Stripovni stil u mangama i grafičkim romanima

Maksimović, Tea

Master's thesis / Diplomski rad

2012

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:151495

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-24**

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište J.J. Strossmayera Osijek

Filozofski fakultet

Diplomski studij engleskog jezika i književnosti i hrvatskog jezika i književnosti

Stripvni stil u mangama i grafičkim romanima

Diplomski rad

Tea Maksimović

Mentor: prof. dr. sc. Goran Rem

Osijek, 2012

Sadržaj:

1. Sažetak.....2
2. Povijest stripa.....3
3. Stripovni (crtežni) stil..... 4
4. 4.. Intermedijalnost i intertekstualnost u stripovnom stilu.....14
5. Grafički romani.....18
6. Mange.....26
7. Zaključak.....33
8. Literatura.....34

Sažetak

Podjela stripova na alternativne i komercijalne pojavljuje se u zborniku „Uvod u medije“ (Dragojević, Frančeski, 2011: 173). Rad će se interpretacijski i analitički baviti stilskim značajkama pojedinih alternativnih i komercijalnih oblika stripa, preciznije rečeno, japanskih mangi i grafičkih romana.

Grafički romani mogu:

a) nastati prema već napisanim romanima pa je onda riječ o svojevrsnoj preregistraciji, tj. postupku „preuzimanja drugog tipa registara u jedan osnovni registar“ (Katnić- Bakaršić, 1999: 37)

b) nastati prema originalnim pričama pa je onda riječ o grafičkim romanima u užem smislu

c) biti stripovi u nastavcima s karakterističnom formom

d) biti didaktički grafički romani

Formalno su grafički romani gotovo jednaki stripu u užem smislu i prate strukturna načela koja nalaže stripovni stil, no unutar stripovnog stila postoje doticaji i s drugim stilovima. Grafički romani koriste formalna obilježja drugih stilova, baš kao što se to čini i u književnoumjetničkom stilu, ali zbog vlastite vrlo karakteristične forme nastali hibridi ne mogu se ubrojiti ni u jedan postojeći stil. U radu će biti riječi o individualnim stilskim obilježjima alternativnog stripa, no i o onim obilježjima koje alternativni strip dijeli s drugim funkcionalnim stilovima. Mange će pak biti prikazane kao azijska komercijalna inačica stripa.

Ključni pojmovi: grafički roman, manga, stripovni stil, hibrid

I. Povijest stripa

Strip, kao niz sličica koji se „čita“ određenim redoslijedom, pojavljuje se još u egipatskoj, francuskoj i antičkoj grčkoj umjetnosti. Trajanov stup (oko 106. g.) smatra se vrhuncem narativnosti umjetnosti toga vremena jer je od vrha do dna ukrašen reljefnim sličicama koje spiralno obavijaju stup i prikazuju pobjedu cara Trajana protiv Dačana. Narativnost kroz crteže nastavlja biti popularna i na srednjovjekovnim tapiserijama (budući da najveći dio stanovništva u to vrijeme nije znao čitati ni pisati), no u to vrijeme sličice nisu spojene s tekstom pa još uvijek govorimo samo o pretečama stripa. Rodolphe Töpffer smatra se prvim tvorcem „pravog“ stripa, jer je na svoje ilustracije nadodao tekst ne bi li postigao veću dinamičnost sličica. U 19. se stoljeću pojavljuju ilustrirani romani u nastavcima i prilozi u novinama koji prikazuju smiješne scene iz stvarnog života i tako definiraju ono što danas nazivamo stripom.

Danas su tri poznata kulturnoumjetnička svjetska kruga stripa: SAD, Francuska/ Belgija i Japan. Američki se strip formirao oko dva najpoznatija izdavača stripova u svijetu, tvrtki DC i Marvel, a bitka za naklonost publike između ove dvije kuće traje i danas. DC je starija izdavačka kuća pa samim time zauzima i posebno mjesto u srcima čitatelja, no Marvel je poznat po svojim „stvarnim“ superjunacima koji imaju mane kao i svi ostali (Daredevil je slijep, Hulk ne može kontrolirati svoj bijes, Iron Man odan je hedonizmu itd.) i u posljednje vrijeme polagano preuzima prevlast na tržištu. Ozbiljni junaci i mračni izmišljeni gradovi u kojima se ti junaci nalaze više ne privlače publiku kao što su to nekoć činili, no stoljetna tradicija i dalje je na strani DC-ja. Zlatno i Srebrno doba stripa, kako ih teoretičari američkog stripa zovu, uglavnom su se vrtjeli oko Marvela, DC-ja i superjunaka.

Američki se stripovski krug uglavnom temelji na ideji superjunaka i nastavlja postojati na njihovoj slavi, pa je upravo zato teško razgraničiti grafički roman i strip u užem smislu u američkom podneblju (jer je grafički roman „Čuvari“ izgrađen oko ideje superjunaka koji su sve samo ne savršeni, no „Čuvari“ su autorsko djelo s atipičnim likovima i smanjenim brojem nastavaka, a prodaju se u vrlo luksuznim izdanjima za stariju publiku što ih svrstava u grafičke romane unatoč tipičnoj stripovskoj tematici). Francuski/ belgijski stripovski krug njeguje strip kao umjetnost pa i autori stripova imaju puno viši status i shvaća ih se ozbiljnije nego u SAD-u, a luksuzna izdanja nisu rezevirana samo za zrelu publiku. Tako, primjerice, pustolovine o Tintinu autora Hergéa (koje su prvotno namijenjene djeci) izlaze na skupom i kvalitetnom papiru velikih formata. Japanski je stripovski krug formulaična tvorevina čiji je

prvotni cilj zarada, a u japanskoj kulturi nema osobe koja stripu može pobjeći. Čitanje stripova toliko je uvriježeno u japanskoj kulturi da postoji strip za svaku moguću temu i inklinaciju.

U Hrvatskoj je strip i dalje smatran infantilnom formom unatoč popularnosti Andrije Maurovića, Edvina Biukovića, Darka Macana, Igora Kordeja i drugih, no njeguje se kultura čitanja stripova (posebno onih iz talijanskog kruga kao što su Alan Ford, Dylan Dog, Corto Maltese, Zagor i slični koji su utjecali i na današnje autore stripova). Riječ „strip" dolazi iz engleskog izraza „comic strip" (što u doslovnom prijevodu znači „komična traka"), a u Hrvatskoj je prvi put pojavio 1935. godine kao „roman u slikama" pod nazivom „Vjerenica mača". Ilustracije je za nj napravio otac hrvatskog stripa Andrija Maurović, a prilagodbu je tog povijesnog romana formatu stripa napravio Krešo Kovačić. Maurović i Kovačić autori su i nekoliko stripova vesterna. Povijesno govoreći, strip je jedno vrijeme smatran politički nepodobnim i frivolnim zabavom pa je stoga i razvoj stripa stavljen na čekanje do 1950. kada se ponovno vraća u humorističnom listu „Kerempuh". Nakon 1950. razvoj stripa polako, ali sigurno ide uzlaznom putanjom sve do nastanka Novog kvadrata, skupine crtača i entuzijasta: Mirka Ilića, Krešimira Zimonića, Igora Kordeja, Radovana Devlića, Ninoslava Kunca i drugih. Strip po prvi put nije pod kontrolom ideologije i doživljava svoj procvat, a kao posljedica toga danas strip u Hrvatskoj obilježava pluralizam stilova. Od Maurovićevog detaljizma do Macanove groteske, hrvatski je strip doživio bezbrojne transformacije. (Dragojević, Frančeski, 2011: 173- 203).

II. Stripovni (crtežni) stil

Stripovni je stil složen od dvaju značenjskih sustava koji sudjeluju u jednom cilju- prenošenju informacija. Budući da se strip sastoji od verbalnog i vizualnog dijela, a oba dijela sudjeluju u prijenosu informacija u istoj narativnoj niti, verbalni i vizualni dio moraju biti u skladu jedan s drugim:

„Leksičkostilističke, morfostilističke i sintaktostilističke osobenosti stripa direktno proizlaze iz njegove prirode. Prije svega, verbalni jezički izraz u stripu mora biti što manje redundantan, što više sažet, lakoničan, budući da je u okviru jedne sličice prostor ograničen. Osim toga, crtež već prenosi vizuelnu informaciju , tako da verbalna poruka najčešće služi tek kao njena dopuna." (Katnić- Bakaršić, 2001: 73)

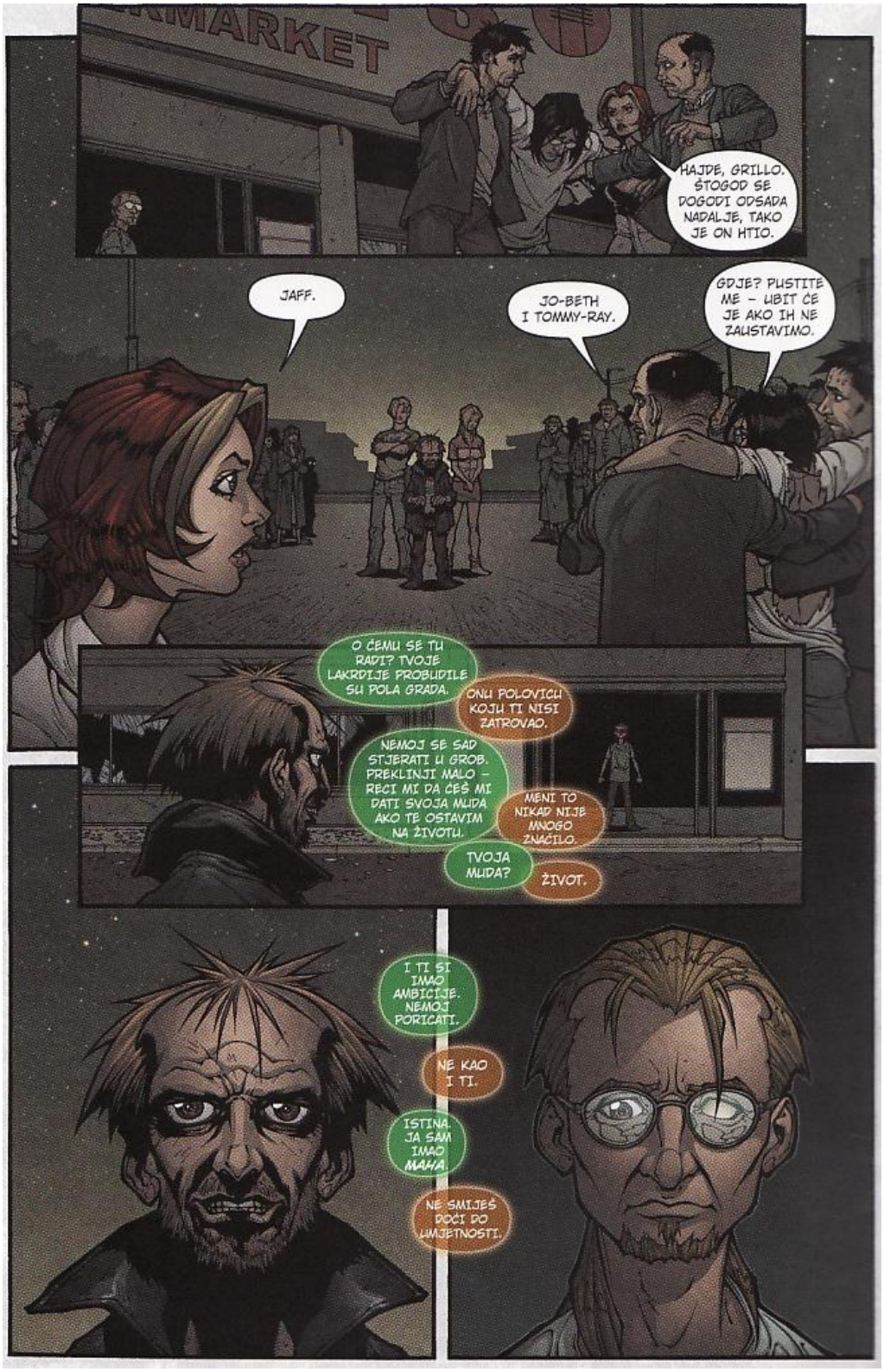
Vizualna se razina stripa ostvaruje kroz sličice koje najčešće zauzimaju veći dio prostora stripa (štoviše, ponekad strip može biti u potpunosti bez teksta i slike mogu prenositi sve informacije), no moguća je i obrnuta situacija gdje prevladava tekst. Verbalni se dio stripa najčešće ostvaruje kroz oblačiće koji označavaju repliku ili četvrtasti okvir koji označava autorski komentar, no ponekad u četvrtastom okviru, osim autorskog komentara, može biti i dijalog likova koji se ne izgovara (u „Velikoj tajnoj predstavi“ Clivea Barkera neki likovi komuniciraju telepatijom). Grafički prikaz oblačića ukazuje na to kako se određena replika čita (pa tako kružići označavaju unutarnji monolog lika dok šiljati kraj upućen prema liku označava govor). Što više različitih načina komuniciranja autor uvodi u djelo, to više mora odstupiti od norme pri uvođenju istih.

