

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET

DRAGA KOVAČIĆ

DIZAJN ZNANSTVENO-
FANTASTIČNOG STRIPA

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2012.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET

DRAGA KOVAČIĆ

DIZAJN ZNANSTVENO-
FANTASTIČNOG STRIPA

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

Izv.prof.dr.sc. Maja Brozović

Student:

Draga Kovačić

Zagreb, 2012

SAŽETAK

Upotreba sekvencijalnih niza slika već je dugi niz godina prepoznatljiva u mediju stripa. Jukstapozicije crteža iz povijesnih primjera zahvalne su za umjetničko ustvrđivanje forme stripa. Medij stripa podrazumijava fundamentalno poznavanje crteža, anatomije, kompozicije, perspektive, kadra, jukstapozicije i mnogo drugih stvari. U ovom radu se prikazuje proces izrade stripa, od planiranja, izbora materijala, razmještaja elemenata na stranici, bojanja, izbora riječi i oblika oblačića. Kroz rad se naglašava važnost prenošenja informacije na jasan i zanimljiv način. Aspekt zanimljivosti stripa objedinjuje sve metode koje se koriste za izradu, a postiže se smislenim izborom prijeloma stranice, također i dinamikom pokreta, odnosa teksta i slike, upotrebom zvučnih efekata gdje riječi grafički postaju ono što opisuju. A kao primarni cilj naslovnica treba privući čitatelja i uvesti ga u neodoljivi svijet stripovskog pripovijedanja.

KLJUČNE RIJEČI: Strip, jukstapozicija, anatomija, kompozicija, perspektiva, kadar, prijelom, pripovijedanje

ABSTRACT

Using sequential series of pictures is common in the comic medium for many years. Juxtaposition of images seen in the prehistorical examples are grateful for defining the comics as artistic form. Comics medium implies fundamental understanding of the drawing, anatomy, composition, perspective, shots, juxtaposition and many more. This paper deals with proces of making a comic book, starting from planing, to choosing materials, layout of elements on the page, coloring, choosing words and forms of speaking cloud. Paper highlights the importance of clear and interesting communication. Aspect of interesting communication deals with all methods wich are used in proces of creating a comics, and it is achieved by using meaningful layout, also by using movement, meaningful relation betwen words and pictures, using of sound effects where words visually become what they describe. As a main goal the cover of

comic book has to draw attention of the reader and pull him into the irresistible world of comic book storytelling.

KEY WORDS: Comic book, juxtaposition, anatomy, composition, perspective, shots, layout, storytelling

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Izbor problema diplomskog rada.....	1
1.2. Ciljevi diplomskog rada.....	2
2. TEORIJSKI DIO	4
2.1. Zajedništvo crtane slike i pisane riječi.....	4
2.2. Kako je sve počelo.....	6
2.3. Što je sve utjecalo na strip posljednjih deset godina.....	12
2.4. Tko sve radi na stripu.....	15
3. METODA IZRADE STRIPA	18
3.1. Planiranje.....	18
3.2. Potrebni materijali.....	18
3.3. Proces crtanja.....	19
3.4. Perspektva.....	23
3.5. Kompozicija.....	25
3.5.1. Kadrovi i kutevi.....	27
3.6. Pripovijedanje.....	29
3.6.1. Jukstapozicija.....	30
3.6.2. Značenje slike.....	30
3.7. Prijelom stranice stripa.....	32
3.7.1. Razbijanje okvira panela.....	35
3.7.2. Vrste okvira panela.....	35
3.7.3. „Splash“ stranice.....	36
3.7.4. Naslovnica.....	37
3.7.5. Prikaz pokreta.....	38
3.7.6. Bojanje stripa.....	41
3.8. Snaga riječi.....	43
3.8.1. Oblačići.....	44
4. PRAKTIČNI DIO	46
4.1. Strip „Ne otvaraj vrata“.....	46
5. ZAKLJUČAK	62
6. LITERATURA	63

1. UVOD

1.1. Izbor problema diplomskog rada

Riječ strip dolazi od engleske riječi *stripe* što doslovno prevedeno znači traka, vrpca, odnosi se na slijed crteža koji prikazuju neku pripovijest, koji su popraćeni minimumom teksta. Strip je vrlo raširen oblik vizualnog komuniciranja, a ideja sukcesivnog čitanja sličica, može se zamjetiti već u egipatskom slikarstvu te na Trajanovom stupu u Rimu. I danas se smatra da su sva ta narativna likovna djela, koja su se sastojala od slika u nizu preteče stripa. No, na pojavu stripa ipak je najviše utjecao Gutenbergov izum tiskarskog stroja. Ubrzo je, nakon pojave stripa u dnevnim novinama, postao masovni medij. Malo po malo je stjecao popularnost diljem svijeta te prelazio u oblik kakvog poznajemo danas: preko jeftinih knjiga novinskih izdanja do originalnih strip albuma. Lansiranjem *Action Comics #1* 1938. godine, kada se prvi put predstavlja Superman, započinje *zlatno doba industrije stripa*, a također i pomama za superjunacima koja je trajala skoro dva desetljeća. Posao je cvao, a tadašnje naklade dosezale su milijunske brojke. Umjetnici koji su stvarali te stripove bili su popularni kao i junaci koje su stvorili. Popularna izreka „with great power comes great responsibility“ (s velikom moći dolaze i velike odgovornosti), koja je proizašla iz industrije stripa, može se odnositi i na odgovornosti koju kreatori stripa imaju prema čitateljima, jer iako su stripovi o superjunacima podigli kredibilitet industrije i mnogi su drugi žanrovi bili jednako zastupljeni i snosili su odgovornost prema svojoj publici.

Stvarati stripove koji će uvući čitatelja u svijet priče, nije jednostavan zadatak. Potrebno je jasno voditi čitateljevo oko iz kadra u kadar koristeći temeljne principe stripovskog pripovijedanja. Strip kao medij zahtijeva jasnu i razumljivu komunikaciju. On zahtjeva od čitatelja da sudjeluje u komunikaciji. Isto tako, kreator stripa želi da čitatelj razumije ono što mu želi poručiti stripom, a to se postiže intezitetom prezentacije i sadržajem same priče.

Za izradu uspješnog i kvalitetnog stripa, potrebno je proučiti i savladati fundamentalne principe anatomskog crtanja, perspektive, kompozicije, izbora kadra. Bez savladavanja tih principa strip ne bi imao svoju formu, i komunikacija ne bi bila uspješno provedena.

Osim savladavanja principa korektnog crtanja, problem pri izradi stripa uzrokuje i proces planiranja, to se rješava „storyboardom“, u kojem su sadržani svi elementi stripa. Na taj način se izrađuje kvalitetan, zanimljiv strip, koji ostavlja pozitivan dojam na čitatelje, i pravilno komunicira poruku. U „storyboardu“ su razrađeni svi elementi: od naslova stripa, zvučnih efekata, razmještaja panela, izgleda likova, vrste linije, izgleda oblačića riječi. Dakle, prije samog početka izrade, vrlo je bitno definirati elemente sadržaja stripa, zatim metode koje oblikuju te elemente (perspektiva, kadar, linija, boja, kompozicija i tako dalje) kako bi poruka koju strip odašilje bila jasna i razumljiva.

1.2. Ciljevi diplomskog rada

Svaki medij zahtjeva svoj dizajn. Nije jednak način dizajniranja stripa, knjige, plakata,... Stoga će ovaj diplomski rad prikazati specifičnosti izrade stripova, koje je potrebno razumijeti kako bi se olakšao sam proces njihove izrade. Neki od izazova rada na stripovima, kao što je crtanje figura ili prikaz pokreta mogu se svladati samo predanim radom, promatranjem i proučavanjem, ali stvaranje dobrih stripova mnogo je više od vještine crtanja i pisanja. Strip je tajni jezik svoje vrste, a ovladavanje njime postavlja specifične izazove. Pošto pravilnog načina crtanja ili pisanja stripova nema obično je na samom kreatoru da izabere metode kojima želi doprijeti do svoje publike. No, ipak postoje određene metode koje mogu pomoći u tom cilju, jer su mogućnosti kojima se mogu ispuniti prazan papir praktički neograničene.

U ovom radu, pokušat će se prikazati i suvremeni utjecaji koji su promijenili strip. Strip je od svojih najranijih početaka, pa preko svoje zlatne ere (1930-ih), pa do danas znatno promijenio svoj izgled, način izrade, svoju publiku, svoje aktere. Može se nekima činiti da je popularnost stripova opala, ali ovaj diplomski rad će prikazati napredak i današnji utjecaj stripa.

Također, uz opisane tehnike u ovom radu, dodan će biti i jedan autorski strip, koji bi mogao biti „ogledni primjerak stripa“ kakav bi trebao biti, kada bi se radio striktno po pravilima struke. Mada, najčešće, u praksi potpuno slijeđenje pravila struke se ne provodi i takva hrabrost je jako rizična. Nekada može biti potpuni promašaj u recepciji čitatelja, a nekada može biti potpun pogodak. Posljedice je jako teško potpuno predvidjeti.

Cilj diplomskog rada je da se prikaže postupak izrade stripa, da se oblikuju njegovi elementi (vrste crteža, oblici panela, oblici zvučnih efekata i oblačića teksta i drugi elementi) koji međusobnom kombinacijom tvore razumljivu cjelinu. Koristeći postupak izrade, cilj je također dobiti zanimljiv i zabavan sadržaj stripa, koji će svaki puta iznova uveseliti čitatelja.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. Zajedništvo crtane slike i pisane riječi

Postoje mnoge definicije stripa koje se već nekoliko desetljeća ustvrđuju, nadopunjavaju i raspravljaju. Prve definicije smatrale su kao presudnu karakteristku zajedništvo riječi i slike. David Kunzle, profesor povijesti umjetnosti, autor knjige *The History of the Comic Strip (Povijest stripa)* definirao je strip kao „niz zasebnih slika koje se pojavljuju u masovnim medijima čija je originalna namjena tiskani oblik, s naglaskom na sliku ne tekst i koje pričaju moralnu i smislenu priču.“[1]

Taj pojam niza slika postao je centar svih pokušaja definiranja stripa, no ostali djelovi Kunzlove definicije potpuno su odbačeni. Na primjer, iako je velika većina stripova predstavljena u masovnim medijima to nije pravilo, isto tako prevaga slike nad tekstem nije toliko bitna da bi se nešto definiralo kao strip. Will Eisner u Kinzlovoj definiciji izbacuje medij i narativna svojstva i fokusira se na „niz“, te je po njegovoj definiciji strip „umjetnost niza“. Iako je Eisner jako poznat i cijenjen u svijetu stripa i kao pisac stripova i umjetnik, izostavivši problematične dijelove Kunzlove definicije, njegova definicija je djelovala „mršavo“. [2] No, Scott McCloud je proširuje i definira strip kao „creže i druge slike suprotstavljene u namjeran slijed, s intencijom prijenosa informacija i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja“ McCloud objašnjavajući u svojoj knjizi *Understanding Comics (Razumijevanje stripa)* ne vidi razliku između animacije i stripa kod Eisnerove definicije umjetnost niza, a također smatra da je greška misliti da su svi stripovi umjetnost.[3] Greg Hayman i Henry John Pratt definirali su strip kao „priče u slikama“ nadovezujući se na Eisnerovu i McCloudovu definiciju, oni uglavnom koriste povijesni aspekt pri definiranju, što u svim ostalim definicijama stripa uglavnom nedostaje.[2] Mnogi se primjeri iz povijesti poklapaju s definicijom kao što je Hogarthov niz slika iz 18. stoljeća „The Bayeux Tapestry“ i kao što su slikovni manuskripti iz 17. stoljeća i sl. Naravno da se Hogarthove grafike ili Egipatska knjiga mrtvih samo zbog upotrebe sekvencijalnih slika ne mogu definirati kao stripovi, ali možemo ih smatrati njihovim pretečama. Svi stripovi su priče u slikama, no nisu sve priče u slikama stripovi. I dalje se postavlja pitanje koja je prava definicija stripa? No

konačnog odgovora još nema, iako su gore navedene definicije prihvaćene od mnogih, ostaju još mnoga pitanja kao što su neka od sljedećih: Kako onda razlikovati dječji crtež od stripa? Može li se samo jedan panel smatrati stripom? Može li se i kadar teksta bez slika definirati kao strip? Može li se, uvodeći oblačiće riječi, strip prepoznati kao zaseban i jedinstven medij? Odgovori na ta pitanja često su duboko diskutirana i prilagođavana kako bi odgovarali definicijama stripa, ali i svako od tih pitanja uvodi svoje protupitanje i tako će zasigurno ostati i dalje. Iako se u teorijama povijesti umjetnosti stripovi ne spominju, jer nisu smatrani umjetnički važnima, danas se teorija stripa i njegova povijest duboko analizira te se shvaćanjem postojanja jukstapozicioniranih slika u povijesti može ustvrditi da je strip forma umjetnosti.

Tako je definicija stripa mijenjala oblik kroz povijest, prvo pojavom literarnih stripova, a sada estetski aspekt ne opisuje više u potpunosti pojam „comics“ (strip) i htjelo se postići da se kao zaseban medij strip shvaća ozbiljnije, zbog toga su nastali pojmovi kao „comix“ (stripovi kontrakulturnog sadržaja; droga, politika i sl.), „graphic novel“ (crtani roman) i došlo je do prevlasti shvaćanja stripa kao medija. Očito je, da bi se postiglo to ozbiljnije shvaćanje stripa, moralo se staviti i ulogu riječi u žarište. Riječi su važne u grafičkoj evoluciji modernog stripa te su putem svojih potomaka oblačića, didaskalija i zvučnih efekata dale zamah razvoju bogatih i jedinstvenih grafičkih sredstava, od kojih se mnoga vežu uza strip, ali i redovito primjenjuju u drugim medijima.

Najvažniji događaj u povijesti stripa je izum tiskarskog stroja, time strip postaje dostupan svima, ne samo bogatim pojedincima. No, lice stripa mijenja se početkom 20. stoljeća. Tada su izlazili svakodnevni novinski stripovi koji su se tiskali na poledini novina i bili su dostupni široj masi. Shvaćanje novinskog stripa kao forme umjetnosti započelo je izlaskom stripa „The Yellow Kid“ R.F.Outcault-a i izlazio je u najtiražnijim novinama tog doba *New York World* Josepha Pulitzerera. Bio je to prvi novinski strip koji je bio toliko popularan da je podizao tiražu novina. Najveći suparnik Pulitzerovog *New York Worlda* bio je William Randolph Hearst sa svojim novinama *New York Journal*. Kada je Outcault prebacio svoj strip „The Yellow Kid“ u Hearstov *Journal*, to je izazvalo međusobna optuživanja i prepucavanja među dvama velikim novinskim divovima, što je na kraju dovelo do stvaranja pojma „žuto novinarstvo“.[4]

Od početka prvog, pa sve do početka drugog svjetskog rata, izlazili su avanturistički novinski stripovi poput *Tarzana*, *„Mandrake the Magician*, *Orphan Annie*, *Dick Tracy*, *Terry and the Pirates*, od kojih je nastao strip kakvog poznajemo danas, iz njih je proizašao i kostimirani junak, novi izum za novinski strip.

