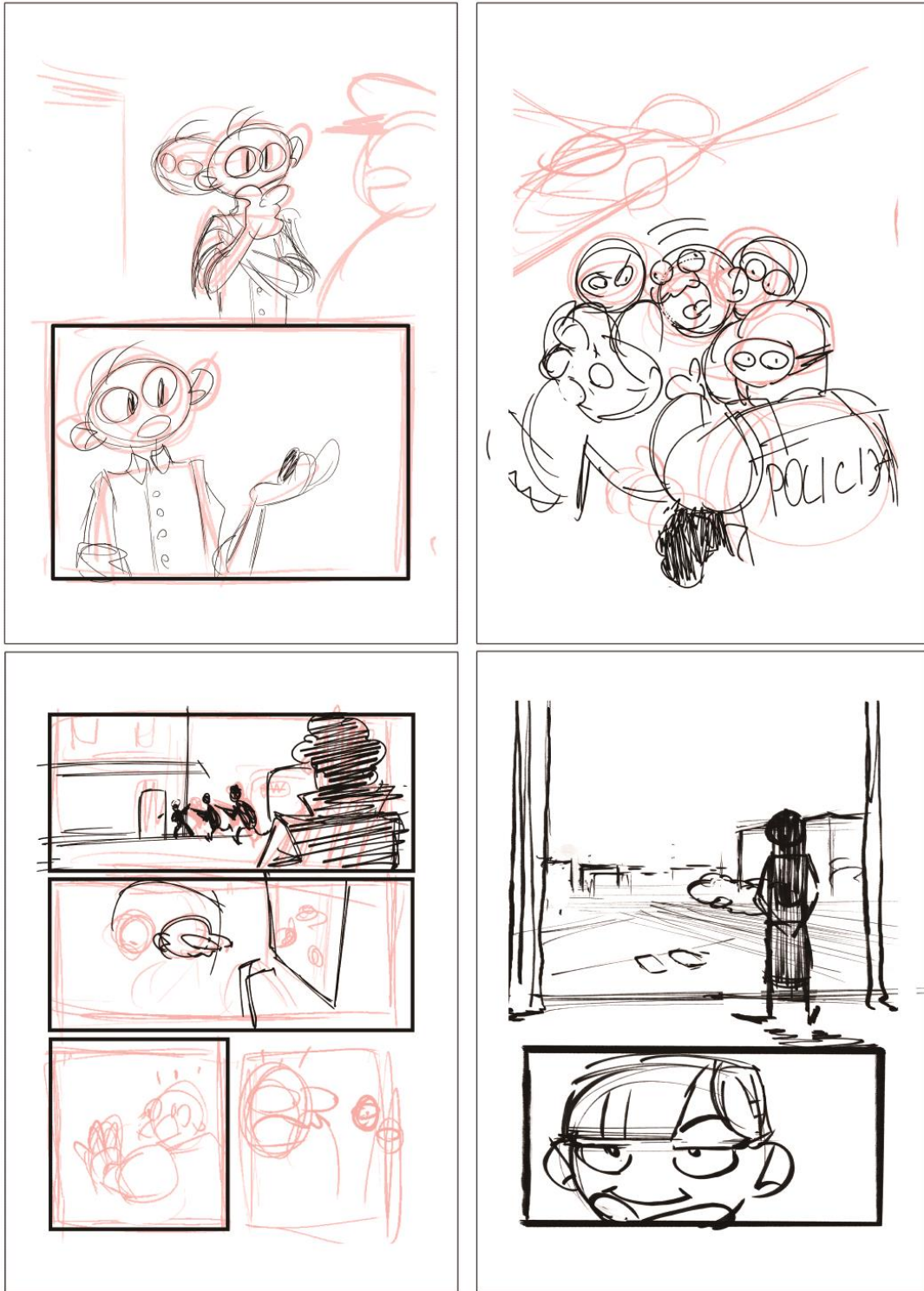
Uzimajući u obzir da je praktički svaki dio priče na specifičnim lokacijama – od knjižnice Fran Galović, do “Poduzetničkog inkubatora” – sastavio sam si malu zbirku s dostupnim fotografijama i isječcima satelitskih snimki preko *Google Mapsa*.

