

Fantazmatski diskurs u strip-serijalu Sandman Neila Gaimana

Skokić, Darija

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:693057>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-13**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet
Preddiplomski studij hrvatskog jezika i književnosti

Darija Skokić
Fantazmatski diskurs u strip-serijalu *Sandman* Neila Gaimana
Završni rad

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Sanja Jukić

Osijek, 2020.

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet
Odsjek za hrvatski jezik i književnost
Preddiplomski studij hrvatskoga jezika i književnosti

Darija Skokić

Fantazmatski diskurs u strip-serijalu *Sandman* Neila Gaimana

Završni rad

Znanstveno područje humanističkih znanosti, znanstveno polje filologija,
znanstvena grana teorija i povijest književnosti

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Sanja Jukić

Osijek, 2020.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, 17. rujna 2020.

Danja Škokić 012225754
ime i prezime studenta, JMBAG

SAŽETAK

Ovim se radom analiziraju i interpretiraju značajke fantazmatskog diskursa u strip-serijalu *Sandman* engleskog autora Neila Gaimana. Rad obuhvaća teorijski uvod u strip – značenjsko i funkcionalno određenje stripa, te opis stripovne poetike Neila Gaimana. Metodologiju, osim toga, čine teorije o fantastici i njezinu užem pojmu *fantazmatici* raznih književnih teoretičara s temeljem u postavkama Tzvetana Todorova i Dietera Petzolda, koje se potom primjenjuju na analizu stripovskoga serijala *Sandman*. Predmetna je analiza provedena na razini izraza i na razini sadržaja. O hibridnoj se strukturi stripa, osim na razini metajezičnih veza s teorijom književnosti koja se primjenjuje u istraživanju, govori i kroz prikaz strukturnih veza stripa i književnosti na primjeru analize stripovnih elemenata u pjesničkom tekstu Ljubomira Stefanovića 007. *TERRORIRSTEN, HA*.

Ključne riječi: Neil Gaiman, *Sandman*, strip, fantazmatski diskurs, motiv sna, hibridnost

Sadržaj

1. Uvod.....	6
2. Poetika stripa i stripovna poetika Neila Gaimana.....	7
2.1. Umjetnost slijeda.....	7
2.2. O Neilu Gaimanu i njegovoj stripovnoj poetici.....	8
3. Značajke fantazmatskog diskurza i njihova realizacija u Gaimanovu strip-serijalu.....	10
3.1. Određenje fantastičnoga i Gaimanova kolebanja.....	10
3.2. Teme fantastičnoga i Gaimanovi hibridni svjetovi.....	12
3.3. Funkcije fantastike kroz oko Gaimanove poetike.....	13
4. Realizacija fantastičnoga izrazom u strip-serijalu <i>Sandman</i>	14
5. Realizacija fantastičnoga sadržajem u strip-serijalu <i>Sandman</i>	16
6. Od stripa prema književnosti: stripovni elementi u pjesničkom tekstu Ljubomira Stefanovića 007. <i>TERRORISTEN, HA</i>	21
7. Zaključak.....	24
8. Literatura.....	25

1. Uvod

U ovom će se radu ponajprije sažeto pojasniti što je strip i uvest će se u stripovnu poetiku britanskoga pisca Neila Gaimana. Njegova poetika prožeta je fantastičnim elementima koji se ostvaruju na razini stripovnog sadržaja i forme. U drugom se poglavlju iznose značajke fantazmatskoga diskursa te se govori o obilježjima fantastične književnosti, među kojima je osjećaj *kolebanja* jedan od glavnih indikatora fantastične književnosti, kako navodi Todorov. Kolebanje može osjećati lik u tekstu, čitatelj ili oboje. Dalje se u radu iznose teme fantastičnoga koje Todorov grupira u *ja-teme* i *ti-teme*. *Ja-teme* strukturiraju se na temelju odnosa čovjeka i svijeta, dok se *ti-temama* prikazuje želja individue i ono podsvjesno. Obilježja fantastičnoga u sljedeća se dva poglavlja prenose na interpretaciju strip-serijala *Sandman*, kojom se oprimjeruje pojava fantastičnih elemenata izrazom i sadržajem strip-serijala. Fantastično se izrazom u stripu dobiva korištenjem stripovnog prostora (papira), ukoliko je stripovni okvir sličice prijeđen dobiva se osjećaj metaprostora. Fantastično se ponajprije odražava u sadržaju teksta, koji je određen vremenskom i prostornom razinom te likovima. Vrijeme u *Sandmanu* kao čvrsto određena dimezija, ostaje netaknuta i ne mijenja svoj smjer. Stoga se vremenski skokovi dobivaju fabulom, pripovijedanjem događaja koji su smješteni u povijesti fikcijske suvremenosti te se na dijelovima radnja opisuje retrospektivno. U posljednjem se poglavlju govori o utjecaju stripa na književnost gdje se interpretira pjesnički tekst koji je nastao spajanjem teksta sa stripovnim kadrom iz stripa *Alan Ford*.

2. Poetika stripa i stripovna poetika Neila Gaimana

Kako bi se bolje razmotrila stripovna poetika Neila Gaimana, u radu će se prethodno pojasniti što je strip, kojoj medijalnoj umjetnosti pripada s obzirom da ga povezuje više formalnih razina, a zatim će se nakon stripovne analize predstaviti stripovna poetika Neila Gaimana.

