Abadon

Bađun, Mihael

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:215:926690

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**



Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI

Mihael Bađun

ABADON

Diplomski rad

Zagreb, 2021.

Nastavnički odsjek

Studijski program: Diplomski sveučilišni studij likovna kultura, smjer: nastavnički

Predmet: Grafika i primijenjena grafika

Student: Mihael Bađun

MB: D - 566/N

Mentorica: red. prof. art. Ines Krasić

Komentor: doc. art. Zlatan Vehabović

Abadon je strip album u nastajanju. Izrada strip albuma odvija se u suradnji s Denisom Vedakom, koscenaristom priče.

Prvo poglavlje jest praktičan dio diplomskog rada.

SADRŽAJ:

UVOD 1
1. ZVUK U STRIPU 3
1.1.Strip-balončići 3
1.2. Zvučni efekti 10
2. VRIJEME I PROSTOR IZMEĐU KADROVA 15
2.1. Prostor limba 15
2.2. Strip rešetka Dominga Mandrafine 16
3. NADREALIZAM U STRIPU 22
3.1. Dostojevski i pokret nadrealizma 22
3.2. *Cameo* 24
3.3. Začarani krug 26
3.4. Snovi 28
4. POTRAGA ZA PRAVIM KADROM U FILMOVIMA ANDREJA TARKOVSKOG I KRZYSZTOFA KIÉSLOWSKOG 31
4.1. Poetika u kadru 31
4.2. Tematski okvir 36
5. SPLASH PAGE 39
5.1. Naslovna *splash* stranica 40
5.2. Samostalna *splash* stranica 41
5.3. Europske tendencije 44
6. IZRADA STRIP ALBUMA ABADON 48
6.1. Scenarij 48
6.2. Storyboard 50
6.3. Strip album 53
ZAKLJUČAK 57
Sažetak 58
Abstract 59
Popis literature 60
Popis ilustracija 61

UVOD

Povezivanje i okupljanje strip-entuzijasta, autora i izdavača iz Hrvatske i regije u jedinstven virtualan prostor unutar kojeg se vrši distribucija relevantnih informacija vezanih za strip scenu započinje 2000.-ih godina kada je Marko Šunjić kreirao web-stranicu *stripovi.com.* Tih se godina u Hrvatskoj osnivaju i festivali stripa *Crtani romani šou* (danas *Zagreb Comic Con*) te *MaFest* u Makarskoj. Strani i domaći strip u Hrvatskoj kontinuirano izlazi kroz specijalizirane izdavačke kuće, a najveći utjecaj na suvremeno domaće tržište ostvarila je *Fibra,* izdavačka kuća koja djeluje od 2006. godine, izbacivši preko sedam stotina svjetskih naslova u luksuznim izdanjima. Istovremeno, *underground* strip objavljuje se u raznim časopisima i fanzinima.[1] Emancipacija stripa ostvarena je i putem manifestacije *24-satno crtanja stripa* koja se od 2010. godine odvija u prostorima Nastavničkog odsjeka Akademije likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu. Na istoj lokaciji, pokrenuti su izborni predmeti *Strip 1* i *Strip 2* koji su uveli strip u nastavne programe i u okvire visokog obrazovanja zagrebačkog Sveučilišta. Svojevrsnu kulminaciju moderne povijesti stripa u Hrvatskoj predstavlja izložba *Nastavit će se… Strip i vizualna kultura u Hrvatskoj* koja je krajem 2020. godine postavljena u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu, uvevši strip u muzejski prostor na velika vrata.

U duhu tog, za strip izuzetno pogodnog, novog vremena nastaje i ovaj diplomski rad. Problemsko pitanje na kojem rad počiva je: *Što sačinjava suvremen autorski strip album?* Na primjerima stripova koji su u svijetu *devete umjetnosti*, s razlogom, stekli status klasika, proučavaju se narativni, stilski i konceptualni elementi stripa, a rezultati istraživanja prezentiraju se kroz pet karakterističnih eseja ovog rada. Teme koje su istraživane, potkrijepljene su relevantnim teorijskim saznanjima, a uključuju zvuk u stripu, vrijeme i prostor između kadrova, nadrealizam u stripu, *splash-page* te kadriranje u filmskim djelima Tarkovskog i Kieślowskog. Odabrane teme usko se vežu uz izradu autorskog strip-albuma *Abadon.* Prvo poglavlje albuma izvedeno je u sklopu istoimenog diplomskog rada. Riječ je o strip-trileru čija se radnja u najkraćim crtama može opisati kao *priča o mržnji u osam poglavlja*, a prati dvojicu detektiva u lovu na serijskog ubojicu, samoprozvanog Abadona[2] – anđela bezdana. Strip album *Abadon* unutar žanrovski poznatih motiva, nastoji ponuditi vlastita promišljanja o društvenim fenomenima poput podvojenost između dobra i zla, smrti, pravde te ljubavi i morala, umotanih u napetu priču ispunjenu dramskim obratima. Zadnji esej pisanog

[1] pr. *Komikaze; Ohohozin;* samoizdati fanzini
[2] Otk 9:11, *Nad njima je kralj, anđeo Bezdana, hebrejski mu ime* ***Abadon****, grčki Apolion – Upropastitelj*

rada, pod nazivom *Izrada strip albuma Abadon,* prezentira tehničku izradu scenarija, *storyboarda* i tabli strip albuma dajući uvid u proces, ali i finalni proizvod.

Krajnji cilj mog diplomskog istraživanja i umjetničke prakse je stvaranje kompleksnog književno-umjetničkog djela koje uspješno integrira sliku i tekst u jedinstvenu cjelinu, maksimalno potencirajući mogućnosti stripa kao vizualnog i narativnog medija.

1. ZVUK U STRIPU

Zahvaljujući filmu, ljudi su naviknuti na priče koje kontinuirano koriste sliku i zvuk, nudeći pritom bogato i hipnotičko iskustvo (McCloud, 2006). Kako bi strip autori uspješno reproducirali takvo iskustvo, primorani su osloniti se isključivo na jedno osjetilo – vid. Ipak, strip kao medij nije nijem, osim ako ga autor svjesno ne učini takvim. Svaki strip može posjedovati vlastiti, specifičan *glas,* koji je u službi dočaravanja atmosfere i uvlačenja u priču, a on se konzumentu (čitatelju), prenosi gledanjem (i čitanjem). U izgradnji zvučne kulise stripa sudjeluju tekstualni balončići, onomatopejski (zvučni) efekti te prisutnost glazbe ili melodije u stripu.

1.1.Strip-balončići

Korištenje slike u svrhu komunikacije je stara tradicija, stara gotovo kao i čovječanstvo. Piktogrami, gdje slika predstavlja simbol određenog pojma ili riječi, smatraju se najranijim oblikom pisma.[3] Primarno zbog svoje jednostavnosti te mogućnosti probijanja jezičnih barijera, piktogram se kao vrsta komunikacije izdvojio te tijekom vremena razvio. Suvremena primjena piktograma uključuje prikaze na prometnim znakovima, informativnim pločama, sličicama upozorenja, naljepnicama koje označavaju neku radnju i sl.

Ljudska potreba da se *zapiše* vidljivo, uočljiva je već na najranijim poznatim piktogramskim radovima – špiljskim slikarijama. Antički umjetnici pak, uz svoje figurativne prikaze na vazama počinju vezati i tekst pa na vaze zapisuju imena prikazanih junaka, kao i stihove koji dočaravaju priču. Slična se težnja postiže i srednjovjekovnim *banderolama,* svojevrsnim „tekstualnim svitcima“. Banderole su trake koje se pojavljuju u slikarstvu, kiparstvu, tapiseriji i grafici, na kojima se nalazi natpis u svrsi pobližeg opisivanja radnje ili prikazanih likova.[4] Takva rješenja spajanja slike i teksta mogu se nazvati *protostripovskima.* Protostrip je pojam pod kojim se sabiru umjetnički izrazi koji sadrže kombinaciju slike i teksta, primjerice, oni na glinenim pločicama, tapiserijama ili slikama, a čija se funkcija razlikuje od stripa (Tomić, 1985).

[3] piktogram. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 2. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=48225>
[4] banderola, Enciklopedija likovnih umjetnosti, sv. 1, Zagreb, 1959., str. 226-227

Brojni povjesničari stripa smatraju kako je prvu sintezu teksta i stripa u estetski smislenu cjelinu postigao William Hogarth (Tomić, 1985), čiji su rad obilježili satirički žanr-prikazi engleskog društva, tzv. *ćudoredne slike* (*moral pictures).* Hogarth ostvaruje značajan komercijalan uspjeh ciklusom *Život bludnice* (1730-32), serijom od šest scena čije vizualne prikaze krasi nadodan tekst ispod crteža.

Preteča tekstualnih balončića su tzv. „tekstualni stripovi" u kojima se tekst nije nalazio u balončićima, već je bio napisan ispod svakog pojedinog kadra. Vjerojatno najpoznatiji primjer s takvom, razdvojenom kombinacijom teksta i crteža, je *Princ Valiant,* strip Harolda Fostera koji se u novinskom formatu počeo objavljivati 1937. godine. U domaćoj strip-produkciji, valja izdvojiti rane vestern stripove Andrije Maurovića kao što su *Trojica u mraku* (1936.) i *Sedma žrtva* (1936.), gdje smjelo kadriranje te fizička odvojenost teksta i kadrova neumoljivo podsjeća na nijemi film. U Europi, gdje su tekstualni stripovi bili češća pojava, usvajanje tekstualnih balončića kao sastavnog djela strip-naracije teklo je ponešto sporije.

Strip-balončići su tijekom 20. stoljeća u svijetu postali sveprisutni kao standardizirani način prikazivanja govora likova u stripu. Ipak, taj odnos tekstualnih balončića i crteža, koji ga unutar kadra okružuje, u stripu je oduvijek bio složen. Will Eisner termin *balončić* naziva „uređajem očaja" – pokušaj da se zvuk ulovi te vidljivo prikaže crtežom (McCloud, 2006). Tekstualni balončići u stripu ne postoje u vizualnoj realnosti crteža, ali ipak su prisutni u svojoj fizičkoj formi, lebdeći nad likovima. Scott McCloud (2006) interesantno primjećuje kako izbalansirana kombinacija teksta i slike u stripu omogućuje da se tijekom čitanja čarolija stripa ne razbije. Drugim riječima, strip je umjetnička forma čija naracija ponajbolje funkcionira kada su tekst i crtež u nerazdvojivoj *simbiozi.* Will Eisner je nerazdvojnost teksta i slike dokazivao u činjenici kako nacrtana ekspresija i govor tijela lika koji nešto priča uvelike utječe na to kako će čitatelj „čuti" ono što taj lik izgovara. Upravo riječi unutar strip-balončića igraju bitnu ulogu u premošćivanju brazde nastale zbog nužde da se strip čuje okom. U načinu doživljavanja govora lika u stripu sudjeluje i fizički oblik strip-balončića (koji najčešće dolazi u četiri inačice) te oblikovanje teksta unutar strip-balončića.

Kada strip-balončić dočarava (raz)govor, njegova forma jest (tradicionalno) u obliku elipse ili pravokutnika koji sadrži mali „rep", usmjeren prema govorniku. Ako je rep balončića napravljen u obliku stupnjevanih kružića, tada je riječ o misaonom strip-balončiću koji čitatelju prenosi ono što nacrtani lik zamišlja. Ako lik u stripu viče, tada strip-balončić poprima oštar i nazubljeni obrub. Kada lik šapće, obrub balončića postat će isprekidan ili nestalan.

Promjenom oblika strip-balončića, čitatelju se predočava specifičan način govora lika kao i njegovo intrinzično stanje te se detaljnije dočarava nacrtana radnja. Tipografija, odnosno oblikovanje teksta uključuje raznolikost tipova slova, veličinu slova i veličinu proreda između slova. Melodramatičnost američkih superherojskih stripova potencirana je korištenjem naglašenih riječi u pisanom tekstu što se postiže *boldanjem* i/ili promjenom veličine riječi. Korak dalje odlaze scenarist Garth Ennis i crtač Steve Dillon, u američkom stripu *Propovjednik* (*The Preacher,* 1995.–2000.), u kojemu glavni lik, svećenik Jesse Custer, biva ujedinjen s nadnaravnom duhovnom silom te zadobiva „moć riječi". Ta moć je zapravo mogućnost korištenja „glasa Božjeg", tj. glasa kojem se sva bića pokoravaju. Kada Jesse u stripu koristi „glas", njegove su riječi u strip-balončiću istaknute crvenom bojom te time odskaču od ostatka njegova govora, koji je uvijek upisan crnim *fontom*.



Slika 1.
„Glas Božji", označen crvenim slovima

Ennis, G., Dillon, S.,
Propovjednik: knjiga prva, Fibra, 2017.

Primjer variranja fizičkog oblika strip-balončića kao i raznovrsnost tipografskog izraza očituje se u mističnom svijetu stripa *The Sandman*, kojeg je, idejno i scenaristički, kreirao Neil Gaiman. *Originalna serija* (*Original series*) Sandmana objavljivana je od 1989. do 1996. godine od strane *Vertiga,* „podružnice" *DC Comicsa* napravljene u svrhu objavljivanja stripova s tematikom „za odrasle", što je utjecalo na veću slobodu i kreativnost autora toga vremena. *Sandman* je već tijekom izlaženja sjajno prihvaćen od publike i kritike te snažno utjecao na medij stripa, odnosno razvoj *grafičkih romana* (*graphic novels*) namijenjenih „zrelijoj" publici. Uz napetu radnju i neobične, živopisne likove (i zvijeri), najupečatljiviji dojam ostavljaju vizualna rješenja strip-balončića i teksta. Za (sjajan) upis teksta (*lettering*) na serijalu *Sandman,* zaslužan je Todd Klein. Tekstualni oblačići koje koristi San, vladar snova i glavni lik serijala, crne su boje i nepravilnog, pomalo nazubljenog obruba. Tekst koji se nalazi unutar njegovih balončića, upisan je u *lowercaseu* i bijele je boje. Takvim se pristupom stvara specifičan (mračan) glas protagonista koji ga dodatno karakterizira. Nadalje, omogućuje se jasno prepoznavanje onoga što glavni lik govori, čak i kada u kadru nije likovno (vizualno) prisutan, već se tamo nalazi samo njegov karakterističan strip-balončić. Tematika stripa *Sandman* utemeljena je na fantastici pa čitatelje odvodi kroz cijeli niz neobičnih mjesta i svjetova, inspiriranih religijom i/ili mitovima, na kojima obitavaju raznovrsna bića i likovi. Nerijetko su i takvim sporednim likovima, dodijeljeni unikatni strip-balončići i pripadajući font, obogaćujući vizualni dojam mnoštvom „zvučnih efekata".

Svojevrstan *masterclass* u vizualnom pripovijedanju i *letteringu* predstavlja *Sanatorij Arkham* (*Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, 1989.), jedan od umjetnički najuspješnijih stripova o američkom superheroju *Batmanu.* Scenarij stripa napisao je Grant Morrison, za dizajn i ilustracije zaslužan je Dave McKean, a za upis teksta Gaspar Saladino. Mračna atmosfera stripa te Batmanovo potonuće u ludilo dočarano je McKeanovim upečatljivim autorskim rukopisom. Korištenjem raznovrsnih likovnih tehnika, kao što su slikarstvo, crtež, fotografija i kolaž, te kombinacijom istih, McKean konstruira upečatljive table pune simboličkog značenja (Singer, 2011). Crtež u korak prati Saladinov osebujan upis teksta, prilikom kojeg je koristio desetak različitih fontova. Kao i kod *Sandmana,* likove i njihov govor karakteriziraju raznovrsno „dizajnirani" strip-balončići te font kojim „govore": Batmanov dubok glas dočaran je bijelim slovima unutar crnog balončića; dnevnički zapisi Amadeusa Arkhama prezentirani su kao unutarnji monolog putem „rukopisnog" fonta; elektrizirani glas Zeusa prikazan je u plavim balončićima, fontom koji evocira grčki alfabet; Mad Hatterov zavodljiv glas ocrtan je oblim i valovitim slovima; zarazan dah Clayfacea smješten je unutar

organski oblikovanih strip-balončića; Jokerovo ludilo prezentirano je neobuzdanim, mrljovitim crvenim fontom koji nije smješten u balončić, već samostalno prodire kroz kadar. Stripovi poput *Sandmana* i *Sanatorija Arkham* bili su revolucionarni po pitanju strip-*letteringa*, postavivši, kasnije široko uporabnu, praksu „dodjeljivanja“ prilagođenih fontova i strip-balončića likovima (Kimball, 2007).



Slika 2. Primjer raznolikog *letteringa* kod *Batmana* i *Jokera*

Morrison, G., McKean, D., *Sanatorij Arkham*, Fibra, 2020.

