

"Kratke priče iz Caeli"

Error, Petra

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:251:044669>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-23**



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

PETRA EROR

KRATKE PRIČE IZ CAELI

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: IZV. PROF. ART. DUBRAVKO MATAKOVIĆ

OSIJEK, 2024.

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

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Petra Eros potvrđujem da je moj diplomski rad
pod naslovom Kratke priče iz Caeli
diplomski/završni

te mentorstvom izv. prof. art. Dubravka Matkovića

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 ustanovi.

U Osijeku, rujan 2024

Potpis

Petra Eros

Sažetak

Strip, kao sekvencijalna umjetnost, vrlo je fleksibilan za razne uloge. Možemo ga koristiti prilikom objašnjavanja uputa, u obrazovanju, kao zabavu i sl. Kroz strip autor ima sposobnost prikazivanja radnje, emotivnog stanja likova i interakcija na način sličan filmu. Film i strip su kroz povijest znatno utjecali jedno na drugo. Ovaj rad sadrži kratku teoriju o stripu, ali se većinom odnosi na izradu autorskog stripa. Rad opisuje proces od samog početka koncepta na kojem je strip osnovan, razradu likova i priče te detaljni opis procesa tehničke izrade stripa (od skica do završnog proizvoda).

Gljučne riječi: strip, kadar, Caeli

Summary

As a form of sequential art, comics can have various roles. They can serve to provide and extend on instructions, education, serve as entertainment, etc. Through comics, the author has the ability to tell a story, show a character's emotional state and their interactions with others in a way that's similar to a film. Through history, film and comics have significantly influenced one another. This paper contains a brief theory about comics, however, it mostly refers to the creation process of the original comic. The work describes the process from the beginning of the concept on which the comic was based, the development of the characters and stories, as well as the detailed process of the technical production of the comic (from sketches to the final product).

Key words: comic, panel, Caeli

SADRŽAJ

1.	UVOD	1
2.	ŠTO JE STRIP	1
3.	PORIJEKLO I KONCEPT STRIPA	2
4.	ALATI I TEHNIČKI DETALJI STRIPA	7
5.	SYNOPSIS	10
6.	OBLIKOVANJE LIKOVA I KARAKTERA	11
7.	SKICE	22
7.1.	Uvod	22
7.2.	Lucius i Inco	23
7.3.	Awi	25
7.4.	Apis	27
7.5.	Veneficus i Kyra	27
7.6.	Bellum i Sol	28
8.	LINIJE	29
8.1.	Uvod	29
8.2.	Lucius i Inco	30
8.3.	Awi	31
8.4.	Apis	32
8.5.	Veneficus i Kyra	33
8.6.	Bellum i Sol	33
9.	BOJE	34
10.	POZADINE	35
10.1.	Uvod	35
10.2.	Lucius i Inco	36
10.3.	Awi	37
10.4.	Apis	39
10.5.	Veneficus i Kyra	40
10.6.	Bellum i Sol	41
11.	OBLACI I UMETANJE TEKSTA	43
11.1.	Uvod	43
11.2.	Lucius i Inco	44
11.3.	Awi	45
11.4.	Apis	46
11.5.	Veneficus i Kyra	47
11.6.	Bellum i Sol	47
12.	MONTAŽA	48
13.	ZAKLJUČAK	49
14.	LITERATURA	50
15.	POPIS SLIKA	51

1. UVOD

Kroz istraživanje i čitanje stripova razvila sam interes za samostalno kreiranje stripa. Tijekom izrade stripa proučila sam nekoliko knjiga vezanih uz porijeklo stripa, izradu likova i crtanje stripova. Potaknuta željom vizualnog prikazivanja vlastitih likova odlučila sam kao temu diplomskog rada napisati i ilustrirati vlastiti autorski strip. Skup stripova "Kratke priče iz Caeli" sadrži šest kratkih stripova po deset stranica. Stripovi su povezani svijetom u kojem se nalaze i kratkim interakcijama, ali svaki strip sadrži svoju radnju i likove. Nakon što glavni lik stripa ulazi u direktni ili indirektni kontakt s novim likom, idući strip prati ostatak dana novog lika. Ovaj koncept se ponavlja kroz sve stripove.

Početak rada posvećen je kratkoj teoriji stripa. Rad opisuje porijeklo svijeta i likova koji su bili uvod u izradu ovog autorskog stripa. Opisana je karakterizacija likova, njihovi dizajni i uloge koje imaju u stripovima. Također su prisutni koncepti i detaljan tehnički proces izrade stripa od početka do kraja. Strip je izrađen digitalno u programu *Clip Studio Paint*.

2. ŠTO JE STRIP

Strip (engl. comics, tal. fummeti, fr. bandes dessinées, jp. manga) je najčešće definiran kao sekvencijalna umjetnost čije su slikovne ili ostale slike postavljene jedna do druge u već promišljenom redoslijedu. Radnja u stripu je najčešće prikazana uz pomoć govornih balončića, kadrova i sl. Iako strip većini ljudi daje asocijaciju na časopise i novine, strip može imati mnogo različitih formi i uloga. Može prikazati priču, komentirati aktualne događaje, educirati djecu i odrasle i sl. Strip je na početku imao ulogu dodatka drugim medijima, a u današnje vrijeme je prihvaćen kao samostalna grana umjetnosti koja se razvija. Strip kao sekvencijalna umjetnost se u svijetu razvijala kroz razne uloge, žanrove, političke kontekste i sl. Kroz razne promjene, stripovi iz raznih dijelova svijeta međusobno su utjecali jedni na druge..

"Iako su se stripovi razvijali većinom samostalno u kulturama koje su međusobno odvojene oceanima i jezičnim barijerama, oduvijek su postojali interkulturalni i transnacionalni utjecaji. Stoga su i francusko-belgijske bande dessinées i japanske mange 1920-ih i 1930-ih djelomično inspirirane uvoznim američkim kratkim stripovima. Njihov je linearan stil ishod utjecaja francuskih art nouveau ilustracija, čiji se korijeni

“mogu pratiti dijelom do japanskih otisaka koji su u devetnaestom stoljeću pronašli svoj put do Europe” (Mazur i Danner, 2017; str. 7)

Za razliku od svjetskih stripova, hrvatski strip se pojavio kasnije. U vrijeme početka hrvatskog stripa, strani stripovi su već razvili priče kao što su Tarzan, Max i Moritz, Bim i Bum i sl.

“U vrijeme pojavljivanja prvih hrvatskih stripova u 1920-ima i sigurnijega Maurovićeva početka u 1930-ima, strip je u svijetu već solidno etablirana kulturna i izdavačka grana sa solidnim brojem kvalitetnih klasika.” (Brozović, 2021; str 2)

Iako je strip kao medij fleksibilan te ne treba sadržavati kadrove, kadrovi su najčešći element u stripu. Radnja stripa je najčešće prikazana kroz kadrove koji povezuju pokret kroz određeni broj povezanih slika. Za razliku od samostalnih ilustracija, stripovi su također poznati po čestoj uporabi onomatopeja i simbola u prikazivanju osjećaja i pokreta.

“Budući da strip koristi tekst, dizajn i različite stilističke elemente u kreiranju značenja, on je medij pogodan za visoku umjetnost, a čitatelj je uvijek suoblikovatelj jer sudjeluje u dekodiranju poruke.” (Lazzarich, 2012; str 176)

Strip kao sekvencijalna umjetnost također može služiti kao uputa neovisno o jeziku (slikovne upute), dodatno pojašnjavanje teksta, kao alat u obrazovanju i sl. Tekst u stripu je podijeljen u manje cjeline što olakšava čitanje u usporedbi s knjigama koje sadrže puno teksta. U osobnom iskustvu su mi stripovi puno pomogli pri vježbanju čitanja što dokazuje i idući citat.

“Koncept povezivanja stripa sa akademskim vještinama je već dugo vremena prisutan, a razlog je vrlo očit. Spojite strip s jezičnom vježbom i djeca će raditi na vježbi... barem malo duže.” (Bitz, 2004; str 2)

3. PORIJEKLO I KONCEPT STRIPA

Kod odabira teme za strip odlučila sam koristiti likove iz jednog od svojih izmišljenih svjetova, Caeli. Na konceptu sam počela raditi 2013. godine te sam u njega redovno dodavala nove detalje i

likove. Sam koncept je nastao nakon što sam promijenila dizajn i priču svom prvom liku Diani. Odlučila sam joj promijeniti spol i dati ime Damian. Na slici 1 je prikaz lika od prvog dizajna 2013. godine do najnovijeg dizajna iz 2019. godine.



Slika 1. Diana/Damian kroz godine

Kao u i originalnom konceptu, Damian je ostao princ. Oduvijek su me oduševljavala kraljevstva i odnosi između članova kraljevskih obitelji te sam zbog toga prilagodila njega i ostale likove tom kontekstu. Na početku su postajala tri kraljevstva, a vremenom sam dodavala nova kako sam dobivala nove inspiracije. Nazive kraljevstva i imena likova davala sam na temelju latinskih prijevoda riječi koje su bile povezane uz njihov karakter, posao ili izgled (npr. Dulce za slastičara). Događaji u svijetu započeli su s jednim likom, ali taj lik nikada nije bio jedini u tom svijetu. Likovi i kraljevstva su se razvijali zasebno sami za sebe bez posebnog isticanja pojedinog lika ili mjesta. Neki likovi su više razrađeni od ostalih, ali ono po čemu se najviše razlikuju su njihove pozicije u društvu. Caeli je napravljen kao svijet za kojeg mogu izrađivati nove likove i njihove međusobne interakcije koje su s vremenom dodatno oblikovali svijet.

Glavna inspiracije oblika i izgleda svijeta Caeli je proizašla iz grada Palmanova u Italiji. Caeli, uz obična kraljevstva, ima i Središnje kraljevstvo koje se brine o očuvanju pozitivnih diplomatskih odnosa svih kraljevstva. Za takvo kraljevstvo sam htjela da bude svima “jednako dostupno”, a za to je bila najbolja centralna pozicija.

Osim pozicije Centralnog kraljevstva, htjela sam da svako kraljevstvo obuhvaća približno istu veličinu područja. Kraljevstva su odredile božice tijekom samog stvaranja svijeta. Božice su bile prijateljice pa je imalo smisla da će pravedno međusobno rasporediti zemlju. Pojednostavljena i ručno nacrtana karta svijeta Caeli je prikazana na slici 2.



Slika 2. Karta svijeta Caeli

Tijekom promišljanja o temi stripa, dvoumila sam se između jednog dužeg stripa sa kompleksnijom radnjom ili više kraćih stripova. Dvije glavne ideje za duže stripove su bile: priča o Bellumu i Solu za vrijeme njihove kraljevine i detektivska priča koristeći likove Nive i Exe. U prvoj priči radnja bi bila kratki osvrt o prvom upoznavanju Belluma i Sola te kako su postali kraljevi. Priča je bila više osmišljena kao povijesni kontekst dva kraljevstva. U drugoj ideji priče radilo se o dva prijatelja i njihovim dnevnim zgodama kao glavnog detektiva i njegovog partnera, izumitelja i forenzičara. Zbog obaveza na fakultetu no potaknuta vlastitom ljubavi prema kraćim stripovima, a i likovima, odlučila sam da će strip sastojati od šest različitih kratkih priča. Na ovaj način sam mogla prikazati više likova, okolina u kojima se nalaze, ali se i više motivirati za rad jer to nije zahtjevalo crtanje istih likova kroz šezdeset stranica. Ovaj koncept je najviše bio funkcionalan zbog već prije navedenog razvijenog svijeta, sustava likova i međusobnih odnosa likova.

Iako je koncept zvučao jako zabavan, pojavilo se pitanje na koji način povezati stripove. Željela sam da svaki strip ima drugog glavnog lika. Jedna od ideja je bila da svi likovi budu iz istog kraljevstva, ali sam ipak željela da postoji veća varijacija u likovima. Koristeći već ustanovljene odnose među likovima odlučila sam povezati radnju pomoću samih likova.

