Izrada stripa "Deadly sins and four other things"

Čerkuč, Daniel

Undergraduate thesis / Završni rad

2016

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:352822

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

Sveučilište
Sjever

Završni rad br. 10/MED/2016

Izrada stripa „Deadly sins and four other things“

Daniel Čerkuč , 0336000420

Koprivnica, siječanj.2016 godine

Sveučilište
Sjever

Odjel za medijski dizajn

Završni rad br. 10/MED/2016

Izrada stripa
„Deadly sins and four other things“

Student

Daniel Čerkuč, 0336000420

Mentor

Dr.sc. Winton Afrić

Koprivnica, siječanj 2016. godine

Sažetak

Teorijski dio rada bavi se vizualnim jezikom stripa i njegovom definicijom.
Opisana je forma stripa te se stripu pristupa kao susatavu sastavljom od vidljivih elemenata kao što su kadrovi,crtež i slova i nevidljivih kao što su vrijeme i čitateljeva imaginacija. Također se dodirujemo povijesti stripa i njegova razvoja ne samo kroz vrijeme nego i kroz različite kulture, od zapadnog preko istočnog do hrvatskog stripa.

Praktični dio bavi se analizom stripa „Deadly sins and four other things.“ i metodologijom njegove izrade. Posebnu pažnju poklonio sam odnosu imeđu upotrebe istočnih i zapadnih elemenata stripa i određenim odlukama koje sam donio o upotrebi ovih elemenata kako bi se postigao posebni odnos odnosno izraz koji sam želio kreirati u svom stripu. Opisani su i neki osobni stavovi pri pristupanju problemima koji se javljaju u određenim kadrovima i njihova solucija te analiza kadrova koje smatram da su za cijelinu stripa od posebnog značaja.

Ključne riječi: Strip,kadar,umjetnost,vizualni jezik.

Abstract

The theoretical part of work deals with the visual language of comics and its definition .

The form of comics is described and comics are approached as systems of visible elements such as frames, drawings and letters, and invisible elements such as time and reader's imagination . We also touch on the topicof the history of comics and its development not only though time but also across different cultures , from the west , east and Croatian comics.

The practical part deals with the analysis of the comic book " Deadly Sins and four other things. " and the methodology of its making. Special attention is given to the relationship between the use of eastern and western elements of comics and certain decisions I made on usage of these elements to achieve a special relationship, and form I wanted to create in my comic. Described are some personal views on dealing with problems that appear in certain panels and their solution as well as the analysis of panels that i found of greater importance to the comic as awhole.

Keywords: Comic,panel,art ,visual language.

Sadržaj

1. Uvod 2
2. Razbijanje definicija stripa 3
2.1. Umijetnost i jezik/strip ili (strip) 4
2.2. Vrijeme u stripu 5
2.3. Povijest stripa 6
2.4. Hrvatski strip 9
3. Praktični dio 11
3.1. Naziv i naslovnica 13
3.2. Izgled stripa 15
4 Zaključak 25
5. Literatura 26
6. Popis slika 27

1.Uvod

U prvome dijelu ovoga rada baviti ćemo se vizualnim jezikom stripa. Scott McCloud definira strip kao „crteže i druge slike supostavljene u namjerni slijed, s namjerom prijenosa informacije i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja“[1] , a djela koja se u ovu definiciju uklapaju nalazimo već u pećinskim slikarijama. Njihov srodnik, moderni strip razvio se, kao i fotografija i film, u drugoj polovici 19.st. zajedno s razvojem metoda reprodukcije, „Devetom umjetnošću“ ga se počelo nazivati 1960.-ih godina.Usprkos svemu tome, za razliku od fotografije, filma, pa čak i neusporedivo mlađe televizije, interes za strip bio i do danas ostao ograničen.

Prva stvar vezano za recepciju stripa kao medija nižeg reda jest da ga se sve do 1960.-ih vezivalo za dva tržišta: novinski humor te djecu i mladež. Također se spominje činjenica da je rast ugleda stripa uvelike paralelan sa postupnom popularizacijom engleskog termina „graphic novel“, tj. crtani roman. „Crtani roman“ se danas sve više koristi kao istoznačnica za „strip“, samo navodno respektabilnija.

Praktični dio rada bavi se unutarnjim razvojem stripa „Deadly Sins and Four Other Things“, kako su nastali određeni likovi, kadrovi, te proces razmišljanja prilikom izrade različitih aspekata rada. Razni elementi od naslovnice pa do sitnih detalja koji vuku korijene iz različitih mitologija i vjerovanja te će se tako prezentirati i usporediti.

U konačnici, iznosi se zaključak rada s posebnim osvrtom na budućnost stripa kako stripa općenito tako i mog vlastitog stripa.

Prilikom pisanja rada, korištena je relevantna stručna literatura od Scott McCloudovog „Kako čitati strip-nevidljivu umjetnost“ i drugih vezanih uz stručni dio, te određenih stripova za praktični dio kao što su Alan Moor i Brian Bolland Batman: The Killing Joke i Murata Yuuske: One Punch Man.

2.Razbijanje definicije stripa

Kada se govori o znanosti o stripu najviše pitanja se odnose na samu definiciju „stripa.“ Većina pitanja usredotočeno je na uloge koje igraju osnovni elementi stripa: prizori, tekst, nizanje te njihova interakcija. Ipak, postoji mnogo drugih pitanja, kao što su industrija koja proizvodi stripove, zajednica koja ih konzumira, sadržaj koji se predstavlja i mjesta na kojima se pojavljuju.

Stripovi se sastoje od kadrova i teksta, pri čemu su kadrovi uglavnom poredani u niz. No ipak stripovi se tim oblicima koriste na različite načine. U većini slučajeva kadrovi su poredani u niz kako bi oblikovali okvir u koji se tekst u potpunosti uklapa, no to nije jedini mogući odnos između tih elemenata. Postoje i primjeri jednostraničnih stripova, „nijemih“ stripova te stripova u kojima dominira tekst. Definiciju “stripa” koja je najšire prihvaćena ponudio je Scott McCloud u svojem djelu „Understanding Comics“(2005.,strana 7), u kojem iznosi tvrdnju da su stripovi “prizori slikovnog ili nekog drugog tipa nanizani u hotimičan poredak s namjerom da prenesu informaciju i/ili da kod gledatelja proizvedu estetski učinak.”[1] U svojem određenju stripa McCloud pokušava dati jasnoću i opipljivost još nerazvijenoj “sekvencijalnoj umjetnosti.”

„Takvo “stapanje verbalnog i vizualnog” čini strip hibridnim oblikom koji je dobiven spajanjem dvaju medija. Dok takav stav uključuje jednostranične stripove, njime se važnost sekvencijalnog elementa kadrova umanjuje, a naglasak se prebacuje na stapanje kadrova i teksta.“ [4]

Od čega se zapravo sastoji “forma” stripa?

Kao prvo, tekst prepoznajemo ne samo kao slova na papiru već i kao jezik u vizualnoj formi.To se može primijeniti od oblačića s porukom, do zvučnih efekata te popratnog pripovijedanja i fusnota.

