RANKO MUNITIĆ

STRIP - DEVETA UMJETNOST?

Pa ako je strip sposobniji od moderne literature da otjelotvori globalne simbole i prototipove naše epohe, utoliko gore po tu literaturu, no nemojmo to kao neku vrstu krivice prebacivati na leđa stripa...

EVELIN SILERO

UVOD: MEDIJ I NJEGOVO ZNAČENJE

Strip je, nema sumnje, najmasovnija tajna dvadesetog vijeka: strip je fenomen prema kome svaki, da tako kažemo, civilizirani čovjek zauzima određeni stav, bez obzira na to da li je riječ o racionalno definiranom ili intuitivno zauzetom stanovištu. Istovremeno, svega jedna desetina onih koji se prema stripu opredjeljuju raspolaže argumentima po ozbiljnosti dostojnim pažnje — bilo da se radi o afirmativnom bilo o negatorskom karakteru argumentacije. Ukratko, susrećemo se s fenomenom suštinski i univerzalno utkanim u strukturu naše epohe — u isti čas i sa enigmom koju vrlo mali broj odgovornih istraživača nastoji istjerati na čistinu.

Zaista, kad kažemo da smo građani vijeka tehnike, razbijenog atoma, vijeka pred-svemirske eskalacije, štampe, radija, televizije i filma — mogli bismo s pravom dodati: živimo i u vijeku stripa. A što baš ove uslovljenosti nismo svjesni koliko ostalih — još je jedan dobar razlog za njeno korjenito ispitivanje i ekspertizu.

Jer, strip već odavna ne predstavlja ni marginalnu, ni sporadičnu, ni zanemarljivu pojavu: te priče u slikama (kako bi otprilike glasila najjednostavnija od mogućih definicija stripa), poznate u Americi pod nazivom „comics", u Francuskoj kao „les bandes dessinées" a u Italiji kao „fumetti" — prekrivaju krugovima svog masovnog rasprostiranja i utjecaja cijeli civilizirani globus. Riječ je, prisjetimo se,

o jednom od najustaljenijih lajtmotiva našeg života: strip nas prati od djetinjstva, preko škole, do porodičnog smirenja, da bi nas i danas svakodnevno podsjetio na svoje prisustvo čim otvorimo bilo koji dnevni list ili zabavni časopis. Ono što je za botaničara trava — to je strip za izučavaoca vizuelnih umjetnosti i masovnih komunikacija: javlja se posvuda, odoljeva svim preprekama, širi se nezadrživo i postaje ubrzo sasvim logičnim, uobičajenim, prirodnim dijelom života bilo koje okoline.

Dokazati to nije teško: obilje je primjera.

Jedna nedavna anketa, recimo, pokazala je da 80% Francuza započinje čitanje svog dnevnog lista na stranici koja sadrži stripove, mada je svega 40% takvih spremno da prizna ovu sklonost... Oko 100 miliona Amerikanaca stalno čita stripove: anketa koju su Robinson i Vajt (White) proveli 1962. iskazuje da više od polovine te grupe čine intelektualci, činovnici, profesori, učenjaci, umjetnici itd... „Asteriks kod Normana" štampan je kao luksuzni album u 1,200.000 primjeraka, „Asteriks legionar" u 1,500.000: od tri Francuza, prema statistici, najmanje dvojica pročitali su barem jedan album posvećen pustolovinama poznatog junaka... Tintin, popularni lik iz stripa Georgesa Rémija (Žorž Remi), ispunio je više desetina albuma koji su dosad objavljeni u ukupnom tiražu od 25 miliona primjeraka... Popaj moreplovac, rođen u stripu Elsi Segara (Elsie Segar), ubrzo objavljen u dvadeset pet zemalja u više od šest stotina listova — znatno je utjecao svojom slavom na prodaju špinata: popularnost stripa dovela je do nastanka 234 crtana filma i 250 epizoda televizijske serije, a sve to donijelo je autoru preko 50 miliona dolara čiste zarade... Prodaja licenci za reklamiranje različitih proizvoda donijela mu je još 200 miliona dolara... Godine 1967. Amerikanci su potrošili 600 miliona dolara kupujući proizvode na kojima se nalazila slika Batmena, omiljenog super-heroja istoimenog stripa... U čitavom svijetu danas postoje bezbrojni kolekcionari stripova: njihov broj, smatra se, premašuju još jedino filatelisti. Postoji i crna berza rijetkih strip-albuma čija cijena dostiže cifre od pet, šest, osam, pa i deset tisuća dolara... Mnogi stripovi pojavljuju se bez prekida od svog rođenja do danas: tako na primjer, Bim i Bum žive od 1897, porodica Tarana od 1912, Mandrak mađioničar od 1935, Fantom od 1936, princ Valijant i Rip Kirbi od 1946. Autori i crtači se mijenjaju, no njihovi junaci nastavljaju svoj put kroz maštu novih generacija...

Ali nije riječ samo o tržišnoj konjunkturi ni o merkantilnom prodoru: u proteklih sedam decenija, koliko traje pravi život stripa, čitav

niz autora i ostvarenja dovinuo se po mišljenju stručnjaka do autentičnosti pravih majstora i svojevrsnih remek-djela. Nije dakle neobično što se konačno čitavom fenomenu prišlo bez ranijeg prezira, što mu se prišlo studiozno i analitički.

Godine 1962. formirana je prva zvanična institucija za sistematsko istraživanje i valorizaciju stripa — francuski „Centar za izučavanje književnosti grafičkog izraza", zatim 1964. nastaje, također u Francuskoj, „Udruženje za proučavanje i istraživanje crtane književnosti". Obe ustanove izdaju specijalizirane časopise koji objelodanjuju veoma interesantne studije posvećene toj problematici — „Giff-Wiff" (od 1962) i „Phoenix" (od 1964). Od 1965. u Bordigeri i od 1966. u Luki održavaju se internacionalni kongresi posvećeni fenomenu stripa: referate podnose sociolozi, univerzitetski profesori, antropolozi, historičari, sineasti, likovni eksperti, istraživači vizuelnih umjetnosti i komunikacija itd. Maja 1967. u pariskom Muzeju dekorativnih umjetnosti s velikim uspjehom održana je međunarodna izložba posvećena stripu. Žan-Pol Krepel (Jean-Paul Crespelle) napisao je tom prilikom u „France-Soiru": „Kroz tisuću godina, sociolozi će u stripovima naći najsigurniji izvor za proučavanje mentaliteta i duha naše epohe: strip je u isti čas odraz i produžetak današnje civilizacije"...

Tako posljednja decenija donosi pored ostalog i bitnu prekretnicu u valorizaciji i izučavanju stripa. A kad se konačno prišlo sistematskom i ironije lišenom istraživanju, ustanovilo se da je problematika mnogo bogatija i kompleksnija nego što se moglo pretpostaviti. Gurnut od početka na sam rub vrijednosne produkcije dvadesetog stoljeća, proglašen naprečac šundom i jeftinom opsjenom, strip je u decenijama svog masovnog širenja nataložio i značajnih dometa i provokativnih problemskih polarizacija više nego mnoge druge, oficijelno priznate umjetničke djelatnosti.

Istraživanje je, moglo bi se reći, krenulo u tri osnovna pravca. S jedne strane, prišlo se analitičkom i argumentiranom selektiranju vrijednih od bezvrijednih, umjetnički oplemenjenih od serijski obezličenih ostvarenja, ustanovljeni su kriteriji oblikovnog i ideativnog karaktera kojima je preispitana čitava tradicija i historija stripa. S druge strane, proučeni su uslovi i modaliteti kojima strip zahvaljuje svoje strelovito razrastanje prostorom civilizacije, ispitani su faktori od presudnog značaja za njegovu popularnost i proizvodno-potrošačku eskalaciju — dakle sve ono što na bazi potražnje uslovljava nastanak i kvalitetnih, značajnih rezultata.

I konačno, pod lupu su stavljeni širi aspekti stripa kao medija koji nastavlja i definira neke vjekovne intencije vizuelnog prikazivanja, odnosno pripovijedanja: na tom planu ispitani su korijeni koji prirodu ovog oblikovnog specifikuma definiraju unutar globalne strukture vizuelnih opredmećenja i komunikacijskih sistema tokom historije.

Jedan od bitnih pretpostavki cjelokupnog istraživačkog napora bila je svijest o nekim osnov nim neophodnostima koje jedan izražajni medij mora zadovoljiti da bi se uspio razgranati i posvuda se nametnuti kao nova „sine qua non" komponenta čovjekovog duhovnog i egzistencijalnog prostora. I zaista, pokazalo se ubrzo da je upravo strip skoro idealni obrazac za ispitivanje svekolike fenomenologije i evolutivne zakonitosti masovnih sredstava komunikacije. Da bi opstalo i univerzaliziralo svoje kategorije, to sredstvo moralo je raspolagati, odnosno ovladati nekim neophodnim uporišnim tačkama.

Ukratko, moralo je stvoriti:
a) svoju posebnu izražajnu tehniku,
b) svoj originalni jezik i komunikacijski kodeks,
c) svoju tematiku, tipologiju i mitologiju,
d) svoja sredstva širenja, odnosno distribuiranja u prostoru,
e) svoju stalnu publiku kao oslonac i garanciju proizvodno-stvaralačkog kontinuiteta.

Od ovih pet kategorija, dvije prve mogle su se naslutiti davno prije oficijelnog rođenja stripa kao samostalnog fenomena: njegova izražajna tehnika, njegov originalni jezik i komunikacijski kodeks kristalizirali su se kao otjelotvorenja davnašnjih težnji baš u momentu kad su, početkom dvadesetog stoljeća, stvoreni uslovi za masovnu i internacionalnu eskalaciju priče u slikama, odnosno, samim tim, i uslovi za sticanje praktički neograničene mase potrošača. Tako se, u trenutku stvaralačkog susreta mnogo ranijih historijskih premisa i aktuelnih tehničko-komunikacijskih dostignuća, formirala osnova na kojoj je strip spontano niknuo kao novi oblik vizuelnog saobraćaja i kontaktiranja, na kojoj je zatim nevjerojatno brzo identificirao svoju tematiku, tipologiju svojih junaka i mitološki fon zapleta, na kojoj je, konačno, podjednakom brzinom razvio i u modernom smislu definirao svoj izražajni registar, svoj jezik i svoj kodeks komunikacije putem riječi i slike.

Na šta mislimo govoreći o stripu kao otjelotvorenju nekih davnašnjih težnji i naslućivanja prisutnih u ranijim epohama vizuelnog prikazivanja, odnosno pripovijedanja? U prvom redu, mislimo na tendenciju umjetnika da svoje kazivanje ne ograniči samo jednom slikom, jedi-

ničnim slikarskim prizorom, već da zbivanja kojima je inspiriran prikaže kroz nekoliko sukcesivnih prizora, kroz nekoliko međusobno povezanih i uslovljenih faza, odnosno vizualiziranih etapa tog događaja. Zatim, mislimo na čestu neizbježivost riječi u takvim prikazima: na čestu umjetnikovu potrebu da sliku zbivanja upotpuni kratkim komentarom ili značajnom replikom nekog aktera u zapletu.

Na problem takozvane prethistorije stripa, obrađen u brojnim i iscrpnim kronološkim studijama, ukazuju, recimo, slikovni prikazi u grobnicama egipatskih faraona ili reljefni prizori na spomenicima asirskih vladara koji upotrebljavaju često prikazivačku formu takozvane „tekuće trake" — nižući pred našim očima likove i epizode što će jedna za drugom uobličiti cjelinu određenog događaja, predanja ili rituala. Sličnu tendenciju da se ograničena „trenutačnost" jedne slike zamijeni pripovjedačkom „trajnošću" koju sugerira nekoliko povezanih slika nalazimo kasnije na grčkim vazama i frizovima hramova, na rimskim reljefima i obeliscima — na primjer na kolumni cara Trajana koja koristi spiralno uvijenu, dakle oko stupa „namotanu" tekuću traku, kronologiju zapravo najvažnijih poduhvata iz carevog ambicioznog života. Srednji vijek posebnom će radošću pribjegavati razbijanju pojedinog prizora na seriju ili skupinu više povezanih etapa: pored niza tekućih reljefnih prikaza na portalima katedrala i brojnih minijatura iz crkvenih knjiga, navedimo svakako najpoznatijeg „pretka" današnjeg stripa — tapiseriju kraljice Matilde koja oko 1070. nastaje u Bajeu: na traci dugoj sedamdeset metara ispričana je u sukcesivnim sekvencama epopeja o osvajanju Engleske od Normana i njihovog kralja Viljema. Veoma sažet propratni tekst, sveden uglavnom na informacije o lokaciji i podatke o pojedinim ličnostima, pojavljuje se izvezen iznad prizora, kao neophodna pomoć i olakšica u razumijevanju i praćenju priče.

Ali oko 1370. godine nastaje gravira u drvetu, čuvena pod imenom „Daska Protat", pronađena blizu opatije „La Ferté-sous-Grosne" u francuskoj pokrajini Saône-et-Loire: riječ je o fragmentu ugraviranog raspeća. Na sačuvanom komadu drveta nalaze se tri rimska vojnika, koji, pravo riječeno, više podsjećaju na srednjovekovne ratnike: jedan od njih, centurion, zagledan je u raspetog Krista i pokazujući rukom na njegovo tijelo „izgovara" — *vere filius dei erat iste*, „zaista, bio je to sin božji". Namjerno naglašavamo da centurion „izgovara" ove riječi, pošto se na spomenutoj graviri po prvi put pojavljuje direktni preteča poznatog stripovskog „balončića", elipse dakle koja sadrži

ispisan tekst što ga u prezentiranom trenutku „izgovara" junak stripa. Umjesto pravog balončića, ili „filaktere" — kako ga nazivaju stručnjaci, na „Dasci Protat" nalazimo naslikan stilizirani svitak hartije koji se od centurionovih usta arabeskno uvija sve do ruke razapetog: na svitku je ispisan citirani tekst, prvi doslovno očitani, odnosno stripovskom tehnikom registrirani navod sa usana aktera. Doista, Žak Marni (Jacques Marny) ne griješi kad u svojoj studiji zaključuje: „I tako se tokom stoljeća, malo po malo, konstituira jedna nova forma izraza. Ako zbrojimo redosljed sekvenci sa tapiserije iz Baje i filakteru, balončić sa „Daske Protat" — dobivamo dvije fundamentalne oblikovne komponente stripa!"

Nemamo namjeru insistirati na ostalim detaljima iz prethistorije stripa: spomenimo ipak da će slikarstvo renesanse i kasnijih perioda često koristiti nizanje epizoda pojedinog događaja čak i u okviru jednog jedinog platna. Na primjer, umorstvo plemića prikazano je 1650. na slici koja u isti čas sadrži prizor zločina (napad na kočiju u pozadini kompozicije) i kažnjavanje ubojice u prvom planu. I tako se sve više približavamo trenutku u kome će se globalni, jedinični slikovni prikaz definitivno raspasti na niz međusobno sasvim odvojenih faza, odnosno, trenutku u kome će tekst zauzeti mjesto u kontekstu prizora kao stalni, organski dio radnje.

Devetnaesti vijek baš u tom smislu privodi zrelom kraju svekoliku prethodnu evoluciju, dakle, prethistorijsku fazu stripa. Dvadesetih godina, u čuvenim „Slikovnicama iz Epinala" (Jean-Charles Pelerin) Žan-Šarl Pelren objavljuje serije kratkih poučnih priča u slikama: devet, dvanaest ili šesnaest pravilnih kvadratnih sličica u boji, popraćenih tekstom štampanim ispod svake od njih, dosta je da se ispričaju zgode iz povijesti, iz rata, iz gradskog i seoskog života ili religije — uvijek sa jasno istaknutom odgojnom i prosvjetiteljskom notom. Od 1842. ženevski profesor Rudolf Tepfer (Rudolf Töppfer) objavljuje svoje „Priče u slikama", zaokružene serije karikatura koje ismijavaju aktuelne političke i građanske preokupacije. Tekst ispod slika nalazimo i u čuvenim slikovnicama „Max i Moritz" koje od 1865. kreira njemački slikar Vilhelm Buš (Wilhelm Busch), baš kao i u „Porodici Fenouillard" rođenoj pod perom Žorža Kolomba (Georges Colomb) 1889. u listu „Le petit Français illustré". Konačno, „The Yellow Kid" („Žuti deran") Ričarda Fentona Utkolta (Richard Fenton Outcault) iz 1895. objavljen u „New York Worldu", uvodi pravi balončić, autentičnu filakteru kao ubuduće neodvojivu izražajnu komponentu stripa. „Bim i Bum" iz 1897. Amerikanca Rudolfa Derksa (Rudolph Dirks) već

predstavljaju potpuni model stripa na kakav smo i danas navikli, a „Mali Nemo u zemlji snova" iz 1905. Amerikanca Vinsora Mek Keja (Winsor McCay) prvo je apsolutno remekdjelo medija koji se dugo formirao, da bi veoma brzo nakon konstituiranja svojih izražajnih dimenzija ponudio i prvi raskošni umjetnički doživljaj.

Neprimjetno, u periodu koji smo opisali, formirajući svoj jezik, morfologiju i tehniku izraza, strip je stekao još dvije neophodne stvari: neicrpnu tematsku inspiraciju pronašao je u humoru i satiri, neprocjenjivu podršku i sredstvo ekspanzije dobio je u štampi. Jer, ono što je za kinematografiju celuloidna traka prevučena osjetljivom emulzijom — to je štampana stranica za strip: u isti čas osnovno sredstvo otjelotvorenja i medij internacionalne difuzije.

Tako ulazimo u vijek stripa.

Žak Marni lucidno primjećuje: „Zahvaljujući čudnom slučaju — no da li zaista slučaju? — prvi koraci stripa podudaraju se u Americi s pojavom modernog, visokotiražnog novinskog dnevnika. Odjednom, medij priče u slikama pronalazi odskočnu dasku koja će ga lansirati na sve četiri strane svijeta..."

I zaista: tako reći novorođenče, strip postaje bitnim ulogom u borbi kapitala za tržište. Baš oko 1890. dva magnata američke dnevne štampe — Džozef Pulicer (Joseph Pulitzer) i Viljem Randolf Herst (William Randolph Hearst) — započinju bitku za osvajanje što većeg broja stalnih čitalaca.

Nastojeći da svoj „New York World" učini što atraktivnijim, Pulicer će posebnu pažnju posvetiti ilustriranom dodatku za nedjeljni broj, prilogu koji uskoro počinje štampati u boji. A za tu rubriku, lako je pogoditi, priča u slikama nametala se sama od sebe. Tako je, nimalo slučajno, već 1895. rođen „Žuti deran", prvi autentični junak stripa koji putuje iz sličice u sličicu, seli se iz broja u broj lista, govori putem filaktere i privlači sve više obožavalaca. Ali Herst je pripremio efikasni protuudarac: „Bim i Bum" iz 1897. postaju u njegovim novinama nove zvijezde sve popularnije priče u slikama, sada već nazvane pravim imenom — „comics".

I baš iz tog vremena datira začetak pohlepe kojom prosječni Amerikanac konzumira stripove: oni postaju dijelom njegova duhovnog horizonta, baš kao i dnevni list što ga svakog jutra uzima u ruke!

Istovremeno, u tom trenutku spontano je povučena granica između američkog i evropskog

poimanja stripa, granica koja sve do danas neće bitno izmijeniti značaj.

Prisjetimo se: „Porodica Fenouillard", prvi strip znatnije popularnosti u Francuskoj, pojavljuje se 1889. u listu namijenjenom djeci: američki „Žuti deran" nastupa 1895. u nedjeljnom dodatku visokotiražnog dnevnog lista za odrasle. Riječ je o privilegiji koju će Francuska stripu podijeliti tek 1929. — trideset godina kasnije!

Odatle i dvije potpuno različite konstante: novi svijet, lišen kompleksa bilo kakvog dijeljenja kulture na masovnu i elitnu, na onu koja pripada „šundu" i onu koja se obraća „posvećenima" — izbacivat će svake decenije bar po jedno ili dva istinska remek-djela stripa. Evropa nikad neće prerasti uvjerenje da se radi o minornom, samo malodobnima i nedoraslima namijenjenom fenomenu. Pa čak i kad se tokom prethodne decenije na strip upere reflektori i lupe najeminentnijih estetičara, sociologa, psihologa i istraživača vizuelnih umjetnosti, znatan broj sumnjičavih i nadalje će slijegati ramenima pripisujući sve to nekoj novoj modi, nekoj novoj masovnoj slabosti.

A ipak, koliko istine ima u riječima kojima je Vudrov Gimen (Woodrow Geiman) propratio 1969. luksuzno album-izdanje „Malog Nema u Zemlji snova".

„Ako vas ovaj strip zgromi i zapanji, to je zato što osjećate da se radi o apsolutnom i jedinstvenom umjetničkom djelu. Malo ima vrijednosti koje se s tim mogu usporediti, koliko u oficijelnoj povijesti umjetnosti toliko i u historiji masovnih medija!"

MORFOLOGIJA I KOMUNIKACIJSKI KODEKS

Da bismo se sa što više uspjeha upustili u istraživanje i analazu morfologije i konstitucije stripa, u proučavanje njegovih oblikovnih, odnosno konstitutivnih specifičnosti, bitno je na samom početku precizirati osnovne problemske čvorove koje strip kao medij i kao stvaralački akt nastoji razriješiti; bitno je definirati oblikovne zadatke koji mu određuju suštinu i upravljaju ga prema sasvim određenim ciljevima na planu komuniciranja, dakle, saobraćanja s čitaocem.

Ono što strip razlikuje od svih ostalih kreativnih sistema komunikacije, ono, dakle, čemu zahvaljuje svoju morfološku posebnost i intencionalnu relevantnost u okvirima globalne strukture vizuelnih sredstava saobraćanja — jest njegova težnja i mogućnost da u svom stvara-

lačkom postupku ravnopravno obuhvati, odnosno likovno otjelotvori koliko prostornu toliko i vremensku dimenziju događaja. Strip nije medij koji se poput književnosti služi simbolima, jezičko-pismenim znakovima, odnosno riječima, da bi njihovim povezivanjem stvorio u duhu čitaoca individualno i subjektivno konkretizirane predodžbe: strip teži direktnom prezentiranju motiva, likova i situacija, teži dakle punom i doslovnom predstavljanju određene radnje u slikovno reproduciranim, vizuelnim formama. No dok je hendikep, da tako kažemo, klasično formuliranog slikarstva ležao u njegovoj vanvremenskoj fiksaciji, u težnji da se motiv fiksira i monumentalizira na nivou statične poetske vizije — usmjerene po svom biću više ka nivou vječnosti nego ka onom prolaznosti, strip teži cjelokupnom morfološkom fakturom da se podjednakom vjerodostojnošću otjelotvori i na nivou dinamičnog trajanja, na nivou sukcesivnog registriranog događanja čije faze teku pred našim očima u obliku povezanih kvadrata — jediničnih prizora, to jest sličica koje čine strip.

Nalazimo se tako tačno na razmeđu slikarstva i književnosti, s tim što od ove potonje sfere strip koristi metodu pripovijedanja, dakle vremenskog nadovezivanja pojedinih dijelova radnje, a od slikarstva preuzima mogućnost da svaki taj dio, svaku jediničnu slikovnu konkretizaciju pojedinog detalja priče, oblikuje kao samostalni likovni ekspoze trenutka, odnosno fragmenta globalnog događaja. Specifičnost stripovske sintakse u tome je što se svaki kvadrat-sličica pojavljuje u isti čas kao zavisna i uslovno osamos aljena vrijednost: promatramo li ga izdvojeno od ostalih — on je potpuna i dostatna slikovna informacija o izvjesnom trenutku, o jediničnom djeliću zbivanja, sagledamo li ga pak u kontekstu ostalih kvadrata-sličica — on se otkriva kao funkcionalna karika koja je tek prividno i uslovno osamostaljena, zapravo koja je organski uklopljena u jedinstveni niz okolnih djelića, ostalih kvadrata-sličica.

Odbacujući tako apstraktnu pojmovnost riječi kao indirektnog, ne-vizuelnog simboličkog opredmećivanja motiva, i u isti čas negirajući slikarsku samodostatnost jedne jedine likovne fiksacije kao nezavisne, dovršene cjeline — strip formulira svoju vlastitu morfološku okosnicu u kojoj se prostorno-vremenska sinteza materijalizira na najjednostavniji, i, rekli bismo, na najčitljiviji način: svaka sličica-kvadrat jedinična je prostorna fiksacija određenog trenutka, serija pak tih sličica vremenska je konstanta koja na svojoj krivulji okuplja i obuhvaća po volji veliki broj takvih jediničnih fiksacija.

A to nas ponovno vraća na fundamentalnu težnju stripa, na napor da se adekvatnim ras-

poredom, odnosno efikasnim montažnim nadovezivanjem pojedinih kvadrata-prizora ostvari što punija iluzija zornog razvijanja radnje, da se, drugim riječima, na bazi likovno formuliranih i pripovjedno kolažiranih sličica sugerira pokret, kretanje, vremenski, odnosno dinamični kontinuitet zbivanja. Ovo nas, opet, logično navodi na razmišljanje o drugoj velikoj umjetnosti dvadesetog stoljeća koja se rađa u istom trenutku sa stripom: navodi nas na uspoređivanje s filmom. Možda je puka slučajnost činjenica da prvi „pravi" strip („Žuti deran") i prvi „pravi" filmski zapisi braće Limijer izlaze pred publiku iste, 1895. godine: no, zasigurno, nije slučajna intencionalna podudarnost spomenutih medija, bliskost njihovog oblikovnog afiniteta prema pokretu, prema kinetičkom, odnosno dinamičkom potencijalu događaja i događanja. Film će, naravno, zahvaljujući svom specifičnom biću, ostvariti i reproducirati taj pokret u potpunosti: jedna od elementarnih definicija kinematografije glasit će — „film je umjetnost slike u pokretu". Strip nikad neće prevladati uslovnosti svoje likovno-statične prirode, ali će na sve raspoložive načine nastojati da što direktnije i efektnije sugerira kinetičke potencijale motiva: pred nama je, mogli bismo parafrazirati raniju definiciju, umjetnost zaustavljenih slika, umjetnost likovnih prizora od kojih svaki predstavlja fiksirani detalj pokreta, fazu dinamičkog luka, zakočeni fragment progresivnog razvijanja radnje. I kao što će osnovna draž filma ležati u njegovoj vlasti nad magičnim pokretom, tako će ljepota i provokativnost stripa proizlaziti u prvom redu iz sugestivnosti tog zakočenog, oslikovljenog kretanja koje se potpuno oslobađa i slobodno razvija tek u našoj svijesti, tek u našem kontaktiranju s medijem.

Ali na te sličnosti i relacije vratit ćemo se u kasnijim razmatranjima.

Osnovna oblikovna sredstva stripa bila bi dakle — a) stripovski kvadrat-sličica kao jedinična vizuelna fiksacija motiva, i — b) montažni postupak, odnosno metod kojim se željeni (to jest potrebni) broj takvih kvadrata-slika povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgovjetnu cjelinu.

Svaka od tih vrijednosti, vidjet ćemo to uskoro, veoma je složena i polivalentna kategorija, sagledljiva u svom konačnom značenju tek detaljnom, strpljivom analizom. Govoreći ranije o jednostavnosti kao temeljnoj premisi stripovske morfologije, govorili smo zapravo o neposrednoj efikasnosti kojom se uspostavlja kontakt s čitaocem, to jest gledaocem: što se pak tiče prirode pojedinih elemenata iskorištenih za to kontaktiranje — tu vanjska jednostavnost sa-

općavanja krije čitav niz materijalu imanentnih problemskih čvorova, čitavu seriju složenih vizuelno-perceptivnih zakonitosti, varijabli i iznenađenja, koji zaslužuju više nego posebnu pažnju i veoma precizni instrumentarij za identificiranje, odnosno očitavanje elemenata.

Zadržat ćemo se najprije na stripovskom kvadratu-sličici, jediničnoj vrijednosti stripovskog narativnog niza.

Kao osnovne konstitutivne elemente tog kvadrata moramo izdvojiti:

a) okvir kvadrata-slike,
b) prostorno iluzionirani ili plošni segment omeđen tim okvirom,
c) scenografsku artikulaciju tog prostornog ili plošnog isječka,
d) figuralni sadržaj, odnosno opredmećeni detalj događaja koji je u tom kvadratu registriran,
e) konačno i komunikacijski kodeks kojim se na nivou tog kvadrata-slike uspostavlja direktna veza s konzumentom.

Što se okvira pojedine stripovske slike tiče, taj može biti različitog oblika i veličine: ponajčešće se koriste standardizirane dimenzije prilagođene stranici ili horizontalnom stupcu u novinama — kako bi se omogućilo i pojednostavilo svakodnevno objavljivanje stripa, odnosno njegovo razbijanje na veće ili manje epizode-nastavke bez veće štete po cjelovitost i jasnoću priče. Ali čak i takvim uniformiranjem, okvir pojedine sličice može pored pravilnog kvadrata poprimiti oblik položenog ili uspravnog pravokutnika, rjeđe kruga, romba, romboida, trapeza, zvijezde ili pak nekog nepravilnog geometrijskog lika, a može se desiti da pojedina sličica bude naprosto lišena okvira — u slučaju kad okviri okolnih prizora jasno preciziraju i određuju njen opseg.