U planu mi je bilo držati se prepoznatljivosti tih lokacija, no oviseći o prilici ili mjestu gdje nije bilo dovoljno materijala, improvizirao bih tako da se ne podudaraju jedno s drugim.

5.7 Razrada skica tabli

Nakon cjelokupnih skica toka priče, dizajnova karaktera i prikupljenih referenci, na red je došlo razrađivanje tabli u krupnijim skicama. Ova je faza procesa bila otvorene forme; gledajući da je sav redoslijed određen i da su svi kadrovi „postavljeni“, u samom početku sam osvijestio kako mogu promijeniti neke sitnice usred određenih tabli - na nekima i redoslijede kadrova, rasporede i položaje tekstova ili položaje likova – sve ovisno o tome koliko će pridonijeti iskustvu čitatelja.

Proces razrade se svodio na to kako bih duplicirao minijaturnu skicu određene table kako bih ju postavio u dokument koji joj pripada i onda ju uvećam. Smanjujem nakon toga transparentiju sloja grube skice, otvaram novi prazni sloj na kojem skiciram preko grubog sloja. Nekolicinu tabli sam izmijenio gotovo potpuno, no ostatak sam razradio izravno po minijaturama (Slika 15.).



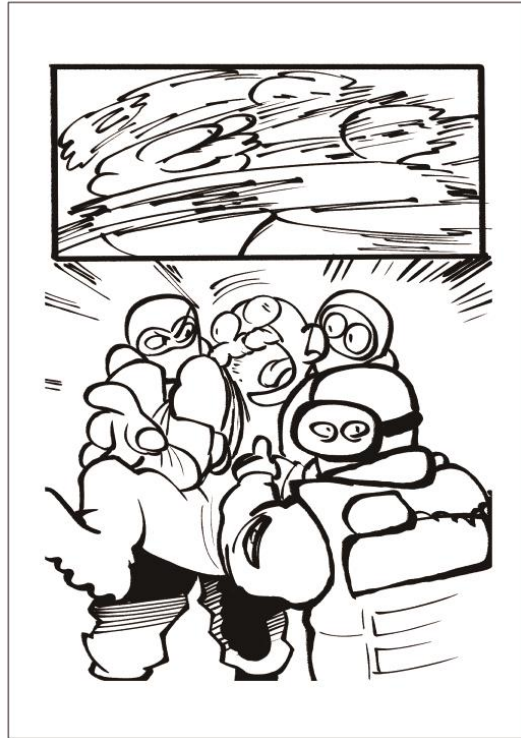
Slika 15.

5.8 Tuširanje tabli

Nakon gotove razrade, došlo je vrijeme za tuširanje – ako se ovaj dio može tako zvati, s obzirom na medij u kojem se odrađuje. Na sličan način kao u razradi, bilo je malo stvari koje su bile izmijenjene i dodane u smislu detalja ili efekata. Poput faze skica, tuš se priprema i crta na novom sloju u datoteci nakon što se napravi.

Na umu mi je bilo i pratiti gdje bi se i kakve bi se vrste linija uklapale na tabli, ovisno o radnji; gdje je bilo konkretnijih pozadina ili statičnih kadrova s likovima u mirovanju, tu su bile čišće, mekše i konzistentne linije, dok je u kadrovima gdje ima pokreta ili nagle radnje implementirana kombinacija brzih i oštrih linija. Kroz prvih nekoliko istuširanih tabli sam si i odredio nekoliko načina na koje ću pozadine rješavati; jedno gdje su i one i likovi u crno bijelome – bolje nego da bude izvan fokusa, naspram likova s tanjim i čišćim konturama. Pozadine sam također tuširao s krupnim i jakim linijama, no isto tako da ne preuzmu fokus nad njima – a drugo gdje se na nekoliko tabli javljaju elementi ili pozadine izvan fokusa – ove sam rješavao tako da ih tuširam jednako kako bih i ostale, no one se nalaze na svom odvojenom sloju, te sam im smanjio transparentiju tako da ih lagano stopim s bjelinom papira i da im se dobije dojam „prolaznog“ prizora (Slika 16.).