„Pojam “vizualni jezik” korišten je doslovno, kao što se i engleski, japanski i arapski prepoznaju kao jezici, za razliku od drugih “vizualnih jezika” koji se odnose na komunikaciju, umjetnost i dizajn. Ti “vizualni jezici” ili “jezici umjetnosti” podrazumijevaju šire komunikacijske ili semiotičke sustave, a da ne uključuju gramatičke i lingvističke strukture koje su relevantne za prirodni jezik – i koje su prvenstveno doprinos samog ljudskog uma. Te analize prije nameću “jezik” kao metaforu uvodeći je u odabrane sustave i služeći se njome kao metodom interpretacije. U ovom slučaju “vizualni jezik” izravno upućuje na prirodnu ljudsku semiotičku sposobnost za stvaranje prizora te se naziva jezikom samo kada se pojave osobine sistematičnog nizanja – odnosno gramatike.“[4]

Stoga, ne samo da se strip prikazuje kao jezik, već se i priznaje da se razlikuje širom svijeta.

2.1 Umjetnost i jezik/strip ili (strip)

Pitanje umjetnosti upleteno je u probleme kategorizacije stripa. Dok se u zapadnoj kulturi taj pojam proširio i uključuje razne stvari, umjetnost je općenito izraz koji označava prirodu i stvaranje nekog djela ili djelovanja..Umjetnost se odnosi na slikarstvo, kiparstvo, ples, crtanje i brojne druge aktivnosti.

Kod proizvodnje stripova obično se pojavljuje kombinacija dvaju jezika kojima se piše istovremeno, a to su vizualni i govorni/tekstualni jezik. Dok jezik ovisi o konvencionalnim znakovima i društvu, primarni naglasak umjetnosti stavlja se na individualnost i inovativnost.

No ipak te sklonosti individualnosti i inovaciji koje podupire umjetnost možda nisu prirodne za učenje. U svojih "šest koraka" "umjetničkog razvoja" Scott McCloud navodi da je prvi korak u učenju crtanja stripova imitacija. Nakon toga McCloud opisuje nastavak procesa učenja kojim dominira umjetnost, u kojem su individualna inovativnost i osobni razvoj izdignuti iznad imitacije. Imitacija omogućuje onima koji uče da usvoje jezik svoje društvene skupine. Na primjer, mnoga američka djeca žele naučiti "kako crtati u stilu mange", jer u sve većem broju čitaju japanske stripove.

Sklonost učenju putem imitacije također bi mogla biti jedna od pokretnih sila "imitatora", koji oponašaju stil svega što je popularno. Ljudi bi mogli imitacijom učiti vizualni jezik, no umjetnost na to gleda s prezirom jer se to protivi principu individualnosti.

„Kad prihvatimo lingvistički status vizualnog jezika, tek tada može uslijediti njegova uporaba kao jezika, bez okova "stripa" i "umjetnosti". S obzirom na to da jezik ne stavlja ograničenja na svoju uporabu, takvo bi shvaćanje moglo potaknuti eksploziju različitih sadržaja za koje bi se s lakoćom moglo odrediti jesu li "umjetnost" ili ne, bez utjecaja asocijacija koje trenutno stvara "strip". I što je najvažnije, takvo označivanje ne bi ni stvaralo, ni slomilo inherentan identitet samog medija." [4]

2.2 Vrijeme u stripu

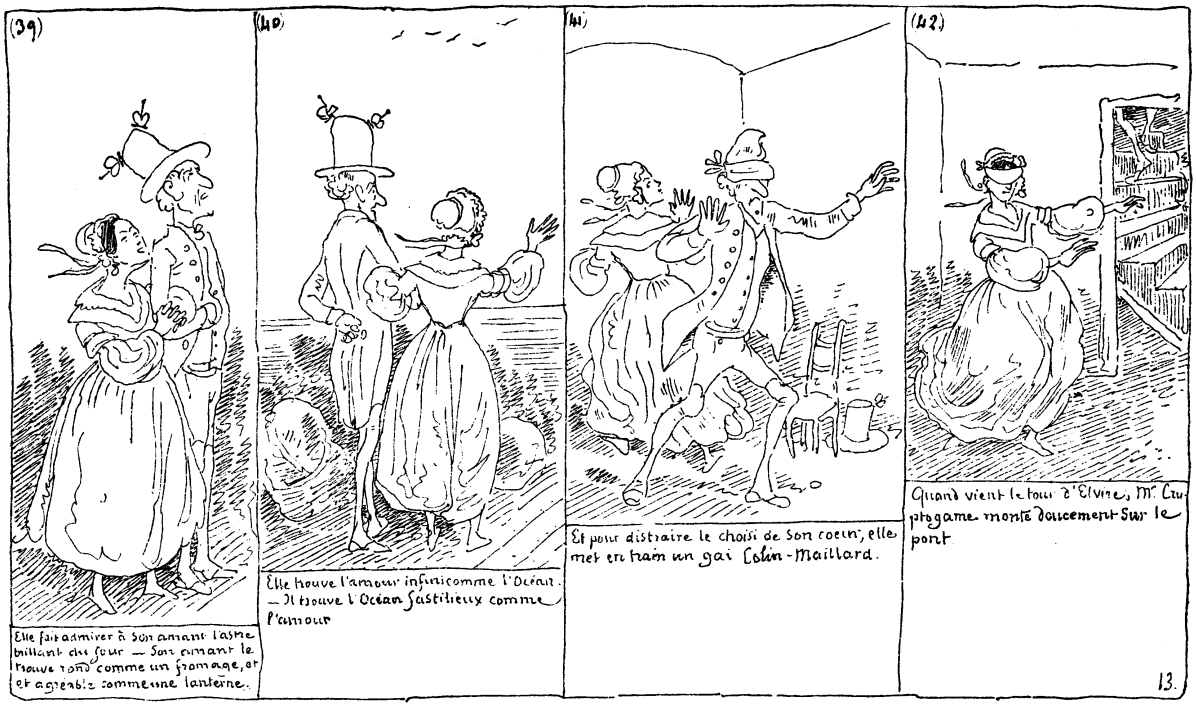
Jedan kadar u stripu nije nužno jedan trenutak. Kadar je sam po sebi simbol koji govori čitatelju da su vrijeme i prostor podijeljeni. Vrijeme i prostor u stripu su povezani, ali ne postoji način koji može ukazati koliko je vremena prošlo osim ako čitatelj sam poveže prostor i vrijeme. Dakle, ako kadar zauzima puno prostora i postoji nekoliko panela ili većeg prostora između kadrova, to su tragovi koje pisac koristi za prikaz vremena koliko je prošlo ili prolazi.

