

Audiovizualna pripovijetka "San smiješnog čovjeka"

Rapać, Edo

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:605687>

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

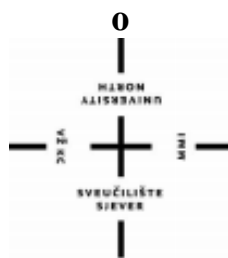
Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-25**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Odjel za Medijski Dizajn

Završni rad br. 1/9/2021

San smiješnog čovjeka

Student

Edo Rapačić

Mentor

doc. art. Iva-Matija Bitanga

Koprivnica, rujan 2021. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveu ilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Edo Rapačić

MATIČNI BROJ 0128059726

DATUM 26.08.2021.

KOLEGIJ Multimedijско pripovijedanje

NASLOV RADA Audiovizualna pripovjetka "San smiješnog čovjeka"

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU The Dream of a Ridiculous Man, audiovisual story telling

MENTOR Iva-Matija Bitanga

ZVANJE izv.prof. art.

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. doc. art. Dubravko Kuhta, predsjednik
2. doc. art. Antun Franović, član
3. izv.prof. art. Iva-Matija Bitanga, mentorica
4. doc. art. dr.sc. Mario Periša, zamjenski član
- 5.

Zadatak završnog rada

BROJ 150 /MED/ 2021

OPIS

OPIS ZADATKA:

Digitalna ilustrirana audio knjiga od 20 ilustracija s animiranim naglascima koji se postižu zoomiranjem i laganim pokretima likova. U obliku animiranog filma prati interpretativno čitanje teksta "San smiješnog čovjeka" autora F. M. Dostojevskog. Rad je namjenjen digitalnoj distribuciji.

U radu je potrebno:

- oblikovati literarni predložak u dramski tekst, pripremiti ga za interpretaciju, uvježbati i snimiti
- izraditi dvadesetak autorskih ilustracija slikanih digitalnim medijem
- montirati sliku i zvuka
- doraditi audiovizualnog sadržaja uz nadogradnju u animatiku
- pripremiti za digitalnu distribuciju

ZADATAK URUČEN

1.9.2021

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER





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

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

Ja, Edo Rapaić (*ime i prezime*) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Audio vizualna pripovijetka San smiješnog čovjeka (*upisati naslov*) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(*upisati ime i prezime*)

Edo Rapaić
(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, Edo Rapaić (*ime i prezime*) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Audio vizualna pripovijetka San smiješnog čovjeka (*upisati naslov*) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(*upisati ime i prezime*)

Edo Rapaić
(vlastoručni potpis)

Predgovor

Projekt audio-video uratka „San smiješnog čovjeka“ započeo sam veljači 2021. godine. Za ilustriranu obradu odabrao sam priču F. M. Dostojevskog „San smiješnog čovjeka“, koja mi je slučajno došla u ruke. Tekst me je privukao svog svoje iskrenosti, pošto mi je već dojadio cinizam modernih medija i pisaca koji iza svoje ironije skrivaju to da nemaju što reći o svijetu koji ih okružuje. Ta priča je osoban i iskren pogled na svijet jednog od najvećih i najpoznatijih pisaca, svidjelo mi se što pisac jako ozbiljno gleda na ljudsko postojanje, i da je odlučan po tom pitanju - tj. da ne dopušta izlike za svoje i tuđe ponašanje. Vrlina te priče je u tome da izrazito vizualno asocijativna te, lako uvuče čitatelja u svoj svijet i navodi ga da o njemu stvara slike. Mjesto radnje priča je neodređeno, tj. radnja se može odvijati skoro bilo gdje, ali ima nešto „rusko“ u njenoj srži. Tu sam nit „ruskosti“ pokušao uhvatiti što je više moguće, bio sam inspiriran Rusijom 19. stoljeća, kakvo je vjerojatno bilo okruženja Dostojevskog.

Sažetak

U ovom pismenom radu opisat će se izrada audio-video uratka „San smiješnog čovjeka“. Prepričat će se i kratko analizirati priča F. M. Dostojevskog „San smiješnog čovjeka“ koja je osnova za rad. Pričajući o njoj dotaknut ćemo se raznih tema - od života Dostojevskog, Rusije 19. stoljeća do ruskog romantizma itd. Ujedno pisat ću o procesu rada na ovom projektu, o tome kojim sam se tehnikama i procesima koristio pri izradi ovoga rada. Pisat ću i o digitalnoj ilustraciji, njenoj povijesti i filozofiji, te o snimanju audio-video uratka. Naravno tu će biti i nekih riječi o tehničkim detaljima i sl. i problemima s kojima sam se suočavao. Svrha ovog rada je uputiti čitatelja u proces izrade audio-video uratka, odnosno prikazati kako se konstruira multimedijski projekt.

Ključne riječi: ilustracija, Dostojevski, San smiješnog čovjeka, digitalna ilustracije, audio knjiga, Rusija, romantizam

Abstract

The production of the audio-video book „The dream of a ridiculous man“ is described here. The work is based on a story „The dream of a ridiculous man“ by F. M. Dostoevski, which is here retold and analysed. Various subjects – such as Dostoevski's life and history of Russia in the 19 th century including the period of the romanticism are glanced here. The work process on the production of the audio-video book is summarised and methods used are mentioned (digital illustration, audio support and shooting) and describe. History and philosophy of digital illustration is also given. In addition, I discuss some problems and technical details which I encountered during the work process. Therefore construction of an multimedia process is shown based on an example of a fan audio-video book.

Key words: illustration, Dostoevski, The dream of a ridiculous man, digital illustration, audio-book, Russia, romanticism

Sadržaj

Ideja iza projekta.....	8
Potruga za knjigom i Zlatko Crnković.....	8
O tekstu.....	9
Dostojevski i Rusija.....	10
Ekranizacija.....	11
Digitalna ilustracija.....	11
Filozofija digitalnih tehnika.....	12
Ilustracija - animacija.....	13
Audio knjige.....	14
Proces rada	14
Ilustracija 1.....	16
Ilustracija 2.....	16
Ilustracija 3.....	17
Ilustracija 4.....	18
Ilustracija 5.....	18
Ilustracija 6.....	19
Ilustracija 7.....	20
Ilustracija 8.....	20
Ilustracija 9.....	21
Ilustracija 10.....	21
Ilustracija 11.....	22
Ilustracija 12.....	23
Ilustracija 13.....	23
Ilustracija 14.....	24
Ilustracija 15.....	24
Ilustracija 16.....	25
Ilustracija 17.....	25
Ilustracija 18.....	26
Ilustracija 19.....	26
Ilustracija 20.....	27
Dodatna Ilustracija 1.....	27
Dodatna Ilustracija 2.....	28
Zaključak.....	29
Literatura.....	30

