



Sveučilište u Zagrebu
Grafički fakultet

TEA ANTOLIĆ

DIGITALNI ANIMIRANI 3D STRIP

DIPLOMSKI RAD

Mentor :
prof. dr. sc. Nikola Mrvac

Student :
Tea Antolić

Zagreb, 2019

(Rješenje o odobrenju teme)

ZAHVALE

Zahvaljujem mentoru prof. dr. sc. Nikoli Mrvcu na iskazanom povjerenju, stručnoj pomoći i vodstvu prilikom izrade ovog rada.

Srdačno zahvaljujem i asistentu Marku Maričeviću na pruženim savjetima, sugestijama i susretljivosti kojom mi je uvelike olakšao izradu rada.

Zahvaljujem se svim profesorima i asistentima Grafičkog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu na prenijetom znanju i kompetencijama te osposobljavanju za budućnost.

Na kraju, zahvaljujem se svojoj obitelji na strpljivosti, razumijevanju i podršci te bez kojih ovaj rad ne bi bio moguć.

SAŽETAK

Tema digitalnog animiranog 3D stripa kroz spoj ilustracije, animacije i trodimenzionalnih vizualnih efekata te putem konkretnog primjera, proučava i objašnjava poveznicu između klasičnih tehnika izrade stripa i njihovih digitaliziranih inačica. Proučava se i percepcija i doživljaj korisnika na novu dimenziju digitalnog stripa te definiraju njezine prednosti i nedostaci u odnosu na ostale formate stripa. Na taj se način ostvaruje i potencijalno potiče na nove mogućnosti koje digitalizacija nosi. Proučava se način na koji novi mediji i tehnologije obogaćuju i pospješuju doživljaj korisnika te ostvaruje hibridizacija između klasičnog stripa i digitalnog, 3D, animiranog i interaktivnog formata stripa. Osim na konkretnom primjeru, kroz rad se objašnjavaju i tradicionalni formati stripa, vrste i razvitak stripa od začetka do danas, eksperimentalni elementi, koncept priče, „storyboard“, grafički i tehnički elementi izrade - od ilustriranja, animiranja i trodimenzionalnih prikaza do tehničkih specifikacija i mogućnosti interakcije između korisnika i stripa, formati i platforme na kojima se strip prikazuje te svi ostali nužni elementi za izradu i publikaciju stripa. Cilj rada je kroz izradu digitalnog, animiranog, 3D stripa omogućiti korisnicima novo iskustvo već poznatog formata.

Ključne riječi : *strip, digitalizacija, animacija, trodimenzionalnost, interaktivnost, korisnik, format,*

ABSTRACT

The master's thesis titled "Digital animated 3D comic book" through combination of illustration, animation, three-dimensional visual effects and concrete authored work explains and studies the connection between classical, well-known ways of making and reading comics and their digitized and modern versions. The work studies perception and user experience of this new form of comic book and defines its advantages and disadvantages compared to other known comic book formats. Potentially, this study will result with new experiences as well as possibilities for the future of comics. It will also explain the way in which new media and technology enriches and empowers user experience by making a hybrid version of old, classic comics and new, digital, animated and three-dimensional format. Aside from the actual comic this paper will produce, traditional forms and version of comics, their beginning and development through-out history, experimental elements, concepts, storyboards, graphic and technical details starting from illustrations, animations and 3D representations all the way to specifications and possibilities of interaction between reader and comic itself, formats, platforms and the other necessary element, will all be explained. The main goal is to, through making of digital, animated, 3D comic book, enable reader a new experience of a well-known format.

Key words : *comic book, digitalization, animation, three-dimensionality, interactivity, user, format*

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Izbor problema za diplomski rad.....	2
1.2. Cilj i zadaci diplomskog rada	3
2. TEORIJSKI DIO	4
2.1. Uvod u predmetno područje	4
2.1.1. <i>Općenito o stripu</i>	4
2.1.2. <i>Razvoj stripa</i>	5
2.1.2.1. <i>Američka tradicija</i>	10
2.1.2.2. <i>Europska tradicija</i>	13
2.1.2.3. <i>Azijska tradicija</i>	14
2.1.2.4. <i>Hrvatska tradicija</i>	16
2.1.3. <i>Srodne umjetnosti</i>	18
2.1.4. <i>Elementi stripa</i>	19
2.1.4.1. <i>Likovna komponenta</i>	20
2.1.4.2. <i>Tekstualna komponenta</i>	21
2.1.5. <i>Formati stripa</i>	23
2.1.6. <i>Digitalizacija stripa</i>	24
2.1.7. <i>Animacija stripa</i>	25
2.2. Teorijske pretpostavke koje se odnose na temu iz koje se radi diplomski rad	26
2.2.1. <i>Prikaz novog formata stripa hibridizacijom klasičnih crtačkih tehnika i digitalnih tehnika animiranja</i>	26
2.2.2. <i>Ostvarivanje interakcije između korisnika i proizvoda</i>	27
3. PRAKTIČNI DIO	28
3.1. Metode korištene za izradu diplomskog rada	28
3.1.1. <i>Od ideje do realizacije</i>	28
3.1.2. <i>„Moodboard“</i>	29
3.1.3. <i>Koncept i razrada „storyboarda“</i>	31

3.1.4. Digitalizacija	33
3.1.5. Ilustracije i tekst	35
3.1.6. Paleta boja	38
3.1.7. Animacije i 3D efekti	40
3.1.8. Čitatelji i interakcija	41
3.1.9. Realizacija	42
4. ZAKLJUČAK.....	43
5. LITERATURA.....	44

1. UVOD

„Danas su mogućnosti stripa - beskrajne“¹.

Barem tako tvrdi Scott McCloud, američki karikaturist, teoretičar i autor stripova o, ni više ni manje, nego stripu. Danas je općeprihvaćena, uz brojne varijacije različitih autora, njegova definicija stripa te prema njoj strip čine „crteži i druge slike sastavljene u namjerni slijed s namjerom prijenosa informacije i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja.“¹. Tom je definicijom pobliže objašnjena teza Willa Eisnera iz 80-ih godina prošlog stoljeća koja govori o stripu kao sekvencijalnoj umjetnosti odnosno umjetnosti slijeda. Prema njoj, samostalna individualna slika ne može činiti strip ukoliko je ne slijedi još minimalno jedna slika – tek tada poprima formu stripa, iako se brojni autori koji preferiraju upravo formu jedne jedine sličice, najčešće viđene na posljednjoj stranici dnevnih novina, a koja je izuzetno popularizirana tijekom 20. stoljeća, s tom izjavom ne slažu. Od preteča stripa kojom se npr. smatra drevna egipatska Knjiga mrtvih iz 1500 p.n.e., izuma tiskarskog stroja, preko prvih radova američkih i europskih ilustratora, masovnih medija i prve pojave stripa u američkim dnevnim novinama početkom 20. stoljeća, brojnih definicija različitih autora, pa sve do danas, ovakva kombinacija riječi i slika proširila se te se i dalje širi svijetom pa je tako nastala nova, deveta umjetnosti. Strip je prihvaćen u brojnim oblicima i formatima te se neprestano razvija i mijenja, prilagođava novim tehnologijama, ali i koristi tehnologiju za daljnje razvijanje sebe. Jedan od takvih novih oblika stripa pokušat će stvoriti i definirati i autor ovog rada i to hibridizacijom klasičnih tehnika izrade stripa i korištenjem novih tehnoloških mogućnosti te na taj način ponuditi društvu novu formu, definiciju i jednu od beskrajnih mogućnosti koje strip nosi.

1. 1. Izbor problema za diplomski rad

Dolaskom novog digitalnog doba svakodnevno nastaju i razvijaju se nove tehnologije i mediji. Mnoge od njih su drugačije od svega do sad viđenog - inovativne, možda čak i neobične ili pre-napredne za svoje vrijeme, no jedno je sigurno, prednosti i potencijal koji one nose je neograničen. A napredak se događa u svim poznatim područjima i znanostima. Od poljoprivrede i medicine do robotike i umjetnosti, činjenica je da rapidna digitalizacija u svakom segmentu mijenja i utječe na čovjekovu svakodnevnicu i kvalitetu života. Tome svjedoči i podatak da svaki šesti radnik u Europskoj Uniji, u istraživanju euro-statističara prema podacima za 2018. godinu, smatra da su nove tehnologije promijenile njihov način rada. Nadalje, svaki je treći zaposlenik, prema istom istraživanju, u proteklih 12 mjeseci učio o novim tehnologijama kako bi se prilagodio zahtjevima posla.²

Film, književnost i slikarstvo također su jedne od brojnih grana umjetnosti koje digitalizacija nije zaobišla. A upravo one čine suštinu stripa.

Kako bi se taj pojam stripa koji definira novo digitalno doba upoznao i predstavio korisniku, putem ovog rada izgradit će se jedan takav proizvod. Na taj će se način proučiti percepcija i doživljaj korisnika na novu dimenziju digitalnog stripa te definirati prednosti i nedostaci u odnosu na već poznate, klasične formate. Ostvarit će se i potencijalno potaknuti na mogućnosti koje digitalizacija nosi te, u korak s razvitkom tehnologije, razviti format koji obogaćuje i pospješuje doživljaj korisnika.

1. 2. Cilj i zadaci diplomskog rada

Putem konkretnog primjera u ovom će se radu odgovoriti na pitanje da li i kako suvremene tehnologije, odnosno konkretno, digitalizirani i animirani 3D strip, utječu na doživljaj korisnika te će poslužiti kao svojevrsna unaprijeđena verzija već poznatog formata stripa. Cilj rada je ostvariti takav format koji sadrži sve značajke klasičnog stripa uz dodatak segmenata omogućenih tehnološkim napretkom poput animiranja i trodimenzionalnosti proizvoda kao i omogućavanje interakcije korisnika s proizvodom. Koristit će se klasične tehnike izrade stripa poput osmišljavanja priče, skiciranja kadrova i ispisivanja tekstualne komponente odnosno narativa te će se potom takav zapis prenijeti u digitalni oblik pomoću nekoliko računalnih programa. Takvi preneseni zapis dodatno će se digitalno usavršiti, obojati kadrovi i dodati tekstura. Zatim će se pojedinim kadrovima dodati efekt trodimenzionalnosti u svrhu postizanja dinamike i lakšeg povezivanja i slijeda toka stripa. U nekim će kadrovima pojedini elementi biti animirani primarno u svrhu zapleta, raspleta ili prikazivanja nužne informacije čitatelju kako bi isti lakše slijedio priču. Osim takvih elemenata, pojedini će kadrovi i/ili elementi biti interaktivni kako bi se čitatelj angažirao u izvedbu samog stripa te sam otkrivao segmente koji pričaju priču. Na ovaj će se način publici ponuditi novo iskustvo uz originalnu, autorsku temu.

