

Studentski strip serijal

Vrhovski, David

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:251:312990>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-27**



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

DAVID VRHOVSKI

STUDENSKI STRIP SERIJAL

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

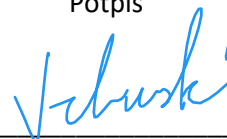
kojom ja _____ David Vrhovski _____ potvrđujem da je moj _____ diplomski _____ rad
pod naslovom _____ Studentski strip serijal _____

te mentorstvom _____ izv. prof. art. Dubravka Matakovića _____

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

U Osijeku, _____ 28.08.2024. _____

Potpis



SAŽETAK

Studentski strip „Street Fight“ autorska je priča o dvama buntovnicima koji vlastitim nemarom upadaju u problematične situacije. Strip je inspiriran ilustracijama iz razdoblja američke strip-scene – tijekom i nakon Drugog svjetskog rata – te muzikom, arhitekturom i videoigrama. Strip ironizira ideju ostvarivanja američkog sna i podruguje se ljudima koji nekritički u to vjeruju. Popratni rad opisuje proces od nastanka ideje do završnog ostvarenja.

Ključne riječi: studentski strip, muzika, američki strip, američki san.

SUMMARY

The student comic book “Street Fight” is an authorial tale of two rebels who get into problematic situations due to their own carelessness. The comic is inspired by illustrations from the period of the American comic book – from World War II and onwards – as well as music, architecture and video games. The comic ironizes the idea of achieving the American dream and mocks those who uncritically believe in it. The accompanying work describes the process from the origin of the idea to the final realization.

Keywords: Student Comics, Music, American Comic, American Dream.

SADRŽAJ

SUMMARY	2
1. UVOD	5
2. POVIJEST STRIPA.....	6
3. NASTANAK I ETOS STRIPA „STREET FIGHT“	9
4. INSPIRACIJA.....	11
4.1 GLAZBA	11
4.1.1 ULIČNA GLAZBA.....	11
4.1.2 UGOĐAJ SCENE	12
4.2 KONCEPTUALNA ARHITEKTURA 1920-IH.....	13
4.3 JUANJO GUARNIDO	14
4.4 ANDRÉ FRANQUIN.....	15
4.5 MOBY FRANCKE / „TEAM FORTRESS 2“	16
5. KLJUČNI LIKOVI	17
5.1 HIGHWAY HARRY	18
5.2 BEATNIK NICK.....	20
5.3 KRALJ BESKUĆNIKA.....	22
5.4 POPRATNI LIKOVI.....	24
6. PROCES	26
6.1 SKICA	27
6.2 LINIJE	29
6.3 SJENČANJE.....	31
6.4 OBLAČIĆI I TIPOGRAFIJA.....	33
7. ZAKLJUČAK	35

8. POPIS SLIKA	36
9. LITERATURA	38

1. UVOD

Strip je sekvencija slika u namjernom slijedu, kojima je svrha prijenos informacija. Koristeći se raznovrsnim aspektima ostalih umjetničkih formi, strip čitatelju nudi precizan i temeljit pregled autorove zbilje i načina razmišljanja o svijetu. Tehnika crtanja, stil kompozicije, palete boja, tipografske forme... svaka karakteristika stripa omogućava stvaranje jedinstvenog autorskog izraza i daje priliku stvaranju određenog unikatnog, osobnog izražaja.

Strip-rad „Street Fight“ priča je o dvama američkim buntovnicima – Highway Harryju i Beatnik Nicku – koji upadaju u nevolje. Likovi u priči susreću mnogobrojne karaktere koji ih pokušavaju zaustaviti u pokušajima preživljavanja, no njihova tvrdoglava ustrajnost omogućava im nadvladati sve prepreke i ostvariti pobjedu, bez obzira na štetu koju zbog toga dožive.

Strip mi je važan jer predstavlja temeljito definiranje likova o kojima razmišljam još od srednje škole. Proces mi je omogućio ustrojiti njihov svijet i popratne likove. S obzirom na to da je bilo bitno svijet okarakterizirati izvan vidokruga dvaju glavnih likova, popratni su likovi predstavljeni vlastitim razlozima za život i preživljavanje.

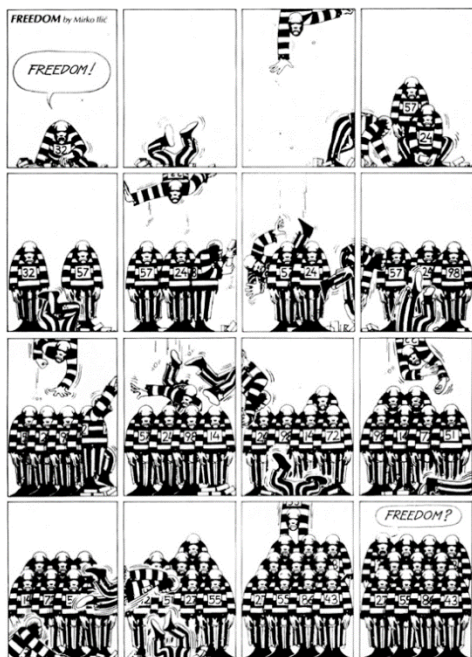
2. POVIJEST STRIPA

Strip se kao moderni medij pojavio otprilike tridesetih godina 19. st. Jedan od najranijih autora proto-stripa je švicarski ilustrator Rodolphe Töpffer, čiji *Littérature en estampes* jest najraniji primjer stripa kao knjige u Europi, dok su *Max und Moritz* (1865.), ilustratora Heinricha Boucha, prvi prepoznatljivi likovi stripa. Uobičajena forma stripa u tom razdoblju bile su tablice unutar novinskih publikacija, sa sadržajem namijenjenim zabavi cijele obitelji.

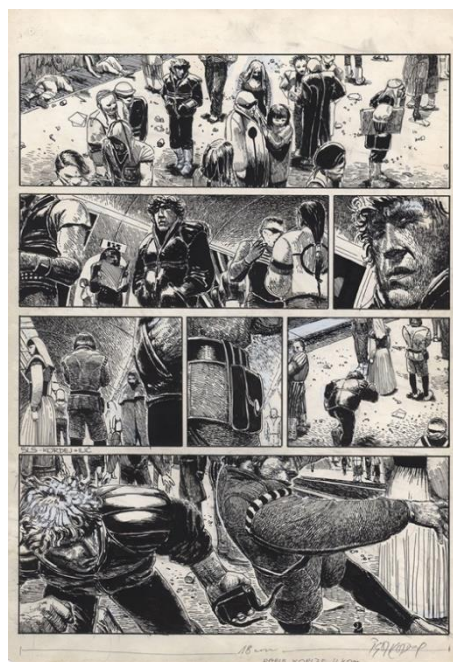
Jedan od najranijih formata stripa namijenjenih za određenu publiku su superheroj-stripovi, koji su se kao publikacije pojavili u tridesetim godinama prošlog stoljeća. Njihova idealizacija muškog karaktera i jednostavna podjela ljudi na dobre i zle bila je način prodaje sadržaja mlađoj muškoj publici. Stripovi namijenjeni za ostale čitače češće su se pojavljivali na japanskom tržištu, gdje je kategorizacija na *shonen* (za dječake), *shoujo* (za djevojčice), *seinen* (žanr *Young Adult*), *yosei* (žanr *Young Adult Women*) i sl. pomagala publici shvatiti što je sadržaj rada i za koga je namijenjen.

