

# Stripovi za djecu Krešimira Zimonića u kontekstu teorije stripa

---

Puzjak, Ana

Master's thesis / Diplomski rad

2021

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:876587>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-11**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKE STUDIJE**

**ANA PUZJAK**

**DIPLOMSKI RAD**

**STRIPOVI ZA DJECU KREŠIMIRA ZIMONIĆA  
U KONTEKSTU TEORIJE STRIPA**

**Zagreb, rujan 2021.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA ODGOJITELJSKE STUDIJE**  
**(Zagreb)**

**PREDMET: SUVREMENE KNJIŽEVNE TEORIJE U DJEČJOJ  
KNJIŽEVNOSTI**

**DIPLOMSKI RAD**

**PRISTUPNIK: ANA PUZJAK**

**TEMA DIPLOMSKOGA RADA: STRIPOVI ZA DJECU KREŠIMIRA  
ZIMONIĆA U KONTEKSTU TEORIJE STRIPA**

**MENTOR: prof. dr. sc. DIANA ZALAR**

**SUMENTOR: dr. sc. IVANA BOŽOVIĆ**

**Zagreb, rujan 2021.**

## SAŽETAK

Krešimir Zimonić izrazito je plodan autor, čiji su stripovi tijekom 1970-ih i 1980-ih godina bili doslovno razasuti po brojnim listovima, revijama i magazinima. Rođen je 1956. godine u Đurđenovcu. Osnovnu školu završio je u Vinkovcima, a u Zagrebu Školu primijenjene umjetnosti. Studirao je na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu. Široj je javnosti najpoznatiji bio kao član „Novog kvadrata“, grupe pretežito mladih zagrebačkih strip-autora okupljenih oko omladinskih listova u drugoj polovici 1970-ih godina. Još i prije „Novog kvadrata“, Krešimir Zimonić izložio je svojevrsnu „misiju“, odnosno manifest sebe i svoje generacije autora – da je „došlo vrijeme da strip i kod nas prestane biti zabava za djecu i da se na njega počne ozbiljno računati kao na umjetnički medij“ te kako su „upravo autori ti koji to trebaju potencirati jednim ozbiljnim i kompleksnijim pristupanjem umjetnosti stripa“. Osim stripom, bavio se i animiranim filmom.

Tema su diplomskog rada stripovi za djecu Krešimira Zimonića u kontekstu teorije stripa. Istraživanje obuhvaća analizu pripovjednih i oblikovnih sredstava u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*, rađenih prema literarnom predlošku istoimenih umjetničkih bajki Ivane Brlić-Mažuranić. Brojni čitatelji, autori stripa i literarni kritičari jednostavno se slažu da su *Priče iz davnine* u strip-inačici Krešimira Zimonića jedno od najljepših ostvarenja domaće devete umjetnosti. U poglavlju „Pripovijedanje u stripovima“ raspravlja se o oslikovljenom vremenu u stripu te kategorijama „pripovjedne gramatike“ u stripu (orijentir, uvod, zaplet, prolongacija, vrhunac, rasplet). U poglavlju „Oblikovna sredstva stripa“ analiziraju se osnovna oblikovna sredstva stripa – kadar, stripska kvadrat-slika kao jedinična vizualna fiksacija motiva i montažni postupak, tj. metoda kojom se željeni i potrebni broj kadrova povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgovijetnu cjelinu. Komunikacijski kodeks kojim se uspostavlja veza s čitateljem bit će analiziran u kontekstu odnosa crteža i riječi u stripu, a figuralni sadržaj unutar kadra u kontekstu autorova umjetničkog stila, gdje će se raspravljati o grafičkim strategijama, karakterizaciji likova i elementima crteža.

**Ključni pojmovi:** *Priče iz davnine*, strip, stripsko pripovijedanje, sekvenca, priča, oblikovna sredstva stripa, kadar, okvir kadra, montaža, jarak, kompozicija, slika, crtež, riječ, balončić, boja



## SUMMARY

Krešimir Zimonić is a highly prolific author whose comics were literally scattered throughout numerous newspapers, revues and magazines. Zimonić was born in 1956 in Durđenovac. He finished elementary school in Vinkovci and the School of Applied Arts in Zagreb, where he also studied in the Academy of Fine Arts. To the broader public, he was known as the member of “Novi kvadrat” (“The New Square”), a group consisting of predominantly young Zagreb authors of comics gathered around youth newspapers in the second half of the 1970s. Even before “Novi kvadrat”, Krešimir Zimonić published his “mission”, a manifest about himself and his generation of authors – that it was “time for comics to stop being an entertainment for children and that it should be more seriously considered as an art medium”, and that “precisely the authors are those who have to emphasise that with a more serious and complex approach to the art of comics”. Apart from comics, he also participated in animated filmmaking.

The subject of the diploma thesis is comics for children by Krešimir Zimonić in the context of comics theory. The research includes an analysis of narrative and formal devices in comics from the collection of comics *Priče iz Davnine* (*Croatian Tales of Long Ago*), created based on art fables written by Ivana Brlić-Mažuranić under the same title. Numerous readers, comic authors and literary critics universally agree that *Priče iz davnine* in the comic version by Krešimir Zimonić is one of the finest realisations of Croatian ninth art. In the chapter “Pripovijedanje u stripovima” (“Storytelling in comics”), discussed are the pictured time in comics and categories of “narrative grammar” in comics (orienter, establisher, initial, prolongation, peak, release). In the chapter “Oblikovna sredstva stripa” (“Formal devices of comics”), analysed are elementary formal devices of comics – panel, comic square-picture as a unit of visual fixation of motives, and montage, that is, the method by which the willed and the necessary number of panels is linked to a continual, communicatively understandable whole. Communicational codex with which the connection to the reader is being made is analysed in the context of the relation of drawing and word in comics, a figural content within the panel in the context of author’s artistic style, where discussed are graphic strategies, character characterisation and drawing elements.

**Keywords:** *Croatian Tales of Long Ago*, comic, comic storytelling, sequence, formal devices of comics, panel, frame, montage, gutter, composition, picture, drawing, word, balloon, colour

# Sadržaj

<b>1. Uvod</b> .....	1
<b>2. O Krešimiru Zimoniću</b> .....	2
<b>3. O stripovima Krešimira Zimonića</b> .....	5
<b>4. Dječji stripovi Krešimira Zimonića</b> .....	8
4.1. Dječji strip u kontekstu dječje književnosti .....	8
4.2. O dječjim stripovima Krešimira Zimonića .....	9
<b>5. Analiza stripova iz zbirke stripova <i>Priče iz davnine</i> Krešimira Zimonića u kontekstu teorije stripa</b> .....	12
5.1. Pripovijedanje u stripovima .....	13
5.1.1. Oslikovljeno vrijeme u stripovima .....	14
5.1.2. Kategorije pripovjedne „gramatike“ .....	16
5.2. Oblikovna sredstva stripa .....	22
5.2.1. Kadar, stripska kvadrat-slika .....	22
5.2.1.1. Jezik okvira kadrova .....	23
5.2.1.2. Funkcija okvira kadrova i izbor trenutaka .....	29
5.2.1.3. Kompozicija unutar kadrova – izbor perspektive u kadrovima .....	30
5.2.1.4. Kadar kao jedinica pozornosti .....	33
5.2.1.5. Enkapsulacija .....	37
5.2.2. Montažni postupci u stripovima iz zbirke stripova <i>Priče iz davnine</i> .....	38
5.2.2.1. Jarak – prostor između dva kadra .....	38
5.2.2.2. Prijelaz iz kadra u kadar .....	42
5.2.2.3. Kompozicija kadrova na stranici .....	50
5.3. Odnos crteža i riječi u stripu .....	55
5.3.1. Kombinacije crteža i riječi .....	57
5.3.2. Uokvirovanje teksta i govora .....	65
5.4. Umjetnički stil .....	70
5.4.1. Grafičke strategije u stripovima iz zbirke stripova <i>Priče iz davnine</i> .....	70
5.4.2. Karakterizacija likova – izražavanje emocija .....	72
5.4.3. Elementi crteža u stripovima iz zbirke stripova <i>Priče iz davnine</i> .....	75
<b>6. Zaključak</b> .....	86
<b>Literatura</b> .....	88
<b>Biografska bilješka o autorici rada</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## 1. Uvod

Tema diplomskog rada je istraživanje stripova za djecu Krešimira Zimonića u kontekstu teorije stripa. Istraživanje obuhvaća analizu pripovjednih i oblikovnih sredstava u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*, rađenih prema literarnom predlošku istoimenih umjetničkih bajki Ivane Brlić-Mažuranić. Radi se o stripovima „Šuma Striborova“, „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Ribar Palunko i njegova žena“ te „Regoč“. Referira se i na primjere iz Zimonićevih drugih stripova, kako onih namijenjenih mlađoj, tako i odrasloj publici i to na stripove iz zbirki stripova *Zlatka*, *Luna* te *Album i drugi stripovi* kako bi se uočile sve zajedničke karakteristike koje čine autohtonu Zimonićevu poetiku, a nisu vidljive u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

Kompozicijski, nakon uvodnih poglavlja o Krešimiru Zimoniću i njegovim dječjim stripovima, te o općenito o dječjem stripu u kontekstu dječje književnosti, najveći dio rada obuhvaća analitično-interpretacijski dio koji se sastoji od analize pripovjednih i oblikovnih sredstava u stripovima za djecu Krešimira Zimonića iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

Teorijska uporišta istraživanju čine neka od najvažnijih imena u istraživanju teorije stripa: Ranko Munitić, Scott McCloud, Will Eisner, Neil Cohn, Thierry Groensteen, Douglas Wolk, Randy Duncan i Matthew J. Smith, te drugi čiji su radovi vezani za konkretnija područja rada. Prvi dio analize odnosi se na pripovijedanje u stripovima u kojem se teorijski razlaže „oslikovljeno“ vrijeme u stripovima te kategorije „pripovjedne gramatike“ (orijentir, uvod, zaplet, prolongacija, vrhunac i rasplet) koje se primjenjuju na pripovjedne sekvence u stripu „Šuma Striborova“. Drugi dio analize obuhvaća oblikovna sredstva stripa – kadar (stripska kvadrat-slika) i montažne postupke u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*. U potpoglavlju „Kadar – stripska kvadrat slika“ teorijski se razlažu jezik i funkcija okvira kadrova, izbor trenutka i kompozicija (odnosno, izbor perspektive) unutar kadrova i kadar kao jedinica pozornosti. Navedena teorija interpretira se i primjenjuje u kontekstu Zimonićevih stripova. U potpoglavlju „Montažni postupci u stripovima iz zbirke stripove *Priče iz davnine*“ teorijski se razlažu metode kojima se kadrovi povezuju u kontinuiranu, komunikacijski razgovijetnu cjelinu, dakle jarak (prostor između dva kadra), prijelaz iz kadra u kadar i kompozicija kadrova na stranici te se navedena teorija također primjenjuje i interpretira u kontekstu Zimonićevih stripova.

Pretposljednji dio analize odnosi se na komunikacijski kodeks kojim se uspostavlja izravna veza pojedinog kadra s publikom (balončići s dijalozima, replike ili tekstovi naracije ili pojašnjenja radnje, oslikovljeni zvukovi itd.), u kojem se teorijski razlažu i primjenjuju u kontestu Zimonićevih stripova vrste odnosa, odnosno kombinacija crteža i riječi i metode uokvirivanja teksta i govora.

Posljednji dio rada odnosi se na Zimonićev umjetnički stil u navedenim stripovima te analizu crteža u njima s obzirom na njegove elemente, likovne tehnike i simboliku boje (referira se na Marijana Jakubina), te grafičke strategije u karakterizaciji likova. Valja naglasiti da je nemoguće odvajati pripovjedna i oblikovna sredstva stripa – nijedno oblikovno sredstvo stripa nije korišteno upravo na taj način kako je prikazano u stripovima slučajno ili bez neke posebne svrhe – svako oblikovno sredstvo stripa ima svoju funkciju u stripskom pripovijedanju, ona grade priču, atmosferu u stripu kroz sekvence na isti način kao što riječi, interpunkcijski znakovi i rečenice grade priču u književnim djelima.

