

# Osmišljavanje i izrada stripa Ljiljani iz Basilije

---

Jaklin, Mihaela

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:705049>

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

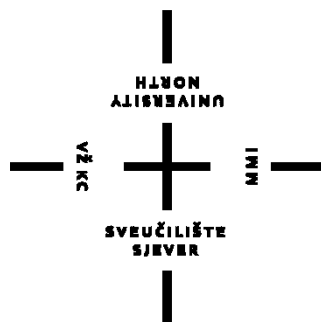
Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-27**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





# **Sveučilište Sjever**

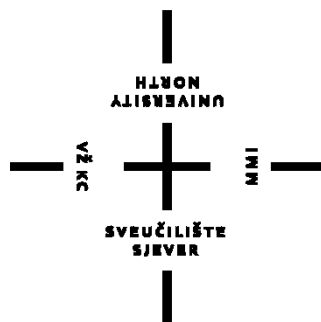
**Diplomski rad br. 24/MEDD/2020**

## **Osmišljavanje i izrada stripa Ljiljani iz Basilije**

**Mihaela Jaklin, 1038/336D**

Koprivnica, kolovoz 2020. godine





# **Sveučilište Sjever**

**Diplomski sveučilišni studij Medijski dizajn**

**Diplomski rad br. 24/MEDD/2019**

## **The creation of comic book Lilies from Basilia**

### **Student**

Mihaela Jaklin, 1038/336D

### **Mentor**

Antun Franović, docent umjetnosti

Koprivnica, rujan 2020. godine

# Prijava diplomskog rada

## Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ diplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Mihaela Jaklin

MATIČNI BROJ 0336011730

DATUM 28.09.2020.

KOLEGIJ Primijenjeno crtanje

NASLOV RADA Osmišljavanje i izrada stripa Ljiljani iz Basilije

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU The creation of comic book Lilies from Basilia

MENTOR Antun Franović

ZVANJE docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. izv.prof.dr.sc. Dean Valdec, predsjednik
2. doc.dr.sc. Rosana Ratkovčić, član
3. doc.art. Antun Franović, mentor
4. izv.prof.art. Simon Bogojević Narath, zamjenski član
- 5.

VZ  
KC

MMI

## Zadatak diplomskog rada

BROJ 24/MEDD/2020

OPIS

Cilj ovog rada je osmisliti priču i oblikovati je preko medija stripa, te prikazati proces realizacije kroz osmišljavanja dijaloga, kompozicije slika i dizajn likova. Analizira se vizualni jezik i prijenos informacija preko ilustracija i ostalih grafičkih prikaza sa naglaskom na elemente koji su jedinstveni za stripove.

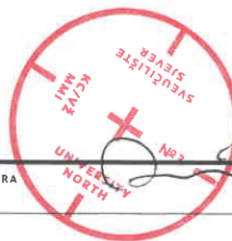
U radu je potrebno:

- definirati što je strip pregledom njegove povijesti
- osmisliti originalnu priču
- nacrtati originalne ilustracije koje vode čitatelja kroz radnju
- napisati tekst koji slijedi vizuale po logičnom fabularnom slijedu
- osmisliti raspored i kompozicije okvira unutar stripa

ZADATAK URUČEN

23/9/2020

POTPIS MENTORA



SVEUČILIŠTE  
SJEVER

## Sažetak

Medij stripa danas zauzima jedno od vodećih mjesta u području prepričavanja priča i predstavlja izvor bezbrojnih adaptacija u video igre, animirane i igrane filmove, te svega ostalog. Kombinacija slika i riječi čini strip jedinstvenim po tome što stvara zaseban jezik i potiče u nama određene osjećaje temeljene na našim životnim iskustvima. Nedostatak strogih pravila i čitkost sekvencijalnog toka slika omogućuje nam da stvaramo priče bez granica i realiziramo ih preko ilustracija u bilo kojem stilu koji poželimo. Zbog toga nije ni čudno što najvoljeniji likovi sa kojima smo se toliko povezali proizlaze upravo iz tog medija. Bitno je prepoznati da stripovi posjeduju tehnike koje mogu kombinirati pisanu riječ i crtež na mnoštvo načina zbog čega su popularan odabir ako sami želimo dočarati drugima naše priče i izmišljene svjetove. Špiljski crteži dokaz su da je čovjek oduvijek imao potrebu za izražavanjem unutarnjeg svijeta, prvo preko uzastopnih slika, zatim preko pisma koje je nekada bilo spoj crteža i govorne riječi, pa sve do danas u doba kada moderni strip ujedinjuje dva najstarija načina ljudske komunikacije, pismo i sliku, stvarajući priče preko kojih bolje razumijemo svijet i dijelimo iskustva.

**Ključne riječi:** strip, crtani roman, umjetnost, ilustracija

## **Abstract**

Today, the medium of comics occupies one of the leading positions in the field of storytelling and is a source of countless adaptations into video games, animated and feature films, and everything else. The combination of pictures and words makes the comic unique in that it creates a separate language and encourages certain feelings in us based on our life experiences. The lack of strict rules and the readability of the sequential flow of images allows us to create stories without borders and realize them through illustrations in any style we want. That is why it is not surprising that the most beloved characters with whom we have connected so much come from that medium. It is important to recognize that comics possess techniques that can combine the written word and drawing in a multitude of ways which is why they are a popular choice if we ourselves want to convey to others our stories and fictional worlds. Cave drawings are proof that man has always had a need to express his inner world, first through successive images, then through letters that were once a combination of drawings and spoken words, and to this day when modern comics unite the two oldest ways of human communication, the letter and the image, creating stories through which we better understand the world and share our experiences.

**Key words:** comics, graphic novel, art, illustration

## **Pojmovi**

**Reljef** - skulptura koja je integralno vezana za podlogu, te ne predstavlja samostalnu cjelinu, nego je dio većeg umjetničkog sklopa.

**Friz** - široki centralni dio entablature (vodoravni element kojeg nose stupovi) i može biti ravan ili dekoriran bas-reljefima

**Metopa** - dio friza dorskog hrama u antičkoj Grčkoj

**Panel** – okvir/kvadrat unutar stripa u kojem je nacrtana slika



# Sadržaj

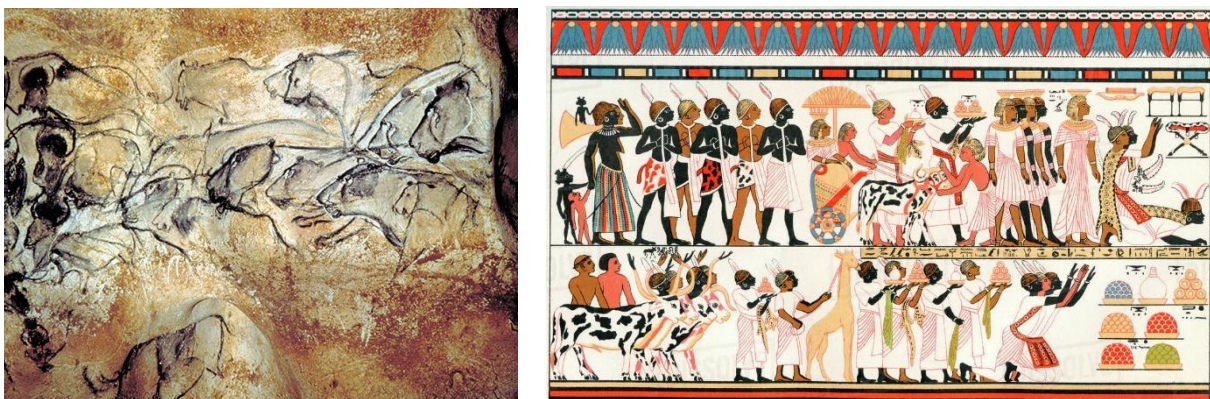
1. Uvod.....	1
2. Povijest stripova.....	2
3. Elementi stripa .....	12
3.1. Karikature i simboli.....	12
3.2. Gutter i fenomen zaključenja .....	18
3.3. Paneli .....	21
3.4. Vrijeme.....	26
3.5. Paneling .....	27
3.6. Funkcija perspektive .....	30
3.7. Pokret, geste i mimika .....	31
3.8. Tekstualni baloni .....	34
4. Naracija u stripu .....	36
5. Izrada stripa Ljiljani iz Basilije.....	39
6. Zaključak.....	43
7. Literatura.....	45

# 1. Uvod

U prvome dijelu ovoga rada definirati će se i opisat povijesni razvoj stripova i sekvencijalne umjetnosti, sve od pojave prvih špiljskih crteža pa do modernog stripa koji danas spada u devetu vrstu umjetnosti. Iako spada u priznati medij i oblik umjetnosti, još ne postoji potpuna definicija koja opisuje formu stripa, a one koje se nude najčešće opisuju moderni strip. Ovo je uvelike razumljivo ako uzmemo u obzir da se većina terminologije i pojmova vezanih uz strip imenovala sa pojavom modernog stripa početkom 20. stoljeća. Međutim, smatra se da prvi primjeri sekvencijalnih slika i crteža postoje u špiljskim crtežima, prikazujući životinje i ljude u pokretu. Pojavom jezika i govora u razvijenijim kulturama, javlja se i kombinacija slike i riječi među kojima su najpoznatiji egipatski hijeroglifi, gdje svaki znak označava jedan zvuk ili glas. Znakovi za jezik kasnije postaju sve bolje apstraktni, a slike postaju svoj vlastiti vizualni jezik. Kombinacije slika i jezika postaju omiljeno sredstvo izražavanja u svim kulturama i na svim dostupnim podlogama, od stranica papira pa sve do bogato ukrašenih kamenih građevina. Zanimljivo je napomenuti da je jedna od glavnih svrha tih radova bila prepričavanje priča, bilo fiktivnih ili stvarnih. Prepričavanje postaje usko vezano uz ovu formu proto-stripova, te nam pokazuje koliko su priče potrebne za ljudsko izražavanje, povezivanje, učenje, ponašanje, te razumijevanje svijeta i tuđih pogleda na svijet. Postoje podijeljena mišljenja oko toga kada je nastao prvi moderni strip, no novinske satirične ilustracije koje su nastale početkom 20. stoljeća, a kasnije su sakupljene i tiskane u zasebne knjige, najviše utjelovljuju današnji prepoznatljivi oblik i formu stripa. Što razlikuje strip od ostalih medija je sloboda izražavanja zbog čega je najprikladniji za realizaciju individualnih ideja i mašte, sa pravilima koja se mogu mijenjati i prilagođavaju se autorovom stilu samoizražavanja. Zbog toga je izabran kao medij za izradu praktičnog dijela ovog rada, uključujući prikaz procesa njegove izrade, prikupljanje informacija, referenci, analize, dizajniranje, kadriranje priče i vlastita razmišljanja oko oblikovanja priče za strip. Predstavit će se ideja za strip, njegova priča, te izgled svijeta i njegovih likova. Praktični dio također će uključivati proces realiziranja same ideje i na temelju toga će se iznijeti zaključci na kraju rada.

## 2. Povijest stripova

Scott McCloud, američki karikaturist i teoretičar stripa, definirao je strip kao “podređene ilustrirane i druge slike smještene u namjernom slijedu, namijenjene prenošenju informacija i / ili stvaranju estetskog odgovora kod gledatelja“, čime naglašava važnost sekvencijalnosti, tj. nizanje sličica koje stvara priču i atmosferu stripa. Međutim, kada se govori o povijesti stripa često se zanemaruju najraniji primjeri sekvencijalnih radova jer nisu podobni sa današnjim poimanjem stripa kao medija, ali se u potpunosti slažu sa njegovom definicijom. Špiljski crteži su najraniji primjeri sekvencijalnih slika koje prikazuju život plemena. Nije točno poznato da li su nastali kao prikaz svakodnevnice, za ritualne svrhe i osiguranje uspješnog lova, kao potreba izražavanja, signalizacije ili vjerojatno sve zajedno. Pojedini primjeri su nacrtani kao jedan cjelokupni crtež sa više događaja, dok drugi izgledaju kao detaljni prikaz pokreta životinje, poput animacije. Egipatsko pismo i zidne slike također možemo svrstati u sekvencijalne crteže, iako su hijeroglifi crteži, predstavljaju zvuk koji poredana jedna pored drugih koriste više za svrhu jezika, za razliku od zidnih slika koje prikazuju egipatska božanstva i aristokraciju.



Slika 1. Špiljski crteži iz špilje Chauvet-Pont d'Arc, Francuska (lijevo) i kopija zidne slike iz groba u Tebi koja prikazuje donošenje darova egipatskom kralju (desno)

Vaze i amfore nastale u periodu Stare Grčke često su ukrašene raznolikim dekoracijama i crtežima, sa događajima koji nisu bili uvijek međusobno povezani. Međutim, najpoznatiji primjer koji je ujedno i najviše kronološki povezan je vaza François koja prikazuje bitne dijelove iz mitoloških priča o grčkim herojima. U grčkoj umjetnosti, jedan crtež nije prikazivao jedan trenutak, na primjerima mitoloških priča često bi se prikazivale scene kulminacije priče sa simbolima iz prijašnjih dijelova priče koji su doveli do scene koja je prikazana na vazi. Jedan takav primjer je vaza koja prikazuje junake Ahileja i Ajaksa koji igraju društvenu igru tokom zatišja u Trojanskom ratu. Zanimljiva je i po tome što koristi preteče govornih balončića, koji sami po sebi uvode element prolaznosti vremena unutar slike. Napisani su kao riječi pokraj usta

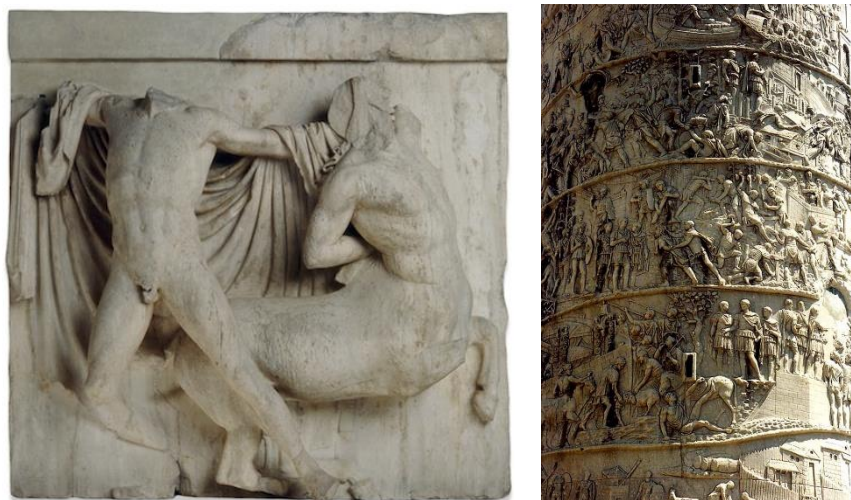
svakog junaka, „četiri“ i „tri“ vjerojatno aludirajući na rezultate igre. Iako zbog prikaza izgleda kao da govore istovremeno, korištenje govora, točnije dijaloga, daje crtežu vremensku dimenziju po kojoj sliku možemo promatrati kao tok međusobno povezanih događaja [1, 2, 3].