2.2. Kako je sve počelo

1935. godine izašla je serija stripa *Famous Funnies: A Carnival of Comic* izdavača Dell Publishing. To je prvi strip koji se prodavao kao zaseban medij odvojen od novina. Dell je u to vrijeme jedini išao u drugom smjeru što se tiče tematike stripova. Dok su njegovi konkurenti izdavali stripove o superjunacima, Dell je u partnerstvu sa Western Publishing izdavao stripove namijenjene djeci i u tome su bili jako uspješni (njihovi najpopularniji stripovi bili su likovi iz Walt Disneya, a drugi od Warner Brosa, bili su jako popularni među djecom). [4]

1938. godine izašla je serija stripova pod nazivom *Action comics #1* koja zauvijek mijenja izgled stripa predstavljajući *Supermana*. Iako su autori Supermana Jerry Siegel i Joe Shuster prvobitno željeli da Superman izlazi isključivo kao novinski strip, velikoj većini urednika novina priča o kostimiranom superjunaku nije bila zanimljiva, unatoč tome što su tada kao novinski stripovi izlazili popularni Flash Gordon i The Shadow. No, kada je konačno počeo izlaziti u nastavcima, nova fantazija je rođena: kostimirani superjunak. Superman je kao zaseban strip dosegnuo toliku popularnost da samo godinu dana nakon što je izašao, novinski Superman se ugasio. Bio je to ironičan preokret za Siegela i Shustera jer upravo zahvaljujući tim odbijanjima na samom početku, Superman je postao zaseban medij planetarne popularnosti. Seriju stripova Action comics lansirao je izdavač National Allied Publications, prethodnik jedne od najpoznatije izdavačke kuće stripa *DC Comics*. National Allied je osnovao Malcolm Wheeler-Nicholson, njihov prvi naslov je bio New Fun iz 1935. godine koji je bio jako popularan i dobro se prodavao. Drugi naslov New Comics nije bio toliko uspješan, pa su ga preimenovali u Adventure Comics. Unatoč prvobitnom uspjehu, tvrtka National Allied trudila se da zadrži korak sa sve rastućom industrijom stripa. Njihov treći naslov

Detective Comics izašao je 1937. godine, čiji će inicijali kasnije postati sinonim za tvrtku. U isto vrijeme financijski problemi natjerali su Malcolma Wheeler-Nicholsona da proda dio tvrtke svom tiskaru i distributeru Harryu Donenfelsu. On je zajedno sa knjigovođom Jackom Liebowitzom lansirao novu tvrtku Detective Comics Inc., i Wheeler-Nicholson je tad potpuno isključen iz tvrtke, a također i iz razdoblja zlatnog doba stripa. Odmah nakon njegovog odlaska, 1938. godine, tvrtka je lansirala četvrti naslov Action Comics predstavljajući Supermana, a godinu dana kasnije Detective Comics predstavlja još jednog uspješnog kostimiranog junaka: *Batmana*. [4]

Iste godine osniva se Red Circle Comics, na čelu s Martinom Goodmanom, koji je pomogao nezavisnim umjetnicima iz Funnies Inc. izdati njihov prvi rad *Marvel Comics*, koji je imao na sebi logo Timely Publications i po tome bio prepoznatljiv. Marvel Comics se uspješno prodavao, što je navelo Goodmana da potraži nove zaposlenike. U tvrtku dolazi urednik i pisac Joe Simon koji za sobom vuče talentirane umjetnike: Jacka Kirbya i Syda Shoresa. U prve dvije godine lansirali su nekoliko novih naslova, no oni nisu bili uspješni kao i Marvel Comics. Da bi opstala u svijetu stripa tvrtka Timely od svojih zaposlenika želi nešto bolje, stoga su autor Carl Burgos (kreator Human Torch) i Bill Everett (kreator Sub-Mariner) spojili svoje junake u jedan strip što se pokazalo vrlo uspješnom kombinacijom. Nakon izlaska tih serija, Goodman je htio još te je zahtijevao od Joea Simona da kreira nove superjunake, što je on zajedno s Jackom Kirbyem i učinio. Tako je nastao *Captain America* superjunak koji se borio protiv nacista (na strip snažno utječe razdoblje pred sami početak Drugog svjetskog rata, kada se već znalo Hitlerovo postupanje i narav, a kako su autori bili Židovi, tako je prva naslovnica prikazivala Captain Americu kako udara Hitlera). Strip je u kratko vrijeme postao jako popularan unatoč tome što su tad već i postojali patriotski junaci kao što je the Shield izdavača MLJ Comics (prethodnik Archie Comics). Oni su čak prijetili i tužbom zbog sličnosti likova pa je Goodman odlučio promijeniti štit Captain Americu u ovalni oblik koji je ostao i dan danas, to mu je pomoglo da postane još popularniji. Tvrtka se i dalje širila te je Goodman zaposlio ženinog rođaka, mladog Stanleya Liebera, da pomogne uspješnom poslovanju tvrtke. On ubrzo postaje jako cijenjen pisac i postaje poznat pod imenom Stan Lee. Simon i Kirby su zbog financijskih svađa s Goodmanom dobili otkaz, a mladi Stan Lee preuzeo je uredničku fotelju.

Kad je Amerika ušla u drugi svjetski rat (prosinac 1941.) mnogi su umjetnici i pisci bili prisiljeni ići u vojsku, čak je i Stan Lee volontirao u službi vojske. Kako su mnogi otišli u rat, Goodman je počeo izdavati humoristične stripove koje je kreirao novi talent Basil Wolverton. Uredničku fotelju je preuzeo Vince Fago i preusmjerio tvrtku u smjeru „Funni animals“ žanru stripova. Poslije rata Stan Lee se vratio na svoje mjesto u tvrtku, a kako publika zasićena ratom više nije htjela čitati o patriotskim junacima, Lee uvodi nove žanrove kao što su western, ljubavni i timovi superjunaka. No, ti žanrovi su bili žestoko potučeni konkurentnim horor stripovima, te također i napretkom televizije. Goodman je pokušao izdavati razne žanrove pod svojom novom tvrtkom Atlas kako bi udovoljio stalnim promjenama raspoloženja tadašnjih čitatelja. Logo Atlasa je stavljao na svoje stripove mijenjajući Timely Comics u Atlas Comics. Atlas nije imao svijetlu budućnost. Jack Kirby se vratio te zajedno sa Stanom Leeom i novim talentima kao što su Don Fleck i Steve Ditko izdaju mnoge uspješne naslove sve pod logotipom MC (Marvel Comics).

I u konkurentnoj kući DC stvari se također mijenjaju. Liebowitz je osim partnerstva s Donenfelsom u tvrtki DC također posjedovao i tvrtku All-American Publications, u partnerstvu s dobavljačem papira Maxom Gainsom. Oni su izdavali dosta popularnih likova kao što su the Atom, the Flash, Green Lantern, Hawkman i Wonder Woman. Tada se po prvi put u povijesti industrije stripa dogodilo spajanje superjunaka iz različitih izdavačkih kuća, tako su junaci iz Nationala udružili svoje snage s All-American junacima i stvorili su svoju seriju stripova All Star Comics kao „Justice Society of America“ i do 1944. godine stvari će se još više isprepletati; National Allied Publication spojio se s Detective Comics Inc., formirajući tako National Comics koji onda preuzima All-American Publication.

Max Gains i Liebowitz su se konstantno prepirali sve dok 1944. godine Gains nije prodao Liebowitzu svoj dio tvrtke, te osniva EC Educational Comics (Gains je bio revolucionar industrije stripa, prvi je počeo s idejom da se stripovi u novinama saviju tako da postanu zaseban format s više stranica i primamljivog izgleda). Gains je prepoznao strip kao medij s kojim može lako doprijeti do djece, te je izdavao stripove temeljene na povijesti i biblijskim događajima. Iako je pokušavao izdavati i stripove o

superjunacima, prodaja je išla jako loše te je EC Comics 1947. godine bio pred bankrotom. Nesreća je osim same tvrtke pratila i Gainsa koji je tragično preminuo spašavajući dječaka na pomorskoj nesreći, nasljedio ga je sin William „Bill“ Gains koji je uspio pokrenuti EC Comics. Pod njegovim vodstvom stripovi su izlazili pod logotipom *Entertaining Comics*, transformirajući EC u jednu od najmoćnijih izdavačkih kuća u povijesti stripa. Izdavao je široki raspon žanrova od horora do znanstvene fantastike i ratnih priča. Gains je sa svojim urednicima Alom Feldsteinom i Harveyem Kurtzmanom privukao mnoga poznata imena iz svijeta stripa kao što su Johnny Craig, Jack Davis, Frank Frazetta, Joe Kubert, Joe Orlando, John Severin i njegova sestra Marie Severin, Al Williamson, Wally Wood i mnoga druga. U to vrijeme stripove su uglavnom čitala djeca i mladi, no EC Comics je to promijenio izdajući ratne, horor priče prikladnije za starije čitatelje. EC je također pod vodstvom Harrya Kurtzmana izdao *Mad Comic Book* koji će kasnije biti pretvoren u časopis koji postaje kulturni za sve ljubitelje stripova, a izlazi i dan danas.

Nova organizacija tvrtke National, sada je poznata pod punim nazivom National Periodical Publications, posjedovali se sve najpopularnije superjunake tog doba, i po Liebowitzu često su ih i kopirali. Tako je Liebowitz tužio Fawcett Publications njihovog lika Captain Marvel (u to vrijeme najpopularniji lik iz stripa, koji je čak imao veću nakladu od Supermana) Captain Marvela su kreirali pisac Bill Parker i umjetnik C. C. Beck, iako je dijelio neke sličnosti sa Supermanom kao što su uske tajice i plašt, bilo je i dosta razlika među njima. Captain Marvelov alter ego je dječak Billy Batson, koji kad bi rekao čarobnu riječ *Shazam!* transformirao bi se u junaka sa plaštom – Captain Marvela. National je tužio Fawcett Publications, te su oni, znajući kako imaju jako male šanse za dobiti parnicu, odlučili povući Captain Marvela sa tržišta. No, na suđenju je došlo do preokreta, saznalo se da National nije u potpunosti zaštitio Supermana, i unatoč tome sudac je presudio u korist Nationala obrazloživši da je Captain Marvel kopija Supermana. Početkom 1950.-te iz Fawcettija su shvatili da se ne isplati više boriti za Captain Marvela, jer su tržište strip industrije zauzeli horor stripovi, te su odlučili zauvijek povući Captain Marvela sa tržišta. Fawcetti je otpustio sve svoje kreatore i krenuo u drugom smjeru. Prodali su mnoge svoje junake Charlton Comicsu. Ali priča Captain Marvela još nije završena. Dva desetljeća je prošlo i u to vrijeme je

Marvel Comics lansirao junaka pod istim imenom, te je 1972. godine DC Comics otkupio prava za Fawcettievog junaka, ali kako je Marvel uzeo ime, DC je bio prisiljen smisliti novi naziv za strip i tako je nastao *Shazam!*. Strip naslovljen po čarobnoj riječi koja pretvara dječaka u superjunaka. [4]

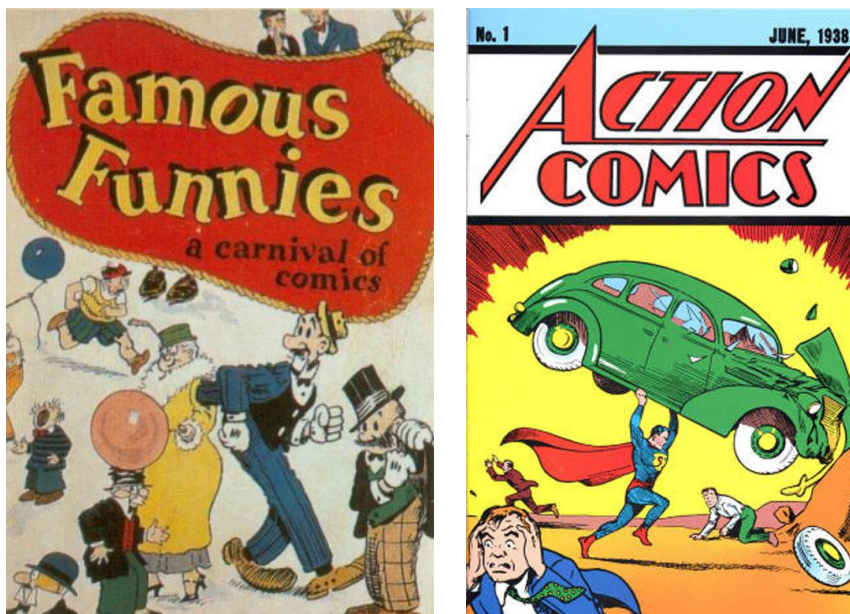
National su uglavnom svi poznavali kao DC Comics i još prije nego je službeno promijenio naziv jer su godinama čitači stripa logo od Supermena DC vezali za naziv tvrtke.

Zahvaljujući trima najpopularnijima superjunacima: Superman, Batman i Wonder Woman, to razdoblje u povijesti stripa nazivamo *zlatno doba stripova*, čija naklada je dosegla milijunske brojke, a danas se smatra uspjeh naklada od 100 000 primjeraka.

Inspirirani uspjehom Justice League tvrtke DC Comics, izdavačka kuća Marvel na čelu sa Stan Leejem u udruženoj snazi s umjetnicima Jackom Kirbyjem i Steveom Ditkoom predstavljaju junake poput: The Fantastic Four, The Hulk, Spider-Man, Thor, Doctor Strange, The Silver Surfer, The X-Men, Iron Man i The Avengers, koji su ih i proslavili. Oni, naime, uvode jedan novi način priče u strip, kombinirajući realnost sa junacima čiji život je kao sapunica, a novina je i uvodna riječ koja uvodi čitatelja u priču. Također, uvodeći „guest star“ u priču, dalo se čitateljima dojam da je sve moguće u sljedećim nastavcima i tako su zaveli veliki broj čitatelja. Taj novi svijet koji je uveo Marvel Universe revolucionirao je čitavu industriju stripa, a propustiti jedan jedini broj bilo je nezamislivo.

Posljednje desetljeće postoje mnoge izdavačke kuće koje izdaju stripove, no dvije najpoznatije su Marvel i DC, oni posjeduju mnoge superjunake. DC uvijek otkupljuje junake od drugih izdavačkih kuća čiji posao ne ide baš najbolje pa su prisiljeni na prodaju, a DC time širi svoju obitelj superjuna i potvrđuje svoj zvjezdani status u industriji stripa. Ta dva izdavačka diva imala su problema sa svojim umjetnicima i kreatorima stripova. Naime, oni su smatrali da im tvrtka ne daje dovoljno zasluge za njihov trud i formiraju novu tvrtku pod nazivom *Image Comics*, koja će braniti prava umjetnika tako da svaki kreator zadrži autorska prava na svoj rad. Svaki umjetnik

unutar Image Comicsa posjedovao je svoj studio i sva svoja prava, što im daje slobodu jedinstvenog kreativnog izražavanja. [4]



Slika 1: Prikazuje naslovnu Famous Funnies (prvi strip koji se prodavao kao zaseban medij); i naslovnicu Action comics #1 (predstavljen superman)

2.3. Što je sve utjecalo na strip posljednjih deset godina

20. stoljeće donijelo je, pored ostalog, i bitnu prekretnicu u valorizaciji i proučavanju stripa. A kad se konačno prišlo sistematskom istraživanju lišenom ironije, ustanovilo se da je problematika mnogo bogatija i kompleksnija nego što se moglo pretpostaviti. Gurnut od početka na sam rub vrijednosne produkcije dvadesetog stoljeća, proglašen umjetnički bezvrijednim, jeftinim štivom, strip je u desetljećima svog masovnog širenja nataložio i značajnih dometa i provokativnih problemskih polarizacija više nego mnoge druge, priznate umjetničke djelatnosti. [5]

Sa svih strana svijeta pojavljuju se vrste stripova kao što su Manga/Manhwa iz Azije i crtani romani iz europskih zemalja, Srednjeg Istoka i Afrike te popularni superjunaci iz Sjeverne Amerike, koji međusobno utječu jedan na drugoga.

Popularnost Mänge narasla je u posljednjih nekoliko godina, a prepoznatljiva je po karakterističnim crtežima, likovima velikih očiju, a malih usta, s izraženim prikazima emocija, te je osvojila svjetsko tržište. Mänge su poznate i po tome što imaju jako široki raspon tematike, pa tako postoje poslovna Manga, košarkaška Manga, ljubavna Manga, politička Manga i mnoge druge. Prve su počele tiskati meki uvez malog formata, s mnogo stranica i jeftinijom cijenom. Također, po prvi puta u svijetu stripa Manga je ciljala na novu publiku, a to su mlade djevojke, koje su godinama bile zanemarivane od strane američkih stripova, čija tematika nije bila prikladna za njihove interese.

Internet je imao ogroman utjecaj na cijelokupnu kulturu, komunikaciju i ljudsku psihi, ne samo na stripove. Internet je stripovima omogućio pojavu web izdanja stripova koji su bili lako dostupni svima, jeftiniji od tiskanih izdanja, njihova kvaliteta varira, no ipak može se reći da ima dosta kvalitetnih web stripova. Internet je omogućio autorima stripova samoizdavanje i kontrolu. Najpopularniji web stripovi su *Penny Arcade* autora Jerrya Holkinsa i Mikea Krahulika, zatim Chris Onstadov Achewood i Nicholas Gurewitchov Perry Bible Fellowship. I mnogi drugi web stripovi osvojili su srca čitatelja diljem svijeta. Kako se fenomen web stripova širio, nastajale su mnoge web hosting stranice koje su ih objavljivale i skupljale. Svi veliki izdavači stripova, kao što

su Marvel i DC, također su prepoznali važnost Interneta i kreirali su stranice na kojima su počeli objavljivati svoje web stripove. Iako web stripovi imaju i svojih negativnih strana, kao što je piratstvo, web stripovi zasigurno imaju svoje mjesto u budućnosti, jer je to područje u industriji stripa gdje je moguće najviše inovacija, a uređaji poput Appleovog iPada i ostalih uređaja za elektronsko čitanje, zasigurno će omogućiti i razvoj elektronskih stripova.

Jako veliki utjecaj na strip imao je Hollywood. Iako su i prije postojali filmovi o junacima, tek kada je Hollywood otkrio svijet stripa, stripovi su dosegli veliku popularnost, a Hollywood veliku zaradu. Međusobno su Hollywood i strip utjecali jedan na drugoga.

Pojam „Literary Comics“ (literarni stripovi) označava one stripove čija tematika je fokusirana na „human interest story“ (pričama o realnim ljudskim sudbinama). To su uglavnom: autobiografije, memoari, reportaže i stvarni život. Neki smatraju te vrste stripova dosadnima ili pak umišljenima, dok drugi koriste taj naziv kako bi ih se odvojilo od predrasude da je čitanje stripova za djecu, pa tako mnogi intelektualci kažu da čitaju literarne stripove. Kako god gledali na tu vrstu stripa, ona je u posljednjem desetljeću postala veliki trend u industriji stripa. U skladu s tim trendom mnoge su ozbiljne izdavačke kuće dale „šansu“ upravo ovim stripovima.