Taj okvir, najjednostavnije rečeno, može svojim rubovima omeđiti isječak iluzioniranog prostora ili isječak plohe: fragmenat trodimenzionalnog, iluzijom sugeriranog prostora — onda kad se crtač stripa koristi plastičkom, odnosno voluminoznom modelacijom ambijenta i likova, isječak plohe — kad mu se temeljni model kreacije iscrpljuje u korištenju samo dvije, plošne dimenzije. Ni jedno ni drugo opredeljenje ne sadrži posebnih prednosti ili slabosti u odnosu na suprotnu koncepciju: zavisno od temperamenta i morfološke opravdanosti izbora — talentirani crtači ostvarivat će značajne domete u okvirima jedne koliko i druge oblikovne polarizacije. Upozorimo, ipak, na razliku u karakteru: trodimenzionalno modeliranje pojedine stripovske slike-kvadrata podrazumijeva *ipso facto* poštovanje realističke prirode prizora, takav zahvat zahtijeva minuci-

ozno razrađivanje scenografije, kostima i inventara, zahtijeva preciznost i posebnu pažnju u anatomskoj profilaciji tijela, fizionomije i pokreta, konačno, traži slikarsko preciziranje svjetlosti i sjenke kao logičnih vinovnika reljefno razuđenog prostora. S druge strane, plošni tretman podrazumijeva svjesno distanciranje od naturalističke vjerodostojnosti prizora — odatle taj model najpotpunije odgovara crtačima koji barataju karikaturama, plošno shematiziranim i na duhoviti efekt sračunatim likovima. Čitava scenografija svodi se ovdje na artikuliranje pozadinske plohe, na njeno, recimo, animiranje određenom koloristička nijansom, ili pak na baratanje što je moguće sažetijim, plošno koncipiranim scenografskim vrijednostima, svedenim na krajnje uproštene simbole-informacije o ambijentu, enterijeru ili eksterijeru. Odabirajući dakle plastički, voluminozni — ili plošni, ornamentalni model u artikulaciji kvadrata-sličice, crtač samim tim odabira i adekvatnu koncepciju scenografskog, figuralnog i koloristička elaboriranja cjeline.

Što se tog figuralnog sadržaja u prizoru-kvadratu tiče, valja još spomenuti osnovne mogućnosti njegove kompozicione artikulacije: riječ je o vrijednostima koje poznajemo iz filmske estetike — o planovima i rakursima. Lako je shvatiti da sukcesivno prenošenje događaja putem nizanja pojedinih prizora podrazumijeva stalno mijenjanje, da tako kažemo, relacije prema događaju iz prizora u prizor — variranje dakle i smjenjivanje raznih planova (od totala, preko bližeg do krupnog plana i detalja), a također i mijenjanje stajališta promatranja koje može biti niže ili više od ravnine događaja — čime dobivamo ekspresivne specifčnosti gornjeg ili donjeg rakursa. Bez toga, opravdano je reći, nema imanentne dinamike stripovske radnje: ponavljanje jednog te istog plana ili rakursa nezaobilazno dovodi do monotonije, zasićenja i nezainteresiranosti u doživljaju.

Asocijacije u vezi filma nisu ni ovdje nimalo slučajne: riječ je zaista o slikarskom korištenju izražajnih elemenata presudnih za kinestetičku oblikovnu strukturu: odatle ponekad izrazita sličnost između stripa i detaljno nacrtane knjige snimanja. No tu se već nalazimo na terenu iskustava zajedničkih svim vizuelnim umjetnostima vezanim za određeni format predstavljanja — bez obzira na to da li je riječ o ivici slikarskog platna, filmskog ekrana ili stripovskog kvadrata: slikarstvo je kao najstariji predstavnik te grupe odavna ponudilo cjelokupni registar pojedinačnih planova i rakursa, strip se osamostalio multiplikacijom i sukcesivnim izmjenjivanjem njihovih profila, a film je ponikao na nivou kinetičkog, kinematografskog

artikuliranja njihova inače statičnog sadržaja, odnosno ikonografskog inventara.

Pravci kretanja u stripovskoj slici-kvadratu također koriste iskustva uklopljena u kinematografiju: ispitivanja su pokazala da će gledalac u kino-dvorani kao afirmativnu vrijednost doživjeti pokret koji teče od lijevog prema desnom rubu ekrana. Bit će to doživljaj napredovanja, sigurnosti i uspješnog ispunjenja započete akcije, zato što publika u tom detalju nesvjesno prepoznaje dobro poznati smjer u kojem svakodnevno piše ili čita. Pokret u obrnutom pravcu, od desna na lijevo, doživjet ćemo pak kao negativnu vrijednost, kao slutnju povlačenja, nesigurnosti i finalnog neuspjeha. Pokret koji iz dubine kadra napreduje prema prvom planu označit će uvijek trenutak punog afektivnog kontakta između ekrana i gledaoca, tren maksimalnog dinamičkog naglašavanja važnosti i značajnosti događaja: obrnuto, pokret prema dubini sugerirat će opuštanje, smirenje, završetak određene događajne etape. I tako dalje. Nijanse su teško obuhvatljive ovako kratkim opaskama i natuknicama: zadovoljimo se zato tek globalnim upozoravanjem na neke perceptivne ustaljenosti i konvencije kojima autori filma i stripa smišljeno barataju u traženju što potpunijeg kontakta sa sviješću gledalaca.

Posebnu pažnju u tom smislu zasluživalo bi i proučavanje slikarskih elemenata iskorištenih u artikulaciji pojedinog stripovskog kvadrata-slike. Na primer, lako je ustanoviti da obla, napeta linija (nazvana — ženska linija) svojom arabesknom podatnošću uvijek sugerira prijatnost, dopadljivost i dobronamjernost — zato što se oku pruža mogućnost da njenim profilom prošeće bez ikakvih smetnji i prepreka. Rigidna, ravna, izlomljena linija (nazvana — muška) asocira hladnoću, geometričnost, bezosjećajnost, okrutnost — jer je tu ležerno kretanje pogleda svaki čas ometeno oštrim kutem, neočekivanim grafičkim prijelomom linije itd. Već samom prirodom linije moguće je dakle veoma precizno odrediti, odnosno očitati karakter pojedinog lika: Popaj, Miki Maus, Asteriks i mnogi drugi već modelacijom svojih fizionomija nude prijatnost i simpatiju u doživljaju, dok se, recimo, likovi iz dosta surovog stripa „Dik Trejsi" („Dick Tracy") nameću kao nosioci neugode, bezosjećajnosti i prijetnje — zahvaljujući u prvom redu svom obličju ocrtanom u nekoliko oštrih, nezaobljenih, izlomljenih poteza. Precizno odmjereni sukob krivulja i rigidnih linija stvorit će u „Malom Nemu..." ili u „Porodici Tarana" posebni unutarnji okus bizarnosti, groteske i apsurda. Pa i kod velikih majstora plastičkog modeliranja likova kao što su Bern Hogart (Burne Hogarth), Harold Foster i Aleks Rejmond (Alex

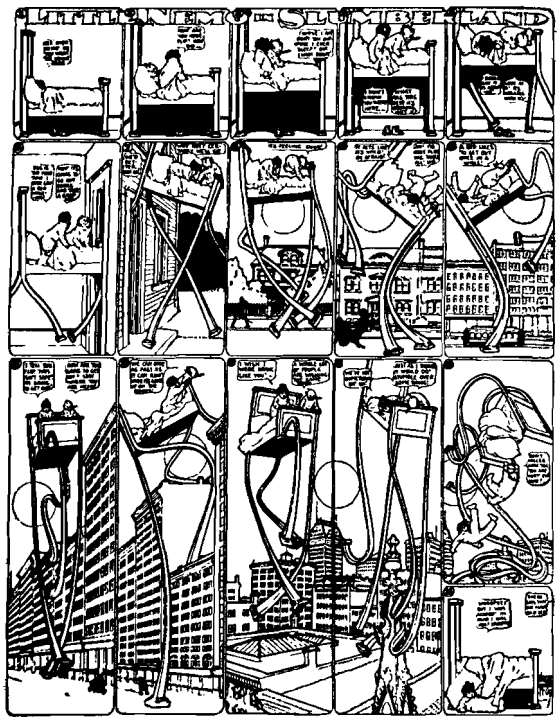
Raymond) — nenametljiva prevaga mekih ili oštrih poteza davat će pojedinim fizionomijama „okus" i „ton" u skladu s njihovim karakterom, odnosno intimnim sadržajem.

Boja se u tom kontekstu također nameće posebnom kompleksnošću. Poznato je, na primer, da neke od njih (crna, plava, ljubičasta) same po sebi „uvlače" pogled, stvaraju prilikom perceptivnog kontakta utisak dubine, dok neke druge (crvena, žuta) „odbijaju" pogled i nameću se kao vrijednosti koje „strše" iz cjeline. A ima i takvih (zelena — koju Kandinski naziva malograđanskom bojom) što pogled „ostavljaju na miru", djelujući plošno i ne pomjerajući pogled ni u jednom od navedenih pravaca. Ta, rekli bismo, reljefnost kao konstanta vizuelnog kontaktiranja s koloristička strukturom, pogotovo kad je riječ o bogatoj gami kojom se strip služi, može postati posrednikom veoma zanimljivih i sasvim neočekivanih komponenti doživljaja, ali, nepažljivo poigravanje i previđanje spomenutog efekta može izazvati disharmonije i perceptivne šokove koji otežavaju kontakt stvarajući podsvjesne barijere i mentalne blokove neprijatnosti, odnosno odbojnosti.

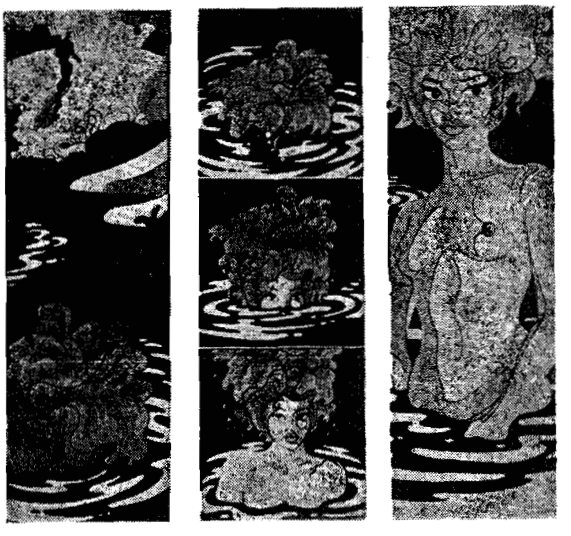
No ovdje valja nešto reći i o razumljivoj potrebi nepridržavanja upravo iznesenih pravila: nacrtati dobar strip, to nikako ne znači napraviti cjelinu u kojoj logika svakodnevnog iskustva nadvladava logiku materijala. Drugim riječima, istinski umjetnik ovog područja iskoristit će sve navedene mogućnosti da bi nam ponudio što raznolikiji, provokativniji i efikasniji doživljaj, ostajući, naravno, u granicama harmonične mjere i dobrog ukusa. Na primjer, cjelina stripa bit će izražajnija ukoliko se na pojedinim stranicama izmjenjuje što više okvira sličica različitih oblika i veličina. Nakon tri ili četiri kvadrata koji sadrže preciznu scenografsku iluziju dubinskog prostora, vješti crtač ubacit će jedan kvadrat u kojem se pozadina iza lika pretvara u jedinstvenu plohu boje. Koloristička nijansa te pozadine efektno se može mijenjati iz sličice u sličicu: boja u stripu ne podliježe uvijek zakonima lokalnog tona. Ukratko, ni jedan oblikovni element stripa ne treba doživljavati kao nepovredivo pravilo, kao sakrosanktni princip: ni jednim od tih elemenata ne treba se služiti pasivno, u skladu s unaprijed propisanim kanonom, već, naprotiv, stalnom aktivnom revalorizacijom njihovog karaktera, profila, sadržaja i značenja valja osloboditi onu unutarnju ekspresiju, onaj skriveni, prebogati maštoviti potencijal priče u slikama. Kao i sve druge umjetnosti — i strip se vrijednosno potvrđuje na nivou kreativnog nadilaženja svih „pravila" i jednoznačnih odrednica svoje polivalentne strukture...

Dolazimo tako do najzanimljivijeg i najoriginalnijeg od konstitutivnih elemenata stripa — do njegovog komunikacijskog kodeksa. Riječ je, najkraće, o svim onim oblicima direktnog saobraćanja, odnosno saopćavanja određene poruke ili podatka kojima se strip služi u kontaktu s publikom. Primarni i svakako najrudimentarniji vid tog direktnog komuniciranja jest tekst, replika ili objašnjenje ispisano pored ili unutar pojedine slike-kvadrata. Nabrajajući najčešće slučajeve, možemo reći da se tekst još uvijek ponegdje pojavljuje izvan slike, obično ispod donjeg ruba, i to onda kad crtač ne želi unošenjem slova umanjiti slikarsku čistoću svog kvadrata. Češći je međutim slučaj smještanja popratnog teksta i replika u neki od uglova prizora — čime se tekst i slika već objedinjavaju u morfološku cjelinu a opet i razgraničavaju kao pripadnici različitih vidova prezentacije. Napomenimo da će crtači ponekad čitav kvadrat ispuniti tekstom, i to uglavnom onda kad količina i važnost informacija zahtijeva povlašteno mjesto, odnosno, onda kad takav slovima artikulirani kvadrat bude neophodan kao svojevrsna pauza, grafička cezura između dvije grupe oslikanih prizora, između dvije stripovske „rečenice". Dobivamo tako rješenje koje unekoliko podsjeća na informacijski i strukturalni model nijemog filma, u kojem se takozvani „titl" s tekstom pojavljivao ili zbog neophodnosti informacije ili pak zbog cezure poželjne u ritmičko-strukturalnoj gradaciji vizuelne cjeline. Konačno, u svakom stripu ima i sličica potpuno lišenih teksta, pogotovo kad se radi o mikro-fragmentiranju nekog zbivanja i kad se takvom redukcijom pisane informacije naglašava strelovitost, odnosno trenutačnost događaja. Jer, ne treba zaboraviti, pored poznate i često spominjane „filmske brzine" postoji „stripovska brzina", postoji stripovski trenutak montažnom razradom razbijen na veći broj kvadrata od kojih svaki sugerira veoma mali vremenski isječak — a svi zajedno izražavaju posebnu dramatičnost, odnosno „zgusnutost" radnje.

Ali najrašireniji oblik tekstualne stripovske komunikacije jest već spomenuta filaktera, balončić koji u obliku veće ili manje elipse omeđuje repliku junaka i jednim oštrim ispupčenjem, odnosno segmentom pokazuje da napisane riječi potječu iz njegovih usta. I baš na tom terenu dolazimo do prve fundamentalne premise stripovske „dikcije": podatak nam se ne saopćava samo sadržajem onog što je napisano, već i oblikom u kojem je napisan. Na primjer, riječ koju junak stripa posebno naglašava obično je označena debljim, upadljivijim slovima te se tako izdvaja od ostalih riječi. Kad junak uzvikuje, filaktera sadrži svega jednu



Klasični primjer stripovske animacije: *Mali Nemo u Zemlji snova* (tabla iz 1908. godine).



Moderni primjer stripovske animacije: *Kris Kol i cvijetovi s Venere* (1970).

ili dvije jednosložne riječi — ali će njihov opseg i oblik zauzeti čitav prostor balončića upadljivo signalizirajući ton i žestinu poruke. Izbor, karakter i profilacija slova, odnosno riječi u filakteri može i na širem planu govoriti o ličnosti koja ih izgovara: tako će replika neobrazovane budale vrvjeti ortografskim greškama i pravopisnim zabunama, dok će izjava ukočenog akademika biti ispisana krajnje dotjeranim i kompliciranim kaligrafskim znakovima. Konačno, sam balončić često mijenja oblik u zavisnosti od karaktera poruke koju prenosi: kad junak prijeteći viče — obla elipsa filaktere pretvara se u oštro nazupčenu elipsu, što vizuelno naglašava dramatiku momenta, kad je junak uplašen — filaktera omekšava, otapa se i febrilno podrhtava, a prilikom izjavljivanja ljubavi — balončić može poprimiti popularni oblik srca. No tu smo već na pragu najzanimljivije stripovske intencije — na pragu njegove mogućnosti da se u komuniciranju s konzumentom mnogo više posluži vizuelnim, slikovitim signalima i simbolima negoli riječima i replikama.

Na primjer, filaktera ne mora obavještavati samo o onom što junak govori: ona može ispisivati sadržaj njegovih misli — u tom se slučaju oštro ispupčenje balončića upravljeno ka ustima aktera zamjenjuje nizom sve manjih kružića. Sličan znak nalazimo kod filaktere koja prenosi san junaka — ali se tada u balončiću ne pojavljuju više riječi nego crteži, odnosno grafički prikazi onog što vidi u snu. I tako dolazimo do slike, pored riječi najvažnije kategorije stripovskog komunikacijskog kodeksa. Ta slika, opet, može se pretvoriti i u simbolički prikaz podataka druge vrste. Recimo, junak koji hrče imat će u svojoj filakteri drvenu kladu i pilu koja je reže, lik što psuje dobit će balončić ispunjen bizarnim hijeroglifima bez konkretnih značenja, zbunjeni junak bit će identificiran velikim upitnikom — a onaj iznenađeni velikim uskličnikom u svojoj elipsi. Kad stripovski akter bude nokautiran, u balončiću se pojavljuje jato ptica ili roj zvijezda, kad zapjeva — eto čitavog roja nota na istom mjestu. Kad mu na um padne nešto izuzetno važno, kad mu se — kako to kažemo — „upali sijalica" — vidjet ćemo u filakteri baš tu sijalicu kao komunikacijski simbol-konvenciju kojoj dodatna objašnjena nisu potrebna. Da bismo na ovom mjestu samo uz put ilustrirali kakve sve maštovite mogućnosti postoje u ovom mediju, spomenut ćemo oniričku igru koju Pet Sulivenov (Pat Sullivan) mačak Feliks rado zapodjeva s tim komunikacijskim jedinicama: kad ga, na primjer, krvožedni tigar satjera u tjesnac i kad veliki upitnik u filakteri iznad njegove glave označi trenutak krajnje nedoumice, Feliks će

duhovito zgrabiti taj upitnik i odalamiti njime tigra. Tako se kodificirani simboli stripovske komunikacije otkrivaju ne samo dodatkom, već i ravnopravnim, organskim dijelom medija i njegovog bića: pred nama je umjetnost koja mimo riječi može ostvariti kompletnu emisiju svojih poruka. Pored toga, navedeni primjer s Feliksom i upitnikom odličan je argument za raniju tezu o neophodnosti aktivnog korištenja i oslobađanja a ne pasivnog nasljedovanja i banalizacije ustaljenih oblika i modaliteta stripovske strukture i komunikacijske sheme.

Taj vizuelni, riječi lišeni, izražajni registar stripa obuhvaća čitav niz slikarski teško označivih područja. Na primjer, da bi „ozvučio" svoj kvadrat-sliku, crtač će u figuralni prikaz unijeti onomatopeju zvuka: svaki ispaljeni metak, zadani udarac, posrkani tanjur juhe, svaka slomljena daska ili probušena automobilska guma bit će popraćena odgovarajućom sintagmom sastavljenom od tri, četiri ili pet slova (blok, krak, kvrc, bang, bum, tras i tako dalje), zavijanje sirena ili škripanje kočnica bit će nam predstavljeno razvučenom trakom slova, koja se, grafički stilizirana u čisto likovnu vrijednost, provlače cijelom širinom kvadrata-prizora. Pred nama je oslikovljena riječ, oslikovljeni zvuk, oslikovljeni signal.

Vidjeli smo kako likovna modifikacija balončića, nazupčavanje ili omekšavanje filaktere, eksplicira psihološko stanje junaka. Da bi naglasio dinamičnost pokreta, crtač će uz zglobove ili udove svog lika ucrtati još nekoliko dodatnih mikro-poteza koji ilustriraju žustrinu i prostorni raspon geste. Može to biti svega nekoliko opisnih crtica, a može se, na primjer, paradeskno nacrtati krivulja koju je opisala pesnica, zatim naznačiti mjesto na kome je udarac pogodio protivnika (grafički simbol male eksplozije), pa onda ucrtati i krivulju kojom je udareni izletio iz kvadrata: pred nama se u slici tada pojavljuje samo jedan lik uzdignute ili spuštene šake, zatim čitav splet čudnih krivulja koje se dodiruju na mjestu označenom grafičkim znakom eksplozije. Za debitanta u čitanju stripa evo prave nerješive enigme: za rutiniranog konzumenta riječ je o konvenciji razumljivoj baš kao što je zvonjava telefona ili paljenje crvenog svjetla na semaforu. Pored zvuka i psihološkog stanja može se vizualizirati i miris — u obliku elegantnih balončića što se šire od tanjira do nadraženog nosa, bol — serijom titravih linija kojima je ovjenčana kvrga na glavi ili otečeni prst, konačno i drugi osjeti ili emocije poput vreline, hladnoće, strasti, radosti, tuge, mržnje itd.

Svaki zreli autor raspolaže nekim vlastitim, posebnim elementom tog slikovnog komunikacij-

skog kodeksa: Hogart, na primer, u najnovijoj verziji „Tarzana" (1973), oslikava pokret skiciranjem svih faza određene kretnje u okvirima pojedinog kvadrata — pa se junak, odnosno njegovi udovi pojavljuju u multipliciranoj sukcesivnoj vizuri koja savršeno odražava kompleksnu kinetičku krivulju skoka ili zaleta.

Ovdje nam se logično postavlja i pitanje — šta je zapravo taj, kako smo ga nazvali, konzument stripa — da li je on čitalac ili gledalac priče u slikama? I jedno i drugo: čitati strip — ne znači samo očitavati poruke ispisane slovima, gledati ga — opet ne znači isključivo percipirati prizore i poze junaka. U tome je specifičnost i miješanost stripovske emisije, odnosno konzumentove percepcije viđenog.

Nemajući kompleksa pred težinom bilo kojeg prikazivačkog zadatka, od najkonkretnijeg do sasvim apstraktnog, strip tako stvara svoj miješani jezik, miješani komunikacijski kodeks, sintezu u kojoj se pojavljuju elementi mnogih drugih jezika i kodeksa komunikacije — od napisane i oslikovljene riječi, preko slikovnih, piktografskih i signalističkih vrijednosti sistema, sve do oslikovljenog zvuka, pokreta, emocije, osjeta, psihološkog stanja itd. A pošto je ovdje, kao i kod svakog komunikacijskog fenomena, riječ ne o konačnoj i zatvorenoj, već o metamorfnoj, procesnoj, otvorenoj komunikaciji — razumljivo je da strip svakim trenutkom postojanja ostvaruje poneki novi sloj svoje kompleksne, polivalentne usmjerenosti na potrošača i njegovu svijest.

OSLIKOVLJENO VRIJEME, RITAM I MONTAŽA

Upozorili smo na dva osnovna konstitutivna elementa stripa — najprije na jedinični kvadrat-sliku, zatim na montažni postupak kojim se izvjestan broj takvih sličica povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgovjetnu cjelinu. Pozabavit ćemo se sad problematikom tog montažnog, narativnog postupka, problematikom oslikovljenog trajanja, oslikovljenog vremena stripa, zatim ćemo ispitati i svojstva pojedinih cjelina dobivenih takvim sukcesivnim kolažiranjem jediničnih vrijednosti — svojstva stripovskog retka ili stupca (odnosno „kaiša" kako ga još nazivaju), te svojstva stripovske stranice ili tabloa (table).

Specifičnosti stripa kao novog oblikovno-komunikacijskog medija, vidjeli smo ranije, počivaju podjednako na karakteristikama pojedinog kvadrata koliko i na posebnom povezivanju njihovih sadržaja u takozvanu „tekuću traku", u niz sli-

karski oblikovanih i dramaturški međusobno uslovljenih prizora. Jer, uprkos činjenici da strip kao forma i komunikacijska intencija proizlazi iz nekih veoma preciznih i fundamentalnih intencija slikarstva i literature (poklapajući se u isto vrijeme i na svoj način s nekim oblikovnim intencijama filma, posebno crtanog), on i svoju sliku i svoj narativni kontinuitet ostvaruje emancipiranim, rekli bismo, sasvim vlastitim, individualiziranim sredstvima kreacije.

Lako je naime zaključiti da se najmanje oblikovne jedinice u literaturi i u stripu dijametralno razlikuju. U knjizi, ta elementarna čestica, to jest riječ, postoji kao kodificirani simbol (na nivou jezika i na nivou pisma) jasno određenog diskurzivnog značenja te većeg ili manjeg aluzivnog, odnosno sugestivnog potencijala. U stripu, jedinična vrijednost je pojedini kvadrat — a njega uvijek doživljavamo kao vizuelni, slikarski znak, kao piktogram ili ideogram šireg, odnosno užeg značenja (opet na nivou informacije i asocijacije, to jest diskurzivnog i intuitivnog naboja). Simbol s jedne strane i znak s druge — ukazuju nam ujedno i na fundamentalnu razliku dvaju generalnih komunikacijskih sistema — onog koji se služi riječima (u smislu jezika i pisma) i onog koji se služi slikom. No s obzirom na činjenicu da strip barata posebno napisanim riječima, pa se tu dakle radi o svjesnom nadilaženju mehaničke uniformnosti koju u knjigama inače posjeduju slični simboli (sve riječi štampane su istim slovima) — to na ovom području prisustvujemo organskoj metamorfozi koja bezličnu riječ-simbol pretvara u individualiziranu riječ-znak, prisustvujemo procesu koji dogovoreno značenje riječi kao simbola (standardno izgovorenog ili štampanog) upotpunjava i stripovskim značenjem posebnog oblika u kojem se riječ pojavljuje — značenjem dakle što ga dobiva riječ „ispisana" kao slikarski znak, kao piktogram. Slična iskustva već je davno kristalizirala povijest manjih formata slikarstva, na primjer serije perzijskih minijatura ili srednjovjekovnih iluminacija — u kojima se, s jedne strane, pojavljuju posebno kreirana i raskošno ukrašena velika početna slova (naglašeni likovni znak), a s druge strane čitave rečenice, pasusi ili poglavlja ispisana unutar ili oko slike, oko ilustracije — čime se dobiva sintetska cjelina u kojoj i naslikani i ispisani elementi postaju vinovnici jedinstvene grafičko-kolorističke realnosti, akteri slikarske a ne literarne strukture. Čitajući takav tekst, mi se doduše vraćamo za trenutak njegovoj primarnoj, lingvističko-informacijskoj prirodi, no čas zatim — pogled na cjelinu ponovo nas suočava s likovnim, slikarskim, odnosno grafičko-kolorističkim sistemom znakova, zapravo sa čitavom stranicom kao zbirnim slikovnim znakom koji je komponiran od više različitih jediničnih znakova. Na svoj na-

čin, tu „miješanost" jezika potvrđuje i takozvana „grafička poezija", i to ne samo u svojim modernim izdancima (vidi na primjer pjesmu o mišjem repu iz „Alice u zemlji čudesa").

Nije teško formulirati ni razlike između klasičnog slikarskog i stripovskog tretmana prizora: dok se slika-platno kao nezavisna i samodostatna likovna fiksacija motiva obraća gledaocu prvenstveno estetskom rekompozicijom i statičnom restrukturacijom određenog fenomena (zahvaćenog figuralno ili nefiguralno), strip će radikalno pojednostavniti svoju slikarsku morfologiju, obogatiti njeno značenje lapidarnom impresijom zaustavljenog gibanja i upotpuniti njeno komunikacijsko dejstvo posebnim kodeksom znakova, simbola, signala i oslikovljenih pojmova — te će se tako simultano nametati kao miješana sinteza u kojoj se prožimaju elementi čitavog niza jezika — od slikarskog i tekstualnog jezika, preko oslikovljenog govora, do piktogramskih i ideogramskih poruka organski uklopljenih u strukturu jedinične sličice-kvadrata. Montažni postupak stripa, njegova narativna ili durativna dimenzija, također se na svoj način odvaja od slikarske i literarne naracije, ne samo zamjenjivanjem rečenice slikom, riječi — znakom, a jednog monumentaliziranog prizora — serijom multipliciranih faza dinamičkog kontinuuma, već i posebnim — aktivnim ili retroaktivnim temporalnim modalitetima pojedinih prizora-kvadrata, odnosno cjeline. Riječ je zapravo o specifičnom temporalnom profilu stripovske kompozicije, o posebnom vremenskom, ili, u izvjesnim okolnostima, van-vremenskom statusu jediničnog kvadrata, odnosno svih kvadrata zajedno.