*Slika 2. Jedan red crteža prikazan na vazi François (gore) i vaza koja prikazuje junake Ahileja i Ajaksa (dolje)*

Vaze nisu bile jedini izvor za prepričavanje priča jer mnogo sličnih primjera pronalazimo i na građevinama poput hramova, među kojima su najznačajnije metope Partenona, ploče ukrašene skulpturama koje su vezane za podlogu. Kasnije, pojavom Rimskog Carstva, bitno je spomenuti i Trajanov stup čiji reljefni friz pripovijeda o Trajanovim ratovima protiv Dačana. Na stup je uklesano 2662 figura u 155 scena koje prikazuju marševe, borbe, plovidbe, pregovaranja, stradanja, čak i likove poput božice Nike koja sve događaje zapisuje na štit. Čita se odozdo prema gore zbog čega čitač mora kružiti 23 puta oko stupa zbog spiralne postave friza i promijeniti položaj ako želi bolje vidjeti zadnje scene reljefa koji se nalaze na skoro 30 metara visine [4].





*Slika 3. Metopa sa Partenona koja prikazuje mitološku borbu (lijevo) i dio Trajanovog stupa (desno)*

Bogata dekoracija i kreativna sposobnost prilagođavanja povijesnih događaja, priča i usmene predaje u grafičke prikaze i skulpture nastavlja se u romaničkom razdoblju, početkom 11. stoljeća. Ovdje glavno mjesto zauzima „Prvi poznati Britanski strip“, nadimak kojeg je britanski strip crtač Bryan Talbot dodijelio tapiseriji iz Bayeuxa. Na sedamdeset metara dužine i samo pola metra širine, priča o Normanskom osvajanju Engleske 1066. godine. Čita se slijeva na desno i sadrži natpise na latinskom jeziku koji dodatno opisuju događaje. Detaljnost i vještina prikaza ljudi, drveća, zgrada, brodova i životinja daje nam do znanja da se radi o majstorskom djelu više umjetnika i povjesničara koji su doprinijeli nastanku tapiserije. Zanimljivo je kako se ovo djelo rane grafičke naracije sa lakoćom može translahirati u format današnjeg modernog stripa, po čemu vidimo da je naracija preko sekvencijalnih slika ili skulptura bila jedna od primarnih načina umjetničkog izražavanja od samog početka ljudske civilizacije, a ne novost modernog doba [2, 3].



*Slika 4. Tapiserija iz Bayeuxa*



Slika 5. Tapiserija iz Bayeuxa u modernom strip formatu, Arthur Shelton, G. Pivard, 2011. godine

Još postoji mnogo nespomenutih primjera iz različitih kultura i vremenskih perioda. Valja razumjeti da sve što sadržava sekvencijalni grafički prikaz ili reljef, od japanskih svitaka, grčkih vaza za svakodnevnu upotrebu, pa sve do arhitektonskih ukrasa na građevinama predstavlja vrijedan izvor za proučavanje razvoja umjetnosti i stripa kao medija. Međutim, postoji jedan izum koji je uvelike utjecao na promjenu ljudskog jezika i povijesti, te ostavio stalan trag u povijesti stripa. Tiskarski stroj koji je nastao sredinom 15. stoljeća, smatra se jednim od najrevolucionarnijih izuma u ljudskoj povijesti. Njegov izumitelj, Johannes Gutenberg, došao je na ideju da svako slovo izlijeva zasebno iz metala, te da od njih sastavlja redove i stranice. Premda su pokretna slova za pisanje riječi, a time i rani oblici tiskanja postojali u kineskoj kulturi oko 11. stoljeća čiji se izum pripisuje Pi Šengu, Gutenbergov tiskarski stroj značajan je po tome što je omogućio masovnu proizvodnju knjiga i širenje znanja po Europi, dijeljenje ideja i duhovnosti, širenje pismenosti i kulture, te na kraju do napretka znanosti i umjetnosti [5]. U ovom razdoblju tiska se Biblija pauperum, poznata još kao "Biblija siromaha", koju primarno tvore slike sa malo ili nimalo teksta. U početku su takve Biblije bile šareni, ručno crtani rukopisi ili manuskripti, no kasnije su se pojavile u tiskanom obliku. Bile su pisane na narodnom jeziku, a zbog riječi koje su izgovarali likovi vidimo povezanost sa modernim stripom. Biblija pauperum primjer je u kojemu ilustracija poprima dublje značenje,



a također postoje i u drugim oblicima kao npr. vitrajima i skulpturama, te urezanim slikama biblijskih tema [6].



Slika 6. Biblia pauperum u obliku oslikanog rukopisa (lijevo) i u tiskanom obliku (desno)

U današnje vrijeme stripove najviše prepoznajemo u njihovom tiskanom obliku, kao knjige prepune sličica i teksta ili pak u njihovom modernom internet izdanju kao tzv. webcomic, što predstavlja strip prilagođen ekranu i dijeljen preko interneta, no o tome ću raspravljati kasnije. Lako bi po tome zaključili da je njihov početak vezan uz razvoj tiska kao glavne tehnike koja je omogućila da strip kao medij postane toliko raznolik i rasprostranjen. Iako je njihov razvoj detaljno dokumentiran, još uvijek postoje rasprave kada je nastao prvi moderni strip. Prve prototipove modernog stripa izradio je William Hogarth kao više crteža na slikarskim platnima koja su kasnije reproducirana u tiskanom obliku. Kada se crteži postave jedan do drugoga čine naraciju, kao što vidimo na primjeru „A Rake's Progress“, nastao 1735. godine. Crteži govore o muškarcu koji postepeno gubi sav novac na vinu, ženama i kockanju. Tijekom osam uzastopnih slika vidimo kako se odvodi u zatvor za dužnike i na kraju u utočište za mentalne bolesnike [7]. Industrijska revolucija omogućila je razvoj tiskarskog stroja, a time i pojavu novina i časopisa u kojima bi se često pojavljivale ilustracije koje bi komentirale političke i socijalne probleme društva. Stripovi na taj način postaju dostupni širokoj masi i više nisu povlastica bogatih.



Slika 7. *A Rake's Progress*, 1735., William Hogarth

Sredinom 19. stoljeća takvi radovi postaju poznatiji kao karikature i ubrzo mnogi umjetnici počinju eksperimentirati sa nizanjem slika i naracijom. U ovom razdoblju dolazi do pojave prvih oblika govornih balončića kakve danas znamo, vjerojatno inspiriran srednjovjekovnim ilustriranim svitcima koji su označavali govor, pjesmu ili druge vrste zvuka, poznati kao „phylactery“ ili „banderola“. Često bi se u tim svitcima označavali likovi, popraćeni sa tekstom koji opisuje njihovu svrhu unutar priče. Iako danas govorne balončiće povezujemo sa govorom i dijalogom, te ostalim zvukovima unutar stripa, u ondašnje vrijeme nisu bili poznati pod tim imenom, već kao 'identifikatori' likova ili opis radnje. George Cruikshank je među prvima oblikovao „banderole“ u balone koje izgovara lik, a tekst u balonu je obično predstavljao opis slike uz koju je vezan, popraćen sa naslovnim karticama. Kada se govori o opisu i označavanju likova, nešto slično danas možemo vidjeti u periodičnim publikacijama stripova, gdje je obično jedna stranica na samom početku namijenjena za identifikaciju likova i opisom njihovih radnji, sa svrhom da podsjeti čitatelja što se dogodilo u prijašnjim nastavcima, bez govornih balončića.

„The Glasgow Looking Glass” je jedan od prvih strip časopisa, izdan 1826. godine kao satira na politiku onoga doba. Prvi je primjer žanra grafičkog novinarstva, koji je postao veoma popularan tijekom 19. stoljeća. Njegov autor i ilustrator, William Heath, komentira ondašnje političko stanje i brige društva u Glasgowu, satirično ismijavajući sve nivoe društva, vodeću modu i popularna mišljenja, te nam donekle daje uvid u društvo i život građanina Glasgowa početkom 19. stoljeća. Strip je koristio većinu elemenata današnjeg modernog stripa kao što su upotreba karikatura, koja je bila prikladna zbog satire, govorni balončići i slike sa natpisima koje su služile za održavanje kontinuirane naracije, s obzirom na to da se radi o periodičnoj publikaciji. Kasije je nastala obojana verzija stripa, no zbog skupocjene proizvodnje bila je dostupna samo bogatom sloju društva [8, 9].





Slika 8. Canticum canticorum, srednjovjekovna ilustracija sa banderolama



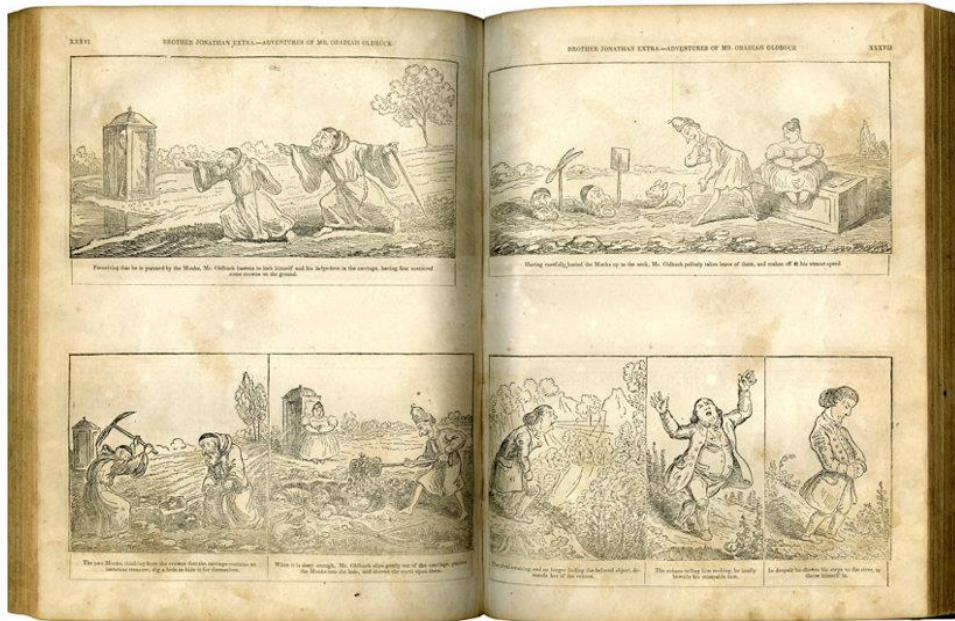
Slika 9. "The Preparatory School for Fast Men", 1849., George Cruikshank



Slika 10. Domestic Intelligence: Home, Sweet Home, Glasgow Looking Glass, 1825. godine, broj 2 (lijevo) i 3 (desno)

Ocem modernog stripa smatra se švicarski umjetnik i karikaturist Rodolphe Töpffer, čiji su radovi sadržavali elemente modernog stripa, od uporabe satirične karikature, te kombinacije crteža i teksta koji su bili odvojeni rubovima. Töpffer je stvorio zaseban jezik, novu formu koja je postala spoj slike i riječi, ali dovoljno jedinstvenu da postane novi medij. U svom radu „Essay on Physiognomics“ uspoređuje svoje „priče sa sličicama“ sa kazalištem, objašnjavajući da dijelovi posloženi po planu i obliku čine jednu solidnu cjelinu. Uz to, Töpfferov rad „The Adventures of Obadiah Oldbuck“ trenutno spada u najranije primjere modernog crtano romana, objavljen na više jezika u Europi 1837. godine. Pet godina kasnije je ispisan u obliku knjige od 40 stranica, nije imao govorne balončiće, ali je koristio tekst ispod panela koji je opisivao radnju. Što ga čini zanimljivim jest njegov format zbog kojeg se može svrstati među prve primjere crtano romana. Česta greška koju ljudi rade kod definiranja crtanih romana i stripova jest ta da smatraju da su crtani romani stripovi sa većim brojem stranica, no iako oboje koriste ilustracije za priču, priče u crtanim romanima su složenije i dulje zbog čega često imaju i veći broj stranica, dok su stripovi podijeljeni ulomci iz veće pripovijetke na koju se ne stavlja prevelika pozornost [10]. Kako su karikature postale popularne sredinom 19. stoljeća, sve su više prisutne novine i časopisi sa humorističnim stripovima koji parodiraju poznate ličnosti i društvene probleme, nešto što se može uočiti i u današnjim novinama. Često bi se formirali timovi pisaca i crtača. Među najpoznatije britanske časopise spada „Punch“, izdan 1841. godine, koji je redovito ismijavao vladajuću klasu, nepravedne poslodavce, te nejednakost plaća. Zbog svoje tematike dobio je reputaciju kao "branitelj potlačenih i radikalni bič svih vlasti" [11]. U Njemačkoj se javlja „Fliegende Blätter“, a u Francuskoj „Le Charivari“ dok se u Americi javlja „Judge“ i „Puck“ od kojih se svi bave sa političkim temama.

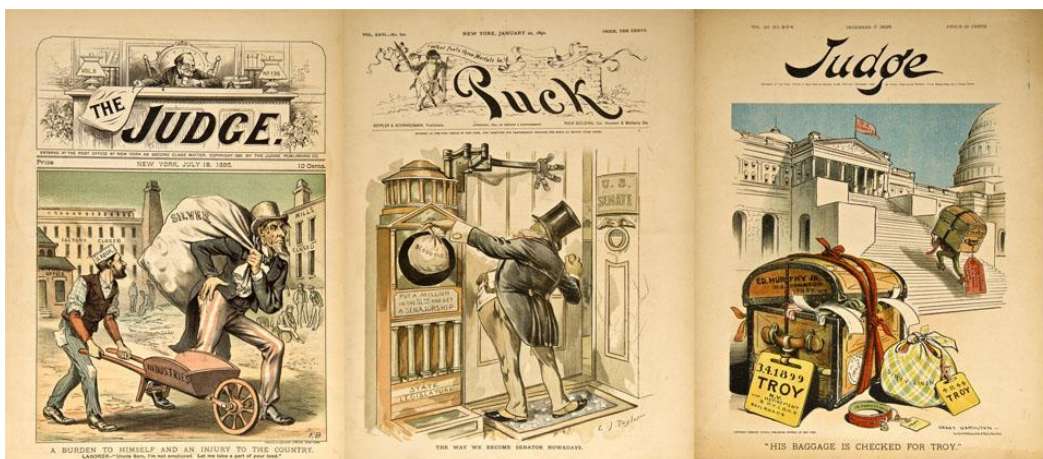




Slika 11. *The Adventures of Obdiah Oldbuck*, Rodolphe Töpffer, 1842. godine



Slika 12. *Jeftina odjeća*, John Leech, *Punch Magazine*, 1845. godine



Slika 13. *Judge*, James Albert Wales, Frank Tousey, George H. Jessop. 1881. godina

U 20. stoljeću nastavlja se razvoj stripova, prvo kao novinskih publikacija koje su kasnije sakupljene i printane u zasebne stripove. Jedan od takvih primjera je Hergéov strip „*The Adventures of Tintin*“ koji i dan danas drži veliku popularnost u Europi. Ubrzo se 1938. javlja prvi „*Superman*“ strip sa kojim započinje novi žanr super herojskih stripova.