David Mazzucchelli autor je grafičkog romana *Asterios Polyp* koji je objavljen 2009. godine. Intrigantna priča prati život Asteriosa, samodopadnog profesora i arhitekta, koji, nakon što mu stan izgori u požaru, mora krenuti ispočetka. Mazzuchelli kroz grafički roman istražuje ideju dualnosti, a ona je vidljiva u konstrukciji i strukturi priče, ali i u crtežu, točnije - cjelokupnom dizajnu. Strip je objavljen u tvrdoukoričenom izdanju (na recikliranom papiru), a korice obuhvaća *košuljica* (*dust jacket*) koja je (po duljini) kraća od dimenzija knjige pa se tako se već kroz naslovnicu aludira na arhitektonske pojmove forme i funkcije. Linijski crtež i skladne, zagasite boje podsjećaju na kolorit dizajnerskih časopisa, a poseban naglasak pridan je oblikovanju strip-balončića te tipografiji. Mazzuchelli likovima uparuje njima prikladne strip-balončiće i fontove, no još zanimljiviji je postupak naglašavanja fizikalnosti strip-balončića njihovom međusobnom interakcijom i uključivanjem u naraciju unutar kadra. Kada se likovi u stripu svađaju, balončić jedne osobe će fizički prekrivati balončić druge osobe, aludirajući na to da prvi lik svojim govorom prekida govor drugog lika. Kada se likovi istinski razumiju, „repovi“ njihovih tekstualnih balončića međusobno će se ispreplitati, a sami balončići će se „stapati“ jedan s drugim. Takvim promišljenim grafičkim rješenjima autor za čitatelja kreira dublje razumijevanje radnje te daje uvid u emocionalna stanja likova.



Slika 3. Primjer fizikalnosti strip-balončića

Mazzucchelli, D., *Asterios Polyp*, Fibra, 2012.

Većina zvučnih efekata u stripovima Giannija Pacinottija „Gipija“, jednog od značajnijih predstavnika suvremenog europskog stripa, smješteni su unutar strip-balončića. Tako se u njima, osim govora likova, mogu naći onomatopejske riječi koje dočaravaju zvuk motora automobila („vroooom“), laveža pasa („vau vau“), uzbuđenog kucanja srca („tutumtutum“), zvonjave telefona („driiin“) i sl. Zanimljiv detalj predstavlja prikaz govora koji se odvija u daljini, kada Gipi strip-balončiće puni nečitljivim „žvrljotinama“ kojima čitatelju dočarava kako, zbog velike udaljenosti, razgovor likova ne može čuti (tj. pročitati).

Scenarist Giancarlo Berardi i crtač Ivo Milazzo kreatori su talijanskog vestern serijala *Ken Parker* (1977.), čija je originalna i inovativna naracijska rješenja Midhat Ajanović Ajan opisao „bijegom iz komercijalne močvare“ (Ajanović, 2018). Glavna stavka serijala *Ken Parker* jest njegova pripovjedačka kvaliteta koja se očituje u scenarijima koji odmiču od klasične vestern „šprance“ Bonelli stripova, kao i u Milazzovoj razigranoj likovnoj naraciji. Kreativni vrhunac serijala predstavlja epizoda *Dah i san,* koja donosi brojne novine, u ionako inovativan serijal. Izvan kontinuiteta ostalih epizoda, *Dah i san* sastoji se od četiri priče koje, u kontrastu s dotadašnjom „praksom“, ne posjeduju negativca ili zločin koji se treba riješiti. Nadalje, prvi put u serijalu, epizoda je predstavljena u boji i na velikom formatu, a njene priče su ispričane uz apsolutno odsustvo teksta. Tako do izražaja u potpunosti dolazi vizualno pripovijedanje s karakterističnim „redateljskim“ i „montažerskim“ tehnikama autorskog tandema.[5] U jednoj od priča, pod nazivom *Mjesec magnolija u cvatu,* javlja se narativno rješenje koje bi se moglo nazvati kulminacijom vizualnog prikaza govora u stripu. U epizodi svjesno lišene teksta, autori koriste stilizirane sličice (piktograme), točnije indijanske ideograme koji, u maniri strip-balončića, izlaze iz usta likova kako bi prikazali njihov govor.

[5] Marko Šunjić, uvodnik *Kena Parkera* br. 62., epizoda *Dah i san*



Slika 4. Primjer „piktografskog govora“

Berardi, G., Milazzo, I., *Ken Parker 62.: Dah i san,* Fibra, 2008.

1.2. Zvučni efekti

Zbog visoke potražnja za stripovima te komercijalizacije njihove proizvodnje tijekom 1940-ih godina u Americi, izdavači su oformili sistem „proizvodnje“ kojim su proces izrade stripova podijelili na specifične zadatke: scenarist, crtač olovkom (*penciller)*, *tušer* (*inker*), *kolorist* (*colorist*) te *upisivač teksta* (*letterer*). U početku, upisivači su osim ispunjavanja balončića tekstom imali i druge zadaće kao što je upis teksta na naslovnicu ili dizan logotipa junaka, iscrtavanje strip-balončića ili rubova kadra te upis *zvučnih efekata* (*sound effects*).

Zvučni efekti u stripu predstavljaju riječi koje se ne nalaze unutar strip-balončića, već stoje samostalno, a zadaća im je imitirati zvuk. Oni svojom veličinom indiciraju glasnoću pa će tako glasan zvuk biti prikazan velikim zadebljanim slovima i uskličnicima, a tihi zvuk manjim i tanjim slovima. Autori su osmislili brojna grafička rješenja u oblikovanju zvučnih efekata kako bi stvorili udaljenje asocijacije te okarakterizirali zvuk koji se predočava pa je tako, primjerice, zvuk pucanja pištolja („BANG!“) predočen masnim nazubljenim slovima; zvuk razbijanja stakla („CRASH“) nerijetko popraćen vizualno razbijenim slovima; elektronički zvuk („BZZZZ“) prikazan valovitim slovima koja asociraju na vibracije i sl.

Moderni strip u Europi, koji uvelike počiva na francusko-belgijskoj „školi“ stripa (*bande dessinée*), njeguje autorski i umjetnički izražaj koji je polučio niz značajnih autora, tzv. crtača-scenarista.[6] Takvi nezavisni autori, upis teksta (i zvučnih efekata) najčešće obavljaju samostalno, imajući kompletnu kontrolu nad procesom, pri čemu valja naglasiti kako je suvremeni postupak unosa teksta u strip znatno pojednostavljen raznim kompjutorskim alatima.

Iako se velik broj zvučnih efekata fonemski slično zapisuje i u američkoj i u europskoj tradiciji, jezik/nacionalnost autora također može imati ulogu u konstruiranju zvučnih efekata. Kao primjer, izdvojio bih autorske, „pohrvaćene“ zvučne efekte koje koristi Dubravko Matković u svojem serijalu jednostraničnih stripova *Overlooking* (2011.-), gdje se, primjerice, zvuk naglog ispijanja rakije označava izrazom „šljus“, a zvuk bježanja lika iz kadra riječju „šmug“.

U Francuskoj 2015. godine izlazi strip album *Brodeckov izvještaj* (*Le Rapport de Brodeck*) Manua Larceneta, adaptacija istoimenog romana Phillippea Claudela. Radnja se odvija u zabačenom pograničnom selu netom poslije rata. Glavni lik, Brodeck, vratio se u selo nakon niza godina provedenih u logoru te se trudi nastaviti svoj život. No, ubrzo u selo dolazi stranac Anderer koji među seljanima, zbog ratnih trauma koje su preživjeli od stranih agresora, unese nemir i nepovjerenje.[7] Album je objavljen u neuobičajenom formatu (236 x 284 cm) što Larcenetu omogućuje crtanje širokih pejzažnih i pastoralnih prizora, maestralno prikazanih crno-bijelim crtežom naglašena kontrasta. *Brodeckov izvještaj* karakterizira potpuno odsustvo zvučnih efekata zbog čega table albuma „šute“, naglašavajući dojam straha i otuđenosti koji se provlači kroz radnju albuma.

[6] strip. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 19. 2. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410>.
[7] www.fibra.hr, Pristupljeno 19. 2. 2021

1.3. Glazba i strip

Zastupljenost glazbe u stripu uvelike pridonosi zvučnom ugođaju stripa. Strip autori su kroz povijest istraživali mogućnosti korištenja glazbe unutar stripova, umećući glazbene slike i teme u narativni aspekt stripa (Brown, 2013). Stripovi mogu biti zvučno ilustrirani korištenjem glazbenih žanrova i/ili skladbi koje su karakteristične za vrijeme i geografski prostor unutar kojeg je radnja stripa smještena. Pritom će glazbeno potkovani (naslušani) čitatelj stripova lakše pronaći zvučnu podlogu za određeni strip (Cmuk, 2017).

Italija predstavlja izuzetak u odnosu na europsku izdavačku tradiciju jer su nakladnici, umjesto albuma, izdavali talijansku verziju *pulpa* pod nazivom *Giallo* (tal. žuto) – sveske mekih korica velikog džepnog formata, tiskanih na jeftinom papiru u kojima su prvotno objavljivani romani trilera i užasa. Takav će „Giallo-pristup" najbolje iskoristiti obitelj Bonelli koja je stvorila veliku strip industriju što je svoju popularnost uvelike uživala (i uživa) na prostoru južnoslavenskih zemalja (Ajanović, 2018). Strip serijali proizašli iz izdavačke kuće *Sergio Bonelli Editore* nerijetko posjeduju glazbu kao sastavnicu pa se tako Zagor zna pronaći u društvu Jima Gitare, Mister No pjevuši staru kršćansku himnu *When the Saints Go Marching In* kada popije koju „čašicu previše", a privatni istražitelj Dylan Dog svira Tartinijev *Đavolji triler* na svojem klarinetu. U epizodi *Balada o Pat O'Shane* iz serijala *Ken Parker*, kitice i refren balade, koju je napisao scenarist Giancarlo Berardi, zamjenjuju didaskalije u stripu, koje su dotad bile ustaljena praksa. Nadalje, i sama priča je koncipirana na način tako da tempo radnje prati ritam balade.[8]

U preludiju drugog poglavlja grafičkog romana *V kao Vendetta* (*V for Vendetta*, 1982.), legendaran britanski autor Alan Moore i crtač David Lloyd, spajaju crtane kadrove i notnu glazbenu ljestvicu koju smještaju u negativan prostor iznad samih kadrova. Za potrebe ubacivanja skladbe unutar stripa, autori mijenjaju orijentaciju tabli iz okomite u vodoravnu za vrijeme trajanja dvoranske klavirske izvedbe. Neprekinuta glazbena ljestvica kontrastirana je vizualnim prekidanjima među kadrovima i mjestimičnim strip-balončićima, stvarajući naglašenu ritmičku naraciju. U devetom poglavlju stripa *Cages* (1991.), čiji je glavni lik jazz glazbenik Angel, Dave McKean koristi notno crtovlje kako bi vizualno uveo glazbu u strip. Unutar crtovlja, McKean u potpunosti apstrahira notne zapise, dočaravajući duhovnu komponentu *free jazz* glazbe (Brown, 2013).

[8] Marko Šunjić, uvodnik *Kena Parkera 12.: Balada o Pat O'Shane*.

Pod velikim glazbenim utjecajem bluesa, countryja, swinga i jazza stvara najpoznatiji predstavnik *underground* stripova Robert Crumb. Njegovi stripovi puni su glazbenih referenca pa se tako note jazza i bluesa mogu „slušati“ u stripu *Muzika* (2008)*,* a utjecaj funk scene osjetiti u kontroverznom stripu *Mačak Fritz* (*Fritz the Cat*, 1965. - 1972.). Crumbova ljubav prema glazbi primorala ga ja na osnivanje glazbenog sastava *R. Crumb & His Cheap Suit Serenaders,* objavljivanju knjige *R. Crumb's Heroes of Blues, Jazz & Country* (2006.) koju prati i CD kojeg je sam Crumb pripremio te ilustriranja *covere* brojnih glazbenih albuma. *Soundtrack* fantastičnog dokumentarnog filma *Crumb* (1995.), kojeg je režirao Terry Zwigoff, ispunjen je skladbama koje Crumb, inače strastveni kolekcionar ploča, obožava slušati na svojem gramofonu.

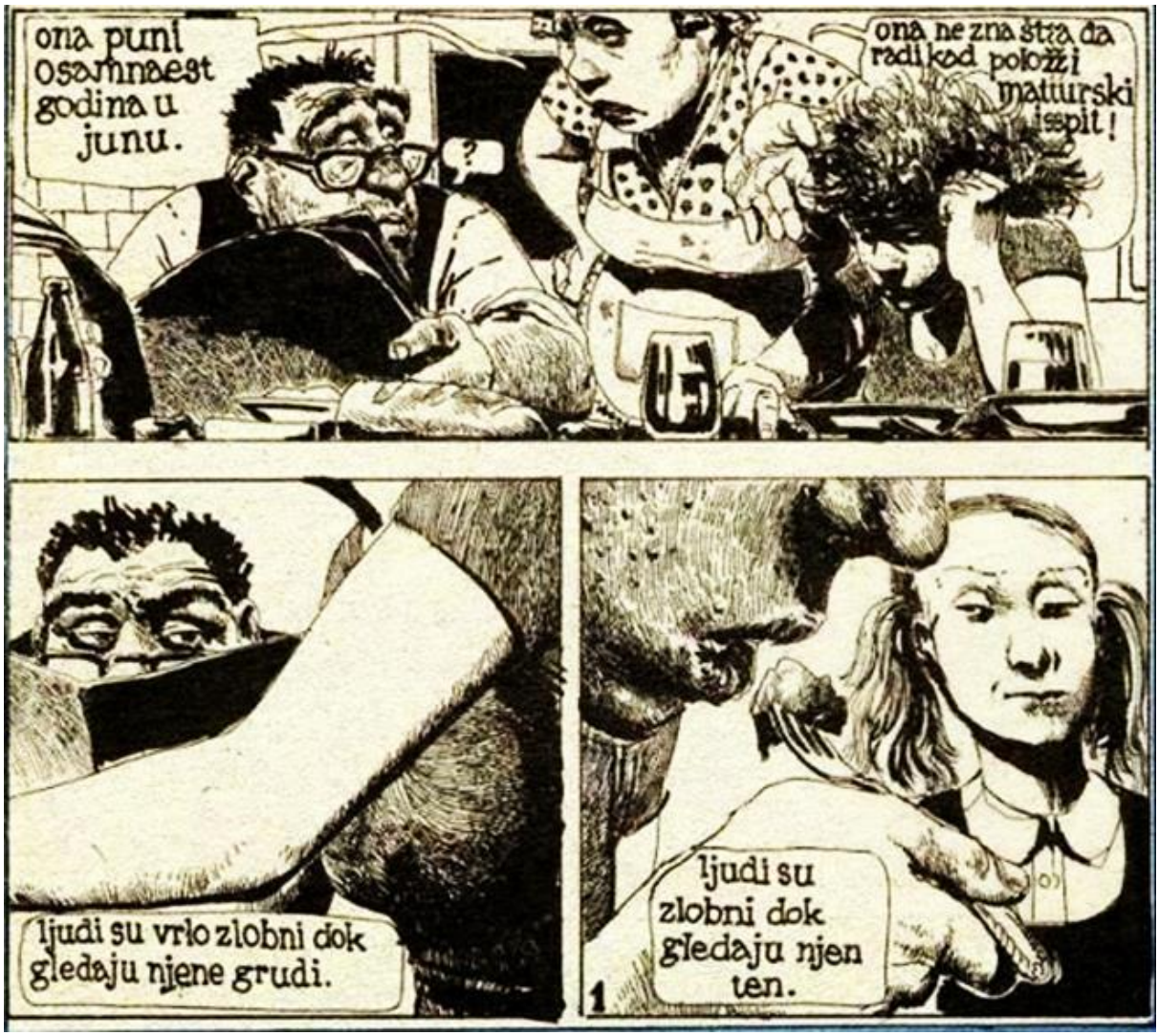
Strip kao medij je vrlo pogodan za predstavljanje ilustriranih biografija poznatih osoba, a taj fenomen obuhvatio je, naravno, i poznate glazbenike. Nijemac Reinhard Kleist, isprofilirao se kao autor biografskih stripova među kojima su se našla i tri glazbena imena: Johnny Cash (*Cash – I see a Darkness,* 2006.), Elvis Presley (*ELVIS - Die illustrierte Biographie,* 2007.) i Nick Cave (*Nick Cave: Mercy on Me,* 2017.) Stripovi s protagonistima glazbenicima, prisutni su i u domaćoj strip-produkciji. Strip serijal *Gluhe laste* (1994. -), Štefa Bartolića, koji prati avanture tinejdžerskog rock sastava, pun je rokerske ikonografije kao što su majice s logotipovima bandova ili glazbenih albuma. Tomaž Lavrič autor je dvodijelnog strip albuma *Crveni Alarm* (*Rdeči alarm,* 1996.*)* u kojem se, kroz nostalgiju i autobiografske elemente, prikazuje *punkerska* supkultura u razdoblju jugoslavenskog socijalizma.

Neizostavno je spomenuti djelovanje *Novog kvadrata,* skupine strip crtača okupljenih od 1976. do 1979. godine oko zagrebačkog tjednika *Polet.* Djelovanje stalnih članova grupe (Mirko Ilić, Krešimir Zimonić, Igor Kordej, Emir Mešić, Ninoslav Kunc…) bilo je inspirirano novim tendencijama u umjetnosti i europskom stripu.[9] Udaljavanjem od tradicije, uvođenjem inovativnih grafičkih rješenja te pod utjecajem filma i glazbe, „novokvadratovci“ su stripu pristupali kao umjetničkom mediju. Za vrijeme svoga djelovanja napravili su niz kratkih stripova na temu poznatih pjesama iz domaće glazbe, a preko tih su stripova surađivali s televizijskim kućama pri kreaciji glazbenih spotova.

[9] Novi kvadrat. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 20. 2. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=44279>.