McCloud objašnjava kako ono što vidimo je uvijek u sadašnjosti. U stripovima,pročitani kadrovi su prošlost i budućnost i okružuju sadašnji kadar koji čitate sada. U stripu čitatelj obično čita s lijeva na desno, ali postoji mogućnost da su čitatelji mogli odabrati drugačiji način. Vaše sudjelovanje je potrebno, kao i na kraju kadra, gdje um ispunjava trenutke koji nisu prikazani. Film je prvi patentirao proces hvatanja pokreta te su i slikari i crtači stripa otprilike u isto vrijeme pokušali uhvatiti pokret u jednoj slici. Smatra se da je strip posebno uspješan u procesu hvatanja pokreta.U stripu neki pojedinačni paneli predstavljaju vrijeme zvukom dok drugi nastoje pokazati vrijeme kroz pokret.Za kretanje pojedinačnih kadrova koristi se akcijska linija. Ova linija je evoluirala od toga da bude neuredna i divlja u slučajevima gdje se linijama pokušava pratiti svaki predmet koji se kreće kroz prostor u više stilizirani likovni element koji hvata pokret na više dinamičan način.[1]

Linija u Americi prošla je puno eksperimentiranja, iako ne u svim stripovima.U Japanu su korištene kako bi stavili čitatelja u središte akcije. Linija nije jedini način da se pokaže kretanje. Tu je poliptih, gdje su lik ili likovi nametnuti kontinuirano u pozadini. Pravila koji stripovi slijede su ona same prirode, zatim pravila funkcije i šanse. Zvučno razdvajanje u riječi ili zvučne efekte daje aluziju vremena, jer nam dosadašnja iskustva govore da zvuk treba vremena. To također pruža mogućnost za akciju i reakciju. Kretanje se razgrađuje u dvije podskupine. Jedna od njih je međuprostor između dvaju kadrova. Druga je akcija unutar kadra koja je odvojena stilovima. Izrada niza nepokretnih slika koje izgledaju kao da su u pokretu i kao da vrijeme teče zvuči teško, ali čitatelju izgleda normalno.

2.3 Povijest stripa

Povijest pripovijedanja u slikama vrlo je dugačka. Seže od pećinskih slikarija iz kamenog doba, preko zidnih slika Egipta i Mezopotamije, Trajanovog stupa, potom tapiserije iz Bayeuxa i slikovnih prikaza života svetaca, pa do današnjeg stripa. Za prvog pravog pretka modernog stripa možemo smatrati Švicarca Rodolphea Töpffera, koji je sredinom 19.st. stvarao satirične priče u slikama sačinjene od karikatura odvojenih okvirima kadrova i popraćenih tekstom ispod slike. Nakon Töpffera, kao preteče modernog stripa u Europi koje kombiniraju pripovjedne nizove slika i tekst napisan ispod njih možemo navesti ilustriranu priču u stihovima Maks i Moric (Max und Moritz) Nijemca Wilhelma Buscha iz 1865. i ilustrirane pripovijesti o nezgodama jedne obične obitelji.



Slika 2.1. Rodolph Töpffer „Cryptogame“

Konačno, kao prvi se moderni strip najčešće citira Žuti dječak (Yellow Kid) Richarda Feltona Outcaulta koji je izlazio u novinama New York World i potom New York Journal od 1895. do 1898. godine.

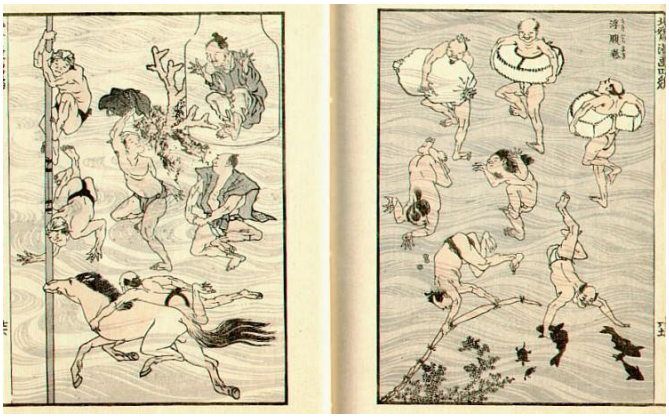
Možemo zaključiti da je Žuti prvi spojio sve elemente stripa u cjelinu koju danas prepoznajemo kao strip, i to učinio u novinama uz koji je strip postao usko vezan, i postao dovoljno popularan i utjecajan da utisne novi medij u javnu svijest i inspirira sljedbenike. Strip je isprva bio karikatura od cijele stranice, da bi 1987. Outcault razlomio stranicu na niz kvadratića, iskombinirao to s tekstualnim oblačićima i tako definirao vizualna pravila modernog stripa, koja je odmah počeo i kršiti likovima i predmetima koji izlaze iz okvira kadra, i time dobio prepoznatljiv strip.[5]



Slika 2.2. „Yellow kid“

Moderni je medij stripa time vezan za novinski medij. Ovdje je stekao popularnost, te je vezan za njegovo izlaženje u dnevnim novinama. Podrijetlo stripova na Zapadu iz novinskih pasica razvidno je već iz etimologije naziva za medij. Hrvatski „strip“ i engleski „comic“ oboje potječu od izraza „comic strip“, tj. „šaljiva vrpca“, dok francuski „bande dessinée“ znači „iscrtana vrpca“. Na Istoku je situacija opći izraz za medij posuđenica iz engleskog „komikku“, u praksi se ta riječ koristi rijetko ili nikad, jer Japanci rijetko ili nikad čitaju strane stripove (djelomična iznimka su korejski stripovi za koje opet postoji zaseban naziv za strip, „manhwa“).

U opticaju je dakle riječ koja specifično znači „japanski strip“, a to je „manga“, što u doslovnom prijevodu znači „šaljive slike“, čime se i opet strip povezuje s humorom. Izraz postoji još od kraja 18.st., dok ga je popularizirao početkom 19.st. slavni majstor drvoreza Hokusai.



Slika 2.3 Hokusai

Tada se koristio za područje likovne umjetnosti, a za stripove se počeo upotrebljavati krajem 19.st. To nas dovodi do teme povijesti stripa u Japanu, gdje se on najvećim dijelom razvijao nezavisno od zapadnih utjecaja. Japan ima dugu povijest vizualnog pripovijedanja, ali prva izdanja koja se doista mogu nazvati strip-knjigom u suvremenom smislu teoretičar animacije i stripa Midhat Ajanović smješta u 1702.g., dakle više od 100 godina prije takvih pojava na Zapadu, kada je umjetnik ukiyo-e (japanskog drvoreza u boji) Shumboku Ooka tiskao uvezane nizove drvoreza koji su pripovijedali humoristične priče iz svakodnevice Kyota, Osake i Eda (današnjeg Tokija).

Ooka je svoja djela nazvao Tobae Sankokushi u čast jednog od svojih prethodnika na polju vizualnog pripovijedanja, budističkog svećenika Tobe Soja (1053.- 1140.), autora slavnog niza ilustriranih svitaka (jap. emakimono) koji prikazuju niz (narativno nepovezanih) prizora bez riječi s antropomorfnim životinjama u ulozi budističkih svećenika. Dakle, Walt Disney je bio daleko od prvog autora koji se sjetio čovjeka zamijeniti životinjom. Prvi slični svici datiraju još iz 6. i 7.st. Prvi stripovi s oblačićima izlaze već krajem 18.st., dakle ponovno barem 100 godina prije zapadnog ekvivalenta, kao tzv. Kibyoshy („žute korice“), stripovi s humorističnim temama i obradama dječje literature. Zapadni novinski strip počinje svoj utjecaj već krajem 19.st., da bi ga 1930.-ih vojna diktatura zabranila. Moderna se manga konstituira iza Drugog svjetskog rata, ponajviše pod utjecajem ogromnih hitova Osamua Tezuke. Tezukin je uzor bio Walt Disney, ali je razvio vrlo vlastit stil povezan s japanskom likovnom povijesti. Na temeljima koje je Tezuka postavio vrlo će se brzo razviti posve specifični oblici stripovskog pripovijedanja, odvojeni od zapadnih. Ajanović, citirajući povjesničarsku umjetnosti Penny Sparke, naglašava da je ono što se može činiti kao vanjski utjecaj samo usklađivanje Japana s vlastitom tradicijom.[6]

