

Grafički roman: Što donosi vjetar

Zoldoš, Lidija

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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:251:519757>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-24**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ ILUSTRACIJA

LIDIJA ZOLDOŠ

GRAFIČKI ROMAN
ŠTO DONOSI VJETAR

DIPLOMSKI RAD

Mentor: doc. art. Dubravko Mataković

Osijek, 2022.

SAŽETAK

Grafički roman *Što donosi vjetar* je autorska priča s kriminalističkim zapletom o životu i likovima na malenom jadranskom otoku. Naizgled miran i monoton život postaje sasvim drukčiji dolaskom troje turista na otok. Svi skrivaju tajnu i čini se da nitko nije osoba kojom se predstavlja. Međutim, zajedničkim snagama otočani uspijevaju riješiti misterije i pokazati da nitko ne može ugroziti njihovu malu otočku zajednicu.

Ključne riječi: grafički roman, autorska priča, kriminalistička priča, život na otoku

SUMMARY

Graphic novel *What Comes With the Wind* is an original story about life and people on a small Adriatic island with elements of crime genre. Seemingly calm and uneventful life becomes something completely different when three tourists arrive. Everybody has a secret and it seems nobody is what they seem to be at first sight. Nevertheless, the islanders manage to solve mysteries working together and they show that nobody can jeopardize their small island community.

Key words: graphic novel, original story, crime story, life on an island

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

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
diplomski/završni

pod naslovom _____

te mentorstvom _____

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 ni 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, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. GRAFIČKI ROMAN.....	2
2.1. POVIJEST TERMINA.....	2
2.2. ZNAČAJKE GRAFIČKOG ROMANA.....	4
3. INSPIRACIJA I IDEJA.....	6
3.1. OTOK ZLARIN.....	6
3.2. AUTORI STRIPOVA	7
4. SCENARIJ.....	10
4.1. PRIČA.....	10
4.2. LIKOVI.....	11
5. OD SCENARIJA DO GOTOVIH TABLI.....	12
6. ZAKLJUČAK	18
7. POPIS SLIKA	19
8. LITERATURA	20

1. UVOD

Strip je vrlo složeni medij koji podliježe podjelama prema različitim kriterijima. U tom smislu postoje i različiti formati stripa, a jedan od njih je grafički roman. Grafički roman ima sve značajke stripa, a ono što ga uvjetno odvaja je cjelovita priča i kvantiteta stranica, što ga povezuje s klasičnim romanom.

Diplomski rad *Što donosi vjetar* autorski je strip koji se sastoji od 60 tabli u boji. Radi se o kratkom grafičkom romanu. Radnja se odvija na malenom jadranskom otoku na kojemu se, kako to i priliči, nikada ništa ne događa. Međutim, dolazak jedne barke i tri putnika pokreću niz događaja s kakvima se otočani još nisu suočili. Nastaju tenzije i raste nepovjerenje te se čini da svatko ima svoju tajnu. Ulazeći pomalo u kriminalistički žanr, ovaj grafički roman ipak ostaje priča o običnim ljudima u maloj sredini, njihovim reakcijama na neobična događanja i zaključno zajedničkom rješavanju problema.

Priča za ovaj grafički roman inspirirana je mojim ljetovanjima na otoku Zlarinu koji je upravo mala sredina kakva je predstavljena u stripu. Nadalje, inspiracija su mi bili i autori stripova Manu Larcenet i Craig Thompson, kao i stripovi *Kililana Song* Benjamina Flaoa i *Asterios Polyp* Davida Mazzucchellija.

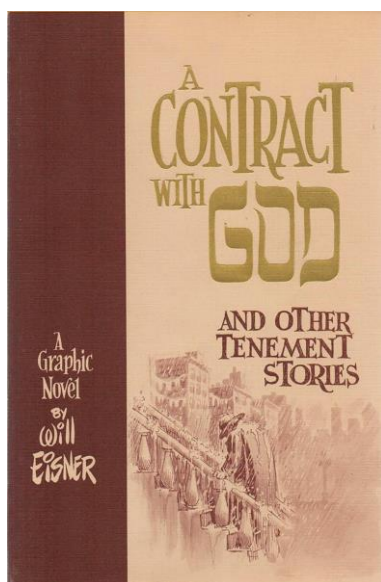
U ovom diplomskom radu objašnjavam i proces rada na svojem stripu. Polazna točka bila je atmosfera u malom otočkom mjestu koju sam povezala sa sadržajima stripova koje preferiram i odlučila ispričati svoju priču. Namjera mi je bila držati pozornost čitatelja do kraja stripa, kreirati uvjerljive likove i ispričati zanimljivu priču.

2. GRAFIČKI ROMAN

2.1. Povijest termina

Termin *grafički roman* (i *grafička priča*) prvi put upotrijebio je Richard Kyle u svojoj kolumni pod naslovom *Budućnost stripa* za drugi broj američkog strip-fanzina *Capa Alpha* 1964. godine. On je smatrao da „treba postojati naziv za ozbiljnije stripovske priče” stoga je želio osmisliti termin koji će odgovarati pričama koje je sam volio čitati, odnosno pričama za čitatelje u kasnim tinejdžerskim ili četrdesetim godinama koje će koristiti sve konvencije standardnog stripa.¹ Međutim, tada termin nije bio značajnije zapažen, najviše zbog konzervativne klime koja je vladala među izdavačima stripa.

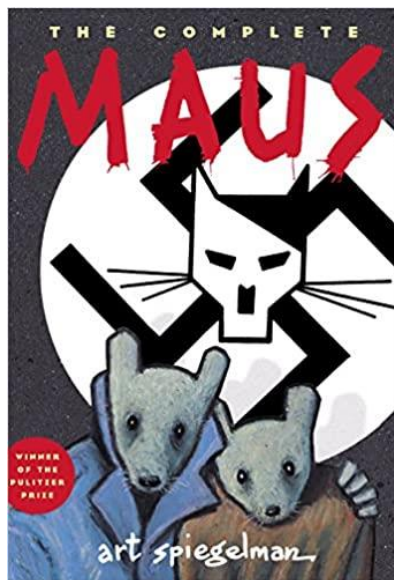
Za razvoj grafičkog romana važna je kasnija godina. Will Eisner je 1977. na naslovnici svojeg stripa *Ugovor s bogom* stavio termin *grafički roman* kako bi odvojio svoj rad od standardnog stripa i naglasio svoju književnu radoznalost. Ovaj strip nije unio nikakve novitete; radi se o autobiografskim pričama koje kao tema nisu bile neuobičajene među crtačima stripa. Ipak, time se naglasila kompleksnost sadržaja i orijentiranost na odraslu publiku. Tako je grafički roman dobio svoje mjesto u američkom stripu.