Kadrovi iz njihovih glazbenih stripova prikazivali su se umjesto videospota tijekom trajanja pjesme pa su se tako u kućanstvu sedamdesetih godina prošlog stoljeća, primjerice, istovremeno mogli gledati Kordejevi crteži nastali po Ilićevom scenariju te slušati pjesma *Jeste li vidjeli djevojčice* ljubljanske grupe *Buldožer.*

Nadalje, neuobičajen spoj slike i zvuka nudi djelovanje proslavljenog strip autora Danijela Žeželja, koji, za vrijeme glazbene izvedbe uživo, slika pred publikom stvarajući likovno djelo. Takav vizualno-slušni performans, uključuje osjetila promatrača te naglašava uzajamnost i međudjelovanje slike i glazbe.



Slika 5. Primjer ilustrirane pjesme, tekst: Šarlo Akrobata, scenarij i crtež: Igor Kordej

2. VRIJEME I PROSTOR IZMEĐU KADROVA

Početkom 20. stoljeća, geštalt-psihologija (prema njem. *Gestalt*) postavlja princip kojim drži da je cjelina važnija od njezinih dijelova, a prve važnije spoznaje geštaltizma nastaju na području percepcije. Geštalt-psiholozi uočavaju „pravila“ prema kojima se perceptivni doživljaji nastali podražajima iz okoline vizualno ne čitaju kao zbroj pojedinih elemenata ili dijelova, već perceptivno stvaraju novu, supersumativnu cjelinu.

Scott McCloud (1993) uočava kako je taj psihološki fenomen izrazito uočljiv u jeziku stripa.

2.1. Prostor limba

Kadrovi stripa oštrim rezovima lome vrijeme i prostor stripa, kreirajući mnoštvo „nepovezanih“ trenutaka. Zaključenje tih trenutaka u smislenu cjelinu, po geštalt principima, omogućuje čitateljev mentalni konstrukt te kontinuirana i unificirana realnost stripa. Engleski termin *gutter* predstavlja razmak između dva kadra stripa koji su sekvencionalno povezani. Prazan prostor između kadrova, domaćin je srži strip pripovijedanja jer se u taj negativan prostor smješta imaginacija čitatelja koji uzima sadržaj dva odvojena kadra i transformira ih u jedinstvenu ideju. Iako u razmaku među kadrovima ništa nije prikazano, čitateljevo iskustvo omogućuje mu da popuni prazninu te kreira smislenu cjelinu.

U suvremenom stripu, koji se počeo razvijati 1970-ih godina pod utjecajem *francusko-belgijske škole*, strip-kadar je tretiran kao sekvenca jedne šire priče ili razvoja pa ono što nije prikazano crtežom postaje jednako važno kao i ono što jest, a raspored kadrova unutar table karakteriziraju složena montažerska rješenja (Ajanović, 2018). Snažna pokretačka sila strip-pripovijedanja jest uključivanje čitatelja na „participaciju“, a ona se odvija korištenjem imaginacije kojom čitatelj ispunjava prostor između kadrova. Na taj uzajaman odnos između stripa i čitatelja autor može utjecati odabirom tranzicije između kadrova. McCloud (1993) razlikuje šest vrsta prijelaza između kadrova: *trenutak u trenutak*; *akcija u akciju*; *subjekt u subjekt*; *scena u scenu*; *aspekt u aspekt* i *ne-slijed (non-sequitur)*.

2.2. Strip rešetka Dominga Mandrafine

Strip serijal *Spaghetti Brothers* (1995.-1996.) koji su kreirali Carlos Trillo i Domingo Mandrafina, odvija se 1930-ih godina u New Yorku, a radnja prati život petero potomaka obitelji Centobucchi, imigranata talijanskih korijena. Njihova majka preminula je na brodu za obećanu zemlju, pri porodu Antonija, petog djeteta u obitelji. Najstariji brat, Amerigo, u New Yorku izraste u sposobnog gangstera psihopatskih karakteristika, sklonog nasilju. Njegova se prekomjerna povezanost s majkom odražava u odnosu prema drugim ženama, a majčinu smrt predbacuje bratu Antoniju. Amerigov i Antonijev loš odnos potenciran je i činjenicom kako je Antonio za svoje život odabrao zanimanje predstavnika zakona. Treći brat, Francesco, u Americi postaje svećenik i svojevrstan je glas razuma obitelji. Unatoč tome, teško kontrolira nalete bijesa koje mu izazivaju nerazumni postupci krvne braće i sestara. Jedna od sestara, Caterina, pod pseudonimom Gipsy Boone, postala je proslavljena glumica nijemog filma. Svoj pad doživljava pojavom zvučnog filma, kada zbog svojeg naglaska i težeg pamćenja scenarija, gubi zvjezdani status pa mora prihvaćati brojne nemoralne ponude kako bi preživjela u gramzivom svijetu Hollywooda. Druga sestra, Carmela, naizgled je samo obična kućanica. No, sve se mijenja kada muž i djeca noću spavaju, a Carmela obavlja posao plaćenog ubojice, što joj donosi adrenalin i zadovoljstvo koje ne pronalazi u običnom životu koji vodi kod kuće. Iako posve različitih profesija, sve članove obitelji Centobucchi krasi sličan temperament te impulzivno reagiranje, a upravo te karakterne osobine scenarist Trillo koristi kao generalan pokretač radnje.

Raskalašeni svijet dvostrukih mjerila, krvavih obračuna, intrige i ljubavnih prevrata karakteriziraju svih tisuću (!) stranica serijala, koji ni u jednom trenutku ne posustaje kvalitetom. Scenaristički pristup temeljen je na pretjerivanju s ciljem da se čitatelja obratom šokira ili nasmije mnoštvom crnog humora.[10] Radnja ispunjena tragikomikom je brza i neumoljiva, dijalozi britki, a likovi vrlo živopisni i upečatljivih karaktera. Intrigantnu priču savršeno prati neizmjeran crtački doprinos Dominga Mandrafine.

Darko Macan u uvodniku trećeg albuma *Spaghetti Brothersa* daje uvid u Mandrafinin pristup konstrukciji strip-table.[11] „Rešetka“ (ili „mreža“), je termin koji označava raspored kadrova (sličica) na tabli, pogotovo kada je taj raspored pravilan, odnosno kada svaka stranica sadrži

[10] Miroslav Cmuk, "*Spaghetti Brothers" Carlosa Trilla i Dominga Mandrafina: "filmska" priča o životu (auto)destruktivne obitelji Centobucchi*, GKR, 2016.
[11] Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers 3*, Fibra, 2008., uvodnik Darko Macan

jednak broj kadrova jednake veličine. Mandrafina koristi upravo takav, pravilan, rešetkasti raspored, s minornim odstupanjima na pojedinim tablama u stripu. Macan zastupa tezu kako je u rešetki crtati teže, jer unutar nje nema „švercanja“. Zbog odsustva efektnog i slobodnog postavljanja table, autor koji crta unutar rešetke mora biti vrstan poznavatelj crtaćeg umijeća kako bi zahtjevna „zatvorska“ struktura table funkcionirala. Mandrafina se odvažno odlučuje na pravilnu rešetku, a Macan nagađa kako bi razlog mogao četverostruk: dokazivanje vlastitog umijeća autora, odabir kvadrata kao najboljeg kompromisa crteža na papiru i čitateljeva vidnog polja, Mandrafinino odrastanje uz tradicionalan novinski strip-format te autorov osjećaj (*filing)* prilikom kojeg odabire rešetku bez previše promišljanja i analize. Monotonost rešetke Mandrafina razbija dinamičnim kadriranjem, kod kojeg prevladavaju krupni i srednji planovi. Korištenje zrelih montažerskih i režijskih rješenja, posebice je uočljivo kada istu radnju prepričava više likova, svaki iz svojeg gledišta, pri čemu se nerijetko mijenja i „rakurs“ kamere. U stripu je prisutno i mnoštvo retrospektivnih scena koje objašnjavaju prošlost obitelji Centobucchi, a tim prilikama Mandrafina koristi drugačiji crtež koji se temelji na linijskom „šrafiranju“. U prijelazima iz kadra u kadar, autori koriste sve tranzicije koje navodi McCloud.

Prijelaz iz *trenutak u trenutak* zahtijeva minimalno zaključivanje od strane čitatelja. Takav prijelaz obuhvaća dva sekvencionalno povezana kadra koji sadrže isti subjekt, kod kojeg se unutar vrlo kratkog vremena dogodila manja promjena. Mandrafina koristi *trenutak u trenutak* tranzicije ponajprije kod mijenjanja izraza lica likova, koja animira pretjeranim, pomalo karikaturalnim, izrazima i grimasama. Takvi su prijelazi posebice efektni u pojedinim epizodama serijala koje za svoje pripovijedanje koriste samo sliku, uz odsustvo teksta, evocirajući mimiku i pripovjedne načine nijemog filma.



Slika 1. Primjer tranzicije *trenutak u trenutak*

Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers,* Fibra, 2006.

Prijelaz *akcija u akciju* karakterizira obuhvaćanje istog subjekta (ili više subjekata) koji napreduje kroz određenu akciju, odnosno pokret, u relativno kratkom vremenskom periodu. McCloud grafovima prikazuje kako se upravo ta tranzicija, u strip-pripovijedanju američke, europske i japanske tradicije, najčešće koristi (McCloud, 1993), a isti je slučaj i sa *Spaghetti Brothersima* koji obiluju scenama tučnjave i gangsterskih obračuna. Upravo kod određenih akcijskih scena Mandrafina svjesno „odustaje“ od pravilne rešetke te dodaje kadar više, potencirajući akcijsku radnju i stavljajući naglasak na dinamiku.



Slika 2. Primjer tranzicije *akcija u akciju*

Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers*, Fibra, 2006.

Sljedeći tip prijelaza vodi čitatelja od subjekta do subjekta, ostajući pritom unutar iste scene ili ideje. Tranzicija *subjekt u subjekt* od čitatelja zahtjeva veću razinu uključenosti kako bi prazan prostor razmaka mogao ispuniti značenjem. Takve tranzicije nerijetko uključuju čitateljevo iskustvo, kao i simbole koji zamjenjuju tekst, a koriste se za dočaravanje atmosfere, usporavanje vremenskog trajanja određene scene ili odvlačenje čitateljeve pažnje. Budući da obuhvaćaju isti prostor ili ideju, kadrovi spojeni tranzicijom subjekt u subjekt vremenski su međusobno bliski. Trillo i Mandrafina učestalo koriste tranzicije *subjekt u subjekt* koje, u pripovijedanju rešetkom koja sadrži mnoštvo tranzicija, nude najefikasniji način za usporavanje oka čitatelja, najčešće u svrhu stvaranja scenske napetosti.



Slika 3. Primjer tranzicije *subjekt u subjekt*

Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers,* Fibra, 2006.

Tranzicija *scena u scenu* specifična je po tome što „transportira" čitatelja kroz značajan odmak u vremenu i mjestu radnje. Iako su dvije scene tematski povezane, kod čitatelja je, u odnosu na prijašnje tipove prijelaza, potrebna značajna količina logičkog razmišljanja i zaključivanja kako bi razumjeli sekvencionirane kadrove. Kao što je ranije navedeno, pojedine epizode serijala *Spagheti Brothers* ispunjene su naglim povratcima u prošlost, najčešće u obliku retrospektivnih *flešbekova* koji ponajprije objašnjavaju motivaciju likova, ukorijenjenu daleko u prošlost.



Slika 4. Primjer tranzicije *scena u scenu*

Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers,* Fibra, 2006.

Prijelaz *aspekt u aspekt* prvenstveno dočarava određenu ideju, osjećaj ili atmosferu nekog prostora. Vremensko obilježje se u takvom prikazu zanemaruje pa se ostavlja dojam „lutajućeg" oka koje ima mogućnost na istoj tabli obuhvatiti široke krupne planove, kao i sitne detalje. McCloud navodi kako je tip tranzicije aspekt u aspekt tipičan za *mange,* odnosno japansku strip-tradiciju, a takvim prijelazima se usporava vrijeme te se čitatelj postepeno upoznaje s prostorom unutar kojeg se radnja odvija. Trillo i Mandrafina izrazito rijetko koriste tranziciju *aspekt u aspekt* jer je njihova vizualna naracija britka, bez „suvišnih" kadrova koji opisuju prostor ili radnju. Specifičnu atmosferu stripa ponajprije postižu govorom tijela likova i mimikom njihovih lica, te sažetim i preciznim tekstom koji je, kao i crtež, lišen opisnih didaskalija.



Slika 5. Primjer tranzicije *aspekt u aspekt*

Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers,* Fibra, 2006.

Non-sequitur, što u doslovnom prijevodu znači *ne-slijed,* predstavljaju kadrovi koji, barem naizgled, ne nude nikakvu logičnu povezanost. Daleko najrjeđi oblik tranzicije, u *Spaghetii Brothersima* zastupljen je svega nekoliko puta, iako ni tada kadrovi nisu posve nasumični jer su povezani radnjom iznesenom na prethodnim stranicama.



Slika 6. Primjer *ne-slijed* tranzicije

Trillo, C., Mandrafina, D., *Spaghetti Brothers,* Fibra, 2006.

Kadrovi koji u punom smislu koriste *ne-slijed* formu, vezani su ponajprije uz suvremena istraživanja mogućnosti stripa kao medija, a koristio ih primjerice Art Spiegelman u svojim eksperimentalnim strip-uradcima. McCloud (s razlogom) pretpostavlja, kako i u naizgled nepovezanim kadrovima, postoji neka vrsta *alkemijske povezanosti* (McCloud, 1993). Čitatelji će u sekvencioniranim kadrovima koji su tematski i slikovno posve različiti, moći pronaći neko značenje, tretirajući ih kao cjelinu po geštalt principu.

3. NADREALIZAM U STRIPU

Cadavre exquis je svojevrsna igra, tj. crtačka metoda koju su osmislili nadrealisti 1920-ih godina. To je metoda u kojoj grupa autora kolektivno sastavlja zajednički crtež. Sudionici su na papiru crtali jedan za drugim, a nakon što bi nacrtali svoj dio, presavijali su papir tako da sljedeći autor ne može vidjeti što je prethodni nacrtano. Rezultat takve crtačke metode predstavljali su neobični, bizarni crteži koji su, po rastvaranju presavijenih dijelova, iznenađivali sudionike i okolne promatrače.

Sličnu metodu rada upotrebljavao je i Frank Miller prilikom kreacije grafičkog romana *Elektra: atentatorica* (*Elektra: Assassin, 1986-1987*). On bi najprije napisao dio scenarija te ga poslao vrsnom ilustratoru Billu Sienkiewiczu koji bi, uporabom raznovrsnih likovnih tehnika poput slikarstva, kolaža i asamblaža, konstruirao strip table opisane u scenariju te novostvorene vizualne materijale zatim slao nazad Milleru na uvid. Naposljetku, Miller bi tek tada pisao završnu verziju scenarija, u potpunosti iskorištavajući sve nove i neočekivane elemente koje bi Sienkiewicz uvrstio u svoj rad.[12]

Pokret nadrealizma je, od svojeg postanka nadalje, utjecao na sve grane umjetnosti i kulturnog stvaralaštva, a u mediju stripu nije pronašao samo utočište, već i dom.

3.1. Dostojevski i pokret nadrealizma

Roman *Zločin i kazna* ruskog književnika Fjodora Mihajloviča Dostojevskog, ugledao je svjetlo dana 1866. godine, u tadašnjem Ruskom Carstvu. Odmah po objavljivanju, ruski filozof i književni kritičar Nikolaj Strahov, opisao ga je kao literarnu senzaciju godine, a roman je tijekom godina stekao kultni status te se smatra jednim od najvećih proznih djela ruske (i svjetske) književnosti. Malo je romana koji toliko duboko zalaze u prevrtljivo područje ljudske psihe kao što to čini Dostojevski u romanu *Zločin i kazna*. Roman počiva na detaljnoj psihološkoj karakterizaciji Rodiona Romanoviča Raskoljnikova, osiromašenog i neuspješnog studenta koji izlazak iz bijede vidi u ubojstvu stare lihvarice Aljone Ivanovne, te u otuđenju njezina bogatstva. Po počinjenju brutalnog ubojstva, Raskoljnikov um biva mučen moralnim dilemama i neizdrživim osjećajem krivnje koji ga natjeraju da se preda policiji. Dostojevski

[12] uvodnik *Elektre: Assassin*, autorica Mary Jo Duffy

čitatelja „vodi“ kroz psihološka i etička pitanja koja postavlja putem Raskoljnikovih monologa ili polemika s drugim likovima. Zbog sofisticiranog psihološkog realizma, naglašene subjektivnosti te korištenja simbola, snova i elemenata fantastike koje nerijetko karakteriziraju književno stvaralaštvo Dostojevskog, ne čudi činjenica kako se na njega kao uzora pozivaju *freudisti*, predstavnici psihoanalitičkog pristupa u filozofiji i psihologiji.[13]

Austrijski neurolog Sigmund Freud utemeljitelj je psihoanalize, metode za liječenje psihopatologije putem dijaloga između pacijenta i psihoanalitičara. Temelji Freudove psihoanalitičke teorije uključuju psihoseksualne stadije čovjekova razvoja, tri razine svijesti - svjesno, podsvjesno i nesvjesno, te utjecaj snova na pojedinca. Iako od samog nastanka žestoko kritizirana i osporavana, psihoanaliza je tijekom 20. stoljeća postala ne samo raširena metoda liječenja psihičkih poremećaja, već i svojevrsna misaona koncepcija, odnosno kulturni pokret koji je utjecao na širok spektar disciplina koji uključuju i umjetničko stvaralaštvo.[14]

Neraskidiva veza između psihoanalitičke paradigme i umjetnosti vidljiva je u djelovanju autora okupljenih oko pokreta nadrealizma, jednog od brojnih umjetničkih *izama* koji u Europi nastaju po završetku Prvog svjetskog rata. Zanimljiva je činjenica kako je Andre Breton, glavni teoretičar pokreta i autor *Manifesta nadrealizma* iz 1924. godine, tijekom rata služio u bolnici gdje je pacijente koji su patili od posttraumatskog stresnog poremećaja liječio Freudovim metodama. U svojem manifestu Breton se zalagao za čisti psihički automatizam, odnosno spontani i neracionalizirani pristup koji bi književnost, i umjetnost, oslobodio svake kontrole razuma, kao i estetskih ili moralnih načela, dovodeći je do istinski slobodne misli.[15] Zalaganje za oslobođenje uma oslanja se na psihoanalitička razmatranja i utjecaj podsvjesnog i nesvjesnog na pojedinca, pokušavajući ga osloboditi od ustaljenih pravila i normi. Takva razmišljanja te izjave poput Bretonove „živjela socijalna revolucije“, počele su nadrealizam vezati i uz komunizam te anarhizam. Unatoč ponekim negativnim konotacijama, nadrealistički pokret uspješno je obuhvatio sva područja kulturnog stvaralaštava. Kulturni krugovi, unutar kojih su se istaknuti predstavnici nadrealizma kretali, bili su ispunjeni narcisoidnošću, što je smatrano vrlinom (Ajanović, 2018).