Poslije završenog cijelog procesa gotovog i još nekoliko pregleda za prepravke, linije su bile spremne te im je došao na red služiti kao kolekcija smjernica za posljednji dio crteža.



Slika 16.

5.9 Polutonsko sjenčanje

Konačni dio crtaćeg djela je bila tonska razrada. Kako sam od početka planirao da strip bude bez boja, odabrao sam tonirati crtež jednostavnim sjenama u sivim gradijentima – iako je crtež mogao ostati čisti linijski (i od toga da se doraduje), htio sam dodati dojam dubine kako bi se s linijom popunjao.

Prvo sam razmišljao o nanošenju čistog gradijenta i sivih tonova, gdje bih samo trebao postaviti novi sloj ispod linijskog i popuniti područja gdje ne bi padalo direktno svjetlo, te bih smanjivao transparentiju oviseći o potrebnom kontrastu (specifični interijeri su potpuno zatamnjeni, dok su osvijetljeni prostori ili eksterijeri skoro potpuno lišeni sjene). Negdje tijekom skiciranja sam razmišljao o alternativnoj metodi – gledajući da je potpuno digitalno obrađen strip te da će biti otisnut kakav je, možda bi ispao previše „artificijelan“ – gdje sam od toga sjeo na polutonski tisak.

Uzimajući u obzir kako je polutonski tisak kao metoda ikonično uparena sa stripovima (kako od masovnog tiska do primjera u Pop-Artu, posebice kod slika Lichtensteina), javila mi se zamisao o mogućnosti kako bi se pri aplikaciji polutonskih blokova i gradacija – premda bilo isključivo vizualno – dobio određeni dojam klasičnih stripovskih primjeraka u otisku (Slika 17. i 18.).