Slika 1: Naslovnica grafičkog romana *A Contract With God* Willa Eisnera

¹Objašnjenje preuzeto iz intervjua s Richardom Kyleom iz 2012. godine. Vidi: Literatura

Međutim, ono što je najviše proslavilo ovaj termin i uzrokovalo procvat formata svakako je grafički roman *Maus* autora Arta Spiegelmana koji je objavljen 1991. godine. Autor je svoje razgovore s ocem, poljskim Židovom koji je preživio holokaust, pretočio u strip kroz koji pokušava shvatiti oca, svoj identitet i povijest. U stripu su nacionalnosti predstavljene kao različite vrste životinja (nacisti su mačke, Židovi miševi, Francuzi žabe i tako dalje), što malo umanjuje strahote i unosi dozu humorističnosti. *Maus* je 1992. osvojio Pulitzerovu nagradu, čime postaje i ostaje jedini strip u povijesti koji je dobio ovo priznanje. Time se popularnost i prepoznatljivost grafičkog romana proširila i izvan granica stripovske publike nakon čega kreće istinski procvat grafičkog romana u američkom stripu.



Slika 2: Naslovnica grafičkog romana *Maus* Arta Spiegelmana

Grafički roman kao termin pripada američkoj stripovskoj tradiciji. U Europi se ovakav format stripa javlja ranije nego u Americi, uz iznimku britanskog stripa koji uvelike prati američku scenu. Europska ili franko-belgijska tradicija stripa još 1960.-tih upoznaje tematski ozbiljnije autorske stripove namijenjene odraslima koji se nazivaju strip-albumima. Japanska pak tradicija mangi vrlo je specifični stripovski izričaj koji ima elemente grafičkog romana, ali u svojoj ukupnosti područje je za sebe.

2.2. Značajke grafičkog romana

Grafički roman i strip nisu sinonimi. Ipak, granice između ova dva formata i termina i dalje nisu posve definirane ni jasne. U američkoj industriji stripa krajem XX. stoljeća bilo je velikih debata oko ovog termina, pa čak i potpunog odbijanja, a neke od ideja vezanih uz ono što bi grafički roman trebao biti bile su sljedeće: grafički roman treba se temeljiti na originalnoj priči, grafički roman ne smije biti zbirka ranije objavljenih priča ili dijelova priče, grafički roman treba biti cjelovita i završena priča bez nastavaka, a dio autora smatrao je da se kod grafičkog romana uopće ne radi o formatu, nego o tome kakva je priča.

Američka obrazovna platforma Masterclass.com u rujnu 2021. objavila je kratki članak o razlici između stripa i grafičkog romana. Članak sugerira generalna pravila, ali nije isključiv pa je stoga i primjeren za navođenje ovdje. Značajke grafičkog romana nalikuju na one književnog romana, a to su sljedeće: jasni početak, sredina i kraj (uvod, zaplet i rasplet); jedna središnja priča, uz koju se može odvijati jedna ili više sporednih priča; razvoj likova i njihova unutarnjeg svijeta; tematske poruke i precizni te vrlo promišljeni dijalozi i naracija.²

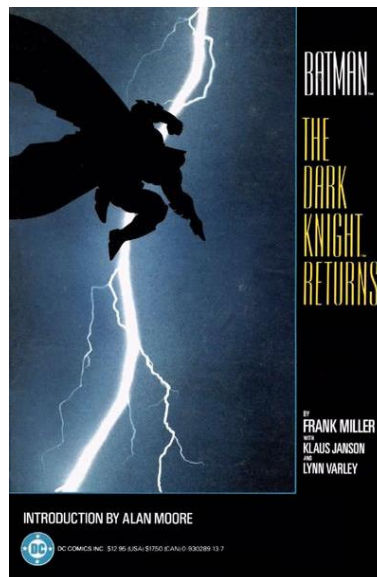
Uz ove opće značajke, relevantna je i izjava Richarda Kylea koji kaže da grafički roman ima sadržaj koji je kompleksan i ozbiljan, kao što to biva u filmovima ili književnim romanima. Ovako neprecizna definicija sasvim je odgovarajuća jer čak i kada su strip i grafički roman tema u akademskim tekstovima, vidljiv je nedostatak preciznog definiranja. Scott McCloud, na sebi svojstveni humorističan način ukazuje na isti problem prilikom definiranja stripa kao medija u svojem meta-stripu *Kako čitati strip (nevidljivu umjetnost)*. On relativizira definiciju ovog medija, a nadalje i početak povijesti stripa. Dobra je to pouka za teoretičare stripa jer ukazivati na ono što nešto nije, ne znači nužno da će se doći do onoga što to jest.

Iz svega ovoga može se zaključiti da se grafički roman od stripa razlikuje u malo aspekata. Za grafički roman može se sa sigurnošću reći da nikada nema trivijalni sadržaj, ima izraženu književnu komponentu i priča cjelovitu priču. Klasični američki strip ne podliježe nužno ovim značajkama. Nadalje, grafički roman nikada ne izlazi u dijelovima (sveščice), što

²Preuzeto s <https://www.masterclass.com/articles/learn-the-difference-between-graphic-novels-and-comics#what-are-the-characteristics-of-a-graphic-novel>

je slučaj s većinom američkih stripova. U svim ostalim aspektima situacija može biti nejasna kod određenih djela. Međutim, to u konačnici nije ni važno jer svaki strip ili grafički roman pronaći će svoju publiku, a to hoće li se čitatelj dobro zabaviti ili oplemeniti sadržajem, stvar je njegove preferencije.