2. TEORIJSKI DIO

2. 1. Uvod u predmetno područje

2. 1. 1. Općenito o stripu

Kao što je već spomenuto, različiti autori različito definiraju pojam stripa. Cerić smatra da je strip višeslojan i kompleksan medij.³ R.C. Harvey govori kako se stripovi sastoje od slikovnih narativa ili ekspozicija u kojima riječi doprinose značenju slike ili obratno.⁴ Po njegovoj definiciji, stripovi koji sadrže samo slike, a bez teksta, ne mogu se označavati stripovima. Karin Kukkonen sa svog stajališta sveučilišne profesorice književnosti, strip jednostavno definira kao medij koji komunicira kroz slike, riječi i sekvencijalnost.⁵ Ranije spomenuti McCloud također se oslanja na sekvencijalnu prirodu stripa te je danas njegova općeprihvaćena definicija kako strip čini crtež i druge slike postavljene u namjerni slijed s namjerom prijenosa informacije i/ili izazivanja estetske reakcije čitatelja.¹ I Ranko Munitić daje svoje mišljenje o stripu te ga vrlo poetski opisuje kao najmasovniju tajnu dvadesetog vijeka, odnosno kao fenomen prema kome svaki civilizirani čovjek zauzima određeni stav bez obzira na to da li je riječ o racionalno definiranom ili intuitivno zauzetom stanovištu.⁶

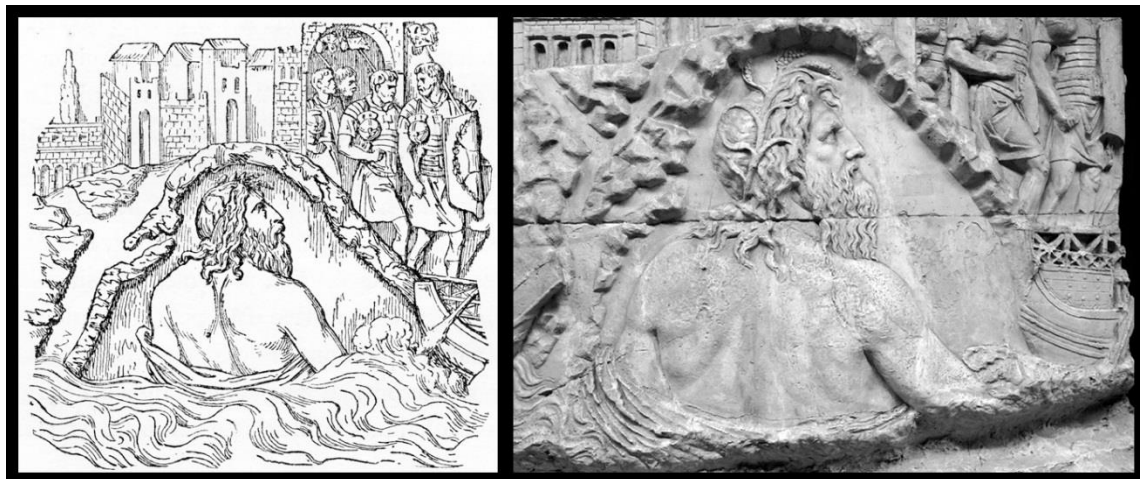
Povezavši sve ove definicije u jednu, može se reći da je strip jednostavno namjerni slijed crteža povezanih na način da tvore priču, obično popraćenu tekstom u oblačićima, podnaslovima ispod crteža ili unutar kvadratnih oblika. Pritom, između dva takva crteža treba postojati minimalna realna ili konceptualna razlika koja odvaja ili uokviruje crtež.

Sam pojam „strip“ dolazi od američkog naziva „comic strip“ što bi označavalo komičnu vrpcu odnosno komičnu traku. Taj se pojam prvi put koristi za satirične i humoristične ilustracije obično na poledini ili unutar zabavnog

segmenta dnevnih novina. Francuzi pak strip nazvaju „la bande dessinée“ što bi u doslovnom prijevodu značilo „crtani nizovi“. Suvremeniji strip koji je svojom formom i sadržajem namijenjen odrasloj publici naziva se grafički roman odnosno eng. „graphic novel“, a u Hrvatskoj često i crtanim romanom. 60-ih godina 20-og stoljeća, strip je prepoznat kao medij koji može parirati drugim ozbiljnijim umjetnostima. Počinju se proučavati različiti segmenti stripa te je on vrlo brzo zadobiva poštovanje i naslov devete umjetnosti.

2. 1. 2. Razvoj stripa

Prva pojava stripa, ako je vjerovati već ranije spomenutom Scottu McCloudu¹, započinje znatno prije definicije stripa kakva je danas prihvaćena. Točnije, seže sve do antičkog doba i srednjeg vijeka. Ili, prema nekim autorima, još i dalje – sve do pećinskih crteža. Tako se stripom može smatrati npr. Trajanov stup podignut između 106. i 113. godine u čast cara Trajana, od baze do vrha ukrašen spiralnim reljefom koji prikazuje pobjedu cara nad Dačanima.



Slika 1. Prikaz detalja s Trajanovog stupa u Rimu

Izvor : <http://www.trajans-column.org/?flagallery=plates>

Isto vrijedi i za romaničku tapiseriju kraljice Matilde iz Bayeuxa dugu 80 metara na kojoj je tekstom i slikama opisano Normansko osvajanje Engleske 1066. godine.



Slika 2. Prikaz tapiserije kraljice Matilde iz Bayeuxa, 11. st.

Izvor : <https://hr.wikipedia.org/wiki/Tapiserija>

Iz 1370. godine pak, Protatska ploča odnosno rezbarija u drvetu prvi put prikazuje preteču dobro poznatog stripovnog oblačića. No, dakako, u svom primitivnom obliku svitka na kojemu je ispisan tekst. Slikarstvo Mezopotamije i starog Egipta te hijeroglifi, vitraji svetaca i mučenika te prikazi križnog puta u katolički crkvama diljem svijeta – sve se to može smatrati stripom. U 18. stoljeću veliku ulogu u razvitku i definiranju stripa ima i William Hogarth sa svojim grafičkim satirama te se on često spominje kao osoba koja je uobličila samu formu stripa. Jedno od njegovih poznatijih djela u formi stripa je „Rakeova propast“ koja kroz osam prizora s tekstom prikazuje i kritizira društveni život u Londonu tijekom 18. stoljeća.

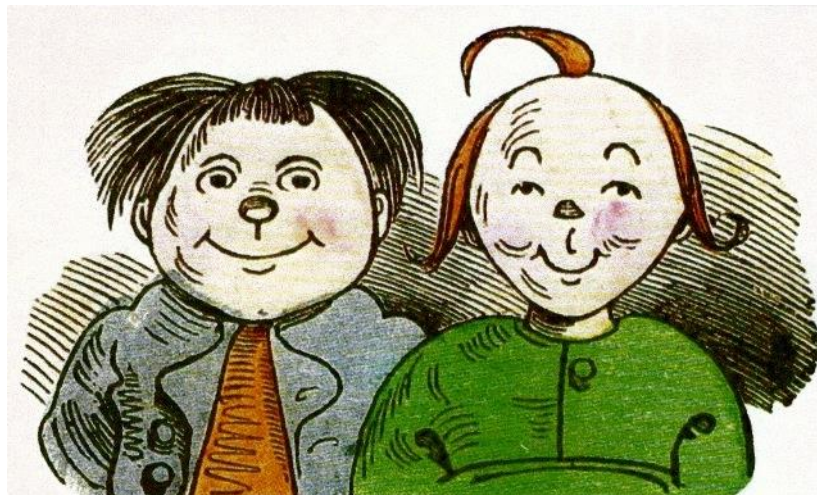


Slika 3. William Hogarth, A Rake's Progress, 1735. g.

Izvor : <https://www.khanacademy.org/humanities/monarchy-enlightenment/britain-18c/britain-ageof-revolution/a/hogarth-a-rakes-progress>

Osim „Rakeove propasti“, popularnost jednog od njegovih mnogobrojnih djela, „Život bludnice“ iz 1731. koju čine priče u slikama kasnije prodavane kao mape gravura, utjecala je i na donošenje zakona o autorskim pravima kako bi se zaštitila takva forma. I njegove slike i gravure bile su namijenjene sekvencijalnom čitanju. Do 19. stoljeća, naracija bi većinski bila rezervirana za pisani izričaj poput novele ili romana, ili pak za izvedbu u kazalištu, no

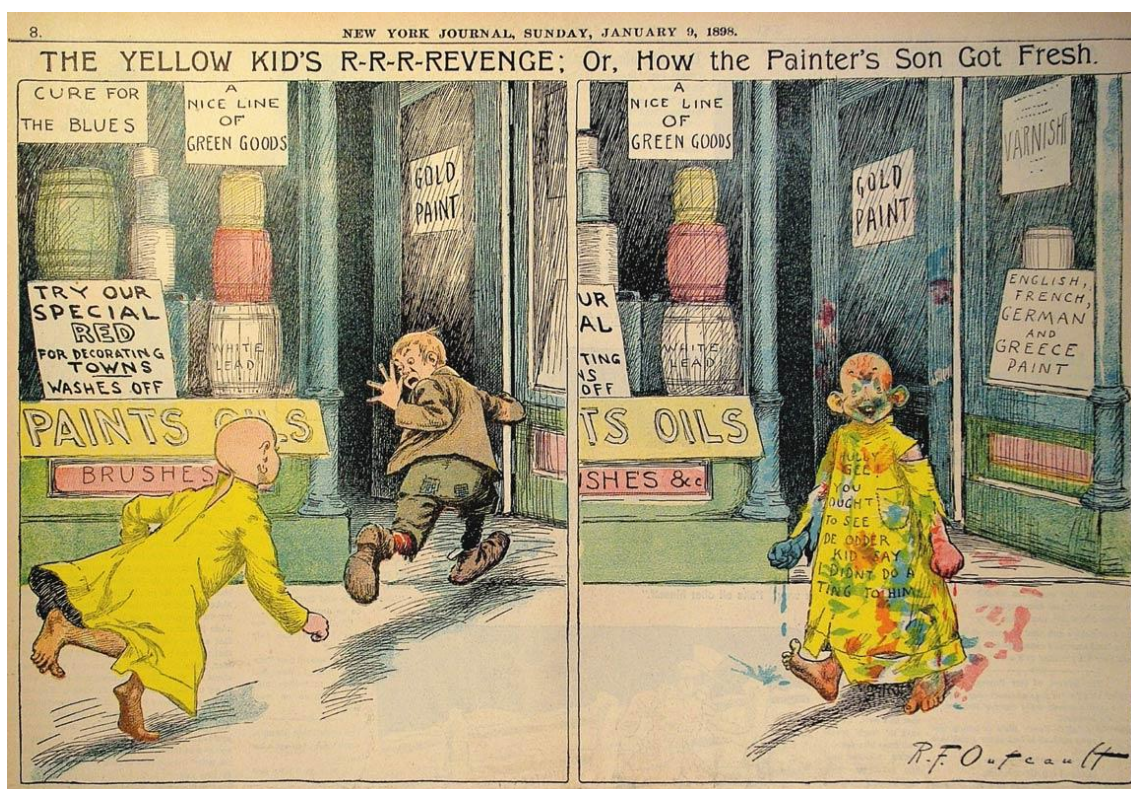
sukladno razvoju tiska, a time i novinarstva i dnevnih novina, pojavljuje se, uz film i strip, u obliku karikatura u novinama koje, često s podsmjehom ili ironijom, komentiraju političku scenu i aktualna zbivanja toga doba. Nastaje i tekst pisan u oblačiću, u obliku koji se prepoznaje i danas, koji uokviruje dijalog likova. Tako, usprkos osebujnoj pretpovijesti, dolaskom industrijske revolucije, pojava i razvitak stripa kakvog danas poznajemo službeno započinje krajem 19. stoljeća. Osoba koja najviše utječe na razvoj stripa 19. stoljeća je Švicarac Rodolphe Töpffer koji prvi osmišljava međuzavisnu kombinaciju slika i riječi u Europi i to pomoću slika odvojenih okvirima popraćenih rečeničnim opisima ispod slike. Time osigurava značajan doprinos razvoju stripa. Töpfferov „izum“ nastavlja svoj rast uz pomoć dnevnih novina i magazina u obliku kratkih, šaljivih anegdota ispričanih pomoću takvih uokvirenih slika i popratnog teksta. Nakon Töpffera, Nijemac Wilhelm Busch nastavlja njegovim stopama pa tako u njemačkim novinama objavljuje humoristične, ilustrirane priče u stihovima pod nazivom „Max i Moritz“.