Raznolika semiotička struktura može se, prema Katnić- Bakaršić, analizirati kroz četiri lingvostilističke razine. To su:

1. grafostilistička razina

Strukturne sastavnice ove razine su: crtežni stil oblačića, crtežni stil verbalnog dijela, vizualizirane metafore, odnos verbalne i vizualne informacije, crtežni stil prikaza lika, odnos između stripovskih kadrova, sredstva realizacije vremena i prostora. navedene su strukturne sastavnice ove razine spoj stastavnica koje navodi Marina Katnić- Bakaršić (2001) i onih koje razmatra Neil Cohn u tekstu „Razbijanje definicije 'stripa': odvajanje kulturalnog od strukturalnog u 'stripu'” (Cohn, 2009).

a) Crtežni stil oblačića. Osim što oblik oblačića ima narav simbola pa je značenje oblika dogovoreno (čime se čitatelju omogućuje neometano praćenje teksta i slike), crtežni stil oblačića također mora biti u skladu s crtežnim stilom sličica u stripu. Ako je strip crno- bijeli, to znači da i tekst unutar oblačića i oblačići sami također moraju biti crno- bijeli. Također, crtači veličinu slova prilagođavaju sličicama, pa će tako stripovi u kojima su sličice veće, a teksta je malo (kao što je u grafičkom romanu „Sam samcat“ Cristophea Chaboutéa) i oblačići zauzimati veći dio prostora sličice. Postoji nekoliko vrlo jednostavnih pravila koje crtači prate u crtežnoj realizaciji oblačića, no od njih se nekad nužno mora odstupiti zbog nedovoljnih izražajnih mogućnosti. Tako je u četvrtastom okviru ponekad moguće ostvariti bezglasan dijalog ili čak polilog (kao što je već spomenuto u „Velikoj tajnoj predstavi“), a kako bi u se u slučaju poliloga izbjeglo moguće nerazumijevanje (jer su jasnoća i nedvosmislenost najvažnije), okviri su obojeni u različite boje (svaka boja simbolizira drugog govornika):


HAJDE, GRILLO. ŠTOGOD SE DOGODI ODSADA NADALJE, TAKO JE ON HTIO.
JAFF.
JO-BETH I TOMMY-RAY.
GDJE? PUSTITE ME – UBIT ĆE JE AKO IH NE ZAUSTAVIMO.
O ČEMU SE TU RADI? TVOJE LAKRDIJE PROBUDILE SU POLA GRADA.
ONU POLOVICU KOJU TI NISI ZATROVAO.
NEMOJ SE SAD STJERATI U GROB. PREKLINJI MALO – RECI MI DA ĆEŠ MI DATI SVOJA MLIĐA AKO TE OSTAVIM NA ŽIVOTU.
MENI TO NIKAD NIJE MNOGO ZNAČILO.
TVOJA MLIĐA?
ŽIVOT.
I TI SI IMAO AMBICIJE. NEMOJ PORICATI.
NE KAO I TI.
ISTINA. JA SAM IMAO MAHA.
NE SMIJEŠ DOĆI DO UMJETNOSTI.

Prilog 1.

b) crtežni stil verbalnog dijela

Grafički oblik i veličina slova kojima se prikazuje verbalni dio stripa prepušten je najčešće crtaču. Crtač odlučuje koliki dio sličice želi „prepustiti“ tekstualnom dijelu, a sama veličina oblačića zatim normira i veličinu slova. Također, ako crtežni stil uključuje oštrije linije i crtež je stiliziran, slova će biti oštrijih linija i stilizirana. Strip u užem smislu najčešće prati i pravila izvedbe verbalnog dijela (jer su, kao i u izvedbi oblačića, izražajne mogućnosti koje ta pravila nude gotovo uvijek dovoljne za ono što se stripom u užem smislu želi izraziti). Spomenuta pravila obuhvaćaju uporabu već uvriježenih fontova (iako pravila nisu stroga, tvorci stripova najčešće se drže istog fonta u svim svojim ostvarenjima jer su ti fontovi usko vezani uz strip-industriju i prihvaćeni su od strane publike) koji su također stilski obilježeni, pa tako stripovi o superjunacima i kratki stripovi koji izlaze u dnevnim novinama najčešće koriste okruglasta, široka slova poput fonta Deeko comic regular:

Prilog 2.

Važno je napomenuti i da se u stripu često podebljanim slovima ukazuje na način kojim je nešto izrečeno i naglasak, što se u književnim djelima češće postiže interpunkcijom ili izravnim opisivanjem kao što je „reče ona uzrujano“. U stripu bi se umjesto „reče ona uzrujano“ ženskom liku koji je akter spomenute situacije na licu mogla vidjeti uzrujanost, a verbalni dio stripa bio bi napisan podebljanim fontom. U prilog tomu, Vuletić (1988) navodi da je stripovni tekst kaligramičan, tj. da je jezični znak u stripu ujedno i likovno prikazan.

Oblačići s dijalozima (ali i polilozima, monolozima i svim drugim oblicima izražavanja) najčešće su smješteni na gornjoj ili donjoj polovici stripovnog kadra, no u nekim slučajevima mogu biti i izvan njega. Do navedene je pojave došlo iz praktičnih razloga: u većinu se stripova tekst ubacuje u već dovršene sličice, pa ponekad tekst smeta vizualnom jeziku sličice (u tom slučaju tekst se pomiče izvan okvira kadra).

c) vizualizirane metafore

Pojava vizualizirane metafore česta je kada govorimo o stripu u užem smislu, no gotovo se nikada ne pojavljuje u grafičkim romanima. Riječ je o crtanom prikazu nekog frazema (primjerice, zvijezde oko glave koje označavaju frazem „vidjeti sve zvijezde“ što znači da je osoba doživjela težak fizički udarac, dok će anđeo koji nekoga pogađa strjelicama označavati frazem „pogodila ga je Kupidova strijela“, što će pak značiti da se spomenuti lik zaljubio). Budući da je najčešći cilj vizualiziranih metafora zabaviti čitatelja, ublažiti stvarnost ili objasniti neku kompleksnu pojavu u samo jednoj ili svega nekoliko sličica, one se koriste u stripovima komičnog karaktera i u didaktičkim stripovima (čije je primarno obilježje poučnost, no odmah zatim slijedi zabava kojom se pokušava privući čitatelje).

Vrlo je bliska veza između vizualiziranih metafora u stripu i teorije konceptualne metafore (Lakoff i Johnson, 1980) koja je dijelom kognitivne lingvistike.

Osnovna je postavka teorije konceptualne metafore povezivanje dvaju naizgled potpuno različitih pojmova, jednog konkretnog i jednog apstraktnog. Pomoću konkretnog pojma „vrućina“, čovjek analogijom dolazi do pojma „bijes“. Fiziološka manifestacija bijesa često je vrućina pa se na taj način ta dva pojma podsvjesno dovode u svezu. Druga sličnost bijesa i vrućine proizlazi iz podmetafore „bijes je vruća tekućina u zatvorenoj posudi“, gdje vruća tekućina ključa i ponekad jednostavno eksplodira baš kao što se i bijes nakuplja do navale emocija, tj. „eksplozije“. Zato se takva konceptualna veza bijesa i vrućine u jeziku manifestira kroz postojanje konvencionalnih metafora (u kognitivnoj lingvistici pojedinačne jezične metafore nazivaju se konvencionalnim metaforama, a one koje ih obuhvaćaju i nadređene su im jer sadrže svojstva svih konvencionalnih pojedinačnih metafora nazivaju se konceptualnim metaforama) kao što su „zakuhala je svađu“ ili „prekipjelo mu je“. Ista je pojava prisutna i u vizualnom jeziku stripa, no ovaj put kroz crtežno stapanje spomenutih pojmova pa je tako ljutnja prikazana kao vatra:

Prilog 3.

Povezanost bijesa i vrućine samo je jedan od mnogobrojnih primjera konceptualne metafore koji se manifestiraju i u crtežnom dijelu stripa, a pojavljuje se i „strah je hladnoća“ (primjer jezične konvencionalne metafore bio bi „tresla se od straha“ ili „sledio se“, a u stripu se ova metafora vizualizira kroz naježenost pa likovi koji se boje često imaju podignutu kosu i ustrašen izraz lica). U japanskim mangama pojam vizualizirane metafore nadilazi konceptualne i konvencionalne metafore i tvori poseban znakovni sustav (o čemu će biti riječi u nadolazećim poglavljima).

d) odnos verbalne i vizualne informacije

Kao što je već spomenuto, verbalna se i vizualna informacija moraju slagati kako se ne bi omela recepcija. Budući da je jasnoća kamen temeljac svakog stripa, ovom pravilu ne može izbjeći gotovo nijedan strip. Međutim, moguće je proizvesti stilsku pojavu sličnu oksimoronu ako se tekstom objasni (gotovo uvijek autorskim komentarom jer jedino je autor „sveznajući pripovjedač“) da je ono što slika prikazuje neistina. U grafičkom romanu „Sandman: Beskrajne noći“ neke priče u omnibusu ne prate pravilo slaganja verbalne i vizualne informacije, no to je moguće samo ako se stripom ne pokušava prenijeti nikakva radnja ili je radnja koja se prenosi nevažna, a pokušava se dočarati ponajprije ugođaj:

Prilog 4.

e) crtežni stil prikaza lika

Crtežni stil jedno je od najvažnijih obilježja stripa. Stil je crteža sredstvo kojim autor svoj strip obilježava i razlikuje od ostalih stripova. No, crtežni je stil i sredstvo karakterizacije likova, svrstavanja u određeni podžanr, pojačavanja ili ublažavanja scena. Ako je riječ o stripu u užem smislu, crtežni će stil prikaza lika dominirati njegovom karakterizacijom, kao što je to slučaj u Garfieldu (gdje je iz izgleda mačka vidljivo da voli jesti i spavati, a ciničan izraz lica upućuje na humor samog stripa). U grafičkim romanima naglasak je na crtežnoj cjelini pa je manje čest postupak karakterizacije u skladu s grčkim načelom kalokagatije, no u „Velikoj tajnoj predstavi“ autori mu pribjegavaju (postupak je u navedenom slučaju praktične naravi jer je likova previše da bi se svakoga karakteriziralo postupcima ili govorom pa je Jaffe izmučen i neprivlačan što ukazuje na to da će biti i negativan lik):

Prilog 5.