Zaključno je potrebno napomenuti da ni superheroji ni antiheroji nisu isključeni kao tema grafičkog romana, kao što treba napomenuti da oni ne znače nužno trivijalni sadržaj. Kao uspješni primjer za to dovoljno je pogledati opus Franka Millera, a smatram da je dovoljno spomenuti njegove grafičke romane o (uvjetno) superheroju Batmanu, počevši s *Dark Knight Returns*, kao i serijal *Sin City* koji pak predstavlja *noir* žanr u kojem je protagonist Marv potpuni antiheroj.



Slika 3: Naslovnica grafičkog romana *The Dark Knight Returns* Franka Millera

3. INSPIRACIJA I IDEJA

Ideja za diplomski rad *Što donosi vjetar* nastala je sasvim spontano. Na kolegiju Grafičko pripovijedanje I i II imali smo zadatke osmišljavanja i izrade stripova prema određenim parametrima, a s obzirom da smo imali mogućnost odabira slobodne teme, ispričala sam legendu koju sam ljetu ranije čula na otoku Zlarinu. Radeći na tom stripu shvatila sam koliko mi je otok Zlarin, na kojemu ljetujem posljednjih godina, čaroban i inspirativan. S obzirom da je za diplomski rad trebalo napraviti 60 tabli stripa, bilo je jasno da priča mora biti dovoljno intrigantna i složena. Zbog toga se kriminalistički zaplet činio kao logično rješenje.

3.1. Otok Zlarin

Otok Zlarin nalazi se u šibenskom arhipelagu, male je površine i na njemu postoji samo jedno istoimeno mjesto. Stanovnika je malo, nešto manje od tristotinjak, a posebnost mu je što na otoku nema automobila. Zlarin je najpoznatiji po koraljarstvu koje datira još od 14. stoljeća pa se tako jedini hotel na otoku zove *Hotel Koralj*, a nakit od koralja moguće je kupiti u dvije specijalizirane trgovine. Na otoku je jedan dućan, nekoliko restorana i ni jedna slastičarnica. Upravo ta „siromašnost” u ponudi daje ovom otoku posebnu čar. Jednostavnost i nedostatak turističkih atrakcija predstavljaju raj za ljubitelje mira i mora. S obzirom da je mjesto malo i nema mnogo toga za ponuditi, tako su i došljacima vidljivije navike lokalnog stanovništva, a uz dovoljno vremena i zainteresiranosti vidljive su i određene dublje dinamike među otočanima.

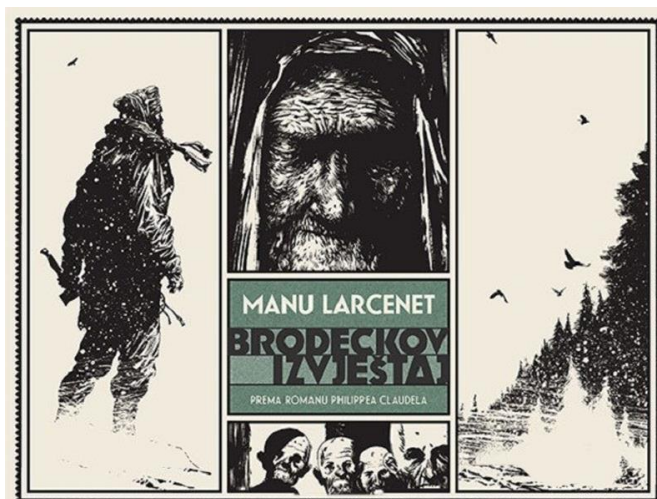


Slika 4: Otok Zlarin

3.2. Autori stripova

Kao velikom ljubitelju stripova teško mi je iz mnoštva izvrsnih stripova izdvojiti djela i autore s obzirom da svaki pročitani strip ostavlja svoj trag. Ipak, povezujući atmosferu i doživljaj Zlarina s autorima čije stripove čitam, u kontekstu ovog diplomskog rada navodim autore i priče koje su samo pojačale želju o pričanju priče o ljudima iz male sredine, koji su se suočili s neuobičajenim događanjima i njihovu rješavanju tih novih problema.

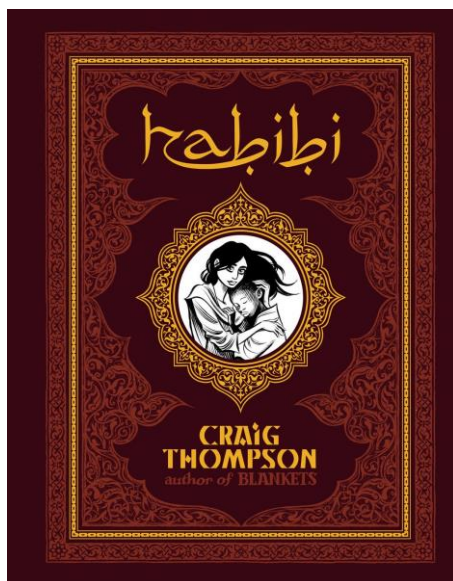
Autor koji me zadnjih godina oborio s nogu je francuski strip crtač i pripovjedač Manu Larcenet, naročito se ovdje referiram na njegova dva grafička romana *Svagdanja borba* i *Brodeckov izvještaj*. Dok je prva priča potresna, ali i humoristična, smještena u suvremenu Francusku, *Brodeckov izvještaj* temelji se na istoimenom romanu, a radi se o teškoj i komornoj priči koju prati i težak crtež. Obje priče bave se običnim ljudima i njihovim reakcijama na određena zbivanja u njihovu životu i okolini. I dok s jedne strane Manu Larcenet ima tipični francuski sjajni smisao za humor, on govori i o teškim stvarima koje donosi život, a njegovi likovi proživljavaju te situacije na način da se vrlo lako poistovjetiti s njima.