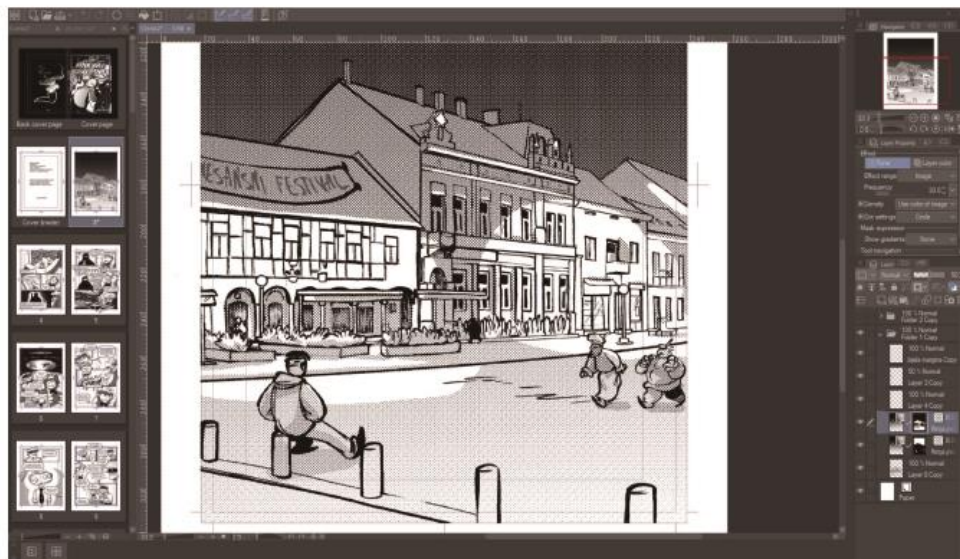
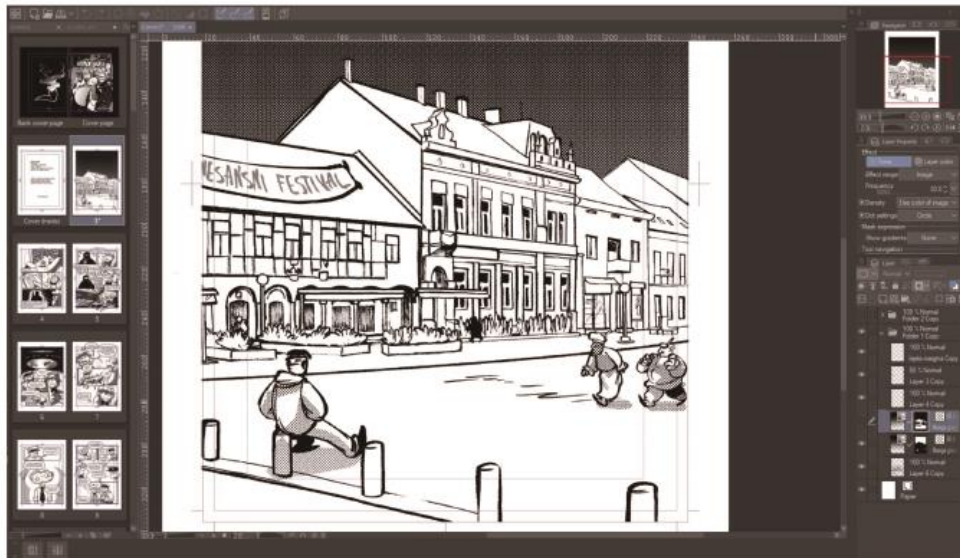
Nakon što sam odredio metodu, proces nanošenja je ostao isti, izuzev nekoliko tehničkih dodataka; izvan priredbe slojeva i bojanja ploha, suplementirani koraci su vezani specifično za program u kojem sam crtao strip (*Clip Studio Paint*), gdje slojevi imaju svojstva koja se mogu uključivati – jedno od tih je pretvaranje svog iskorištenog prostora na sloju u polutonski gradijent, koji je po tvorničkim postavkama u crnoj boji i koji se izmjenom transparentije samo mijenja gustoća „tinte“ u tušu. To sam postigao tako što sam u svojstvima sloja unutar programa išao na efekte i uključio poluton (pod kategorijom „effect“, selekcija „tone“). S tim pripremama, jedino sam prilagodio gustoću rastera (u programu „frekvencija“, odnosi se na količinu točaka u cjelokupnom području oviseći o rezoluciji) tako da bude konzistentna na svim tablama gdje su gradacije prisutne (Slika 19.).



Slika 17.



Slika 18.



Slika 19.

5.10 Umetanje teksta

Unatoč tome što je proces tuširanja završen, a nakon njega i dodatak polutonova, zadržao sam skice još za dio postavljanja teksta; bilo to oblake za dijaloge karaktera, ili kadrove koji su suplement naracije.

Ovom fazom sam uveo raspoređivanje elemenata tako što sam dodao mapu u svaku datoteku gdje bih ubacio slojeve kadrova, crteža i polutonova u istim rasporedima, a „iznad“ mape sam kreirao nekoliko slojeva – koji su automatski u hijerarhiji drugih elemenata „ispred“ crteža – jedan za tekstove, a drugi za razrađene oblake i kadrove u kojima će se nalaziti.

