

Velika pustoš / strip

Ježić, Vilim

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:432351>

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

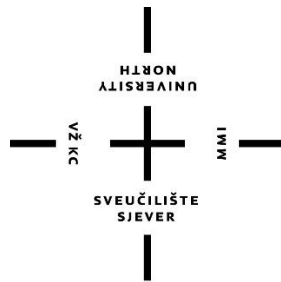
Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-25**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 83/MED/2019

Velika Pustoš / Strip

Vilim Ježić, 0336012673

Koprivnica, rujan 2019. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

| | | | |
|-----------------------------|---|--------------|---------------------|
| ODJEL | Odjel za umjetničke studije | | |
| STUDIJ | preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn | | |
| PRISTUPNIK | Vilim Ježić | MATIČNI BROJ | 0336012673 1176/336 |
| DATUM | 04.07.2019 | KOLEGIJ | Ilustracija |
| NASLOV RADA | Velika pustoš / strip | | |
| NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU | Great desolace / comic book | | |
| MENTOR | Antun Franović | ZVANJE | docent umjetnosti |
| ČLANOVI POVJERENSTVA | 1. doc.art.dr.sc.Mario Periša, predsjednik povjerenstva | | |
| | 2. doc.art. Antun Franović, mentor | | |
| | 3. doc.dr.sc.Petar Miljković, komentor | | |
| | 4. Simon Bogojević Narath izv. profesor, član | | |
| | 5. Iva-Matija Bitanga, doc, zamjenski član | | |

Zadatak završnog rada

BROJ 84/MED/2019

OPIS

Završni rad je proveden u vidu grafičke pripovjetke. Pretpostavka završnog rada je da se vizualnom naracijom u ovakvom slučaju može brže i elegantnije reći više. Stoga je izabran medij stripa. Sa stanovitim iskustvom u spomenutom mediju, testiran je strip kao alternativa animaciji pri ostvarenju prikaza slijeda i atmosfere fantazmagorične fabule.

U RADU JE POTREBNO:

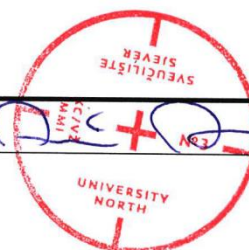
- Osmisliti originalnu fabulu
- Razraditi i artikulirati vizuale vođene fabularnim slijedom
- Nacrtati originalne ilustracije koje vode čitatelja kroz fabulu
- Napisati dijalog koji slijedi vizuale po logičnom fabularnom slijedu
- Dizajnirati okvire ilustracija da kompozicijski olakšaju brzo kretanje kroz vizuale

ZADATAK URUČEN

11.8.2019.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER





Sveučilište Sjever

Odjel za medijski dizajn

Završni rad br. 83/MED/2019

Velika Pustoš / Strip

Student

Vilim Ježić, 0336012673

Mentor

Antun Franović, docent umjetnosti

Koprivnica, rujan 2019. godine

Predgovor

Ovaj rad i medij stripa je odabran iz osobnih razloga. Strip kao medij mi osobno mnogo znači i smatram da se pomoću njega mogu ispričati i iskazati vrlo originalni koncepti i priče.

Također je bio izazov okušati se u mediju i tijekom rada razvijati umijeće vizualne i verbalne naracije koje strip nudi. Medij je izabran također i iz razloga pomicanja osobnih granica i ovladavanja vještinom oblikovanja likova i razvijanja fabule i pritom se baviti ilustracijom i kompozicijom s ciljem da se jednom profesionalno bavim tim zanatom. Nadalje, strip kao medij nudi samostalnu izvedbu i finalizaciju cijelog djela bez korištenja ljudskih resursa.

Sažetak

U ovom završnom radu opisuju se teorijski i tehnički dijelovi stripa kao medija. Prvi dio rada donosi pregled povijesti stripa, tehnika korištenih u praktičnome radu te razlike u tehnikama ovisno o kulturi iz kojih potječu. Analiziraju se najvažniji elementi stripa kao medija, od teksta, kadrova, ilustracija do same kompozicije cijele stranice te do načina kako ti elementi mogu ispričati fabulu. Nabrojane su moje inspiracije i odluke tijekom procesa kreiranja stripa, te ukratko opisujem tehnički dio ilustriranja i pripreme kadrova pomoću korištenog *softvera*. Također se analiziraju pojedini isječci iz završnog rada kako bih se lakše prikazala učinkovitost primijenjenih tehnika. Objasnjava se zašto i kako su određeni elementi primijenjeni i kakav utjecaj imaju u prenošenju željene poruke.

Ključne riječi: Strip, Kadar, Ilustracija, Tekst, Kompozicija, Fabula

Sadržaj

| | |
|--------------------------------------|----|
| 1. Uvod..... | 1 |
| 2.1 Povijest stripa..... | 2 |
| 2.2 Povijest suvremenog stripa | 4 |
| 3.1 Jasnoća u stripu | 6 |
| 3.2 Vremenski okviri u stripu | 8 |
| 4.1 Osobni kreativni proces | 11 |
| 4.2 Analiza stranica..... | 15 |
| 4.3 Praktična izrada..... | 21 |
| 5. Zaključak..... | 22 |
| 6. Literatura | 24 |
| 7. Popis slika | 25 |

1. Uvod

Medij stripa definirao je Will Eisner na temeljnoj razini kao sekvencijalnu vizualnu umjetnost. Kad je crtež postavljen u slijedu sa više crteža sličnog tipa onda se to naziva stripom. Neovisno o tome koristili se tekst na slici ili imali uopće likova. Strip kao medij se na najosnovnijoj razini može shvatiti kao serija crteža koja, kada se pregleda kao cjelina, stvara priču. Ova definicija se ne odnosi na animaciju, animacija je sekvencijalna vizualna umjetnost u vremenu, dok strip nema vremensko ograničenje. Strip je sekvencijalan u prostoru kojim ispunjava stranicu ili list, a u animaciji svaka slika uvijek zauzima isti prostor. Scott McCloud, često nazivan McLuhanom stripa, predstavio je svoju definiciju medija kao posudu za sadržaj, dok svaki pojedini umjetnik objektivno oblikuje taj sadržaj. [1] Sadržaj stripa je plod verbalne i vizualne naracije, teme, žanra, trenda i stila.

Koliko god ove definicije govore o stripu s teoretskog aspekta, uopće se ne dotiču praktičnog, izvedbenog aspekta. Ne spominju proces niti poznavanje tehnika i pribora potrebnih da se izradi kvalitetan strip. Ne spominju niti žanrove ni trendove te kako su stripovi *de facto* rađeni. Razlog za to djelom leži u odnosu stripa kao medija s ostalim kulturnim i komunikacijskim značajkama društva koje su u stalnoj mijeni.

Ovaj rad govori o današnjem stripu, idejama, žanrovima i korištenim tehnikama. Osim povijesti medija, navedeni su osnovni principi koje je potrebno poznavati ukoliko se želi izraditi suvremeni strip.