U Hrvatskoj i bivšoj Jugoslaviji, stripovi se počinju primjetno tiskati prije početka Drugog svjetskog rata. Ondašnji radovi bavili su se političkom satirama i karikaturom kulturnih ličnosti. Jedan od prvih znamenitih autora hrvatskog stripa je Andrija Maurović, čiji lik Stari Mačak (1935.) simbolizira najraniji primjer hrvatskog stripa protagonista, koji postaje prepoznatljiv u *mainstream* kulturi. Maurović i njegovi suvremenici su u nekoliko navrata pokušali pokrenuti publikacije posvećene stripu – Maurović uz pomoć novinara Franje Fuisa pokreće strip-magazin „Mickey strip“ (1938.), čije je izdavanje prekinuti nakon godinu dana od prvog objavljivanja. Braća Walter i Norbert Neugebauer na sličan način pokreću svoju publikaciju „Veseli vandrokaš“ (1938.), koji doživljava sličnu sudbinu. Takozvana „prva generacija“ crtača stripova traje do početka Drugog svjetskog rata. Tijekom tog razdoblja aktivnosti u sferama stripa se usporavaju – Andrija Maurović jedan je od rijetkih ilustratora koji je uspješno zadržao posao u izdavaštvu.

Nakon rata, strip je privremeno postao društveni tabu. Objavljivanje stripova nije se nastavilo sve do pedesetih godina 20. st., kad se počela izdavati nova publikacija – „Plavi vjesnik“. U razdoblju koje je slijedilo istaknuli su se mnogi ilustratori koji će postati srž hrvatske strip-scene. To uključuje Ivicu Bednjanca, Ota Reisingera, Borivoja Dovnikovića i ostale. Svi su pridonijeli razvoju „Plavog vjesnika“. Nažalost, strip-magazin postaje zapušteniji, dok ilustratori mijenjaju profesije. Novi hrvatski stripovi počinju se rađati iz *underground* scene, gdje se oformila skupina ilustratora zvana „Novi kvadrat“ (1977.). Njihov pristup je u strip-sfere donio nove radikalne načine razmišljanja o sadržaju stripa – od teme do ilustracijskih tehnika. U toj su se skupini profilirali ilustratori poput Mirka Ilića i Igora Kordeja.



Slika 1: Primjer rada Mirka Ilića („Freedom“)



Slika 2: Primjer rada Igora Kordeja

Tijekom devedesetih raste broj nezavisnih i alternativnih izdavačkih kuća. U Americi su Marvel i DC i dalje najbrojniji po količini izdanih stripova, no također se primjećuje i interes za alternativnim radovima. Radovi poput *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1984.), *Cerberus* (1977.), *Usagi Yojimbo* (1984.) i *Bone* (1991.) pokazuju da je velik broj čitača zainteresiran za radove koji se suprotstavljaju ideji tradicionalnih superheroja.

Što se tiče hrvatske scene, Mirko Ilić postao je popularan kao politički ilustrator, dok su Igor Kordej i Esad Ribić postali ilustratori za Marvelove publikacije. U nedostatku tradicionalnih autora stripova unutar Hrvatske, razvijaju se i populariziraju strip-radovi izraženih komičnih obilježja, kakva posebno naglašavaju Darko Macan i Dubravko Mataković. Početkom 21. stoljeća započinju mnogobrojni pokušaji razvoja moderne strip-scene. 2002. nastaje strip-kolektiv „Komikaze“, čiji je cilj otkrivanje i prepoznavanje novih i mladih autora. Putem digitalne i tiskane platforme, „Komikaze“ uspostavljaju kontakt sa širom publikom. Također je bitno spomenuti magazin „Q“, Darka Macana (2003.), koji je imao sličan cilj, no nažalost – publikacija je prestala izlaziti 2013. U svakom slučaju, putem interneta i različitih nezavisnih platformi, svaki mladi autor ima priliku razviti i pridobiti vlastitu publiku.

3. NASTANAK I ETOS STRIPA „STREET FIGHT“

„Street Fight!“ (puni naziv „Everybody’s gone to the... Street Fight!“) je strip-serijal koji je započeo u formi skica likova na poleđini školskih bilježnica. U tom trenutku likovi nisu imali ulogu veću od vizualnog tumačenja pjesama. Ubrzo su prošli kroz nekoliko konceptualnih iteracija koje su pomogle u preobrazbi likova i njihova svijeta.



Slika 3: Autorska skica likova Highway Harry i Beatnik Nick

Osnova likova i sadržaja stripa je pjesma Phila Camposa *Street Fight*. Phil Campos bio je američki folk-rock glazbenik, koji je putem svojih pjesama pričao priče o buntovnicima i ostalim propalicama ondašnjeg američkog društva. Pjesma *Street Fight*, čiji je naziv izravno preuzet, opisuje *underground* scenu nekog neodređenog američkog grada. Narator pjesme (lik zvan Harry) opisuje okršaj koji će se dogoditi u nadolazećoj večeri. Strip je započeo kao interpretacija sredine unutar koje bi se takav sukob mogao dogoditi. Koje su to bande koje se međusobno sukobljavaju? Ako se takvo što radi izvan zakona, znači li to da su policijske institucije potpuno zapuštene? Kakav je prosječan život? Vizuali okoliša koji se nalaze u studentskom radu osmišljeni su tako da služe kao izravna metafora na odnos uličnih bandi i elitne klase – radnja prati likove koji se kreću napuštenim ulicama i željeznicama grada dok žude za životom u centru grada. Centar je pun neonskih znakova, reklama, svjetla... Njegov kič stvara iluziju prestiža.

Tijekom evolucije stripa, postao sam svjestan da Amerika na svjetskoj sceni simbolizira idilični život. „Američki prestiž“ činio se kao vrhunac internacionalne zbilje – ljudi se žele oblačiti kao Amerikanci, živjeti kao Amerikanci i govoriti kao Amerikanci. Sâm strip također je žrtva tog načina razmišljanja – vizuali i koncepti likova potpuno su usmjereni na prizor *Americane* – idealizma pedesetih godina prošlog stoljeća. Znaju li ti ljudi uopće što pokušavaju postići emulacijom američkog sna? Znaju li to likovi u stripu? Zaključio sam da je bitno naglasiti da likovi u radnji stripa nemaju stvarnu povezanost s ljudima i svijetom u kojem žive. Zamjenjuju uloge, oponašaju trendove, predstavljaju se drugačijim od onoga što jesu. Ta lažna poveznica sa svijetom oko njih je ono što im zapravo najviše šteti – igraju uloge za koje smatraju da su im zadane. Da su dovoljno intuitivni, mogli bi to i primijetiti, no nemaju dovoljno snage vidjeti izvan vlastita vidokruga. Stoga ozljeđuju druge, koji onda ozljeđuju ostale. Sami promiču ciklus koji im šteti.

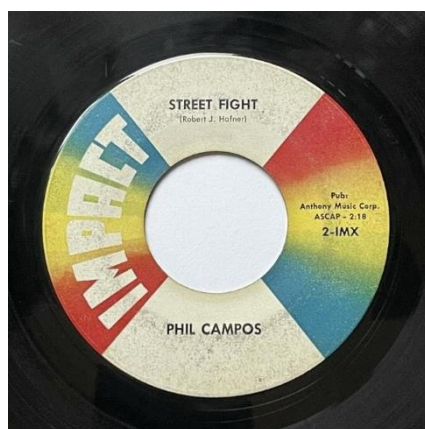
4. INSPIRACIJA

4.1 GLAZBA

Jedna od iteracija svijeta „Street Fight“ sadržavala je bande podijeljene prema glazbenim žanrovima. Iako taj aspekt nije prisutan u završnom radu, inspiracija je i dalje primjetna u likovima.