## **2. O Krešimiru Zimoniću**

Prema Ajanoviću, „nakon prvog velikog doba hrvatskog stripa, kojeg su 1930-ih godina obilježili Maurović i braća Naugebauer, 1960-ih i 1970-ih godina javit će se dvije nove generacije hrvatskih strip-atora, koji će, poput svojih prethodnika, dosegnuti same kreativne vrhunce strip-stvaralaštva u tome vremenu. Riječ je o autorima okupljenima oko *Plavog vjesnika* iz 1960-ih te strip grupe 'Novi kvadrat', koja je nastupila u drugoj polovici 1970-ih i aktivno djelovala nekih desetak godina“ (Ajanović, 2018: 135). Radilo se o grupi pretežito mladih strip-atora okupljenih oko tadašnjih omladinskih listova (Kruščić, 2014: 7). Prvi autor „Novog kvadrata“ koji se nametnuo široj javnosti bivše države bio je Krešimir Zimonić (Ajanović, 2018: 137). „Novi kvadrat“ je kao strip pokret izrastao iz tadašnjeg lista *Polet*, predvodio ga je ilustrator Mirko Ilić, a uz Zimonića su pokretu pripadali Igor Kordej, Emir Mešić i drugi (Dragojević, Frančeski, 2011: 200).

Kruščić navodi kako je Krešimir Zimonić „izrazito plodan autor, čiji su stripovi tijekom 1970-ih i 1980-ih godina bili doslovno razasuti po brojnim listovima, revijama i magazinima“ (Kruščić, 2014: 7). Rođen je 1956. godine u Đurđenovcu. Osnovnu školu završio je u Vinkovcima, a u Zagrebu Školu primijenjene umjetnosti. Studirao je na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu (Markos [*Stripovi*], 2009). Nadalje, Kruščić ističe kako je „još i prije

'Novog kvadrata', ali i prije nego što je objavio svoj prvi profesionalni strip, u intervjuu za časopis *Pegaz*, Krešimir Zimonić izložio svojevrsnu 'misiju', odnosno manifest sebe i svoje generacije autora – istaknuo je da je 'došlo vrijeme da strip i kod nas prestane biti zabava za djecu i da se na njega počne ozbiljno računati kao na umjetnički medij' te kako su 'upravo autori ti koji to trebaju potencirati jednim ozbiljnim i kompleksnijim pristupanjem umjetnosti stripa'“ (Krulčić, 2014: 7).

Osim stripom, bavio se i animiranim filmom. Na animiranom filmu profesionalno radi od 1979. godine, isprva kao animator i glavni crtač, a od 1983. godine samostalno režira i postaje jedan od najistaknutijih predstavnika mlađeg naraštaja Zagrebačke škole crtanog filma. Animirani film *Album* iz 1982. godine njegov je prvi autorski animirani film, a kritičari su ga smatrali dostojnim nastavljачem slavne Zagrebačke škole (Zimonić, 2014: 75). Majcen Marinić ističe kako je „u *Albumu* glavni lik žena koja listajući album oživljava slike i prizore iz svog života – ključne momente vlastitog odrastanja i formiranja. Taj interes za psihu ženskih likova ostati će glavna Zimonićeva preokupacija i u većini drugih njegovih filmova i stripova (stripovi o Zlatki, film *Leptiri*). Priču, narativnu strukturu svog filma, autor gradi po principu snova, toka svijesti u slikama, montiranjem i slaganjem prizora u asocijativnim nizovima. Te su asocijacije, prije svega, slikovne, odnosno građene na pretapanjima i izrastanju jednih oblika iz drugih ili njihovim kolorističkim pretapanjima i spajanjima. Slična se struktura uočava i u Zimonićevim stripovima koji se, s obzirom na strukturu i cjelinu stripa, ali i strukturu pojedinačne stranice i prizora te položaj teksta u njima, ne smatraju dominantno narativnima, već prije poetskima“ (Majcen Marinić, 2014: 38). Za njega je dobio brojne nagrade, kao što su nagrade za najbolji animirani film, nagrada za najbolji prvi film, nagrada „7 sekretara SKOJ-a“ za film, te godišnja nagrada „Vladimir Nazor“ za film (Markos [*Stripovi*], 2009). Iz filma, piše Zimonić, kasnije nastaje i strip *Album*, koji je isprva fragmentirano objavljivan u *Omladinskim novinama* 1981. godine, a kasnije, dvije godine nakon nastanka filma, u magazinu *Spunk novosti* 1984. godine objavljena je i cjelovita verzija stripa, prerađena i s do crtanim prizorima iz filma (Zimonić, 2014: 76).

Režirao je još animiranih filmova, od kojih su poznatiji *Kugina kuća* iz 1979. godine, prema epu Augusta Šenoje, *Utakmica* iz 1987. godine za kojeg je dobio nagradu filmskih kritičara i nagradu za najbolju animaciju, *Leptiri* iz 1988. godine za kojeg je dobio nagradu za likovnost na Svjetskom festivalu animiranog filma u Zagrebu, *Krug* iz 1989. godine za kojeg dobio nagradu za animaciju, *Greetings from Croatia* iz 1991. godine za kojeg je dobio diplomu

u Japanu te *Čekaj me* iz 1992. godine za kojeg je dobio nagradu *Oktavijan* na Danima hrvatskog filma u Zagrebu (Markos [*Stripovi*], 2009).

U statusu je samostalnog umjetnika od 1981. godine. Objavljivao je stripove i ilustracije u više od 50 listova i časopisa, od kojih su važniji *Pegaz*, *Polet*, *Vidici*, *Pitanja*, *Oko*, *Yu strip*, *Mladost*, *Student*, *Studentski list*, *Maslačak*, *Erotika*, *Spunk novosti*, *Modra lasta*, *Kekec*, *Kurir* i drugi (Krulčić, 2014: 162–163). Ilustrirao je i knjige, njih dvadesetak. Autor je i brojnih plakata, kataloga i tekstova o filmu i animaciji. Izlagao je na brojnim izložbama, a za svoj rad na stripu primio je više nagrada i priznanja (Markos [*Stripovi*], 2009). Krulčić ističe kako je Zimonić u rujnu 1992. godine u Vinkovcima, na prvom Salonu Hrvatskog stripa, osvojio je nagradu „Grand prix“, najvažniju festivalsku nagradu. Zimonić je tada imao 36 godina i oko dva desetljeća stripovskog staža, od čega se tom profesijom, kao scenarist i kao crtač, profesionalno bavio petnaestak godina.

Važan je i njegov angažman u najrazličitijim strip-projektima, poput pokretanja Salona jugoslavenskog stripa, osnivanja Društva autora stripa SR Hrvatske, organiziranja brojnih strip-izložbi (Krulčić, 2014: 7), a bio je i glavni urednik strip-magazina *Patak*, grafičko-likovni urednik *Modre laste*, umjetnički direktor Salona stripa u Vinkovcima te jedan od osnivača i višegodišnji predsjednik Hrvatskog društva autora stripa. Nekoliko je godina obavljao i poslove umjetničkog direktora Zagreb filma i bio član brojnih prosudbenih komisija, a od 1992. godine bio je i član Vijeća Svjetskog festivala animiranog filma u Zagrebu. Radio je i kao mentor na radionicama i školama za nadarenu djecu, te u Povjerenstvu državnog „Lidrana“ (Markos [*Stripovi*], 2009).

Krulčić navodi kako je „zbog Zimonićeve specifične strip-poetike koja se podjednako isticala u njegovom crtežu i u dramaturškom izričaju te zbog njemu svojstvenom beskompromisnom pristupu mediju, bila odluka vinkovačkog žirija da upravo Krešimir Zimonić bude laureat Salona – prve strip manifestacije nakon što je Republika Hrvatska postala neovisnom državom. Po estetskim dosezima svojih, prije svega, 'autohtonih' stripova, Zimonić nije zaostajao za tadašnjom kremom europske produkcije“ (Krulčić, 2014: 7). 2019. godine dobio je tradicionalnu nagradu „Andrija Maurović“ za životno djelo na području hrvatskog stripa, za sveukupni doprinos (Markos [*Stripovi*], 2009).

Važnija djela iz stripskog stvaralaštva Krešimira Zimonića su zbirke stripova *Spore* (Anima, 1990.), *Zlatka* (Oaza, 1998. i Fibra, 2012.), *Luna* (Svjetla grada, 1999.), *Bitka kod*

*Siska 1593* (crta Dušan Gačić, Matica hrvatska Sisak, 2000.), *Zlatka 3* (Bakal, 2004.), *Priče iz davnine* (Strip forum, 2013.) te *Album i drugi stripovi* (Vedis, 2014.) (Zimonić, 2014: 163).

### **3. O stripovima Krešimira Zimonića**

Ajanović navodi da se „kraj sedamdesetih i početak osamdesetih godina 20. stoljeća mogu obilježiti kao velika epoha europskog stripa. U to doba vodeći je pravac europskog stripa bila takozvana 'belgijsko-francuska škola'. Strip se iz više razloga uzima kao revolucionarna pojava u povijesti medija, ne samo zbog toga što se uspjeh europskog stripa počinje izjednačavati s uspjesima japanske mange i različitim strip-tradicijama nastalima u Sjedinjenim Američkim Državama, nego i zbog činjenice što se strip prvi put u zapadnoj kulturi počinje shvaćati kao ozbiljna izražajna forma“ (Ajanović, 2008: 135). Nadalje, navodi da su u tome su fenomenu značajan trag ostavili i ljudi vezani za prostor Republike Hrvatske i bivše Jugoslavije, prije svega, spomenuta zagrebačka strip-grupa „Novi kvadrat“, kojoj je pripadao i Krešimir Zimonić. Njezini su pripadnici postali „globalno poznati po svom grafičkom ekshibicionizmu, sklonosti satiri i crnom humoru, realističnim tretmanom prostora i figura u pokretu, slobodnim predočavanjem erotike i grafičkom 'eksplozijom' u načinu crtanja i sjenčanja“ (Ajanović, 2008: 136). Ti se elementi koji se prepoznaju u Zimonićevim stripovima, kao i odmak od klasičnog novinskog stripa. Ajanović ističe da u takvim stripovima „ono što u kadrovima nije prikazano jednako je važno kao ono što jest, slijed kadrova i tabli više nije sveden samo na kronologiju, nego prati i logiku i razvoj likova. Vremenski, prostorni ili psihološki elementi kombinirani su kompleksnim kompozicijskim postupcima izvedenima na cijeloj stranici, te su prožeti inteligentnom i surovom satikom i riskantnim pripovjedačkim tehnikama, a žanrovski je dominirala negativna utopija“ (Ajanović, 2008: 135–136).

Stripovi Krešimira Zimonića odjekuju njegovim „autohtonim“, apstraktnim stilom. Kadrovi na tabli kao da postoje samo formalno jer riječi i likovi, gusto i detaljno iscrtkani u Zimonićevu prepoznatljivom stilu, kao da su lišeni svih zakona sile teže i neopterećeno lebde na papiru, preko kadrova, među njima, otimaju jedni drugima prostor u kadrovima. U većini Zimonićevih stripova, za priču se čini da je u drugom planu, važnija je misao, asocijacija koju će slika izazvati kod čitatelja. U drugom slučaju, priča zapravo postoji, ali bez logične radnje, više podsjeća na čitanje romana struje svijesti ili na događaje koji bi se nizali u snu.

Bošnjaković o Zimonićevim stripovima piše kako se u njima „table suprotstavljaju: jedna je tabla crtana kao jedinstveni grafički lik, dok je druga podijeljena na čitav niz čak geometrijskih, pravilnih kadrova koji narušavaju stav o cjelovitosti svijeta koji smo sagledali na prethodnoj“ (Bošnjaković, 1999: 124). Sam autor navodi, u intervjuu s Mirkom Ilićem objavljenim u zbirki stripova *Album i drugi stripovi*, da se njegovi stripovi često „tretiraju kao grafički listovi ili ciklusi crteža“. Smatra da je „razlog tome neuočljivost priče, dakle veze između crteža – činjenica je da stranice (table) rješava crtački različito“. Na jednoj izložbi na kojoj je izložio strip „Lunu“, izložio ga je bez upisanog teksta, kako bi svaki promatrač mogao interpretirati izloženo djelo kako mu je najbolje odgovaralo, a u podnaslovu je stajalo „strip, slikovnica ili nešto treće“ (Bogdanović, Ilić, 2014: 25). Ajanović smatra da „iako pomalo nepročišćene naracije i nedorečen na planu karakterizacije likova, Zimonić se od samog početka predstavio kao autor koji sa zapanjujućom sigurnošću vlada sofisticiranim grafičko-montažnim izrazom. Sam izbor okvira, postavljanje subjekata unutar njega, odnos okvira s drugim okvirima i unutar cijele stranice, plan akcija i postavka stranice te izbor detalja u svakom kadru kako bi vodio čitatelja u željenom smjeru, nešto je za što Zimonić pokazuje prirođeni dar“ (Ajanović, 2018: 138).