Koncept se temelji na tome da svaki strip ima vlastitog protagonista koji bi na neki način došao u interakciju s novim likom (na kraju svog ili na početku idućeg) te bi taj lik postao protagonist idućeg stripa. Drugim riječima, čitatelj bi pratio trenutak iz života jednog lika, "naišao" na novog lika i nastavio promatrati trenutak iz života tog drugog lika.

Problem je nastao u odabiru likova za stripove, tj. koji bi se likovi povezivali uz njih te na koji način. Da bi koncept bio funkcionalan, potrebna je međusobna veza nekoliko likova za redom koja bi imala smisla i bila dovoljno zanimljiva za individualne radnje. Iz ovog je proizašlo nekoliko popisa likova koji bi mogli biti povezani.

Prvi koncept je započeo stripom o Luciusu i Inco koji je na kraju u završnoj verziji drugi strip po redu. Nakon što su se Lucius i Inco upoznali, Lucius bi naišao na svog starog mentora Fitu koji je radio na novoj narudžbi za detektive. U trećem stripu bi se pojavili detektivi Nive i Exa da pokupe narudžbu, a strip bi pratio jedan od dana na njihovom poslu. Nive i Exa bi naišli na svog kolegu Dantea koji bi svoj dan proveo skrivajući Aliji da je njen brat zapravo lopov. Na kraju stripa bi naišli do trgovine gdje rade dva trgovca kojima Alia prodaje svoje slike na platnu. Strip bi prikazao Cybu i Albu kako rade u trgovini dok Alba ima problema sa društvenom anksioznošću.

Nakon tog koncepta sam počela razmišljati kako bi bilo najbolje na početak staviti strip o porijeklu svijeta u kojem se likovi nalaze.

Idući koncept započeo je stripom gdje najpoznatiji čarobnjak današnjice, Awi, govori o porijeklu svijeta Caeli. Gledajući da su Awi i Inco stari prijatelji, Awi predstavlja Luciusa i Inca za idući strip. Awi bi u ovom konceptu bio više prisutan jer bi imao vlastiti strip nakon prijašnjeg sa radnjom koja je ostala u završnoj verziji. Nakon trećeg stripa, Awi manično pretražuje zapise da bi pronašao informacije o svom prijatelju, ali mu prilazi njegova kolegica Breen. Četvrti strip se bavi odnosima među kolegama, glavnih političara svijeta Caeli. U petom stripu glavni šef svijeta sa svojim čuvarima izlazi van kako bi kupio nešto slatko za jesti i tamo nailazi na slastičara i jednu od princeza, Crystallos. Uz Crytsallos se pojavljuje i Sol koji ostatak stripa pokušava izbjeći svoje kipove i pitanja o tome zašto toliko slični prvom kralju kraljevstva.

Idući koncept dijeli prvu polovicu s prijašnjim, ali umjesto samog odnosa među likovima, strip predstavlja članove kraljevskih obitelji i Apisovovu nervozu vezanu uz njih. Radnja se nastavlja kroz likove Damiana i Fugoa, dvoje članova kraljevskih obitelji koji nemaju kraljevske čarobnjake. Fugo bi posjetio Damiana sa svojom sestrom koja želi biti čarobnjak da upozna "čarobnicu" Suci koja ne može koristiti čaroliju, ali zato stalno izmišlja nove izume. Zadnji strip priča o Damianovom bratiću i sestričnici nakon što je Peter došao posjetiti Damiana.

Nakon što sam ponovno prošla kroz prijašnje ideje i dodatno promislila likove i redosljed koji ću koristiti kroz ove stripove, odlučila sam zadržati nekoliko prijašnjih ideja, a neke potpuno promijeniti. Odluka o uvodu u svijet na početku mi se činila najviše primjerenom za strip te je

ostala u završnom konceptu. Jedina razlika je bila u izboru pripovjedača. Kao pripovjedača sam imala na umu tri lika: Awija kao najpoznatijeg čarobnjaku svijeta, Relica kao poznata proročica koja se ne pojavljuje često u javnosti, ali je puna znanja i mudrosti te zadnjoj, završnoj, opciji - Caligo. Caligo je običan čovjek koji je vrlo fasciniran pisanjem knjiga o tuđim životima. Kako sam namjeravala Awiju posvetiti deset stranica vlastitog stripa, bilo bi previše kada bi bio pripovjedač u uvodu. Relica bi bila dobar odabir, ali sam smatrala da bi najbolja osoba za uvod stripova o svakidašnjem životu likova bio normalan čovjek sa ljubavlju prema pisanju. Kao pisac bi bio elokventan i sposoban prenijeti povijesni dio, ali bi također predstavio svoju ljubav prema pisanju o svakodnevnim zgodama. Ovako se strip može dijelom gledati i kao njegov zapis priča, scena koje je vidio ili čuo.

Drugi strip je ostao prvi susret Luciusa i Inca. Lucius bi uočio mladića (Inco) kojeg neki trgovac pokušava prevariti i skočio mu upomoć. Kroz strip Lucius saznaje o njegovom talentu za izradu čarobnih napitaka i pozva ga da radi za njega.

Awi uočava svog starog prijatelja Inca u trećem stripu i započinje razgovor s njim. Uskoro osjeća čarobnu auru svog drugog prijatelja koji je nestao prije nekoliko godina i trči za njim, ali neuspješno. Na kraju stripa se vraća na svoje radno mjesto i pregledava čarobne zapise za informacije.

Protagonist četvrtog stripa je njegov kolega Apis koji mora održati sastanak sa članovima kraljevske obitelji koji se vrlo lako posvađaju. Strip se najviše bavi njegovim odnosom prema poslu i kolegama koje ne voli, ali je osuđen raditi s njima.

Peti strip se nadovezuje na jednu od princeza sa sastanka, Kyru. Kyra se teleportira natrag kući i odlazi u posjetu svom kraljevskom čarobnjaku kako bi mu prenijela informacije. Nažalost, njen čarobnjak ima loš karakter i odbija suradnju. Oba lika imaju loš karakter zbog koga dolaze u sukob. Strip završava posjetom Belluma kojeg princeza odbija.

U zadnjem stripu je prikazan Bellum kako se vraća kući prijatelju s kojim živi te njihov razgovor i druženje. Glavni detalj ovog stripa je bio to da su Bellum i Sol oboje bivši kraljevi koji još uvijek žive, ali su odlučili svoje dane provesti u miru. Njima sam također odlučila zaokružiti radnju koja je prvim stripom započela sa pričom o starim bogovima, a završava u zadnjem stripu sa dva lika koji imaju vječni život i time se mogu nazvati "bogovima sadašnjice". U slici 3 je vizualno prikazan završni redoslijed protagonista po stripovima, uz male ilustracije

sporednih likova koji se pojavljuju uz njih.



Slika 3. Redoslijed stripova s likovima

Zadnji koncept mi se činio najuspješnijim i njime sam uspjela prikazati i likove iz svih najbitnijih dijelova društva: Caligo kao običan čovjek, Lucius i Inco kao čarobnjaci, Awi i Banuk kao plemići, Apis i njegovi kolege kao političari, Veneficus i Kyra kao kraljevski čarobnjak i princeza, Bellum i Sol kao ljudi koji mogu živjeti zauvijek (i koji su prikazani u prvom stripu). U završnoj verziji stripa pojavljuju se 34 lika (glavni i pozadinski likovi).

Većina radnji u stripovima je linearna. Likovi se prate od početka kada su se pojavili sve do idućeg lika. Izuzetak uključuje treći strip (*Awi*) koji u sebi sadrži *flashback*. “Pripovijedanje, u tradicionalnom linearnom smislu, ovisi o specifičnom slijedu događaja. Ovaj niz uključuje početak, sredinu i kraj.” (Marx, 2006; str 183.)

4. ALATI I TEHNIČKI DETALJI STRIPA

Za izradu stripa sam se odlučila na digitalne crteže. Cijeli proces crtanja stripa je napravljen u programu *Clip Studio Paint*. Tekst je naknadno dodan u *Photoshopu* radi bolje kontrole nad postavkama i mogućnosti odabira vlastitog fonta. Originalni format digitalnih tabli za strip je A4 i crtan na 300dpi (dots per inch).

Za svaki strip su prvo bile nacrtane skice, zatim linije, dodane boje likovima i pozadinama, a na kraju je dodan tekst. Proces je slikovno prikazan na slici 4.



Slika 4. Kronološki proces izrade table stripa

Razdvajanje procesa u prijašnjim fazama mi je olakšalo održati konzistenciju stila kroz svih šezdesetak tabli. Sve su linije mogle biti napravljene sa minimalne promjene u stilu, a pozadine bi imale isti ili sličan način izrade. Iako možda ne bi bila velika razlika, željela sam da svi stripovi stilski odgovaraju jedan drugome. Zbog jednostavnosti i brzine, ali i manjeg posla kod kasnijeg prilagođavanja za print, u stripu su korištene čiste boje bez sjenčanja.

Za ovu kolekciju stripova sam odlučila napraviti vlastiti font. Tekst je time više konzistentan i lakše čitljiv. Baza za font je bio moj rukopis. Korištenje vlastitog rukopisa je pomoglo uskladiti izgled teksta sa stilom ilustracija.

Naravno, kao i mnogo stvari, font nije bio savršen u prvom pokušaju. Za prvi pokušaj sam htjela koristiti velika i mala tiskana slova. Program koji sam koristila je imao ograničen broj znakova. Odabir malih i velikih znakova mi se činio boljim, ali sam zato morala odustati od nekoliko bitnih znakova kao što su točka, upitnik itd. U praksi mi se font nije uklopio sa ilustracijama na način na koji sam htjela pa sam odlučila izbaciti prvi pokušaj i napraviti novi. Na slici 5 je prikazana razlika starog i novog fonta.

Gojazni đaćić s biciklom drži hmelj i finu vatru u džepu nošnje. 1234567890
 GOJAZNI ĐAČIĆ S BICIKLOM DRŽI HMELJ I FINU VATU U DŽEPU NOŠNJE. 1234567890

Slika 5. Usporedba starog (gore) i novog (dolje) fonta

Osim što je prvi font izgledao malo više ‘‘nespretno’’ i ukošeno, slova nisu bila dovoljno poravnata jedna s drugima. Moja prva namjera je bila da će velika i mala tiskana slova više podsjećati na moj rukopis i time bolje odgovarati estetici stripa, ali nažalost moj prvi pokušaj nije bio dovoljno

zadovoljavajući. Većina stripova koje sam čitala je koristila samo velika tiskana slova u govornim oblačićima pa sam na temelju toga probala napraviti drugu verziju fonta utemeljenu na istom. Slova su bila čišće napravljena i imala sam više prostora za dodavanje znakova koje mogu koristiti u stripu. Slova sam unijela u *template* stranice *Calligraph* koja iz njih prepoznaje znakove i od njih proizvodi font koji se može skinuti i koristiti.



Slika 6. Calligraphr *template* s drugim fontom

Gotovi font sam stavila u strip za direktnu usporedbu sa prvim pokušajem. Nova slova su izgledala više balansirana, urednija i čitkija. Slova su također izgledala bolje prilagođena stilu ilustracija.



Slika 7. Usporedba starog i novog fonta

5. SINOPSIS

5.1. Uvod

Pisac Caligo opisuje stvaranje svijeta Caeli i njegove božice. Caligo daje kratki uvid u to da je današnji Caeli miroljubiv. Nakon predstavljanja svog identiteta, pisac Caligo uvodi čitatelja u idući strip.

5.2. Lucius i Inco

Čarobnjak Lucius pomaže čarobnjaku Incu kojeg su skoro prevalili. Lucius saznaje o Incovom talentu za izradu čarobnih napitaka. Impresioniran Incovim sposobnostima, Lucius želi zaposliti Inca u svojoj trgovini čarobnih stvari.

5.3. Awi

Čarobnjak Awi tijekom razgovora sa starim prijateljem osjeća čarobnu auru svog starog prijatelja Banuka. Awi trči za svojim prijateljem, ali Banuk mu je uspješno promaknuo.