2.1 Povijest stripa

Povijest stripa započinje s poviješću vizualne umjetnosti. Najraniji, do sada, primjeri vizualne umjetnosti se mogu vidjeti na pećinskim slikama, a također i prvi primjeri nacrtanih priča. Na egipatskim hijeroglifima vidimo evoluciju vizualnog pripovijedanja, na starim egipatskim tapiserijama možemo vidjeti prototip aspekta koji će u stripu biti poznat kao „govorni balon“. Primjeri vizuala postavljenih u sekvencu se može vidjeti u drevnom Rimu i Grčkoj, gdje su vizuali predstavljani kroz arhitekturu. To se može vidjeti na grčkim frizevima i na Trajanovom tornju u Rimu, među prvim primjerima sekvencijalne umjetnosti. Umjetnost u srednjem vijeku nam donosi tapiseriju iz Bayeuxa, romaničku tapiseriju koja opisuje Normansko osvajanje Engleske. Vizuali iz te tapiserije su postavljeni vodoravno te se čitaju s lijeva na desno, vizuale prati latinski tekst koji opisuje što se na njima zbiva. U 16. stoljeću najveću svjetsku sekvencijalnu umjetninu je izradio Michelangelo, freske na svodu Sikstinske kapele.

Izum tiskarskog stroja omogućio je masovnu reprodukciju pisanih djela. Pisana djela su sada bila dostupna svakome, ne samo višoj klasi. Ilustracije spojene sa tekstom su u to vrijeme bile korištene uglavnom za satiru ili religijsku tematiku. [8] Tada su ilustracije u tim satiričnim publikacijama prvi put bile spoznane kao karikature. „A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot“ iz 1682. je jedan od primjera proto-stripa, koristi se serija ilustracija koju slijedi tekst u govornim balonima.



Slika 1 Isječak, Francis Barlow „A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot“

Vrh profinjenosti vizualnog pripovijedanja tog vremena je došao sa Williamom Hogarthom i njegovom serijom slika „Moderni moralni subjekti“ na kojima je radio prvom polovicom 18. stoljeća. Sedam priča, svaka sastavljena od sekvence slika, kasnije reprodukciranih kao gravure. Hogarthova serija slika je zamišljena kao satira tadašnjeg Londonskog društva, prikazivao je modernističke teme, poput prostitucije i alkoholizma, koje su reflektirale tadašnje njegovo okruženje. Slike iz serije su bile namijenjene da se promatraju kao sekvenca te su bile postavljene u galerijama jedna do druge. [1]

Početak 19. stoljeća medij stripa je u potpunosti pronalazio svoje značenje u satiri i karikaturama. „The Glasgow Looking Glass“ je bio među prvim strip-časopisima, stripovi su se bavili temama tadašnje politike i satiričnim prikazima Škotskog društva. Časopis je koristio mnoge tehnike koje će biti temeljne za suvremeni strip, poput pisanih opisa iznad sličica i stalna priča koja bi se nastavljala u budućim izdavanjima. Rodolphe Töpffer, često nazivan ocem modernog stripa, je formalizirao tehnike poput zasebnih kadrova na jednom listu i crtanje karikatura. Rodolphe je crtao i pisao svoju tadašnju „grafičku literaturu“ kao hobi. Crtao je karikature, te ih spojio zajedno i izdao knjigu. Zbog problematičnih autorskih prava u to vrijeme, njegove knjige su prevedene i prodane u mnogim Europski zemljama, dospjele su čak i u Ameriku. [8] Rodolphova knjiga „The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck“ je bila prva izdana strip-knjiga u Americi te je inspirirala sve buduće strip autore iz 19. stoljeća. Jedan od njih je i R.F. Outcault čiji je rad, spajajući govorne balone i ilustracije, zaslužan za postavljanje forme modernog stripa te ga je popularizirao putem „The Yellow Kid“ stripa koji se objavljivao u novinama „New York World“ i kasnije „New York Journal“. „Yellow Kid“ je bio najpopularniji dio tih novina te je zbog njega nastao izraz „žuti tisak“ u novinarstvu.



Slika 2 Isječak, Rodolphe Töpffer „The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck“

2.2 Povijest suvremenog stripa

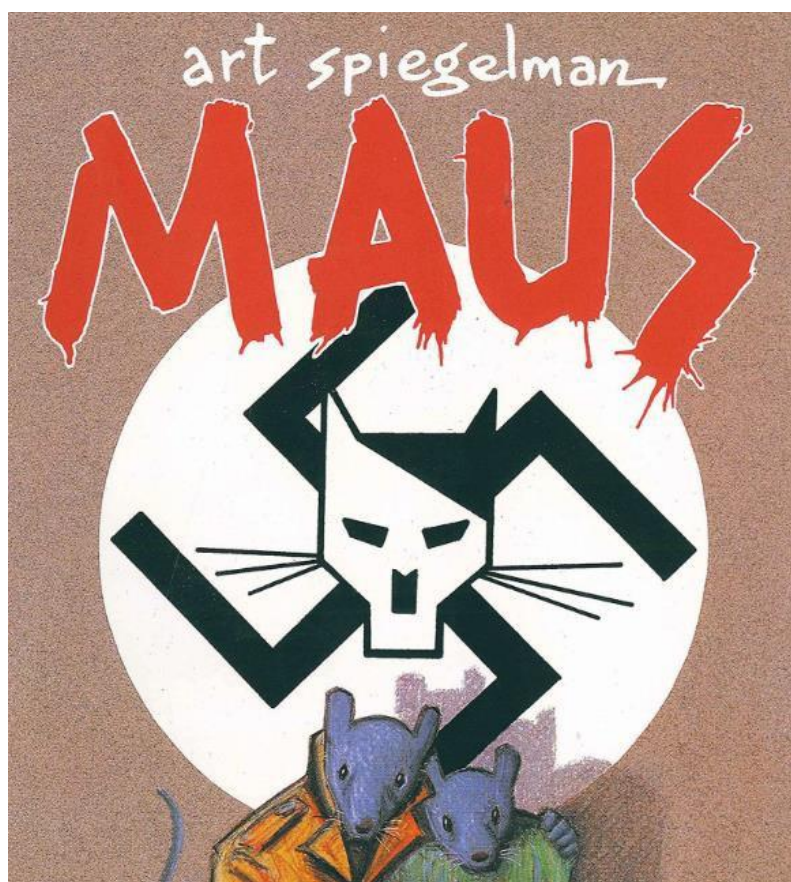
Početak 20. stoljeća dogodila se iznenadna popularnost stripa. Strip se proširio van čiste satire i karikatura politike toga vremena. Stripovi su postali uzbudljivi, s akcijskim i avanturističkim elementima te su postali, u najviše slučajeva, namijenjeni djeci i maloljetnicima. Strip je postao jednim od glavnih dijelova tjednih, a kasnije i dnevnih novina. Među najpopularnijim su bili „Tintinove pustolovine“, „Popeye“ i „Tarzan“. Godine 1929. počelo je izdavanje prve kolekcije tadašnjih stripova u jednoj knjizi nazvanoj „The Funnies“ . Publikacija je trajala samo godinu dana, ali pokazuje koliko je narasla popularnost medija. Tržište knjiga s isključivo stripom se pokazalo unosnim te je 1938. godine započelo takozvano „Zlatno doba“ američkog stripa. „Action Comics“ strip časopis je započeo svoju publikaciju i postavio superherojski žanr kao definirajući žanr. Kompanija „DC“ je započela to zlatno doba jer je smatrala da je mladeži Amerike nedostajalo inspiracije i nade usred tadašnje „Velike depresije“, stoga su stvorili brojne likove superjunaka, najpoznatiji od njih je „Superman“. Takva vrsta stripa je bila popularna i među odraslom publikom, ljudi su željeli bijeg od stvarnosti koji je strip nudio. „Tijekom drugog svjetskog rata, gotovo 30% materijala za čitanje su bili stripovi.“ [5]