Ideja iza projekta

Tekst Dostojevskog „San smiješnog čovjeka“ mi je nekim slučajem „došao pod ruke“. Par tjedana prije nego što smo morali prijaviti/odabrati temu za završni rad, nisam znao što bih izabrao. Tada sam slučajno nabasao na komentar nekog YouTube videa u kojem se citirao prvi pasus priče:

„Smiješan sam čovjek. Sad me drže već i ludim. To bi za mene bio napredak kad im ne bih bio isto onako smiješan kao i prije. Ali sad se više ne ljutim, sad su mi svi oni dragi, pa čak i kad mi se podsmjehuju - tada su mi, ne znam zašto, čak nekako osobito dragi.“ [1]

Taj citat mi je bio zanimljiv pa sam odlučio potražiti originalan tekst. Istog dana sam ga našao i odmah pročitao. Toliko mi dopao da sam ga odlučio obraditi za završni rad. Tada sam mislio da ću napraviti ilustriranu knjigu na taj tekst no stvari su se dosta promijenila kako ćemo kasnije spomenuti. Za završni rad hitio sam nešto evokativno nešto s jakim vizualima, atmosferično što će mi biti izazov.

Potruga za knjigom i Zlatko Crnković

Tekst sam prvo našao na engleskom jeziku, kada sam se odlučio da ga izaberem za završni rad imao sam samo tu verziju. Mislio sam da ću morati sam prevoditi tekst no srećom našao sam srpsku verziju koju se uz neke promijene mogla lako prevesti. Dok sam tražio nekog za prijevod, djed mi je ukazao na to da postoji i hrvatski prijevod teksta, no nije objavljen na internetu i dio je zbirke priča. I tako sam krenuo u potragu za tom knjigom.

Priča se nalazila u zbirci kratkih priča Dostojevskog koju je izdao Šareni dućan. Šareni dućan je hrvatski nakladnik kojeg je osnovao urednik Krunoslav Jajetić 1997. g. u Koprivnici. Srećom, knjigu sam mogao kupiti u Koprivnici blizu fakulteta, tako sam se jednom prilikom prije nastave otišao po nju.

Knjiga se zove „Priče iz Piščeva dnevnika“, a nazvana je po istoimenom časopisu koji je Dostojevski izdavao, a uključivao je kolumne, kratke priče i „blogove“ koje su pisali Dostojevski i drugi autori. Tekstove u knjizi je sakupio i preveo na hrvatski Zlatko Crnković.

Zlatko Crnković komentira:

„U ovoj filozofskoj viziji očituju se, po mišljenju nekih sovjetskih književnika povjesničara, piščevi nazori, koje će uskoro izložiti u Braći Karamazovima i u kojima je ateističkom socijalizmu suprotstavljeno kršćanstvo.“ [2]

Zlatko Crnković je jedan od najpoznatijih hrvatskih prevoditelja, osoba koja je imala čak i svoju biblioteku pod imenom Zlatko Crnković vam preporučuje. Rođen je 1931. g. u Čaglinu, bio je književnik, književni kritičar i naravno prevoditelj. Godine 1956. diplomirao je engleski i njemački jezik i književnost na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Na sveučilištu u Berkeley-u studirao je američku književnost (1961.). Najčešće je prevodio s ruskog i francuskog jezika. On je zaslužan za prijevod velikog dijela poznate svjetske literature na hrvatski. [3]

O tekstu

Priča „San smiješnog čovjeka“ započinje tako da nam se pripovjedač predstavi s citatom koji sam već gore naveo:

„Smiješan sam čovjek. Sad me drže već i ludim.” [1]

Zatim nam govori kako nam želi ispričati jedan svoj san.

Taj san se javlja u noći nakon večernjeg izlaska i druženja s prijateljima, kada se glavni lik i ujedno pripovjedač vrati kući i donese odluku da se ubije. Priča kako već dugo vremena razmišlja o samoubojstvu, sprema se za njega te je čak i kupio je revolver. Nakon što dođe kući sjedne na kauč, izvadi pištolj, i stane razmišljati o svom životu. Nakon nekog vremena zadrijema s pištoljem u ruci. Počinje sanjati kako si je pucao ne u glavu, već u trbuh. To je najvjerojatnije simbolična gesta čije značenje nisam uspio dokučiti. Dok umire prikaže mu se mračna figura koja ga odvede u vrijeme prije „prvog grijeha” tj. kada je čovječanstvo živjelo u raju.

Glavni lik se upozna s ljudima tog doba, komentira kao su lijepi, kako žive skladnim životima, kako razumiju život, kako su neiskvareni i iskreni. Priča o njihovom pogledu na život, te ih uspoređuje s ljudima svog vremena.

Priča je naravno otvorena interpretaciji, ali neke teme su očite. Priča je povezana s kršćanskim svjetonazorom Dostojevskog. Pratimo protagonista koji se želi ubiti. Vidimo njegovo ravnodušnost prema svijetu i svojim prijateljima, ono što ga vodi do samoubojstva nije tuga nego potpuna ravnodušnost prema sebi i svijetu koji ga okružuje:

„Međutim prošla su već dva mjeseca, a revolver mi je svejednako ležao u ladici; ali mi je bilo toliko svejedno da sam napokon zaželio uličiti trenutak kada mi neće biti sasvim svejedno, a zašto opet to – ne znam.” [1]

Glavni lik nije tužan već je toliko ravnodušan da svoju smrt gleda kao neku vrstu formalnosti. Ali, nakon sna u kojem upoznaje raj, te nakon niza događaja koji su doveli do urušavanja raja, a za koje smatra da je on odgovoran, počinje osjećati tugu. Ta tuga ga izbaci iz osjećaja ravnodušnosti. S tugom dolazi i osjećaj da mu zapravo nikad nije ni bilo svejedno nego je taj osjećaj proizlazio iz stanja općeg jada ljudske egzistencije.