Kategorija stripa „art comix“ (stripovi kontrakulturnog sadržaja) zauzima svoje mjesto u industriji stripa. Iako književni stripovi imaju osebujne karaktere i priču, stripovi kontrakulturnog sadržaja se baziraju isključivo na vizualnom aspektu, čiji kreatori uglavnom eksperimentiraju sa slaganjem panela, bojanjem, efektima crtanja, digitalnom manipulacijom i svim drugima sličnim trikovima i tehnikama. Ova vrsta stripa želi podići estetsku težinu zanemarujući narativna svojstva. „Art comix“ su se približili pojmu „fine art“ (lijepa umjetnost) više nego tradicionalni stripovi. Jedan trend koji je izrastao iz „art comix“ scene je pojava apstraktnih stripova. Današnji umjetnici testiraju granice, rastežući strip u sekvence nadrealnih slika i emotivnih krajolika linija i boja. Godine 2009. Fantagraphic izdaje „Abstract Comics: The Anthology“, gdje je predstavljen sasvim novi koncept sekvencijalne umjetnosti, u kojem je prikazan slijed

slika koji nema veze sa stvarnosti ili s narativnom pričom. Njihov sadržaj dovodi u pitanje već dugo zadržan stav da je primarna narav stripa koristiti sekvencijalne slike, provodeći čitatelja tako kroz priču. Nije jasno predviđa li onda ova knjiga sasvim novu vrstu stripova, jer granica između stripova i „fine arta“ nikad nije bila tanja.

Veliki utjecaj na današnje stripove imaju i stari stripovi koji se stalno iznova izdaju. Fantagraphic tako iznova izdaje u raznim formatima stripove: Prince Valianta, Pogo and Krazy Kat. Izdavač Kitchen Sink već godinama izdaje Will Eisnerov The Spirit. Najpopularnija reizdanja su oni iz starih novina zbog toga što su jako rijetki i što su pomogli razvoju stripa kakvog poznajemo danas. U lovu na stare autore i stripove formiraju se mnoge grupe, jedna od poznatijih je Platinum Comics koja skuplja strip entuzijaste i studente iz cijelog svijeta koji međusobno skupljaju informacije, dijele iskustva tražeći informacije i stripove iz povijesti.

Strip utječe i na akademski svijet, pa se tako sve više razvija studiranje stripa, izlaze brojni članci i eseji u akademskim novinama, no kao što je i pisac Brian Miller istaknuo: „dok je broj akademika koji se zanimaju za strip kao ozbiljnu literaturu u porastu, ipak je velika većina mišljenja da je strip samo za zabavu.“.

Antologija nije novi trend u stripu, no posljednjih godina serije različitih umjetnika, stilova i pisaca pod istim koricama izlaze sve češće. Poznate su antologije izdavača L'Association, Drawn & Quartetly, Hotwire Comics i mnogi drugi. Čak su DC i Marvel prihvatili antologijski format. Neki od naslova koji su izdali su: Strange Tales, Bizzaro Tales itd.

Politički stripovi korišteni u novinama kako bi poslali određenu poruku narodu, 2000-te godine su, zbog ekonomske situacije, bile teško razdoblje za politički strip. Također izlaze i politički crtani romani.

Format stripa „trade paperback“ (meki uvez) utjecao je na industriju stripa ne samo na način na koji su se stripovi pakirali i prodavali, nego i na to kako su bili rađeni; korištenje jako uvećanih panela i „double page spreads“ (crtež postavljen preko cijele

dvije stranice) za crtanje scena (uglavnom akcijskih). Drugi značajan utjecaj tog novog modela izdavanja je da čitatelji radije čekaju kompletnu seriju nego da kupuju epizodu po epizodu. Cijena je također važan faktor jer je serija stripova bila malo jeftinija nego jedan strip zasebno. Izdavači su tim serijama kao dodatak stavljali skice crteža, dizajn likova i time privlačili pažnju kupaca.

Već se devedesetih javlja trend brendiranja kreatora stripova, pogotovo pisaca koji postaju superzvijezde. Najpoznatiji su Grant Morrison i Frank Quitely iz kuće DC Comics, te autori All Star Superman, potom iz Marvela Astonishing X-Men kreator Joss Whedon i John Cassaday.[6]

2.4. Tko sve radi na stripu

Pitanje autorstva u mediju stripa nosi niz specifičnih problema karakterističnih za ovaj medij. Od prvih nekoliko desetljeća njegovog postojanja, kada je strip podrazumijevao industrijaliziranu proizvodnju, reprodukciju i distribuciju sadržaja u nekoliko izdavačkih idioma (pa stoga autor i nije mogao biti više od radnika u izdavačkoj industriji, a često nije bio ni potpisan) pa do pojave modernizma u stripu u godinama nakon Drugog svjetskog rata, kada su nekim stvaraocima stripa priznate osobine istinskih autora i umjetnika.[7]

Pitanje o kojem se lako može raspravljati je udio pojedinog autora u stvaranju djela, jer serije stripova su danas uglavnom kolaborativni projekti više autora koji međusobno surađuju, a to su:

1.) Scenarist

Scenarist je osoba koja je zadužena za pisanje priče, strukturu priče, stvaranje i definiranje likova kroz dijalog. Scenaristi su sve do sredine osamdesetih godina bili u podređenoj poziciji naspram crtača stripova, međutim, kako su osamdesete bili doba prevrtanja u industriji stripa, tako se pomalo počelo i scenariste gledati kao punopravne

autore. Jako brzo postaju ključni aspekt pri izboru čitatelja hoće li taj strip kupiti i pročitati. Danas su scenaristi superzvjezde industrije stripa, primjer za to je Alan Moore, najslavniji i najhvaljeniji suvremeni strip scenarist, čiji se stripovi čitaju bez obzira na to tko ih crtao.

Posao scenarista dijele „plotter“ i „scripter“. Plotter stvara priču kroz zaplet događaja, dok scripter piše riječi koje se pojavljuju u oblačićima i didaskalijama. Po ovom načinu pisanja strip se ne razikuje od scenarija za film ili kazalište. U stripu kamera ili pozornica je panel u kojem se sve odvija. Ali ima neke razlike u scenariju za strip, jer svaki panel u stripu može prenijeti samo jednu akciju, a riječi i crteži se moraju međusobno nadopunjavati.

2.) *Crtač olovkom „penciller“*

Umjetničko djelo u stripu se tradicionalno prvo skicira olovkom. Ako je umjetnik samo „penciller“ to znači da drugi umjetnik iza njega mora njegove skice izvući crnim tušem ili nekim drugim priborom. Ovisno o količini detalja iz scenarija, „penciller“ je ponekad u potpunosti odgovoran za određivanje uspješnosti iz panela u panel, što može vizualno stvoriti ili razbiti samu priču stripa. Ako „penciller“ nije u stanju jasno prikazati akciju priče ili poze likova, izraze lica i kontinuitet od panela do panela, čak ni najbolji dijalog u oblačićima ne može spasiti stvar.

3.) *Crtač tintom „inker“*

„Inker“ često zvan i „finisher“ (čovjek koji dovršava skice) dolazi poslije „pencillera“ i crnom bojom prelazi preko linije olovke kako bi stranica bila čista. Neki „pencilleri“ pružaju jako malo detalja, ostavljajući posljednji izgled figure u ruke „inkera“. Uloga čovjeka koji crta crnim linijama preko olovke je vrlo bitna u procesu, jer on može popraviti neke lošije poteze olovkom. Ali isto tako ih može i pogoršati.

4.) *Kolorist*

Nakon što su crteži izvučeni crnom linijom potrebno je uvesti boju. Kolorist je odgovoran za dosljednost boje iz panela u panel i iz stranice u stranicu. Posljednjih godina tehnologija je omogućila napredak u procesu bojanja stripa. Nastalo je digitalno bojanje koje nudi mnogo različitih paleta i nijansi boja. Digitalno bojanje omogućilo je i mnoge specijalne efekte. Koloristima pri bojanju često pomažu i asistenti koji se nazivaju „flatters“ a oni imaju zadatak da dodaju pune boje crtežima bez sjena ili bilo kakvih gradienata, a potom koloristi dodaju razne specijalne efekte.

5.) *Čovjek koji unosi tekst u oblačiće „Letterer“*

„Letterer“ je soba koja mora upisati sva slova i riječi u oblačiće i didaskalije. No, posljednjih godina mnogi izdavači su se okrenili kompjuteriziranom unosu teksta koji nudi mnoštvo različitih fontova. Iako je kompjutersko unošenje teksta mnogo brže i jeftinije; ipak mu fali umjetnički dojam ručno pisanog teksta. Ručni fontovi mogu prenijeti emociju i promjene koje kompjuterski fontovi jednostavno ne mogu. „Letterer“ obično crta i sve zvučne efekte unutar panela, no ponekad to naprave i crtači prilikom izrade skica. On promjenom veličine, boldiranjem, italikom i drugim promjenama postiže prikaz tona, volumena i emocije priče.

6.) *Izdavač*

Uloga izdavača u stripu je ista kao i u drugim medijima: dodjeljivanje i raspodjela posla, kontrola kvaliteta, rješavanje problema i „copyediting“. Kod velikih izdavača kao što su Marvel i DC uloga izdavača je više obuhvaćena kreativnim aspektom.

3. METODA IZRADE STRIPA

3.1. Planiranje

Kod stvaranja stripa glavno pravilo je da pravila nema, sve se svodi na seriju odluka. No, koriste se određene metode i pribori kako bi rad bio uspješno dekodiran od strane čitatelja i kako bi se kod njega izazvala određena reakcija. U fazi planiranja razmatra se što se sve želi postići i u kojoj fazi priče. To se postiže izborom slijeda sličica, te se izabiru ključni kadrovi s kojima se postiže dinamičnost, a izborom rakursa kadra uvodi se čitatelja u samu dubinu priče. Odluka stilskog oblika crteža stvar je izbora, kao i izbori slijeda sličica i kadrova, važno je da poruka bude jasna, brza i zanimljiva. Crtačke vještine, poput anatomije i perspektive pomažu uvjerljivosti oblika u priči, a stilski izbor naglašava ugođaj cijele priče. Izborom riječi postiže se jasnoća tamo gdje sličica ne može sama komunicirati. Riječima se priča može sabiti, sažimljući ogromne promjene jednom didaskalijom kao u prijelazima scene u scenu. Potrebno je paziti da čitatelj cijelo vrijeme bude uključen u priču, a to se postiže izborom tijeka, jer kada čitatelj na kratko vrijeme ispadne iz tijeka, gubi se na uvjerljivosti. Kompozicije i pokret u kadrovima pomažu navođenju čitateljevih očiju kroz priču. Faza planiranja sastoji se od grubog plana tijeka sličica, izbora kadrova, stilskog oblika crteža, izbora riječi s glavnim ciljem jasnoće prikaza.[8]

3.2. Potrebni materijali

Kod procesa stvaranja stripa, glavni fokus je na izboru materijala, te se smatra kako nema pogrešnog odabira pribora i najčešće je to stvar osobnog izbora. Veoma važne karakteristike pribora su cijena, kvaliteta, trajnost i lakoća uporabe.

Olovke za crtanje variraju od H9 (Hard) najtvrdje, koje daje tanku svijetlu liniju do B9 (Black) koje daju meke i tamne linije. Najtvrdim olovkama od H6 do H9 uglavnom se crtaju kartografski elementi jer imaju jako svijetao trag, srednje mekim olovkama od H do H5 crtaju se tehnički crteži, srednja mekoća olovaka 2B, B, HB, F (Firm)

primjenjuju se pri izradi slobodnog crteža, dok najmekše olovke od 6B do 9B služe za sjenčenje i izvođenje brzih poteza, jer ostavljaju jako taman i mekan trag. Uglavnom se kod crtanja stripa koriste olovke koje se mogu lako brisati. Postoji također i veliki izbor mehaničkih olovki, raznih debljina, koje su uvijek oštre i spremne za upotrebu. Nakon prve faze skiciranja olovkom crte se podebljavaju crnom linijom te se iza toga brišu tragovi olovke.[9]

Glavne se crte podebljavaju kistom koji daje ritmičniji potez, perom se naglašavaju detalji, a rapidografom dovršavaju okviri, oblačići i dodatni detalj. Rapidografi daju najprecizniju glatku i fiksnu debljinu linije.

Medij stripa zahtjeva od umjetnika da koristi specijalizirani alat i materijale koji najbolje zadovoljavaju njihove potrebe. Crtači stripova često crtaju na papiru za tehničko crtanje od 125% do 166% veće od otisnutog formata. Skice variraju ovisno o vrsti papira koja se koristi, uglavnom se u crtanju stripa koriste glatki ili hrapavi papir. Na glatkom papiru se postižu delikatnije i glađe linije. Dok se na hrapavom papiru detalji teže crtaju i taj papir prisiljava umjetnika da crta veće jednostavnije oblike. Potrebni su još gumica, razna ravnala i trokuti. Naravno da svaki umjetnik koristi pribor koji njemu najviše odgovara, jer naposljetku pribor je samo pribor, a umjetnička dijela proizlaze iz umjetnikova talenta da uvjerljivo prikaže ono što je zamislio, a pribor mu samo može pomoći u toj zadaći.

3.3. Proces crtanja

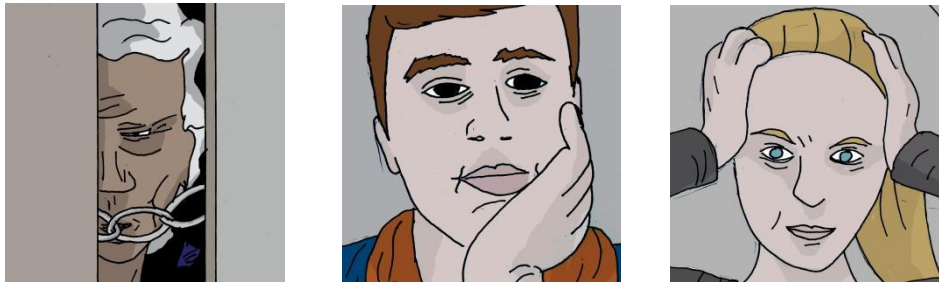
Najvažnija karakteristika prilikom stvaranja bilo koje vrste vizualne umjetnosti je sposobnost prepoznavanja skrivene strukture koja je sastavljena od različitih elemenata. Sve započinje od generalnog koncepta prema konkretnijem, od jednostavnih oblika prema kompliciranijim. Temelj svakog crteža je oblik. Oblik svakog predmeta temelji se na kugli, valjku, stošcu i kocki. Svaki predmet može se temeljiti na jednom ili kombinaciji ova četiri geometrijska tijela, a crtanje je samo stvar kombinacije osnovnih oblika.

Papir ima samo dvije dimenzije (visinu i širinu), ali ne i dubinu. Stoga umjetnici imaju zadatak napraviti iluziju dubine, ta iluzija koju umjetnik stvara pomaže čitatelju povjerovati u priču.

Vizualno oblikovanje stripa ovisi o stilu i osobnim sklonostima. Lako je stvoriti ljudsko biće u umu čitatelja, potrebno je tek nekoliko crta i čitatelj će obaviti ostatak posla, ali informacije o naravi lika, karakteru, osjećajima i prošlosti je mnogo teže prikazati. No, likovi se oblikuju kako bi bili dovoljno različiti i s dojmom različitih karakternih osobina. Ljudska su bića složena stvorenja koja odlikuju istančane varijacije. Dočaravanje je te isrančanosti i složenosti izazov s kojim se susreću mnogi moderni stripaši, posebice oni iz pokreta strip romana. Veće razlike lica i tipova tijela čitatelju pomažu raspoznati likove, pružajući im jedinstveni vizualni podsjetnik na različite ličnosti, kako čitatelji budu upoznawali likove te će osobine simbolizirati što im svaki lik znači. Dosljednost pri crtanju likova je važna kako bi čitatelj ostao povezan s pričom, a s njom se stvara dojam da jedan lik živi kako prelazi iz kadra u kadar.

