

"Opklada duša", oblikovanje likova za strip

Đurić, Valentina

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:212270>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-10**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 208/MED/2023

"Opklada duša", oblikovanje likova za strip

Valentina Đurić, 0336039709



Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 208/MED/2023

"Opklada duša", oblikovanje likova za strip

Student

Valentina Đurić, 0336039709

Mentor

Iva-Matija Bitanga, izv. prof. art.

Koprivnica, rujan 2023. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ Preddiplomski sveučilišni studij Medijski Dizajn

PRISTUPNIK Valentina Đurić

MATIČNI BROJ 0336039709

DATUM 7.9.2023

KOLEGIJ ILUSTRACIJA

NASLOV RADA "Opklada duša", oblikovanje likova za strip

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU "Soul Gamble" character design for a comic

MENTOR Iva-Matija Bitanga

ZVANJE izv. prof. art.

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. doc. art. Luka Borčić, predsjednik komisije
2. doc. art. Antun Franović, član
3. izv. prof. art. Iva-Matija Bitanga, mentor
4. dr.sc. Rosana Ratkovčić, zamjenski član
- 5.

Zadatak završnog rada

BROJ 208/MED/2023

OPIS

U cilju pripreme za izradu stripa potrebno je istražiti sam pojam stripa i njegove povijesti, vizualne i konceptualne karakteristike. Potrebno je osmisliti priču na temelju početne ideje i napisati sinopsis, raspisati priču i osmisliti likove. Kreativni proces oblikovanja likova oslanja se na literarni predložak. Kroz rad će se pokazati kreiranje osobina likova preko njihovog vizualnog identiteta. Priča i likovi će biti objedinjeni u primjernoj stranici stripa.

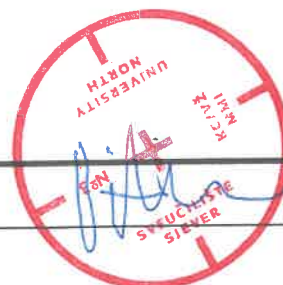
Kroz rad je potrebno:

- Objasniti pojam stripa
- Istražiti povijest stripa
- Istražiti kreiranje likova i priče
- Napisati priču
- Osmisliti osobine likova i dizajnirati njihovu vizualnu pojavu
- Napraviti mapu karaktera
- Izraditi stranicu stripa kao primjer

ZADATAK URUČEN

7.9.2023

POTPIS MENTORA



Predgovor

Suvremeni stripovi napreduju svojim izgledom i raznolikim sadržajem od 19. stoljeća sve do danas te se nastaju sve više modernizirati i prenijeti u elektronički model. Oni su ujedno umjetničko djelo koje iskazuje umjetnik sa svojim stilom crtanja te prenose neku priču ili pouku pomoću kadrova i teksta koji ga čine sličnim filmu. Strip postaje biti stripom u trenutku kada imamo najmanje dva kadra koja se mogu povezati u cjelinu te mu je jedina granica struktura priče i sama kreativnost umjetnika.

Sažetak

Ideja ovoga rada jest kreirati likove i priču koja služi kao priprema za izradu stripa, a sama tematika stripa zamišljena je kao spoj već postojećeg stripa s onim osmišljenim. Kao rezultat ovoga rada proizaći će vizualni i unutarnji dizajn likova, temeljna priča koja će biti prikazana u stripu te par kadrova stripa kako bi se lakše predočio izgled stripa.

Ključne riječi: strip, manga, likovi, dizajn, priča

The idea of this work is to create characters and a story that serves as preparation for the creation of a comic, in which the theme of the comic is conceived as a combination of an already existing comic with an original one. This work will result in the visual and traits design of the characters, the basic story that will be shown in the comic and a couple of panels of the comic to help you visualize the look of the comic.

Keywords: comics, manga, characters, design, story

Popis korištenih kratica

itd	i tako dalje
trad	tradicionalni

Sadržaj

1.	Uvod.....	9
2.	Strip.....	11
2.1.	Što je to strip?.....	11
2.2.	Počeci stripa	12
2.3.	Manga.....	13
2.3.1.	<i>Povijest Mänge</i>	14
2.3.2.	<i>Kakegurui</i>	15
3.	Likovi i radnja.....	17
3.1.	Likovi	17
3.1.1.	<i>Karakterni arhetipovi</i>	18
3.2.	Struktura	19
4.	Razrada	20
4.1.	Originalan lik Midari.....	20
4.1.1.	<i>Osobine i cilj</i>	20
4.1.2.	<i>Originalan vizualni dizajn</i>	21
4.1.3.	<i>Novi vizualni dizajn</i>	22
4.2.	Osmišljeni lik Shax	26
4.2.1.	<i>Inspiracije</i>	26
4.2.2.	<i>Osobine i cilj</i>	28
4.2.3.	<i>Magične moći i svijet</i>	30
4.2.4.	<i>Vizualni dizajn</i>	31
4.2.5.	<i>Dizajn ostalih detalja</i>	34
4.3.	Osmišljeni lik Veridian	36
4.3.1.	<i>Vizualni dizajn</i>	36
4.4.	Osmišljavanje igre kockanja	38
4.4.1.	<i>Objašnjenje igre</i>	38
4.5.	Priča.....	40
4.5.1.	<i>Početna ideja</i>	40
4.5.2.	<i>Sadržaj priče</i>	42
5.	Analiza rezultata	51
5.1.	Usporedba početne ideje i rezultata	51
5.2.	Krajnji ugođaj stripa.....	51
6.	Zaključak.....	52
7.	Literatura.....	53

1. Uvod

Ovih dana teško je izbjeći utjecaju stripova, pronalazimo ih u novinama, kao zasebne knjige ili pak kao literaturu koja pogoni danas mnoge filmove i serije od kojih su najpopularnije kuće poput „Marvel“ i „DC Comics“.

Važno je naglasiti njihovu važnost i ulogu u svijetu umjetnosti te koliku važnost drže u povijesti. S objavom strip „Žuti Dječak“ sve do danas možemo vidjeti veliki napredak koji je započeo s izumom Gutenbergovog tiskarskog stroja te se danas pronalazi i u digitalnome obliku.

Stripovi se razlikuju ovisno u kojoj kulturi su nastali tako da zapadnjački klasični stripovi koji se čitaju s lijeva na desno i koriste znamenite tekstualne mjehuriće kao što su „kapow“, „boom“, „!?!“ i ostali te samim stilom crtanja i izgledom veoma se razlikuju od istočnjačkog. Valja objasniti istočnjački stil iz razloga što je rad inspiriran i koristi se djelom koje pripada tom stilu. Taj stil, odnosno japanski strip, naziva se manga i ona je daleko drugačija od zapadnjačkog stripa.

Naravno ne važno radi li se o stripu ili mangi važno je jasno definirati likove i radnju te strukturu priče. Kako se radi o spoju već postojeće mange odnosno njegovog lika, važno je i definirati tu mangu i lika kakvim jesu u originalu. Naknadno kreiramo dodatne likove i svima dodjeljujemo karakterni arhetip i ciljeve koje žele postići unutar stripa, oplemenjujemo ih njihovim potrebama koje se razlikuju od tih ciljeva te kasnije kroz priču uviđamo dali su uspjeli ostvariti te ciljeve u potpunosti. Tako dobivamo spoj Midari koja proizlazi iz mange „Kakegurui“ i dvoje osmišljenih likova Shax i Veridian.

U samoj izradi likova u pomoć dolazi Syd Field sa svojom podjelom lika na nutrinu i vanjštinu kako bi se karakterizacija lika činila prirodnom. Iako se karakterizacija lika Midari već događa u originalnom djelu, potrebno je okarakterizirati ostala dva lika koji se nalaze u novonastalome stripu od kojega je jedan sporedni lik i služi u funkciji vjesnika odnosno ne posjeduje potrebu za dubljom karakterizacijom no nije nimalo manje bitan.

Kod vizualnog izgleda odvojeni su protagonist i antagonist kao glavni likovi te je njihov dizajn moćniji i izraženiji od onoga sporednoga lika te se takvim i iskazuje. Osmišljeni lik Shax nije novitet odnosno njegov dizajn posjedujem i unapređujem kroz dulje vrijeme te će se taj napredak i evolucija prikazati. U dizajnu prikazujemo palete boja te iste moraju biti obrazložene, kao produkt osobnoga stila, novonastali strip i likovi poprimit će mračniji izgled, gotičkoga stila. Sama Midari dobiva novi dizajn ne bi li se lik osvježio i dobio izgled koji se uklapa u novonastali strip.

S likovima kao što su Shax i Veridian koji pripadaju rasi demona i Shaxovim magičnim moćima možemo prepisati ovaj strip žanru fantastije te kako Midari mora istražiti dali Shax vara u igri kockanja također dodaje element misterije.

Naravno nakon dizajna likova i definiranja njihovih osobina potreba i želja nužno je kreirati strukturu priče i na kraju priču samu. Oni koji pokreću tu priču jesu sami likovi te njihove osobine kreiraju zanimljive obrate i sukobe. Sama struktura priče unutar koje su likovi smješteni valja imati glavu i rep tako da likovi prolaze kroz tri čina te priče, da ta priča bude zanimljiva čitatelju ona sadržava uvodni dio odnosno početak, sukob i rasplet. Sam sukob je poželjno rastaviti u par dijelova kako bi se prisililo protagonista nagoniti na njihovo rješavanje i priču učiniti zanimljivom.

2. Strip

2.1. Što je to strip?

Strip je slijed od najmanje dvoje različitih crteža, povezanih u cjelinu koja želi ispričati neku priču ili izreći neku poruku. Sastavne jedinice stripa su tema, kadar, odnosa slika i tekst te linija, ploha i boje. Tema stripa je upravo ono što nam govori što se u stripu događa, bio to „Spiderman“ čija je tema spasiti nedužne ljude od zlikovaca ili „Garfield“ koji želi ugrabiti hranu, svaki strip sadrži svoju temu. Svaka slika u stripu ograničena je Kadrom te se više kadrova mogu nizati s lijeva na desno, obrnuto ili pak odozgo prema gore, što je poželjno naglasiti čitatelju, ali u pravilu nizanje mora biti jasno i čitatelj ga mora moći pratiti. Svaki Kadar je s druge strane određen s planom i rakursom, vrlo slično filmu, tako postoje detalj, krupni plan, bliski plan, srednji plan, polutotal i total po pitanju planova te gornji rakurs, donji rakurs i visina očiju. Odnos slike i teksta označava kako je neki tekst koji je izrečen ili pak ne izrečen, lik ga promišlja ili postoji narator, smješten unutar ili izvan kadra. Tekst može biti i oblačiću, kvadratiću, na dnu kadra ili pak u sasvim novome kadru, a i ne mora biti realan tekst, nekada je dovoljno staviti par uskličnika ili pak upitnika da se bolje opiše začuđenost ili ljutnja lika. Ovisno o kulturi taj tekst se može čitati u smjeru s lijeva na desno ili pak obrnuto. Linija, ploha i boja u konačnici predstavljaju ono nacrtano, ilustraciju koja odvaja knjigu od stripa te je slična filmu u svom pokušaju imitiranja pokreta i kretanje kroz kadrove. Svaki strip okarakteriziran je stilskim izražajem svakog umjetnika koji ga crta.

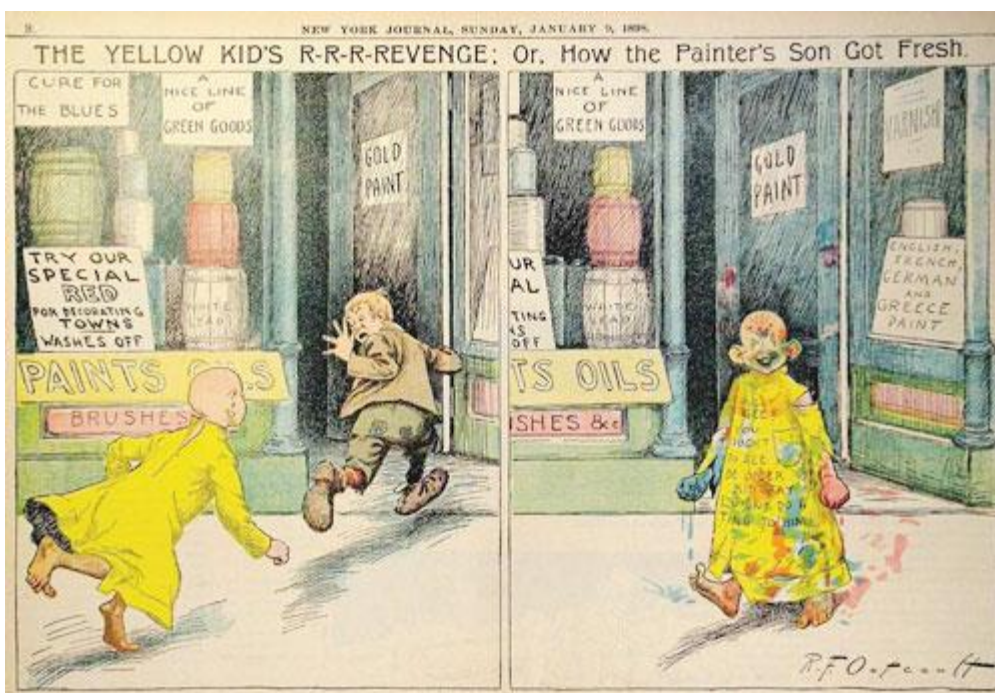


Slika 1 Andrija Maurović; Knez Radoslav

Izvor: <https://www.stripforum.hr/leksikon/autori/maurovic-andrija/>

2.2. Početci stripa

Elementi stripa mogu se pronaći u drevnim civilizacijama poput Egipatske i Rimske, koje su se koristile ilustracijama i tekстом za pričanje priča na zidovima i spomenicima. Međutim jedan od najvažnijih trenutaka u postupku razvoja stripova bitan je izum Gutenbergovog tiskarskog stroja. Strip se počinje pojavljivati u novinama i časopisima kao crtane priče za djecu, te Richard Felton Outcalt 1896. godine objavljuje strip „Žuti Dječak“ koji je prvi koristio novu tehniku sušenja boje, radi problema koje je sušenje žute boje donijelo sa sobom ona se nije previše koristila do tada. Žuti Dječak i žuta boja su u to vrijeme bila velika senzacija te su se novinske kuće borile za njena prava. Strip postaje populariziran u 19. stoljeću te s prvom epizodom stripa "Veliki pseći cirkus u McGooganovoj aveniji" objavljenog 1896. godine te se ta godina uzima kao početak doba modernoga stripa. Sve do danas jedni od najpopularnijih stripova ostaju superjunački stripovi od kuća „Marvel“ i „DC comics“.