Priča „San smiješnog čovjeka“ je zapravo komentar na ljudsku egzistenciju, ljudi su jedina stvorenja koja su svjesna svoje smrti i time žive „apsurdnim životom”, u kojem je onda nevažno jesu li moralni ili nemoralni, pohlepni ili darežljivi, itd. Tu leži apsurd ljudskog postojanja. Kada je prenesen u svijet gdje svi žive u skladu glavni lik je šokiran jer vidi ljude koji su iskreni, dobrodušni i djetinjasti, ne poznaju sram i žive samo radi života. Tu shvati da on nije kao oni, i kako ih njegov utjecaj počinje kvariti. Nakon nekog vremena vidi koliko su se ti ljudi, pod njegovim nesvjesnim utjecajem, udaljili između sebe. Vidi napokon proces u kojem su ljudi došli iz stanja raja do trenutnog stanja. On osjeća tugu jer ih je izdao i nesvjesno pokvario. Ono što ga najviše muči je to da se ti ljudi ne žele vratiti u prijašnje stanje, tj. da su zavoljeli život koji im je pokazao.

Iz perspektive besmislenosti, ideja prihvaćanja dobra je jednako apsurdna kao i prihvaćanja zla. I zato naš lik na početku priče tvrdi da je smiješan čovjek a sad ga smatraju ludim jer to shvaća. Glavni lik na kraju shvaća i to da je Eden ili raj nedostižan sve dok premda i jedna osoba preispituje razlog svog postojanja. Čovjek bi morao živjeti u bezuvjetnom prihvaćanju svog života da bi mogao živjeti u raju.

Na kraju priče prizna da mu je njegov svijet, koliko god loš i naopak, draži od Edena. Tvrdi da je razumijevanje zla ono što je najbitnije, i da je osoba koja odabire dobro između dobra i zla mnogo bolja nego osoba kojoj je dobro nametnuto, u izboru se nalazi prava sloboda, a zlo je proizvod izbora. Jer čovjek u našem svijetu može birati između dobra i zla, a Eden postoji kada ljudi rade „dobro“ po „difoltu“.

Dostojevski očito inspiriran stoicima argumentira da shvaćanje života ne dolazi istraživanjem nego prihvaćanjem svijeta i svojeg mjesta u njemu. Jedna od stvari koja se stalno spominje je da za svu svoje znanje moderan čovjek ne razumije život. Dostojevski vjeruje da se pravo razumijevanje nalazi u neokupiranu svijetu. Ujedno tvrdi da ono što je čovjeka povuklo iz raja nije bila neposlušnost nego već želja za znanjem tj. razumijevanjem svijeta. I ono što ga drži u propalom svijetu je ljubav za razumijevanjem i slobodom izbora. Pošto je povratak u Eden nemoguć najbitnije je da jednostavno to prihvatimo, jedino što moramo je kako Dostojevski kaže prihvatiti zlatno pravilo iz Biblije:

„Sve što želite da ljudi čine vama, činite i vi njima.“ [4]

Ono što mi se sviđa kod priče je ta ideja apsurdna - što god odlučili sve je apsurdno, svijet je kao neka zamka ili slagalica bez rješenja. Nakon nekog trenutka moraš samo prihvatiti da te analiziranje paralizira i vjerovati da sve ide u nekom smjeru koje je tebi neshvatljiv jer si samo čovjek. Kada Biblija kaže da je čovjek napravljen u liku boga hoće reći da čovjek shvaća ali nikada ne može shvatiti do kraja jer uvijek radi s ograničenim razumom. Čovjek može razmišljati i kontemplirati ali jedan život nije dovoljan da se sve spozna. Prava spoznaja o životu je sam život.

Dostojevski i Rusija

Fjodor Mihajlovič Dostojevski je jedan od najpoznatijih ruskih pisaca 19. stoljeća. Rođen je u Moskvi 1821. godine kao sin liječnika iz nižeg plemstva podrijetlom iz Ukrajine. Završio je vojno-inženjerski studij u Sankt Petersburgu. Nakon studija zarađivao je prevodeći knjige s francuskog na ruski. Godine 1840. piše svoju prvu knjigu pod nazivom Bijedni ljudi. Knjiga Bijedni ljudi bavi se tematikom života siromašnih ljudi, što je u socijalističkim krugovima bila popularna tematika. Knjiga je oduševila književne krugove Sankt Peterburga, a Dostojevski se pridružuje književnoj eliti socijalista-utopista koju je predvodio Butaševič Petraševski. Godine 1840. Dostojevskog je zajedno s grupom socijalista istomišljenika uhitila carska policija, bio je osuđen na sibirsku robiju i progonstvo, pa je u Sibiru proveo 4 godine svog života. Nakon vraćanja iz Sibira još 4 godine proveo je u vojnoj službi. Politički stavovi Dostojevskog su se nakon ovih iskustava potpuno promijenili. Postao je religiozan i stao je veličati teme ruskog nacionalizma, cara i pravoslavlja. Priču „San smiješnog čovjeka“ piše oko 1877. godine, a u njoj se lako mogu vidjeti utjecaji njegovog novog mističizma i kršćanske filozofije. Njegove priče iz tog doba karakterizira duboka introspekcija likova i vizije koji doživljavaju, a slične su halucinogenim iskustvima. Tadašnjoj se publici nisu dopale jer nisu bile u skladu s tadašnjim čitalačkim navikama. Dostojevski je poznat po svojim romanima, kratkim pričama i esejima. Najpoznatija dijela su mu Zločin i kazna, Idiot, Kockar i Braća Karamazovi. Umire 1881. godine u Sankt Petersburgu kao dobrostojeći, poštovan i slavan pisac. Na njegovom sprovodu skupilo se oko 100.000 ljudi. [5]

Događanja u Rusija iz druge polovici 19. st. su, gledano iz naše perspektive, zasjenjena burnim zbivanjima početkom 20. st. (Rusko-Japanski rat,

Oktobarska revolucija i Prvi svjetski rat). Krajem 19. st. Rusija se nalazila u nekom zlatnom dobu, ne samo zbog svoje moći i veličine, već i po kvaliteti života, umjetničkim dostignućima i znanosti. Do tada, Rusija je bila smatrana velikom, zaostalom provincijom dalekom od bilo kakve relevantnosti. Ali, do kraja 19. st. Rusija je toliko napredovala da se od slikarstva do baleta mogla

mjeriti s bilo kojom kulturnom metropolom središnje Europe. Pod utjecajem pisca Aleksandra Puškina koji stapa rusku narodnu kulturu s visokom umjetnošću središnje Europe (pogotovo francuske) razvija se nova ruska književnost. Svaki ruski pisac nakon Puškina bio je inspiriran njegovim djelima. Velika većina ruskih plemića bila je očarana Francuskom i francuskim načinom života pa su donijeli francuske manire i umjetnička djela u Rusiju. Jedan od važnih događaja koji je obilježio to doba ruske povijesti je takozvana „velika igra”, u kojoj su se sigurnosne-obavještajne službe Rusije i Britanskog carstva sukobile oko kontrole središnje Azije. U to egzotično područje su se slale mnoge vojne ekspedicije, što je dovelo do velike navale avanturizma u plemstvu i avanturističkog duha. [6]

Ekranizacija

Proces ekranizacije je proces pretvorbe priče, knjige ili nekog drugog djela u filmski medij. Svaka ekranizacija je tumačenje originalnog djela, pa izaziva različito iskustvo kod konzumenta od originala. Pa premda „interpretirali“ svaku scenu perfektno u skladu s originalom čim nadodamo na knjigu vizuale i zvuk mi smo u temeljima promijenili kako će netko iskusiti taj medij. Čak i audio knjiga promijeni naše iskustvo s nekom pričom.