2. 1. Umjetnost slijeda

Miško Šuvaković strip definira kao priču u slikama, odnosno narativno vizualnu formu (Šuvaković, 2005: 590). U hrvatskoj enciklopediji nalazimo da je strip „slijed crteža što obično prikazuje neku priču, najčešće popraćen tekstom u oblačićima na crtežima, a katkad u podnaslovima ispod crteža u kvadratu. Strip mora imati barem dva crteža: njihovo logičko i kognitivno, uzročno-posljedično povezivanje u svijesti čitatelja formira priču.“¹ Prvotna zadaća stripa bila je zabavljanje čitatelja, no do danas se ta svrha uvelike proširila nastajanjem različitih žanrova stripa. Strip je jedan 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“ (Munitić, 2010:11,12).

Američki teoretičar stripa Scott McCloud kao temeljno strukturalno obilježje stripa uzima linearnost, te smatra da su stripovi „crteži i druge slike supostavljene u namjerni slijed, s namjerom prijenosa informacija i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja“ (McCloud, 2016: 9). Istaknuto obilježje slijeda upućuje na još jedan medij, na medij filma. Ukoliko se slijed uzme u obzir, ali bez slikovne razine koja povezuje ova dva medija, može se govoriti i o književnosti jer je ona slijed teksta. Strip sadrži metodu pripovijedanja i vremenskog nadovezivanja preuzetu od književnosti. Od slikarstva je preuzeo mogućnost prikazivanja samo jednog trenutka, te od filma povezivanje tehnikom montaže. Dakle, strip u sebi sadrži tehnike filma, slikarstva i književne umjetnosti (Munitić, 2010: 22-23) te je imanentno polimedijalan, odnosno hibridan.

¹ Strip. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Pristupljeno 14. 9. 2020. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410>>

2. 2. O Neilu Gaimanu i njegovoj stripovnoj poetici

Neil Richard Gaiman rođen je 10. studenoga 1960. u Hampshireu. Engleski je pisac novela, grafičkih novela, kratkih priča i znanstvenih radova. *Znanstvena fantastika* i *fantazija* žanrovi su koji obilježavaju njegovu poetiku kako u stripu tako i u ostalim područjima. Napisao je knjige namijenjene djeci i odraslima, a svojim grafičkim novelama zanimanje za svijet mašte i fiktivnih superjunaka prenio je i na zrelije čitateljstvo. Kada 1985. upoznaje Alana Moorea, legendu u svijetu stripa, Gaiman započinje svoje stripovno izražavanje. Strip-serijalom *Sandman* Gaiman prati američku tradiciju stripovnih superjunaka druge polovice dvadesetoga stoljeća koji su iznikli iz ratnog razdoblja američke povijesti. Nakon drugog svjetskog rata se u Americi i Velikoj Britaniji razvija masovna proizvodnja stripova tematizirana superjunacima poput *Supermana*, *Batmana*, *Flash Gordona*, *Spider-mana* i drugih. Motivi navedenih tipova superheroja najčešće su osveta, borba za pravdu te borba između „dobra“ i „zla“, a teoretičari² navode kako je takva motivacija likova proizašla upravo iz ratne situacije i sveopćom željom za svršetak rata. Vodeće izdavačke kuće poslijeratnog razdoblja, a postoje do danas, su DC (*Detective Comics*) i *Marvel*. U širem značenju, stripovna je poetika dviju kuća tematski slična, ali razlikuju ih fiktivni svjetovi u kojima se likovi nalaze. Neil Gaiman ušao je u suradnju s izdavačkom kućom DC gdje je prvo radio na stripu *Black Orchid*, a zatim je 1987. započeo izdavati serijal *Sandman*. Među brojnim nagradama koje je osvojio u književnosti, Gaiman je 1991. osvojio „World fantasy“ nagradu za kratku fikciju za priču *San ivanjske noći* iz strip-serijala *Sandman*, čime je jedini koji je osvojio takvu nagradu za strip.

Tematska je razina strip-serijala *Sandman* amerikanizirana, dok su likovi koje Gaiman oblikuje, sličniji europskoj stripovnoj tradiciji što obilježava osebnost karaktera. Glavni je lik strip-serijala antropomorfna personifikacija Sna koji iz alternativnog svijeta Snova ulazi u svijet zbilje. Njegov lik ima kompleksan karakter koji pridonosi uvjerljivosti. Midhat Ajanović navodi da „savršeni likovi osim što ne postoje nisu ni interesantni, ljudske mane daju literarnom liku uvjerljivost. Personifikacija lika se ne gradi tako što se on u svakoj situaciji ponaša na jednak način, već se ona zasniva na implicitnom naglašavanju određenih specifičnosti u njegovom karakteru, tumačenju moralnih vrijednosti, neuobičajenoj egzistencijalnoj situaciji ili bilo čemu drugom

² *Comic book superheroes unmasked*, (Documentary) https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI

što ga izdvaja iz okoline“ (Ajanović, 2018: 63). U personifikaciji i profilaciji glavnih likova Gaiman ne koristi holivudski koncept „*the good guy- the bad guy*“³, odnosno, ne kreira likove koji su konzistentni u svakoj dramskoj situaciji.

³ Pojam „*the good guy - the bad guy*“ preuzet od Midhata Ajanovića (2018)

3. Značajke fantazmatskog diskurza i njihova realizacija u Gaimanovu strip-serijalu

3. 1. Određenje fantastičnoga i Gaimanova *kolebanja*

Jedno od ključnih obilježja fanstastične književnosti (*fantasy fiction*, FF) jest osjećaj nedoumice (*kolebanja*), no na kolebanje se ne nailazi samo unutar žanra fantastike, već i u samoj definiciji fantastične književnosti. Stoga, mnogo je različitih teorijskih pristupa određenju fantastičnog žanra. U ovome se radu oslanjamo na teorijske postavke Tzvetana Todorova po čijoj knjizi *Uvod u fantastičnu književnost* (1970.) određujemo *fantastično*, izdvajamo *čudno* i *čudesno* kao dvije kategorije fantastičnog podžanra, te ulazimo u *teme* fantastičnoga. Osim Todorova, iznijet će se i temeljne postavke Dietera Petzolda koji definira pojam *fantazmatsko*.