Kako bih znao kakvi i koliki bi u smislu veličine bili oblaci i kadrovi, prvo sam unio tekstove – bilo dijaloge ili naraciju – u relevantne table. Pošto program ima istu funkciju pisanja poput ostalih grafičkih programa, mogao sam prilagođavati veličinu i vrste slova oviseći o potrebi unutar teksta, što mi je pomoglo kod dijaloških tekstova, gdje sam podešavao poziciju i položaj kako bi se prilagodili skiciranim oblicima oblaka. S druge strane, tekstove naracija sam ispisivao kako bi se sklapali veličinama skiciranih kadrova, no za nekoliko njih sam iskoristio priliku da ih prilagodim tako da ih kondenziram, kako bi mogli biti kompaktniji.

Što se tiče samoga teksta, većina dijaloga i sva naracija koja se javlja u stripu ostala je poprilično identična onome u kratkoj priči, izuzev nekolicine dijaloga koji je umetnut u drugom činu zbog proširenja radnje u tom dijelu. Jedina velika razlika u njemu, što se tiče izmjene, javlja se u tome kako sam interpretirao reference stranih imena. Kako to bilo od fiktivnih likova ili stvarnih osoba, išao sam s fonetičkim pristupom interpretiranja i pisanja. Gdje je jedini problem to što se može usporediti s gramatičkom strukturom i pravopisom kako se javlja u srpskom (ili srpsko-hrvatskom u kontekstu Jugoslavije) jeziku, to mi zapravo nije bio cilj evocirati – bolje nego to, gledam ovaj pristup u dvoslojnom humorističnom aspektu; jedan gdje bih čitatelju dao priliku da nađe humora u tome kako bi si čuo ta imena, bilo da ih čita naglas ili sebi zamisli u glavi kako bi zvučalo, a s druge mi je bilo direktnije, tako da postignem dojam improvizacije zbog „izbjegavanja“ kršenja autorskih prava, u sličnom pogledu kako se javlja u trash ili parodijskim stripovima, ali i u sličnim medijima.

5.11 Oblaci i kadrovi za tekst

S tekstovima ispisanim, drugi sloj – koji se nalazio ispod tekstualnih slojeva – sam koristio kako bih ga popunio oblicima oblaka i kadrova kako bi služili kao podloga tekstovima (Slika 20.).

Ovdje sam dvije metode implementirao: jedna se odvijala s kadrovima, gdje sam koristio alat za označavanje („selection area“, iliti „marquee“ u *Adobeovim* programima) s kategorijom za kvadrat, označio prostor ispod narativnih tekstova tako da ima dovoljno mjesta oko njih, te sam ih popunio alatom za popunjavanje („fill“, iliti „paint bucket“ u *Adobeovim* programima), dok je druga metoda bila kombiniranje čistog kista bijele boje, iscrtavanja kontura oblaka i popunjavanja praznog prostora (gdje ako ostane koja rupa, pređem preko nje s istim kistom). Gledajući da su svi oblici na istom sloju, ovdje mi je pomogao još jedan element svojstva sloja u sklopu crtaćeg programa – kako bi oblaci i kadrovi dobili crne obrube, u istom izborniku gdje sam uključivao polutonove na tonskim plohamama, uključio sam pod efektima svojstvo za obrub, te sam prilagodio debljinu obruba kako bi bili konzistentni u cijelom stripu (pod kategorijom „effect“, selekcija „border effect“ i kontrola debljine na „thickness of edges“).



Slika 20.

5.12 Montaža datoteke za tisak

Posljednji korak pripreme albuma je priprema datoteke za tisak. Nakon cjelokupnog procesa izrade stripa (od crteža i tuširanja, pa do unosa teksta i uređenja posljednjih detalja) napravio sam datoteku u *Adobevom InDesignu* koja se sastoji od 70-ak stranica A4 formata, rezolucije na 300dpi.

Prvo sam postavljao table, tako što ih poredam po njihovom redoslijedu – ovdje je glavna procedura uređenja bila da se stranice pomaknu od sredine tako da imaju oko 2cm prostora zbog čitljivosti konačnog proizvoda (Slika 21.).