Zato kolikogod se potrudio neću moći izazvati originalni osjet koji je priča imala u meni i u drugim čitateljima. Kao primjer, ima mnogo scena koje su morale biti izbačene, jer bi mi stvorile previše posla. Jedna od tih scena je kada naš lik priča o susjedima koji žive pored njegovog stana, izbačen je iz priče fantom koji nosi naš lik do nove zemlje, a i mnogo dijaloga i monologa je moralo biti izbačeno jer ne doprinose dovoljno priči, a imam ograničene mogućnosti rada.

Tipično kada se radi bilo koja adaptacija najbitnije je voditi računa iz kojeg medija u koji medij nešto prenosimo. Na primjer prenijeti Disney-ev film u knjigu bez ilustracija je nelogično jer cijela poanta animiranog filma je u slici i pokretu, vizual kod tako nečeg je dio iskustva. dok na primjer bajka koju ekraniziramo time dobiva jer nadodajemo vizuale nečemu napisanome tj. samoj priči. Nakon toga bitno je oprezno izabrati najbitnije dijelove koji moraju ostati tj. dijelovi koje ne možemo maknuti, a to su tipično bitni dijelovi priče koji vode radnju iz jedne scene u drugu. Nakon toga ide proces rada koji je uobičajen za taj medij.

Digitalna ilustracija

Originalna ideja je bila da projekt bude u formi ilustrirane knjige, no moja mentorica mi je dala ideju da se projekt podigne na višu razinu tako da ilustracije prezentiram u formu audio/video knjige. Ta mi se ideja dosta dopadala ali ujedno je predstavljala nove probleme s kojima sam se morao suočiti. U originalnoj koncepciji rada ilustracije bi bile rađene na kvalitetnom 200 g papiru s temperama, akrilom ili vodenim bojama (nisam došao toliko daleko u promišljanju da bih znao) no kako sam odlučio da rad bude u video formatu bilo je očito da moram primijeniti digitalne tehnike.

Tijekom rada koristio sam se Wacom 16”inch Cintiq grafičkim tabletom, a ilustracije su rađene u programu Clip Studio Paint. Program je bio izabran iz razloga jer je to jedini digitalan program za slikanje koji mi se dopada, jednostavan je i nekako mi je „kliknuo”.

Digitalno slikanje je nastalo razvitkom grafičkih tableta i stilusa. Grafički tablet obično se sastoji od stilusa/olovke i pisaće površine i služi za pisanje po ekranu kompjutera kao olovkom na papiru. Stilus ili „olovka” je alat koji držimo u ruci tijekom rada i koji reagira na pritisak na pisaću površinu, što je pritisak jači ostaje deblja linija. Svi tableti imaju manje više iste stiluse, ali pisaće površine se mogu jako razlikovati po veličini, teksturi i tehnologiji. Pisaće površine su ponekad i monitori, a odabir pisaće površine ili tableta je stvar pojedinca i njegovih sklonosti. Nekim korisnicima više odgovaraju manji tableti (oko 9 do 13”; tj. 19 do 27cm), a nekima veći (iznad 22”;

tj. 43 cm). Prvi tableti se pojavljuju čak 1963. godine, a dolaze na tržište 1968. godine. No postaju popularni tek nakon 2000. g. s razvitkom interneta i širenjem rasterskih grafičkih programa poput Photoshopa. Danas, 2021. godine, grafički tableti su daleko pristupačniji, jeftiniji i napredniji nego prije.

Grafički tableti moraju imati programe za funkcioniranje, a to su najčešće programi za digitalno slikanje poput Photoshopa, Krite, Clip studio Painta. Osim za digitalno slikanje koriste se i za 3D modeliranje, video produkciju, grafički dizajn i sl. Koliko god grafički tablet olakšava proces rada umjetniku, on je samo alat i njegovim korištenjem ne može se prikriti nedostatak znanja ili vještine korisnika. [7]

Filozofija digitalnih tehnika

Digitalno se slikanje za razliku od tradicionalnog slikanja temelji na uzastopnom „štambiljanju” oblika, što daje iluziju crte ili poteza kista. „Štambilji“ mogu biti u različitim oblicima i bojama, a mogu im se pridodati različiti „efekti” kao što su prozirnost, tekstura ili mutnoća. Raspon boja koje digitalno slikanje ima je gotovo neograničen. No najznačajnija karakteristika digitalnog rada je mogućnost „undo” ili potpunog brisanja, što omogućuje digitalnom slikanju nevjerojatnu fleksibilnost, brzinu i lako popravljavanje pogrešaka. Tu bi još možda trebalo spomenuti da su dokumenti u kojima radimo naravno digitalni pa se lako prenose iz u programa u program. To su neki od razloga zašto su digitalne tehnike toliko zastupljene u dizajn industriji. [8]

Meni se najviše sviđalo to što je lako popravljati pogreške, jer sam kao slikarski početnik trebao neku potporu, tako zvanu „mrežu koje bi me uhvatila u padu“. Da je ovaj projekt bio rađen na papiru sve što sam želio postići bilo bi mnogo teže ostvarivo.

Digitalne tehnike zbog velikog broja mogućnosti imaju jedan velik nedostatak. Naime, zbog svoje fleksibilnosti i mogućnosti imitacije drugih tehnika nemaju svoju osobitost. Na primjer ulje daje drugačiji dojam ovisno o tome kada gledamo sliku, npr. ako je gledamo ujutro izgledat će drugačije nego predvečer, a ako gledamo ulje na platnu koje je staro 200 godina imat ćemo drugačiji dojam zbog sve prljavštine koje na njemu nakupila. Kod digitalnog slikanja pošto ekran isijava svjetlost slika uvijek izgleda jednako. I korištene tehnike i stil rada se mogu jako razlikovati od slike do slike.