Crtanje je nadograđivanje slojeva i kada se crtaju likovi važno je započeti od najjednostavnijih oblika i nadograđivati ih. Likovi se grade s određenom vrstom izražaja na umu. Na primjer jako naborano lice lika daje mu karakter zlobne i mrzovoljne osobe, nasmijano nježno lice ostavlja dojam simpatije i nevine žrtve. Glave i lica su uglavnom u fokusu pažnje u cijelom panelu, upravo zbog toga potrebno je što više pažnje posvetiti licu, paziti na perspektivu, jer glava je trodimenzionalan objekt. Primjerice, kada su usta otvorena zubi moraju biti poravnati u točnoj perspektivi i u skladu s glavom. Uz perspektivu dodatna osobina lika koja je jako bitna je karakterizacija. Bitno je ustanoviti neke vizualne elemente koji omogućuju prepoznavanje osobnosti karaktera; primjer u stripovima vesteren tematike iz 1940-ih godina zločesti likovi su nosili crne šešire, a dobri bijele. To je bio vizualni element prepoznatljivosti njihovog karaktera i čitatelji su bili u stanju prepoznati tko je tko samo na temelju njihovog izgleda bez dodatnog pojašnjavanja priče. I odjeća i kostimi također djeluju vrlo efektno na osobine likova, no malo kompleksnije karakterizacije vidljive su jedino na licu. Lice ima sposobnost otkriti osobine lika u određenom

trenutku. Slaba brada, velike ili male uši, kratka ili duga kosa sve su to fizički izrazi koji nekoga karakteriziraju.[10]



Slika 2: Primjeri izraza lica i karakterizacije likova

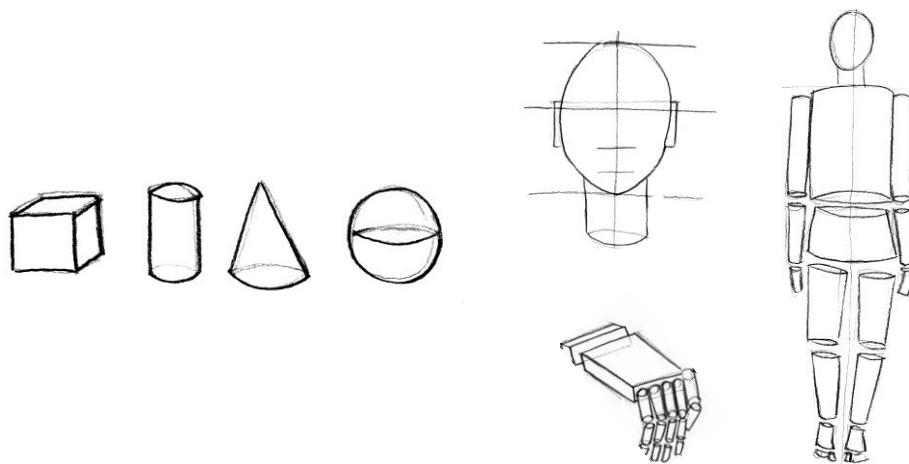
Osim lica, kod likova jako izražajno sredstvo je upravo njihovo tijelo. Ono, baš kao i lice, neke poruke šalje namjerno, a druge nesvjesno. Poznavanje ljudske anatomije bitno je želi li se nacrtati uvjerljiv govor tijela.

Ako anatomija nije jača strana crtača, crtež se može značajno poboljšati ako svaka figura ima pogođen pokret. Crtači koji su usredotočeni na anatomiju, a zanemaruju pokret, crtaju tehnički točne figure, ali im figure djeluju posve beživotno. Čitatelji će u svakom kadru očekivati da likovi pokretima žele nešto reći, a primarna je zadaća crtanja likova tu poruku isporučiti jasno. Govor tijela poručuje čitateljima tko su likovi, jesu li nesigurni ili samouvjereni, nježni ili hladni i sl. Jedna od prednosti kod crtanja anatomije u mediju stripa je mogućnost razne interpretacije, naglašavanja, izobličavanja oblika, no to ne znači da crtač može ignorirati studiranje osnovne anatomije. Osobna interpretacija anatomije samo se nadograđuje na osnovnu anatomiju.

Poznavanje strukture, ravnoteže i pokreta ljudskog tijela, te kako lik izgleda dok stoji, sjedi, hoda, skače itd. su temelji za crtanje svih vrsta likova bilo da su odjeveni kao superjunaci ili imaju na sebi obične treperce i košulju. Da bi nacrtani lik djelovao uvjerljivo jako je bitna ravnoteža. Tako simetričan stav odaje stabilnost i samopuzdanje, a može slati i neprijateljsku ili prkosnu poruku (kada lik drži prekrížene ruke). Bez simetrije je poruka oslabljena pa se tako prkos doima više kao ljutnja ili izbjegavanje. No, zbog gravitacije, umora ili pak fizičkih zapreka likovi često zauzimaju asimetrične

položaje što ne znači da su likove emocionalno uneravnoteženi. Ljudska figura gotovo nikad nije u pravom kutu u odnosu na tlo.

Određivanje osnovne proporcije ključna je stvar kod crtanja tijela. Potrebno je stalno provjeravati jedan dio tijela u odnosu na drugi da bi se vjerno reproducirao ljudski oblik. Kao i bilo koji predmet iz prirode, i ljudsko tijelo se temelji na četiri geometrijska tijela: kocki, valjku, stošcu i kugli, te se oblik tijela na različite načine prilagođava u odnosu na ta geometrijska tijela. Crtanjem ljudskog tijela u geometrijskom obliku postaje se svjestan ne samo obrisu tijela, nego i njegovih dimenzija



Slika 3: Prikazuje osnovne geometrijske oblike te skice dijelova ljudske figure

Dobro poznavanje prikaza ljudske anatomije aplicira se direktno na likove iz žanra o superjunacima jer njihovi kostimi uglavnom otkrivaju njihovu građu tijela. Kad je riječ o žanrovima kao što je znanstvena fantastika, likovi nose odjeću koja skriva njihovu anatomiju te se često kod crtanja zanemaruju pravila anatomske crtanja, što je velika greška. Odjeća može biti od velike važnosti kako bi se prikazala određena karakterizacija lika. Crtači superjunaka provode mnogo vremena smišljajući kostime svojih junaka, dok kod likova iz drugih žanrova se to uglavnom zanemaruje, iako su kostimi tj. odjeća jako bitni. Kod crtanja bilo kakvih likova potrebno je imati znanje ne samo o građi tijela nego i o konstrukciji odjeće. Kako se odjeća nalazi na tijelu ona uvelike ovisi o samoj građi tijela i strukturi. Kod crtanja odjeće mora se paziti na dinamičke oblike ponašanja, jedan od njih je gravitacija koja svojim prirodnim efektom

utječe da odjeća pada prema tlu, zatim napetost gdje se nabori crtaju samo tamo gdje materijal odjeće nije prilijepljen uz tijelo te materijali i struktura odjeće koji uvelike ovise kako će se nacrtati gdje će biti nabori, zgužvani djelovi i sl.

3.4. Perspektiva

Kako bi okoliš u stripu bio vjerodostojan treba se poznavati perspektiva. Zbog nemogućnosti da se na dvodimenzionalnoj plohi izvedu trodimenzionalni oblici prostornost na slici postiže se stvaranjem iluzije stvarnosti. Razlikujemo pet perspektiva: vertikalnu, obrnutu, geometrijsku ili linearnu, atmosfersku ili zračnu i kolorističku perspektivu.[11]

Vertikalna perspektiva je veoma jednostavnog koncepta, gdje se koristi tehnika preklapajućih objekata. Objekt koji preklapa drugi objekt djeluje bliže promatraču od objekta kojeg preklapa.

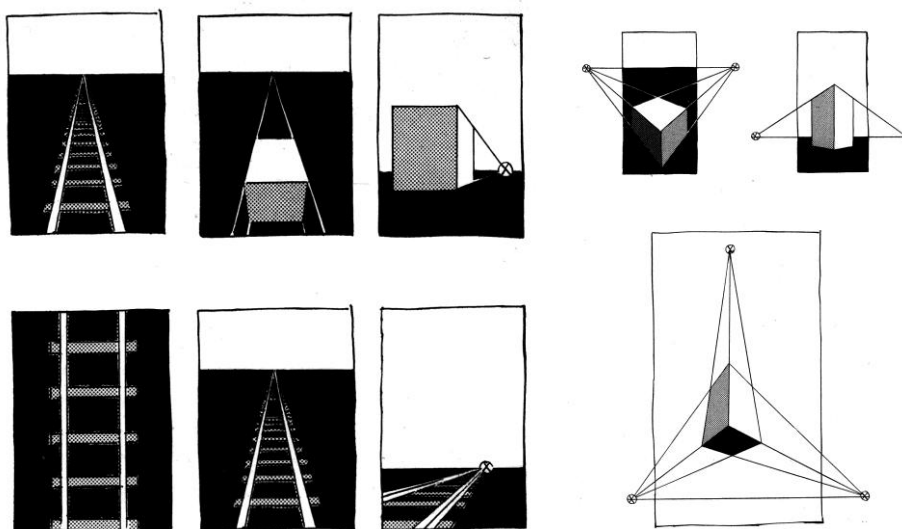
Obrnuta perspektiva je način prikazivanja volumena i prostora tako da se paralelne linije ne približavaju, nego udaljavaju od promatrača. Obrnuta perspektiva ima više točaka nedogleda s namjenom stvaranja nestabilnosti.

U *atmosferskoj perspektivi* su prednji planovi oštri i jasni, a stražnji zamagljeni. Pri promatranju na ljudska osjetila utječu, mnogi vanjski čimbenici kao što su: vlažnost zraka, jasnost prednjih i zamagljenost udaljenih planova, temperatura i sadržaj zraka.

Koloristička perspektiva se zasniva na fizikalnim svojstvima boje. Boje iz toplijeg dijela spektra izvedene su iz crvene, bolje se vide te vizualno približavaju predmete, dok boje izvedene iz plave djeluju hladno i udaljavaju predmete.

Linearna perspektiva se temelji na prirodnom zakonu da se udaljavanjem od promatrača likovi smanjuju i nestaju u točki nedogleda. Oko 1400. godine razvio ju je talijanski arhitekt Filippo Brunelleschi. Sistem organizacije je temeljen na geometriji i po prvi

puta perspektiva nije bila pod utjecajem politike, religije ili filozofije. Promatraju li se željezničke tračnice i njihovo protezanje u daljinu, učinit će se kao da se u daljini usporedne tračnice približavaju jedna drugoj. Ova perspektiva se zove perspektiva u jednu točku. Naravno to je približavanje prividno, no dragocjeno u analizi linearne perspektive. Ako se taj privid prenese na dvodimenzionalan papir vidjet će se da će predmeti u prvom planu biti najveći te da će se isti predmet odmicati prema dubini ravnomjerno po načelu linearnosti smanjivati, sve dok ne postane sićušan i nestane u nedogledu. Objekti i prostor ne gledaju se uvijek frontalno, nekada su postavljeni i iz određenog kuta. U tom slučaju zamišljene linije se neće sabrati u nedogledu nego će projicirane iz našeg oka preko bridova objekta završiti u dvije međusobno udaljene prividne točke na horizontu, to se zove perspektiva u dvije točke. A perspektiva u tri točke se koristi kada je kut gledanja blizu i gleda s visine prema dnu ili kada je gledan iz daljine prema gore. Razina oka kojom gledamo predmete nije uvijek ista te se odnosi na visinu s koje gledamo neki predmet pa se često koristi pojam „razina kamere“. Sjecište linija, razina oka i točke nestajanja zajedno dovode do te perspektive.



Slika 4: Primjeri perspektive u jednu, dvije i tri točke

Kod crtanja panela u stripu najbolje se držati mreže kojom će se odrediti koja će se perspektiva koristiti. Sve unutar panela mora biti poravnato u odnosu s točkom nedogleda na horizontu. No, kad u panelu ima mnogo različitih oblika, svaki za sebe ima

svoju točku nedogleda samo se treba paziti da sve točke nedogleda leže na istom horizontu. Jedan od načina crtanja pravilne perspektive u panelu s puno likova je da linija horizonta siječe tijela likova na jednakim mjestima. Ovaj način crtanja je vrlo efektan, dok god crtač dopusti varijaciju visina likova. No, to djeluje samo kad je podloga na kojoj stoje ravna.

Što se događa kad je kut gledanja od gore ili dolje? Kao što je i prikazano na slici 5., kada nema horizontalne linije koja siječe likove, tada se sve ravna po jednom liku koji se nacrtu u sredini po njemu se onda crtaju i ostali likovi. Kada se nacrtu drugi lik povući će se i linija koja prolazi kroz vrhove njihovih glava pa sve do horizonta. Zatim se nacrtu druga linija iz točke nedogleda preko njihovih brada. Ako se obje glave nalaze na linijama onda su one u odnosu jedna na drugu u točnoj perspektivi.[10]



Slika 5: Primjer crtanja pravilne perspektive više likova

3.5. Kompozicija

Osim perspektive za uvjerljivost i jasnoću prikaza radnje u stripu jako bitan aspekt je i kompozicija. Kompozicija je definirana kao proces kombinacije elemenata ili djelova u jednu cjelinu. Prema načinu na koji su elementi pojedinog dijela povezani u cjelinu i grupiraju se po površini njegove plohe, razlikuju se ove kompozicije: simetrična,

asimetrična, dijagonalna, eliptična, trokutna, modularna itd., a u odnosu na pokrenutost sastavnica cjeline, razlikujemo statičnu i dinamičnu kompoziciju, u kojima se primjenjuju pravila komponiranja poput: stupnjevanja (gradacije), prevladanja, kontrasta, konflikta, nesklada, sklada, jedinstva i ravnoteže. Katkad se u kompoziciji pojavljuju i izolirani i usamljeni oblici, no u najvećem broju slučajeva kompozicija je kompleksna struktura u kojoj se oblici, elementi ili objekti pojavljuju: odvojeni, u dodiru, postavljeni jedni ispred/pred drugih, povezani/sljubljeni jedni s drugima, prožeti jedni drugima, poništavani jedni drugima i prekinuti jedni drugima.[11]

Kompozicija omogućuje crtačima kontrolirati ne samo što čitatelji vide nego i kako to vide. Ta mogućnost kontroliranja čitateljevog oka u ono što crtač želi smatra se najmoćnijim alatom. Prvi korak k ispunjenju tog cilja je određivanje veličine i oblika panela.

Čitateljevu pažnju najprije privuče sam centar panela, no za neke scene smještanjem oblika u centar nije rješenje, jer kad bi se sve što se želi naglasiti stavljalo u središte panela, čitavi strip bi djelovao dosadno. Sami cilj kompozicije je i zabaviti i informirati, a pod zabaviti se, misli se na zadržati čitateljevu pažnju bez prekida. Na primjer, smještajući depresivnog lika u kut panela gdje je prikazan kako sjedi u kafiću sam za stolom dok su oko njega svi stolovi puni ljudi, naglašava se njegova usamljenost te čitatelj iz kadra uviđa emocionalno stanje lika, iako nije smješten u središtu panela.

Upotreba dijagonalnog prikaza u panelima šalje snažnu komunikacijsku poruku. Dijagonala je linija koja dočarava najviše pokreta. Kod crtanja dinamičkih i akcijskih panela postavljajući likove u dijagonalu prizor se čini uočljivijim. No, dijagonalnim prikazom se postiže i usmjeravanje čitateljevog pogleda na željeno mjesto. Dijagonala može stvoriti i jaki osjećaj dubine i dimenzije.

3.5.1. Kadrovi i kutevi

Izbor kadra je jedna od najvažnijih stvari za uspješnu komunikaciju, u njoj se odlučuje koliko blizu će se uokviriti radnja kako bi se prikazali svi važni detalji ili koliko daleko će se odmaknuti kako bi se znalo gdje se radnja odvija. Faza je to u kojoj se odlučuje kako će kompozicijski činitelji kao što su rez, ravnoteža i nakošenje utjecati na čitateljski doživljaj svijeta unutar stripa. Koriste se različiti rakursi kako bi se predočio određeni efekt, donji rakurs daje masu i veličanstvenost predmetima i likovima, dok gornji rakurs čitatelju pruža informacije o okolišu kao i osjećaj emocionalnog „odmaka“ od situacije.

Biranje kadrova za trenutke u stripu nalik je biranju rakursa kamere u fotografiji. Uvodni kadrovi za početak poglavlja u stripu uglavnom prikazuju mjesto gdje se radnja odvija, nakon kojeg najčešće slijede srednji i krupni planovi detalja, no da bi se postigla mističnost, nekad se namjerno koriste drugi planovi na početku poglavlja (primjerice ako se lik nalazi u nekakvoj tamnici i želi se pokazati što on vidi).



Slika 6: Primjer uvodnog kadra

Ekstremni udaljeni planovi koriste se najčešće za prikaz cijelog grada, prirode ili čitave zemlje. Srednji planovi se koriste za prikaz likova, njihove komunikacije ili neke druge

radnje, dovoljno je velik da prikaže pola tijela, dok plan izbliza prikazuje uglavmom samo lica likova ili ekstremni plan izbliza koji pokazuje samo jedan dio lica kao što su oči. To se koristi kad se želi čitatelja intimno povezati s karakterom, povećavajući dramatičnost prikaza.



Slika 7: Primjer srednjeg plana



Slika 8: Primjer ekstremnog krupnog plana

3.6. Pripovijedanje („Storytelling“)

„Storytelling“ (pripovijedanje) u stripu je sposobnost prenošenja informacija na jasan i zanimljiv način tako da čitatelj razumije informacije crteža unutar svakog panela, te također uključuje istraživanje i proučavanje teorija i koncepta vizualne komunikacije. Informacije moraju biti predstavljene na vizualno zanimljiv način, to će osigurati da čitatelj ostane uključen u priču.

Jedan od razloga zašto je strip kao vrsta umjetnosti jedan od najtežih za izradu je zbog količine znanja koju kreator stripa mora imati. Naime, kreator u stripu radi cijeli posao istraživanja, opreme, rasvjete, kostimografije, koreografije, montaže i režiranja sam, dok primjerice kod snimanja filma sve te poslove rade cijele produkcijske ekipe sastavljene od više ljudi. Na prvom mjestu kod izrade stripa je sposobnost pripovijedanja na jasan i zanimljiv način je. Smatra se da se dobrom naracijom mogu prekriti loše crtačke sposobnosti.