5.4. Apis

Tajnik Apis mora voditi sastanak sa članovima kraljevskih obitelji svijeta Caeli. Apis predstavlja sve članove kraljevske obitelji i započinje sastanak. Sastanak ometaju princeza Kyra i princ Damian s besmislenim svađanjem. Nakon što ih je ušutio, Apis nastavlja i završava sastanak.

5.5. Veneficus i Kyra

Nakon sastanka, princeza Kyra se vraća kući i odlazi obavijestiti svog kraljevskog čarobnjaka o sastanku. Kraljevski čarobnjak Veneficus i princeza Kyra dolaze u sukob zbog loših odnosa. Zaustavlja ih poslužitelj Minister te Veneficus i Kyra odlaze zajedno na obrok. Ponovno dolaze u sukob.

5.6. Bellum i Sol

Bellum i Sol se nalaze i kupuju šećernu vatu na trgu. Bivši kralj Bellum i bivši kralj Sol raspravljaju o svojoj prošlosti i uspoređuju ju sa mirnijom sadašnjosti.

6. OBLIKOVANJE LIKOVA I KARAKTERA

Prvi prikazani lik stripa je pisac Caligo Arundo. Caligo je pisac srednje klase u svojim ranim 30-im godinama koji je stalno okupiran raznim hobijima. Obožava istraživati sve teme na koje nailazi te o njima često piše. Vrlo mu je bitan vanjski izgled što je vidljivo u njegovom stilu odijevanja te kićastim detaljima. Uvijek nosi mnogo prstenja, svoj štap za hodanje, naočale i sretno pero za pisanje. Iako mu štap za hodanje niti naočale nisu potrebni, smatra da tako izgleda profesionalnije i nastavlja ih nositi.

Najviše voli pisati o misterijima i kriminalistici jer smatra da tamo može proučiti najveću varijaciju različitih ljudskih karaktera. Osim toga se bavi i ostalim žanrovima, ali je i dalje specijaliziran za pisanje o ljudima. Nažalost, Caligo voli realizam u svojim pričama što ga često dovodi u nezgodne situacije sa drugim ljudima i javnim službama. Često ne promišlja o tome da neka pitanja ne bi smio pitati. Njegova dramatična osobnost mu također zna otežati interakciju s drugima. Smatrala sam da ovakav ekscentričan lik logičan izbor za glavnog pripovijedača.



Slika 8. Glavna referenca za Caliga i dodatne skice

Usprkos dužem postojanju fiktivnog svijeta Caeli, božice koje su bile zadužene za njegovo stvaranje do sada nisu imale službene dizajne. Postojali su njihovi opisi i ideje o tome kako su izgledale, ali nikada nisu realizirane. Izrada ovog stripa me motivirala na razrađivanje i finaliziranje dizajna

božica. Prije veće razrade likova skicirala sam ideje silueta zajedno na jednom *file-u*. Silueta je u dizajnu likova bitna radi prepoznatljivosti i predstavlja obris nekog lika ispunjen crnom (B. Tillman, 2011; str 75).



Slika 9. Prva skica božica

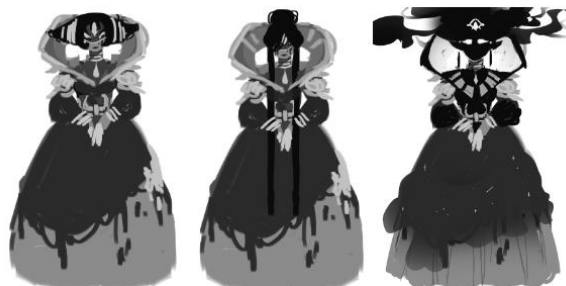
Nakon što sam okvirno odredila siluete božica, krenula sam razrađivati njihov izgled. Sve su božice skicirane s minimalno boja jer sam znala da će boje u uvodnom stripu biti limitirane. Stoga sam zbog efikasnosti veću pažnju posvetila samom dizajnu i vrijednosti boja. Prva božica koju sam razradila je božica Aestus kraljevstva, *Calda*. Njeno kraljevstvo je dom nekoliko vulkana i zmajeva. Imajući ovo na umu, željela sam da izgleda kao autoritet i u svom dizajnu ima motiv zmaja. U prvoj skici se zmajsko tijelo vrti oko njenog tijela, ali nisam bila zadovoljna načinom kako je izgledalo. U kasnijoj fazi sam se riješila manjeg zmaja i pretvorila njen donji dio tijela u zmajevo tijelo. Zmajevo tijelo mi je izgledalo prirodnije dizajnu i vizualno zanimljivo. Ujedno sam joj dala veći volumen kose kako bi izbalansirao veće tijelo u donjem dijelu dizajna s glavom.



Slika 10. Božica Calda

Iduća božica je božica Caecus kraljevstva, *Miserui*. Najveća inspiracija pri oblikovanju njenog

izgleda mi je bio prvi dizajn mog prvog lika, Diane (trenutno Damian). Umjesto kose, glava izgleda kao tama koji slobodno lebdi oko glave. Diana je uvijek voljela nositi dugačke haljine što je Miserui naslijedila.



Slika 11. Božica Miserui

Svi ljudi Papilio kraljevstva su leptiri te je i njihova božica Volo inspirirana leptirom. U prvoj skici sam napravila dizajn koji vizualno više liči na kukca. Razni dijelovi dizajna nisu bili povezani na način kojim sam htjela prikazati niti je odgovarala izgledu drugih božica. Kasnije sam uredila dizajn da više sličí ostatku božica i bude više balansiran. Božica Volo je dobila dugačku haljinu koja izgledom i dizajnom podsjeća na viseći cvijet. Umjesto velikog krila preko jednog oka, dobila je dva krila, svako na jednoj strani glave.



Slika 12. Božica Volo

Dizajn božice Silva kraljevstva, Ars, bio mi je jasan od početka. Glavni element u njenom dizajnu bila je maska koja prekriva njeno lice. Dugački rogovi maske idu oko nje te su potpora za njenu kosu. Njene noge podsjećaju na životinjski dio fauna. Većina njenog tijela je prekrivena, a oko vrata ima deblji sloj perja. Željela sam da izgleda tajanstveno, ali ipak kao osoba od autoriteta.



Slika 13. Božica Ars

Božica Solarius kraljevstva, Hiems, je prošla kroz najveće promjene u dizajnu. Hiems je imala dva glavna koncepta. U prvom konceptu, Hiems izgleda više slobodno sa malo više ekstrovertnim dizajnom. Drugi dizajn prikazuje je više uvučeno u sebe i nesigurno. Na kraju sam odlučila doraditi prvi koncept radi veće čistoće siluete i pozitivnijeg dojma kojeg smatram da joj više pristaje.



Slika 14. Božica Hiems

Za božice Consili (Phantasma kraljevstvo) i Vita (Larva kraljevstvo) sam imala već postojeće ideje. Za Consili sam željela da izgleda više moderno i kao netko kome je stalo do vanjskog izgleda, ali i dalje pomalo misteriozno. Njena odjeća nema detalja i više je neodređena sa istaknutom formom. Caecus i Phantasma kraljevstvo su povijesno povezani pa sam htjela da u dizajnu prevladava crna. Za Vitu (Larva kraljevstvo) sam željela za izgleda mekše i nježnije. Njen dizajn ima minimalni broj oštih oblika i većinom koristi krugove i oble oblike. Vita i njezini ljudi imaju sličan izgled i ne nose puno odjevnih predmeta što mi je također uskratilo vrijeme promišljanja odjeće.



Slika 15. Božice Consili (lijevo) i Vita (desno)

Inco Laeto je plemić u kasnim 20-im godinama sa posebnim darom za izradu čarobnih napitaka. Vrlo je naivan i loš u većini društvenih situacija. Često se čini kao da samo razmišlja o čarobnim napitcima. Dobronamjeran je i sklon prevarama. Bez obzira što je plemić, Inco je odlučio pronaći posao vlastitim trudom i sposobnostima. Nažalost često nije bio shvaćen i zbog problema sa koncentracijom nije bio dobar u većini poslova za koje se prijavio. Jedan od najvažnijih dana u njegovoj karijeri je dan kada je upoznao Luciusa. Nakon što ga Lucius zapošljava u svojoj trgovini, Inco se može slobodno baviti isključivo čarobnim napitcima.

Inco je jedan od likova čije prve skice imam spremljene na računalo. Njegov karakter je malo kaotičan pa sam željela da i njegov dizajn izgleda malo kaotično. Voli biti opremljen za svaku novu ideju dobije kada ju dobije. Često sa sobom nosi veliku torbu ili torbice sa nekoliko epruveta, osnovnih sastojaka za napitke i papirima za formule. Pošto je izrada čarobnih napitaka proces sličan kemiji u stvarnom svijetu (ali opasnije), Inco uvijek nosi barem kraće rukavice i gotovo nikad nije bez njih. Na početku mu je kosa bila stilizirana u dugačkoj pletenici no s vremenom mi se njegov dizajn više nije toliko dojmio, a zbog razlih razloga nije bio praktičan (niti za češće crtanje niti za njegovo svakodnevno presvlačenje).



Slika 16. Inco - prve skice

Maknula sam većinu nepotrebnih detalja, kaput, visoke cipele, te remen koji nisu biti dobro izbalansirani. Ostavila sam mu jednu veliku torbu oko ramena u kojoj može nositi sve potrebne materijale. Uz to, što sam ga više razvijala, to je Inco postao više opušteniji, pogotovo nakon što je počeo raditi za Luciusa. Promijenila sam mu glavni izgled te dodala više detalja koristeći mekše i toplije boje. Odjeću sam prilagodila udobnijem kretanju. Osim toplijih boja koje sam dodala u dizajn lika, oči su mu postale više oble i kosi sam dodala više volumena. Smatram da noviji dizajn više predstavlja njegov karakter.



Slika 17. Inco (prvi i trenutni dizajn)

Awi Vafer je jedan od mojih prvih likova u ovom svijetu. Kroz godine je prošao minimalan broj promjena. Rođen je u poznatoj plemićkoj obitelji. Njegovi roditelji su mu željeli priuštiti privatno obrazovanje, ali Awi je želio svoje obrazovanje o čaroliji naučiti u sklopu Akademije za čarobnjake u Centralnom kraljevstvu. Tamo je upoznao Inca i proveo više vremena sa svojim prijateljem Banukom. Awi trenutno radi kao glavni čarobnjak Vijeća. Za razliku od Inca, Awi je lukav i

snalažljiv. Rijetko pokazuje slabosti i mirno pokriva svoje emocije. Strip u kojem je protagonist prikazuje jednu od njegovih najvećih slabosti: želju za ponovnim sjedinjenjem sa starim prijateljem, Banukom. Zbog svoje pozicije, Awiju je teško razviti značajna prijateljstva s drugima. Njegovi jedini pravi prijatelji su Banuk i Inco, koji su prikazani u stripu.

Glavna inspiracija za Awijev izgled je bio Anubis, ali s vremenom je on i njegov izgled više dobio karakteristike lisice. Njegov prvi dizajn nije bio vrlo čitljiv, pogotovo zato što je imao samo jednu nijansu bijele s vrlo svijetlom bojom kože. Odjeća je malo uređena i prilagođena odjeći njegovih ostalih kolega. Bijela je ostala glavna boja, ali više nije bila čista. Koža mu je postala nijansu tamnija, a uši i nakit sam učinila tamno smeđim da se više istaknuo i bio kontrast ostalim svijetlim tonovima. Awi skoro uvijek ima zatvorene oči i koristi čaroliju kako bi se snalazio u prostoru. Oči su mu funkcionalne, ali ih ima zatvorene iz zabave. Kada su otvorene, oči su mu crvene boje.



Slika 18. Awi (prvi i trenutni dizajn)

Pri crtanju, inače polazim od nekoliko manjih skica likova u različitim pozama i ekspresijama lica radi postizanja veće stalnosti u prikazivanju lika.

“Nacrtajte nekoliko stick figura, kao na stranici, koji pokazuju što više faza akcije što je moguće. Upoznajte se s pokretom tijela; radite iz jedne figure u drugu, sporo, labavo, nemarno, koristeći koliko god skica želite. Ne pokušavajte dovršiti crtež, samo se opustite i probajte osjetiti pokret.” (Lee i Buscema, 1978; str 53.)