Slika 4. Wilhelm Busch, Max und Moritz, 1865. g.

Izvor : https://en.wikipedia.org/wiki/Max_and_Moritz

No prvim pravim novinskim stripom smatra se djelo drugog autora i to „The Yellow Kid“ Richarda Feltona Outcaulta. Tako je svijet dobio i svog prvog strip-junaka objavljivanog u američkim novinama „New York World“, a zatim i „New York Journal“ od 1895. do 1898. godine. Taj se ćelavi dječčić odjeven u žutu haljinu toliko popularizira u svijetu da, iako je izvorni naziv stripa „Hogan's Alley“, on se dan danas pamti po glavnom junaku Mickeyu Duganu. Mickey ne govori putem oblačića, iako se oni upravo u tom stripu prvi puta pojavljuju, već putem natpisa na svojoj žutoj haljini. „Žuti dječak“ svojevremeno se našao i usred najvećeg medijskog skandala dvadesetog stoljeća. Za njega se otimaju dva najveća medijska giganta tog doba, Hearst i Pulitzer, te on određeni vremenski period živi na stranicama oba američka lista. Hearst i Pulitzer pak zbog svog rivalstva i borbe za „žutog dječaka“ dobivaju epitet „žute štampe“ koji i danas krasi određene novine.



Slika 5. Richard F. Outcault, The Yellow Kid, 1895. g.

Izvor : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yellow_Kid_1898-01-09.jpg

S vremenom taj format rezerviran ponajviše za novine postaje pretijesan te se počinje razvijati u obliku svezaka. U Americi se po prvi puta pojavljuju i tzv. „comic books“ odnosno strip - svesci, a u Europi se oni formiraju u posebne listove namijenjene stripu. Sve veća popularnost stripa i novi mediji u kojima je prikazan osigurava i sve veća i podosta specifična publika. U Francuskoj se iz tog razloga formira i strip – album tj. strip prezentiran u formatu knjige. Strip tako iz godine u godinu sa zadnjih stranica dnevnih novina prelazi put sve do kioska, knjižara te specifičnih trgovina namijenjenih isključivo kupovini i razmjeni stripova. Sukladno tome pridobiva sve veći značaj i interes brojnih kritičara, umjetnika i književnika. U korak sa sve većom popularnošću koju strip ostvaruje, razvija se i nekoliko žarišta diljem svijeta, svaki sa stripovima prilagođenim svojoj populaciji. Tako umjetnost stripa 20og stoljeća obilježavaju žarišta u Americi, Europi i Aziji.

2. 1. 2. 1. Američka tradicija

Nedugo nakon polemika s „Žutim dječakom“, javlja se i drugi najutjecajniji američki strip – „The Katzenjammer Kids“ Rudolpha Dirksa i Harolda Knerra kao najdulje objavljivani strip u svijetu, a izlazi čak i danas. „The Katzenjammer Kids“ nastavlja s uporabom balončića za razgovor te uvodi i ikonografske oznake koje, osim samog teksta, čitatelju pobliže predočavaju emocionalno ili fizičko stanje likova. Od zvjezdica koje označavaju bol junaka, crtica ili točkice za tišinu do notnih oznaka za pjevanje i glazbu ili pak crnih oblaka za ljutnju. Tu se javlja i onomatopeja pa se tako koristi „BAM“ za udarac, „SMACK“ za poljubac ili „SCRAM“ za bijes.



Slika 6. Rudolph Durks, *The Katzenjammer Kids*, 1897. g.

Izvor : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Katzenjammer_Kids

No, osim spomenutog dvojca iz 19. stoljeća, pravo zlatno doba stripa započinje 30-ih godina 20. stoljeća u Americi. Strip doživljava „boom“ uvođenjem super – junaka kao glavnih likova poput Joe Shusterovog i Jerry Siegelovog „Supermana“ i „Batmana“ Boba Kanea i Billa Fingera koji s velikom lakoćom osvajaju američko, a kasnije i svjetsko tržište. Superheroje u stopu prate i detektivske teme, avanture, ali i klasične, humoristične karikature kao „Garfield“ Jima Daviesa ili „Calvin and Hobbes“ Billa Wattersona.



Slika 7. Jim Davies, *Garfield*, dnevni strip objavljen 19. lipnja 1978. g.

Izvor : <https://garfield.com/comic/1978/06/19>

Dvadesetak godina kasnije, pojavljuju se i novi žanrovi. Osobito popularna postaje znanstvena fantastika i horor, ali ubrzo se super – junaci vraćaju na scenu te započinje srebrno doba stripa u Americi. Predstavljaju se novi junaci poput „Spidermana“, „X-mana“, „Thora“, „Hulka“ i ostalih. Brončano doba obilježava pak potpuno drugačija tematika. 70-ih i 80-ih godina prošlog stoljeća, na scenu stupaju alternativni, „underground“ stripovi čije su glavne teme seks, droga i glazba poput „American Splendor“ Harveya Pekara ili „Maus“ Arta Spiegelmana.



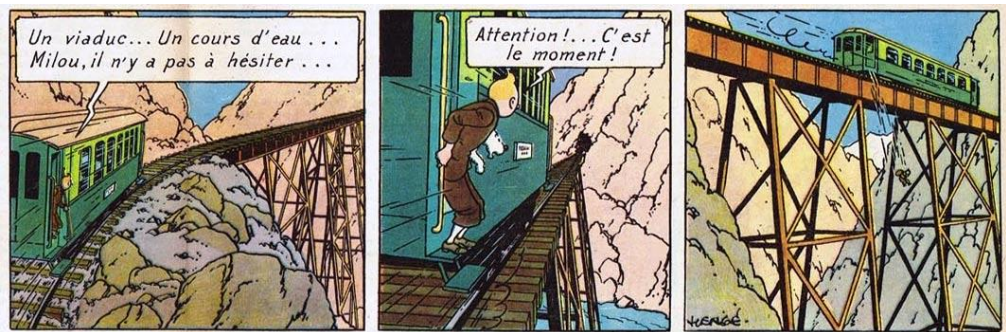
Slika 8. Harvey Pekar, American Splendor, 1970. – 1985. g.

Izvor:

<https://www.mycomicshop.com/search?minyr=1970&maxyr=1985&TID=115521>

2. 1. 2. 2. Europska tradicija

Nešto kasnije od Amerike, svoj razvoj započinje i Europski strip i to u nekoliko različitih tradicija. Još od prije Drugog svjetskog rata, stripom u Europi najviše dominiraju francuski i belgijski autori. Iako pod velikim utjecajem Amerike, za razliku od američkih super – junaka, na prostoru Europe čitatelji tog doba više preferiraju pustolovne fikcije i naravno, humoristične satire. Europa njeguje umjetničku i autorsku tradiciju pa tako likovnu komponentu stripa obično čini karikatura pustolovnog junaka s dozom humora poput Hergeovog „Tintina“.



Slika 9. Georges Prosper Remi (Herge), Tintin, 1929. – 1983. g.

Izvor : <https://www.lambiek.net/artists/h/herge.htm>

2. 1. 2. 3. Azijska tradicija

Iako Američka kultura najviše doprinosi razvoju stripa u svijetu, u Aziji se on razvija vrlo specifično i nezavisno od utjecaja sa zapada. U području razvoja stripa diljem Azije, najviše se ističe Japan. On, prema bosanskohercegovačkom novinaru, autoru, karikaturistu, teoretičaru animacije i stripa Midhatu Ajanoviću, pojavu stripa duguje svojoj dugoj povijesti pripovijedanja i umjetniku japanskog drvoreza Shumboku Ooka-u koji je tiskao uvezene nizove drvoreza stotinjak godina prije takvih sličnih pojava na Zapadu. Njegovi drvorezi rađeni su u čast budističkog svećenika Tobe Soja, autora ilustriranih svitaka s životinjama u ulozi glavnih likova. Prema tome, puno prije slavnog Walta Disneya, autori zamjenjuju čovjeka životinjskim likom. No, iako datiraju još iz 18. stoljeća, Japan kasnije postaje poznat zbog specifične vrste stripa tog podneblja – mange – kojeg karakteriziraju brze i hirovite slike. Zbog utjecaja 2. svjetskog rata koji se na japansku kulturu stripa odražava zabranom promoviranja nacionalnosti i rata putem umjetnosti, popularnost novog formata mange sve više raste budući da ona nije zabranjena. Vrhunac doseže 50-ih i 60-ih godina te se dijeli na mušku „shonen“ i žensku „shojo“ mangu. Žanrovi mange bili su brojni, od znanstveno - fantastičnih i post - apokaliptičnih sve do romantičnih i super – herojskih, no specifično razdoblje mange započinje 70-ih godina kada se pojavljuju eksplicitne, erotske scene homoseksualne i pornografske tematike pod nazivom „seijin“ ili, diljem svijeta poznatiji kao „hentai“. Nedugo nakon, manga se širi diljem svijeta, a svoju popularnost tu zadržava i danas. Kao najvažnijeg autora mange valja spomenuti Osamu Tezuka, po struci liječnika, ali najpoznatijeg prema svojem umijeću crtanja stripova i animiranih filmova radi kojih dobiva naslove „otac mange“ i „bog stripova“.