Krajem 1940-ih godina pala je popularnost superherojskih priča te je novi korak u evoluciju medija bio neizbježan. William Gaines, sin Max-a Gaines-a koji je bio pionir medija tijekom njegove eksplozije popularnosti tijekom 1920-ih godina, je započeo „EC Comics“. Izdavačka kuća koja se bavila novim alternativnim žanrovima poput znanstvene fantastike, krimića i *horora*. Stripovi koje su izdavali bili su namijenjeni i maloljetnicima i tinejdžerima kojima su dosadili tadašnji relativno svijetli i sigurni sadržaji stripa. Takve vrste stripa bile su vrlo kontroverzne u to vrijeme, sa prikazima nasilja i seksualnog sadržaja. Frederic Wertham je krajem Drugog svjetskog rata tvrdio da su stripovi problematični za razvoj mladeži te je smatrao da su stripovi, s *horror* i kriminalističkom tematikom, izvor buntovnog ponašanja. William Gaines je svjedočio pred kongresom i ponosio se svojom tvrtkom i njezinim radovima te je tvrdio da je sadržaj koji su objavljivali bio žestoko cenzuriran. [6] Frederic Wertham je danas poznat kao čovjek koji je skoro uništio razvoj suvremenog stripa.



Slika 3 Paljenje stripova u Binghamtonu, New York 1948.

Ubrzo nakon što je objavio svoju knjigu „Seduction of the Innocent“ 1954., prošao je zakon „Comics code“ ili „CCA“ koji je cenzurirao stripove toga vremena, uništavajući prihod „EC Comics-a“ i postavljajući superherojski žanr ponovno kao dominantni žanr stripa u Americi. Tijekom druge polovice 20. stoljeća strip je na zapadu doživio novi rast popularnosti. Mladež koja je odrasla sa stripovima tijekom „Zlatnog doba“ sada je odrasla i donijela sa sobom novu generaciju strip autora i ljubitelja. Početak 1960-ih je početak novog diva strip izdavačke industrije „Marvel Comics“, prije toga poznatog kao „Atlas Comics“. „Marvel Comics“ je zaslužan za razvoj superherojskog žanra u stripu, prikazujući svoje heroje kao nesavršene ljude time omogućivši novoj odrasloj populaciji da lakše suosjećaju sa takvim likovima. Tijekom 1960-ih godina pojavile su se prve konvencije za strip, društveni događaji gdje bi se okupljali i upoznavali ljubitelji stripova s namjerom prodaje svojih stripova. [5] Stripovi su, tijekom tog perioda, postali vrlo popularni predmeti za kolekcionare. Kasnih 1970-ih godina nekolicina autora počelo je koristiti novi termin „Grafička novela“. Taj termin je proizašao iz potrebe da se strip odvoji od stereotipa da je namijenjen samo za maloljetnike i da je humoran sadržaja. Tjekom 1980-ih autori poput Neil Gaiman-a, Alana Moore-a i Art Spiegelman-a su postali sinonimni termina, izradili su svjetske poznate priče medija koji u to vrijeme je bio shvaćen kao niža vrsta umjetnosti. Također tijekom 1980-ih počele su se pojavljivati prve stipendije za strip kao medij. Strip se počeo shvaćati kao ozbiljna i cijenjena vrsta vizualne i pripovjedačke umjetnosti. [6]



Slika 4 Isječak, Art Spiegelman „Maus“

3.1 Jasnoća u stripu

Počotnici uglavnom vrlo podcjenjuju proces stvaranja stripa. Tek nakon što se učini prvi korak u kreativnom procesu shvate koliko prepreka stoji na tom putu. Najvažniji cilj autora pri izradi stripa treba biti jasnoća komunikacije. To je primarna funkcija stripa, da jasno komunicira kroz vizuale i kroz tekst.

Definiranje slijeda trenutaka u stripu je iznimno važno. Nužno je da pripovjedač shvati važnost tog izazova, kako prikazati potrebne točke fabule te ih smisleno spojiti jednu za drugom. Vrlo je lako previše ili premalo pokazati i ispričati, pa se stvori šum u priči. Važno je izabrati pravilan trenutak u „vremenu“ te fabule. Ovaj korak je sličan odabiru „ključnih sličica“ u animaciji. Razlika je ta da u stripu najčešće ne crtamo slike između tih trenutaka. Izbor trenutaka je proizvod ostalih odluka kao što su izbor kadra, crteža ili riječi. Svi ostali koraci ovog procesa samo nadograđuju tu inicijalnu ideju, kako jasno komunicirati kroz strip. „Razmotrite što želite od svakog dijela priče.“ [2]

Izbor kadra će možda biti poznat onima sa filmskim ili fotografskim znanjem. Tu mislim na imaginarnu kameru koja „snima“ kadar koji vidimo u stripu. Dužnost kadra je vizualno prikazati čitatelju ono što mora vidjeti. Ono što čitatelj vidi u kadru ne mora značiti nužno da to sve vide i likovi unutar priče. Kroz pametno kadriranje čitatelju možete dočarati priču pomoću uzbudljive kompozicije, koju je često nemoguće ostvariti pravom kamerom. „Izbor je kadra faza u kojoj odlučujete koliko blizu ćete uokviriti radnju kako biste prikazali sve važne detalje.“ [2] Također je važno razmotriti razne načine prijelaza između kadrova. Prijelazi mogu naglasiti važne trenutke, koristeći više kadrova da se prikaže jedna radnja dodaju dramatičnost. Prikaz više likova u istoj situaciji može se prikazati slijedom izmjeničnih kadrova unutar jedne scene, što se također koristi u filmu kao pravilo od 180 stupnjeva te sami prijelazi između scena, obično mijenjaju vrijeme i prostor u procesu. Osim sadržaja unutar kadra, važno je razmotriti i sam kadar. Izgled samih kadrova je jednako važan kao sam crtež. [4]

Izbor korištenja riječi nije nužno uvijek obavezan kod kreiranja stripa, slikom se bolje mogu opisivati određeni koncepti poput osjećaja ugođaja ili mjesta. No dodavanjem riječi na sliku dodajemo konkretnost i dodajemo značenje toj slici. Rukovanje riječima mora biti gotovo neprimjetno čitatelju. Najčešće autori koriste imaginarne balone i kutije kako bi unutar njih napisali tekst. Dok čitatelj čita sa tih balona važno ih je pravilno pozicionirati unutar stranice da ne zauzimaju vrijedan prostor te da u isto vrijeme budu uvijek primjetni da se čitatelj što lakše snađe dok navigira stranicu. Govorni baloni se najčešće vide kada je dijalog centar scene, kod dijaloga je također važno znati poziciju teksta na listu. Pozicioniranje u tom trenutku ovisi o vanjskim faktorima, čita li se s lijeva na desno, od gore prema dolje ili obrnuto. Lako je stranicu napuniti tekstom, no cilj u ovom koraku je pronaći ravnotežu između slike i teksta, pronaći način da funkcioniraju jedno uz drugo bez da čitatelj primijeti izmjenu.