Krenimo dakle od pojedinog znaka, kvadratića-slike: unutar svog okvira, taj kvadrat prezentira određeni prizor ili pak dio prizora — ukoliko je osnovni događaj u prikazivanju razložen na nekoliko sukcesivnih detalja. U isti čas, taj prizor jedinična je informacija o određenom fragmentu priče, likovna materijalizacija izvjesne faze globalnog događanja. Ekspoze, znači, trenutnog stanja zapleta — taj kvadrat zapravo je fiksacija određenog trenutka narativne cjeline: a ovaj trenutak, u zavisnosti od količine i prirode informacija koje sadrži, može biti duži ili kraći. Na primjer, ako je riječ o sličici koja pokazuje dva lika sukobljena u tučnjavi, tada je, naravno, vrijeme oslikovljeno u tom kvadratu znatno kraće od vremena oslikovljenog, recimo, u prizoru junaka koji zamišljeno sjedi i gleda u daljinu. Količina pokreta fiksirana u prizoru mjera je odatle njegovog sadržaja, odnosno trajanja: svaki kvadrat, promatran za sebe, uvijek je takva — vizualizirana fiksacija zaustavljenog trenutka, dužeg ili kraćeg, jedinična prostorno-vremenska informacija o fazi,

karakteru i brzini događanja. Uzmemo li sad nekoliko kvadrata povezanih linijom fabule, vidjet ćemo da svaki od njih sadrži jedinični naboj jednog globalnog uzročno-posljedičnog kauzaliteta, kauzaliteta zapravo na kojem počiva čitav fenomen priče, odnosno pripovijedanja kao takvog. Slijedeći kvadrat, rekli bismo, uvijek opisuje ono što se desilo nakon prethodnog, ono što je uslovljeno prethodnim kvadratom: i jedan i drugi stripovske su faze u prezentaciji određenog događaja, faze karakteristične i bitne za događaj — faze koje svojim sadržajem označavaju dramaturške fiksacije između kojih je proteklo duže ili kraće vrijeme. Na primjer, ako nam jedan kvadratić pokazuje automobil u strelovitoj vožnji, slijedeći pak udarac točka o kamen, a treći prevrtanje kola — tada svaki od njih, u odnosu na prethodni kvadrat, sadrži novu, dodatnu informaciju, donosi novu fazu događaja i novi vremenski pomak u kontinuitetu priče. Taj pomak od jedne informacije do druge, od jednog do slijedećeg trenutka — simbol je upravo oslikovljenog, objektivnom logikom priče zadanog vremena, onog vremena koje pojedini kvadrat sadrži u sebi, kao i vremena koje se nalazi, da tako kažemo, „sabijeno" ili „preskočeno" između dvije sličice-kvadrata. Riječ je o vremenu oslikovljenom unutar (ili između) tri euklidovske dimenzije stripovskog kvadrata — od kojih su dvije (širina i dužina) likovno konkretizirane, a treća, dubinska, samo iluzionirana.

Riječ je o diskurzivnom vremenu stripovske kompozicije.

Taj kvalitet osjetit ćemo najpotpunije ako neki strip čitamo veoma brzo, nastojeći da što prije s jedne sličice pređemo na slijedeću: sasvim jasno osjetit ćemo tada objektivnu dužinu ili kratkoću trenutka materijaliziranog pojedinim kvadratom, također i vremenski raspon konkretiziran pomakom od jednog kvadrata do slijedećeg. Pred nama je dimenzija koja u sasvim zanemarljivoj mjeri zavisi o našem doživljaju, odnosno o individualnoj uslovljenosti percepcije: riječ je o kronološkim podacima diskurzivno utisnutim u strukturu stripa, odatle i jasno čitljivim prilikom kontakta s materijalom. Riječ je o objektivno oslikovljenom vremenu.

Postoji, međutim, još jedna, bitno različita vremenska dimenzija stripa — ona koja se spontano rađa prilikom neopterećenog doživljavanja, ona koja sama sobom otjelotvorava subjektivni, individualni osjet, odnosno doživljaj stripa kod svakog čitaoca.

Riječ je o intuitivnom vremenu stripa, o intuitivnoj uslovljenosti i subjektivno specificiranoj mjeri njegovog temporalnog raspona.

Očigledno, sad o vremenu govorimo u smislu pete, psihološke dimenzije, o vremenu koje pulsira ritmom našeg percipiranja, našeg doživljavanja ritmom individualnog usvajanja, odnosno očitavanja stripovske poruke individualnim komunikacijskim instrumentarijem.

Gledajući pred sobom još neotvoreni strip-album, mi tačno znademo da taj u sebi sadrži nekoliko hiljada kvadrata-sličica povezanih određenim uzročno-posljedičnim, odnosno narativnim, sukcesivnim kronološkim kontinuitetom, znademo da spomenute tisuće sličica postoje tijesno povezane i uslovljene kauzalitetom koji je imanentan samoj prirodi stripa, ili, još šire, samoj prirodi pripovijedanja. Ali, u trenucima dok je album još neotvoren, svi ti kvadrati — kao fiksacije pojedinih trenutaka globalne cjeline — u našoj svijesti ne posjeduju nikakve konkretne vremenske atribute, oni, još, ne pripadaju ni prošlosti, ni sadašnjosti, ni budućnosti, pripadaju eventualno tek potencijalnom, odnosno pogodbenom obliku futura, mogućnosti koja kazuje da ćemo „vjerojatno pristupiti čitanju stripa". Ti kvadrati, dakle, kao cjelina, nalaze se još izvan našeg egzistencijalnog toka, izvan našeg vremenskog kontinuuma. Slikovito formulirano, mogli bismo taj zatvoreni strip-album definirati kao još nedotaknutu ali blisku realnost koja postoji paralelno s ovom našom realnošću, mogli bismo ga predstaviti kao zasebni događajni univerzum i oslikovljeni temporalni kontinuum koji zatvoren u sebi postoji izvan našeg događajnog univerzuma, izvan našeg okolišnog vremenskog kontinuuma. I bez obzira na pozitivno znanje o uzročno-posljedičnim vezama koje među sobom uspostavljaju ti kvadrati — svi oni, mimo vlastitih međusobnih kronoloških relacija, još su uvijek podjednako udaljeni od nas, smješteni u sferu drugačijeg prostorno-vremenskog bivanja, u sferu u koju stupamo tek kad otvorimo prvu stranicu albuma, kad iz našeg egzistencijalnog statusa (u odnosu na strip — pasivnog) pređemo u aktivni status očitavanja stripa, u fazu identificiranja svog ritma s ritmom i trajanjem stripovske kompozicije.

Netom smo bacili pogled na prvi kvadrat-sličicu stripa, mi smo ga samim tim aktom nezaobilazno precizirali u vremenskom smislu, na nivou, naravno, našeg unutarnjeg, intimnog vremena: pogledom i doživljajem izdvojen iz one van-vremenske, pred-komunikacijske magme, iz one još nedodirnute „paralelne realnosti" strip-albuma, taj kvadrat odjednom postaje našim vremenskim orijentirom cjeline, preciziranim temporalnim ishodištem komunikacijskog dijaloga, on postaje našom doživljajnom sadašnjošću, dakle prezentom i našeg doživljaja i čitavog stripovskog kontinuuma — prilagođenog

od tog trenutka i podređenog našem intimnom, subjektivnom kontinuumu. Tog momenta, svi kvadrati koji slijede automatski postaju jedinične vrijednosti futura (bližeg ili daljeg — zavisno od relacije prema početnom kvadratu), njihov značaj odjednom dobiva atribute nečeg što će po logici stvari i po logici pokrenutog procesa uskoro stići pred naše oči.

A onda, netom smo sa prvog pogledom prešli na drugi kvadratić, onaj prethodni — još maločas određen kao naš doživljajni prezent a odatle i kao sadašnjost stripovske radnje — automatski postaje i našom doživljajnom i stripovskom prošlošću, perfektom doživljaja i radnje, nečim što se već dogodilo i ostalo iza nas. Broj kvadrata iz futura, bližeg ili daljeg, onih, dakle, što slijede do kraja albuma, smanjio se tako za jedan — broj kvadrata iz perfekta, opet bližeg ili daljeg perfekta, povećao se za jedan.

I tako, svako prenošenje pogleda i pažnje na slijedeći kvadrat simultano označava četvorostruku metamorfozu na vrijednosnoj ljestvici našeg intuitivnog temporaliziranja stripa: kvadrat koji upravo gledamo postaje sadašnjost premda je malo prije još bio budućnost, kvadrat što smo ga čas ranije doživljavali kao sadašnjost postao je prošlošću, broj kvadrata iz bliskog ili dalekog perfekta povećao se za jedan — a broj onih iz futura smanjio se za istu numeričku vrijednost.

Ali taj proces doživljajnog temporaliziranja stripa ni izdaleka nije ravnomjeran, odnosno mehanički profiliran kao što se u prvi mah može učiniti: naime, vrijeme zadržavanja na određenom kvadratu, vrijeme njegovog percipiranja i doživljavanja, odatle i vremensko određenje sadašnjosti koje mu neposrednim kontaktom pridajemo — krajnje je individualizirana kategorija koja bez iznimke varira od čitaoca do čitaoca. U zavisnosti od subjektivnog afiniteta prema svemu onom što konstituira određeni kvadrat-sličicu, u zavisnosti od subjektivnog doživljaja crteža, boje, kompozicije, u zavisnosti dakle od privlačne ili odbojne komponente perceptivnog kontakta — jedan čitalac gledat će, odnosno doživljavati određeni kvadrat znatno duže ili kraće od drugog čitaoca. A to znači da će se postojanje, trajanje pojedinog kvadrata u sferi doživljajne, intuitivne sadašnjosti, prošlosti i budućnosti — po pravilu skraćivati ili produžavati kod svakog konzumenta-čitaoca. Za razliku od ranije opisanog, jasno čitljivog i objektivno izmjerljivog diskurzivnog vremena stripa — ovo je mnogo teže obuhvatljivo i uvijek raznoliko, individualno profilirano — intuitivno stripovsko vrijeme, temporalni raspon i varijabilni ritam trajanja začet i ostvaren isključivo

u granicama određene svijesti, pojedine ličnosti, u granicama jedinične prirode konzumenta.

A da bismo do kraja ilustrirali kompleksnu fenomenologiju tog intuitivnog vremenskog potencijala, spomenimo samo realnu i stalno korištenu mogućnost čitaoca da se sa jednom već percipirane slike-kvadrata ponovo vrati na prethodnu, čime se opisani proces četverostrukog temporalnog metamorfiranja vrijednosti u prirodi ostalih kvadrata vrši u obrnutom smjeru: kvadrat koji je do maločas bio perfekt ponovo se vraća u prezent, onaj pak što smo ga percipirali kao novu doživljajnu sadašnjost vratio se za trenutak u futur.

I tako dalje: varijacije su bezbrojne i specifične u svojoj psihološkoj varijabilnosti. Jedno je međutim osnovno, a to je evidentna mogućnost, odnosno nužnost kojom čitalac stripa baš ovu, intuitivnu vremensku dimenziju stripa, kreira vlastitim doživljajem. Unutarnji vremenski raspon narativne faze, odnosno, objektivno trajanje oslikovljeno pojedinim kvadratom, prilagođava se tako, odnosno identificira se s vremenom konzumentovog gledanja u taj kvadrat, s vremenom njegovog percipiranja i doživljavanja: objektivno, diskurzivno vrijeme u potpunosti dakle zavisi i preslojava se na bazi te jedinične, subjektivne, intuitivne vremenske dimenzije.

Vrijeme stripa, miješano i kompleksno vrijeme, formira se dakle ispreplitanjem objektivnog trajanja pojedine faze i subjektivnog trajanja našeg kontakta s tom fazom: mi u vlastitoj svijesti montiramo, ritmički artikuliramo i definitivno temporaliziramo strip, u zavisnosti od sasvim intimnih, ličnih, duboko neponovljivih mjera, afiniteta i relacija. Po temporalnim kvalitetima doživljaja o kojima u vezi fotografije i filma govori Kristijan Mez (Cristian Metz) — stripovska slika raspolaže potencijalnim prezentom u istoj mjeri kao i film, za razliku od fotografije: jer, gledajući fotografiju mi uvijek doživljavamo (svjesno ili nesvjesno) nešto „što je bilo", a gledajući filmsku ili stripovsku sliku suočavamo se (opet svjesno ili nesvjesno) s nečim „što jest", sada, tu, pred našim očima, prisutno kao fenomen, kao značenje i kao proces u kojem i sami sudjelujemo. Film tu sugestivnost ostvaruje stvarnim razvijanjem pokreta, strip je dohvaća serijom zakočenih faza kretanja koje svojim nizom sugeriraju kategorije trajanja, kretanja i procesnosti u koje se kao čitaoci spontano uključujemo. Osnovna razlika između filma (naročito crtanog) i stripa leži opet u mjeri i karakteru vremenskog trajanja, takozvanog „timinga" pojedine faze: crtač-animator određuje ga i stvarno materijalizira na celuloidnoj traci, odnosno na ekranu, strip-crtač ga naz-

načava u kvadratu-prizoru i prepušta reagiranju, odnosno vremenskom preciziranju gledaočeve svijesti. No u oba slučaja to trajanje, famozni „timing", igra veoma važnu, nikad konačnom pravilu podložnu ulogu. Naravno, u crtanom filmu „timing" je konkretizirana, objektivna, diskurzivna vrijednost — u stripu pak potencijalna, subjektivna, intuitivna varijabla. A odatle i sasvim opravdano uspoređivanje strip-kvadrata i animacijske faze s pojedinim notnim znakom upisanim u partituru: lako je i moguće je objektivno očitati značenje (sadržaj) i jednog i drugog i trećeg znaka — no konkretno određenje njihovog trajanja, opredmećenje dakle vremenskog i ritmičkog pulsiranja — leži u sferi subjektivne interpretacije, u sferi specifičnog, intimnog, intuitivnog kreiranja cjeline. Čitajući strip, mi mu sami određujemo vremensku mjeru, sami mu odmjeravamo „timing", obavljajući tako funkciju koja u crtanom filmu pripada animatoru a u muzici dirigentu.

No sve ovo, jasno, ne znači da se crtač stripa i te kako ne mora udubljivati u studiozno razrađivanje i precizno odmjeravanje svih faza-kvadrata svoje cjeline i njihovih međusobnih relacija. Jer, da bi se naš doživljaj rasplamsao, da bismo kao participatori dinamičnog dijaloga što ga strip s nama uspostavlja bili u stanju dopuniti ga vlastitim dimenzijama — mi moramo osjetiti izvorno sazvučje, odnosno osmišljenu povezanost pojedinih prizora, moramo naslutiti izazovni autorov senzibilitet u nizanju i nadovezivanju pojedinih faza, djelića, pojedinih naboja cjeline. Drugim riječima, autor stripa mora nam ponuditi kvalitetnu vizuelnu partituru.

No tu se zapravo radi i o problemu s kojim se suočavaju svi umjetnici vezani za medije vremenskog prezentiranja, odnosno temporalnog evoluiranja radnje. U literaturi, pitanje glasi: kad upotrebiti dugačku ili nekoliko dugih, a kad kraću ili sasvim kratku rečenicu, na filmu dilema leži u ovakvom ili onakvom izmjenjivanju dugih i kratkih kadrova. Autor, ukratko, mora kreirati svoj montažno-ritmički ključ cjeline: ne smije bezrazložno usitniti radnju suvišnim kvadratima-sličicama, ne smije opet sažeti izuzetno važne događaje i omesti nas u kompletnom očitavanju, odnosno doživljavanju njihove složenosti. S druge strane, u tom poštovanju komunikacijskih principa čitljivosti, razgovjetnosti i dinamike — umjetnik ne smije biti konvencionalan, prepušten, dakle, poznatim pravilima i shemama bez vlastitog interpretativnog modela: on mora pronaći ravnotežu, stimulativnu i stvaralačku, između zakona svoje autorske kreacije i principa komunikacijske jasnoće, mora ostvariti vlastiti sistem vrijednosti kojim će nas privući, zainteresirati, uvući u materijal

i spontano navesti na aktiviranje cjelokupnog našeg perceptivnog instrumentarija — na uspostavljanje, da tako kažemo, upravo onako slobodnog, otvorenog, ravnopravnog dijaloga kakav strip kao masovna komunikacijska forma sadrži u samoj svojoj suštini.

Zadržimo se još na osnovnim montažnim konstelacijama u kojima se strip pojavljuje, na osnovnim multi-kvadratnim emanacijama njegove morfologije. Otvarajući novine i zabavne časopise, odavna smo naučili da se kvadratić-slika veoma rijetko pojavljuje sam, kao zasebna jedinična vrijednost — gotovo uvijek riječ je o nekoliko kvadrata povezanih u vodoravni stupac ili jedan redak, odnosno, najmanji po opsegu nastavak stripa. Ali ta forma stripovske fenomenologije ne raspolaže kreativnim alibijem za svoj nastanak: radi se naprosto o najkomercijalnijem i za tržište najpogodnijem rješenju koje omogućava sukcesivno objavljivanje cjeline u velikom broju malih epizoda, odnosno nastavaka.

Mnogo interesantnija kristalizacija kompoziciono-montažne morfologije stripa jest komplet-stranica ili stripovski tablo, cjelina, dakle, većeg ili manjeg broja kvadrata objedinjenih na površini pojedine stranice strip-albuma. Riječ nije tek o mehaničkom zbiru kvadrata, jer, dovoljno je pogledati bilo koji primjer da bismo osjetili koliko se likovnih i kompozicionih problema tu postavlja pred umjetnika. Najkraće rečeno, takav tablo morfološko je, odnosno kompozicijsko usklađivanje svih elemenata koji se pojavljuju u pojedinim kvadratima, zatim usklađivanje međusobnog odnosa kvadrata i njihovih okvira. Sve to, kao cjelina, u trenutku kad bacimo pogled na stranicu-tablo, mora na nas djelovati privlačno i skladno, artikulirano dopadljivošću ali i mjerom, obogaćeno efektnim rješenjima i raznolikošću ali i harmoničnim odnosima pojedinih vrijednosti, kreativnim razlogom za baš taj i takav njihov raspored.

Da se ne radi o malobrojnim i rješivim problemima, podsjećaju nas svi oni elementi o kojima umjetnik mora voditi računa prilikom komponiranja i artikuliranja pojedinog kvadrata. Na primjer, on ne može proizvoljno ni nezavisno od ostalih locirati bijele balončiće-filaktere ispunjene tekstom ili piktogramima: njihovi oblici, veličine i relacije određuju se uvijek u odnosu na estetske ordinate čitave stranice, pa će crtač tako smanjiti ili povećati ispisani, odnosno „izgovoreni" tekst da bi filakteri podario oblik i opseg koji je nametnut cjelinom kompozicije. Slično je i s koncipiranjem figuralnog sadržaja kvadrata-sličice: pojedini planovi, rakursi, poze, geste likova i scenografski detalji određuju se

usklađivanjem ne samo s vrijednostima prethodnog, odnosno slijedećeg kvadrata, već i sa vrijednostima svih ostalih kvadrata na stranici. Boja, naravno, zahtijeva još više pažnje i preciznosti, jer upravo o koloristička usklađenosti pojedinih sličica ovisi cjelokupna mozaikalna harmonija raznobojnog tabloa. Spomenimo da se upravo radi toga boja u stripu nikad nije ostvarivala u svojoj punoj lokalnoj vrijednosti: trava ne mora biti zelena ukoliko na tom mjestu globalna koloristička kompozicija uslovljava neku drugu boju, prostorna scenografija iza lika odjednom može iščeznuti u korist efektnog premazivanja podloge dopadljivom i kompozicijski poželjnom nijansom boje. Jer, pravilo je: bilo da se radi o elementima kolora, prostornosti ili modelature, iznad empirijske logike u stripu uvijek stoji poetska logika dopadljive, raznolike, dinamične i slobodne sinteze, logika oblikovnog materijala i medijske specifičnosti — kojoj nije cilj da preslika logiku stvarnosti, već da oniričkom svježinom i maštovitom nekonvencionalnošću uspostavi što potpuniji i izvorniji komunikacijski kontakt s konzumentom.

Prirodno je da se toj dinamici, odnosno svježini podređuju i svi ostali elementi: kvadrati-slika na pojedinoj stranici ponajčešće su različitog oblika, okvir im mijenja raspon, širinu i visinu, no opet ne proizvoljno, već u skladu s oblikovnim principom i vizuelno-ritmičkim jedinstvom cjeline. Čak i bijeli prostor između rubova, odnosno okvira pojedinih kvadrata postaje tu estetski releventnim i djelotvornim elementom, posebno kad se uska traka bjeline pojavljuje među kvadratima različitih kolorističkih i kompozicionih profila.

No dešava se tu još nešto veoma značajno. Bez obzira, naime, na to koliko crtač razvija u pojedinom kvadratu iluzionističko-spacijalne dimenzije prizora, svi ti kvadrati-sličice sagledani u okviru jedinstvene stranice-tabloa poprimaju zapravo značaj jediničnih slikovno-kolorističkih elemenata jednog osnovnog, dekorativnog, plošnog principa koji dominira cjelinom table. Mozaik raznorodnih dijelova, plošnih, ilizijom oprostorenih, uokvirenih ili okvira oslobođenih prizora, tabla se, zapravo, nameće kao definitivni, konačni strukturalni oblik koji svim kvadratima daje jednoznačni, sinhronizirani timbar, objedinjavajući ih na bazi svog morfološkog bića i podređujući ih svom osnovnom, dekorativnom, ornamentalnom karakteru. Stripovska tabla, odatle, „mondrianovski" je raster u kojem na različit ali u isti čas i na precizno usklađen način vibriraju znakovno-komunikacijski potencijali svakog od obuhvaćenih, inkorporiranih kvadrata.

Tako nam se nakon kvadrata-sličice upravo tablo-stranica nameće kao drugi osnovni konstitutivni i morfološki oslonac stripa. U vrhunskim ostvarenjima takvih sinteza susrest ćemo formulu davno provjerenu u zlatnim razdobljima likovnih umjetnosti: manji dio prema većem odnosi se kao veći prema cjelini strukture.

Daleko bi nas, međutim, odvelo detaljno analiziranje svih uslovnosti i estetičkih nužnosti na kojima počiva koncipiranje, odnosno izvedba pojedine stripovske table. Dovoljno je reći dvije stvari. Ponajprije, radi se o poslu koji su svi veliki crtači obavljali s posebnom pažnjom, trudeći se oko izgleda, konstituiranja i usavršavanja stranice baš koliko i oko pojedinog kvadrata. I drugo: najveći dometi u historiji stripa uglavnom su zamišljeni i izvedeni na tablama koje nije moguće proizvoljno razbijati na pojedinačne vodoravne stupce, koje nije moguće podređivati tržišnim formama parceliranja i preprodavanja na malo. Upravo zato, u najnovijem periodu, autori veoma često oblikuju tablu kao jedan jedini, ogromni, raskošno opremljeni kvadrat-prizor...

Stare vrijednosti potvrđuju se tako na novi način.

Dovoljno je, zaista, sagledati elegantnu raskoš i globalnu kompozicionu melodioznost tabloa koje su potpisali Winsor McCay, George Herriman (Džordž Herimen), Burne Hogarth, Guy Peellaert (Gi Peler) ili Nicolas Devil (Nikolas Devil) — da bi se shvatilo koliko visoke likovne kulture, mjere i kvalitete leži na području do jučer negiranom i zasipanom prezrivim, obezvređujućim kvalifikativima. Strip — najmoderniji oblik umjetničke slikovnice za sve uzraste i afinitete, jedna je od najintenzivnijih polarizacija vizuelno-estetskih i kreativno-komunikacijskih potencijala dvadesetog stoljeća.

DRAMATURGIJA, TIPOLOGIJA I MITOLOGIJA

Stripovska naracija, literarna dimenzija njegove cjeline, ne razlikuje se morfološki od nekih odavna i dobro poznatih prototipova popularne književnosti. Iste zakonitosti prožimaju radnju stripa, novinskog romana u nastavcima, filmskog ili televizijskog zapleta u više epizoda: riječ je o zakonima serijala, univerzalno omasovljene priče koja nema kraja, već se iz poglavlja u poglavlje, iz nastavka u nastavak proširuje novim situacijama, obogaćuje novim junacima, regenerira svježim ishodištima zapleta i epicentrima sve daljeg nadovezivanja, odnosno prolongiranja avantura.

Serijal, to je magični ključ bulevarske literature devetnaestog i dvadesetog stoljeća, neiscrpna

formula svih masovnih medija namijenjenih najširem konzumentskom krugu: narativna forma kristalizirana u funkciji tržišnog kiča, simplifikacija rođena iz sudara neumitne potražnje, rastuće potrošnje i industrijalizirane proizvodnje, vulgarizacija proizišla iz susreta starih oblika pripovijedanja s novim sredstvima omasovljavanja i univerzalnog preprodavanja priče — da, zaista, serijal je sve to u isti čas, ali, ipak, i nešto više! A to, taj dodatak vrijednosti, ne uvijek ostvaren ali bez iznimke potencijalno prisutan, jest moderna reinkarnacija onog starog, pradavnog afiniteta čitaoca prema zapletu koji ne umire, prema junaku koji uskrsava animiran uvijek novim peripetijama, prema lancu pustolovne čarolije koja napreduje ne završavajući i grana se nikad ni za milimetar bliža finalu, koncu, definitivnom raspletu.

Historija obiluje takvim primjerima. Prastari epovi, mitovi i legende, od *Mahabharate* i *Ramajane*, preko *Ilijade*, *Odiseje* i *Eneide*, sve do srednjovjekovnih ciklusa o vitezovima okruglog stola, sve do Šeherezadine labirintične mreže izatkane tokom tisuću i jedne pripovjedne noći — nisu li izdanci istog nagona koji teži da vječnost oniričke avanture nametne konačnosti jediničnog, prozaičnog života, nisu li kamenčići istog mozaika koji nastoji da ljepotu i bezgraničnost sna definitivno superponira banalnosti i mikrostrukturi zbilje, jave, empirijske činjenice? Tako je sve do danas: nekad — bezbrojni produžeci viteških, ljubavnih, gusarskih ili ratničkih zgoda i nezgoda, sada — neizbrojive serije filmskih, televizijskih, animiranih, žurnalističkih, stripovskih peripetija. Vrijeme utječe na mijenjanje fizionomije i tehničke opremljenosti junaka, mijenjaju se vanjska otjelotvorenja i ambijenti, no idealni prototipovi ostaju isti, reinkarnirani bez bitnih izmjena uprkos novim oruđima heroja, uprkos svježim mogućnostima zapleta, konačno, uprkos ranije nezamislivim medijima distribucije kao što su štampa, film, radio, televizija itd.

Pa zar se onda treba čuditi što će nas niz popularnih vedeta stripa jasno i nezaobilazno upozoriti više na postojanu perzistenciju arhetipova nego na svoju formalnu originalnost? Nije li Rejmondov Flaš Gordon zapravo moderni Jason koji sad svemirom traga za dalekim zlatnim runom, starim simbolom uvijek nove pustolovine, nije li Hogartov Tarzan novo ime za Herakla, Samsona ili Prometeja, novo obličje titana spremnog da na svojim širokim plećima ponese svekoliku tajnovitost i vitalni naboj univerzuma? Zaista, ikonografski oblici mijenjaju svoj izgled, no suština epopeje ostaje sačuvana: beskrajno more kojim luta Odisej zamijenjeno je beskonačnim prostranstvom sve-

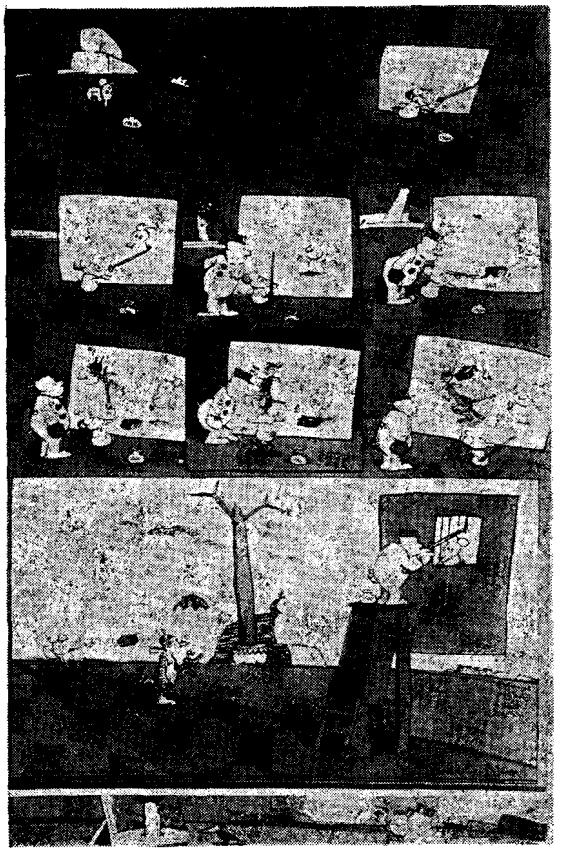
mira, opsada Troje pretvorila se u obračun na periferiji nekog modernog urbanog giganta — Njujorka, Tokija, Pariza ili Bombaja. Ali junak je, izmijenivši ime, odijelo i navike, ostao isti: tako ih sve povezuje dah jedne čarolije, jedne naivne ali besmrtne predanosti snoviđajnoj avanturi, tako ih zauvijek plaštem ogrće tajna kojoj svaka Alisa u svojoj zemlji čudesa duguje neprolaznu mladost i vanvremenski djetinji osmjeh fiksiran na usnama. Odisej i Flaš Gordon, Jason i Brik Bradford, Prometej i Tarzan, princ Rama i princ Valijant — svi oni grančice su jednog stabla, cvjetovi identične stabljike. Pustolovina u nastavcima nije izum zadnjih stoljeća: i evo još jedne dimenzije iz davnine kojoj je strip svojom morfologijom podario svježe tijelo preuzimajući vjekovima očuvan i vječno privlačan duh.

