

Filozofski fakultet u Zagrebu,  
Ivana Lučića 3  
Odsjek za komparativnu književnost  
Mentor: dr. sc. Nikica Gilić  
Student: Martina Gulin

## **Diplomski rad**

# **Film i strip kao srodni mediji**

U Zagrebu, 16.rujna, 2013.

## Uvod

Pri usporedbi filma i stripa, „kadar“ je vjerojatno najuočljivija sličnost. No ova dva medija srodna su na više razina – teoretskoj, žanrovskoj, estetskoj, strukturalnoj, poetskoj, filozofskoj... I dok je o filmu napisano nebrojeno knjiga – analiza, kritika i teorijskih tekstova, stripu se sve do nedavno malo tko posvetio na znanstvenoj razini. Možda jer se strip u književno-teoretskom svijetu dugo smatrao djetinjastim i neozbiljnim (čak i kičem masovnih medija), ma koliko neka priča bila originalna, crtež pedantan, radnja „pitka“ a likovi razrađeni. Razvoju teorije stripa uvelike su pogodovale pop-kultura te suvremena estetika. Ovaj rad bavit će se sličnostima, povezanostima i razlikama između stripa i filma (igranog i animiranog) kao srodnih medija.

Na idućim stranicama doznat ćemo kako se strip razvijao kroz povijest, tko su bili prvi (nesuđeni) autori stripa, kada je strip postao popularan medij kakvog danas volimo i poznajemo, koje su osnovne strukturalne poveznice između stripa i filma, a koje su malo suptilnije; žanrovi u oba medija, zvuk i boja u filmu i stripu, što je sve film „pokupio“ od stripa, a strip od filma, postoji li „autorski“ kadar u stripu ako je sve djelo jednog čovjeka, koja je najbolja filmska adaptacija nekog stripa i zašto, te na koncu - da li uopće postoji kvalitetna stripovska adaptacija nekog filma. Također ćemo se pozabaviti paralelnom analizom nekolicine odabranih stripova i njihovih filmskih, odnosno, animiranih inačica.

Literatura koja je korištena pri pisanju ovog rada uključuje dvije knjige strip autora i teoretičara Scotta McClouda, knjige i tekstove Ranka Munitića, Darka Macana, Vere Horvat-Pintarić i Branka Belana, te niz drugih izvora. Za primarnu stripovsku literaturu korišteni su *Čuvari* Alana Moorea, *Grad grijeha* Franka Millera te *Persepolis* Marjane Satrapi.

## Što je strip?

Prototipska slika pojma „strip“ vjerojatno su kratke priče u tri sličice na zadnjim stranicama dnevnih novina. Jedan ili dva glavna lika vode neki razgovor – netko nekoga nešto pita, netko nekome nešto duhovito odgovori. Oni se u svom ograničenom mikrosvijetu u tri sličice često satirično osvrću na aktualne teme, i time *de facto* postaju pravi mali povijesni dokumenti svoga vremena. U tim trima jednostavnim sličicama jasno možemo prepoznati uvod, zaplet i rasplet – tipične za književno djelo. No da li strip doista možemo uvrstiti u književnu formu? Za početak, strip ne *gledamo već čitamo*. Strip, kao i književno djelo, više se oslanja na funkciju mašte nego na ono što *vidimo*, no svejedno spada u *vizualnu* kategoriju, kao, uostalom, i film.

Strip kao pojam potječe od američkog *comic strip* – odnosno – „komične trake“. Taj pojam označavao je duhovite ilustracije na zabavnim stranicama dnevnih novina. Možemo, dakle, zaključiti da se kod *komične trake* misli na nekakav niz, odnosno slijed od najmanje dvije sličice. Za *comic strip* postoje dvije definicije: „Strip je obično duhovit narativni niz ilustriranih sličica“, te „Strip je serija u nastavcima sa nanizanim narativnim sekvencama, koja obično prikazuje poznate/uobičajene likove<sup>1</sup>“.

Nadalje, strip (čak i jednostavan kao iz prvog primjera), kao i književno djelo nam priča neku priču – ima protok vremena koju neke druge umjetnosti - primjerice slikarstvo ili (jedna zasebna) fotografija nemaju. Književnost je umjetnost riječi – a strip bi onda u najširem smislu bio umjetnost riječi i slika (iako nemaju svi stripovi riječi, već samo slike).

Što je, dakle, strip? U koju kategoriju umjetnosti spada? Da li je sličniji književnosti ili filmu? Možemo li reći da je kombinacija i jednog i drugog?

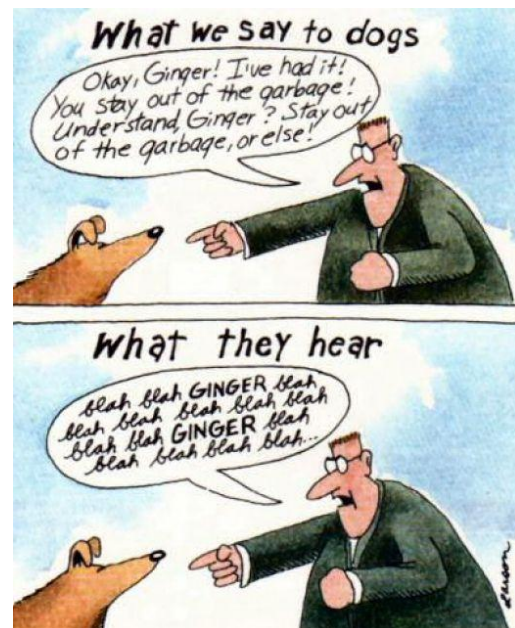
---

<sup>1</sup> The Free Dictionary, natuknica „Comic Strip“, <http://www.thefreedictionary.com/comic+strip>, 13. lipnja, 2013.

Jedan segment definicije stripa jest taj da je strip *umjetnost slijeda*<sup>2</sup>. U svojoj definiciji autor i stripovski teoretičar Scott McCloud razrađuje pojam stripa, te kaže: „Strip su crteži i druge slike suprotstavljene u namjerni slijed, s namjerom prijenosa informacije i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja“. No ipak se zaustavlja na „umjetnosti slijeda“ za koju su dovoljne samo dvije različite sličice da bismo doživjeli i percipirali slijed. Za razliku od filma, umjesto *vremena*, u stripu imamo *prostor* (mislimo, dakako, na prostor koji zauzima svaka pojedina sličica – te se jedna nadovezuje na drugu i tako dalje). David Carrier, filozof i povjesničar umjetnosti, u svojoj knjizi *Estetika stripa*<sup>3</sup>, kaže da je strip „pripovjedna sekvenca s pripovjednim oblačićima“, navodeći pritom duhovite Larsonove karikature koje često dolaze u obliku jedne sličice sa životinjskim i ljudskim likovima koji često komuniciraju



Hopeful parents



putem oblačića, a ponekad i tekstem *ispod* sličica.

Možemo li onda stripom smatrati i humoristične karikature iz dnevnih novina, one bez ili sa tekstem? Jesu li sve Larsonove karikature stripovi, ili samo oni s oblačićima?

<sup>2</sup> McCloud, Scott: Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost, Mentor 2005. str. 6

<sup>3</sup> Carrier, David: The Aesthetics of Comics, Penstate University Press, 2000.

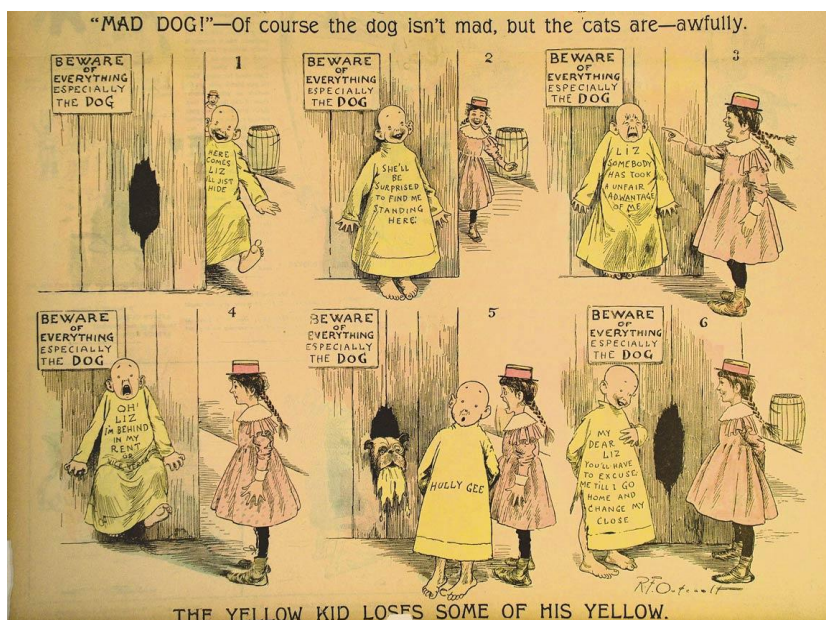
Stripaška zajednica ima podijeljena mišljenja, no po premoćnoj većini, *pravi* se strip ipak mora sastojati od najmanje dvije sličice, dakle, *slijeda*, i u tu kategoriju ne možemo smjestiti karikature u jednoj sličici (pa makar i imale oblačiće, ili pak i oblačiće i tekst ispod sličice, kao što je to opet čest primjer kod Larsona).

## Povijest stripa i filma

Strip je svoju klasičnu formu dobio početkom 20. stoljeća. No pretečama stripa danas možemo smatrati sva likovna djela sa narativnom funkcijom, odnosno ona djela koja dolaze u *nizu*. Tako možemo reći da su rimski Trajanov stup, starogrčki reljefni frizovi, francuska Tapiserija iz Bayeuxa, grafičke satire Williama Hogartha, drvorezni romani Lyndea Waeda a i svaki prikaz Križnog puta u sličicama zapravo prethodnice stripa kakvog danas poznajemo.

Dakako, industrijska revolucija i izum tiskarskog stroja uvelike su pridonijeli razvoju stripa – koncem 19. i početkom 20. stoljeća strip, film i animacija postali su zasebne umjetničke forme i oblici masovnih medija (što naravno ne znači da su kič ili imaju manju umjetničku vrijednost od ulja na platnu ili nekog monumentalnog mramornog kipa).

Iako nije bio u potpunosti u formi modernog stripa, *Žuti dječak* autora Richarda Feltona Outcaulta smatra se prvim novinskim stripom. Izlazio je krajem 19. stoljeća (od 1895. do 1898. godine) u *New York Worldu*<sup>4</sup>. Taj ćelavi nacereni dječčić u žutom haljetku nije



govorio putem oblačića teksta, već tekstem na svojem haljetku koji se mijenjao iz kadra u kadar (a kadrovi nisu bili fizički odvojeni, već su se *prelijevali* jedni u druge), dok su životinjski likovi povremeno „govorili“ sa oblačićima bez streličastog

znaka ili kompletno bez oblačića (samo tekstem napisanim kraj njihovih glava). Funkcija tog

<sup>4</sup> Tomić, Svetozar : Strip – poreklo i značaj, str. 15, Forum i Marketprint, 1985., Novi Sad

stripa bila je isključivo zabavna, a zanimljiv podatak jest da je baš po njemu *žuti tisak* dobio svoje ime. U isto vrijeme kada se pojavio *Žuti dječak*, braća Lumière su u Pariškoj Velikoj kavani prikazivali svoje prve pokretne slike – Jednu Lyonsku ulicu i Radnike koji izlaze iz tvornice<sup>5</sup>.

Prvi strip sa klasičnim oblačićima i redovitim sporednim likovima bio je *Mali medvjedići* Jimmya Swinnertona, koji je izlazio u *San Francisco Examineru* od 1892. do 1896. godine. Taj strip sa simpatičnim medvjedićem koji je dolazio u sklopu stranica vremenske prognoze smatra se početkom klasične stripovske forme<sup>6</sup>.