Slika 14. „*The Adventures of Tintin*“ (lijevo) i „*Superman*“ (desno)

U Japanu se počinju definirati moderni oblici mange, japanskih stripova i crtanih romana. Najutjecajniji umjetnik u tom razdoblju je Osamu Tezuka koji je također zadužen za definiranje popularnim umjetničkih stilova prisutnih u animiranim filmova u Japanu. Mange se bave raznolikim tematikama koje nisu toliko učestale u ostalim područjima svijeta, uz to imaju razvijenu vezu između medija stripa i animacije, što nam dokazuju mnogi crtići bazirani na mangama. Početkom sedamdesetih stripovi postaju omiljene stvari za kolektore i njihovo sakupljanje se redovito poticalo. Također se javljaju i različita udruženja amaterskih umjetnika koji eksperimentiraju sa medijem. Krajem sedamdesetih crtani roman napokon dobiva svoje ime, iako je postojao već dva desetljeća prije kao dulji i ozbiljniji oblik stripa. U osamdesetima počinju se javljati studiji za mlade, kreativne umjetnike, a sa pojavom i napretkom tehnologije javljaju se i prvi web stripovi sredinom devedesetih, poznatiji pod imenom „webcomics“ što označava stripove koji se publiciraju i čitaju preko interneta [12].

### 3. Elementi stripa

Strip je veoma slobodna vrsta umjetnosti što nam dokazuje bezbroj radova raznolikih priča, ideja, mišljenja i ideala koji su realizirani preko kamena, drva, tkanine pa sve do papira. Strip kao medij nema stroga pravila za oblikovanje priče i ilustracija, već nam omogućava da našu ideju realiziramo na bezbroj načina, naravno, ako smo dosljedni u grafičkom prikazu. Jedna ilustracija ili panel još se uvijek može klasificirati kao strip jer posuđuje njegov vizualni jezik, iako nije popraćen sa ostalim slikama. Također može prikazivati tok radnje ili više radnji unutar jedne ilustracije, kao što je slučaj u grčkoj umjetnosti. Rasprave oko prave definicije stripa još uvijek postoje, a najviše su prisutne one koje definiraju moderni strip. Iako su najraniji primjeri sekvencijalne umjetnosti smatrani velikim dostignućem u umjetničkom izražavanju, a ponekad i remek-djelima čovječanstva, nažalost, stripovi modernog doba oduvijek su bili praćeni sa lošim asocijacijama, kao medij za priglupе i neozbiljne. Nije točno poznato otkuda potiče takva misao, vjerojatno zbog ilustriranih Biblija koje su bile namijenjene za nepismeno stanovništvo, ili pak novinskih stripova kojima su humor i satira bili dominantni žanr.

#### 3.1. Karikature i simboli

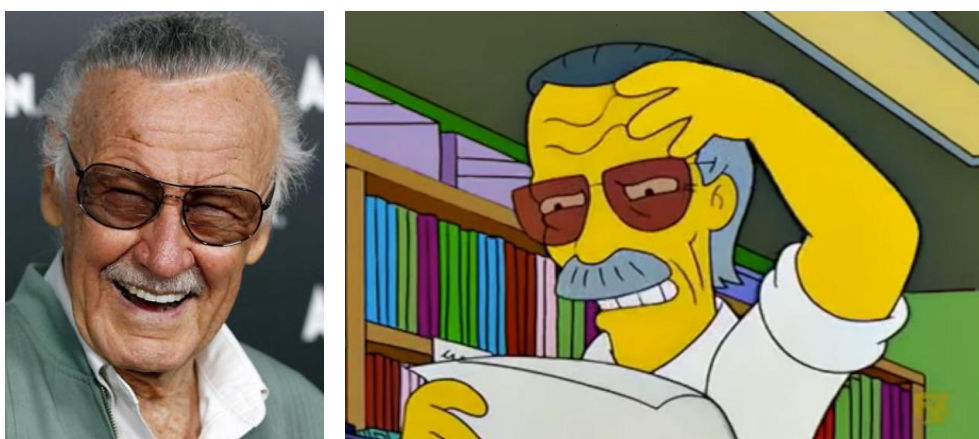
Jedan od glavnih elemenata stripa je slika koja se unutar stripa pretvara u zaseban jezik. McCloud koristi izraz "icon", koji u doslovnom prijevodu znači ikona, da opiše "bilo koju sliku koja predstavlja osobu, mjesto, ideju ili stvar". Ovdje McCloud naglašava da koristi taj izraz zbog nedostatka bolje riječi, što nam može biti u potpunosti jasno s obzirom na to da terminologije vezane uz strip kao medij nisu još potpuno određene. Ovdje bih samo nadodala da se riječ "ikona" koju ću nadalje koristiti u ovom radu ne pomiješa sa svojom prvobitnom definicijom svetačke slike istočne Crkve, nego po opisu kojeg je McCloud odredio radi boljeg objašnjavanja vizualnog jezika stripa. Za lakše razumijevanje, usporedila bi McCloudovu definiciju ikone sa sličicama na računalnim ekranima, koje također zovemo ikonama, ali znamo da su grafički prikazi koji predstavljaju računalo, papir, mapu, koš za smeće, slova, znak zabrane, itd. Po tome, ikona stripa je svaki vizualni prikaz koji prenosi neku informaciju. McCloud je podijelio ikone u više kategorija, prvu predstavljaju simboli koji označavaju ideje, koncepte, religiju i filozofije, sve što je u apstraktnoj domeni. Među najpoznatijim primjerima su križ, yin-yang, zastave država, mrtvačka glava, itd. U drugoj kategoriji su ikone jezika i komunikacije kao što su slova, numeričke oznake itd., a u trećoj kategoriji su slike koje nešto predstavljaju poput crteža i ilustracija.





Slika 16. Podjela ikona na simbole, jezične i numeričke oznake, crteže i ilustracije

Značenje ikona koje predstavljaju simbole je stalno i nepromjenjivo, ikone jezika i komunikacije mijenjaju izgled ovisno o jeziku/kulturi i pisma iz kojeg potiču, dok je značenje za crteže više subjektivno i promjenjivo, te ovisi o njihovom izgledu. Ovdje ćemo obratiti pozornost na analizu zadnje kategorije, crteži i ilustracije koji nešto predstavljaju, s obzirom na to da su dominantna kategorija i od ključnog značaja unutar stripa. Već je spomenuto da značenje slika ovisi o njihovom izgledu, najviše zbog toga jer nesvjesno iščitavamo poruke preko linija i njihovog rasporeda. Dobivamo dojam o slici na temelju toga kako je umjetnik oblikovao tu sliku i kako je sam zamislio predstaviti tematiku svoje slike. Ovdje bih se nakratko vratila na sredinu 19. stoljeća i novinske stripove koji su bili izuzetno popularni zbog svojih karikatura. No, što je učinilo karikaturu toliko popularnom? U današnjim novinama ih lako prepoznajemo kao pretjerane i šaljive portrete određenih osoba sa nekim naglašenim fizičkim karakteristikama[3]. Svjesni smo da nije fotografija ili realistični crtež, ali znamo koga ili što predstavlja. McCloud objašnjava da je karikaturiranje „naglašavanje preko pojednostavljenja“, što znači da se oblici svode na svoj osnovni prikaz, stiliziraju, a ono što ostaje u prikazu se naglašava, dajući nam sve bitne informacije koje trebamo znati o osobi, mjestu, stvari, itd. [3].



Slika 15. Američki autor stripova Stan Lee, fotografija (lijevo) i njegov stilizirani prikaz u animiranoj seriji "The Simpsons" (desno)

Stilizacija crteža i ilustracija odličan je način postizanja određenog efekta ili atmosfere unutar priče u svakom mediju koji koristi grafičke prikaze. Sa razvojem i pojavom sve više crtanih, stiliziranih likova raste i njihova popularnost. Međutim, zašto se mi kao ljudi možemo tako lako povezati sa likom koji u realnosti uopće ne postoji nego je samo apstraktni grafički prikaz? Ovdje moramo malo obratiti pozornost na ljudsku psihologiju, da nam postane bolje jasno kako smo u stanju nesvjesno 'oživiti' i povezati se sa likovima koje stvaramo. Čovjek je oduvijek projicirao sebe na svoju okolinu i interpretirao ju na temelju svojih osjetila i iskustva. Tako su jedan običan kamen i drvo postali kuća, metal se pretvorio u mačeve i lonce, zrak i voda su postali izvori energije, sve što se nalazi u prirodi čovjek je prilagodio za svoje potrebe. Međutim, to projiciranje se najviše ostvarilo u iznimnoj ljudskoj potrebi za samo izražavanjem, što nam dokazuju šarene špiljske slike, plesovi i priče o junacima od samog početka čovječanstva. Svrhe tog izražavanja bile su različite, no najviše su bile prisutne u ritualima, koji su sami po sebi služili da pretvore sve ono nevidljivo, neshvatljivo i misteriozno unutar ljudske psihe u stvarnost i pomognu individualcu da preko tog simboličnog shvaćanja i projekcije postane funkcionalan član zajednice. Ljudi primitivnog društva lakše su pronalazili smisao života za razliku od modernog čovjeka jer su poznavali važnost simbolizma. Naravno, primitivno društvo nije to shvaćalo na ovako specifičan način, nego je ispunjavalo potrebu izražavanja svog unutarnjeg svijeta, svojih emocija i želja, vrijednosti i ideala, očuvanje identiteta, te na kraju i ideal samoostvarenja. Dakle, promatrajući svijet svojim očima, vidimo sebe u svemu. Zato likove koji često dijele naše ciljeve, snove, emocije i patnje interpretiramo poput ljudi, znajući da u stvarnosti ne postoje, već da su samo simboli našega života u područjima koja se često ne mogu racionalno objasniti. U likovima vidimo sebe, a likovi su sami po sebi referiraju na nas. To je jedan fenomen zbog kojeg se često nađemo u situaciji da navijamo za heroje koji posjeduju nemoguće moći, u njihovoj borbi protiv zla ili pak da se plaćemo nad smrtni protagonista kojeg je ubio gigantski, izvanzemaljski dinosaur. Koliko god apsurdan dizajn posjeduje lik, njegove moći i karakteristike, te svijet u kojem živi, sve je to naglašeni detalj, simbol koji je dočaran preko njegovog prikaza, a suosjećat ćemo sa njime ukoliko u njemu vidimo sebe.

Već sam prije spomenula dizajn lika i kako se poistovjećujemo sa njime, no kako njegov izgled utječe na naš dojam o njemu? Ovdje ulazimo u sferu nesvjesnoga, razina preko koje vizualni jezik najbolje komunicira i prenosi informacije svojem promatraču. Svima nam je poznato da kružnica u kojoj se nalaze dvije točke ispod kojih je crta predstavlja ljudsko lice. Koliko god se trudili, uvijek ćemo u tom apstraktnom prikazu vidjeti lice, jer nam je teže taj zaseban prikaz interpretirati po njegovim sastavnim dijelovima kao dvije točke i crte. Ljudski

mozak pokušava pronaći neku sličnost u tom prikazu, a na lice je posebno osjetljiv zbog čega u „smajlicu“ prepoznaje sebe. Što dizajn lika više teži jednostavnosti tog prikaza, tim više predstavlja veći broj ljudi, zbog čega se bolje povezujemo sa njim. Ovdje također valja navesti jedan psihološki fenomen zvan pareidolia ili „senzorna iluzija zbrajanja“ koji predstavlja ljudsku sklonost pronalaženja uzoraka u apstraktnim objektima, npr. konture lica u oblacima. Vjeruje se da je ta sklonost pomogla čovjeku preživljavati u prirodi, no sve je ostalo u nagađanju otkuda zapravo potiče. Bilo kako bilo, pomaže nam da u nakupinama crta i točaka pronalazimo sebi slične [3, 13]. Jedan savršen primjer je Hergéov strip junak Tintin. Sa vizualne perspektive, ne može se zanemariti jednostavnost njegovog prikaza, lice koje je doslovno reducirano na točke i crte. Detalj koji nam pomaže da razlikujemo Tintina od klasičnog jednostavnog prikaza lica je njegova frizura koju je Hergé domišljato oblikovao, a ujedno daje liku vizualnu karakteristiku. Kada je filmski redatelj Steven Spielberg želio prilagoditi lika za filmska platna, koristeći način snimanja koji je hibrid kompjutorske animacije i glume, morao je prilagoditi likove za realističniji prikaz. Filmske verzije likova tako su postale mješavina glumaca i prepoznatljivih atributa likova poput npr. prenaplašenog nosa, gesti, govora, itd. ovisno o liku. Iako su filmske verzije vjerni prikazi svojih stripovskih duplikata, izgubila se povezanost. Ako se bolje povezujemo sa likom koji je jednostavnijeg prikaza, tada se teže povezujemo sa realističnijim prikazima jer sve teže u njima vidimo sebe. Možda je i ironično što je na temelju lica Tintina kao lika teže prepoznati u realizmu, čak i sa frizurom, za razliku od njegovog univerzalnog lica iz stripa, verzijom sa kojom su se milijuni čitatelja povezali na svoj način.



*Slika 17. Scena iz Steven Spielbergovog filma „Avanture Tintina“ gdje Tintin drži portret svoje strip verzije*



Već je mnogo toga spomenuto za lice, međutim, što je sa ostalim dijelovima tijela koji nam služe u neverbalnoj komunikaciji, te kako oblikovati izmišljene likove da nam budu što sličniji? Često se za lika koji ne predstavlja nužno čovjeka može čuti da je antropomorfan, tj. da je nalik na čovjeka, ponaša se poput čovjeka i dijeli njegove osjećaje. Tijelo nije toliki 'identifikator' pojedinca kao što je lice, ali nam zato pomaže razlikovati članove naše vrste od ostatka svijeta. Zbog toga većina likova koji predstavljaju životinje hoda na stražnjim nogama, nosi neki oblik odjeće i/ili obuće, ima šake i govori. Antropomorfni mogu biti i nežive stvari poput vjetra, vode, automobila, tostera pa čak i spajalica za papire. Antropomorfne životinje i objekti tada postanu nešto sa čime se možemo identificirati. Ono sa čime se primarno ne identificiramo, poput prirode i stvari prikazuje se realističnije i daje nam dojam da se radi o nečemu što ima oblik i fizičku složenost, nešto što je odvojeno od nas i likova sa kojima se poistovjećujemo [3].



Slika 18. Usagi Yojimbo, 1987., Stan Sakai (lijevo) i Blacksad, 2000., Juan Díaz Canales i Juanjo Guarnido



Slika 19. Čarobnjak iz Oza, 1939., redatelj Victor Fleming

Karikaturiranje nije samo prisutno u mediju stripa, već i u filmovima. Žanr igranog filma najviše koristi tu tehniku, ne samo za dizajn likova nego i priče, naglašavajući određene elemente. Takve priče nisu više složene i ne bave se nebitnim detaljima, već prenose najbitnije poruke svojim gledateljima i čitateljima. Npr. likovi iz filma „Čarobnjak iz Oza“ predstavljaju ljudske osobine poput hrabrosti, mudrosti i osjećajnosti, simbolično prikazani preko likova Plašljivog Lava, Strašila i Limenog Drvosječe.

Stripovi koriste jezik slika i riječi koji se mogu kombinirati u različitim stilovima. Bitno je napomenuti da će stilizirani crtež ostaviti drugačiji dojam od apstraktne slike koja zahtjeva veći nivo razumijevanja. Isto vrijedi i za riječi koje mogu biti složeni paragrafi ili pak direktne, jasne riječi poput uzvika. Nešto što je jedinstveno za medij stripa je tzv. 'Fenomen zaključenja', što označava da se dijelovi percipiraju kao cjelina. Razmak između panela je 'prostor' gdje se taj fenomen najviše izražava, jer nesvjesno spajamo sličice u cjeline, dok je sam razmak pokretač promjene vremena, pokreta i/ili svega ostalog. Stripovi lome i vrijeme i prostor, ali zaključenje nam omogućuje povezivanje ovih trenutaka i mentalno konstruiranje kontinuirane, jedinstvene stvarnosti [3].