Po prirodi strip je vizualni medij. Iako kombinacije teksta i crteža zajedno surađuju, uspjeh ili neuspjeh stripa ovisi o umjetničkoj vještini. Ako se izbaciti tekst iz stripa i dalje se prepoznaje strip kao medij, ali ako izbacimo crteže ostaje samo tekst te se sasvim mijenja forma medija, te to više nije strip. Crteži moraju funkcionirati samostalno i bez riječi, čitatelji trebaju moći razumijeti priču samo iz crteža da bi tijekom priče bio smatran uspješnim.

Što znači biti jasan u pripovijedanju? To znači da kreator stripa treba odgovoriti, kroz vizualnost, na pitanja: „Tko?“, „Što?“, „Gdje?“ i „Kada?“ i to na svakoj stranici. Kreatorov posao je da se tijekom radnje nastavlja bez zbunjivanja čitatelja. Ako se čitatelj mora vratiti unatrag u priču, kako bi prikupio potrebne informacije, tijekom priče je prekinut i čitatelj je odvojen od priče. Zbog toga autor mora na svakoj stranici pokazati gdje je lik, što se događa i zašto. No postoje scene gdje se namjerno skrivaju detalji zbog zahtjeva scenarija, a u 99% slučajeva potrebno je moći odgovoriti na ta osnovna pitanja.

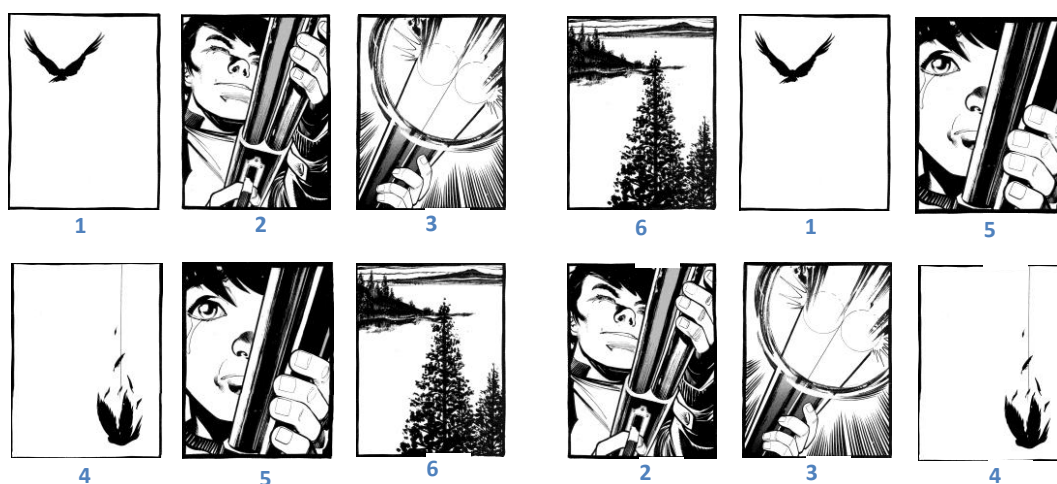
3.6.1. Jukstapozicija

Jukstapozicioniranje je stavljanje jednog objekta pokraj drugog. Crteži unutar panela smješteni jedan pokraj drugoga, automatski su povezani zbog neposredne blizine. No, zbog čega je to tako? Zašto dva panela ne mogu stajati jedan kraj drugoga bez da su povezani? Odgovor je zbog razmaka među panelima, koji se zove „gutter“. Crtač ima zadatak postaviti dva panela jedan pored drugoga i vjerovati da će čitatelj primiti informacije između dva panela. To je jedinstveni aspekt koji je moguć samo u mediju stripa. Čitatelj ne samo da spaja panele u jednu čitavu cjelinu nego i popunjava informacije o vremenu i akciji; sve se to događa u tom malom prostoru između panela.

3.6.2. Značenje slike

Posve je prirodno prepoznati zasebnu sliku i dekodirati njeno značenje, čak i odvojene slike u umu čitatelja mogu djelovati kao jedna cjelina. Crtač slijeda panela utječe na prepoznavanje i tok priče; jukstapozicija ne može biti proizvoljna jer slika može promijeniti značenje i svrhu kada se promjeni slika pored nje. Zbog toga crtač mora jukstapozicionirati slike smisleno kako bi čitatelj uspješno pratio tijek priče.

Primjer na slici 9: jukstapozicioniranje i promjene značenja prilikom raspodjele panela pokazuje kolika je moć crtača.



Slika 9: Jukstapozicija panela

Postoji mnogo načina raspodjele panela i svaki razmještaj bi značio i drugačiju priču, a što je važnije svaki razmještaj bi i promjenio značenje svake individualne slike.

Na slici 9 s desne strane je prikazano šest panela s raspodjelom panela redom: 6, 1, 5, 2, 3, 4 u odnosu na lijeve panele u kojem slika šest služi kao prikaz mjesta gdje se odvija radnja. Taj kadar se često koristi na počecima priče. Sljedeći panel prikazuje pticu u letu te čitatelj opravdano pretpostavlja povezanost s lokacijom koja je prikazana u prvom panelu, iako je prikazana ptica bez pozadine gdje nema vizualnih dokaza o mjestu koji bi povezali pticu s prvim panelom, čitatelj to pretpostavlja upravo zbog jukstapozicije. Slika pet je krupni plan osobe s suzom u očima koja drži pušku i može se pretpostaviti da će ta osoba zapucati ili je već zapucala, također se može pretpostaviti i veza s pticom jer su ta dva panela jedan do drugog. Jedino se ne zna zašto lovac plače. Četvrti panel u nizu je slika dva, koja pokazuje istog lovca koji je naciľjao metu s puškom, a peti panel je slika tri, krupni plan ispaljenog metka te je posljednji panel slika četiri gdje se vidi da je ptica pogođena i pada prema tlu. Postavlja se pitanje koja je radnja ove priče i odašilje li taj razmještaj željenu poruku. Razumljivo je da je čovjek upucao pticu no, jukstapozicija slika nije maksimalno jasna te se boljom raspodjelom može dobiti jasnija poruka.



Slika 10: Jukstapozicija panela - mijenjanje značenja

Na slici 10 paneli se preraspoređuju. Dojam priče se mijenja. Prvo se postavlja pitanje što je potrebno naglasiti; ako je tema priča o nečijem sazrijevanju onda se uvodna scena radije fokusira na osobu, nego na mjesto događanja. Lovac se stavlja na početak, dakle prvi panel je slika dva, gdje lovac cilja metu s puškom. Mora se vidjeti što lovac cilja pa je drugi panel prikaz ptica u letu. Čitatelj odmah razumije vezu zbog jukstapozicije panela. Veza je uspostavljena zbog informacija u panelima i njihove neposredne blizine. Treći panel je slika tri: ispaljeni hitac, a odmah ga slijedi četvrta slika pogođene ptice. Primjećuje se poredak sekvencijalnih slika, čas lovac, čas ptica. Ta tehnika se zove „cross-cutting“ koja stvara napetost među subjektima. Do sad se razumije fizička akcija priče: ptica leti, a čovjek ju upuca, no kako postići prikaz sazrijevanja? Peti panel mora biti slika pet gdje lovac plače. Reagira s tugom i grižnjom savjesti zbog smrti ptice i zbog smrti njegove nevinosti, jer s jednim okidanjem puške on je zauvijek promijenio svoj život. Priča završava sa slikom šest, kojoj se mijenja značenje. Njegova uloga više nije samo prikaz mjesta događanja već poklanja čitatelju neko vrijeme da reagira i shvati emocionalno stanje lovca. Slika postaje prožeta pričom koja joj prethodi.[10]

Može se zaključiti kako se značenje mijenja preraspodjelom panela i to je velika moć jukstapozicije.

3.7. Prijelom stranice stripa

Kako bi se umjetnost koristila kao sredstvo komunikacije, bitna je spoznaja umjetnosti kao jezika koji, kao i svaki jezik, ima svoja pravila. Umjetnici, kao pripovjedači, moraju stalno sami sebi postavljati isto pitanje: koji je najbolji način da bi priča komunicirala?

Prijelom stranice stripa ima dvije funkcije:

1. Prikazati priču u seriji oblika nazvanih panelima, koji trebaju biti razmješteni i dizajnirani na razumljiv način.
2. Prijelomom voditi čitateljev pogled preko smisljeno dizajniranog toka priče.

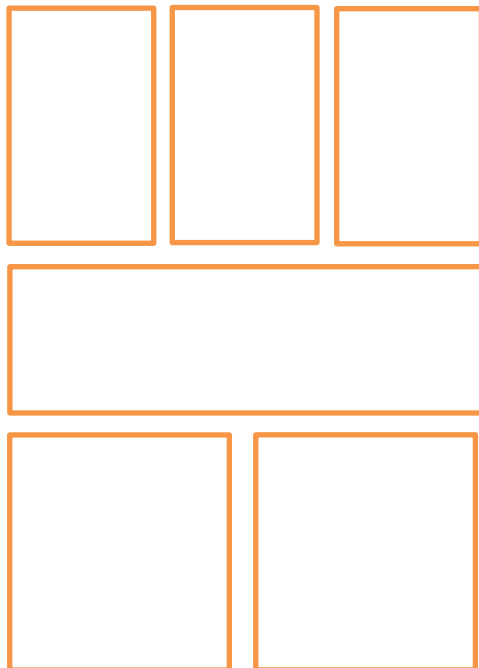
Kada otvori strip, čitatelj odmah registrira stranicu kao cjelinu, a tek onda pojedinačan panel ulazi u fokus. Informacije se prenose čak i prije nego se cijela slika unutar panela apsorbira. Čitatelj je već skupio neke informacije na temelju oblika i veličine panela.

Postoje dva načina prijeloma stranice:

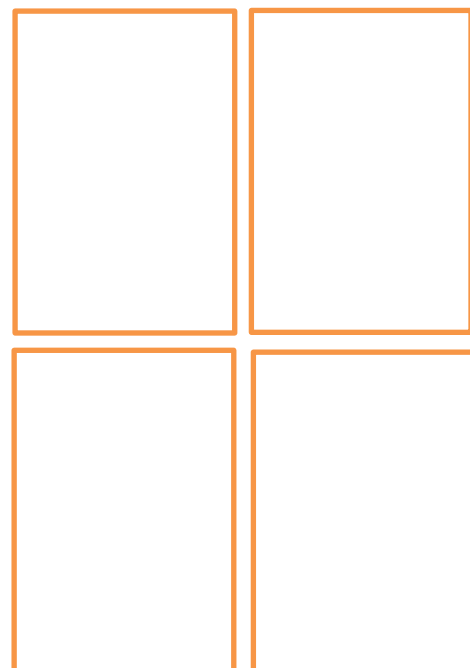
- Mrežna forma
- Slobodna forma

U mrežnom prijelomu nema varijacije u obliku i veličini panela. Svi paneli su iste veličine i jednaki po važnosti. Samim time čitatelj se više fokusira na same slike unutar panela. Ovaj pristup prijeloma se smatra težim, jer čitatelj ne zna koji je panel važniji ili koliko vremena se treba zadržati na jednom, jer su svi iste veličine, dok kod slobodne forme prijeloma čitatelj lakše sazna koji je panel važniji i samim time koje su informacije bitnije.

Slobodna forma prijeloma je aktivan sudionik komunikacijskog procesa. Razmještaj panela, njihov odnos jednog prema drugome i njihove veličine i oblici komuniciraju informacije čak i bez unutrašnjih crteža.



Slika 11a: Slobodna forma



Slika 11b: Prijelom po mreži

Na slici 11a prikazana je slobodna forma prijeloma. Prva tri panela su iste veličine no, manji su od četvrtog panela, manje će se vremena provoditi na njima, čime se zaključuje da su informacije manje bitne od većeg panela. Također se razumije da su oni dio niza zbog istog ranga važnosti i unutar njih je akcija radnje brža nego u velikom panelu. U najvećem panelu se zaključuje da su informacije najvažnije i najdramatičnije, i upravo zbog veličine, čitatelj najviše vremena posveti tom panelu. Zadnja dva panela zbog svog dizajna su više neutralna.

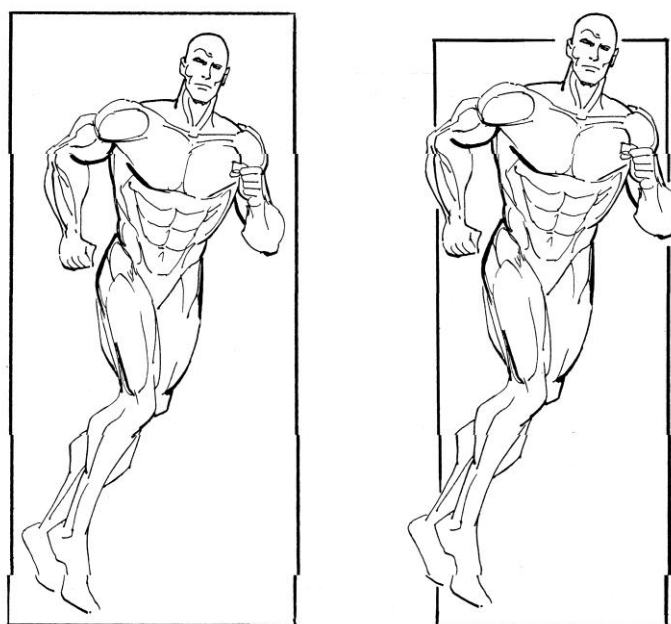
Druga stvar na koju crtač pazi je da izgled panela pomaže čitatelju pratiti i razumjeti priču. Pripovjedači imaju odgovornost uzeti čitatelja za ruku i voditi ga kroz priču. Umjetnik odlučuje, ne samo o tome što će čitatelj vidjeti, nego kako i kada će to vidjeti. U zapadnoj kulturi pravilo je čitanja s lijeva na desno i od vrha prema dnu. Općenito, to je najjednostavnija verzija tijeka priče. Pitanje koje se postavlja je: hoće li umjetnik koristiti ta pravila ili želi koristiti neki drugi način.

Za oblik prijeloma koji ima osnovu čitanja tijeka priče s lijeva na desno je najtipičniji način pristupa prijelomu. No, postoji mnogo drugih načina. Na primjer, tjeranjem da čitateljev pogled prati stranicu od dna prema vrhu. Najvažniji element prijeloma je jasnoća; cilj je zadržati kontrolu nad čitateljima i vezati ih za priču.

Postoji još pristupa koji pripadaju slobodnoj formi prijeloma, jedan od tih pristupa su plutajući paneli. To je panel koji je smješten unutar drugog većeg panela. On može biti cijeli unutar okvira panela ili može biti na granici između dva panela sijekući i jednog i drugog. Kad je cijeli panel smješten unutar okvira velikog panela, smatra se da je povezan s informacijama velikog panela. Primjer: prikaz krupnog kadra ruke koja okreće ključeve i pali automobil. Ovaj kadar se nalazi unutar velikog panela, gdje je prikazan auto u pokretu te pokazuje da se akcija odvija skoro u isto vrijeme. To se događa zbog neposredne blizine panela. Primarni efekt panela smještenog iznad granice dva panela je da vodi tijek priče, vodi čitatelja na sljedeći panel i na sljedeću akciju.[10]

3.7.1. Razbijanje okvira panela

Pri izradi prijeloma, jedan od prvih eksperimenata kod dizajna, je razbijanje okvira panela. Razbijanje okvira može stvoriti razne prednosti, no svaki izbor prijeloma nosi i svoje posljedice. Na primjer, figura sa slike u drugom panelu djeluje mnogo dramatičnije kada razbije okvir panela. Sam smještaj oblika iznad okvira panela daje mu osjećaj dubine i dimenzionalnosti. Problem može nastati kada se razmotre efekti koje takav panel može uzrokovati na ostale panele koji ga okružuju. Čitatelj prati dijagonalno nagnutu figuru sa slike i to se mora uzeti u obzir.[10]



Slika 12: Lijevo prikaz figure unutar okvira i desno prikaz figure koja razbija okvir panela

3.7.2. Vrste okvira panela

Postoje razne vrste okvira panela koje kreator stripa može koristiti u procesu prijeloma stranice. Dani okvira s jednom crtom odavno su prošli. Klasična stranica stripa ima bijeli „gutter“ i tanku crnu liniju oko panela. Iako je to definirano kao normalan izgled za stranicu stripa, ti paneli nisu dovoljno različiti da bi mogli utjecati na čitača. Crni

„gutter“ značajno mijenja izgled cijele stranice, on ima tenziju povući panel prema unutra i napraviti da stranica izgleda manje i napućenije. Kada se koristi crni „gutter“ preporuča se unutrašnje crteže u panelim raditi što manje napućene.

Neki oblici okvira su izabrani samo zbog jedne svrhe, a to je privlačenje pažnje na panel. Tako, dupli okvir panela kad se umjereno koristi, može vrlo učinkovito odvojiti panel od ostatka stranice. Kod duplog okvira postoji i opcija punjenja linije bojom kako bi se panel još više istakao na stranici. Okviri panela postaju sve slobodniji i ekspresivniji. Za podizanje dramatičnosti, okvir postaje ekstenzija unutrašnjeg crteža panela. Paneli nisu pasivni, njihov oblik i veličina ne utječu samo na unutrašnje crteže, nego također komuniciraju i određenom količinom informacija koje sadrže. Individualni paneli u interakciji jedan s drugim pružaju čitatelju bolje razumijevanje informacija koje umjetnik želi komunicirati. Izbor prijeloma i oblika panela moraju biti pomno odabrani i u skladu s pričom.