Craig Mullins, rođen 1964. g., je jedan od predvodnika digitalne umjetnosti i slikanja, katkad ga zovu ocem digitalnog slikanja. Radio je na filmovima i video igrama. Rekao je u jednom intervjuu koji sam gledao na YouTube kanalu da ga jako smeta to što svi koji slikaju na kompjuterima pokušavaju imitirati tradicionalne tehnike umjesto da prihvate kaos i šizofreniju digitalnih tehnika, također smeta ga što digitalni umjetnici zbog „količine” mogućnosti kada svladaju neki likovni izraz ne napreduju dalje nego stalno ponavljaju ista vizualna riješena. Po mom mišljenju ovi simptomi koje Craig spominje proizlaze iz kontra-intuitivnog problema kod digitalnih alata - a to je da jednostavno kada imaš tisuću alata tražiš ono što ti je najbliže, dok u stvarnom svijetu imaš 4 boje i sad je na tebi da napraviš sliku. Ujedno tradicionalne tehnike ne trpe toliko pogrešaka pa su autori na sve moguće načine ograničeni bilo izborom boja, kvalitetom podloge, itd., što tjera umjetnika na preciznost. Mogućnost miješanja tehnika i stvaranja boja je jedna od velikih prednosti digitalne umjetnosti. Kao što to možemo vidjeti u Craigovim ilustracijama njegov je pristup slikanju izrazito grafički, gdje skoro svaka sijena, zraka svijetla, osoba ili predmet imaju dizajnirani oblik, a to se pogotovo vidi na ilustraciji gdje je čovjek praktički jedan veliki trokut, vidi se i da Craigu nije problem ostaviti nešto nedovršeno ili nedorečeno. Raznolikost prikazanih tehnika je toliko velika da je njegova djela skoro nemoguće napraviti tradicionalno, npr. ako pogledamo pozadinu na ilustraciji desno vidimo neke oblike koje se preslikavaju, ponavljaju i providni su. Nije da je ovo nemoguće napraviti tradicionalno ali jako je teško. Ujedno zbog nekog razloga iz ilustracija je jako očito da su digitalne - ja mislim da je to rezultat repetirajućih tekstura koje Craig koristi u radovima. [9, 10]

Iako sam sve ovo držao na umu tijekom rađanja svojih ilustracije moram priznati da ne znam da li sam se baš iskazao u pokušaju korištenja različitih mogućnosti koje digitalne tehnike omogućuju. Poanta ovog poglavlja i mog spominjanja C. Mullinsa je u tome da budemo svjesni toga da ne trebamo biti podložni tradicionalnom tehnikama koje proizvode fizičke slike - jer onda radimo imitacije što je nepotrebno.



[10]

Ilustracija - animacija

Ilustracija je vizualna interpretacije teksta (misli, glazbe, pojmova) napravljena za tisak, za poster, knjigu, itd. Nakon izuma filma pojavila se animacija, koja je zapravo animirana ilustracija.

Animacija je, kao i ilustracija, vizualna interpretacija nečeg. U umjetničkom smislu animacija i ilustracija su jako bliske, ali je ilustracija šire područje od animacije. Profesionalni animatori su često i profesionalni ilustratori. Animacija je uzastopan slijed sličica koje zbog tromosti oka interpretiramo kao pokret. Jako sličnu stvar vidimo u ilustraciji kod stripova gdje iako su ilustracije odvojene ćelijama mi ih i dalje percipiramo kao slijed događaja. Iako su animacija i ilustracija različite discipline neodvojive su svojoj srži. [11,12]

Iako je danas pojam ilustracije skoro isključivo korišten za slike u kojima nema pomaka, ja svoj rad više smatram ilustracijskim radom nego animacijskim. Animacija je u mojem projektu na niskoj razini i više služi kao naglasak nego kao temelj cijelog projekta.

Kao što znamo animacija je uzastopno ponavljanje sličica koje iskorištava našu tromost oka da stvori iluziju pokreta. Za razliku od ilustracije nalazi se u video formatu ili u nekoj napravi koja može brzo izmjenjivati slike. Nisam htio da mi projekt bude animiran, to mi nije pasalo uz tekst, a osim toga bi trajalo predugo i previše vremena bi mi uzelo. Htio sam da animacija služi samo kao naglasak na mojim ilustracijama bez da previše odvlači pažnju. Zato sam se odlučio na tehniku „motion tweening“. To zapravo i nije tehnika nego alat dostupan u velikoj većini programa za animiranu grafiku. Vrlo jednostavno, mi odredimo početnu i završnu točku nekog grafičkog elementa, a kompjuter interpolira položaje elementa između tih točaka. Dobra stvar kod ove tehnike je što je brza, lako se rade promjene. Koristeći je uspio sam stvoriti iluziju prostora koji možemo nazvati nekom vrstom 2.5D prostora jer za razliku od pravog 3D prostora koji ima elemente perspektive ovaj daje iluziju prostora pomicanjem scenografskih elemenata.

Audio knjige

Audio knjiga je u najbanalnijem smislu snimljeno čitanje knjige, iako može biti i glumljeno pa onda imamo nešto poput audio drame. Prije se distribuirala kroz diskove i kazete, a danas postoji cijela industrija audio knjiga na internetu. Razlika između čitanja i slušanja knjige je po meni u tome da čitanje zahtijeva čitateljski napor, a audio knjiga je pasivan medij koji ga vodi kroz tekst bez obzira slušao ili ne, koji dopušta pasivnu konzumaciju. [13]

Proces rada

Idejno sam ilustracije podijelio u dva dijela – u one koje prikazuju glavni lik u stvarnom svijetu i one koje ga prikazuju u svijetu sna. Ilustracije su bile inspirirane djelima ruskih realista 19. st., pogotovo djelima Ilije Rjepina. Interijeri i odjeća, iako se nisam njima previše bavio, su isto bili inspirirani tim dobrom ruske povijesti. Ilustracije na kojima se glavni lik nalazi u svijetu snova inspirirane su razdobljem romantizma, pogotovo slikama Caspara Davida Friedricha. Naravno, sve je obrađeno u mojem stilu, s naglašenim rakursima i pomičnom kamera.

Programi kojima sam se koristio su bili Clip studio paint (za crtački i slikarski dio), Adobe after effects (za audio vizualni dio) i Adobe InDesign. InDesign sam koristio kao način za brzo pregledavanje ilustracija u redosljedu i pomagao mi je kod određivanja tijeka animacije.