2.4 Hrvatski strip

Kako navode Draginčić i Zupan, svoje početke hrvatski strip ima u 1930.-tim godinama, kada slijedi tada dominantne uzuse američkog novinskog stripa. Stripovi se objavljuju u pasicama i tablama u zagrebačkim dnevnim novinama, pogotovo u Novostima, i zabavnim ilustriranim časopisima Oko, Mickey strip i Veseli vandrokaš. Bilo je to ekonomski vjerojatno najpropulzivnije razdoblje u povijesti hrvatskog stripa, kada ga je najširа publika gutala i časopisi su se tjedno prodavali u desecima tisuća primjeraka, a popularni autori su sjajno zarađivali. [7]

Kao i u svijetu, popularnost stripa se tada mogla usporediti s popularnošću filma. Nije nedostajalo ni kreativnosti, jer su tada stvarali autori kao Andrija Maurović, koji se u paru sa scenaristom Franjom Fuisom bavio avanturističkim stripovima svih podžanrova, od vesterna do znanstvene fantastike, te braća Walter i Norbert Neugebauer, koji su stvarali humorističke stripove.



Slika 2.4 Andrija Maurović „Ahura mazda na nilu“

Ova će generacija biti okvirno aktivna do 1950.-ih. Tada se fokus izdavanja prebacuje na strip-časopise, kakvi tada dominiraju i francusko-belgijskom i zapadnoeuropskom scenom, među kojima je najvažniji bio Plavi vjesnik. Rade se prvenstveno avanturistički stripovi, a ističu se crtači Julio Radilović-Jules i Žarko Beker, te scenarist Zvonimir Furtinger. Krajem 1970.-ih i 1980.-ih djeluje skupina Novi kvadrat (Mirko Ilić, Igor Kordej, Radovan Devlić, Krešimir Zimonić, Ninoslav Kunc i dr.) koja se okreće formalnim eksperimentima na tragu

kruga francuskih autora okupljenih oko Moebiusa (pravim imenom Jeana Girouda) i časopisa Metal hurlant, u čemu postižu veliki uspjeh. I na koncu, trenutačno najpoznatiji naši autori (Darko Macan, Stjepan Bartolić-Štef, Esad Ribić, Edvin Biuković, Goran Sudžuka i dr.), generacija stasala 1990.-ih, u doba kad se izdavanje hrvatskog stripa svelo više-manje na dječji časopis Modra lasta, gotovo isključivo rade albume i strip-sveske za francusko-belgijsko i američko tržište, odnosno pokušavaju, s ograničenim tržišnim uspjehom, ponovno transplantirati tamošnje izdavačke formate k nama, kao što je Macanov časopis Q i albumi koji su iz njega proizašli. [8]

3. Praktični dio

U praktičnom dijelu rada bavit ćemo se analizom mog stripa „Deadly sins and four other things.“ Neke od slika iz drugih stripova bit će korištene kao primjer inspiracije i način kako su neki od kadrova bili napravljeni.Pri izradi ovoga rada korišten je tablet te je sve digitalno nacrtano u programu „Manga Studio.“ .“ Za digitalni pristup izradi odlučio sam se jer mi je bilo vrlo praktično eksperimentirati u okruženju gdje se mogu lagano vraćati koracima unatrag i imati proizvoljnu količinu kopija i varijacija određenih crteža. Ovo mi je bilo posebno praktično jer u samom startu nisam imao jasnu sliku kuda idem i čitav rad predstavljao je veliki proces u kojem sam otkrivao strip kako sam ga radio.

Ideja za strip rodila se gotovo slučajno i nastala je bez jasne slike ili namjere. Naime prije par godina napravio sam skicu određenog lika koji mi se estetski svidio te sam odlučio napraviti još par skica. Ove skice sam postupno razrađivao dok nisam došao do više identiteta koji su mi se sidjeli. Na ovaj način došao sam do likova koji će se kasnije razviti u glavne likove stripa. Kako sam razvijao ideju odlučio sam ih nazvati po smrtnim grijesima jer su me na njih suptilno asocirali. U razvoju glavnih likova inspirirao sam se raznim pričama i prikazima sedam smrtnih grijeha u širem povijesno umjentičkom konceptu.



Slika 3.1. Prvi koncept likova

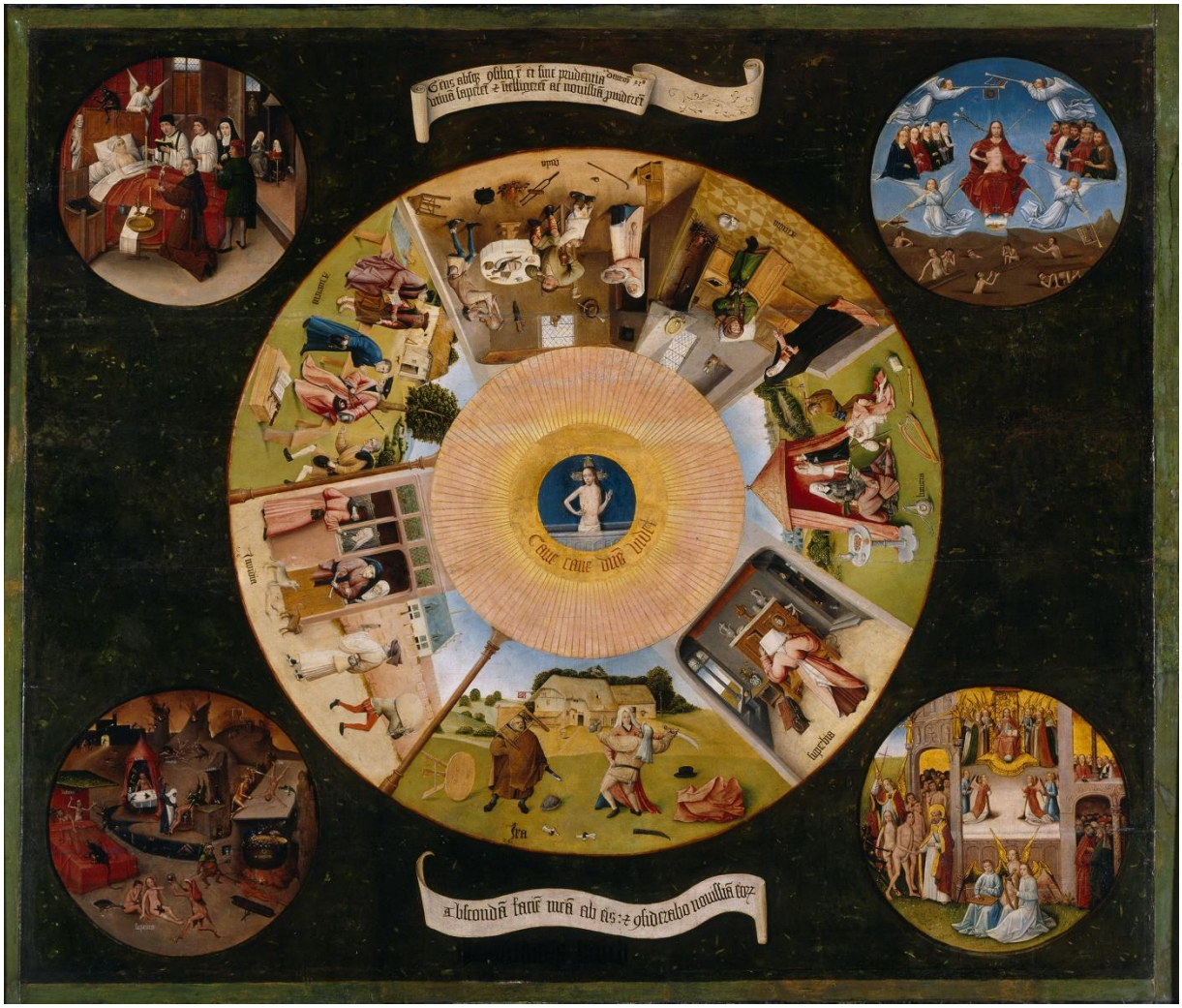
Kroz sljedeću godinu likove sam postupno nastavio razrađivati te sam krenuo detaljnije stvarati svijet u kojem oni žive te je tako nastao i prvi koncept za priču. . Priča se također razvijala postupno i prošla je nekoliko varijacija i inačica. Kako je priča još uvijek u razvoju za svoj završni rad odlučio sam se izraditi samo prvi dio priče stripa koji je uvodnog karaktera i kojeg sam najdetaljnije i razradio. Strip sam odlučio koncipirati u više kraćih djelova koji bi se međusobno nastavljali i pričali priču o više različitih likova koji su se razvili iz gore pokazane inicijalne skice. Ovaj prvi dio za glavnog protagonista ima lik Ponosa (Pride) koji igra ključnu ulogu u oslobađanju svoje braće iz sužanjstva. Detaljniji prikaz ostalih likova koji su nastali inspirirani smrtnim grijesima ostaju tako za naredne nastavke stripa.