Tijekom izrade navedenog stripa tu sam fazu dijelom preskočila. Osim božica, za koje sam znala da neće biti nacrtane u dinamičnim pozama, svi likovi su već stari i crtala sam ih mnogo puta. Neke

i po stotinjak puta. Smatrala sam da sam se dovoljno upoznala sa njihovim dizajnom i karakterom da ih mogu crtati bez studije likova u svrhu izrade stripa. Većina ih nije relevantna za ovaj proces, ali ću prikazati nekoliko njih kroz ovaj proces. Awi većinom voli nositi svoju uniformu na vlastiti način. Najveći razlog je to što Awi voli pažnju drugih ljudi. Rijetko nosi uniformu na način koji je uniforma napravljena, ali na slici 19 je prikazano kako bi izgledalo da ju nosi na pravi način.



Slika 19. Skice Awija

Awi i Banuk su jedini likovi kojima sam mijenjala odjeću kroz table stripa. U prizoru iz prošlosti, prikazani su u uniformi Akademije za čarobnjake. Koncept uniforme je određen već prije, a prikazan je na slici 20. Uniforma sadrži plavu, zlatnu i bijelu boju. Svaki student je također opremljen čarobnom torbom bez dna, rukavicama za sigurnost i trakom za rame koja obilježava godinu studiranja studenta.



Slika 20. Uniforma akademije

Apis Consili je Awijev kolega i protagonist četvrtog stripa. Rođen u Silva kraljevstvu i jedan je od rijetkih prijatelja princeze Aries. Aries je osoba koja ga je poslala u Vijeće, iako uglavnom zbog

osobnih razloga. Apis je vrlo tvrdoglav i lako plane. Ne voli svoj posao, ali je također radoholičar. Mrzi članove kraljevskih obitelji, iako je njegovu karijeru započela princeza. Njegov lik je kontradiktoran na mnogo načina. Dizajn mu je vrlo simetričan, što mi se činilo vrlo prigodno za lik koji obožava red i kontrolu nad stvarima oko sebe. Njegova glavna uloga u Vijeću je tajnik. Stalno ima podočnjake, a na svojim rogovima, prstima i rukama nosi nekoliko debelih narukvica. Odjeća mu je bijela i tamno siva kao i Awijeva. Uniforme vijeća ne moraju izgledati isto, ali sve sadrže bijelu i tamno smeđu boju te trokutiće na rubovima. Populacija Silva kraljevstva ima životinjske karakteristike. Apis je inspiriran bikom, a dijelom to čini i njegov karakter.



Slika 21. Apis referenca i skice

Osim Apisa, u četvrtom stripu (*Apis*) prikazani su i svi glavni članovi kraljevskih obitelji. Prije završetka stripa na jednom sam formatu nacrtala sve članove kraljevskih obitelji koji se pojavljuju u stripu.



Slika 22. Članovi kraljevskih obitelji

Veneficus i Kyra su jedni od prvih likova u svijetu Caeli. Njihova puna imena su Veneficus Augusto i Kyra Lyndon. Kyra je princeza Aestus kraljevstva, a Veneficus je njen kraljevski čarobnjak. Oboje su vrlo tvrdoglavi i lako ulaze u sukobe s drugima. Za razliku od drugih kraljevskih čarobnjaka koji su svoj posao dobili kao i svaki drugi posao, Veneficus je svoj položaj naslijedio od oca. Veneficus to nije želio, ali se morao držati kraljeve odredbe. Većinu svog života je proveo s majkom jer mu je otac uvijek bio u palači sa bivšim kraljem i princezom. Do današnjeg dana nema dobre odnose sa svojim ocem zbog njegove odsutnosti i dijelom za to krivi Kyru. Bivši kralj nije provodio puno vremena sa Kyrom te je tu ulogu više imao Veneficusov otac. Veneficus rijetko sluša Kyru bez obzira što mu je šefica. U usporedbi s njim, Kyra nije zadovoljna njegovim ponašanjem, ali cijeni to što on nje ne skriva što misli. Strip u kojem se on javlja kao lik najviše se bazira na njihovim interakcijama, a time i laganim promjenama u njihovim gestama. “Kao društvena bića, Vaši čitatelji će uočiti male promjene u ekspresiji lika kao što uočavaju i likovi jedni od drugih.” (McCloud, 2006; str 98).

Njihovi prvi dizajni su bili dosta jednostavni. Veneficus je imao normalnu majicu s hlačama i dugački plašt, dok je Kyra imala dugačku suknju i majicu. Htjela sam promijeniti detalje u odjeći i Kyrinu frizuru koja nije imala toliko funkcionalnog smisla.



Slika 23. Veneficus i Kyra (prvi dizajn)

Kao Apis, Veneficus uvijek ima podočnjake. Promijenila sam mu izgled odijela i dodala malo drugačiji plašt. Plaštevi su vrlo česti kod čarobnjaka. Kosa mu je postala dulja sa malim svijetlim dijelom na kraju. Veneficus je zimogroznan te sam mu htjela ostaviti više slojeva. Kao i ostali čarobnjaci, stalno nosi rukavice. Kyri sam zamijenila rukavice zavojima i skratila kosu. Dobila je

velike naušnice i nakit na čelu.



Slika 24. Veneficus i Kyra

Sol je jedan od besmrtnih likova u svijetu Caeli. Nema posebne moći koje bi ga učinile bogom, ali konceptualno bi ga neki mogli nazvati jednim od novijih bogova svijeta. Njegovo prezime je izgubljeno u vremenu, a svoje djetinjstvo je većinom proveo sam ili u društvu svog prijatelja Belluma. Sol nije rođen kao član kraljevske obitelji. Tijekom svoje mladosti je pomogao grupama ljudi koji su ga s vremenom počeli gledati kao autoritet te službeno uspostavili Solarius kraljevstvo. Sol je (nenamjerno) postao kralj. Njegova najveća mana je bila manjak želje za potomstvom. S vremenom je postao nezadovoljan kraljevskim obavezama i pritiskom svojih građana za nasljednika. Nažalost, dio njegovih građana je iz frustracije pronašao kristal koji je pun čarolije starih božica i odlučilo usaditi kristal u njegovo čelo. Smatrali su da ako on ne želi imati djecu, da im je bolje da im vječno ostane kralj. Ovo iskustvo ga je natjeralo da napokon pobjegne iz kraljevstva i krije svoj identitet do trenutka kada ga više nitko neće moći prepoznati. Kasnije se ponovno ujedinio sa Bellumom koji je također postao besmrtni, ali zbog drugačijih razloga.

Sol ima vrlo pozitivan karakter te je uvijek spreman pomoći drugima. U slobodno vrijeme se bavi poljoprivredom u svom malom dvorištu. Zbog nepoznatog razloga ne voli gumbe i voli lakšu odjeću, bez previše slojeva u kojoj se može lagano kretati. Ima dugačku, plavu kosu koju nosi spuštenu ili u punđi kako je prikazano na slici 25. Posred čela se nalazi kristal koji su postavili njegovi građani dok na kipovima u stripu on ne postoji.



Slika 25. Sol i njegova frizura

7. SKICE

7.1. Uvod

Tijekom skiciranja uvodnog stripa željela sam biti sigurna da će biti dovoljno mjesta za veliku količinu teksta uz crtež. Tekst sam pisala rukom, uzimajući u obzir da će kasnije dodani tekst zauzeti manje mjesta na tabli za razliku od mog rukopisa. Unatoč tome ostavila sam dovoljno mjesta i za moj rukopis kako bi tekst imao više mjesta za “disanje” unutar kadra. Likovi nisu prikazani dinamično, osim u tablama gdje pripovjedač Caligo ima monologe. Htjela sam da njegove poze izgledaju dramatično za što su mi poslužile reference poza dirigenata te da pomognu čitatelju prikazati kakav je karakterno.

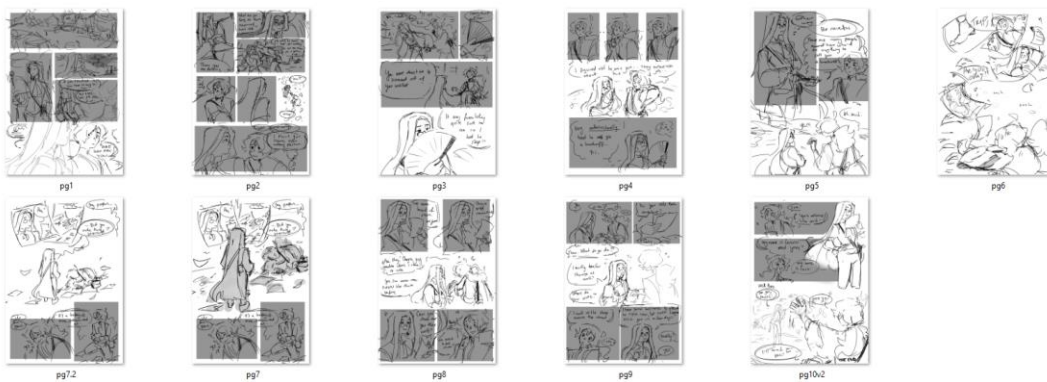
“Poza i gesta imaju bitnije mjesto u stripu od teksta. Način na koji su prikazani modificira i definira namijenjeno značenje riječi. Na temelju dosadašnjeg iskustva čitatelji mogu zaključiti o kojoj se emociji radi i dati “glas” govornika” (Eisner, 1985; str. 103)



Slika 26. Skice prvog stripa

7.2. Lucius i Inco

Drugi strip pod nazivom “Lucius i Inco” je, zapravo, kronološki prvi strip koji je napravljen za ovaj diplomski rad. Za razliku od ostalih, ovaj je strip napravljen kao zaseban strip od početka do kraja. Jedna od razlika je također i drugačije prikazivanje kadrova u skicama. Kadrovi ostalih stripova su skicirani ručno ili pomoću alata za linije u obliku pravokutnika, ali kadrovi ovog stripa su dodani u čistoj boji iza skica. Oba načina rada su bila efikasna i korisna, ali je vrijedno napomenuti razliku u pristupu.



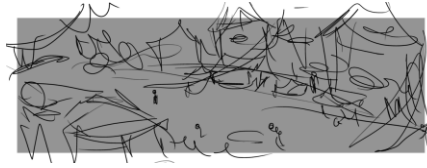
Slika 27. Skice drugog stripa

Tijekom skiciranja sam nekoliko puta mijenjala kadrove i poze. Nažalost, veći dio tih manjih popravaka nije zadržan. Većina ih je brzo ispravljena i izbrisana radi održavanja umanjenog broja *layers-a* u programu za crtanje, pogotovo u ovako ranoj fazi rada.



Slika 28. Neiskorištena skica kadra

Prva tabla započinje sa etabulirajućim kadrom koji prikazuje ulicu gdje će se radnja odvijati. Završni izgled nije baš čitak i raspoznatljiv, ali mi je bio dovoljan za planiranje perspektive i osnovnih dijelova koje ću kasnije doraditi za vrijeme crtanja pozadina.



Slika 29. Prvi kadar stripa

Jedan od glavnih ciljeva tijekom izrade stripova je bio osmisliti barem nekoliko posebno vizualno zanimljivih tabli pomoću kadriranja. Kao jedan od primjera u stripu *Lucius i Inco* istaknula bih šestu stranicu. Tabla se sastoji od nekoliko kadrova, ali su oni spojeni u jednu kompoziciju koja prati kako papiri padaju odozgora sve do samog lika na dnu. Glavni prikaz na tabli je sam pad lika i njegovo rasipanje papira, ali umjesto normalnog papira, na njima se nalaze nekoliko kadrova koji upotpunjuju scenu. Njima sam dala dodatan uvid na detalj i dodatan opis onoga što se dogodilo za vrijeme pada. Papir također pada s linijom što ga čini jednostavnijima za gledanje.