Glavni alat tijekom rađenja ovih ilustracija je bio grafički tablet bez kojeg ovaj projekt najvjerojatnije ne bi bio moguć ili bi postojao u drukčijoj formi.

Kao što sam prije spomenuo moj proces rada je bio dosta jednostavan. Prvo su skice napravljene u programu Clip studio paint, a kada su sve bile gotovo onda sam procesom doradivanja koji je trajao nekoliko tjedana došao do završnih kompozicija.

Nakon što sam odredio završne kompozicije napravio sam monokromatske skice tako da vidim odnos svjetla i sjene u ilustracijama. Kada sam bio zadovoljan s odnosom svjetla i sjene dodao sam preliminarne boje, tj. napravio sam koloristične skice, a kada sam bio zadovoljan s bojama uslijedio je mukotrpan posao sjenčanja i stvaranja volumetrije. Korištenjem monokromatskih skica odredio sam tonove u svjetlu i sjeni i počeo ih izvlačiti i stapati.

Naposljetku sam imao nešto što je bila samostalna ilustracija no bilo mi je bitno da su sve ilustracije vizualno povezane i da teku jedna iz druge. To sam postigao time da sam odredio „poglavlja” tj. neke repetitivne koloristične odabire koji bi se ponavljali kroz jedan uzastopan set ilustracija. Na primjer, kada se glavni lik nalazi u pravom svijetu boje su tamnije i saturiranje, a kada je u svijetu sna boje su svjetlije i bljeđe.

Odredio sam elemente koje želim animirati pa sam ih izrezao koristeći „lasso tool“ i zasebno ih eksportirao kao PNG fajlove, jer oni podržavaju alfa kanal (tj. prozirnost slika). Mjesta gdje su ostale praznine sam popunio. U aditivnom sistemu boja (RGB) ne postoji način da se dobije prava transparentnost tj. ne možemo eksportirati nešto transparentno kao sliku jer će sistem samo uzeti najbližu boju i razmazati je po površini. Zato trebamo koristiti alpha kanal koji služi za eksportiranje prozirnih površina.

Onda sam počeo snimati auditivni dio mog rada. Na početku, ideja je bila da odradim snimanje u profesionalnom studiju ali cijena za to je bila previsoka. Mislio sam da ću snimiti cijelu priču ali

nakon što sam je pokušao jednom naglas pročitati, samo da vidim otprilike koliko traje, shvatio sam da je priča naprosto preduga i da mi bi trebalo još barem dvadesetak ilustracija da je cijelu ispunim. Zato sam skratio priču na otprilike 6 stranica od originalnih 12 tako da je moj projekt postao audio „prepričavanje priče“. To je otprilike ispalo oko 20 minuta snimanja, a nakon pročišćavanja i još malo kraćenja došao sam do prihvatljivih 14 minuta. Snimanje je bilo odrađeno u ormaru, u koji sam stavio mikrofona i govorio u njega. Zvuk je val koji se odbija od površine i stvara jeku, a da izbjegnem taj problem snimao sam u ormaru u kojemu se nalazila odjeća, koja je za razliku od betonskih zidova i drva, dobar izolator zvuka. Proces snimanja je trajao par dana. Sve sam snimio na mikrofona od mobitela, jer mi je nakon što sam napravio nekoliko testova izgledao kvalitetniji od mikrofona na kompjuteru. Svi zvukovi su kasnije bili uvedeni u program zvan Audacity, u kojem sam izrezao uzdahe i još neke nepoželjne pozadinske zvukove.

Za zvukove ambijenta koristio sam materijale sa stranice freesound.org.

Sve zvukove i sve slike uveo sam u program After effects i tu sam počeo slagati svoj video uradak. Sortirao sam sve dokumente po poglavljima. Elemente koje sam izrezao sam animirao kao neku vrstu lutke koristeći se „motion-tweeningom“. Kao što sam prije spomenuo tweening je tehnika u kojoj kompjuteru označimo koordinate na kojima će se neki element nalaziti na početku i na kraju, i damo mu da sam interpolira kako će taj element doći do tamo. Naravno, možemo naposljetku to doradivati koliko hoćemo, promijeniti brzinu i rotaciju i sl. Velik broj ilustracija je trebao biti doslikan, tj. bilo je elemenata koje originalno nisam mislio da će mi trebati pa sam ih morao kasnije dodavati. Zvukovi su posloženi i miksani tako da su im volumeni smanjeni ili povećani po potrebi.

Ilustracija 1



[14]

Ova ilustracija prikazuje pištolj na stolu, originalno je to trebala biti početna ilustracija priče no kasnije se našla u sredini. Primarna uloga je da postavi ugođaj odnosno atmosferu priče.

Ilustracija 2



[14]

Scena prikazuje kuću (knjižnicu) i likove u njoj koji razgovaraju, a glavni lik je izoliran i time naglašen. Izgled kuće je inspiriran petrogradskim kućama tog doba. Kamera želi prikazati izolaciju koju naš glavni lik osjeća.



[15]

Ilustracija 3



[14]

Ilustracija je u gornjem rakursu, srednji plan. Prikazuje glavni lik kako sjedi s prijateljima koji nešto diskutiraju. Glavni lik ravnodušno sjedi i sluša. Ilustracija pokazuje ravnodušnost i socijalnu izolaciju koje osjeća. Prostor je zamućen i zadimljen, ukazuje na neki prljavi urbani kafić. Odjeća prikazana shematski podsjeća na studentske jakne tog doba. Kut gledanja je gornji i simbolizira izolaciju.



[16]

Ilustracija 4



[14]

Ilustracija prikazuje djevojčicu koja hvata glavni lik priče ispod lakta, no on nezainteresirano ide naprijed. Dim cigarete predstavlja njegovu ravnodušnost naprema onome što mu se dešava.

Ilustracija 5



[14]

Glavni lik se penje uz stube. Okolina je prljava, bolesne zelene boje i oker žute, koje prikazuju njegovu zapuštenu sredinu i oskudan način života.

Ilustracija 6



[14]

Glavni lik dolazi kući, sjedne u stolicu i napokon se može opustiti. Cijeli kadar je širok i daje nam vremena da upijemo atmosferu, okruženje koje je zapušteno i neuredno. Izgled stana je inspiriran ruskim stanovima tog stoljeća. U ovoj sceni lik priča o mornaru koji živi u stanu pored, ali odlučio sam mornara izbaciti iz svoje animacije jer sam smatrao da fokus mora biti na glavnom liku. Htio sam da ilustracije budu čitljive i bez teksta da se mogu razumjeti i bez naracije, zato sam izbacio nekoliko scena.