Slika 10. Prikaz „shojo“ – ženske i „shonen“ – muške mange

Izvor : <https://hr.wikipedia.org/wiki/Manga>

2. 1. 2. 4. Hrvatska tradicija

Strip u Hrvatskoj nije daleko kasnio za svjetskim trendovima, štoviše, razvija se relativno rano, a kao i u svijetu, njegove začetke obilježavaju karikature u nizu satiričnih listova. Govoreći o začetku stripa u Hrvatskoj, imena koja se najviše ističu su Andrije Maurovića i Krešimira Kovačića te njihov prvi „roman u stripovima“ „Vjerenica mača“ iz 1935.^{7,8} Maurović, poznatiji i kao otac hrvatskog stripa, imao je značajnu ulogu u njegovom razvitku i obilježjima, a time se proslavio i u ostatku svijeta. No, prvi domaći strip, pojavljuje se desetak godina ranije, točnije 1925., kada ruski imigrant Sergej Mironovič Golobčenko, po uzoru na Buschovog Maxa i Moritza, osmišljava strip „Maks i Maksić“. Usporedno s Maurovićem, djeluju i braća Walter i Norbert Neugebauer koji 50-ih godina predvode skupinu autora zagrebačkog lista „Kerempuh“. Walter svoj realistično – karikaturalni, pomalo „disneyevski“ crtež ovjekovječuje u „Patuljku Nosku“ koji od 1943. – 1945. izlazi u magazinu „Zabavnik“. Walterov prvi animirani film „Veliki miting“ tada povezuje brojne crtače, grafičare i umjetnike, a kasnije osigurava put Zagrebačkoj školi crtanog filma. U to se vrijeme pojavljuju i brojna druga lica „stripaša“ u Hrvatskoj poput Borivoja Dovnikovića, Vladimira Delača, Ismeta „Ice“ Voljevice, Ota Reisingera i drugih. Jedan od popularnijih magazina tog doba, „Plavi vijesnik“ iz 1954. godine, objavljuje više od 130 stripova u narednih 12 godina. Nakon toga, utjecaj ovih generacija polako počinje slabjeti te se strip, zbog veće atraktivnosti i manje cijene, masovno uvodi iz inozemstva. 1976. se javlja nova generacija autora pojavom studentskog lista „Polet“ poznatija pod nazivom „Novi kvadrat“. „Novi kvadrat“ činila su imena poput Radovana Devlića, Bore Ivandića, Mirka Ilića, Ninoslava Kunca, Joška Marušića, Igora Kordeja, Krešimira Zimonića i Nikole Kostadinovića. Oni svoje uzore pronalaze u europskom umjetničkog stripu te tako pokreću novu generaciju stripa obilježenu temama politike, društva, seksualnosti i jednostavno - svakodnevice. Hrvatski crtači naposljetku odlaze izgraditi

međunarodne karijere pa tako nekad osnivači „Novog kvadrata“ postaju svjetska imena, no njihov novi avangardni strip nastavlja utjecati na nasljednike našeg podneblja. 80-ih godina Dubravko Mataković i Danijel Žeželj nastavljaju ono što je „Novi kvadrat“ započeo, a ubrzo dolazi i do razvitka alternativnih stripova poput „Divljeg oka“ i „Kamikaza“. Dolaskom rata, brojni crtači slijede primjere svojih prethodnika te karijeru odlučuju nastaviti u inozemstvu što svojom voljom, a što prisiljeni ratom. Danas se u Hrvatskoj održavaju festivali poput „Crtani Romani Šou“ i „MaFest“ te brojni magazini i teorijski časopisi koji se brinu da strip živi svoj potencijal. Također, strip se vraća i svojim počecima pa se tako od 2013. ponovo pojavljuje u dnevnim novinama i to kroz magazin Večernjeg lista „Strip revija“.



Slika 11. Strip „Tajna bijele planine“ objavljen u Strip reviji Večernjeg lista, 2017. g.

Izvor : <http://www.stripforum.hr/strip-revija-vl/strip-revija-vecernjeg-lista-br-48-kolovoz-2017/>

2. 1. 3. Srodne umjetnosti

Strip se često kao medij isprepleće s književnošću i filmom⁹ s obzirom da sadrži elemente obje navedene umjetnosti. Od filma preuzima zamišljenu montažu koja se odvija u glavi čitatelja prilikom čitanja stripa za razliku od filma gdje se ta montaža odvija direktno pred njegovim očima tj. čitatelj sam radi montažu filma u svojim mislima pomoću sljedova nanizanih crteža. Statične se slike odnosno kadrovi nižu jedna za drugom kako bi tvorile priču. No, za razliku od filma gdje se radnja odvija pomoću proteklog vremena, u stripu je to prostor odnosno slijed crteža.

Osim s filmom, uočljiva je i sličnost s književnošću i kao fikcionalna i kao narativna forma. Čak i u svom najjednostavnijem obliku, strip priča priču. Kako je već ranije spomenuto, grafički ili crtani roman kao oblik stripa namijenjen starijoj publici, povezan je s pisanim romanima te ga sam pojam romana kao i njegova tekstualna komponenta usko veže s književnošću. Osim navedene komponente, uz književnost ga veže i sama fizička forma. Strip se u obliku, u kojem je i danas najviše prepoznatljiv, pojavljuje vezan za standardne knjiške formate, prodaje se na kioscima, u knjižarama, specijaliziranim trgovinama i to uza bok romanima, novelama i pjesmaricama. Sama struktura stripa zapravo nastaje od tiskarskog oblikovanja knjige. Još jedan bitan faktor koji strip veže kako za književnost tako i za film je serijalizacija. Kao i filmovi i knjige, popularnost koju stripovi doživljavaju tokom godina osigurava brojnim autorima mogućnost stvaranja novih nastavaka i pričanja priče koliko god im mašta dozvoljava. Zahvaljujući tome, sve više strip – junaka dobiva svoje mjesto na velikom platnu pa se ponovo tri umjetnosti međusobno isprepliću i podržavaju.

2. 1. 4. Elementi stripa

Može se reći da strip od svake umjetnosti uzima ono što mu najviše odgovara. Tijek priče iz filma, tekstualnu komponentu iz književnosti i crtačku tehniku iz slikarstva odnosno grafike. Svaka je od tih vrijednosti nužna za postojanje stripa i kontakt s čitateljem te, u ovom obliku, bez jedne, ostale dvije ne funkcioniraju. Raščlambom svakog od tih dijelova, dolazimo do strukture i elemenata koji čini strip. Ukoliko se strip secira do pojedinih dijelova, dolazimo do verbalne i vizualne komponente te okvira koji to dvoje drži u zajedništvu ili ih razdvaja. U suvremenom stripu se razdvajanje i isprepletanje komponentni često viđa, no u klasičnom smislu, osnovni element čini kadar tj. pojedina ilustrirana sličica s tekstom ili jedinična vrijednost stripovnog narativnog niza kako je opisuje Munitić.⁶ Ti su kadrovi, ovisno o željama i namjerama autora, često kvadratni ili pravokutni, omeđeni ili neomeđeni, uspravni ili položeni, ponekad u potpunosti lišeni okvira, a ponekad i više stvari odjednom. Suvremeni autori se češće odmiču od takvih pravila i struktura te stvaraju neke svoje nove vizije modernog stripa koristeći nepravilne i izmišljene oblike. No, svi će se složiti oko jednog, radnja stripa događa se upravo između dva okvira odnosno dva kadra. Takav prostor u kojem čitatelj zamišlja odvijanje radnje i prelazak na sljedeći sličicu u svijetu stripa naziva se „jarak“. Prema tome, iako strip ne forsira rigorozna pravila kao možda neki drugi oblici umjetnosti, ni jedan kadar, okvir ni oblačić nije slučajan. Jedna takva stranica stripa naziva se „tabla“. Europski tj. francuski standard crtalog romana iznosi otprilike 40 tabli no, ponovo, sam crtani niz mogu činiti i samo dva kadra. Kao osnovne elemente jednog takvog kadra Munitić navodi okvir crteža, prostorno – iluzionirani ili plošni segment omeđen takvim okvirom, scenografsku artikulaciju tog prostorno ili plošnog isječka, figuralni sadržaj i komunikacijski kodeks na razini kvadrata odnosno slike.⁶

2.1.4.1. Likovna komponenta

Kadrovi se, kao što je već spomenuto, najčešće sastoje od crteža i teksta. Što se likovne komponente tiče, stripove karakteriziraju jednostavni crni obrubi i plošna ilustracija. U 19. stoljeću, stripovi su najčešće dolazili u crno – bijeloj tehnici, tek poneki s vrlo reduciranim bojama pa bi tako korice stripa bile u boji, a sam strip crno - bijel. Kasnije se postepeno uvode plohe, likovi i pozadine u boji i to prvo u žutoj, crvenoj i plavoj i tek ponekad zelenoj i smeđoj boji. Često su i današnji super – junaci upravo iz tog razloga obojani primarnim bojama. Dakako, autori od začetaka pa sve do danas, implementiraju svoj stil u sam strip. Pa tako jasne plošne linije i zatvorene plohe nisu nužne karakteristike stripa. Od tehnika tuša, rastera, akvarela sve do digitalnih obrada, mogućnosti su beskonačne. Isto vrijedi i za prikaze likova i scena koje, ovisno o autoru, mogu biti realne, apstraktne ili pak nešto sasvim drugačije.