[13] Dostojevski, Fjodor Mihajlovič. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 1. 3. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=16033>.
[14] psihoanaliza. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 1. 3. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=50919>
[15] nadrealizam. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 1. 3. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=42748>

Max Ernst, jedan od pionira nadrealističkog slikarstva, na slici *Okupljanje prijatelja* (*Au Rendez-vous des amis,* 1922.), prikazuje rani krug nadrealista pa su se tako među figurama, uz autorov autoportret, našli i drugi istaknuti nadrealisti poput Jeana Arpa, Giorgia de Chirica i Andrea Bretona. Mjesto do svog autoportreta, Ernst je rezervirao za portret Fjodora Mihajloviča Dostojevskog, dajući mu time svojevrstan praočinski status unutar nadrealističke ideologije.

3.2. *Cameo*

Cameo uloga predstavlja kraće pojavljivanje poznate osobe u djelima primijenjenih umjetnosti kao što su predstave, filmovi, videoigre ili televizija. Vjerojatno najpoznatiji primjer takvih pojavljivanja predstavljaju kratke, ne-govorne uloge engleskog redatelja Alfreda Hitchcocka, koji je izveo 40 *camea*, unutar opusa od 54 dugometražna filma. Hitchcockov autorski cameo pečat tijekom njegove karijere postao je toliko popularan da je filmska publika, kao da sudjeluje u kakvoj igri, u svakom filmu pažnju posvećivala na traženje *cameo* pojavljivanja *majstora napetosti.* Ta je činjenica direktno utjecala na Hitchcockovu odluku da vlastito pojavljivanje ugradi što ranije unutar svojih filmova, kako bi se nakon željno iščekivanog camea, publika mogla koncentrirati na radnju, bez ikakvih distrakcija.

Stan Lee, sukreator likova poput *Spider-mana, Iron-mana, Thora, Hulka* i drugih, je strip autor koji je širokoj javnosti vjerojatno najpoznatiji upravo po *cameo* ulogama u brojnim Marvelovim superherojskim *blockbusterima.* No, Leeove *cameo* uloge nisu bile vezane samo za film, već su prisutne i u stripu, iako ne u tolikoj mjeri. Brojni drugi strip autori usudili su se ubaciti vlastiti lik unutar rešetke stripa, no pravu upečatljivost tim postupcima postižu rijetki, uglavnom giganti poput Moebiusa ili Roberta Crumba, čija *cameo* pojavljivanja najčešće prati komična samokritika u obliku svojevrsne autokarikature.

Berardi i Milazzo, u maniri Pirandellijevih „lica“, probijaju *četvrti zid* u dvjema epizodama serijala *Ken Parker*. Prvo pojavljivanje autora, u epizodi *Ljudi, stoka i junaci,* ponešto je umjerenije u odnosu na ono u epizodi *Zemlja junaka,* gdje autori uz naslovnog junaka Kena, postaju nositelji priče. Početna trećina epizode *Ljudi, stoka i junaci* vezana je uz *Heroe's Rest Saloon*, mjesto na koje Ken dolazi nadajući se kako će tamo pronaći „ekipu“ koja bi mu pomogla prevesti stado stoke do udaljenoga grada. U pomoć pri odabiru priskače mu upravo scenarist serijala, Berardi, koji Kenu predstavlja čitavu plejadu *cameo* uloga koje igraju strip junaci poput: *Kita Carsona, Narednika Kirka, Texa Willera, Kapetana Mikija, Blueberryja,*

Lucky Lukea i drugih. Čitava sekvenca je vrlo komična jer se Ken kao stripovski (anti)junak, kraj osebujnih likova koje mu Berardi predstavlja, čini vrlo običnim, praktički neinteresantnim. Kenu i Berardiju se naposljetku pridružuje i crtač Milazzo, a obojica autora se odjednom odluče praviti ludima, kako bi izbjegli suočavanje s vlastitim izdavačima Sergiom Bonellijem i Deciom Canziom, koji su se također našli u *saloonu*. Poznata je činjenica kako se autorski dvojac, upravo zbog kreativnih intervencija, nerijetko mučio s rokovima koji su im postavljani od strane *Sergio Bonelli Editorea,* izdavačke kuće pod kojom su izdavali serijal *Ken Parker*.

Epizoda *Zemlja junaka* dolazi znatno kasnije, kada *Ken Parker* više ne izlazi u regularnoj seriji pod *Sergio Bonelli Editore* okriljem, već pod samostalnom izdavačkom kućom autora, gdje su mogli stvarati neopterećeni rokovima. Ironično, iako i taj period broji poneke vrlo dobre, pa i odlične epizode, vrhunce pojedinih epizoda regularne serije autori nisu uspjeli dotaći. Četvrti zid, koji u stripu predstavljaju obrubi kadrova sličica, doslovno se kidaju kako bi Berardi i Milazzo mogli „upasti" u radnju stripa. Autori svojom pojavom epizodu oplemenjuju komičnom notom koja je realizirana njihovim prepirkama, unutar kojih sebe karikiraju u maniri bračnog para koji se svađa oko naizgled minornih stvari. *Lajtmotiv* epizode jest zaborav, odnosno sjeta koja se očituje u *cameo* gostovanju likova koji su nekada bili izrazito popularni, a „danas", posebice među mlađom generacijom, postaju zaboravljeni. Tako se u stripu pojavljuju likovi poput Johna Waynea, Pinocchia, Orsona Wellesa ili Tikija, strip-junaka kojeg su autori Berardi i Milazzo kreirali u svojoj ranoj fazi, prije nego što je *Ken Parker* uopće bio u planu. Zasigurno, epizoda *Zemlja junaka* predstavlja svojevrsni *hommage*, koji, sada već posve ostvareni autori, pružaju junacima koji su utjecali i formulirali njihovo stvaralaštvo. Tim se postupkom priča, u metafizičkom smislu, ponovno vraća na početak.



Slika 1. Ulazak autora u radnju stripa

Berardi, G., Milazzo, I., *Ken Parker 71: Zemlja junaka,* Fibra, 2009.

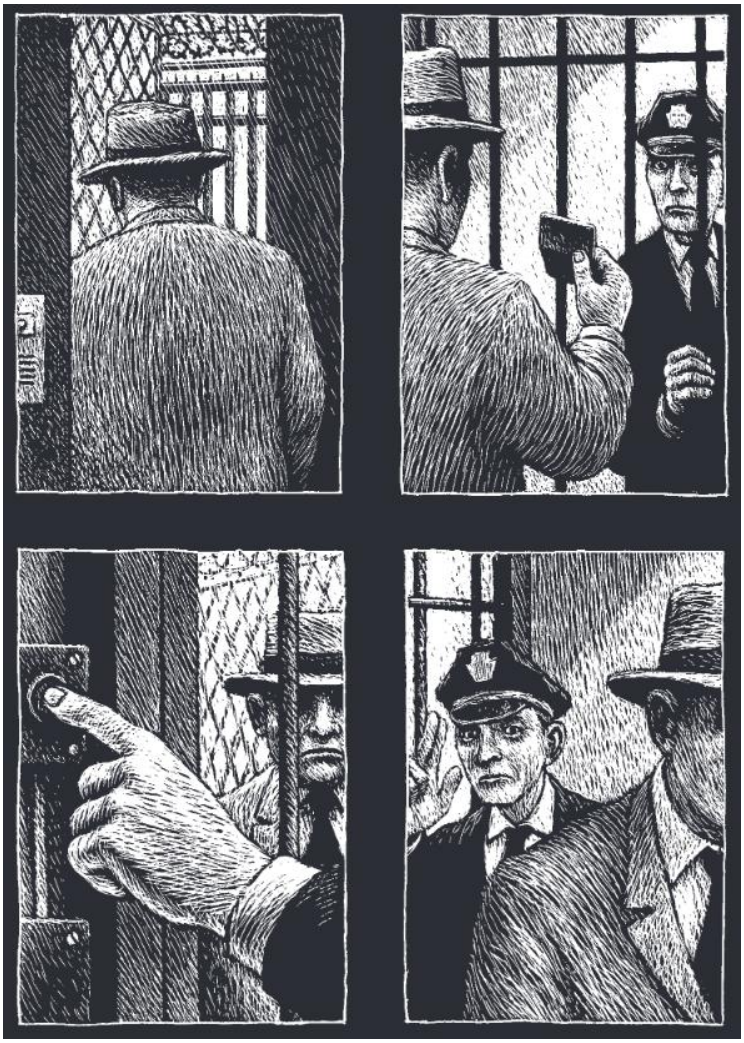
3.3. Začarani krug

Stanar, psihološki triler Romana Polanskog iz 1976. godine radnju smješta u pariški stan u koji, nakon smrti prethodnog stanara, useljava birokrat Trelkovsky. U stanu ubrzo biva uvučen u vrtlog opasne paranoje. Riječ je o posljednjem Polanskovom filmu iz ciklusa *Apartmanske trilogije,* koja osim *Stanara* uključuje i filmove *Odvratnost* (1965.) i *Rosemaryna beba* (1968.), a „progovara" o temama poput straha, otuđenosti, gubitka i nemogućnosti socijalne asimilacije. Brojni kritičari su u filmu *Stanar* prepoznali utjecaj Franza Kafke, austrijskog egzistencijalista i pisca apsurda. U Kafkinim najsnažnijim proznim djelima, *Preobrazbi* (1915.) i *Procesu* (1914-15., objavljeno 1925.), očituje se jasna kafkijanska naracija koja pojedinca postavlja u posve nelogičan svijet, vođen mračnim i neznanim mehanizmima. U *Stanaru*, granice između stvarnosti, ludila i paranormalnog postaju izrazito nejasne, a protagonist Trelkovsky postaje sudbonosno predodređen proživjeti istu košmarnu propast kao i prethodni stanovnik u čiji je stan uselio. Takav, posve nadrealan koncept, u velikoj mjeri preuzima talijanski strip serijal *Dylan Dog*.

Nakon što su izdavačkom kućom *Sergio Bonelli Editore* dugi niz godina dominirali vestern stripovi, motivi misterija i zagonetki pojavljuju se u strip-serijalu *Martin Mystere* (1982.), što izdavačima donosi velik financijski uspjeh. Potaknuti tim uspjehom, *Sergio Bonelli Editore* kreće u potragu za novim junakom koji bi sličnom tematikom mogao ponovno zainteresirati čitatelje. Sve što su tražili, pronašli su u scenaristu Tizianu Sclaviju i njegovom liku Dylanu Dogu, koji je svoju premijernu epizodu *Noć živih mrtvaca* doživio 1986. godine. Dylan je kontroverzni privatni detektiv iz Londona, samozvani *istražitelj noćnih mora.* Iako je prilično mlad, za sobom ima karijeru policajca Scotland Yarda, liječeni je alkoholičar i nepopravljivi lomitelj ženskih srdaca. Kao specijalizirani istraživač nadnaravnog, slučajevi koje Dylan prihvaća od svojih klijenata vezani su uz košmar, mistiku ili natprirodna bića proizašla iz urbanih legendi. Ono što Dylana čini kompetentnim za uspješno rješavanje takvih slučajeva jest njegovo tzv. *peto i pol čulo*, neobjašnjeni potencijal za otkrivanje mračnih sila i borbu protiv istih. Nadrealistički pokret uvelike je utjecao na Sclavijev scenaristički stil pa su tako njegove epizode sazdane od apsurda, s namjerom da čitatelje iznenadi i šokira spajanjem naizgled nespojivih motiva. Nasuprot, barem u počecima serijala, avangardnom i pomalo nadrealističkom pristupu scenariju, crtež u *Dylanu Dogu* je klasičan, u zanatski „bonelijevskoj maniri" te utemeljen u realizmu. Jednu od glavnih značajki serijala čine „otvoreni" krajevi epizoda, gdje se na zadnjoj stranici epizode, kroz svega par sličica, otkriva kako zlo ipak nije u

potpunosti poraženo, već je samo preuzelo neku drugu formu te čeka sljedeću priliku za povratak. Dylan se tako iz epizode u epizodu nalazi unutar petlje, odnosno začaranog kruga iz kojeg nema izlaska.

U tradiciji autorskih strip albuma, poput pravog košmarnog sna, svoj strip *Broj 73304-23-4153-6-96-8* (*The Number 73304-23-4153-6-96-8,* 2008.) sastavlja Thomas Ott. Čisteći ćeliju smaknutog zatvorenika, zatvorski čuvar pronalazi maleni komad papira s neobičnom kombinacijom brojeva. Pronalazak skrivenog značenja tih brojeva postaje njegova opsesija, za koju vjeruje kako može njegovom životu dati novi smisao.[16] Strip karakterizira potpuno odsustvo teksta i zvučnih efekata, što ostvaruje košmarnu atmosferu potpunog muka čemu pridonose i mračne ilustracije u gravuri. Na Otta je zasigurno utjecalo književno stvaralaštvo Franza Kafke te majstora horora Edgara Allana Poea, a motiv začaranog kruga u potpunosti dolazi do izražaja na kraju stripa u karakterističnom *twistu*.



Slika 2. Nijeme stranice u gravuri

Ott., T., *Broj 73304-23-4153-6-96-8* Fibra, 2013.

[16] < www.fibra.hr >, Pristupljeno 18. 5. 2021.

3.4. Snovi

U prvom dijelu poglavlja objašnjena je veza nadrealizma i Sigmunda Freuda, točnije psihoanalitičkog pokreta. U Freudovoj psihologiji, jedno od najvećih interesnih područja predstavljali su snovi i tumačenje snova kao materijalizacije svega onoga što je u čovjeku skriveno, nesvjesno. Švicarski psiholog Carl Gustav Jung odlazi korak dalje te snove naziva „dijalogom između svijesti i pojedinca", čime govori kako putem snova, svijest pojedincu otkriva ono što ne zna, a trebao bi.[17]

Upravo je Jungovo shvaćanje prirode snova imalo veliki utjecaj na književnost, religiju i umjetnost.[18] Nerijetko, strip autori koriste snove kao metodu narativa kojom protagonistu otkrivaju budućnost ili ono što treba napraviti. U svojem strip albumu *Bilješke za ratnu priču* (*Appunti per una storia di guerra,* 2004.), talijanski autor Gianni Pacinotii „Gipi", prikazuje život Stefana, Christiana i Guiliana, trojice tinejdžera koji su se zatekli unutar ratnog vihora čime im se životi nepovratno mijenjaju. Stefano i Christian nemaju nikoga da bi se brinuo o njima te su prepušteni sami sebi, dok Guiliano dolazi iz dobrostojeće obitelji te svjesno bježi od kuće kako bi se uklopio s prijateljima. Radnja stripa Stefana i Christiana odvede u ratnu zonu, a Guiliano odlučuje ostaviti prijatelje i „kukavički" pobjeći. Gipi na nekoliko mjesta u priču uvodi upečatljiv motiv bezglavih ljudi, koji se Guilianu javljaju tijekom snova. U tim ponavljajućim snovima, bezglavi ljudi kritiziraju Guiliana i nazivaju ga drugačijim. Snovi se ostvaruju na samom kraju stripa, kada Guiliano dolazi vidjeti ratne zarobljenike koji se, nakon dužeg vremenskog perioda, vraćaju u domovinu. Kada su zarobljenici silazili s vlakova, dizali su okovratnike ili stavljali kapute na glavu kako ih novinari ne bi snimali. Tada zarobljenici postaju bezglavi ljudi Guilianovih snova, a on se nada kako bi među njima mogao ponovno pronaći svoje izgubljene prijatelje.

Lovčeva Lily, jedna od ponajboljih epizoda serijala *Ken Parker* koristi snove kao oblik dublje psihološke karakterizacije glavnog lika. Ken biva teško ranjen u napada Indijanaca na vojnu utvrdu, a na rubu života zaklon od teških zimskih uvjeta pronalazi u jednoj špilji. Društvo mu pravi mala kujica Lily, a Kenov karakter ovdje je potpuno otkriven kroz turbulentna emocionalna stanja od čovjeka koji se očajnički bori za život do onoga koji se miri sa smrću.