Darko Macan, također autor stripova i romanopisac, za Krešimira Zimonića navodi da njega nikada nije zanimalo pripovijedanje. Jer, pripovijedanje je „pravocrtna funkcija“, „slika se niže na sliku, rečenica vuče rečenicu, karakteri su dosljedni, djelovanje likova proizlazi iz njihove čudi i konstantnih, zadanih uvjeta“. Dalje navodi kako je „priča poput laboratorijskog pokusa: jasno je polazište, zanima nas put i rezultat“. No, Zimonića to u njegovim stripovima ne zanima. Njega „ne zanima zatvaranje izlaza u traženju onog pravog, onog koji najbolje funkcionira, već ga privlači ukupnost puteva, mozaično slaganje mogućnosti, preispitivanje i preslagivanje vlastitih premisa, različita sredstva putovanja, staze kojima nije dozvoljeno ići, putevi koji ne postoje, nevidljive autoceste individualnosti“ te da su „njegovi stripovi bili i ostati će *scrapbook*, pripovijedanje toka svijesti uvijek vođenom likovnom radije no narativnom logikom – dekadama dug pokušaj da od fragmenata svakodnevice koji ga dođaknu, uzbude ili naljute, kroz stotine kolažnih stranica misli i slika, složi vlastiti unutarnji portret“ (Macan, 1999: 6–7). No, dodaje i da, iako Zimonića ne zanima koherentnost pripovijedanja, ne može mu se odreći zainteresiranost za „strukturu pripovijedanja, za trikove, montaže ili sredstva kojima će čitaoca natjerati na novi način doživiti kadrove raspoređene na tabli“ (Macan, 1999: 7).



Zimonić u svojim stripovima kreira svoj vlastiti svijet i ne inzistira na tome da ga čitatelji moraju isprva razumjeti. U već spomenutom intervjuu Zimonić navodi kako u svojim djelima on „prvenstveno teži likovnosti“. Njegovi su crteži nekada „eksplozivni ili nervozni, a nekada savršeno uravnoteženi i smireni – što uglavnom ovisi o momentima u priči. Lica koja izražavaju različita emocionalna stanja moraju se i različito tretirati – smirenost zahtijeva široke plohe i smirenu liniju, a grčevit pokret 'grčevitu' liniju“. Rješavanju takvih problema autor „nikad ne pristupa mehanički, sve ovisi o njegovome emocionalnom stanju. Često odstupa od scenarističkih redosljeda i koristi ona rješenja koja mu u tome trenutku najviše odgovaraju“ (Bogdanović, Ilić, 2014: 25).

Zimonićevi stripovi vrve simbolima. Bošnjaković ističe kako su „značenja tih simbola ponekad univerzalna, a ponekad teško razumljiva, uklopljena u vlastite asocijacije“. Zbog toga se, navodi Bošnjaković, Zimonićevi stripovi ne prate bez daha, već nas navodi na razmišljanje nad svakim detaljem (Bošnjaković, 1999: 126). Macan primjećuje kako su česti motivi kojima su prožeti njegovi stripovi su kosa i konji. Ženska kosa „vječno vijori Zimonićevim kadrovima, u 'Luni' kosa je moć i oružje, sredstvo liječenja i napada“ (Macan, 1999: 6). U „Zidu“ po izlasku iz zida junakinja gubi kosu kao simbol prevladavanja svih mučnih kušnji koje je u njemu prošla, boja kose ribareve žene u stripu „Ribar Palunko i njegova žena“ mijenja se s obzirom na njezino psihičko i emocionalno stanje. Čak i Svarožić, lik o kojem se u tekstu stripa govori u muškom rodu, u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“ djeluje ženstveno i ističe se dugim, eteričnim pramenovima kose na isti način kao Zora-djevojka u „Ribar Palunko i njegova Žena“, te vila Kosjenka u „Regoču“. Zimonićevi konji u pokretu, koji podsjećaju na one Muybridgeove, većinom se pojavljuju u onim trenucima koji su prijelomna točka između represije junaka ili junakinje i odbijanja te represije i hitanja u slobodu, pegaz koji se pojavljuje u zadnji tren kad je Zlatki zapriječeno da će morati odrasti u „Drvu“, automobil koji se mijenja u konja u „Albumu“ u trenutku kada junakinja doživljava „sudar“ sa svojom srodnom dušom te joj taj isti konj kasnije kad tu srodnu dušu oplakuje na grobu briše bore s lica, i uvijek prisutni konji u „Luni“, poput živih kostura, jednako groteskno i detaljno iscrtani kao i osobe koje ih jašu.

Što se žanra tiče, Zimonić u intervjuu s Mirkom Ilićem sam izjavljuje da „njegovi stripovi nikada nisu pripadali nekom određenom žanru“. U njima većinom dolazi do pretapanja vrsti, rodova, realnosti i iluzija. Navodi kako je na „čvrstu realnost pokušavao utjecati razmišljanjima općeg tipa i tada prestaje biti važno ono što se dogodilo i postalo važno ono što bi se moglo dogoditi. Tako u njegov 'vestern' spontano ulazi astronaut, pustinjač koji se nakon

stoljeća provedenih u pustinji vraća civilizaciji nailazi na ljude i situacije iz raznih vremenskih razdoblja te ne može definirati vrijeme i ničemu se ne čudi. U njegovim stripovima događaji su na drugom mjestu, ponekad se gotovo ništa niti ne događa. Zimonić prvenstveno stvara situacije i odnose, čija logika odgovara logici sna, da bi preko njih došao do nekih postavki o čovjeku i njegovu stavu prema životu“ (Bogdanović, Ilić, 2014: 28). Prema Kvesiću, Zimonićevi stripovi su gotovo poetski, čitajući neke od njih imamo osjećaj da ne čitamo „priču“, već pjesmu. S obzirom na to da se, navodi Kvesić, strip često naziva „pričom u slikama“, u skladu s onime što Zimonić radi, njegovi stripovi zaslužuju naziv „poezija u slikama“. „On je Pjesnik i to je i danas njegova suština. Njegovih bi se stripova trebali dohvatiti ne samo kritičari stripa, nego i kritičari poezije“ (Kvesić, 2014: 161).

## **4. Dječji stripovi Krešimira Zimonića**

### **4.1. Dječji strip u kontekstu dječje književnosti**

Hameršak i Zima ističu da se, u kontekstu dječje književnosti, strip opisuje kao zahtjevna tema zbog niza razloga. Prvenstveno, zbog njegove „polivalentne forme koja najčešće predstavlja suodnos verbalnog i vizualnog, zbog specifičnog načina recepcije stripa, otvorenosti prema drugim formama i medijima (filmu, karikaturi, televiziji, internetu) i popularnoj kulturi općenito te otvorenosti prema nezapadnjačkoj produkciji (interes za japansku mangu). Kao forma koja se primarno, a u nekim varijantama i potpuno realizira u domeni vizualnog te je tijekom povijesti stav o stripu kao vrsti dječje literature bio uglavnom ambivalentan, pa i negativan, uz rijetke se iznimke nije ni rubno zahvaćao u pregledima hrvatske dječje književnosti“ (Hameršak, Zima, 2015: 155).

Nadalje, navode da su odnos stripa i dječje kulture do druge su polovice 20. stoljeća obilježavale oštre kritike na račun „trivijalnosti“, nepodobnosti i štetnosti stripskoga sadržaja. Iskazuje se nesigurnost u odnosu prema stripu, u literarnim kritikama prikazuje ga se u negativnom kontekstu kao trivijalnu i odgojno štetnu kulturnu formu, naročito u jezičnome odgoju (Hameršak, Zima, 2015: 161). Macan ističe da se strip općenito, ne samo dječji, u to doba „na prostorima poslijeratne Jugoslavije u kritičkim osvrtima ocjenjivalo kao štetnu društvenu pojavu. U tim se osvrtima strip nije vrednovalo i analiziralo kriterijima medija“ (Macan, 2007: 43), već je samo naglašen „snažan ideološki i partijski otpor prema stripu te

posljedične stvarne ili fiktivne zabrane i osude koje su svakako utjecale na produkciju, ali ne i na recepciju“ (Hameršak, Zima, 2015: 158 prema Macan, 2007: 43–50).

Činjenica je da djeca stripove ne čitaju, već ih „gutaju“. I to ne samo djeca s ograničenim čitalačkim sposobnostima, nego inteligentna djeca, dobri čitači, obrazovana djeca iz dobre društvene sredine s dobrim knjigama u njihovim domovima (Arbutnot, 1947: 180). Postaje besmisleno odvrćati ih od toga, kako navode Hameršak i Zima, pa se već u „drugoj polovici 20. stoljeća strip počinje tumačiti kao zanimljivo i produktivno pedagoško i obrazovno sredstvo, te se postupno integrira u osnovnoškolski kurikulum“ (Hameršak, Zima: 2015, 161). Diklić, Težak i Zalar ističu kako se „dolazi do shvaćanja da kulturno-književni odgoj može sebi samo naštetiti proglašavajući strip šundom i ograđujući se od njega te da je mnogo bolje upućivati na pozitivna ostvarenja i na taj način strip integrirati u odgoj, a ne distancirati se od njega“ (Diklić, Težak, Zalar, 1996: 350). Zaključno, ističu Hameršak i Zima, može se reći da se „refleksija stripa kao djela dječje kulture kreće od oprezno do naglašeno negativne do 50-ih godina 20. stoljeća te potom od oprezno do umjereno afirmativne u drugoj polovici 20. stoljeća, kad se navode uglavnom kulturni i/ili obrazovni potencijali stripa, odnosno naglašava se jasna moralna profilacija stripskog sadržaja i postupanja stripskih junaka“ (Hameršak, Zima, 2015: 160-161).

## 4.2. O dječjim stripovima Krešimira Zimonića

*Priče iz davnine* Krešimira Zimonića su strip-serijal namijenjen kako odraslima, tako i djeci. Rađeni su prema literarnom predlošku istoimene zbirke umjetničkih (Crnković, Težak, 2002: 23) bajki spisateljice Ivane Brlić-Mažuranić. Ilić smatra kako se „brojni čitatelji, autori stripa i literarni kritičari jednodušno se slažu da su *Priče iz davnine* u strip verziji Krešimira Zimonića jedno od najljepših ostvarenja domaće devete umjetnosti“ (Ilić, 2013: 111). Sam autor u intervjuu s Jurom Ilićem navodi kako je „mala nepravda što se bajke Ivane Brlić Mažuranić tretiraju kao literatura za djecu“, stoga ih u njihovoj strip-inačici nastoji učiniti privlačnima i za odrasle“ (Ilić, 2013: 112).

Ilić, također, navodi kako do tada nije bilo značajnijih pokušaja da se bajke Ivane Brlić-Mažuranić pretoče u strip. Zimonić je tim bajkama pristupio na „najbolji način – ostavio je nedirnutima najbolje dijelove izvornog materijala, autorske je intervencije usmjerio uglavnom na vizualni dio, a obrade se prihvatio samo u dijelovima koji su to zahtijevali zbog specifičnosti

medija stripa. Njegovo iskustvo crtača i redatelja nagrađivanih animiranih filmova vidljivo je u *Pričama iz davnine* gdje koristi filmsku montažu te izmjenu kadrova i planova“ (Ilić, 2013: 111). U intervjuu s Ilićem Zimonić navodi kako se ideja o izradi stripa po poznatome predlošku rodila se kad se počeo ozbiljnije baviti stripom, iako je osjećao strahopoštovanje prema toj literaturi. Jedan od najvažnijih faktora bio je u tome „što su bajke Ivane Brlić-Mažuranić, premda se temelje na slavenskoj mitologiji, zapravo univerzalne – mogu se događati bilo kad i bilo gdje, što je Zimoniću omogućavalo brojne autorske interpretacije. Svaka od tih priča mogla se smjestiti i u novije vrijeme, a da ne izgubi ništa od svoje snage. Naravno, Ivana Brlić-Mažuranić ih je nasloвила *Priče iz davnine*, pa se podrazumijeva da se radi o nekom imaginarnom prošlom vremenu karakterističnom za bajke“ (Ilić, 2013: 111). Zimonićeva je ideja bila da ostane potpuno u duhu univerzalnosti ideja te literature, a da na onim mjestima gdje su interpretacije i nadogradnja mogući intervenira autorskim stavom (Ilić, 2013: 112).