U djelu „Sam samcat“ crtež pretendira biti realističan pa je tako glavni junak unakažen (no njegov vanjski izgled čitatelju ništa ne otkriva o njegovoj osobnosti).

f) odnos između stripovskih kadrova

Vremenska se dimenzija stripa ostvaruje kroz stripovske kadrove. Kadar je u stripu osnovna vizualna informacija čijim se nizanjem postiže prikaz slijeda radnje. Nizanje kadrova kulturološki je dogovoreno (pa se u mangama, japanskim stripovima, kadrovi nižu zdesna nalijevo, dok je u Europi tradicionalno nizanje slijeva nadesno) i odstupanja su uzrokom nerazumijevanja. U tekstu „Razbijanje definicije 'stripa': odvajanje kulturalnog od strukturalnog u 'stripu'“ (Cohn, 2009) autor pokušava utvrditi semiotičko polje stripa pa sam crtež stripa izjednačuje s jezikom koji ima svoja posebna pravila (i naziva isti „vizualnim jezikom“) i jednako je vrijedan kao i bilo koji drugi jezik svijeta. Time on i kadrar izjednačuje s morfemom crteža (iako to nigdje nije eksplicitno izrečeno) koji se tumači na jednako konceptualan način kao i simbolički jezik, no ostvaruje se u drugom modalitetu: vizualnom. Analogno tomu, u tekstu autor nizanje kadrova naziva sintaksom stripa, a pojedini se dijelovi svijeta koriste različitim vizualnim jezicima (što je dokazano samim time što imaju različitu „sintaksu“ vizualnog dijela), baš kao i različitim simboličkim jezicima.

Kadar se, osim na semiotičkoj razini, može promatrati i kao nepomična filmska sličica, pa stoga ima i svoj rakurs i plan koji se nimalo ne razlikuju od filmskog plana (krupni, srednji, blizi, total, polutotal, detalj) i rakursa (gornji ili donji te razina promatrača).

g) Sredstvo realizacije vremena i prostora. Prostor se u stripu prikazuje unutar ili izvan okvira (najčešće unutar), a slijed sličica odijeljenih jarkom označava protok vremena. Međutim,

ponekad je klasična forma stripa narušena prikazom nekoliko istovremenih akcija u istoj sličici. Iako forma stripa nameće kronološko nizanje događaja, često crtači izbjegavaju takav tijek radnje već spomenutim „simultanim prikazom“ ili autorskim komentarom kojim objašnjavaju koliko je vremena prošlo od posljednje sličice (čime si omogućavaju retrospekciju, „in medias res“ pripovijedanje i sve ostale načine pripovijedanja koji se pojavljuju u književnosti). Premda je čitatelju najprirodniji tijek sličica onaj u kojem nema puno prijelaza (zato su dnevni stripovi, osim što su crtežno vrlo pojednostavljeni, također i najbolji primjer minimalnih promjena vremena i prostora iz sličice u sličicu), prijelazi iz kadra u kadar mogu biti:

- iz trenutka u trenutak gdje je jedna radnja prikazana nizom sličica između kojih je vrlo malen vremenski razmak:
- iz radnje u radnju gdje se subjekt stripa ne mijenja, no mijenjaju se situacije u kojima se taj subjekt nalazi
- iz subjekta u subjekt gdje se naizmjenično prikazuje dva ili više subjekata unutar iste scene ne bi li se prikazao dijalog ili polilog
- iz scene u scenu koji se koristi u svrhu prikazivanja velikih prijelaza, bilo da je riječ o velikim prostornim ili velikim vremenskim udaljenostima (u tom slučaju autorski komentar gotovo je neizbježan ne bi li pobliže objanio kakav se točno skok dogodio):
- iz aspekta u aspekt prijelaz je iz jednog ugođaja u drugi, a koristi se za prikazivanje vrlo naglih promjena raspoloženja koje najčešće nose negativan predznak: ovakav prijelaz najčešće doprinosi dinamičnosti stripa i izaziva efekt iznenađenja u čitatelja
- *non sequitur* prijelaz iz kadra u kadar ne prati nikakvu logičku nit pa je samim time nemoguće povezati dvije sličice na prvi pogled (MacCloud, 2005)

Vrijeme se i prostor, dakle, mijenjaju kroz kadrove u svrhu postizanja različitih efekata. Ponekad je nužno preskočiti manje važne događaje pa su svi prijelazi iz kadra u kadar (osim iz trenutka u trenutak gdje se zaista poštuje maksima stvarnog vremena i prostora) načini da se doskoči ograničenjima koja strip nameće kao medij.

2. fonostilistička razina

Ako se strip promatra na fonostilističkoj razini, mogu se zamijetiti onomatopeja, aliteracija i asonanca (primjerice, z- z- z- z označava lika koji spava, boom eksploziju i sl). Najčešće su takvi izrazi uklopljeni u crtež, a rjeđe su unutar oblačića, čime čine spoj

vizualnog i tekstualnog u stripu (u isto su vrijeme jednako vizualni kao i jezični znakovi). Budući da su onomatopejski izrazi različiti u različitim dijelovima svijeta (pa se tako u Španjolskoj „kukuriku“ izgovara „quiquiriqui”, u Italiji „chicchirichè”, u Francuskoj „cocorico”, a u Engleskoj „cock-a-doodle-do“), ne možemo čak ni u slučaju onomatopeje govoriti o potpunoj univerzalnosti jezičnovizualnih znakova. Univerzalnost je djelomična jer će najčešće čitatelj stripa vidjevši pijetla i pročitavši „cock-a-doodle-do“ zaključiti da je riječ o onomatopeji zbog drugih maksima koje izraz prati (dio je vizualnog dijela, a ne dijela u oblačiću, dakle, nije riječ o tekstu). Na fonostilističkoj je razini strip ponešto rigorozan pa ni u jednom dijelu svijeta ne izostaje načelo da su onomatopejski izrazi vizualno različiti od ostatka teksta. (Vuletić, 1988)

3. morfostilistička razina

Na ovoj se razini analizira jezični dio stripa, tj. govor lika koji je u funkciji njegove karakterizacije. Primjer ove pojave ponajbolje je vidljiv u stripovima Dubravka Matakovića gdje likovi krše pravila morfologije i sintakse ne bi li se ukazalo na njihovu učmalost (npr. „jesi mu to nabavijo“):

Prilog 6.

4. sintaktostilistička razina

Također se analizira govor lika u svrhu njegove karakterizacije. Ista je pojava prisutna i u književnosti, gdje takvu vrstu karakterizacije nazivamo „karakterizacijom lika govorom“.

Izbor leksika uvelike ovisi o tematici stripa i karakterizaciji lika prema kojemu oblačić pokazuje, pa tako u istom stripu može biti upotrijebljen raznovrstan žargon, argot ili čak dijalekt za različite likove.

Grafički se romani i mange po ovim značajkama ne razlikuju previše od stripova općenito, no postoje neke zakonitosti koje su svojstvene samo navedenim podvrstama. Budući da je jedno od najistaknutijih obilježja mangi formulaičnost, u govoru pojedinih likova (najčešće glavnih, no ne uvijek) pojavljuju se uzrečice koje se ponavljaju u sličnim situacijama u kojima se lik nađe (postupak ponavljanja neke uzrečice u svrhu karakterizacije lika pojavljuje se i u stripu u užem smislu, no u mangama taj se postupak dovodi do apsurda čestotnosti, a uzrokom je te prezasićenosti ogroman broj nastavaka u kojima mange izlaze i potrebe da se ispuni prostor). Formulaičnost mangi dovodi do toga da fatička funkcija preuzima primat u tvorbi samih mangi, a čitatelj je prisiljen konstantno „ponavljati gradivo“ i čitati bezbrojne inačice istog žanra. Ipak, vrijednost mangi upravo je u stilu izvođenja formule (zato su neke mange uspješnije od drugih), a ne u originalnosti. Na morfostilističkoj i sintaktostilističkoj razini mange ne nude puno jer se oslanjaju na informativnost sličica.

II. a Intermedijalnost i intertekstualnost u stripovnom stilu

Strip svoja sredstva izražavanja često posuđuje od drugih medija kao što su film i književnost, no ponekad se intermedijalnost i intertekstualnost pojavljuju u stripu kao temeljne gradbene jedinice.

U „Striplogikonu“ Apostolosa Doxiadisa i Christosa H. Papadimitrioua intertekstualnost je toliko istaknuta značajka da na njoj počiva čitav tekst pa se tako u njemu kao temeljna narativna nit provlači povijesni govor Bertranda Russella u kojem on citira svog učenika Wittgensteina, Dantea, ali i mnoge svoje suvremenike i kolege matematičare i logičare poput G. E. Moorea, A. N. Whiteheada, D. Hilberta, G. Fregea itd., a tvorci stripa (koji svoj proces stvaranja stripa i sebe kao likove također ubacuju u strip) spominju djelo Itala Calvina „Ako jedne zimske noći neki putnik“ te odlaze gledati tragediju „Orestija". Dakako, pri gledanju „Orestije“ na stripovskoj pozornici ne možemo govoriti o pravoj

intermedijalnosti, ali budući da strip prikazuje pozornicu i glumce na njoj, možemo govoriti o referenci na drugi medij, tj. o ispunjenoj referencijalnoj funkciji. O „Stripologikonu“ će biti riječi i u poglavlju o grafičkim romanima jer je zbog razgranatosti radnje i pozivanja na samog sebe narativno jedan od najraznolikijih grafičkih romana u svijetu. No, intermedijalnost nije rezervirana samo za didaktički strip poput „Stripologikona“.

U grafičkom romanu „Sam samcat“ intermedijalnost je vidljiva kroz svakodnevni život protagonista koji živi na svjetioniku i jedini mu je pogled u svijet stari rječnik čijim se nasumičnim iščitavanjem čitatelju pokazuje kako je lik lišen sposobnosti apstraktnog mišljenja o vanjskom svijetu. U samom tekstu grafičkog romana pojedine su sličice prijepisi rječničkih definicija nekih riječi pa se intertekstualnost ne svodi samo na referiranje na neki drugi tekst nego je riječ o stapanju dvaju medija: istovremeno, sličica je i pojedinačni stripovni kadar i jedinica iz rječnika. Budući da je „Sam samcat“ grafički roman na francuskom jeziku, pri prevođenju bilo je nužno pratiti i kulturološke razlike pa je tako žuti tisak koji protagonist slučajno nalazi na otoku preveden u hrvatsku inačicu, časopis „Gloria“, a dizajn natpisa isti je kao i u stvarnom časopisu.