[17] Jung, Carl Gustav. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 18. 5. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=29506>.
[18] Jung, Carl Gustav. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 18. 5. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=29506>.

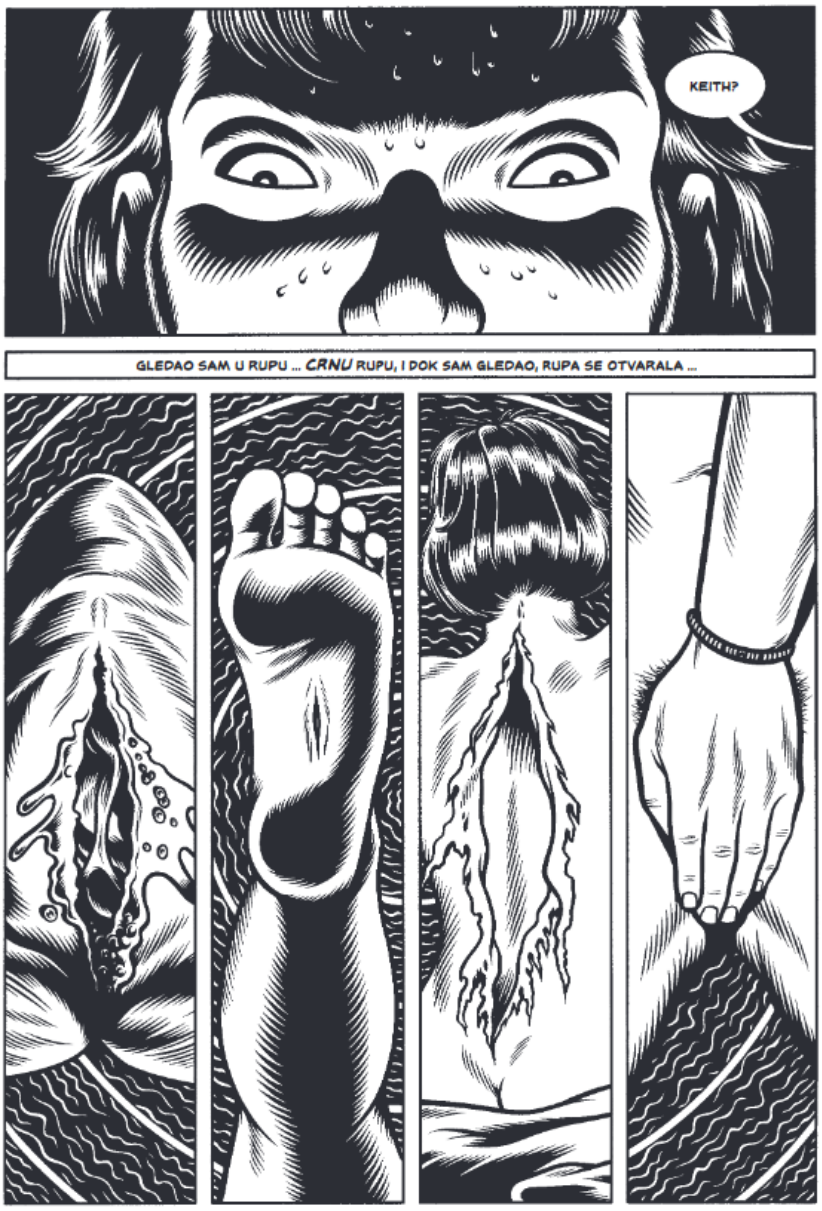
Na korak do smrti, tijekom grozničavog bunila, Ken upada u san. Scenarist Berardi uparuje motiv snova s jungovskim *arhetipom,* odnosno poznatim mitom o kralju Arturu među čijim se vitezovima našao i Ken, u obliku srednjovjekovnog viteza bez straha i mane. Crtica o Kenu kao vitezu nikako ne pripada ikonografiji vesterna u kojoj je *Ken Parker* utemeljen, no u ovom primjeru pokazuje smjelost autora koji koriste poznatu mitsku priču te ju poput kakvog božanstva daruju svome liku kroz snove, koji ju pak koristi kao psihičku motivaciju u borbi za vlastiti život.

Drugi autori snove koriste u maniri filmskog stvaranja Davida Lyncha, kada teško odredljivim postaje razlika između sna i jave. Na takav način, u nadrealnom prostoru između sna i jave, svoje kraće stripove, okupljene u zbirci *Crno bijelo plus crveno na naslovnici* (1998.), stvara Danijel Žeželj. Drogirani rokeri, profesionalni ubojice i hodajući sanjari samo su neki od likova koje Žeželj smješta u svoje prepoznatljive opustošene distopijske gradove. U njegovim kratkim pričama miješa se stvarno i nestvarno, realno i nadrealno, što dočarava vrhunskim crtačkim rukopisom. Žeželjev likovni izričaj utemeljen je na naglašenom kontrastu između crnih i bijelih ploha, čime njegov crtež neodoljivo podsjeća na *stencil art* uličnih grafita. Tekst stripova samo je popratni element, a vizualni simboli, tamne mrlje i teksture dočaravaju sanjarsku atmosferu sličica koje dugo zadržavaju pogled čitatelja, nudeći višeznačnu interpretaciju. Uz snažan oslonac na snove i sanjarske vizije, Neil Gaiman i Dave McKean stvaraju grafički roman *Od signala do šuma* (*Signal to Noise,* 1992.), jedno od njihovih odvažnijih ostvarenja. Radnja prati filmskog redatelja koji saznaje da boluje od neizlječive bolesti te počinje pripremati svoj posljednji filmski projekt, iako je svjestan kako nema vremena da ga završi. Scenarij filma koji redatelj priprema odnosi se na smak svijeta, a Gaiman redateljskoj viziji svoga lika pridodaje osobnu, individualnu apokalipsu čovjeka koji umire od raka. Kompliciranu i tjeskobnu radnju, sjajno komplementiraju McKeanove mračne ilustracije u *mix media* tehnici što su ispunjene psihološkom i religijskom simbolikom dočaravajući košmar osobe koja se priprema na smrt.

Nemoguće je pisati o košmaru u stripu a ne spomenuti remek-djelo Charlesa Burnsa, dvanaestodijelan serijal *Crna rupa* (*Black Hole*) koji je u Americi izlazio od 1995. do 2005. godine. Scenarij prati grupu tinejdžera koji se bore s posljedicama seksualno prenosive bolesti koja uzrokuje groteskne mutacije na njihovim tijelima. U posve kafkijanskoj maniri, nije dano obrazloženje zašto je došlo do pojave takve bolesti, ali čitatelj ju mora prihvatiti kao činjenicu, koliko god se ona činila nadrealnom ili apsurdnom. Strip obiluje snolikim vizijama pomoću kojih oboljeli pokušavaju psihoanalitički, s više ili manje uspjeha, doprijeti do razumijevanja bolesti i sebe samih. Brojna su tumačenja značenja radnje *Crne rupe*, a sâm autor je izjavio

kako se priča može čitati poput metafore o adolescenciji, seksualnom buđenju i tranziciji u odraslu dob.[19] Burnsov crno bijeli crtež, prožet nazubljenim sjenčanjem, izaziva osjećaj nelagode te uvelike pridonosi nadrealnoj i jezovitoj atmosferi, a zajedno s apsurdnom pričom tvore upečatljivu, nerazdvojnu cjelinu.

Nadrealističke tendencije itekako su prisutne u jeziku stripa, a smjelo korištenje snova, vizija ili razbijanje četvrtog zida strip autorima omogućuje stvaranje kompleksnih djela prožetih višeznačnošću i upečatljivim vizualima.



Slika 3. Jezovite vizije glavnog protagonista

Burns, C., *Crna rupa*, Fibra, 2009.

[19] Intervju s Charlesom Burnsom, *Los Angeles City Beat*, 2007.

4. POTRAGA ZA PRAVIM KADROM U FILMOVIMA ANDREJA TARKOVSKOG I KRZYSZTOFA KIÉSLOWSKOG

Prije nekoliko godina Martin Scorsese je, pod čiji opsežan redateljski opus pripadaju klasici kao što je *Taksist* (*Taxi Driver,* 1976.), *Razjareni bik* (*Raging Bull,* 1980.) i *Dobri momci* (*GoodFellas,* 1990.), u intervjuu za Empire izjavio kako Marvelovi superherojski *blockbusteri* nisu „filmovi". Nezahvalan prijevod njegove kontroverzne izjave koja na engleskom, parafrazirano, glasi: *„Marvel movies are not cinema",* Scorsese produbljuje riječima kako „ti filmovi, koliko god kvalitetno bili napravljeni, s glumcima koji daju najbolje što mogu u tim okolnostima, podsjećaju na zabavne parkove. To nisu filmovi u kojima ljudi pokušavaju prenijeti emotivna i psihološka iskustva na druge ljude". Kada, posve osobno, razmislim o pojmu *pure cinema*, nema redatelja koji su na mene, emotivno i psihološki, djelovali tako snažno kao što su to svojim filmovima učinili Andrej Tarkovski i Krzysztof Kieślowski.

4.1. Poetika u kadru

Filmska filozofija Andreja Tarkovskog može se opisati kao komunikacija ostvarena emocijama, a ne riječima. Tarkovski je vjerovao kako filmske slike, odnosno kadrovi, mogu izraziti osjećaje daleko intenzivnije od sfere govora, a sâm kaže kako je „pjesnik netko tko pomoću jedne slike može poslati univerzalnu poruku".[20] Iako je tijekom karijere snimio samo sedam dugometražnih filmova, svaki od njih posjeduje prepoznatljivu filmsku metodologiju, u kojoj se zanosna kompozicija kadrova nameće kao primaran zaštitni znak. Snažan utjecaj na filmsku kompoziciju Tarkovskog imalo je klasično slikarstvo, a redatelj „uslugu" uzvraća citiranjem slikarskih djela unutar svojih filmova. U *Zrcalu* (1974.), Tarkovski u dvominutnoj sceni parafrazira sliku *Lovci u snijegu* (1565.), Pietera Breughela starijeg, a ta ista slika se u obliku reprodukcije može vidjeti u znanstveno-fantastičnom filmu *Solaris* (1972.). Nadalje, na vizualno dojmljivu završnu scenu *Nostalgije* (1983.), snažno je utjecalo djelo *Ruine Eldena kod Greifswalda* (1830.-1834.), ulje na dasci romantičara Caspara Davida Friedricha. Povijesna drama s biografskim elementima *Andrej Rubljov* (1969.), o čuvenom ruskom srednjovjekovnom slikaru ikona, uvodi kasnije omiljeni, arhetipski lik umjetnika, kao i uporabu dužih kadrova.

[20] slobodan prijevod, *Andrei Tarkovsky: Interviews*, University Press of Mississipi, 2006.

Iako je film snimljen u crno-bijeloj tehnici, Tarkovski posljednji dio filma, pod nazivom *Epilog,* snima u boji te kroz nepunih devet minuta prikazuje stvarne, sačuvane ikone koje je naslikao Rubljov.



Slika 1. i 2. Usporedba kadra iz filma *Zrcalo* (lijevo) i slike *Lovci u snijegu* Pietera Breughela starijeg (desno)

Posebice upečatljiv element „tarkovskijevske" kompozicije ne odnosi se toliko na kadriranje, inscenaciju ili ravnotežu kompozicije, već na teksturu. Kadrovi njegovih filmova odišu vizualno taktilnim elementima, kao što su voda, blato, prašina, oronuli interijeri, tinjajući žar ugasle vatre… Takvim naturalističkim elementima i naglašenom teksturalnom kvalitetom kadrova, Tarkovski postiže da ono što je prikazano djeluje stvarno, odnosno da ono što gledatelj vidi, može i osjetiti. Naturalizam se prvenstveno postiže adekvatnim filmskim lokacijama, a vjerojatno najdojmljivije su one iz filma *Stalker* (1979.) čija radnja je smještena u maloj, neimenovanoj zemlji gdje postoji područje koje se naziva *Zona.* Za to se područje vjeruje kako je nastanjeno izvanzemaljskim životom te sadrži *Sobu,* mjesto na kojem se ispunjavaju želje. Vlada je Zonu proglasila zabranjenim područjem, zapečativši ju žilet-žicom i naoružanim stražarima. No, za neke to ipak nije dovoljno kako bi ih spriječilo da se pokušaju dokopati Sobe. Film prati dvojicu takvih pojedinaca, *Pisca* koji Zonu želi iskoristiti kao inspiraciju za pisanje te *Profesora* koji na znanstven način želi istražiti zabranjeno područje. Njihov misteriozni vodič je *Stalker*, čovjek kojemu Zona znači sve.

Mistična Zona je svoje „utjelovljenje" pronašla u dvije napuštene hidroelektrane na rijeci Jägali, blizu Tallinna u Estonij, tvornici kemikalija u centru Tallinna te u napuštenoj elektrani u Maardu.

Opustošeni interijeri prikazani u filmu „bogati“ su zaraslom vegetacijom, prašinom, razbacanim stvarima, razbijenim prozorima i hrđavim cijevima, a nerijetko su od produkcije namjerno poplavljivani, unoseći time arhetipski motiv vode koji je Tarkovski učestalo koristio. Takvi prostori poslužili su kao savršena kulisa vizualno upečatljivih i dugih kadrova, čije prosječno trajanje u *Stalkeru* iznosi minutu i osam sekundi. Nekoliko ljudi uključenih u produkciju *Stalkera*, uključujući Tarkovskog, umrli su od bolesti u srednjoj životnoj dobi. Te smrti su, neki od suradnika na filmu poput dizajnera zvuka Vladimira Sharuna, pripisali dugotrajnom snimanju na toksičnim lokacijama napuštenih postrojenja (Tyrkin, 2001).



Slika 3. Kadar iz filma *Stalker*

Krzysztof Kieślowski ostvario je golem uspjeh filmskom serijom *Dekalog* (1988.) koju je napravio za poljsku televiziju. Dekalog sačinjava deset jednosatnih filmova, svaki zasnovan na jednoj od deset Božjih zapovijedi. Filmovi u suštini problematiziraju emocionalna previranja čovjeka kada se njegove radnje nađu u sukobu s društvenim moralom.[21] Peti i šesti dio serije, predstavljaju skraćene verzije cjelovečernjih Kieślowskijevih filmova iz 1988., *Kratki film o ubijanju* i *Kratki film o ljubavi*, koji su doživjeli i kino prikazivanja. Upravo se u drami *Kratki film o ubijanju*, koji se nadovezuje na šestu Božju zapovijed *Ne ubij!*, očituju teksturalne kvalitete kakve njeguje Tarkovski, iako ih Kieślowski ostvaruje na sebi svojstven način.

[21] < www.imdb.com >, Pristupljeno 20. 5. 2021.

Radnja, smještena u Varšavi u Poljskoj, uspoređuje besmisleno i nasilno ubojstvo koje je učinio jedan mladić, te hladnu, proračunatu egzekuciju, koju nad njime sprovodi država. *Kratki film o ubijanju* prikazuje vrlo sumornu Poljsku pod komunističkim režimom, u razdoblju prije ukinuća smrtne kazne, koja se izvršavala vješanjem. Teške životne uvjete i bijedu Kieślowski dočarava snažnom uporabom obojanih filtera koji su stavljani preko leće kamere. Svaka vrsta kadra u filmu zahtijevala je svoj karakterističan filter, a u nekim kadrovima korištena su čak tri različita filtera. Specifične filtere izradio je kinematograf Slawomir Idziak, a prema Kieślowskom, tijekom snimanja Idziak je kreirao čak šesto unikatnih filtera.[22] Zadaća filtera bila je postizanje efekta sličnog sepiji ili *bleach bypassu* zbog čega kadrovi, iako snimani u boji, djeluju gotovo monokromno te neodoljivo podsjećaju na antiknu fotografiju. Nadalje, zbog filtera, pojedini dijelovi kadra nerijetko su bili izvan fokusa ili pak kompletno zatamnjeni. Dramatika radnje te oštra osuda smrtne kazne navedenim se postupcima dovode do maksimuma.



Slika 4. Kadar iz filma *Kratki film o ubijanju*, uporaba zelenog filtera sa zatamnjenim rubovima

Kieślowski se na kraju svoje filmske karijere ponovno okreće boji kao sredstvu prijenosa emocija, ovoga puta posve direktno.

[22] < www.imdb.com >, Trivia, Pristupljeno 20. 5. 2021.

Trilogija *Tri boje: Plavo* (1993.), *Bijelo* (1993.) i *Crveno* (1994.) oslanja se na francusko geslo slobode, jednakosti i bratstva (James, 2019). *Plavo*, pod „slobodom“, gleda na tugu i romantičnu ljubomoru. *Bijelo*, pod „jednakošću“, portret je Poljaka koji izgubi sve nakon razvoda, ali ubrzo dolazi u položaj iz kojeg se može osvetiti bivšoj supruzi. Posljednji film trilogije, *Crveno*, pod „bratstvom“, usredotočuje se na stvari i osjećaje koji povezuju ljude koji, naizgled, nemaju ništa zajedničkog. Radnja *Crvenog* prati mladu manekenku Valentinu koja slučajno upoznaje umirovljenog suca te otkriva kako on putem radioprijemnika špijunira svoje susjede, ne kako bi ih ucijenio, već kako bi zadovoljio svoju potrebu za cinizmom. Sama scena upoznavanja između Valentine i suca kao da nosi suptilne tragove Tarkovskog. Interijer kuće sniman je laganim tempom, a kamera „šeće“ prostorijama koje sadrže otvorena vrata ili prozore te bivaju izložene prirodnim elementima izvana, svjetlu i vjetru. Svjetonazorske razlike između likova Kieślowski vrlo suptilno vizualizira, postavljajući likove na različite „visine“ (Maslin, 1994), pa tako Valentine uvijek stoji dok sudac sjedi, i obrnuto. Kao i u prethodna dva filma trilogije, jedna boja dominira: brojni objekti u filmu su jarko crvene boje, a najupečatljiviji je ogroman reklamni natpis koji sadrži Valentinin profil. Trilogija *Tri boje* razbija ustaljene filmske principe, zbog čega Roger Ebert film *Plavo* naziva anti-tragedijom, *Bijelo* anti-komedijom, a *Crveno* anti-romansom.[23]



Slika 5. Kadar iz filma *Tri boje: Crvena*

[23] < https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-three-colors-trilogy-blue-white-red > Pristupljeno 18. 5. 2021.