Da bi priča, kao takva, mogla postati ishodištem serijala, da bi bez forsiranja i neuvjerljivosti bila u stanju nastavljati se koliko to publika bude željela — ta priča mora ispuniti nekoliko temeljnih uslova imanentnih prirodi narativnog modela. Ona mora izrastati iz potreba i želja svog vremena, društva i individualnog kruga preokupacija, ali, u isti čas, ona mora predloženim solucijama nadrastati mogućnosti, odnosno modalitete tog vremena i smiono se nadvijati nad sfere još nedostignute ali naslućene, nad prostore i otjelotvorenja koja zasad izmiču instrumentariju stvarnosti no duboko uzbuđuju i provociraju skrivene težnje, intimne porive i ljudskom biću imanentne, intuitivne projekcije unaprijed. Ta priča mora biti nabijena maštom, no ne smije prekoračiti granicu čovjekove mjere: ona može biti nevjerojatna no ne i nemoguća, nestvarna ali ne i neistinita, hipotetična ali ne i neobavezna bilo kao sambol bilo kao anticipirana šansa budućnosti. Ukratko, ona mora sačuvati naboj primjeren čovjeku — navodeći ga tako da razmišlja o sebi u drugačijim uslovnostima i emanacijama, ali ne i da zaboravi sebe kakav jest. U protivnom, od umjetnosti ostaje tek artizam, od smisla samo forma, od značaja tek parola: možda ni jedno sredstvo masovnih komunikacija nije svoju mogućnost da otjelotvori nemoguće koristilo tako neobavezno i neodgovorno kao strip. Ali, u isto vrijeme, time nije plaćen danak koban po suštinu: ono nekoliko izuzetnih stvaralaca kojima ćemo se pozabaviti, znalo je stripu podariti fizionomiju u isti čas nestvarnu po ljepoti i autentičnu po humanizmu, nevjerojatnu po širini pustolovine ali i vjerodostojnu po pitanju fundamentalnih etičkih, misaonih i estetskih saznanja ostvarenih na bazi te oniričke oslobođenosti. Medij koji od stvarnosti kreće da bi se uzvinuo što dalje od njene prepoznatljive ikonografije, strip je ujedno i oblikovna

potencija duboko suočena s istinom da čak i najnevjerojatnije prestaje opstojati kao nemoguće netom se u njegovom epicentru nazre zrnce antropomorfne, čovjeku primjerene ljepote. Svi trijumfi medija, ma koliko rijetki bili, kategorički će potvrditi upravo tu temeljnu relaciju.

Vratimo se međutim stripovskoj priči i nužnostima njenog što uspješnijeg otjelotvorenja. Najvažnije i presudno čime ona mora raspolagati, bez sumnje, jest privlačan i maštovito zamišljen lik kao središnja tačka svekolikog zapleta. Stripovska dramaturgija, baš kao i ona filmska ili televizijska, kad je riječ o serijalu — svoj osnovni podupirač nalazi u adekvatnoj, kodificiranoj tipologiji: nema magije čudesnog bez Alibabe, Aladina ili Sindbada, nema legendarnih trijumfa racionalnog u iracionalnom bez Šerloka Holmsa, nema ni pravog stripa bez junaka koji će poput mitskog Atlasa poduprijeti svojim ramenima čitavu tu beskonačno razgranatu mozaikalnu nadgradnju. A heroja nema bez publike, kao što divno reče jedna ličnost iz Malroove *Nade;* odatle se i u našem slučaju upravo popularnost zamišljene ličnosti bez iznimke nameće kao konačna provjera uspjeha ili neuspjeha intencije, odatle se strip čak više nego film ili televizija nameće kao medij u kojem teoretičari nikad nisu imali pravo glasa jednako onom publike. A odatle, konačno, i bremenitost stripovskog fenomena kao autentičnog i masovnom sviješću spontano formiranog vrela za crpljenje čitavog niza dragocjenih podataka u vezi historijskih, društvenih, ekonomskih, psiholoških i ostalih problemskih čvorova epohe koja je određene junake stripa rodila, omasovila i održala u životu.

Kako pak pisac ovih redaka pripada estetičarima koji duboko vjeruju u spontanu, prirodnu i slobodnu vrijednosnu evoluciju umjetnosti, u njeno svojstvo da se po sebi materijalizira i regenerira zahvaljujući imanentnoj dijalektičkoj nužnosti a ne programiranoj usmjerenosti — ovaj napis i nema druge namjere no da upozori na neveliki ali sigurni i nikad iznevjereni sloj vrijednosti koje ta slobodna, životna dijalektika umjetnosti sama po sebi izbacuje u svakom prostoru, vremenu i mediju. Strip je zato za nas upravo idealno područje proučavanja, jer se njegove kreacije, bez obzira na količinu i karakter primisli u začetku, masovno ostvaruju i univerzalno potvrđuju baš zahvaljujući instinktivnim i intuitivnim reagiranjima konzumenata, a ne zahvaljujući strasnim preporukama teoretičara i ideologa, bez obzira da li se radilo o estetičarima, pedagozima, pragmatičarima ili ikonoklastima.



Džordž Hariman i vrhunac stripovske animacije: slavna tabla *Lude mačke* iz 1939. godine.

Eventualni Harimanov uzor: statična kompozicija u bijelom kvadratu, iz stripa *A njeno ime bijaše Mod* (F. Oper — 1905).

Stripovski junak, nije teško zaključiti, mora biti sposoban i spreman da se bez prestanka snalazi u sve bizarnijim i napetijim situacijama, on mora, čak, samom svojom prirodom uslovljavati i opravdavati beskonačni niz uvijek novih i iznenađujućih obrata. Pored toga, centralni lik stripovske avanture mora raspolagati jasno ocrtanim karakterom, motivom djelovanja i sredstvom ili sredstvima dovoljnim za savladavanje najvećeg broja prepreka. Prva dva svojstva uglavnom se rješavaju rutinski: Tarzan ili princ Valijant, Rip Kirbi ili Flaš Gordon — izrazito su pozitivni, hrabri borci naklonjeni pustolovini, od početka do kraja svake peripetije duboko ih prožima pravdoljubivi, konstruktivni, časni nagon. Oni imaju svoje prijatelje, ali, što je važnije — i mnogobrojne neprijatelje, pa će se tako pozitivnost i odatle plošnost njihova karaktera uvijek kompenzirati privlačnom i bizarnom galerijom negativaca s kojima se suočavaju i bore. Sredstva kojima raspolažu zavise od ambijenta i funkcije koju obavljaju: ali, unutar krajnosti kao što su detektivska lupa i svemirska raketa, viteški mač i revolver na X-zrake, opet je lako prepoznati jedinstveni prototip. Sredstvo je, naime, uvijek produžetak koliko konkretnog junakovog tijela, njegove ruke, toliko i onog nevidljivog duhovnog sadržaja, odnosno nagona koji ga pokreće i inspirira. Pa kao što smo u vesternu prisustvovali reinkarnaciji stare ikonografske kovanice koja mitskog kentaura uskrsava u cowboyu neodvojivom od konja i revolvera, tako nas i na terenu stripa Flaš Gordonov svemirski brod neodoljivo podsjeća na Jasonovu lađu, a Brik Bradfordov vremeplov na put kojim Eneja silazi u avetinjsko podzemlje. Revolver što se u pravom trenutku uvijek nađe u rukama borca za pravdu, Ripa Kirbija, Džima iz džungle ili agenta X-9, neće se bitno odvojiti od arhetipa nekad otjelotvorenog u Olimpantu, čarobnom maču što ga mladi Artur izvlači iz kamena, baš kao što ni Mandrakova hipnotička moć ne ostaje bez asocijacija na Orfeja i njegovu čudesnu raspjevanost...

Ali pravi heroj rodio se tek u kasnijim godinama stripa.

Kao što kaže Žak Marni: „Tokom triju prvih decenija postojanja, oklijevajući da sama sebe shvati ozbiljno, priča u slikama ograničila se na komičnu, zabavljačku ulogu. Bliska još karikaturi, na scenu izvodi karikaturalno oblikovane ličnosti i životinje, oživljava ih u stiliziranim i sažeto naznačenim prizorima". Zaista, takav je slučaj s Bimom i Bumom, s malim Nemom u zemlji snova, s porodicom Tarana, tako je s tri ugursuza, s ludom mačkom i mačkom Feliksom, Popajem, Miki Mausom i Tinti-

nom. Ali „Tintin" iz 1929. godine Žorža Rémija već raspolaže nešto realističnijim ambijentom zbivanja: ulazimo u prostore avanture spremnije na zahvate izvan stilizirane karikature, izvan burleske i oniričko-komične distanse.

Četvrta decenija postaje tako kolijevkom stripovskog natčovjeka, super-heroja koji u sebi sjedinjuje čitav niz legendarnih, mitskih dimenzija. Godine 1929. rađa se Bak Rodžers, prvi naučno-fantastični avanturist stripa, zatim Tarzan crtača Harolda Fostera. Godine 1931. slijedi Dik Trejsi (Dick Tracy), policijski inspektor koji nemilosrdno progoni i uništava gangstere, služeći se često metodama okrutnijim od zlikovačkih. Već 1933. pojavljuje se Flaš Gordon, jedan od najslavnijih starova stripa uopće, 1934. slijede ništa manje poznati Mandrak mađioničar, tajni agent X-9 i Brik Bradford, svemirski lutalica. Društvu se 1936. pridružuje Fantom, maskirani neznanac i princ Valijant, vitez-zaštitnik slabih. Godinu dana kasnije Bern Hogart (Burne Hogarth) kreirat će svog Tarzana, mikelanđelovsku euforiju pokreta i oprostorene energije tijela, a 1938. rađa se Supermen, prva serijska vulgarizacija stripovskog natčovjeka, inicijalna karika komercijalnog lanca koji će bez invencije nanizati kreature nazvane Betmen, kapetan Ponoš, Satanik, Diabolik, Demoniak itd.

Ali u periodu kreativne eskalacije stripa, u godinama između 1929. i 1938. stripovska tipologija odjednom je čitaocu ponudila i čitavu jednu mitologiju, upravo mitski univerzum osjetno različit od prethodnih stilizacija i komičnih bizarnosti. Kao što kaže Marni: „I evo kako se na sceni pojavljuje autentični heroj, onaj koji darom bogova raspolaže nadljudskom snagom da bi ispunio posvećenu misiju i ponovo uspostavio red poremećen silama zla. Heroj... Očigledno, riječ je izgubila svoju primarnu snagu: no premda takav nije u stripu predstavljen kao doslovna reprodukcija mita, on ipak na licu čuva odbljesak idealnog prototipa. Ne nastavlja li Tarzan Heraklov posao u trenutku kad se sukobljava s prethistorijskim monstrumima? Svijet u kojem on vodi svoju bitku zatvoreno je polje na kome se sudaraju Dobro i Zlo, Svjetlost i Tama, baš kao u mitskom začetku vremena. Heroj je šampion Dobra, branilac reda, ponekad doslovni policajac svemira. Snage Zla mogu mu se protiviti koliko god žele, on će na kraju ipak pobijediti, jer bogovi ne mogu dozvoliti da poremećaj trijumfira, da se kosmos sunovrati u ništavilo. Bogovi ne mogu prihvatiti nered i nepravdu. A ni ljudi. I evo objašnjenja onog posebnog fluida koji po pravilu obavija mitske heroje: čovjek oduvijek posjeduje organsku potrebu za herojem!"

Marni lucidno nastavlja: „Takav heroj ne postoji izvan misije koju ispunja. Dosađuje se u predahu između dvije pustolovine, u tom trenutku prazan je i ništavan. Eto zbog čega je bez prestanka disponiran za akciju. Ne ovisi međutim o njemu hoće li prihvatiti izazov: viša sila u njemu nagoni ga na nove poduhvate. On ne mora voditi računa o porodičnim obavezama, zato što je sam. Žena predstavlja veliku smetnju ukoliko nije spremna bez pogovora prihvatiti nikad smireni život. Zato više vrijedi „vječna zaručnica" koja prati Flaša Gordona ili Mandraka. Ali ti super-junaci koji ne trepnuvši nasrću na nezamisliva čudovišta, zastaju i oklijevaju u sukobu s ženom: okrutna ili nježna, ona uvijek predstavlja zapreku na putu izvršenja njegove misije. Da, heroj je sam. Ženidba je smrt stripovskog junaka, i crtači to dobro znaju. Obožavatelji ne vole ni sa kim dijeliti svog junaka..."

U tim rečima Marni zaista potpuno sažima psihologiju i sudbinu mitskog junaka. Ali ne rješava se sve u stripu tako čisto i časno kao što u prvi mah izgleda. Jer, u trenutku kad određenog junaka valja konkretno predstaviti kao idealnog, nepobjedivog predstavnika reda, crtači obično posižu za onim i onakvim tipom kakav simbolizira red, zakon i pravdu u skladu s intencijama društva i sistema kome i oni pripadaju. Otvoreno lice, snabdjeveno kratkim nosom, izraženom vilicom kao simbol odlučnosti, i, ponekad, izazovnom brazdom na podbratku — koliko smo puta u junaku stripa prepoznali taj tipični američki ideal heroja, nepobjedivog nosioca ideologije koja je ne bez opravdane ironije okrštena sintagmom „pax americana"? Povodeći se tako, svjesno ili nesvjesno, za čitavom skalom ideala svoje sredine, mnogi stripovi nisu izmakli diskriminatorskim predrasudama vladajućih ideologija: nisu li decenijama, sve do danas, mnogi negativci svojim fizionomijama i bojom kože otjelotvoravali predstavnike žute, crvene i crne rase?

I tako, još jednom: za pažljivog promatrača, za analitičara spremnog da čita i „između kvadrata-sličica", strip je zaista nepresušna riznica podataka ne samo estetske, ne samo umjetničke prirode. Kobni po vrijednosti, ti detalji vrlo su indikativni u pitanjima konačnog značenja, ideološke koncepcije i propagandnog usmjerenja pojedinog stripa, odnosno njegovog autora.

Mitskom karakteru super-junaka podređuju se i svi ostali elementi stripovske morfologije i ikonografije: čak i u slučajevima najpreciznije obrade scenografskih i kostimografskih elemenata, tačno vrijeme i mjesto odvijanja radnje ostaje neuhvatljivo. Pozornica na kojoj se drama zapliće okarakterizirana je u pravilu globalnim i

već kodificiranim pojmovima kao što je „afrička džungla", „američka pustinja", „velegradsko podzemlje", „morska pučina", „planine u Aziji", „svemir", „morsko dno", „tajanstveno jezero" itd.

Što se tiče samog života određenog lika, valja priznati da je na tom planu jedva moguće formulirati neke generalno važeće zakonitosti, principe koji bi obuhvaćali bar izvjestan dio silno bogate, metamorfne i kompleksno procesne morfologije stripova. Na primjer, nije teško ustanoviti kako pojedini autor nastoji svog junaka neprestano sačuvati u „najboljoj formi", ne dopuštajući ni zubu vremena ni vanjskim okolnostima zapleta da mu nanesu vidljive promjene ili nametnu neke nove oznake. Ali, netom jedan lik promijeni crtača, metamorfoza je neminovna: nastavljač serija može se po volji truditi da ponovi oblike i grafičke strukture svog prethodnika — on ipak nikad neće biti u stanju potpuno identificirati svoj rukopis s rukopisom ranijeg autora. Gotovo svi vrijedni junaci stripa ostaju zato kvalitativno vezani za svoje „očeve": kasniji umjetnici, bez obzira na trud i talenat, rijetko su uspijevali približiti se originalu, čak i u slučajevima kad se radilo o nastavljačima spretnijim i domišljatijim od inicijatora.

Zanimljive promjene dešavaju se, međutim, na hijerarhijskoj ljestvici primarnih i sekundarnih ličnosti: ne jednom glavni junak našao se ugrožen, pa čak i progutan rastućom popularnošću epozodiste koji je, podstican oduševljenjem publike, polako ali sigurno izbijao na prvo mjesto.

Bilo je tako s Popajem, u početku sporednim delijom iz stripa o Beti Bup (Betty Boop), bilo je tako s Obeliksom koji je u nekoliko nedavnih anketa pomračio primat svog gospodara Asteriksa, bilo je tako i s kapetanom Hedokom kojeg su čitaoci često pretpostavljali osjetno monotonom Tintinu...

Stripovski junak, može se reći, vezan je uglavnom za dva oblika svog kontinuiranog pojavljivanja u listovima ili specijaliziranim revijama: on nastupa u zatvorenim epizodama od po tri, šest, devet, dvanaest ili šesnaest sličica-kvadrata koji sadrže cjelinu jedne od njegovih zgoda (što je najčešći slučaj kod komičnih likova i stripovskih karikatura), ili se pak javlja u dužim storijama koje obuhvaćaju desetak, dvadesetak, tridesetak ili više stranica-tabloa (što se uglavnom odnosi na super-junake i dramatične zaplete).

Svaki lik, jedva da je potrebno isticati, živi onoliko koliko ga publika podržava u životu — umire neizostavno u trenucima kad se masovna pažnja iz ovog ili onog razloga prenese na neki

drugi nacrtani simbol, vitalniji i provokativniji od potrošenog. Teško je, zaista, nabrojati i poredati čak i najglobalnije faktore koji utiču na nastanak ili nestanak određenog junaka: produkt krajnje dinamične i metamorfne strukture potrošačkog društva, strip u sebi objedinjava sve silnice, struje i nevidljive uzročno-posljedične procese njegove ezoterične ali zakonite funkcionalnosti.

Na primjer, politička konstelacija drugog svjetskog rata uvjetovala je rođenje tipičnog američkog heroja-vojnika, Supermen i Betmen vjerojatno su nastali kao reakcija na fašističkog natčovjeka lansiranog sa Hitlerovih ideoloških poligona. Može se pretpostaviti da je kristalizaciji romantičnog kodeksa snage, časti i ljubavi iz „Princa Valianta" i „Tarzana" kumovala i sve prisutnija, nimalo poetska mehanizacija suvremenog života, potreba građanina dvadesetog vijeka da se prisjeti takozvanih „zlatnih razdoblja" egzistencije u kojima je blizina prirode i elementarnost nagona onemogućavala danas već banalne epidemije alijenacije i postvarenja. Gangsterizam tridesetih godina sigurno je odigrao presudnu ulogu u rađanju heroja-policajca, baš kao što je erotizacija čovjekove okoline šezdesetih godina otjelotvorila u Barbareli (Barbarelli) svoju potpuno emancipiranu zastupnicu seksualnih sloboda...

I tako dalje: nevidljivi ali prisutni konci sigurno povezuju svaki lik s kontekstom prostora i trenutka u kojima nastaje. Kao što reče Marni: „Heroj se ne rađa slučajno. U stvari, scenaristi i crtači stripa jesu ljudi koji jasnije od ostalih osjećaju suštinske tendencije i afinitete svoje epohe."

A to podrazumijeva mnogo dublju uslovljenost i složeniju simptomatičnost priče u slikama nego što se u prvi mah laiku može učiniti...

Veći dio dugogodišnjeg prezira prema stripu očigledno proizlazi iz upravo konkretiziranog oslanjanja tog medija na neke elementarne, široko popularne (u svim vremenima) arhetipove pripovjedne dramaturgije, tipologije i mitologije. Čežnja za idealnim herojem, super-pozitivnim junakom, sklonost ka pustolovnoj fikciji, dramatičnom mada unaprijed razriješenom sukobu Dobra i Zla, epski patos, jednostavnost, neopterećena akcionost događaja — sve to govori o modelu jedne naivne, zanesene poetike sasvim određenog profila i potrošačkog kruga. Diskutabilna vrijednosna pozicija stripa logična je naime posljedica njegove neskrivene pripadnosti području takozvane subkulturne, kulture masa, sumnjivo obrazovanih i neselektivnih, nedistanciranih potrošača...

Problem očigledno zaslužuje da se na njemu časkom zaustavimo.

Danas, naime, sve teže i proizvoljnije postaje apriori dijeliti kulturna i umjetnička dobra na „viša" i „niža", i to iz prostog razloga što sve manje sociioloških i statističkih podataka podupire takva uvjerenja. Kao što kaže Rober Eskarpi u studiji *Revolucija knjige:* „razmjena ideja, stvaralačkih metoda i prototipova neprestano se vrši između takozvane „prave" i takozvane „subkulture", koliko stalnim preslojavanjem unutar društvenih grupa i klasa, toliko i sve širim radijusom djelovanja unutar modernog pojma kulture i kulturom zahvaćene čovjekove sredine." Činjenica je, kaže dalje Eskarpi, „da su tokom historije mnoge „nečiste" literarne forme izborile i zadržale svoje mjesto pod suncem „čiste" umjetnosti. Vrlo uvjerljivo o tome govori razvitak romana i komedije. Bliže današnjem vremenu, šansona se nametnula kao autentična vrijednost zahvaljujući dometima koje nitko više nije mogao zanijekati. Spomenimo samo „ulazak" Brasana, Brela i Aznavura u serioznu ediciju „Pjesnici današnjice". Kriminalistički roman doživio je uspon i afirmaciju. Naravno, to ne znači da se, baš kao i u šansoni, izgubila razlika između osrednjih ili promašenih djela i onih koja dokazuju originalnost, maštovitost, literarnu dotjeranost strukture. Pojedine sveske kriminalističkih edicija prava su remek-djela, i to ne remek-djela žanra, već naprosto remek-djela. Nikome više ne pada na pamet da diskutira o Simenonu. A upravo to isto dešava se i s literarnom naučnom fantastikom, danas možda najbogatijim područjem književnosti. Rej Bradbari (Ray Bradbury), Isak Asimov (Isaac Asimov), Van Vogt (Van Vogt), Pol Enderson (Poul Anderson) i drugi klasici su literature u najpotpunijem smislu riječi."

„Nije besmisleno pretpostaviti — nastavlja Eskarpi — da će i strip, toliko preziran i opovrgavan, steći ugled autentičnog književnog roda kad njegovi stalni čitaoci budu raspolagali intelektualnim snagama i neophodnim instrumentima da formuliraju i izlože zrele estetske sudove o tom pitanju."

U svakom slučaju, kad već pokušavamo odrediti mjesto stripa u aktuelnim i vrijednosnim okvirima, treba najprije odbaciti gledišta svih onih koji se, kako kaže Edgar Moren, osjećaju pripadnicima nekakve „kultivirane kulture". Uostalom, pita se Evelin Silero (u referatu s Prvog internacionalnog salona stripa u Bordigeri) — „da li je subkultura osuđena da zauvijek ostane subkulturom? Ili je to, bar u izvjesnoj mjeri, naivni rezervoar materijala, tema, modela i prosedea za jednu buduću kulturu, čak, za

jednu buduću umjetnost, nije li to ono što bih ukratko nazvala predvorjem kulture?"

Da bi potkrijepila svoje stanovište, Evelin Silero navodi primjere svih onih literarnih, slikarskih ili muzičkih pokreta koji su značajan dio svog inspirativnog ishodišta pronalazili u „najvulgarnijim", najmasovnijim strujanjima subkulture. Romantizmu je, recimo, prethodilo vrijeme izrazito naklonjeno melodrami i petparačkom romanu; između ostalog, na nadrealizam je utjecalo iznenadno interesiranje za banalnosti, za paradokse, za burlesknu konfekciju; moderna muzika napojila se u obilnim količinama svježim sokom jazza; konačno, „pop-art" se rodio iz stripa, prvi nukleusi televizijskog jezika rođeni su u kratkim reklamnim spotovima...

„Čini mi se — kazuje dalje E. Silero — da vrijednost izvjesne literarne forme velikim dijelom počiva i na njenoj sposobnosti da stvori konzistentne ličnosti, heroje i heroine, koji postaju „tipovi", simboli, arhetipska otjelotvorenja određene epohe, kristalizirane premise aktuelne psihologije, duhovnosti, društvene svijesti i podsvijesti. Sa tog stanovišta, pogotovo s obzirom na svoju relativno kratku povijest, strip se može pohvaliti da je stvorio galeriju zaista univerzalnih „tipova", koliko u domeni pustolovine i realizma, toliko i u onoj fantastike i humora. Strip se odatle otkriva pravim inkubatorom mitskih projekcija i otjelotvorenja. A može li društvo — pita se na kraju Evelin Silero — upravljati mitovima, simbolima i prototipovima rođenim u masovnoj svijesti i podsvijesti? Ne mislim da je to moguće. Pa ako je oficijelna, posvećena literatura propustila da stvaralački izluči i poetski destilira simbole i prototipove svoje epohe, njihova otjelotvorenja iskrsnut će na terenu izvan te posvećene, društveno priznate djelatnosti. Štampa, kinematografija, televizijski serijali i strip otkrivaju se odatle kao neposredni rezervoari mitologije današnjeg čovjeka i društva..."

Uostalom, svaku moguću kategoričnost u raspravama o stripu kao tipičnom pripadniku subkulture, masovne kulture na vrijednosnoj margini potrošačkog društva, nezaobilazno demantiraju provjereni podaci o strukturi i vrstama njegovih konzumenata. Posebno je u tom smislu zanimljivo istraživanje što ga je izvršio Žak Marni, autor spreman da čitatelje stripova podijeli na pet osnovnih kategorija.

U prvu grupu, kaže Marni, spadaju rutinski konzumenti. To su mahom odrasli ljudi koji izjutra ili uveče otvaraju svoj omiljeni dnevnik i zadržavaju se duže ili kraće na stranici posvećenoj stripovima. Duže ili kraće, s više ili manje interesiranja. Druga grupa obuhvaća prosvjećene

konzumente: riječ je o skupini novijeg datuma koja međutim rapidno povećava svoje „članstvo". Tu se već radi o amaterima koji se okupljaju oko specijaliziranih klubova kakvi postoje u Francuskoj, Belgiji, Italiji, Americi itd. Za njih strip nije artikl iz tekuće potrošnje: samo remek-djela privlače i zadržavaju njihovu pažnju. Riječ je dakle o selekciji, o odbacivanju lošeg u korist kvalitetnog. Izdavanje luksuznih albuma priznatih vrijednosti osjetno je umnožilo broj prosvjećenih konzumenata. Sve je više među njima liječnika, profesora, pravnika, da i ne govorimo o umjetnicima, slikarima, piscima i ostalima, a dob im se uglavnom kreće između četrdeset i pedeset godina. Tu su zatim neprijateljski raspoloženi konzumenti, koji, uzgred, u Americi čine samo 10% sveukupne publike stripa. U Evropi, naravno, broj im je znatno veći. Najčešći argumenti kojima se služe: strip je vulgarizacija kulture; strip je nešto ružno; strip ugrožava čitanje pravih knjiga; strip je ustupak duhovnoj lijenosti; strip je škola surovosti i neukusa; strip oduševljava samo Amerikance i duhovno zaostale! Kao četvrtu kategoriju Žak Marni navodi kolekcionare, strasne skupljače koji se specijaliziraju bilo za pojedinog crtača, bilo pak za pojedini list ili historijski period. I konačno, petu, odnosno najbrojniju kategoriju konzumenata čine djeca i omladina.

Suočeni s takvim sastavom čitateljstva, zaključuje opravdano Marni, mi zaista više ne možemo govoriti o ograničenoj i bezvrijednoj subkulturi...

MAJSTORI I REMEK-DJELA

Zanemarujući ranije opisanu prethistoriju priče u slikama, ne baš kratkotrajnu i nimalo neambicioznu — prvim „pravim stripom" već smo proglasili „Žutog derana" iz 1895. Ričarda Utcolta. Posebno je zanimljivo, danas, pratiti genezu njegove kreacije, naročito u drugoj umjetnikovoj fazi, kad (1896) „izda" svog gazdu Pulizera, te iz „New York Worlda" preseli svog junaka u Herstov „New York Journal". Tokom 1896, Utcolt oslikava crtežima čitavu stranicu „Journala", zapravo, prezentira grafički centralnu situaciju iz priče čiji se tekst — Taunzend (E. W. Townsenda) nalazi iznad slikovnog prikaza. Te velike kompozicije sadrže obično desetak glavnih te dvaput ili triput više sporednih likova, centriranih oko žutog derana — po pravilu smještenog u tematskom i ikonografskom središtu masovke: ono što pojedina ličnost ima da kaže u toj situaciji, ispisano je na njenoj odjeći, češće u bijelom kvadratu što se pojavljuje uz njeno tijelo, a ponekad i u balončiću, pravoj filakteri s ispupčenjem usmjerenim prema usnama go-

vornika. Karikaturalna domišljatost u preciziranju pojedinih fizionomija, živahnost crteža i boje, efektno nadovezivanje planova u dubinu, konačno i globalna dinamika mozaikalno orkestriranog prizora — sve to i danas će se dopasti znatiželjnom promatraču. Interesantno je međutim, da ti šareni totali, prve stripovske table rođene zapravo prije konstituiranja tradicionalne „tekuće trake" ovog medija, dakle, prije kontinuiranog nadovezivanja emancipiranih prizora-kvadratića — izrazito podsjećaju na moderne tabloe stripova u kojima crtači napuštaju montažu većeg broja kvadrata pretvarajući stranicu-tablu u jedan jedini, raskošno opremljeni prizor.