[17]

Ilustracija 7



[14]

Lik vadi pištolj i nervozno ga drži u ruci. Kompozicija ilustracije je trokutasta što simbolizira sigurnost njegove odluke u ono što će sada napraviti.

Ilustracija 8



[14]

Vidimo kako mu pištolj dotiče trbuh, a on se sprema stisnuti okidač. Naglašava se simbolika pucanja u trbuh (koju nisam uspio dokučiti).

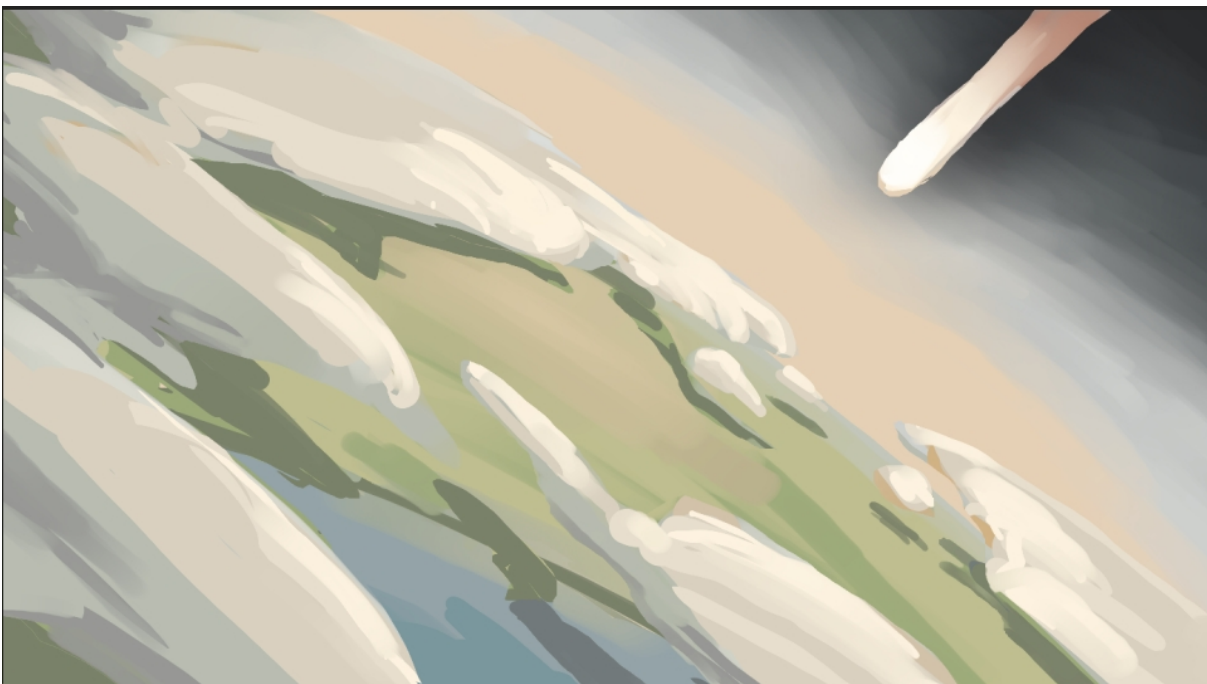
Ilustracija 9



[14]

U ovoj ilustraciji vidimo kako si glavni lik puca u trbuh. Originalno ilustracija je trebala pokazati kako se on urušava u rupu od metka, ali nakon nekoliko skica to nikako nije uspijevalo, kompozicijski nije imala smisla. Zato sam se odlučio za doslovnu ilustraciju. Svjetlo pucnja obasjava cijelu prostoriju pa i njegovo lice. Želio sam da se zbilja osjeti hitac tako da ilustracija odskaače od ostalih po velikom kontrastu svjetla i sjene.

Ilustracija 10



[14]

Metak/asteroid putuje prema novoj zemlji. Kao što sam prije rekao izbacio sam nekoliko likova iz priče jer su mi ometali naraciju kroz ilustracije, htio sam da ilustracije nose priču same po sebi. U ovome dijelu glavni lik priča o misterioznom vodiču koji ga dovede kroz Svemir sve do Edena, no zbog sažetosti morao sam vodiča maknuti iz priče. Ilustracija je panorama svijeta na koji je naš lik došao u meteoru koji pada na njegovu površinu. Meteor simbolizira metak kojim se upucao, kao da je metkom koji mu je prošao kroz trbuh izderao rupu do nove zemlje.

Ilustracija 11



[14]

Kada naš glavni lik dođe u novi svijet kompozicija i naravno boje se naglo promijene, ljudi su goli, što naravno simbolizira njihovu primitivnost. Kompozicijski htio sam da ove scene budu „ravnije” ili stabilnije, da daju neki osjećaj „stabilnosti” tj. da imamo dojam da je stvarni svijet dinamičan i mračan, a svijet ideala stabilan i šaren.

Ilustracija 12



[14]

Razigrani stanovnici Edena trče po polju i zabavljaju se. Ilustracija pokazuje idilu ovoga svijeta, perspektiva na ovoj i na sljedeće dvije ilustracije je ravna, a likovi su uspravni tj. osim ove ilustracije nema puno pokreta u likovima. To pokazuje pravilnost i složnost ovog društva, likove koji žive „pravilnim životom“.

Ilustracija 13



[14]

Glavni lik se suočava sa svijetom novih ljudi i s njihovim običajima i navikama. Uspoređuje ih s ljudima svojeg svijeta i zaključuje kako su različiti.

Ilustracija 14



[14]

Glavni lik objašnjava svoj svijet ljudima/stanovnicima Edena dok ga oni zbunjeno gledaju. Ujedno razmišlja o ljudima svojeg svijeta i koliko ih mrzi i koliko ih voli.

Ilustracija 15



[14]

Ova je ilustracija prošla kroz najviše promjena, a sada mi je jedna od dražih, prikazuje trenutak kada se dinamika pojavljuje u idealnom svijetu, tj. počinje se događati ono zbog čega glavni lik u priči govori da je on korumpirao taj svijet svojim dolaskom. Na njoj se vide ljudi koji plešu u kolu, tamnija je od drugih i pokreti su agresivniji i fluidniji.

Ilustracija 16



[14]

Prvo ubojstvo - prikaz smrti jednog od stanovnika Edena, i kako su se ljudi zapanjeno okupili oko njegovog trupla, perspektiva je agresivna - likovi su izduljeni i visoki, a truplo rasprostranjeno po podu. Pošto je čin ubojstva agresivan takva je i perspektiva, pa se nadopunjuju.