2.1.4.2. Tekstualna komponenta

Gramatika i jezična pravila tekstualnih komponenti stripa, bilo to naracije ili monologa/dijaloga likova u stripu, često nisu u podudarnosti s gramatikom u književnosti. Osnovno pravilo čitanja teksta s lijeva na desno, kao što to obično biva u knjižnim djelima, u stripovima je pak često zaboravljeno. Ovisno o autorovim namjerama, pa čak i vrsti stripa, tekst se osim naučenim i logičnim slijedom s lijeva na desno, može čitati i odozgo prema dolje. Ne samo da redosljed čitanja nema obvezujuća pravila, tekst stripa, ukoliko autor to poželi, može prelaziti i margine kadra. Specifičnost japanskih mangi je pak u tome da se sam strip čita s posljednje stranice ka prvoj odnosno odostraga prema naprijed, što neupućenom čitatelju može biti posebno zbunjujuće. Osim samih crteža likova i pozadina, kadrove krase i oblačići s tekstem popularno zvani baloni zbog svog kružnog oblika i pozicioniranja iznad glava lika koji govori. Takav oblačić s tekstem koji je uperen u svog govornika označava govor „naglas“. Oblačići misli drugačijeg su oblika i njih krase okrugli elementi umjesto šiljastog završetka uperenog u govornika. Takvi oblačići u nekim slučajevima mogu sadržavati novi manji crtež ukoliko se radi o zamišljanju pojedinog objekta. Isto tako, likovi mogu sadržavati oba oblačića – jedan koji označava govor lika, a drugi njegove misli. Isprekidani ili točkasti oblačići pak obavještavaju čitatelja da likovi određenu konverzaciju šapuću, dok oštri, naglašeni rubovi oblačića označavaju ljutnu ili galamu lika. Crni oblačić sa bijelim tekstem, naspram uobičajenog bijelog oblačića sa crnim tekstem, označava da je lik prestrašen. Tekst je u oblačićima uglavnom ispisan istim fontom i u verzalu, uz poneko zadebljanje ili uvećavanje ovisno o emocionalnom i fizičkom stanju lika poput naglašenog teksta s poredanim uskličnicima koji označavaju da lik viče, tri točkice unutar oblačića ukoliko je lik ostao bez teksta ili interpunkcijski znakovi, brojevi i simboli ukoliko lik psuje. Zanimljivo korištenje simbola kao glasanja koristio je i karikaturist Charles M. Schulz u svojoj poznatoj

seriji stripova „Peanuts“. Maleni lik ptičice Woodstock glasa se pomoću nepravilnih okomitih linija te na taj način čitatelju prikazuje svoj govor odnosno pjev. Često je prisutna i uporaba onomatopeje kao figura oponašanja zvukova iz prirode ili zvukova koji opisuju određenu radnju. Tako su često korištene riječi poput „BAM“, „BUM“, „ŽBAM“, „TRES“, „PUF-PANT“ i sl. za označavanje udarca, treska ili pada. Osim samih likova, tekstualnu komponentu može činiti i narator koji u odvojenim oblačićima čitatelja uvodi u priču ili pobliže objašnjava radnju.

Font koji se proslavio upravo uporabom u stripovima, štoviše, po njima je dobio i svoj naziv, je Comic Sans. Comic sans dizajnirao je Vincent Connare davne 1994. za Microsoft. Font je zamišljen kako pomalo banalan i djetinjast s namjerom korištenja u računalnom programu s temom stripa, materijalima za djecu ili pak neslužbenim dokumentima. Iako svjetski poznat, brojni dizajneri nisu bili pristrani fontu upravo zbog njegovog dječjeg i pomalo naivnog izgleda. Zbog čestog upotrebljavanja na krivim mjestima i u krive svrhe, Comic Sans je danas jedan od najomraženijih fontova te se ponekad čini da je njegova uporaba opravdana jedino u stripovima.

2. 1. 5. Formati stripa

Prvi format stripa pojavljuje se u dnevnim novinama i to u obliku ilustracije u jednom ili više kadrova s popratnim oblačićem ili tekstom ispod slike. Takav je format izlazio u dnevnim novinama te on na duhovit ili satiričan način komentira društvenu i političku scenu ili važne događaje koji obilježavaju to doba. Neki od prvih takvih stripova koji bi izlazili na zabavnim stranicama dnevnih novina bili su „Garfield“ Jima Davisa i „Čarobnjak iz Ida“ dvojica Johnnya Harta i Branta Parkera. Strip svezak je za razliku od toga, format u obliku knjižice mekih korica s određenim brojem stranica. Takvi svesci bi obično izlazili u nastavcima. Neki od najpoznatijih primjera su komični strip „Alan Ford“, talijanski horor strip „Dylan Dog“ i western „Zagor“. Takvi bi svesci nakon nekog vremena bili skupljeni u jedan format pod nazivom crtani roman. Njih čini zaokružena priča u obliku jednog djela. Nadalje, napretkom tehnologije i pojavom digitalizacije pisani formati stripova dobivaju svoje digitalne inačice.



Slika 12. Prikaz sveska stripa „Dylan Dog“

Izvor : <https://happynovisad.com/strip/dylan-dog-kolor-biblioteka-2-knjiga-2.strip.263.html>

2. 1. 6. Digitalizacija stripa

Digitalizacija stripa donosi neke nove mogućnosti devetoj umjetnosti. Osim što se strip više ne ograničava formatom odnosno veličinom papira, javljaju se i nove tehnike digitalnog crtanja i jednostavnija i brža distribucija i reprodukcija. McCloud takvu digitalnu formu stripa naziva i „beskrajnim platnom“¹ što ona zapravo i postaje. Autori mijenjaju svoje navike i tehnike, uče nove i zaboravljaju na dotadašnja ograničenja, a stripovi doživljavaju ponovni procvat u novom obliku. Prema podacima internetske stranice Comichron za istraživanje statistike stripovne umjetnosti, lipanj 2016. bio je najuspješniji mjesec prodaje stripova još od 1997. godine.¹⁰ Portal ICv2 analizirao je vrijednost američkog tržišta tiskanih stripova te uočio porast za cca 150 milijuna dolara od 2009. do 2014. godine.¹¹ Za usporedbu, sedam godina ranije, vrijednost tržišta stripa iznosila je tek milijun dolara. Marvelov „Civil war“ i DC-jev „Batman“ svoje su digitalne stripove prodali u 381 000, odnosno 280 000 kopija prema podacima iz 2015. Danas, klasični i digitalni stripovi uspješno koegzistiraju te svaka od njih nosi svoju vrijednost i zadovoljava svoju publiku. Ipak, neupitno je da će se tehnološke mogućnosti i dalje razvijati, a što to znači za strip, tek će se saznati.

2. 1. 7. Animacija stripa

Dolaskom digitalizacije i već spomenutim razvojem tehnologije, za medij stripa počinju se otvarati i neke nove mogućnosti. Jedna od njih je i pojava stripa u pokretu takozvani „motion comic“ ili „animated comic“. Elementi stripa pretvaraju se u prave animirane kadrove s dodatkom raznih zvučnih efekata, govornom audio naracijom i sl. Svaki element stripa, od crteža do teksta u oblačiću dobiva novu formu te je prikazan na potpuno drugačiji način. Najraniji primjer takvog animiranog stripa je „Broken saints“ Brookea Burgessa, Lana Kirbya i Andrewa Westa objavljen 2001. Većinskim djelom likovi i pozadine zadržavaju svoju statičnu formu kao glavnu karakteristiku stripa dok je animacija korištena upravo između kadrova stripa kako bi se prijelaz i tijekom događaja između sličica stripa čitatelju jasnije prikazao. Glazba i audio efekti također postaju od velike važnosti za dočaravanje atmosfere i ugođaja. „Broken saints“ sastoji se od 24 poglavlja koja su se objavljivala u periodu od 2001. do 2003. godine. Animacijom autor stripa dobiva djelomičnu kontrolu, mogućnost stvaranja atmosfere i dočaravanja emocionalnog stanja likova u znatno većoj mjeri nego što je to imao kao autor tiskanih stripova gdje najviše o samom čitatelju ovisi kako će strip shvatiti. Na ovaj se način strip još više izdvaja od ostalih medija i umjetnosti, a opet postaje i djelomično sličniji njima. I vlasnica prvog hrvatskog dugometražnog animiranog stripa „Demonia“ Vanja Eberl sama za svoj uradak kaže da on „nije ni strip, niti film, nije ni animaciju u punome smislu, a u isto vrijeme sve to ipak jest“.¹²

2. 2. Teorijske postavke koje se odnose na temu iz koje se radi diplomski rad

2. 2. 1. Prikaz novog formata stripa hibridizacijom klasičnih crtačkih tehnika i digitalnih tehnika animiranja

Različiti autori imaju različite teorije o definiciji stripa kao i o prvoj pojavi stripa, no pojam stripa koji je danas uvriježen, pojavljuje se krajem 19. stoljeća kada uspijeva oblikovati morfologiju, tehniku i likovno – tehnička obilježja. U svojim začecima smatran je narativnim medijem popularne umjetnosti, a još se i dugo nakon toga polemiziralo oko vrijednosti stripa u usporedbi sa ostalim umjetnostima poput filma ili književnosti kojima je daleko više vremena posvećeno na znanstvenoj razini.¹³ Usprkos tome, strip ostvaruje i zadržava svoje mjesto među ostalim umjetnostima te je daleko od epiteta „neozbiljan“, „djetinjast“ ili „trivijalan“ kojima ga se u prošlosti opisuje. Razvijanjem tehnologije i dolaskom novog digitalnog doba, pojam stripa sve se više proširuje i poprima nove oblike. Ono što je do tada smatrano stripom, sada evoluira u nove medije. Korištenjem različitih segmenata i mogućnosti koje tehnologija nudi, nastaje nova hibridna verzija između popularnog formata i njene, u ovom slučaju, digitalizirane, animirane i unaprijeđene inačice. Novi format stripa spaja klasične crtačke tehnike, digitalnu obradu i animaciju te korisnicima nudi novu dimenziju poznatog proizvoda.

2. 2. 2. Ostvarivanje interakcije između korisnika i proizvoda

Na spomenutu novu dimenziju poznatog proizvoda uvelike utječe i njegov format, odnosno prezentacija proizvoda publici u obliku koji im je dovoljno poznat da privuče pažnju, a s druge strane nudi nove mogućnosti s kojima još dosad možda nisu upoznati te ih tako zaintrigira. Također je bitna i platforma i način na koji će strip, što vizualno što tehnički, biti predstavljen. Pod tim se misli na općeniti estetski dojam koji je prva stavka privlačenja i zadržavanja pažnje čitatelja, a zatim i na tehničke segmente poput formata, rasporeda, korisničkog iskustva, preglednosti i slično. Svaka od tih stavki je jednako bitna za uspješnost i prepoznatljivost proizvoda. Ukoliko je korisnik zainteresiran za upoznavanje stripa, interaktivnim se elementima njegova pažnja zadržava sve do samoga kraja. Strip od korisnika traži suradnju te stvara dojam da bez čitateljeve pažnje i uključivanja u sadržaj nije funkcionalan.

3. PRAKTIČNI DIO

4. 1. Metode korištene za izradu diplomskog rada

3. 1. 1. Od ideje do realizacije

Proces osmišljavanje i izrade stripa odnosno digitalnog 3D, animiranog stripa sastoji se od nekoliko ključnih koraka. Sve, dakako, proizlazi iz ideje odnosno teme ili priče koja se sastoji od uvoda, zapleta, raspleta i završetka. Takva je priča ispisana u tekstualnom obliku te potom pretočena u kadrove odnosno sličice stripa.