Da bi nešto bilo *fantastično*, Todorov objašnjava, moraju biti ispunjena tri uvjeta:

- tekst mora upozoravati čitatelja da na svijet likova gleda kao na svijet živih ljudi, a kada to prihvati, mora se kolebati između naravnog i nadnaravnog objašnjenja opisanih zbivanja
- ono kolebanje koje iskusi čitatelj, mora iskusiti i lik u djelu
- čitatelj mora odbaciti alegorična objašnjenja (Todorov, 1970: 34).

U fantastičnom tekstu bilo koje medijalne provenijencije postoji čudna pojava koju se može objasniti na dva načina: tipovima prirodnih i tipovima natprirodnih uzroka. „Moguća neodlučnost između to dvoje stvara učinak fantastičnog“ (Todorov, 1970: 30).

Tako su prirodne pojave u Gaimanovu strip-serijalu ljudski (naravni) likovi koji pripadaju zbiljskome svijetu, dimenzija prostora jer se prihvaća postojanje dvaju svjetova (svijeta ljudi i svijeta besmrtnih antropomorfizacija) te vrijeme kao dimenzija koja je čvrsto postavljena općeprihvaćenim fizikalnim zakonima. *Kolebanje* se javlja kada likovi iz ta dva različita svijeta prelaze iz jednoga u drugi. Zatim, fantastičnome učinku pridonose i motivi kakvi su postojanje čudnih i magičnih alata i knjiga koji onome tko ih posjeduje mogu dati nadnaravnu moć. Primjer je magične knjige koja se pojavljuje u *Sandmanu* „Magdalenski grimorij“ kojeg se, nakon sinovljeve smrti, Roderick Burgess domogao iz muzeja kako bi prizvao i zarobio Smrt te postao besmrtnan.

Nadalje, Todorov fantastično određuje na temelju osjećaja kolebanja koje doživljavaju i čitatelj i lik. No, njegova definicija fantastičnoga „ne podrazumijeva samo postojanje čudnog

događaja koji izaziva neodlučnost i kod čitaoca i kod junaka“ (Todorov, 1970: 36) nego i način čitanja koje ne treba biti alegorijsko (Todorov: 1970: 36).

Kada bi se „Sandaman“ čitao u alegorijskom značenju, fantastični likovi poput Sna (*Morpheusa*) i njegove sestre Smrti ne bi se shvaćali kao likovi s imenima, već kao stanja ili pojave, no to nije moguće u stripovskom iskazu gdje San i Smrt imaju ljudsko obličje.

Nadalje, za fantastične je tekstove važno da kazuju o događajima koji nisu mogući u svakodnevnom životu, ukoliko se pridržavamo uobičajenih znanja i fizikalnih zakona prirode u pogledu onoga što se može, a što ne može dogoditi (Todorov, 1970: 38). Za *fantastično* se često povezuje osjećaj straha. Todorov kazuje da je „priča fantastična jednostavno onda kada čitalac duboko osjeća stravu i užas, prisutstvo neobičnih svjetova i sila“ (Todorov, 1970: 39).

U stripovnom poglavlju *Kolekcionari*, nalazi se intertekst o originalnoj verziji priče o *Crvenkapici* (Gaiman: 2014, 361-363) Charlesa Perraulta. Neobični svjetovi i sile prihvaćene su kao konstante fantastičnoga diskurza u *Sandmanu*, no jezivi elementi, groteskni likovi i scene, navedene intertekstualne horor priče stvaraju fantastični osjećaj užasa i straha među čitateljima i likovima.

Jedna od odrednica *fantastičnoga* je dvosmislenost koja proizlazi iz dva postupka koji prožimaju tekst. Prema Nervalu, to su imperfekt i modalnost. Imperfekt je onaj koji stvara odstojanje između lika i pripovjedača te ne daje potpuno jasnu predodžbu (Todorov:1970: 42-43). Branimir Donat i Igor Zidić za fantastičnu književnost polaze od pretpostavke da istina nije ono što čovjek zna, nego ono što on jest. Pritom kažu kako se njome ne može vladati nego je važno samo biti u njoj (Donat, Zidić, 1975: 9).

Dieter Petzold uočava terminološku i značenjsku zbrku oko značenja riječi *fantastično* i *fantazija* te njihovih prijevoda, stoga fantastiku promatra i definira kroz rešetku koju naziva *fantazmatško*. Petzold iznosi kako u definiranju fantastike jedan dio problema stvara višeznačnost riječi „fantazija“ (*fantasy*) u engleskome jeziku te predlaže poistovjećivanje značenja „fantastične književnosti“ i „fantastične proze“ koje bi se odnosile na književni korpus tekstova, odnosno žanr, a „fantaziji“ dopisuje preuzetu Humeinu definiciju „poriv urođen književnosti“ te Tolkienovu „prirodna ljudska djelatnost“ (Petzold, 1986: 69). Kako bi definirao odvojeni svijet fantastičnih likova i prostora dublje od definicije koja samo negira „kopiranje prirode“, Petzold skup imaginarnih likova, postupaka i prostora naziva *sekundarnim svijetom*. Status se sekundarnog svijeta ontološki razlikuje od statusa stvarnog (primarnog) svijeta, ali mu je referentan. Primarni

svijet Petzold naziva *noematskim*, a sekundarni svijet *fantazmatskim*. Sekundarni svijet može „veoma sličiti stvarnosti kakvom je zamišljamo, i to tako što se priklanja nekim zakonima za koje pretpostavljamo da upravljaju prirodnim svijetom“ (Petzold, 1986: 70). U fantastičnim tekstovima dolazi do preplitanja tih dvaju svjetova i oni se međusobno ne opovrgavaju (Petzold, 1986: 70). Vrijeme često gubi svoju strukturu pravca što rezultira jedinstvom sadašnjosti, prošlosti i budućnosti. Kako je vrijeme u korelaciji s prostorom, tako se jednake promjene događaju na obje dimenzije. Vrijeme i prostor međusobno se preklapaju, a prostorna se udaljenost ukida (Campra, 2017: 184-185). Istovremeno odvijanje radnje događa se u paralelnim svjetovima.