Nije rijetkost ni pojava „stripa u stripu“, koja se provodi na dva načina:

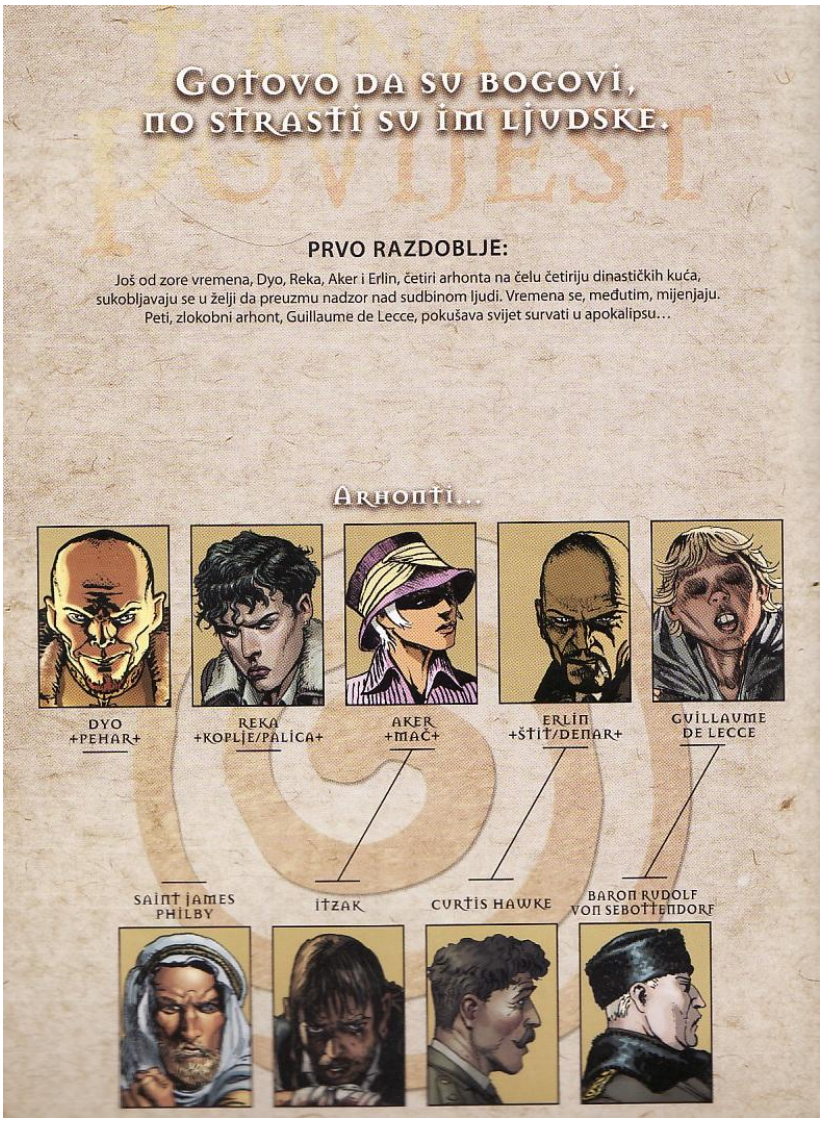
a) strip koji govori o procesu stvaranja stripa kao što je to u „Stripologikonu“ ili u mnogim kratkim stripovima koji svakodnevno izlaze, a u kojima se često otkriva stvaralački proces autora stripa (teme su nedostatak inspiracije, recept po kojem prave stripove i likovi koji su svjesni autorovog postojanja i interaktiraju s njim/ njom):

Prilog 7.

b) strip koji spominje drugi strip kao inspiraciju ili dio radnje (u američkom stripu često dolazi do povezivanja radnje dvaju ili više superjunačkih stripova pa su tako nastali „Osvetnici“ ili „1602.“, ali tada likovi nisu svjesni postojanja pojma „strip“, a kamoli činjenice da se nalaze „u stripu“ pa ne treba miješati te dvije pojave). U grafičkom romanu „Fun family“ junakinja već u prvim sličicama priznaje kako je svoju obitelj uvijek uspoređivala s obitelji Adams iz istoimenog stripa:

Prilog 8.

U stripovnom stilu intertekstualnost nije tako česta pojava kao intermedijalnost. Najčešće je riječ o pozivanju na filmska izražajna sredstva (barem u vizualnom dijelu), no ponekad dolazi i do spoja filmskih i književnih sadržaja kao što je to u početnim dijelovima „Tajne povijesti“ (Pecav- Kordej- Chuckry). Na početku svake priče u „Tajnoj povijesti“ uz sličicu koja prikazuje lice svakog od likova navedeno je i ime lika i njegova „uloga“, što je, uz male izmjene, postupak koji se inače primjenjuje u dramama. No, filmski stil poznatiji je po tome što „pokaže“ odnose među likovima radije nego da ih „kaže“, stoga su u stripu poveznice među likovima nacrtane:



Prilog 9.

Početnih nekoliko scena u „Tajnoj povijesti“ nalikuje drami koja se izvodi na pozornici, jer gotovo beziznimno u svim nastavcima autorski komentar smješta čitatelja u vrijeme i mjesto događanja radnje na sličan način kao didaskalije (npr. „Delfi, Grčka, 1908.“)

III. Grafički romani

Pojam grafičkih romana (engl. graphic novel) ni danas nije dovoljno određen, ali sa sigurnošću se zna da se izraz prvi put pojavio 1976./ 1977. godine. kada je Will Eisner upotrijebio izraz ne bi li opisao svoj grafički roman „A Contract with God“, a učinio je to kako bi naglasio povezanost teksta s književnošću. (Eisner: 2006)

Iako su mnogi još uvijek protivnici izraza grafički roman i inzistiraju na ubrajanju istog u vrstu stripa, stilske posebnosti ove vrste sve su izraženije. Može se, dakle, reći da je

razvoj grafičkog romana ubrzan i da se on sve češće žanrovski odjeljuje od stripa. Žanrovska podjela koja se pojavljuje u ovom radu samo je jedan od načina na koji se može promatrati strip. Budući da je temeljno obilježje grafičkog romana ipak stripovni stil, u ovom će radu grafički roman biti promatran kao podvrsta stripa. U radu se sam podžanr grafičkog romana i ponuđeno nazivlje prihvaća, no ne prihvaća se stavljanje grafičkog romana i stripa u jednakopravan žanrovski položaj.

Strip se kao nadređeni žanrovski pojam može podijeliti na:

1) strip u užem smislu i

2) grafički roman

Temeljna je razlika između grafičkih romana i stripova u užem smislu u broju nastavaka i nametnutom formatu. Stripovi, iako mogu biti zaokružene cjeline jednako kao i grafički romani, najčešće imaju vrlo velik broj nastavaka i opsegom su manji, a izgledom manje luksuzni (često nisu tiskani u boji, nisu tvrdo ukoričeni i slično). Ponekad luksuzna izdanja u kojima su skupljeni svi brojevi nekog stripa postaju grafičkim romanima iako su najprije izlazili u brojevima, no tada je riječ o rubnim primjerima koji svojom formom već u početku podsjećaju na grafičke romane (o formalnim posebnostima grafičkog romana bit će riječi kasnije). Osim broja nastavaka, jedan od kriterija određivanja što je grafički roman, a što strip u užem smislu namjena je teksta. Ako autor tekst namijeni publici koju uz strip ne veže sentimentalnost prema mediju stripa i u stripu traži nove teme i protagoniste (za razliku od vrlo formulaičnih i čak ponekad plošnih junaka čije postojanje podupiru velike tvrtke kao što su Marvel i DC), a publika taj oblik komunikacije i prihvati, tada se može govoriti o uspjelom grafičkom romanu. Grafički roman mora imati obilježja jednako stripa i romana, osim ako je riječ o didaktičkom grafičkom romanu koji ponekad može preuzeti i udžbeničku formu.

S obzirom na navedene kriterije, podvrste grafičkog romana su:

a) grafički roman u užem smislu

Grafički roman u užem smislu podrazumijeva svako originalno djelo čiji je temelj stripovni stil, a formom zadovoljava kriterije grafičkog romana. Ono je najčešće jedinstveno ili ima nekoliko dijelova te ga najčešće karakteriziraju teme iz svakodnevnog života i mali ljudi kao likovi. Popularizaciji je grafičkog romana u užem smislu pomogao grafički roman

„Maus“ Arta Spiegelmana koji kroz likove miševa progovara o strahotama Drugog svjetskog rata i odnosu nacističkog režima prema Židovima, ali i o židovskom svjetonazoru (otac autora pripovijeda o svom pronalaženju supruge na vrlo praktičan način: nakon što nalazi tablete u njenom ormariću ne želi ju oženiti misleći da je bolesna). Spiegelman je, iako je izraz grafički roman zahvaljujući „Mausu“ poprimio svoje današnje značenje, inzistirao na tvrdnji da nije riječ o romanu nego o kronici stvarnih događaja. Ipak, „Maus“ je prvi grafički roman koji se probio na ljestvice najprodavanijih knjiga i time je utro put ostalima u žanru. (Spiegelman: 1986)

b) preregistracija predloška (najčešće književnog, vrlo rijetko filmskog)

Ovakvi su grafički romani inspirirani književnim djelima i najčešće su nastali kao suradnja autora nekog već postojećeg romana i crtača ili skupine crtača. Takav je grafički roman „Velika tajna predstava“ Clivea Barkera koji je preregistracija već postojećeg romana, a čiju je priču prilagodio Chris Ryall u suradnji s autorom. Često se događa i da na temelju nekog filma koji je vrlo popularan među mlađom publikom nastaju grafički ostvaraji upitne kvalitete koji vjerno prate filmski predložak (retrogradna se preregistracija dogodila stripu „Čovjek- pauk“ koji je za potrebe filma skraćen i složen od nekoliko različitih stripova o Čovjeku- pauku, no nakon izlaska filma napravljen je novi strip koji je u potpunosti pratio film). Takvi se filmski predlošci ne ubrajaju među grafičke romane, no trend preregistracija koji se pojavio utjecao je na zanimljivu pojavu, umjetno stvorene grafičke romane u svrhu reklamiranja proizvoda. „Emily the Strange“ nastala je kao lik na naljepnicama koji je služio kao reklama za liniju odjeće. S vremenom, crtana maskota Emily postala je lik grafičkog romana „Emily the Strange“, a pravo na nju kupilo je nekoliko vrlo poznatih izdavačkih kuća. U ovom radu neće biti riječi o takvim proizvodima jer su motivirani zaradom i iako se svojim formalnim obilježjima ubrajaju u grafičke romane, izostaje namjera autora i prenošenje poruke. Isključiva je funkcija takvih sadržaja apelativna: čitatelja se vabi u kupnju proizvoda koji nosi Emilyjn lik.