Pri izboru crteža važno je biti sposoban ilustrirati u stilu i maniru koji je prikladan za priču koju želite ispričati. Podrazumijeva se da je potrebno imati razumijevanje barem osnovne anatomije, forme i perspektive tako da to nisam prolaziti obrađivao u ovom radu. Naglasio sam zato raznolikost i kako komunicirati kroz te vizuale.



Slika 5 Isječak, Mike Mignola „Hellboy in Hell“

Prije samog crtanja određenih objekata i ljudi važno je odabrati konzistentan stil za projekt. Pravilno odabran stil dodaje dimenziju ugođaja cijeloj priči. Kada je sam izgled izabran važno je znati što nacrtati u određenom kadru!? To može zvučati kao očit odgovor na pitanje, no umjetnici bi trebali razmotriti odluke kada crtaju, nadodaju li te odluke priči? Način na koji ilustriramo likove nam može puno reći o njihovoj priči, to se također odnosi i na prostor oko njih. Kadar sa nadodanim vizualnim detaljima koji samo jačaju priču će se uvijek isticati od kadra koji ima nepotrebne detalje ili manjak njih. Dodavanje atmosfere vizualu može drastično promijeniti emocionalnu nijansu scene. [3]

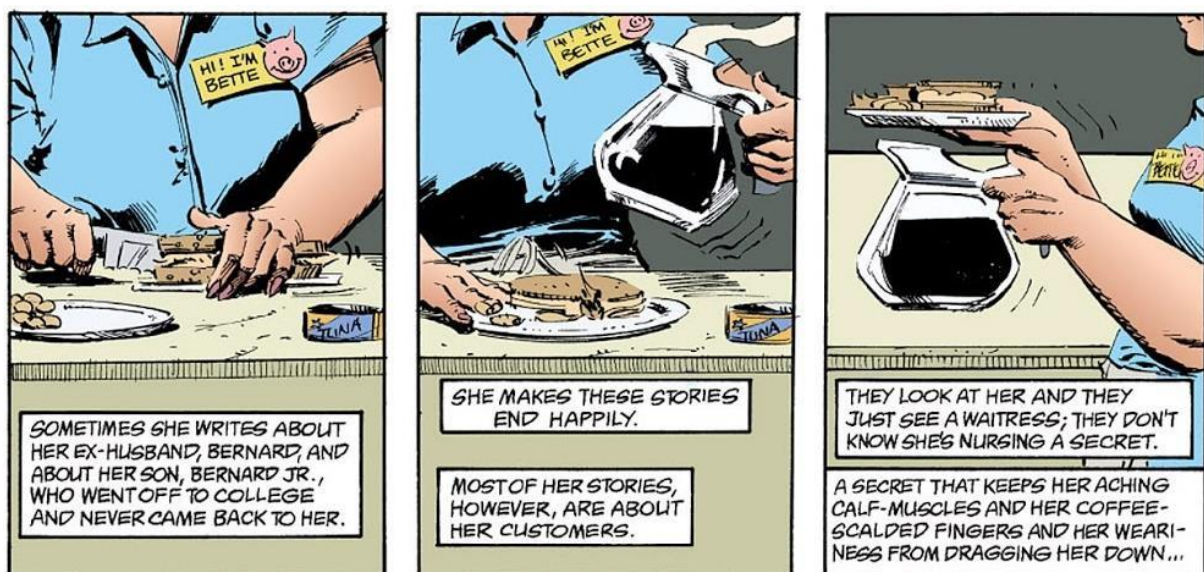
Raznolikost je još jedan aspekt koji dodaje uvjerljivosti priče. U tom svijetu ne bi svaki lik trebao biti iste građe, visine i strukture lica. Mnogi autori znaju patiti od toga da im likovi izgledaju vrlo slično. Kod dizajniranja vizualnog identiteta likova pametno je napraviti nacrt s notama, na koji se kasnije ilustrator može referirati. Osim vizualnog dizajna važno je odlučiti o osobnosti likova što se obično zna poklapati s vizualnim identitetom. Kao, na primjer, poze, izrazi lica te njihove izražajne značajke. Naravno, kroz vrijeme će se uvijek vidjeti promjene u stilu, što je prirodno budući da se individualna sposobnost crtanja razvija vizualno, pa se to najčešće vidi na stranici.

3.2 Vremenski okviri u stripu

Strip je jedinstven medij što se tiče vizuala i kako ih prezentira, kroz okvire. Format i oblik svakog kadra u sekvenci se konstantno mijenja i time se stvara ritam i kompozicija stranice. Stranica je također jedinstvena za strip, za razliku od literarnih djela. Kada se prvi put pogleda stranica stripa automatski se upija gomila vizualnih informacija. Samo poznavanjem pravilnog načina čitanja te se informacije mogu posložiti u redoslijed koji je autor zamislio. Sam redoslijed čitanja kadrova ovisi o kulturnom podrijetlu stripa. U zapadnom stripu se čita s lijeva na desno, dok se u istočnoj mangi čita s desna na lijevo. U mangi se također čita od desne naslovnice prema lijevoj. Osim pravilnog spoznavanja sekvence, važno je uzeti u obzir količinu okvira na stranicama i kakve veze ta količina ima sa iluzijom prolaska vremena u stripu.

Kao što smo već spomenuli, strip je sekvencijalna umjetnost. No za razliku od animacije, koja je sekvencijalna umjetnost u vremenu, strip je sekvencijalna umjetnost u prostoru. U stripu se koriste razne tehnike koje podsvjesno dočaravaju prolazak vremena. Will Eisner je također usporedio protok vremena u stripu sa morseovim kodom ili glazbenim odlomkom, na sličan način se može izčitati vrijeme. [3] U suvremenom stripu najvažniji aspekt koji prenosi vrijeme je sam kadar slika i koliko kadrova ima na stranici. Kadar stripa je ikona bez fiksnog značenja koja uokviruje sav vizualni sadržaj i odvaja ga. Stranica stripa sadrži cijelo namijenjeno vrijeme, na jednoj stranici se nalazi i prošlost i budućnost određenog trenutka. Pošto se vrijeme u stripu prikazuje u prostoru, čitatelj u bilo kojem trenutku može „premotati“ vrijeme samo promjenom smjera gledanja.

Dočaravanje prolaska vremena unutar samih okvira može se postići na više načina. Samo u rijetkim situacijama će slika predstavljati jedan trenutak u tom „vremenu“. To ovisi o samom obliku kadra i sadržaju unutar njega te kakvu vezu ti elementi imaju sa prijašnjim ili nadolazećim kadrovima.