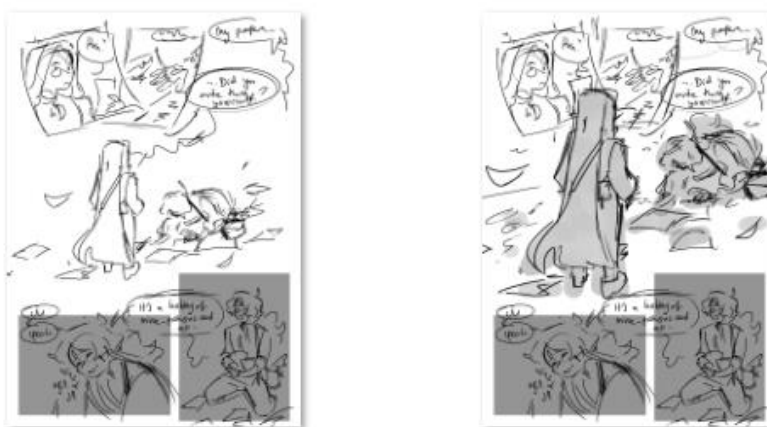


Slika 30. Skica šeste table

Sedma tabla stripa je imala dvije verzije u fazi skiciranja koje su prikazane na slici 31. Početna dva kadra su nacrtana u obliku listova papira. Ovime sam željela napraviti poveznicu sa prijašnjom tablom i razdvojiti te kadrove sa zadnja dva kadra u tabli. Prvi kadrovi su fokusirani na reakciju lika na informaciju na papiru i detalj, dok se zadnja dva kadra odnose na odgovor drugog lika i njegov pokret iz prijašnje pozicije.

Jedna od razlika u skicama je fokus na veću scenu sa oba lika u prvoj verziji, dok je druga više

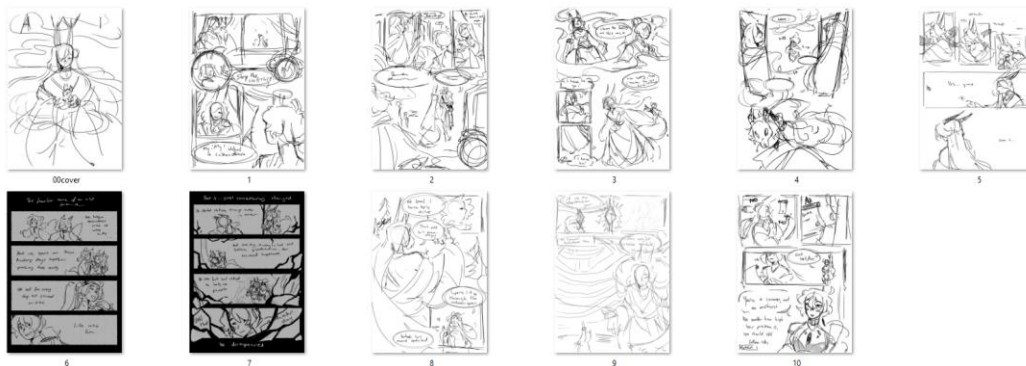
fokusirana na isticanje likova i njihovog odnosa. Manjak strogo određenog okvira kadra i manji prikaz likova pridonosi iluziji većeg prostora u kojem se nalaze. Suprotno tome, reakcije u prva dva kadra više odlaze u drugi plan u drugoj skici i postaju dodatna informacija, ali hijerarhijski manje bitna nego prikaz Luciusa kako gleda u Inca koji je pao na pod. Na kraju sam ipak odabrala prvu tablu gdje je veći fokus dan prostoru. Prikaz je bio više čitljiv sa prazninom koja publici olakšava čitanje kadrova na tabli.



Slika 31. Skice sedme table

7.3. Awi

Kod kadriranja trećeg stripa htjela sam veću pažnju dati čaroliji koja putuje kroz kadrove. Za razliku od drugih stripova, treći strip jedini sadrži *flashback* glavnog lika.



Slika 32. Skice trećeg stripa

S obzirom da je Awi vrlo bitan plemić, htjela sam da se to vidi i tijekom njegovog ulaza u strip. Nisam se htjela previše umoriti crtanjem i dizajniranjem pozadinskih likova koji bi mu bili straža za prikazivanje luksuza, a i on nije lik koji bi volio biti okružen stražarima, Odlučila sam to prikazati pomoću njegove kočije. Željela sam prikazati kočiju na malo zanimljiviji način dodavanjem dva dodatna kruga kadrova na donjim krajevima prvog pravokutnog kadra. Ideja je bila da sami kadrovi asociraju čitatelja na kočiju.



Slika 33. Skica prve table

Kao što sam prije napomenula, treći strip je jedini koji u sebi sadrži *flashback* lika. Htjela sam ga vizualno razlikovati od ostalih tabli. Postoje mnogo načina za prikazivanje *flashbackova* likova, no ja sam se odlučila na crnu jamu (u usporedbi s bijelim jamama) i sivom pozadinom. Pošto sam u prvom stripu planirala koristiti manjak boja, smatrala sam da i šesta i sedma tabla trećeg stripa bolje funkcioniraju sa manjkom boja.



6



7

Slika 34. Skice šeste i sedme table

7.4. Apis

Četvrti strip mi se tijekom skiciranja činio najzanimljivijim jer u sebi sadrži najviše likova za razliku od ostalih stripova. On također ima više teksta što je doprinijelo boljem balansiranju teksta i slike. Za vrijeme skiciranja sam gledala da likovi nisu premali na tabli, ali i da tekst ima mjesta.



Slika 35. Skice četvrtog stripa

Kako bi strip bio više razumljiv čitatelju, odlučila sam se na jednostavnije kadrove u većini stripova. Osim treće table, svi ostali kadrovi su ostali pravokutni iz jednostavnosti. Ovaj strip također ima nekoliko više *close up* prikaza Apisa, pogotovo u ranijim tablama njegovog stripa. Na primjeru četvrte stranice, Apis opisuje svoje osjećaje i misli što sam naglasila većim fokusom na njegovo lice.

Close up (CU) prikazuje sredinu prsa prema gore lika ili ruku koja grabi alat na stolu; nešto što ima značenje za scenu. Kada se dijalog koristi u kadru izbliza, on je važan za scenu. Čitatelji se osjećaju intimnije s likom. (Fowler, 2002; str. 32)

7.5. Veneficus i Kyra

U petom stripu najviše je došao do izražaja odnos između dva lika: Veneficusa i Kyre. Iako nije jako zahtjevan u broju likova, znala sam da će biti zahtjevniji s pozadinama. Prvi dio stripa prikazuje dio interijera palače i Veneficusovu sobu. Na sedmoj stranici su prikazana dva kadra koja

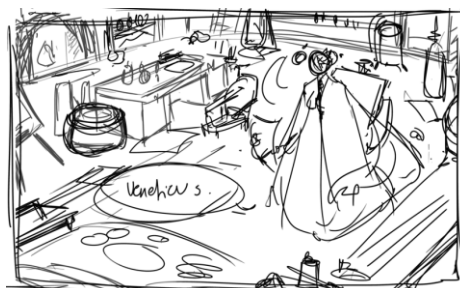
imaju zajedno oblik jednog pravokutnog kadra, ali sa kosom crtom koja ih dijeli. Zasebno su dva kadra, ali spajanjem izgleda i pozicije kadra te preusmjeravanjem njihovih pogleda koji gledaju jedan u drugog, željela sam interakciju učiniti vizualno zanimljivijom.

“U kojem god smjeru gleda istaknuti lik utjecat će na opću kompoziciju bez obzira na to gdje su ostali elementi. Sve dok ne nadjačaju glumca, publika će imati tendenciju gledati u istom smjeru, predviđajući nešto važno za razvoj priče što se događa u tom području.” (Mateu-Mestre, 2010; str. 28)



Slika 36. Skice petog stripa

U većini skica nisam pridavala veliku pažnju pozadinama jer sam već imala ideju gdje se nalaze ili mi je bila dovoljna okvirna skica kao podsjetnik. Veneficusova soba nikada nije bila potpuno razrađena. Najveći dio planiranja sam odradila za vrijeme skiciranja u tabli.



Slika 37. Skica Veneficusove sobe

7.6. Bellum i Sol

Kod skiciranja zadnjeg stripa željela sam prikazati opuštenu scenu gdje su prisutna samo dva lika.

Četvrti (Apis) i peti (Veneficus i Kyra) strip su imali puno likova i kompliciranije pozadine. Strip počinje sa prikazom kipa glavnog lika (Bellum), a završava sa većim prikazom kipa drugog glavnog lika (Sol). Pozadine nisu bile predetaljno planirane u fazi skiciranja. Radnja se odvija u kraljevstvu Solarius koje je prekriveno snijegom, a mjesto gdje Sol živi nije vrlo povezano sa selima ili gradovima.



Slika 38. Skice šestog stripa

Prve dvije table šestog stripa također nisu imale detaljne pozadine u ovoj fazi. Znala sam gdje bi se likovi otprilike nalazili u prostoru. Gledajući da su prve dvije table povezane sa prijašnjim stripom, detalje sam ostavila za doradivanje nakon što sam odredila točan izgled unutrašnjosti dvorca u prijašnjem stripu. Također sam željela da zadnji strip bude manje tehnički zahtjevan zbog jednostavnosti i čitatelju daje dojam opuštenije atmosfere za kraj čitanja.

Većina stripa ima konzistenciju u stilu i pozama bez velikog odstupanja. U nekoliko navrata sam željela prikazati više gnječenja i istežanja u prikazima po savjetima umjetnika kao npr. “gnječenje i istežanje se također odnosi na stripove. Nemojte se bojati pre naglašavati.” (Hultgen, 1946; str. 16). Ovakvi prikazi su najviše prisutni u pojednostavljenim crtežima likova. Jedan od njih je prisutan u sceni gdje se Sol prisjeća prošlosti.

8. LINIJE

8.1. Uvod

Sve su linije crtane blago teksturiranim crnim *brushem*. Jedna od glavnih razlika linija u prvom stripu, za razliku od drugih, je češće korištenje čistih crnih površina. Linije su uvijek crne, osim u

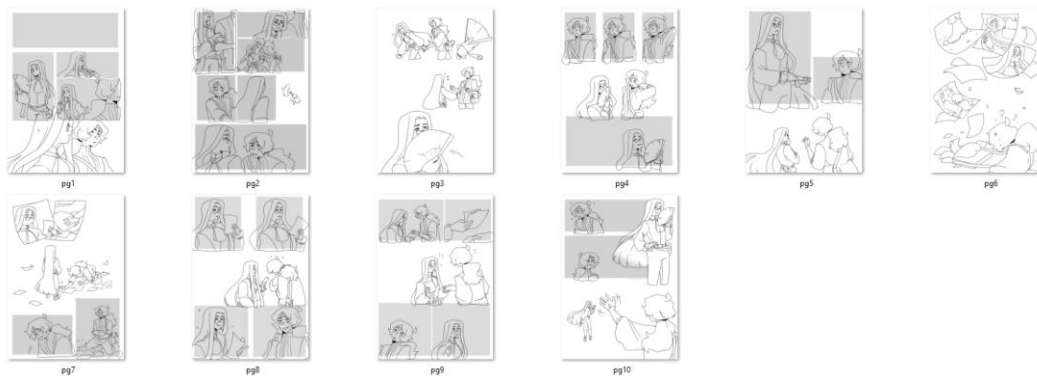
prvom stripu. Uzimajući u obzir da je prvi strip planiran u manjoj varijaciji boja, najtamnije površine sam odlučila odmah popuniti crnom bojom. Ovime sam htjela da se siluete u određenim kadrovima (npr. peta i šesta tabla) bolje čitaju na tabli i da određeni detalji poput tinte u zadnjoj stranici budu više izraženi. Za neke detalje u pozadini sam također znala da želim koristiti tamnije nijanse sive, a crna se ne bi toliko izgubila u njima. Kartu svijeta sam napravila prije linija i skica, tako da je ona ostala u obliku u kojem je već bila.