c) stripovi u nastavcima s izraženim stilskim obilježjima (ova podvrsta ima obilježja obiju vrsta pa se može smatrati „rubnom“ vrstom)

Takvi su grafički romani cjelokupni ciklus „Sandman“ ili „Ghost world“. „Sandman“ je luksuzni omnibus priča koji potpisuje Neil Gaiman, poznati pisac fantastične književnosti, a „Ghost world“ sadrži sva obilježja grafičkog romana osim broja nastavaka. No, postoje i rubni

primjeri poput ciklusa „Revolveraš“ Stephena Kinga koji je ujedno i preregistracija predloška i strip u nastavcima koji sadrži sva obilježja grafičkog romana.

d) didaktički grafički roman

Didaktički grafički roman nipošto se ne može ubrojiti u strip u užem smislu zbog svoje udžbeničke naravi, no može se ubrojiti u grafički roman jer mu je ciljana publika ozbiljnija i odraslija od očekivane publike stripova. Prototip je takvog romana „Stripologikon“ jer ima razvijenu priču koja se odmotava toliko suptilno da je čitatelj u opasnosti ne primijetiti njezinu poučnost. Međutim, primjer je didaktičkog grafičkog romana i „Brbljanje o geometriji“ Zlatka Šporera i Nedjeljka Dragića čija je namjera od prve stranice pojednostavljivanje temeljnih teza geometrije. „Brbljanje o geometriji“ nema uvod ni zaključak, ali postoji jasna gradacija od lakših prema težim sadržajima, a likovi su plošni, no ipak na trenutke vrlo dopadljivi čitatelju. Zanimljivost je u „Brbljanju u geometriji“ činjenica da nema oblačića u kojima likovi govore, što je praktične naravi: teksta je puno i oblačići bi smetali cjelokupnoj slici, a vrlo teško može doći do zabune oko toga tko što govori jer je samo dva lika u stripu. Također, pojava „stripa u stripu“, tj. teorijske svijesti likova o tome da su oni samo likovi u stripu, vidljiva je na nekoliko mjesta u „Brbljanju o geometriji“, pa tako stari profesor premješta dužinu i misli: „Eh taj ilustrator, premjestio je samo slova, a na dužinu je zaboravio“, priznajući da postoji ilustrator, ali dajući sebi slobodnu volju unutar stripa (ispravljajući taj ilustratorov „propust“ profesor si daje moć neovisnosti o onome što ilustrator odluči). Tu je istaknuta metajezična funkcija teksta jer je usmjerena na sam kod.

„Stripologikon“ pretendira ponajprije biti privlačan čitatelju i ima izraženu poetsku funkciju dok je „Brbljanje o geometriji“ grafički roman samo po tome što je didaktičan i ima formalna obilježja stripa. Didaktički grafički romani rijetki su jer su najčešće usmjereni na mlađu publiku, a forma grafičkog romana zahtijeva zreliju publiku.

Budući da je ponekad vrlo teško odrediti granicu između stripa u užem smislu i grafičkog romana, nameću se još neki kriteriji pri određivanju vrste, a to su: stiliziranje sličica po uzoru na filmske kadrove, stiliziranje teksta po uzoru na književnost, korištenje brojnih fusnota i atipičnost grafostilističke, fonostilističke, morfostilističke ili sintaktostilističke razine. Naravno, i strip u užem smislu može imati bilo koje od navedenih obilježja, no tada će to obilježje biti u manjoj mjeri izraženo ili će broj nastavaka i rastegnutost radnje ukazivati na strip u užem smislu.

Najistaknutije stilske značajke grafičkih romana, ujedno i razlikovne u odnosu na strip u užem smislu, su:

A. nepostojanje junaka/ atipičan junak

U stripovima u užem smislu vrlo je čest moćan i važan protagonist (junak koji je spletom okolnosti uvidio da su njegove sposobnosti nadilaze one običnog čovjeka te sada te moći koristi u neku svrhu) ili skupina protagonista i on ili oni pojavljuju se beziznimno u svakom nastavku stripa (najčešće je svrha glavnoj junaka ili glavnih junaka borba protiv zla). U grafičkim romanima nije uvijek tako. Ponekad je riječ o omnibusu nepovezanih priča koje ne samo da nemaju jedinstvenog junaka, nego nemaju junaka uopće, kao što je to u „Sandman: Beskrajne noći" Neila Gaimana. U grafičkom romanu „Sam samcat" junak je iznakaženi stanovnik svjetionika koji samotne dane provodi družeći se sa zlatnom ribicom, a previranja koja doživljava nisu povezana s ekstrinzičnom ili intrinzičnom borbom dobra i zla, nego s njegovim strahom od vanjskog svijeta i maštanjem o doticaiju s drugim ljudskim bićima. Čak je i u filozofsko- didaktičkom romanu „Stripologikon" glavnim uzrokom previranja Bertranda Russella njegova potraga za temeljima postojanja koja naposlijetku dovodi do ludila svakog logičara. Grafički je roman usmjeren ponekad čak i na demografske skupine koje ne čitaju stripove i imaju vrlo malo doticaja sa njima. Tako djelo „Lulu, oslobođena" autora Étiennea Davodeaua tematizira život četrdesetogodišnje majke i njenu želju za slobodom, a obraća se ženama koje se mogu prepoznati u Lulu, potičući ih na promjenu dotadašnjeg života i renesansu prosječne domaćice. Može se reći da su u gotovo svakom grafičkom romanu previranja glavnih junaka i njihovi postupci propituju vrlo univerzalne životne pojave iz čega je isključen mitološki crno- bijeli junak koji dosljedno provodi svoje odluke, a situacije u kojima se likovi nađu također su u sivoj zoni, daleko od lakih rješenja.

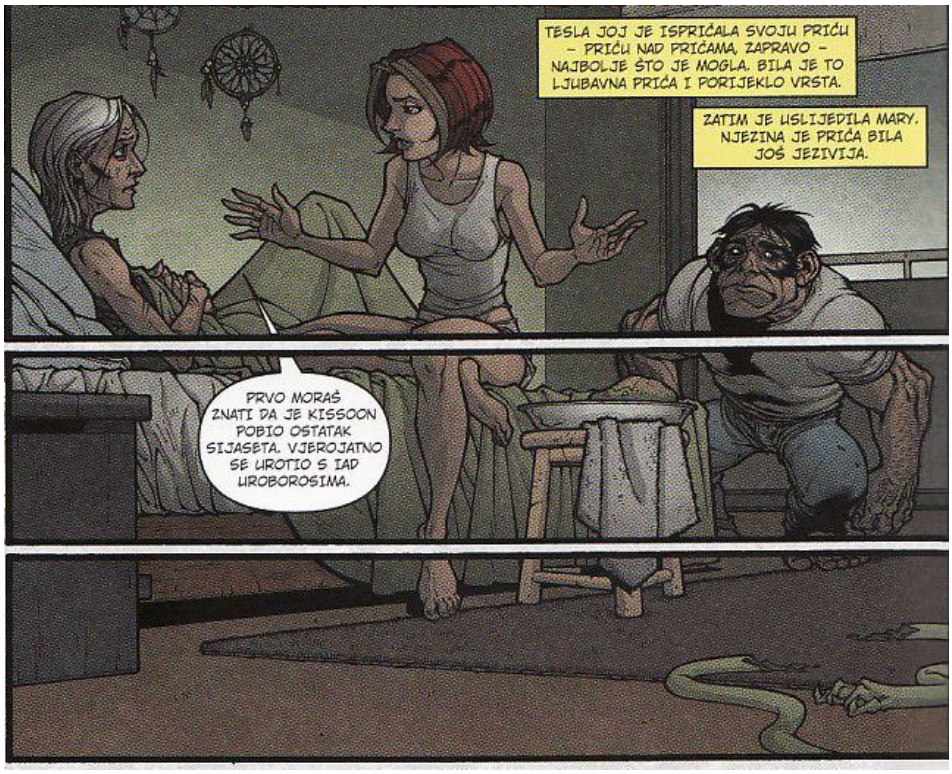
B. atipične teme

Za strip su uobičajene gotovo zadane teme: stripovi o superjunacima (kojih je mnogo i vrsta i nastavaka), stripovi o životinjama (poput „Garfielda"), povijesnim osobama, revolverašima, djeci, detektivima („Modesty Blaise") i sl. U grafičkim je romanima ponekad riječ i o dosad nedotaknutim demografskim skupinama, pa je u romanu „Ghost World" riječ o svakodnevici dvije neobične tinejdžerice, „Jack of Fables" govori o junacima iz bajki (poput Pepeljuge, Princa i sličnih) koji su prisiljeni živjeti kao normalni ljudi u New Yorku, a „Izlazne rane" roman je o izraelskom vozaču taksija kojem prilazi mlada vojnikinja i mijenja mu život. Budući da su junaci u grafičkim romanima atipični, takve su i njihove životne priče. Tako,

primjerice, u grafičkom romanu „Fun Home“ pratimo odrastanje djevojčice kojoj je otac bio homoseksualni pedofil i njene mehanizme nošenja s takvom životnom situacijom čak i u odrasloj dobi.

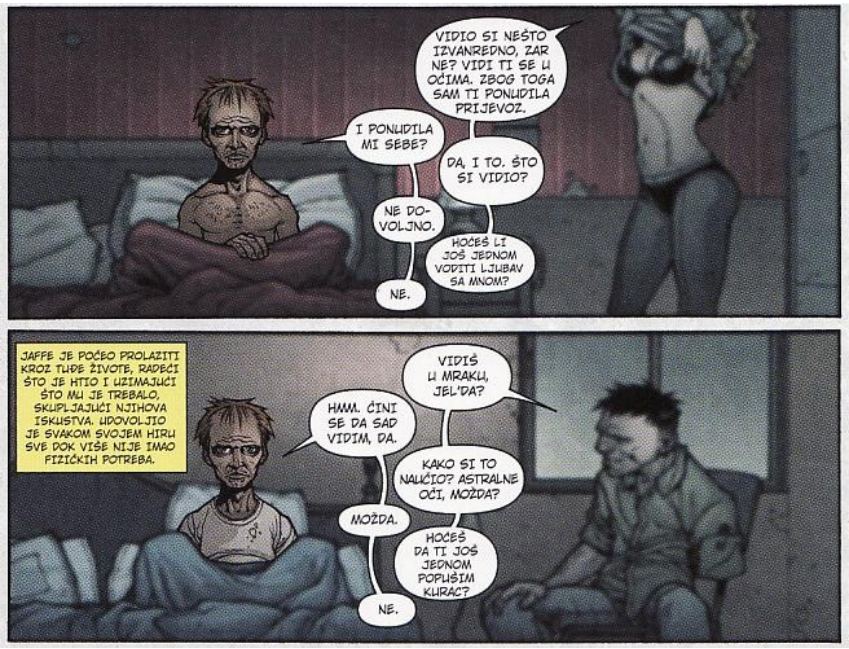
C. stiliziranje stripovnih kadrova po uzoru na filmske

U grafičkom romanu „Velika tajna predstava“ nastalom prema istoimenom djelu Clivea Barkera (za crtež su zaslužni Chris Ryall i Gabriel Rodriguez) korišteno je sekvenciranje: ista je sličica jarkom podijeljena na tri dijela čime je postignut efekt filmske kamere koja se u nekoj napetoj sceni spušta iz nevažnog detalja prema mjestu na kojem će radnja kulminirati:



Prilog 10.