Slika 5: Naslovnica grafičkog romana *Brodeckov izvještaj* Manua Larceneta

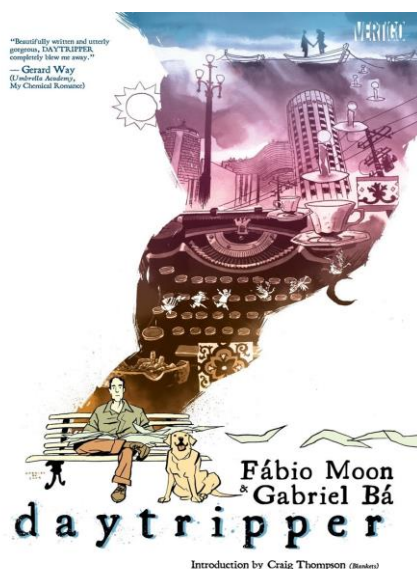
Još jedan autor koji me se duboko dojmio je Amerikanac Craig Thompson i njegovi grafički romani *Habibi* i *Dekice*. *Habibi* je kompleksna fantastična priča smještena u izmišljenu islamsku zemlju i dotiče teme vjere, fanatizma, ropstva i obespravljenosti, dok je *Dekice* autobiografska priča o odrastanju u gotovo fanatičnoj vjerskoj obitelji. Bez obzira radi li se o fantaziji ili autobiografsko-ispovjednoj formi, kod Thompsona se osjeća suptilnost u sagledavanju kompleksnosti stvarnosti, a osobito je dojmljiv njegov odnos s vjerom koja je

očigledno važni dio njegova osobnog, pa tako i umjetničkog ustroja, što odražava ranjivu iskrenost i budi snažne emocije prilikom čitanja.



Slika 6: Naslovnica grafičkog romana *Habibi* Craiga Thompsona

Nadalje, slijede određeni naslovi koji se uglavnom bave običnim čovjekom i koji su vrlo različiti u svojim stilovima, intencijama i sadržajima, ali svejedno su uspjeli izazvati određene emocije i promišljanja vezana uz priču u mojem diplomskom radu. Prvenstveno ću spomenuti jedan od najboljih stripova i remek-djelo dvojca iz Brazila blizanaca Fábio Moona i Gabriela Báa neprevedivog naslova *Daytripper*, začudnu priču koju je teško usporediti s bilo čime. Nadalje, grafički roman *Aya iz Yopougon*a scenaristice Marguerite Abouet, uz crtež Cleména Oubreriea divna je priča iz Afrike. Prikaz je to svakodnevnog života jedne obitelji, pun topline i ljudske univerzalnosti koja se suočava sa svakodnevnim problemima, pa makar oni bili smješteni i u Obalu Bjelokosti 1978. godine. Francuski grafički roman *Stare prdonje* autora Wilfrida Lupana i Paula Cauueta priča je o avanturama tri prijatelja u poodmakloj dobi, upotpunjena francuskim humorom te životnošću likova i situacija. Još jedan izuzetno dojmjljivi francuski grafički roman koji svojom potresnom pričom, ali i prekrasnim akvarelima, ostavlja snažni dojam je *Kililana song* autora Benjamina Flaoa, ponovno s radnjom u Africi, ali ovaj put sa sasvim drugom problematikom. Kao posljednji utjecaj u intelektualno životnom smislu spomenut ću grafički roman Davida Mazzucchellija *Asterios Polyp*, vizualno izuzetno zanimljiv rad, a na razini sadržaja dojmjljiva priča o arhitektu kojemu je cijeli život promaklo ono najbitnije - realizirati barem jedan arhitektonski projekt.

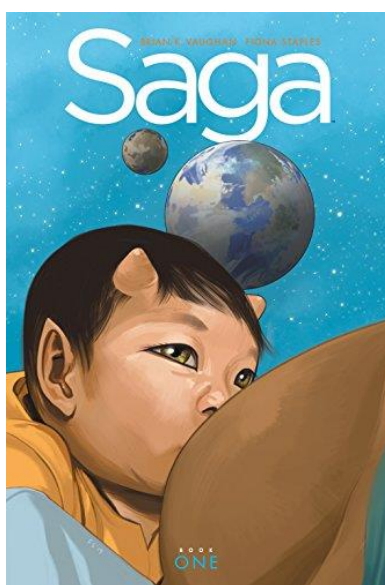


Slika 7: Naslovnica grafičkog romana *Daytripper* Fábio Moona i Gabriela Báa

Svim ovim grafičkim romanima zajednički je fokus na likove i njihove vanjske i unutarnje živote. Sve su to „mali” ljudi kojima se događaju dovoljno neobične obične stvari koje zaslužuju biti ispričane. I upravo su me takve priče privukle i motivirale da osmislim svoju priču. S druge strane, dinamika života Zlarinjana, osebnost i dojmljivost pojedinaca koji tamo žive, kao i vidljivost problematike svakodnevnog života na otoku inspirirale su me da radnju smjestim na mali otok, u malu zajednicu u kojoj vladaju drukčija pravila.

4. SCENARIJ

Osmisliti priču koja će se provlačiti na 60 tabli nije nimalo jednostavan posao. Početna ideja, mjesto radnje, karakteristike likova i smjer radnje nejasno su se nazirali, a najbolji način za konkretizirati sve ove aspekte bilo je pisanje scenarija. Uzela sam nekoliko primjera s interneta, međutim najbolji način za pisanje scenarija pronašla sam u stripu *Saga Book One*³ scenarista Briana K. Vaughana i crtačice Fione Staples. Nakon samog stripa autori su detaljno opisali kako je nastao scenarij i crtež te sam tu našla rješenje za organiziranje svoje priče.



Slika 8: Naslovnica grafičkog romana *Saga Book One* Briana K. Vaughana i Fione Staples

4.1. Priča

Već od početne ideje bilo je jasno da će glavni likovi biti u svojim tridesetim godinama, da će postojati jedan ili više ljubavnih zapleta i da će jedan lik biti lik koji se iz određenog razloga skriva na otoku. Isto tako, zaplet se temeljio na dolasku plaćenih ubojica na otok koji traže lika koji se skriva. Paralelno se javila ideja policajke na tajnom zadatku, čime se morala smisliti i ilegalna radnja koja se događa na otoku, a koju ona pokušava raskrinkati. S obzirom da je Zlarin otok koralja, bilo je logično da će jedan lik biti povezan s koraljarstvom. Isto tako, *Hotel Koralj* u kojemu odsjedam kada sam na Zlarinu, morao je biti dio priče zbog svoje specifične atmosfere, dojmljivog upravitelja i osoblja, kao i gostiju koji tu zalaze redovito. S

³Iako postoji hrvatsko izdanje Fibre pod naslovom *Saga: knjiga prva*, posjedujem američko izdanje *Saga Book One* u izdanju Image Comics, INC. iz 2014. pa se referiram na vlastito američko izdanje.

obzirom da je cijela situacija u hotelu pomalo nalik na seriju *Fawlty Towers*⁴, pokušala sam kroz priču provući i dozu humora. Pri tome me osobito zanimalo da ubacim elemente komedije zabune pa se kroz radnju događa više situacija zamjene identiteta.