Tako dok, Ellie Marsten, u Torontu prestravljena sluša priču za laku noć, u Kingstonu, Daniel Bustamonte spava u očevoj gostionici i sanja o zamku od oblaka; Unity Kinkaid u Londonu sanja visokog tamnog muškarca; a njihova tijela magijom postaju zarobljena u noematskom svijetu gdje spavaju, dok oni svojom stvarnošću doživljavaju fantazmatski prostor Kraljevstvo snova (*Dream Kingdom*) (Gaiman, 2014: 13, 20, 21, 30).

Prema Petzoldu, postoji četiri načina na koji se *sekundarni* svijet ili fantazmatski tekstovi odnose prema općeprihvaćenoj stvarnosti (*subverzivni, alternativni, deziderativni i aplikativni*).

U „Sandmanu“ dolazi do nesigurnosti likova ljudi u poimanje svijeta. Oni se nalaze na granici između sna i jave te se propituju. *Subverzivan* način je onaj u kojemu je „sekundarni svijet oblikovan tako da dovodi u pitanje shvaćanje stvarnosti i njegov, na njemu utemeljen, osjećaj sigurnosti“ (Petzold, 1986: 73). Subverzivnoj fantastici i fantazmatici svojstveni su elementi snova, halucinacijskih stanja likova i noćne more.

3. 2. Teme fantastičnoga i Gaimanovi hibridni svjetovi

Osim načina na koji se fantazmatski tekstovi odnose prema stvarnosti, postoje i određene teme koje se javljaju u fantazmatici. Tzvetan Todorov grupira ih u dvije skupine koje naziva *ja-teme* i *ti-teme*.

U *Sandmanu* se *ja-teme* ostvaruju strukturiranjem odnosa između čovjeka i svijeta, pojavom nadnaravnih stvorenja, snovima i halucinacijama, metamorfozom, pandeterminizmom i njegovim posljedicama, izjednačavanjem subjekta s objektom te preobrazbom vremena i prostora (prema Todorovu, 1970). Tematizacija odnosa između čovjeka i svijeta ostvarena je uvođenjem

brojnih sporednih likova koji iznose svoje jedinstvene priče, a čijim se slaganjem stvara univerzalan dojam fantazmatskog svijeta u *Sandmanu*. U poglavlju *U gluhu noć* pojavljuju se likovi Barbie i Ken, Zelda i Chantal, Hal te Rose Walker. Oni svi spavaju, a njihovi su snovi pojedinačno izneseni: Ken sanja o bogatstvu; Barbie sanja čarobni svijet utopije gdje putuje s dikobrazom koji govori; Chantal sanja rečenicu u koju je zaljubljena; Zelda sanja gotičku bajku; Hal sanja veliku tajnu koja mu promiče; a Rose ne može ući u san. Njihovi snovi osim što prikazuju različite karaktere koji imaju svojstvene strahove i želje, zajednički tvore predodžbu o sadržaju svijeta snova. *Ti-teme* govore o odnosu čovjeka s vlastitom željom, s time i onim nesvjesnim. U središnjoj sferi *ti-tema* u *Sandmanu* nalazi se seksualnost u njezinim radikalnim oblicima, pojavljuju se frenetične želje koje pobuđuje neko biće nadnaravne prirode (antropomorfizacija Strasti), nasilje i strast za ubijanjem (prema Todorovu, 1970).

3. 3. Funkcije fantastike kroz oko Gaimanove poetike

Jedne su od temeljnih funkcija fantastike *transgresija* i *podrivanje*. Transgresija dolazi od latinske riječi *transgressio* a znači prijelaz, premještanje.

U *Sandmanu* se ona ostvaruje u razotkrivanju i propitivanju nesvjesnoga, potisnutoga, tabuiziranoga i zabranjenoga. Prikaz razotkrivanja nesvjesnog opisan je u stripovskom poglavlju *San tisuću mačaka* u kojem se pripovijeda o svijetu s mačje perspektive. Jedna mačka poziva ostale na okup gdje im govori svoju epsku priču o putovanju prema Svijetu Snova kako bi pronašla Sandmana koji bi joj pomogao da stane na kraj ljudskoj nepravdi i supremaciji. Sandman joj daje arkanizirano znanje: „Prije mnogo, mnogo ljeta gospodari svijeta mačke bile jesu. (...) U to vrijeme ljudi sitna stvorenja bili su. Ne veći od nas sad. (...) I čovjek san imao jest, nadahnuće. I hodio među svojim i govorio njima: Snovi oblikuju svijet! (...) Jedne noći dovoljno njih sanjalo jest. I sljedeći dan promijenilo se sve. Ljudi golemi, mačke male, ljudi gospodara vrsta, a mi lovina, njima i psima i metalnim strojevima. (...) Ali dovoljno nas ako sniva.. Tek tisuću nas da sniva ... promijeniti svijet mogli bismo.“ (Gaiman, 2014: 476-494).