Slika 2 Strip "Žuti Dječak"

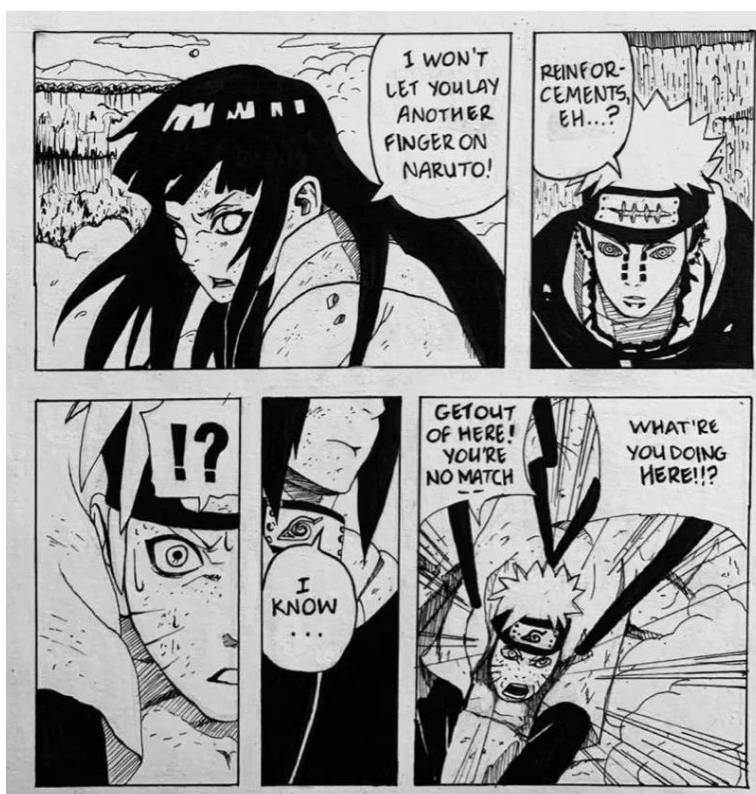
Izvor: <https://zg-magazin.com.hr/zuti-djecak-i-tata-hrvatskoga-stripa/>

U Hrvatskoj godinu početka stripova obilježava objava stripa „Vjeverica Mračna“ 1935. godine, nacrtao ju je Andrija Maurović te je objavljena u ilustriranom tjedniku „Oko“. Andrija Maurović je jedan od najznačajnijih Hrvatskih ilustratora. Za vrijeme rata pojavljuju se braća Walter i Norbert Neugebauer koji crtaju za list „Zabavnik“ te oko šezdesetih godina za „Plavi Vjesnik“ crtaju Jules Radilović i Žarko Beker. Sedamdesetih godina pojavljuje se grupa „Novi

Kvadrat“ u kojoj su Igor Kordej, Krešimir Zimonić, Radovan Devlić, Mirko Ilić, Ninoslav Kunc, Joško Marušić, Krešimir Skorzet, Nikola Konstadinović, Ivica Puljak i Emir Mešić. Okupljeni oko Zagrebačkog tjednika „Polet“ nastavljaju kreirati stripove te uvoditi novitete u tisku i tehnike u filmskom kadriranju te pristupaju stripu kao umjetničkom mediju.

2.3. Manga

Manga je široki pojam koji obavlja stripove raznih tematika i stilova crtanja nastale i obavljene u Japanu. Riječ Manga se sastoji od dvije Japanske riječi, „Man“ što je u prijevodu hirovito ili zabavno te „Ga“ što znači slika ili crtež. Manga se razlikuje od zapadnjačkog stripa jer se izrađuje u crno bijeloj boji, odnosno crta se tintom, iako u moderno doba pojedini umjetnici dodaju par stranica u boji a rijetki crtaju cijelu mangu u boji. Također se sama manga otvara s početkom na desnoj strani odnosno suprotno zapadnjačkoj kulturi te se slijed kadrova i oblačića teksta čita na isti način. Za populariziranje i širenje mange, zaslužan je časopis „Shonen Jump“ koji objavljuje nova poglavlja od više mangi na tjednoj ili mjesečnoj razini. Dizajn likova u mangi široko je poznat po crtanju velikih očiju te ne proporcionalnog tijela bilo to s viškom mišića ili s maljušnim tijelom u kojoj usporedbi glava izgleda veliko. Također je česta upotreba mjesta radnje škola i korištenje školskih uniformi..

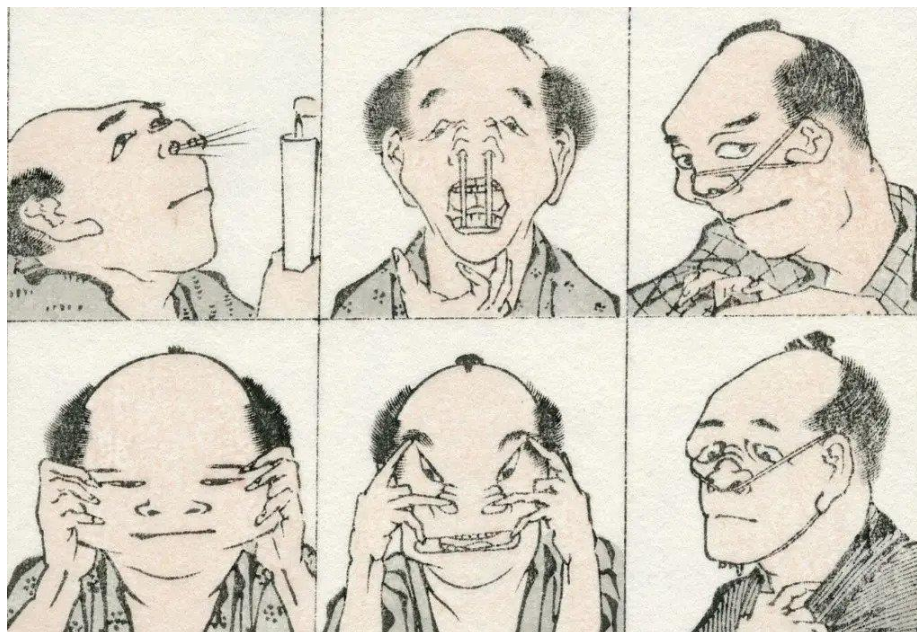


Slika 3 Manga „Naruto Shippuden“

Izvor: <https://www.etsy.com/listing/921110756/naruto-manga-panel>

2.3.1. Povijest Mange

Prvi oblici Mange potječu iz 8. stoljeća u obliku ilustriranih narativnih svitaka zvanih Emaki. Emaki su bili namijenjeni držanju u rukama i gledanih od strane više od jedan osobe kao umjetničko djelo. Riječ manga se po prvi puta koristi 1814. godine od strane umjetnika Hokusai koji je poznat po svome djelu „The Great Wave off Kanagawa“ te koristi riječ Manga za svoj blok za crtanje „Hokusai manga“.



Slika 4 Katsushika Hokusai, Hokusai Manga

Izvor: <https://japan-avenue.com/blogs/japan/history-of-manga>

Kasnije dolazi do popularizacije mange radi zapadnjačkog utjecaja na Japan. Prva publicirana manga je 1902. godine, „The Watered Sprinkler“ čiji autor je Rakuten Kitazawa te je publicirana u novinama „Jiji Shinpō“. Nakon drugog svjetskog rata Japanski stil mange odlučno se želi odmaknuti zapadnjačkom stilu te Osamu Tezuka realizira svoju viziju unikatnog stila mange u serijalu Astro Boy. Astro Boy uspijeva popularizirati mangui proširiti njen utjecaj na zapad.

Kasnije izlaze mnoge mange koje postaju značajne za razvoj i inspiriraju mnoge druge autore i njihova djela. Jedan od najznačajnijih horor autora je Kazuo Umezu i njegova manga „The Drifting Classroom“ koja je okarakterizirana tamnom tematikom. Shonen je vrsta mange u kojoj mladi dječak odlazi u avanture te se bori protiv zlih sila, upravo tako jedan od najznačajnijih shonena koji i danas ostaje popularan na zapadu je „Dragon Ball“ od autora Akira Toriyama. Sportske mange su također vrlo popularne kao „Kuroro's Basketball“ manga o košarci, „Blue Lock“ manga o nogometu, „Free!“ manga o plivanju, ali one sve proizlaze kao inspiracija od

„Slam Dunk“ originalna manga o košarci od autora Takehiko Inue koji vješto ilustrira pokret u sportu. Iako su u mangi prevladavali muški likovi, Naoko Takeuchi kreira „Sailor Moon“ u kojoj se bore magične djevojke, te se definira novi žanr mange „the magical girl genre“.

2.3.2. Kakegurui

Izabrano originalno djelo, koje će se koristiti kao baza za strip, je manga odnosno japanski strip te kasnije adaptacija u anime odnosno japansku animaciju, Kakegurui. Najjednostavnije opisano Kakegurui je djelo čija se radnja događa u srednjoj školi u kojoj je stas i pozicija te vrijednost samoga studenta odlučen pobjednikom odnosno gubitnikom u igrama kockanja. Profesori i predmeti ne postoje unutar samog stripa u naprotiv oni se događaju iza scene, naglasak je na same igre kockanja koje sadržavaju dodatna pravila kako bi igra bila zanimljiva čitaocu te se kocka na velike rizike ponekad ovisne o životu.



Slika 5 „Kakegurui Compulsive Gambler“

Izvor: <https://deathmetalflorest.wordpress.com/2019/01/19/kakegurui-season-one-review/>

Kakegurui, puno ime „Kakegurui – Compulsive Gambler“, napisao je Homura Kawamoto te ilustrirao Tooru Naomura s početkom u ožujku 2014. godine te do sada sadržava četrnaest volumena i dvoje odvojenih stripova. U originalnoj mangi čitatelj prati glavnog lika Yumeko Jabami koja daje dojam normalne svakidašnje djevojke koja dolazi u novo okruženje to jest Hyakkaou privatnu akademiju u kojoj se odmah predstavlja premisa kockanja. Kroz igre kockanja koje ona igra saznajemo da igre imaju dodatna pravila koja ih razlikuju od uobičajenog načina igranja iste igre, u nekim slučajevima dodano je više pravila do mjere gdje je čitaocu teško pratiti što se zapravo zbiva ali radnja mange i dijalog ga zaokupljaju. Osim dodatnih pravila saznajemo

da je Yumeko ovisna o kockanju te velikom riziku gubitka i velikim ulogama, doduše ona nije jedina, na visokim pozicijama te vijeću akademije nalaze se osobe sa sličnim načinom razmišljanja i manjkom straha. Jedna od sporednih likova protiv koje Yumeko igra je sama Midari i lik koji će biti protagonist naše priče. Pravilo akademije je da je varanje zabranjeno ali to vrijedi samo ako je osoba koja vara uhvaćena u tome. Naravno da iz toga razloga osobe varaju kako bi zadržale svoj stas te izrađuju načine varanja visoke kompleksnosti ne bi li itko ikada mogao zaključiti kako su zapravo varali. Varanje drži veliku važnost u ovoj mangi te dodaje efekt misterije i stavlja Yumeko u ulogu Istraživača.