Slika 3.2 Koncept likova

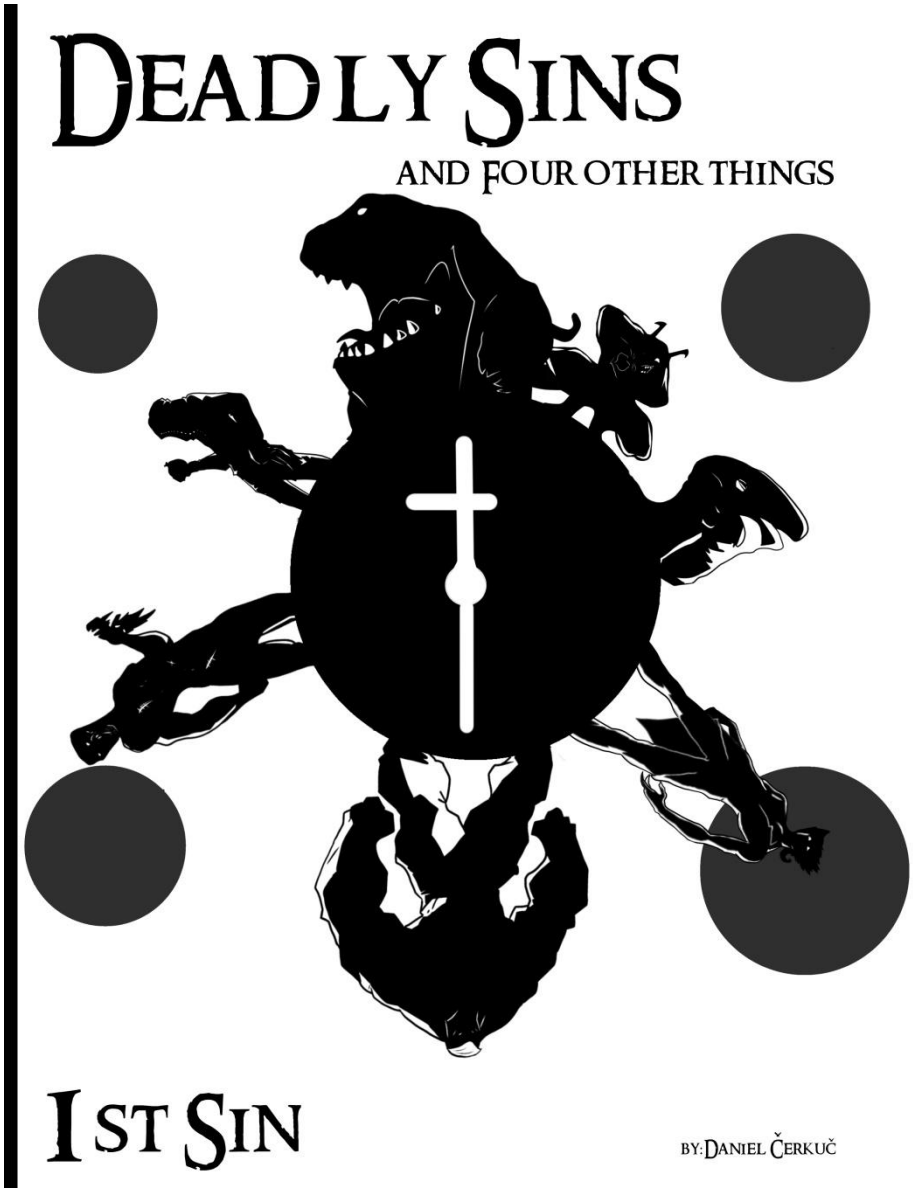
3.1 Naziv i naslovnica

Kada sam tražio inspiraciju za ime stripa naletio sam na sliku Nizozemskog slikara Hieronymus Bosch-a nazvanu "Seven deadly sins and four last things," (*slika 3.2*) koji prikazuje 7 smrtnih grijeha u središnjem krugu te 4 posljednjih stvari, smrt grešnika, sudnji dan, pakao te na kraju raj. Fasciniram tom slikom odlučio sam ukomponirati to u svoj rad te je naslovnica nastala po uzoru na sliku.



Slika 3.3 Hieronymus Bosch "Seven deadly sins and four last things"

Odlučio sam se za slično ime kao i ono od slike Boscha kao svojevrsni homage i referencu na njegovo djelo.Ovaj odabir imena mi se također činio jako prikladnim pošto su sami likovi nazvani po smrtnim grijesima i u svojim avanturama proživljavaju 4 perioda koji definiraju njihovo postojanje. U stripu se metaforički prikazuje prvi period a to je, smrt grešnika. Na mojoj naslovnici za razliku od Boschove slike smrtni grijesi nisu prikazi određenih radnji i prijestupa već prikazi likova koji djelomično odražavaju karakteristike osobina smrtnih grijeha. Isti su izrađeni u siluetama kako bi se dao samo nagovještaj njihovih uloga i čitatelja se za neke ostavlja da se pita o kojem se grijehu točno radi. Ovo je namjerno gledano na moj strip na metadijegetičkoj razini (povezivanja više brojeva stripa zajedno) jer će povezani sa drugim budućim nastavcima razriješiti djelomični misterij koji se daje u samoj naslovnici.