Nakon tabli sam ubacio stranicu za impresum i naslov, gledajući da primijenim istu proceduru razmaka od sredine i na njima. Na impresumu se nalaze generalne informacije vezane za rad: naziv rada, tko je autor rada, autor priče, mentor, nakladnik i fakultet gdje je diplomski rad prijavljen, dok je na tabli naslova ista tipografija koja se nalazi na prednjoj korici i na prvoj tabli aktualnog stripa.

Na nekoliko stranica s obje strane se nalaze pozadinske ilustracije koje su sastavljene od pojedinačnih crteža iz raznih kadrova u cijelom stripu, postavljene generalnim redom javljanja od početka do kraja i uređene u stilu polutonskog sjenčanja.

Na kraju su ostale ilustracije prednje i stražnje korice, koje su sastavljene i postavljene na zasebnoj duploj stranici u datoteci. Pripremljene tako da su u položaju za omot korice, gdje je prednja naslovnica s desne strane, poleđina s lijeve, a u sredini je hrbat s razmakom od 1cm.

6. Zaključak

U ovom sam radu imao cilj ostvariti stripovski rad na razini profesionalnih albuma, zajedno s planiranjem, interpretacijom i primjenjivanjem izvornog materijala po kojem sam ga osmislio, kako bih na kraju završio s radom koji bi se mogao smatrati komercijalnim proizvodom.

U tekstu sam prikazao povijest i estetiku stripa te objasnio svoj kreativni proces. U prvom dijelu sam predstavio uvod u kontekstu definiranja stripa i što to obuhvaća, te sam predstavio generalni cilj koji želim postići izradom strip albuma. U drugom dijelu predstavljam i prolazim široki pregled stripa kroz povijest, gledajući gdje se javljao u primitivnim oblicima, kako se razvijao u ono što znamo tijekom rasta i pada civilizacija, pa sve do kasnog 19. stoljeća. Od toga predstavljam individualne povijesti modernog stripa kako je bio u određenim dijelovima svijeta i kultura, gdje prolazim franko-belgijansku školu s razvojem BD stripova i stvaranjem kulturnih likova, američku strip industriju koja je išla u mnogo smjerova (od novina, do superheroja, pa do buntovnih „underground“ stripova), japansku mangu i njen fokus na kategorizaciji žanrova za različite uzraste, te strip Jugoslavije i Hrvatske gdje se prolazi adaptacija medija i ključne ličnosti koje su ustanovile temelje stripa na ovim prostorima.

U trećem dijelu ukratko prolazim razlog zašto sam se počeo baviti crtanjem, a posebno sa stripom, zajedno s mojim ključnim inspiracijama koje se pronalaze u raznim medijima, koje uključuju animacije, stripove i video igre – prolazeći različite žanrove, teme i stilove, koje su sve bile ključne u razvitku mojih ukusa i posebno mojeg izražaja u crtanju. Na kraju u četvrtom dijelu prelazim na aktualnu razradu i izradu svoga rada, prolazeći sve ključne korake na putu do konačnog rada. U početku s odabirom i pripremom scenarija priče, navođenjem alata i programa kojima sam radio na stripu, te pripremom toka stripa pomoću „knjige snimanja“ tabli i dizajnom likova, nakon čega sam prešao na procese izrade tabli – skiciranja, tuširanja, nanošenja polutonova, izrade i unošenja teksta i oblačića – i na kraju s procesom montaže za tisak.

Na kraju, s time što sam sve prošao u izradi stripa i svih procesa koje autor može iskusiti, izradom ovoga rada stekao sam znanja koja će mi svakako pomoći za buduće i nove pothvate, u stripu, te možda u drugim umjetničkim oblicima.

7. Popis literature

Mazur, Dan; Danner, Alexander. (2014.) *Svjetska Povijest Stripa*. (Zagreb: Sandorf 2017.)