Isto tako, u djelu je često korišteno zamućivanje pozadine i istaknutost glavnog lika, što je filmski način prikazivanja protjecanja vremena i isticanja važnog u odnosu na nevažno:

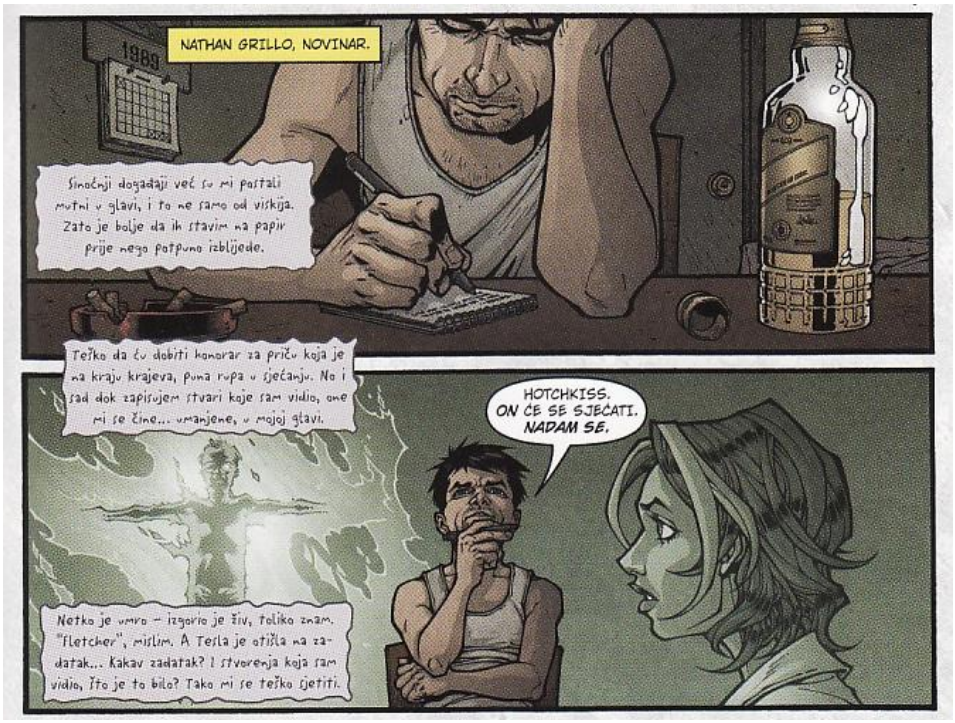


Prilog 11.

Isti je postupak korišten u narativnoj niti „Stripologikona“ gdje se vizualizira prebacivanje radnje u prošlost tako što se koriste crno- bijeli kadrovi (baš kao što je to ponekad slučaj i u filmu, npr. „Pleasantville“ u kojem likovi iz filmske sadašnjosti koja je prikazana u boji prelaze u filmsku prošlost koja je crno- bijela).

D. stiliziranje teksta po uzoru na književnost

Ponekad je u književnosti različit oblik izražavanja otisnut različito, pa su tako misli nekog junaka napisane kurzivom, a ono što je izgovoreno napisano je standardnim oblikom slova. Slična se stvar može dogoditi i s romanima koja sadrže umetnuta pisma, pa su pisma ili dnevnički zapisi otisnuti kurzivom ne bi li se naglasila promjena korištenog medija. Isti je postupak korišten i u stripu, ali u grafičkim je romanima (ponajviše zbog toga što fabula grafičkih romana gotovo uvijek sadrži neku promjenu medija izražavanja) on doveden na višu razinu. Čitatelj vidi da je riječ o pismu u samoj sličici, no bez obzira na to dolazi i do promjene vizualnog prikaza teksta baš kao i u književnosti:



Prilog 12.

Već je spomenut primjer dodjele uloga na početku „Tajne povijesti“ po uzoru na drame u književnosti, a brojni su i primjeri alternativnog pristupa zadanom obliku stripa („Sandman: Beskrajne noći“ sadrži priču „15 portreta shrvanosti“ koja ne prati nijednu stripovnu maksimu, ali zato tekst povremeno preuzima izgled poezije, povremeno proze, povremeno tekst postaje dijelom slike, no ni u jednom trenutku nije zarobljen u oblačićima[1]). Tekst stripa tako ne mora uopće nalikovati stripu i može imati sva obilježja književnosti i jako naglašenu poetsku funkciju, no osnova ostaje ista: tekst i dalje stoji uz sliku i sastavni je dio nje.

E. korištenje fusnota ili dodatnih objašnjenja na kraju grafičkog romana

U „Tajnoj povijesti“ ili „Stripologikonu“ gotovo je nemoguće razumjeti radnju stripa bez prethodnog znanja o povijesti ili logici pa je zato na kraju priložen kratak leksikon svih povijesnih osoba koje se pojavljuju u spomenutim grafičkim romanima i dovoljan broj dodatnih informacija o njihovim životima i djelovanju te neki događaji ključni za razumijevanje romana. U „Tajnoj povijesti“ to su Carl Gustav Jung, Rasputin, Lawrence od Arabije, Njemačka revolucija itd., a u „Stripologikonu“ to su A. N. Whitehead, D. Hilbert, G. Frege itd. Sami grafički romani vrve fusnotama koje nude pobliža objašnjenja teksta u stripu i

[1] vidi Prilog 4

te fusnote imaju istu funkciju kao i one u književnim tekstovima (referencijalnu), no one su u grafičkom romanu nužnost jer u sam grafički roman smije biti uvrštena vrlo ograničena količina teksta (ponekad nedovoljna bez fusnota).

F. atipičnost grafostilističke, fonostilističke, morfostilističke ili sintaktostilističke razine

U nekim grafičkim romanima poput „The Principles of Uncertainty“ Maire Kalman tekst uopće nije primjeren stripovnom stilu, nego je riječ samo o slikama oko kojih su napisane riječi. U već spomenutim „Beskrajnim noćima“ isti je postupak primijenjen. U tim slučajevima govorimo o rubnim primjerima grafičkih romana koji imaju vrlo malo obilježja vrste, no najvažnije, namjera autora, i dalje ih svrstava u stripovni stil.

IV. Mange

Termin manga u 18. je stoljeću smislio slikar Kacušika Hokusai koristeći ga kako bi definirao svoje crno-bijele crteže. Nakon njega bilo je mnogo pokušaja unaprijeđivanja takvih crteža, no najveći je utjecaj na mangu izvršio Osamu Tezuka. Osamu Tezuka bio je najpoznatiji crtač moderne mange koji je crtao po uzoru na Disneya, no zadržao je vrlo japanski stil crtanja mangi koji karakterizira izrazita stiliziranost i infantilnost crteža čime je uključio kulturološke ideale u svoje crteže i stekao naklonost diljem Japana. Danas su mange u europskoj kulturi smatrane dječjim štivom upravo zbog infantilnosti crteža koja uključuje pojednostavljivanje te povećavanje pojedinih dijelova tijela (najčešće očiju jer su velike i raširene oči japanski ideal ljepote) ili glave (takva se karikaturna figura u Japanu naziva *chibi*).

Jedna je od najvažnijih značajki mangi raznolikost. Dominantno je mišljenje u europskoj kulturi još uvijek da su stripovi općenito namijenjeni mlađoj publici, ali u Japanu mange su raširene poput dnevnih novina te ih se može vidjeti na svakom uglu. Kao i japansko pismo, mange se čitaju s desna na lijevo i to od „kraja“ prema „početku“ (od onoga što se u Europi smatra krajem). Čak i kad ih se prevodi one ne podliježu promjenama i nastavljaju se tiskati jednako kao u Japanu. Razlog je tomu praktične prirode: zrcalne preslike slike koje bi mange prebacile u tradicionalan način čitanja često znaju uništiti kvalitetu sličica, pa je tako u gotovo svakom prijevodu mange uključena i „obuka“ čitatelja (objašnjenje kako pravilno čitati mangu) i objašnjenje zašto se mange ne prenose u svoje zrcalne preslike (jer bi onomatopejski uzvici koji su dijelom sličice također bili zrcalno preslikani). (Biuissou, 2010)

Također, mange su gotovo uvijek crno- bijele, osim ponekih stranica koje mogu biti tiskane u boji, a najčešće su to početne stranice ili dodaci u sredini koji ne sadrže radnju nego samo crteže popularnih likova u različitim situacijama (najčešće su stranice u boji u potpunosti nepovezane sa samim stripom i prikazuju likove u raznim kostimima, godišnjim dobima i okruženjima).

Mange su, budući da su pisane za vrlo široku publiku i jako raznolike, žanrovski vrlo određene. Osnovni se žanrovi mangi određuju prema dobi čitatelja, pa tako postoje (Bryce i Davis, 2010)

1. Kodomo (dječje mange) koje su namijenjene maloj djeci i zbog toga najčešće nemaju nastavaka. Poučne su i jednostavnih sadržaja s naglaskom na dobrom ponašanju, bontonu i moralnom postupanju u životu, a opsegom relativno male kako djeca ne bi izgubila interes listajući ih. Korejske inačice istih zovu se Myungrang Manhwa.

2. Shōjo (mange za djevojčice) uvijek su ljubavne tematike i najčešće se bave životom školarki i njihovim ljubavnim, akademskim i prijateljskim previranjima. Djevojčice kroz njih uče spolne uloge i radne navike, a primarna im je funkcija zabava. Kulturološki, mange za djevojčice uče ih japanskom idealu mlade djevojke koja je sramežljiva, skromna, naivna, skriva svoje osjećaje i poštuje svog partnera. Primjer idealne junakinje mange za djevojčice lik je radišnog siročeta Tohru Honde, junakinje mange „Fruits basket“.

3. Shōnen (mange za dječake) mange su nabijene akcijskim scenama i često prikazuju živote mladića unutar sportskih momčadi, dječačkih skupina koje se međusobno bore za prevlast, plemena i drugih zajednica koje ne dijele isti pogled na svijet. Ovaj je podžanr mange bio predmetom kontrole zbog ponekad previše eksplicitnog nasilja i seksualno tendencioznih slika, a ideal koji promovira solidarnost je među prijateljima, pošteno natjecanje među suparnicima, upornost i vjeru u samog sebe. Mange za dječake često imaju fantastične sadržaje, a crtežni je stil mnogo jednostavniji i linije oštrije nego u mangama za djevojčice. Primjer je poznate mange za dječake „Naruto Shippuden“, fantastični serijal o dječaku- ninji.

4. Josei manga namijenjena je odraslim ženama i bavi se svakodnevnim životom žena u Japanu. Za razliku od vrlo idealiziranog poimanja ljubavi koji se pojavljuje u mangama za djevojčice, u mangama za žene pojavljuje se realističan prikaz ljubavnih veza i položaja žene u društvu. Poneke teme uključuju i nevjeru, nemogućnost napredovanja u karijeri,

zlostavljanje, privikavanje na promjenu okoline, gubitak voljene osobe i slično, a njihova je osnovna funkcija mogućnost poistovjećivanja čitateljica s junakinjama mangi i olakšavanje teških životnih situacija. Crtežni se stil u mangama za žene također razlikuje od stila u mangama za djevojčice te su tako oči u mangama za djevojčice pretjeranije i veće u odnosu na lice, a na njih je dodan i odsjaj, dok je u mangama za žene crtež ponešto realističniji.