Ilustracija 17



[14]

Ovdje se dinamika ne nalazi u likovima već u tornju koji se ruši, naravno toranj je referenca na Babilonski toranj, a iako je kontekst drugačiji, slika tornja, kao nečega stabilnog ali i fragilnog mi je dobro poslužila u ovome kontekstu. Likovi svejednako gledaju u toranj što simbolizira njihovu ravnodušnost prema njegovom padu.

Ilustracija 18



[14]

Ova ilustracija prikazuje lik kako sjedi na travnatoj livadi dok u pozadini tornjevi padaju i vlada sveopći kaos, lik izgleda izmoreno i razočarano cijelim spletom događaja.

Ilustracija 19



[14]

Vidimo lik koji se vratio u stvarni svijet, vidimo da su boje bljeđe i impliciraju jutarnje sunce. Glavni lik izmoreno sjedi na podu, podrazumijeva se da je pao sa stolice tijekom sna i udarac ga je probudio, sada umorno sjedi držeći revolver u ruci. Ujedno njegova poza se referira na prošlu ilustraciju, kao da je u trenutku najveće patnje prešao natrag u pravi svijet.

Ilustracija 20



Scenografija je bila inspirirana širokim ulicama Sankt Petersburga. Prikazuje lik kako ide prema jutarnjem suncu. Perspektiva s jednom točkom nestajanja implicira pokret i usmjerenje, ono što je naš lik sada dobio.

Dodatna ilustracija 1



Naravno tijekom bilo kojega projekta katkad je potrebno nadodati neke stvari koje su promakle, srećom tijekom ovog rada trebao sam samo dodati dvije ilustracije. Ilustracija prikazuje naš glavni lik u knjižnici kako sjedi ispred neke knjige, tu počinje naracija, smatrao sam da bilo dobro dodati još neku ilustraciju koja bi nas uvela u priču.

Dodatna ilustracija 2



[14]

Ova ilustracija je nastala kasnije jer sam kompletno bio zaboravio da se u tekstu spominje da gledanje u zvijezdu dovodi glavni lik do odluke da se ubije. No glavni razlog je to što mi je trebao još jedan eksterijer tako da se bolje naglasi kako lik odlazi kući.

Zaključak

Projekt je prerastao u nešto za mene više edukativne naravi a manje cilj i zadatak koji treba obaviti, pa mi je rezultat u početku bio manje bitan od procesa rada. Znam da bih sada dosta toga drugačije napravio i neke dijelove bolje promislio, ali ipak sam zadovoljan rezultatom koji sam postigao.

Nisam očekivao koliko posla će bit procesu ekranizacije teksta i možda sam ga i podcijenio, proces je zahtijevao toliko prepravaka i ponovnog čitanja da sam čak i pri kraju projekta dodavao elemente.

Ono što mi je bilo najinteresantnije kod projekta bilo je kako se ideja o tome što ću raditi mijenjala i nadograđivala iz mjeseca u mjesec. Originalno, ideja je bila napraviti ilustriranu knjigu od nekih dvadesetak stranica. No u komunikaciji sa svojom mentoricom došli smo do zaključka da bi bilo dobro da se rad dovede na neku „višu razinu“, inicijalno da bude animirana audio knjiga. I s tom idejom sam nastavio raditi svoj projekt. Kada je postalo očito da napraviti animiranu knjigu od sat vremena, koliko bi zapravo trajalo čitanje cijele priče, nije realistično za jednu osobu u ovako kratkom periodu u kojem sam još polagao ispite, napravili smo kompromis da će ovo biti audio prepričavanja originalnog teksta. Tekst sam prvo skratio na nekih tridesetak minuta, no to je i dalje bilo predugo, sve dok ga na kraju nisam uspio skratiti na nekih petnaestak minuta, što mislim da je bio dobar kompromis.

Ono što mi je najviše vremena uzimalo bio je proces prepravljjanja pogrešaka, što me upućuje na zaključak trebao više raditi na scenariju i pripremi projekta. U priči nalazimo na opis dva različita svijeta, stvarni svijet i idealni svijet. Prikazao sam ih na različite načine. U stvarnom svijetu boje su prljave i zagušene, kadriranje je dinamično, rakursi su različiti, a interijeri i eksterijeri su inspirirani Rusijom 19. stoljeća. U idealnom svijetu boje su svijetle, scene se odvijaju u prirodi, likovni su idealizirani, a inspiracija za njega bile su mi slike iz razdoblja romantizma.

Literatura

1. F. M. Dostojevski (2014.) San smiješnog čovjeka, Priče iz Piščeva dnevnika, uredio Z. Crnković, Šareni dućan, Koprivnica.
2. Z. Crnković (2014.) Pogovor, Priče iz Piščeva dnevnika, uredio Z. Crnković, Šareni dućan, Koprivnica.
3. Zlatko Crnković (životopis)
<https://glasistrenovine.hr/arhiva-portala/pregled-vijesti/preminuo-prevoditelj-i-knjizevnik-zlatko-crnkovic-429145>
4. Biblija, citat
<https://www.jw.org/hr/biblioteka/biblija/nwt/knjige/matej/7/#v40007012>
5. Fjodor Dostojevski (životopis)
<https://www.britannica.com/biography/Fyodor-Dostoyevsky/Political-activity-and-arrest>
6. Povijest Rusije 19. stoljeća
<https://rusmania.com/history-of-russia/19th-century>
7. Razvoj i funkcija grafičkih tableta
<https://tedium.co/2017/09/21/wacom-tablet-history/>
8. Program Photoshop i funkcija digitalnih kistova
<http://computationalculture.net/inside-photoshop/>
9. Craig Mullins (intervju)
<https://www.youtube.com/watch?v=diOe3p8Vq7Y>
10. Ilustracije Craiga Mullinsa
<http://www.goodbrush.com>
11. Ilustracija (općenito)
<https://www.britannica.com/art/illustration>
12. Animacija (općenito)
<https://www.britannica.com/art/animation>
13. Audio knjiga (općenito)
<https://en.wikipedia.org/wiki/Audiobook>
14. E. Rapaić (2021) San smiješnog čovjeka, ilustrirana audio knjiga, prilog.
15. Kuća u Sankt Petersburgu
<https://pagetravel.ru/>
16. Studenti
<https://yatutta.livejournal.com/tag/old%20foto>
17. Interijer
<https://thespaces.com/inside-the-storied-walls-of-st-petersburgs-communal-apartments/>