Kako je taj uzbuđljiv novi medij ubrzo postao vrlo popularan, uslijedile su i prve knjige novinskih stripova, originalni strip-albumi, „crtani romani“ ( s eng. „*graphic novels*“), a otkako je interneta, i *web* stripovi. Puno stripova koje danas jedino možemo vidjeti u obliku strip-albuma zapravo su kompleti novinskih stripova koji su izlazili na dnevnoj bazi. Odličan je primjer *Garfield* Jima Davisa – ta priča u nastavcima o jednom gladnom i neurotičnom mačku nasmijavala je (i još uvijek nasmijava) generacije klinaca i njihovih roditelja, a nova re-izdanja u raznim formatima se i dalje neumorno objavljuju. Priče o Garfieldu bile su epizodične i usko povezane na tjednoj bazi – dnevni stripovi crtani su u tri kadra, a nedjeljno izdanje je uvijek dolazilo u šest kadrova i dva retka i često sa stiliziranim naslovom.

Drugi takav primjer je *Peanuts* Charlesa M. Schultza, kojeg je Branko Belan smatrao najvišim dometom novinskog stripa i rekao: „Njegov ideal je u spiritualnom, metafizičkom

<sup>5</sup> Tomić, Svetozar :Strip – poreklo i značaj, str. 15, Forum i Marketprint, 1985., Novi Sad

<sup>6</sup> Don Markstein's Toonopedia, *Jimmy Swinnerton*, <http://www.toonopedia.com/swinnert.htm> , 14. lipnja 2013.

svijetu viših ljudskih vrijednosti<sup>7</sup>“. I *Garfield* i *Peanuts* (kao, uostalom i mnogi drugi) su od novinskih pasica napredovali do vlastitih animiranih TV serijala, pa čak i dugometražnih TV i kino-filmova (ali iz poštovanja prema originalnom stripu nećemo se ni osvrnuti na igrane filmove o Garfieldu ili recentni kompjutersko-animirani serijal). Međutim „prijevod“ iz stripa u animiranu CBS-ovu TV seriju iz '88. vrlo je vjeran stripovskim pasicama Jima Davisa. Ali o takvim postupcima će biti više govora u poglavlju „Prevođenje stripa u film“.

U Hrvatskoj se početkom stripa smatra *Vjerenica mača* iz 1935. g. u ilustriranom dnevniku *Novosti* našeg najznačajnijeg strip crtača Andrije Maurovića<sup>8</sup>. U ratna vremena pojavljuju se i braća Walter i Norbert Neugebauer u listu *Zabavnik*. U godinama neposredno nakon Drugog svjetskog rata ponajviše su se objavljivali humoristični stripovi u satiričnom časopisu *Kerempuh*, koji je izlazio od 1945. do 1954. godine. U *Kerempuhu* su objavljivane šale i karikature u više sličica, te (nepotpisani) stripovi u nastavcima poput *Sovjetski junaci: Radista Komsomolac* i *Kalif tiranin*. Do 1950. godine strip je bio izložen političkim napadima te su se tek u 50-im godinama počele pojavljivati brojne strip-revije koje su objavile veliki broj stripova domaćih autora poput Maurovića i braće Neugebauer, među kojima se najviše istakao *Plavi vjesnik*<sup>9</sup>.

Šezdesetih godina oko "Plavog vjesnika" okupljaju se Jules Radilović i Žarko Beker. Sedamdesete godine obilježila je grupa *Novi kvadrat*: Igor Kordej, Krešimir Zimonić, Radovan Devlić, Mirko Ilić, Ninoslav Kunc, Joško Marušić, Krešimir Skorzet, Nikola Konstadinović, Ivica Puljak, Emir Mešić. U novo vrijeme posebno se ističu Danijel Žeželj, Darko Macan, Dubravko Mataković, Štef Bartolić i Edvin Biuković<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> Belan, Branko: Što, kako i kome govori strip, časopis *Kultura*, broj 28, 1975., Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd

<sup>8</sup> Draginčić, Slavko: Strip u Hrvatskoj – od ilustriranih priča do „treće generacije“, u: Krulčić, Veljko: *Hrvatski poslijeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984.

<sup>9</sup> Macan, Darko: *Hrvatski strip 1945 – 54*. Mentor, Zagreb, 2007.

<sup>10</sup> Unizg: Strip: <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/strip.htm>, 14. lipnja 2013.



No, da se ipak vratimo na temu poglavlja (povijest stripa i filma). Što je sa filmom? Film je započeo svoj „život“ u crno-bijeloj tehnici i u znatno drugačijem formatu nego danas. Od Edisonovog kinematoskopa pa do kinematografa braće Lumière stigli smo i do potpune digitalizacije filmskog (a i ostalih) medija. Filmska vrpca više nije „in“, i umjesto fizičke, osvijetljene (eksponirane) celulozne trake danas dominiraju bitovi i pikseli snimani digitalnim videokamerama, pa čak i digitalnim fotoaparatom sa mogućnošću snimanja filma.

Također je film, u svojim najranijim počecima, bio kratke forme i sadržaja. Doduše, i najkraći film se sastojao od više sličica od nekog tadašnjeg stripa – no gledanje prvih filmova nije trajalo dulje od čitanja kratkih stripova. Film nije imao zvuk sve do 1928. godine<sup>11</sup>, ali je imao podnaslove (zaglavlja). S vremenom je film dobio zvuk – u početku u obliku pijanista koji bi pratio radnju, zatim zvuk integriran u sam film), nedugo nakon toga i boju, a zadnjih godina čak i gotovo uvjerljivu trodimenzionalnost<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> Peterlić, Ante: Osnove teorije filma, poglavlje Zvuk, str. 127, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2000.

<sup>12</sup> Sjetimo se Martyja McFlya i njegovog putovanja u budućnost u godinu 2015. gdje ga „napadne“ reklama 3D morskog psa iz „Ralja 19“ i usporedimo tu animaciju s, primjerice, vizualnom „opipiljivošću“ 3D-a jednog „Avatara“ iz 2009.

## Anatomija stripa

Da bismo strip čitali s onom istom lakoćom s kojom, primjerice, gledamo film, trebamo znati osnovne principe i značenje pojedinih dijelova stripa.

Za primjer možemo uzeti bilo koji klasični crtani roman. Svaka stranica sastoji se od *kadrova*, pojedinačnih ilustriranih sličica sa tekstom (ili bez teksta). Jedna stranica stripa zove se *tabla*. U kadrovima ćemo, osim samih crteža likova i pozadina pronaći i *oblačiće s tekstom* (ili *balone* obično kružnoga oblika iz kojih izlazi zašiljeni dio usmjeren prema govorniku (ili pak više njih ukoliko svi govore istu stvar). Oblačić s tekstom označava govor *naglas*. *Oblačići misli* označavaju ono što likovi razmišljaju (a ponekad i zamišljaju, te ne moraju nužno sadržavati tekst). Njih ćemo prepoznati po nizu manjih kružića koji vode prema velikom oblačiću sa sadržajem. Također, postoje i isprekidani ili istočkani oblačići koji označavaju šaputanje, ali i nazubljeni i nepravilni oblačići, koji, ovisno o kontekstu, mogu označavati različite emocionalne note u glasu govornika. Sam tekst u oblačićima je uglavnom pisan istim *fontom*, i slova su jednake veličine. No ako se radi o snažnijoj emocionalnoj reakciji govornika – strahu, bijesu, vikanju, očaju – slova mogu biti i znatno veća ili podebljana da se čitatelju vizualno približi emocija junaka. *Enkapsulacija*, odnosno „ovijanje podataka“ predstavlja glavne trenutke priče.

Prema mišljenju Branka Belana, hrvatskog filmskog redatelja, filmskog teoretičara i romanopisca, već je i sam balon vrsta *označitelja*: jednostavan, u obliku što ga određuje replika i kompozicija slike, sa streličastim znakom uperenim prema liku koji govori, te ima samo informativnu ulogu. Ako streličasti znak dopijeva s margine kvadrata, znači da je lik koji govori – izvan. Ako je balon crtan točkasto, znači da lik šapće, ako je balon upadljivo veći u odnosu na zahtjev replike, znači da se lik koji govori stidi, ako je balon crn, a slova bijela (u negativu), znači da je lik koji govori prestrašen, odnosno da su mu misli potištene

(misli su označene kružićima umjesto streličastim znakom). U tom slučaju iz crnog balona, ovisno o stupnju potištenosti, strave, užasa može ili kišiti, ili pljuštati ili grmjeti iz prijetećeg oblaka. Ako je streličasti znak u cik-cak linijama, to znači da je razgovor telefonski i takav oblak dolazi od (nevidljivog) lika s druge strane linije. Govori li netko hladno ili prijeteći, iz balona će se ispadati komadići leda (ili će balon „curiti“). Ne želi li crtač stripa da se zna što njegov lik misli, balon će biti prazan (ili, u nekim slučajevima, u balonu će se nalaziti samo tri točkice – čime se označava da je lik ostao bez teksta). Ako se lik čudi, ako se pita, ako je zbunjen, u balonu će biti veći ili manji odgovarajući znakovi koji mogu veličinom, debljinom ili umnažanjem dinamizirati spomenuta stanja. Ako lik pjevuši, slova će u balonu biti valovito ispisana, ali ako pjeva, naći će se tu i muzičke note. Slabljenje i jačanje glasa (češće izvan balona) bit će označeno smanjivanjem slova što se udaljuju, odnosno povećavanjem, što znači da slušač sve bolje čuje. Ako se upotrebljavaju psovke, umjesto riječi bit će hijeroglifi, često izvedenih od zodijačkih znakova<sup>13</sup>.



Zanimljiv „govor“ naći ćemo u Schultzovu stripu *Peanuts* – primjerice, ptičica Woodstock „glasa“ se nepravilnim okomitim linijama, dok je učiteljičin glas nerazumljiv i vidimo ga samo kao „blebetanje“ unutar oblačića (wah wah wah wah wah...).

U kadrovima ćemo često pronaći i *onomatopeje*. Prema Milivoju Solaru, onomatopeja je figura u kojoj se glasovima oponašaju određeni zvuci iz prirode, životinjsko glasanje ili neki zvuci koji nas podsjećaju na određeni predmet<sup>14</sup>. U stripu, onomatopeje možemo prepoznati kao zvučne efekte koji dolaze u vlastitim oblačićima ili naprosto u obliku naglašenih, uvećanih slova (najbolji primjer je *Batman* i neizostavni „bam“, „žbam“, „bum“,

<sup>13</sup> Belan, Branko: Što, kako i kome govori strip, časopis *Kultura*, broj 28, 1975., Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd

<sup>14</sup> Solar, Milivoj: Rječnik književnog nazivlja, str. 206, Golden marketing – Tehnička knjiga, Zagreb, 2006.

„tras“ ili „puf-pant“ kojeg možemo naći u *Alanu Fordu*. Što se filma tiče, zvuk također ima svoje varijante. Ili dolazi u *off-u* (odnosno, izvan kadra), koji doživljaj filma mogu činiti intenzivnijim, ili u obliku govora (koji također može proizlaziti od samih likova ili dolaziti u obliku izvan kadra ili kao oblik naracije). U filmu, za razliku od stripa imamo i glazbu (glazba se pojavljuje u stripu u obliku stihova ili notnog zapisa, ali je ne možemo čuti, jedino je možemo predočiti ako već znamo kako neka skladba zvuči). Također, u filmu glazba (bila ona u *off-u* ili ne) može igrati i ritmičnu ulogu, ili služiti kao komentar, te akcentirati bitne dijelove i graditi napetost.

Važnu narativnu funkciju imaju *zaglavlja* – pravokutnici obično smješteni u gornjem kutu kadra. Oni nas uvode u radnju, govore nam gdje se junaci nalaze, kad se događa radnja, a mogu poslužiti i kao uobičajeni oblačići misli. Naime, junak nam može nešto prepričavati i na taj način preuzeti ulogu klasičnog naratora (za primjer možemo uzeti autobiografski strip *Persepolis* iranske autorice Marjane Satrapi i početak priče koju čitatelju prepričava sama autorica, te se njezin „glas“ javlja kroz cijeli strip i objašnjava nam, komentira).