Prema Tomasu, „crno-bijela strip-adaptacija pripovijetki Ivane Brlić-Mažuranić pod nazivom *Priče iz davnine* izlazila je u *Večernjem listu* u nastavcima, ritmom od jedne pasice svakog dana osim nedjelje tijekom 1989. godine, od lipnja do kolovoza. 'Šuma Striborova' je objavljivana u crno-bijeloj tehnici u pedeset nastavaka, a 'Kako je Potjeh tražio istinu' u 36 nastavaka. List za djecu *Radost* objavljivao je ove stripove u boji, u ritmu po dvije table u svakom broju, odnosno po jednu cijelu priču kroz školsku godinu ('Ribar Palunko i njegova žena', 1989./1990.; 'Šuma Striborova', 1990./1991.; 'Regoč', 1991./1992.). *Modra lasta* je objavljivala 'Kronike – Striborovo stablo' 1998. i 1999. Generalno gledajući, navedeni su stripovi kod čitatelja bili prihvaćeni više nego dobro, zbog čega je Zimonić pozvan da ilustrira knjigu *Priče iz davnine* za izdavačku kuću Znanje, koja je bila tiskana u čak pet izdanja“ (Tomas, 2013: 116).

*Zlatka* je drugi strip-serijal Krešimira Zimonića koji je namijenjen kako odraslima, tako i mlađoj publici. Radi se o stripovima u kojima glavnu ulogu tumači junakinja Zlatka, uglavnom tinejdžerka. Iako sam autor smatra da stripovi o Zlatki nisu za djecu jer su učenicima nižih razreda osnovne škole gotovo nerazumljivi, pa njihove kvalitete i zabavnost otkriju tek kasnije, činjenica je da su uz *Zlatku* odrasle generacije mladih čitatelja časopisa za mlade *Modra lasta*, u kojem je strip najdulje izlazio. Jukić Pranjić navodi kako „Zlatka nije običan lik iz stripa. Ona ima tijelo kojim nije teško poletjeti – eterično je, bez mase koja bi je ograničavala u svijetu gravitacije. Zlatka se preobražava i putuje kao misao. Ona s lakoćom mijenja dimenzije – postaje patuljak, div, voda ili vatra. Preobražava se, leti, prevaljuje

nepremostive dimenzije – čak i onu dimenziju plohe papira koja razdvaja čitatelja od njezinog svijeta“ (Jukić Pranjić, 2012: 6–7).

Ono po čemu su stripovi o Zlatki najupečatljiviji je korištenje pripovjednog „ukrižavanja“ (engl. *crossover*). Zimonić je u stripovima o Zlatki tako „ugostio“ brojne druge stripske, filmske i književne junake. Zlatka se u svojim avanturama susrela s Petrom Panom i Malim Princem, Cortom Malteseom, Dylanom Dogom, Malim Ivicom Drubravka Matakovića. Spašavala je svijet s Terminatorom, u prolazu susrela Supermana, suočila se s Jackom Trbosjekom (za kojeg se ipak u komičnom raspletu ispostavi da je Zlatkin susjed Đuka s trećeg kata). Nadmudrivala se s Hi-Menom, najjačom figurom u svemiru (koji je na kraju zaista bio akcijska figurica i kako je Zlatka porasla, velika čuda su se smanjila). Nakon što je počinila krađu u knjižnici, susrela se i s Batmanom, koji kažnjava zločin, ali Zlatki će dati priliku da svoje nedjelo ispravi jer mu je simpatična (Zlatka se na kraju pita radi li se zaista o Batmanu ili o njezinoj savjesti). Prema Jukić Pranjić, Zlatka tako potvrđuje da „nije neobično imati svoj svijet mašte, glazbe, knjiga i filmova i u taj svijet stupa ravnopravno sa svim junacima naše zajedničke 'virtualne stvarnosti', odvažno pred njima stoji i raspravlja se s njima bez imalo želje da uzmakne“ (Jukić Pranjić, 2012: 6).

Nadalje, Jukić Pranjić piše kako je „Zimonić, putem načina na koji je kreirao lik, kroz svoju poziciju pripovjedača i odnos spram čitatelja te kreativnim načinima na koje je taj koncept realizirao u formi stripa, stvorio cjelokupno djelo, serijal koji je u cjelokupnoj povijesti stripa bez presedana. Nije neobično da se u stripu autori poigravaju formom, ali se nikada to nije dogodilo u obliku ovako dugotrajnog serijala, koji ne samo da je morao zadovoljiti zahtjeve periodičnosti nego i zahtjeve prilagođenosti konceptu časopisa i publike kojoj je bio namijenjen. Kroz dvadesetak godina trajanja raspoređenih u više od četiristo tabli nije prestajala biti oličenje snažnog autorskog pristupa koji podrazumijeva snažnu umjetničku viziju i povjerenje u inteligenciju čitatelja i čitateljica te je tako prerasla u najpoznatiju hrvatsku stripsku junakinju. Unatoč velikoj dozi eksperimenta, snažno individualiziranog crtačkog rukopisa i novog pristupa, Zlatka je djelo toliko dorečeno da se doživljava kao klasik“ (Jukić Pranjić, 2012: 7).

## 5. Analiza stripova iz zbirke stripova *Priče iz davnine* Krešimira Zimonića u kontekstu teorije stripa

U nastavku diplomskog rada analizirat će se pripovjedna i oblikovna sredstva u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* u kontekstu teorije stripa. U poglavlju „Pripovijedanje u stripovima“ raspravljat će se o oslikovljenom vremenu u stripu te kategorijama „pripovjedne gramatike“ u stripu (orijentir, uvod, zaplet, prolongacija, vrhunac, rasplet). U poglavlju „Oblikovna sredstva stripa“ analizirat će se osnovna oblikovna sredstva stripa – kadar, stripska kvadrat-slika kao „jedinična vizualna fiksacija motiva“ i montažni postupak odnosno „metoda kojom se željeni i potrebni broj kadrova povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgovijetnu cjelinu“ (Munitić, 2010: 24).

Munitić kao osnovne građevne elemente kadra izdvaja okvir kadra, prostorno iluzionirani ili ravni segment omeđen tim okvirom, scenografsku artikulaciju tog prostornog ili plošnog isječka, figuralni sadržaj, odnosno opredmećeni detalj događaja koji je u tom kvadratu registriran i komunikacijski kodeks kojim se na razini tog kadra uspostavlja izravna veza s čitateljem (Munitić, 2010: 24–25). U svrhu preglednosti rada, posljednja dva elementa kadra bit će analizirana u posebnim poglavljima. Komunikacijski kodeks kojim se uspostavlja veza s čitateljem bit će analiziran u kontekstu odnosa crteža i riječi u stripu (u istoimenom poglavlju), a figuralni sadržaj unutar kadra u kontekstu umjetničkog stila (također u istoimenome poglavlju) gdje će se raspravljati o grafičkim strategijama, karakterizaciji likova i elementima crteža.

Stoga će se u potpoglavlju „Kadar – stripska kvadrat-slika“ analizirati jezik i funkcija okvira kadrova, izbor trenutka u kadrovima, kompozicija unutar kadrova (odnosno, izbor perspektive u kadrovima) te kadar kao jedinica pozornosti. U potpoglavlju „Montažni postupci u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* Krešimira Zimonića“ raspravljat će se o jarku, odnosno prostoru između dva kadra, prijelazima iz kadra u kadar i kompoziciji kadrova na stranici. Pripovjedni su i oblikovni elementi stripa neodvojivi, oni zajedno izgrađuju priču, atmosferu, ovise jedno o drugome i međusobno se nadograđuju – svaki od tih elemenata ima svoju funkciju u stripskome pripovijedanju.

## 5.1. Pripovijedanje u stripovima

U svome istraživanju, Munitić navodi da „ono što strip razlikuje od ostalih sustava, odnosno masmedija komunikacije, ono čemu strip zahvaljuje svoju tvorevnu originalnost i relevantnost cilja, jest njegova težnja i mogućnost da svojim stvaralačkim postupkom ravnopravno obuhvati u isto vrijeme i prostornu i vremensku dimenziju događaja. Ne služi se samo riječima ili rečenicama poput književnosti, kako bi njihovim nizanjem kod čitatelja izazvao određeni doživljaj – služi se izravnim prikazivanjem motiva, likova i situacija putem slike u kombinaciji s riječima i rečenicama. Za razliku od temeljne uvjetovanosti likovnih umjetnosti, koja leži u fiksiranju motiva na razini statičke vizije, strip jednako teži vjerodostojnom utjelovljenju i na razini dinamičkog napredovanja – na stupnju sukcesivno registriranog događaja čije faze teku pred našim očima u obliku povezanih kvadrata, jediničnih prizora, 'sličica' koje čine strip“ (Munitić, 2010: 21–22).

Prema Munitiću, dakle, strip se nalazi na granici slikarstva i književnosti. Metodu pripovijedanja (vremenskog nadovezivanja pojedinih dijelova radnje), posuđuje od književnosti, a od slikarstva „mogućnost da svaki dio pojedinog detalja priče oblikuje kao samostalni likovni ekspozit trenutka, to jest fragmenta globalnog događaja“ (Munitić, 2010: 22). Nadalje, navodi i povezanost stripa i filma – poput filma i strip koristi metodu montaže, „osmišljenog i ekspresivnog vezivanja pojedinih prizora i događajnih sekvenci“ te da „strip formulira morfološku okosnicu u kojoj se prostorno-vremenska sinteza materijalizira na najjednostavniji i najčitljiviji način. Svaki kadar jedinična je prostorna fiksacija određenog trenutka, a niz kadrova tvori vremensku konstantu čija krivulja sadrži po volji veliki broj takvih jediničnih vrijednosti“ (Munitić, 2010: 22).

Temeljnom težnjom stripa Munitić smatra to da se „odgovarajućim rasporedom, odnosno učinkovitim montažnim nadovezivanjem pojedinih kadrova ostvari što punija iluzija neposrednog razvijanja radnje, da se, drugim riječima, na osnovu likovno formuliranih i pripovjedno kolažiranih kadrova sugerira pokret, kretanje, vremenski i dinamički kontinuitet zbivanja“ (Munitić, 2010: 23). Smatra da „strip nikada neće prevladati uvjetovanost svoje likovno-statične prirode, ali će na sve raspoložive načine nastojati što izravnije i dojmljivije sugerirati kinetičke potencijale motiva“ te da „ljepota i proaktivnost stripa proizlaze iz sugestivnosti zakočenog, oslikovljenog kretanja koje se potpuno oslobađa i slobodno razvija tek u našoj svijesti, tek u našem kontaktu s medijem“ (Munitić, 2010: 23).

Upravo je to, kako navodi Cohn, najistaknutija ideja o mogućnosti čitanja i razumijevanju stripova – činjenica da ljudi povezuju značenja među kadrovima. Čitatelji razumiju slijed kadrova na način da „popunjavaju“ prostor između dva kadra (jarak) informacijama i na taj način povezuju značenja ta dva kadra (Cohn, 2013: 66).

### 5.1.1. Oslikovljeno vrijeme u stripovima

Prema McCloudu, „svaki kadar stripa prikazuje jedan vremenski trenutak. Među tim zamrznutim trenucima – među kadrovima – ljudski um dopunjuje međutrenutke, stvarajući iluziju vremena i pokreta. No, vrijeme u stripu je, zapravo, puno kompleksnije od toga“ (McCloud, 1993: 94).

Čitatelj gleda u stranicu stripa i vidi seriju slika, okruženih okvirom, s praznim prostorom između njih, navodi Wolk. Svaka ta slika – kadar, „predstavlja jedan trenutak u vremenu. Neki od tih kadrova sadrže tekst, okružen linijom ili drugom vrstom vizualnog znaka koji upućuje na to da se radi o tekstu koji predstavlja govor (lika koji se nalazi unutar kadra ili lika koji nije vidljiv u kadru) ili naraciju iz nekog drugog, sveznajućeg izvora“ (Wolk, 2007: 126). Prema Munitiću, taj je kadar „jedinična informacija o određenom fragmentu priče, likovna materijalizacija određene faze globalnog događaja“ i taj „trenutak u vremenu, ovisno o količini i prirodi informacija koje sadrži, može biti dulji ili kraći“ (Munitić, 2010: 40). Dakle, kako navodi McCloud, trajanje tog vremena i dimenzije tog prostora prikazanog u kadru, više definira sadržaj kadra nego sam kadar, što nas dovodi do veze između vremena prikazanog u stripu i vremena koje čitatelj percipira (McCloud, 1993: 99).