### 3.2. Gutter i fenomen zaključnja

Spomenuto je da je u stripovima prisutan ‘Fenomen zaključnja’, što zapravo označava našu psihološku i kognitivnu sposobnost da podijeljene dijelove spajamo u cjelinu. Razmak ili u američkom jeziku poznatiji kao ‘gutter’ označava prijelaz između dva panela koji su sekvencijski povezani i koji mi kao čitatelji sami popunjavamo. Postoji više vrsta prijelaza u stripovima ovisno o tome kako ćemo ih interpretirati, a McCloud ih je podijelio na šest. Prvi je pokret u pokret, što označava promjenu kretanja lika, najčešće prikazanu u više panela što nije uobičajeno za strip, ali služi za postavljanje određene atmosfere i/ili napetosti.



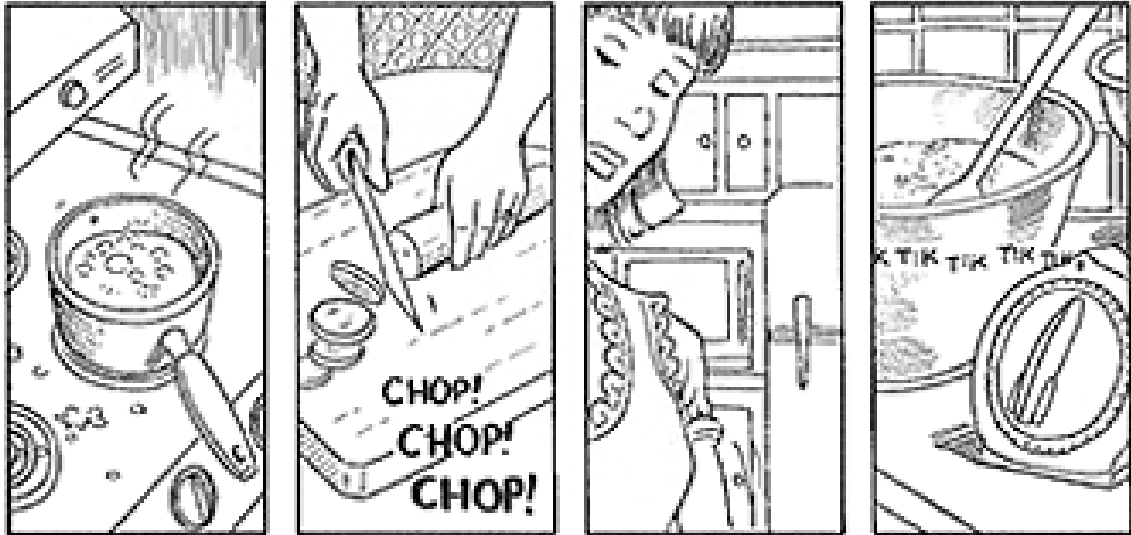
Slika 20. Plain, Bailey Sharp

Akcija u akciju označava jedan subjekt koji napreduje kroz određeni pokret, npr. prikaz bitke ili drugih specifičnih radnji koje se odigravaju kroz više panela.



Slika 21. Teenage Mutant Ninja Turtles, 1984., Kevin Eastman i Peter Laird

Tranzicije koje prikazuju subjekt u subjekt koncentriraju se na određeni detalj. Slične su tranzicijama koje prikazuju akciju u akciju ali zahtijevaju veću razinu razumijevanja jer često koriste simbolizam ili se temelje na iskustvima iz naših života. Koriste se za postavljanje atmosfere, usporavanje vremena, zamjenjuju tekst sa simboličnim interpretacijama ili odvlače pažnju.



Slika 22. *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993., Scott McCloud

Tranzicije sa scenom u scenu zahtijevaju još veće razumijevanje od subjekta u subjekt jer traže od čitatelja logično zaključivanje s obzirom na to da se između dva panela mijenjaju vrijeme i mjesto koji su tematski povezani.



Slika 23. *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993., Scott McCloud

Aspekt u aspekt primarno se bavi sa prostorom, idejom ili osjećajem. Većinom preskače vrijeme i ostavlja dojam lutajućeg oka, prikazujući široka prostranstva i sitne detalje. Aspekt u aspekt tranzicije popularne su u mangama jer daju čitatelju da se prvo upozna sa prostorom ili idejom, a tek kasnije sa likovima.



Slika 24. Pluto, 2004., Naoki Urasawa

Non-sequitur ili u doslovnom prijevodu “ne-slijed” tranzicija je bez logične povezanosti gdje paneli nisu u sekvencijalnom slijedu [3, 14, 15].

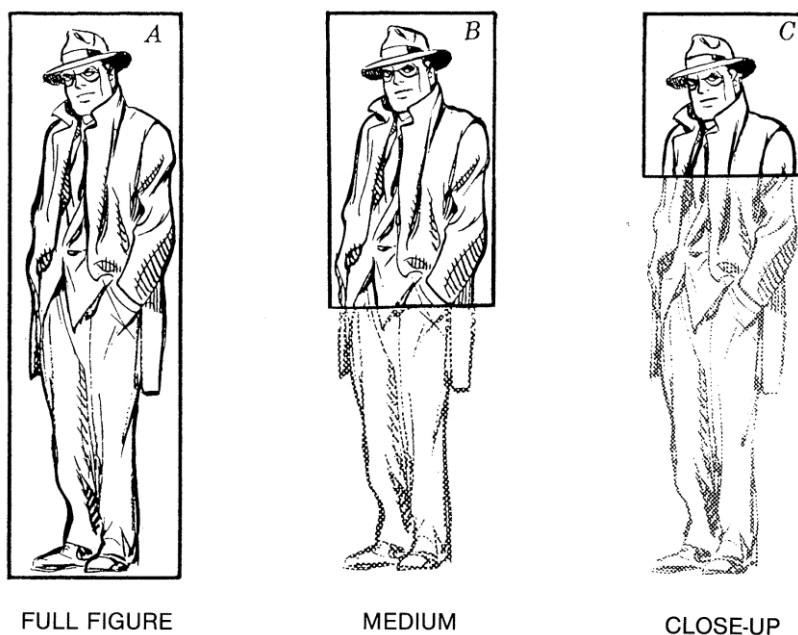


Slika 25. Understanding Comics: The Invisible Art, 1993., Scott McCloud

Paneli su najvažniji dio stripa, no crtači uvijek moraju imati na umu kojim redoslijedom će čitatelji čitati strip. Jedna greška u rasporedu može promijeniti čitavo značenje i interpretaciju radnje unutar stripa zbog čega kreatori moraju oprezno postavljati panele da radnja ne izgubi smisao ili se krivo ne protumači. Bitno je da se zaključenje radnje dogodi prije nego je u stanju da se može iščitati na više načina. Već je spomenuto da dijelove doživljavamo kao cjelinu unutar stripa, tj. nesvjesno popunjavamo praznine između panela da dubimo tok radnje, međutim zaključenje se može dogoditi i unutar samog panela, ako prikazujemo dijelove i detalje. npr. ako panel prikazuje oko, možemo zaključiti da se izvan kadra ili panela nalazi ostatak glave. Isto tako možemo zaključiti da se u panelu koji samo prikazuje glavu nalazi ostatak tijela izvan kadra, osim ako unutar priče nije prije utvrđeno da je stanje drugačije. Mozak nesvjesno konstruira slike iz prikazanih detalja, stvarajući potpunu scenu unutar naše mašte koja je djelomično prikazana u stripu. Ovo također vrijedi za karikature jer ćemo lakše 'popuniti' jednostavnosti lika sa svojim idejama i idealima za razliku od realističnijih prikaza koji nam počinju više nalikovati na fotografije i kod kojih se zaključenje postiže na druge načine, pomoću dizajna i stila crtanja, a manje pomoću panela kao što je to slučaj u minimalističnim stilovima [3].

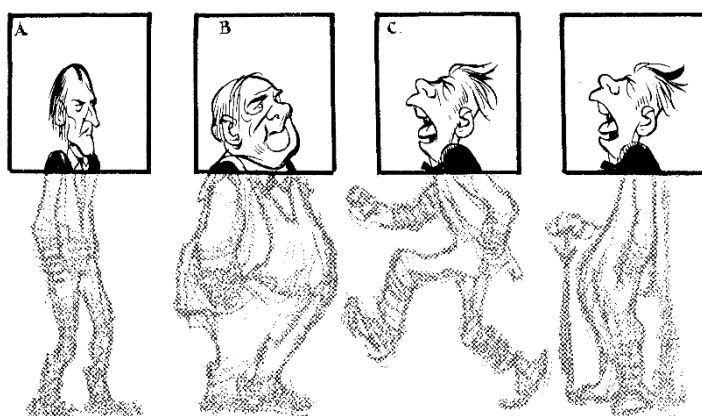
### 3.3. Paneli

Izrada panela počinje sa odabirom elemenata koji su potrebni za priču. To uključuje odabir perspektive, simbola, teksta i svega ostalog unutar panela. Svaki panel je zasebno dizajniran kompozicijski i narativno, te uračunat kao dio cjelokupnog rada. Kod kompozicije i dizajna panela ili okvira valjda obratiti pozornost na već navedeno čitačevo iskustvo. Na sljedećem primjeru prikazani su različiti načini uokvirivanja lika. Prvi primjer ne traži od čitatelja da upotrijebi maštu i iskustvo jer je lik u potpunost prikazan. Na temelju drugog primjera se očekuje od čitača da sam stvori ostatak slike, tj. da nesvjesno zna da lik ima noge koje se u određenoj proporciji i na određenom mjestu, nešto što čitač zna na temelju vlastitog iskustva. Na trećem primjeru, koji prikazuje krupni plan, očekuje se od čitača da sam stvori sliku ostatka tijela temeljeno na sjećanju iz prijašnjih panela i iskustvu pomoću kojeg može stvoriti u mašti prikladno tijelo za glavu u kadru [16, 17].



Slika 26. *Comics and Sequential Art*, 1985., Will Eisner

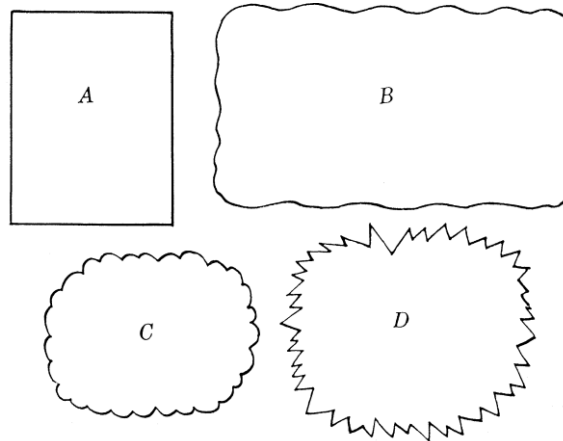
Ukoliko nije prikazano cijelo tijelo lika, nego samo njegova glava, čitatelj na temelju dizajna stvara ideju o tome kako bi izgledalo tijelo, npr. uz dugu i usku glavu se veže mršavije tijelo, u suprotnom za okrugliju glavu deblje tijelo itd. Kod krupnih planova postoji velika mogućnost krivog iščitavanja radnje zbog male količine informacija ako u prijašnjim panelima nije bilo uspostavljeno što se događa u danoj situaciji, kao što se vidi na primjeru gore. Oba prikaza mogu biti točna, ali to ne znamo jer nam nedostaje informacija. Uz to se mijenja i naš doživljaj, npr. ako zamislimo da lik ubrzano hoda u određenom smjeru, na temelju njegove ekspresije zaključujemo da osjeća nelagodu, u suprotnom ako mirno stoji na mjestu, izraz lica se može iščitati kao da zijeva ili da mu je dosadno [16].



Slika 27. *Comics and Sequential Art*, 1985., Will Eisner



Glavna funkcija panela ili okvira je da sadržava objekte i radnju, no oblik njegovog ruba se također može koristiti kao neverbalna komunikacija. Pravokutni paneli sa ravnim crtama obično označavaju radnju koja se događa u sadašnjosti, osim ako verbalni dio ne nalaže drugačije. Događaj u prošlosti najčešće je prikazan u panelu sa valovitim rubom, no iako ne postoji dogovor koja vrsta panela se koristi za što, okvir po svom stilu komunicira sa čitačem neverbalno, te je više utemeljen kao simbol a ne kao pravilo.



Slika 28. *Comics and Sequential Art*, 1985., Will Eisner

Nedostatak ruba simbolizira neograničeni prostor. U tom slučaju čitač sam ispunjava prazne prostore, tj. raščlanjuje radnju koja je tradicionalno uokvirena panelima. Bijela pozadina je u tim slučajevima nepostojeća, ali ju čitač nesvjesno ispunjava preko svoje mašte, dajući radnji prostor u kojoj se zbiva.



Slika 29. *Blankets*, 2003., Craig Thompson

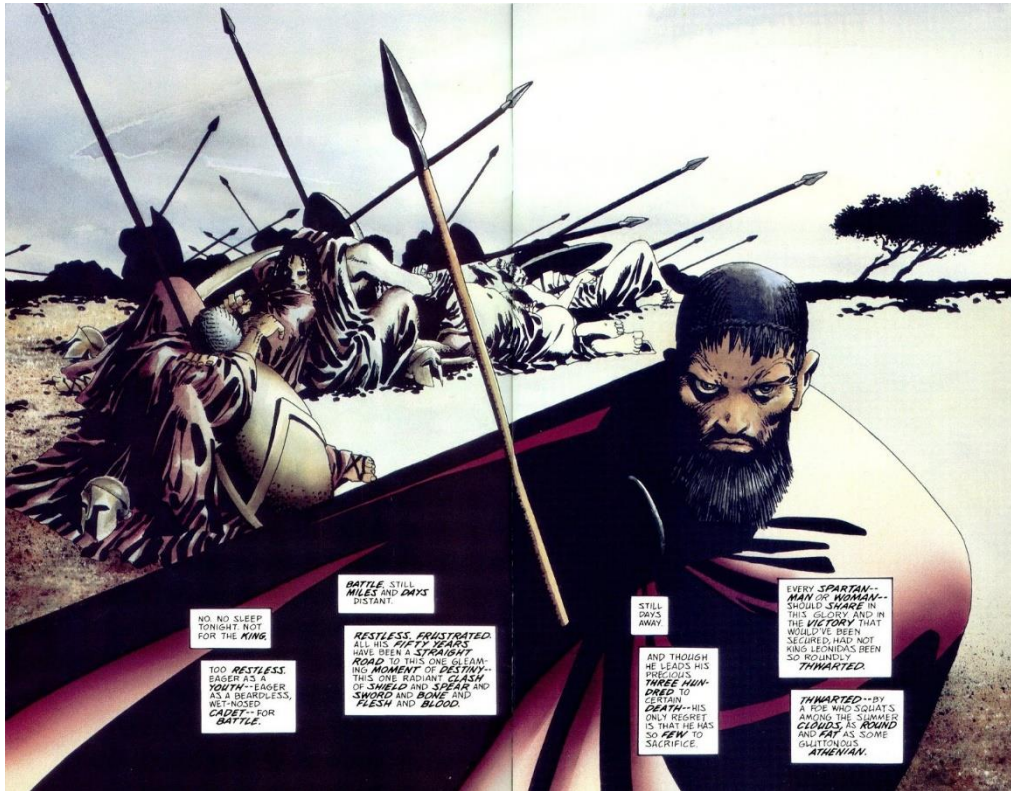


Svaki panel je djelić radnje, zamrznut u vremenu koji stvara iluziju prostora i vremena unutar stripa. Vrijeme se u stripu manipulira ne samo pomoću slika nego i pomoću riječi i zvuka koji sami po sebi postoji u vremenu i uvode iluziju prolaznosti među slikama. Po tome panel bez teksta traje kraće od panela sa jednom riječi. Paneli sami po sebi, kao okviri, nemaju specifično značenje, već samo odvajaju prostor i vrijeme, dok sa kontekstom i brzinom prolaznosti upravljaju slike i riječi. Oblik panela ne mijenja značenje ali može utjecati na doživljaj čitanja, nekada da dodatno naglasi atmosferu ili napetost sa prazninama koje su neuobičajenih izgleda i smjerova, da se u nama podsvjesno stvori gubitak kontrole na stranici i u priči. Često se i manipulira izgled panela da se predstavi prošlost ili sjećanje, sa dodatnim objašnjenjem unutar stripa, tako da čitatelji mogu kasnije prepoznati oblik panela kao neki drugi dio vremena ili neku drugu dimenziju prepričavanja. Oblici panela mogu se koristiti na vrlo kreativne načine, često da naglase određene dijelove priče, misli lika ili pak da slome vizualnu monotoniju. Često se koriste i paneli koji iskaču ispred pozadine, najčešće da oduzmu pozornost i indiciraju na naglu promjenu. Iako smo naviknuti na klasične kvadratne panele, koji nisu pisano pravilo, ponekad možemo naići na nedostatak istih gdje ilustrirane stranice preuzimaju ulogu panela, a ponekad i likovi iskaču iz samih panela [3, 16]. Oblik panela ili njegov nedostatak mogu biti čvrsto integrirani u samu priču. Na taj način doprinose atmosferi i više uključuju čitatelja u priču, te ga na taj način izazivaju da uključi ostala osjetila.