Ono što je u stripu *zaglavlje*, u filmu je to ili *glas* pripovjedača koji pripada ili ne pripada ni jednom junaku, a uvodi nas u priču, mjesto, vrijeme; ili pak kratki tekstualni titlovi ili podnaslovi koji nam govore mjesto radnje, vrijeme ili označavaju neku osobu. Nikica Gilić u svojoj knjizi *Uvod u teoriju filmske priče* kaže ovako: „Glas koji vodi kroz priču može pripadati pripovjedaču koji može i ne mora biti lik.“, te „Ako glas ne možemo pripisati nijednom liku, obično smo ga skloni pripisati instanciji pripovjedača koji izlaže sve što vidimo i čujemo<sup>15</sup>“.

Jedan od najvažnijih pojmova u svijetu stripa jest *zatvorenost*<sup>16</sup>. Ideja zatvorenosti temelji se na tome da je naš um sposoban percipirati čak i ono što *ne vidimo*. Po McCloudu, naša se percepcija stvarnosti zasniva na pukim fragmentima svijeta koji doživljavamo uz

---

<sup>15</sup> Gilić, Nikica: *Uvod u teoriju filmske priče*, str. 130-131, Školska knjiga, Zagreb 2006.

<sup>16</sup> McCloud, Scott: *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*; Glava treća – Krvavi jarak, Mentor 2005.

pomoć naših pet čula. On je, dakle, *ne cjelovit*. Primjerice, ne vidimo ono što je iza nas dok gledamo naprijed – i u tom slučaju, ono iza nas ni *ne postoji* sve dok se ne okrenemo. Međutim, naš um slaže poznate fragmente i omogućuje nam da doživimo našu okolinu kao cjelovitu sliku. Pojednostavljeno, to je proces zamijećivanja *dijelova* ali percipiranje  *cjeline*.

U stripu je zatvorenost vrlo važan faktor – upravo ona nam omogućuje da trenutke (kadrove) iz stripa povežemo i mentalno iskonstruiramo neprekinutu i jedinstvenu stvarnost. I tu nailazimo na važnu funkciju *mašte*. Upravo naša mašta „popunjava“ praznine između kadrova i rekonstruira priču – slaže ju i veže u jednu smislenu cjelinu. Često su kadrovi nejasno povezani i dvosmisleni, te nam autor na uvid daje tek dijelić neke slike. Na taj način spretno se postiže napetost – naime, čim je zatvorenost između kadrova intenzivnija, čitateljska interpretacija postaje *elastičnija* i slobodnija.

U klasičnom filmskom svijetu, do zatvorenosti dolazi 24 puta u sekundi. Ljudsko oko je tromo, i ne vidi izmjenu nepomičnih sličica, već kontinuirani pokret<sup>17</sup>.

A kakvu funkciju ima prostor između kadrova u stripu? Da li je tu isključivo da fizički odvoji jedan kadar od drugoga?

Prostor između kadrova naziva se *jarkom* i njegova je funkcija vrlo važna (moglo bi se reći i neophodna za pravilno funkcioniranje stripa). Jarak predstavlja jednu vrstu *limba*, u kojoj ljudska mašta dvije odvojene slike transformira u jednu *ideju*<sup>18</sup>. Jarak nije uvijek vidljiv, nije uvijek jasno označen (može samo biti sastavljen od jedne okomite ili vodoravne crte koja služi fizičkom odvajanju jedne sličice od druge), ali iskustvo nam nalaže da nešto tamo mora biti. Kako kaže McCloud, ubiti čovjeka između kadrova znači osuditi ga na tisuće smrti.

Također, McCloud tvrdi da je strip *monosenzoran* medij – iako je strip isključivo vizualan, spretnan će nam autor oblačićima teksta i crtežima dočarati zvukove, ugodne i neugodne mirise, okuse... McCloud taj fenomen objašnjava ovako: „Unutar kadra informaciju

---

<sup>17</sup> McCloud, Scott: Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost; Glava treća – Krvavi jarak, Mentor 2005.

<sup>18</sup> Ibidem

možemo izraziti samo *vizualno*, ali između kadrova nam čula uopće ne trebaju. I baš zato su angažirana *sva!*<sup>19</sup> Tu najviše dolazi do izražaja funkcija mašte – jer prostor jarka popunjava upravo čitatelj. Slaže postojeće fragmente u cjelinu i na neki način, sam postaje dio stripa.

Branko Belan u svom tekstu „Što, kako i kome govori strip“ kaže: „Strip ne može utjecati na proces percepcije pa tako ni izvlačiti koristi koju od usmjeravanja-u-vremenu ima film<sup>20</sup>“.

A kako čitamo strip? Klasične američke i europske stripove čitamo s lijeva na desno, odozgo prema dolje – kao uostalom i bilo koju knjigu ili časopis. Japanski stripovi ili *mange* čitaju se s desna na lijevo, također odozgo prema dolje.

---

<sup>19</sup> McCloud, Scott: Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost; Glava treća – Krvavi jarak, Mentor 2005.

<sup>20</sup> Belan, Branko: Što, kako i kome govori strip, časopis Kultura, broj 28, 1975., Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd

## Kadar

Kadar je, po McCloudu, najvažniji stripski *znak*<sup>21</sup>. On nema fiksno ni apsolutno značenje, poput jezičnih znakova, znanosti ili komunikacije, niti mu je značenje fluidno i prilagodljivo kao kod znakova koje nazivamo *crteži*. Kadar je, naime, neka vrsta opće oznake u kojoj su vrijeme ili mjesto podijeljeni (ili bolje rečeno, *odijeljeni*). A trajanje tog vremena i



54

dimenzije tog prostora više definira sadržaj kadra nego sam kadar<sup>22</sup>. Govoreći o stripu *Mali Nemo u zemlji snova* Winsora McCayja, filmski kritičar i teoretičar Ranko Munitić ustvrđuje da je „izrez“ stripskog kvadrata (okvir sličice) doista moguće usporediti s „izrezom“ kamere, pa je stoga prizor u stripskom kvadratu po nekim osobinama blizak slici na filmskom platnu<sup>23</sup>.

Najtipičniji kadar je pravokutnog oblika, no postoje i mnogi drugi oblici – okrugli, obli, bodljikavi, nepravilni, te

<sup>21</sup> McCloud, Scott: Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost; Glava četvrta - Okvirno, Mentor 2005.

<sup>22</sup> Ibidem

<sup>23</sup> Munitić, Ranko: Strip, deveta umjetnost, str. 96, Art 9, Zagreb 2010.

pravokutnici sa oblim kutevima. Nepravilni kadrovi mogu ukazivati na pokret (odnosno, pratiti junaka dok trči, bježi, kao što je to često primjer u *Akiri Katashija Otomoa*). Svaki od tih oblika ne utječe na značenje onoga što se u kadru prikazuje, ali može znatno utjecati na čitateljsko iskustvo. Primjerice, čak i bez zaglavlja, prepoznat ćemo *sjećanje* ili *priču u priči* ako imamo pravokutni kadar s oblim kutevima (a u filmskom svijetu takve ćemo scene prepoznati po difuznom svjetlu, mekim filterima, blagom zamućenošću ili vinjetiranju). Bodljikavi kadar dodatno nam ističe nekakvu akciju, žestoku emociju ili buku. Ako je kadar, u odnosu na ostale kadrove u tabli dulji ili kraći, može nam davati do znanja da je prošlo više ili manje vremena unutar samog kadra. Kadar može „izlaziti“ sa stranice, odnosno, ne biti obrubljen i ograničen, već se, perceptivno, širiti i izvan svijeta stripa, i kao takav utječe na atmosferu ili osjećaj za mjesto u sceni. A ako je kadar bez okvira, često označava dugačak trenutak, čak i vječnost (naravno, to ovisi i o kontekstu samog stripa).

Svaki kadar predstavlja jedan trenutak, i on je za nas *sadašnjost* sve dok ne prijedemo na iduću sličicu (iako se u jednom kadru može dešavati na desetke scena). Svaki prethodni predstavlja prošlost, a svaki idući – budućnost.

Vrhunski strip autori poigravaju se oblicima okvira, razmakom između kadrova (odnosno, širinom *jarka*) i našim percipiranjem vremena na jedan pažljivo osmišljen i suptilan način. U filmskom svijetu takvih manevara nema, ali njih mijenjaju *zatamnjenja* i *odtamnjenja*, *zavijese*, *pretapanja* i slični postupci.

Film je nešto drugačiji. Kada gledamo film, usredotočeni smo na radnju, koja nas vodi od točke A (početka) do točke B (kraja). I, osim ako baš ne moramo, ne zaustavljamo film, i ne premotavamo unazad ili unaprijed. Kod stripa, dovoljan je samo mali trzaj oka da se vratimo na prethodnu sličicu ili da malo „varamo“, odnosno pogledamo unaprijed.

Po Anti Peterliću, kadar, kao temeljna jedinica filma, kako u tehničkom, tako i izražajnom smislu predstavlja neprekinuti, kontinuirani vremensko-prostorni niz nekog



prizora, odnosno, jednu neprekinutu filmsku snimku. Odnosno: „Kadar možemo definirati kao jedan omeđeni prostornovremenski kontinuum prikazivane građe. Upravo zbog te omeđenosti kadar je specifično svojstvo filma uopće: svijet pred nama, svijet u kojemu jesmo, kao pojava što se vidi i čije, niti odjednom nastaje, niti odjednom nestaje, niti je omeđena pravokutnim okvirom. Ta prostornovremenska omeđenost kadra, odnosno mogućnost filma da „siječe“ i omeđuje ono što se u čovjekovu opažanju ne može sjeći i omeđivati, ujedno je izvor drugoga, vrlo složenog oblika zapisa, montaže, koja je rezultat filmske mogućnosti da svoju građu prikazuje prostornovremenski diskontinuirano“<sup>24</sup>. Kadar uključuje i sve ostale oblike filmskog zapisa – položaje kamere koji su se koristili pri snimanju, te ima svoje parametre: kadar može biti statičan ili dinamičan, dubinski ili plošan, ili, gledano vremenski – vrlo kratak, kratak, dugi i onaj realne duljine – s time da dugi kadar može potrajati i cijeli film (postoji cijela kategorija „*one-take*“ filmova, uključujući i dugometražne), a vrlo kratki kadar tek 1/24 sekunde (a takvoj vrsti kadra je u cilju uglavnom izazivanje nelagode jer oko nije dovoljno brzo da percipira točno što je vidjelo). Sa stajališta promatrača ili pripovjedača kadar dijelimo i na *subjektivan* i *objektivan* – odnosno onaj koji bi predstavljao pogled iz perspektive junaka, ili onaj koji bi predstavljao pogled iz perspektive promatrača (odlikuje ga dokumentarnost, realističnost, autorska samozatajnost, neretoričnost).

*Autorski kadar* je specifična vrsta kadra – u kojem se koriste izrazite rakursne snimke, izrazite preobrazbe svijeta, najbliži planovi, montažne kombinacije, pokretna kamera bez sadržaja viđenja nekoga tko se kreće, tehnike usporavanja, ubrzavanja, zaustavljanja pokreta. Po Peterliću, budući da iza uporabe svake tehnike mora „stajati netko“ tko njome upravlja i tko se odlučio za primjenu takve naročite tehnike, stvara se svijest o „autoru“ te takav kadar ne samo da nazivamo autorovim ili režiserovim, nego i kadrom *komentara*, jer autor njime ne

---

<sup>24</sup> Peterlić, Ante: Osnove teorije filma, str. 55, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2000.

samo da otkriva svoju nazočnost nego istodobno i komentira prizor, daje izraza svojem doživljaju ili spoznanju prizora<sup>25</sup>.