224

Slika 6 Yumeko Jabami u istrazi

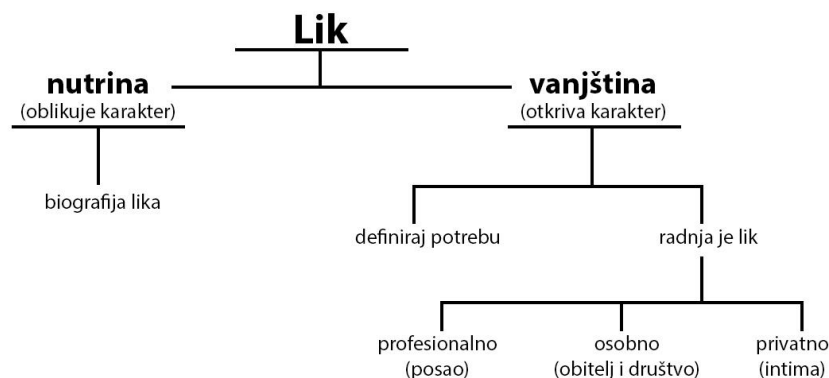
Izvor: <https://facit.edu.br/>

3. Likovi i radnja

Dali je lik važniji od radnje ili je pak radnja važnija od lika, pitanje je koje se postavlja od doba Aristotela. Iako ne postoji točan i konačan odgovor na to pitanje, sasvim se ključno da strip sadrži oba elementa, jasno definiranog lika koji nas vodi kroz jasno definiranu radnju. Naravno lik i radnja sadržavaju svoje pojedinosti i mogu se rastaviti na sastavne dijelove kako bi se mogli pobliže opisati te kako bi bili zanimljivi modernom čitatelju. Za početak izrade djela potrebna je ideja radnje tog djela, neka početna misao koja će definirati djelo te se kasnije preobraziti u radnju. S druge strane definiranje lika će definirati tok te radnje i dodati trenutke specifične osobinama lika unutar te radnje

3.1. Likovi

Oni su sastavni dio jednoga djela, bilo to djelo knjiga, strip, igra, film ili nešto sasvim treće, oni su svojstveno alat koji služi za uvođenje čitatelja ili gledatelja u svijet priče. Sam lik je u funkciji radnje te će svojim odlukama biti u službi radnje.



Slika 7 Syd Fieldov dijagram za stvaranje lika

Izvor (slobodni prijevod): <https://www.semanticscholar.org/paper/Cinema-Server-%3D-s-t-%28story-over-time%29-%3A-an-for-Fitch/90442fc0d73de120c47080a9aace97ac2412ff36/figure/6>

Prema Syd Fieldu lik se može najbolje stvoriti odnosno definirati prema dijagramu koji rastavlja lika na nutrinu i vanjštinu. Nutrina se sastoji od biografije lika odnosno svega onoga što ne vidimo unutar djela odnosno onoga što se događa prije samoga djela. Tu se nalaze sve traume, ono što pogoni lika, kakav mu je status i način života, obitelj, što utječe na njegove osobine i sva druga moguća pitanja koja su postavljena i odgovorena prije samoga djela, radnja koju ne vidimo. Vanjštinu lika podijeljena je na tri dijela odnosno profesionalnu, obiteljsku i privatnu potrebu.

Ovdje valja definirati ako lik ima posao dali je njime zadovoljan, ako ima ženidbenog druga, dali je zadovoljan s njime, nije dovoljno postaviti pitanje dali je lik zaposlen već njegov tijek misli o tom poslu. Ovo pomaže prikazati lika realnim. Vanjština lika sadržava drugu granu koja je definirana kao „Radnja je lik“ koja govori kako sve što se događa u djelu utječe na lika, novi ciljevi, mržnje, novonastale ljubavi, svi će oni postati vanjština lika a raspliću se upravo pred čitateljem ili gledateljem.

Lik posjeduje cilj koji ovisno o žanru može biti jasno definiran ali i sakriven, cilj najviše dolazi do izražaja u samome zapletu. Sam cilj lika odvojen je od potrebe, lik zna što mu je cilj ali ne shvaća što mu je potreba. Tek kroz radnju on dolazi do spoznaje svoje potrebe i taj put do spoznaje nije mu nimalo lak. Dakle cilj je ono što lik želi postići kao na primjer ići svaki dan tulumariti ali potreba mu je biti shvaćen od strane bliske osobe. Lik ne shvaća da ne pronalazi potrebu u svome cilju, te se radnja obogaćuje pričom o liku koji pronalazi svoju potrebu.

Unutar jednog djela može se pronaći više vrsta likova od kojih su neki tragični protagonist, mnogostruki protagonist, ne protagonist, sporedni likovi i antagonist. Tragični protagonist je vrsta protagonista u kojoj on nema sretan završetak, on je plemenit i ima slobodan izbor koji vodi do spasenja drugih i svoga kraja. Mnogostruki protagonist pronalazi se u djelima koja su sastavljena od više kratkih priča u kojima postoji drugi protagonist. Ne protagonistom se smatraju likovi u djelima gdje postoji velik broj likova od kojih se ne može izdvojiti niti jedan pojedinac kao važniji od drugih. Sporedni likovi su svi oni koji okružuju protagonista te mu pomažu ili odmažu u svome cilju te postoji više arhetipova sporednih likova. Naposljetku antagonist je lik koji stoji na putu protagonista i sprječava ga da dostigne svoj cilj.

3.1.1. Karakterni arhetipovi

Christopher Vogler govori o osam tipova karakternih arhetipova koji se najčešće pojavljuju u pričama te su korisna metoda za kreiranje glavnih i sporednih likova. Karakterni arhetipovi se sastoje od junaka, mentora, čuvara prijelaza, vjesnika, promjenjivca, sjene, saveznika i vrckavca. Jedan lik može sadržavati više arhetipova ili pak prijeći iz jednoga u drugi.

Junak je lik koji je spreman žrtvovati se kako bi zaštitio ono što voli ili jednostavno druge ljude. On štiti i služi drugima te je spreman odvažiti se na pustolovinu u potrazi za samim sobom, da shvati sebe. Njegov arhetip često odlazi od svoje obitelji i okoline te se suprotstavlja velikoj opasnosti.

Mentor je tip arhetipa koji pomaže junaku u postizanju njegovog cilja. On mu može darovati mudre riječi ili pak materijalnu stvar koja će mu pomoći u njegovim avanturama. Junak teži postati mentor koji je utjelovljenje mudrosti, milosti i plemenitosti. Mentor je veliki izvor motivacije za junaka, pomažući junaku u teškim trenucima.

Vjesnik postoji kako bi junaku prenio važnu vijest. Njegova funkcija je prenijeti poruku koja postaje poticajni događaj kako bi se osiguralo da junak ostane na dobrome putu.

Promjenjivac je okarakteriziran mijenjanjem izgleda i/ili ponašanja. On mijenja stavove i ponašanja te zbunjuje junaka u trenucima kada je čas na njegovoj strani te čas protiv njega. Funkcija promjenjivca je da uvede osjećaj neizvjesnosti i sumnje.

Sjena je arhetip zlikovca, onoga protiv čega se junak bori. On može biti junakova mračna strana kao metafora borbe sa samim sobom ili realan lik s čijim se stavom junak ne slaže te dolazi do konflikta. Funkcija sjene je ostvariti konflikt i opoziciju.

Saveznik je lik koji prati junaka na njegovom putu te on može biti osoba ili životinja. Saveznik često posjeduje jednu od karakteristika koju sadrži junak ali je ona kod saveznika izraženija. Njegova funkcija je učiniti junaka dostupnijim publici.

Vreckavac je lik koji komplicira junakov život u dobrome ili lošem smislu. On potiče promjenu u junakovom životu i samoj radnji te ne mora biti zaseban lik već može biti utjelovljen u nekim od prijašnjih arhetipova.

3.2. Struktura

Struktura priče osigurava da priča sadržava početak, sredinu i kraj te je konstruirana od strane scenarista. Najviše se koristi tročinska struktura koja se sastoji od tri čina odnosno početka, sukoba i raspleta. U prvome činu odnosno početku predstavljaju se likovi i problematika s kojom će se kasnije suočiti protagonist. Drugi čin čini sukob u kojemu se glavni lik i/ili sporedni likovi suočavaju sa srži te problematike u naporu da ga razriješe. U zadnje činu odnosno raspletu dolazi do razrješenja problematike iz dijela sukoba. Narativna struktura ne govori o tome što se u priči događa već samo opisuje redosljed tih događaja.

4. Razrada

4.1. Originalan lik Midari

Dakle Midari je sporedan lik u mangi Kakegurui te posjeduje jasno definiran dizajn i osobine. Kako bi se Midari uklopila u novonastali strip te ujedno bila prepoznatljiva i istinita prema svome originalnom dizajnu, uklopit ću njezine osobine i dodati novi cilj koji je vodi kroz novonastali strip. Između ostalog Midari ću dodijeliti novi vizualni dizajn koji će donijeti svježinu te će je uklopiti u stil stripa. Softver u kojemu ću crtati vizualni dizajn je Adobe Photoshop.

4.1.1. Osobine i cilj

Midari odudara od ostatka likova je ser jedino ona kocka na račun svoga života i sigurnosti igru za igrom. Ona igra radi adrenalinskog uzbuđenja te ujedno uživa u strahu suprotnog igrača, često pokušavajući uzrujati drugu osobu sa zajedljivim komentarima. Uživa u hijerarhiji koju akademija postavlja te je ujedno u studentskom vijeću i predsjednica kluba za uljepšavanje. Ona čvrsto vjeruje kako individue koje su na dnu hijerarhije odnosno gubitnici, nisu vrijedni da im se obraća kao ljudskom stvorenju. Kroz njezine trenutke kockanja otkrivamo kako je zalučena kockanjem do granice ludila te u skoro svakome trenutku mašta za idućom igrom i naletom adrenalina, tražeći novu osobu za iduću igru već u trenutku kada prva završi. U njenome životu ništa nije važnije od kockanja te ne spoznaje sram, često moleći osobe na koljenima da joj se pridruže u rundi kockanja. Nedostatak njenog lijevog oka uzrok je kockanja protiv predsjednice studentskog vijeća u kojem trenutku ona gubi i kao ulog sama si izbija oko s nalivperom, uživajući u trenutku. Obožavam njezinu zalučenost kockanjem i otkačenost koja ju čini nepredvidljivom te je zato biram kao lika u svojoj priči.

Kao što smo uspostavili Midari je zalučena ekstremnim kockanjem te će se taj aspekt prenijeti na novonastali strip. Radnja je smještena nakon završetka Hyakkaou akademije te kako Midari nema izvor protivnika koji su zainteresirani u kockanje postaje deprimirana i gubi želju za životom. Naime pronalaskom knjige s uputstvima kako prizvati demona ispunjava ju znatiželja te nastavlja čitati tu knjigu u kojoj saznaje da se radi o demonu koji također voli kockati na velike uloge. Iako otprva ima nedoumice dali je sve to dio neke šale, ostavlja nevjeru po strani jer postaje očajna za osjećajem adrenalina koji joj svijet ne dozvoljava ponovo iskusiti. Cilj joj je dostići onaj vrhunac koji je izgubila završavajući akademiju te će uzeti svaku priliku koja joj se pruža da dostigne svoj cilj. Nju nagoni potpuni očaj za dostignućem njene definicije sreće i zabave te joj cilj postaje

ponovo ga pronaći. Njenu unutarnju potrebu vidim kao pronalazak prijatelja koji je neće suditi i kojima se može potpuno otvoriti, ona kocka na način koji škodi sebi i drugima te je znak kako ne uspijeva vidjeti život kao vrijednu stvar. U par slučajeva kada Midari nalazi suparnika u kockanju koji je željan i voljan igrati na isti ulog kao i ona, život, na kraju Midari ima želju nastaviti to prijateljstvo ali je suparnik odbija.

4.1.2. Originalan vizualni dizajn

Studenti akademije nose uniforme koje su jednake za sve studente s manjom preinakom unutar spolova. Te uniforme se sastoje od bijel košulje s crnom mašnom, crvenim kaputom, smeđim kožnim cipelama te za djevojke šos s uzorkom i tajicama a za dječake hlače s jednakim uzorkom. Midari međutim odlučuje biti drugačija ali dovoljno slična da prolazi kao školska uniforma. Ona odlučuje maknuti kaput i mašnu te dodaje crveni pulover preko bijele otkopčane košulje, ostavlja šos i mijenja tajice za čarape do koljena. Također ima zavoje na objema rukama i povez preko oka te modne dodatke kao što su narukvice i mašna na glavi te piercing na usnici.



Slika 8 Dizajn Midari

Izvor:

<https://www.plushtoykingdom.com/product/Midari+Ikishima+Plush+from+K>

4.1.3. Novi vizualni dizajn

Sa saznajem da je Midari predsjednica kluba za uljepšavanje, namjera je uzeti tu činjenicu i pojačati je dizajnom te se odlučujem za gotički pristup jer je u mom stilu i stapa se u strip te sama Midari već daje gotički dojam svojim osobinama. Također crpim inspiraciju od lika Abbachio iz mange i japanske animacije "Jojo's Bizzare Adventure", gdje u trenutku kada Abbachio gubi volju za životom prijelazi iz svakidašnjega stila odijevanja u gotički stil.



Slika 9 Početne ideje

Izvor: vlastiti izvor

Njezin novi izgled definiran je miješanjem Lolita goth i Trad goth stila ali i dalje sadržava elemente originalnog dizajna kako bi Midari ostala prepoznatljiva. Lolita goth odnosno gotički stil prepoznatljiv je po svom slatkom izgledu obavijenom u crno, sadržava puno detalja i čipke, koristi se s puno modnih dodataka kao što su mašne, rukavice, trakice, ogrlice i kratke ogrlice. Često su u stil uključene haljine s puno pothaljina da izgledaju punije te s puno čipke i trakica i slojeva da daje dojam lutke. U drugome pogledu Trad goth ili tradicionalni gotički stil možemo reći da je nasuprotnost lolita gotičkom stilu. Tradicionalni gotički stil jedan je od prvih supkultura gotičkog stila te je definiran prosto rečeno mrzovoljnim i strašnim izgledom. Neki od atributa su rastrgana odjeća i čarape ili tajice, mrežaste čarape, puno crne odjeće, veoma prepoznatljiva šminka koja daje mrzovoljan dojam te veliki izbor odjeće od jednostavnih haljina do dugih kaputa i odjeće s puno slojeva i detalja.