Prema Jackson, fantastika je subverzivna spram zbilje jer pruža tragove neizrečenoga i neviđenoga u društvu (Cornwell, 1990: 19). Moderna fantastika propituje potisnuto, tabuizirano, prešućeno i nelagode vlastite kulture te erudira stupove društva svojim uništavanjem kategorijskih

struktura. Za fantastiku je tipično da se likovi i zbivanja u tekstovima prikazuju kao neobični, čudni, natprirodni (čudesni) te mogu izazivati strahove, nelagodu, zbunjenost, te u fikciji problematiziraju postojeću zbilju (Jackson, 1996: 131). Rosalba Campra navodi kako je za fantastiku najvažnija funkcija transgresije jer ona omogućuje prikazivanje različitih motiva koji čine semantičku razinu teksta te da fantastika ne postoji bez nje na semantičkoj, sintaktičkoj i verbalnoj razini (Campra, 2017: 207). Kako bi se takav raspored motiva prikazao, transgresija se služi kombinacijom opozicijskih osi (Campra, 2017: 182). Prema tome, Campra navodi opozicijske osi između kategorija *konkretno/apstraktno*, *živo/neživo* te kategoriju iskaza: identitet subjekta, prostor i vrijeme. *Konkretno* predstavlja opći kod prihvaćen od strane kolektiva postojanjem njihova iskustva te tako posjeduje određenu težinu i zauzima određeno mjesto u prostoru. *Apstraktno* označava individualni kod kojem nedostaje materijalnosti te se pronalazi u motivima poput sjećanja, mašte, halucinacije i sna (Campra, 2017: 182).

4. Realizacija fantastičnoga izrazom u strip-serijalu „Sandman“

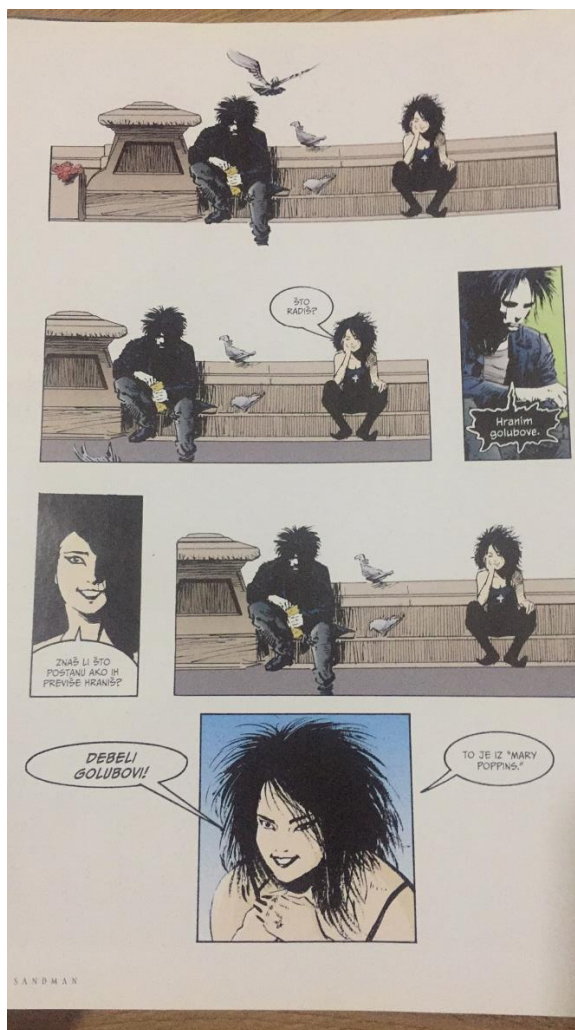
Vizualna razina stripa ostvaruje se sličicama. Sličica je „prostorna fiksacija određenog trenutka, a niz sličica tvori vremensku konstantu čija krivulja sadrži po volji veliki broj takvih jediničnih vrijednosti“ (Munitić 2010: 22). Svaka sličica, poput fotografije zarobljava samo jedan vremenski punkt, no spajanjem tih sličica montažnim postupkom stvara se mentalna projekcija slijeda, poput onoga u filmu. Jedan od temeljnih elemenata sličice je okvir. „Okviri kadra su vodič kroz vrijeme i prostor“ (McCloud: 2016, 102). Okvir sličice može varirati veličinom: kada je on veći tada teži realističnom prikazivanju, sličnom dokumentarnom filmu te se vremenska dimenzija produžuje, a tempo usporava. Suprotno se događa kada je okvir manji. U strip-serijalu *Sandman* postoje kadrovi koji nisu ograničeni okvirom. Kada je sličica uokvirena njezin je sadržaj točno određen i omeđen, dok se kod neuokvirenog kadra sadržaj širi izvan zbiljskoj fikciji namjenjenog prostora. Fabula prelazi na komponente gdje joj prirodno nije mjesto (ulazi u jarak) čime se narušava jednodimenzionalnost teksta te stripovnom formom, takav raspršeni sadržaj pridonosi fantastičnom učinku. Ostvaruje se funkcija stvaranja dojma ništavila i prostorne beskonačnosti kakva je vidljiva u slici 1 i 2:

Slika 1 i 2: Kadrovi iz stripa Neila Gaimana (2014.) „Sandman“



Verbalni dio stripa izražava se oblačićima. Verbalni iskaz može biti izraz pripovjednog subjekta ili nekog od likova. Tekst pripovjednog subjekta najčešće je omeđen kvadratićem, dok iskazi likova mogu biti omeđeni oblačićem ili stiliziranim omeđjem. Stiliziranje iskaznog oblačića koristi se kako bi se prikazalo psihičko i emocionalno stanje lika, intonacija koja bi se proizvela govornim iskazom te u svrhu karakterizacije lika njegovim svojstvenim stilom. Lik Sandman ima jedinstven oblačić, crne je boje koja može simbolizirati tamu i noć što su motivi fantastičnoga diskurza. Osim toga, njegov je iskazni oblačić i krivudavog omeđja čime se pridonosi ugođaju fantastičnoga svijeta snova oblikovanjem simbolične deformirane krivulje, umjesto ravne linije, kojom je Sandmana moguće predočiti kao san koji govori.