Kada uspoređujemo strip i film, možemo li onda zaključiti da je autorski „glas“ baš sve što je autor nacrtao? Da li je svaki stripovski kadar – autorski? Ne – jer i u stripu, kao i u filmu, autorski kadar je opet onaj nekonvencionalan, onaj koji nije ni objektiv, ni subjektiv, već specifičan na samo „svoj“ poseban način. U oba medija možemo prepoznati gore navedene vrste kadrova, tako da je i autorski kadar jedan od njih.

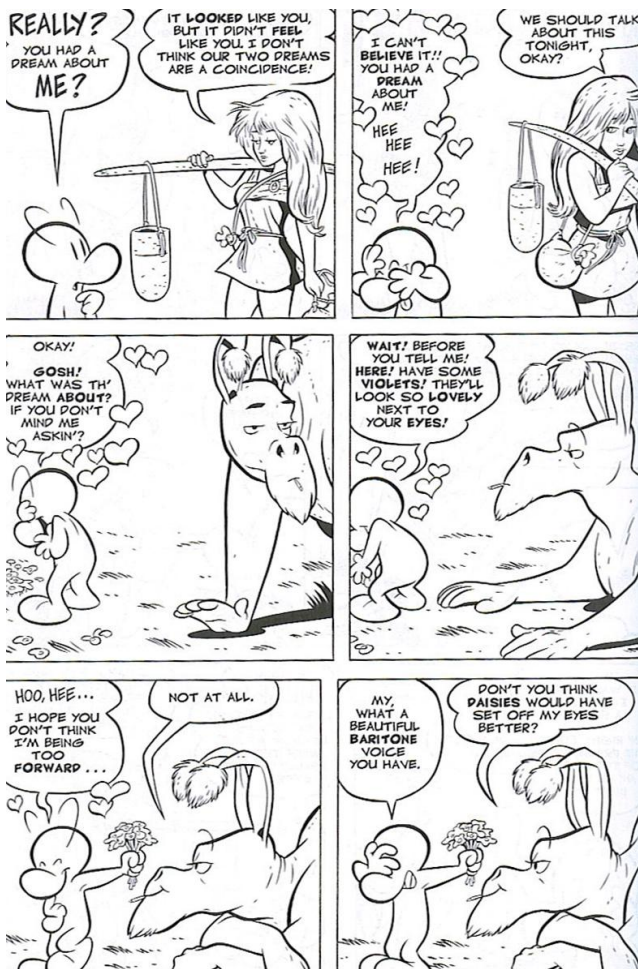
Također, i strip i film imaju *planove* i *rakurse* (odnosno, kuteve snimanja). Plan u filmu označava položaj, odnosno udaljenost kamere od snimanog objekta. Strip-crtaču ne treba kamera, niti širokokutni, srednji, zum ili teleobjektiv, već samo dobro znanje o perspektivi i spretna ruka da bi crtežom dočarao i postigao ono za što snimatelju treba jedna poprilična kolekcija opreme.

I film i strip, dakle, mogu imati total, srednji, krupni, blizi plan ili detalj. Većina novinskih stripova svoje će likove često prikazivati u srednjem planu (odnosno, „lik od glave do pete“, kako to kaže Peterlić), dok će u crtanim romanima izbor planova i autorska sloboda biti veći. Što se rakursa ili kuteva snimanja tiče (osim naravno, što se opet u stripu ne koristi „snimanje“, već crtani prikaz perspektive), i oni su isti u oba medija pa tako i u stripu i filmu možemo iskoristiti donji, gornji, ekstremno gornji i ekstremno donji rakurs, a i kose kadrove (u stripu česti kod naglaska na pokret), te horizontalni kut snimanja (odnosno crteža).

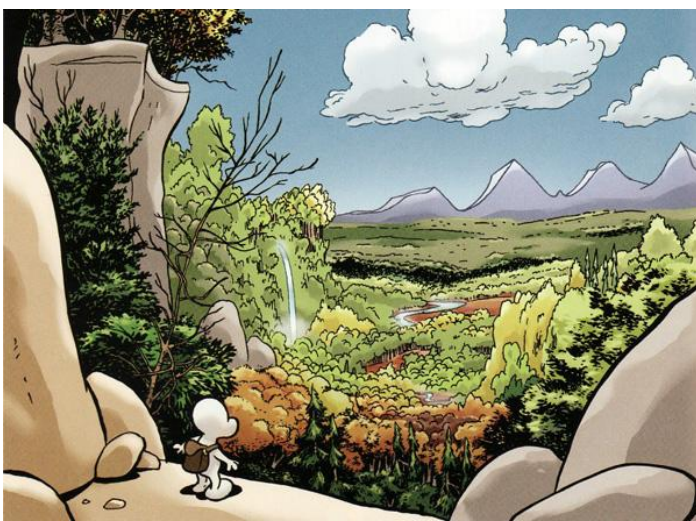
---

<sup>25</sup> Peterlić, Ante: Osnove teorije filma, str. 61, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2000.

## Boja



Prvi američki novinski stripovi, objavljivani krajem 19. stoljeća dolazili su sa reduciranim bojama ili u crno-bijeloj tehnici. Superjunački stripovi koji su počeli izlaziti 1930-ih godina tiskali su se u osnovnim bojama – crvenoj, žutoj i plavoj, a ponekad zelenoj i smeđoj i ta se tehnika ustalila desetljećima (pa su tako još 60-ih godina Marvelovi *X-men* i *Spiderman* bojani na taj način). Iz tog su razloga svi slavni superjunački kostimi u drečavim primarnim bojama<sup>26</sup>. Na našem su se tržištu praktično svi stripovi tiskali u potpunosti ili većinom u crno-bijeloj tehnici. Na primjer, rana izdanja



*Toma i Jerryja* u izdanju Vjesnika imali su samo dvije-tri stranice u boji, a kasnije samo korice, dok su ostale table bile crno-bijele. Naravno, bio je to način uštede prilagođen vremenu u kojem su takvi stripovi izlazili. Bojama se pokušavao realizirati i prikazati „stvarni“ svijet ili naprosto privući (većinom mlađu) publiku.

<sup>26</sup> McCloud, Scott: Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost; Glava osma – Boja, Mentor 2005.

Danas se mnoštvo stripova (posebno američkih, ali ima i europskih primjera), koji su u originalu dolazili u crno-bijeloj tehnici, grafički obrađuje da bi im se dodala boja. Superherojski stripovi u tome vrlo često i pretjeruju (primjerice, McFarlainov *Spawn*).

Crno-bijela estetika jednog *Bonea* Jeffa Smitha može se smatrati estetski mnogo izravnijom i efektnijom od novije varijante u blještećim i pastelnim nijansama. Upravo u crno-bijelom obliku *Bone* je i stekao popularnost kod publike i kritike. Uostalom, nedostatak boje, detalja, intenzivnog sjenčanja čitatelju ostavlja prostor da si ih sam zamisli i dočara (u čemu i je, na kraju krajeva, dio ljepote čitanja stripa). Funkcija stripa, bio on obojan ili ne, nije u dočaravanju stvarnog svijeta, već ispunjavanju onog unutarnjeg, *čitateljevog*, a boja u stripu (osim ako nije foto-strip), ponekad je potpuno nepotrebna.

Boja u filmu ima drugačiju funkciju – film kao medij koji pokušava dočarati „stvarni“ svijet (posebno ako govorimo o dokumentarnom filmu) oslanja se na boju kao jedan od faktora (ili čimbenika) sličnosti sa stvarnim svijetom. Dakako, prikaz boja na ekranu neće nužno biti identičan koloritu iz stvarnog svijeta (zbog stanja filmske vrpce, eksponiranosti filma, na kraju krajeva i postavki na ekranu/projektoru), niti će uvijek težiti tome da budu *identične* stvarnom svijetu (zbog narativnih naglasaka – npr. jedna će boja biti istaknuta, dok će druge biti blijede, ili – na cijeloj sceni dominirat će neki od umjetničkih filtera koji će intenzivirati sve ili samo neke boje).

Crno-bijela tehnika, po Anti Peterliću, omogućuje posebne teatralne, scenske ili slične efekte u filmu. Jednolično sivilo ili bjelina, ili tmina kao pozadina, omogućuju da bića što se tako prikazuju djeluju kao likovi na podlozi, kao osobito istaknuta i naglašena<sup>27</sup>.

Čak i nakon 1935. godine (pojave filma u boji), crno-bijeli film nije posve „iščezao“, te se i dalje koristi za filmove pune akcije, dramatike i ritma jer se njihova poruka u tom obliku bolje prenosi, a dinamika vanjskog svijeta još i više ističe.

---

<sup>27</sup> Peterlić, Ante: Osnove teorije filma, poglavlje Crno-bijeli film, str. 99, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2000.

## Filmski i stripovski formati

Pravu paralelu između formata stripa i filma gotovo je nemoguće povući, osim činjenice da oba medija dolaze u različitim formatima, omjerima i duljinama. No ipak ćemo ih spomenuti.

Najosnovniji stripovski format je *dnevni strip*, koji izlazi od ponedjeljka do subote, u sklopu dnevnih novina (*Čarobnjak iz Ida*, *Dilbert*, *Garfield* i mnogi drugi). Ovo je usporedivo sa klasičnim formatom televizijske serije, te su, kao što smo drugdje napomenuli, neki od popularnih strip-junaka i adaptirani u televizijske serije (i to sa većim uspjehom nego u film). Uglavnom se sastoji od tri sličice (kadra), odnosno jedne pasice, te je obično crno-bijeli. *Nedjeljno* izdanje izlazi uglavnom u nedjeljnim novinama (ponekad i subotnjim) i često je u boji i prošireno (na dvije pasice). *Strip svezak* je vrsta stripa koja bi izlazila na tjednoj ili mjesečnoj bazi, mekih korica i s manjim brojem stranica (*Alan Ford*, *Lazarus Ledd*, *Dylan Dog* i drugi). Svesci bi uglavnom sadržavali kraće priče koje bi se nastavljale u idućem broju. Odlikuje ih malo sofisticiraniji izgled i kompozicija. *Crtani roman* je pojam koji uglavnom označava samostalnu formu u klasičnoj duljini romana i sadržava jednu dužu priču koja se ne nastavlja izvan svojih granica. Njihova narativna forma je duža (*Bone*, *Persepolis*, *Watchmen*, *Dark Night Returns...*). Mnogi su prethodno izlazili u svescima, da bi na kraju bili sakupljeni u crtani roman sa zaokruženom pričom. Gotovo od samih početaka interneta, tu su i *web-stripovi*, koji nisu ograničeni formatom stranice ili veličinom papira. Oni, po McCloudu, mogu koristiti *beskrajno platno*, različite veličine i dimenzije, kao i mogućnost dodavanja zvuka ili animacije<sup>28</sup>.

Formati u filmu nisu ograničeni veličinom papira, već omjerom i duljinom filmske trake i sličice, te veličinom i omjerom ekrana. No u filmskom svijetu manje su bitni ti omjeri i

---

<sup>28</sup> McCloud, Scott: *Making Comics*, Harper, New York, 2006.

medij na kojem su zapisani od onoga što se prikazuje. Jer isti film je moguće gledati i u kinu, na maloj, kućnoj televiziji, ogromnoj *plazmi* ili pak na *ipodu* ekrana veličine dva inča.