Kao početak čvrsto sam odlučila zadržati pullover kakvim je te sam eksperimentirala s bijelom i crnom košuljom ali na posljetku se odlučila za crnu kako ona više daje dojam gotičkog stila i veže ostale crne detalje u cjelinu. Iako pullover je sada dulji pri kraju i seže preko suknje da „baggy“ odnosno vrećasti dojam koji je u Trad gotičkom stilu veoma poželjan ali želim očuvati njen struk stoga dodajem mini korzet, također dio Trad gotičkog stila. U duhu lolita gotičkog stila preoblikujem njezin šos u više puniji oblik, kao da nosi podsuknje, te se udaljavam od originalnog uzorka te koristim solidnu crnu boju. Njene dokoljenke preobražujem u najlon čarape preko koljena te im dodajem detalj da su podrapane također veoma inspirirano Trad gotičkim stilom i za kraj visoke čizme.



Slika 10 Skice; Midari

Izvor: vlastiti izvor

Također dodajem potpuno nove modne dodatke koje sam isprva dizajnirala malo previše detaljno nego li je potrebno za moj strip te sam ih kasnije smanjila na glavne dijelove s manje detalja. Upravo ti modni dodatci su veća mašna na glavi s dodatkom čipke, uska platnena ogrlica u kombinaciji s narukvicama i povez preko oka s čipkom i znakom „X“ koji na zabavan način govori „ovdje nema oka“ te su ti detalji inspirirani lolita modom i načinom izrade nakita. Također gotički stil u puno slučajeva sadržava troje ili više ogrlica te dodajem Midari ogrlicu sa zubima i škarama za jeziv ugođaj i njenu psihotičnu prirodu. Ostavljam joj njene poveze na rukama ali ih činim duljima te sada sežu preko dlanova. Što se tiče šminke, ona je u Trad gotičkom stilu zato što u originalnom

dizajnu većinu vremena ima mrzovoljan izgled lica pa to želim još više naglasiti ovim stilom šminke. Za kraj dodajem joj kovrčavu kosu, koja daje dojam punoće kao u Trad gotičkom stilu te stilizacija kose pridodaje njenom, predsjednica kluba za uljepšavanje, stilu.



Slika 12 Lolita gotički stil

Izvor:

<https://www.deviantart.com/enolla/art/Gothic-Lolita-6-410265454>



Slika 11 Trad gotički stil

Izvor:

<https://www.pinterest.com/kacy1848/goth/>



Slika 13 Finalni dizajn; Midari

Izvor: vlastiti izvor

4.2. Osmišljeni lik Shax

Ponajprije je potrebno definirati lika, njegove ciljeve, osobine te dizajn kako bi mogla lakše odrediti kako će se taj lik ponašati u određenoj situaciji te kako bih kasnije lakše odredila ekspresije, pokrete i sam izgled koji medij stripa prikazuje čitatelju. Inspiracija za prvog lika odnosno Shaxa proizlazi iz dva smjera, prvi gledan dizajnom i karakterom koji je inspiriran današnjim pogledom medija filmova i serija na suvremeni dizajn demona i Lucifera samoga. Dok je drugi smjer inspiriran imenom i osobnošću realnog lika demona Shaxa iz Abrahamske religije.

4.2.1. Inspiracije

Prva inspiracija se odnosi na izgled te osobnost i ponašanje lika. Ono se zasniva na modernom dizajnu demona, u ovome slučaju vladaru pakla odnosno Luciferu, u modernom okruženju današnjeg svijeta. Serija „Lucifer“ u čijoj glavnoj ulozi stoji Tom Elis kao Lucifer sam, inspiracija je na kojoj se osniva Shax. Muškarac izgleda u tridesetim godinama života, skupa odijela, poželjnost, upitni moralni kompas kojemu nije nužno cilj naškoditi drugoj osobi ali u većini slučajeva to je ishod. Lucifer misli visoko o sebi, vođen je egom, postoji veoma malen broj ljudi o kojima misli visoko te velik broj ljudi koje smatra da su ispod njega te u konačnici nebitni.



Slika 14 Lucifer

Izvor: <https://dandavidamazona.medium.com/lucifer-the-first-anti-hero-tv-show-analysis-f3600a242a6f>

Zna iznijeti misao u određenoj situaciji kako bi preokrenuo tijek događaja u svoju korist, manipulativan. Veoma je popularan i poželjan u društvu, cijeni vrijeme provedeno na zabavama i kockanju te mrzi samoću. Sve te atribute Shax poprima od originalnog lika Lucifer-a. Nasuprotnosti od Lucifera koje Shax posjeduje uključuju da je Shax svjesno i aktivno manipulativan, koristi se lažima i obmanama kako bi došao do cilja te u ekstremnim slučajevima spreman je riješiti se živih prepreka na putu do svoga cilja. Shaxov stil odijevanja je osnovan na temelju Luciferovih skupih odijela ali u više gotičkom svijetlu. Tamna odijela koja su ponekad oplemenjena crvenim ili ljubičastim bojama, popraćena srebrenim detaljima te kožne cipele. Odjela su jednostavna i otmjena te su prozor kroz koji se može uočiti njegov površinski karakter.



Slika 15 Inspiracija odijela

Izvor: <https://www.pinterest.com/pin/1125968650384045/>

Druga inspiracija, iz čije potiče samo ime lika, je demon Shax iz Abrahamske religije. Po religiji on je demon nalik na pticu te kada je prizvan daje ljudima ono što žele zauzvrat onoga što Shax prohtje, odnosno bavi se ugovorima, „Yes, I will fetch you your horse. But in exchange, you must give me a vial of that horse's bile once I have brought it to you.“ [11] Demon može ispuniti mnogo želja koje osoba zatraži ali demon također laže i obmanjuje, ne bi li dobio više u svoju korist nego li je potrebno. Osim što se ovaj demon Shax bavi ugovorima također posjeduje armiju 30 duša. Osmišljeni lik Shax zasniva se ideji da se koristi upravo tim ugovorima, ali ulazi u ugovor koji on prohtje za razliku od toga da je prizvan osim u rijetkom slučaju kada zapravo jest prizvan, te posjeduje armiju duša koje je zadobio u ugovorima ili onih koji nisu ispoštovali ugovor.



Slika 16 Shax

Izvor: <https://mythologica.fr/demon/scox.htm>

4.2.2. Osobine i cilj

Dakle iz prethodnog sam definirala inspiracije za kreaciju ovoga osmišljenoga lika te sada valja te aspekte definirati i obrazložiti. Shax se kao osoba visokog stasa drži svog ega i spoznaje svoju vrijednost i uspjeh, često sagledava na osobe koje su manje uspješne od njega kao manje vrijednima te je upravo to uvjetovano rasom, odnosno ljudi su gmizavci naprema demonima te su oni sami poredani u hijerarhiji. U komunikaciji s drugima uvijek odgovara s ljubaznošću, često koketnim tonom, te u trenutku razgovora s pojedincem s kojim se ne slaže, sakriva uvrijede iza ljubaznog tona, kako bi ga društvo nastavilo vidjeti u dobrom svijetlu. Služi se lažima, poluistinom

i manipulacijom kako bi zadobio argument ili osobu da prijelazi u njegovu korist jer po njegovom sivom moralnom kompasu „the end justifies the means“. U prijevodu nije važno kako on dođe do svoga cilja sve dok ga on ostvaruje, zato što je svaka osoba zadužena za svoju dobrobit, on očekuje da ljudska pohlepa uvijek nadilazi svu empatiju te su njegovi postupci opravdani, dali si zapravo zao ako prijedeš zlu osobu. Život u takvom načinu razmišljanja dovela ga je do linije gdje ne spoznaje razliku između dobre i loše osobe odnosno čovjeka, svi su oni jednaki u njegovim očima. Dakle on živi uspješan život na račun patnje drugih ljudi i opravdava time da je svatko zaslužan za svoju dobrobit, te ne osjeća nikakvu empatiju.

Shax je površan i njegov cilj u svakodnevnom životu je zabaviti se, po mogućnosti napraviti par ugovora te širiti svoj utjecaj i moć. Ovakav način života je repetitivan te nakon nekog vremena gubi smisao i zadovoljstvo, iz kojeg razloga Shax će ulaziti u rizične situacije ne bi li pronašao zadovoljstvo. Rizični ugovori i misije te želja za steći više moći i više kontrole su situacije koje privlače ovoga demona, te je sam razlog zašto se nalazi u ovome stripu. Osim što teži nekom višem zadovoljstvu, prekomjerno mrzi kada ga ne uspijeva steći iz prvog pokušaja, ovisan je o ljutnji, frustraciji te gnjevu.

Iako sam napisala da Shax ne posjeduje dugoročne, važne ciljeve, u prošlosti posjedovao je cilj da se riješi svih spisa koje upućuju ljudsku osobu kako ga prizvati. Zato što ne voli ljude i vjeruje da ne posjeduju ikakvu vrijednost koju on može zadobiti od ugovora, Shax vidi prizivanje samo kao gubitak vremena i frustraciju. U njegovoj prošlosti misija mu je bila riješiti se svih spisa koje govore o njegovom prizivanju na bilo koji način te je ulazio u ugovore kako bi ih se riješio ali nije bio svjestan toga da je još jedan spis ostao, sam spis kojega će kasnije posjedovati naš protagonist.



Slika 17 Shax koji dopušta partneru da ga šminka (stari dizajn)

Izvor: vlastiti izvor

Potreba Shaxa se na nalazi u ovome stripu kako je definiran u mojoj osobnoj priči u kojoj je on glavni lik. Njegova potreba je riješiti se nevjere u osobe oko sebe pa čak i svojih prijatelja te prestati biti samodestruktivan. U priči on aktivno pokušava izbjegavati osobu koja Shaxa definira kao prijatelja i kvalitetno vrijeme s njime te učestalo vara svoju srodnu dušu i pokušava ga otjerati od sebe. Možda mogu vidjeti da se ta potreba može rastegnuti na Midari te da bi mogao shvatiti kako je ona dobar prijatelj za kockanje, ali dali je Shax još spreman to prihvatiti?

4.2.3. Magične moći i svijet

Shax kao demon je originalno nastao u paklu ali trenutno boravi u svijetu mitoloških i čarobnih bića, koji je odvojen od ljudskog svijeta. Zajedno sa njime postoje i drugi pojedinci koji znaju kako pristupiti ljudskome svijetu ali Shax odlučuje ne posjećivati ljudski svijet kako mu je puno ugodnije živjeti među drugim bićima koja već imaju spoznaju jedna o drugima. Shaxove moći se sačinjavaju od onih koje je naučio i može kontrolirati, najčešće kroz magične priručnike i knjige. Tako može kreirati portale u druge svjetove, upravljati dušama, kreirati plamen u svojoj ruci i druge slične trikove. Također kod izrade ugovora obvezuje sebe i drugu osobu na izvršenje svog dijela ugovora, u suprotnome postoje posljedice.

Ljudski svijet službeno ne vjeruje u mitove i legende o čarobnim stvorenjima ali postoje pojedinci koji šire te legende, jer oni su upravo ti koji su vidjeli čarobna stvorenja koja imaju mogućnost i saznanje kako se prenijeti u ljudski svijet.

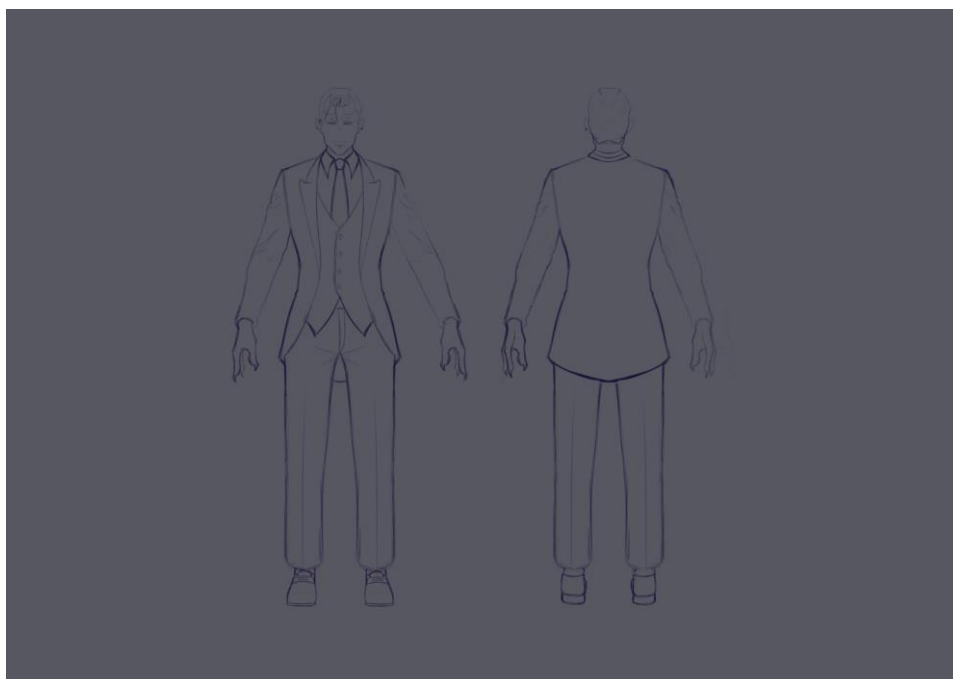


Slika 18 Zeko Shax

Izvor: vlastiti izvor

4.2.4. Vizualni dizajn

Budući da se Shax odijeva u skupu dizajnersku odjeću te drži do svog izgleda, njegova garderoba sadržava kolekciju raznih odijela, nakita i svakodnevne odjeće. Njegova odjeća doduše ima zajedničku tematiku i to je tmina, odnosno zasnivanje na crnoj i tamnoj boji. Radilo se to o polu ili potpuno crnom odijelu, nekoj svakodnevnoj odjeći ili s druge strane pidžami, itekako je popraćena laganim gotičkim detaljem odnosno estetikom. Sama inspiracija proizlazi iz gotičke supkulture i njihovih viktorijanskih i modernih gotičkih odijela. Crno odijelo s ljubičastim prslukom i pripadajućom kravatom u otmjenom minimalističkom uzorku krase Shaxa u ovome stripu. Za još malo detalja dodajem srebrne gumbe i ušivene detalje na ovratniku.