Kako se radnja odvija na otoku, a život na moru uvelike ovisi o vjetrovima, željela sam inkorporirati značaj jadranskih vjetrova u priču pa tako svaka cjelina nosi naziv jednog vjetra, koji pak određuje atmosferu i raspoloženje u toj cjelini. Odabrala sam garbin, jugo, buru i maestral kao najčešće i najpoznatije jadranske vjetrove te na početku svake cjeline opisala kakav je taj vjetar, kakvo vrijeme donosi i što uzrokuje u ljudima.

4.2. Likovi

Kako su se likovi počeli konkretizirati svojom ulogom u radnji i kako se na temelju njihove uloge počela stvarati njihova osobna povijest kako bi dobili na uvjerljivosti, za većinu njih nametnuo mi se fizički izgled koji je odgovarao određenim glumcima. Pa tako glavni lik Luka izgledom podsjeća na glumca Marca Pigossija, Bepa na Evu Mendes, Ester na Juliju Garner, i tako dalje. Isto tako, njihova imena odabrana se prema njihovu osobnom ustroju i povijesti.

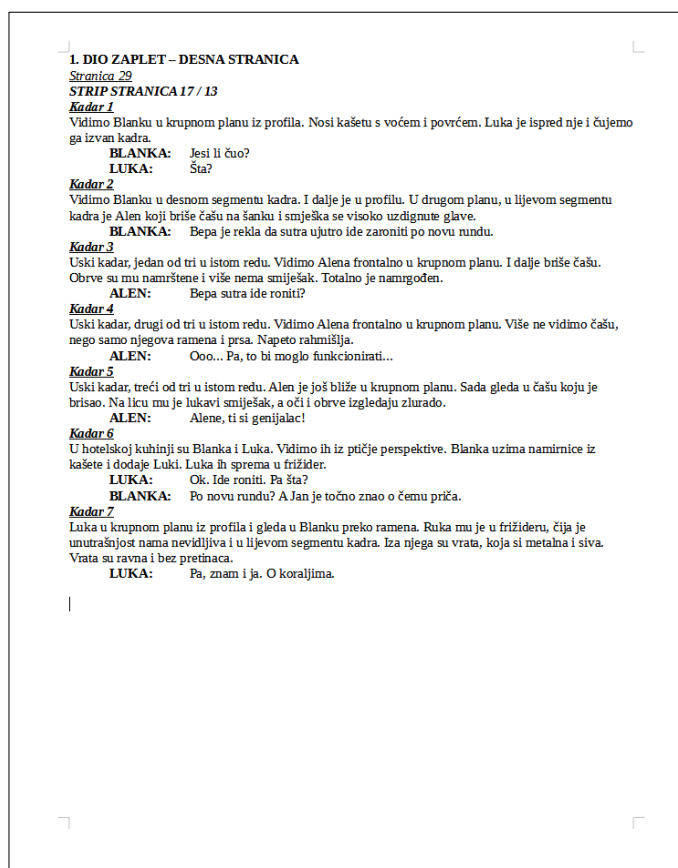
Jedna od stvari na otoku Zlarinu koju svaki došljak vrlo brzo primijeti jesu stari ljudi, koje je lako pratiti u njihovim dnevnim i večernjim aktivnostima. Odlasci na brod, u dućan, prenošenje stvari tijekom dana, a u večernjim satima boćanje, sjedenje na klupicama ili posjećivanje lokalnih manifestacija. Oni su cijelo vrijeme tu, vidljivi, stoga su i u mojem stripu morali biti starci. Kako starci ne bi bili samo dio scenografije, odlučila sam im dati ključnu ulogu u rješavanju komplikacija koje su zahvatile otok.

⁴*Fawlty Towers* je britanski sitcom u dvije sezone iz 1975. i 1979. godine. Radnja se odvija u hotelu, a glavni lik je arogantni i odbojni vlasnik hotela Basil Fawlty koji je osoran prema gostima pa njegovo osoblje konstantno mora popravljati situacije koje on zakomplicira. Glumi ga John Cleese iz Monty Pythona. Iako ima samo 12 epizoda, serija je dobila kulturni status.