4.2. Tematski okvir

Filmove Andreja Tarkovskog karakteriziraju promišljene balansirane kompozicije, scene izrazito dugog trajanja i kadrovi koje kritičari opisuju kao izuzetno lijepe. Ipak, aspekt njegovih filmova o kojem se raspravljalo, vjerojatno i više nego o estetskom, jest značenje. Tarkovski polazi od „škole mišljenja" kako umjetnost ne može biti tumačena isključivo iz intelektualne sfere, stoga u intervjuu iz 1962. godine kaže: „Umjetnost je, naravno, intelektualna, ali za mene, sve umjetnosti, a posebice film, moraju prije svega biti utemeljene u emociji i djelovati na srce" (Gianvito, 2006). U skladu s time, Tarkovski nikada ne racionalizira neobične pojave u svojim filmovima, pa tako ne otkriva značenje Zone u *Stalkeru* ili smisao halucinogenog oceana iz *Solarisa*. Namjernim uvođenjem dvosmislenih ili začudnih elemenata, Tarkovski daje priliku gledatelju da sam stvori svoje značenje, unutar „misterija" kojeg film, odnosno redatelj, nudi. Nadalje, iako nerijetko koristi arhetipske motive poput vode, vatre, konja ili zrcala, odbija ih koristiti kao simbole budući da svojim motivima ne želi pridodati konkretno značenje. Upravo se zbog takvih postupaka tematika njegova filmskog stvaralaštva naziva metafizičkom, u smislu da nadilazi osjetilno iskustvo te zalazi u sferu transcendentalnog. Tarkovski je odgojen kao pravoslavni kršćanin, a vlastite duhovne dvojbe nerijetko je prenosio na likove svojih filmova koje bi „opteretio" moralnim ili religioznim dilemama. Narativni model njegovih filmova jest putovanje, ono koje istodobno predstavlja fizičko i duhovno kretanje kroz prostor i vrijeme u kojima se stapaju snovi, vizije i zbilja uz elemente misticizma.[24] Tarkovski je razvio filmsku teoriju koju je zvao „kiparenje vremena", referirajući se pritom na jedinstvenu karakteristiku filma kao medija koji ima mogućnost uzeti objektivan doživljaj vremena i preoblikovati ga. Korištenjem dugih snimaka i malo rezova želio je gledatelju pružiti osjećaj prolaznosti vremena, izgubljenog vremena ili pak dočarati odnos jednog trenutka u vremenu naspram drugog. U radu ga je često ometala striktna sovjetska vlast, što je vjerojatno jedan od razloga zašto je na kraju karijere filmski angažman tražio izvan granica sovjetske Rusije. Nakon talijansko-sovjetske koprodukcije *Nostalgije* (1983.) u kojem fikcija dominira zbiljom, u Švedskoj režira svoj posljednji film *Žrtva* (1986.) čija radnja, smještena u ozračje nuklearne katastrofe, najbliže koketira s *onirizmo,* stanjem poremećene svijesti koja podsjeća na san. [25]

[24] Tarkovski, Andrej Arsenjevič. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 26. 5. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60461>.
[25] isto

Kieślowski je redatelj čija se karijera preklapala s Tarkovskim, a zanimljiva je količina podudarnosti iz života koje njih dvojica dijele. Obojica su dijelili iskustvo rada prvo pod sovjetskim blokom te kasnije na zapadu kao „emigranti“, zajednički im je interes za metafizičkim, dolaze iz obitelji vjernika te su, nažalost, obojica umrli u pedesetim godinama svojih života. Kieślowski je karijeru započeo kao redatelj dokumentarnih filmova, u kojima se fokusirao na ljude kao protagoniste. Taj će se interes za običnog poljskog čovjeka u njegovim kasnijim igranim filmovima razviti u problematiziranje moralnih posljedica odluka koje pojedinac donosi. Široj javnosti postao je zapažen svojim trećim igranim filmom *Kinoamater* (1979.), o filmskom zanesenjaku čija djela te on osobno, zbog života u totalitarnom režimu, postupno gube identitet.[26] Iako je u početku prvenstveno zainteresiran za pojedinca i njegove postupke, bez eksternaliziranog uplitanja u politiku, njegovi su se filmovi našli pod prisilnom cenzurom komunističke vlasti u Poljskoj. Takav „sukob“ s vlasti rezultirao politički angažiranim filmovima kao što su *Bez kraja* (1984.), u kojem prikazuje politička suđenja u Poljskoj tijekom ratnog stanja te *Kratki film o ubijanju*, u kojemu, u maniri najvećih književnika egzistencijalista, „udara“ po smrtnoj kazni koja je u Poljskoj bila na snazi do 1988., godine kada se *Kratki film o ubijanju* počinje prikazivati u kinima. Utjecaj tradicionalnih kršćanskih motiva posebice je vidljiv u seriji *Dekalog*, opisanoj u prethodnom poglavlju. Slična biblijska tematika prožima i scenarije koje je, neposredno prije smrti, pisao s dugogodišnjim suradnikom Krzysztofom Piesiewiczom, za novu filmsku trilogiju: *Raj, Pakao* i *Čistilište.* Posljednje godine svojeg stvaralaštva Kieślowski je proveo u inozemstvu, gdje je snimio svoja posljednja četiri, komercijalno najuspješnija filma, financirana od strane Francuza i rumunjskog producenta Marina Karmitza. *Dvostruki Veronikin život* (1991.) kroz paralelne radnje prati dvije identične žene; jedna živi u Poljskoj, a druga u Francuskoj. Iako se ne poznaju, njihovi životi su duboko isprepleteni.[27] Kieślowskova posljednja filmska ostvarenja, trilogija *Tri boje: Plavo, Bijelo i Crveno* ponovno propitkuje moralna i metafizička pitanja, na sličan način kao u *Dekalogu*, s ključnom razlikom što ovoga puta pitanja postavlja na apstraktnoj razini, s manjim brojem uloga i manjim interesom za opću zajednicu. U tim se filmovima Poljska uglavnom prikazuje kroz oči stranaca (James, 2019).

[26] Kieślowski, Krzysztof. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 26. 5. 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=31404>
[27] < http://www.imdb.com > Pristupljeno 26. 5. 2021.

Redateljski geniji Tarkovski i Kieślowski uspješno su stvorili nadasve originalan spoj: vizualne poezije; prikaza intenzivnih događaja i zanimljivih likova; pomirbe između zbilje i transcendentalnosti; vjere u intuiciju; nadmoć „božanskog“ nad ljudskim; te s punim pravom ostaju zapamćeni kao istaknuti prvaci europskog, ali i svjetskog filma.

Osim u filmu, korištenje kadra i kompozicije kao posve osamostaljenih narativnih elemenata prisutno je i u drugim granama umjetnosti, a posebno mjesto zauzima unutar medija stripa, gdje pomno odabran kadar može u potpunosti potisnuti tekst te samostalno predočiti radnju, prostor ili željenu atmosferu.

5. SPLASH PAGE

Na nedavno održanome *masterclassu* u Zagrebu, francuski strip autor Cyril Pedrosa predstavio je način na koji stvara svoje strip albume, na primjeru nekoliko stranica iz njegovog zadnjeg stripa *Zlatno doba*. Pedrosine table *Zlatnog doba*, u suštini, polaze od formule „rešetke" od osam kadrova, koju često razbija spajanjem razdijeljenih kadrova u veće cjeline. Ekspresije nacrtanih likova su naglašene, kamera dinamično mijenja rakurs, a boje su vibrantne i dominantne. Pedrosina metodologija rada zasigurno proizlazi iz njegova obrazovanja kao studenta animacije na École des Gobelins te kraćeg rada u studiju Disney, gdje sudjeluje u izradi *Zvonara crkve Notre-Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, 1996.) i *Herkula* (*Hercules*, 1997). Vizualno najimpresivniji dijelovi *Zlatnog doba* predstavljaju stranice na kojima se ukidaju obrubi oko kadrova te se samo jedna sličica provlači u obliku dvostraničnog *spreada*. U individualnom razgovoru koji smo vodili, Pedrosa mi je rekao kako prekrivanje čitavih stranica samo jednim kadrom smatra „američkim pristupom naraciji u stripu" te da ju koristi samo mjestimično kako bi naglasio da se u radnji događa nešto važno.



Slika 1. Primjer pravilne „rešetke"



Slika 2. Primjer razbijanja strukture rešetke



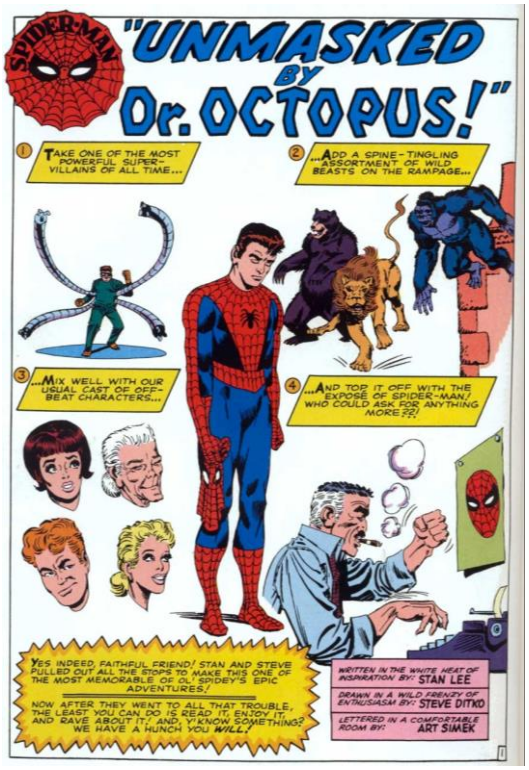
Slika 3. Primjer dvostraničnog *spreada*

Moreil, R., Pedrosa, C., *Zlatno doba*, Fibra, 2021.

5.1. Naslovna *splash* stranica

Već na petnaestoj stranici knjige Stana Leea i Johna Busceme, *How to Draw Comics the Marvel Way* (1978.), precizno je objašnjena uloga *splash* stranice u američkim popularnim stripovima. *Splash-page* predstavlja stranicu stripa koja se sastoji od samo jednog kadra koji prekriva cijelu ili većinu njezine površine. U svojim počecima korištena je kao početna stranica stripa, ispunjena živahnom akcijom i bogatim detaljima kako bi kroz atraktivno uvodno postavljanje odmah privukla čitateljevu pažnju. Uobičajena je praksa bila da početna *splash* stranica stripa funkcionira poput „druge naslovnice“, što znači da je sadržavala ime ili logo strip-junaka te ime epizode, kao i prostor zvan *indicia,* na kojem su bila ispisana imena autora i tehnički podaci vezani uz strip izdanje. Praksa postavljanja naslovnih *splash* stranica seže još u doba američkog novinskog stripa, a njenu je uporabu popularizirao Will Eisner na svojem serijalu *The Spirit,* kojega je započeo 1940. godine (Tuno, 2012).

Budući da je serijal izlazio unutar novina, prva stranica stripa doslovno je funkcionirala kao i naslovnica, koju je Eisner prezentirao putem *splash* stranice. Potencijal naslovne *splash* stranice prepoznali su autori poput Stana Leea, Stevea Ditkoa i Jacka Kirbyja, rani stvaratelji Marvelova carstva, te ih ukomponirali kao obavezni element superherojskih stripova. Osim kao početna stranica, *splash-page* je zahvalno smjestiti i na kraj stripa ili epizode, pogotovo u obliku napetog *cliffhangera*[28].



Slika 4. Primjer naslovne *splash* stranice;

Lee, S., Ditko, S., *The Amazing Spiderman #12: Unmasked by dr. Octopus!*, Marvel Comics, 1964.

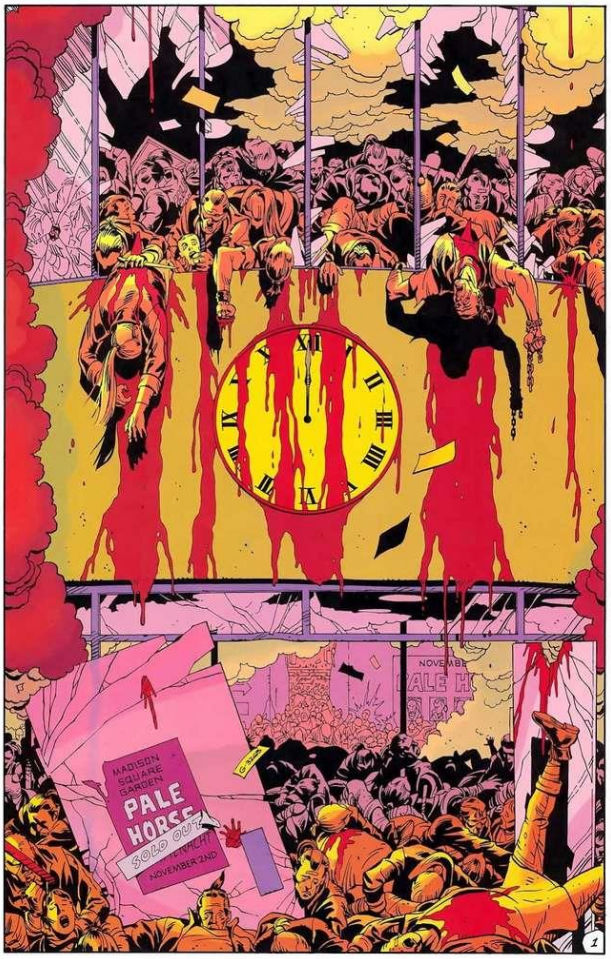
5.2. Samostalna *splash* stranica

Osim kao početna ili zadnja stranica, *splash* tabla postala je redovito korištena i unutar samog stripa, uvijek u ulozi dodavanja dramatičnosti i težini scene, ponajprije vezano uz mjesta u radnji koje posjeduju napetu borbu, šokantno otkriće, pojavljivanje novog važnog lika, postavljanje atmosfere ili detaljne prikaze krajolika. Tijekom vremena, pompozna uporaba *splash* stranica u američkoj „superherojštini" odlazi toliko daleko da se javljaju izdanja sačinjena isključivo od *splash* stranica ili *splash* dvostraničnih *spreadova.* Uspješniji primjer

[28] *cliffhanger* je izraz kojim se u najširem smislu opisuje fabulativna tehnika u djelima fikcije kojom se protagonist suočava sa šokantnim otkrićem, teškom moralnom dvojbom ili po život opasnom i krajnje neizvjesnom situacijom

takvog izdanja predstavlja *Thor Vol 1 #380: Mjolnir's Song* iz 1987. godine, u kojem je Walter Simonson atraktivnim kadriranjem i monumentalnim tablama prikazao borbu između Thora i Jormunganda, zmije iz nordijske mitologije koja je toliko velika da svojim tijelom obavija svijet. U američkom stripu korištenje *splash* stranica nije bilo rezervirano samo za klasičan super-herojski strip, a tomu svjedoči činjenica kako jedna od najpoznatijih *splash* stranica američkog stripa dolazi iz grafičkog romana *Čuvari* (*Watchmen,* 1987.), stripa koji se može nazvati anti-herojskim, jer dekonstruira i satirizira koncept superheroja. *Čuvari,* kultno djelo britanskog dvojca, scenarista Alana Moora i crtača Davea Gibbonsa, knjiga je koja je promijenila poimanje stripa u Americi. Marko Šunjić piše kako je punih pedeset godina američki strip u sveščicama bio rađen da ga djeca pročitaju te odbace, a jaz između američkog i europskog stripa postajao je sve izraženiji. Zatim su došli *Čuvari,* strip u sveščicama koji više nije bio namijenjen djeci i koji nije odbačen: od svojeg pojavljivanja 1987. godine, neprestano je u prodaji, a naklada mu je višemilijunska. U filmu ga se uspoređuje s *Građaninom Kaneom* (*Citizen Kane,* 1941.), tepa mu se da je strip o stripu i strip stripova te ga se naziva jednim od ključnih djela strip umjetnosti.[29] Moore u američki strip uvodi tematiku namijenjenu starijem čitateljstvu, a njegovi *Čuvari* odražavaju ondašnje strepnje pred nuklearnom katastrofom, koristeći koncept superheroja kako bi ispričao priču. *Čuvari* prikazuju alternativnu povijest u kojoj su se superheroji pojavili u svijetu četrdesetih godina prošlo stoljeća te su promijenili povijest na način da su pomogli Sjedinjenim Američkim Državama da pobijedi u Vijetnamskom ratu. Radnja je smještena u 1980-e godine, a Amerika korača prema Trećem svjetskom ratu sa Sovjetskim savezom. To je vrijeme u kojem su kostimirani heroji zabranjeni, a većina bivših superjunaka je u mirovini ili radi za vladu. Fokus priče je na psihološkoj karakterizaciji grupe protagonista te njihovim moralnim previranjima, nakon što ih ubojstvo bivšeg kolege superjunaka, primora da ponovno navuku kostime.