Slika 3.4 naslovnica stripa

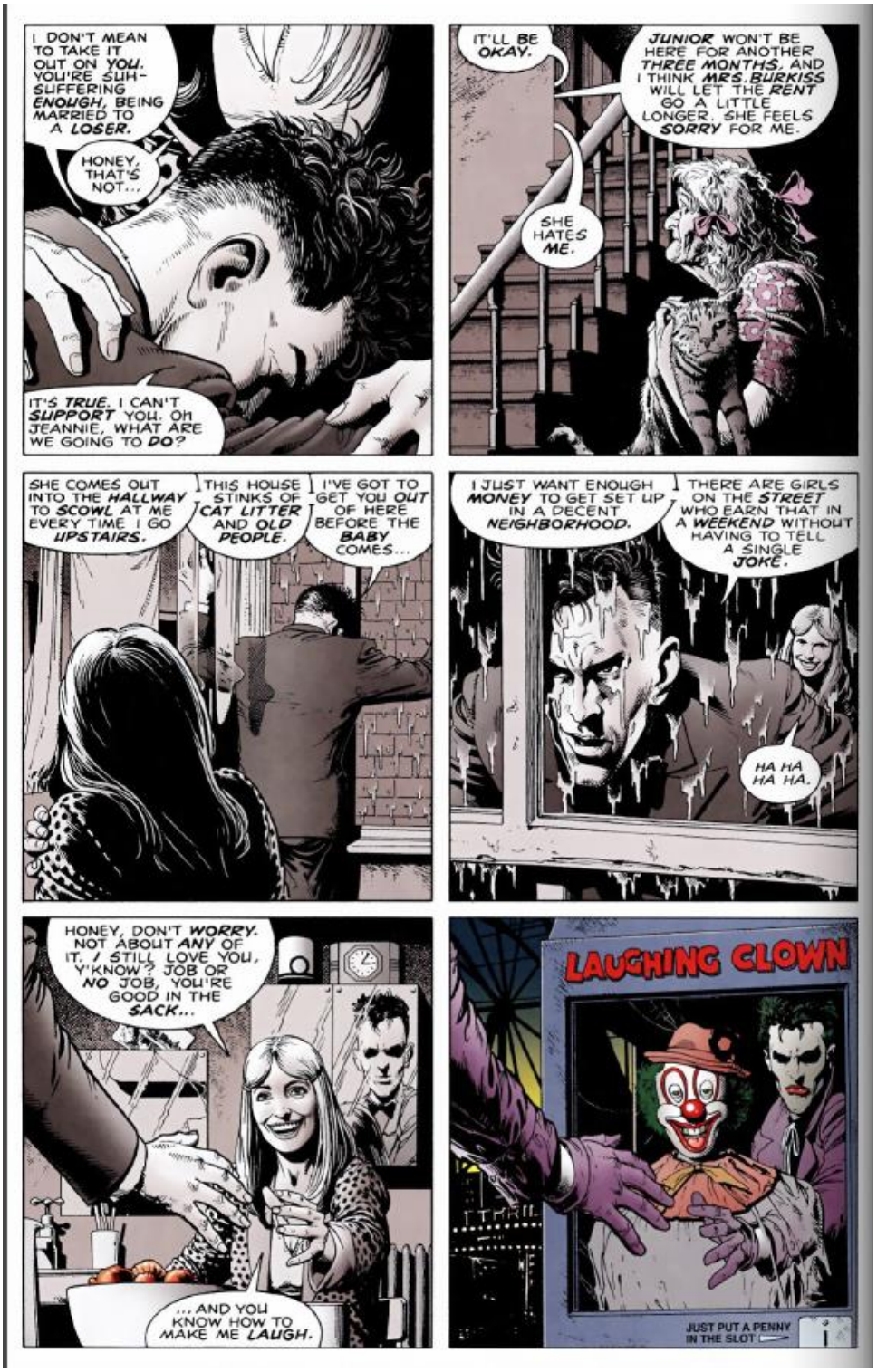
3.3 Izgled stripa

Estetski izgled stripa opisao bih kao spoj zapadnog stripa i istočne mange gdje su ukomponirani meni osobno najdraži elementi koji sa obje strane. Ipak u krajnjem vizualnom identitetu stripa može se reći da prevladava istočnjački utjecaj mange koji me puno više privlači zbog načina na koji se npr. tretira forma, koristi akcijska linija i komponira kadar. Zapadni stripovi većinom se drže određenog formata izrade kadrova i većina stranica prati taj format od početka do kraja dok je manga fleksibilnija i rijetko kada dvije stranice imaju isti raspored kadrova. U većini slučajeva takav dinamični prikaz kadrova je iz razloga kako bi akcija dobila veći značaj i dinamiku. One punch man daje dobar pokazatelj elemenata koji me kod mange oduševljavaju i koje sam probao ugraditi u kadrove svog stripa. Način na koji se u mangi koristi linija koja djelomično opisuje a djelomično razbija formu i tako stvara privid kretanja i akcije osim što mi je privlačan i zanimljiv činio mi se vrlo prikladan posebno u dijelu mog stripa gdje radnja kulminira u sukobu glavnog pozitivca i negativca.



Slika 3.5 Murata Yuuske „One Punch Man“

Na zapadu statični kadrovi služe kako bi se strip prikazao više kao film. Također se uz sve to pridaje velika pažnja dinamičnim sjenama izrazima lica i prikazima prostora.



Slika 3.6 Alan Moor, Brian Bolland „Batman: The Killing Joke“

U svom stripu kao što se vidi na primjeru dolje pokušao sam kombinirati izričajna sredstva istočne mange gdje je glavni kadar najveći kako bi se prikazao psihološki aspekt događaja (u ovom slučaju moment kada je glavni negativac shvatio da je bio u obmani), silueta glavnoga lika koja je pokazana pokraj njega zapravo je samo metafora tog momenta jer je prijašnjim stranicama jasno gdje je otprilike glavni lik bio pozicioniran. Akcijskim linijama u ostalim kadrovima prikazan je moment kako bi se naglasilo da se sve jako brzo te je negativac ostao zatečen.



Slika 3.7 Strana 10 „Deadly sins and four other things“

Stranica bliža onom zapadnjačkom stilu je ona gdje je prikazan dijalog između negativca i glavnog lika, iako kadrovi nisu sasvim podjednaki. To je iz razloga kako sukob između likova postaje užareniji, tako kadar glavnog lika postaje sve veći i veći.



Slika 3.8 Strana 9 „Deadly sins and four other things“

Stranica koju bih posebno izdvojio je sami moment kada glavni lik pobjeđuje negativca. Prvi kadar pokazuje glavnoga lika kako pokazuje prstom prema dolje dok suprotni kadar prikazuje kako ogrlica s privjeskom kojom je držao glavnog lika i njegovu svitu pod kontrolom pada a sve to prate 3 kadra doslovnog pada negativca (isto tako ponovna upotreba akcijskih linija kao prikaz pada) i stranica finalizira zadnjim rječima i crnilom kao završetkom cijelog događaja. Ovdje se vjerujem vidi stapanje utjecaja istoka i zapada u mojoj varijanti i postiže izraz za kakvim sam išao kako bi prikazao ovaj događaj.