Cijeli strip prate oblačići koji, kao i kod klasičnih, tiskanih stripova, služe kao narativ priči ili monolog/dijalog likova. Likovna komponenta stripa također prati klasične oblike pa je tako izvedena pomoću crnih obruba i obojanih ploha, jednostavnih i dvodimenzionalnih.

Trodimenzionalnost elemenata postignuta je pomoću efekata odnosno korištenjem slojeva koji mijenjanjem planova ili uvećanjem/smanjivanjem elemenata stvaraju dojam trodimenzionalnosti. U svojoj suštini su dvodimenzionalne plohe, a trodimenzionalnost je postignuta njihovim suptilnim pomicanjem ili promjenom veličine. Također, pojedini su elementi animirani te čitatelju služe kao nit vodilja kroz fabulu stripa. Klikom na element pojavljuje se, otkriva, mijenja ili pomiče element koji otkriva daljnji nastavak priče. Često je takav element ključan za praćenje toka radnje ili određenom promjenom otkriva čitatelju određenu informaciju. Korisniku je na jedinstven način ponuđena interakcije sa stripom, odnosno da bi dovršio strip, omogućene su mu interakcije s kadrovima, pojedinim elementima, oblačićima, likovima i slično. Strip je realiziran kao serija GIF zapisa te publiciran u vizualnoj strukturi koja raspodjelom kadrova i praznih prostora između njih asocira na klasičan format stripa.

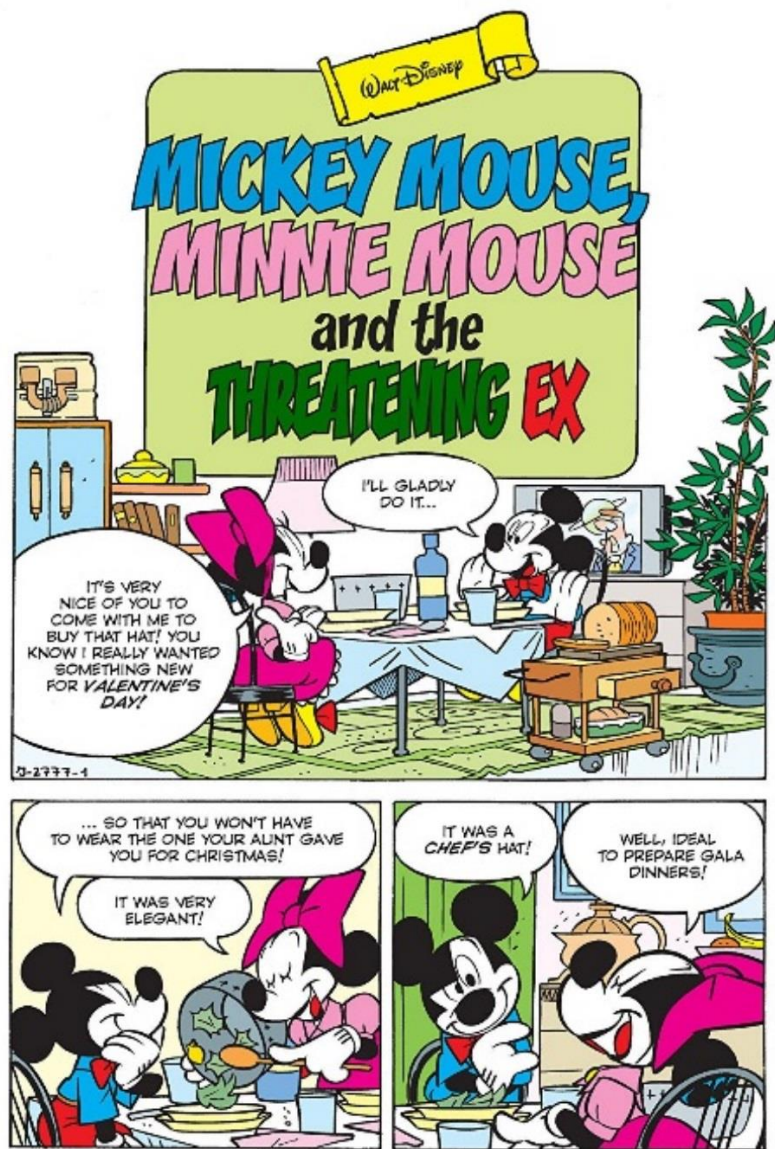
3. 1. 2. „Moodboard“

Budući da se konkretna tema odnosi upravo na hibridizaciju klasičnih i novih digitalnih tehnika izrade stripa, i njena vizualna komponenta sastoji se od elemenata inspiriranih starim autorima predstavljenih u novom obliku. Tako je zadržan najpoznatiji crtački stil stripa, kao kod npr. stripova Walta Disneya čije su glavno obilježje jasna, čvrsta crna linija kao obrub likova, pozadina i svih ostalih komponenti te plohe omeđene njima u žarkim i izražajnim bojama. Karakterizira ga i jednostavnost oblika, minimalna količina detalja tj. tek nužna količina detalja kako bi čitatelju bilo jasno u kojem su prostoru likovi smješteni. Likovi su pak, za razliku od Disneyevog stila koje karakteriziraju gotovo karikirani likovi često životinjskog podrijetla, zadržali realnije crte lica i figuru koja više priliči ljudskoj. Oblačići i font kao iduća glavna karakteristika stripa zadržali su svoj prepoznatljivi oblik i specifičan stripovni font „Comic Sans MS“. Glavne karakteristike vizualnog izričaja stripa jesu jednostavnost, konkretnost i živost boja koje karakteriziraju strip od njegovih početaka.

the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG.

Slika 13. Prikaz fonta „Comic Sans MS“

Izvor : Comic Sans Appreciation Society



Slika 14. Prikaz stranice stripa „Mickey Mouse“ Walta Disneya

Izvor : <https://www.comixology.com/Mickey-Mouse-Minnie-and-the-Threatening-Ex/digital-comic/37379>

3. 1. 3. Koncept i razrada storyboarda

Konkretan strip pod nazivom „Srebrni pramen“ sastoji se od četiri stranice odnosno četrdesetak kvadratića ili crteža. Kvadratići su strateški podijeljeni na način da olakšavaju čitatelju praćenje toka priče te da svojom veličinom ili pozicijom na određenoj stranici upućuju čitatelja na veću ili manju važnost pojedinog dijela priče. Takav način prezentacije, osim što se njime postiže fluidniji tok priče, čitatelju omogućuje i obraća pozornost na dijelove koji su animirani ili koji skrivaju interaktivnu komponentu koju on tek treba otkriti kako bi sam strip povezao u smislenu cjelinu. Osim određene raspodjele elemenata tj. kvadratića, pojedini su elementi lišeni svog okvira kako bi bili grafički zanimljiviji i estetski ugodniji čitatelju. To se npr. vidi u slučajevima gdje veliku većinu „kvadratića“ zauzima npr. crtež pozadine koji nije od većeg značaja osim što smješta lika u određenu okolinu. Takva pozadina ne krije interaktivni element i nema veliku važnost pa je iz tog razloga lišena okvira kako bi djelovala „lakše“ i ugodnije oku te postepeno uvela čitatelja u nastavak priče. S druge strane pak, pojedini kadrovi koji su od većeg značaja ili su nužni za razumijevanje priče, prikazani su na način da se u svoj okviru ističu te obično nemaju pozadinu ili drugih elemenata uza se koja bi čitatelju skretala pažnju. Primjer je budilica koja aludira na zvonjavu odnosno buđenje glavnog lika nakon čega nastupa razrada priče. Osim ovakvih prikaza, na važnost određenih dijelova priče upućuje i njena animacija koja je na pojedinim elementima više izražena u odnosu na ostale kvadratiće gdje je ona pak znatno suptilnija. Primjer toga je broj svjećica na torti koji se iz kadra u kadar znatno povećava, a uz to je i animiran te čitatelju svu pažnju skreće na sebe. Osim likovnih i animacija tekstualnih komponenti utječe na povezivanje dijelova priče te čitatelju stvara dojam lakoće i uniformiranosti. Ovakvi elementi pomažu i usmjeravaju čitatelja na bitnije dijelove priče te određuju dinamiku toka priče.

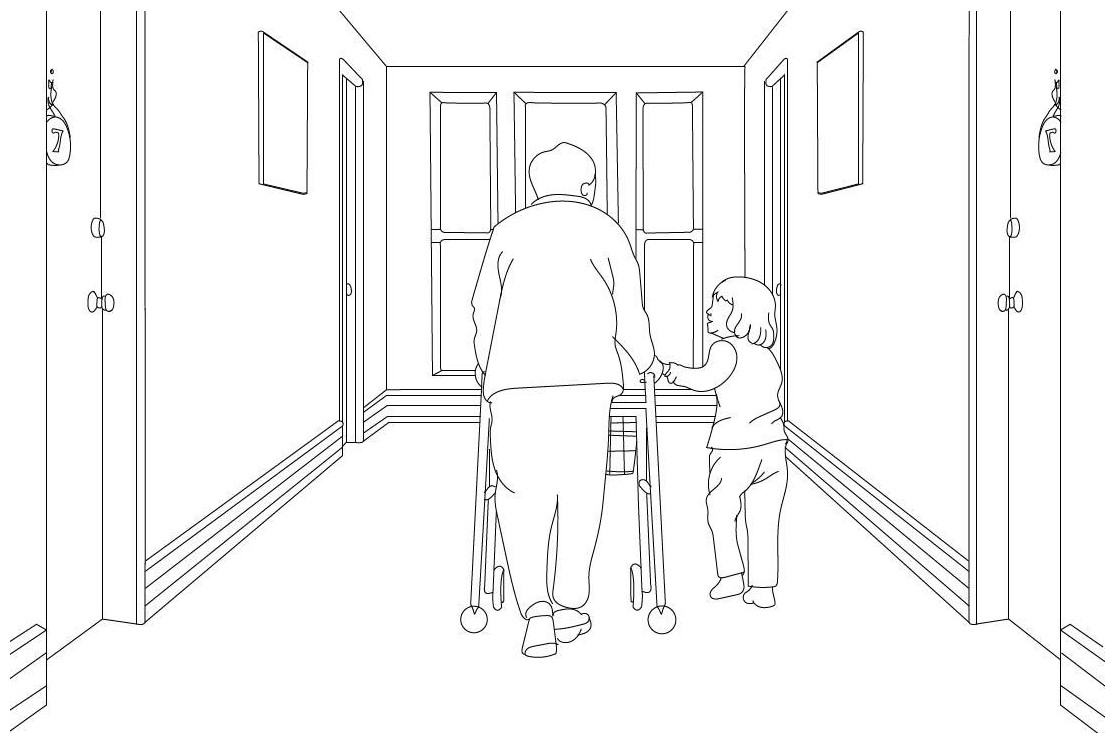
Što se same radnje stripa tiče, ona započinje u malenom gradiću gdje se putem narativnog uvoda on stavlja u kontekst te objašnjava način na koji život funkcionira u takvom granično znanstveno-fantastičnom svijetu. Naime,