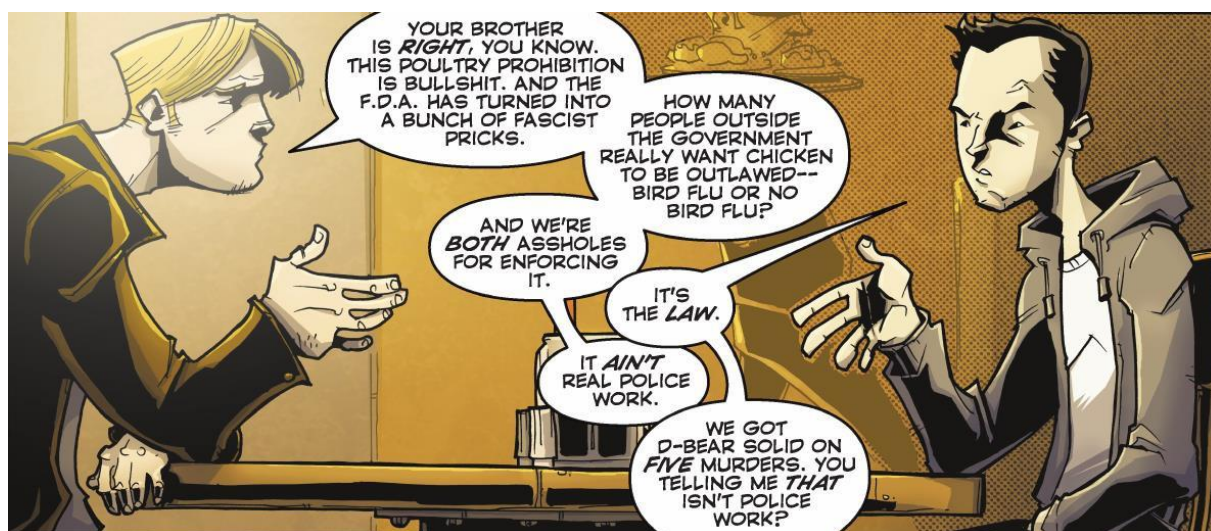
Slika 6 Isječak, Neil Gaiman, Mark Dringenberg „The Sandman“

Prijelaz iz kadra u kadar označava protok određenog vremena, trenutke koji nedostaju ili su izostavljeni iz tih kadrova čitateljev um sam nadopuni. [1] Oblik i sadržaj kadra određuje o kakvoj se vrsti prijelaza radi. Ako se, na primjer, više kadrova smjesti u isti red stranice, s minimalno izmijenjenim sadržajem, to može značiti da autor želi iskazati značajan trenutak te pritom usporavati „vrijeme“. U drugom primjeru, jedan široki pravokutan okvir koji pokriva cijeli red, može dočarati dulji vremenski raspon. Ako u kadar stane više sadržaja autor to može iskoristi da odulji vremenski raspon te akcije. To se može dovesti do ekstrema, takozvane *splash* stranice. *Splash* stranice su stranice s jednim kadrom u kojem je jasno definiran sadržaj. Na takvim stranicama je moguće dočarati veliki protok vremena, predstavljajući više akcija koje se odvijaju jedna za drugom. Takve stranice dopuštaju čitatelju da luta okom po njoj, upijajući svaku akciju zasebno te podsvjesno stvarajući neprekidnost scene.



Slika 7 Isječak, Bryan Lee O'Malley „Seconds“

Prezentacija zvukova u stripu u interakciji je s vremenom, u smislu da dodaje vizualima i produljuje zadržavanje čitatelja na određenom momentu. Zvuk se u stripu svrstava u dvije pod kategorije; govorni baloni i zvučni efekti. [1] Baloni su, osim kadrova, još jedan aspekt na stranici koji uokviruje sadržaj, tekst koji oličava zvukove i govor tog svijeta. Govorni baloni dodaju stranici u smislu da produljuju čitateljevu zaokupljenost određenim trenutkom, a korisni su i za ocrtavanje vremena. [3] Tekst unutar tih balona može predstavljati niz stvari, od govora, unutarnjih misli lika pa sve do naracija autora. Što se tiče dijaloga, važno je postaviti govorne balone na prikladan način kako bi čitatelj lakše razumio po kojem se redosljedju taj dijalog odvija. U tim se situacijama baloni mogu primjenjivati skoro neovisno o kadru. Govorni balon opisuje u kadru ono što sami vizuali ne mogu. Pravilno postavljanje govornih balona rezultira dodatnom pažnjom na trenutak te prezentira svaku „izgovorenu riječ“ u pravilnom vremenskom rasporedu.



Slika 8 Isječak, John Layman, Rob Guillory „Chew“

Prisutnost akcijskih linija u suvremenom stripu nam govori da samo vizuali „vidljivi“ likovima unutar stripa nisu uvijek dovoljni da se prikaže intenzitet pokreta. Pokret, kao što smo naveli, može bit prikazan kroz sekvencu kadrova, ali takva iluzija pokreta nekada nije dovoljno dinamična da čitatelja uživi u akciju tog kadra. Akcijske linije znaju biti korištene da prikažu liniju kretanja brzog pokreta, kao na primjer kada lik mahne rukom ili nogom. Osim akcijskih linija, važno je da prateća ilustracija bude jednako napeta da upotpuni same linije. [4] Iako vrlo koristan alat za prikaz pokreta bez prekidanja vremenskog toka scene, iluzija pokreta nije jedina primjena akcijske linije. U istočnoj mangi, akcijske linije se znaju koristiti na kutovima kadrova, ne da naglase pokret nego da naglase emotivni intenzitet scene.

4.1 Osobni kreativni proces

Moj proces stvaranja stripa započeo je idejom da stvorim strip s fantastičnim elementom, ali da likovi i situacije budu realno shvaćeni i vjerodostojni. Koncept ovog stripa je nastao temeljem utjecaja raznih medija. To uključuje, film, glazbu, tv-serije, animirane uratke, slike te prije svega strip.

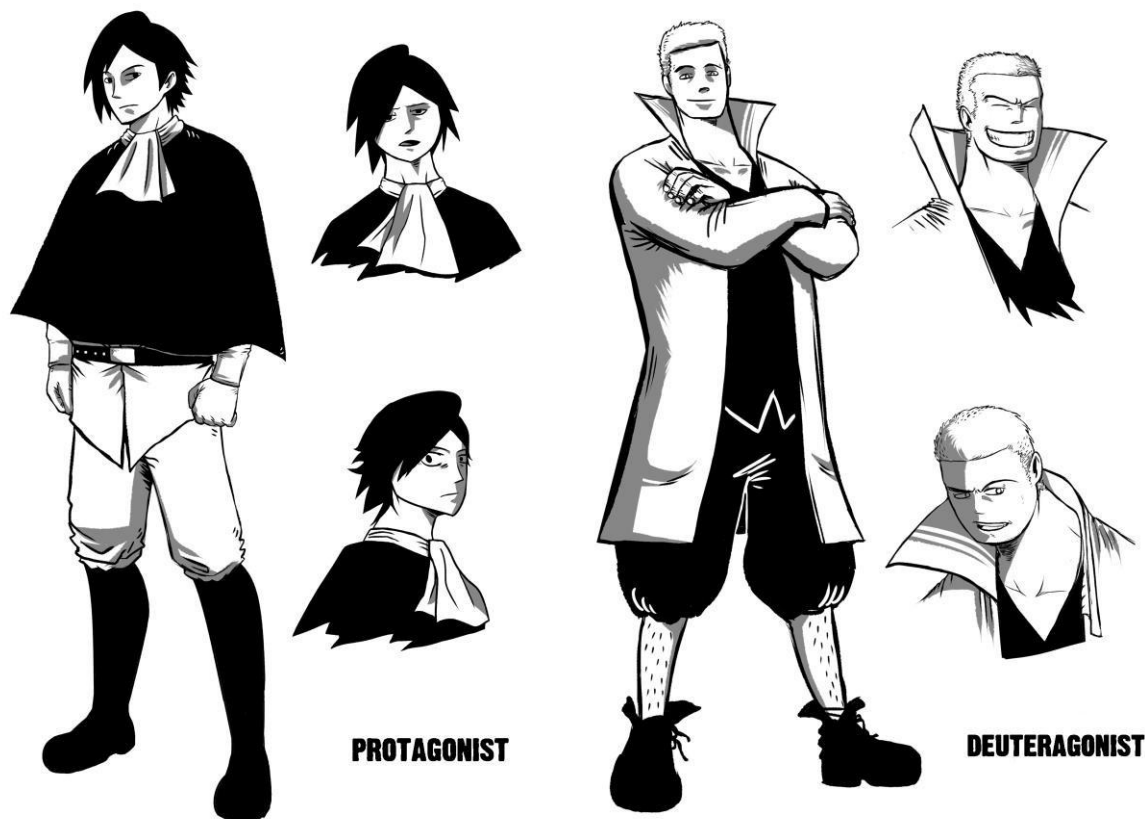
Počnimo sa žanrom stripa; ovaj strip u najjednostavnijem opisu je kriminalistička i detektivska priča, većinski inspirirana strip časopisima prošlog stoljeća. Ti časopisi su bili među glavnim inspiracijama za osmišljavanje žanra, tematike i atmosfere ovoga stripa. Strip priče iz tih časopisa su bile uočljivo kratke, što objašnjava relativno kratku i jednostavnu narav ove priče. Priča koju sam želio ispričati u ovom radu na početku je bila zamišljena na način da se može pročitati i uživati u njoj bez traženja alegorija ili dubljeg značenja. Tijekom procesa stvaranja stripa priča je fabulom i likovima, osim zabave, poprimila suptilnije moralne poruke, prateći filozofiju da je umjetnost bez značenja samo dekoracija.