[29] < https://www.fibra.hr/katalog/izdanja/kolorka-specijal-6-cuvari/263/ > Pristupljeno 27. 5. 2021.



Slika 5. *Splash* stranica u ulozi katalizatora dramatičnosti scene

Moore, A., Gibbons, D., *Čuvari*, Fibra, 2013.

U devedesetima, američki je strip zahvatio trend pod nazivom *decompressed comics*, koji je svoju kulminaciju imao sa strip serijalom *The Authority* (1999.), scenarista Warrena Ellisa. Snažno nadahnuti „dugometražnim" japanskim mangama, *decompressed comics* se u velikoj mjeri orijentiraju na *splash* stranice, montažu i minimalan dijalog kako bi maksimalizirali vizualni aspekt priče. Na takve se nove tendencije oslanja i *neo-noir* serijal *Sin City* (1991.-2000.) kojeg je crtački i scenaristički kreirao Frank Miller. Radnja je smještena u zamišljeni grad Basin City, poznatiji pod nadimkom Sin City ili Grad grijeha unutar kojeg Miller smješta sedam međusobno isprepletenih priča, s često ponavljajućim likovima. Glavni aspekt serijala *Sin City* svakako je crtež i vizualna naracija putem oštrih kontrasta te slobodnog korištenja negativnog prostora. Crna i bijela dominiraju stripom, no mjestimice Miller ograničeno ubacuje poneke detalje crvene, žute, plave i ružičaste boje kako bi skrenuo pažnju na određene elemente ili likove. Nadalje, serijal maksimizira uporabu *splash* stranica i velikih kadrova kojima na sjajan način dočarava zgusnutu atmosferu propalog Basin Citija i njegovih pokvarenih stanovnika. To je posebice vidljivo u prvoj epizodi, *Posljednje zbogom* (*The Hard Goodbye*),

koja je u likovnom smislu vrlo eksperimentalna i inovativna, a *splash* stranice koriste se i kao alat za davanje ritma priči. Scenaristički pristup karakterizira prisutnost mnoštva unutarnjih monologa kod likova, što zajedno s mračnim kontrastnim crtežom, nesumnjivo evocira klasičan period *noir* filma 1940-ih i 1950-ih godina.





Slika 6. Primjer korištenja velikih kadrova prilikom dočaravanja akcije
Slika 7. Primjer korištenja negativnog prostora u konstrukciji stranice

Miller, F., *Sin City*, Fibra, 2020.

5.3. Europske tendencije

Prva strip suradnja dvojice giganta, Alejandra Jodorwskog i Jeana Girauda Moebiusa, bila je na znanstveno fantastičnom projektu *Mačje oči* (*Les Yeux du Chat,* 1978.). Riječ je o pedeset i šest stranica, tiskanih na zagasito žutom papiru, namijenjenih kao poklon osoblju i prijateljima u *Les Humanoïdes Associés*, francusko-američkoj izdavačkoj kući stripova. Radnja je smještena u pusti snoliki svijet, u kojem čovjek, ptica i mačka interaktiraju na jedinstven, apokaliptičan, a opet poetičan način… Struktura stripa sastavljena je isključivo od *splash* stranica, ali manira je drugačija od one američke, u kojima su *splash* stranice najčešće u akcijskoj ulozi. Stranični *spread* komponiran je na način da lijeva stranica konstantno prikazuje

čovjeka na prozoru koji nešto čeka, čitatelju okrenut leđima. Desna stranica prikazuje interakciju ptice i mačke, ispunjenu zadivljujućim kompozicijama i bogatim šrafurama Moebiusova rukopisa, dajući stripu specifičan umjetnički i poetski karakter. U Americi su *Mačje oči* prvi put objavljene 1990. godine u časopisu *Taboo,* poštujući original, tiskane na žutom papiru koji stripu daje dodatnu dimenziju začudnosti.



Slika 8. Konstrukcija *spreada* u stripu *Mačje oči*

Jodorowsky, A., Giraud, J., *The Eyes of the Cat,* Taboo Magazine, 1990., SAD

Na sličan način komponiran je i strip album srpsko-kanadske autorice Nine Bunjevac, *Bezimena,* koji izlazi 2018. godine. Lijeva stranica *splash-page spreada* sadrži tekst na crnoj pozadini koji opisuje radnju ili govor likova, a desna stranica sadrži popratnu ilustraciju komponiranu u jedan kadar. Hrvatsko izdanje *Bezimene* objavila je *Fibra* 2021. godine, a strip opisuje kao: istraživanje izopačene psihe seksualnoga grabežljivca; *Bezimena* je priča o muškarcu koji postaje perverzno opsjednut bivšom prijateljicom iz razreda te polako, ali sigurno gubi kontakt sa stvarnošću. Ne bojeći se progovoriti o moralno grotesknom, *Bezimena* pokušava otkriti što to ljude tjera da čine zlo.[30] Ovo snažno djelo „udara“ još jače, kada se

[30] < https://www.fibra.hr/katalog/izdanja/orka-48-bezimena/703/ > Pristupljeno 26. 5. 2021.

navede činjenica kako autorica strip stvara pod utjecajem vlastitih traumatičnih iskustava na seksualni napad. Naglašena vizualnost ovog djela, osim postavke stranica, proizlazi iz majstorske tehnike, u kojoj Bunjevac koristi mnoštvo točkica i rasterskih gravura kojima „objašnjava“ volumen ili sjenu u crtežu. Nadrealan crtež priziva hipnotičke, jezovite i bizarne prizore ispunjene seksualnom napetošću poremećenog uma.



Slika 9. Konstrukcija *spreada* u stripu *Bezimena*

Bunjevac, N., *Bezimena,* Fibra, 2021.

Unatoč izuzecima, većina europskih autora *splash* stranice koristi umjereno, s namjerom ritmiziranja radnje i naglašavanja bitnog, na način kao što to čini Pedrosa na primjeru iz uvodnika ovog eseja. Jedan od uspješnijih primjera takve primjene *splash* stranica predstavlja *Blast* (2009.), vrhunsko ostvarenje Manua Larceneta, jednog od najpotentnijih europskih strip autora. Radnja ove kriminalističke drame prati policijsko ispitivanje Polze, muškarca inteligentna, ali emocionalno posve nestabilnog uma, koji je „zatočen“ u groteskno, pretilo tijelo. Očeva ga smrt baca preko „ruba“ te on tada doživljava prvi *blast,* trenutak apsolutne nirvane. Nakon što taj osjećaj prođe, Polza bježi u prirodu i „svijet“, u potrazi za novim *blastom*. Sumornu atmosferu kriminalističkog crnjaka, kojoj fali ponešto zaslađivanja da bi bila lakše probavljiva, Larcenet dočarava vještom smjesom mistike, drame i trilera, koju čitatelj prima kroz posve subjektivnu naraciju glavnog lika, Polze.

Crtež, iako karikaturalan u francuskoj maniri, obiluje mračnim mrljama i sivim tonovima laviranog tuša, savršeno prateći mračnu priču. *Splash* stranice su česte i upečatljive, a primarno prenose atmosferu i prekrasne krajolike kroz koje Polza prolazi u svojoj potrazi za *blastom*. Vizualan vrhunac stripa svakako predstavljaju nacrtani trenuci *blasta*, prikazani kroz nekoliko impresivnih tabli. Na tim mjestima, Larcenet, posve svrsishodno, potencira uporabu *splash* stranica, a osim njih, u monokroman crtež stripa uvodi i boju, u obliku infantilnih crteža koje posuđuje od vlastite djece.



Slika 10. Uvođenje boje i korištenje *splash* stranica kao vizualni vrhunac

Larcenet, M., *Blast*, Fibra, 2021.

6. IZRADA STRIP ALBUMA ABADON

„Projekt Abadon“ započeo je 2017. godine u varaždinskom kafiću *Kaktoos,* pred kraj uobičajenog subotnjeg izlaska. Tada je Denis Vedak, vjerojatno potaknut našim čestim razgovorima o filmovima, a zasigurno zbog previše piva u organizmu, odlučio sa mnom podijeliti ideju za scenarij koju je osmislio. Razgovor u kasnim noćnim satima prerastao je u dogovor da ćemo se zajedno okušati u pisanju filmskog scenarija.

6.1. Scenarij

Premisa je bila jednostavna: dva detektiva, svaki sa svojim životnim križem, u lovu na serijskog ubojicu. Na kraju, obavezan neočekivani *twist* u radnji. Želja nije bila stvoriti nešto neviđeno, već da unutar poznatih okvira, koje su u kriminalističkom žanru postavili nama omiljeni filmovi, poput *Sedam* (1995.) ili *Privedite osumnjičene* (1995.), kreiramo svoju, autorsku priču. Formativno razdoblje stvaranja scenarija bilo je dugotrajno, a sastojalo se od kreativnih blokada, popunjavanja scenarističkih rupa (*plot holes),* te nastojanja zaokruživanja priče kako bi radnja „držala vodu“. Scenarij je nastajao pune dvije godine, usporedno s fakultetskim obavezama oba scenarista. U svojem završnom obliku, filmski scenarij *Abadon* sačinjava sto pedeset i šest stranica dramskog teksta, formatiranih po uputama struke koje su darežljivo dostupne na web stranicama Akademije dramskih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu. Scenarij takvog, standardiziranog formata, može se procijeniti u odnosu na planirano trajanje filma, pri čemu je uobičajena formula: 1 stranica scenarija = 1 minuta filma, što znači kako smo Denis i ja „napisali“ dugometražni film u trajanju od preko dva sata.



Slika 1. Scenarij i pripremni vizuali; postav za završnu izložbu studenata *ALU Perspektiva 2020.*

Nastavnički odsjek, Jabukovac 10

Po završetku pisanja, scenarij je valjalo „pustiti van“ pa je sukladno time poslan na čitanje užem krugu ljudi kojeg su sačinjavali članovi obitelji, prijatelji te stručni ljudi na području dramaturgije ili vizualnih umjetnosti, do čijih smo kontakata uspjeli doći. Tijekom tog razdoblja javila mi se ideja kako scenarij pruža dobru mogućnost adaptacije u strip, s čime se Denis složio. Tako se projekt ponovno našao na novom „početku“, u obliku dekonstrukcije scenarija sa svrhom razrade strip albuma *Abadon.*

6.2. Storyboard

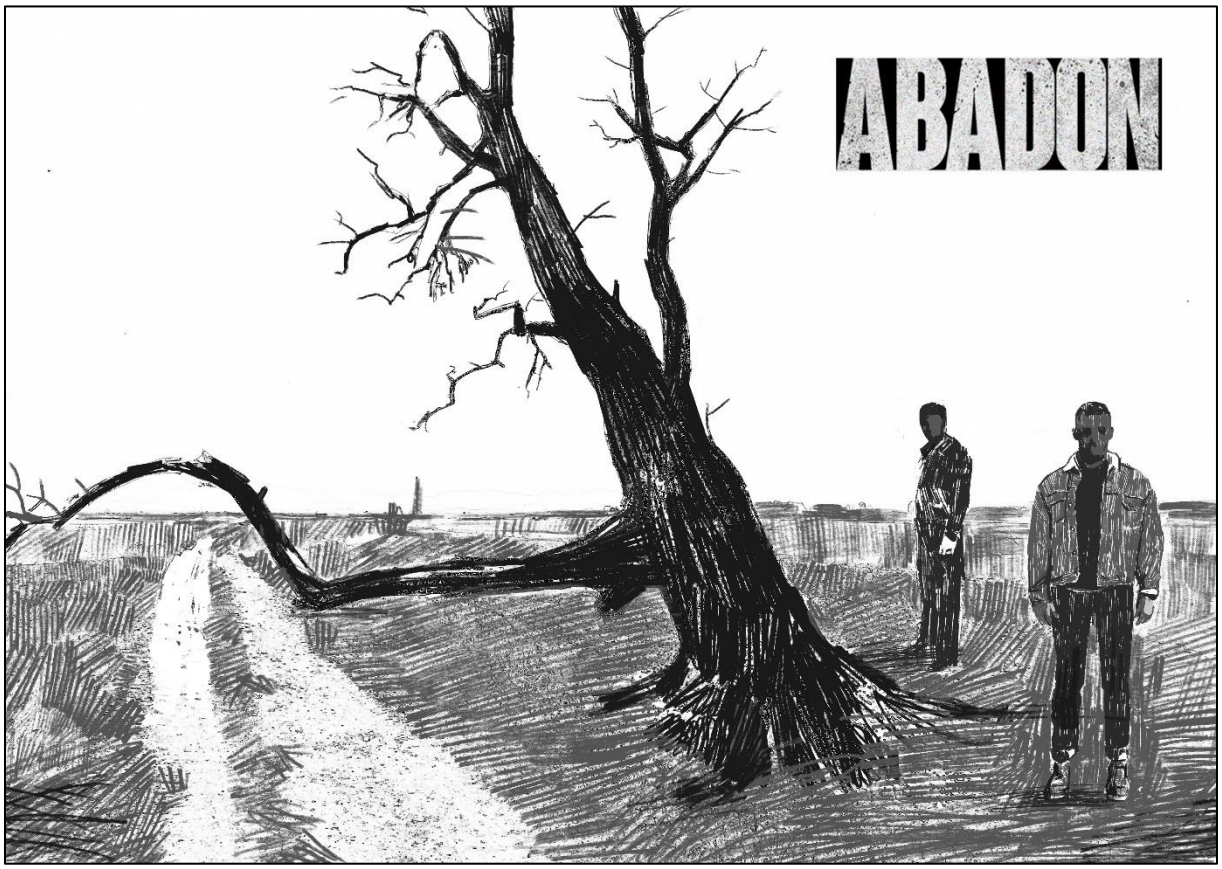
Prvih nekoliko tjedana pripremanja strip albuma, provedeni su u *character designu* glavnih likova stripa, što se pokazalo kao promašaj budući da, naposljetku, likovi u stripu nisu rađeni prema ranije napravljenim studijama. Sljedeći logičan korak bio je izrada *storyboarda,* razrađenog prikaza svake stranice, koji je trebao utrti put prema konačnom izgledu stripa. Table *storyboarda* bile su karakterizirane mnoštvom kadrova, izvedenih digitalnom tehnikom u Photoshopu.



Slika 2. Studije glavnih i sporednih likova strip albuma *Abadon*

Kao i studije likova, *storyboarding* se također ispostavio promašenim iz tri razloga: 1. *storyboardu* je pristupano previše detaljno što je uvelike utjecalo na osjećaj kako crtanje pravih stranica neće biti zanimljivo, nakon što su već detaljno razrađene u *storyboardu;* 2. mnoštvo kadrova djelovalo je pomalo statično i monotono; 3. detaljnim skiciranjem stranice po stranicu iz fokusa se izgubila cjelina priče i njen ritam. Na ovu treću točku, upozorio me ko-mentor diplomskog rada Zlatan Vehabović, predloživši da se najprije napravi vrlo jasan raspored, koji će uključivati sve scene iz filmskog scenarija s njima okvirno pridruženim tablama stripa.

Tako je nastala, proizvoljno nazvana, *vizualna razrada scena za strip.* Njome je strip *Abadon* podijeljen na dva albuma, svaki od sto pedeset stranica te je cjelokupna radnja raspoređena na osam zasebnih poglavlja, čime su utkani temelji projekta.



Slika 3. Skica naslovnice strip albuma Abadon; osmišljena da se proteže preko prednje i stražnje korice te hrpta knjige

Budući da se koncept prvotnog *storyboarda* s mnoštvom kadrova nije „ulovio“, slijedio je misaoni proces ponovnog stvaranja vizualnog identiteta stripa.

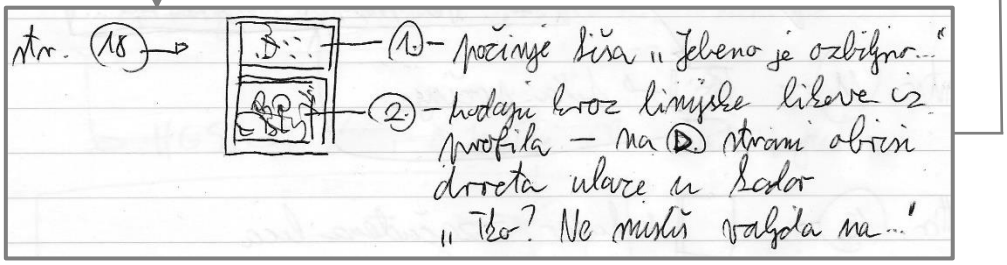
Novo ruho stripa osmišljeno je tako da se broj kadrova svede na minimum, a naracija prepusti prvenstveno vizualnom govoru velikih kadrova, nerijetko i preko cijele stranice stripa. Time je četrdesetak detaljno izvedenih stranica prvotnog *storyboarda*, zbog promjene koncepta, u finalnim stranicama stripa gotovo neprisutno. Kako bi se izbjegla mogućnost zasićenja kroz detaljni pristup *stroyboardu*, novi *storyboard* sveden je svega na malene, okvirne skice i tekstualna objašnjenja pojedinih kadrova.

Slika 4.



Slika 5.





Slika 6.

Slika 4. Prvotni detaljni *storyboard*, stranica 18.