Slika 19 Skice; Shax

Izvor: vlastiti izvor

Modu po strani, treba se dizajnirati samoga lika. U kontrast odijelima odlučujem se za bijelu kosu, zalizanu prema unazad s dvoje pramena koja padaju na njegovo lice i svijetla put koja govori o tome kako ne voli biti obavijena danjim svijetlom. Detalj crvenih očiju se stapa u njegovu shemu boja iznad kojih se nalazi kratak par crnih rogova koji izvire između njegove kose, u ovome svijetu demoni su definirani po klasičnom izboru odnosno rogovima. Njegov osmijeh krase oštri očnjaci kao dodatni detalj. Dvoje crvenih trokutića ispod njegovih očiju su jednostavno kamuflirani par

dotatnog para očiju koji proizlazi iz njegovog demonskog izgleda. Neću lagati moja omiljena paleta boja koju se pronalazim koristiti puno puta je crno, bijelo, crvena.

Shax je lik kojega posjedujem već dulje vrijeme te se njegov dizajn a s time i moj stil crtanja mijenja kroz vrijeme. Vjerujem da je zanimljivo gledati napredak dizajna te ga time i prilažem.



Slika 20 Stil i dizajn kroz vrijeme

Izvor: vlastiti izvor



Slika 21 Finalni dizajn; Shax

Izvor: vlastiti izvor

4.2.5. Dizajn ostalih detalja

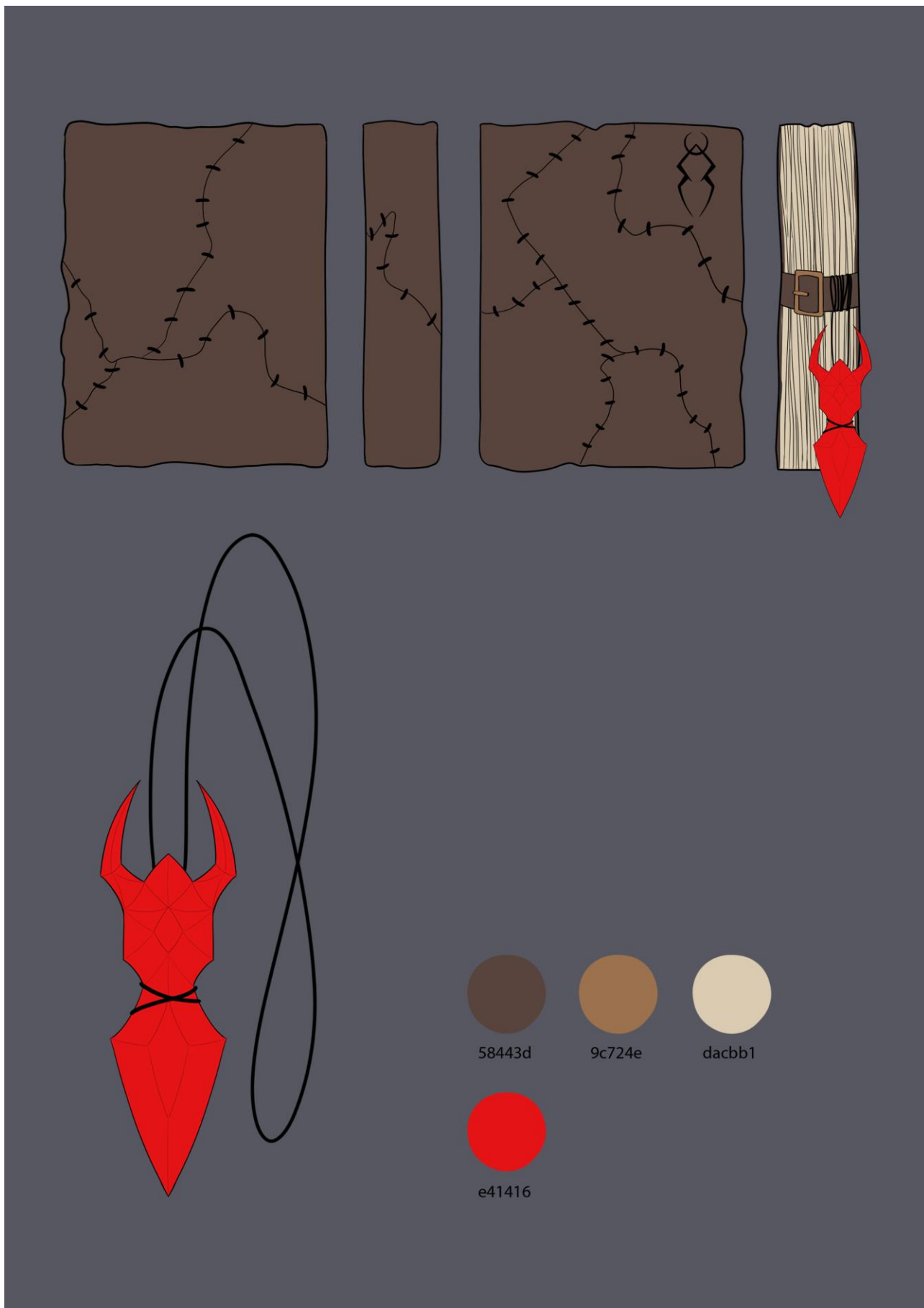
Za Shaxa samoga još izrađujem njegovu knjigu i kristal za prizivanje kao i sam znak koji bi se na nekom demonskom jeziku čitao ili označavao demona Shaxa. Inspiraciju dobivam od Necronomiconna iz filmova „The Evil Dead“ koji izgleda kao knjiga napravljena od kože nečijeg lica. Tako moj izgled knjige daje dojam spajane osušene kože nepoznatog podrijetla. Željela sam da je dizajn apsolutno jednostavan tako da na knjigu dodajem još samo remen za zatvaranje sa brončanom kopčom i Shaxov znak. Sam znak je sličnoga dizajna kao i kristal za prizivanje, minimalan te sam ga izradila na ideji da izgleda kao silueta demona, mali čovječuljak sa rogovima.

Kristal je zakačen na remen od knjige te je žarke crvene boje ali zbog svoje prirode njegove razne strane poprimaju drugačije tonove ovisno o izvoru svjetla. Kada je u uporabi svijetli crvenim svjetlom te se unutar njega događa magična razmjena svjetla



Slika 22 Upotreba knjige i kristala za prizivanje

Izvor: vlastiti izvor



Slika 23 Finalni dizajn; knjiga i kristal

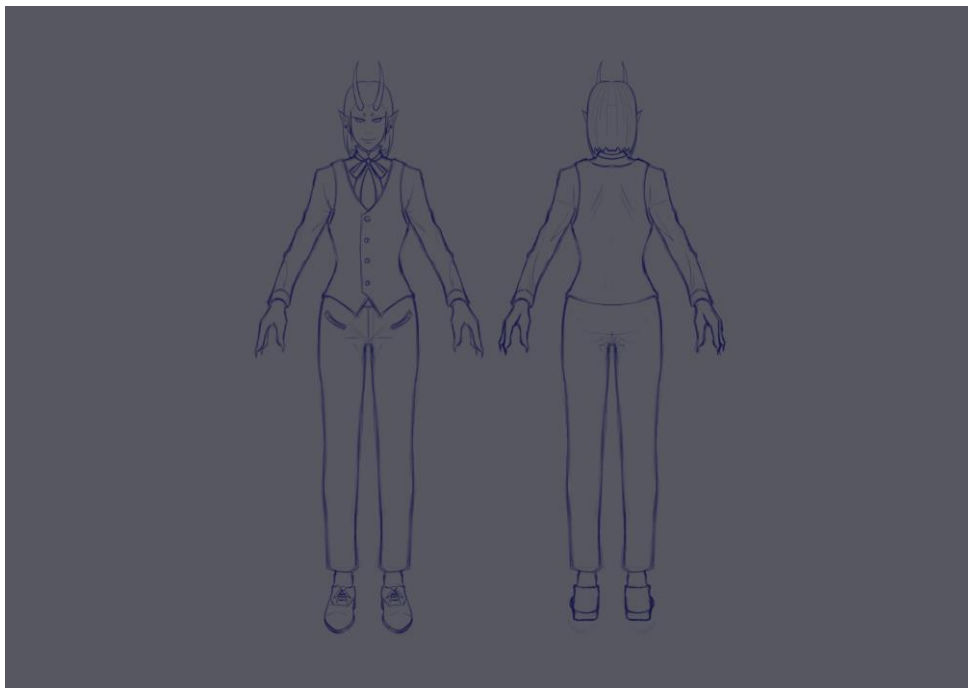
Izvor: vlastiti izvor

4.3. Osmišljeni lik Veridian

Veridiana izrađujem kao sporednog lika koji je u ulozi arhetipa vjesnika, odnosno oni služe kao djelatelj karata i malo toga znamo o njima. Oni su demon neutralnoga spola te su pod službom Shaxa, poštuju i prate Shaxove naredbe. Ne daju dojam da su prisiljeni na svoj način života niti da su sluga, samostalno odlučuju biti u svojoj poziciji koja je vjerojatno nastala kao dio ugovora sa Shaxom. Ponekad će pružati zajedljiv ali bezopasan komentar te oni sami objašnjavaju pravila igre unutar stripa.

4.3.1. Vizualni dizajn

Iz razloga što je Veridian sporedni lik, izrađujem vizualni dizajn jednostavnijim koji neće privlačiti previše pažnje ali istodobno treba biti dobro dizajniran i zaslužuje par detalja koji će ih definirati. Budući da je Veridian u službi Shaxa, dodjeljujem im jednostavno odijelo butlera, koje također pristaje uz tematiku djelatelja karata. Detalj kojim se oni prepoznaju je crni obrnuti trokut na njihovome licu iz kojega izvire dvoje crnih rogova u kontrastu na blijedu kožu. Crna kosa duljine do ramena i crvene oči sveukupno daju dojam da je lik neljudski te moguće opasan, demonski, dok je ostatak vizuala mek, ljudski te daje dojam vuka u ovčjoj koži. Sviđa mi se pomisao da čitatelj ne zna dali da vjeruje ovome liku ili ipak ne. Da li ćemo vjerovati djelatelju karata da je neposredan ili su ipak namjestili karte u Shaxovu korist.



Slika 24 Skice; Veridian

Izvor: vlastiti izvor



Slika 25 Finalni dizajn; Veridian

Izvor: vlastiti izvor

4.4. Osmišljavanje igre kockanja

Ako uzmemo u obzir da se u originalnoj mangi i animaciji *Takegurui* radnja odvija oko ekstremnog kockanja u igrama koje već postoje u realnom svijetu ali s originalnim zapletom odnosno dodatnim pravilima, osmišljam isti. Dodatak pravila i okreti na popularne postojeće igre poput Pokera, Memoria, Blackjacka i slično dodaju novitet koji osvježuje tu igru te zaokuplja modernog čitatelja, jer to je nešto što on još nije vidio. Kod odabira igre obraćam pažnju na samog igrača, u ovome slučaju Midari koja sama priziva demona u svoju korist te kako bi ona sama bila zabavljena te u drugom pogledu demona Shaxa, kako i on sam sudjeluje u igri te je iza scene pogoni. Kao što smo prije zaključili, Midari je pokrenuta željom za adrenalin i igrom života i smrti dok je Shax kao demon besmrtni ali uživa u ljudskoj patnji i čistoj emociji. Klasičan ali pripadajući odabir u ovoj situaciji je ruski rulet, jer pruža trenutke naleta adrenalina, ali kako on ne bi bio dosadan te kako bi se uklopio s izloženim igrama u originalnoj animaciji, pomiješam ga sa Blackjackom zato što je to jednostavna igra koja se može lako prikazati u crtanom obliku te neće biti prekomjerno komplicirana za pratiti čitaocu s dodatnim pravilima i komponentama ruskog ruleta.

4.4.1. Objašnjenje igre

U igri sudjeluju tri osobe, dva igrača te djelatnik karata odnosno neposredna osoba. Igrači sjede nasuprot jedan drugome te djelatnik stoji pored stola, između dvoje igrača. Nakon što su karte promiješane ispred igrača slijedi dijeljenje karata.

Prvi krug dijeljenja sličan je originalnom Blackjacku, djelatnik pridodaje jednu kartu okrenutu prema gore oboje igrača ali s dodatkom da je pri završetku kruga oboje igrača uzimaju u ruku.

Drugi krug se odvija jednako kao i prvi ali već je treći krug drugačiji.