5. Seinen je manga za mladiće i muškarce koja se zbog dubine karakterizacije likova i često idealizirane ljubavne tematike ponekad može zabunom ubrojiti u mange za djevojčice. Međutim, glavni su likovi stariji nego u mangama za djevojčice i radnja nije smještena u školi. Važno je zamijetiti i da mange za djecu imaju didaktičku pomoć pri čitanju koja se zove furigana (znakovi koji upućuju na to kako se pojedini znakovi izgovaraju pa je na taj način lakše razlikovati homografe), dok seinen mange to nemaju pa je to jedan od najbržih načina određivanja kojoj je demografskoj skupini manga namijenjena.

Osim podjele mangi prema demografskim skupinama recipijenata, mange se može dijeliti i prema tematici, pa tako postoje (Bryce i Davis, 2010):

→ horror mange,

→ mecha mange (koje se bave znanstvenom fantastikom i razvojem tehnologije u smjeru stvaranja simuliranog života),

→ mahou (koje su fantastične tematike i bave se magijom i nestvarnim bićima) i

→ slice of life (mange koje se bave adolescentskom svakodnevicom i potragom za identitetom).

No, budući da je čitanje mange toliko raširenо u japanskoj kulturi da mu gotovo nijedan pripadnik kulture ne može pobjeći, žanrova je koliko je i različitih interesnih sfera u Japanu. Zanimljivo je spomenuti mange koje se bave jelima i pićima: one daju opsežne opise svih osnovnih sastojaka tradicionalnih japanskih jela i najbolje načine pripreme istih, a sve kroz pozadinsku priču o ljudima koji ih pripremaju ili proučavaju (Brau: 2010). Primjeri su takvih mangi „Oishinbo ala Carte“ Tetsua Karyje ili „The drops of God“ Tadashija Agija koja je osvojila i nagradu za najbolju gurmansku kuharicu 2009. godine. „The drops of God“ vodi čitatelja kroz okuse različitih vina i navodi koja su vina prikladna za koja jela i situacije, a sve to čini imajući na umu mogućnosti prosječnog čitatelja i dostupnost vina u trgovinama.

Budući da mange udovoljavaju potražnji publike, ponekad upadaju u zamku neprikladnih sadržaja.

Mange izrazito seksualno eksplicitnih sadržaja postale su nakon slučaja serijskog ubojice Tsutomua Miyazakija (poznatijeg pod imenom „The Otaku Murderer“) koji se pozivao na agresivne i seksualne sadržaje u svojoj obrani podložne cenzuri, no to nije spriječilo rast broja pripadnika supkulture koja se naziva *otaku* (a pripadnici *otaku* supkulture poznati su po svojim opsesijama mangama). Ljubav prema mangama danas se raširila i na kulturu Sjeverne Koreje, Tajvana, Kine i Hong Konga, no tamo su zadobile drugačije nazive.

Najistaknutije su značajke mangi:

A. često korištenje onomatopeje koje se uklapa u japansko pismo

Prijevodu onomatopejskih izraza može se pristupiti na tri načina: može ih se ostaviti onakvima kakvi su u originalu i prevesti u jarku, može ih se ostaviti onakvima kakvi su u originalu i staviti prijevod odmah pored ili se može potpuno izbrisati japansko pismo i samo dodati uvriježeni onomatopejski ekvivalent. U hrvatskim se prijevodima mangi koristi se posljednje rješenje (npr. u mangi „Negima!“ Kena Akamatsua pojavljuju se zvukovi „boam“, „splaš“, „apćiha“, „kja“ i slično, no postupak nije korišten dosljedno nego samo tamo gdje je onomatopeja bila dovoljno izdvojena iz slike da micanje hiragane nije utjecalo na kvalitetu te slike). Engleski su prijevodi mangi još uvijek podijeljeni pa neke izdavačke kuće koriste jedno, neke drugo, a neke treće rješenje (no u engleskom prijevodu mange „Bilježnica smrti“ svaki je onomatopejski izraz dosljedno preveden u englesku inačicu bez ijedne iznimke, neovisno o tome je li taj izraz integralan dio sličice ili ne). Gotovo je nemoguće naći stranicu mange na kojoj nema niti jednoga onomatopejskog izraza jer je u crtežnom stilu mange vidljiv svojevrsni horror vacui i svaki dio prostora sličice, čak i ako je riječ o zidovima, mora biti ispunjen.

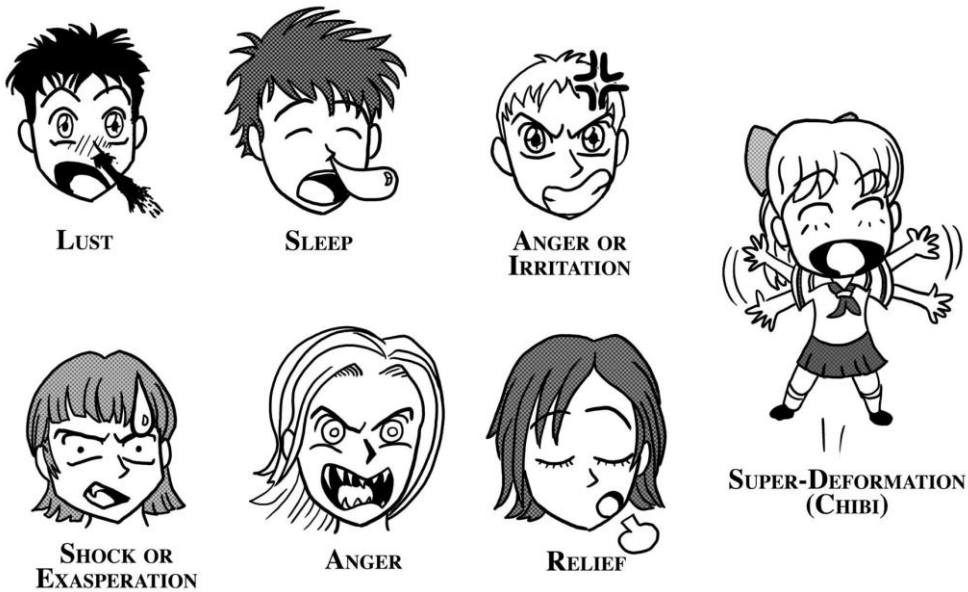
B. tipizirani likovi/ formulaičnost radnje unutar istog žanra

Postoji određeni uzorak po kojemu se mange prave pa se i likovi uklapaju u zadane tipove. Takvi su, primjerice, naivni i dobrodušni Naruto iz istoimenog manga serijala koji vjerom u sebe i ljudsku dobrotu nadilazi svoj potencijal, izvana grubi snobovi koji su zapravo nježni i osjetljivi poput Haruhi iz mange „The Melancholy of Haruhi Suzumiya“ i sl. Ljubavne mange gotovo uvijek uključuju muškarce s nesretnim sudbinama za koje čitatelj sazna tek na kraju serijala kada se i srce glavnog ženskog lika na kraju smekša uslijed mnogih romantičnih

zapleta. Kriminalističke mange uvijek se sastoje od detektiva koji je genij na strani dobra i njegova antipoda, također genijalnog zločinca koji sudjeluje u igrama nadmudrivanja. Mecha se pak mange najčešće sastoje od moralnih dvojbi koje se pojavljuju pri kontaktu ljudi i robota, njihovih odnosa (često i ljubavnih) i razlika u ponašanju i mišljenju.

C. formulaičnost crteža

Neil Cohn u članku „Japanese Visual Language- The Structure of Manga“ (Cohn, 2010), crtežni stil mange prikazuje kao grafički sustav komunikacije koji ima svoja dogovorena pravila i estetiku. Likovi se u mangama crtaju prema dogovorenoj estetici pa imaju velike oči i kosu, mala usta i špicaste brade, a čitatelji ih zapravo ne razlikuju prema licima nego prema drugim distinktivnim obilježjima poput odjeće ili frizure. Upravo ta činjenica ukazuje na ikoničku prirodu crteža mange, posebno zato što svi crtači crtaju pod utjecajem nekih drugih pa ne samo da ne postoji distinkcija između lica unutar jedne mange nego je ponekad riječ o istim licima i unutar nekoliko mangi različitih crtača. Neil Cohn (2010) različite prepoznatljive stilove crtanja mangi naziva različitim „narječjima“, a one teže prepoznatljive „dijalektima“, no naglašava da je zajednička svim crtežima u mangi konvencionalizirana simbolika crteža. Neke je od simbola jednostavno shvatiti i bez prethodnog znanja o crtežnom stilu mangi (npr. neproporcionalno velike kapi znoja na čelu znače nelagodu i nervozu) dok je druge teško ili nemoguće odgonetnuti (npr. krv koja curi iz nosa ili preduljenje udaljenosti između usana i nosa znače požudu):



Prilog 13.

Vidljivo je da uz izraz lica crtači dodaju i neke „dogovorene“ znakove koje čitatelj koji je laik za mange ne može tako lako shvatiti. Mjehurić koji izlazi iz nosa, a indicira uspavanost motiviran je stvarnom pojavom, no ta je pojava toliko rijetka da je se prosječni čitatelj ne bi uspio sjetiti. Znak na glavi lika koji je ljut i nervozan potpuno je dogovoran, a može se labavo povezati s naviranjem krvi u mozak i pucanjem aneurizme u stanjima velike napetosti. Olakšanje povezano s otpuhivanjem zraka iz usta vrlo je trasparentna značenja, no oblik oblačića i crtanje položaja usana samo je dogovoreni dio kulture crtanja (Cohn, 2010) Posebno su zanimljive *chibi* figure s velikim glavama i malim tijelima. Dva su razloga zašto ih se na taj način crta – prvi je stavljanje naglaska na izraz lica i pretjeranost emocije. Postoje mange koje konstantno koriste *chibi* način crtanja figura jer su komičnog karaktera i cilj im je hiperboliziranje stvarnosti. Figure crtane na ovaj način u trenucima su jako infantilne i takav je prikaz najčešće u svrhu karakterizacije lika.

Drugi je razlog sposobnost crtanja velikih količina panela u kratkom vremenskom roku, a ta je sposobnost često korištena za mange koje izlaze jednom tjedno ili čak češće. *Chibi* figure potpuno su ikonične i jedino što ih razlikuje obilježja su lika poput odjeće i frizure, zato ih je jako lako crtati.