Slika 30. Akira, 1984., Katsuhiro Otomo, primjer sa iskrivljenim panelima (lijevo) i All Star Batman & Robin, the Boy Wonder, 2005., Frank Miller i Jim Lee, primjer scene sjećanja sa slabo definiranim rubovima panela (desno)





Slika 31. 300, 2005., Frank Miller i Lynn Varley, primjer bez panela gdje tu ulogu preuzimaju stranice



Slika 32. Midnighter and Apollo, 2016., Steve Orland, Fernando Blanco, Josh Reed, Romulo Fajardo, Jr.



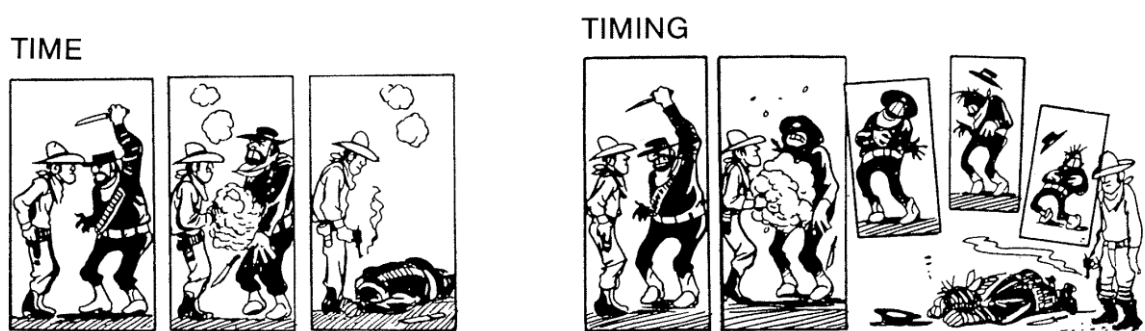


Slika 33. *Captain America*, 1968., Stan Lee, Jack Kirby, Dan Adkins, Sam Rosen

### 3.4. Vrijeme

Vrijeme se unutar stripa također može kontrolirati i sa količinom panela, naime sa dodavanjem panela dodajemo vrijeme, tj. produžujemo radnju ili usporavamo vrijeme. Oblik panela može utjecati na našu interpretaciju vremena, kao što je primjer u klasičnom kvadratnom panelu gdje dulji paneli mogu ostaviti dojam duljeg toka vremena, a manji kraći tok, npr. kada lik pada obično se koriste dulji paneli koji naglašavaju duljinu vremena pada, ujedno i prostor kroz koji se lik kreće. Panel bez okvira, kao što je već viđeno u primjeru sjećanja na prošlost, ostavlja dojam bezvremenosti i zbog toga se često koristi u scenama koje se više koncentriraju na psihološke aspekte lika poput sjećanja, želja, mišljenja, snova itd. Vrijeme i prostor nisu jasno podijeljeni i zbog toga se međusobno stapaju, dajući nam dojam nepotpunosti ali ujedno i priliku za stvaranjem vlastite interpretacije i upotpunjavanja. Čitatelj prepoznaje da su takve scene izvan glavnog toka radnje na temelju njenih panela, ali mu ostaju u sjećanju kada se radnja stripa vrati u prikaz sa tradicionalnim panelima. Paneli koji se 'slijevaju' do ruba stranica također postaju bezvremeni ali u smislu da više nisu zarobljeni unutar stripa. Isto kao i sa prikazom detalja i popunjavanjem ostatka, tako i u ovim primjerima prostor i vrijeme počinju

postojati izvan samog stripa. Svrha tih panela je postavljanje atmosfere i osjećaja beskrajnosti radnje, gubitak vremena ili u složenijim prikazima za označavanje osjećaja poput beznadnosti ili smirenosti, ovisno o kontekstu priče. Često se koristi u mangama zajedno sa tranzicijama iz aspekta u aspekt. Za uspješnost vizualne naracije veliku važnost ima čitačeva sposobnost poimanja vremena. Uvelike je to bitno kada se želi prikazati timing, koji označava manipulaciju elemenata vremena sa svrhom prikazivanja određene poruke ili emocije, za poimanje vremena ključnu ulogu imaju paneli. U stripu se iluzija vremena postiže sa simbolima i njihovim rasporedom, tek tada strip postaje ‘stvaran’[16, 18, 19].



Slika 34. *Comics and Sequential Art*, 1985., Will Eisner, događaj prikazan u sekundama (lijevo) i isti događaj sa više panela da se naglasi događaj (desno)

### 3.5. Paneling

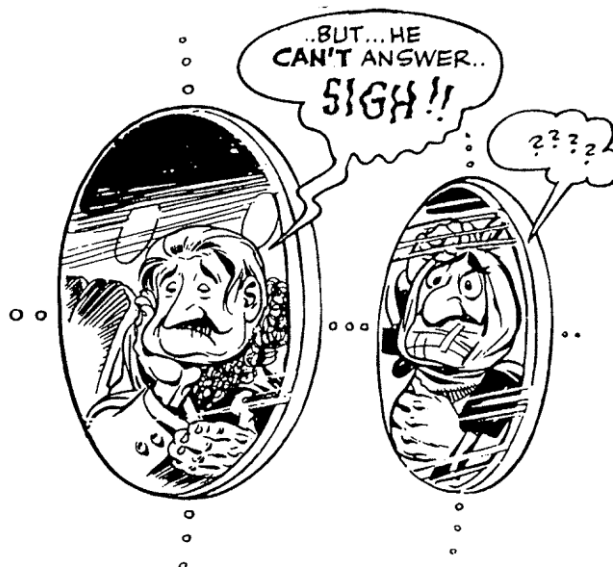
Paneling ili postavljanje panela unutar stripa, postavlja čitača u određeni položaj u odnosu na radnju/scenu unutar stripa ili crtanog romana, te određuje koliko će radnja trajati. Samo trajanje radnje nije određeno panelima već rasporedom simbola, slika i balončića unutar istog. U nekim slučajevima je okvir panela potpuno odsutan sa jednakim učinkom. Panel postaje kriterij, ritam po kojem dobivamo i određujemo trajanje vremena. Paneli služe da raščlanjuju radnju, kao što balončići služe da raščlane govor i zvuk, a pokret se prepoznaje pomoću simbola, te kao takvi postaju dio vokabulara koji izražava vrijeme. Kada narativna umjetnost prestaje biti samo ukras i počinje imitirati realnost, tražeći empatiju od čitatelja, dimenzija vremena postaje neizbježan element. Postoje slučajevi kada se želi prikazati određeni period vremena radi emocionalnog učinka, no ako se unutar stripa jednostavno da izjava o vremenu, tada se ruši čitateljeva uključenost. U tim slučajevima se postavlja tzv. ritam vremena koji je veoma vjerodostojan. Hodanje po stepenicama, pranje zubi, zapaljivanje šibice, slavina iz koje



kaplje, sve su nam prepoznatljive radnje kojima možemo odrediti vrijeme. broj i veličina panela također doprinose ritmu vremena. ako postoji potreba da se vrijeme bolje iščita, tada se koristi veći broj panela. Radnja tada postaje više strukturirana. Ako su paneli jedan blizu drugog, tada nesvjesno određujemo stopu prolaska vremena u najužem smislu. Oblik panela također ima svoju ulogu u postizanju određenog osjećaja u čitatelju npr. telefon koji zvonči nacrtan je u više uskih panela da potakne u osjećaj neizvjesnosti i prijetnje, uz to čitatelj dobiva dojam o ritmu i prolasku vremena. u stripovima su vrijeme i ritam međusobno povezani. Promjena perspektive unutar panela može promijeniti dojam o vremenu ali također i zadržati ritam [16, 20]. Panel može također koristiti kao struktura i zauzimati oblike sličnog izgleda, npr., okvir vrata ili prozora. Oblik konture panela jedino je ograničen formatom stranice i narativnim zahtjevima. S obzirom da je oblik u službi priče, po njoj je i definiran.



Slika 35. Berserk, 1989., Kentaro Miura, primjer panela koji se slijeva do ruba stranica i prikazuje više događaja koji su naglo prekinuti sa manjim panelima. Čitač stvara percepciju o vremenu na temelju kompozicije slike i oblika panela.



*Slika 36 Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner, primjer panela koji je oblikovan kao prozor aviona*

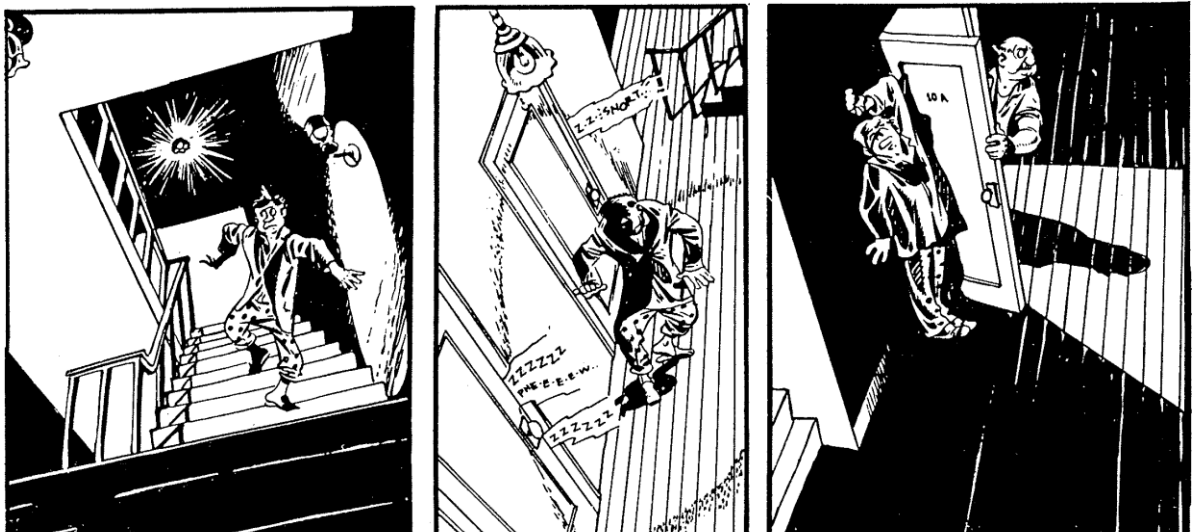
Paneli često preuzimaju ulogu ostavljanja emocionalnog dojma i boljeg uvođenja čitatelja u priču. Obično se koriste neuobičajeni načini da se to prikaže kao što su pogled iz prve perspektive, gdje čitač vidi očima lika ili rasporedom panela. Npr. ako je potres dio priče, blago zaokrenuti paneli bolje dočaravaju dojam potresa, a istovremeno istupaju iz standardnog prikaza panela. Čitač će 'osjetiti' da nešto u kompoziciji nije u redu, ali je još uvijek u skladu sa pričom.

Kompozicija panela ključna je za priču stripa. Nakon što je tok radnje određen slijedi izbor perspektive, raspored elemenata i općenito dizajn samog panela. Valja obratiti pažnju na emocije, atmosferu, radnju i trajanje te na sve ostale aspekte koji se realiziraju preko kompozicije panela. Korištenje ukrasa ili primjena novosti jedino se uvodi kada je sve navedeno riješeno. Panel kontrolira čitateljev pogled i perspektivu u kojoj će vidjeti radnju. Crtač/autor unaprijed određuje čitačev pogled sa ciljem da dobi određenu emociju i atmosferu [3, 16].

### 3.6. Funkcija perspektive

Glavna svrha jest da stavlja čitatelja u određenu orijentaciju i mjesto u 'prostoru' priče. Svaka perspektiva izaziva određene osjećaje, tako npr. ptičja perspektiva može izazvati osjećaj odvojenosti od priče ili pak superiornosti, žablja inferiornost i bolju uključenost itd. Perspektiva u kombinaciji sa oblikom panela dodatno naglašava događaj ili atmosferu u priči, te zajedno čini dio vizualne naracije unutar stripa.

Stripovi su u svojoj suštini oblik umjetnosti koji imitira nama poznata iskustva, bilo da su to emocije, određene radnje ili situacije koje smo prošli. Zbog toga perspektiva ima veliku ulogu jer čitač prati sve iz prvog pogleda, tj. vidi ono što je nacrtano u panelu. Čitač postaje promatrač i „sporedni“ lik, te ujedno i dio priče. Zbog toga su crteži i njihov stil prvi dojam koji steknemo o stripu. Nekada crteži mogu funkcionirati kao zaseban jezik stripa, neovisno o priči [16].