gradić Saviron ni po čemu nije uobičajen. U njemu vrijeme na ljude utječe drugačije nego što to poznati zakoni fizike govore. Tako, populacija gradića, a i ostatka izmišljenog svemira, stari do svoje 21. godine te tada naglo prestaje. Ostaje „zamrznuta“ u 21. godini života sve do pronalaska svoje „srodne duše“. Takav je razvoj događaja kroz strip prikazan pomoću raznih likova i njihovih različitih „srodnih duša“. Od psa kojeg je glavna junakinja udomila te tako postala njegova srodna duša sve do časnih sestara koje su svoju srodnu dušu pronašle u Bogu. Njihovo je starenje prikazano iz kadra u kadar ili je čitatelju objašnjeno putem narativne komponente. Primjer toga je pas Rudi koji je očigledno stariji iz kadra u kadar sve dok se u jednom trenu ne prestaje pojavljivati. Nakon informiranja čitateljima o Savironu i načinu na koji on funkcionira, strip ga upoznaje i s glavnom junakinjom te tada radnja otpočinje. Glavna junakinja, Lena, je, barem u trenutku prve pojave u stripu, djevojčica kao i svaka druga. Tada ima 7 godina i njezina se svakodnevica sastoji od uobičajenih stvari koje sedmogodišnjaci rade – igre, veselja i zabave. Prvi kadrovi djevojčice prikazuju njeno buđenje, igru s Rudijem i radost jer shvaća da joj je danas rođendan. Putem oblačića priča dobiva kontekst te se u narednim kadrovima prikazuje njeno odrastanje i ubrzan protok vremena do, sada već odrasle djevojke, 21-og rođendana. Do vrhunca priče dolazi kada Lena svaki naredni rođendan provodi isto, a ne pronalazi svoju srodnu dušu kako bi mogle zajedno ostarjeti. Takav se protok vremena odražava i u pozadini kadrova odnosno kuhinji u koju je slavlje rođendana smješteno i to na način da je prikazana trošnost elemenata, razbijeno posuđe kao i njeno sve tužnije lice. U tom se trenutku Lena odluči na drastičan korak te sama odlazi u potragu za svojom srodnom dušom. Nakon prijeđenih kilometara i kilometara, obišla je svijet, a još je nije pronašla te se vraća kući pomirena sa svojom tužnom sudbinom. Pri povratku kući, sreće susjeda s kojim započinje kratku konverzaciju, no razočarana svojom lošom srećom, ne pridaje mu puno pozornosti i ulazi u kuću. Sljedeći kadrovi prikazuju je u njenom krevetu, spremnu ostaviti svoje brige za neki drugi dan. Tone u san te se okreće na drugu stranu. U tom trenutku, kroz njenu crnu kosu, zasjaji

srebrna vlas koja simbolički označava pronalazak srodne duše, a time i početak njenog starenja.

3. 1. 4. Digitalizacija

Proces nastanka stripa, a kasnije i njegove digitalizacije, započeo je tekstualnim ispisivanjem same priče te okvirnim slaganjem rasporeda kadrova i broja stranica. Nakon razrade strukture priče i njenih glavnih dijelova – uvoda, zapleta, vrhunca, raspleta i završetka, započeto je s osmišljavanjem grafičkih prikaza odnosno crteža koji bi takvu priču najbolje prenijeli. Potrebno je ostvariti kadrove koji najjasnije pričaju priču te koje se može međusobno povezati bez da zauzimaju nepotreban prostor, odaju previše nepotrebnih informacija te su međusobno u uniformiranom odnosu tj. da je svaki dio priče stripa zaokružen i jasno predstavljen bez da se jednom posveti više prostora od idućeg. Kao što je već navedeno u poglavlju „Koncept i razrada *storyboarda*“, pojedinim je kadrovima omogućen veći format ovisno o krajnjem cilju tj. poruci koju oni čitatelju prenose. Isto tako, kadrovi koji imaju drugu funkciju kao npr. važni detalji u priči ili interaktivni elementi, od ostatka priče odvojeni su animacijom, kontrastom, smještajem u kadru i slično. Crteži su prvo rukom crtani, a nakon izrade koncepta, digitalno obrađeni u Adobe Illustratoru. Zadržane su tanke i jasne crne linije odnosno obrubi koji su prvenstveno služili kao digitalna skica, a kasnije jedan od glavnih elemenata uz plohe u boji i tekstualne oblačiće. Za digitalizaciju stripa prvenstveno se koristio Wacom grafički tablet te alati Adobe Illustratora „pen tool“ i „pencil tool“, uz dakako, upotrebu ostalih alata Adobea.



Slika 15. Prikaz jednog od kadrova stripa u procesu digitalizacije

Izvor : Iz autorove arhive

3. 1. 5. Ilustracije i tekst

Nakon digitalizacije skica svih kadrova stripa potrebno je definirati njihovu raspodjelu po stranicama kao i strateški pozicionirati, naglasiti ili ublažiti važnost i veličinu pojedinih kadrova. Kao što je već spomenuto u prethodnim poglavljima, pojedini kadrovi sadržavaju važne informacije odnosno elemente koji su ključni za povezivanje i razumijevanje priče. Takvi su elementi smješteni u kadar za sebe ili su putem animacije dodatno naglašeni o čemu će se više govoriti u narednom poglavlju. Svim ilustracijama zajednička je njihova jednostavnost oblika i realističan prikaz likova. Iako se ilustracije sastoje od već navedenih obruba, tu su još i jednobojni plošni oblici s vrlo malo ili gotovo nikakvim naglascima kontura, sjena i slično. Razlog toj jednostavnosti oblika, osim prepoznatljivog stila stripovne umjetnosti, je i u tome što je na taj način omogućeno veće isticanje drugih elemenata bitnijih za ostatak priče. Stripovni junaci pak, osim samog realističnog prikaza lica, tijela i emocija, prikazani su i u pozama i pozicijama sličnijim ljudskoj rasi, za razliku od imaginarnih junaka koji u prvim oblicima stripova često zauzimaju dvodimenzionalnu, fizički nemoguću pozu ili su prenatlaženih tjelesnih proporcija koje, ponovo, u realnom svijetu nisu fizički izvedive.

Što se tekstualne komponente tiče, korišteni su klasični oblačići bijele boje i crnog obruba karakteristični za stripovnu umjetnost. U takvom obliku predstavljaju monolog ili dijalog likova, a u kvadratnom obliku, obično smješteni u neki od kutova ili rubova kvadra, koriste se kao narativni medij odnosno upoznavanje čitatelja sa scenom i smještanje likova u kontekst. Osim takvih tekstualnih oblika, korištene su i diferencirane verzije i to za onomatopeju odnosno davanje glasa ili oponašanje glasova iz prirode. Jedan od primjera takve uporabe je i „ZVRRRR“ koji u određenom kadru označava zvonjavu budilice ili pak „ZZZ“ koji čitatelja obavještava da lik spava. (slika) Font koji je korišten kroz cijeli strip je rukopisni font pod nazivom „SF Cartoonist Hand“ specifičan za ovu vrstu medija te uvelike sličan „Comic Sansu“ koji je najpoznatiji po upotrebi u stripovima iako originalno namijenjen

u druge svrhe. Font i njegove izvedenice korišteni su u nekoliko oblika i to u verziji „Regular“, „Italic“ i „Bold“ ovisno o željenom učinku. „Regular“ za ispisivanje monologa odnosno dijaloga između likova, „Italic“ za naraciju i dodatna objašnjenja pojedinih kadrova i „Bold“ ili „Bold Italic“ za oponašanje zvukova elemenata.



Slika 16. Prikaz jednog od kadrova stripa nakon digitalne obrade

Izvor : Iz autorove arhive

SF Cartoonist Hand Regular

the quick brown fox jumps over the lazy dog.

1234567890

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.

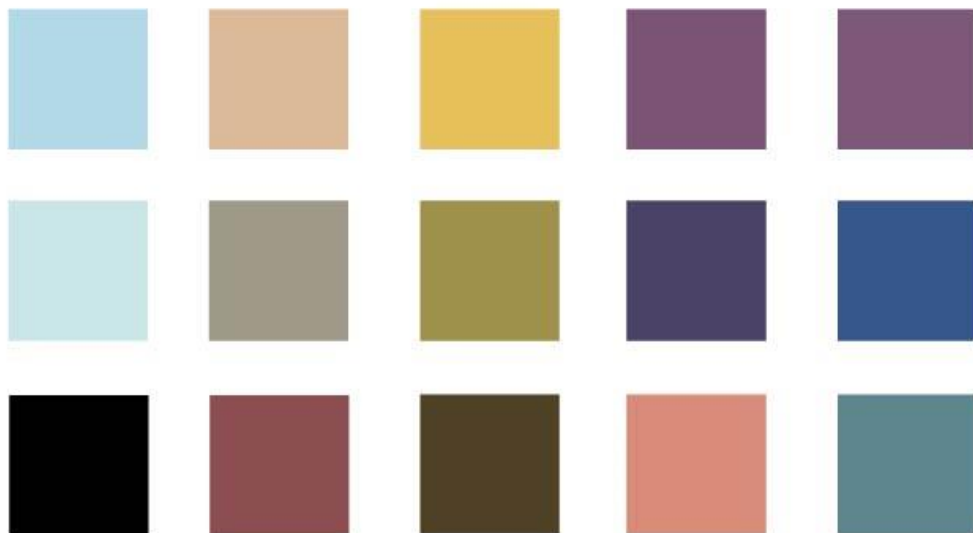
by fontsgeek.com

Slika 17. Prikaz korištenog fonta „SF Cartoonist Hand Regular“

Izvor : <http://fontsgeek.com/fonts/SF-Cartoonist-Hand-Regular>

3. 1. 6. Paleta boja

Strip svoju prvu revoluciju doživljava implementiranjem boja. Do tada jednolični crno – bijeli stripovi, znatno su dobili na popularnosti uvođenjem primarnih boja. Kao što je ranije navedeno, u počecima su to bile crvena, žuta i plava čijim se miješanjem kasnije dobivao i ostatak spektra. Tek ponekad se koristila i zelena i smeđa i to obično za prikaz pozadina, pejzaža i slično. Osim praktične naravni osnovnih boja, moglo bi se reći da su te žarke boje glavne junake „oživjele“ te stripu dodale novu dimenziju. Kako bi se prikazala ta klasična strana stripa iz njegovih početaka, i u stripu „Srebrni pramen“ zadržane su čiste i žive boje odnosno paleta boja inspirirana bojama super junaka izdavačke kuće DC Comicsa iz 1982. Ipak, kako bi konkretan strip ostvario i moderniji i inovativniji prikaz te kadrove stripa povezo u uniformiranu cjelinu, korištena je samo nekolicina komplementarnih boja kroz strip.