Baš kao što MacCloud (2005) vizualnom jeziku pridaje i gramatiku i sintaksu, tako i Cohn (2010) u vizualnom jeziku mangi pridaje sekvenciranju velik dio značenja. Sekvenciranje je u mangama puno drugačije od sekvenciranja u europskim stripovima i najčešći su prijelazi iz kadra u kadar zapravo prijelazi iz radnje u radnju. Vrlo su rijetki prijelazi iz trenutka u trenutak. McCloud koji je prvi zamijetio ovu pojavu objašnjava ju japanskim formatom stripa i veličinom panela (veći paneli automatski znači da crtači smiju veću pozornost posvetiti okruženju ili ozračju nekog prostora nego samo liku ili detalju). Može se također hipotetizirati da su japanske mange dinamičnije i eksplozivnije od europskih stripova pa su zato i prijelazi brži i dinamičniji. Nadalje, Cohn se poziva na Rommensa (2000) i ponavlja da mange imaju manje teksta od europskih stripova i oslanjaju se na svoj vizualni jezik pri prenošenju poruka te zato zahtijevaju više prostora u svojim stripovima, i u broju sličica i u veličini istih, no i u čitanju vizualnog jezika postoji veća i manja razina tečnosti. Dokazano je čak u ispitivanjima svih dobi da se poboljšava sposobnost logičkog sekvenciranja pomiješanih sličica što se više čita stripove, stoga se može govoriti o znanjima kojima pojedinac može vladati pri čitanju ovog jezika baš kao i čitanju bilo kojeg drugog jezika (što ide u prilog McCloudovoj postavci o vizualnom jeziku koje je Cohn očiti pobornik u svojim radovima). Ljubav prema mangi i

inklinacija ka stvaranju iste ponekad se čak pripisuje činjenici da je u Japanu još uvijek u uporabi teško ideografsko pismo pa je crtanje duboko ukorijenjeno u kulturi naroda.

4. Balončići za govor odražavaju raspoloženje govornika, a samo djelomično označavaju i način na koji je nešto izgovoreno (tako balončić u obliku eksplozija sa zašiljenim rubovima označava vrlo ljutog govornika dok kružići koji u zapadnjačkom stripu označavaju misli, tj. dijelove koji se ne govore, u mangi označavaju šapat).

5. Ponekad se sličice ponavljaju u istom obliku nekoliko puta u stripu, što nije konvencionalno za zapadnjački strip (najčešće je to u svrhu prisjećanja na prijašnji događaj), a cilj je navedenog postupka ispunjavanje prostora, tj. održavanje broja nastavaka.

Budući da je mange lako reproducirati, postoje mnogi europski pokušaji pravljenja mangi. Takva je reprodukcija francuski „Bisenghast“ koja ni crtežom ni radnjom nimalo ne nalikuje na mangu ili „Riding shotgun“ koja je nešto uspjeliji pokušaj. Obje su mange nastale u komercijalne svrhe i pokušavaju reklamirati video igre, no ne prate uvriježen slijed čitanja sličica i nemaju veliku nakladu.

Mange su u Hrvatskoj postale popularne tek u posljednjih nekoliko godina, a najpopularniji su žanrovi shonen i kriminalistička tematika. Mange za djevojčice kulturološki su još uvijek manje prihvaćene od mangi za dječake, što je vjerojatno rezultat činjenice da su u Hrvatskoj japanske kulturološke tvorevine ponajprije crtani filmovi. Japanski se crtani filmovi nazivaju anime, a nastaju kao preregistracija mangi. Budući da su u Hrvatskoj popularni anime najčešće shonen (poput Pokemona, Digimona, Astro Boya i sl.), taj je trend nastavljen i pojavom mangi na hrvatskom tržištu. Očekuje se dalje širenje kulture čitanja mangi u svijetu upravo zbog raznolikosti demografskih skupina, tema i interesnih sfera koje pokrivaju.

V. Zaključak

Strip je nastao kao nizanje sličica u narativnom slijedu, a s vremenom je u sličice kao podrobnije objašnjenje ubačen tekst. Tekst se usklađuje sa slikom i postaje sastavni dio stripa, a donosi jednaku količinu informacija kao i slika. Slika se promatra kao zaseban, vizualni jezik koji ima svoje leksičko značenje (svaka sličica u manjoj ili većoj mjeri zapravo je svojevrstan simbol ili index) i gramatičko (koje je sadržano u „sintaktičkom“ redoslijedu sličica i načinu prelaska iz jednog kadra u drugi). Strip se danas dijeli prema tri najpoznatija geografska odredišta od kojih svako ima svoj jedinstveni stripovni izričaj i teme, a to su Francuska/ Belgija, SAD i Japan.

Strip je danas jednako raširen i popularan kao što je to bio i prije nekoliko desetaka godina, no mnogo je cjenjeniji i priznaje mu se umjetnička vrijednost. Danas su se pojavili i podžanrovi stripa i njegovi alternativni oblici, kao što su to grafički romani (zapadnjačka vrsta stripa koju karakterizira intertekstualnost, filmičnost i preuzimanje književnih oblika) i mange (koje su japanska vrsta stripa koju karakterizira izrazita žanrovska podijeljenost i formulaičnost slike i radnje).

S obzirom na stilske značajke alternativnih oblika stripa, može se govoriti o korelaciji stripovnog stila s književnoumjetničkim, razgovornim, znanstvenim (u didaktičkim grafičkim romanima), a ponekad čak i administrativnim stilom. Alternativni žanrovi stripa tekstovni su hibridi navedenih stilova, a uočljiva je i korelacija s drugim medijima (poput filma) u crtežnom dijelu.

Ti alternativni žanrovi ponovno definirati područje stripa i učiniti ga još popularnijim, a pluralizam funkcionalnih stilova koji je primarno obilježje današnjeg stripa ubrzat će taj proces.

Popis priloga:

Prilog 1- slika 1- Polilog u crtežnom dijelu grafičkog romana- preuzeto iz Barker, C. 2009. Velika tajna predstava, Zagreb: Algoritam (str. 124.)

Prilog 2- slika 2- Primjer stripovnog fonta-

http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQP2Ehvk2auvOpTP-CghalE6oUccIgXka1SiEebdsiz_4eK-wupSw6-KUsl – preuzeto [10.6.2012.]

Prilog 3- slika 3- Vizualizirana/ konceptualna metafora-

http://e621.net/data/99/eb/99eb978abb88e95ed2acc952f02bbfc3.png?1337951054 – preuzeto [10.6.2012.]

Prilog 4- slika 4- Atipičnost slaganja crtežnog dijela i teksta- preuzeto iz Gaiman, N. 2007. Sandman: Beskrajne noći, Zagreb: Algoritam (str. 80.- 81.)

Prilog 5- slika 5- Kalokagatija- preuzeto iz Barker, C. 2009. Velika tajna predstava, Zagreb: Algoritam (str. 14.)

Prilog 6- slika 6- Overkloking Dubravka Matakovića: Virus-

http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSAA1EZXoKB4whkhweAmUPrJFanSk0OdXQE5IVs114-n6MeCvK-tm6tSql2 – preuzeto [10.6.2012.]

Prilog 7- slika 7- Strip o stvaranju stripa: strip- dnevnik Chrisa Pearcea-

http://chrispearce.files.wordpress.com/2012/04/journalschool103.jpg - preuzeto [11.6.2012.]

Prilog 8- slika 8- Poznati strip unutar radnje grafičkog romana- preuzeto iz Bedchel, A. 2007. Fun Home- A Family Tragicomic, New York: Mariner Books (str. 34.)

Prilog 9- slika 9- Uloge u „Tajnoj povijesti“- preuzeto iz Pecau, J.; Kordej, I.; Chuckry, C. 2009. Tajna povijest, svezak 8, 9, 10, Zagreb: Algoritam (str. 6)

Prilog 10- slika 10- Sekvenciranje- preuzeto iz Barker, C. 2009. Velika tajna predstava, Zagreb: Algoritam (str. 186.)

Prilog 11- slika 11- Zamućivanje pozadine- preuzeto iz Barker, C. 2009. Velika tajna predstava, Zagreb: Algoritam (str. 14.)

Prilog 12- slika 12- Promjena fonta/ promjena medija- preuzeto iz Barker, C. 2009. Velika tajna predstava, Zagreb: Algoritam (str. 137.)

Prilog 13- slika 13- Formulaičnost u mangama- preuzeto iz- Cohn, N., 2010. Japanese Visual language: The Structure of Manga. U: Johnson- Woods, T., Ur: Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives, New York: The Continuum International Publishing (str.

Literatura:

Akamatsu, K. 2011. Negima! Čarobnjak učitelj 1, Zagreb: Algoritam

Barker, C. 2009. Velika tajna predstava, Zagreb: Algoritam

Bedchel, A. 2007. Fun Home- A Family Tragicomic, New York: Mariner Books

Biuissou, J.,2010. Manga: A Historical Overview. U: Johnson- Woods, T., Ur: Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives, New York: The Continuum International Publishing, str.17- 34

Bowden, N.; Yardley, T. 2008. Riding Shotgun, Zagreb:Večernji list

Brau, L. 2010. Oishinbo's Adventures in Eating: Food, Communication, and Culture in Japanese Comics. U: Johnson- Woods, T., Ur: Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives, New York: The Continuum International Publishing, str.109- 128

Bryce, M.; Davis, J. 2010. An Overview of Manga Genres. U: Johnson- Woods, T., Ur: Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives, New York: The Continuum International Publishing, str. 34- 62

Chaboute, C. 2009. Sam samcat, Zagreb, Fibra

Cohn, N. 2010. Japanese Visual language: The Structure of Manga. U: Johnson- Woods, T., Ur: Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives, New York: The Continuum International Publishing, str. 187- 204

Cohn, N. 2009. Razbijanje definicije "stripa": odvajanje kulturalnog od strukturalnog u "stripu", Zarez – elektroničko izdanje, broj 247- 248, pristupljeno preko www.zarez .hr, http://www.zarez.hr/pages/247/temabroja1.html [12.5.2012.]

Davodeau, E. 2012. Lulu: oslobođena, Zagreb: Fibra

Doxiadis, A.; Papadimitriou, C. H. 2010. Stripologikon, Zagreb : Mate, 2011

Eisner, W. 2006. A Contract With God, New York: W. W. Norton&Company

Frančeski, H.; Dragojević, S. 2011. Povijest stripa. U:Petrusko, Z., Ur: Uvod u medije, Čakovec: Jesenski i Turk, str. 173- 203

Gaiman, N. 2007. Sandman: Beskrajne noći, Zagreb: Algoritam

Katnić- Bakaršić, M. 2001. Stilistika, Sarajevo: Ljiljan

Katnić- Bakaršić, Marina 1999. Lingvistička stilistika - elektroničko izdanje, pristupljeno preko Center for Publishing Development, http://rss.archives.ceu.hu/archive/00001017/01/18.pdf [10.6.2012.]

Lakoff, G.; Johnson, M. 1980. Metaphors We Live By, Chicago: University of Chicago Press

MacCloud, S., 2005. Kako čitati strup- nevidljiv u umjetnost, Zagreb: Mentor

Ohba, T.; Obata, T. 2010. Death Note, San Francisco: Viz Media

Pecau, J.; Kordej, I.; Chuckry, C. 2009. Tajna povijest, svezak 8, 9, 10, Zagreb: Algoritam

Spiegelman, A. 1997. Maus: A Survivor's Tale, New York: Pantheon Books

Šporer, Z.; Dragić, N. 1990 Brbljanje o geometriji: geometrija u stripu, Zagreb: Školska knjiga

Vuletić, B. 1988. Jezični znak, govorni znak, pjesnički znak, Osijek: Izdavački centar Revija