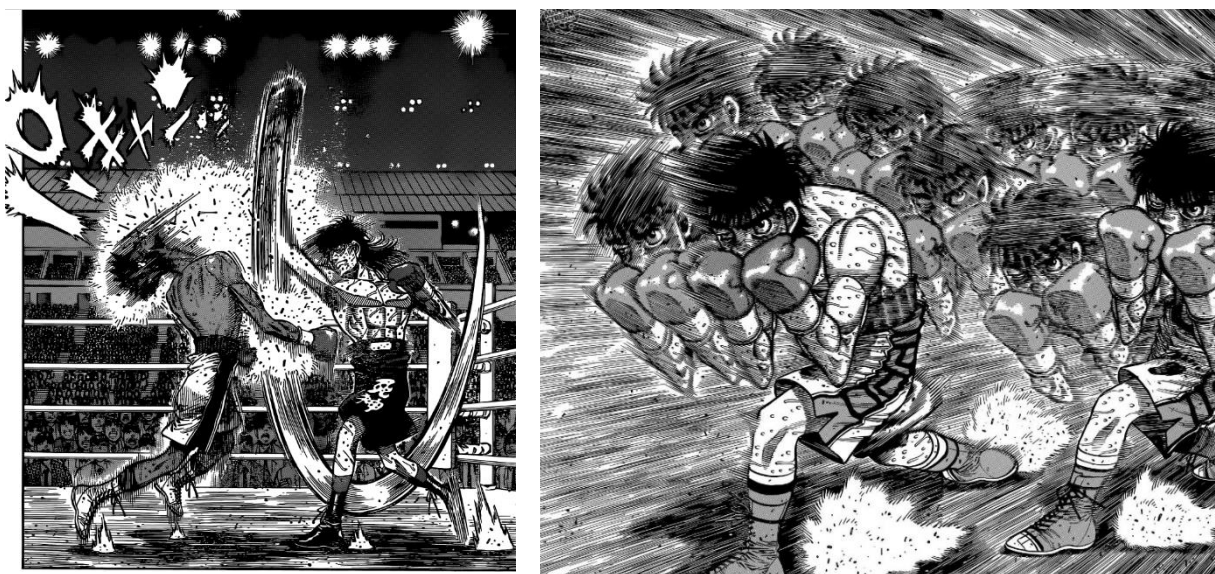


Slika 37. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner



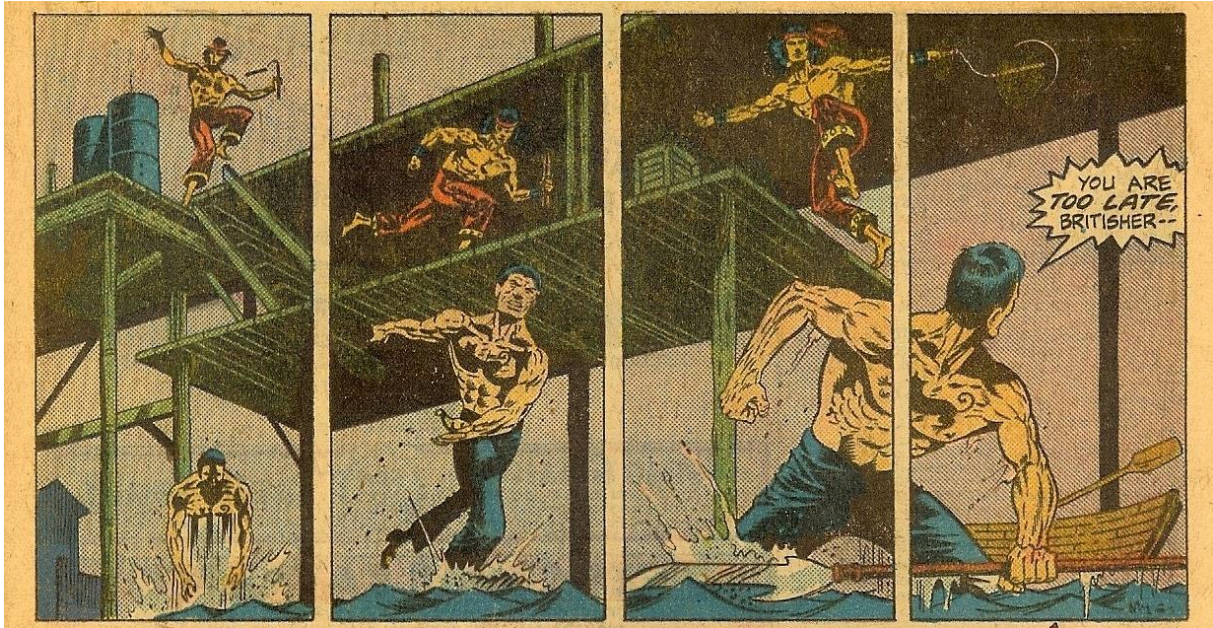
### 3.7. Pokret, geste i mimika

Spomenuto je da riječi, zvuk i količina panela uvode dimenziju prolaznosti vremena, no to se u slikama također može postići preko linija kretanja koje prikazuju više položaja unutar jednog panela, po čemu možemo zaključiti da postoji određeni period vremena u jednom panelu. Futuristi su bili umjetnici kojima je bio cilj pokazati pokret i brzinu unutar jedne slike ili skulpture, nešto što je postalo učestalo u mediju stripa i animacije. Danas spada u jednu od glavnih tehnika prikaza pokreta i vremena u stripovima. Naglašava brzinu i napetost, te kontrolira vrijeme u stripu. Linije mogu prikazivati više stvari, najčešće početnu i završnu poziciju pokreta popraćenu sa jednom apstraktnom linijom, kružno kretanje, uzastopne promjene pozicije, itd. Nekada se koriste u pozadini da naglase napetost ili pokažu kretanje lika koji sam po sebi izgleda statično, ovo se često koristi ako se lik nalazi u automobilu ili drugom prijevoznom sredstvu. Ova vrsta kretanja je poznata i kao subjektivno kretanje. Više panela također doprinosi kretanju lika u tome da je jedan cijeli prostor podijeljen na više panela u kojem je zasebno prikazan pokret likova kroz prostor i vrijeme. Takav panel poznati je i kao poliptih. Slike također komuniciraju sa čitateljem na različite načine. Strip je kroz godine razvio određene simbole koji su danas prepoznatljivi većini čitatelja, npr. da valovite linije oko kojih su nacrtane muhe upućuju na to da nešto smrdi, pokazujući sposobnost primjene crteža za prikazivanje olfaktivnih i svih drugih osjetila. Pozadine često igraju veliku ulogu u tom aspektu, pokazujući unutarnji svijet likova, misli i emocije, nešto što je ponekad teško opisati riječima ali se lako i brzo dočarava preko slika [3, 16].



Slika 38. Hajime no Ippo, 1989., Jyoji Morikawa, primjer prikaza pokreta





Slika 39. Master of Kung Fu No, 1976., Paul Gulacy, primjer poliptiha



Slika 40. JoJo's Bizarre Adventure, 1989., Hirohiko Araki, primjer promjene pozadine koja naglašava rastući bijes lika (čita se desno na lijevo)

Uz jezik, jednu bitno komponentu čini i neverbalna komunikacija, koju također učimo ali bolje interpretiramo od samog govora. Mimike, geste i držanje tijela govore nam sve o stanju u kojem se nalazi naš sugovornik, te ujedno upotpunjuju komunikaciju. S obzirom da je strip vizualni medij, držanje tijela i geste lika imaju veći prioritet od teksta. Način na koji će neka gesta i držanje biti nacrtano će izravno utjecati na to kako će se izraziti. U svakodnevnoj komunikaciji naučeni smo pratiti svaki pokret i izraze lica naših sugovornika, no kao što je već navedeno, panel unutar stripa hvata samo dijelove radnje zamrznute u trenutku, ali zahvaljujući našem iskustvu komunikacije sposobni smo shvatiti značenje sličica. Tu se naravno podrazumijeva crtačeva sposobnost da pokret geste i mimike uspješno svede na što manje ili jednu sličicu, bez da zbuni čitača ili poremeti tok čitanja. Crtaču u postupku izrade vjerodostojne geste uvelike pomažu primjena perspektive, stil crtanja, boje, ali i paneli koji su posebna značajka stripa. Držanje tijela lika utjecat će na emociju i auditivni aspekt prilikom čitanja ako je prisutan oblačić sa tekstom. Tako će npr. lik na koljenima koji govori da mu je žao djelovati iskrenije od lika sa prekriženim rukama koji govori da mu je žao.

Unutar stripa važna je veza između geste ili držanja sa dijalogom, da se prenese što jasnija poruka. Imajući na umu da je gesta pokret, u stripovima se zbog limitacije pokreta bira zadnja faza položaja jer nosi najviše značenja i prepoznatljivosti. Ovdje se može primijetiti pristup pokretu kao nizu sličica unutar vremena, nešto što je uočljivo u mediju animacije. U animaciji bi se takva završna faza pokreta nazivala key frame i označavala bi kraj nekog pokreta ili početak novog. Međutim, ono što se u animaciji upotpunjuje crtežima za potpuni dojam pokreta, u stripu ostaje praznina između panela koju čitač sam nadopunjava i doživljava na temelju danih crteža. Pokret u stripu treba biti razumljiv i prepoznatljiv, te u kontekstu priče. Zbog toga se traži određena vještina i mogućnost crtača da svede cjelokupno iskustvo pokreta u njegove najbitnije značajke. Koliko će detaljno pokret biti prikazan ovisi o crtaču i priči. Nekada je dovoljno samo nacrtati početnu i završnu fazu pokreta, ali postoje i primjeri koji bi isti pokret prikazali u 10 ili više panela sa svrhom dobivanja određene emocije ili intenziteta radnje. Ključnu ulogu ovdje igra držanje tijela lika jer po tome možemo zaključiti tok pokreta, a samim time i dobiti dojam vremena.

Lice je najindividualniji i najekspresivniji dio tijela. Nekada lako možemo zaključiti kako se tijelo drži samo na temelju izraza lica, nešto što bi naša mašta nadopunila u panelima koji samo prikazuju glavu. Unatoč toga, može doći do disonance u prikazu cijelog lika koji npr. posjeduje opušteno tijelo sa agresivnim izrazom lica, te zbog toga djeluje neprirodno. To je problem koji rješava, ili u ovom slučaju izbjegava, crtač stripa na temelju iskustva. Ako je zadatak dobro napravljen, tada je samo prikaz lika potreban da se prenese određena informacija,

bez upotrebe dodatnih rekvizita ili čak balončića. Rekviziti služe da nadopune priču u vizualnom smislu, dok balončići služe da daju dubinu priči, dok je lik glavni nosilac ideje, informacije i/ili atmosfere [3, 16, 19].

### 3.8. Tekstualni baloni

Tekst i zvuk neizostavni su elementi stripa i unutar njega se dijele na tekstualne balone i zvučne efekte od kojih oboje imaju utjecaj na vrijeme i trajanje, akciju i reakciju. Riječi imaju snagu opisivanja stvari koje ne vidimo poput osjećaja, stanja, misli i svega sličnog, ali slike su te koje u nama pobuđuju i naglašavaju te osjećaje. Jača strana slika je ta da ih čitatelj može subjektivno interpretirati, ali u tome se također može izgubiti smisao ili bit koju slika prikazuje jer slikama nedostaje specifičnost opisivanja koja je prisutna u pisanom jeziku. Stripovi su kroz godine postali usko povezani sa medijem priča i njihovim prepričavanjem zbog čega je uvođenje pisanog jezika i simbola samo doprinijelo razvoju stripa i njegovoj raznolikosti. Baloni služe da uokvire riječi, slično kao što paneli služe da uokvire slike. Isto kao i kod panela, ne postoje pravila oblikovanja, ali je postalo uobičajeno koristiti krugove i elipse za standardni dijalog i monolog. Određeni oblici mogu naglašavati uzvik, psovku, određena stanja poput spavanja ili nelagode, emocije i onomatopeju, te sadržavati sve od riječi, simbola pa do izmišljenih prikaza neverbalne komunikacije. Slova također mogu biti dizajnirana na različite načine, da doprinose osjećaju i ugođaju trenutne scene, za naglašavanje nekog zvučnog efekta ili govora.

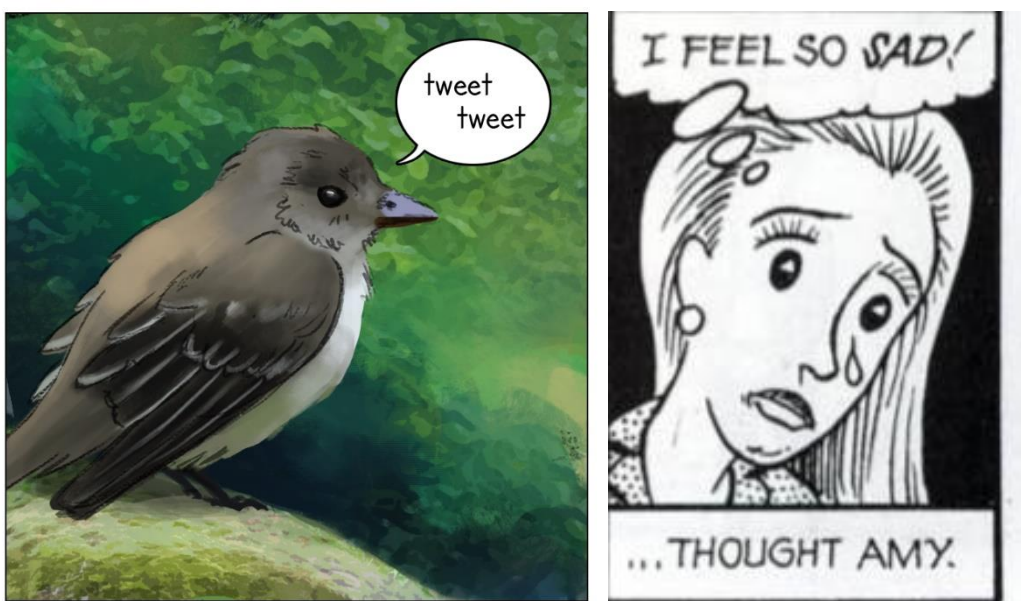
slike i riječi kombiniraju se na različite načine sa svrhom da pobude određeni osjećaj u čitatelju. Postoji više primjera i tehnika koje se koriste u dizajnu panela, a ujedno i scena. Jedan od načina kombinacije jest gdje tekst opisuje radnje koje se događaju na slici, npr. slika u kojoj se nalazi osoba koja se smije popraćena je sa tekstom u kojem piše da se “nasmijala i gledala ga ravno u oči”. U ovom slučaju tekst ne doprinosi puno panelu, samo ga činjenično opisuje. Drugi primjer je kada tekst doprinosi panelu samo kao zvučna podloga, bilo preko zvučnog efekta ili govora/uzvika. „Dvojno specifičan” kako ga je McCloud nazvao, označava panele u kojima je prisutan tekst koji je dodatno popraćen sa opisnim balonom koji opisuje radnju i ono što lik govori. Postoje i primjeri sa dodavanjem gdje se dodatno naglašava značenje slike u panelu. U paralelnoj kombinaciji tekst i slike nisu povezani nego svaki zasebno slijedi jedan niz prepričavanja. U montaži se riječi prelijevaju u slike, tako da i same postanu dio crteža.



Najučestaliji primjer su međusobno ovisne kombinacije u kojem tekst i slika ne mogu postojati zasebno bez logičnog slijeda, nego jedna drugu upotpunjavaju [3, 16, 21].