Munitić razlikuje nekoliko dimenzija oslikovljenog vremena u stripu (Munitić, 2010: 40-42):

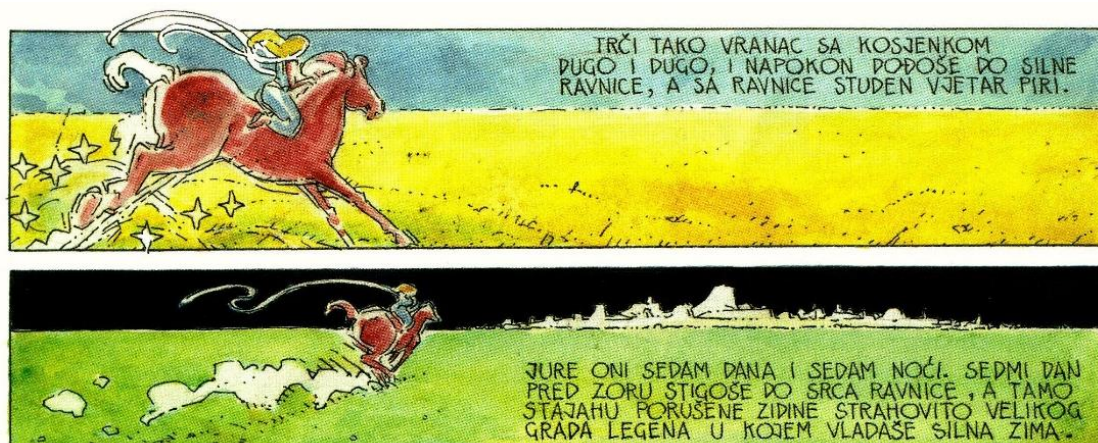
1. *Vrijeme oslikovljeno u samome kadru*: mjera trajanja kadra određena je količinom pokreta prikazanom u prizoru. Primjerice, navodi Munitić, prikaz „dva lika sukobljena u tučnjavi predstavlja kraće oslikovljeno vrijeme u kadru od prizora junaka koji zamišljeno sjedi i gleda u daljinu“ (Munitić, 2010: 40).
2. *Diskurzivno vrijeme stripske kompozicije*: ovu kategoriju Munitić definira na sljedeći način: „uzme li se nekoliko kadrova povezanih linijom fabule, uviđa se da svaki od njih sadrži jedinični naboj jednog globalnog uzročno-posljedičnog kauzaliteta na kojem počiva čitav fenomen priče, odnosno pripovijedanja kao takvog“ (Munitić, 2010: 40).



Dakle, svaki sljedeći kadar opisuje ono što se dogodilo nakon prethodnog, ono što je uvjetovano prethodnim kadrom – i jedan i drugi kadar stripske su faze u prikazivanju određenog događaja između kojih je proteklo dulje ili kraće vrijeme. Primjerice, navodi Munitić, ako jedan kadar prikazuje „automobil u strelovitoj vožnji, sljedeći udarac kotača u kamen, a treći prevrtanje automobila – tad svaki od njih, u odnosu na prethodni kadar sadrži novu, dodatnu informaciju, donosi novu fazu događaja i novi vremenski pomak u kontinuitetu priče“ (Munitić, 2010: 41).

3. *Objektivno oslikovljeno vrijeme*: u zanemarivoj mjeri ovisi o doživljaju čitatelja, odnosno o, prema Munitiću, „individualnoj uvjetovanosti percepcije“. Radi se o „kronološkim podacima diskurzivno utisnutim u strukturu stripa, jasno čitljivom prilikom kontakta s materijalom“ (Munitić, 2010: 41).
4. *Intuitivno vrijeme stripa*: prema Munitiću, „utjelovljuje subjektivni, individualni doživljaj stripa kod svakog čitatelja“ (Munitić, 2010: 41).
5. *Psihološka dimenzija*: posljednja kategorija koju Munitić definira kao „vrijeme koje pulsira ritmom našeg percipiranja, doživljavanja, individualnog usvajanja, odnosno očitovanja stripske poruke individualnim komunikacijskim instrumentarijem“ (Munitić, 2010: 42).

McCloud smatra da čitatelj stripa i vrijeme percipira prostorno jer su vrijeme i prostor u svijetu stripa jednakovrijedne valute. Čitatelji stripa osjećaju da se kretanjem kroz prostor kreću i kroz vrijeme – no nejasno je točno koliko vremena. U većini slučajeva nije teško procijeniti koliko traje dani slijed, sve dok su poznati elementi slijeda. Kao što je već navedeno, čitatelj intuitivno shvaća da kadar koji prikazuje, primjerice, dva lika u tučnjavi, predstavlja kraće oslikovljeno vrijeme u kadru od prizora junaka koji zamišljeno sjedi i gleda u daljinu – no što ako autor želi taj potonji kadar još više produžiti? Rješenje bi bilo dodavanje kadrova, dakle, vrijeme se može kontrolirati sadržajem i brojem kadrova, ali još nečim – oblik kadrova može utjecati na čitateljevu percepciju vremena. Produživanje fizičkog oblika kadra, primjerice, iz kvadrata u dulji pravokutnik, daje utisak duljeg trajanja (McCloud, 1993: 100–101).



**Slika 1:** isječak iz stripa “Regoč”, str. 65: široki, pravokutni kadrovi vizualno daju utisak dugog trajanja događaja (što autor predočava i tekstem).

Osim broja i oblika kadrova, još jedno sredstvo koje je korisno u oslikavanju vremena u stripu su balončići koji uokviruju govor i zvuk (Eisner, 1985: 28). O njima će biti više riječi u poglavlju „Odnos crteža i riječi u stripu“.

### 5.1.2. Kategorije pripovjedne „gramatike“

Cohn smatra kako se priča u stripu sastoji od sekvenc, odnosno „pripovjednih lukova“ (engl. *arc*). Te se sekvence sastoje od faza, na sličan način kao što se rečenice u pisanome tekstu sastoje od fraza. Dakle, svaka sekvenca može se smatrati „vizualnom rečenicom“, što znači da jedan strip može u svojoj priči sadržavati mnogo sekvenci. No, za razliku od rečenica, sekvence nemaju očigledne znakove koji označavaju njihov početak, poput velikog početnog slova ili završetak, poput točke. Ali unatoč tim nedostacima jasnih znakova, čitatelj može intuitivno osjetiti gdje ti segmenti počinju i završavaju u kontinuiranom slijedu. Te sekvence, navodi Cohn, sastoje se od šest kategorija (Cohn, 2013: 70):

1. *Orijentir* (engl. *orienter*): pruža opće informacije važne za radnju, poput mjesta u kojem je radnja smještena.
2. *Uvod* (engl. *establisher*) – uspostavlja interakcije, ali još uvijek bez djelovanja.
3. *Zaplet* (engl. *initial*) – inicira napetost događaja u sekvenci.
4. *Prolongacija* (engl. *prolongation*) – proširuje događaje, uspostavlja smjer u kojemu će se oni odvijati.

5. *Vrhunac* (engl. *peak*) – označava kulminaciju pripovjedne napetosti i interakcija.
6. *Rasplet* (engl. *release*) – oslobađa napetost interakcija.

Linearni slijed ovih kategorija (faza) u sekvenci je sljedeći:

*faza* → (*uvod*) – (*zaplet (razvoj)*) – *vrhunac* – (*rasplet*)

Bilo koja od ovih faza, osim vrhunca, ističe Cohn, može biti izostavljena bez ozbiljnijih posljedica za strukturu. Vrhunac i u manjoj mjeri zaplet su najvažnije komponente pripovjedne strukture (Cohn, 2013: 70). U nastavku poglavlja detaljnije će se opisati svaka od navedenih kategorija i objasniti na primjerima sekvenci u stripu „Šuma Striborova“ iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

Cohn kategorije u sekvenci (faze) objašnjava na sljedeći način:

#### 1. *Vrhunac*

Prema Cohnu, vrhunac je kadar koji motivira značenje sekvence. U njemu se „događaju najvažnije stvari u sekvenci i on određuje kontekst za ostatak sekvence. Vrhunci prikazuju kulminaciju nekog događaja ili sjecište više različitih događaja. Mogu poremetiti pripovjednu ravnotežu i time prikazati ometanje ili prekid nekog događaja, što mijenja prethodna očekivanja od radnje“ (Cohn, 2013: 72–73).

#### 2. *Zaplet*

Nadalje, Cohn navodi da je „nakon vrhunca, zaplet drugi po redu najvažniji dio faze, zato što su zapleti pokretači radnje ili događaja“. Ističe da „zapleti mogu biti povezani s vrhuncima na nekoliko načina. Tipični zapleti prikazuju *pripremajuće* akcije koje kulminiraju u vrhuncu, odnosno započinju put nekog događaja prema vrhuncu“. Drugi se zapleti više oslanjaju na kontekst kadrova u stripskom pripovijedanju, nego na opisane događaje. Primjerice, neki zapleti više djeluju kao nastavci uvoda nego pripremajuće akcije za vrhunac – u tom je smislu taj proces ometan ili prekinut vrhuncem. I tek nakon što je vrhunac dosegnut, taj se prethodni kadar može prepoznati kao zaplet. Dakle, taj tip zapleta je više u kontekstualnoj, nego sadržajnoj vezi s vrhuncem (Cohn, 2013: 73).

### 3. *Rasplet*

Rasplet, navodi Cohn, raspliće ili oslobađa pripovjednu tenziju vrhunca, čime se događaji „zaključuju“, najčešće u obliku ishoda ili rezolucije. Rasplet najčešće prikazuje završetak neke akcije, poput povlačenja lika nakon što je zadao udarac ili zamahnuo mačem. Takvi završeci akcije likove vraćaju u pasivno stanje. U nekim slučajevima, raspleti mogu biti i reakcije na događaje u vrhuncu. Konačno, raspleti mogu stripovima omogućiti humor, odnosno da budu komični. Iako se kulminacija događaja događa u vrhuncu, poanta šale (engl. *punchline*) je isporučena u raspletu (Cohn, 2013: 73–74).

### 4. *Uvod*

Uvod, prema Cohnu, „osigurava referentne informacije o likovima i objektima bez da ih uključuje u radnju ili događaje pripovijedanja“. Osigurava „prvi pogled na scenu i upoznaje čitatelja s likovima. Taj proces osigurava prvu 'ciglu' u izgradnji pripovijedanja – kao što prva rečenica u pisanome tekstu predstavlja novu informaciju, uvod u stripu je temelj nove informacije za sekvencu“. Uloga uvoda je i uvesti čitatelja u zamišljeni svijet u kojem će se radnja odvijati. Iz tog razloga, uvodni kadrovi su često veliki, panoramski prikazi prostora u kojem se likovi nalaze i u kojem će se odvititi događaj prikazan u sekvenci (Cohn, 2013: 74–75).

### 5. *Prolongacija*

Prema Cohnu, prolongacija bi se u većini slučajeva mogla „izostaviti iz sekvence stripa bez većih posljedica za razumijevanje radnje, ali njezina je funkcija stvaranje pauzi ili usporavanje ritma radnje između zapleta i vrhunca. Ođgađa vrhunac za jedan ili više kadrova i time gradi atmosferu ili pojačava napetost prije vrhunca“. Neki autori stripa odlučuju prolongaciju smjestiti u zadnji kadar na stranici, a vrhunac na iduću stranicu, kako bi se kod čitatelja izazvao osjećaj neizvjesnosti do rezolucije radnje (Cohn, 2013: 75).

### 6. *Orijentir*

Orijentir, navodi Cohn, „pruža opće informacije vezane za radnju, kao što su kontekst radnje ili mjesto u kojem će se radnja sekvence odvijati“. Najčešće se nalazi na početku ili kraju sekvence. Oni najčešće pružaju određeni „okvir“ u kojeg se smještaju svi ostali događaji unutar sekvence. Isto kao što je u slučaju uvoda, iz tog su razloga i orijentiri često veliki panoramski kadrovi. Orijentir u sekvenci ima jednaku ulogu kakvu ima, primjerice, rečenica „Jednom davno, u dalekoj zemlji...“ u bajkama i fantastičnim pričama. U nekim se slučajevima



uopće ne mora pojavljivati u sekvenci – ovisno o kontekstu, sekvenca može započeti ili orijentirano ili uvodom (Cohn, 2013: 75–76).