Slika 3: Kadrovi iz stripa Neila Gaimana (2014.) „Sandman“



5. Realizacija fantastičnoga sadržajem u strip-serijalu *Sandman*

Sadržaj stripa ostvaruje se vremenskom razinom, prostornom razinom i likovima. Dok je osoba budna vrijeme teče jednakim tempom, dok je u snu vrijeme trenutak između lijeganja i buđenja. Vrijeme se u *Sandmanu* ne suprotstavlja naravnome tijeku, ali je odnos likova i vremena fantastičan. Likovi različito poimaju vrijeme što ovisi o njihovoj budnosti, djelovanju magije, emocionalnom stanju ili kako je to u poglavlju *Ljudi sretne ruke*: o dogovoru s metafizičkim bićem. U navedenom poglavlju priča kreće realistički, smještena u doba renesanse gdje Hob

Gadling sjedi u zadimljenoj krčmi i filozofski raspravlja kako je moguće odbiti umrijeti i time samovoljno odlučiti živjeti vječno. Do tog trenutka njegova je ideja besmrtnosti još uvijek dio noematskoga svijeta, ali njegov monolog čuju Sandman i njegova sestra Smrt te ulaze u zbiljski svijet, u krčmu, do Hoba te s njim sklapaju dogovor; naći će se na istome mjestu za sto godina te će Hob umrijeti tek kada sam to poželi. Ovdje se pronalaze dvije grupe fantastičnih činitelja: jedna je grupa samo pojavljivanje natprirodnih bića kao što su Sandman i Smrt koji ulaze u prostor u kojem im nije mjesto te njihovo sklapanje dogovora s čovjekom; dok je druga grupa mijenjanje ljudskih mogućnosti koje su čudesne za zbiljski svijet u fikciji. Hob i Sandman nalaze se svakih sto godina u krčmi gdje Hob prepričava što se događalo posljednjih sto godina i kakvu je ulogu njegovo postojanje doprinjelo povijesti. Hobov se lik tim događajem preobražava u fantastičan lik jer se razlikuje od ostalih ljudi po svojoj besmrtnosti. Vrijeme njegovog života u poglavlju⁴ rastegnuto je od 14. stoljeća do 20. stoljeća, a time je radnja zgusnuta u prostor krčme gdje se događaji ne prikazuju, već se prepričavaju. Vrijeme se određuje i uvođenjem intermedijalnih povijesnih likova (Shakxberda i Kita)⁵ koji su smješteni u vremensko razdoblje kada su u stvarnosti živjeli (16. stoljeće). Shakxberd i Kit razgovaraju pokraj Sandmana i Hoba u krčmi čime se narušava fantastičan slijed događaja i ponovno se stvara čuđenje jer su u trenutni svijet fantastike ušli povijesno stvarna lica. Intermedijalni likovi osim što imaju ulogu točno odrediti vrijeme radnje, oni približavaju fantastičnu fikciju fantastičnoj zbilji.

Vremenska je razina opsežna u strip-serijalu. Ona obuhvaća vrijeme iz daleke prošlosti, ali ne ulazi u budućnost. U fabularnoj liniji pojavljuju se vremenski skokovi, no likovi ne mogu putovati kroz vrijeme. Vrijeme u *Sandmanu*, dakle, određuje fantastičan diskurs na način da se ulazi u povijesno razdoblje i kontekst kojemu se dekodira tekst. U poglavlju *San Ivanjske noći* ponovno se pojavljuje intermedijalni lik Williama Shakespearea koji održava svoju dramu pred nadnaravnim bićima iz fantazmatskoga svijeta. Shakespeare sa svojom putujućom kazališnom družinom odlazi na livadu gdje ga dočekuje Sandman, otvara čarobni prolaz koji spaja svijet noematskih (Shakespeare, Hamnet, putujuća družina) i fantazmatskih likova (Titanija, pan, bogarti, trolovi, vile). Fantastični je dojam odmah vidljiv samom pojavom nadnaravnih bića; no dalje se u fabuli noematski likovi nakon predstave bude iz sna i preispituju jesu li doista vidjeli

⁴ *Ljudi sretne ruke*. 2014. Gaiman, str. 330-354

⁵ Aludirajući na viktorijanske pisce Williama Shakespearea i Christophera (Kita) Marlowea, Gaiman u fikciju uvodi povijesne likove te komično imenuje Shakespearea: Will Shaxberd.

neobična stvorenja ili je sve bio samo san. Tu se između likova javlja temeljno obilježje fantastike koje navodi Tzvetan Todorov: kolebanje.

Slika 4: Kadrovi iz stripa Neila Gaimana (2014.) „Sandman“



Slika 5: Kadrovi iz stripa Neila Gaimana (2014.) „Sandman“



6. Od stripa prema književnosti: stripovni elementi u pjesničkom tekstu Ljubomira Stefanovića 007.
TERRORISTEN, HA

Popularnu stripovnu umjetnost karakterizira hibridnost. Strip je moderni produkt nastao spajanjem više umjetnosti. Budući da je nastao spajanjem slike i teksta ili bolje rečeno, slike koja ima fabularnu liniju (jer postoje samo slikovni stripovi, bez teksta) može ga se povezati s književnošću.