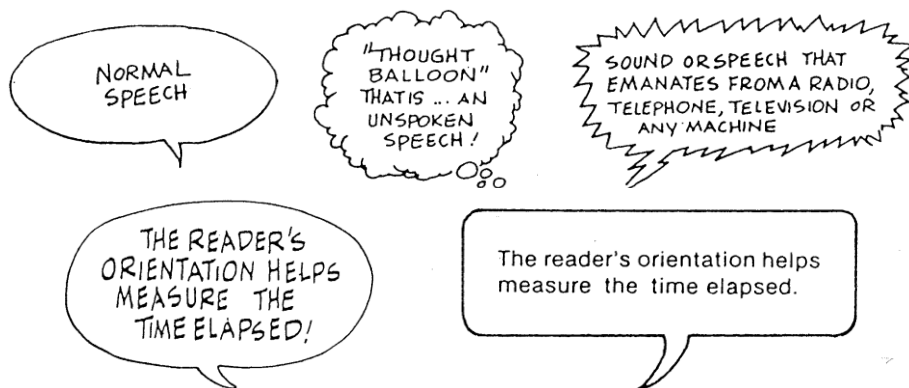
Slika 43. *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993., Scott McCloud, primjeri dočaravanja zvuka unutar stripa



Slika 44. *Ljiljani iz Basije*, 2020., primjer sa tekstom kao zvučnom podlogom (lijevo) i dvojno- specifičnog panela, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993., Scott McCloud (desno)



Balončić služi kao sredstvo vizualnog prikazivanja zvuka. Njihov raspored u prostoru i odnos jedan prema drugom, prema radnji, ili njihov položaj u vezi govornika, doprinose poimanju vremena. Sami po sebi, traže suradnju od čitača, a najveći zahtjev je da se čitaju po propisanom, ili u ovom slučaju, nacrtanom nizu, da bi shvatili tko govori prvi. Balončići adresiraju naše shvaćanje trajanja govora. Čitaju se poput teksta, slijeva na desno, gore prema dolje, što varira po državama. Prvi prikazi balončića više su nalikovali vrpcama koje su izlazile iz govornikovih usta i vitičastim zagradama koje prikazuju usta sve dok nisu dobili na važnosti i počeli doprinositi naraciji. Unutar balončića, stil i prikaz slova prikazuju način izgovaranja i prenose određene emocije. Ako se imitira stil pisanja stranih jezika to također doprinosi kako će govor zvučati u glavi čitača i donosi određenu dimenziju. Typesetting ili font stripa održava čitljivost, te se može kombinirati i mijenjati da strip ne bude monoton. [16].



Slika 45. *Comics and Sequential Art*, 1985., Will Eisner

## 4. Naracija u stripu

Čitanje stripova temelji se na vizualnom iskustvu koje je poznato kreatoru i čitatelju s obzirom na to da prikazuje svijet u kojem živimo ili izmijenjenu, fiktivnu stvarnost svijeta. Da bismo čitali stripove trebamo posjedovati određena verbalna i vizualna znanja i spoznaje koje će nam pomoći u interpretaciji scena i panela, kao i same priče stripa. Will Eisner, poznati američki karikaturist, proučavao je kako slike i gramatika jezika čine jedinstveni jezik stripa, oživiljen preko sekvencijalnih slika. Zbog toga stripovi spadaju u sekvencijalnu umjetnost zajedno sa već spomenutim prvim primjerima i pretečama modernog stripa od davne ljudske

prošlosti. Poznato nam je da govorni jezik spada u verbalnu komunikaciju, no nesvjesno možemo prepoznati i neverbalnu komunikaciju; geste, mimike, grimase, držanje i govor tijela naših sugovornika, nešto što kreatori stripova koriste vrlo vješto u prikazivanju emocija i stanja likova u panelima kada su riječi suvišne i nepotrebne. Bitno je napomenuti da svaka gesta i grimasa moraju biti pretjerano prikazane da se mogu iščitati. Za razliku od slika, riječi u stripu ostaju produžetak slika jer su i same 'nacrtane', najčešće u fontovima koje susrećemo samo u stripovima, onako kako želimo da zvuče [16].

Primarna funkcija stripa jest da komunicira ideje i priču preko slika i riječi, uz to uključuje i micanje objekata ili likova kroz prostor. Zbog toga se radnja treba podijeliti u segmente i uokviriti u panele ili okvire. S obzirom da se radi o prostoru, od čitatelja se traži kognitivna, perceptivna i vizualna pismenost. U ovom neverbalnom primjeru pisac/crtač mora obratiti pozornost na iskustva koja međusobno dijelimo u svakodnevnom percipiranju svijeta i okoline oko sebe. Sekvencijalna umjetnost treba čitatelju biti prepoznatljiva i ne tražiti preveliku analizu panela, da što bolje prenese poruku ili ideju. Kao što je već navedeno oblik, veličina i raspored panela će igrati veliku ulogu u tome na koji način će čitatelj doživjeti i iščitati tok radnje.

Naracija se konstruira na temelju rasporeda elemenata unutar okvira i njihova relacija prema ostalim okvirima unutar sekvence. Pisac/crtač ocrtava niz iskustava i prikazuje ih iz perspektive čitača. Dijelovi radnje u stripu su 'zaleđeni' unutar panela, no u čitačevoj glavi se percipiraju kao radnja u pokretu u određenom vremenu. U stripovima postoje dva okvira; stranica na kojoj se nalazi više panela i sam panel preko kojeg se razvija priča. Preko njih se upravlja sekvencijalnim tokom. Način na koji se strip čita u mnogočemu je uvjetovan preko kulture i pisma, npr. slijeva nadesno, s desna na lijevo, odozgo prema dolje itd. U zapadnoj kulturi je pravilo da se čitaju slijeva na desno, odozgo prema dolje, te se i na taj način raspoređuju paneli unutar stranica.

Pisanje za stripove sastoji se od ideje, aranžiranja elemenata unutar slika za panele i izrada sekvence za naraciju i dijalog. Pisac je često i crtač, zbog čega stripovi spadaju u zasebnu kategoriju. Klasično pisanje koristi samo riječi koje usmjeruju našu maštu, dok stripovi to čine sa crtežima. Riječi tada postaju povezane sa slikom i služe da opišu zvuk, dijalog ili povežu slike. Pisanje i crteži promatraju se kao zasebne vještine koje autor mora posjedovati, zbog čega se i proces nastanka stripa razlikuje od ostalih sličnih umjetničkih forma.

Ideja za strip, njegova priča i radnja prvo moraju biti realizirani u obliku pisanog scenarija koji sadržava naraciju i dijalog. Scenarij obuhvaća opise panela i sadržaj same stranice, te pomaže crtaču u objašnjenju izgleda crteža i njihove funkcije unutar priče, u slučajevima kada

više osoba radi na stripu. Na kraju, crtači i pisci moraju igrati jednaku ulogu u kreaciji stripa. Nakon scenarija slijedi izrada skica da se testira sekvencijalni tok i uspješnost prikaza priče preko slika. Priče u stripovima podložne su određenim licitacijama kao što su prostor, što podrazumijeva format i broj stranica, nivo vještine crtača, kvaliteta tehnologije kojom je tiskan, itd. Zbog toga su stripovima dominirale jednostavne, kratke priče koje su dozvoljavale da proces izrade stripa bude brz i efikasan. To ne znači da strip kao medij nije u stanju prikazati priče ozbiljnijeg sadržaja, upravo suprotno, strip posjeduje slobodu izražavanja koja je rijetko uočljiva u ostalim medijima.

Vizualni jezik je neizbježan u stripu, a od svih crteža najznačajniji za 'pokretanje' priče su oni koji prikazuju akciju i krajobraz ili njihovo preneseno značenje ako strip koristi apstraktne prikaze. Uloga teksta za priču jest da daje akciji značenje, regulira trajanje vremena u stripu zajedno sa panelima i pomaže u stvaranju atmosfere. U stripovima nije bitan omjer između količine teksta i crteža, već kako međusobno funkcioniraju. Npr. jedan sekvencijalni tok sličica može zamijeniti opisni oblačić, ili pak jedan crtež može služiti kao dekoracija opisnom oblačiću. U prvom slučaju crteži preuzimaju tok priče, dok nam je u drugom slučaju potreban tekst da shvatimo radnju. Stripovima je upravo ta povezanost slike i teksta glavno sredstvo izražavanja, neovisno o tome koji jezik se koristio, vizualni ili pisani, uvijek se nadopunjuju i ostavljaju jedinstven učinak. Nakon scenarija slijedi izrada proto verzije stripa koja služi kreatorima da učine posljednje ispravke prije nego se započne rad na završnom produktu. Sekvencijalna umjetnost se može koristiti na dva načina, kao uputstva ili za zabavu. Stripovi i crtani romani spadaju u kategoriju zabave jer sekvencijalnu umjetnost primarno koriste da predstavljaju neku priču, radnju ili sadržaj za razonodu. S druge strane, priručnici i scenariji se koriste kao uputstva ili skice za ideju.

Crtani roman je oblik stripa, no razlikuje se od klasičnog stripa po tome jer se tiska kao zasebni rad u obliku knjige, te sadrži opširniji i često ozbiljniji sadržaj. Iako ima u imenu 'roman', podrazumijeva sve žanrove od znanstvene fantastike, krimića, sadržaja za djecu do političkih komentara, itd. [16, 22, 23].

## 5. Izrada stripa Ljiljani iz Basilije

Odabir stripa kao medija za izradu priče dogodio se veoma spontano ali sa dobrim razlogom. Ilustracije pomažu oživjeti svijet i likove na poseban način koji nije uvijek moguć u pisanoj riječi. Slike daju uvid u svijet kakvog je autor i kreator svijeta sam zamislio, bez suvišnih dopuna čitatelja. Bitno je napomenuti da priče posjeduju više aspekata sa kojih se mogu promatrati i interpretirati, a jedan od tih je simbolizam koji je vješto sakriven i utjelovljen u likovima i njihovom svijetu, te predstavlja naš unutarnji svijet koji nema fizički oblik. S obzirom na to da je strip namijenjen ostalima na čitanje, treba obratiti pozornost na to da se čitatelj osjeća uključeno u priču i da bude dio tog svijeta, ali i na to da priča u stripu zadrži svoj stil i individualnost. Kada smo već kod uključenosti, glavna veza između priče i čitatelja su njeni likovi. Oni su ti koji utjelovljuju naše dobre i loše strane, ideale, želje, osjećaje i strahove zbog čega njihovo dizajniranje predstavlja posebni izazov. Već je spomenuto da vidimo sebe u likovima, što je sa vizualnog aspekta i dizajna lako postići ako su likovi ljudi jer sve što nisu ljudi, poput životinja i stvari, mora nalikovati na ljude ako želimo postignuti povezanost likova i čitatelja. U mom slučaju, i zbog svrhe priče, odabrano je da su likovi kentauri, mitološka bića iz grčke mitologije koja su spoj čovjeka i konja. Bića koja su spojevi ljudi i životinja bila su česta pojava u pričama starih kultura. Postoje razna objašnjenja oko toga što je inspiriralo pojavu takvih likova, a u slučaju kentaura sumnja se da su nastali kada je zajednica koja se nije bavila uzgojem konja prvi puta vidjela članove tuđeg plemena ili društva koje je jahalo konje. Druga teorija govori da su konji bili totem ili simbol zajednice, s obzirom na to da zajednica koja štuje toteme želi utjeloviti neke vrijednosti i osobnosti koji se vežu uz subjekt koji se štuje, nije čudno da će se u takvim kulturama pojaviti slike ljudo-životinja. U slučaju konja to su jakost, snaga, sloboda izražavanja i slično. S druge strane kentauri su u mitološkim pričama često prikazani kao raskalašena i divlja bića, koja vole piti vino i redovito su pijana, te su prepreka na putu koju heroji moraju nadvladati ili ubiti. Bića koja predstavljaju ljude i životinje često zauzimaju antagonističku ulogu u mitovima, i simboliziraju karakteristike koje i sami moramo nadvladati poput bijesa, ljubomore, lijenosti, oholosti, itd. nešto što se smatra primitivnim i iskonskim, tj. životinjskim [24].

Lik kentaura već sam po sebi predstavlja jednu dilemu i zasebnu priču, simboličnu borbu ili suživot životinjske prirode i razumnosti koje posjedujemo, ili pak vječiti ideal da budemo nešto više od onog što jesmo. S vizualnog iskustva, čitatelj zna da u stvarnom svijetu čovjek i konj postoje zasebno pa je razumljivije da će više naginjati čovjeku i sa njime se povezati. Kako



onda povezati čitatelja sa likom kojeg ne možemo u potpunosti antropomorfizirati? Jedno od rješenja je kadriranje kojem je svrha prikazivanje ljudskog dijela lika. Na taj način upoznajemo čitatelja sa likom i dajemo mu do znanja da je 'osoba' sa vlastitim mišljenjima i ciljevima. Pravilno kadriranje pomaže nam da pokažemo čitatelju da je lik sličan nama ali da je ujedno i zaseban lik. U ovom slučaju kadrovi koji obuhvaćaju ljudsko tijelo od glave do struka, pa sve detaljniji koji prikazuju npr. oko su dovoljni da prenesu sve informacije čitatelju i povežu ga sa likom i pričom. Da ne dođe do zabune, među prvim panelima u kojima se pojavljuje lik prikazuje se njegov potpuni izgled tako da čitatelj stvori sliku o liku kada će kasnije nesvjesno popunjavati panele koji prikazuju samo dijelove lika.



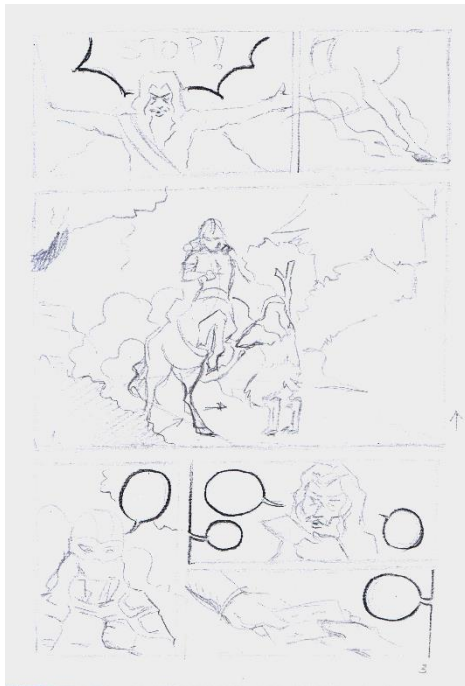
Slika 46. Primjer kako kadriranje i kompozicija panela mogu utjecati na percepciju lika i svijeta

Odabir prostora i vremena uvelike utječe na to kako ćemo dizajnirati svijet priče. S obzirom na to da su kentauri bića grčke mitologije, odlučila sam njihov svijet i kulturu temeljiti na svijetu Antičke Grčke sa kombinacijom Srednjeg vijeka. Ovdje analize igraju ključnu ulogu jer ako želimo stvoriti fiktivni svijet koji se referira na stvarnost tada moramo biti dosljedni u dizajnu. U mom slučaju istraživala sam društvena uređenja, odjeću, hranu i piće, vojsku, blagdane, pozdrave, školovanje, itd. sve što će mi pomoći u kreiranju izmišljene zajednice i kulture kentaura. Ovo je također prilika za izgradnju napetosti i peripetija unutar priče, npr. kako društveno uređenje može utjecati na pojedinca i njegove ciljeve, tko ga u tome sprječava, itd.