U trećem krugu izostavlja se pokazivanje karata svim igračima te djelatnik karata pridodaje po jednu kartu svakome igraču okrenutu prema dolje. Cilj je približiti se ili pak da ukupan zbroj karata dostiže broj dvadeset i jedan bod ali ne preko njega, kao i u originalnoj igri. Za razliku od originalne igre, ne zna se koji zbroj karata drugi igrač trenutno drži u ruci te igra ne završava u trenutku kada jedan od igrača prekorači zbroj karata od dvadeset i jednog boda.

Igrači sami određuju dali žele da im se pridoda još jedna karta, nakon inicijalna tri kruga ili žele stati. Idealno igrač uzima po jednu kartu sve dok ne dostigne broj bodova blizak broju dvadeset i jedan, te sam uzima rizik kad pridodaje nove karte ako već drži velik broj bodova karata kao mogućnost prelaska dopuštenog broja bodova.

Kada je igrač zadovoljan s brojem bodova ili kada ga prijelazi, staje s uzimanjem nove karte. Ako igrač prijeđe ukupan broj bodova od dvadeset i jednog boda on biva gubitnikom ali u pokerskom duhu može navesti drugog igrača da misli kako on drži visoki broj bodova i navodi ga na rizično igranje ne bi li njegov suparnik također prekoračio bodovni prag. Ovaj dio je neizrečen u stripu kako su to pravila sastavljena od Shaxa i svaki vješti kockar će znati pročitati između redova.

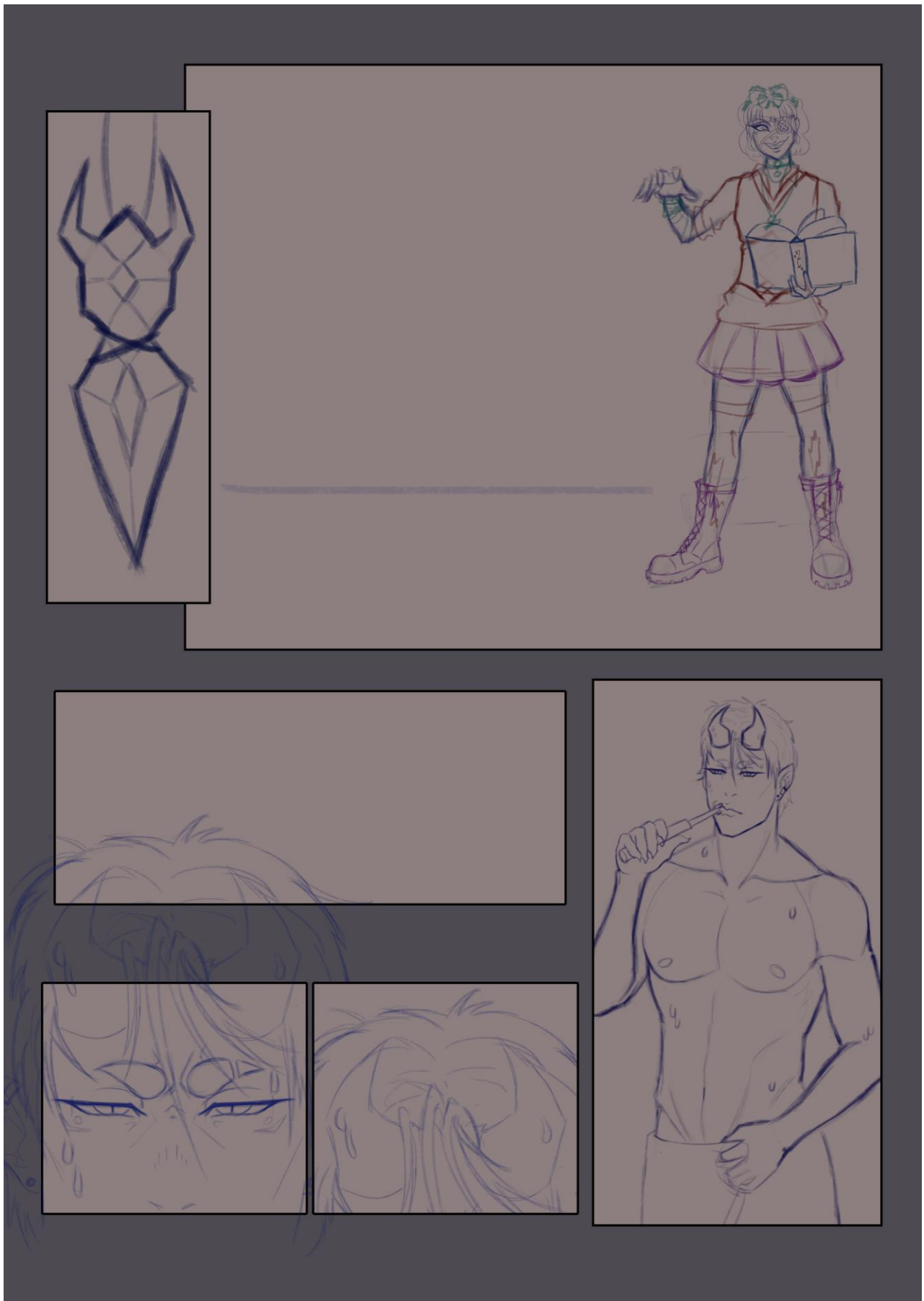
U svakom pogledu cilj igre je dostići ili se približiti bodovnom pragu pobliže nego li suprotni igrač ili ih navesti da i oni prekorače bodovni prag. Pregledom karata iz prva dva kruga stvara se napetost saznanjem ukoliko je suprotni igrač sadržavao bolje karte. Gubitnik kruga sudjeluje u igri Ruskog Ruleta odnosno adrenalinskog dijela ove igre, ispaljivanjem revolvera u glavu, koji može sadržavati praznu komoru ili metak, u kojem slučaju igra završava.

4.5. Priča

4.5.1. Početna ideja

Dakle ideja je spojiti postojeće djelo i lika s mojim originalnim. Manga Kakegurui i Midari su postojeće stavke u kojima ostavljam elemente Midarine osobnosti i dio dizajna te od mange ostavljam detalje kockanja i Midarinu povijest. Nasuprot tome nadopunjujem svojim originalnim, dvoje likova koji su ujedno antagonist i sporedni lik Shax i Veridian te dizajn njih samih posjedujem već godinama. Ujedno doprinosim novim svijetom u kojemu će se likovi pronaći i radnjom koja se događa s njihovim sukobom. Zašto baš načiniti spoj postojećega i originalnoga? Zaintrigirala me je pomisao kako bi se jedni od mojih omiljenih likova koji su slični u naravi ponašali u zajedničkom prostoru. U jednome intervjuu Hirohiko Araki, ujedno jedan od mojih najdražih manga umjetnika, kada je bio suočen s pitanjem što će se dogoditi u drugome poglavlju odgovara da ne zna jer ga još nije krenuo crtati. Osobno cijenim njegov odgovor jer u suštini govori kako on samo izlaže lika situaciji a lik sam radi svoje odabire, on načini strukturu a lik sam definira radnju unutar nje. Tako da s punom iskrenošću govorim da ja trenutno držim strukturu i glavne dijelove zapleta ali ne znam što su sami likovi naumili, to vam mogu samo oni reći.

Ako pričamo o kratkom površnom sinopsisu koji se vrti po mojim moždanim stanicama već neko vrijeme, mogu vam pružati sljedeći. Priča započinje s likom Midari koja živi u stanju bezvoljnosti i melankolije nakon završetka škole. Kako je pronalazila svu zabavu i smisao za život u ekstremnom kockanju sada pati od njegovog nedostatka. Pronalaskom knjige za prizivanje demona i njegovim istraživanjem saznaje da može od njega zatražiti ono što je izgubila, vrhunac kockanja. Demon kojega je prizvala jest sam Shax, koji pristaje na njezin zahtjev u zamjenu za knjigu koju posjeduje jer njegov cilj jest ne biti prizvan od strane ljudi te ga ispunjava uništenjem knjiga i spisa koje sadrže te informacije. Shax premjesti Midari i sebe u međusvijet gdje im nitko neće smetati te predstavlja djelatelja karata Veridijan koji objašnjavaju pravila igre. Time završava prvi čin u kojemu se predstavljaju likovi i radnja te sama igra i kreće zaplet u kojemu stoji radnja same igre, Shaxovo varanje, nadmetanje, napetost i iščekivanje idućeg poteza dvaju likova. Sam kraj će otkriti pobjednika igre te sudbu gubitnika.



Slika 26 Skica stripa

Izvor: vlastiti izvor

4.5.2. Sadržaj priče

Okružena policama punih knjiga i tišinom, Midari Sjedi za drvenim stolom, glavom naslonjena na njega, u prostranoj knjižnici. Sredinom ljeta kada su svi na odmorima daleko od gradskih ulica, knjižnica stoji napuštena, redovi između polica nalik na ulice duhova. Sa završetkom škole Midari nema nikakvih obaveza niti zanimacija koje bi je mogle obradovati. Ona počiva u tolikoj dosadi da joj je dosadno razmišljati o dosadi i dosadno joj je ležati na tome stolu i dosadno joj je biti u knjižnici ali joj je još dosadnije biti doma ili u gradu. Frustrirana samim razmišljanjem o dosadi ustaje se te ulazi u jednu od tamnih uličica koje se sačinjavaju od visokih polica popunjene knjigama. Jedini zvukovi koji se čuju su njezini koraci. Kako hoda između polica tako vuče kažiprst svoje lijeve ruke uzduž police. „kako li je samo dosadno ovdje! Dala bih dušu za neku zabavu“, izjavila je Midari na glas, bez straha da je itko čuje, jer ipak nije bilo nikoga. Kako završava svoje jadanje zvuk izvikne iza nje. Nespremna na ikakav događaj Midari se naglo okreće. Iza nje nema ničega te se ogledava na sve strane, ne bi li opazila knjigu na podu za koju izjavljuje da prije nije bila ondje. Uzima misterioznu knjigu te primjećuje da je čudne teksture, smeđe boje s tamnijim i svjetlijim promjenama u boji, čini se starom te ne izgleda kao da pripada u ovoj knjižnici. Na knjizi se nalazi samo čudan znak te naslov ne postoji. Na prednjoj strani knjiga je zatvorena sa smeđom trakom iste teksture koja osigurava stranice te je oko te trake omotana ogrlica s crvenim kristalom ili se može nazvati amuletom. Midari pogleda svugdje oko sebe ne bi li naišla na policu s koje je knjiga mogla pasti ali u svojoj istrazi otkriva da se nalazi u redu ispunjeno romantičnim romanima, ova knjiga sigurno nije iz ovoga reda ili je netko stvarno loš u grafičkom dizajnu. Midari ne može zaniijekati činjenicu da je zaintrigirana knjigom te ona najuzbudljivija stvar koja joj se danas dogodila. Sjeda na pod te istražuje njene sadržaje.

Sunce polako zalazi, par sati je prošlo otkako je Midari naišla na zanimaciju te sada stoji iznad pentagrama nacrtanog s crvenim markerom sudeći po tome da leži na podu pored samoga crteža. Oko pentagrama stoji četvero svijeća nasuprot svakome vrhu zvijezde te na petome stoji Midari s istom onom knjigom čudne teksture te amuletom oko njene lijeve ruke. „U najgorem slučaju ispasti ću praznovjernom glupačom ako ovo ne uradi ali je tako jezivo, obožavam trenutnu vibraciju!“ Midari pukne u smijeh te počne čitati nerazumljive riječi iz knjige. Amulet koji drži u ruci počne svijetliti te za njim i pentagram na podu dok Midari drži svoju pažnju na tekstu i kako ga pravilno izreći. Zadnja riječ odjekne kroz knjižnicu i jako svijetlo obavije prostor oko pentagrama. Midari udalji svoj pogled od knjige i otkrije kako ispred nje stoji osoba, ili ne stoji ispred nje nego li u samoj sredini pentagrama? Ta osoba nije okrenuta prema njoj već od nje i zapravo nema odjeću na sebi već samo ručnik, dali je ritual koji je napravila zapravo uspio? Osoba se polako okreće ne bi li se

gledala licem u lice sa Midari. Ona ostaje začuđenom kako osoba koju je ona prizvala ili sudeći po svim upozorenjima unutar knjige i parom rogova koje sada uviđa na glavi neznanca možda nije osoba nego demon. Njih dvoje se gledaju par sekundi te demon vadi četkicu iz usta i pljuje pjenušavu pastu pored sebe na pod, „Da pogodim... Ovo je bilo iz tolike velike važnosti da ujedno nije moglo čekati do jutra?“ Midari ga ogleda od glave do pete, on je stvarno demon kojega je ona prizvala te sama ne vjeruje u to. Možda je jedan od činjenica zašto ne vjeruje u trenutne događaje jer je veliki strašan demon ispred nje zapravo muškarac u ručniku s četkicom u ruci i izgleda kao da se je upravo završio tuširati, Midari se sama pita u svojim mislima dali se demoni inače tuširanju. „Ja sam Midari, a ti ćeš se kockati samom!“ odgovara Midari ignorirajući njegovo pitanje. Demon nadiže jednu obrvu na njen stav te sa izdahom započinje: „Shax, rekao bih moje zadovoljstvo ali...“ Shax rukama iskazuje okolinu i činjenicu da mu nije drago biti ovdje. „Što se tiče kockanja, zašto misliš da ti je to pametna ideja? Dali uopć-,, Midari ga prekida, „možemo ovdje biti cijelu noć ili možemo kockati, ipak sam te ja prizvala, ja odlučujem!“ Midari se osmjehne. Shaxu se ne sviđa Midarin ton i prekidanje govora te u iritaciji odlučuje kako ju zapravo želi pobijediti u kockanju koje ona želi kako bi je naučio lekciji ali više za svoje samozadovoljstvo. Midari i Shax vode razgovor neko vrijeme naprijed i nazad o ulozima za kockanje u kojemu gubitnik pati te je upozorava da se mora držati svog dogovora. Na posljetku Shax manipulira Midari kao ulog da postavi knjigu s kojom ga je prizvala kako bi osigurao da je nitko više ne koristi te on kao ulog stavlja svoje usluge nakon što Midari izjavljuje kako bi joj dobro došao butler, potpuno vjerujući da on ne može izgubiti protiv ljudske djevojčice.