Slika 39. Linije prvog stripa

8.2. Lucius i Inco

Za razliku od drugih stripova, za strip *Lucius i Inco* nisam odmah napravila linije kadrova. Linije su izlazile izvan kadrova, a kasnije sam ih pobrisala prema potrebi. Ova odluka je napravljena dijelom i da mi pomogne tijekom faze bojanja likova. Svaki individualni crtež lika bi bio jedan izvana zatvoren oblik kojeg bi mogla označiti i izolirati. Nije dolazilo do smetnje sa linijama kadrova što je ubrzalo proces dodavanja glavnih boja. Iako, kada sam popravljala linije u kadrove, izgubila bih otprilike isto vremena pa sam za ostale stripove dodala kadrove od početka.



Slika 40. Linije drugog stripa

8.3. Awi

Treći strip, *Awi*, ima više elemenata koji prolaze iz kadra u kadar. Spomenuti elementi su najviše vidljivi u prikazu Awijeve i Banukove čarolije koja u dijelovima služi kao kadar, a u velikoj većini slobodno putuje kroz cijelu tablu. Zbog jednostavnosti sam prvo nacrtala linije likova, a kasnije dodala čaroliju koja ih okružuje i s kojom su u interakciji. Čarolija je dodana u posebne slojeve iznad normalnih linija, a sloj ispod linija čarolija sam popunila sivom. Siva mi je služila da boje vizualiziram te kako bi čarolija konkretno izgledala kada prolazi iz kadra u kadar i da pokrije linije kadra i likova na sloju ispod.



Slika 41. Linije trećeg stripa

Najveća razlika skica i linija ovog stripa je efekt na sedmoj tabli. Ideja table je bila da što Awi više priča o svom prijatelju koji je nestao, kadrovi se sve više lome. Skicu sam nacrtala bez korištenja referenci. Razbijeni kadar nije bio doraden do linija, a na prijedlog mentora sam proučila razbijeno

staklo kao inspiraciju za doručene linije kadra. Glavna područja gdje se kadrovi raspadaju su ostala ista, ali su popravljena da izgledaju više kao staklo.



Slika 42. Usporedba skice i linija sedme table trećeg stripa

8.4. Apis

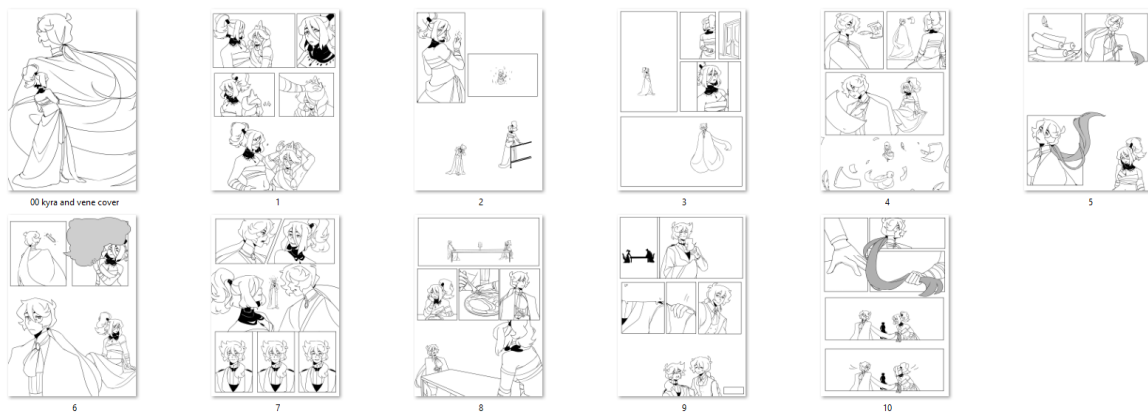
Linije četvrtog stripa, *Apis*, su rađene kao i prijašnje. Za razliku od trećeg stripa (*Awi*), ovaj strip nema toliko preklapanja između kadrova i ostalih elemenata. Jedini primjeri preklapanja su duga tabla gdje je lik Apisa prikazan u prvom planu ispred likova u stražnjim kadrovima i mali prikaz čarolije koji prelazi preko usta Damiana i Kyre u devetoj tabli stripa. Četvrta tabla u sebi sadrži repetitivnu kadrova koji postaju sve manji i manji kako bi se pokazalo ponavljanje radnje. Najveća razlika kod linija četvrtog stripa (*Apis*) je korištenje ravnala za simetriju u *Clip Studio Paint*-u. Alat automatski zrcalno crta linije u odnosu na moje nakon što odredim središnju os. Apis ima vrlo simetričan dizajn te sam radi jednostavnosti i količine likova na nekim dijelovima ubrzala proces.



Slika 43. Linije četvtrog stripa

8.5. Veneficus i Kyra

Peti strip (*Veneficus i Kyra*) nema velike promjene u procesu crtanja linija. Osim objekata s kojima likovi dolaze u direktan kontakt, pozadine su ostavljene za kasniju fazu. Kroz nekoliko kadrova je dodana kosa koja izlazi iz vlastitog kadra i ulazi u novi ili postaje obrub govornom balončiću koji će kasnije biti dodan.



Slika 44. Linije petog stripa

8.6. Bellum i Sol

Zadnji strip (*Bellum i Sol*) ima najmanje zahtjevne linije za kraj. Većina dodatnih detalja su bili planirani za kasnije faze stripa. Linije za Kyru su nacrtane već u fazi prijašnjeg stripa za lakše održavanje konzistencije. Inicijalno je bio plan kipove nacrtati u sklopu pozadina, ali gledajući da

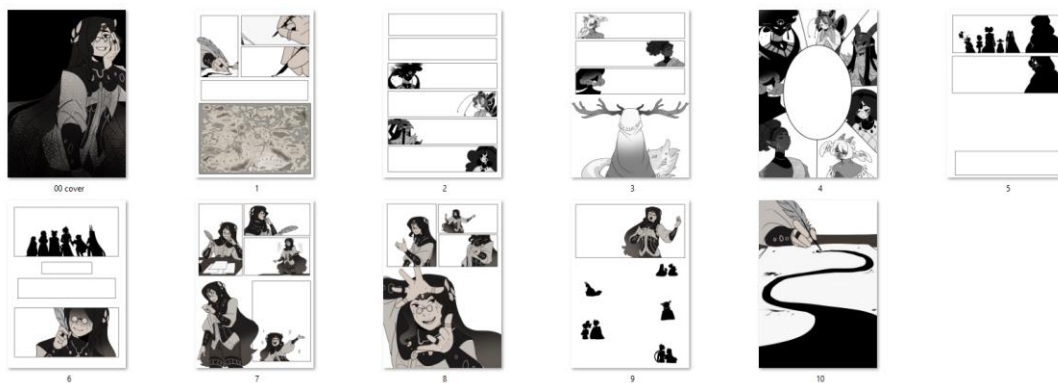
su bitniji u sklopu stripa i dijelova kadrova, većina kipova nacrtani su već u fazi linija.



Slika 45. Linije šestog stripa

9. BOJE

Nakon što sam napravila linije, zasebno sam obojala likove u svim stripovima. Pozadine sam ostavila za kasnije tako da se mogu usredotočiti samo na njih. Točnije, prvo sam obojala jednog lika (npr. Caligo) u svim tablama u kojima se nalazi i onda obojala drugog lika (npr. Awi) u svim tablama u kojima se nalazi i tako dalje. To mi je olakšalo da ne zaboravim obojati manje detalje na likovima. Prvi strip je jedini obojan u manje-više monokromatskim bojama. Božice su obojane crno-bijelo, a na bojama Caliga sam promijenila zasićenost boje. Iznad boja sam dodala još jedan slabi sloj svijetlosmeđe boje. Htjela sam da se vizualno razlikuje od ostalih stripova jer je pripovjedački i gdje se glavni lik (Caligo) direktno obraća čitatelju. Drugi stripovi prate likove, ali likovi nisu u direktnoj interakciji s čitateljem.



Slika 46. Boje likova prvog stripa

U ostatku stripa sam koristila boje, uz male popravke u područjima koja su u prijašnjoj fazi bila siva. Svi stripovi su obojani u ovoj fazi na isti način pa sam kao primjer stavila samo prikaz trećeg stripa (*Awí*) u ovoj fazi. (slika 47)

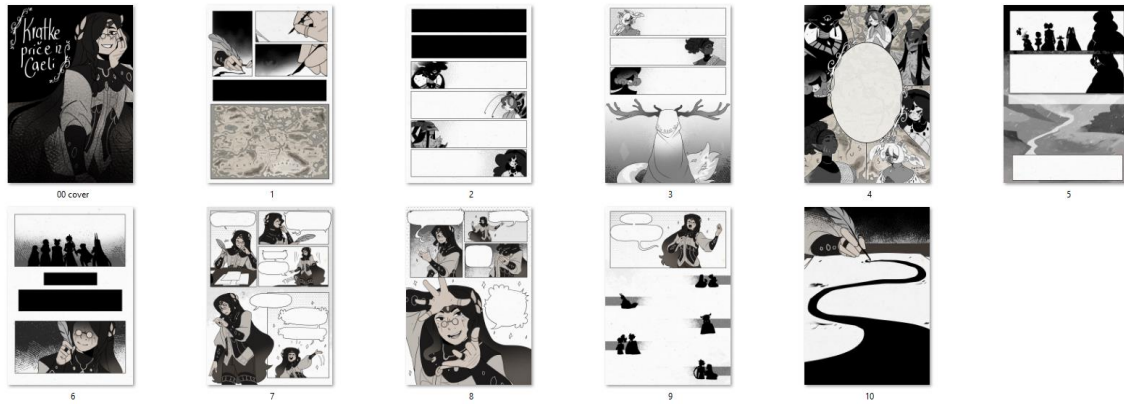


Slika 47. Boje likova trećeg stripa

10. POZADINE

10.1. Uvod

Najveći dio pozadina uvodnog stripa sadrži gradijente umjesto detaljnih prikaza prostora u kojima se likovi nalaze. Mjesto radnje nije definirano za priču koju pripovjedač Caligo opisuje čitatelju, ali i zbog količine teksta koje je planirana u kasnijoj fazi stripa. Osim gradijenta, u dvije table je korištena karta svijeta kao pozadina. U prvom slučaju kao vizualni opis svijeta u kojem se odvija radnja, a u drugom slučaju kao pozadina. Iza svake božice se nalazi dio karte sa njezinim kraljevstvom.



Slika 48. Prvi strip s pozadinama

10.2. Lucius I Inco

Lucius i Inco imaju detaljnije pozadine najviše iz razloga jer se nalaze unutar grada. U scenama gdje se ističe detalj (npr. lepeza) ili tekst odlučila sam koristiti čiste boje kao pozadine. Na većini pozadina koje sadrže čiste boje dodane su lagane teksture, gradijent ili likovni elementi (npr. nepravilne linije, točkice itd.) u svrhu da pozadine izgledaju zanimljivije. Boje čistih pozadina sam limitirala na nijanse plave i bež jer su vizualno slične već postojećim bojama u detaljnijim pozadinama. Razlikovale su se od ostalih, ali nisu previše napadne da uruše ravnotežu ostalih pozadina. U ostalim scenama koristila sam normalnu pozadinu prostora u kojima se nalaze koja je nacrtana unutar granica kadra. Htjela sam da pozadine izgledaju drugačije od crteža likova i da previše ne privlače pažnju stoga sam koristila svjetlije linije. U kadrovima gdje sam htjela dodatno istaknuti likove na pozadinu sam stavila i lagani *blur* da bolje kontroliram dubinu polja u sceni.