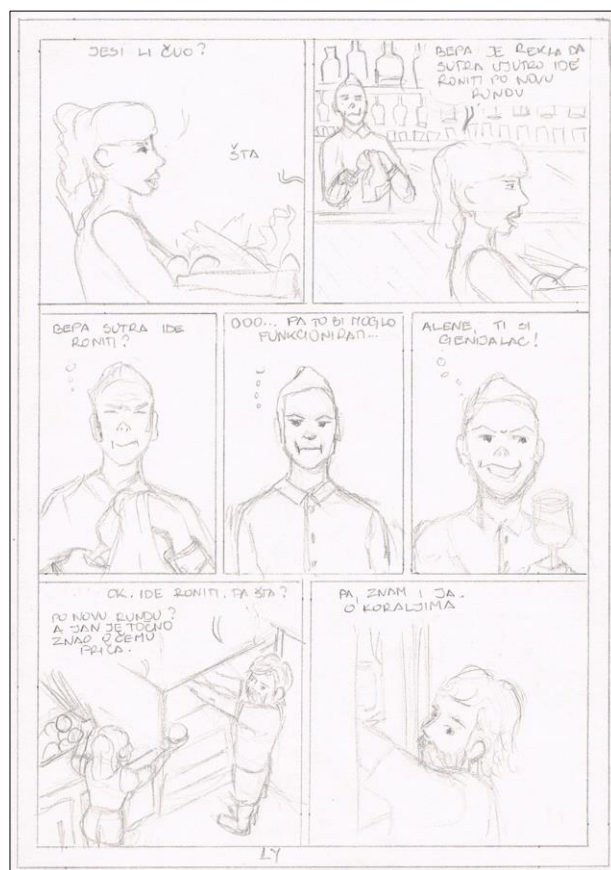
5. OD SCENARIJA DO GOTOVIH TABLI

Nakon mnogih nasumičnih skica fragmenata radnje i dijaloga ili trenutaka reakcije određenog lika, trebalo je posložiti sve misli, dati im kronološki tijek i precizno odrediti kadrove. Za to je najbolje poslužilo pisanje scenarija s obzirom da taj proces pročišćava i konkretizira sadržaje skica, ali i povezuje dijelove u veće cjeline. Paralelno uz pisanje scenarija, olovkom sam radila što precizniji izgled tabli u A5 bloku, upisujući i dijaloge na planirana mjesta kako bih dobila što točniji raspored za kasniji digitalni crtež.

Ova faza rada zahtijevala je mnogo razmišljanja i vremena, a radnju nisam radila pravocrtno od početka do kraja. To nije bilo moguće jer u radnji ima više pripovjednih linija pa je bilo važno svaku liniju ispričati uvjerljivo i bez logičkih pogrešaka. Cilj je bio izbjeći neuvjerljive momente u priči kako bi se čitatelja što više uvuklo u radnju.



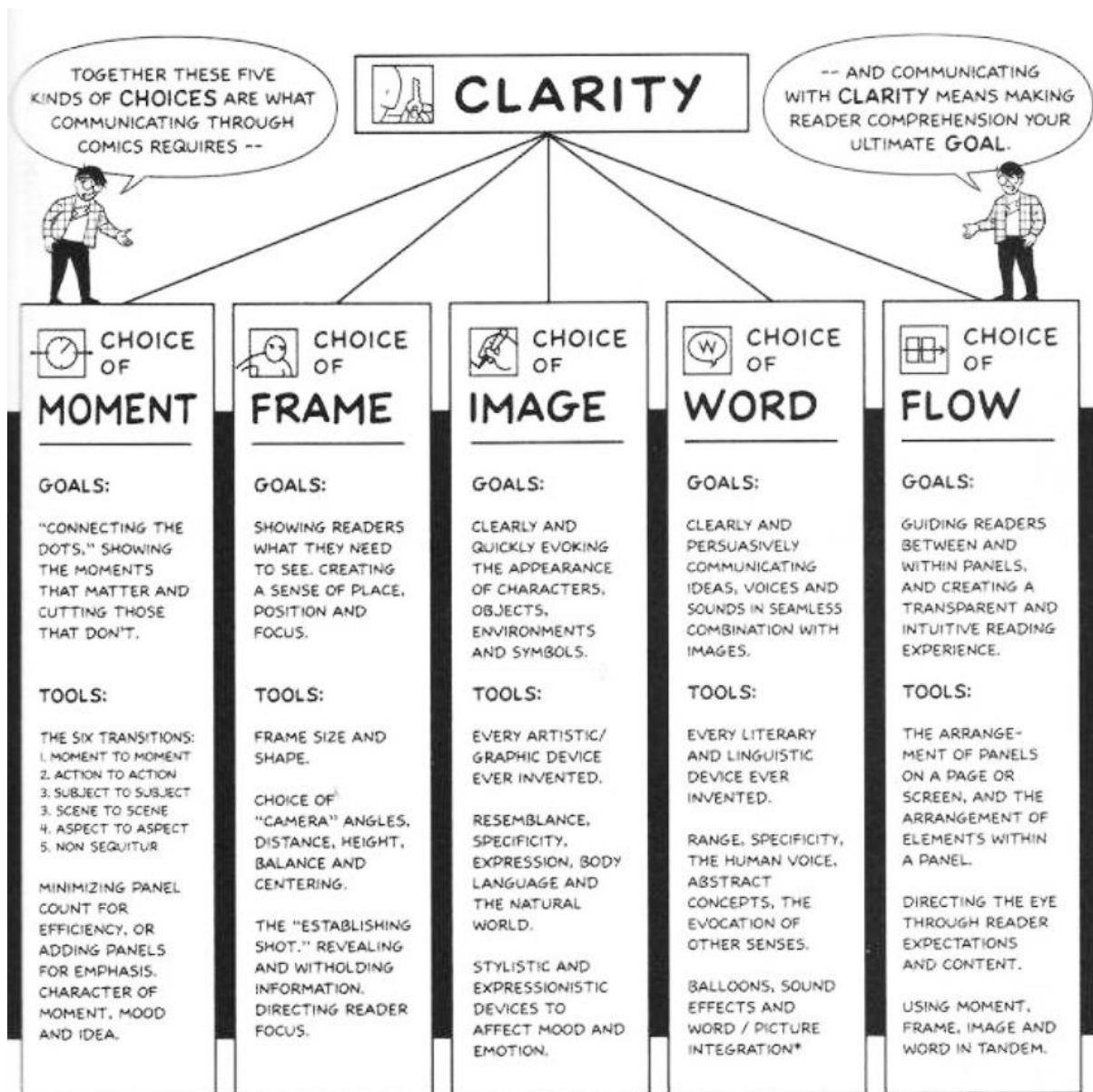
Slika 9: Primjer stranice scenarija za grafički roman *Što donosi vjetar*



Slika 10: Primjer precizne skice napravljene olovkom u A5 bloku

U procesu izrade scenarija i organiziranja tabli otpale su suvišne zamisli, a radnja je postala smisljena cjelina. Ovdje su mi od najveće pomoći bila dva stripa autora Scotta McClouda *Making comics* i *Understanding Comics: The Invisible Art*.⁵ Oba stripa služe kao vodiči ili upute za autore stripova, a moguće i čitatelje jer pružaju uvid u sve aspekte percipiranja stripa i kreiranja stripa. Osobito strip *Making Comics* vrlo detaljno govori o postavljanju tabli i odabiru onoga što će biti prikazano u kadrovima, kakvi će biti likovi i koja je njihova priča, na koji način treba odabrati riječi koje će pratiti radnju, kako se gradi svijet u kojem se odvija strip, koji su alati i tehnike u izradi stripa na raspolaganju, kao i ponešto o autorima stripa. Proučavanjem ovog štiva osvijestila sam koliko je kreiranje grafičkog romana kompleksno i koliko je odluka potrebno donijeti na putu od ideje do završene priče. Najvažnija vodilja prilikom izrade scenarija i organiziranja tabli bio je grafički prikaz Scotta McClouda o donošenju odluka ili odabira prilikom kreiranja stripa.