## O autoru

Iza jednog stripa stoji najmanje jedna osoba – crtač stripa. On je taj koji zamišlja priču – sve što mu treba su A3 hamer papir, gumica i olovka, rapidograf, crni flomaster ili tuš, komplet ravnala i crtaći stol (iako se u novije vrijeme sve više služi računalom, crtaćim tabletom i posebnom svjetlosnom olovkom). On je osoba koja prazni papir (ili prazni dokument u *Photoshopu* ili nekom sličnom računalnom programu za crtanje) ispunjava sličicama, daje život svojim junacima (a ponekad ih i nemilosrdno ubija ili zlostavlja), on je taj koji svojim junacima daje glas. On je pripovjedač, pokretač radnje, glavni motivator pozitivaca, negativaca i svih sporednih likova. On je oslikavatelj svoga svijeta, vješt u crtanju pozadina, spretan u naglašavanju pokreta, praktičan u korištenju planova i perspektive i njegov glavni zadatak jest da nas zainteresira, zadrži našu pažnju, da nas dirne, nasmije, rastuži ili naprosto oduševi.

Neki stripovi imaju više od jednog autora: primjerice, jedan je crtač zadužen samo za ilustraciju naslovnice. Drugi je autor scenarija – on je zamislio priču, i detaljno opisuje crtaču kako bi svaka sličica trebala izgledati (najbolji primjer ovoga je Alan Moore). Treći je crtač stripa. Četvrti je zadužen za *tuširanje* (nanos tinte na originalan crtež u olovci). Peti će upisivati tekst u oblačiće. Šesti će grafički obraditi table – uklonit će sitne nepravilnosti na skenu papira, popraviti mjesta gdje je tinta malo „iscurila“, poravnati rubove kadrova. Sedmi će kompjuterski dodati boju na skenirane i dotjerane table.

Dakako, nisu svi stripovi u boji, niti će svaki strip imati vlastitog *tušera* ili grafičara. Ali autori će uvijek biti scenarist i crtač, dok će ostali možda negdje biti tek spomenuti sitnim slovima.

Film je sličan stripu po pitanju hijerarhije. Iza svakog filma stoji jedna mala vojska ljudi, no redatelj, scenarist i producent su na vrhu piramide. Zatim slijede kamermani, majstori i tehničari svjetla, majstori i tehničari zvuka. Tek onda dolaze na red glumci, statisti, šminkeri, kostimografi, rekviziteri, montažeri, ekipa za specijalne efekte... Ali dobro znamo čija će (naglašena) imena biti na uvodnoj špici, a čija sitnim slovima na odjavnoj.



## O žanru

U današnje vrijeme gotovo da ne postoji strip koji se ne može prevesti u film – čak i oni koji izlaze godinama i njihov je svijet prevelik i preširok da bi se preveo u jedan dugometražni film mogu doći na velike ekrane u obliku reducirane filmske odnosno animirane verzije svog originala.

Specijalni efekti su evoluirali do te mjere da se danas bilo koji fantastični svijet iz mašte može prikazati u gotovo realističnoj formi uz malu pomoć 3D animacije. Svi žanrovi koje imamo u književnosti mogu se preoblikovati i u strip i film. I svaki od tih medija „posudit“ će ono najbolje od onog drugog i dodati svojoj formi neku novu dimenziju. Na primjer, film će od crno-bijelog stripa preuzeti priču i izgled likova, a dodat će pokret, boju, glasove, pozadinske zvukove, glazbu. Prenijet će nam atmosferu, akcentirati bitna mjesta.

I stripovski i filmski žanrovi mogu biti namijenjeni širokoj ili ciljanoj publici. U oba medija, dakle, možemo pronaći i povijesna, *noir*, krimi, sportska, ratna, tinejdžerska, dječja ili vestern ostvarenja (da ne govorimo i o 18+ kolekcijama), odnosno akcijske, avanturističke, komične, dramske, fantastične, horor, romantične ili triler filmove i stripove. Pod film, osim igranog, tu još spada i kategorija animacije, dok strip ima posebnu kategoriju foto-stripa (popularan 90-ih, ali je već odavno izišao iz mode). Možda jedina vrsta filma koja se ne bi dala „prevesti“ u strip je *mjuzikl*. No bilo koji strip se može prevesti u film ili animaciju. Pa čak i kratki novinski gegovi (na primjer, prisjetimo se BIH TV produkcije viceva o Muji i Hasi – koji su počeli usmenom predajom, bili pretvoreni u karikature i kratke stripove, a onda i u TV viceve). Postupci postizanja napetosti su u ovim medijima različiti – na primjer, strip će se koristiti jakim kontrastima, naglašenim zvučnim oblačićima, većim slovima, vizualnim prikazom pokreta, dok će se film poslužiti zvučnim akcentima, napetom glazbom (ili pak potpunim izostankom iste) – ali nastoje postići sličan učinak kod čitatelja, odnosno gledatelja.

## „Prevođenje“ stripa u film

Moglo bi se reći da su stripovi, u svojoj formi u slijedu i oblikovanom narativnom strukturom, idealni za „prijevod“ u film. Scenarij je već tu, likovi i radnja samo teku, i sve što treba je „kopirati“ kadar po kadar, dodati glumce, pozadinu i naratora da bismo dobili gotov film. Otkako su *Vitez tame*, a još prije njega serijali o Spider-manu i X-Menima polučili ogroman uspjeh u kino-dvoranama, te pokrenuli taj relativno novi holivudski trend (iako su se još 80-ih i 90-ih godina snimali filmovi o Supermanu i Batmanu, a još prije njih i televizijski serijali o Supermanu, oni su bili iznimka, a ne pravilo, dok je u posljednjih desetak godina snimljeno je više od dvadeset filmova o superjunacima), možemo očekivati još mnoštvo sličnih ostvarenja, i nadati se prijevodima i malo „opskurnijih“ stripova koji ne potječu nužno od američkih autora.

Osim velike popularnosti superjunačkih adaptacija u Hollywoodu u posljednje vrijeme, zadnjih tridesetak godina u igrane i animirane filmove adaptirano je mnoštvo drugih stripova i mangi (u Japanu se, primjerice, mange sustavno adaptiraju u animirane filmove i serije, takozvane *anime*, no ima i igranih filmova adaptiranih iz mangi – na primjer, južnokorejska ekranizacija *Zmajeve kugle* iz devedesetih, ili novija *Zmajeva kugla: Evolucija* iz 2009. godine). Svakako valja spomenuti animu *Akira* Katushira Otomoa, koja slovi za jedan od najboljih animiranih filmova ikad napravljenih, a prevedena je iz mange od preko dvije tisuće tabli<sup>29</sup>. Drugi je izvrstan primjer *Duh u ljušturi* Mamoru Oshiija, adaptacija mange Masamunea Shirowa – jedna od prvih anima koja je kombinirala klasičnu, rukom crtanu animaciju sa digitalnom animacijom. Zanimljiv primjer „prijevoda“ filma u strip (osnosno, mangu) je *Star Wars Manga* koja je počela izlaziti kasnih 1970-ih (a Dark Horse ga je krajem devedesetih izdao u Americi). S autorom Hisaom Tamakijem, i Georgeom Lucasom

---

<sup>29</sup> Fingerroth, Danny: *The Rough Guide to Graphic Novels*, str. 260, Rough guides, London-New York, 2008.

kao scenaristom, nastala je zanimljiva kombinacija Hollywooda i svega onoga što možemo očekivati od manga-stila – velike oči junaka, oštar crno-bijeli crtež, te mnogo dinamičkih



linija pokreta i akcije<sup>30</sup>.

Po Svetozaru Tomiću, mnogi kritičari skloni su tvrdnji da strip, kao verbalno-vizualni medij sve duguje filmu. Strip je, uistinu, bliži filmu više nego ijednom drugom umjetničkom izrazu. Osim što su svoj razvoj započeli u isto vrijeme, stvoreni su iz istih umjetničkih i komercijalnih pobuda, te su „bratski“ posuđivali jedno drugome ideje, teme i tehnike. Međutim, Tomić naglašava kako je zapravo film taj koji je mnoštvo tehnika preuzeo od stripa, a ne obratno: „Zahvaljujući

specifičnosti stripovskog medija, u njemu se putem montaže kadrova i upotrebe gro plana, razvijaju takvi postupci u tehnici pogleda, koji će tek mnogo godina kasnije, tek pojavom Griffitha i Eisensteina biti otkriveni u tehnici filma, a tehnike filmskog reza, kadriranja i panoramiranja upotrebljavao je Winsor McKay još 1905. godine u svom maestralnom djelu *Mali Nemo*<sup>31</sup>“. Također, strip nije samo ustupao samo svoje tehnike, već i svoje junake (Raymondov *Flash Gordon*, Fosterov *Princ Valiant*, Shusterov *Superman* i drugi). Po Tomiću, film je također snažno utjecao na strip – „posudio“ mu je svoje tehnike sugestije

<sup>30</sup> Fingerroth, Danny: *The Rough Guide to Graphic Novels*, str. 269, Rough guides, London-New York, 2008.

<sup>31</sup> Tomić, Svetozar: *Strip – poreklo i značaj*, str. 15, Forum i Marketprint, 1985., Novi Sad

kretanja, dubinu pogleda a i svoje junake, stvarne komičare – na primjer, Charlija Chaplina, Harolda Loyda, Bena Turpina, Bustera Keatona...<sup>32</sup>

Niti je strip „bolji“ od filma, niti film od stripa. Oni su naprosto drugačiji, i kao što je gore već rečeno, koriste se drugačijim strukturalnim, narativnim i estetskim postupcima, no postižu isti (ili vrlo sličan) efekt kod gledatelja ili čitatelja. Vera Horvat-Pintarić u svojoj zbirci eseja, tekst „Deveta umjetnost i masovna kultura“ o stripu i filmu kaže: „Sasvim je jasno da su fotografija i film znatno utjecali i utječu na jezik stripa (kadriranje, montaža, *decoupage*), kao što i strip, napose u kadriranju slika (krupni plan, panoramiranje, *travelling*) prethodi filmu<sup>33</sup>.“

A što je sa prevođenjem filma u strip? Oba prijelaza su izvediva i s lakoćom mogu prijeći iz jednog u drugi oblik zapisa. Na primjer, mnogo je Disneyevih animiranih klasika adaptirano u stripove za djecu. Dodana su im zaglavlja, crtež je nešto jednostavniji od originala, ali stil je jednak.

Čak i neke filmske verzije stripovskih adaptacija su se ponovno „vratile“ u strip slijedeći filmski, a ne originalni scenarij (na primjer Marvelov Daredevil). Izvrstan primjer takvog „prijelaza“ je Groeningova *Futurama*. Kad je animirana serija prestala izlaziti na TV ekranima, nastavio je izlaziti strip u produkciji Groeningove izdavačke kuće *Bongo Comics*. Priče nisu bile adaptacije serijala, već u neku ruku nadopunjene ili zasebne priče sa poznatim likovima. Efekt koji takva vrsta stripa ima na čitatelja je uistinu zanimljiv – likove već znamo, znamo i kako zvuče, i čitajući strip, naprosto *ne možemo* isključiti njihove glasove. Oblačice u kojima govori Bender ćemo *čuti* kao Joea DiMaggija i imat ćemo osjećaj kao da se pred nama vrti nova epizoda na TV-u a ne samo na papiru u boji.

---

<sup>32</sup> Tomić, Svetozar : Strip – poreklo i značaj, str. 18, Forum i Marketprint, 1985., Novi Sad

<sup>33</sup> Pintarić, Vera Horvat: Kritike i eseji, 2012., Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti, str. 270

Da bismo bolje shvatili ove postupke prijevoda stripa u film (na koncu konca, ovaj se rad i bavi srodnošću ova dva medija), najbolji način za to će biti paralelne analize nekolicine odabranih stripova i njihovih filmskih inačica.

Prvi primjer prijevoda stripa u film bit će *Persepolis* Marjane Satrapi. Jednostavan i dirljiv crno-bijeli strip preveden je u jednostavan i dirljiv crno-bijeli animirani film. Drugi je odličan primjer „prijevoda“ stripa u igrani film – neizostavni *Sin City*, kojeg u oba medija odlikuje (osim izvrsne priče i dojmljivih likova) intenzivan crno-bijeli kontrast sa povremenim pojavljivanjem odabranih boja (uglavnom crvene i žute), oštri rubovi i kod likova i svijeta, pažljivo osmišljen ritam i iznenađujuća poetičnost. Treći primjer bit će *Watchmeni* (odnosno *Čuvari*) – vjerojatno jedan od najvažnijih američkih stripova o drugoj generaciji maskiranih junaka koje ponovno poveže smrt jednog od najsirovijih likova iz priče.