Ovo drugo, poznato montiranje kvadrata susrećemo već 1897. u novim epizodama „Žutog derana" iz „New York Journala". I zaista, prisutno je tu već sve što se podrazumijeva pod organiziranom i logički konstituiranom stripovskom izražajnom sintaksom: svaki prizor odvojen je od prethodnog i slijedećeg posebnim okvirom, neki od likova već su se navikli na izražavanje putem balončića — još nepravilne filaktere koja više „prisvaja" nego što bi elastično obuhvatila upravo „izgovorene" riječi. Naravno, sve je to kod Utcolta još sirovo, rudimentarno i nedotjerano: okviri svih prizora jednaki su po obliku i po veličini — njegov strip u 1897. slijed je pravilnih geometrijskih kvadrata (povučenih rukom, još ne ravnalom!) koji se slažu po dva u retku i tako stranici-tabli daju onaj simetrični, bezlični profil koji će kasnije crtači najčešće izbjegavati. Crtež „Žutog derana" još je uvelike blizak aktuelnoj novinskoj karikaturi — grafički opterećenoj i nedovoljno oslobođenoj u pravcu ležerne, elastične harmonije: balončići su izrazito ružni i likovno neartikulirani, pa njihova sirova nepravilna krivulja više unakažava kvadratić nego što bi ga vizuelno oplemenjivala i komunikacijski upotpunjavala. Konačno, mnogi likovi još se ne služe filakterom, već, kao i u prvoj fazi, nose svoju repliku ispisanu na grudima, na odjeći ili na stomaku. Svaki kvadratić Utcalt će obilježiti posebnim rednim brojem, pomažući čitaocu da tako preciziranim redosljedom lako i brzo odgonetne još nerasprostranjenu formulu stripovskog pripovijedanja...

Ali, u tom hibridnom „Žutom deranu" pojavljuju se i prve kompozicijske hereze, spontane negacije geometriziranog, hladnog i mehaničkog odnosa što ga Utcalt nameće pojedinim kvadratima i njihovoj cjelini-tablou: poneki lik, obično sporedni, rado će istrčati iz okvira svoje sličice te zastati u prostoru-koridoru između kvadrata, ili se napola uklopiti u najbliži kvadratić ispod ili pored onog iz kojeg je „utekao"; poneki dio tijela, ptičjeg krila ili mačjeg repa, također i komad štapa ili priručnog oruđa — često će iz-

viriti izvan okvira svog prizora. Epizoda objavljena u „New York Journalu" 24. oktobra 1897. („Žuti deran igra golf") prava je antologija takvih „gegova". I kao da se u tim detaljima naslućuje već ona nesvjesna ali ne i slučajna ironija kojom će se majstori stripa odnositi prema svom mediju, postavljajući pravila i negirajući ih u isti čas, formulirajući shemu komunikacijskog kodeksa ali i restrukturirajući ujedno njenu fizionomiju, nikad okamenjenu ni mehanički zakočenu... Utcaltov „Baster Braun" („Buster Brown") iz 1902. zadržat će bezmalo istu grafičku svježinu i ležernu nonšalanciju strukture.

Dvije godine nakon „Žutog derana", 1897, pojavljuju se „Bim i Bum" („The Katzenjammer Kids") Rudolfa Dirksa (Rudolph Dirks) u Herstovom „Journalu", finalna karika ove rudimentarne, inicijalne faze. Sličice se još uvijek nižu u formi pravilnih, identičnih kvadrata, svaki od njih obilježen je rednim brojem, crtež je daleko od idealne čistoće, ali, balončić je već estetski profiliran, usklađen s kompozicionim valerima cjeline: kod Dirksa filaktera postaje pravilom bez iznimke za izricanje dijaloga, što od njega uskoro preuzimaju svi ostali američki crtači. Svaki kvadratić sadrži već minucioznu mada ne uvijek spretnu scenografsku razradu prostora i ambijenta, nadilazeći tako tek hibridno oprostorene prizore Etcoltovog prvijenca. Petnaest godina kasnije, Dirks prelazi Pulizeru, a Herst predaje „Bima i Buma" u ruke novom crtaču, Haroldu Kneru (Herold Kner). Tokom 1912. dolazi do slavnog sudskog spora čija presuda opunomoćava i jednog i drugog da nastave s izradom popularnog stripa, s nizanjem i umnažanjem gegova oko centralnih ličnosti — sudjelujući tako, na svoj način, u sve bržem razrastanju specifičnih oblika humora koji se širi ekranima zahvaljujući nijemoj filmskoj burlesci. Zaista, tekst kojim će David Turkoni (Turconi) 1966. opisati kinematografske parade Mek Seneta, u potpunosti karakterizira i Dirksov, odnosno Knerov stripovski labirint:

„Komika uzburkana ali osmišljena, prepuna nezgoda i događaja, padanja, potjera, bacanja torti i ostalih priručnih projektila, puna tučnjave, spektakularnih i nevjerojatnih akrobacija, komika u kojoj se uvijek javlja zrnce okrutnosti — tako pogodnog povoda za oslobađanje skrivenog sadizma publike..."

Frederik Bar Oper (Burr Opper) („Happy Hooligan" iz 1899) i Džejms Svinerton (Swinnerton) („Mali Džimi" iz 1905) zatvaraju tu struju popularnih, pučkih junaka stripa: kod Opera još dominira sirova karikaturalnost novinskog tipa, Svinertonovi crteži odaju već jednostavnu ravnotežu i eleganciju poteza. Ali obojica ipak du-

šom i slikom pripadaju tom prvom, šarenom, priprostom kaleidoskopu, trenucima naivnog, inicijalnog uzleta priče u slikama, momentima u kojima je dobro plasirani udarac nogom i bezobrazna šala važna baš koliko i (sve veća) vještina njenog slikovnog i grafičkog otjelotvorenja.

Djetinjstvo stripa završava u tim godinama: 1902. pojavljuje će već „Mali Sami" Vinzora Mek Keja, rafinirana anticipacija svega čime će veliki majstor obogatiti riznicu priče u slikama...

Čitav slavni „Mali Nemo u zemlji snova" (1. oktobar 1904 — 23. juli 1911), poput svih pomenutih prethodnika, koristi još kvadrate obilježene rednim brojevima, a u prvim mjesecima izlaženja (do 4. marta 1906) ispod svake sličice pojavljuje se ispisano objašnjenje koje upotpunjava tekst pojedinih replika iz balončića. Ali Mek Kej numerira svoje prizore zato što je njihov raspored bez iznimke podređen najraznolikijim, nikad predvidivim rješenjima. Napuštajući kontinuirano multipliciranje po veličini i obliku jednog te istog kvadrata, on će svaku epizodu svog mozaika ostvariti kao nezavisni, neponovljivi likovni model, kao tablo-stranicu koja raspolaže originalnim i specijalno za tu priliku kreiranim konstitutivnim konceptom. Jednom će motiv biti ispričan u šest veoma dugačkih, vertikalno nanizanih pravokutnika iste veličine, drugi put događaj će se razviti preko tri reda od kojih svaki sadrži po pet uspravnih pravokutnika — s tim što su oni u prvom redu najmanji, u drugom veći a u trećem najveći po prostornosti, treći put će stranica biti podijeljena samo na dva velika pravokutnika koji poput raskošnih slika stoje jedan do drugog, često će se u centru tabloa pojaviti veliki krug, ili će se čitav niz različitih kvadrata mozaikalno izmiješati na površini stranice. Neiscrpni fantasta u kompozicionom restrukturiranju i likovnoj revalorizaciji profila table, Mek Kej je prvi uskratio svojim izdavačima mogućnost da mu pojedinu stranicu razbiju na nekoliko novinskih nastavaka: svaka epizoda „Malog Nema u zemlji snova" jedinstveni je likovni i morfološki organizam, njena struktura ostvarena je impostiranjem uvijek novog, globalnog i nedjeljivog modela, te briljantnom elaboracijom svih elemenata tog organskog mozaika. Evo stripa koji se najpotpunije doživljava u obliku jedinstvenog, kontinuiranog albuma.

A priča je kod Mek Keja uvijek okvirno ista: dječarac imenom Nemo, mali razbarušenko i znatiželjnik, svake noći, u snu, putuje zemljom čudesa doživljavajući najneobičnija iznenađenja. Poslednji kvadratić svake epizode pokazuje mališana kako u krevetu, ispod ili pored njega završava čudni noćni izlet i suočava se s novim danom. No u stvaranju Nemove i svoje vlastite

zemlje snova, Mek Kej nije nastojao da neobično i fantastično samo ispriča — već da elemente čudesnog, oniričkog i iracionalnog kreira, odnosno otjelotvori samim oblicima i slikovnim rastom stripa: odatle u ovim epizodama nije fantastično samo ono što se događa — već je maštom do kraja natopljen i način na koji se to dešava, snoviđajna postupnost u izrastanju fatamorgane koja se pred našim očima rascvjetava poput bogatog, dopadljivo zastrašujućeg sna nalik bizarnoj, crnohumornoj bajci. U Mek Kejovoj gradaciji događanja, u smjenjivanju pojedinih oslikovljenih faza halucinantne pustolovine, ima neke iznenađujuće, tajanstvene zakonitosti — ima čudne likovne povezanosti među jediničnim prizorima snoviđajne izvitoperenosti: vrlo često slijed njegovih sličica dostiže preciznost i kontinuitet ekstremnih fiksacija radnje u crtanom filmu. Mek Kej insistira na savršeno pravilnom i do detalja razrađenom mehanizmu ritmičke progresije, na kaligrafski cizeliranoj i odatle dvostruko upečatljivoj genezi motiva od trenutka do trenutka, od faze do faze: s jedne strane, to mu pomaže u vjerodostojnoj fiksaciji one potmule, usporene dramaturgije karakteristične za snoviđenje, s druge strane ta sinhronizacija sukcesivnih prizora na bazi ritmičkog, montažnog i dramaturškog jedinstva cjeline čini ga od svih majstora stripa najbližim ordinatama animacije. Nije otuda nimalo čudno da baš njegov „Gerti dinosaur" iz 1909. predstavlja prvi autentični umjetnički crtani film.

Ali sve te kompleksne osjete, koje još uvijek u nama izaziva inspirativno doživljavanje „Malog Nema...", Vinzor Mek Kej, za razliku od svojih prethodnika. crtača i karikaturista improvizatora, postiže jasnom formulacijom i disciplinirani provođenjem svog posebnog oblikovnog modela, zasnovanog na nekim lako uočljivim zakonima vizuelnog otjelotvorenja. Tako se u ovom opusu prvi put pojavljuju domišljene kategorije jednog cjelovitog, osobenog, funkcionalnog stripovskog organizma: ležerno intuiranje pretvara se u osvještenje i samospoznavanje medija, kreacija dobiva prve kanone svog strukturalnog bića.

Za ovog autora strip nije medij oslikavanja samo bitnih dramaturških, narativnih punktova: Mek Kej nam svaki događaj prenosi detaljnim nizanjem svih faza njegovog odvijanja. Literarna *jedinstva mjesta, vremena i radnje* (a tu radnja znači — *pokret*) uskrsavaju tako u novoj, slikovnoj formi. Svaka epizoda, naime, odvija se u vrlo preciznom vizuelno-kronološkom „osvajanju" ambijenta, vrijeme proteklo između dva uzastopna kvadrata uvijek je lako odgonetljivo i izmjerljivo intuicijom, a pokret, kao što

rekosmo, također slijedi tu rafiniranu postupnost putem svog kaligrafski opisanog protjecanja.

Da bi na toj osnovi stvorio vlastitu komunikacijsku vrijednost, ili, bolje rečeno, da bi inauguracijom nekih svojih oblikovnih kanona oslobodio autentični potencijal stripovske energije, Mek Kej će sve raspoložive elemente podijeliti na dvije grupe: jedni od njih, *neprestano i bezuslovno ostaju isti*, formirajući tako *konstantu vizuelnog principa* što ga autor provlači cjelinom svoje kreacije; *drugi se obavezno i neprestano mijenjaju*, označavajući tako *varijablu vizuelnog principa* na kojoj počiva dinamika i ritmizacija cjeline.

U tom smislu, kod Mek Keja, ne mijenjaju se:
a) plan,
b) rakurs,
c) pozicija promatrača.
S druge strane, iz epizode u epizodu mijenja se:
a) okvir sličice — „izrez" stripovskog prizora,
b) vrsta i pravac pokreta u prizoru,
c) koloristički akcenti i valeri.

O čemu je riječ?

Oblikovna jedinica, za Mek Keja, nikad nije pojedini kvadrat-sličica, bez obzira na silan trud uložen u oblikovanje svakog detalja: evo umjetnika, rekosmo već, koji razmišlja i stvara na nivou jedinstvene table-mozaika. A pošto mu je najvažniji upravo pokret, njegova postupnost, gradacija i kontinuitet, on smišljeno eliminira sve *vanjske* elemente, sve elemente *izvan prizora* koji bi mogli omesti percipiranje tog *unutarnjeg* pokreta, *pokreta u prizoru*. Osnovni plan, dakle udaljenost okvira — „izraza" od protagonista, uvijek je isti: kod Mek Keja *ne postoji* detalj ni krupni plan! Ne mijenja se ni rakurs: „izrez", odnosno okvir uvijek se nalazi negdje na sredini između najviše i najniže tačke osmotrenog prizora. Također se ne mijenja ni pozicija „izreza": Mek Kej ne koristi tehniku „plan-kontraplan", već sve događaje registrira u formaciji paralelnoj s ravninom okvira, odnosno „izreza". Ali se zato, s jedne strane, *u svakoj epizodi mijenja oblik*, odnosno *optički raspon* (dakle, *predstavljački kvalitet*) kvadrata, i s druge strane, što je još važnije, *mijenja se karakter, profil i smjer pokreta sadržanog u cjelini prizora, u okviru table!* Drugim riječima, „izrez", taj objektiv „stripovske kamere", nepomičan je bez iznimke: ali se likovi i predmeti živahno približavaju ili udaljavaju od tog „objektiva", zato se njihove putanje često pretvaraju u komplicirane prostorne krivulje, arabesknog, vrtložnog, dijagonalnog, spiralnog ili nekog drugog profila. Vrlo brzo naviknuti na te oblikovno-komunikacijske kanone, mi nesvjesno odvraćamo pažnju od nepostojećeg pokreta

„izreza" (stripovskog „ekrana"), i sasvim se predajemo percipiranju kretanja unutar kvadrata, unutar table. A taj pokret, zahvaljujući stabilizaciji i nepokretnosti svojih vanjskih sredstava otjelotvorenja (plan, rakurs, pozicija) dobiva odjednom iznenađujući intenzitet i silinu. Epizoda od 23. septembra 1906, na primjer, sadrži pet velikih, okomitih i uskih pravokutnika: svaki kvadrat precizno omeđuje isti prostorni isječak — veliko stubište u čijem se podnožju nalaze Nemo i mala vila. Jedino što se kreće jest smeđa figura slona koji sa vrha stepenica (prvi kvadrat) silazi prema „izrezu" (dakle prema promatraču), prelazeći tako iz dubine do krupnog plana put sačinjen od pet uzastopnih kontinuiranih faza. Raznolikost među planovima dobiva se tako kretanjem objekta a ne „izreza", što nimalo slučajno podsjeća na kompoziciono mijenjanje u kadru što ga nepomičnom kamerom snima Luj Limijer u „Dolasku vlaka na stanicu"... Sličnih primjera ima u ovom stripu još bezbroj.

Da bismo olakšali razumijevanje izloženih problema, mi ovdje sasvim slobodno koristimo filmske termine: zaista, „izrez" stripovskog kvadrata (okvir sličice) moguće je usporediti s „izrezom" kamere, pa je odatle prizor u stripovskom kvadratu po nekim osobinama blizak slici na filmskom platnu. Najlakše bi odatle bilo zaključiti da se kod Mek Keja radi zapravo o nasljedovanju i preslikavanju temeljnih sintagmi nijemog filma: jer, statičnost osnovnog plana, nepostojanje rakursa i nepromjenjivost pozicije promatrača — kvaliteti su koji na onovremenom ekranu proizlaze iz nepokretnosti kamere u odnosu na situaciju pred njom. No bio bi to prebrz i pogrešan zaključak!

Melijesovska kamera, naime, raspolaže uvijek jednim te istim „izrezom" — a Mek Kej ih mijenja iz epizode u epizodu! Melijesovski kadar poznaje samo pokret aktera identičan pokretu s kazališne scene, pokret paralelan s ravninom ekrana i vrlo rijetko dubinski oživljen, dok se kod Vinzora Mek Keja u okviru prizora pojedine epizode smjenjuje čitav niz pravaca i spacijalnih osovina kretanja!

Ta složenost kontinuiranog pokreta koji iz epizode u epizodu mijenja smjer, profil i karakter, na primjer, odlično je uočljiva u četiri nastavka „Malog Nema..." objavljena između 23. maja i 13. juna 1909. godine. Sve četiri epizode komponirane su od šest dugačkih, vertikalno nanizanih pravokutnika koji izrazito podsjećaju na filmski format cinemascopea. U prvom nastavku, iz dubine praznog prostora napreduju prema prvom planu crveni likovi osmorice divova što pred očima dječaka konstruiraju iz donesenih

dijelova raskošnu palaču. Drugi nastavak ponavlja pokret u inverznom, dubinskom smjeru: nakon svečane parade giganti odnose komade konstrukcije i nestaju iza horizonta. Treća epizoda prezentira pokret odozdo prema gore: iz zemlje, malo po malo, izrastaju stubovi i zidine novog dvorca. Četvrta epizoda ponavlja pokret druge: dok likovi ostaju u prvom planu, čitava građevina odmiče u dubinu, sve dok se junaci opet ne nađu na praznoj, pustoj površini. Tako četiri nezavisna i precizno oslikovljena dinamička kvaliteta povezuju spomenute epizode, tako svaka promjena u pravcu kretanja dobiva svoj puni značaj tek uspoređena s kinetičkim specifičnostima prethodnog i slijedećeg nastavka.

Sličnih primjera, opet, ima u „Malom Nemu..." na pretek: plan, rakurs i pozicija ostaju nepromjenjeni, mijenja se „izrez" (okvir) i profil oslikovljenog pokreta, mijenjaju se i koloristički akcenti svake pojedine table, čime i boja na sasvim određen način sudjeluje u toj vizuelnoj dinamizaciji i orkestriranju cjeline. I baš osmišljena konfrontacija *konstantnih, statičnih* i *varijabilnih, metamorfnih* vrijednosti daje ovom stripu sasvim specifičan kvalitet filigranski i upečatljivo oslikovljenog pokreta. Mek Kej naime odlično intuira da se kinetički kvalitet očituje tek u sudaru sa statičnim: da bi se zamijetio pokret, on mora biti stavljen u odnos prema nečem što miruje. Tako elementi plana, rakursa i pozicije preuzimaju zapravo ulogu stalnog, nepromjenjivog kompozicionog fona unutar kojeg se, odnosno, na kojem se pokret odvija.

A takvo iskustvo i rafinman film u to doba još ne posjeduje, čak ni izdaleka! Pa ako je tu riječ o principima na kojima će kasnije čitava klasična, figuralna animacija zasnovati svoj bitak, valja priznati da su oni po prvi put, cjelovito i funkcionalno, ostvareni u stripu, ne na ekranu. I evo zbog čega Mek Keja smatramo utemeljenjem *stripovske, statične, zakočene animacije:* ono što se u njegovoj kreaciji ne mijenja, ne čini to zbog ograničenja kojima se film podvrgava u to doba — već zbog što potpunijeg isticanja onih vrijednosti koje su za dinamiku i strukturu stripa mnogo važnije!

Spomenuto *stupnjevanje, faziranje, animiranje oslikovljenog pokreta* pojavljuje se kod Mek Keja u još jednom specifičnom obliku: ponekad, on veliku jedinstvenu pozadinu dijeli na nekoliko kvadrata — i u svakom od njih pokazuje likove uslovljene novom pozicijom. Detalj iz slavne epizode s krevetom koji hoda gradom pomoću produženih metalnih nogu (od 26. jula 1908) pokazuje oživjeli ležaj s Nemom u dvije pozicije, u dva kvadrata od kojih svaki sadrži pola

jedinstvene pozadine (gradski pejsaž), čak i po polovinu mjesečevog kruga što se nalazi u sredini kompozicije; epizoda od 27. januara 1907. sadrži čak tri kvadrata, tri različite pozicije likova na zajedničkom fonu velikog ledenog stepeništa. Izbrišite okvire pojedinih prizora unutar zajedničke scenografske osnove — i dobili ste čisto crtano-filmsko fiksiranje ekstrema jedinstvenog pokreta koji se odvija u istom ambijentu, dobili ste također stripovskim instrumentarijem ostvarenu „vožnju kamere" kroz predstavljeni prostorni raspon!

Tu vrstu *stripovskog animiranja* razvijat će sve do danas mnogi autori priče u slikama, ne tako pedantno i kaligrafski kao Mek Kej, no s dovoljno pažnje ipak da ih sagledamo kao participatore istog vizuelnog nazora, istog oblikovnog kanona. Ali još važnije je što će svi zastupnici stripa kao maštovite, oniričke, nezavisne (a ne realističke, imitativne) predmetnosti preuzeti i ostale zakone ovog autora — ponajprije nepromjenjivost osnovnog plana (uglavnom, polu-bliskog — onog koji omogućava da se stripovskim kvadratom obuhvati cjelina figure ili figurâ), zatim suvišnost rakursa i zadržavanje jedne temeljne optičke pozicije u odnosu na prizor. Pronaći ćemo te karakteristike u „Mačku Feliksu", u dometima braće Nojgebauer (Neugebauer), u „Peanutsima", konačno i u čitavoj struji „anti-stripa", u renesansi dakle i aktuelnoj modifikaciji onog nadrealističkog, iracionalnog i samosvojnog koncepta koji karakterizira rani američki strip prve, druge i treće decenije našeg vijeka...

No na to ćemo se kasnije još detaljnije osvrnuti.

Vratimo se međutim prostoru i vremenu „Malog Nema...". Posebnu studiju valjalo bi posvetiti Mek Kejovom crtežu i boji, trudu i talentu kojima je oblikovao svaki kvadratić svog grandioznog remek-djela. Nasljednik velike tradicije secesionističkog grafičkog ornamenta i labirintične kolorističke parade „fin-de-siècle-a", majstor koji po virtuoznom savršenstvu linije dostiže Berdslija (Beardsley) a po tajanstvenom intenzitetu palete Odijon Redona (Odillon Redon), Mek Kej možda je najmonumentalniji crtač i kolorist kojim je strip ikad raspolagao. Jedna od mogućnosti totalne likovne stilizacije i slikarske koncentracije priče u slikama dovedena je tu do neponovljivog, autentičnog vrhunca.

A uzgred, u nekim epizodama (na primjer u onoj od 8. novembra 1908) Mek Kej već anticipira lucidno poigravanje oblikovnim instrumentarijem medija koje će mnogo kasnije kulminirati kod zastupnika modernog „anti-stripa": u poslednjim sličicama spomenute epizode tlo odjednom ne-

staje, Nemo i njegovi prijatelji balansiraju još za trenutak na donjoj crti stripovskog kvadrata, zatim dvojica propadaju u nevidljivu dubinu dok oživjeli okvir mijenja naglo svoj oblik i oslobođenim linijama, poput paučine, sputava tijelo mališana...

Još jedan korak, zar ne, i stižemo do Dragićevog „Tupka"?

Spomenimo da će Mek Kej (pod pseudonimom Silas) objaviti u „New York Heraldu" oko 1912. još jednu somnambulnu i majstorski izvedenu seriju stripova posvećenu morbidnim vizijama sredovječnog gospodina, žderonje koga zbog preobilne hrane svake noći progone hipertrofirani košmari. Bit će to još jedan dragocjeni prilog crnoj fantazmagoriji, oniričkom apsurdu čijoj je poetičnosti Mek Kej posvetio sav svoj život i iznenađujući talenat.

Potpuno različit kvalitet, upravo, sasvim drugačiju krajnost označit će francuski strip „Tri ugursuza" iz 1908. Luj Fortona (Louis Forton), satirična serija dogodovština sitnih lupeža iz polusvijeta, ostvarena rudimentarnim, sirovim crtežom, koji međutim ne otkriva nespretnost i nedotjeranost koliko svjesnu distancu od perfekcije i klasične slikovne dopadljivosti francuske tradicije. Propraćen odgovarajućim argotom, jezikom ulice punim sočnih i neočekivanih kovanica, taj antirafinirani, izvana „ružan" i „odbojan" no iznutra šarmantan i ekspresivan crtež ostvarit će jednu od najoriginalnijih lumpen-proleterskih polarizacija stripa, očigledno usmjerenu na antisalonski, antiburžujski i nekonvencionalni nazor kao svoje glavno uporište.

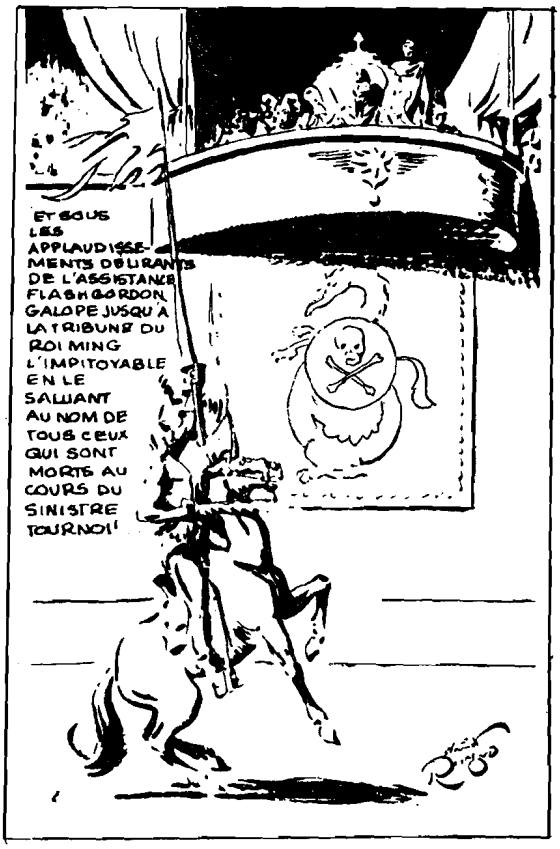
No jedan američki strip iz 1911. dovest će slikovnu depatetizaciju do kreativnog vrhunca: „Luda mačka" („Krazy Kat") Džordža Harimana trenutak je čudne i čudesne pobune umjetnika protiv svih dogmatski shvaćenih principa vizuelne komunikativnosti, pobuna ujedno i protiv oblika svijesti koji stoje iza tako primijenjenog te pedagoški, odnosno demagoški zloupotrijebljenog karaktera stripa. Ne treba zaboraviti da je čitav niz priča u slikama s kraja prošlog i početka ovog stoljeća marljivo razvijao u sebi mnoge odgojne, moralizatorske, socijalne i kulturološke ideale malograđanina: slikovnice za djecu, zgode uzornih porodica iz srednjeg staleža, bezopasno poučne basne, doživljaji dobro vaspitanih mališana i djevojčica, preporuke i savjeti za jednostavan, sretan i bogobojazan život, mudri starci sa sigurnom životnom filozofijom nemiješanja i nezamjeranja — sve to ispunjavalo je stripovske kvadratiće u čitavoj gomili dnevnih ili sedmičnih listova. Francuski primjerci — „Porodica Fenouillard" iz 1889, „Sapeur

Camember" iz 1890, „Bécassine" iz 1905. itd. — naročito su indikativni u tom smislu. I bezmalo svi majstori koje smo dosad naveli označili su svojim kreacijama određene faze umjetničke pobune protiv latentnog i kobnog uklapanja stripa u ordinate bezbojne, bljutave ideologije poslušnosti, pobožnosti i konformizma. „Žuti deran" uvodi u strip drskost i uličnu šalu. „Bim i Bum" operiraju okrutnošću uvijenom u slatku dopadljivost gega, „Mali Nemo..." radikalni je bunt protiv racionalnog reda i neprikosnovenosti egzistencijalnih iluzija, dok „Tri ugursuza" sadrže već otvorenu porugu i provokaciju dobrom odgoju i uzornim ocjenama iz vladanja...