Munitić, Ranko. (2010.) *Strip, Deveta Umjetnost*. (Zagreb: ART9 2010.)

ur. Jakšić, Jasna; ur. Kancir, Ivana (2020.) *Nastavit Će Se... Strip i Vizualna Kultura u Hrvatskoj*. (Zagreb: Muzej Suvremenih Umjetnosti 2020.)

Tomić, Svetozar. (1985.) *Strip, Poreklo i Značaj*. (Novi Sad: Forum Marketprint 1985.)

McCloud, Scott. (1993.) *Understanding Comics: The Invisible Art*. (New York, NY, SAD: Harper Perennial 1994.)

McCloud, Scott. (2006.) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. (New York, NY, SAD: Harper Collins 2006.)

Petersen, Robert S. (2011.) *Comics, Manga and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. (Santa Barbara, CA, SAD: Praeger Press 2011.)

Eisner, Will. (1985.) *Comics & Sequential Art*. (Tamarac, FL, SAD: Poorhouse Press 2000.)

Hrvatski po Rebi: *Povijest Stripa*. <https://hrvatskiporebiblog.wordpress.com/medijska-kultura/strip/povijest-stripa/> [22.1.2023.]

Japan Avenue: *The History of Manga and it's Origins*. <https://japan-avenue.com/blogs/japan/history-of-manga> [19.2.2023]

Medium, MR Comics blog: *A Brief History of Franco-Belgian Comics*. <https://medium.com/mrcomics/an-introduction-to-comics-in-the-west-part-2-franco-belgian-d8b017087848> [10.2.2023.]

Hrvatska enciklopedija: *strip*. <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58410> [10.2.2023]

Lambiek Comiclopedia: *Comics History*. <https://www.lambiek.net/comics/index.htm> [6.2.2023]

8. Popis slika

Slika 1.: Naslovnica strip albuma

Slika 2.: Primjeri razvoja narativne umjetnosti

- Huneferova *Knjiga mrtvih*
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/BD_Hunefer.jpg
Sandro Botticellijeva ilustracija Pakla *Božanstvene komedije*
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Sandro_Botticelli_-_Inferno%2C_Canto_XVIII_-_WGA02854.jpg
Rodolphe Töpfferov strip *Brutus calicot*
https://www.lambiek.net/artists/image/t/topffer/topffer_brutuscalico.jpg
Richard F. Outcaltov *Žuti dječak*
https://www.lambiek.net/artists/image/o/outcault/outcault_yellowkid.jpg

Slika 3.: Primjeri franko-belgijanskog stripa

- Robert Velterov *Spirou*
https://www.lambiek.net/artists/image/magazines/spirou/velter_spirou2.jpg
Hergéov *TinTin*
https://www.lambiek.net/artists/image/h/herge/herge_templedusoleil2.jpg
René Goscinnyev i Albert Uderzov *Asterix*
https://www.lambiek.net/artists/image/u/uderzo/uderzo_obelixetcie.jpg
Moebiusov *Blueberry*
https://www.lambiek.net/artists/image/g/giraud/giraud_blueberry_stardom94.jpg

Slika 4.: Primjeri talijanskog i britanskog stripa

- Hugo Prattov *Corto Maltese*
https://www.lambiek.net/artists/image/p/pratt/pratt_cortomaltese.jpg
EsseGesseov *Comandante Mark*
https://www.lambiek.net/artists/image/e/esse_g_esse/esse_g_esse_1975_captain_sw.jpg
Alfredo Castellijev i Giancarlo Alessandrinijev *Martin Mystère*

https://www.lambiek.net/artists/image/c/castelli_alfredo/alessandrini_martinmystere2.jpg
George Mooniev I David Lawov *Dennis the Menace and Gnasher*
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f7/Dennis_the_Menace_and_Gnasher_the_dog.jpg