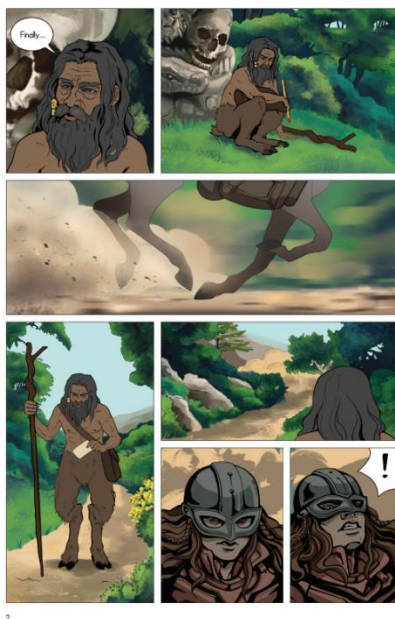
Slika 47. Primjer kako dizajn lika prenosi informacije čitatelju koje dodatno popunjava tekst. Odjeća i život u gradu signaliziraju naprednije društvo i u kontrastu su sa životom u prirodi i nedostatkom odjeće kao što se vidi na likovima

Izgled slova i font bitan je radi čitljivosti i mora biti u skladu sa vizualnim stilom. Zbog toga sam odabrala font koji je sličan toku linija crteža, tako da je u ravnoteži sa njima bez da oduzima pozornost ili krši balans sa ostatkom cjeline. Odabrala sam engleski kao glavni jezik jer namjeravam strip nastaviti kao webcomic, a engleski jezik će mi omogućiti da strip čita i razumije veći broj čitatelja. Nakon što je osmišljena priča i raspored događaja, slijedi skiciranje i podjela priče u panele. Skicirala sam ideje za slike olovkom i provjeravala koliko informacija mogu prenijeti čitatelju preko teksta, sa postavom kadra i položajem likova. Obraćala sam pažnju na paletu boja, perspektivu, izraze lica i geste, te raspored tekstualnih balončića i likova. Nakon što sam se odlučila za ideju, dovršavala sam slike u Photoshopu jer sam odlučila da strip bude nacrtan digitalno, što mi omogućava lakše korigiranje grešaka, te daje vedrinu boja i tok linija kakav tražim za strip.



Slika 48. Ideja i skica za stranicu (lijevo) i digitalno dovršavanje stranice (desno)

Iako će strip primarno biti webcomic, u ovom slučaju će biti prilagođen za tiskani medij, kao A4 knjiga od 24 stranice. Zbog toga sam obraćala pozornost na to kako će pojedine stranice utjecati na razvoj priče i napetosti, jer se tada i same moraju tretirati kao paneli. Čitatelj mora biti potpuno uključen u priču i zbog toga raspored panela na lijevoj i desnoj stranici mora biti dosljedan i doprinositi priči.



Slika 49. kada se strip radi za tiskani medij, tada se mora obraćati pozornost na tok panela unutar više stranica



## 6. Zaključak

Stripovima je vizualno pripovijedanje najbitnije sredstvo preko kojeg se realiziraju, zbog toga se i crteži moraju tretirati tako. Stil i način na koji je strip nacrtan usko su povezani sa žanrom i atmosferom priče. Crteži ostavljaju prve dojmove i šalju prve informacije potencijalnom čitaču. Iako je u najboljem interesu crtača da nacрта što kvalitetnije crteže, treba imati na umu da su svi samo jedan dio cjeline, te da moraju ispunjavati određenu svrhu za pripovijedanje priče. Crteži sekvencijalne umjetnosti razlikuju se od zasebnih ilustracija po tome što je prioritet značenje i funkcionalnost koju nose sa sobom unutar sekvence. Svaki crtež bi se trebao sagledati u kontekstu cjeline, zbog čega se prilikom stvaranja naracije treba obratiti pozornost na to kako će svaki od njih doprinijeti priči, atmosferi, prenošenju informacije, koje će osjećaje pobuditi u čitaču, da li je kompozicijski čitljiv ili uvjerljiv u donošenju ideja i izjava, itd. Slike i crteži uvelike doprinose priči unutar stripa, nekada toliko da mogu postojati neovisno o tekstu. To nam samo pokazuje koliku ulogu sekvencijalna umjetnost ima u stvaranju priče i koliko nam pomaže u dijeljenju zajedničkih iskustava. Medij stripa kakvog poznamo danas, predstavlja zaključak na dugotrajnu ljudsku povijest izražavanja preko nizanjanja slika i teksta. Daje nam mogućnost da nastavimo prepričavanje starih i novih priča, te da stvaramo likove koji će komunicirati sa ostalim ljudima. Sve dok postoje riječi i slike postojat će i strip kao vrsta komunikacije među ljudima preko kojeg će se dijeliti stavovi i ideali u svim žanrovima.

U Koprivnici

---

Potpis

---



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, MIHAELA JAKLIN (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica ~~završnog/diplomskog~~ (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom OSMIŠLJAVANJE I IZRADA STRIPA LILJAMI IZ BASILIJE (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

mihaela Jaklin

(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, MIHAELA JAKLIN (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom ~~završnog/diplomskog~~ (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom OSMIŠLJAVANJE I IZRADA STRIPA (upisati naslov) čiji sam autor/ica. LILJAMI IZ BASILIJE

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

mihaela Jaklin

(vlastoručni potpis)

## 7. Literatura

- [1] Shrestha, P. i Tetali, P. Sequential Storytelling. Comics and Graphic Novels. *D'source* [online]. Dostupno na: <http://www.dsource.in/course/sequential-storytelling/brief-history-and-different-mediums> [19.9.2020.]
- [2] Classic Comics: Thoughts from 1997 (2014.) *The thirsty gargoyle* [online]. Dostupno na: <http://thethirstygargoyle.blogspot.com/2014/09/classic-comics.html> [19.9.2020.]
- [3] McCloud, S., (1993) Understanding Comics: The Invisible Art. Dostupno na: [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf) [19.9.2020.]
- [4] Reading Trajan's Column. *National Geographic* [online]. Dostupno na: <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/> [19.9.2020.]
- [5] Palermo, E. (2014) Who Invented the Printing Press? *Livescience* [online]. Dostupno na: <https://www.livescience.com/43639-who-invented-the-printing-press.html> [19.9.2020.]
- [6] Paupers' Bible. World Digital Library [online]. Dostupno na: <https://www.wdl.org/en/item/18195/> [19.9.2020.]
- [7] William Hogarth. *Lambiek Clomicopedia* [online]. Dostupno na: [https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth\\_william.htm](https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth_william.htm) [19.9.2020.]
- [8] Banderole. *Wikipedia* [online]. Dostupno na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Banderole> [19.9.2020.]
- [9] Glasgow/Northern Looking Glass. Glasgow University Library special collections department [online]. Dostupno na: <https://www.gla.ac.uk/myglasgow/library/files/special/exhibns/month/june2005.html> [19.9.2020.]
- [10] Read The Very First Comic Book: The Adventures of Obadiah Oldbuck (1837). Open Culture [online]. Dostupno na:

<http://www.openculture.com/2015/01/read-the-very-first-comic-book-the-adventures-of-obadiah-oldbuck-1837.html> [19.9.2020.]

- [11] Punch Magazine. Spartacus Educational [online]. Dostupno na: <https://spartacus-educational.com/Jpunch.htm> [19.9.2020.]
- [12] History of comics. Wikipedia [online]. Dostupno na: [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_comics](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics) [19.9.2020.]
- [13] Pareidolia: The science behind seeing faces in everyday objects. *Lenstor* [online]. Dostupno na: <https://www.lenstore.co.uk/eyecare/pareidolia-science> [19.9.2020.]
- [14] Transition and gutters. *Understandingcomics* [online]. Dostupno na: <https://understandingcomics177.wordpress.com/about/1-2/2-2/> [19.9.2020.]
- [15] Transitions! *Making comics with Salgood Sam* [online]. Dostupno na: <https://makingcomics.spiltink.org/transitions/> [19.9.2020.]
- [16] Eisner, W. (1985) Comics and Sequential Art. Dostupno na: <https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf> [19.9.2020.]
- [17] Understanding comics. *Philpot Education* [online]. Dostupno na: [https://www.philpoteducation.com/mod/book/view.php?id=222&chapterid=1350#](https://www.philpoteducation.com/mod/book/view.php?id=222&chapterid=1350#/) [19.9.2020.]
- [18] Visual Representation of the Passage of Time. *Comic Cut Down* [online]. Dostupno na: <http://www.comiccutdown.com/time-in-comics.html> [19.9.2020.]
- [19] Conveying Time and Movement within the Comic Book and the Animated Frame. *Animationstudies 2.0* [online]. Dostupno na: <https://blog.animationstudies.org/?p=1664> [19.9.2020.]
- [20] Flow, & the Eyelines! *Making comics with Salgood Sam* [online]. Dostupno na: <http://makingcomics.spiltink.org/flow-the-eyelines/> [19.9.2020.]
- [21] Speech Bubbles: Understanding Comics with Scott McCloud. *99% invisible* [online]. Dostupno na: <https://99percentinvisible.org/episode/speech-bubbles-understanding-comics-scott-mccloud/> [19.9.2020.]

- [22] Narration in Comics. *Image&Narrative* [online]. Dostupno na: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascalfevre.htm> [19.9.2020.]
- [23] Review of Comics and Narration. *ImageText* [online]. Dostupno na: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v8\\_2/loucks/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v8_2/loucks/) [19.9.2020.]
- [24] Centaur. *Ancient History Encyclopedia* [online]. Dostupno na: <https://www.ancient.eu/centaur/> [19.9.2020.]

## Popis slika

Slika 1. Špiljski crteži iz špilje Chauvet-Pont d'Arc, Francuska (lijevo) i kopija zidne slike iz groba u Tebi koja prikazuje donošenje darova egipatskom kralju (desno).....	2
Slika 2. Jedan red crteža prikazan na vazi François (gore) i vaza koja prikazuje junake Ahileja i Ajaksa (dolje).....	3
Slika 3. Metopa sa Partenona koja prikazuje mitološku borbu (lijevo) i dio Trajanovog stupa (desno).....	4
Slika 4. Tapiserija iz Bayeuxa.....	4
Slika 5. Tapiserija iz Bayeuxa u modernom strip formatu, Arthur Shelton, G. Pivard, 2011. godine.....	5
Slika 6. Biblia pauperum u obliku oslikanog rukopisa (lijevo) i u tiskanom obliku (desno).....	6
Slika 7. A Rake's Progress, 1735., William Hogarth.....	7
Slika 8. Canticum canticorum, srednjovjekovna ilustracija sa banderolama.....	8
Slika 9. "The Preparatory School for Fast Men", 1849., George Cruikshank.....	8
Slika 10. Domestic Intelligence: Home, Sweet Home, Glasgow Looking Glass, 1825. godine, broj 2 (lijevo) i 3 (desno).....	9
Slika 11. The Adventures of Obadiah Oldbuck, Rodolphe Töpffer, 1842. godine.....	10
Slika 12. Jeftina odjeća, John Leech, Punch Magazine, 1845. godine.....	10
Slika 13. Judge, James Albert Wales, Frank Tousey, George H. Jessop. 1881. godina.....	10
Slika 14. „The Adventures of Tintin“ (lijevo) i „Superman“ (desno).....	11
Slika 15. Američki autor stripova Stan Lee, fotografija (lijevo) i njegov stilizirani prikaz u animiranoj seriji "The Simpsons" (desno).....	13
Slika 16. Podjela ikona na simbole, jezične i numeričke oznake, crteže i ilustracije.....	13
Slika 17. Scena iz Steven Spielbergovog filma „Avanture Tintina“ gdje Tintin drži portret svoje strip verzije.....	15
Slika 18. Usagi Yojimbo, 1987., Stan Sakai (lijevo) i Blacksad, 2000., Juan Díaz Canales i Juanjo Guarnido.....	16
Slika 19. Čarobnjak iz Oza, 1939., redatelj Victor Fleming.....	17
Slika 20. Plain, Bailey Sharp.....	18
Slika 21. Teenage Mutant Ninja Turtles, 1984., Kevin Eastman i Peter Laird.....	18
Slika 22. Understanding Comics: The Invisible Art, 1993., Scott McCloud.....	19
Slika 23. Understanding Comics: The Invisible Art, 1993., Scott McCloud.....	19
Slika 24. Pluto, 2004., Naoki Urasawa.....	20



Slika 25. Understanding Comics: The Invisible Art, 1993., Scott McCloud.....	20
Slika 26. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner .....	22
Slika 27. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner .....	22
Slika 28. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner .....	23
Slika 29. Blankets, 2003., Craig Thompson.....	23
Slika 30. Akira, 1984., Katsuhiro Otomo, primjer sa iskrivljenim panelima (lijevo) i All Star Batman & Robin, the Boy Wonder, 2005., Frank Miller i Jim Lee, primjer scene sjećanja sa slabom definiranim rubovima panela (desno) .....	24
Slika 31. 300, 2005., Frank Miller i Lynn Varley, primjer bez panela gdje tu ulogu preuzimaju stranice .....	25
Slika 32. Midnigher and Apollo, 2016., Steve Orland, Fernando Blanco, Josh Reed, Romulo Fajardo, Jr.....	25
Slika 33. Captain America, 1968., Stan Lee, Jack Kirby, Dan Adkins, Sam Rosen.....	26
Slika 34. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner, događaj prikazan u sekindama (lijevo) i isti događaj sa više panela da se naglasi događaj (desno) .....	27
Slika 35. Berserk, 1989., Kentaro Miura, primjer panela koji se slijeva do ruba stranica i prikazuje više događaja koji su naglo prekinuti sa manjim panelima. Čitač stvara percepciju o vremenu na temelju kompozicije slike i oblika panela. ....	28
Slika 36 Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner, primjer panela koji je oblikovan kao prozor aviona.....	29
Slika 42. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner .....	30
Slika 37. Hajime no Ippo, 1989., Jyoji Morikawa, primjer prikaza pokreta.....	31
Slika 38. Master of Kung Fu No, 1976., Paul Gulacy, primjer poliptiha.....	32
Slika 39. JoJo's Bizarre Adventure, 1989., Hirohiko Araki, primjer promjene pozadine koja naglašava rastući bijes lika (čita se desno na lijevo) .....	32
Slika 40. Comics and Sequential Art, 1985., Will EisnerSlika 41. JoJo's Bizarre Adventure, 1989., Hirohiko Araki, primjer promjene pozadine koja naglašava rastući bijes lika (čita se desno na lijevo) .....	32
Slika 43. Understanding Comics: The Invisible Art, 1993., Scott McCloud, primjeri dočaravanja zvuka unutar stripa .....	35
Slika 44. Ljiljani iz Basilije, 2020., primjer sa tekstom kao zvučnom podlogom (lijevo) i dvojno- specifičnog panela, Understanding Comics: The Invisible Art, 1993., Scott McCloud (desno).....	35
Slika 45. Comics and Sequential Art, 1985., Will Eisner .....	36
Slika 46. Primjer kako kadriranje i kompozicija panela mogu utjecati na percepciju lika i svijeta .....	40
Slika 47. Primjer kako dizajn lika prenosi informacije čitatelju koje dodatno popunjava tekst. Odjeća i život u gradu signaliziraju naprednije društvo i u kontrastu su sa životom u prirodi i nedostatkom odjeće kao što se vidi na likovima .....	41
Slika 48. Ideja i skica za stranicu (lijevo) i digitalno dovršavanje stranice (desno) .....	42
Slika 49. kada se strip radi za tiskani medij, tada se mora obraćati pozornost na tok panela unutar više stranica.....	42