## 1. Persepolis

Prvi je primjer „prijevoda“ stripa u film *Persepolis* iranske autorice Marjane Satrapi – dirljiva autobiografska drama s elementima humora koja se bavi odrastanjem autorice iz djevojčice u ženu, političkim previranjima u Iranu, ratom, gubicima, razdvojenosti od obitelji, njezinom krizom identiteta za vrijeme školovanja u Europi, povratkom kući, borbom s depresijom i lijekovima, i na kraju, ponovnim odlaskom ali s osjećajem zatvorenosti kruga i s pozitivnim naglaskom.

Strip je originalno izašao u dva dijela, a

kasnije i u obliku kompletiranog crtanog romana, te se sastoji od kratkih, mozaičnih priča podijeljenih na poglavlja. Prvo od njih, „Veo“, predstavlja nam malenu Marji, djevojčicu iz Teherana koja je, za razdoblja „islamske revolucije“, kao i druge djevojčice od 1980. prisiljena u školi nositi veo koji joj prekriva glavu i ramena. I na duhovit način prikazuje njezina djetinja shvaćanja poretka stvari. Ubrzo upoznajemo njezine roditelje, intelektualce i liberale koji svoju curicu podržavaju u kritičkom promišljanju i pokušavaju joj na objektivan način objasniti zašto su stvari takve kakve jesu i zašto ih ne bi smjela prihvaćati, već se boriti protiv njih. Osim Marjaninih roditelja dva vrlo važna lika su i njezina baka – topla i mudra žena koja je prisutna kroz cijeli strip (sve do posljednje stranice), te ujak Anoosh, koji se pojavljuje na početku i ubrzo biva pogubljen od strane novog režima pod (lažnom) optužbom da je ruski špijun. *Persepolis* je priča o borbi za slobodu i neovisnost, borbi protiv ugnjetavanja žena, priča o rastancima i ponovnim susretima, no prije svega – priča o jednoj posve običnoj djevojci, koja bi, kao i sve druge djevojke iz „slobodnog svijeta“, voljela izaći, našminkati se, slušati *punk* glazbu, gledati frajere, popiti piće, otići na zabavu s društvom, odjenuti poderane traperice bez da je proglase „izazovnom“ i zatvore, siluju ili kamenuju.

Marjane, dakle, odrasta u vrijeme iranskih prosvjeda, svrgnuća jedne vlasti da bi došla druga, još i gora, a oko nje pogibaju obiteljski prijatelji, susjedi i rodbina. Užasi rata, prijezir prema vlasti i na kraju, strah da će njihova tvrdoglava curica stradati konačno potaknu njezine roditelje na drastičnu odluku da svoju četrnaestogodišnjakinju pošalju na školovanje u Beč.

U drugom dijelu priče mlada Marjane doživljava kulturni šok – žene u Europi su slobodne da se oblače i ponašaju kako hoće, njezini školski kolege nemaju pojma o užasima na istoku, niti ih se previše doimaju – oni su djeca bogatih roditelja, najobičniji snobovi-alternativci kojima je jedini cilj dobro se napušiti i napiti. Prave se vrhunskim intelektualcima, ali su u stvari samo obični *foliranti* i dangube – ukratko – loš izbor društva zbog kojeg Marjane doživljava krizu identiteta i pada u depresiju. U novoj sredini nitko je ne razumije,

postaje predmetom poruge i diskriminacije, ljubav njezinog života je prevari i Marjane, koja ostaje bez novca i završi u depresiji dospijeva na ulicu i nakon dva mjeseca takvog života gotovo umre od upale pluća.

Marjane se nakon neuspjeha u Europi vraća u roditeljski dom u Teheranu pod uvjetom da je ništa ne pitaju o tome što se događalo prethodna dva mjeseca – iako je rat gotov, malo što se uistinu promijenilo. Njezine stare prijateljice je ne razumiju, iščuđuju se što nije „više“ iskoristila svoju takozvanu „slobodu“ ali je ujedno i osuđuju je jer je spavala s više od jednog muškarca. Obeshrabrena i razočarana, Marjane se povlači u sebe, dane provodi pred televizijom, izbjegavajući razgovor sa svojim roditeljima i mnogobrojnom rodbinom. Odlazi psihijatru koji joj govori da je doživjela živčani slom i prepisuje antidepresive koji situaciju čine još gorom.

Međutim, nakon što dotakne samo dno i dva puta se pokuša ubiti (prvi puta rezanjem vena, što nije uspjelo jer joj se krv stalno zgrušavala, a drugi put nakon predoziranja antidepresivima, što je rezultiralo trodnevnim halucinacijama), ona zaključuje da joj nije suđeno da umre i „uzima život u svoje ruke“. Dotjera se, upiše aerobik, upoznaje svog budućeg muža i na koncu upisuje likovnu akademiju gdje se zalaže za promjene – naime, na fakultetu se nije smjelo crtati žensko tijelo, već žena kompletno prekrivena velom. Stoga se njezino društvo okupljalo u kući jednog od prijatelja gdje su jedni druge portretirali u slobodnijem okruženju.

Nakon razvoda od muža, ona i njezini roditelji odlučuju da je za nju, kao razvedenu ženu koja u Iranu neće imati nikakva prava i bit će predmetom podsmjeha i diskriminacije, najbolje da ponovo ode u Europu, gdje uspijeva upisati školu primijenjene umjetnosti. Ovaj put odlazak je lakši, Marjane se miri sa sobom i svojom prošlošću, provodi lijepe trenutke sa svojom obitelji i konačno odlazi u bolju budućnost. Strip završava rastankom na aerodromu i

riječima: „Sloboda je imala cijenu“, misleći pri tom na predzadnji put što vidi svoju baku živu (u filmu je odlazak ipak malo dramatičniji, i Marjane baku vidi posljednji put).

I strip i film vrlo su plošni, no stilski bliski jedno drugome (strip je ponešto neuredniji). Izrazito su karikaturalni i sa jakim kontrastima, no bez dimenzije, sjenčanja ili suvišnih detalja – promjena stila najviše je vidljiva u još plošnjem, gotovo 2D prikazu Marjaninog tate dok svojoj maloj kćeri prepričava priču o kraljevu dolasku na vlast i kratkim sekvencama sjećanja ili prepričavanja povijesnih dijelova, te u samoj uvodnoj špici (i u stripu i filmu ovaj dio je vrlo sličan). Plan je obično srednji – no ima i krupnih planova ili totala. Sličice nikad ne izlaze izvan svojih okvira i svaka je zatvorena u svom vlastitom kadru.

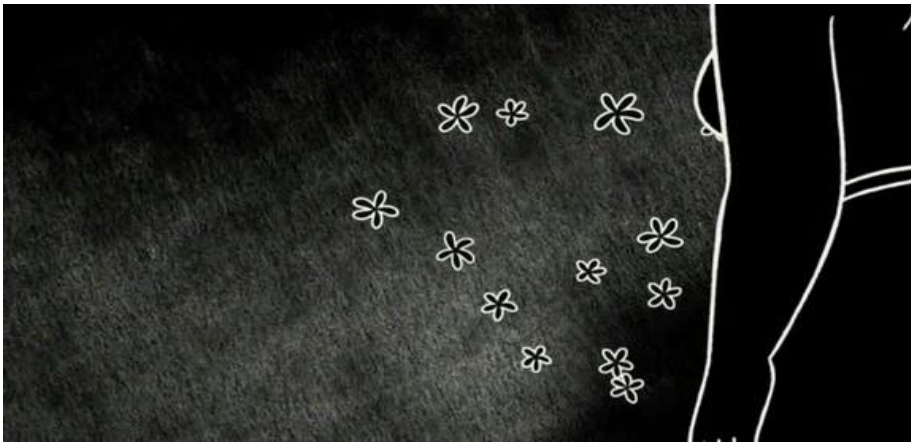
Strip se nije zamario lirskim otvaranjem priče kao što je to slučaj u filmu – Satrapi se u stripu naprosto „bacila“ na prepričavanje počevši sa zaglavljima u kojima naglašava vrijeme, razdoblje i situaciju u državi od samog početka fabule (dok je imala deset godina i u školi bila prisiljena nositi veo), a film počinje uvodom u boji gdje vidimo zabrinutu, ozbiljnu i odraslu Marjane koja se, na recepciji aerodroma, prisjeća svoje prošlosti. Boja oko nje polagano nestaje i pretapanjem na scenu utrčava njezina mala verzija u crno-bijeloj varijanti.

Strip se također manje zamara atmosferom i raspoloženjem i važnije mu je prenijeti informaciju, dok nam film od samog početka nameće pomalo tmurno raspoloženje. No, to ne znači da je film emocionalniji od stripa (i dalje je, kao i strip prepun komičnih trenutaka), već naprosto da su na dva načina postignuti slični efekti (u stripu malo kasnije, doduše, kada dobijemo dovoljno informacija o likovima i priči).

Film također na zanimljiv način pravi „posvetu“ stripu na samom uvodu – iako je stil drugačiji od crteža koje ćemo vidjeti u tiskanom izdanju, uvodna špica koristi se istim fontom kao u stripu, a slike prirode i gradova i dječjih crteža u crno-bijeloj tehnici podsjećaju nas na sličice izrezane iz kartona. U uvodu prvi put vidimo i cvjetove jasmína, koji će biti jedan od lajtmotiva koji se javlja i na samom kraju i odjavnoj špici (jasmin dolazi uz lik bake, koja je



jasmin stavljala u svoj grudnjak da bi lijepo mirisala, a Marjanino najdraže sjećanje na nju je kada bi joj cvjetovi ispadali iz grudnjaka dok bi se presvlačila).



Film, dakako, ne bi mogao prevesti svih 350-ak tabli stripa (niti bi u takvom obliku bio gledljiv), no izbacujući manje bitne dijelove, i (za film

nepotrebne) digresije, filmska verzija *Persepolis* sažima priču u puno intenzivniji oblik. Najbitnije i najosnovnije je i dalje tu, a priča, objektivno, ostaje ista.

Filmska verzija ne dijeli priču na poglavlja, već ju slaže, kadar po kadar u neprekinut niz sadašnjosti, prošlosti, sjećanja i maštanja (čak ni prijelaz sa početka filma iz boje u crno-bijelo nije nagao, već se koristi montažna tehnika pretapanja), dok je za jedan strip podjela na poglavlja (zbog same strukture stripa) i više nego poželjna. Strip se ipak čita, kao knjiga, a jednoipolsatni film predviđen je da se gleda u jednom komadu.

U filmu se, osim promjena u stilu kod prepričavanja povijesti i uvoda, za razliku od stripa, u nekoliko navrata javljaju i negativni – naglašavajući Marjanino emocionalno stanje u trenutku užasa, ili sjećanje na baku (ponovo - lajtmotiv jasmína). Prikazi rata, bježanja, pogibije ili, opet, prepričavanja, često su siluetna (potpuno crne figure na bijeloj ili zatamnjenoj pozadini).

Glazba u filmu je vrlo prigušena i pozadinska, uglavnom instrumentalna, osim u trenutku kad mlada Marjane konačno odlučuje izaći iz depresije, te ju prati pjesma „Eye of the Tiger“, koju i sama naglas nespretno pjeva. U stripu je taj trenutak vidljiv za vrijeme sata aerobika, i naglašen je većim slovima i notnim zapisom u igličastom oblačiću koji izlazi iz

kasetofona. Duhovit dodatak filmu (kojeg u stripu nema) je trenutak kad mlada Marjane postaje svjesna mana svoje prve velike ljubavi i zamišlja ga na groteskan način (prenaglašeno krivi zubi, izobličeno lice, nakaradan izgovor). Još jedno zanimljivo rješenje jest prikaz Marjaninog naglog odrastanja iz djevojčice u djevojku – u stripu je prikazan u isprekidanim kadrovima preko cijele table, a u filmu je to neprekinut niz trenutaka sa vidljivom progresijom.