4.1.1 ULIČNA GLAZBA

Glazba *surf*-žanra služila je kao glavna inspiracija za lokale „Street Fighta“. *Surf* je bio popularan stil pedesetih i šezdesetih godina prošlog stoljeća, te ima snažne asocijacije na buntovnu narav ondašnje mladeži. Stil je osobit po prisvajanju rock-stilova prijašnjih stoljeća te tekstova pjesmama koje se bave ležernim temama. Taj stil služio je kao usputna točka daljnjeg razvoja *rock*-žanra. U ovu nišu ulaze glavne inspiracije za „Street Fight“.



Slika 4: Ploča „Street Fight“

Pjesma *Street Fight* Phila Camposa bila je glavna glazbena inspiracija, no nije bila jedina. Većina likova dizajniranih za strip temeljena je na pjesmama, najčešće na onima koje opisuju neku osobu. Pjesme pomažu stvaranju likova jer s pomoću njih je lakše shvatiti karakter lika – stil i žanr pjesme, tekst i zvuk – sve to služi za izgradnju osobnosti likova i njihova pogleda na svijet.

Navedeno obuhvaća pjesme poput *Willie The Pimp* (1969.) Franka Zappe i *Miracle Worker* (1965.) benda Jimmy & The Offbeats. Njihov ton i karakter stvaraju ugođaj napetosti i dekadencije, što se uklapa u vizuale i ton koji rad pokušava dočarati.

4.1.2 UGOĐAJ SCENE

Ulice nisu jedino mjesto radnje, te *surf* nije jedini žanr koji je utjecao na sadržaj i vizuale rada. Radnja se događa u napuštenom kolodvoru, usred jazbine beskućnika. Za njihove osobnosti glavni izvor bila je pjesma *Obeah Man* (1970.) glazbene skupine „Exuma“. Za osobe koji ne mogu više ništa izgubiti, bilo je bitno naglasiti da su si oni međusobno jedini oslonac – zato su oni jedini likovi koji otvoreno prikazuju brigu o svom društvu. Glazbeni stilovi poput folka služili su za inspiraciju prikazivanja te društvene povezanosti.



Slika 5: Ploče „Billionaire's Holiday“ i „Exuma, The Obeah Man“

Neke bande inspirirane su glazbenim žanrom *lounge*, koji je bio popularan u razdoblju od 1950. do 1960. u Americi. Pjesme poput *Mack the Knife* (1960.) Jimmyja Smitha i *Millionaire's Holiday* (1994.) Combustible Edisona, daju predodžbu opuštenog i ekscentričnog karaktera.

4.2 KONCEPTUALNA ARHITEKTURA 1920-IH

S obzirom na to da se radnja stripa događa u nejasno određenom razdoblju prošlog stoljeća, bilo je potrebno pravilno osmisliti i prikazati ambijent radnje. Tome su pomogle ilustracije arhitekata prošlog stoljeća. Najveća inspiracija je bio Hugh Ferriss, čije ilustracije nisu služile samo za inspiraciju u vezi s arhitekturom, već i za samu stilizaciju sjenčanja stripa – njegove arhitektonske skice imaju jak naglasak na snažne sjene te je taj element pridodan u vizualni identitet stripa.



Slika 6: Arhitektonski koncept Hugh Ferrisa

4.3 JUANJO GUARNIDO

Juanjo Guarnido je španjolski ilustrator poznat po svom radu za strip „Blacksad“. „Blacksad“ je po svom sadržaju imitacija *Noir* filmova četrdesetih – taj sadržaj je u kontrastu s karakterom antropomorfnih likova čiji dizajn služi za ublažavanje ozbiljnijih tema stripa (rasizam, seksizam, iskorištavanje radne snage i sl.). Te su teme prisutne u stripu „Street Fight“, no nisu glavni izvor inspiracije – sama tehnika i način konstrukcije kompozicija koje Guarnido upotrebljava su izravno prilagođene tijekom izrade stripa.

Guarnidove ilustracije unaprijeđene su znanjem koje je stekao kao glavni animator za Disneyjeve filmove „Tarzan“ i „Atlantis“. Iluziju pokreta teško je uspješno steći u statičnom formatu, no Guarnido taj problem uspijeva razriješiti koristeći se linijama pokreta i dajući pažnju formama likova. Njegovi likovi imaju precizno definirane oblike, koji proporcionalno mijenjaju dimenzije ovisno o pokretima likova u sceni.

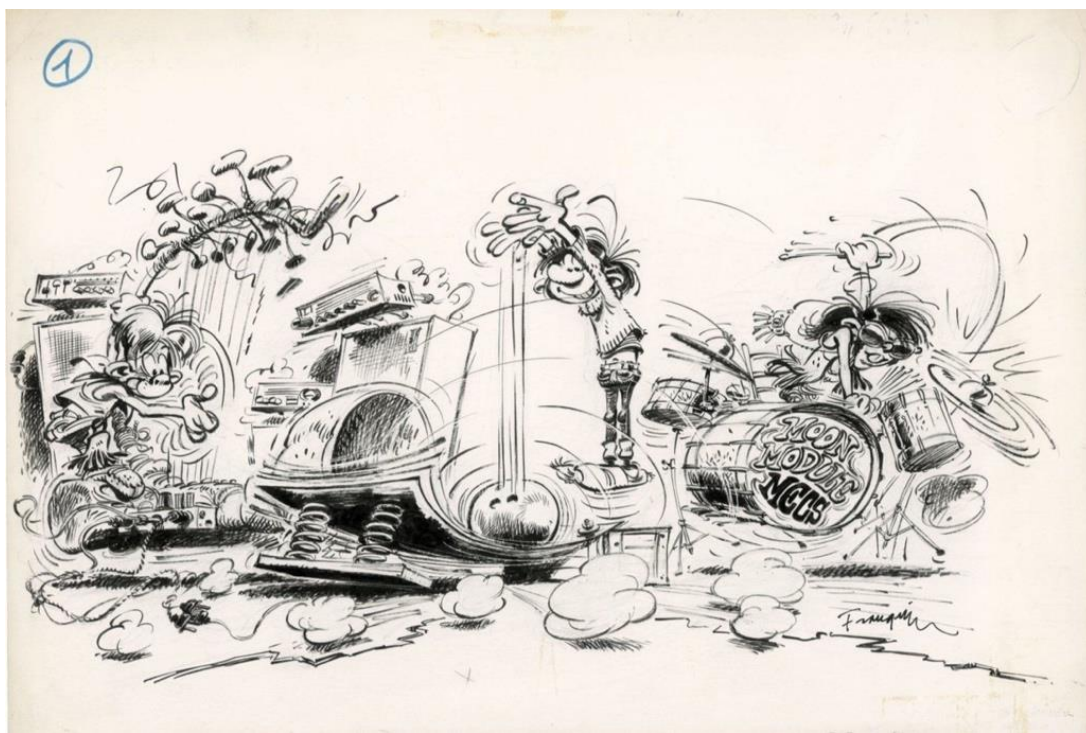


Slika 7: Scena iz stripa „Blacksad“

Guarnidove forme vrlo su naglašene i stilizirane. U trenutcima sukoba i borbe, svaki pokret jasno je izražen i prikazan. Velik naglasak stavljen je na nabor odjeće čija je uloga usmjeriti oko prema točkama koje ilustrator želi naglasiti. Ilustracije služe kao kontrast ozbiljnijim radnjama, što je također replicirano u ovome radu.