Slika 5. Novi *storyboard*, sveden na razinu male skice i teksutalnog opisa, stranica 18.

Slika 6. Finalni izgled stranice 18., napravljen prema novom *storyboardu* (Slika 5.)

6.3. Strip album

Vizualna naracija u stripu se, baš kao i sam scenarij, kreće unutar žanrovskih okvira, već postavljenih od drugih strip autora. Autorskom dvojcu Berardiju i Milazzu, s čijim me radom upoznao tata, dugujem gledanje kadrova „filmskim“ očima. Midhat Ajanović Ajan (2018) ne bi se složio s ovim riječima budući da smatra kako je, prema stripovskom mediju, nepravedno reći da je pripovijedanje u stripu „filmsko“, jer je strip određene tehnike vizualne naracije postavio i prije pojave filma. Ipak, vizualni jezik i pripovjedne tehnike filma se sa strip naracijom u *Kenu Parkeru* preklapaju u toj mjeri, da se njegovim čitanjem stječe dojam gledanja vrhunske vestern serije.

Želja za površinski velikim kadrovima, brojnim *splash* stranicama i naglaskom na gustu i taktilnu atmosferu, neminovno su utjecali na odabir slikarskog medija kao primarne tehnike za izvođenje kadrova strip albuma *Abadon.* Na polju stila, najveći utjecaj imali su suvremeni umjetnici poput Ruprechta von Kaufmanna, Phila Halea i Justina Mortimera, čiji slikarski izričaj posjeduje naglašenu narativnu komponentu. Svaka tabla *Abadona* s čitateljem prvenstveno komunicira putem slike, dok je tekst lišen didaskalijskog opisivanja, te dodan u svrhu davanja glasa likovima. Česti onomatopejski upisi unutar stripa potenciraju zvuk kao bitnu stavku cjelokupne atmosfere.



Slika 7. i 8. Dvostranični *splash-spread*, otvaranje 1. poglavlja, stranice 6. - 9.



Slika 9. Stranica 14.; primjer korištenja *splash* stranice, negativnog prostora i izlaženja crteža izvan okvira kadra

Tehnički proces izrade finalne table započinje pretraživanjem referenci na internetu ili fotografiranjem vlastitih. Potom se kadrovi skiciraju na papir, a zatim dovršavaju u slikarskoj maniri korištenjem tradicionalnim tehnika poput akrila, tuša, spreja ili kolaža. Takvi se pojedinačni kadrovi potom skeniraju u visokoj rezoluciji te se, korištenjem digitalnog *Wacom* tableta za crtanje, dodatno obrađuju u Photoshopu. Završeni kadrovi tada su spremni za oblikovanje u finalnu tablu stripa, a zadnji korak predstavlja upis teksta u za to predviđene strip balončiće. Svojstvo digitalnih alata jest vođenje računalnom logikom kod koje nema odstupanja, što znači da će kod digitalnih alata specifičan *input* uvijek rezultirati identičnim *outputom.* Kod tradicionalnih likovnih tehnika proces je posve suprotan, što znači da, koliko god se trudili ponoviti isti potez rukom te koliko god ruka bila vješta, trag na podlozi nikada neće biti isti kao onaj prethodni, a upravo to tradicionalnim tehnikama daje specifičnu „draž". Osim što skupni proces korištenja tradicionalnih i digitalnih alata ubrzava proces izrade strip albuma, on ujedno uspješno „pomiruje" sve, oku zanimljive, slučajnosti i spontanosti nastale korištenjem klasičnih tehnika te nove mogućnosti koje donose digitalni alati.

ZAKLJUČAK

Strip kao „punokrvan“ umjetnički proizvod čine pojedinačni elementi poput priče, crteža, kadriranja, prikaza emocija, akcije ili zvuka i dr., integrirani u smislenu i svrsishodnu cjelinu.

Kroz istraživački pristup radu uočavam kako su divovi stripa poput Moebiusa, Sergia Toppija ili Alberta Breccie utrli put prema ozbiljnim i zrelim kompozicijama, strip-tablama ispunjenim detaljima i originalnim grafičkim rješenjima. Suvremeni strip-inovatori poput Davea McKeanea, Billa Sienkiewicza, Danijela Žeželja ili Manua Larceneta „predstavili“ su neograničene mogućnosti žanra stripa kao mjesta unutar kojeg se miješaju likovne tehnike, a tekst i slika čine nerazdvojnu cjelinu. Na tim temeljima nastaje *Abadon,* suvremen triler u stripu.

Strip album *Abadon* u potpunosti je autorsko djelo koje koristi jezik stripa te putem slikarskog rukopisa, velikih kadrova i misteriozne priče nastoji stvoriti taktilnu i jezivu atmosferu, uvući čitatelja u radnju i navesti ga da „čita između redaka“, otkrivajući brojne detalji i *omaže* utkane u crtež. U konačnici, takvim opsežnim projektom, teži se obogatiti domaću i svjetsku strip-scenu.

Sažetak

U praktičnom i pisanom dijelu diplomskog rada interpretiram narativne i vizualne mogućnosti stripa kao medija. Putem istraživačkog pristupa, proučavanjem klasika domaće i svjetske strip-produkcije analiziram na koji način strip autori koriste pojedine elemente kao katalizatore priče.

Pisani dio diplomskog rada sačinjava šest eseja, od kojih se njih pet orijentira na teorijski i povijesni pregled oblika strip pripovijedanja, a jedan esej odnosi se direktno na autorski umjetnički rad izrađen u sklopu diplomskog. Proučavane teme započinju analizom mogućnosti implementacije zvuka u strip kroz strip-balončiće, onomatopeju i prisutnost glazbe. Različiti načini korištenja praznog prostora između kadrova, koji je također u službi pripovijedanja, analiziraju se na primjeru stripa *Spaghetti Brothers*. Nadalje, proučava se kadriranje u stripu, korištenje *splash stranica* te inovativna grafička rješenja koja u jezik stripa unose suvremeni autori. Naglasak je stavljen i na scenaristički aspekt, točnije prisutnost nadrealizma u stripu. Neizostavan suodnos stripa i filma predstavljen je esejom u kojem se istražuju režijska i kompozicijska rješenja u filmskim ostvarenjima Tarkovskog i Kieślowskog.

Odabrane teme koreliraju s istraživanom problematikom: *što sačinjava suvremeni strip?* Kao bitne sastavnice stripovskog pripovijedanja direktno se nadovezuju na autorski strip album *Abadon,* čije je prvo poglavlje izvedeni praktični dio diplomskog rada, a tehnički proces izrade opisan je u posljednjem eseju teorijskog pisanog dijela.

Abstract

This paper interprets the narrative and visual possibilities of comics as a medium. Through a research approach and by studying the classics of domestic and world comic production, I analyzed how comic authors use certain elements as catalysts of the story. The graduate thesis consists of six essays, five of which focus on a theoretical and historical overview of the form of comic storytelling, and one essay refers directly to the author's own comic created as part of the graduate thesis. The topics studied begin with an analysis of the possibilities of implementing sound into comics through comic bubbles, onomatopoeia, and the presence of music. The different ways of using the empty space between the comic frames, which is also in the service of storytelling, are analyzed on the example of the comic book *Spaghetti Brothers*. Furthermore, paper focuses on framing in comics, the use of splash pages and innovative graphic solutions introduced into the language of comics by contemporary authors. Emphasis is also placed on the screenwriting aspect, more precisely the presence of surrealism in comics. The indispensable correlation between comics and film is presented in an essay in which the directing and compositional solutions in Tarkovsky's and Kieślowski's films are explored. Selected topics correlate with the researched question: *what makes up a contemporary comic?* More precisely, the selected topics, as important components of comic storytelling, are directly related to my own comic album. First chapter of comic album *Abadon* was created specifically for the thesis and its 'making of' process is described as the last essay in this paper.

Popis literature

Ajanović, M. (2018), *Film i strip,* Bizovac: Ogranak Matice hrvatske u Bizovcu

Brown, K. (2013) Musical Sequences in Comics, The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship 3, < https://www.comicsgrid.com/article/id/3499/ >. Pristupljeno 25. 5. 2021

Cmuk, M. (2017) *Stripizam*, Bizovec: Ogranak Matice hrvatske u Bizovcu

Gianvito, J. (2006) *Andrei Tarkovsky: Interviews,* University Press of Mississippi

James, N. (2019) Sight&Sound magazine, rubrika Deep Focus, *The Tarkovsky legacy* < https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/deep-focus/tarkovsky-legacy>. Pristupljeno 18. 5. 2021.

Kallay, J. (2015) *Napiši scenarij, Osnove scenarističke teorije i prakse,* Hrvatski filmski savez

Kimball, K. (2007) *The Treasure Keeper — Part Twelve of Twelve: Into the Asylum!,* Dial B for Blog #500

Maslin, J. (1994), *FILM FESTIVAL REVIEW; After 'Blue' and 'White,' the Rosiness of 'Red'*; *The New York Times*, 4. listopad, 1994., Section C, str. 15.

McCloud, S. (2006) *Making comics,* New York: William Morrow Paperbacks

McCloud, S. (1993) *Understanding comics,* New York: William Morrow Paperbacks

Singer, M. (2011) *Grant Morrison: Combining the Worlds of Contemporary Comics*, University Press of Mississippi

Tomić, S. (1985) *Strip poreklo i značaj,* Novi Sad: FORUM

Tuno, D. (2012) *Comic Book Glossary: Splash Page and Spread*, < http://www.comicscube.com/2012/10/comic-book-glossary-splash-page-and.html > Pristupljeno 22. 5. 2021.

Tyrkin, S. (2001) *In Stalker Tarkovsky foretold Chernobyl*, Komsomolskaya Pravda, < http://www.nostalghia.com/TheTopics/Stalker/sharun.html >. Pristupljeno 18. 5. 2021.

Izdavačka kuća Fibra, mrežne stranice < https://www.fibra.hr/ >

Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, < https://www.enciklopedija.hr/ >

Popis ilustracija

1. ZVUK U STRIPU

Slika 1. izvor: https://www.fibra.hr/preview/PropovjednikPreview.pdf

Slika 2. izvor: https://www.fibra.hr/preview/SanatorijArkhamPreview.pdf

Slika 3. izvor: https://www.fibra.hr/preview/AsteriosPolypPreview.pdf

Slika 4. *Ken Parker 62: Dah i san*, Fibra, 2008.; izvor: sken originala

Slika 5. izvor: http://strazarni-lopov.blogspot.com/2014/08/ona-se-budi-strip-1981.html Pristupljeno 1. 9. 2021.

2. VRIJEME I PROSTOR IZMEĐU KADROVA

Slika 1. - 4. izvor: https://www.fibra.hr/preview/SpaghettiPreview.pdf

Slika 5. *Spaghetti Brothers*, Carlos Trillo, Domingo Mandrafina, Fibra, 2006.; izvor: sken originala

Slika 6. *Spaghetti Brothers*, Carlos Trillo, Domingo Mandrafina, Fibra, 2006.; izvor: sken originala

3. NADREALIZAM U STRIPU

Slika 1. *Ken Parker 71: Zemlja junaka*, Fibra, 2009.; izvor: sken originala

Slika 2. izvor: https://www.fibra.hr/preview/BrojPreview.pdf

Slika 3. izvor: https://www.fibra.hr/preview/CrnaRupaPreview.pdf

4. POTRAGA ZA PRAVIM KADROM U FILMOVIMA ANDREJA TARKOVSKOG I KRZYSZTOFA KIÉSLOWSKOG

Slika 1. izvor: https://pbs.twimg.com/media/DYPHQWUWAAUlncx?format=jpg&name=small

Slika 2. izvor: https://hr.wikipedia.org/wiki/Lovci_u_snijegu#/media/Datoteka:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_Hunters_in_the_Snow_(Winter)_-_Google_Art_Project.jpg

Slika 3.
izvor: https://s3.amazonaws.com/criterion-production/janus_stills/2782-/28150id_034_w1600.jpg

Slika 4. izvor: https://curzonblob.blob.core.windows.net/media/6951/a_short_story_about_killing_hero_3.jpg

Slika 5.
izvor: https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/04%20(1215).jpg?bwg=1547476352

5. SPLASH PAGE

Slika 1. - 3. izvor: https://www.fibra.hr/preview/ZlatnoDoba_Preview.pdf

Slika 4. izvor: http://www.comicscube.com/2012/10/comic-book-glossary-splash-page-and.html6.

Slika 5. izvor: https://www.ranker.com/list/the-most-iconic-comic-book-splash-pages-ever/lee-kirby

Slika 6. i 7. izvor: https://www.fibra.hr/preview/SinCityPreview.pdf

Slika 8. izvor: https://www.zipcomic.com/the-eyes-of-the-cat

Slika 9. izvor: https://www.fibra.hr/preview/BezimenaPreview.pdf

Slika 10. izvor: https://www.fibra.hr/preview/BlastPreview.pdf

6. STVARANJE STRIP ALBUMA ABADON

Slika 1. postav s izložbe *ALU Perspektiva 2020.;* autor fotografije: Mihael Bađun

Slika 2. studije likova, autor: Mihael Bađun

Slika 3. skica naslovnice strip albuma, autor: Mihael Bađun

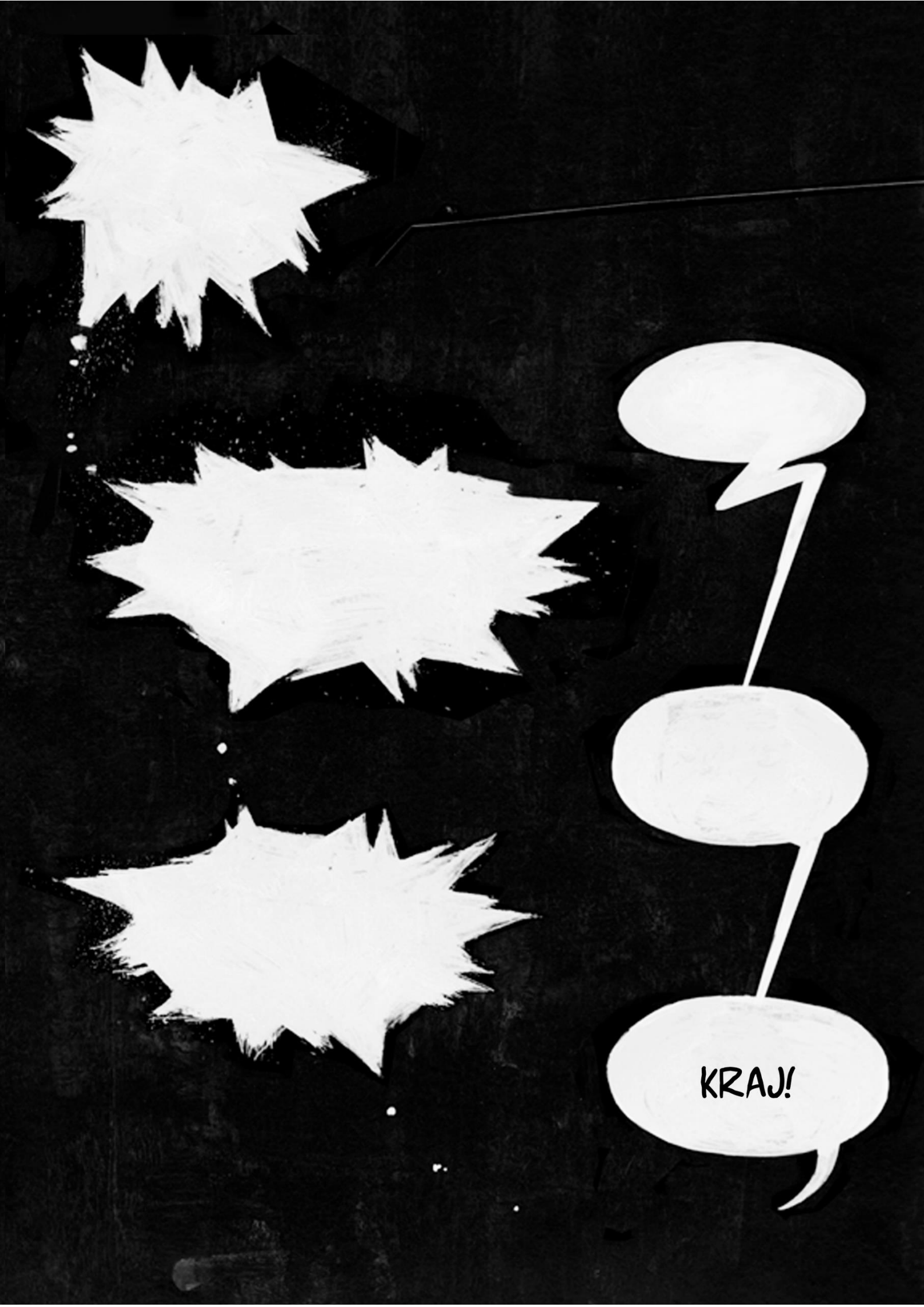
Slika 4. rani *storyboard* strip albuma *Abadon,* autor: Mihael Bađun

Slika 5. sken bilježnice, novi *storyboard* strip albuma *Abadon,* autor: Mihael Bađun

Slika 6. 18. stranica strip albuma *Abadon,* autor: Mihael Bađun

Slika 7. i 8. dvostraničan *spread*, 6.-9. stranica strip albuma *Abadon,* autor: Mihael Bađun

Slika 9. *splash* stranica, 14. tabla strip albuma *Abadon,* autor: Mihael Bađun


KRAJ!