Pjesnički će tekst biti analiziran prema formalnoj i tematskoj razini. U formu ulaze vertikalnost, okvir i semantizacija prostora, dok temu čine naslov i motivi.

Prema Mišku Šuvakoviću (2005: 228) forma je najčešće *mimetičko ili prikazivačko sredstvo za uspostavljanje i prijenos mogućih tematizacija i informacija (izrazi i prikazi)*.

Formom pjesničkog teksta „007 TERRORISTEN HA!“ Ljubomira Stefanovića prikazan je kadar stripovnog medija koji metajezičnom funkcijom usmjerava na kod. Taj je kod intertekst intermedijalni indikator stripovnog serijala *Alan Ford* koji spaja pjesnički tekst s „devetom umjetnošću“. Isječak naslova „007“ asocijacija je te također intermedijalni indikator medija filma o *Jamesu Bondu*. Ikonička aplikacija na donjem desnom uglu kadra, kao i rastegnuti grafemi koji stvaraju riječi (*MI, VI, NI, STE, PO, LI, ZEI(t)*) stvaraju komponentu koja narušava stripovni sklad. Djeluju kao reakcija pjesničkog subjekta na strip koja podsjeća na grafit te stvaraju novu sferu pjesničkog teksta. Jednu sferu pjesničkog teksta čini stripovni isječak čiji je subjekt prekrivena lica gumom, dok drugu sferu čine pridodani, ranije navedeni grafemi i aplikacija. Spajanjem tih dvaju sfera, stripovni subjekt prekrivena lica postaje pjesničkim objektom te se dobiva multidimenzionalnost.

Formalni aspekt stripa sadrži i okvir koji je dio grafostilistike, ali i medija filma jer stripovni okvir kao i filmovni ima funkciju kadra, odnosno on je jedan vremenski odsječak (punkt). Sadržaj kadra obično se nalazi unutar okvira, no u Stefanovićevu pjesničkom tekstu izrazi izlaze izvan stripovnog okvira. Jukić navodi kako *pozicija blizine tekstnome okviru, formi kao najeksponiranijem označivaču koda, subjekt čini instancom koja ima najbolji uvid u kôd i koja se, kodom primarno bavi – jezikom kao kodom istražujući njegove mogućnosti te pjesničkim tekstom kao kodom – uvodeći ga u relacije s drugim, umjetničkim i neumjetničkim medijima* (Jukić, 2014: 26). Okvir označava početak i kraj teksta, linearnost, kako se čita tekst, s lijeva na desno ili od gore do dolje (Užarević prema Jukić, 2020.). Za razliku od pjesničkoga teksta kojemu je

tradicionalna vizualna struktura uska, a linearan slijed čitanja usmjeren vertikalno prema dolje, stripu je čitanje horizontalno usmjereno širini i vodoravnom slijedu kontinuuma.

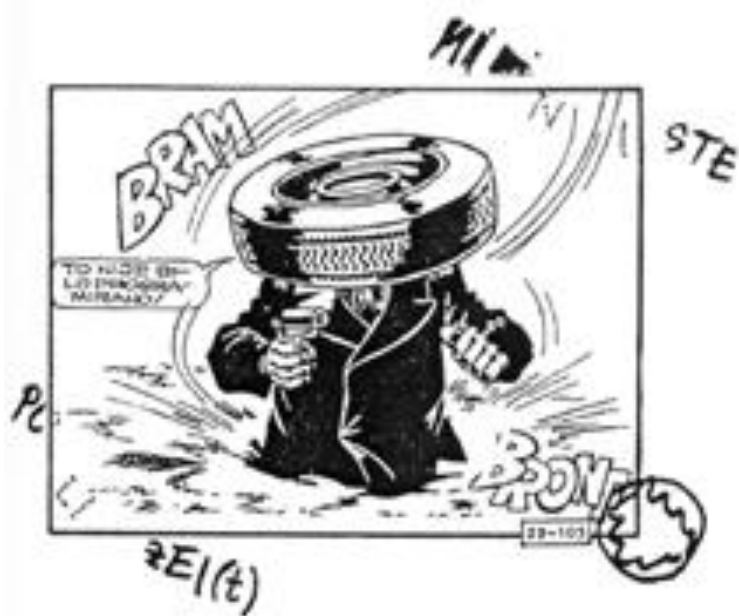
Lirski subjekt preuzima identitet i karakterizaciju stripovnog subjekta koji mu daje poznatu funkciju. On je kao autentičan subjekt prenesen iz stripovnog medija u pjesnički tekst, moglo bi se reći, poput interteksta. Takav intertekstualni subjekt sa sobom nosi povijesnost i predstavlja neko društveno-kulturalno obilježje, a gubi se njegova subjektivitetnost i jedinstvenost. Prikazivanjem samo jednog stripovnog kadra dolazi do ukidanja slijeda koje je osnovno načelo stripa (prema McCloudu, 2016.) te se dolazi do odmicanja od konteksta.

Grafemska razina u pjesničkome tekstu ima tri tipa različita sadržaja. Jedan od njih tipičan je za strip i on je jedan on onomatopejskih simbola u stripu, u ovom slučaju oponaša zvukove udarca (*BRAM, BRONE*). Druga dva tipa sadržaja su iskazi. Sadržaj grafemskog teksta (*MI, VI, NI, STE, PO, LI, ZEI(t)*) je komentar unutar pjesničkog teksta koji ukazuje na množinsku instancu nad-ja. Kako je već rečeno, komentar podsjeća na grafitersku supkulturu koja ima svrhu bilježenja vlastitog pečata, čime se ostavlja trag u vremenu (*ZEIT*), može imati i kritičku društveno-političku namjeru u kojoj se osvješčuje zajedništvo marginalnih i potlačenih (*MI, VI*), a motiv koji se često nalazi među grafemskim grafitima je akronim (*ACAB*) koji se odnosi na policiju (*PO LI ZEI*).