4.4 ANDRÉ FRANQUIN

André Franquin je poznati belgijski ilustrator, najpoznatiji po svojim strip-radovima za magazin *Spirou* („Gaston“ i „Marsupilami“). Njegove prve ilustracije su zapravo bile animacije – Franquin je svoju karijeru započeo radeći za animacijski studio *Compagnie belge d'actualités*, gdje je razvio stil ilustracije po kojem je poznat. Poput Guarnida, Franquinove ilustracije sadržavaju dojam pokreta. Osim što time nadopunjuje komični karakter svojega stila, taj stil ilustracije također služi za stvaranje rubova kompozicije rada. Franquin se koristi linijama pokreta koje vode oko promatrača scenom. Oko prirodno prati najčišći detalj – lika u sredini – te prati slijed linija i kompozicije dok ne obiđe sve detalje scene.



Slika 8: Skica Andre Franquina za strip „Gaston“

4.5 MOBY FRANCKE / „TEAM FORTRESS 2“

Moby Francke je ilustrator u industriji videoigara. Poznat je po svojem pristupu oblikovanju likova – s obzirom na to da je bitno da se u igrama na prvi pogled prepozna svaki ključan element, potrebno je jasno i s puno kontrasta osmisлити likove i svijet. U videoigri „Team Fortress 2“ (za koju je Moby Francke bio vizualni direktor) uloge, karakter i način igranja lika prenose se igraču putem njegovih proporcija i njegove odjeće. Likovi s manje „zdravlja“ (energija lika u igrici) proporcionalno su manji naspram likova s puno „zdravlja“. Način stilizacije lika ključan je element pri oblikovanju likova u priči. Upotrebljavajući naglašene elemente njihova fizičkog izgleda, dobiva se predodžba o njihovom stanju i karakteru.



Slika 9: Završna 3D iteracija likova iz „Team Fortress 2“ temeljena na ilustracijama Mobyja Franckea

Osim što izravno naglašavaju snagu pojedinih likova, snažni kontrast formi i primjene boja služe u stvaranju likova koji su međusobno distinktni i upečatljivi. Rad se sastoji od likova koji su, poput primjera na sl. 9, osmišljeni tako da ih čitatelj može prepoznati u najkraćem mogućem vremenu.

5. KLJUČNI LIKOVI

Za strip „Street Fight“ bilo je ključno osmisliti likove koji su individualno upečatljivi. Svaki lik je dizajniran da jedinstveno predstavlja supkulturu ili njezin kliše – to obuhvaća gangstere, rokere, bitnike i sl. Osim što to stvara jaču poveznicu sa željenom estetikom, također pomaže u stvaranju raznovrsnih likova koji su jedan drugome kontrast. Taj kontrast zauzvrat pomaže čitatelju da likove jednostavnije raspozna i da se emocionalno poveže s onim koji mu najviše odgovara.



Slika 10: Autorski rad za kolegij „Ilustracija“

5.1 HIGHWAY HARRY



Slika 11: Detalj lika Highway Harryja iz autorskog rada

Highway Harry osmišljen je kao primjer buntovnika. Njegovu osobnost najlakše je opisati kao „minu na nogama“ – eksplozivan ako vam se približi. Harry je vuk samotnjak i preferira svoju samoću. Harry je naučio da u životu nema poštenja i da je lopovluk jedini način za uspjeh kakav su postigli oni na vrhu društvene ljestvice. Naravno, suptilnost nije njegov stil, te on često upada u više nevolja nego što bi trebao. Iako mu život u borbi odgovara, njegov nedostatak mudrosti dovodi ga u situacije gdje s nožem ulazi u pucnjavu. To mu u biti i ne smeta, jer Harry obožava zaprljati ruke.

Osim *greaser* klišeja, Harryjev dizajn inspiriran je animiranim likovima poput Dicka Dastardlyja, Toma iz „Tom & Jerryja“ i Paška Patka. Karakter tih likova izražajno je srdit, pa je taj komični ton preuzet i za lik Highway Harryja.



You don't mess with
HIGHWAY HARRY



... a hot shot involved with the **STREET FIGHT!**

BANGS SWITCH DIRECTION

ASYMMETRICAL
EXPRESSIONS



DOES NOT KNOW
HOW TO SMILE.



Slika 12: Koncepti i prijašnji radovi vezani za lik Highway Harryja

5.2 BEATNIK NICK



Slika 13: Detalj lika Beatnik Nicka iz autorskog rada

Nick služi kao kontrast Harryju. Harry srlja u prljavo, dok Nick mora temeljito isplanirati svaki korak. Ako i najmanja stvar ne ide po planu, on gubi kontrolu nad situacijom. Nickov način razmišljanja sličan je Harryjevom, jer obojica smatraju da im je život nešto dužan. No, dok je Harry tih i povučen, Nick nema problema ljudima dati do znanja koliko ih on smatra inferiornima.

Nick je konceptualiziran kao pretjerano plašljiv lik. Razradom lika taj aspekt postaje suptilniji, što je dovelo do stvaranja lika s više karakternih nijansi. Njegova sebična nepokorenost temeljena je na liku Mr. Pinka iz filma „Reservoir Dogs“.



Slika 14: Skice i prijašnji radovi vezani za lik Beatnik Nicka

5.3 KRALJ BESKUĆNIKA



Slika 15: Detalj lika Kralja beskućnika iz autorskog rada

Iako se čini strašan, Kralj je zapravo pravedni vođa. On se brine za dobrobit svih beskućnika koji se nalaze u napuštenim četvrtima te se oni zauzvrat brinu o njemu. Njegova je ustrajnost uspješno uspostavila društvenu mrežu beskućnika koji ustrajno prate događaje u ostatku grada. Iako su nadvladani po opremi, nadmašuju sve ostale bande u radnoj snazi. Teško je boriti se protiv horde koja više nema što za izgubiti...

Kralj je primarno inspiriran pjesmom „Obeah Man“ glazbene skupine Exuma. *Obeah* je forma tradicionalne južnoafričke religije s istovremenim naglaskom na brigu za zdravlje vlastite zajednice, ali i na osvetu osobama koje su društvu nanijele štetu. Taj odnos *insajdera* i *autsajdera* prilagođen je odnosu beskućne zajednice i ostalih propalica koje se nalaze unutar tog društva.



Slika 16: Skice i prijašnji radovi vezani za lik Kralja beskućnika

5.4 POPRATNI LIKOVI

Popratni likovi imaju nekoliko uloga. Osim što služe razvijanju radnje i karaktera glavnih likova, također obogaćuju svijet i upotpunjuju ga, stvarajući dojam da se unutar svijeta događa nešto izvan vidokruga glavnih likova. Za njih je manje važna precizna razlikovnost u dizajnu, no svejedno je bitno dati do znanja koju ulogu imaju naspram glavnih likova. Unutar rada prikazane su tri različite frakcije, svaka sa svojom agendom. Koristeći se kontekstom same radnje, dizajn popratnih likova simbolizira njihov položaj u svijetu stripa.



Slika 17: Konceptualne skice popratnih likova



AVAILABLE IN VIBRATOVISION

Slika 18: Koncept odnosa glavnih likova te karaktera priče

6. PROCES

Strip je potpuno skiciran i dovršen u Adobe Photoshopu. Program je izabran zbog lakoće ispravaka i izmjena detalja svake ilustracije, što omogućuje veliku prilagodljivost u kreativnom procesu. Upotrijebljeni kist zasebno je dizajniran; njegove deblje i teške crne linije idealne su za ispunjavanje stilističke asocijacije na američke stripove iz šezdesetih. Naglasak na deblje crne obrise likova i upotrebu „mrvljenja“ za ispunu sjenčanja također pomaže u stvaranju te asocijacije.