„Luda mačka" pridružuje se toj struji destrukcijom sveukupnog komunikacijskog kodeksa vezanog za elemente poučnog, lako čitljivog, zaslađenog te etički i idejno uškopljenog modela: mačka, miš Ignatz i pas Offissa, tri koncizno i veoma slobodno koncipirane ‚ličnosti' stripa, ponavljaju pred nama neprestano novu igru nonsensa, luckastog izvitoperavanja stvarnosti i izokretanja njenih iskustvenih konvencija. Prostor svih prizora živi neuhvatljivim ritmom stalne promjene, elementi se pojavljuju i nestaju po logici stranoj racionalnim zakonomjernostima svakidašnjice: nalik ovlaš ocrtanim znakovima, razigranim piktogramima a ne cizeliranim figurama slikovnice, junaci „Lude mačke" nastoje u našoj svijesti posijati što više nedoumice, iznenađenja, što više spoznajnih šokova izazvanih neočekivanim obratom, neprotumačivim detaljem, bizarnim kontrapunktom, besmislenim vizuelnim akcentom. Prostor se mijenja iz prizora u prizor, koliko po sadržaju toliko i po boji, odnosno ikonografiji...

Od zakonitosti Mek Kejovog stripovskog kanona, „Luda mačka" zadržava samo princip jednog, polu-dalekog plana u čiji okvir smješta figure svojih junaka, te korištenje stalnog rakursa iz pozicije smještene u sredini između najviše i najniže tačke prizora: sve drugo podređeno je stalnoj promjeni, od često diskontinuiranog ritma radnje, preko koloristička kontrapunktiranja u okviru iste table-epizode, do naglog i bizarnog mijenjanja promatračke pozicije.

Ali Hariman na svoj način revolucionira i slikovno faziranje pokreta. Kao briljantna nadgradnja Mek Kejovog modela precizne stripovske animacije, recimo, nameće se epizoda iz „New York Americana" od 16. jula 1922. Tabla je sačinjena od osam prizora istog opsega (po dva u svakom retku, jedan uokviren — drugi bez okvira) od kojih sedam ponavlja isti plan vizualiziran s identične pozicije: na lijevoj strani nalazi se zid iznad kojeg se naizmjenično pojavljuju glava mačke i potiljak psa; u desnom



Primjer klasične stripovske anti-animacije:

Flaš Gordon (primjer iz 1935. godine).

uglu miš Ignatz budi se iz sna i baca kamen koji umjesto mačke pogađa psa, zatim bježi; osma sličica, naglom promjenom pozicije (kontraplan), pokazuje nam mačku i psa na ljuljački-klackalici iza zida (odatle njihovo neobično pojavljivanje iznad kamenog paravana tokom prethodnih kvadrata). Ali ono što je najzanimljivije u prvih sedam prizora, jest stalno mijenjanje predmeta i objekata koji se nalaze pored zida i na ravnini horizonta... U prvom kvadratu, uz zid se nalaze četiri gljive, u drugom — slomljena grana, u trećem — metalni kotač, u četvrtom — velika svijeća, u petom — posuda s usahlim cvijetom, u šestom — zmijolika biljka, u sedmom — čarapa navučena na tanku šipku. Ravnina horizonta, tokom istih sedam kvadrata, postaje uzastopno scenom na kojoj se pojavljuje najprije gomila kamenja, pa obris pravokutnog zdanja, palma s jednom kosom granom, spomenik u obliku betonskog prstena, toranj na tri sprata, pet kamenih trokuta razne veličine, konačno sasvim neobična koliba sa zastavicom i pramenom dima. A istovremeno s ta dva mikropopršta promjene, mijenja se i profil zida u onom dijelu kojim na svom kraju dodiruje zemlju: u svakom kvadratu taj fragmenat drugačijeg je izgleda, čas ispupčen, čas uvučen, sad lučno zavijen, sad poduprt kamenom ili letvom...

Centralna radnja epizode, vezana za tri junaka, također se iz prizora u prizor odvija preciznom postupnošću: u prvoj sličici miš spava, u drugoj (iznad zida pojavljuje se glava mačke) se budi, u trećoj (iznad zida — potiljak psa) hvata kamen, u četvrtoj (iznad zida — mačka) baca kamen, u petoj kamen pogađa potiljak psa koji se pojavio na mjestu mačkine glave, u šestoj sličici mačka gledajući preko zida konstatira da je miš utekao, u sedmoj — to isto vidi pas, u osmoj — mačka i pas na klackalici (kontraplan) zaključuju da se Ignatz više neće vratiti...

Promatrani kao djelići stripovski animirane radnje, ovi kvadrati, njih osam na broju, nude tako četiri paralelne linije stalnog mijenjanja elemenata u prizoru: s jedne strane, odvija se radnja između mačke, psa i miša, s druge strane simultano teku transformacije objekata koji se nalaze (a) pored zida, (b) na mjestu na kojem rub zida ulazi u zemlju i (c) na liniji horizonta. Harimanova dinamička konstanta razlaže se tako na četiri prizorom povezana ali po sebi nezavisna toka: pred nama nije više *singularni* već *pluralni*, ne više *jednosmjerni* već *četverostruki*, *interferentni pokret* različitih vizuelnih tokova, raznih motiva u metamorfnom pokretu.

Pa koliko nam, uzgred rečeno, majstorije iz „Malog Nema.." nagovještavaju homogenost i kompaktni kontinuitet klasične figuralne ani-

macije, toliko epizode „Lude mačke" anticipiraju skokovita, alogična, diskontinuirano ekspresivizirana rješenja moderne, reducirane animacije. Put od Mek Keja vodi nas do crtanih filmova Flejšera (Fleischer), Lenca (Lantz) i Diznija, pravcem od Harimana stižemo do Mek Larena (Mac Laren), Kristla i Dragića...

„Luda mačka" neumorno izvire iz pera svog autora sve do njegove smrti, 1944. godine. U kasnijoj fazi, tokom četvrte decenije, Herriman unekoliko mijenja model svog tabloa, pa nakon tri ili četiri retka (u svakom po tri kvadrata) dolazi jedan veliki prizor koji obuhvaća opseg dva kompletna retka, zatim jedan sasvim uzani, izduženi prizor na dnu table.

Vjerojatno najbriljantniji fragment čitavog Harimanovog djela jest epizoda od 6. novembra 1939. godine. Tokom osam malih kvadrata (prva tri retka), Ignatz se zabavlja crtajući na bijelom platnu najprije sebe, zatim mačku, konačno kamen: naslikane figure oživljavaju i miš-crtež udara kamenom mačku-crtež. Tako se radnja opet odvija na nekoliko paralelnih planova: s jedne strane u okviru prizora (u prednjem planu, miš koji slika i pas promatrač, u dubini — izmjenjivanje raznih objekata na horizontu), i s druge strane, istovremeno, u okviru bijelog platna u prizoru, u okviru tog novog stripovskog „ekrana na ekranu". Deveti, veliki kvadrat već je uvećano to bijelo platno na kojem pas crta novi „ekran" (zid zatvora u koji zatvara miša), a deseti, suženi kvadrat izokreće sve to u sasvim luckastu šalu...

I tako se najbolji primjeri Harimanovog kaleidoskopa nameću kvalitetom višeslojne, multi-planske animacije, kvalitetom simultane interferencije različitih metamorfnih tokova, vrijednostima kakve strip nikad više neće dostići: jedna lucidna, drsko oslobođena poetika udružuje se s možda najkompleksnijim eksperimentima u strukturalnom biću medija.

A tu, budimo jasni, *stripovska animacija neočekivano nadilazi filmsku:* zaista, kontrapunktirani paralelizam različitih linija radnje, jasno čitljiv u statičnim kvadratima stripa, *bio bi suviše kompliciran i komunikacijski preopterećen sadržaj pokrenute slike na ekranu...*

Svi elementi, kao što rekosmo, sudjeluju u stalnom mijenjanju Harimanova univerzuma. U jednom kvadratu tlo je crveno, u drugom zeleno, u trećem žuto, u četvrtom odjednom pada noć; u pojedinim sličicama, likovi se često nalaze na mjestima neizvedivim iz prethodne pozicije; tekst u filakteri ispisan je nemirnim, nedotjeranim,

neskladnim potezima nalik klinastom pismu, ortografija je puna grešaka i proizvoljnih jezičkih ili slovnih kombinacija (na primjer, u spomenutoj epizodi iz 1922, prizori su obilježeni brojkama „wunn", „tuu", „threa", „foar", „phyve", „siks", „sehvn" i „ate"). Ima nečeg duboko morbidnog u tom stalnom iznevjeravanju poznatog, prepoznatljivog i predvidivog, u neprekidnom podvaljivanju empirijskoj logici i racionalnoj kauzalnosti, ima nečeg skoro magijski elementarnog u dosljednoj nedosljednosti tog somnambulnog, sablasnog, natprirodnog panoptikuma u kojem se iluzija lijepe priče iz slikovnice gubi poput ljuske na uzburkanom moru. „Luda mačka", kao što kaže Žerar Blanšar (Blanchard), „oživljava noćnu jezu i snoviđenja u apsurdnom svijetu koji izvana nalikuje običnoj svakidašnjici..."

Tako se sklonost ka nadrealnom udružuje s promišljenom destrukcijom tradicionalnog nazora na svijet i na slikovni medij: a najveći dio ove radikalne pobune Hariman ostvaruje krajnjim reduciranjem slikovne morfologije svog svijeta i njenim kategoričkim svođenjem na bizarnu, višeslojno čitljivu i provokativnu znakovnost. Predmeti i lica „Lude mačke" pojavljuju se pred nama kao nervozni, tek označeni i jedva dovršeni hijeroglifi, grafički signali puni neke čudne neurotičnosti, napetosti, zakočenosti u akciji. Po prvi put spontani crtačev rukopis javlja se kao direktni nosilac nemira, konflikta, otvorenog sukoba linija i oblika bez harmoničnog razrješenja. Strip tu više ne prepričava, on sugerira, nameće slutnju više nego što iznosi činjenicu; ne uspavljuje dopadljivošću već uzbuđuje i atakira postavljajući nonsens na mjesto prepoznatljivog, lako odgonetljivog komuniciranja klasičnom naracijom; ne ilustrira priču već angažira konzumentovu svijest na planu dešifriranja svojih bizarnih signalnih procesa. Nadrealizam „Lude mačke" jedna je od najmorbidnijih ali i najsuperiornijih emanacija stripa uopće. *Nasuprot slikovnoj — znakovna stripovska komunikacija oformila je tako samostalni stvaralački front.* Odatle je, i na ovom planu, neprocjenjiva Herrimanova uloga: priča u slikama stiže tu do jednog od finalnih limita svojih medijskih i graditeljskih mogućnosti...

Jer: otići još dalje u tom anti-deskriptivnom i ne-imitativnom ispisivanju tajanstvene poruke, napraviti novi korak u piktografskom, znakovnom signaliziranju sadržaja, uspjelo je samo još jednom autoru — Francuzu Morisu Roziju (Rosy), koji će u „Marsijanskim pričama", šezdesetih godina, sasvim odbaciti geomorfnu i antropomorfnu ikonografiju, ponuditi nam slikovne nizove u kojima se javljaju sasvim transcendentni „pejsaži", tajanstveni entiteti jedva odgonetljivi u svojoj funkciji aktera, filaktere ispunjene

simbolima različitim od svih poznatih abeceda. Ukratko: „Luda mačka" možda je najbolji strip svih vremena.

Koliko se „Tri ugursuza" nameću kao ironična karikatura čitavog jednog društva i njegovog licemjernog kartezijanskog čistunstva, toliko se „Porodica Tarana" („Binging up Father") Džordža Mak Manusa, (George Mac Manus) već šezdeset godina potvrđuje kao ingeniozna satirička vivisekcija jednog specifičnog društvenog sloja, naglo obogaćenih „parvenu-a" koji na sve načine nastoje zauzeti poziciju i steći ugled u klasi kojoj nikako ne pripadaju. Članovi te porodice koja se u stripu pojavila 1912. neće ni do danas izgubiti popularnost, što na svoj način svjedoči o perzistenciji izvjesnih socijalnih prototipova — ali i o kvaliteti kojom je jedan apstraktni sociološki pojam prenesen i otjelotvoren u prizorima stripa. A Mak Manus zaista raspolaže prvorazrednim crtačkim senzibilitetom. Njegujući, baš kao i Mak Kej, smisao za detaljističko oslikavanje ambijenta i scenografskih raspona, on podjednaku pažnju posvećuje i karikaturalno perfektuiranim vinovnicima anegdote: secesija je još uvijek prisutna u svom krajnjem intenzitetu, ne štedi se na ornamentici detalja i cjeline, profili se multipliciraju, krivulje se isprepliću gradeći ekspresivne i dopadljive grafičke aglomeracije. Ali, kao nekim čudom, taj silni likovni instrumentarij sklapa cjeline ležerne i skladne, baš nimalo opterećene ni zakočene u prozračnoj gustoći crno-bijelog linearnog rastera. Najčudniji je međutim konačni kvalitet Mak Manusovog detaljističkog cjepidlačenja: ti prizori nude oku cjeline duboko irealnog likovnog modela, cjeline čija pročišćenost i kondenzirana kristalnost ne ponavlja više stvarne, postojeće fenomene, već polazeći od njih materijalizira zapravo sasvim nove sklopove nestvarne čistoće i tajanstvene savršenosti oblika. Tajna dugogodišnjeg uspjeha ove serije ne leži, odatle, samo u šarmu ličnosti ni u duhovitosti sočnog slanga, već i u snazi kojom se jedan rafinirani, vizionarni likovni privid neprestano nameće oku kao potreba dublja od razonode. Riječ je o dometu još uvijek neprevaziđenom po nenametljivoj spektakularnosti crteža, po prirodnosti kojom je egzistenciji nametnut jedan idealni sistem harmonije i ravnoteže kakvim ta stvarnost nikad zapravo nije raspolagala.

Još jedan mačak stoji na našem putu: imenom Felix, pojavio se najprije u crtanim filmovima Pat Salivana (Sullivan) 1919. godine, da bi se 1923. preselio u strip. Ta povezanost dvaju medija, ostat će, logično, neizbrisiva, pa figure u svakom kvadratiću čuvaju specifičnu maniriranost i uniformnost karakterističnu za predložak namijenjen serijskom (u ovom slučaju — ani-

macijskom) umnožavanju i reproduciranju. No ta akademska purifikacija, karakteristična za sve stripovske junake rođene u crtanom filmu, naročito za plejadu Diznijevih delija, ne smeta Salivanu da pred nama rastvori raskošnu lepezu svog fantastičnog, stripovski emancipiranog mozaika. Zaista, Feliks je autentično dijete oživljenog crteža, biće čiji postupci, ponašanje i mišljenje ne proizlaze iz prototipova stvarnosti koliko iz skrivene potencije slikovnog medija, crtanog filma ili stripa. Kad napola smrznuti mačak opazi dvije ptičice što su se kao ilustracija njegove nevolje pojavile u filakteri — pokupit će ih i odnijeti kući da razveseli gospodare, kad se kroz obližnji prozor izvije oslikovljeni niz upravo odsviranih nota — sabrat će njihova mala crna zrnca i umjesto uglja natrpati ih u prazan podrum; gladan — pojest će uskličnik što u filakteri označava njegovu trenutnu nedoumicu, nemajući udice — uhvatit će ribu upitnikom što se pojavio na istom mjestu. I tako dalje. Podređen, doduše, u svom crtežu zakonima industrijskog dizajna i njegove usavršene repeticije profila, ograničen rukopisno tom nužnošću besprijekornog ponavljanja istog oblika (zato i nacrtan suviše pedantno, suviše „diznijevski"), Salivanov Feliks ipak i danas osvaja svježinom vješto odabranih boja i pravim vatrometom dosjetki ne više prenesenih iz literature ili prepisanih iz života, već izvedenih iz samog medija i njegovih specifičnih uslovnosti.

Sve do pojave „Mačka Feliksa" američki crtani film preuzimao je sve popularne likove i serije stripa (iscrpne podatke o tome naveli smo u tekstu „Kronologija američkog crtanog filma do pojave Volta Diznija", „Filmska kultura" br. 95—96). Salivanovim dometom započinje razmjena u orbnutom pravcu: logična je otud posljedica da popularni mačak prenosi u kvadratiće stripa sva ona znakovna sredstva kojima se služio i izražavao na ekranu, u okviru *nijemog* crtano-filmskog prizora dvadesetih godina. Balončić s pilom koja reže kladu iznad glave zaspalog, rojevi sitnih poteza kojima se naglašava pokret ruke, noge ili nekog predmeta, upitnik ili uskličnik iznad zamišljenog, odnosno iznenađenog lica, isprekidane linije što povezuju oko i stvar u koju ono gleda, aureola kružnih crtica ili kapljica oko glave zapanjenog junaka, serija slova („z-z-z-z-z") pored usta figure koja spava — sve to prelazi Salivanovom zaslugom s ekrana u kvadrate stripovske anegdote. Odmah nakon Salivana, neka od tih rješenja usvajaju Mak Manus i Hariman. Zanimljivo je da ovako grafičko signaliziranje određenih stanja do kraja tridesetih godina sasvim iščezava iz crtanog filma dok se u stripu, sve do danas, mogu pronaći slični ili identični primjeri tog simboličkog slikovnog signaliziranja...

Na razmeđu stripa i animacije nastat će kasnije još mnogi popularni likovi, ponajprije Popaj i Miki Maus (rođeni tridesetih godina), zatim *Tintin* Džordža Remija (Rémi), dopadljiva serija (od 1929) koja ipak najveći dio svježine žrtvuje atraktivnoj konvenciji i jednom zauvijek kodificiranom redu svog slikovno-montažnog profila. Nasuprot provokativnoj, razbarušenoj i ikonoklastičkoj intenciji anglosaksonskih i američkih vizionara (koja kulminira u „Ludoj mački"), „Tintin" sve do danas reprezentira tipično kartezijansku stripovsku varijantu, dopadljivu, privlačnu i popularnu, no lišenu mašte, znatiželje i one unutarnje stvaralačke potrebe za mijenjanjem vlastitih oblika u funkciji promjena do kojih dolazi u stvarnosti i duhovnoj vizuri prolazećih godina. Trideset godina kasnije, „Asteriks" će samo potvrditi tu nazadnjačku, okamenjenu maniru, i tek šezdesetih godina francuski strip ponudit će zaista originalne, autentične vrijednosti.

S druge strane, formalno vegetiranje nekih stilskih elemenata tog prvog, svježeg, i maštovitog razdoblja, uzalud će se od 1930. do danas nametati putem multipliciranog industrijskog dizajna Diznijeve stripovske škole. Neće to biti ni čisto slikovna ni autentično znakovna oblikovna polarizacija, već prije svega serijski kodificirana i morfološki uproštena konvencija čiji sklad i dopadljiva ravnoteža oblika govore samo o konjukturnoj ali izvan vremena (a to će reći — i van stvaralačkih problema) konstituiranoj proizvodnji. Najveći trgovac stripa i animacije ostat će tako po strani od pravih kreativnih izazova, pa mu mnoštvo lansiranih tvorevina neće na planu „comicsa" donijeti čak ni slavu onih nespretnih ali zanesenih entuzijasta što su na razmeđu stoljeća udarali temelje novog medija.

U tom smislu, kao što navodi Žerar Blanšar, između „Lude mačke" i „Miki Mausa" „Feliks" igra ulogu silazne karike!"

Kao jeka nadahnutog nadrealističkog kaleidoskopa prvih decenija stripa, pojavit će se 1934. „Mali kralj" Ota Soglova, sjajna sinteza reducirane linije, bijele pozadine i neiscrpne serije lucidnih gegova, majstorija koja tako zatvara čarobni krug stripovske burleske što se od Operove ludorije „A njeno ime bijaše Mod" (1905) proteže preko bisera „The Gumps" (1917) Sidneja Smita, „Barney Google" (1919) Bili De Beka (de Becka), „Skippy" (1925) P. S. Krozbija (Crosby)...

Tako završava fundamentalno poglavlje priče u slikama.

Kao što već rekosmo, razlika između stripova prije i poslije 1930. sastoji se ponajprije u bit-

nom zaokretu na planu tipologije i karakterne profilacije junaka: stilizirane životinje, mališane i karikirane klaunove smjenjuju sad snažno naglašeni antropomorfni heroji, najprije pustolovi i istraživači, zatim super-velikani ovjenčani mitskom snagom i nesavladivom potrebom za djelovanjem u razmjerima demijurga. Sve do danas, ta struja neće izgubiti popularnost i širinu: a u njenom dugom rastu moguće je razgraničiti tri faze, različite po vrijednosti koliko i po karakteru, odnosno značenju.

Prva faza obuhvata raspon između 1929. i 1933. godine: riječ je o inicijalnim naporima, o više ili manje uspjelim anticipacijama super-heroja, stripovskog natčovjeka. Pred nama se pojavljuju hibridi koje će uskoro naslijediti spektakularni junaci dana.

Razdoblje od 1933. do 1937. kulminantni je trenutak herojskog ciklusa nekolicina velikih crtača javljaju se kao nosioci njegovog punog stvaralačkog uzleta. Nakon vatrometa označenog remek-djelima Mak Keja, Mak Manusa i Harimana, ovo je druga renesansa stripa u SAD. Konačno, od 1938. do danas traje dekadentno razvodnjavanje zanimljivih modela četvrte decenije, komercijalno usitnjavanje i ponavljanje formula odavno lišenih svježine; motiv natčovjeka pretvara se u tržišnu konfekciju, u konjunkturnu šablonu koja uglavnom ne izmiče karakteristikama bezvrijednog, ispraznog šunda.

Konac dvadesetih godina određen je nemirom i revalorizacijom tradicionalnog iskustva na svim planovima: nalazimo se na početku velike krize američkog kapitala, idilično uopćeni motivi bivaju na umjetničkoj sceni potisnuti od mnogo dramatičnijih zapleta i aktera. A pored toga, čitav niz novih tematskih izvora nameće se stvaraocima epohe: 1926. Hugo Gernsbek (Hugo Gernsback) pokreće časopis „Amazing stories" i lansira književni pojam „science fictiona", 1927. prikazan je prvi zvučni film, iste godine Šternberg (Sternberg) snima „Noći Čikaga" — inicijalno ostvarenje velike gangsterske serije, a 1930. u „Malteškom sokolu" Dašiel Hemet (Hammett) inaugurira model crnog kriminalističkog romana, prenoseći na stranice knjige vlastita iskustva što ih je stekao kao privatni detektiv...

Prema svemu tome strip ne ostaje ravnodušan.

„Buck Rogers" iz 1929. Dik Kalkinsa (Calkins) i Fila Noulena (Nowlan) privi je naučno-fantastični junak priče u slikama: njegova putovanja svemirom označavaju trenutak u kojem i ovaj medij, mnogo kasnije od filma, uključuje u svoju ikonografiju sve aktuelnije motive „science

fictiona". Iste godine Harold Foster adaptira za strip pustolovine Tarzana, silno popularnog junaka rođenog pod perom ne baš nadarenog Edgar Rajs Barousa (Rice Burroughs): jedanaest godina nakon sineasta i crtači posižu za tim univerzalnim simbolom naivnog eskapizma i malograđaninovog poja za izgubljenim krilom majke prirode. „Dik Trejsi" iz 1931. Čestera Goulda sasvim je u stilu tada omiljenih gangsterskih filmova, a „Tim Tejlor" (1932) Limana Janga (Younga) uskrsava egzotičnu pustolovinu vezanu za pitoreksne pejsaže i neustrašive pobornike pravde. Konačno, „Brik Bradford" iz 1933. Klerensa Greja (Gray) nastavlja putem Bak Rođersa: svemir će ubuduće naseljavati sve brojniji stripovski znatiželjnici...

Svaki od tih likova veoma precizno ilustrira poneku od bitnih karakteristika i tipoloških premisa herojskog ciklusa: odvažnost (Rodžers), čistoću (Tejlor), ali i neumoljivost (Dik Trejsi), mitsku elementarnost (Tarzan) ali i tehnološku superiornost utopije (Bradford). No „Bak Rodžers" otkriva nesigurnost i sirovost crteža već prevaziđenu umjetničkom evolucijom stripa, „Dik Trejsi" i „Brik Bradford" materijaliziraju rutinski sačinjene prizore u kojima maniriranost i repeticija ne baš inventivnog osnovnog predškolskog dominira nad interesantnim kategorijama zapleta, a „Tim Tejlor" tek nagovještava eleganciju poteza koja će do punog izražaja doći tek u opusu Aleksa Rejmonda, zasad asistenta Limana Janga.

Ali inovacije priče u slikama ne zaustavljaju se na tipološkom i karakternom osvježavanju njenog arhetipskog fundusa: upravo na oblikovanom planu dolazi do najzanimljivijih i najindikativnijih promjena u odnosu na slikovnu i kompozicijsku baštinu medija.

„Bak Rodžers" i Fosterov „Tarzan" prvi su stripovi koji u svojim kvadratima ne prikazuju više vilinski pejzaž bajke i karikaturalno stilizirane junake. Pred nama se pojavljuje realistički vizualizirana ljudska figura, prostor čija iluzionistička trodimenzionalnost pretendira da bude slikovna transpozicija ovog našeg, poznatog pejzaža, odnosno ambijenta.

Noulan-Kalkinsov hibrid, naivna mješavina pustolovine, melodrame i primitivne futurističke utopije, stvara svoju ikonografiju od podjednako rudimentarnih vizuelnih fragmenata različitog ishodišta. Vedute ogromnih metropola budućnosti ili svemirskih gradova, na primjer, najčešće su uprošteni grafički prepisi egzotičnih, orijentalnih ili futurističkih kulisa hollywoodskih i evropskih spektakala („Metropolis", „Bagdadski lopov"), tehnološki inventar buduće

epohe samo je baroknim crtežom iskomplicirana varijanta dječjih igračaka (topovi, tenkovi, laseri, leteći tanjuri, kozmički brodovi), svemirska odijela Rodžersa i njegovih prijatelja smišljeni su križanci baletskog trikoa i padobranske uniforme. Ali, takav kakav je, taj ikonografski hibrid nameće crtaču već drugačiji odnos prema prizoru: „Bak Rodžers" koristi već krupni, bliži i dalji plan, ne nastoji čitavu figuru (ili figure) aktera smjestiti u središte kvadrata. Zavisno od prikazanog motiva mijenja se i rakurs, pa su događaji vizualizirani sad odozgo, sad odozdo, sad sa uobičajene ravni promatranja. Fosterov „Tarzan" objedinjuje te nove elemente s daleko više vještine i likovne zrelosti: za razliku od nedotjeranog, rudimentarnog detaljiziranja kod Calkinsa (prve epizode „Bak Rodžersa" odlikuju se nesigurnošću koja podsjeća na crteže naivaca i djece), Harold Foster (ranije sjajni novinski ilustrator) povlači sigurne poteze, kompaktno modelira anatomske volumene junaka i smišljeno razrješava grafički odnos između likova i pejzaža. Mijenjanje planova, odatle i smjenjivanje različitih „izreza" stripovskog kvadrata, unošenje perspektivnih skraćenja, upotreba ekspresivnih rakursa, često mijenjanje optičke pozicije u odnosu na prizor (plan-kontraplan), sve to postaje novim morfološkim rječnikom stripa, novim instrumentarijem u čijem formiranju, sigurno, sasvim određenu ulogu igra i slika s filmskog ekrana zvučne epohe.

Tako su udareni temelji novog stripovskog nazora.

A odmah zatim dolazi trenutak izrazitih stvaralačkih individualnosti. Imena Aleksa Rejmonda, Berna Hogarta, Li Falka, Fila Devisa i Reja Mura poznata su svim poklonicima stripa širom svijeta. Dodamo li im još i našeg Andriju Maurovića, autora nedovoljno poznatog i tek u najnovijem periodu proučenog opusa — izrekli smo sve od bitnog značaja za priču u slikama između 1933. i 1938. godine.

„Flaš Gordon" Aleksa Rejmonda iz 1933. najbolji je naučno-fantastični strip svih vremena. Pustolovine hrabrog svemirskog lutalice dostižu pod Rejmondovim perom snagu zanosne futurističke poeme, silinu vizije otjelotvorene u sintezi koja ipak ne ograničava maštovitost niti umanjuje onirički sfumato događanja. Tajna je u crtežu, snaga leži u liniji oslobođenoj svega suvišnog i zatim skladno razapetoj kroz uravnoteženi prostorni model Rejmondovog kvadrata. Veliki umjetnik spacijalnog artikuliranja prizora, tvorac rafiniranih arhitektonskih veduta kakve strip (s izuzetkom Mak Keja) ni prije ni kasnije nije sagradio, dovitljiv u montažnom

smjenjivanju bližih i daljih planova, u iznalaženju adekvatnih a nikad prenaglašenih rakursa, konačno, jedan od trojice ili četvorice vrhunskih grafičara kojima se strip može pohvaliti, Rejmond je u „Flaš Gordonu" ostvario likovnu ljepotu i monumentalnost nedohvatljivu bilo kojem mediju osim ovog: *slikarskom platnu uzmanjkalo bi prostora za sve faze u postupnom razvijanju tog čudesnog pejsaža, na filmskom ekranu prizori bi se smjenjivali suviše brzo, bez vremena neophodnog za punu percepciju i doživljaj reprezentativne morfologije..*

Ovi komplimenti, naravno, odnose se na najzreliju, drugu fazu u rukopisnom usavršavanju „Flaš Gordona". Prvi nastavci, oni iz 1933. godine, odaju još sirovost karakterističnu za „Bak Rodžersa", zatim se tokom 1934. i 1935. Rejmondov crtež kristalizira na nivou ležerne ali precizno izvučene arabeske, na stupnju skoro idealne ravnoteže između statičnih — scenografskih i pokrenutih — figuralnih elemenata. Godine 1936. i 1937. donose već barokni nemir strukture, sklonost ka naglašenoj gesti i sve ekspresivnijem iscrtavanju anatomskih, kostimografskih i fizionomijskih karakteristika, da bi na kraju, u fazi od 1938. do 1944. čitav strip poprimio dimenzije hladnog cizeliranog, heraldički petrificiranog modela u kojem likovi sve više poziraju a prizori gube unutarnju lakoću, elastičnost i dinamiku.