Uz glavni utjecaj „šund“ časopisa, svijet ovog stripa posjeduje i fantastičan element. Svijet u kojem se odvija fabula je autorska inačica distopijskog ili post-apokaliptičnog mjesta i vremena radnje. Postavljanjem priče unutar tog specifičnog žanra znanstvene fantastike potpuno odvajam čitatelja od realnosti. To mi pruža mogućnosti prikazivanja nadrealnih kadrova prateći tradiciju traženja prekrasnog u kolapsu civilizacije.(reference) Razlog te odluke je taj da sam želio prikazati taj svijet kao vrlo strano mjesto. Cilj stripa je ispričati vrlo realne situacije u potpuno stranom i izobličenom svijetu koji ipak ima neke sličnosti našem. Postavljanjem likova u takvo mjesto u mnogome određuje njihove navike, karakter i pogled na život. Svijet koji je predstavljen jest vrlo surovo, nasilno i nesigurno mjesto, dok glavni likovi prolaze kroz njega gotovo ležernim tempom. Želio sam da odnos likova i svijeta bude realno shvaćen, stoga sam većinom prikazivao likove kako bi se doista ponašali i reagirali u odnosu na njima realnu okolinu. Nisam želio velikim blokom teksta objasniti opasnosti i prepreke ovog svijeta, a ubrzo nakon toga prikazati likove s vrlo ravnodušnim pogledom na svoju okolinu, prijelaz bi bio neskladan. Ovo je svijet u kojem ti likovi žive, stoga nije bilo razloga postavljati previše dijaloga koji ima veze sa okruženjem osim ako nije imao svrhu karakteriziranja likova.

S vizualne strane, post-apokaliptična estetika me je uvijek privlačila što je razlog odabira baš takvog vizualnog stila stripa. Osim toga, uspješno sam spojio stil američkog vesterna s detaljima distopijskog okruženja. Western je kao žanr vjerojatno najuspješniji u korištenju total kadrova s ciljem prikazivanja velikih prostranstva i najnapetijih bliskih kadrova. Ta western estetika kompozicije uspješno se uklopila s tematikom i svijetom mog stripa. Osim tog izabranog stila, kojeg sam se uglavnom pridržavao, glavni utjecaji na ilustracije su bili umjetnici Mike Mignola i Hugo Pratt, sa svojim izraženim obrisima i visokim kontrastom te istočni manga umjetnici poput Takehiko Inoue i Kentaro Miura u pogledu dizajna likova i kompozicije u specifičnim kadrovima.

Što se tiče oblikovanja vizualnog identiteta likova, to je bio vrlo temeljit proces na kojem sam radio paralelno sa osmišljavanjem fabule i tematike stripa. Od samog početka sam znao da će likovi imati primarno istočnu manga estetiku zbog želje da pokušam uspješno spojiti „istok sa zapadom“. Veliki sam obožavatelj stripa s obje strane svijeta pa je ovo na neki način rezultat zastupanja obje kulture, zapadna tematika pod utjecajem istočnjačke estetike.

Dva glavna lika su paralelno prvi osmišljeni. Cilj mi je bio osmisliti dizajne koji su dovoljno slični, ali u isto vrijeme dovoljno drugačiji da se od same siluete likova mogu raspoznati likovi te se također izčitati određene karakteristike i osobine likova samo gledajući njihov dizajn.



Slika 9 Koncept glavnih likova „Great Desolace“

Proces oblikovanja vizualnog identiteta likova sveo sam na par koraka: primjena crnog i bijelog te oblik i silueta. Kod dva glavna lika sam želio da količina crnog i bijelog u njihovom dizajnu bude gotovo jednaka no primijenjena na drugačiji način što omogućuje da ih se bolje razlikuje. Protagonist je primarno crn u svojoj gornjoj polovici, dok deuteragonist nije. Oblik likova je bio važan za bolje naglašavanje karakteristika likova, na primjer, protagonist ima dosta oštih kutova na licu. Nadalje, u centru njegovog dizajna, jest pončo koji je često u vrlo trokutastom obliku, obliku kojeg naglašuje njegova kravata. Deuteragonist ima puno blaže lice i njegov centar je u principu pravokutnik.

Kombinacija više osnovnih oblika je važna da likovi ne ispadnu prejednostavni, ali je važno shvatiti ton sveukupnog projekta da dizajni ne ispadnu u neskladu sa svime ostalim. Nakon toga se primjenjuju detalji. Kroz detalje se prikazuju nijanse karaktera te je lakše shvatiti njih

i njihovu ulogu u svijetu. Na protagonistu se može opaziti, po dosta crnom i elegantnom obliku i priboru, da je uniforman, dosljedan pa čak i misteriozan. Po uniformi ispod njegovog misterioznog pončoa možemo pretpostaviti da je možda iz više klase ili da je barem svjestan svog fizičkog izgleda, što također naglašuje njegova kravata.

Deuteragonist naprotiv ima vrlo svjetlu glavu i lice, ekspresivne emocije naglašuju njegovu pouzdanu i gotovo toplu prirodu. Nosi dugačak kaput, što nam odaje znakove njegove misterioznosti, koji prekriva većinom crnu odjeću, što govori da možda nije oduvijek bio ovakav, ali da sad pokušava biti drugačija, „svjetlija osoba“. Također, nije ni blizu toliko uredno odjeven kao protagonist, to vidimo po razvezanim cipelama i neurednoj košulji i hlačama, otkrivajući nam bezbrižniju i opušteniju atmosferu oko njega.

Koristio sam izraz “možda” kroz ove primjere s ciljem naglašavanja kako sve te osobine nisu jednoznačno definirane za te likove. Svi ti dizajnerski odabiri ovdje su da čitatelja podsvjesno natjeraju na pitanja o prirodi i povijesti tih likova. Takvi detalji obično opisuju lik na površinskoj razini i nisu nužni, ali definitivno pomaže čitatelju da se lakše uživi u taj svijet. Koristio sam „worldbuilding“ tehniku smišljajući i primjenjujući detalje ili ideje koji služe da se taj imaginarni svijet prikaže što realnije ili barem vjerojatnije.