Slika 49. Drugi strip s pozadinama

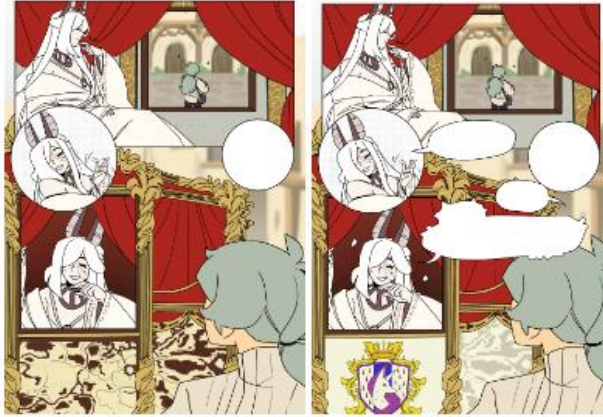
10.3. Awi

U prijašnjem stripu (*Lucius i Inco*) koristila sam više pozadine grada, dok sam kod trećeg stripa (*Awi*) htjela dodati više manjih detalja u pozadinama koji su vezani uz likove. Radnja se odvija kroz tri različita mjesta. Prvo mjesto radnje uključuje prve tri table gdje je Awi u istom gradu gdje se odvija prijašnji strip. Drugo mjesto radnje se odvija u šumi i Awijevim sjećanjima. Zadnje mjesto radnje se odvija u arhivi Vijeća gdje se Awi teleportirao.



Slika 50. Treći strip s pozadinama

Treći strip (*Awi*) u sebi sadrži najviše malih skrivenih detalja. Detalji nisu bili toliko bitni za samu radnju, ali sam ih željela dodati kao male *cameos* u stripu. Prvi takav detalj je na kočiji u kojoj se Awi pojavljuje. Uvijek sam zamišljala da Awi ima nekoliko kočija, kao bitna politička figura, ali ova specifična kočija je ista kočija u kojoj se Awi kasnije ponovno ujedinjuje sa svojim starim prijateljem, Banukom. Vanjski dio kočije je dobio malo drugačiji izgled jer sam birala između uređene karte svijeta kao eksterijera kočije (što simbolizira da je bitnija figura u svijetu) i obiteljskog grba, koji je na kraju prevladao.



Slika 51. Prva i završna verzija kočije

Uz kočiju, ovaj strip ima nekoliko sporednih likova koji nemaju interakciju s glavnim likovima, ali služe da bi popunili prostor i kao mali detalj u pozadini. Jedan od likova je ujedno i prvi lik koji se pojavio u ovom serijalu stripova, Caligo. Slika 52 prikazuje Caliga kako gleda u protagoniste iz pozadine. Uz njega su vidljiva još tri lika (od lijeva ka desnome): Dante, Furor i Alia. Prikazani su kako se zajedno družu i kako Alia najvjerojatnije govori o svojim novim idejama koje će naslikati. Ovi likovi nisu bili planirani za vrijeme skiciranja, već su bili dodani naknadno nakon što sam napravila pozadine kao dodatna ideja.



Slika 52. Likovi u pozadini

Sredina stripa je malo više nedorečena prostorski jer sam htjela više pažnje posvetiti osjećaju da Awi trči duže vrijeme te istaknuti njegovo psihološko stanje dodavanjem crne pozadine. Sama stranica postaje sve tamnija sa dodatkom plavih detaljima koje sam dodala blažim *brushem* za efekte. U tablama gdje se Awi prisjeća prošlosti koristila sam jednostavne pravokutne kadrove istih veličina sa crnim jarkom da bih ga razlikovala od ostalih tabli. Tim postupkom sam jarku dodala

posebnu ulogu u procesu pripovijedanja priče.

Kad se prouče neka temeljna pitanja pripovjednih sposobnosti formalnih elemenata stripa, u prvom redu kadra i jarka, može se zaključiti da je struktura sekvencije kadrova u stripu, bilo da se shvati kao postava kadrova ili kao mreža jaraka, važan čimbenik koji uspostavlja značenja materije stripa u procesu čitanja. (Pilch, 2023; str. 7)

Kao dodatni detalj sam na osmoj stranici dodala zgradu Vijeća u kojem Awi radi i gdje se teleportira u idućoj tabli. Detalj nije toliko uočljiv i eksterijer zgrade nije prikazan u stripu, ali služi kao mali *foreshadowing* meni i onima koji su već upoznati sa zgradom.



Slika 53. Zgrada Vijeća u stripu i zasebna ilustracija Vijeća

10.4. Apis

Četvrti strip (*Apis*) ima puno likova, ali je mjesto radnje isto kroz cijeli strip što je olakšalo promišljanje pozadina. Pozadine nemaju puno detalja kako bi olakšale raspoznavanje likova. Osim konkretnih pozadina, ovaj strip ima više čistih boja kao pozadine u kadrovima iz istih razloga. Boje takvih pozadina su limitirane na plavu i žutu. Izuzetak tom pravilu je u osmoj tabli gdje sam koristila bež i crvenu boju kao glavnu pozadinsku boju table. Korištenjem te dvije boje i oštrim rubovima htjela sam asociirati na dvije strane (Kyru i Damiana) dok su u raspravi. Nekoliko kadrova već u ovoj fazi ima govorne balončiće zbog boljeg planiranja pozadina (tj. gdje bi pozadina bila sakrivena tekстом ne zahtjeva toliko detalja). U nekoliko navrata je prikazano više govornih balončića koji se i poklapaju. Time sam htjela dodatno istaknuti njihovu raspravu i ulaženje jedan

drugom u riječ, ali bez da to ometa tijek čitanja.

“Ako bolje pogledate vidjet ćete da ne govore svi likovi odjednom. Ne obraćajte se na žamor i pročitajte svaki balon jednom po jednom, tako da nacrtane figure dobiju svoje glasove i komunikaciju, međusobno i s vama.” (Gravett, 2005; str. 10)



Slika 54. Četvrti strip s pozadinama

Jedan od kasnije dodanih detalja su bili stupovi na mjestu jaraka između kadrova likova kraj kojih Apis prolazi (slika 55). Ostatak interijera u sebi sadrži slične stupove i gledajući da Apis ovdje prolazi kroz prostor, odlučila sam dodati stupove umjesto jaraka kako bi scena izgledala vizualno zanimljivije čitatelju.



Slika 55. Detalj iz četvrtog stripa

10.5. Veneficus i Kyra

Strip *Veneficus i Kyra* ima nekoliko različitih mjesta radnje, a time i više pozadina koje su morale

biti planirane. Za olakšavanje procesa sam dodavala više govornih balončića prije doručivanja pozadina. Znala sam da će u stripu biti zastupljeno više balončića i teksta koji će prekriti dio pozadina. Umjesto da pazim na svaki detalj u pozadinama, odlučila sam se posvetiti onim dijelovima koji su prekriveni govornim balončićima i raditi na njima.



Slika 56. Peti strip s pozadinama

Najveći izazov pozadina je bila Veneficusova soba. Htjela sam da izgleda neuredna, ali da opet ima smisla za njega kao lika. Neke stvari sam ostavila kao što su bile na skici, dok sam neke izbacila te dodala nove. Jedna od novih promjena je bila peć na kojoj, umjesto normalne vatre, gori vatra koju kontrolira čarobni krug. Soba nije vidljiva u cijelosti, ali mi je bila dovoljna za ovaj *master shot* i za predstavljanje mjesta gdje se odvija najveći dio radnje.



Slika 57. Veneficusova soba

10.6. Bellum i Sol

Zadnji strip ima više elemenata u pozadini koji izgledaju naslikano, osim same čiste boje, slično kao u prvom stripu. Većina radnje se ovija na snijegu što mi je olakšalo izradu pozadina. Naknadno

sam dodala kipove tamo gdje nisu bili u fazi sa linijama i popravila nekoliko malih detalja.



Slika 58. Šesti strip s pozadinama

U ovom stripu je također mali detalj na mjestima gdje Sol hoda. Ljudi iz Solarius kraljevstva imaju višu temperaturu tijela kako bi lakše živjeli u velikim hladnoćama. Stoga se snijeg na kojemu Sol provodi više vremena ili stoji topi iza njega.



Slika 59. Detalj iz šestog stripa

Još jedan detalj koji je naknadno dodan je zimski kaput na sporednom liku (Dulce). Iako ima nekoliko slojeva na sebi, Dulce nije posebni čarobnjak kao Bellum i Sol pa nisam htjela da izgleda kao da mu je zima. Uostalom, pomaže razlikovati Belluma i Sola jer oni mogu biti vani po hladnom vremenu bez dodatnih slojeva odjeće.



Slika 60. Dulce sa zimskim kaputom

11. OBLACI I UMETANJE TEKSTA

11.1. Uvod

Tekst je na svim stripovima dodan u *Photoshopu* sa fontom veličine 18. Prema klasifikaciji načina na koji tekst može doprinijeti stripu po Scottu McCloudu, uvodne sam stranice najviše planirala za tekst koji je specifičan za riječi. Drugim riječima, zbog pripovjedačke prirode stripa sam istaknula tekst, a slike su tu u svrhu dodatne ilustracije teksta. Ovakav je tekst dodan u strip bez govornih balončića ili unutar praznih bijelih ili crnih pravokutnika.



Slika 61. Prvi strip s tekстом

Strip odstupa od ovog pristupa samo u nekoliko tabli gdje koristim tipični pridružujući način (riječi pridodaju ili pojačavaju sliku ili obrnuto) gdje pripovjedač Caligo ima kratki monolog o samom sebi.

11.2. Lucius i Inco

Drugi strip *Lucius i Inco* je jedini strip gdje su prisutna samo dva lika. Ostatak stripova imaju interakcije sa barem još jednim likom. Likovi Lucius i Inco su također dosta statični i ne mijenjaju mjesto radnje niti su u pokretu. Stoga su likovi većinom prikazani u srednjem i američkom planu kako bi im izrazi lica i reakcije bile više vidljive.

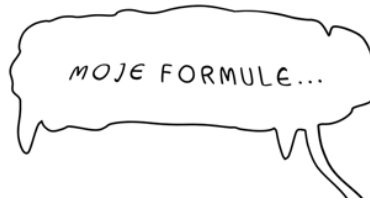


Slika 62. Drugi strip s tekсом

Govorni balončići su najčešće okruglasti uz lagane detalje na obrubima.

“Razlike među načinima izgovorenog i u intonaciji izgovorenog (ili neizgovorenog) do čitatelja dolaze kroz varijacije u oblikovanju oblačića s tekстом. Tako se neizgovoren tekst (misao) prikazuje u oblačiću kojeg s objektom povezuje indeksni znak u vidu niza kružića različite veličine u slijedu od manjeg k većem. “ (Gržina, 2014; str 15)

U dijelovima gdje je likovima neugodno ili prikazuju negativne emocije, dodala sam efekt koji izgleda kao da se balončić topi ili postaje više nepravilan, dok su u sretnijim izjavama balončići više okruženi bijelim cvjetićima ili zvjezdicama. Jedan od primjera je prikazan na slici 63.



Slika 63. Detalj teksta iz sedme stranice drugog stripa

11.3. Awi

Tekst u trećem stripu (*Awi*) je prisutan bez govornih balončića, sa pravokutnicima koji služe za dodatno objašnjavanje onoga što se prikazuje. U slučaju ovog stripa je opis mjesta radnje (Arhive vijeća) i imena lika koji se pojavio (Breen). Zbog zastupljenosti tamnijih jaraka i pozadina sam na određenim dijelovima koristila bijeli tekst koji je više vidljiv.



Slika 64. Treći strip s tekstom

Na četvrtoj stranici gdje Awi trči za svojim prijateljem, zastupljeni su i govorni balončići koji nestaju. Time sam željela dodatno prikazati tijek vremena u tabli stripa kao i osjećaj bespomoćnosti u njegovoj potrazi. Nakon ove table, strip ostaje bez govornih balončića određeno vrijeme dok se Awi ponovno ne smiri.