⁵Pišem naslove na engleskom jeziku s obzirom da posjedujem originalna izdanja na engleskom jeziku i ta izdanja su izvori na koje sam se oslanjala.



Slika 11: Ciljevi i alati za postizanje jasnoće prilikom osmišljavanja stripovske priče iz stripa *Making Comics* Scotta McClouda

Nakon što je scenarij bio napisan do kraja i osmišljene sve table u olovci, skenirala sam svaku tablu i razvukla je na A3 format u programu Photoshop za daljnji digitalni crtež. Prema skicama izvukla sam preciznije linije u alatu kistova koji daje otisak tuša (KYLE Ultimate Inking Thick 'n Thin) u crnoj boji u veličini od 6 piksela. U ovom dijelu crtanja izvlačila sam samo linije bez dodavanja tekstura.

Iako digitalno crtanje ima veliku prednost nad tradicionalnim crtanjem rukom, osobito ako govorimo u tušu s obzirom da se pogrešno napravljen potez može brisati unedogled, ipak

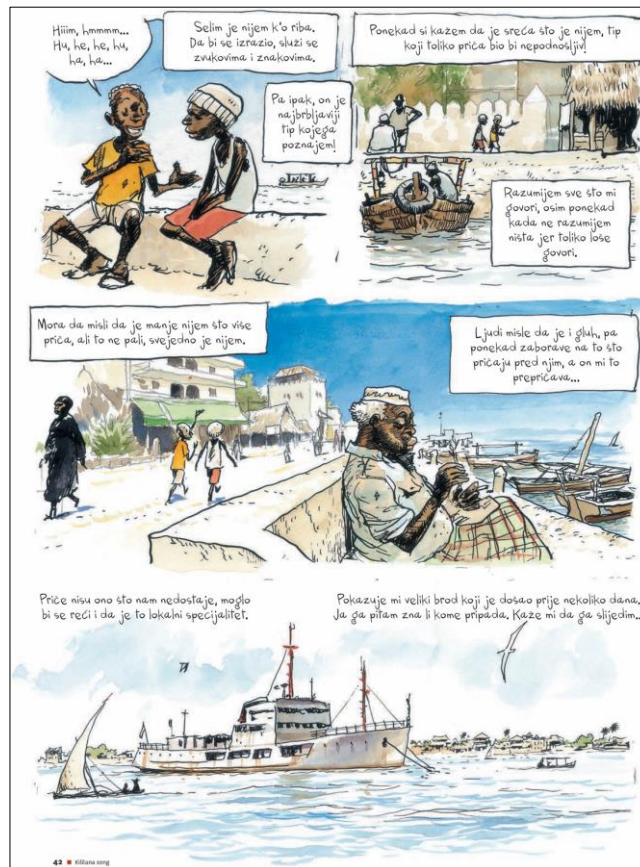
postoji jedan veliki nedostatak, a to je činjenica da potez u programu nikada neće imati prirodnost stvarnog tuša. Bez obzira što alati u programu imaju opciju reakcije na pritisak i što se crta rukom, krajnji rezultat nije jednak crtanju perom po papiru.



Slika 12: Primjer table s izvučenim linijama crnim tušem u programu Photoshop

Po završetku izvlačenja linija uslijedilo je bojanje u programu Krita s obzirom da ima vrlo dobar set kistova. Odlučila sam se na lagano i prozračno nanošenje boje koje bi najviše podsjećalo na akvarel. Na ovakav način bojanja inspirirao me grafički roman *Kililana Song* koji je crtan i bojan rukom, ali namjera je bila postići barem sličan izgled tabli.

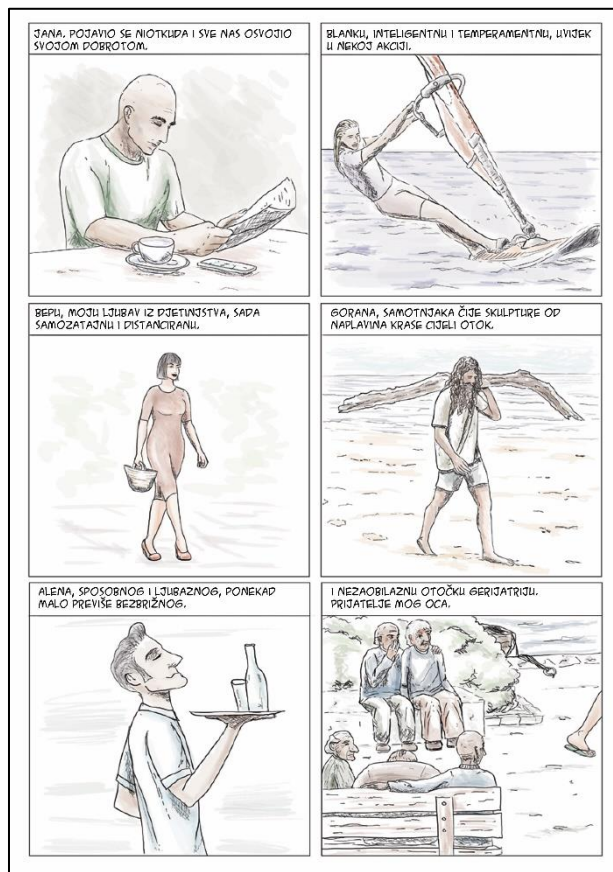
Radnja grafičkog romana *Kililana Song* odvija se na otočju u kenijskim vodama i slijedi dogodovštine jedanaestogodišnjeg dječaka Naïma. Međutim, u pozadini ove naizgled zabavne priče, događaju se mnogo ozbiljnije stvari, a to je prodor bijelog čovjeka i nemilosrdnog kapitalizma u malu, do tada netaknutu sredinu, te bespomoćnost lokalnog stanovništva u sprječavanju devastirajuće promjene. Duboko me se dojmila priča, a vizualni prikaz jednako dojmljivo prikazuje krajolike afričkog otočja i svakodnevnog života u seoskoj sredini.