Worldbuilding je pojam koji opisuje proces izgradnje izmišljenog svijeta. Svijeta koji je najčešće dosta sličan našem, ali u njemu su drugačija pravila, povijest i geografija, pa se stoga taj svijet ne može automatski povezati sa našim postojećim. Neki od najpoznatijih imaginarnih svjetova su Middle-Earth J.R.R. Tolkiena, Arrakis od Franka Herberta, te zemlja iz izmišljenog Hiborijskog doba u Konanu autora Robert E. Howarda. U više slučajeva sam primijenio ili posvetio kadrove svijetu, a sve daga što više pokažem i da omogućim čitatelju što lakše uživanje u strip. Želio sam prikazati ovaj svijet kao svijet sa svojom poviješću i geografijom. Osim vizuala, mislim da sam i tekstom dao svijetu dubinu i više slojeva.



Slika 10 *Isječak, stranica 29 „Great desolace“*

Tekst i scenarij stripa u mojem slučaju su bili među zadnjim segmentima kojima sam se bavio. Većina ovog stripa je nastala kroz koncepte vizuala koje sam zamišljao i zapisivao. Prvih par stranica crtao sam samo temeljem natuknica koje su sadržavale posebne detalje o kadru, veličini kadra ili o prijelazu iz jednog kadra u drugi. Tako sam na kraju napisao cijeli strip, pomoću serija natuknica koje bi naglašavale glavne trenutke u kadru. Dijaloge i tekst

unutar balona sam počeo razvijati na otprilike pola puta crtanja stripa. Znao sam cijelo vrijeme što otprilike želim da likovi govore, o čemu da raspravljaju, ali nisam imao definiran i gotov tekst. Stoga je neko vrijeme tekst također bio limitiran na natuknice u kojima bih opisivao o čemu se radi u tom određenom kadru. Način koji sam odabrao pri pisanju teksta nije konvencionalan, ali me je na kraju uspješno služio. „Ukratko: pravila nema“[2]

4.2 Analiza stranica

Prvih par stranica projekta su napravljene s namjerom da se predstavi mjesto i svijet. Način na koji sam to postigao je taj da sam na drugoj stranici postavio niz kadrova koji prikazuju okolinu scene i daju joj osjećaj veličine. "Jedna je opcija da uvodnu scenu razlomite u fragmente. Koristeći prijelaze s aspekta na aspekt." [2]. Osim toga, na ovoj stranici prvi put vidimo dva glavna lika priče. Želio sam, u ovom slučaju, dočarati doživljaj otkrivanja. Likove prvi put vidimo dok su predaleko od samog kadra da se uopće raspoznaju, drugi put kad ih vidimo već su malo veći. Mislim da sam kombiniranjem toga i tehnike fragmentiranja aspekata dočarao efekt prolaza vremena te čitatelju pokazao veličinu i raznolikost prostora.



Slika 11 Stranica 2 „Great desolace“

Jedna od stvari o kojima kao autor uvijek moram razmišljati jest kako navesti čitatelja da nastavi čitati i listati stranice. U više navrata sam tražio taj doživljaj čuda, taj doživljaj je isključivo imanentan stripu. Čitatelju se prezentira situacija gdje su likovi u priči već doživjeli nešto što je autor namjerno sakrio od čitateljevog predviđanja. Prvo se prikazu reakcije, pa tek na sljedećoj stranici otkrijem pogled iz perspektive likova. Na početnim stranicama čitatelju još nije potpuno očito o kakvoj se priči ili svijetu ovdje radi, pa sam se trudio pronaći načine kako da čitatelja iznenadim. U ovom slučaju vizualima, likovi vide i dožive ovaj prizor još na četvrtoj stranici, no čitatelj tada vidi samo njihove reakcije. Na petoj stranici je gotovo efekt otvaranja zastora sa velikim kadrovima totala i primarnog mjesta radnje stripa. U zadnjem kadru su likovi smanjeni da pojačaju efekt visine i veličine koji su dočarali prva dva kadra.



Slika 12 Stranica 5, „Great desolace“

Kod izmjena scena sam se pobrinuo da većina njih budu samostalne, u smislu da kada je otvorena jedna stranica u ovom projektu da sljedeća stranica bude gotovo uvijek direktno povezana sa tom scenom. To najbolje mogu pokazati primjerom sa devete i desete stranice, potpuno originalnim s mjestom i likom koji se ne pojavljuju van tog dvolista stripa. Prikazivanje prolaza vremena u stripu se može dočarati na više načina, ovdje sam naprimjer uzeo iz prve iste kadrove ali lagano izmjenjene da se dočara spori prolazak vremena. Na ovom primjeru uz prolazak vremena se također može vidjeti efekt pomaka imaginarne kamere sa prva tri kadra.



Slika 13 Stranica 9, „Great desolace“

Osim efekta prolaza vremena i efekta pomica ja imaginarne kamere, koristio sam više filmskih trikova i tehnika unutar ovog stripa sa sličnim rezultatima koje bih dobio u filmu, no saznao sam da u stripu to također može dodavati samoj kompozicije stranice. U devetoj i desetoj stranici stripa se odvija dijalog između dva lika. Na devetoj stranici sam iskoristio filmsko pravilo od 180 stupnjeva gdje se prikazuje jedan lik u dijalogu pa nakon toga drugi lik kako odgovara. Uz to sam pazio da protagonist tijekom dijaloga uvijek bude na desnoj strani stranice te da lik starješine bude prikazan na lijevoj. Mislim da je ta odluka pomogla dočarati prostor i gdje se koji lik nalazi u njemu.

Na šesnaestoj stranici, jednoj od rijetkih sa akcijskim scenama unutar kadrova, primijenio sam akcijske linije i umjetničku slobodu pri osvjetljavanju. Koristeći pozadine sa visokim kontrastima i likove sa izobličnim perspektivama, prikazujem kaotičnost i brzu narav akcijskih scena.



Slika 14 Stranica 16, „Great desolace“

Paralelno s događanjima unutar tri akcijki orijentiranih kadra, desno se nalazi veliki umirujući kadar protagonista. Razlog za taj kontrast kadrova je da se prikaže isti vremenski raspon samo na drugačijim mjestima, koja se krajem ove stranice spajaju.

Počevši sa šesnaestom stranicom stripa, dio fabule se odvija po noći. Iskoristio sam tu priliku da dočaram vrijeme van kadra učinivši cjelu stranicu crnom. Crne stranice traju sve dok to vremensko razdoblje unutar priče ne prođe, zadnja crna stranica je dvadeseta. Počevši sa dvadeset i prvom stranicom ponovno su sve sa bijelom pozadinom do svršetka. Na dvadesetoj stranici postavljam čitatelja gotovo u poziciju protagonista, povećavši kadar i prikazivavši sirovu emociju na njegovom licu te u zadnjem kadru doslovno postavljajući čitatelja u njegove oči dok pada u nesvjest.