**Slika 2:** sekvenca u stripu „Šuma Striborova“,  
str. 15–16 – prvi primjer faze, jednostavna pripovjedna struktura.

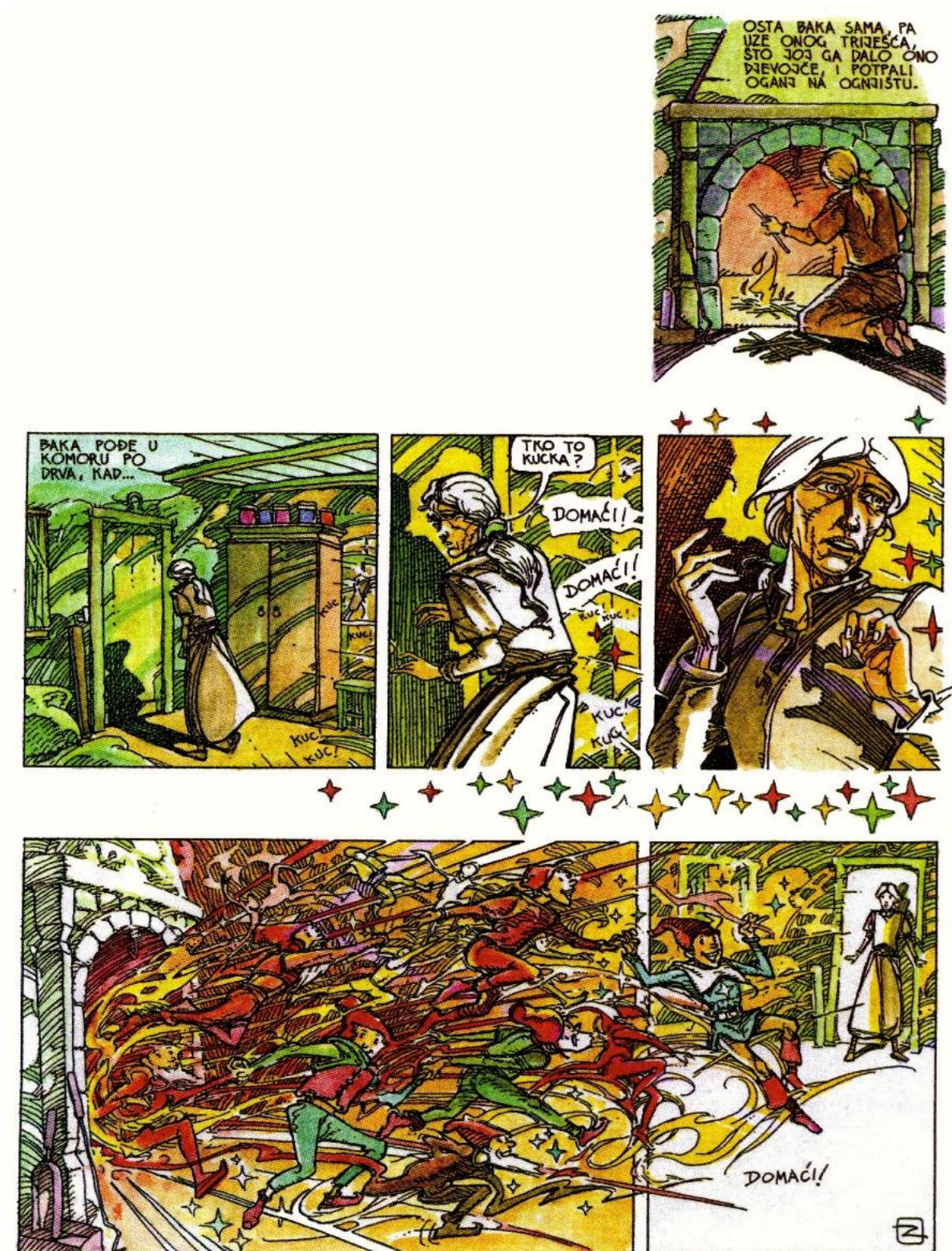
U primjeru je prikazana sekvenca iz stripa „Šuma Striborova“ u kojoj baka, natjerana od strane sina i snahe u prethodnoj sekvenci, odlazi na zaleđeno jezero po šarana snahi za ručak. Prvi, veliki panoramski kadar prikazuje *orijentir* – kontekst radnje i mjesto u kojem će se radnja odvijati. Sljedeći kadar, *uvod*, daje referentnu informaciju o liku (baki) i njezinom emocionalnom stanju te u pozadini prikazuje galeba koji nosi ribu, no bez da ih uključuje u radnju. Nadalje, *zaplet* prikazuje galeba koji je ispustio ribu – istovremeno je nastavak prethodnog kadra i priprema za sljedeći kadar, *vrhunac*, u kojem se dogodila najvažnija stvar u sekvenci – šaran je pao pred baku čime je izbjegla potencijalnu smrt na ledu. *Rasplet*, posljednji kadar u sekvenci prikazuje ishod događaja – baku koja se vraća kući kako bi dala ribu snahi.

Nerealno je za očekivati da se svaka sekvenca u stripu sastoji od četiri do šest kadrova koji prate linearni slijed navedenih kategorija bez ikakvih odstupanja. Štoviše, takve strukture više su iznimka nego pravilo, u stripovima su puno češće sekvence u kojima pripovijedanje ne slijedi tipičnu strukturu redosljedna kategorija. Cohn takav redosljed kategorija u sekvenci naziva „kompliciranom pripovjednom strukturom“ (Cohn, 2013: 78).

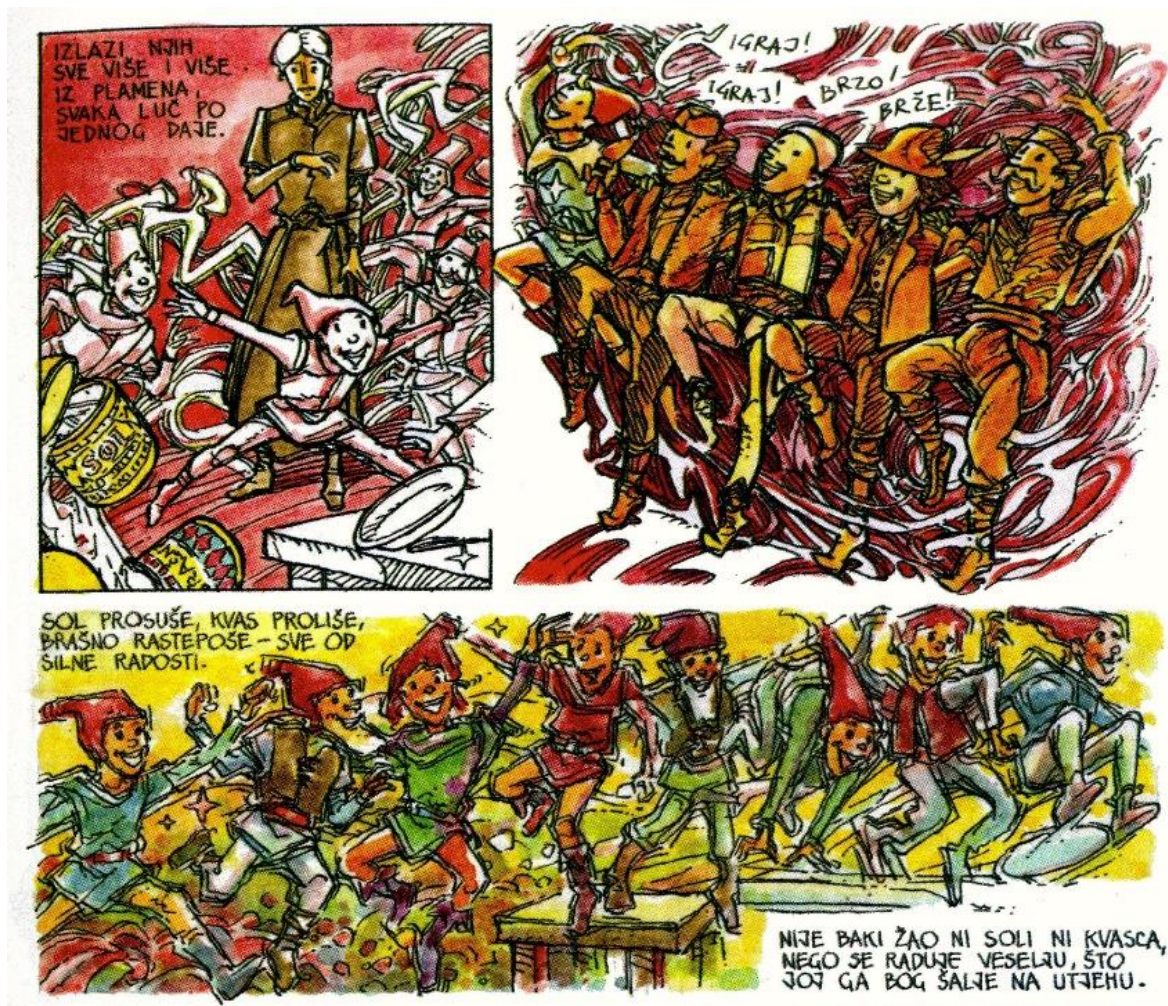
Primjerice, u sekvenci koja počinje kadrom u kojoj baka potpaljuje luči koje joj je dala Zora-djevojka, a završava kadrom u kojem se baka raduje Domaćima unatoč neredu kojeg su prouzročili, ne sastoji se od samo jednog, već četiri kadra koja predstavljaju vrhunac te dva kadra koja predstavljaju zaplet. Dakle, prvi kadar ima ulogu uvoda – osigurava novu informaciju za sekvencu (baka je ostala sama i potpaljuje luči kako bi snahi ugrijala vodu). Sljedeća dva kadra, spojeni zapleti, pokreću radnju i služe kao pripremajuća akcija za vrhunac – baka odlazi u komoru po drva, ali zaustavlja se jer čuje zvukove koji signaliziraju da se nešto događa u ognjištu. No u sljedećem kadru, umjesto vrhunca, prikazuje se prolongacija – kadar koji prikazuje samo zaprepaštenu baku koja je nešto ugledala u ognjištu, koji bi se mogao izostaviti iz sekvence bez većih posljedica za razumijevanje radnje, ali u ovom slučaju ostvaruje svoju svrhu – odgađa vrhunac za jedan kadar, prikazuje da je nešto zaprepastilo baku i time pojačava napetost prije vrhunca. Sljedeći kadar predstavlja vrhunac radnje – Domaći iskaču iz ognjišta, odnosno začaranih luči, ali sljedeći kadrovi ne osiguravaju rasplet, već događaj i dalje kulminira u sljedeća tri kadra (Domaći i dalje iskaču iz plamena, skaču, plešu). Svaki od tih kadrova koji pristavljaju vrhunac zapravo služe kao zaplet za kadar vrhunca koji ga slijedi. Posljednji kadar u sekvenci prikazuje rasplet – domaći i dalje plešu, no oslobađa se pripovjedna tenzija vrhunca – Domaći su svojim plesom uzrokovali nered, prosipali su sol, brašno i kvasac, ali baki nije žao već se raduje veselju što joj ga je Bog poslao na utjehu u



obliku Domaćih. Cohn ovu vrstu pripovijedanja u sekvenci naziva „grananje u lijevo“, iz razloga što se prolongiraju događaji koji dolaze prije kraja sekvence, odnosno raspleta (Cohn, 2013: 81).







**Slika 3:** sekvenca u stripu „Šuma Striborova“,  
str. 18–19 – drugi primjer faze, komplicirana pripovjedna struktura.

## 5.2. Oblikovna sredstva stripa

Prema Munitiću, osnovna oblikovna sredstva stripa su:

1. Kadar: stripska kvadrat-slika kao jedinična vizualna fiksacija motiva;
2. Montažni postupak: metoda kojom se željeni i potrebni broj kadrova povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgovijetnu cjelinu (Munitić, 2010: 24).

### 5.2.1. Kadar, stripska kvadrat-slika

Kadar je jedinična vrijednost stripaskog pripovjednog niza. Munitić navodi da je „specifičnost stripske strukture u tome je što se svaki kadar istovremeno pojavljuje kao ovisna



i kao, uvjetno, samostalna jedinica (slikovna i informacijska 'stanica'). Promatra li se odvojeno, on je potpuna i dostatna slikovna informacija o određenom trenutku (mikrostruktura, često vrlo visoke likovne vrijednosti). Sagleda li se u kontekstu kompletnog 'organizma', tj. drugih kadrova, otkriva se kao funkcionalna karika pripovjednog lanca, organski uklopljenog u niz (montažno nadovezivanje) okolnih djelića, ostalih kvadrata-sličica“ (Munitić, 2010: 22).