Ukratko, obje verzije Persepolisa majstorski su odrađene u svome mediju. Između obje verzije postoji snažna vizualna sličnost i estetska privlačnost. Obično se može reći: „knjiga je bolja od filma“, ili „film je bolji od knjige, stripa“, no u ovom slučaju obje verzije su jednako dojmljive te su pružile i čitatelju i gledatelju ono najbolje što njihovi mediji mogu.

## 2. Sin City

Ovaj vizualno vrlo „mračan“ strip Franka Millera možda je jedan od najuspješnije prevedenih u filmski svijet – svijet stripovske i filmske kritike svakako ga smatra jednim od



njih. Millerovu crtanu verziju, a i filmsku adaptaciju u režiji Roberta Rodrigueza, samog Millera i gostujućeg Quentina Tarantina karakteriziraju vrlo snažni kontrasti crno-bijele (sa

više crne nego bijele), oštri, šiljasti rubovi, nedostatak mekoće (osim, povremeno, kod ženskih likova), likovi vrlo intenzivno osjenčani, a povremeno se pojavljuju (odabrane) intenzivne boje – žuta, crvena, plava, a film tri (odabrane) priče kopira i prevodi od kadra do kadra. I

strip i film vrlo su ritmični. Neke replike se više puta ponavljaju („*Goldie... rekla je da se zove Goldie*“, na primjer).

Originalan strip izlazio je od 1991. godine u sklopu izdanja *Dark Horse Presents*, te se serijal sastojao do 13 dijelova. Sve priče događaju se u gradu *Basin Cityu*, a nadimak kojim ga likovi zovu je *Grad grijeha*. Grad je smješten negdje na američkom zapadu, vremenski uvjeti se kreću od teških kiša do sniježnih oluja, te je cijela atmosfera vrlo mračna (a većina radnje se i događa za vrijeme noći).

Glavni likovi povremeno se pojavljuju i prožimaju kroz svih 13 priča. Oni su traženi ubojice, kriminalci većeg ili manjeg kalibra, neovisne (i vrlo opasne) prostitutke, psihopati, sociopati, silovatelji, nakaze, osvetnici koji žedaju za krvlju. Grad grijeha, sa samo jednom (mračnom) stranom ipak ima nijanse između zla i malo većeg zla. Čitatelj se s nevjerojatnom lakoćom povezuje s likovima, zaljubljuje u njihovo divljaštvo i crnohumornu brutalnost, dok s jednakim žarom mrzi i jedva čeka krv onih „pravih“ kriminalaca, onih „većih“ riba jer su njihovi grijesi, na kraju krajeva, ipak veći (obični ubojica ili nakazni osvetnik čitatelju „na prvu“ prirastu srcu, dok je silovatelj i ubojica djevojčica prvi lik kojeg će zamrziti i nadati se što brutalnijem okončenju njegova života).

Likove koje pratimo i u stripu i u filmu su Marv – nakazni i gotovo neuništivi gorostas u osvetničkom pohodu u pokušaju da pronade ubojicu prelijepu ženu s kojom je proveo noć (Goldie), Dwight McCarthy – traženi ubojica sa snažnim osjećajem za pravdu, ali i nemilosrdni i snalažljivi ubojica, prelijepa i vrlo opasna Gail – vođa (lažno) „emancipiranih“ prostitutki iz Starog grada te smrtonosna Miho – jedna od Gailinih najboljih boraca i stručnjak za hladno oružje. Nadalje, tu su i policajac Hartigan, jedini „pravi“ pozitivac koji žrtvuje svoju karijeru i na kraju, život, da bi spasio jedanaestogodišnju djevojčicu, odnosno devetnaestogodišnju djevojku Nancy Callahan od silovatelja Juniora (u stripu kasnije poznatijeg kao Žuto kopile) iz obitelji Roark. Tu je i „jezivi“ Kevin, opasni, okretni i stalno

nasmiješeni kanibal koji proždire ljudska tijela i duše i naposljetku skonča od Marvove ruke na njemu specifičan i brutalan način. Među važnijim likovima tu su još i Shelly, Dwightova djevojka koja je na meti zlostavljanja od policajca Jackie Boy-a i senator i kardinal Roark. Likove su sjajno odglumili Bruce Willis, Mickey Rourke, Jessica Alba, Benicio del Toro, Rosario Dawson, Michael Madsen, Elijah Wood, Brittany Murphy i Clive Owen.

U filmu je dominantna tek jedna skupina negativaca (obitelj Roark), dok irski plaćenici i nemilosrdni Wallenquist imaju tek epizodnu ulogu (a i rade za Roarkove). Obitelj Magliozzi, tong-gangsteri ili bijeli robovlasnici nisu (ovaj put) našli svoje mjesto u filmu, no već se neko vrijeme priča o nastavku koji ljubitelji ovog stripa željno iščekuju.

Miller želi, time što je prostitutkama u svom stripu stavio oružje u ruke, stvoriti dojam da su žene njegovom svijetu „emancipirane“, ali to je lažna, površinska varka kojom se prikriva u potpunosti eksploatatorski odnos prema ženi i ženskom tijelu – gotovo su svi ženki likovi neka vrsta seksualnih radnica, a apsolutno sve su u potpunosti seksualizirane i objektivirane – čak i Marvova socijalna radnica – doslovno jedini lik sa respektabilnim poslom je lezbijka, ali muškom oku privlačna (Marv: „*Kakva šteta što je dajkača. Mogla bi*



*imati tipa kojeg god poželi...<sup>34</sup>*). Miller ide i dalje od patrijarhalnih nazora koji ženu svrstavaju na suprugu i majku i svodi ju na trgovkinju vlastitim tijelom.

U filmu su,

doslovno od kadra do kadra, prepričane tri priče iz stripa. Strip je u ovom slučaju poslužio kao

<sup>34</sup> Miller, Frank: Sin City, Episode one, Dark Horse, Milwaukee, 1991.

doslovni *storyboard* za film (odnosno, knjiga snimanja) i film poštuje svaki kadar, svaki plan, svaki rakurs. Strip je, dakako, puno plošniji, no film ga, naglaskom na svjetlo-sjenu pokušava pratiti u stopu, te ipak daje novu dimenziju i likovima i pozadinama. Ono što su u stripu *zaglavlj*a, u filmu je narator (obično glas junaka koji prepričava, prisjeća se ili lamentira o događajima).

Prva priča je o Marvu i njegovu traganju za ubojicom prostitutke Goldie s kojom je proveo prethodnu noć da bi se probudio kraj njenog mrtvog tijela i s policijom već na vratima koja ga traži zbog njezinog ubojstva. Snalažljiv i gotovo neuništiv, Marv im uspijeva pobjeći i baca se u potragu za ubojicom, te nakon mučenja i ubojstava nekolicine (nerelevantnih) likova, dolazi do Kevina (kanibala i serijskog ubojice) kojeg raskomada i živoga ga „posluži“ Kevinovom podivljalom psu čuvaru. Nakon toga ubija i kardinala Roarka, koji je Kevina poticao na ubojstva, te završi u zatvoru na električnoj stolici (uspiju ga konačno spržiti tek iz drugog pokušaja). U njegovoj priči je i podzaplet u kojemu upoznajemo Goldienu sestru blizanku i opasne cure iz Starog grada. U originalnoj priči (u stripu) nisu bile naglašene boje, ali u filmu su dodane – plava Goldiena kosa, crveni krevet, i poneka kratka scena sa vrlo blijedim bojama kompletnih junaka. Marvu gotovo nikad ne vidimo cijelo lice – ono je ili posve zatamnjeno, ili mu vidimo samo dio lica, ili samo oči, dok su djevojke nešto nježnije prikazane i kod njih se malo toga skriva.

U drugoj priči upoznajemo policajca Hartigana koji ide na svoj zadnji zadatak pred mirovinu i uspijeva u zadnji tren spasiti jedanaestogodišnju Nancy Callahan od pedofila i serijskog ubojice Juniora Roarka, sina senatora Roarka (člana najmoćnije obitelji u Gradu grijeha). Hartigan uspijeva osakatiti Juniora, ali ga ne stigne dokrajčiti. Hartiganov partner mu smjesti za pokušaj ubojstva i on završava u zatvoru gotovo na samrti. Osam godina provodi u samici. Za to vrijeme Nancy mu piše pisma, potpisujući se s Cordelia, a tek kad prestanu stizati, i umjesto njih mu stigne omotnica sa krvavim ženskim prstom, Hartigan potpisuje

priznanje da je ubio sve Juniorove žrtve, biva pušten iz zatvora, i kreće u potragu za Nancy, ne bi li je zaštitio i spasio. Ni ne sluteći, Hartigan dovodi Juniora (sada Žuto kopile) pravo do Nancy, sada striptizete (u baru u kojem se u jednom trenutku nađu svi junaci iz stripa). Zajedno bježe i na kraju uspijevaju ubiti Juniora. U ovoj priči, i u stripu i u filmu, najjasnije je prikazan upravo Junior – on je intenzivno žut, groteskan i gotovo opipljivo „ljigav“. U trenutku kada ga Hartigan ubija, žuta boja „pršti“ na sve strane.

Treća priča govori o sukobu Dwighta i ljepotica iz Starog grada sa sirovim policajcem i nasilnikom Jackie Boy-em. On pogiba na teritoriju Starog grada (a konflikt je sam izazvao), i to za cure može jedino značiti prekid „primirja“ s korumpiranom policijom i početak rata za (jednom već teško osvojen) teritorij.

Dwight i Miho pokušavaju zataškati Jackievu smrt i baciti njega, njegove druškane i auto u jame katrana izvan grada, no u priču se umiješaju irski plaćenici (koji su dobili tajnu dojavu od jedne od cura o tome što se dogodilo), te moćni Wallenquist koji ponovno želi zauzeti teritorij Starog grada i dovesti djevojke pod svoju vlast.

Konflikt kulminira kada Dwight i Miho uspijevaju preoteti Jackijeve ostatke i smjestiti Wallenquistu – njega i njegovu bandu djevojke iz Starog grada okruže i dokrajče nakon dojmive diverzije sa dinamitom u Jackijevoj glavi.

### 3. **Watchmen (Čuvari)**

*Čuvari* su crtani roman pisca Alana Moorea i crtača Davea Gibbonsa. Originalno su izlazili u sklopu DC Comicsa kao limitirana serija<sup>35</sup> u 1986. i 1987. godini.

Strip je pisan klasičnim narativnim stilom, jednostavnog realizma u kojem je naglasak na što jasnijem prenošenju vizualne informacije (implicira se, a ne na tome da sam na sebe privlači pažnju). U stripu čitatelj mora mnogo mentalno raditi (iako toga nije svjestan). Od

---

<sup>35</sup> Limitirana serija je, u američkom stripu, serijal s ograničenim brojem nastavaka – najčešće 3, 6 ili 12 – koji izlaze u mjesečnim svescima kao i ostali stripovi u nastavcima, ali su namijenjeni da ispričaju dovršenu priču.

čitatelja se očekuje da zamjećuje mnogo detalja iz pozadine jer se njima gradi svijet s jedne strane, a s druge strane daju se suptilne informacije o odnosima među likovima i vizualni lajtmotivi koji čine strukturalnu pozadinu stripa. Film je također pun takvih naznaka, ali silom prilika ih ima mnogo manje jer film se brže kreće, i usredotočen je na to da prenese samo središnju fabulu stripa, a eliminira brojne podzaplete i likove, ali još važnije, i formalističke (strip je rađen s eksplicitnom namjerom da istražuje i naglašava vlastite formalne elemente, dakle, možemo ga tako nazvati) i metatekstualne elemente stripa. Primjerice – jedan od očitijih – u redovnim razmacima često se pojavljuje sat na kojem je uvijek 5 minuta do 12, što



je lajtmotiv nuklearnog holokausta, i na taj način se čitatelju iskazuje artifičijelnost pripovjesti, ali i sugerira da je stanje na rubu uništenja permanentno stanje ljudske civilizacije.