3.7.3. „Splash“ stranice (Veliki paneli koji se protežu preko cijele stranice)

Postoje dvije vrste „splash“ stranica:

- uvodni splash
- unutrašnji splash.

Uvodni „splash“ karakterizira to što sadrži naslov stripa, te informacije o autorima koji su stvorili strip. Neki uvodni splashovi su *pin-upovi*, dok su drugi dijelovi prikaza priče. Obično se uvodni „splash“ pojavljuje kroz prve četiri stranice, a ako se pojavi kasnije u stripu smatra se unutrašnjim „splashom“. Razlika ta dva „splasha“ je što unutrašnji ne sadrži imena autora i naslov, zbog toga što je on dio priče. Umjesto toga, njegova svrha je da ilustrira vrlo dramatičan dio priče koji se najbolje može prikazati raširen preko cijele stranice.

Panel koji je raširen preko pune dvije stranice također može biti unutrašnji i vanjski. Dramatičnost jednog crteža koji prekriva cijele dvije stranice stripa je vrlo uočljiv i uglavnom se koristi za specijalne momente

3.7.4 Naslovnica

Dizajniranje naslovnice stripa ima jedinstvene zadaće. Naime, iako je dimenzija naslovnice ista kao i sve unutrašnje stranice postoje mnogi problemi koji imaju naslovnice, a koje unutrašnje stranice nemaju. Na primjer, naslovnica mora sadržavati logo izdavača i *bar code* znak što dovodi do kompozicijskih problema koje treba prevladati. Mnogi dizajniraju naslovne crteže oko tih elemenata, ali nekad su oni uključeni u prijelom samog crteža. Mijenjanjem dizajna logotipa ili njegove pozicije može vrlo učinkovito odvojiti naslovnicu od ostalih, ali problem s ovom opcijom je u težem raspoznavanju logotipa. To je rizik na koji nitko od izdavača nije spreman pristati.

Naslovnici se treba pristupiti drukčije nego unutrašnjim stranicama, zato što ima drukčiji cilj. Dok su unutrašnje stranice fokusirane na pričanje priče, naslovna strana je dizajnirana tako da namami čitatelja da kupi strip. Obično naslovni crtež nije pod utjecajem nikakvog drugog panela. To je najčešće jedan crtež koji treba moći funkcionirati samostalno. Glavni lik je najbolje prikazati licem okrenutim prema čitatelju. Naslovnice koje prikazuju leđa junaka nisu dovoljno efektan način komunikacije, ni prema redovitim čitateljima, a ni prema novim čitateljima koje treba uvjeriti da kupe strip.

Mnoge naslovnice spadaju pod nekoliko tipova:

- naslovnice junaka u nevolji. Teorija je da čitatelja više zanima vidjeti na naslovnici junaka u nevolji i zanima ga otkriti na koji način će se izvući iz nevolje. Od naslovnica gdje je junak u pobjedničkom tronu i gdje je siguran, mnogo je zanimljivija potencijalna prijetnja junaka.

- *Pin-up* naslovnice postaju sve zastupljenije. One sadrže prikaze cijelog junaka ili dijela njegovog tijela u ugodnoj kompoziciji. Jedina razlika *pin-up* naslovnice od junaka u pobjedničkoj pozi je što se kod *pin-upa* fokusira isključivo na junaka, a ne na osobe koje je pobjedio ili mjesto gdje je to učinio.
- Misterij naslovnica je karakteriziran prezentacijom situacije koja može izazvati znatiželju kod čitatelja. Mnoge naslovnice iz 1960-tih i 1970-tih su su rađene po ovom tipu.
- Svi ostali tipovi. Niti jedna od vrsta naslovnica nije zapisana u kamenu niti su to jedine vrste naslovnica. Dizajn naslovnica je ograničen jedino maštom kreatora koji ju stvara. [10]

3.7.5. Prikaz pokreta

Kod forme stripa jedini nedostatak je nemogućnost prikaza pokreta u stvarnom vremenu. Na primjer, za prikaz Batmana kako baca *batring* u filmu, su za prikaz tog pokreta potrebne samo sekunde i gledatelj bez prekida prati tu akciju, dok u stripu umjetnik ima dvije opcije:

- 1.) Prikazati dio akcije, što znači da pripovjedač mora odlučiti koji dio pokreta pokazati.
- 2.) Prikazati cijelu akciju. Jedini način da se to realizira je se nacrtati niz od nekoliko panela; Batman kako dodiruje svoj pojas; prikaz njegove ruke kako dodiruje *batring*; njegova ruka u zraku spremna za bacanje; njegova ruka spuštena nakon bacanja; *batring* kako leti kroz zrak; i na kraju prikaz oružja kako udara metu.

Iako je svaka od ovih opcija učinkovita na svoj način, postoje posljedice korištenja oba pristupa prikaza pokreta. Prvi način prikazuje akciju jako brzo; jedan panel prikazuje Batmana koji baca oružje, a sljedeći panel prikazuje metu koju je pogodio.

U drugom primjeru postoji kontradikcija, jer u stvarnom vremenu radnja bacanja bi trajala sekundu ili dvije. Razbijajući akciju u nekoliko panela zapravo se usporava

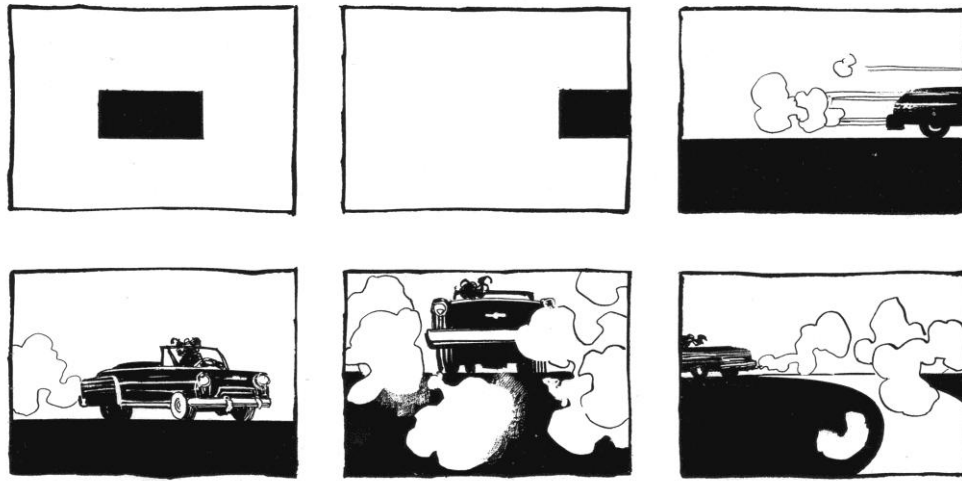
radnja što znači da čitatelj potroši više vremena čitajući pokret nego što bi se stvarni pokret dogodio u realnom vremenu. Ali, zbog te usporene radnje se naglašava dramatičnost i sama akcija radnje.

Dva su oblika pokreta koja pripovjedač mora razmotriti:

- Prvi je akcija ili pokret koji lik ili objekt (auto, vlak...) stvara unutar niza. Ako lik trči, onda se prikazuje u određenom smjeru unutar panela: od lijeva prema desno, od desna na lijevo, prema čitatelju i dalje od čitatelja. To se odnosi na bilo koji oblik u pokretu unutar panela
- Druga vrsta pokreta koju pripovjedač mora uzeti u obzir, je pokret čitateljevih očiju. Presudno je za pravila pripovijedanja kako čitatelj prati i razumije akciju. Jednom kad je smjer akcije ustanovljen, pripovjedač mora ostati dosljedan toj akciji.

Na primjer, ako lik u prvom panelu baci loptu od lijeva prema desno lopta se mora kretati u tom smjeru i u sljedećim panelima, kako bi radnja bila jasna čitatelju. Drugi panel u nizu nikako ne može prikazivati loptu koja se kreće od desna na lijevo, već se mora kretati u istom smjeru kao i lopta u prvom panelu, jer bi se inače smatralo da postoji i druga lopta koja se kreće prema bacaču iz prvog panela. Također, osim smjera kretanja i smještaja likova ili objekta u odnosu na pozadinu i u odnosu jednih na druge, mora se ostati dosljedan. Za prikaz smjera pokreta koristi se osnovni strukturni nivo prikazivanja. Taj nivo omogućuje rad s oblicima i panelima bez detalja, tako da priča bude jasna čitatelju. Suprotno bi bilo, koristiti se estetskim nivoom gdje se kreator stripa nada da će čitatelj, zbog estetskih razlika, uspjeti razlikovati dva objekta. No, pripovijedanje se ne može pouzdati u nadu, već na smišljene izbore koji komuniciraju informaciju. Pokret najbolje funkcionira kad je prikazan na strukturalnom nivou. Problem je stvoriti iluziju pokreta u mediju, koji nema kapacitet prikazati pokret u realnom vremenu. Na odgovornosti je pripovjedača da stvori tu iluziju što uvjerljivije. Strukturni pristup se oslanja uglavnom na kompoziciju i dizajn. Estetski dodaci

zanemaruju snagu dizajna i pokušavaju nadoknaditi kompozicijski problem pokreta dodajući detalje kao što se linije brzine i sl.



Slika 13: Primjeri prikaza pokreta

Na slici 13 je prikazan oblik koji se nalazi u sredini panela i ne djeluje kao da se miče. To je uvjerljivi prikaz pravokutnika u mirovanju. Sljedeća slika koristeći strukturu panela i vezu između pravokutnika i okvira panela stvara iluziju pokreta. Na čistoj kompozicijskoj razini, bez linija brzine ili drugih estetskih dodataka, mogu se primijeniti strukturalna pravila na crtež, i zaključiti da je mnogo izraženije raditi na tom osnovnom nivou, kako bi se uvjerljivo prikazao pokret, a tek onda se mogu dodavati estetski detalji da se pojača dojam.

Jedan od osnovnih koncepta pokreta u stripu je nešto što se uglavnom uzima zdravo za gotovo: način na koji se čita. Zapadna tradicija zagovara čitanje s lijeve strane na desnu, od vrha prema dnu, a u istočnim kulturama je upravo suprotno od toga. Način čitanja je važno uzeti u obzir zbog plana pripovijedanja. Kako ljudi na zapadu čitaju s lijeva na desno, bilo koji oblik koji prikazuje pokret s lijeva na desno bit će brže apsorbiran od strane čitatelja, zato što su navikli čitati u tom smjeru. A pokret od desna s lijevo znači usporavanje akcije jer ide upravo suprotno od ustaljene metode.

Ponekad pripovjedač želi manipulirati čitateljem namjerno usporavajući radnju ili je čak kompletno zaustavljajući. Umjetnik sam odabire smjer kretanja, nema lošeg ili dobrog odabira, dok god donosi te odluke namjerno i svjesno imajući na umu neprekinutost tijeka priče. Pokret je samo dio velike cijeline koju umjetnik prezentira čitatelju.

Postoji jedna mana kod neprekinutosti i dosljednosti pokreta, jer postoji način promjene smjera pokreta kada je on prikazan u seriji panela. To je pokrat koji se kreće u smjeru čitatelja ili se udaljava od njega.

U situaciji kada je prikazan jedan smjer, moguće ga je promijeniti uvođenjem neutralnog kadra. U prvom panelu drugog reda sa slike, auto se kreće s lijeva na desno, a u trećem panelu od desna na lijevo. Ta je zamjena moguća zbog neutralnog panela koji se ponaša kao most između dva panela te dozvoljava čitatelju da potpuno poveže prvi i zadnji panel pokazujući objekt kretanja u neutralnoj poziciji.

Postoje i drugi razlozi za neutralni kadar, osim same potrebe promjene smjera. Na primjer, za malo vizualne različitosti, bez obzira koliko je bio dug ili kratak niz, umjetnik i dalje ima odgovornost biti zanimljiv i zabaviti čitatelja. Potrebne su promjene kadrova i kuteva kako bi se izmiješali smjerovi kretanja, raznovrsnost je ključ održavanja čitatelja zainteresiranim.

Neutralni kadar je zanosniji od panela prikaza smjera lijevo – desno ili desno – lijevo, jer kada čitatelj vidi neutralni kadar, osjeća se upletenim u priču. Kada kadar prikazuje lik koji se udaljava od kamere, čitatelj može osjetiti da je opasnost prošla. U svakom slučaju uvlači čitatelja u samu priču.

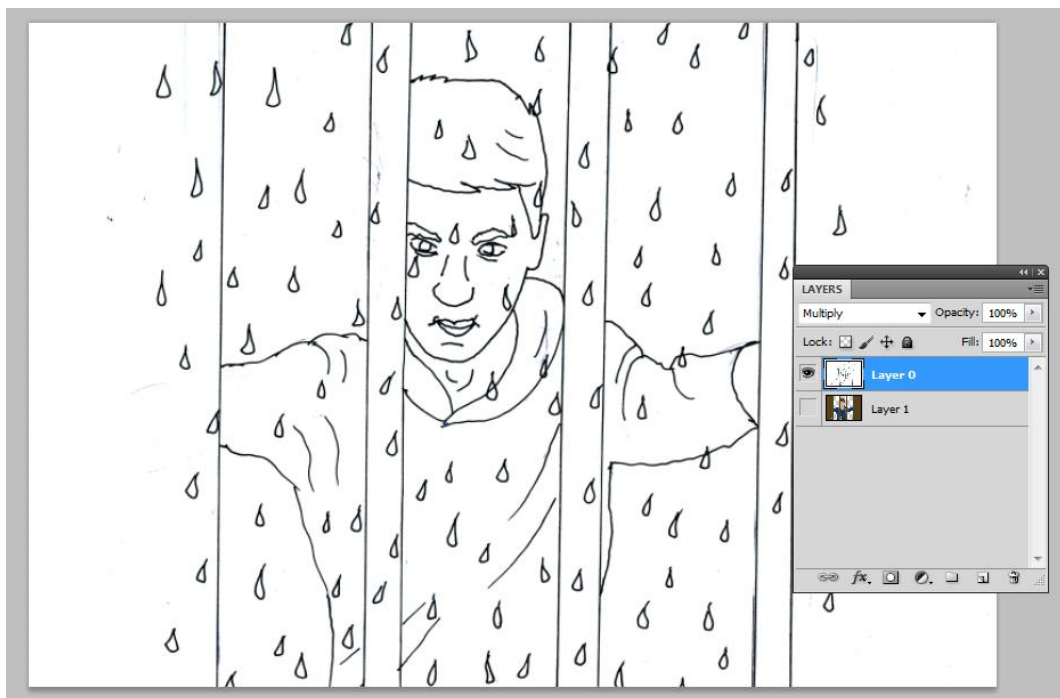
3.7.6. Bojanje stripa

Boja se nameće posebnom kompleksnošću. Poznato je da neke boje, kao što su plava i ljubičasta, same po sebi „uvlače“ pogled, stvaraju prilikom perceptivnog kontakta utisak dubine, dok neke druge kao što su žuta i crvena „odbijaju“ pogled i nameću se kao

vrijednosti koje „strše“ iz cjeline. A ima i boja, kao što je zelena, koje „pogled ostavljaju na miru“ djelujući plošno.[5]

Crtači, koji su navikli na rad u tradicionalnim medijima, eksperimentirali su s izravnim skeniranjem od olovke do boje, ili su koristili sve moguće alate boje, dok su digitalni crtači pomakli granice vektorske stilizacije.

Na slici 14 prikazan je primjer skenirane skice koja je otvorena u Photoshopu, te je digitalno bojana. Potrebno je prvo skenirati čistu skicu bez vidljivih tragova olovke, te stvoriti dva sloja, jedan iznad drugoga, tako da gornji sloj namješten na „multiply“ propušta samo bijela područja, a crne linije ostaju vidljive. Ispod linijskog sloja nalazi se sloj u kojem se korištenjem kista, ili nekog drugog alata, bojaju željena područja.