Slika 27 Strip; Shaxovo prizivanje

Izvor: vlastiti izvor

Pucnjem svojih prstiju oboje obavije tama te se polako upale svijetla oko njih. Njih dvoje se više ne nalaze u knjižnici i Midari zapravo ne zna gdje se nalazi. Prostorija oko nje izgleda kao da ide u nedogled iza svjetlosti koja je u njenoj blizini, samo je pod jasno definiran. Sama svijetla koja obasjavaju dio beskonačnog prostora lebde u zraku. Svijetla lebde u krugu te u centru kruga nalazi se stol i dvije stolice. Shax više ne stoji polugol s četkicom u ruci već u otmjenom odjelu, skupoga izgleda i zalizuje si kosu unazad. Midari gotovo nije ni primijetila da iza stola stoji još jedna osoba ili demon sudeći po tome da i oni imaju dvoje rogova i čudnoga su izgleda. Odjeveni su u crno bijelo odijelo nalik na butlera te najuočljiviji i ne ljudski detalj je crni obrnuti trokut na njihovome licu i crna bjeloočnica s crvenim zjenicama, a tu su i rogovi. „Moje ime je Veridian i ja ću vam noćas dijeliti karte“, odgovori demon s naklonom te im oboje gestom ruku predlaže da sjednu. Shax sjedne prvi te ga Midari slijedi kako je zapanjena sa svojim okruženjem. „Dakle, večeras igramo specijalnu igru, mješavinu ruskoga ruleta i Blackjacka. Kao u originalnoj igri cilj je doći ili približiti se broju dvadeset i jedan, vjerujem da su svi ovdje upoznati s pravilima Blackjacka?“ Veridian upita te oboje potvrdno klimaju glavom, „Ova specifična igra Blackjacka će biti drukčija od izvorne. U prva dva kruga karte će javno biti pokazane te u trećem krugu će biti sakrivene, nakon inicijalna tri kruga sudjelovateli biraju koliko krugova odlučuju sudjelovati ili ako sudjelovatelj prijeđe bodovni prag u kojem slučaju zabranjeno je daljnje sudjelovanje u krugovima. Dali je sve jasno?“ oboje ponovo potvrđuju klimanjem glave. „Kada su oboje sudjelovatelja spremni, otkrivaju svoje karte. U slučaju da je zbroj bodova jednak kod oboje sudjelovatelja ili su oboje prekoračili bodovni prag, krug završava neutralno u suprotnome gubitnik okušava sreću s krugom Ruskog Ruleta.“ Midari se nasmiješi čuvši pravila, ona je spremna na igru te ne može više čekati da počne. Shax stavi ruku na stol s gestom da pridobije njenu pažnju, „Jedan detalj koji sam pukim slučajem zaboravio iznijeti je ako bi osoba tragično izgubila život u ovome... prostoru postojanja, njena duša ne može van ovoga prostora“, Shax se zlobno nasmiješi na što mu Midari odgovara kako je njoj svejedno ali u svakom slučaju ne namjerava izgubiti.

Započinje prvi krug igre i Veridian dodjeljuje kartu Midari, okrenuvši je prema gore, oboje igrača i djelatelj saznaju da je riječ o kraljici srca, Midari trenutno drži deset bodova. Sljedeći je Shax koji dobiva pet dijamanata, Shaxov trenutni broj bodova je pet. Oboje uzimaju karte u ruke i kreće drugi krug. Midari dobiva dva trefa te Shax devet srca, trenutni poredak je Shax s četrnaest bodova i Midari s dvanaest bodova. Idući krug se dijeli anonimno te oboje igrača dobivaju svoju kartu. Na nesreću Midari okreće dva srca i stavlja je u zbroj od četrnaest bodova, nova karta u ovome trenutku postaje rizičan pothvat ali Midari ni na kraj pameti ne misli stati na četrnaest jadnih bodova i time zahtjeva novu kartu, Shax radi gestu rukom sugerirajući da ostaje na svom trenutnom

broju. Midarina pobjeda ili gubitak ovisi o sljedećem krugu. Dobiva novu kartu te je okreće, as koji donosi jedanaest bodova, Midari se trenutno nalazi na prekoračenih dvadeset i pet bodova ali ne sumnja u sebe niti sekunde. Ona pogleda iznad svojih karata direktno u Shaxa i krene se smijati u čemu zahtjeva još jednu kartu. Povlačenjem nove karte u Blackjacku as se računa kao jedan bod. Četiri pika, Midari trenutno drži u ruci devetnaest bodova i odstupa od idućeg kruga. Midari baca karte na stol iz kojih izvire kraljica, i brojevi dva, dva, jedan i četiri. Shax sa smiješkom stavlja svoje karte na stol koje se sastoje od brojeva pet, devet i pet. Shax i Midari oboje sadržavaju devetnaest bodova, Midari je ushićena i spremna na idući krug dok Shax smireno čeka početak istog. „Skupiti samo devetnaest bodova u prvome krugu nije tvoj stil, moguće je da stariš“, izjavljuje Veridian sa zajedljivim tonom Shaxu dok miješa karte, „Bio bi loš domaćin da slomim našu gošću u prvome krugu“, Shax odgovara na što ga Midari poziva neka proba.

Kreće drugi krug i otvorene karte su brojevi dva i pet za shaxa te brojevi šest i sedam za Midari. Idućim krugom Midari dobiva broj pet te stoji na osamnaest bodova. Razmišlja dali je vrijedno uzimati još jedan krug ali kada je ugledala Shaxa kako traži novu kartu s podlim smiješkom iz kojega osjeća ruganje njoj samoj, odvažno uzima još jednu kartu te ona iznosi dva boda, sve ukupno Midari drži dvadeset bodova. Šanse su u njezinu stranu te polako spušta karte te iščekuje poražen pogled na Shaxovom licu, kada ga on ne prikazuje Midari se zabrinjava. Shax polaže na stol brojeve dva, pet, pet i devet, sveukupno dvadeset i jedan bod. Jedan bod više od Midari te najveći dopušteni bodovni prag. Veridian proglašava Shaxa pobjednikom te puni jednim metkom i stavlja revolver na sredinu stola. Midari drži glavu prema dolje, Shax joj ne vidi lice ali pretpostavlja da je u strahu, suzama i ljutnji te joj kreće govoriti da je ovo tek prvi gubitak i da najvjerojatnije neće iskusiti metak, naravno govori joj to iz ega, namjeravajući ju spustiti ispod sebe jer je ona gubitnik te navesti na vjerovanje da još ima šanse za pobjedu kako bi njemu bilo slađe pobijediti osobu koja ima nade u sebi. On ne uspijeva izgovoriti svoju misao do kraja te staje kako Midari podiže glavu, na njenom licu potpuni izgled užitka. Ona je svjesna da je ovo prvi gubitak i šanse su male da revolver opali te je sretna što može prva sudjelovati u drugom dijelu igre. Ona naglo uzima revolver u ruku te ga prislanja uz svoju glavu pitajući podrugljivo Shaxa dali on stvarno misli da je pobjednik ovako rano u igri te pritišće okidač. U prostoriji je čista tišina, Shax i Veridian gledaju u čudu ovu neobičnu pa čak i psihotičnu osobu, nikada nisu naišli na čovjeka s ovoliko malo brige o svojoj sigurnosti. Midari prekida tišinu vraćajući revolver na sredinu stola s uzdahom, „apsolutno bez veze“ na što se Veridian lagano nasmije. „Dali smo spremni za krug treći?“ upita Veridian te Shax odgovara: „Dijeli.“ Veridian se začudi sa Shaxovim stavom kako ga nikada nisu vidjeli s tolikom interesom u kockanju i tolikom željom za viđanje ishoda idućega kruga.

Treći krug igre započinje velikim kartama, Shax drži kralja i broj pet te Midari drži brojeve devet i tri, sve ukupno Shaxova ruka iznosi petnaest bodova te od Midari dvanaest. Iduća karta koju Midari dobiva je broj četiri te drži šesnaest bodova a Shax staje s prikupljanjem karata. Mora da ima visok broj čim tako rano u igri staje“, promišlja Midari te odlučuje kako šesnaest bodova nije nimalo dobro i zahtjeva još jednu kartu. Gledajući Shaxa u oči polako je okreće, Broj tri i sve ukupno devetnaest bodova što bi u bilo kojem pogledu bio zadovoljavajući broj bodova ali ako je suditi po prethodnim igrama i Shaxovom probadajućem pogledu, ne bi bilo čudno da drži veći broj karata. Sve to zabrinjava Midari ali svejedno predaje karte na stol sa smiješkom. Midarine karte se sastoj od brojeva devet, tri, četiri i tri na što Shax komentira: „Zamalo“, te predaje brojeve deset, pet i pet te s ukupnim zbrojem od dvadeset bodova vodi za jedan bod. Veridian ponovo proglašava Shaxa pobjednikom te skuplja karte. Midari gleda u karte koje Veridian skuplja, njen pogled govori da je duboko u mislima te polako prebaci pogled na Shaxa i uzima revolver, „U idućoj te imam“, izjavi Midari, izjava koja uveseljava Shaxa te se nada da će imati priliku odigrati taj idući krug. Pritiskom okidača vlada tišina te zavlada histerični smijeh od Midari, „dva puta za redom je već neka sreća“, izjavljuje Shax na što Midari odgovara: „Požuri i dijeli.“

Midari je veoma uzbuđena za četvrti krug igre te kuje planove. U ruke dobiva brojeve sedam i tri te Shax dobiva šest i osam te započinje s prednosti od četiri bodova razlike. U idućem krugu Midari dobiva broj pet i to je stavlja na petnaest bodova te traži još jednu kartu zajedno sa Shaxom. Ona otkriva kralja koji s ukupnim brojem bodova prelazi bodovni prag za četiri boda. Oboje staju s uzimanjem dodatne karte te pokazuju svoju ruku. Shaxova ruka sadrži brojeve šest, osam, tri i četiri te od Midari brojeve sedam, tri, pet i kralj, te Shax posjeduje dvadeset i jedan bod te ogromni osmijeh na licu. Veridian priopćuje: „pobjednik četvrtoga kruga je-“, te ih Midari prekida, „Znaš, jako mi se sviđa priručnik o tebi... Shax. Ta knjiga je predivno napisana i zahvalna sam osobi koja ju je sastavila“ Shax je zbunjeno gleda, „Zmija varki bio je jedan od naslova i moram reći da je jadan ali uzeći situaciju u obzir“, Midari se ustane i nagne preko stola, upirući se rukama o stol, „pomogao mi je shvatiti da si jadan gubitnik.“ Shax je nasloni nazad u svoj stolac i govori neka potkrijepi svoju izjavu s dokazima. „Vrlo rado“, odgovara Midari uzimajući broj četiri koji je Shax posjedovao te prijede rukom po karti. Ništa se ne dogodi te Midari ponovi pokret, ponovo i ponovo te zastane. Shax je cijelo vrijeme promatra kao životinju u zoološkom vrtu ali Veridian joj daje blagi pogled ohrabrenja. Tada Midari uzima kralja sa stola i miješa karte zajedno, jednom kada ih postavi na stol jednom broj četiri sada je broj sedam. „Trik je u tome da kada se karta s malo magičnog svojstva vrati u špil i promiješa automatski vrati u svoje originalno stanje“, Veridian uputi Midari. Shax sada u iritantnom raspoloženju odgovara Veridian nebi li oni trebali biti na

njegovoj strani te Veridian odgovara kako su u ovome slučaju oni apsolutno neutralni. Midari nastavlja svoju priču kako su joj bili sumnjivi Shaxovi pokreti te joj se učinilo jednom prilikom kada su Veridian uzimali karte da se jedna činila čudnom, „Iako ne znam puno o magiji, u mojoj školi se studenti koriste puno kompleksnijim varanjem, nemoj mi reći da je to sve što imaš demončiću!“ Shax ne odgovara, bijesan je njezinim provokacijama ali ne želi pokazati koliko je ljut. Veridian uočava stanje u kojemu je Shax te najavljuje, „S novim zbrojem bodova Shax stoji na dvadeset i četiri boda te Midari na dvadeset i pet. Četvrti krug igre završava neutralno! Jesu li igrači spremni za idući krug?“, „Naravno“, odlučno odgovara Midari, „Dijeli“, dodaje Shax.