*Slika 19: Detalj iz stripa „The Spectacular Spider Man No. 1“
(John Romita Sr. & Larry Lieber)*

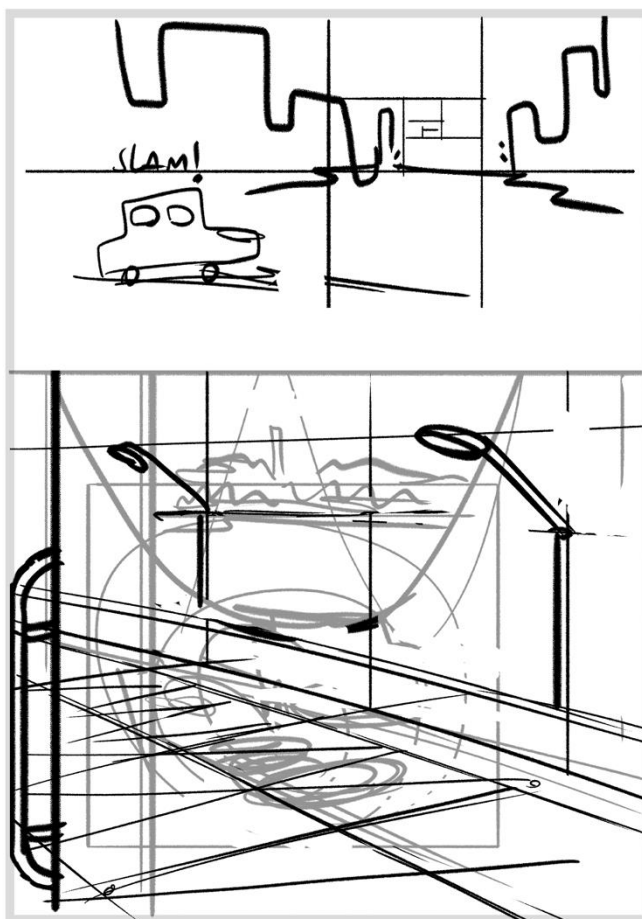


Slika 20: Detalj iz autorskog stripa

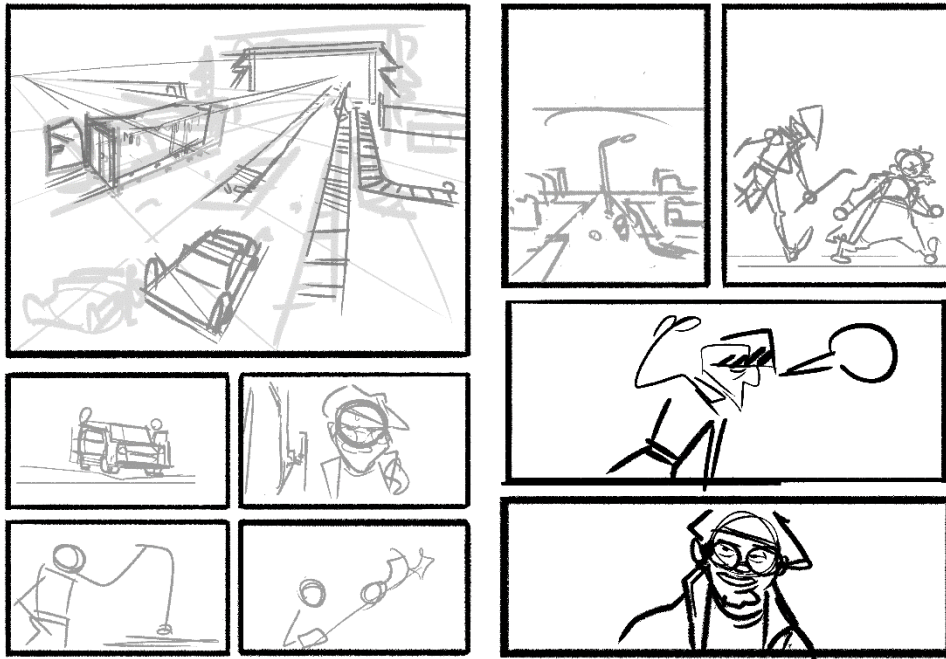
Strip je izrađen na platnu od 5260 x 3683 piksela (44,53 x 31,18 centimetra), što odgovara dvjema otvorenim stranicama A4 papira. Dvostruka dimenzija izabrana je radi lakše vizualizacije slijeda panela unutar stripa i mogućnosti stvaranja dvostranih kompozicija. Scenarij je izrađen uz skice stripa.

6.1 SKICA

Početak svake stranice je skica u prljavo. Počinje sa stranicom umjesto s individualnim panelima – u kontekstu rada, stranica je osnovna forma. Fokus na stranicu omogućava jasniji pregled slijeda ilustracija iz panela u panel. Dokument u kojem su stranice nacrtane vizualno je prelomljen na dvije polovice, s pomoću margina za uspostavljanje granica unutar kojih ilustracije moraju ostati. Osim što navedeno služi za emulaciju otvorene stranice strip-knjige, također pomaže u lakšoj vizualizaciji stranica u završnom, tiskanom formatu.



Slika 21: Autorska skica završnog stripa



Slika 22: Autorska skica stranica 7 – 8



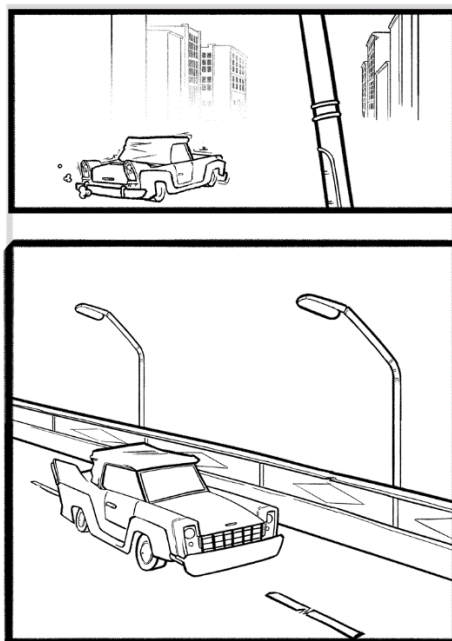
Slika 23: Autorska skica stranica 17 – 18

U početnoj skici nijedan detalj nije potpuno doraden. Naglašene su ključne točke svake kompozicije te je dočarana opća ideja scene unutar panela. Kad god je moguće, pazi se da slijed detalja vodi oko čitatelja prema sljedećem panelu. Svaka stranica tipično prolazi kroz nekoliko iteracija skica, sve dok se kompozicija ne uspostavi na zadovoljavajući način.