Slika 14: Bojanje skica u programu Photoshop

3.8. Snaga riječi

Scott McCloud u svojoj knjizi *Kako čitati strip* [3] identificirao je nekoliko kategorija kombinacije riječi i crteža, a to su:

- 1.) Kombinacije određene riječima. Ove kombinacije nude niz prednosti kao što je sažimanje, gdje pisana riječ može duge vremenske periode sažeti u nekoliko riječi, što je korisno pri pisanju stripova točno određene duljine. Bez obzira koliko je događaj opširan, riječi će ga sažeti. Druga je prednost kombinacije određene riječima, što omogućuju riječima da pojašne priču.
- 2.) Kombinacije određene crtežom. U toj kombinaciji riječi su u drugom planu i bliže su zamisli vizualnog pripovijedanja u slijedu na kojoj se temelji umjetnost stripa. Zbog slikovne naravi stripa, sljedovi određeni crtežom, funkcioniraju bez riječi dokle god je potrebno, za razliku od sljedova određenih riječima koji nakon jednog ili dva kadra bez crteža postaju proza.
- 3.) Dvostruko određenje je kada istu priču pričaju i riječi i crtež. Dvostruko određenim kombinacijama stvara se ozračje dječjih slikovnica, ili stripu dajemo štih starinskih tradicija pripovijedanja.
- 4.) Presijecajuću kombinaciju je teže za uočiti od prijašnjih triju. Mnogi će stripaši presijecajuće kombinacije rabiti instinktivno stvarajući strip kojem će smisao djelomično davati riječi, a djelomično crteži.
- 5.) Međuzavisnost. Ove kombinacije nisu jako česte, ali postižu pamtljive efekte ako ih se umješno rabi. Međuzavisne kombinacije u potpunosti zaokupljaju čitateljev um, jer zahtijevaju od čitatelja da značenja sklapa iz različitih dijelova. Takvi su učinci zahvalni i poticajni i to se iskustvo rijetko može sresti izvan stripa.
- 6.) Usporednost. U tim kombinacijama, značenje riječi i slike nije povezano. Primjene takvih kombinacija su praktične i estetske. Dijalog se iz jedne scene može pretočiti u drugu, čime se štedi prostor i stvara gusta slojevita struktura, a može se rabiti i za ublažavanje prijelaza iz jedne scene u drugu. Usporedne se kombinacije koriste i u eksperimentalne svrhe.
- 7.) Montaža. U montaži, i riječi i slova poprimaju slikovne kvalitete i slobodnije se kombiniraju s crtežom koji ih okružuje. Neki su se moderni stripaši prema

uobičajenim elementima, kao što su didaskalije i oblačići, odnosili sa snažnim likovnim senzibilitetom iskušavajući im potencijale. Naravno, zvučni efekti često zalaze u to područje, no montaža je i dalje veliko i neistraženo područje.

Ne postoji skup pravila koji bi zadao kako i kada rabiti određeni tip kombinacije riječi i crteža. Većina se stripaša oslanja na instinkt, no želi li se čitateljima zadržati pažnju, pazi se da broj riječi u kadru bude pod kontrolom. Ako je pola kadra prekriveno riječima, možda se više toga isplati reći crtežom, dodati više trenutaka kako bi se tekst razlomio na manje komadiće ili poruku jednostavno treba izreći s manje riječi. Potrebno je održavati zdravu raznolikost kombinacija.[3]

3.8.1 Oblačić

Naravno da oblik i stil oblačića ovise samo o umjetniku koji treba paziti na veličinu oblačića, djelomično zbog ravnoteže teksta i crteža, jer previše teksta izaziva nebitnost slike te stripu odaje dojam ilustrirane proze, ali i kako bi se izbjeglo da jedan crtež mora izraziti previše emocija. Oblačić često mijenja oblik u zavisnosti od karaktera poruke koju prenosi: kad junak prijeteći viče – obli oblačić pretvara se u oštro nazupčenu elipsu, što vizualno naglašava dramatičnu momenta. Oblačić ne mora obavještavati samo o onome što junak govori, on može i opisivati sadržaj njegovih misli.

Odgovor na pitanje koliko pojedinu riječ unutar oblačića naglasiti, nije potpuno definiran. Čitatelji stripova o superjunacima navikli su na česta prekomjerna podebljanja i kurzivna slova. Jake varijacije prikaza slova pridonose integraciji riječi i crteža, jer kreću od njihovih zajedničkih korijena kao grafičkih simbola. Neki koriste dramatične varijacije u veličini i obliku kako bi dočarali glasnoću. U zadnjem desetljeću se također pojavljuju i kurentna slova. Postavlja se pitanje je li moguće da su verzalna slova stara navika koju strip treba nadrastiti? Možda. No, postoje mnogi razlozi koji idu u korist upotrebi verzalnih slova, a to su da su u 98% stripova korištena u zadnjih stotinu godina i to uključujući sve klasike. Još neki od razloga korištenja verzalnih slova su da

je takva slova lakše ručno upisivati, da učinkovitije ispunjavaju prostor, da se bolje stapaju s crtežom, da izgledaju bolje pri čestoj uporabi podebljanih i nakošenih slova.

Riječi su u stripu bitne, jer one likovima daju glas, omogućuju opis svih pet čula. A u slučaju zvučnih efekata, grafički postaju ono što opisuju dajući tako čitatelju rijetku priliku da sluša očima. Zvučni su efekti jednokratni i s njima se može do mile volje improvizirati. Da bi „ozvučio“ svoj kvadrat-sliku, crtač će u figuralni prikaz unijeti onomatopeju zvuka: svaki ispaljeni metak, zadani udarac, posrkani tanjur juhe, svaka slomljena daska ili probušena automobilska guma bit će popraćena odgovarajućom sintagmom sastavljenom od tri, četiri ili pet slova (blok, krak, kvrc, bang, bum, tras i tako dalje), zavijanje sirena ili škripanje kočnica bit će nam predstavljeno razvučenom trakom slova, koja se, grafički stilizirana u čisto likovnu vrijednost, provlače cijelom širinom kvadrata-prizora.[5][8]

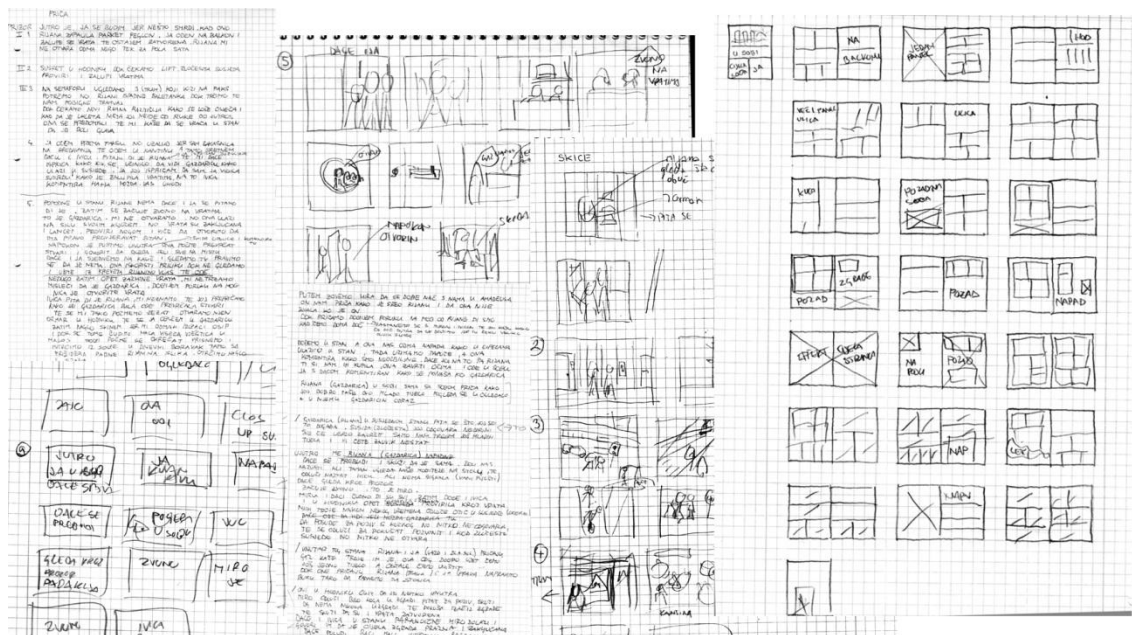
Postoji određeni niz varijabli unutar kojih se može improvizirati, a koje uključuju:

- Glasnoću, na koju ukazuju veličina, debljina, nakošenje i uskličnici.
- Boju zvuka, odnosno njegovu kvalitetu, sirovost, valovitost, oštrinu, nejasnost itd.
- Asocijaciju. Stilovi i oblici koji ukazuju na izvor zvuka ili ga oponašaju.
- Grafičku integraciju. Pitanja oblikovanja oblika, crte i boje te miješanja efekta sa slikom.

4. PRAKTIČNI DIO

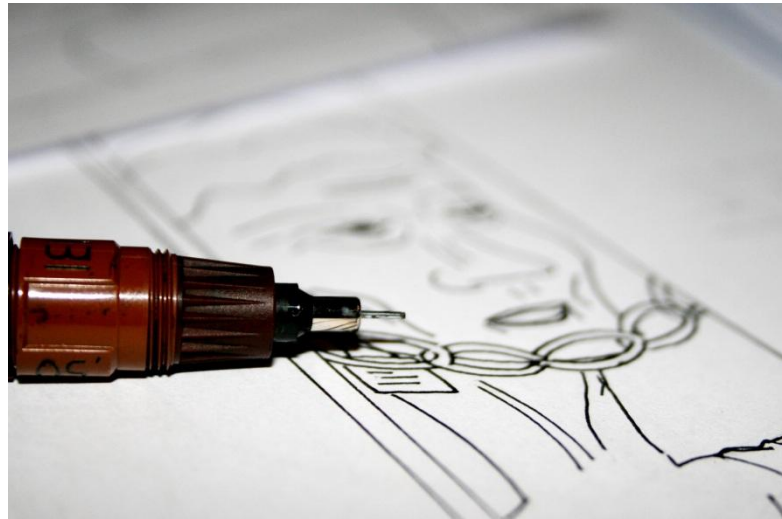
4.1. Strip „Ne otvaraj vrata“

Strip „Ne otvaraj vrata“ autorski je rad studentice Drage Kovačić. Riječ je o jednom unikatnom primjeru koji nije namijenjen za tržište. Njegov primarni cilj je da očuva uspomenu na studentske dane, te da svojim sadržajem zabavi čitatelja. Izazov za crtanjem dosljednih crteža od početka do kraja stripa, te za održavanjem priče zanimljivom je ono s čime se crtači stripova susreću prilikom procesa izrade, a to je navelo autoricu da se i sama okuša u tome. Samo za planiranje i crtanje skica bio je potreban duži vremenski period, u kojem je teško zadržati dosljednost crteža, iz čega se može potvrditi zaključak kako je strip najteža forma umjetnosti. U izradi stripa „Ne otvaraj vrata“ autorica je slijedila nekoliko koraka. Planiranje, kao prvi korak, obuhvaća izradu storyboarda, koji prikazuje pojedine ilustracije toka priče kao pojednostavljene skice (slika 15). On može biti jednostavan do te mjere da ga razumije samo sam autor storyboarda, ali može biti nacrtan u toliko detalja kao i sam strip. To ovisi o onome tko ga crta. Detaljniji storyboard je bitan ukoliko njegov autor nije i autor stripa.



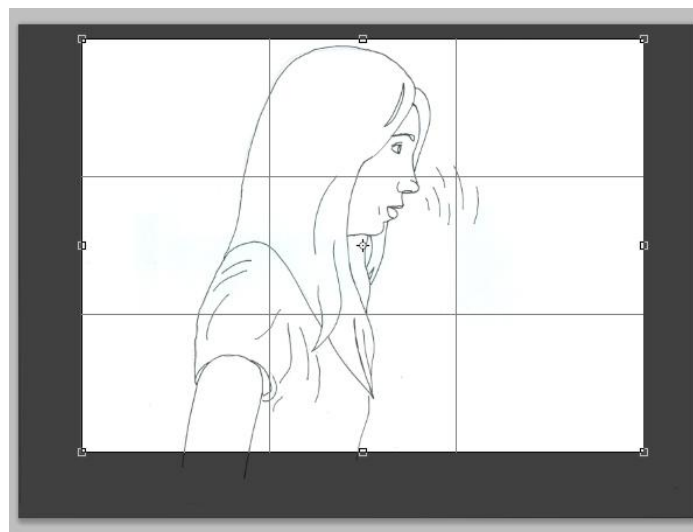
Slika 15: Prikaz storyboarda

Nakon planiranja, slijedi najteži dio, a to je crtanje olovkom. Kada se, koristeći pravila kompozicije, perspektive te anatomije nacрта željeni oblik, rapidografom se precrtava osnovna linija, a ostaci olovke se izbrišu gumicom, kako bi skenirani crtež bio čist i jasan.

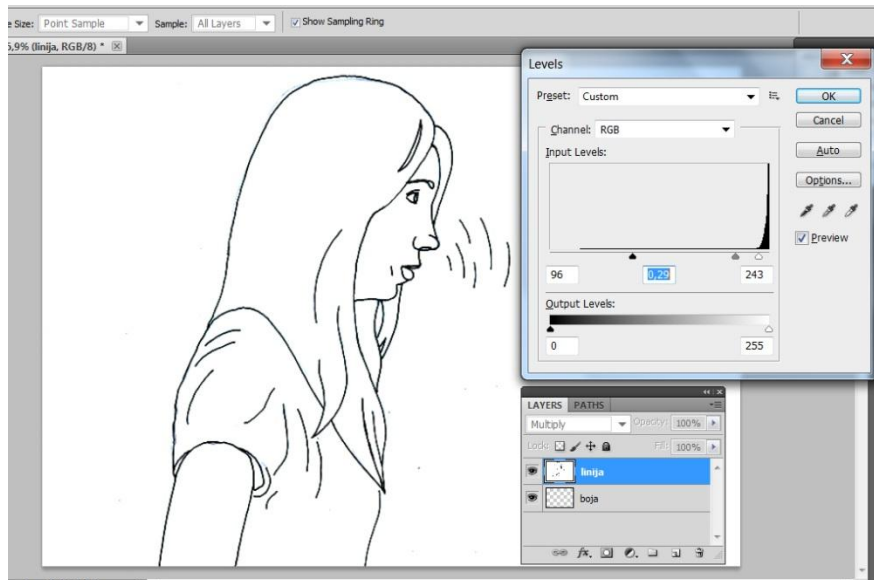


Slika 16: Prikaz skice

Slijedi korak gdje se svi skenirani crteži otvore u Photoshopu, odrežu se alatom „crop tool“ na željenu veličinu, te se napravi novi sloj koji se smješta ispod postojećeg linijskog sloja, jer se na njemu dodaje boja. Linijski sloj se podeblja pomoću opcije „level“ kako bi se linija bolje istaknula.

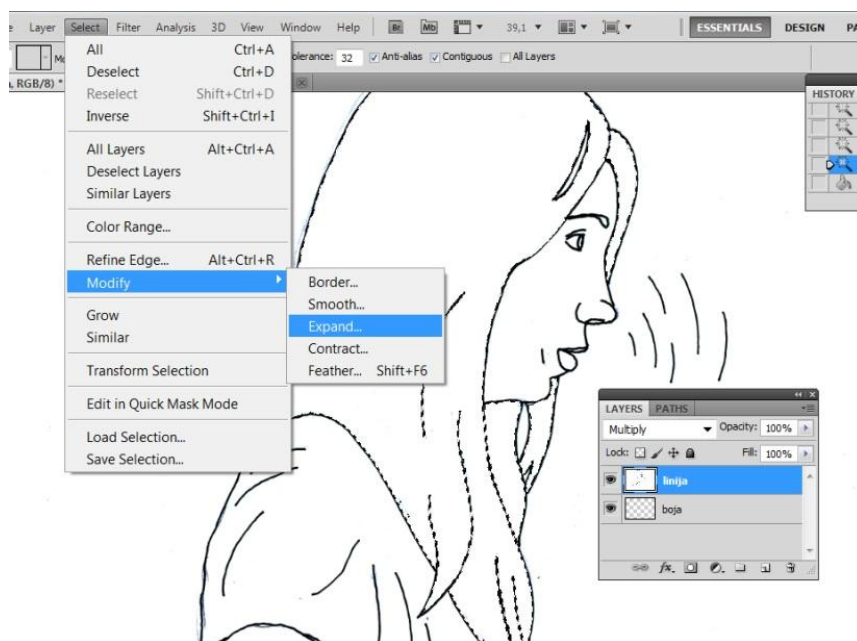


Slika 17: Rezanje skice u Photoshopu



Slika 18: Isticanje linije pomoću opcije „levels“

Nakon što se linije dodatno naglase, alatom „magic wand“ u linijskom sloju označi se područje koje se želi obojati jednom bojom. Izabrano područje koje je prikazano isperkidanom crtom (slika 19) potrebno je proširiti za 2 piksela kako bi boja, koja se nalazi u donjem sloju, bila popunjena do kraja linije, te da ne bi došlo do ne obojanih područja.



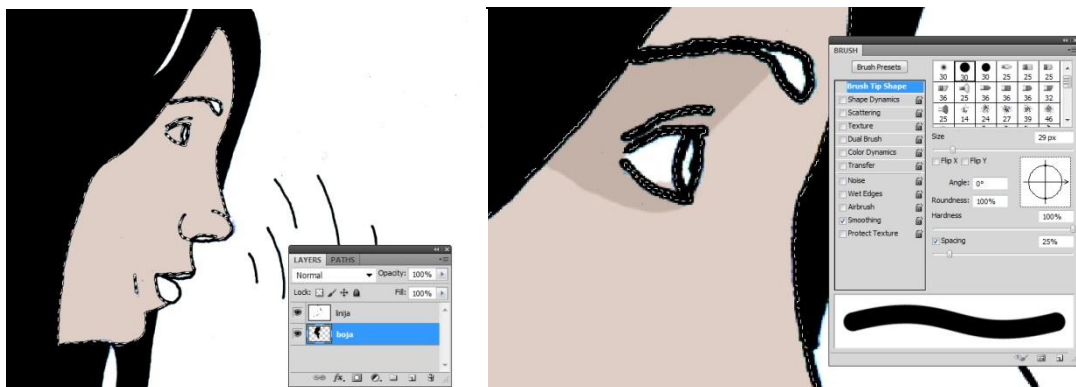
Slika 19: Prikaz označenog područja koje se boja

Isprekidano područje najbrže se oboja koristeći alat „Paint Bucket“ u sloju nazvanom „boja“.