Slika 15 Stranica 20, „Great desolace“

Na dvadeset i devetoj stranici scena počinje usred dijaloga ukazujući da se tek priključujemo događaju. Kroz cijeli strip mi nije bio cilj ispričati priču na najjasniji način. Namjerno sam ostavio neka pitanja i događaje nedefiniranim. Takav način pripovijedanja daje uvjerljivost fabuli. Čitatelj doživljava fabulu gotovo kao prolaznik ili neki neimenovani lik koji u dijelovima dobija aspekte fabule. Nisam želio da se sve točke zapleta ispišu u tekstu, želio sam da vizuali ne samo pomažu pripovijedanju nego da budu primarni izvor. Na dvadeset i devetoj stranici, čak i da nije bilo dijaloga između dva glavna lika, kroz same vizuale može se razumjeti da se ovdje radi o napuštanju glavnog mjesta radnje. Iskoristio sam ovu priliku da vratim prizore viđene ranije u fabuli, ali ovaj put u drugačijem kontekstu. Više se čitatelj ne upoznaje s mjestom radnje nego se udaljava dok se likovi udaljavaju sa svakim kadrom, povlačeći se u pustoš.



Slika 16 Stranica 29 „Great desolace“

4.3 Praktična izrada

Projekt je izrađen u cijelosti digitalno. Od koncepta vizualnog identiteta likova, samih stranica te izgleda korica, sve je uglavnom izrađeno pomoću *softvera* „Clip Studio Paint“ ili „CSP“. To je program namijenjen za digitalno ilustriranje i slikanje, koji ima opciju konstruiranja stranica za strip. Scenarij i natuknice sam pisao u „Microsoft Word“ programu. Program koji sam koristio da priprelim sve elemente stripa za tisak bio je „Adobe InDesign“. Alat koji sam koristio tijekom rada bio je osobni grafički tablet kojim sam ilustrirao unutar „CSP“ programa.

Proces izrade stranice svodio se na nekoliko koraka. Prvi je bio koncept, koji bih zapisao u „Microsoft Word-u“ i na koji bih se referirao tijekom vizualne skice. Unutar „CSP-a“ se odvijaju svi ostali koraci. Prvo bih počeo sa postavljanjem samih kadrova, tijekom tog procesa osmišljavao bih u kojem kadru bi se koja akcija odvijala, što je utjecalo na to kakve kadrove bih koristio i na koji način. Jednom kada su kadrovi bili postavljeni, prešao bih na vizualnu skicu svakog kadra, uključujući i govorne balone. Tijekom ovog procesa ideje su se konstantno izmjenjivale što se tiče kompozicije vizualnih elemenata te postoji nekoliko skica koje nisu iskorištene za svaku stranicu. Najdulji proces je bio podebljavanje skica, tijekom ovog procesa sam primjenjivao crnu i sivu boju koje se pojavljuju u završnoj verziji. Kada su ilustracije bile gotove, postavljao sam govorne balone i primijenio tekst koji sam prije toga napisao u scenariju u „Microsoft Word-u“.



Slika 17 Isječak, slojevi skica, stranica 7 „Great desolace“

5. Zaključak

Vremenom su se općenito mišljenje i razni stereotipi o stripu u mnogočemu promijenili. Od prvobitnih humorističnih dodataka na kraju novina, gdje je korišten gotovo isključivo za karikature tadašnjeg vremena, do danas kad se utjecaj stripova može vidjeti u gotovo svim segmentima popularne kulture. Strip je danas jedan od najrasprostranjenijih popularnih medija iako većina ljudi nije najbolje upoznata s ovim medijem. Svakim danom strip stječe sve više novih ljubitelja svojim blockbuster franšizama, a u isto vrijeme široki razmjer priča u samom mediju danas zna ljude vrlo često na neki način i zastrašiti. Strip je danas, kao medij, u vrlo zanimljivoj poziciji gdje se njegovi utjecaji vide svugdje no i dalje je na neki način sam medij gotovo sakriven i odmaknut od većeg dijela populacije. Adaptacije su uglavnom popularnije od izvornog materijala.

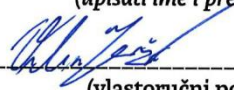
U zadnjih par desetljeća strip prati, među širom publikom, prilično raširen stereotip da je gotovo uvijek riječ o akcijskom ili fantastičnom sadržaju. Mislim da bi se strip kao medij trebao gledati na istoj razini kao knjige ili filmovi. Ako neki žanr ili temu možete pronaći u knjizi ili filmu, definitivno možete pronaći isto to i u stripu. Medij s tako širokim spektrom ideja i koncepata omogućuje pronalaženje atraktivnog i privlačnog sadržaja za svakoga što je jamac daljnjeg života i procvata stripa kao suvremenog medija, a svakako i značajnog pravca umjetnosti.

IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

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

Ja, Vilim Ježić (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Velika Pustoš / Strip (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

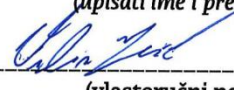
Student/ica:
(upisati ime i prezime)


(vlastoručni potpis)

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

Ja, Vilim Ježić (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Velika Pustoš / Strip (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)


(vlastoručni potpis)

6. Literatura

- [1] Scott McCloud „Understanding Comics (The Invisible Art)“
- [2] Scott McCloud „Kako crtati STRIP (Pripovjedne tajne stripa i mange)“
- [3] Will Eisner „Theory of Comics & Sequential Art“
- [4] Steve Buscema, Stan Lee „Drawing comics the Marvel way“
- [5] Članak „The History of Comics: Decade by decade“
<https://the-artifice.com/history-of-comics/>
- [6] Konferencija, Bard College „Neil Gaiman in Conversation with Art Spiegelman“
<https://www.youtube.com/watch?v=wCG9XjqKkqI&t>
- [7] Članak „ Character Design Practice: Shapes“
<https://www.animatorisland.com/character-design-practice-shapes/?v=fd4c638da5f8>
- [8] Stranica „ History of comics“
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics

7. Popis slika

| | |
|---|----|
| Slika 1 <i>Isječak, Francis Barlow „A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot“</i> | 2 |
| Slika 2 <i>Isječak, Rodolphe Töpffer „The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck“</i> | 3 |
| Slika 3 <i>Paljenje stripova u Binghamtonu, New York 1948.</i> | 4 |
| Slika 4 <i>Isječak, Art Spiegelman „Maus“</i> | 5 |
| Slika 5 <i>Isječak, Mike Mignola „Hellboy in Hell“</i> | 7 |
| Slika 6 <i>Isječak, Neil Gaiman, Mark Dringenberg „The Sandman“</i> | 8 |
| Slika 7 <i>Isječak, Bryan Lee O'Malley „Seconds“</i> | 9 |
| Slika 8 <i>Isječak, John Layman, Rob Guillory „Chew“</i> | 10 |
| Slika 9 <i>Koncept glavnih likova „Great Desolace“</i> | 12 |
| Slika 10 <i>Isječak, stranica 29 „Great desolace“</i> | 13 |
| Slika 11 <i>Stranica 2 „Great desolace“</i> | 15 |
| Slika 12 <i>Stranica 5, „Great desolace“</i> | 16 |
| Slika 13 <i>Stranica 9, „Great desolace“</i> | 17 |
| Slika 14 <i>Stranica 16, „Great desolace“</i> | 18 |
| Slika 15 <i>Stranica 20, „Great desolace“</i> | 19 |
| Slika 16 <i>Stranica 29 „Great desolace“</i> | 20 |
| Slika 17 <i>Isječak, slojevi skica, stranica 7 „Great desolace“</i> | 21 |