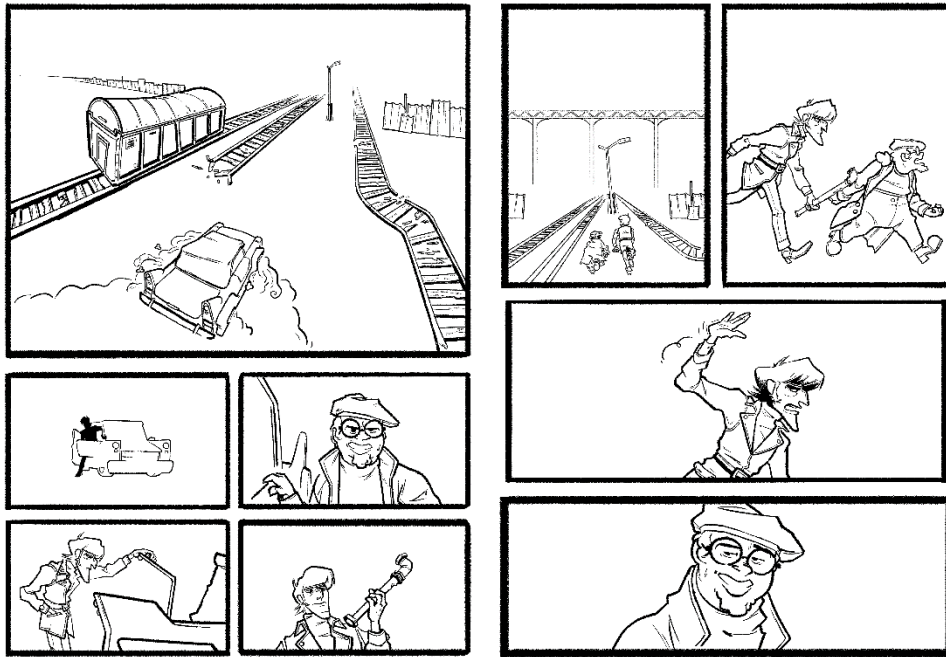
6.2 LINIJE

Nakon skica forme unutar scene precrtavaju se dok ne postanu što jasnije te se rubovi panela precizno definiraju. Debele linije obrisa služe u zapažanju crnih i bijelih kontrasta unutar scena – tako ispunjavaju ulogu sjenčanja.

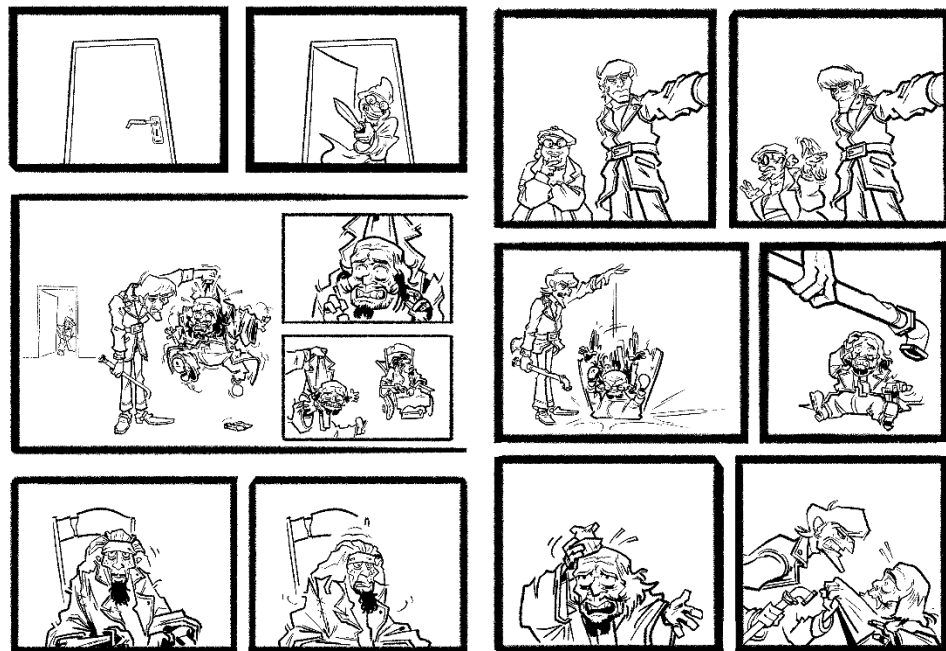
Linije se također upotrebljavaju za naglašavanja više i manje bitnih elemenata scene. Ovisno o sceni, određeni objekti bit će ilustrirani debljim ili tanjim rubovima. To ima razne uloge (stvaranje iluzije perspektive, usmjeravanje oka i sl.).



Slika 24: Nedovršena ilustracija iz autorskog stripa



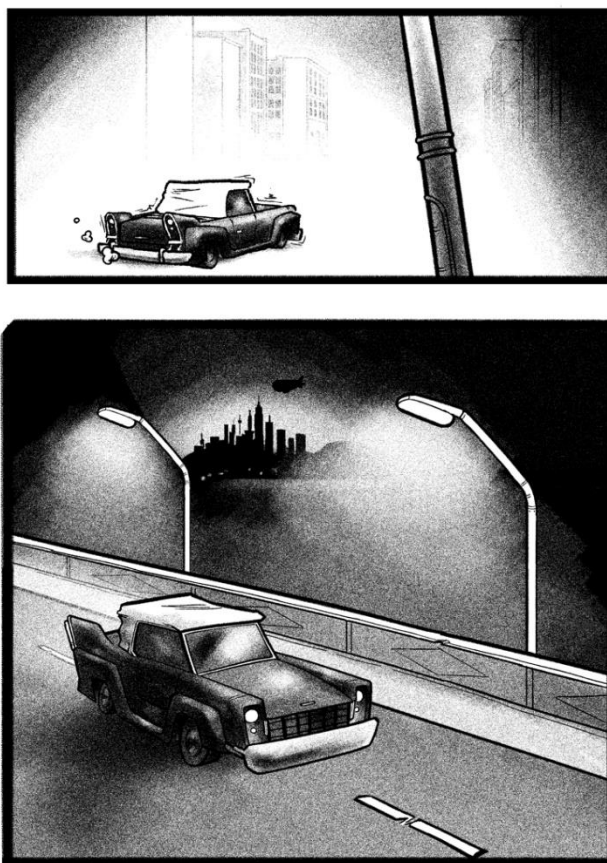
Slika 25: Nedovršena ilustracija stranica 7 – 8



Slika 26: Nedovršena ilustracija stranica 17 – 18

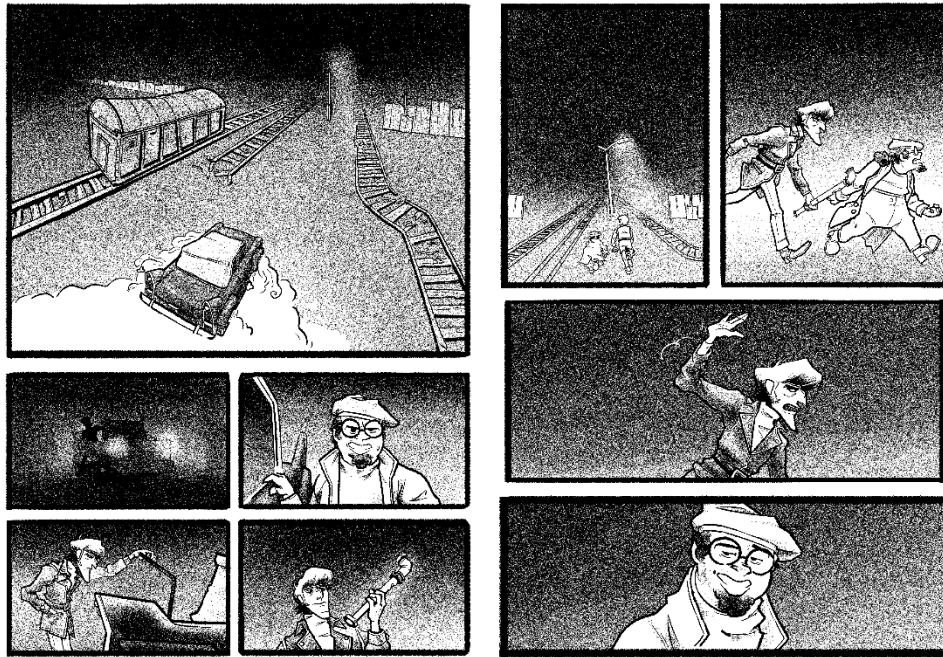
6.3 SJENČANJE

Sjenčanje je izrazito bitno za stvaranje ugođaja scene. Primjenom jakih sjena i kontekstualnog primjerenog osvjetljivanja scena poprima tmuran i dramatičan ton. Umjesto primjene čitavog gradijenta sivih tonova, sjenčanje ima isti stil mrvljenja koji se primjećuje i u linijama. Scena time poprima *noir* kakvoću i usmjerava se na kontrast tmine i svjetlosti. S obzirom na to da je priča vezana za događanja izvan zakona, sjenčanje se činilo kao idealna tehnika.