Slika 65. Detalj govornih balončića iz trećeg stripa

11.4. Apis

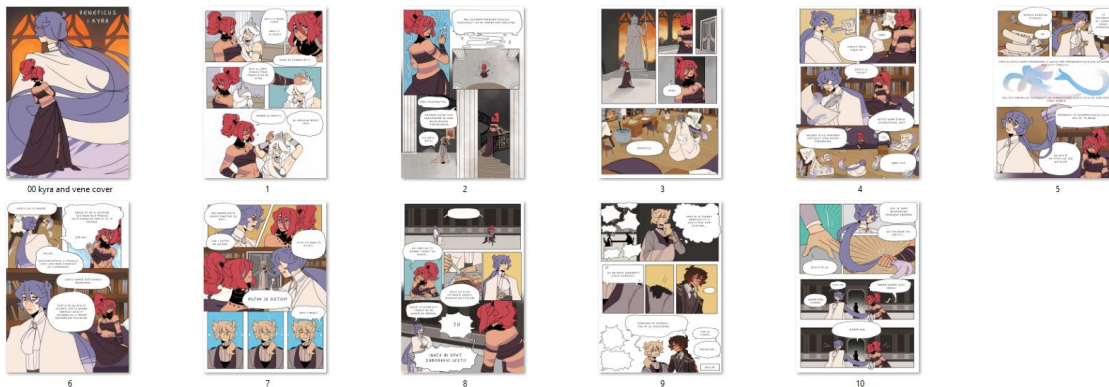
Četvrti strip (*Apis*) ima oblikovani tekst kao i na prijašnjim stripovima. Najveća razlika je u petoj tabli gdje je na gornjem kadru prikazan okrugli stol u prostoriji sastanka. Smatrala sam da bi bilo čitljivije i efikasnije u fazi dodavanja teksta dodati tko se gdje nalazi i iz kojeg su kraljevstva. Ovaj raspored se također poklapa sa rasporedom sjedenja u ostatku stripa i redoslijedom kako su kraljevstva na mapi prikazana.



Slika 66. Četvrti strip s tekstom

11.5. Veneficus i Kyra

Zbog nekoliko rasprava tijekom ovog stripa, peti strip (*Veneficus i Kyra*) ima više govornih balončića sa špičastim krajevima koji su tipično asocirani sa vikanjem ili iritacijom. Specifičan balončić koji sam dodala je u drugoj tabli gdje je govorni balončić u ulozi govornog balončića i kao mali “kadar” koji teče u idući kadar dok se Kyra teleportira u novo mjesto radnje.



Slika 67. Peti strip s tekstom

11.6. Bellum i Sol

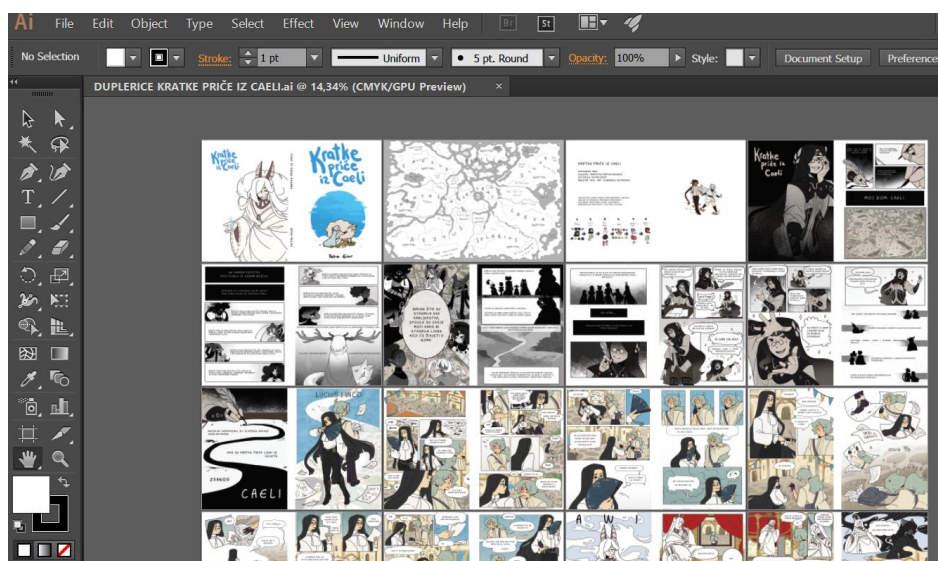
Zadnji strip koristi nekoliko govornih balončića koji služe i kao kadar. Jedan od njih je balončić u kojemu se Sol prisjeća svoje prošlosti. Željela sam ilustrirati scenu iz prošlosti, ali da ne izgleda prenapadno s time Sol dodana unutar balončića kao nadopuna tekstu. Druga dva primjera prikazuju tijekom njihovog razgovora. Bila mi je bitnija glavna scena iz daljine te sam njihov mali razgovor pretvorila u balončiće koji izgledaju kao kadrovi sa malim kružićima s njihovim reakcijama.



Slika 68. Šesti strip s tekстом

12. MONTAŽA

Završno sam pripremila table stripa za tisak u *Adobe Illustratoru*. Table su preuređene u duplerice veličine dviju A4 stranica sa napustom (*bleed*) od 3mm. Prva duplerica sadrži stražnju i prednju stranicu zajedno s imenom stripa na hrbatu (3cm). Kao ilustracije prednjih i zadnjih korica stavila sam kartu svijeta Caeli. U impresumu sam stavila općenite informacije o radu kao što su: ime stripa, autora, mentora i fakulteta u čiju svrhu je napravljen diplomski rad. Impresum također sadrži ilustraciju sa malim ikonama likova koji prikazuju redoslijed priča i likova kroz stripove.



Slika 69. Montaža

13. ZAKLJUČAK

Strip kao medij je nešto u čemu uživam čitajući ga i o čemu volim raspravljati s prijateljima. Uz to također volim razvijati vlastite likove. Izrada ovih šest spojenih autorskih stripova pokazala se kao zabavno iskustvo. Jedan od glavnih ciljeva stripa je bio ilustrirati barem nekoliko vizualno interesantnih i netipičnih kadrova i tabli, za koje smatram da sam uspjela postići. Proces je zahtijevao veliku količinu organizacije vremena i pronalaženja jednostavnijih rješenja za trenutne probleme (pojednostavljenje pozadina, ravnalo za simetriju i sl.). Kod izrade svijeta Caeli sam uvijek željela da je svijet skup koncepata, ideja, vrijednosti i ekosustava u kojemu mogu postojati likovi. Ne postoji jedan jedini protagonist oko kojega se vrti svijet i radnja, već svi likovi utječu jedni na druge kao i na razvoj svijeta Caeli kao takvog. Slično tome sam htjela prikazati takvu atmosferu u ovoj skupini stripova. Događaji koji su prikazani nisu drugačiji od onih koje tipičan čovjek prolazi kroz dan. Kao što na svijet utječe razna interakcija likova koja ga razvija, tako interakcije utječu i na ovaj autorski strip. Svaki protagonist stupa u interakciju sa barem jednim likom koji dalje razvija radnju stripa. Smatram da je ovakav prikaz stripa bio najbolji kod prikaza generalne ideje i filozofije svijeta Caeli. Zaključno, smatram da je izrada ovog autorskog stripa bilo vrijedno iskustvo. Do sada sam većinom radila kraće stripove te je bilo zanimljivo napraviti nekoliko stripova sa određenim brojem stranica koje su zajednički povezane.

14. LITERATURA

1. Bitz, M. (2004). The Comic Book Project: Forging Alternative Pathways to Literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 47(7), 574-586. <http://www.jstor.org/stable/40017191> (4.7.2024)
2. Lazzarich, M. (2013). HUMOR I EMPATIJA STRIPA KAO METODOLOŠKI INSTRUMENTARIJ U POUČAVANJU. *Croatian Journal of Education*, 15 (1), 153-190. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/100094> (5.8.2024.)
3. Mazur, D., Danner, A. (2017). *Svjetska povijest stripa od 1968. do danas*. Zagreb: Sandorf
4. McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press
5. McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper
6. Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art: Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form Expanded to include print and computer*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press
7. Hultgen, K. (1946). *The Know-How of Cartooning*. New York: Dover Publications, Inc.
8. Tillman, B. (2011): *Creative Character Design*, Focal Press, Waltham, Massachusetts
9. Lee, S., Buscema, J. (1978). *How to Draw Comics the Marvel Way*. New York: Atria
10. Marx, C. (2006). *Writing for Animation, Comics, and Games*. Routledge
11. Gravett, P. (2005). *GRAPHIC NOVELS: Stories To Change Your Life*. London: Aurum Press Limited
12. Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City: Design Studio Press
13. Pilch, P. (2023). Kadar u stripu u procesu pripovijedanja – na primjeru Káje Saudeka. *Književna smotra*, 55 (207(1)), 129-138. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/304967> (1.8.2024.)
14. Gržina, H. (2014). Semiotička analiza mediju stripa svojstvenih vizualnih elemenata u Alanu Fordu Maxa Bunkera i Magnusa. *Medijske studije*, 5 (10), 19-34. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/135674> (1.8.2024.)
15. Brozović, D. (2021). Pitanje žanra u stripu na primjeru Andrije Maurovića. *Libri et liberi*, 10 (1), 25-44. <https://doi.org/10.21066/carcl.libri.10.1.2> (5.6.2024.)

15. POPIS SLIKA

(sve slike su autorske)

1. Slika 1. Diana/Damian kroz godine
2. Slika 2. Karta svijeta Caeli
3. Slika 3. Redoslijed stripova s likovima
4. Slika 4. Kronološki proces izrade table stripa
5. Slika 5. Usporedba starog (gore) i novog (dolje) fonta
6. Slika 6. Calligraphr template s drugim fontom
7. Slika 7. Usporedba starog i novog fonta
8. Slika 8. Glavna referenca za Caliga i dodatne skice
9. Slika 9. Prva skica božica
10. Slika 10. Božica Calda
11. Slika 11. Božica Miserui
12. Slika 12. Božica Volo
13. Slika 13. Božica Ars
14. Slika 14. Božica Hiems
15. Slika 15. Božice Consili (lijevo) i Vita (desno)
16. Slika 16. Inco - prve skice
17. Slika 17. Inco (prvi i trenutni dizajn)
18. Slika 18. Awi (prvi i trenutni dizajn)
19. Slika 19. Skice Awija
20. Slika 20. Uniforma akademije
21. Slika 21. Apis referenca i skice
22. Slika 22. Članovi kraljevskih obitelji
23. Slika 23. Veneficus i Kyra (prvi dizajn)
24. Slika 24. Veneficus i Kyra
25. Slika 25. Sol i njegova frizura
26. Slika 26. Skice prvog stripa
27. Slika 27. Skice drugog stripa
28. Slika 28. Neiskorištena skica kadra

29. Slika 29. Prvi kadar stripa
30. Slika 30. Skica šeste table
31. Slika 31. Skice sedme table
32. Slika 32. Skice trećeg stripa
33. Slika 33. Skica prve table
34. Slika 34. Skice šeste i sedme table
35. Slika 35. Skice četvrtog stripa
36. Slika 36. Skice petog stripa
37. Slika 37. Skica Veneficusove sobe
38. Slika 38. Skice šestog stripa
39. Slika 39. Linije prvog stripa
40. Slika 40. Linije drugog stripa
41. Slika 41. Linije trećeg stripa
42. Slika 42. Usporedba skice i linija sedme table trećeg stripa
43. Slika 43. Linije četvrtog stripa
44. Slika 44. Linije petog stripa
45. Slika 45. Linije šestog stripa
46. Slika 46. Boje likova prvog stripa
47. Slika 47. Boje likova trećeg stripa
48. Slika 48. Prvi strip s pozadinama
49. Slika 49. Drugi strip s pozadinama
50. Slika 50. Treći strip s pozadinama
51. Slika 51. Prva i završna verzija kočije
52. Slika 52. Likovi u pozadini
53. Slika 53. Zgrada Vijeća u stripu i zasebna ilustracija Vijeća
54. Slika 54. Četvrti strip s pozadinama
55. Slika 55. Detalj iz četvrtog stripa
56. Slika 56. Peti strip s pozadinama
57. Slika 57. Veneficusova soba
58. Slika 58. Šesti strip s pozadinama
59. Slika 59. Detalj iz šestog stripa

60. Slika 60. Dulce sa zimskim kaputom
61. Slika 61. Prvi strip s tekstom
62. Slika 62. Drugi strip s tekstom
63. Slika 63. Detalj teksta iz sedme stranice drugog stripa
64. Slika 64. Treći strip s tekstom
65. Slika 65. Detalj govornih balončića iz trećeg stripa
66. Slika 66. Četvrti strip s tekstom
67. Slika 67. Peti strip s tekstom
68. Slika 68. Šesti strip s tekstom
69. Slika 69. Montaža