Veliki nedostatak „Flaš Gordona" ostaje međutim scenaristička osnova: služeći se najnotornijim principom narativnog kvantiteta, Rejmond naprosto nadovezuje epizode, niže banalna čvorišta zapleta sasvim mehanički i proizvoljno. Čitajući strip sasvim je lako unaprijed proreći funkcioniranje njegovog događajnog toka. Opasni neznanci koji se iznenada pojavljuju i hvataju glavne junake, različite životinje i čudovišta s kojima Flaš zapodjeva bitku, posjeti nepoznatim gradovima i bizarnim naseljima, susreti s „novim" protivnikom atletske muskulature i sa zavodnicom koja se odmah zaljubljuje u heroja — to su, uglavnom, „obrati" koji se u pravilnim razmacima ponavljaju u proticanju prizora. Odatle i neinventivna shematičnost te dosadna nepromjenljivost likova: vječno lijep i hrabar Flaš, glupavo ljubomorna Deil Arden, monotono pakostan i podao Ming, sasvim bezličan dr Zarkof, uvijek isti protivnici, bez iznimke slični saveznici — to je galerija „primjerno" uproštenih tipskih globala koji na najkonvencionalniji mogući način ostvaruju svoje uloge dramskih aktera... Ikonografija „Flaš Gordona", kao što s pravom primjećuju mnogi estetičari, također je hibridna sinteza najrazličitijih modela i uzoraka: motivi Borona i Merita, slikovni predlošci iz

naučnofantastičnih magazina, detalji srednjovjekovnog viteškog ciklusa, orijentalne fizionomije zlikovaca, kostimi u rasponu od uniforme stranačke legije do lovačkog kompleta Robina Huda — sve to isprepliće se u plitkoj bujici događaja od kojih svaki biva na brzinu apsolviran i zamijenjen slijedećim, podjednako neobaveznim i bez stvarne uslovljenosti uklopljenim u tu šarenu struju.

Ali grafička superiornost izvedbe (naročito u periodu 1934—37) brzo navodi na zaboravljanje tih nedostataka: evo stripa kojeg je besmisleno prepričavati, zato što mu kreativna jezgra raste mimo jednoličnog, tipično šundovskog pripovijedanja. Tema je tu tek povod, proizvoljan koliko i heterogen u svojoj površnoj akceleraciji.

Žrtvovati monumentalnost u korist dinamične vibracije i kinetičke impresije arabesknog grafičkog diktusa — a ne izgubiti ništa od ranije ostvarene harmonije, cilj je slijedećeg Raymondovog dometa: „Agent X—9" iz 1934. zaista je majstorija koja iznenađujuće proširuje morfološki registar ovog umjetnika. „Džim iz džungle" (1934) povrataka je fiksiranom, majestetičnom slikovnom skladu „Flaš Gordona", a Rejmondova posljednja parada, „Rip Kirbi" (1946) produbljava ali i akademizira vibrantne impresije i psihološke nijanse „Agenta X—9".

Čistoća i samodostatnost silkovnog modela u „Flaš Gordonu" uvjetovala je odbacivanje filaktere u korist teksta ispisanog slobodnim prostorom kvadrata: slovna grafika pojavljuje se i u „Džimu iz džungle" kao samostalni, jednakovrijedni dio morfološkog stabiliziranja prizora. Ali u „Agentu X—9" raznoliko oblikovan i nemirno probiliran balončić otkriva se kao novi funkcionalni nosilac vibrantne napetosti koliko pojedine sličice toliko i čitave table. „Rip Kirbi", konačno, uklapa i taj elemenat u standardniziranu perfekciju posljednjeg umjetnikovog modela (Rejmond pogiba 1956. u automobilskoj nesreći).

Scenarist Li Falk te crtači Fil Dejvis („Mandrak mađioničar", od 1934) i Rej Mur (Moore) („Fantom", od 1936) svojevrsni su antipodi epopeje razvijene u djelima ostalih autora tog vremena. Već sami kostimi, Mandrakov cilindar, štap i crni plašt, Fantomova maska, odnosno gumeni triko kojim prekriva tijelo — govore o vraćanju na stare i naivne ali uvijek privlačne ideale serijala, bulevarskog romana u nastavcima. Riječ je o inkarnaciji romantičnih ideala bližih prošlom nego ovom stoljeću: lik Mandraka, gentlemana-hipnotizera i čudesnog opsjenara u tom je smislu najindikativniji model. Zasnovan na racionalno objašnjivoj, ležerno plasiranoj ali

konzekventno iskorištenoj ikonografskoj kategoriji čuda (hipnotske fatamorgane), taj zaplet provocira gledaoca baš prirodnošću i spontanom jednostavnošću kojom se služi u materijalizaciji magičnog obrata. Da stvar bude još čudnija, treba reći da ni Dejvis ni Mur ne bijahu naročito dobri crtači: likovi i situacije zadržavaju pod njihovim perom uvijek nešto nedovršeno, nevješto i nespretno — ali se baš ta sirovost i rustikalnost grafičkog duktusa sjajno usklađuje s prostodušnom atraktivnošću i djetinjom egzotikom scenarija. „Mandrak" i „Fantom" posljednje su vilinske priče rođene na razmeđu građanske idealizacije devetnaestog i istraživačke strasti dvadesetog stoljeća, posljednji izdanci nostalgične pustolovne tradicije koja sve brže nestaje pred naučnim i naučno-fantastičnim ordinatama svemirske ere.

„Princ Valijant" iz 1936. Harolda Fostera povratak je velikim slikarskim idealima stripa: već Rejmond u „Flaš Gordonu" efektno primjenjuje kompoziciona i strukturalna iskustva klasičnih slikarskih škola, dopuštajući ipak svojoj liniji da oživi stiliziranom slobodom čisto oniričkog napona. Fosterov opus označava kulminaciju realističkog modela, no u isti čas i afirmaciju punog sklada te oblikovno-ritmičkog savršenstva na toj osnovi. Scenografski, kostimografski i ambijentalni predlošci srednjovjekovnog viteškog doba pružili su mu više nego obilan materijal za detaljističku, minucioznu rekonstrukciju: u isti čas nadareni portretist, Foster je znao svakoj sličici udahnuti poseban život — bilo preko funkcionalno osvijetljenog i karakterno iznijansiranog lica, bilo preko majstorski elaboriranog arhitektonskog okvira, bilo pak preko heraldički pročišćene kompozicione krivulje pokreta unutar mase ili manje grupe aktera. Uvećani, pojedini prizori „Princa Valijanta" prave su grafičke parade u kojima ni jedan od bezbrojnih ikonografskih detalja ne ometa skladnu jasnoću i nepogrešivu artikulaciju složene strukture. Prizori viteških turnira, dvoboja, vojnih formacija u pokretu pod punom borbenom opremom, ratničkih sukoba u šumama, na brodovima ili na zidinama opsjednutog zdanja, čudesni pejsaži i gradovi kojima prolaze legendarni junaci — sve to našlo je u Fosteru pravog vizuelnog interpreta.

Promišljena ravnoteža i matematička preciznost klasičnih slikarskih remek-djela dominira u globalnoj i fragmentarnoj koncepciji „Princa Valijanta" — prisustvo idealnih omjera, skladnih proporcija i složenih kompozicijskih parametara djeluje na promatrača neobično upečatljivo, smirujuće, melodiozno: nasuprot tome, Bern Hogart će u svom „Tarzanu" iz 1937. posegnuti za iskustvima egzaltiranog, go-

ućeg baroka, za krajnjom vizuelnom euforijom pokreta, za maksimalnim opredmećenjem dinamičkog potencijala svih elemenata — od grčevito napregnutog tijela čovjeka ili zvijeri do podivljalog pejsaža prašume, olujne pučine, planinske lavine ili titanskog požara. Nisu ga uzalud mnogi usporedili s Mikelanđelom: zaista, kao da je u svakoj sličici pronalazio novi alibi za kovitlanje nezadrživog, prenabreknutog, do same eksplozije dovedenog kinetičkog potencijala. Kao da mu je jedinična likovna fiksacija svojom statičnom monumentalnošću neprestano služila za ideativno i oblikovno nadilaženje bilo kakvog mirovanja, stagniranja, opuštanja. Čak i kad se odmara, Hogartov junak napet je i spreman na skok: bez prestanka sukobljen s okolinom, neprestano u borbi, određen krajnjom napregnutošću cjelokupnog habitusa, Tarzan se tu uvijek iznova otkriva opsesivnim studijskim predloškom za proučavanje i prezentiranje svih mogućih oblika pokreta, od onog još pritajenog i jedva naslućenog — do punog prostornog i anatomskog zamaha tijela pretvorenog u oslobođeni pandemonij mišičnih opruga. Svi elementi sudjeluju u oslikovljenoj drami: odatle apokaliptička nota, nota korjenito utkana u Hogartov vizuelni model. Ogromni pjenušavi talasi kroz koje se probija mišićavi titan, smrtonosni zagrljaj zvijeri ili atletski razvijenog protivnika, sve to odjekuje u Hogartovoj interpretaciji dramatikom dovedenom do bijele tačke usijanja. Možda mu zato prizori djeluju upečatljivije kad ih osmotrimo lišene kolora, u crno-bijelim reprodukcijama: kontrast tamnih i svijetlih površina otkriva tada u potpunosti ne samo silinu energije oslikovljene u tim prilozima, već i monumentalnu kompozicionu, odnosno modelatorsku mjeru koju im je autor uspio nametnuti. Hogartov „Tarzan" — to je reinkarnacija disciplinirano strukturalnog kanona u krajnjem ikonografskom grču, to je reafirmacija sklada i harmonije u materijalu koji je na izgled lišen svake mjere i svake mogućnosti uravnoteženog otjelotvorenja...

Ni jedan od umjetnika ne dopušta filakteri da mu razbije čisto slikovno jedinstvo prizora: popratni tekst i replike u „Princu Valijantu" i „Tarzanu" ispisani su na onim mjestima na kojima se najbolje uklapaju u cjelovitu grafičko-kolorističku organiku kvadrata.

I konačno, Andrija Maurović, jugoslovenski umjetnik koji se po talentu ravnopravno pridružuje spomenutim majstorima: autor najboljih western-stripova u povijesti medija, u isti čas i nadahnuti interpret naučnofantastičnih, pustolovnih i egzotičnih motiva — još uvijek ostaje internacionalno neotkriveni velikan čije ime zaslužuje pažnju mnogo veću od poklonjene. „Lju-

bavnica s Marsa", „Podzemna carica" (1935), „Trojica u mraku", „Sedma žrtva" (1936), „Gospodar zlatnih bregova", „Posljednja avantura Starog Mačka", „Sablast zelenih močvara" (1937) i drugi dometi svjedoče o izuzetnom crtaču koji je senzibilnu ornamentiku linije znao povezati s ležernošću i skoro impresionističkom lakoćom poteza, a uz to materijalizirati u prizoru sve vidljive i nevidljive komponente dramatičnog događaja. Majstor sivkastih polutonova, sposoban da registrom nijansi između crne i bijele stvori utisak koloristička slojevitosti, Maurović je uz pomoć vrsnih scenarista (Franjo Fuis i Krešimir Kovačić) komponirao čitav niz tabli koje predstavljaju poslasticu i za najizbirljivijeg sladokusca: uz domete braće Neugebauer od 1935. do 1952, ovo je svakako naš najznačajniji prilog svjetskoj antologiji priče u slikama.

Tako realistička, vilinska i hiperrealistička struja herojskog ciklusa skoro istovremeno stižu do svojih konačnih ispunjenja.

A svi navedeni majstori koriste i razvijaju oblikovne elemente što ih u strip uvedoše „Bak Rodžers" i Fosterov „Tarzan".

Mak Kejevi kanoni koji nalažu upotrebu istog plana, rakursa i pozicije u okviru pojedine epizode, pa i čitavog stripa — nestaju tako kao relevantni postulati stripovske kreacije. Suprotno tome, Foster, Rejmond, Dejvis, Mur, Hogart i Maurović ozakonit će obavezno variranje planova (od krupnog, preko bliskog i daljeg, do totala), stalnu izmjenu donjih, gornjih i srednjih rakursa različitog intenziteta, često mijenjanje pozicije (plan-kontraplan) itd.

Pretjerano bi međutim bilo tvrditi da crtači četvrte decenije posižu za tim novim elementima isključivo povedeni kompozicionim i optičkim specifičnostima filmske slike, odnosno fotografije: do revolucioniranja izražajnih sredstava dolazi zbog promjena čitavog stripovskog nazora, zbog novih uslovnosti pred kojima se raspada sistem na kojem je počivao stripovski univerzum prve i druge decenije — dakle, zbog promjena kakve su svojevremeno i filmsku sliku navele da se približi detaljima prizora, da ih sagleda s raznih visinskih pozicija i prostornih aspekata, te da sve to, novim montažnim formulama, poveže u organizam bitno različit od melijesovskog i limijerovskog.

Očigledno, promjena je postala neizbježna u trenutku kad se pažnja crtača sa stilizirane karikature i snoviđajnog ambijenta bajke prenijela na antropomorfnog heroja, čovjeka ili natčovjeka, te na realističke ili hiperrealne prostore njegovog djelovanja. Promjena planova, rakursa i promatračke pozicije kvaliteti su

naime što ih vizuelne umjetnosti nasljeđuju iz strukture našeg svakodnevnog perceptivnog kontakta sa stvarnošću: *netom se bilo koji vizuelni medij usmjeri preslikavanju tog poznatog naturalnog univerzuma, u funkciji što realističnije fiksacije moraju se pojaviti i osnovni modaliteti našeg viđenja stvari, našeg svakodnevnog optičkog iskustva.* Krupni plan, donji i gornji rakurs, perspektiva — ne postoje u slikarstvu niti trebaju slikarima prije četrnaestog vijeka: njihovu pojavu na platnu uvjetuje realistička, stvarnosna intencija ranorenesansnog nazora! S druge strane, majstori transcendiranih slikovnih prikaza gotike, baš kao i režiseri stilizirane, nijeme filmske burleske, baš kao i umjetnici ranog, oniričkog stripa — neće u prizoru izolirati fragmente radnje, likova, lica ili ambijenta — *oni će svoj svijet kontinuirano vizualizirati u totalu, u cjelovitosti kretanja u potpunosti figura, predmeta i fenomena.* Činit će tako i njihovi nasljednici sličnog nazora. Odatle se, od „Malog Nema..." do „Peanutsa", junaci uvijek pojavljuju u kvadratu čitavim svojim habitusom (tradicionalni polu-bliski ili srednji plan), bez približavanja, bez „rezanja" putem okvira pojedinih dijelova tijela ili fizionomije (krupni plan i detalj), bez mijenjanja pozicije koje bi narušilo *arhetipsko, jednostavan i jedinstven* uvid u magičnu realnost. A kad se u četvrtoj deceniji, kao svojevrsna međufaza, pojavi realistički, herojski, odnosno epski stripovski ciklus, kad se kreacija usredotoči na geomorfne pejsaže i sasvim antropomorfne junake, crtači će mahom popuniti svoj oblikovni instrumentarij elementima neophodnim za potpuno fiksiranje te i takve predmetnosti, poslužit će se različitim planovima, rakursima i tehnikama (plan-kontraplan) koje u međuvremenu već otkrivaju i koriste fotografija, odnosno film: ali neće strip preuzeti ta sredstva imitirajući kinematografiju, već će za njima prirodno posegnuti u momentu kad se upravo oni nametnu kao neophodni i nezaobilazni ključevi za vizualizaciju drugačije, iz kategorija naše okoline izvedene slikovne realnosti.

Mehaničko prenošenje filmskih rješenja u stripovsku strukturu ne bi naime imalo smisla niti bi donijelo rezultata — iz jednostavnog razloga što različiti materijali spomenutih medija uslovljavaju drugačije značenje i djelovanje pojedinih elemenata u svom sklopu. Na primjer, krupni plan na ekranu igra dvostruku ulogu: on intenzivira percepciju gledaoca i otkriva psihološke, odnosno karakterne nijanse na licu aktera. Krupni plan u stripu obavlja samo prvu funkciju, pošto nacrtani stripovski junak uglavnom ne raspolaže sadržajnošću fizionomije koja bi opravdala njeno isticanje i naglašavanje. Ali zato stripovski krupni plan može u okviru table

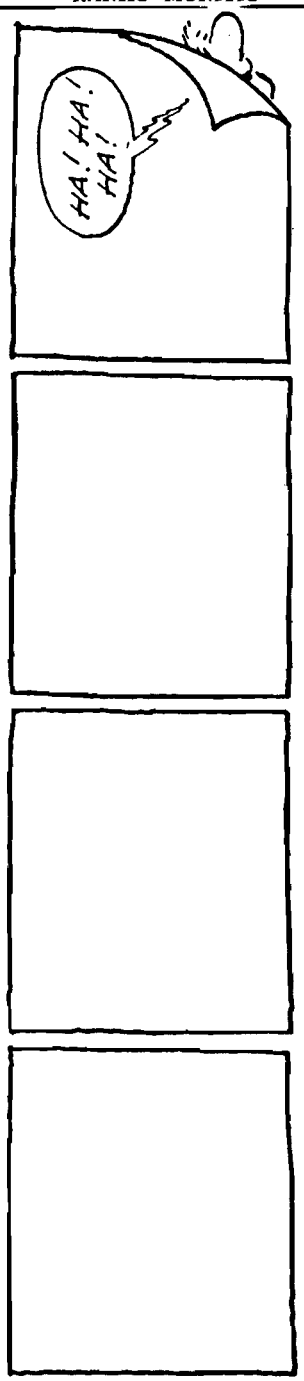
ostvariti sugestivni efekt dramatskog epicentra čitavog tog mozaika — i tako izazvati složeni doživljajni učinak kakav samo ovaj medij može postići, zahvaljujući svom *prostornom* (a ne *vremenskom, filmskom) montažnom principu.*

Sve ovo, drugim riječima, podrazumijevalo bi različite planove, rakurse i pozicije promatranja kao organska sredstva realističke vizuelne percepcije. No zašto se onda u tom periodu stripa napušta minuciozno praćenje pokreta, pažljivo slikanje svih faza kakve karakteriziraju, recimo, stripovsko gibanje malog Nema, Feliksa i Lude mačke? Ne treba zaboraviti da se stripovska animacija rodila upravo iz uslovnosti kodificiranih Mek Kejovim kanonom: korištenje istog plana, rakursa i pozicije omogućava umjetniku da pažnju prenese na cjelinu figure, na stilizirano tijelo junaka smješteno u sredini prizora (polu-bliski plan) — a odatle i na pokret tog tijela, proučen i oslikovljen u dinamičkoj postupnosti pojedinih faza, u kontinuiranoj progresivnoj sukcesiji svih pomaka koji mu određuju raspon. Realistička izmjena planova, rakursa i stajališta razbila je i onemogućila taj precizni mehanizam: crtajući svog junaka sad u krupnom planu (prikazujući dakle samo njegovo lice ili dio lica), sad u polu-bliskom (cjelina figure dominira središtem kvadrata), sad u dalekom planu ili totalu (sitna figura samo je djelić predmetnosti u prizoru) — crtač više ne može uspostaviti nikakvu preciznu povezanost između tih slikovnih naznaka, zato što svaka od njih predstavlja *ekstrem, finalnu poziciju određenog pokreta* (dužeg ili kraćeg), ne više *fazu pokreta,* povezanu s nizom prethodnih i kasnijih faza istog pokreta ili istog kinetičkog luka. Između dva kvadrata Rejmonda i Hogarta, a posebno Fostera, često protekne mnogo vremena, ti prizori obično su fiksacije poza međusobno udaljenih i u prostornom i u vremenskom smislu, fiksacije pozicija koje nisu povezane istim dinamičkim lukom. Ali ovi crtači predstavljaju nam realnost čiju morfologiju i kinetičnost poznajem (bolje rečeno — prepoznajemo), odatle im i nije neophodno (niti je za gledaoca važno) vizualizirati svaku fazu dešavanja, insistirati na cjelini figure, na što većem rasponu ambijenta, itd.

A magičnu uvjerljivost svojih svjetova Mek Kej i Hariman kreiraju baš animacijskim kvalitetom: isječak prikazanog prostora osjetno se razlikuje od naše okoline, ali će precizno odmjerena i jasno oslikovljena postupnost u kretanju njegovih stanovnika dati cjelini bitnu dimenziju neophodnu za identificiranje s viđenim. Uvjerljivost se kod Rejmonda, Fostera ili Hogarta uspostavlja na nivou pojedinog prizora: realistička ili hiperrealistička (no podjednako prepoznatljiva) ikonografija sama sobom dovoljan je

СЛИКА ИЗ СТРИПА „МАНДРАК И РАЦА" ОБЈАВЉЕНОГ 1935. ГОДИНЕ У ВРЕМЕ КАД ЈЕ МАНДРАК ИМАО САМО ГОДИНУ ДАНА.

Klasična slikovnost stripa: *Mandrak madioničar* (1934).



Moderna znakovnost stripa: *Tupko* (1971—1972).

argument identifikacije: otud takav crtač može u nekoliko kvadrata iznijeti daleko više podataka i dramskih čvorova nego što su to činili raniji autori. No Mek Kej i Hariman nisu ni pričali tako duge, zamršene i ličnostima bogate zaplete: njihova pažnja usmjerena je na kratku anegdotu, bizarnu metamorfozu, dakle, na samo jedan od procesa ili fenomena čudesnog svijeta nadrealne bajke — ne na pustolovnu seriju epizoda kakva karakterizira epsku naraciju u „Tarzanu", „Flaš Gordonu" i „Princu Valijantu".

Odatle i sve navedene promjene.

Cjelovitost i magična totalitarnost iz tog prvog, oniričnog modela raspada se u korist fragmentarnosti sasvim drugačijeg, realističkog nazora, u korist vizure koja počiva na preslikavanju i modificiranju poznatih kategorija našeg svijeta. Pa odatle i nije nužno upravljena na oslikavanje svih faza, svih djelića morfološke i kinetičke strukture predstavljenog univerzuma...

Zanimljivo je da širenje tih novih elemenata zahvaća i stripove nastale u prethodnom razdoblju, ponajviše one čiji kvadratići sadrže izrazito antropomorfne karikature: „Porodica Tarana", na primjer, već 1929. varira bliže i dalje planove, da bi se kasnije skoro potpuno prilagodila realističkom kadriranju svojih prizora.

S druge strane, ne samo da su umjetnici herojskog ciklusa odbacili u potpunosti stripovsku animaciju, neki su se čak i otvoreno suprotstavljali slikovnom kontinuitetu uspostavljenom između dva ili tri sukcesivna prizora. Kad Flaš Gordon negdje u prvoj trećini stripa pobijedi na turniru što ga organizira zli car Ming, on jašući na konju dolazi pod svečanu ložu u kojoj sjedi tiranin: dva kvadrata opisuju njegov dolazak, zaustavljanje i pad s konja uzrokovan premorenošću — no u oba prikaza ne samo da profil lože nije identično oblikovan, već se potpuno mijenja i veliki grb prikazan na zastoru koji prekriva zid ispod lože... Nepreciznost, upitat ćete? Ne, samo sloboda proizašla iz totalne nebrige za bilo kakvu precizniju vezu (osim narativne) među prizorima!

Tako mnogi elementi mijenjaju karakter i značenje.

Mek Kej i njegovi sljedbenici, na primjer, koristit će perspektivu kao sredstvo za dubinsko naglašavanje uvijek jednog te istog prostornog isječka što ga izdvajaju njihovi kvadrati: moderni crtači istog opredijeljenja („Peanutsi", „Mali kralj" itd.) sasvim će odbaciti perspektivu i vratiti se bijeloj ili plošno obojenoj površini

kvadrata. Kod Hogarta, Rejmonda ili Fostera perspektiva će međutim biti dragocjeno sredstvo za pronalaženje i opravdavanje najrazličitijih prostornih parada, za iznalaženje novih rakursa, za smjenjivanje bližih i daljih planova (od krupnog do totala) iz kvadrata u kvadrat. U prvom slučaju perspektiva se pojavljuje kao transcendirano sredstvo, u drugom kao realistički cilj: Mek Kej se njome koristi da bi naglasio statičnost okvira, nepromjenjivost plana i fiksiranost rakursa (da bi, dakle, istakao homogenost i jedinstvo magičnog prostora pred „izrezom"), Hogart ili Foster podređuju zbivanja i junake najrazličitijim perspektivnim skraćenjima, bezbrojnim grafičkim deformacijama koje proizlaze iz nagle promjene plana ili rakursa — da bi na efektan način predstavili poznate elemente geomorfnog prostora i antropomorfnog junaka. Odatle se, s pravom, može govoriti o dvije različite vizure, o dva disparatna nazora. Prvi, jedinstven i uvijek zamišljen, odnosno kreiran „en bloc", uvodi naš pogled u samostalnu realnost bajke, karikature ili snoviđenja, u realnost čija neobičnost po sebi ne dopušta suvišno aktiviranje „stripovske kamere", već teži što jednostavnijem, direktnijem i potpunijem uvidu u tu realnost, u svaki djelić njene globalne panorame, u svaku fazu čudesnog pokreta junaka. Drugi nazor, izrazito fragmentaran i heterogen s obzirom na slijed svoje slikovnosti (svaki kvadrat fiksacija je čitavog trenutka, često i čitavog događaja), teži vizualizaciji onog što je neobično, naglašeno ili hipertrofirano u slikovnoj realnosti izvedenoj po kategorijama iz naše svakidašnje okoline: mnogo važnijom of faza pojedinog pokreta tu postaje globalna količina pokreta, drugim riječima, količina zatvorenih događajnih i dinamičkih sklopova u pojedinom prizoru, količina dakle ispričane radnje. A otuda i bitne razlike u montažnom principu: narativni kontinuitet postiže se u „Malom Nemu..." insistiranjem na tijesnoj vezi među kvadratima, na laganom, melodioznom prelaženju od faze do faze pokreta, „Flaš Gordon" ili „Tarzan" barataju naglašenim razlikama između profila pojedinih kvadrata različitih planova i rakursa. Montažni princip *harmoničnog kontinuiteta* zamjenjuje se tako principom naglašenog *diskontinuiteta*, doživljajnog šoka, vizuelnog sudara namjerno suprotstavljenih potencijala...

Kod Fostera, Rejmonda, Dejvisa, Mura, Hogarta i Maurovića sve to djeluje na gledaoca osvježavajuće i privlačno: u njihovim ostvarenjima strip zaista dostiže nove, originalne dimenzije strukturalnog pokreta i perceptivne raznolikosti.

No kao i svi prekretni momenti, ni ovaj nije dugog vijeka.

„Supermen" iz 1938. i „Betmen" iz 1939. označavaju već konac zlatnog perioda herojskog ciklusa. Na scenu stupaju serijski junaci lišeni tajne i privlačnosti: umjesto oslikovljenih stanja i ekspresivnih grafičkih struktura, u kvadratima-sličicama pojavljuju se rutinski oblikovane izmišljotine koje ne uzbuđuju maštu niti nadilaze konvencionalne standarde. Ta struja, rekosmo, neće oslabiti ni do danas: ali brojni snagatori koje će Amerikanci lansirati od 1960. naovamo bit će tek šareno opremljeni i hipertrofirani kič-derivati.

Evolucija, međutim, čuva i potvrđuje svoje zakonomjernosti.

Kao što je šarena životinjska družba i nadahnuta karikatura prvih decenija u kasnijim trenucima logično i spontano dovela do inauguracije serijske pustolovine i herojske tipologije stripa, tako je, nakon ispunjenja globalnih ideala tog oblikovnog ciklusa, pedesetih godina, na površinu izbila nova, dijametralno suprotna tendencija: pojavio se svježi i duhoviti „anti-strip", pojavio se, kako kaže Žak Marni — „strip koji misli".

Počelo je i završilo majstorijama — i tako se oformio treći, zasad posljednji veliki ciklus američkog stripa. Godine 1950. predstavili su se junaci Čarlsa Šulca (Schulz) okupljeni pod popularnim imenom „The Peanuts", zatim je 1956. Žil Feifer (Feiffer) ponudio seriju svojih tragikomičnih anti-heroja, od 1957. Mel Lazarus crta serije „Momma" i „Mis Pič", da bi 1958. Džoni Hart lansirao strip „Prije Krista". U nastavku, pridružili su im se i Francuzi — Rol Damont (Damonte) nazvan Kopi (Copi) s ingenioznom „Damom koja sjedi", te Moris Rosi s „Marsijanskim pričama", a u međuvremenu nastupili su još „Mumin" Tove Jansona (Jansson), pa „Boners Arche" Morta Vokera (Walker), „Čarobnjak iz Ida" Parkera i Harta, „Eek i Meek" Hovi Šneidera (Schneider) i mnogi drugi...