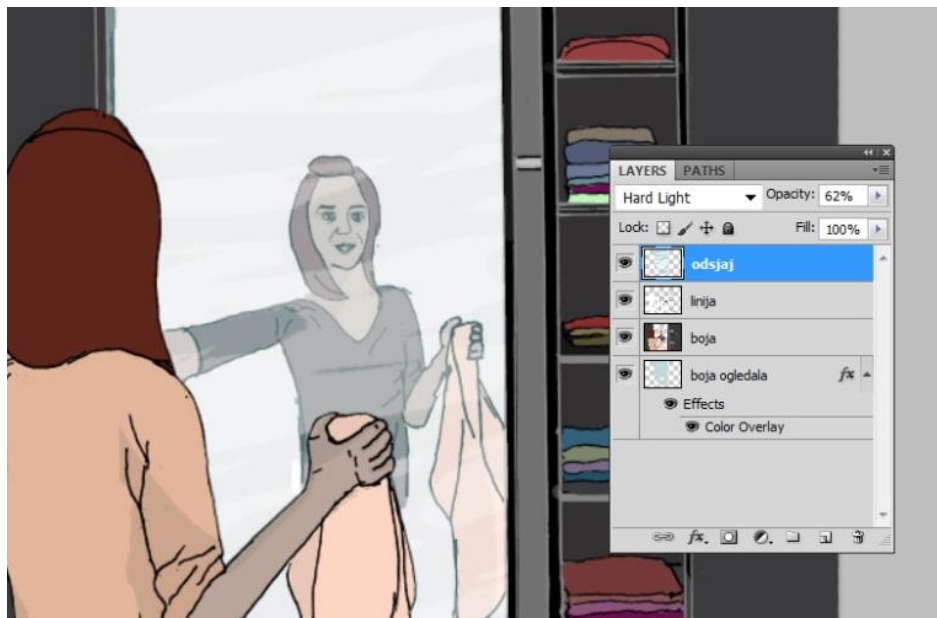
Slika 20: Obojano područje alatom „Paint Bucket“

Sjene se dodaju tako da se prvo alatom „Paint bucket“ oboja cijela pozadina u željenu boju, zatim se preko te boje alatom „brush“ bojaju pojedinačni dijelovi unutar isprekidane linije, bez straha da će boja prijeći preko isprekidanog područja. Prilikom bojanja potrebno je paziti na kut padanja sjene, jer treba imati u vidu izvor svjetlosti (kućna rasvjeta, svjetlost koja prodire kroz prozor) i u skladu s tim izvorom bojati tamna ili svjetla područja.



Slika 21: Prikaz dodavanja sjena alatom „Brush“

Za bojanje nekih crteža koje prikazuju ogledalo ili staklo potrebno je kombinirati preklapanje slojeva kako bi se dobio efekt prozirnosti ili odraza u ogledu. Kod primjera 22 efekt ogledala dobio se tako da se napravio sloj iznad ogledala sa namještenim „hard light“ preklapanjem, tako da nasumični potezi kistom izgledaju kao odsjaj svjetlosti na ogledalu.



Slika 22: Primjer bojanja efekta ogledala



Slika 23: Primjer bojanja efekta stakla

Nakon bojanja, crteži se slažu u panele, prateći storyboard kako bi se točno posložili. Prva stranica započinje s panelom koji prikazuje ekstremno daleki kadar mjesta radnje, kojeg potom slijedi srednje krupni kadar unutrašnjeg prostora. Tom kombinacijom čitatelj zaključuje povezanost između ta dva panela, odnosno da se radi o istoj lokaciji. U programu Illustrator, na posložene panela dodaju se oblačići teksta i zvučni efekti.



Slika 24: Uvodna stranica stripa „Ne otvaraj vrata“

Koristeći „free form“ (slobodni) oblik prijeloma, razmjestaj panela djeluje dinamično, i samim oblikom, paneli šalju određenu poruku čitatelju. Važnije informacije smještene su u većim panelima. Razbijanje okvira panela kao što se vidi na slici 25 (panel dva, desno) također pomaže da radnja djeluje dinamičnije, jer figura djeluje dimenzionalnije i razbijanje okvira panela joj daje osjećaj dubine.



Slika 25: Na stranici lijevo prikazan je primjer razbijanja okvira panela

Na slici 26 (lijevo) prikazan je takozvani „splash“ panel, koji je raširen preko cijele stranice, kako bi se povećala dramatičnost radnje. Termin „splash“ usvojen je u mediju stripa kao panel koji zauzima veliki dio stranice, a po mogućnosti i pune dvije stranice. Primarna svrha ovog panela je naglašavanje emocionalnog stanja lika, samim oblikom panela, njegovom veličinom čitatelj zaključuje kolika je dramatičnost radnje u tom trenutku. Također, kada je panel prikazan preko cijele stranice, radnja se usporava, i pogled se fokusira na jedno mjesto, u ovom slučaju čitatelj suosjeća s emocionalnim stanjem lika, te se stvara dojam kako lik već duže vrijeme sjedi.

S desne strane smješteni su paneli čija se radnja odvija u različitim prostorijama. Kako bi se to istaknulo, paneli su postavljeni u odvojene okvire. Neki paneli, koji sadrže niz sličica čija se radnja odvija na različitim mjestima, ponekad su prikazani unutar istih okvira, no, tada je potrebno pomoću didaskalija opisati gdje se radnja odvija. Bez didaskalija čitatelj bi se izgubio u radnji i komunikacija ne bi bila uspješna.



Slika 26: Na lijevoj strani prikazan je primjer „splash“ stranice; na desnoj strani prikazan je primjer gdje se fizički odvojene prostore postavlja i u odvojene okvire, kako bi se stvorio dojam te odvojenosti.

U nekim panelima potrebno je naglasiti pokret. Kako bi se akcija malo usporila, istovremeno i naglasila, potrebno je prikazati pokret u nizu panela. Takođe se dodaju i estetski dodaci (linije brzine) jer oni stvaraju iluziju pokreta



Slika 27: Prikaz pokreta

Paneli čija se radnja nastavlja na sljedećoj stranici obično se protežu sve do „bleeda“ to jest iza linija reza, kako bi se stvorio dojam kako se priča nastavlja (slika 28)



Slika 28: Primjer panela koji sječe liniju reza kako bi se stvorio dojam nastavka radnje na sljedeću stranicu.

Plutajući panel pripadaju slobodnoj formi prijeloma. U primeru sa slike 29 plutajući paneli nalaze se unutar velikog panela, i oni prikazuju dodatne informacije o radnji. U gornjem prvom primjeru plutajući panel podsjeća čitatelja o mjestu radnje, a plutajući paneli iz donjeg primjera daju dodatne informacije o radnji koju obavlja lik.

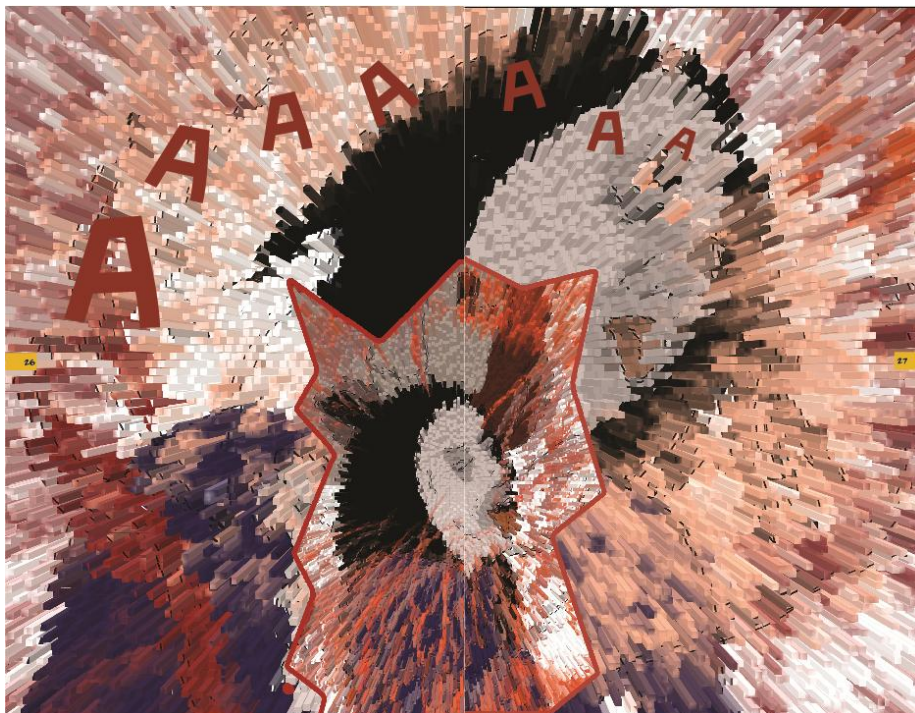


Slika 29: Prikazani su primjeri plutajućih panela

Na slici 30 prikazan je još jedan primjer „splash“ stranice, gdje je panel smješten preko pune dvije stranice. Količina informacija koje čitatelj primi iz same veličine panela dovoljna je da se shvati kolika je dramatičnost radnje. Zbog toga, u primjeru sa slike 30 nije bilo potrebno prikazati detalje kako bi se razumjela radnja, time se čak i povećala misterioznost priče. Iz oblika okvira plutajućeg panela zaključuje se dramatičnost i dinamika akcije, također, zvučni efekti pomažu stvaranju dojma akcijskog pokreta.

U drugim slučajevima duple „splash“ stranice izrađuju su u puno detalja, kako bi iskoristile veliki prostor koji zauzimaju, a s pomoću detalja čitatelj još dublje ulazi u priču. Također duple „splash“ stranice s puno detalja jako usporavaju radnju, pa treba imati u vidu je li to efekt koji se želi postići.

Kod teorije jukstapozicije definirano je da jedan panel može uspješno komunicirati poruku s čitateljem, zbog njegove pozicije u odnosu na drugi panel. To se odnosi na stranice gdje je prikazan niz panela. No, kod panela koji su rašireni preko cijele stranice, sličica mora sama uspješno komunicirati.



Slika 30: Duple „splash“ stranica

Nakon dovršetka scenarija, slijedi odluka o izboru veličine i oblika panela. Pitanje koje se postavlja prije izbora prijeloma je: koja je radnja scene? I koji je najbolji način izbora panela koji će pomoći da se uspješno prenese poruka čitatelju?

Prijelomom čitatelj zaključuje koje su informacije bitne, zatim pravilnim prijelomom čitatelj neprekidno prati tok priče i prijelom govori čitatelju koliko vremena treba „potrošiti“ na određeni panel.

Na slici 31 prikazan je prijelom slobodna forma. Manji paneli čitaju se brže, dok su veći paneli dramatičniji i prenose važnije informacije. O ovom načinu prijeloma, dizajn stranice i oblik panela spajaju se u jedinstvenu umjetničku cjelinu.



Slika 31: Primjer odnosa veličine panela

Detalji su ponekad potrebni kako bi se održala zanimljivost priče. Kada bi svi oblici unutar panela bili iste veličine, čitatelju bi vrlo brzo dosadila priča.

Kod crtanja krupnih planova najčešće se stavljaju jednobojne i jednostavne pozadine, jer kada bi pozadina bila pretrpana sa detaljima, odvlačila bi pažnju od željenog fokusa.



Slika 32: Primjer krupnog kadra, prikaz detalja

Većina kadrova u mediju stripa su objektivni, to jest neutralni. Kao da je kamera fotoaparata smještena negdje iznad ili ispred radnje i prikazuje nam što je uslikala. No, postoje neki kadrovi koji su subjektivni, to znači da oni ne prikazuju ono što fotoaparat vidi, već ono što lik iz stripa vidi. Taj prikaz kadrova je uspješan način za uvlačenje čitatelju u središte događanja.

Zbog očuvanja zanimljivosti priče, potrebno je učestalo mijenjati kadrove, suprotno priča bi bila dosadna i nezanimljiva, jer ljudsko oko je naviklo gledati predmete iz određenog kuta. Kada bi se taj kut promijenio, doživljaj istog predmeta bio bi mnogo uzbudljiviji.

Kod akcijskih stripova i stripova o superjunacima, akcija se uglavnom bazira na logici. Potrebno je samo napraviti zanimljive kadrove, kutove prikazati zanimljivije i ekstremnije. I sve to jukstapozicionirati kako bi čitatelj bez problema pratio tok akcije.

Na slici 33 prikazan je lik u donjem desnom kutu koji se nalazi u akcijskom pokretu. Akcija je naglašena njegovim dijagonalnim pozicioniranjem i razbijanjem pozadinskog okvira.



Slika 33: Prkaz dinamičnog pokreta

Primjer sa slike 34 desno, prikazuje mrežnu vrstu prijeloma, gdje nema varijacije u veličini panela. Tu su sva tri panela jedanke veličine i važnosti. Kod ovog prijeloma čitatelj ne zna koliko vremena treba potrošiti na jednom panelu, zbog toga je teško odrediti što je važnije.

U stripu „Ne otvaraj vrata“ mrežni prijelom je rijetko korišten, upravo zbog toga što je važnost pojedinih panela često bilo potrebno naglasiti, a to se najlakše postiglo varijacijom u veličini panela kod slobodne forme prijeloma.



Slika 34: Lijevo je prikazan primjer „splash“ stranice, a desno je prikazan primjer mrežnog prijeloma

Dizajn naslovnice ima jedan jedinstveni cilj, a to je da namami čitatelje. Strip „Ne otvaraj vrata“ u svom dizajnu koristi sami element vrata (ključanicu), u kojoj su smješteni svi glavni junaci stripa. Logotip naslova „Ne otvaraj vrata“ također sadrži element vrata i sjenu koju vrata bacaju, tako naslov i ostali element tvore smislenu cjelinu povezanu istim značenjem.



Slika 35: Naslovnica stripa „Ne otvaraj vrata“

5. ZAKLJUČAK

Očigledno je, da se način izrade kao i način plasiranja i izdavanja stripova izmijenio u odnosu na prošlost. Danas su se poboljšale mogućnosti izrade stripova. Internet, kao suvremeni vodeći medij koji je u stalnom progresu, omogućuje velikom broju ljudi informiranost i dostupnost. A razvoj na polju tzv. „e-knjiga“, odnosno knjiga u elektroničkom formatu, je također u sve većem porastu. Moguće je da će „e-knjiga“ zbog svoje sve veće dostupnosti, zbog ne zauzimanja velikog fizičkog prostora, mogućnosti pretraživanja teksta, brzog slanja i sl. u velikoj mjeri zamijeniti klasičnu knjigu. S obzirom da stripove većinom čitaju mladi, koji su otvoreniji novim tehnologijama, može se pretpostaviti još veća uporaba tog medija. Također se ni utjecaj filma ne bi smio zanemariti. Filmska industrija, već kao provjerenim, smatra recept ekraniziranja junaka iz stripova. Izvlačenjem „stripjunaka iz prašine“ stvara se ponovni utjecaj stripa na kulturu. Stripjunaci ponovno postaju zanimljivi publici te se tako stvara mogućnost otvaranja prostora za ponovna izdavanja „klasičnih“ stripova, ali se isto tako stvara zahtjev i za novim likovima iz stripova. Današnja strip industrija želi privući različite čitatelje: od mladih do starih, od cura do momaka. Naravno da tako različit profil ljudi ne može zadovoljiti jednak profil junaka. Može se čak reći da se, bar dijelom, strip razvije kao i književnost. Za književnost znamo da može zadovoljiti gotovo svakog čitaoca. Sada to isto pokušava i strip.

Cilj diplomskog rada bio je izrada znanstveno-fantastičnog stripa pod nazivom „Ne otvaraj vrata“. Proučavanjem i analizom procesa izrade stripa može se zaključiti kako je strip kao medij jedan od najtežih oblika umjetnosti. Kako bi se izradio kvalitetan strip, bila su poštivana sva pravila struke, sa naglaskom na jednostavnost i jasnoću poruke.

6. LITERATURA

- [1] David Kunzle, *The Early Comic Strips: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, University of California Press, 1973.
- [2] Aaron Meskin, *Defining Comics*, dostupno na: www.onlinelibrary.wiley.com; 29.4.2012.
- [3] Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperCollins Publishers, New York, 2007.
- [4] Chris Ryall, Scot Tipton, *Comic Books 101: The History, Methods and Madness*, Impact Books, Cincinnati Ohio, 2009.
- [5] Ranko Munitić, *Strip- Deveta Umjetnost*, Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa ART 9, Zagreb, 2010.
- [6] Gary Groth, *The Comics Journal 301*, Fantagraphic Books, 2011.
- [7] Dostupno na: <http://www.stripovi.com/magazin/bijeli-lama/196/>, 29.4.2011
- [8] Scott McCloud, *Kako Crtati Strip: Pripovjedne Tajne Stripa i Mange*, HarperCollins Publishers, 2006.
- [9] Rudy De Reyna, *How to draw what you see*, Watson-Guption Publications, 1970.
- [10] Klaus Janson, *The DC Comics Guide to Pencilling Comics*, Watson-Guption Publications, New York, 2002.
- [11] Antun Karaman, *Osnovni elementi, oblici i vrste likovnog govora*, Školska Knjiga d.d., Zagreb, 2005.