Grafemskim se nizom *PO LI ZEI(t)* fragmentacijskom igrom riječi⁶ karakterizira instanca nad-ja kao dosjetljiv i ludički subjekt. Tome pridonosi i ritam koji se stvara rascjepkanošću jedne riječi na tri dijela, koji podsjeća na brojalicu. Poput prostora koji je različitim grafemskim iskazima dobio na slojevitosti, ovdje tekst dobiva multidimenzionalnost i otvorenost k njegovu shvaćanju.

Tema obuhvaća ideju teksta, motive i značenjske informacije koje putem njih medij prenosi. Ona je osnovna informacija koja se proteže kroz cijelo djelo, a na nju usmjeravaju naslov i motivi. Naslov kao intermedijalni indikator korespondira s pjesničkim tekstom. Dok naslov upućuje na *Agentu 007* čiji identitet je tajna, na slikovnoj razini prikazanom se subjektu gumom preko lica skriva identitet. Pištolj je također indikator koji slikovnu razinu asocijativno upućuje na špijunsku, agentsku službu.

⁶ Igra riječima je „figura dikcije i figura riječi. Pojam koji objedinjuje niz stilskih postupaka i figura koji se temelje na zvukovnom ili smisaonom poigravanju jezikom. Igra riječima ima različite uloge. U književnosti podcrtava smisao, ističe govornikovu snagu, dosjetljivost i originalnost, obogaćuje idiom novim riječima i konstrukcijama. Nerijetko je bitan element karakterizacije lika. (Bagić, 2012: 152-155)



7. Zaključak

Jedan je od razloga nastanka fantastičnoga diskursa potreba da se iznese ili izazove osjećaj straha. Fantastični tekst tematiziranjem nesvjesnoga, tabuiziranoga i u svakom smislu rubnoga, preispituje čovjekovo shvaćanje svijeta, prikazuje dubinu osjećaja i njihov utjecaj na perspektivnost. Za stvaranje fantazmatskoga svijeta mašta je jedino ograničenje, svaka ideja je ostvariva zbog čega se često ulazi u žanrove utopije i distopije. Čovjek mašta o boljem i ljepšem svijetu, primjećujući ono što bi trebalo rekonstruirati. Zbog svojih mogućnosti, često se fantazmatskim diskursima tematiziraju socijalni problemi i izražava kritika društva. Fantastični se elementi u strip-serijalu *Sandman* ostvaruju na razini tematiziranja nesvjesnoga ili sjene. Strip je poželjan medij za ostvarenje fantastičnoga žanra jer lako prikazuje ono što bi tekstem bilo teže prenijeti. On svoj sadržaj prikazuje na razini slike i riječi te je mogućnost proizvoljne vizualizacije mnogo manja nego u književnosti, kako se vidi u tekstu Ljubomira Stefanovića koji probija granice i pjesničkoga i stripovnoga koda, ali time je prikaz točno određen onim zadanim na slikovnoj razini. Nastao spajanjem dviju umjetnosti (književnosti i slikarstva) strip je imanentno hibridan medij. Njegova je bliskost s književnošću, osim grafema, fabularno čitanje jer je strip niz događaja, uokvirenih sličica, koje tvore priču.

8. Literatura

a. Predlošci

1. Gaiman, Neil. 2014. *Sandman*. Zagreb
2. Stefanović, Ljubomir. 1979. *Umnožena pjesan*. Čakovec: Zrinski.

b. Teorijski izvori

1. Šuvaković, Miško. 2005. *Pojmovnik suvremene umjetnosti*. Zagreb
2. Bagić, Krešimir. 2012. *Rječnik stilskih figura*. Zagreb
3. Todorov, Tzvetan. 1970. *Uvod u fantastičnu književnost*. Beograd
4. Donat, Branimir; Zidić, Igor. 1975. *Antologija hrvatske fantastične proze i slikarstva*. Zagreb: Sveučilišna naklada Liber
5. Munitić, Ranko. 2010. *Strip, deveta umjetnost*. Zagreb
6. McCloud, Scott. 2016. *Kako čitati strip*. Zagreb
7. Petzold, Dieter. *Fantastična književnost i srodni žanrovi*, *Mogućnosti*, 43 (1996), br. 4-6
8. Ajanović Ajan, Midhat. 2018. *Strip i film*. Bizovac
9. Rosalba, Campra. 2017. *Fantastika kao izotopija transgresije*, u: *O fantastici i fantastičnom*. Izbor teorijskih rasprava o fantastičnoj književnosti. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada
10. Cornwell, Neil. *Fantastično u književnosti*. *Mogućnosti*, 43 (1996), br.4-6
11. Jackson, Rosemary. *Književnost subverzije*. *Mogućnosti*, 43 (1996), br.4-6
12. Jukić, Sanja. 2014. *Medijska lica subjekta*. Osijek
13. Jukić, Sanja. 2020. *Pjesnički tekst*, predavanje održano 26. 3. 2020.

c. Mrežni izvori

1. https://www.neilgaiman.com/About_Neil/Biography
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Neil_Gaiman
3. <https://mitopeja.com/neil-gaiman/>
4. <https://hr.fullersociety.com/3378427-neil-gaiman-biography-career-and-personal-life>

5. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Pristupljeno 14. 9. 2020. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410>
6. *Comic book superheroes unmasked*, (Documentary)
https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI
7. <https://stilistika.org/studentski-kutak/diplomski-radovi/stilistika-stripa/144-1-sto-je-strip>