Slika 5.: Primjeri američkog stripa

- Alex Raymondov *Flash Gordon*
https://www.lambiek.net/artists/image/r/raymond/raymond_fg340520.jpg
Naslovnica *Action Comics* broja 1 – prva pojava *Supermana*
https://static.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/a/a9/Action_Comics_Vol_1_1.jpg/revision/latest?cb=20220730182205
Naslovnica časopisa *MAD*
<https://pictures.abebooks.com/inventory/1364184110.jpg>
Robert Crumbov *Fritz the Cat*
https://www.lambiek.net/artists/image/c/crumb/crumb_fritzthecat.jpg

Slika 6.: Primjeri japanske mange

- Osamu Tezukov *Astro Boy*
https://www.lambiek.net/artists/image/t/tezuka/tezuka_astroboy.jpg
Akira Toriyamin *Dragon Ball*
https://en.dragon-ball-official.com/dragonball/en/news/FIGURE/2021/09/街中_1_EN.jpg
Ryoko Ikedin *Berusaiyu no Bara*
<https://alsmangablog.files.wordpress.com/2020/01/oscar.jpg>
Kazuhiko Katōv *Lupin III*
https://images.bfmtv.com/XjXy2GO0X9n4XTFOwu7J_2x1E=/0x0:926x1291/926x0/images/Un-extrait-du-manga-Lupin-III-1126920.jpg

Slika 7.: Primjeri domaćeg stripa

- Andrija Maurovićeva *Vjerenica Mača*
<https://static.jutarnji.hr/images/slike/2020/12/02/9501237.jpg>
Walter Neugebauerov *Patuljak Nosko*

<https://www.stripforum.hr/wp-content/uploads/2010/11/patuljak-nosko.jpg>

Oto Reisinger *Štefekove pustolovine*

https://www.lambiek.net/artists/image/r/reisinger_oto/reisinger_stefekove2.jpg

Jules Radilović *Herlock Sholmes*

https://www.lambiek.net/artists/image/r/radilovic_julio/radilovic_herlocksholmes.jpg

Slika 8.: Primjeri domaćeg stripa (nastavljeno)

- Žarko Bekerova *Zavisa*

https://www.lambiek.net/artists/image/b/beker_zarko/beker_zarko_zavisa_1961.jpg

Krešimir Zimonićeva *Moderna vremena*

<https://mvinfo.hr/img/articleModule/image/gkm22ely2x6641o1pxtu2a1k2bz.jpg>

Esad Ribićev *Loki*

https://www.lambiek.net/artists/image/r/ribic_esad/ribic_loki.jpg

Edvin Biukovićev *Star Wars*

<https://cafans.b->

cdn.net/images/Category_92234/subcat_236727/eLmmHD90_0505231504411sbpi.jpeg

Slika 9.: Sučelja korištenih programa

(*Clip Studio Paint* – A, *Calligraphr* – B, *Adobe InDesign* – C)

Slika 10.: Grubi plan tabli u obliku knjige snimanja, “thumbnailing” faza

Slika 11.: Početne skice likova u olovci na papiru, skenirano

Slika 12.: Primjeri primarnih likova u finalnom obliku tijekom stripa

Slika 13.: Primjeri sporednih i pozadinskih likova u finalnom obliku tijekom stripa

Slika 14.: Šablone za izradu fonta putem aplikacije *Calligraphr* s popunjenim poljima

Slika 15.: Table tijekom faze razrade skica

Slika 16.: Table tijekom faze tuširanja

Slika 17.: Table tijekom faze primjenjivanja slojeva polutonskog sjenčanja

Slika 18.: Pogled table u punom formatu sa uključenim polutonskim sjenčanjima

Slika 19.: Na sučelju *Clip Studio Painta*, razlike između tabli s isključenim i uključenim slojevima polutonskog sjenčanja

Slika 20.: Table tijekom faze primjenjivanja teksta, te podložnih oblaka za dijaloge i kadrova naracije

Slika 21.: Uvećano na sučelju *Adobe InDesigna*, table kako su poslužene tijekom montaže datoteke za tisak