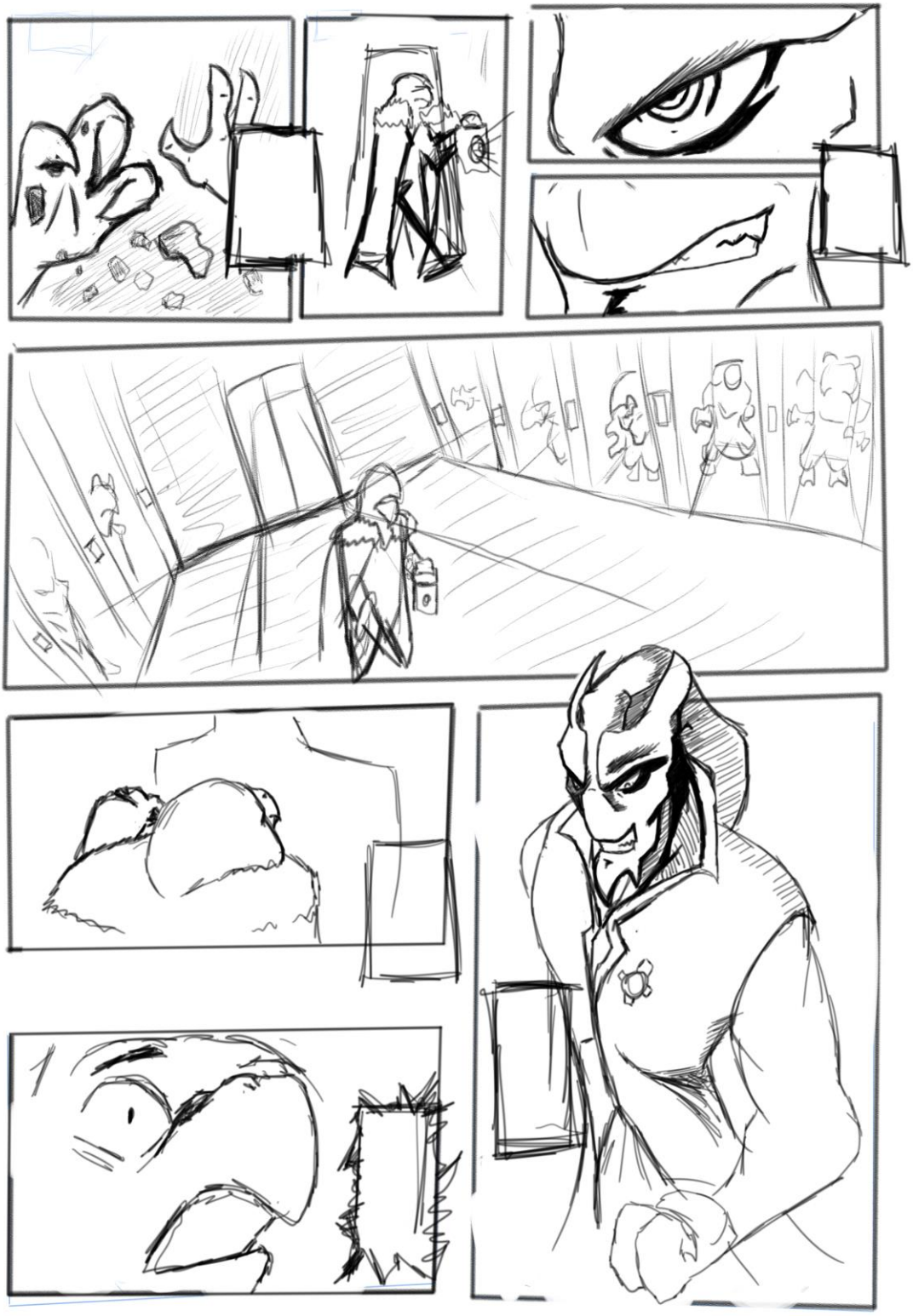
Slika 3.9 Strana 13 „Deadly sins and four other things“

Stranice gdje se određeni likovi prvi puta predstavljaju čitatelju imaju posvečeniji karakter, nešto veće kadrove te su sami likovi detaljnije prikazani. Mislim da ovakve stranice također lijepo odražavaju ovaj spoj istoka i zapada. Likove sam želio tretirati više kao kod istočne mange dok sam se u samom kadriranju i odnosu kadrova na stranici želio više približiti zapadnom vizualnom identitetu stripa.



Slika 3.10 Strana 7 i 8 „Deadly sins and four other things“

Stranica gdje se Pride zapravo pojavljuje prvi puta služi kao uvod u misterij njegova bića. U istom trenutku proizvesti tenziju i iznenađenje bio je veliki izazov te je stranica prošla više faza. Tu je prikazan jedan od ranijih pokušaja.