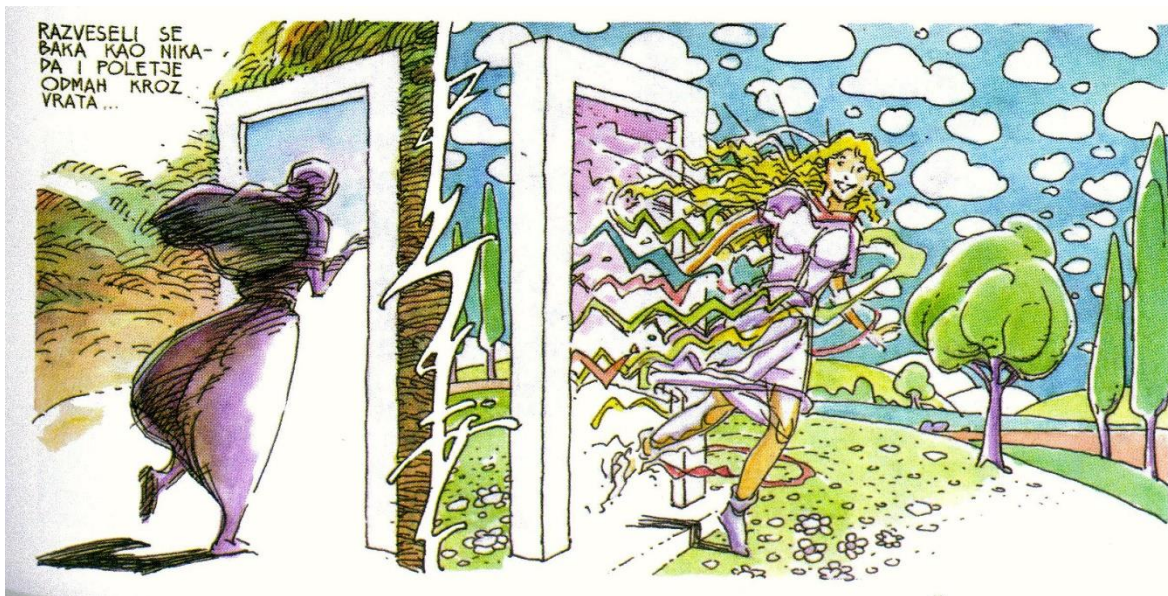
U nastavku poglavlja analizirati će se okvir kadra, izbor trenutka, tj. detalja događaja koji se prikazuje u kadru, način na koji se taj događaj prikazuje (izbor i funkcija perspektive u kadru) te vrste kadrova prema njihovim funkcijama. Analiziran sadržaj primijenit će se na stripove Krešimira Zimonića iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

#### 5.2.1.1. Jezik okvira kadrova

Eisner u svojim istraživanjima navodi da je „primarna i osnovna funkcija okvira kadra da svojim rubovima uokviruje, omeđuje objekte, sadržaj ili detalj događaja ili radnje koji je u tom kadru registriran“ (Eisner, 1985: 44). Najčešće je pravokutnog ili kvadratnog oblika, a njegovu veličinu određuje veličina kadra kojeg uokviruje. No osim te očite funkcije, okvir kadra može imati još jednu funkciju – može se koristiti kao neverbalni „jezik“ u stripskom pripovijedanju i to svojim oblikom. Nadalje, Eisner ističe da oblik okvira (ili nedostatak istoga) može postati dio same priče. Može služiti tome da prenosi poruku o dimenziji zvuka, emocionalne klime ili cjelokupne atmosfere sekvence u stripu (ili čitave priče). Okvir kadra na taj način „dodaje sekundarnu, intelektualnu razinu u priči, poziva čitatelja da uroni u radnju ili dozvoljava radnji da 'eksploDIRA' prema čitatelju“ (Eisner, 1985: 46).

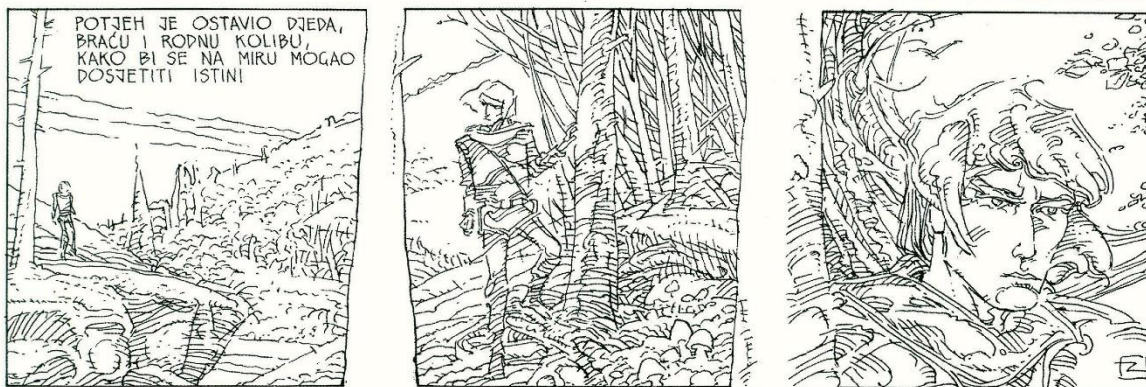
Tako, primjerice, okviri koji su nepravilnog, izlomljenog oblika podrazumijevaju emocionalnu „eksplozivnost“, snažnu tenziju, eksplozivnu eskalaciju neke radnje ili događaja. Također, takva vrsta kadrova povezuje se s transmisijom zvuka koji dolazi iz nekih elektroničkih uređaja poput radija ili televizije. Okvir koji daje dojam oblaka, u kojem dominiraju nježne, oble, valovite linije definira sliku u kadru kao misao ili sjećanje. Osim te funkcije, ta tehnika može biti korištena i za prikazivanje unutarnjeg stanja likova, primjerice tuge ili melankolije, ali ovisno o kontekstu, može kod čitatelja izazvati i osjećaj nesigurnosti ili predstojeće opasnosti.

Elementi prizora ili scenografije, objekti unutar kadra poput zidova, okvira prozora, drveća i slično mogu poslužiti umjesto okvira kadra. Primjerice, u kadru koji prikazuje lika koji se nalazi u šumi, debla i grane drveća mogu zamjenjivati klasičan okvir, u kadru koji prikazuje lika koji gleda kroz prozor, zamjena za klasičan okvir kadra može biti okvir prozora. Još jedan zanimljiv primjer je prikaz lika ili detalja radnje kao odraz u naočalama drugog lika – okviri naočala u tom su slučaju zamjena za klasičan okvir kadra. U navedenim primjerima okvir kadra je strukturalni element stripskog pripovijedanja. U tu kategoriju ulazi i korištenje stiliziranih okvira, primjerice okvir kadra koji je ukrašen motivima gotičke umjetnosti ako je radnja stripa smještena u mračni, fantastični svijet. U Zimonićevim stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* nekoliko je primjera korištenja takve tehnike u izradi okvira kadra. U stripu „Šuma Striborova“, desni i lijevi rub okvira kadrova koji prikazuju baku kako prolazi kroz vrata u rodno selo i pomlađuje se (str. 27) iscrtani su izlomljenim i zavojitim linijama – sugeriraju da se između ta dva kadra dogodila čarolija kojom se starica pomladila.



**Slika 4:** isječak iz stripa „Šuma Striborova“,  
str. 27 – okvir kao strukturalni element stripskog pripovijedanja.

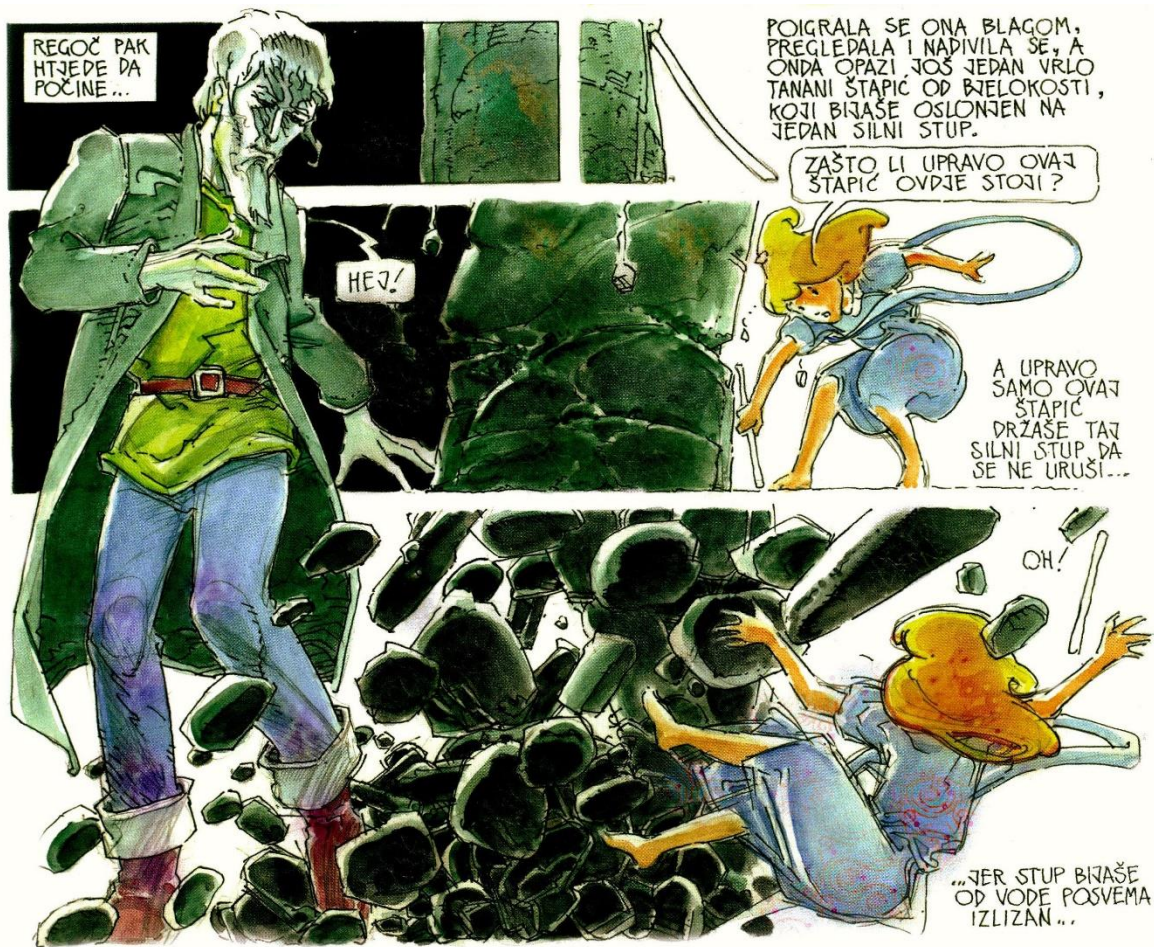
Drugi primjer nalazimo u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“, među kadrovima koji prikazuju Potjeha kako luta šumom da bi se dosjetio istine (str. 41) – rubovi okvira i jarak su zapravo debla drveća.



**Slika 5:** isječak iz stripa „Kako je Potjeh tražio istinu“, str. 41 – okvir kao strukturalni element stripskog pripovijedanja.

Iluzija snage, veličine ili prijetnje može biti prikazana na način da se liku dozvoli da izađe izvan okvira kadrova. McCloud tu tehniku naziva „razbijanjem četvrtog zida“ te navodi da se njome, osim navedenog, postiže „intenzivnost, živost i dinamika“ (McCloud, 2006: 46–48). Eisner ističe da ovaj efekt stvara dojam oslobođenja radnje, s obzirom na to da se podrazumijeva da su okviri kadrova na stranici nenarušivi (Eisner, 1985: 46–47). Valja spomenuti da je čest motiv u stripovima Krešimira Zimonića preklapanje određenog lika ili predmeta preko više kadrova, odnosno likovi ili predmeti izlaze iz okvira jednog kadra i prelaze u drugi kadar. Primjerice, u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“ (na stranici 42), lik Bijesa preklapa se preko dva kadra, a u stripu „Regoč“ (na stranici 69), lik Regoča od glave do pete zauzima tri kadra, kako bi autor dočarao nadljudske dimenzije jednog i drugog lika.