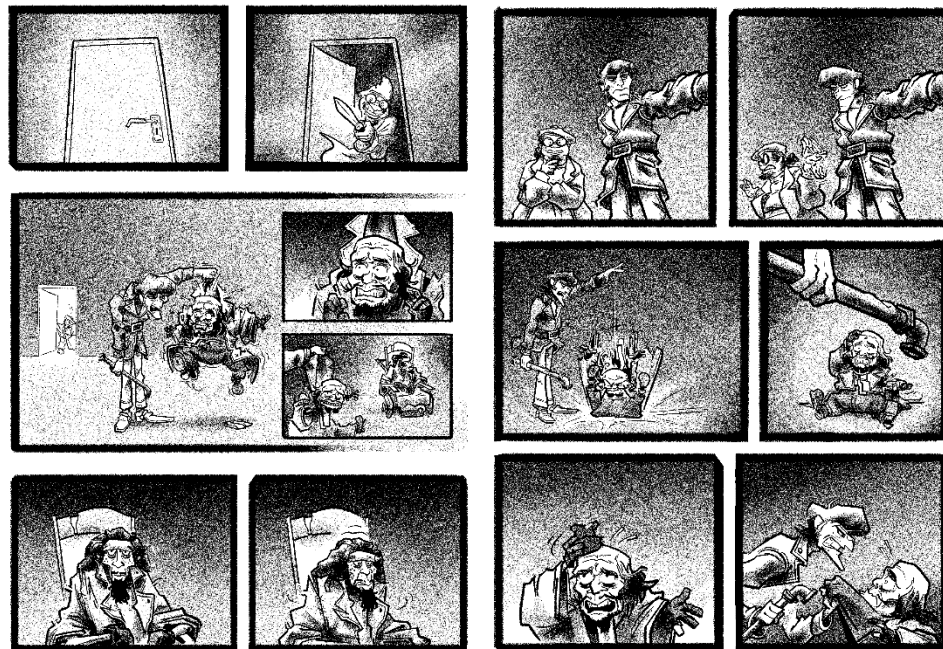


Slika 27: Dorađena ilustracija iz autorskog stripa

Kist za sjenčanje isti je kao i onaj za crtanje linija, ali s razlikom u postavci *opacity*. Time se potez kista postavlja s manje snage, što pripomaže u postepenoj gradaciji tamnih tonova.



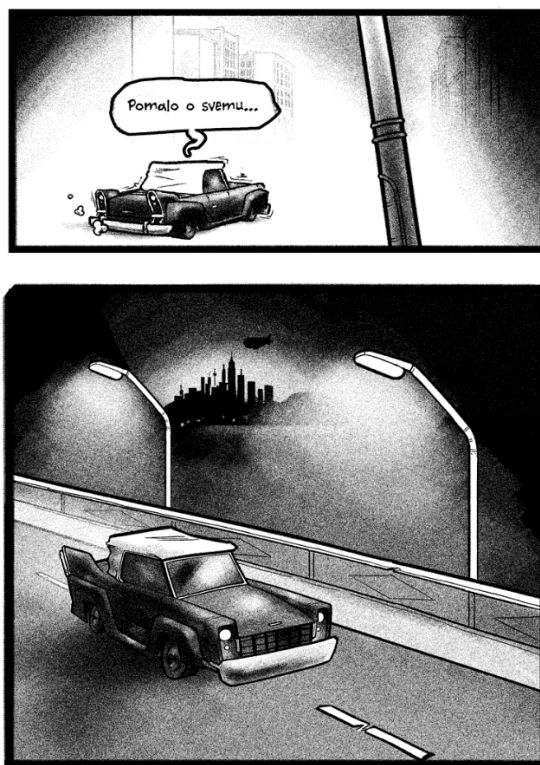
Slika 28 Doradena ilustracija stranica 7 – 8



Slika 29: Doradena ilustracija stranica 17 – 18

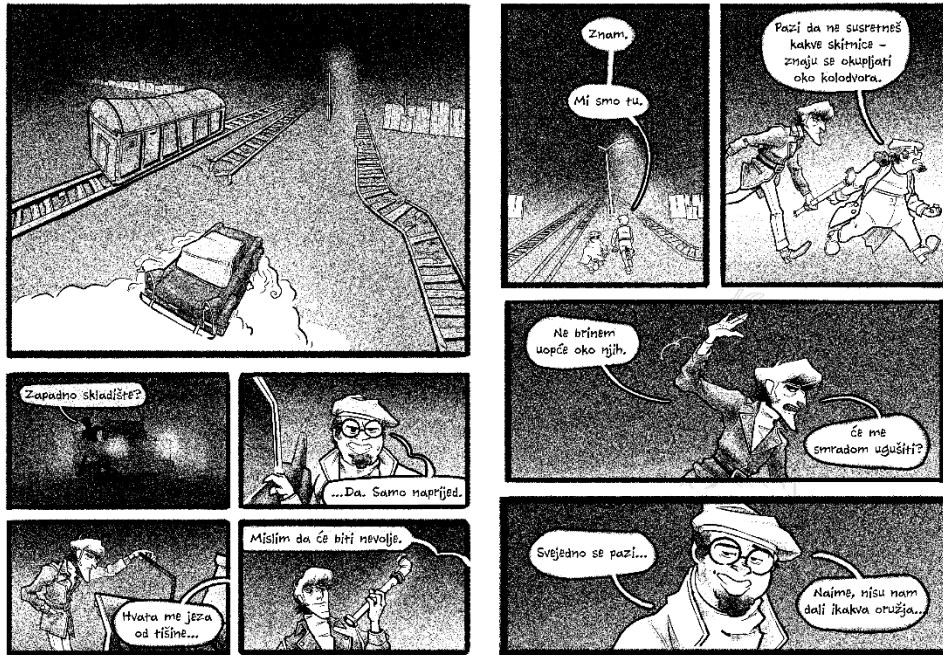
6.4 OBLAČIĆI I TIPOGRAFIJA

U slučaju da se unutar kadra nalazi dijalog, završni korak je postavljanje oblačića. Proces započinje uzimanjem teksta iz napisanog scenarija, koji se potom uvrštava u scenu. Svaki kadar namijenjen za dijaloge i/ili monologe mora sadržavati dovoljno neiskorištenog prostora da tekst može stati unutar njega. U izvanrednom slučaju kad se tekst i panel ne poklapaju, ilustracija se naknadno uređuje (elementi se blago pomaknu) ili se tekst sažima.