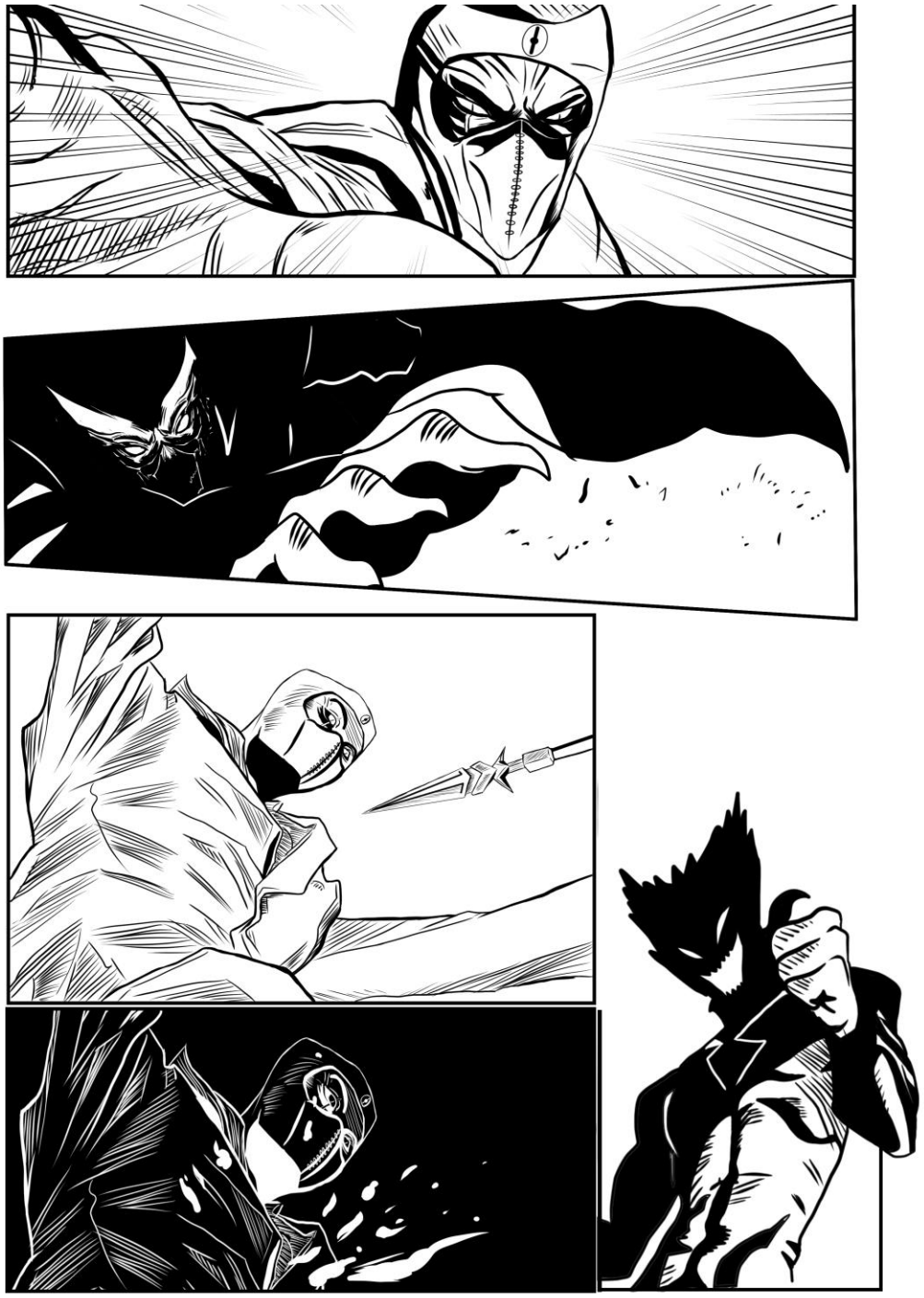
Slika 3.11. Test stranica

U finalnom riješenju stranice većina nepotrebnih elemenata je uklonjeno te sam se fokusirao na klasični pristup tenziji sličnom onom u horror filmu.



Slika 3.12 Rješenje stranice

Moment kada negativac biva pogođen kopljem je jedan od momenata gdje sam pokušao prikazati kaos. No i ta stranica je prošla par verzija gdje sam pokušao pogoditi balans između momenta, nezna se tko je bacio koplje ali se ubrzo saznaje, te sveukupno prikazati jačinu udarca koplja.



Slika 3.12 Strana 13 „Deadly sins and four other things“

Kraj stripa je ujedno i početak, nakon završetka konflikta čitatelju postaje jasnije kako su likovi zapravo postali ono što jesu. No njihova priča se odmah nastavlja i pokazuje se njihov idući cilj.



Slika 3.13 Strana 15 „Deadly sins and four other things“

4. Zaključak

U današnje vrijeme gdje tisak polako zamjenjuju tableti i smartphone-ovi strip i dalje ostaje relevantan te bi se dalo i argumentirati da s pojavom digitalnog načina izrade stripa danas imamo veći izbor stripova nego ikada. Različite online platforme gdje se publiciraju stripovi omogućuju korisniku da čita i čuva cijelu kolekciju a pri tom ih ima sve pri ruci u svakom trenutku. Mišljenja i zanimanja za stripove također su porasla te se stripovi ne smatraju primarno štivo za djecu. No nažalost nije sve sjajno u industriji stripova,veliki odabir i masovnija produkcija na digitalnom tržištu znači puno teže probijanje i izdizanje iz mase ogromnog broja stripova. Digitalni način prodaje radova znači neprestana borba protiv piratstva.

Vlastitm stripom želio sam svoju originalnu priču prikazati spajajući elemente istočnih i zapadnih stripova oslanjajući se s jedne strane na tradiciju a opet upotrebiti suvremenu digitalnu tehnologiju izrade kako bi iskoristio njezine prednosti. U procesu susreo sam se sa raznim varijacijama i rješenjima i tragao sam za idealnim omjerom istočnih i zapadnih elemenata za svaku pojedinu situaciju. Spajanju ovih elemenata pristupio sam na način da sam likove tretirao više istočno osim u određenim posebnim segmentima gdje je bilo bitno pokazati neke emocije ili napetost gdje sam uveo suptilni zapadni element sjene mjesto nekih više istočnih linearnih rješenja. Trudio sam se postići neki svoj izraz i u cijelom procesu naučio sam mnogo ne samo o izradi stripa već o likovnoj umjetnosti, kreativnom procesu i stvaralaštvu u širem smislu. Definitivno bih volio s još puno prakse, istraživanja i razrade jednoga dana pretvoriti ovaj rad u nešto veće i ispričati priču do kraja.

5. Literatura

[1] Scott McCloud: Kako čitati strip-nevidljivu umjetnost, Mentor, Zagreb, 2005.

[2] Horvat-Pintarić, Vera: "Autorski strip zagrebačke škole", Kultura, br. 28, 1975

[3] Chris Couch: „The Publication and Formats of Comics, Graphic Novels, and Tankobon http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chriscouch.htm

[4] Cohn, Neil. "Un-Defining 'Comics.'" International Journal of Comic Art, Vol. 7 (2). October 2005.

[5] Mary Wood: „Origins of the Kid: Street Arabs, Slum Life, and Color Presses", The Yellow Kid on the Paper Stage http://xroads.virginia.edu/~MA04/wood/ykid/illustrated.htm, 9.VII.2013.

[6] Frederik L. Schodt: Dreamland Japan: Writings on Modern Manga, Stone Bridge Press, Berkeley, 2002.

[7] Slavko Draginčić i Zdravko Zupan: Istorija jugoslovenskog stripa I – do 1941. Godine: Umesto zaključka, Projekat Rastko, 9.XI.2005., http://www.rastko.rs/strip/1/zupan-draginicic_1/umesto-zakljucka_l.html, 9.VII.2013.

[8] Hrvoje Krešić: „Hrvatski strip i strip u Hrvatskoj – 2. dio", Booksa, 2.VII.2007., http://www.booksa.hr/kolumne/hrvatski-strip-i-strip-u-hrvatskoj-2-dio, 9.VII.2013.

John Petty: A BRIEF HISTORY OF COMIC BOOKS , 2008.

Ranko Munitić: Strip, deveta umjetnost, Art 9, Zagreb, 2010.

.

6. Popis slika

Slika 2.1. Rodolph Töpffer „Cryptogame“

Slika 2.2. „Yellow kid“

Slika 2.3 Hokusai

Slika 2.4 Andrija Maurović „Ahura mazda na nilu“

Slika 3.1. Prvi koncept likova – Autorska slika

Slika 3.2 Koncept likova – Autorska slika

Slika 3.3 Hieronymus Bosch “Seven deadly sins and four last things”

Slika 3.4 naslovnica stripa – Autorska slika

Slika 3.5 Murata Yuuske „One Punch Man“

Slika 3.6 Alan Moor, Brian Bolland „Batman: The Killing Joke“

Slika 3.7 Strana 10 „Deadly sins and four other things“ – Autorska slika

Slika 3.8 Strana 9 „Deadly sins and four other things“ – Autorska slika

Slika 3.9 Strana 13 „Deadly sins and four other things“ – Autorska slika

Slika 3.10 Strana 7 i 8 „Deadly sins and four other things“ – Autorska slika

Slika 3.11. Test stranica – Autorska slika

Slika 3.12 Rješenje stranice – Autorska slika

Slika 3.12 Strana 13 „Deadly sins and four other things“ – Autorska slika

Slika 3.13 Strana 15 „Deadly sins and four other things“ – Autorska slika