Čuvari preporučavaju alternativnu povijest u kojoj se dvije generacije super-junaka pojavljuju za vrijeme 40-ih i 60-ih godina, pomažući Americi da pobijedi u ratu u Vijetnamu. Nakon rata, Americi prijete nuklearni rat sa Sovjetima, maskirani junaci stavljeni su izvan zakona (neki od njih odu

u mirovinu, dok drugi pomažu vladi). Priča je usredotočena na osobni razvitak protagonista nakon što jedan od njih, stanoviti *Comedian*, odnosno Komedijaš (Edward Blake), biva ubijen, a raspršeni junaci ponovo se ujedinjuju ne bi li raspleli tajnu iza njegovog ubojstva i doznali kreće li netko u napad i na ostale Čuvare. Svaka tabla stripa sastoji se od tri pasice i uglavnom devet kadrova jednake duljine i visine, što utječe na vizualni ritam stripa. Lajtmotiv je okrvavljeni *smajli*, simbol Komedijaša koji se često pojavljuje, a zanimljivo rješenje predstavljanja alternativne povijesti u stripu su umetnuti novinski „dokumenti“ (koji su bitniji za podzaplete). Naracija nije linearna i priča se preklapa i prožima kroz vrijeme, prostor, zaplete i podzaplete. U stripu upoznajemo likove kojih u filmskoj verziji nema.

iz prve generacije Čuvara koji se javljaju u obliku sjećanja likova iz „sadašnjosti“. Također, likovi sami sebe u stripu nikad ne prozivaju Čuvarima, već se u prvoj generaciji nazivaju *The Minute Men* (izraz za američke dobrovoljce u ratu za nezavisnost), a druga generacija se nikad nije okupila u klasičnu skupinu, no u jednom su se pokušaju okupljanja nazivali *The Gang Busters*. Izraz „Čuvari“ u stripu se, osim u naslovu, pojavljuje u grafitu „Tko čuva Čuvare“ kojim su obični građani izazivali nezadovoljstvo postojanjem van-zakonskih osvetnika. Ne zaboravimo da ta replika u originalnoj replici sadrži i riječ *watch*, a simbolika sata je u stripu (i filmu) jako bitna jer, kako smo već naglasili, označava pet minuta do ponoći, odnosno odbrojanje do nuklearnog rata. Strip počinje paranoidnim razmišljanjima napola ludog Rorschacha – grubog, ogorčenog i sirovog lika, jedinog koji je svjestan svoga identiteta i koji svoju masku (sa Rorschachovim mrljama koje se neprestano mijenjaju) naziva svojim *licem*. On prvi doznaje za smrt svog bivšeg kolege Komedijaša (jednog od dvojice koji je još uvijek radio za američku vladu) te vjeruje da netko pokušava smaknuti sve superjunake. Kreće obavijestiti ostale iz druge generacije – najprije Daniela Dreibergera odnosno *Nite Owla* – bogataškog sinčića sa popriličnom kolekcijom superjunačkih *gadgeta* i kul letjelicom – koji nas podsjeća na Clarka Kenta. Daniel bez svojega kostima izgleda poput potpune mamine



maze. Nosi ogromne *pepeljarke*, uvijek pokušava smiriti situaciju. On je jedini od junaka s kojim bi se obični čovjek mogao poistovjetiti. Nakon što ga Dan odbije, Rorschach se obraća Jonu Ostermanu – jedinom „pravom“ superjunaku sa „pravim“ supermoćima. Jon, prozvan *Doktorom Manhattanom* od strane vlade, gotovo se posve odijelio od svoje ljudskosti. Tu je još i Laurie Juspeczyk, Jonova djevojka i kćer originalne *Silk Spectre*. Sukladno konvencijama starih superjunačkih stripova (najpoznatiji primjer je dr. Bruce Banner koji je postao Hulk, ali ima i drugih), Dr. Manhattan je svoje moći stekao u nesreći prilikom znanstvenog eksperimenta i dobio sposobnost da mijenja materiju, vidi prošlost i budućnost, bude na više mjesta u isto vrijeme, teleportira sebe i druge, ukratko, gotovo božansku i svemoguću.

I oni odbiju pomoći Rorshachu, te se on obraća posljednjem junaku – najinteligentnijem čovjeku na svijetu – Adrianu Veidtu (Ozymandiasu) koji pati od kompleksa veličine i pokušava (i na koncu, uspijeva) dovesti „mir“ u svijetu tako što je uspješno izmanipulirao svoje kolege i iskoristio varijantu moći Dr. Manhattana da izrežira vanzemaljski napad na čovječanstvo (i pobije milijune ljudi). To je rezultiralo (pomalo neuvjerljivim) mirom u svijetu, no vrlo je izgledno da će Rorshachov dnevnik razotkriti istinu i ponovno svijet dovesti na rub kaosa, što je naglašeno i u stripu i u filmu u zadnjim kadrovima (kao i sličica kazaljki na ponoći u zadnjem kadru).

U filmskoj varijanti prva generacija Čuvara prikazana je u uvodnom dijelu koji je izostavljen iz stripa te sumira njihov uspon i pad. Taj dio filma je jedina prilika u kojoj je redatelj u potpunosti preoblikovao i sažeo građu stripa na način koji je svojstven isključivo filmu (u ovom slučaju montažom), umjesto da nastoji što doslovnije prenijeti strip u film, tretirajući strip kao *storyboard* – ujedno je možda i najdojmljiviji dio filma.

U filmu nema originalne glazbe ni previše instrumentala – naglasak je na hitovima šezdesetih, uglavnom u *off-u* – stereotipnim pjesmama kojima je cilj da u gledatelju izazovu

nostalgiju. Zanimljivo je da je, za scenu rata u Vijetnamu, upotrijebljen Wagnerov *Ples Valkyra* iz ciklusa *Prsten Nibelunga* (predvidljivo, zbog apokaliptičnih naznaka i reference na Apokalipsu danas). A kasnije se, u potpuno nevezanoj sceni pojavljuje i *All Along the Watchtower* Jimija Hendrixa, koju također povezujemo s ratom u Vijetnamu.

Film je prepun pažljivih metafora (npr. u sceni gdje Dan i Laurie sjede u kafiću, a mi ih vidimo kroz staklo koje simbolizira odvojenost od njihovog vlastitog, *pravog* identiteta, odnosno, onog superjunačkog). U to na primjer spada i mali žuti bedž s likom okrvavljenog smajlija (Komedijaš).



Jedna od bitnijih razlika između uvjerljivosti filmske i stripovske verzije jest da je u filmu Dr. Manhattan okrivljen za nuklearni holokaust – što je prilično neuvjerljivo dovelo do mira u svijetu. Jer, ruku na srce, Dr. Manhattan je ipak „proizveden“ u Americi. Tko bi vjerovao Amerikancima nakon što pobiju milijune ljudi?

U stripu je Ozymandius okrivio vanzemaljce – znači, „zajedničkog“ neprijatelja, što dovede do mira u svijetu, odnosno, svijeta siromašnog političkim događajima, svakako

„boljom“ alternativom od svijeta na rubu nuklearnog rata – koji će Rorshachov dnevnik koji sadržava istinu o postignutom miru, ponovno dovesti u tu situaciju. Ne zato što je to bolje, već zato što je, po njemu kao neovisnom, tvrdoglavom i neiskvarenom junaku, *ispravno i pošteno*.

Kao i kod ostalih navedenih primjera prijevoda stripa u film, obje varijante *Watchmena* slijede istu osnovnu fabulu, ali je pripovijedaju na dva različita načina. No u ovom slučaju, film se trudi što doslovnije reproducirati strip na već spomenutoj razini fabule i pojedine scene, ne nudeći ništa mimo vizualno senzacionalnih ostvarenja osnovnih elemenata stripovskog zapleta, dok strip nudi veliko bogatstvo tekstualnih i metatekstualnih značenja, eksperimentirajući sa granicama izražajnih mogućnosti koje su svojstvene isključivo stripu. Ukratko – za ovaj primjer može se reći da je strip ipak *bolji*, širi i čitatelju nudi puno više od filma.

## Zaključak

Tema ovog rada bila je srodnost stripa i filma. Počeli smo time da strip definiramo, te smo se pozabavili elementarnim poveznicama između ova dva medija – sličnostima na strukturalnoj razini, teorijskim vezama, sličnostima i razlikama u samom obliku zapisa. Možemo zaključiti da u formalnom smislu razlike prevladavaju nad sličnostima, ali da ova dva medija, koja su nastala otprilike u isto vrijeme sa počecima suvremene medijske tehnološke reprodukcije, konstantno utječu jedan na drugi i jedan u drugome traže inspiraciju. Dotakli smo se početaka i povijesnog razvoja stripa i filma na svjetskoj i domaćoj razini, pitanja autora, formata i psiholoških efekata koje ova dva medija imaju na čitatelja odnosno gledatelja. Bavili smo se formalnim svojstvima stripovskog jezika (na primjer, kadrom i bojom) te prijevodom stripa u igrani, odnosno animirani film i obratno – prijevodom igranog filma u strip, te smo naveli konkretne primjere. Za kraj smo analizirali i tri odabrana stripa i njihove filmske inačice te ih pokušali paralelno usporediti koristeći se prethodno iznesenim.

Za pisanje ovog rada korištena je literatura stranih i domaćih autora koja uključuje znanstvene članke i teorijske knjige o stripu i filmu.

Vjerujem da će filmski svijet i dalje neumorno posezati za stripovskim ostvarenjima ne bi li se inspirirao i prepričao nam na sebi svojstven način priče o junacima koje volimo i poznajemo od djetinjstva. I ne samo priče o superjunacima, već i malo „opskurnija“ ali jednako vrijedna i posebna djela.

## Bibliografija

Belan, Branko: *Što, kako i kome govori strip*, časopis Kultura, broj 28, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd, 1975.

Carrier, David: *The Aesthetics of Comics*, Penstate University Press, 2000.

Don Markstein's Toonopedia: *Jimmy Swinnerton*, <http://www.toonopedia.com/swinnert.htm>

Fingerroth, Danny: *The Rough Guide to Graphic Novels*, str. 260, Rough guides, London-New York, 2008.

Gilić, Nikica: *Uvod u teoriju filmske priče*, Školska knjiga, Zagreb 2006.

Krulčić, Veljko: *Hrvatski posljeratni strip*, Istarska naklada, Pula, 1984.

Macan, Darko: *Hrvatski strip 1945 – 54*. Mentor, Zagreb, 2007.

McCloud, Scott: *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*, Mentor, Zagreb, 2005.

McCloud, Scott: *Making Comics*, Harper, New York, 2006.

Miller, Frank: *Sin City*, Dark Horse, Milwaukee, 1991.

Moore, Alan: *Watchmen*, DC Comics, New York, 1986.

Munitić, Ranko: *Strip, deveta umjetnost*, Art 9, Zagreb 2010.

Peterlić, Ante: *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2000.

Pintarić, Vera Horvat: *Kritike i eseji*, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti, Zagreb, 2012.

Satrapi, Marjane: *Persepolis*, Vintage Books, London, 2003.

Solar, Milivoj: *Rječnik književnog nazivlja*, Golden marketing – Tehnička knjiga, Zagreb, 2006.

Tomić, Svetozar: *Strip – poreklo i značaj*, Forum i Marketprint, Novi Sad, 1985.

Unizg: *Strip*, <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/strip.htm>