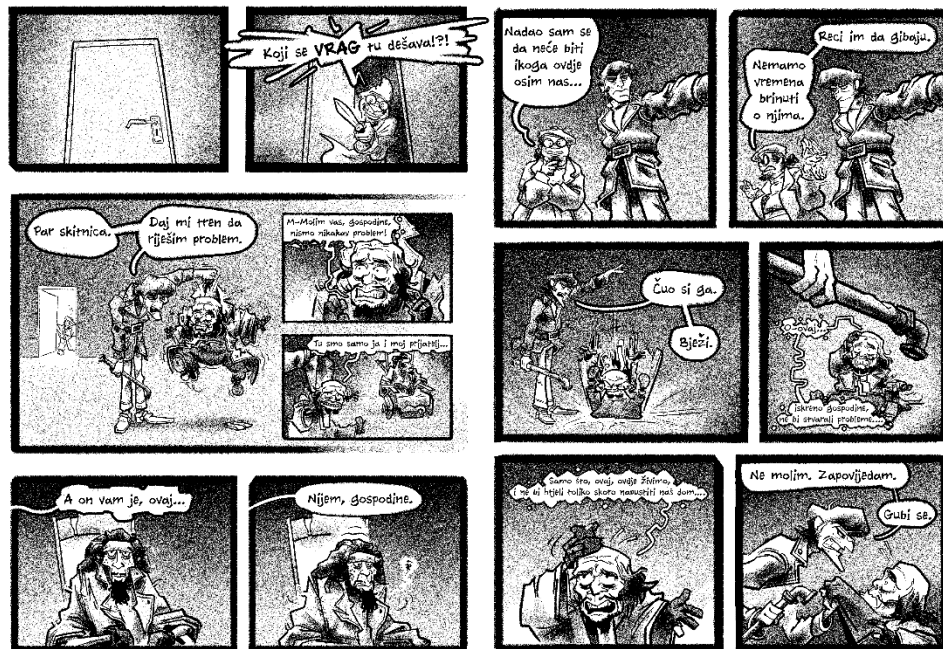


Slika 30: Završna ilustracija iz autorskog stripa

Primijenjen font je „Ashcan BB“, te je posebno uređen kako bi imao ista obilježja kao i sama ilustracija (mrvljenje na rubovima). Ovaj je font izabran zbog njegova oponašanja ručno pisanih slova i namjene za strip-knjige. Također služi u uspostavljanju estetike staromodnog stripa.



Slika 31: Završna ilustracija stranica 7 – 8



Slika 32: Završna ilustracija stranica 17 – 18

7. ZAKLJUČAK

Tijekom procesa izrade ovog stripa postalo je vidljivo da je strip vrlo varljiva umjetnička forma. Konceptualizacija se činila jednostavnom, no izradom svih aspekta priče – skice, scenarija, likova – projekt se produžio i više nego što je bilo očekivano. Strip je, zapravo, mjesto gdje se susreću razne umjetničke forme. Autor stripa je istovremeno pisac i redatelj, umjetnik i montažer. U doba interneta, autor je također zadužen za marketing i uspostavljanje odnosa sa širom publikom.

Digitalna tehnika svakako ubrzava i pojednostavljuje proces, ali se i dalje oslanja na sposobnosti autora – ako je autor perfekcionista, brzi proces uređivanja neminovno vodi neprestanim ispravcima svakog aspekta. Bitno je znati kada stranicu tretirati kao završenu, čak i ako se autoru to tako odmah ne čini. Bez obzira na sve izazove, izrada ovog stripa bila je fantastično iskustvo, u kojem sam naučio samostalno stvoriti složenu priču u obliku stripa – od početka do kraja.

8. POPIS SLIKA

Slika 1: Primjer rada Mirka Ilića („Freedom“)	7
izvor: https://mirkoilic.blogspot.com/2011/10/freedom.html	
Slika 2: Primjer rada Igora Kordeja	7
izvor: https://ravnododna.com/igor-kordej-treba-se-fajtati-na-razne-nacine/	
Slika 3: Autorska skica likova Highway Harry i Beatnik Nick	9
Slika 4: Ploča „Street Fight“	11
izvor: https://philcampos.com/	
Slika 5: Ploče „Billionaire's Holiday“ i „Exuma, The Obeah Man“	12
izvor: https://www.audioweb.ro/upload/product/large/combustible-edison-i-swingergerm-1994electronic-jazz-rock-286308.jpg	
https://i.discogs.com/1uPNVSAVLDtQLBs9mtqB6tpyZDDm0ndzz-UcIDq4x5I/rs:fit/g:sm/q:90/h:591/w:600/czM6Ly9kaXNjb2dz/LWRhdGFiYXNlLWlt/YWdlcy9SLTY5MzY4/NjYtMTQyOTkxMDkw/NC01OTk0LmpwZWc.jpeg	
Slika 6: Arhitektonski koncept Hugh Ferriss	13
izvor: https://www.pinterest.co.uk/pin/134474738844734587/	
Slika 7: Scena iz stripa „Blacksad“	14
izvor: https://readcomiconline.li/Comic/Blacksad-A-Silent-Hell	
Slika 8: Skica Andre Franquina za strip „Gaston“	15
izvor: https://www.pinterest.com/pin/150589181273292853/	
Slika 9: Završna 3D iteracija likova iz „Team Fortress 2“ temeljena na ilustracijama Mobyja Franckea	16
izvor: https://www.chaos.com/blog/cg-garage-podcast-95-moby-francke-riot-games	
Slika 10: Autorski rad za kolegij „Ilustracija“	17
Slika 11: Detalj lika Highway Harryja iz autorskog rada	18

Slika 12: Koncepti i prijašnji radovi vezani za lik Highway Harryja	19
Slika 13: Detalj lika Beatnik Nicka iz autorskog rada	20
Slika 14: Skice i prijašnji radovi vezani za lik Beatnik Nicka	21
Slika 15: Detalj lika Kralja beskućnika iz autorskog rada	22
Slika 16: Skice i prijašnji radovi vezani za lik Kralja beskućnika	23
Slika 17: Konceptualne skice popratnih likova.....	24
Slika 18: Koncept odnosa glavnih likova te karaktera priče	25
Slika 19: Detalj iz stripa „The Spectacular Spider Man No. 1“ (John Romita Sr. & Larry Lieber)	26
izvor: https://readcomiconline.li/Comic/The-Spectacular-Spider-Man-1968/TPB?id=164469	
Slika 20: Detalj iz autorskog stripa	26
Slika 21: Autorska skica završnog stripa	27
Slika 22: Autorska skica stranica 7 – 8	28
Slika 23: Autorska skica stranica 17 – 18	28
Slika 24: Nedovršena ilustracija iz autorskog stripa	29
Slika 25: Nedovršena ilustracija stranica 7 – 8	30
Slika 26: Nedovršena ilustracija stranica 17–18	30
Slika 27: Doradena ilustracija iz autorskog stripa.....	31
Slika 28 Doradena ilustracija stranica 7 – 8.....	32
Slika 29: Doradena ilustracija stranica 17 – 18.....	32
Slika 30: Završna ilustracija iz autorskog stripa	33
Slika 31: Završna ilustracija stranica 7 – 8.....	34
Slika 32: Završna ilustracija stranica 17 – 18.....	34

9. LITERATURA

Knjige

- McCloud S. (2008.) Kako crtati strip, Zagreb; Mentor
- McCloud S. (2005.) Kako čitati strip, Zagreb; Mentor

Internet

- <http://comics.cro.net/e-hrstr1.html>
- <http://comics.cro.net/e-hrstr2.html>
- <https://hbl.lzmk.hr/clanak.aspx?id=11943>