Peti krug igre kreće po prvi puta u poštenom svijetlu. Na početku Midari raspolaže s dečkom srca i brojem dva te Shax s brojevima pet i tri. Idući krug Midari dobiva kraljicu koja joj sprječava pobjedu tako rano u igri te ne uzima više karata ali sreća ne izlazi iz njenoga srca. Ona je sretna sa samom činjenicom da je u igri s demonom trenutno te sada konačno započinje pravedan krug i ništa joj to neće uništiti, još postoji šansa za pobjedu. S druge strane to izbacuje Shaxa iz takta, on sumnja da Midari drži visoki broj karata te ulazi u još jedan krug dijeljenja. Vidjevši kartu, baca ih sve na stol s nesretnom ekspresijom. Na stolu su brojevi tri, pet, pet i kraljica, sve ukupno oni tvore dvadeset i tri boda te dva boda preko dozvoljenog bodovnog praga. Midari baca svoje karte na hrpu sa svojih dvadeset i dva boda te smiješkom koji Shax ne razumije, „Zabavno je igrati kada je ulog velik i prijetnja blizu“, Midari govori Shaxu. Veridian proglašava kako krug završava neutralno te prijelaze u idući.

Šesti krug započinje obećavajuće s kartama brojeva dva i devet za Midari te četiri i sedam za Shaxa te su time izjednačeni u početku s jedanaest bodova. Iako je idealno da sadržavaju jednake bodove također stvara napetost među njih dvoje. Idući karta koju Midari dobiva je as, s time da je on stavlja u prekoračenje bodovnog praga odlučuje ga poklopiti s još jednim krugom ne bi li postao jedan bod, Shax je prati sa sudjelovanjem u još jednome krugu. Midari dobiva broj šest koji je stavlja na osamnaest bodova i Shax sada odstupa. Iako je osamnaest visok broj Midari sumnja na sadržaj Shaxovih karata te dobro promišlja koje su šanse da dobi nizak broj. Nije li sam razlog njenog kockanja uzimanje suludih prilika ne bi li pobijedila? Nije li prizvala samog demona da kocka s njome? Nije li tražila adrenalin? Zašto onda sada zastaje i razmišlja što ako će idući broj biti visok?! Midari glasno i odlučno lupi s prstom po stolu, gesta koja govori da želi sudjelovati u još jednom krugu, te joj Veridian dijeli kartu. Trenutak napetosti odvaja Midari od pobjede ili gubitka, Shax se čini sigurnim u svoje karte. Ona hitro podiže kartu te je pogleda brzo i samo jednom. Baca karte na stol, njezina ruka sadrži brojeve dva, devet te asa nakon kojega slijede brojevi šest i zadnje izvučena karta broj tri, s ukupnih dvadeset i jedan bod. Shaxova izdahne i

njegova ekspresija se promjeni u onu iritiranu. Polaže svoju ruku na stol s brojevima četiri, sedam, četiri i pet, sveukupno visokih ali nedovoljnih dvadeset bodova. „Pobjednica šestog kruga je Midari!“ usklikne Veridian. Shax nezadovoljno uzima revolver u ruku te ga prislanja uz svoje čelo, „Ne brini, znaš kako kažu, treća sreća“, Midari mu govori podrugljivo. „Nakon te izjave nadam se da me zadesi metak“, odgovara joj Shax te pritišće okidač. Boom! Oglasi se revolver. Midari i Veridian gledaju u čudu. Nakon glasnoga zvuka vlada tišina i oboje ostaju ukočeni na mjestu. Midari prasne u smijeh te se počne valjati po podu. Revolver pada na pod te se čuje gundanje. Veridian izvlači rupčić i primiče se Shaxu. „Trebao si vidjeti svoje lice!“ Midari izjašnjava između svojeg napadaja smijeha. Shax sjedi pun gnjeva na svome mjestu s čađavom stranom glave koju Veridian pokušava očistiti, čak i oni se ne mogu zaustaviti a da ne puste koji zvuk smijeha na što se odmah ispričaju. Shax je besmrtni demon u svojoj domeni te je naravno odabrao pištolj i metak koji mu ne može nauditi ali svejedno može nanijeti fizičku bol i mentalnu patnju koju sada proživljava.

Midari se uspijeva polako smiriti te se diže s poda i nastavlja zadirkivati Shaxa kojemu je dosta svega te lupa šakama o stol. Veridian pružaju svoju ruku ispred Shaxa u znak da ne prevrši mjeru, „Ne brini“, odgovara im Shax nakon izdaha te se Veridian povlači. „Pobjeda je tvoja i dogovorena nagrada pripada tebi“, demon upućuje Midari koja mu pruža ruku, „Bilo mi je vrlo zabavno igrati s tobom, nadam se da i ti možeš reći isto.“ Shax zbunjeno gleda ovu neobičnu osobu koja razbija očekivanja koja on ima o ljudima, svi bi već slinili po činjenici da im je demon sluga ali ona je sretna samo što je imala priliku kockati s njime. „Ti shvaćaš što je tvoja nagrada?“, Shax je upita, „Hmmm... Vjerujem da te mogu zatražiti da kockaš sa mnom kad mi se prohtje“ Midari odgovara. Shax se krene smijati te se čvrsto rukuje s njome, „Ti si jedno čudno ljudsko stvorenje.“ Veridian se ubacuje u razgovor, „Drago mi je da ćemo je zadržati, možda je sitna ali donosi puno zabave!“ Po završetku rukovanja Midari naredi, „Ok butler pošalji me doma spava mi se“, te Shax bez i sekunde potrošenog vremena to i učini, „Već mi ide na živce.“

Kako je ljeto prošlo tako su za njime i jesen i zima pa čak i proljeće stigli i završili. Midari je provela puno svoga vremena kockajući razne i razne igre s demonom. Zajedno dijele gubitke i pobjede te iščekuju iduću igru koju će odigrati i njene zaplete. Ponovnim dolaskom ljeta Midari provodi više vremena sa Shaxom ali ovaj put malo drukčije. „Moguće je da ovaj gmizavac skriva zeca u rukavu, što ti misliš Midari?“, upita glas, „Jesi li pratio ovu igru uopće? Lik je prejadan da u ovome krugu išta smisli Shax“, odgovara drugi glas. Midari i Shax u timskoj kockarskoj igri? Te igraju zajedno? Tko bi to predvidio! „Ulažemo sve!“, odgovaraju oboje u istome glasu.

1. Krug							
Midari			19 Bodova				
Shax			19 Bodova			Neutralno	
2. Krug							
Midari			20 Bodova				
Shax			21 Bodova			Shax pobjeđuje	
3. Krug							
Midari			19 Bodova				
Shax			20 Bodova			Shax pobjeđuje	
4. Krug							
Midari			25 Bodova				
Shax			21 > 24 Bodova			Shax vara Neutralno	
5. Krug							
Midari			22 Bodova				
Shax			23 Bodova			Neutralno	
6. Krug							
Midari			21 Bodova				
Shax			20 Bodova			Midari pobjeđuje	

Slika 28 Grafički prikaz odigranih karata

Izvor: <https://clipart-library.com/poker-card.html> ; vlastiti edit

5. Analiza rezultata

5.1. Usporedba početne ideje i rezultata

Početna ideja počiva na konceptu da se izradi strip pomoću spoja originalnoga odnosno postojećega stripa sa spojem osmišljenoga. Prema cilju koriste se originalni i osmišljeni likovi te se radnja događa na bazi oba djela u smislu da već prethodno definirana povijest likova postoji u pozadini te kao što je naumljeno radnja koja se odvija u potpunosti je novonastala. U tome pogledu sam rezultat koji proizlazi iz ideje je vrlo sličan početnoj ideji.

Sami dizajn likova sadržavao je preinake koje su započele s nedovoljnim razmišljanjem o dizajnu likova i njihovim smještajem u medij stripa kao što su višak detalja. Strip je vrlo dinamičan medij te previše detalja može ometati proces crtanja.

Priča je konstruirana tako da uz postojeće manje ideje i strukturu nije postojao početni tijek priče te se on sam stvara s odabirima koje likovi u određenoj situaciji odlučuju napraviti. U krajnjem slučaju kao rezultat dobili smo solidnu priču po definiranoj tročinskoj strukturi.

5.2. Krajnji ugođaj stripa

Kao objašnjeno strip se koristi s puno gotičkih elemenata i elemenata misterije kako u priči takao i u dizajnu likova. Priča ne samo da se koristi tamnijom atmosferom već i neobjašnjenom magijom koju čitatelj ne iščekuje. S tematikom depresije i kockanja ovisnog po život te samoga Ruskog Ruleta priča daje tamni ugođaj ne namijenjen za svakog čitatelja. U konačnici radi tematike i ugođaja strip se može staviti u ciljanu skupinu od šesnaest godina pa nadalje.

6. Zaključak

U procesu izrade likova i priče za ovaj strip ponajprije sam napravila svu važnu istragu o temi stripa i što on je kako bi dobila jasnu sliku o njemu i njegovoj povijesti te kakav utjecaj on ima na umjetnost i u našem svakodnevnome životu. Zatim možda i najvažniji dio jest znati kako definirati likove i priču te se koristim literaturom o istrazi svih karakternih arhetipova i struktura pričanja priče kako bi završno djelo bilo oplemenjeno u smislu dizajna.

Midari izrađujem na temeljima originalnoga dizajna ali koristim gotički stil u njegovom preobražaju te iznašam način na koji sam dizajnirala izgled dvaju osmišljenih likova i njihove karakteristike. Sami likovi definiraju priču unutar strukture te dolaze do konačnoga rezultata koji je sama priča.



**IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Valentina Đurić (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog rada pod naslovom "Oplakada duša" oblikovanje likova za strip (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Valentina Đurić

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Valentina Đurić (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog rada pod naslovom "Oplakada duša" oblikovanje likova za strip (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Valentina Đurić

(vlastoručni potpis)

7. Literatura

- [1] <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/strip.htm>, dostupno 16.08.2023.
- [2] <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58410>, dostupno 16.08.2023
- [3] <https://www.britannica.com/biography/Richard-Felton-Outcault>, dostupno 16.08.2023
- [4] <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=44279>, dostupno 16.08.2023
- [5] <https://artsandculture.google.com/story/the-history-of-manga-in-manga/XgUxHuTaK3DHxw?hl=en>, dostupno 05.09.2023
- [6] <https://japan-avenue.com/blogs/japan/history-of-manga>, dostupno 05.09.2023
- [7] <https://bookriot.com/most-influential-manga-of-all-time/>, dostupno 05.09.2023
- [8] <https://library.foi.hr/autori/autor.php?B=1&A=0000000945&E=E0420>, dostupno 16.08.2023
- [9] <https://artincontext.org/what-is-manga/>, dostupno 16.08.2023
- [10] https://lolitafashion.fandom.com/wiki/Gothic_Lolita, dostupno 16.08.2023
- [11] <https://museumofyouthculture.com/goth/>, dostupno 16.08.2023
- [12] <https://myanimelist.net/anime/34933/Kakegurui>, dostupno 16.08.2023
- [13] Jasmina Kallay: Napiši scenarij, osnove scenarističke teorije i prakse, HFS, 2015.
- [14] <https://the-demonic-paradise.fandom.com/wiki/Shax>, dostupno 16.08.2023
- [15] Hiromu Arakawa: Fullmetal Alchemist, Square Enix 2020.
- [16] Yusei Matsui: Assassination Classroom, VIZ, 2022.
- [17] Siúil, a Rún: The Girl from the Other Side, Seven Seas, 2017.
- [18] Hirohiko Araki: Jojo's Bizzare Adventure, Phantom Blood, VIZ, 2021.
- [19] Hirohiko Araki: Jojo's Bizzare Adventure, Battle Tendency, VIZ, 2020.
- [20] Hirohiko Araki: Jojo's Bizzare Adventure, Diamond is Unbreakable, VIZ, 2021.
- [21] Kohta Hirano: Hellsing; deluxe edition, Dark Horse, 2020.
- [22] Gege Akutami: Jujutsu Kaisen, Viz, 2021.
- [23] Kentaro Miura: Berserk; deluxe edition, Dark Horse, 2019.
- [24] Jason Aaron, Al Ewing, Simone Bianchi, Lee Garbett, Szymon Kudranski, Marco Checchetto: Thor and Loki: The Tenth Realm, Marvel, 2014.

Popis slika

Slika 1 Andrija Maurović; Knez Radoslav	11
Slika 2 Strip "Žuti Dječak"	12
Slika 3 Manga „Naruto Shippuden“	13
Slika 4 Katsushika Hokusai, Hokusai Manga	14
Slika 5 „Kakegurui Compulsive Gambler“	15
Slika 6 Yumeko Jabami u istrazi.....	16
Slika 7 Syd Fieldov dijagram za stvaranje lika	17
Slika 8 Dizajn Midari :	21
Slika 9 Početne ideje	22
Slika 10 Skice; Midari.....	23
Slika 11 Trad gotički stil	24
Slika 12 Lolita gotički stil	24
Slika 13 Finalni dizajn; Midari	25
Slika 14 Lucifer.....	26
Slika 15 Inspiracija odijela/	27
Slika 16 Shax.....	28
Slika 17 Shax koji dopušta partneru da ga šminka (stari dizajn)	29
Slika 18 Zeko Shax	30
Slika 19 Skice; Shax.....	31
Slika 20 Stil i dizajn kroz vrijeme	32
Slika 21 Finalni dizajn; Shax	33
Slika 22 Upotreba knjige i kristala za prizivanje	34
Slika 23 Finalni dizajn; knjiga i kristal	35
Slika 24 Skice; Veridian.....	36
Slika 25 Finalni dizajn; Veridian	37
Slika 26 Skica stripa.....	41
Slika 27 Strip; Shaxovo prizivanje.....	44
Slika 28 Grafički prikaz odigranih karata	50