Zaokret je radikalan: odjednom strip odbacuje antropomorfnog heroja-atletu, zaboravlja pustolovinu, prezire akciju. Prizor se svodi na jedva naznačene scenografske natuknice i moderno kondenzirane, u nekoliko poteza ocrtane, humanoidne ili animalne karikature. Na mjesto zapleta dolazi nijansiranje unutarnjih stanja, dinamiku vanjske radnje smjenjuje insistiranje na psihološkim fluidima bića i situacija. Oslikovljena meditacija, igra na tlu apsurda, duhovita i iznenađujuća, postaje novom stvaralačkom okosnicom...

Evo primjera. U seriji „The Peanuts", mali psić Snupi promatra zdjelicu s hranom, iz sličice u

sličicu teče njegov intimni monolog: „Juha, pita se on u prvom balončiću — zar je to konačni cilj života?... Je li to jedini smisao mog postojanja?... „Jesam li na svijetu samo da bih jeo?"... „Zar je to sve što znadem i mogu?" Posljednja sličica pokazuje ga kako slasno tamani sadržaj zdjelice: „Treba da o tome ozbiljno porazmislim ovih dana" — piše u filakteri iznad Snupijeve glave. Ili, stojeći pored svoje kućice, psić zaključuje: „Nemiran sam... Mislim o sudnjem danu... Osjećam panični strah pred mogućnošću da jednog jutra vidim svijet kako propada". A onda, eto ga lijeno ispruženog na krovu kućice: „Moderni život zaista iscrpljuje" — zaključit će prije nego što utone u san... Fajferovi sirotani vode sami sa sobom duge, tugaljive psihoanalitičke rasprave iznoseći nam intimne traume i tragikomične dileme, Kopijeva „Dama koja sjedi" izmjenjuje neočekivane replike s mužem-slonom i kćerkom-guskom, „Čarobnjak iz Ida" kroz devet sličica silazi niz devet stubišta, da bi u desetoj slici pogledao prema nama i objasnio: „Zaista sam uživao silazeći niz stepenice." Psić iz „Boners Arche" leži na palubi i zamišlja u filakteri razna jela, torte, slabolede i sendviče... Zatim ustaje i odlazi, no filaktera ostaje na istom mjestu, u njoj se i dalje smjenjuju zamišljene poslastice... Nailazi debeljuškasti mornar, spazi balončić, okreće rukom nevidljivo dugme u zraku (na zvuk „prekidača" filaktera nestaje) i uzdahne:: „Uvijek zaboravi iskopčati!"... I tako dalje, sve do „Tupka" kojeg je u nas ostvario Nedeljko Dragić prije nekoliko godina. Humorno rafiniran, sveden na aluzivnu znakovnost i duhovito sažetu karikaturu, odatle i na najjednostavniju ali maksimalno intenziviranu grafičku komunikativnost,, anti-strip" se brzo nametnuo kao jedna od najsuperiornijih varijanti moderne priče u slikama. U tom kontekstu riječ dobiva veći značaj nego ikad ranije, pa se u duhovitom kontrapunktiranju slike i teksta nalazi zapravo osnovna dimenzija luckaste lucidnosti i izazovne ekscentričnosti tih djela. Ta nova forma stripovske odvraćenosti od tradicionalnog tržišnog modela „pričam-ti-priču" uslovila je u mediju novu renesansu i pribavila mu mnogo novih oduševljenih čitalaca. Velike figuralne kompozicije Fostera, Rejmonda i Hogarta naslijedili su tako jednostavni likovi na običnoj bijeloj ili jednobojnoj pozadini, produhovljeni signali komunikacijskog senzibiliteta sasvim originalnog profila i savremenog senzibiliteta. Slikovnost i znakovnost još jednom smjenile su se na čelnoj poziciji medija...

A uskrsavaju u tim lakim, ležernim skicama i poznati kanoni Mek Kejevog stripovskog modela: čitava epizoda ponovno je vizualizirana u jednom jedinom planu (naravno, u polu-bliskom, onom

koji prezentira cjelinu figure), iz istog rakursa, sa nepromijenjene tačke promatranja. Svaka sličica opet nam prikazuje jedno-fazni djelić pokreta što ga nacrtani lik ostvaruje u cjelini table: specifični kvalitet stripovske animacije oživljava dakle oslobođen onog ogromnog figuralnog inventara karakterističnog za „Malog Nema...", oživljava u obliku koji zapravo proizlazi iz premisa zadanih „Ludom mačkom", iz vrijednosti što sve do 1944. izviru iz pera Džordža Harimana. Apsurdna igra mačke, Ignatza i Offisse reinkarnira se sad u čitavoj galeriji podjednako dopadljivih i šarmantno „udarenih" kreatura.

Neki autori, tako Šulc u „Peanutsima", čak će radikalno smanjiti i količinu pokreta u prizoru: mnoge epizode tog sjajnog stripa pokazuju Snupija kako leži na krovu kućice i meditira uz jedva primjetne mikro-pomake habitusa, ili kako se na istom mjestu zabavlja pisaćom mašinom; kretanje se opet ograničava na minimalnu gestiku, pa tako svi vizuelni elementi miruju — a dinamika anegdote ostvaruje se duhovitim replikama, odnosno, harmoničnim nizanjem baš tih i takvih, sličnih, skoro istih a opet različitih slikovnih faza. No ta krajnja redukcija kretnje idealno će se uskladiti s ekscentričnim, rafiniranim duhom cjeline: doživljaj proizlazi iz poniranja u skrivene nijanse i apsurdno-humorna sazvučja, ne više iz identifikacije s vanjskim pokretom, širokom gestom i bogatom akcijom u slici-kvadratu. Vanjsku elastičnost medij još jednom žrtvuje unutarnjem potencijalu: i možda se, u vezi aktuelne renesanse nekih klasičnih iskustava priče u slikama, može postaviti fundamentalno pitanje — nisu li sve parade i kompozicijske inovacije realističko-herojskog ciklusa označile ipak sporednu, za suštinu medija nebitnu prekretnicu?

Ali na to će svaki zainteresirani odgovoriti vlastitim stavom.

A onda, sredinom šezdesetih godina, nova figuracija grunut će sa stranica stripa sjajno i kompleksno regeneriranim instrumentarijem — od reintegriranog ornamentalnog rastera linije do goruće skale čistih boja, od novih tendencija „pop" i „op-arta" do asimilacije mnogih vrijednosti aktuelnog dizajna, reklame, televizijskog spota, plakata, *underground* grafike i ostalog što je u međuvremenu obogatilo prostor čovjekove okoline.

Započelo je 1964. „Barbarellom" Žan Klod Forea (Forest), provokativnim albumom što ga u Parizu objavljuje Erik Losfeld. Pokret će vrijednosno ostati vezan za Francusku i za spomenutog izdavača. Tako je „Žodel" (1966) Guy Peellaerta i

Pjer Bertije (Bertier) bljesnula kao još jedna zanimljiva anticipacija: u toj plošno stiliziranoj i fovistički obojenoj pop-kompoziciji pojavljuje se svijet mašte sazdan negdje na „nicijoj zemlji" između zemaljskog i svemirskog, davnašnjeg i modernog, subjektivnog i objektivnog prostora, odnosno vremena, svijet koji u suštini odražava fenomenološku ambivalenciju i mitsku uopćenost karakterističnu za sve legendarne oblikovne cikluse. Taj neuhvatljivi, ezoterični egzistencijalni plan bit će karakterističan i za remek-djelo struje, za strip „Saga sa Xama" iz 1968. Nikolasa Devila: majstorija svoje vrste, ova kreacija slobodnije od ostalih barata artikulacijom motiva unutar cjeline table. Pojedini kvadrat postaje sekundarnim konstitutivnim sredstvom, oblici i osovine pokreta protezu se ogromnim okvirima često identičnim s rubovima stranice albuma... Tako se čitav tablo pretvara u jedan jedini, raskošno oblikovani prizor. Već je zgusnuta koloristička gama „Žodel" bjelinu među kvadratima svela na minimum, preplavljujući tablu pravom lavinom agresivnih boja, oslikovljenih zvukova čija se ogromna slova poput isprekidanih zmijolikih krivulja provlace rasponom prizora, konačno i vrtložnim nizom neočekivanih grafičkih ili kolorističkih žarišta koja privlače pogled mimo narativnog kontinuiteta fabule i suočavaju nas s vizuelnim organizmom višestruko umnožene i raznosmjerno upravljene komunikativnosti. Zaslugom rasplamsalih boja plošno nanesenih na crtež, koliko pojedini kvadrati toliko i stranica-tablo ovog stripa djeluju na gledaoca poput dvodimenzionalnog, šarolikog kaleidoskopa, poput dekorativnog površinskog labirinta: iluzijom naznačene prostorne vrijednosti u kvadratu gube se tako u tom arabesknom ćilimu, zato što veće ili manje plohe, prekrivene bojama različitog dejstva na oko, svojim rasporedom stvaraju zasebni reljefni kvalitet cjeline, uvlačeći, odnosno odbijajući pogled zavisno od svog karaktera... „Saga sa Xama" također se odvaja od ranijih stripovskih modela, ta do kraja oslobođena slikovna poema više nalikuje modernoj *„undergroundu"* slikovnici nego tradicionalnom izdanku svog medija. A odatle i doživljaj poprima nove dimenzije: ne radi se više o jednostavnom očitavanju fabule, uostalom — namjerno zamršene i tek parcijalno odgonetljive, već je riječ o doživljaju određenog niza likovnih atrakcija i kompleksnih grafičko-kolorističkih signala čija se intencija ispunja u polifonom i naglašenom atakiranju na osjetila — koja u tom perceptivnom sudaru naprosto bivaju preplavljena senzacijama i prodornim šokovima. Psihodelička komponenta prisutna je u morfološkoj strukturi koliko i u doživljajnoj pluralnosti utisaka. Sva tri stripa nose u temi istaknutu erotsku provokaciju koja se kod „Žodel" i „Saga sa Xama" briljantno uklapa u duboko

senzualnu atraktivnost boja, linija i oblika. Montažni postupak ponovno je ostvaren intenzivnim sudaranjem različitih planova, rakursa, pozicija, bizarnim efektima boje i kolorističke perspektive. No u vizualiziranju dramatičnih, prekretnih trenutaka, i Devil i Peellaert pribjegavaju stripovsko-animacijskim rješenjima, razlažući dinamični motiv na niz mikro-faza, usporavajući tako radnju i stvarajući slikovni raspon napetosti. S druge strane, agresivni princip montaže atrakcija doživljava tu svoj apsolutni krešendo...

Još nekoliko značajnih dometa nastaje u okviru tog novog stripovskog talasa: Peellaertova „Pravda" (1967) nastavlja pop-spektakularnost „Joddlle", model što ga u SAD prenose Frank Springer i Majkl O,Donogju (O'Donoghue) albumom „Febe Cajt Gaist", Losfeld izdaje i „Xiris" (1970) Serž San Huan (San Juan). „Neutron" (1967) i „Valentina" (1972) Gvida Krepaksa (Crepax) te „Lone Sloane" (1967) Filip Druijea (Druillet) revaloriziraju crno-bijelu morfologiju u modernim ordinatama kreacije, dok „Kris Kool i cvjetovi s Venere" (1970) Filip Kaza (Caze) označavaju finalnu tačku čitavog ciklusa, u prvom redu strukturalnim prezasićenjem, uvelim linijama te prezrelim ornamentalnim i kolorističkim aglomeracijama slike...

A sve su to stripovi unaprijed zamišljeni i izvedeni kao luksuzni albumi, čime se ostvaruje novi intenzitet komunikacijske sinteze, odnosno kompozicione slojevitosti. Toj renesansi pridružuje se i Bern Hogart, neumorni majstor koji 1973. ponovno oživljava svog junaka u sjajnom albumu „Tarzan od the Apes".

ZAKLJUČAK

STRIP I OSTALE VIZUELNE UMJETNOSTI

Razmatrajući argumente koje protivnici stripa najčešće lansiraju u povremenim obračunima s tim „heretičkim" medijem, lako je uočiti da se sve kritički zaoštrene teze odnose uglavnom na dva problemska čvora stripovske komunikacije. S jedne strane, izrazito je naglašen pedagoški aspekt: dijete se ističe kao naivno biće opasno ugroženo u skladu i osmišljenosti svog zdravog izrastanja. S druge strane ističe se širi kulturološki aspekt: stripovi nisu samo bezvrijedno, već i agresivno komunikacijsko sredstvo, zato što čitaoca odvlače od prave literature, dakle od prave, vrijedne knjige.

Prvim, pedagoškim aspektom nećemo se ovdje detaljnije baviti, i to zato što niz poznatih istraživanja na planu filma, televizije i takozvane

šund-beletristike jasno pokazuje da nikakva vrsta „direktnog ili indirektnog negativnog impulsa" iz određenog (medijski distanciranog) ostvarenja „ne može bitno utjecati na svijest ili podsvijest adolescenta, mada, u izvjesnim slučajevima, može doprinijeti napredovanju nekih inherentnih devijacija njegova karaktera i ličnosti. No to, očigledno, nije krivica ni posljedica dotičnog medija, odnosno ostvarenja, čime se čitav problem automatski prenosi sa estetskog i komunikacijskog na medicinsko područje" Devis Najt (Knight) — „Children through mass--media").

Što se drugog kritički istaknutog aspekta tiče, stvar je unekoliko kompliciranija. Bilo je naime, a ima i još uvijek teoretičara koji čitav aktuelni razvitak masovnih medija, odnosno komunikacijskih modela umjetnosti sagledavaju kao jedinstveni ciklički pokret koji se od pisane riječi upućuje prema slici, prema slikovnom ili znakovnom vizuelnom signalu koji će, prije ili kasnije, zamijeniti, potisnuti i neutralizirati sve ostale komunikacijske potencijale, pisanu riječ na prvom mjestu. Književnost budućnosti, tvrde oni, bit će „književnost" napisana slikama. Ostavimo u ovom slučaju po strani čitav taj teorijski kompleks, zaobiđimo razmišljanje o tačnosti ili proizvoljnosti sličnih predviđanja. Činjenica je međutim da su takve prognoze uzbudile priličan broj duhova iz tabora tradicionalnog, klasicističkog poimanja kreativnih medija i njihove funkcionalnosti: i, da bi demonstrirali apsurdnost, odnosno opasnost od sličnih procesnih preokreta, najčešće su potezali strip kao primjer simplificirane, vulgarizirane, surogatne, pseudo-literature. Napadajući strip kao prvu kariku imaginarnog lanca koji predstavlja krivulju futurističkog impostiranja slike na mjesto riječi, takvi kritičari, svjesno ili nesvjesno, počinjaju bitnu grešku u procjenjivanju, odnosno vrednovanju: studijsko izučavanje stripa jasno dokazuje da taj medij nikad nije imao *ni ambicija a ni mogućnosti* da potisne ili obezvrijedi književno djelo. Ne bi mu to pošlo za rukom čak i da je pokušao: a upravo odsustvo sličnih pokušaja dokazuje da su autori stripa, za razliku od autora spomenutih optužbi, mnogo jasnije i potpunije sagledali pravu prirodu i autentična kreativna, odnosno komunikacijska svojstva mladog medija...

Crtači su naime vrlo brzo osjetili i identificirali područja koja njihovom oblikovnom materijalu ostaju izvan domašaja, pa se u te sfere nisu ni pokušali ugurati: a to se ponajprije odnosi na psihološku dimenziju likova, situacija i radnje, zatim na kompletan pojmovni uprošćenoj epskoj pjesmi ili sažetom „geg", odnosno „anti-geg" aforizmu, strip se teško ili nikako dovija do

složenije modelacije karaktera, još rjeđe polazi mu za rukom da prevaziđe stepen primarnog, eksplicitno-simboličkog kristaliziranja određenih pojmova. Dva bitna svojstva riječi, riječima komponirane cjeline — njena asocijativna potencija i ambivalencija u značenju — izmiču dakle kreaciji zasnovanoj na ekspresivnoj, slikovnoj „tekućoj traci". Bitna razlika koja postoji između nacrtanog kvadrata-sličice i napisane ili štampane rečenice — reflektira se prirodno i u globalnoj strukturi svakog od spomenutih medija, pa bi svako forsirano pokušavanje da se jednim od njih zamijeni ili ugrozi drugi bilo besmisleno baš koliko i bespredmetno, unaprijed osuđeno na neuspjeh koliko i kratkovidno. A odatle, čak i ako budućnost masovnih medija stvarno leži u postepenom prenošenju komunikacijskog težišta sa riječi na sliku — tada strip, barem u svojoj dosad objelodanjenoj formi, nikako nije prethodnica anti-književnog oblikovnog potencijala. Riječ je o nezavisnoj, autohtonoj morfološkoj sferi, o fenomenu koje suviše brzo i tendenciozno izjednačavanje s ostalim fenomenima (ili njihovim konfekcijskim derivatima) samo nepotrebno opterećuje i mistificira. A ako je, kao što kaže Evelin Silero, „strip zaista sposobniji od moderne literature da otjelotvori globalne simbole i prototipove naše epohe, utoliko gore po tu literaturu, no nemojmo to kao neku vrstu krivice prebacivati na leđa stripa...!"

A ovo nas dovodi do konačnog impostiranja stripovskog fenomena u polivalentnu strukturu i kontekst ostalih umjetničkih, odnosno komunikacijskih sredstava sadašnje epohe.

Da bismo do njegovog mjesta došli što preglednijom metodom, predlažemo grafički prikaz koji bi fenomen stripa smjestio u sredinu triju po njegov karakter i profil bliskih medija — literature i slikarstva na prvom mjestu, filma na drugom. Dodali bismo tome i precizniju opasku da se književnost i slika mogu promatrati kao fragmentarne anticipacije nekih premisa objedinjenih i organski asimiliranih u stripu, dok se film, na drugoj strani, nameće kao specifično i autonomno otjelotvorenje nekih stripu imanentnih elemenata, anticipacija sadržanih u strukturi grafički oslikovljene priče.

Već u uvodu našeg ispitivanja pozabavili smo se različitim povijesnim sazvučjima koja su ovdje-ondje zajednički kreirale slike i riječi: upozorimo, međutim, još jednom, da strip nije nastao kao mehanički, formalni produkt njihove postepene simbioze. Jer, suviše su se odabrani elementi likovnosti i literarnosti izmijenili prije nego što su izvjesne svoje specifičnosti ugradili u tektoniku novog medija: slika je, rekosmo,

izgubila svoju vjekovnu težnju ka savršenstvu, ka potpunosti, ka jediničnom — modelskom — i neponovljivom otjelotvorenju; riječ se iz pojmovno bremenitog te asocijacijama i višeznačnošću prožetog subjekta pretvorila u propratni, eksplikativni ili signalistički objekt, postala je sredstvo umjesto bitka kreacije, što znači da je, baš kao i slika, prijašnju prirodu bitno izmijenila i prilagodila novom kontekstu, i to u mjeri koja više ne dozvoljava da govorimo ni o „klasičnoj slikarskoj" slici ni o „tradicionalno literarnoj" riječi! U isti čas, uvodeći *prostornu slikovnu montažu* kao svoje bitno konstitutivno sredstvo, strip je nehotice ali ne i slučajno zašao u područje koje će skoro istovremeno s njim do novog morfološkog specifikuma dovesti kinematografska projekcija: jer šta je film, a naročito animirani, ako ne veoma dugačak, kontinuirani niz sličica-kvadrata koji se (preneseni na celuloidnu traku) prolaskom kroz projektor pri brzini od 24 kvadrata u sekundi na ekranu pretvaraju u jedinstveni, iluzionistički filmski pokret? Prvi oblik vizuelnog multipliciranja prostora i likova u cilju sugeriranja izvjesne dinamike i određenog ritma (a to znači — pokreta), strip se tako nameće u isti čas nasljednikom nekih (metamorfiranih i prilagođenih) iskustava slikarstva i književnosti — te prethodnikom nekih specifično kinematografskih, kinestetičkih solucija.

Bliskost stripa i filma najevidentnija je na planu crtanog animiranog dometa: i jedan i drugi medij polaze od crteža, više ili manje sažetog, odnosno stiliziranog likovnog znaka, oba su po svojoj primarnoj profilaciji mediji plošnog oblikovanja motiva — mada se i jedan i drugi po želji mogu poslužiti spacijalnim iluzioniranjem prostora, odnosno iluzionističkim rekreiranjem treće euklidovske dimenzije. Uostalom, upotpunjavanje ovdje iznesenih teza s navodima iz knjige *O animaciji* istog autora — pokazat će da se problemi likovnih konstitutivnih elemenata crtanog filma i stripa (ploha, linija, prostor, volumen, boja) pojavljuju na oba područja u skoro identičnom vidu. Razlike se, naravno, nalaze na planu pokreta. Ali prisjetimo se ovdje specifičnog prelaznog oblika, malih knjižica koje na svakom listu sadrže po jednu fazu lika ili motiva u pokretu: kad gledamo svaku sličicu zasebno — pred nama je detaljno izrađeni strip, no netom prstima brzo „odvrtimo" listove jedan za drugim — percipiramo jasni, skoro „filmski" pokret. Ta „ručna" animacija zapravo je organski među-oblik između stripa i crtanog filma: on logično mada hibridno objedinjava, odnosno razdvaja posebnosti i uslovnosti spomenutih medija i njihovog statičnog ili kinetičkog animacijskog potencijala.

Jer, za razliku od slikarstva koje barata monumentalizacijom i likovnom razradom jednog temeljnog motiva-znaka na platnu, i strip i crtani film služe se kontinuiranim montažnim nadovezivanjem čitavog niza motiva-znakova težeći pokretu, odnosno kretanju — crtani film direktnom i potpunom (vremenska montaža), strip indirektnom i uslovnom (prostorna montaža).

A montažne postupke kojima se služe, kao što smo vidjeli, karakterizira izvjestan broj identičnih rješenja. Zajedničko je na primjer već spomenuto usvajanje vanjskih formi dinamičnog smjenjivanja elemeneta: promišljeno variranje planova i rakursa, poštovanje zadanog pravca kretanja ili pak svjesno insistiranje na perceptivnom šoku koji proizlazi iz nagle promjene tog temeljnog orijentira, umnažanje oblikovnih jedinica u dramatičnim trenucima radnje (više kratkih kadrova ili veći broj manjih kvadrata-sličica stvara utisak zahuktale, strelovite akcije), usporavanje, odnosno smirivanje radnje putem sažimanja i redukcije oblikovnih jedinica (dugi filmski kadar lika koji miruje ili veliki kvadrat-sličica figure u istom položaju označavaju veći vremenski predah bez posebnog događanja), itd. Konačno, u dramaturškoj montažnoj gradaciji, i crtani film i strip aktivno se služe ne samo opisanim elementima neophodnim za prepričavanje fabule, već i medijskim specifičnostima, posebnostima materijala koje im stoje na raspolaganju: Feliks i upitnik kojim udara tigra pandan je Paji Patku koji ne videći provaliju prelazi preko praznine bez posljedica, vrata što se u filmu „Idu dani" otvaraju „ni iz čega" odgovaraju po svom suštinskom potencijalu „neobrazloženim" promjenama topografije u prizorima „Lude mačke"...

Ali tu negdje i prestaju sličnosti između stripovske i crtano-filmske animacije. Uostalom, već je Mek Kej u „Malom Nemu..." kreirao opsegom promjenjivi kvadrat kao varijabilni *stripovski ekran,* neprenosiv na filmsko platno, zato što izrazito ne-filmsku *statičnost temeljnog plana, rakursa i pozicije* povezuje s *bogatim rasponima pokreta u prizoru,* pri čemu se oslobođena dinamička vrijednost dobiva baš zahvaljujući nepromjenjivosti okvira, izraza i aspekta koji joj je nametnut. Ta vrsta kadriranja, lako je prisjetiti se, karakterizira u kinematografiji *rane, primarne, rudimentarne i nerazvijene* zahvate: u stripu, naprotiv, spomenuti elementi indiciraju jedan od kreativnih vrhunaca medija, koliko zbog globalnog strkturiranja materijala toliko i zbog bravuroznosti kojom Mek Kej sačinja svoje konkretne kompozicije (tri epizode iz 1908, od 16. februara do 1. marta, opisuju tako kružni pokret arhitektonskog kompleksa u kvadratu, pa se Nemo i njegovi prijatelji kreću

sad zidom, sad plafonom, sad suprotnim zidom velikog zdanja; u epizodi o gospodinu-žderonji iz „New York Heralda", 1913, ravnina ulice kojom nesretnik trči sve se više zakrivljuje, sve dok se u posljednjem kvadratu ne pretvori u kružni tunel). A kad se nakon ove, kontinuirane varijante stripovske animacije, pojavi diskontinuirana, reducirana i kontrapunktalna animacija Džordža Harimana u „Ludoj mački", kinematografske mogućnosti bit će definitivno preraštene i stripovsko oslikovljavanje pokreta nametnut će se do kraja kao zasebno, vlastitim solucijama inspirirano područje.

Ovo nas, konačno, dovodi i do rekapituliranja specifičnog jezika stripa, jezika za koji odmah u početku rekosmo da je miješani i procesni jezik, takav dakle koji obuhvaća elemente čitavog niza drugih jezičkih, odnosno komunikacijskih kodeksa te ih mijenja i objedinjava u stalnom preslojavanju, eksperimentiranju i nikad zatvorenom, nikad do kraja fiksiranom strujnom krugu svojih istraživanja.

Bitno metamorfiranje elemenata koji su na izgled direktno preuzeti sa drugih područja najevidentnije je na planu riječi: ona, naime, ne samo da gubi (kao što je rečeno) svoje psihologijske (asocijativne) i višeznačne (metaforičke) kvalitete, već se u samom mehanizmu svog emitiranja određene poruke više približava znakovnom, signalističkom nego verbalnom, jezičkom kodeksu. Svaki izuzetni strip lako ćete pročitati čak i ne poznavajući jezik kojim je ispisan tekst u filakterama: izrazito sekundarna, popratna pojava, instrument neposrednog obavještenja više nego nekog dubljeg kreativnog izraza, riječ nam u stripu više govori oblikom i načinom kojim je ispisana nego svojim informacijskim značenjem na lingvističkom nivou. Najčešće, riječ kao da postaje još jednim od vizuelno dekorativnih, likovno artikuliranih stripovskih entiteta: češće ju doživljavamo kao prijatnu grafičku cezuru u linearno-koloističkom kontekstu kvadrata nego kao nezavisnog nosioca vlastitog smisla i značenja. Riječ stripu nije dakle neophodna ni u klasičnom ekstenzivnom vidu (naracija), ni u smislu sugeriranja dubljih, unutarnjih slutnji i nijansi: o tome najbolje svjedoče ostali elementi stripovskog komunikacijskog kodeksa u užem smislu riječi, znakovi dakle, piktogrami, sažeti slikovni simboli, hipertrofirana slova na nivou samostalnog vizuelnog znaka, ili pak oslikovljeni zvukovi, mirisi, osjeti, emocije, stanja i ostalo o čemu je također već bilo govora.

Suština je, odatle, u znaku: a taj znak, bio on (s obzirom na ishodište) slikarske, literarne, piktografske, abecedne, numeričke ili koloističke

prirode — uklopljen u kontekst i strukturalni kodeks priče u slikama — postaje novim, specifičnim, neponovljivim *stripovskim entitetom*. U periodima klasično-opisane, imitativne ikonografije, u poglavljima takozvanog stripovskog realizma, naturalizma ili idealizma, pojam znaka proširit će se na opseg i sadržaj čitavog kvadrata-sličice (po planu, rakursu, poziciji i informaciji *samostalne narativne jedinice)*, u periodima avangardnije, eksperimentalne ikonografije jedinstvo kvadrata-znaka raspadat će se u korist složenog, kontinuiranog jedinstva uspostavljenog između svih kvadrata table, između kvadrata koji to jedinstvo grade ponavljanjem temeljne odrednice jednog plana, rakursa i pozicije — *ali na toj osnovi razvijaju gradaciju svog specifičnog faziranja, dinamičkog objedinjavanja motiva*. Razlika će zavisiti od temeljnog usmjerenja autora, od njegove intencije da preslika, usavrši i nadogradi pojavne kategorije stvarnosti, ili od njegovog napora da se dovine do novih, medijskih i materijalu imanentnih ordinata umjetničke realnosti. Na toj osnovi izrasti će i različita stripovska pisma, spontano sačinjene univerzalije određenog vizuelno-komunikacijskog kodeksa u izvjesnoj epohi (na primjer, stripovsko pismo s početka stoljeća, ili ono, bitno drugačije, iz tridesetih, četrdesetih ili šezdesetih godina), a iz iste osnove izniknut će i individualne neponovljivosti određenog stripovskog rukopisa koji se rađa pod perom pojedinog autora. U tom smislu, završavajući razmatranja o stripu, upućujemo čitaoca na teze posvećene jeziku, pismu i rukopisu crtanog filma iznesene u već spomenutoj knjizi *O animaciji:* srodnost problema i identičnost značenja (osim na planu tehnologije, stripovske i filmske konstitucije pokreta) dozvoljavaju da se zaključci primijene i na ovo oblikovno područje.