Slika 13: Tabla iz grafičkog romana *Kililana Song*

Po uzoru na ovaj grafički roman pokušala sam donekle postići efekt akvarela u digitalnom mediju, što se pokazalo kao težak zadatak. Iako tradicionalni akvarel ima toplinu i dubinu tonova koja se postiže omjerom vode i boje, kod digitalnog nanošenja boje efekti ostavljaju dojam hladnoće. Koristila sam različite kistove i efekte te naročito prozirnost kao parametar za postizanje dojma akvarela. Nadalje, boju nisam nanosila na čitave površine obrubljene linijom, nego samo djelomično jer nisam željela da boja postane dominantna.

Nakon nanošenja boje izradila sam dijaloške oblačiće na mjesta koja sam za to predvidjela još u fazi crtanja olovkom u programu Photoshop. Zatim sam prebacila table u program InDesign i tu unijela tekst u fontu A.C.M.E. Secret Agent u veličini od 10 piksela. Time je rad na tablama završio i preostalo je pripremiti cijelu knjigu za tisak. U konačnici strip se sastoji od 60 tabli, a cijela knjiga ima 80 stranica, računajući i korice. Naslovnica sam napravila tradicionalno u akvarelu, kao i nekoliko crteža unutar knjige koji služe kao vinjete.



Slika 14: Primjer obojane table u programu Krita

6. ZAKLJUČAK

Grafički roman vrlo je složeni format stripa, najviše u kontekstu njegove poveznice s književnim romanom, odnosno potrebom za snažnom i dobrom pričom. Kada se radi o autorskom grafičkom romanu, zahtjevi su još veći jer se od jedne osobe traže mnoge vještine. Osmisliti dobru priču i likove koji će čitatelju biti uvjerljivi te sve to prikazati dobrim crtežom veliki je pothvat.

U radu na grafičkom romanu *Što donosi vjetar* trudila sam se primijeniti principe i sugestije Scotta McClouda koje navodi u *Making Comics* i *Understanding Comics*, a ova dva meta-stripa pokazala su se kao dragocjena literatura u procesu rada.

Nakon vlastitog iskustva u realizaciji grafičkog romana, makar i kratkog, još više poštujem autore grafičkih romana koje čitam. Svaka faza u procesu rada izazov je za sebe. Autor mora donijeti bezbroj odluka, a svaka od njih utječe na to kako će u konačnici grafički roman izgledati čitatelju i posljedično kakve će emocije probuditi u njemu i koliko će biti dojmljiv. Stoga smatram da grafički romani imaju veliku vrijednost, ne samo za čitatelje stripa, nego općenito za svakoga tko voli čitati kvalitetno štivo.

7. POPIS SLIKA

Internet:

Slika 1: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Contract_with_God

Slika 2: <https://www.amazon.ca/Complete-Maus-Art-Spiegelman/dp/0141014083>

Slika 3: <https://leagueofcomicgeeks.com/comic/1844295/batman-the-dark-knight-returns-tp>

Slika 4: <https://www.tz-zlarin.hr/wp-content/uploads/2018/06/sve-sto-niste-znali.png>

Slika 5: <https://gkr.hr/Magazin/Po-nasem-gustu/Manu-Larcenet-Brodeckov-izvjestaj>

Slika 6: <https://www.amazon.co.uk/Habibi-Craig-Thompson/dp/0571241328>

Slika 7: <https://www.amazon.com/Daytripper-Gabriel-Ba/dp/1401229697>

Slika 8: <https://www.amazon.com/Saga-Book-One-Brian-Vaughan-ebook/dp/B015X9BDW6>

Slike autora:

Slika 9: Stranica scenarija za grafički roman *Što donosi vjetar*

Slika 10: Skica table u olovci na formatu A5 grafičkog romana *Što donosi vjetar*

Slika 11: Skenirani grafički prikaz sa stranice 37 stripa *Making Comics*

Slika 13: Skenirana stranica 42 grafičkog romana *Kililana song*

Slika 14: Primjer obojane table grafičkog romana *Što donosi vjetar*

8. LITERATURA

Knjige:

McCloud, Scott (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers

McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: A Kitchen Sink Book for Perennial Harper

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

Stein, Daniel i Thon, Jan-Noël (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, De gruyter

Vaughn, Brian K. i Staples, Fiona (2014.). *Saga*, Image Comics, Inc., Poglavlje BONUS: Process str. 458., Sketches – 498. i Creators 504.

Internet:

Atanasijević, I. (2017). *Čitanje vidljivog* (esej), Umjetnost riječi LXI 1-2, Časopis za znanost o književnosti, izvedbenoj umjetnosti i filmu, Zagreb: Hrvatsko filološko društvo

<http://umjetnostrijeci.ffzg.unizg.hr/wp-content/uploads/2018/02/UR-2017-1-2-009-Atanasijevic.pdf>

Masterclass uredništvo: Is It a Comic Book or Graphic Novel? Learn the Difference Between Graphic Novels and Comics, 29. rujna 2021.

<https://www.masterclass.com/articles/learn-the-difference-between-graphic-novels-and-comics#what-are-the-characteristics-of-a-graphic-novel>

DW Kultura naslov: Bogatstvo stripa, 7. rujna 2011. Andreas Platthaus, stručnjak za stripove, Njemačka

<https://www.dw.com/hr/bogatstvo-stripa/a-15367754>

Jamie Coville blog, Intervju s Richard Kyleom, druga objava 15. kolovoza 2016., prvi put objavljen na web stranicama CollectorTimes.com u izdanju iz srpnja 2012. koji se u međuvremenu ugasio

<http://jami coville.com/blog/blog/2016/08/15/richard-kyle-interview/>

Dallacqua, Ashley K.: Exploring Literary Devices in Graphic Novels

https://www.academia.edu/9473318/Exploring_Literary_Devices_in_Graphic_Novels