Slika 19. Paleta boja korištena u stripu „Srebrni pramen“

Izvor : iz autorove arhive



Slika 19. Paleta boja super-junaka izdavačke kuće DC Comis, 1982. g.

Izvor : <https://creativemarket.com/blog/dc-comics-super-heroes-and-their-pantone-colors>

3. 1. 7. Animacija i 3D efekti

Glavna značajka koja strip „Srebrni pramen“ izdvaja i diferencira od ostalih klasičnih tiskanih i modernijih digitalnih stripova je animacija elemenata i davanje dojma trodimenzionalnosti plošnim oblicima unutar kadrova. Stripu je potrebno dati format i platformu koja mu omogućuje spajanje klasičnih tehnika i novih tehnologija te time stvara novu, hibridnu verziju. U tu je svrhu odabran Adobe program - Adobe After Effects koji omogućuje izradu svih navedenih animacija i efekata koje konkretan strip zahtijeva. Trodimenzionalnost stripa postignuta je upravo animiranjem pojedinih dijelova kadrova takozvanih „layera“ odnosno slojeva. Svaki kvadratić tj. crtež stripa sastoji se od pozadine, glavnog lika ili više likova, dodatnih elemenata koji čitatelja detaljnije informiraju o prizoru i, u nekim slučajevima, elemenata koji su zasebno animirani i odvojeni od ostatak kao bitniji faktor kadra odnosno priče.

Inspirirani Disneyevim pomičnim pozadinama koje bi se sastojale od jedne ilustrirane pozadine koja se polagano kreće kroz kadar i tako dočarava kretanje kroz prostor, i elementi u stripu „Srebrni pramen“ suptilno su animirani na način da stvaraju dojam proteka vremena, kretnje i suptilnog dočaravanja atmosfere. Ovisno o kontekstu i sadržaju pojedinog kadra, slojevi su često animirani u suprotnom smjeru jedan od drugog s tim da je krajnji plan kadra, odnosno pozadina, animirana najsporije tj. njena kretanja je usporena i suptilnija od prednjih planova. Planovi koji su bliže također su animirani na način da se mijenja njihova veličina, smjer, pozicija ili rotacija te tako u korelaciji jedan s drugim čine suptilnu animaciju koja stvara dojam prostora odnosno trodimenzionalnosti.

Osim navedenih animacija koje su suptilnijeg karaktera te služe isključivo za dočaravanje atmosfere i uvođenja čitatelja u svaki pojedini kadar, neki od elemenata animirani su na drugačiji način i u drugu svrhu. Tako se na pojedinim kadrovima nalaze ilustracije poput sata koji otkucava ili svjećica na torti koje su animirane tako da se na neki način mijenjaju, pokreću ili ubrzano pomiču te predstavljaju ključan detalj tog kadra. Takvom je animacijom

čitatelju omogućen element iznenađenja odnosno zahtijeva se njegov doprinos, „klik“ i implementiranost u priču stripa. Ti se elementi na prvi pogled ne razlikuju znatno od ostalih oblika na slici već ih čitatelj sam pronalazi i to prelaskom miša preko njega odnosno promjenom „kursora“ ili pokazivača. Takva promjena govori čitatelju da je struktura objekta preko kojeg je prešao drugačija od ostatka elemenata tog kadra odnosno da je s tim elementom moguća interakcija. Tada čitatelj „klikće“ na element te započinje njegova animacija. Primjeri su već navedeni sat koji započinje otkucavati ili svjećice na torti gdje se svakim klikom pali nova svjećica.

Što se tekstualne komponente stripa tiče, također su, kao i ilustracije, animirane ovisno o svojoj svrsi. Narativni tekst koji čitatelja upoznaje s kadrom kao i monolog i dijalog između likova, animirani su kao ispisivanje teksta prosječnom brzinom čitanja. Čitatelju je tako omogućeno konstantno praćenje teksta, a time i same priče te ga se na taj način okupira i usmjerava na sljedeću stavku. Čitatelja se kroz cijeli strip vodi te on zastaje samo zbog interakcije s pojedinim elementima.

3. 1. 8. Čitatelji i interakcija

Strip je svojim sadržajem i pričom prilagođen širokoj ciljanoj publici. Vrlo je lako čitljivog sadržaja pa je time prilagođen i mlađoj populaciji. Općenito se u današnje vrijeme većina stripova prilagođava djeci, a tek oni ozbiljnijih i težih tema starijoj publici. U konkretnom primjeru „Srebrni pramen“ sam format i vizualni dojam stripa zadovoljava potrebe svake generacije. Glavni cilj stripa je zadržati pažnju čitatelja do samoga kraja. Da bi čitatelj nastavio čitati strip, potrebno je, osim samog sadržaja tj. zanimljive priče, animirati ga i ponuditi mu sadržaj koji zahtijeva njegovo uključivanje ili neku vrstu interakcije odnosno obavljanje nekog zadatka kako bi ga njegovo „rješavanje“ odvelo u

sljedeći kadar. Sam slijed toka priče postiže se suptilnim animacijama elemenata koje svojom veličinom, rotacijom ili smjerom kretanja zadržavaju pažnju čitatelja te ga postepeno uvode u priču. Nadalje, kako bi se čitatelj zaintrigirao i zadržao pažnju, pojedini kadrovi sadrže elemente koji zahtijevaju interakciju s čitateljem odnosno njegovo „klikanje“ na element daje mu više ključnih informacija te kadar stavlja u kontekst. Na taj je način osigurano zadržavanje pažnje čitatelja i potencijalno veće zanimanje za nastavkom radnje.

3. 1. 9. Realizacija

Budući da je strip takvog inovativnog formata koji sadrži animirane elemente, elemente koji omogućavaju interakciju kao i poneke statične elemente, a svi oni zahtijevaju prilagodbu korisniku, kao platforma publikacije stripa odabran je Behance. Behance je, kao dio Adobe obitelji, platforma koja omogućava izlaganje i dijeljenje kreativnih djela s publikom. Gotovi su kadrovi izvedeni u GIF formatu odnosno formatu grafičke izmjene te raspoređeni na 4 ranije definirane stranice u obliku stripa. Takva se jedna stranica korisniku na ekranu prikazuje u cjelini, a „klikom“ na pojedini kvadratić, on se pokreće dok su ostali za to vrijeme statični. Nakon završetka projekcije GIF-a, ponovnim „klikom“ on se iznova pokreće. Sljedeća stranica vizualno je odvojena od prethodne kako bi dojam čitanja stripa bio što je više moguće autentičan. Na taj su se način ponovo spojili klasičan oblik stripa i njegova unaprijeđena, digitalna inačica.

4. ZAKLJUČAK

Brojni će laici, a i poneki autori, umanjivati vrijednost devete umjetnosti. Iako ona i dalje nije razvijena i poznata poput filma ili književnosti, ovaj je rad, između ostalog, pokušaj da se strip prikaže kao medij koji nosi nebrojene mogućnosti. Prikazane su karakteristični segmenti klasičnog stripa, od linijskih obruba, ploha žarkih boja, komunikacije i konteksta u obliku oblačića, onomatopeje i samih okvira kadrova – sve ono po čemu se strip prepoznaje, te prezentirane na novi način prvo digitalizacijom tih segmenata, a potom i daljnjom obradom pomoću animacija i različitih efekata. Čitatelju se predstavlja u novom obliku, zahtijeva njegovu pažnju i interakciju, otkrivanjem interaktivnih elemenata zadržava tu pažnju te stripu daje još jednu funkciju osim samog čitanja priče. Na taj način ne samo da je predstavljen novi format stripa već su mu omogućene karakteristike koje do sada nije imao. Ovakvim povezivanjem stripa s prvenstveno filmom i književnošću, a zatim i animacijom i trodimenzionalnošću, više je različitih tehnologija spojeno u svrhu razrade jednog – stripovne umjetnosti. Strip je od svojih začetaka do danas imao zlatna doba i svojevrsno zadržao uvriježen status, ali je uvijek ostao u svom originalnom, dobro znanom obliku. Ovim se radom taj oblik mijenja, prodire dublje u mogućnosti koje nosi te predlaže format koji iskorištava sav potencijal stripa. Spojem klasičnih, poznatih tiskanih oblika stripa i novih potencijala tehnologije, strip ima sve predispozicije postati znatno uvaženiji nego što je to trenutno. Zlatno doba stripa tek slijedi te će se njegov potencijal, napretkom tehnologije i maštom autora diljem svijeta, prepoznati i podići na još više razine. Riječima autora s početka ovog rada, Scotta McClouda, stripovi nude ogromne resurse za sve pisce i umjetnike: vjernost, kontrolu i priliku da ih se čuje nadaleko bez straha od kompromisa.¹ A takvu bi priliku bilo šteta ne iskoristiti.

5. LITERATURA

1. Statistički ured Europske Unije, (2018). News releases, 9-20122018-AP, dostupno na : <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/2995521/9460241/9-20122018-AP-EN.pdf/9a33f548-2598-4f35-a9ba-8105fc2a4f91>
2. McCloud S. (1993). Understanding comics (The Invisible Art), Tundra Publishing, SAD
3. Cerić H. (2013). Skandalon u oblačićima (Kako koristiti strip u nastavi?), Sarajevo Publishing, Bosna i Hercegovina
4. Harvey R.C. (1994). The Art of the Comic Book: An Aesthetic History, University Press of Mississippi, SAD
5. Kukkonen K. (2013). Studying Comics and Graphic Novels, Wiley – Blackwell, SAD
6. Munitić R. (2010). Strip, deveta umjetnost, ART 9 – Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa, Zagreb, Hrvatska
7. Krešić H. (2007). Hrvatski strip i strip u Hrvatskoj, Booksa
8. Ježić Hammer E. (2014). Strip kao suvremena epska forma, Diplomski rad, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, Hrvatska
9. Horvat Pintarić V. (1975). Autorski strip zagrebačke škole, Kultura, Beograd
10. Miller J.J. (2016). Comichron, dostupno na: <https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2019.html>
11. Griep M. (2014). Icv2, dostupno na: <https://icv2.com>
12. Eberl V. (2011). Demonija, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Osijek, Hrvatska

13. Gulin M. (2013.) Film i strip kao srodni mediji, Diplomski rad, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, Hrvatska
14. McCloud S. (2000). Reinventing Comics, Paradox Press, SAD
15. McCloud S (2006). Making Comics, William Morrow Paperbacks, Harper Collins, SAD