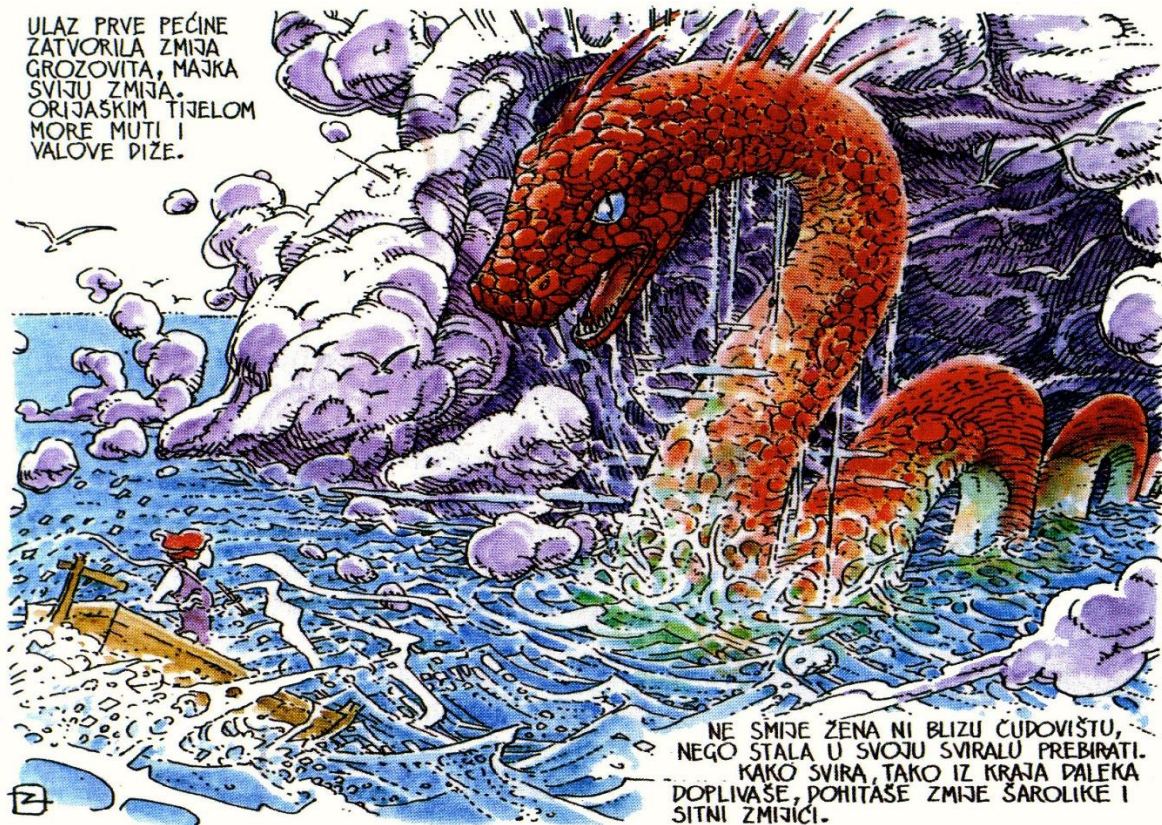
**Slika 6:** isječak iz stripa „Regoč“, str. 6 – primjer preklapanja lika preko više kadrova.

Kadar može biti i u potpunosti lišen okvira. U tom slučaju njegov opseg jasno određuju ili okviri okolnih prizora ili autorova likovna rješenja poput korištenja boje na način da stvara iluziju kadra „zatvorenog“ u okvir. Prema Eisneru, izostanak okvira čitatelju najčešće prenosi poruku o neograničenom prostoru te pružaju osjećaj spokoja (Eisner, 1985: 47). Slika se može protezati unutar, ali i izvan „granice“ koju određuju ostali kadrovi na stranici, primjerice moguće je da se kadar bez okvira proteže do samih rubova stranice (izvan hiperokvira<sup>1</sup>). U tom smislu, McCloud navodi da „poznati znak zatvorenog kadra više ne zadržava vrijeme, ono bježi i teče u vječni prostor. Takvi kadrovi svojom dugotrajnom bezvremenošću određuju atmosferu ili osjećaj za mjesto u sceni“ (McCloud, 1993: 103). U stripovima iz zbirke stripova *Priče iz*

<sup>1</sup> Thierry Groensteen razlikuje dva pojma: hiperokvir (engl. *hyperframe*) i multiokvir (engl. *multiframe*). Hiperokvir je stranici ono što je okvir kadru. Točnije, hiperokvir opisuje veću podrazumijevani ili zamišljeni okvir koji okružuje sve kadrove na jednoj stranici. Multiokvir je zbir svih kadrova u stripu. Multiokvir tako može označavati jednu traku, pola stranice, jednu stranicu, dvostruku stranicu ili čitavu knjigu/zbirku stripova (Groensteen, 2007: 32–33, Strong, 2015: 6).



*davnine* većinom se koriste klasični okviri kvadratnog ili pravokutnog oblika ili su kadrovi lišeni okvira. Manjak okvira u kadrovima ima dvije funkcije. Prva je funkcija postizanje određene dinamike, vizualne ravnoteže među kadrovima s okvirima i kadrova bez okvira (naročito u Zimonićevim stripovima u boji) i u tom su slučaju granice kadrova bez okvira određene okolnim prizorima, odnosno kadrovima ili bojom. Druga je funkcija postizanje atmosfere, neograničenosti prostora i vremena ili osjećaja za mjesto u sceni.



**Slika 7:** kadar iz stripa „Ribar Palunko i njegova žena“, str. 55 – kadar je lišen okvira kako bi se postigao dojam neograničenosti prostora, mora i špilje, te dočarala veličina zmije.

*Splash page* (ili *splash panel*) – prema Eisneru, odnosi se na stranicu u stripu koja je gotovo ili u potpunosti prekrivena jednom slikom ili kadrom. Najčešće se radi o prvoj stranici u stripu (ili vrlo blizu početka), koja funkcionira kao uvod u priču. Ako je upotrijebljena na dobar način, plijeni pažnju čitatelja i priprema ga na događaje koji slijede (Eisner, 1985: 62). Također, može prikazivati klimaks priče ili ključni trenutak u životu lika (Duncan, Smith, 2009: 139). Zimonić u većini stripova iz zbirke priča *Priče iz davnine* tu tehniku koristi na naslovnim stranicama (uvod u priču) te najmanje jednom unutar priče, najčešće u situacijama u kojima se prikazuju neki od ključnih trenutaka u zapletu radnje (dolazak bake pred Stribora,



dolazak ribara Palunka do dvorova Morskoga Kralja, poplava koju je uzrokovala voda Zlovoda).



DONESE DAKLE JELEN BAKU PRED STRIBORA. STRIBOR PAK BIJAŠE ŠUMSKI STARJEŠINA. SJEDIO JE SRED ŠUME, U DUDU TAKO VELIKOM, DA JE U NJEM BILO SEĐAM ZLATNIH DVOROVA I OSMO SELO, OGRADIČOM OGRAĐENO. A SNAHA I SIN DOŠUJALI SE DO DUBA, PA GLEDAJU I SLUŠAJU ŠTO ĆE BITI.

**Slika 8:** splash panel iz stripa „Šuma Striborova“, str. 26.

### 5.2.1.2. Funkcija okvira kadrova i izbor trenutaka

Thierry Groensteen opisuje šest osnovnih funkcija okvira kadrova (Groensteen, 2007: 41–53):

1. *Funkcija zatvaranja*: okvir kadra zatvara kadar i oblikuje ga u neku specifičnu formu. Ova funkcija odnosi se na autorov odabir što će u kadru biti prikazano, a što ne. Okvir kadra može (ako ga autor uopće odluči ucrtati) biti ucrtan prije ili nakon što je ilustriran događaj koji se prikazuje u kadru.
2. *Funkcija odvajanja*: kadrovi su fizički odvojeni jedan od drugog kako bi se mogli čitati odvojeno. U ovom smislu Groensteen poistovjećuje ulogu okvira kadrova s interpunkcijskim znakovima te razmakom koji odvaja riječi u rečenicama. Ti znakovi rastavljaju, unutar kontinuuma, te važne jedinice i istovremeno omogućavaju razumijevanje teksta.
3. *Ritmička funkcija*: jezik stripa poštuje ritam koji je stvoren nizanjem kadrova. Osim nizanjem kadrova, ritam se u stripu može postići i na druge načine: načinom na koji su prezentirani balončići koji sadržavaju tekst, bojama ili poigravanjem različitim grafičkim formama i oblicima okvira kadrova.
4. *Strukturalna funkcija*: tu su funkciju obilno komentirali slikari, fotografi i teoretičari predodžbe. Dok strukturira prostor, okvir je određujući element kompozicije slike – tijekom svih faza izvedbe uokviruje crtež iznesen unutar njega te kasnije mijenja njegovo čitanje.
5. *Ekspresivna funkcija*: Okvir kadra može konotativno ili izravno upućivati na crtež koji se nalazi unutar njega. Također, može upućivati čitatelja na ono što mora biti pročitano, način na koji mora biti pročitano ili na interpretaciju kadra.
6. *Čitalačka funkcija*: okvir je znak da nešto mora biti pročitano. Kada ugleda kadar, čitatelj pretpostavlja da se unutar granica okvira nalazi nešto što je potrebno dešifrirati. Okvir je uvijek mjesto koje čitatelja zaustavlja i potiče ga na proučavanje.

McCloud ističe da ono što često u stripskom pripovijedanju može „činiti razliku između čistog i uvjerljivog pripovijedanja te zbunjujućeg 'nereda' jest izbor trenutka u kadru“ (McCloud, 2006: 10). Izborom trenutaka u kadrovima autor bira na koji će način prikazati proces nekog događaja u stripu.

Isti se događaj tako može prikazati većim ili manjim brojem kadrova, ovisno o tome što autor želi postići prikazivanjem određenog procesa nekog događaja. Želi li postići dojam sporog toka radnje, primjerice događaj u kojem se lik u stripu polako sagiba da bi dohvatio ključ koji je pronašao na podu, proces sagibanja će se postepeno prikazivati u većem broju kadrova, odnosno duljoj sekvenci, što će podsjećati na filmsku vrpcu. Želi li se postići dojam brzog toka radnje, taj se proces može prikazati u kratkoj sekvenci, primjerice, u samo četiri kadra – kadar koji prikazuje lika koji hoda, kadar koji prikazuje lika koji je ugledao ključ na podu ispred sebe, kadar koji prikazuje lika kako se sagiba prema podu i kadar koji prikazuje lika koji drži ključ u ruci (jedan kadar po radnji).

Nadalje, McCloud navodi da izbor momenta u kadrovima utječe i na jasnoću tog specifičnog događaja. Preskoče li se, odnosno ne prikažu li se određeni momenti u kadrovima, čitatelj može propustiti detalje važne za razvoj priče (McCloud, 2006: 12). Primjerice, ne prikaže li autor stripa trenutak u kadru u kojem lik hodajući ispred sebe ugleda ključ na podu, čitatelj može pretpostaviti da se uopće ne radi o pronađenom ključu već da se lik, recimo, sagnuo po svoj vlastiti ključ koji mu je ispao.

Izbor trenutka u kadru usko je vezan za izbor vrste prijelaza iz kadra u kadar, što se će detaljnije objasniti u poglavlju „Montažni postupci u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*“.

### 5.2.1.3. Kompozicija unutar kadrova – izbor perspektive u kadrovima

Prema McCloudu, izbor perspektive u kadrovima je „stadij u kreiranju stripova u kojem autor stripa odabire koliko blizu mora 'uokviriti' događaj u kadru da bi prikazao sve značajne detalje ili koliko se mora udaljiti kako bi čitatelju dočarao gdje se taj događaj odvija – ili možda istovremeno dao čitatelju osjećaj sudjelovanja u procesu. To je stadij u kojem autor odlučuje o kompozicijskim faktorima poput 'obrezivanja', nagiba ili balansiranja kako bi utjecao na čitateljeve impresije o svijetu u stripu te na njihov osjećaj o položaju unutar tog svijeta“ (McCloud, 2006: 18–19).

Eisner ističe da bi primarna funkcija perspektive bila „manipuliranje čitateljevom orijentacijom u svrhu autorovog pripovjednog plana. Dakle, autor koristi različite perspektive u kadrovima kad priča zahtijeva od čitatelja da točno zna gdje i na koji način su svi elementi



priče u odnosu jedni s drugima“ (Eisner, 1985: 89). Primjerice, dva lika u kadru koji razgovaraju autor može prikazati iz perspektive u razini očiju kako bi čitatelj dobio jasne informacije o njihovom izgledu, pokretima i emocionalnom stanju. Želi li autor stripa da čitatelj dobije sve informacije o tome gdje su točno ti likovi smješteni u prostoru, koristiti će ptičju perspektivu. Želi li autor prikazati primjerice, nadolazeću oluju na nebu iznad likova, u kadru će koristiti žablju perspektivu.



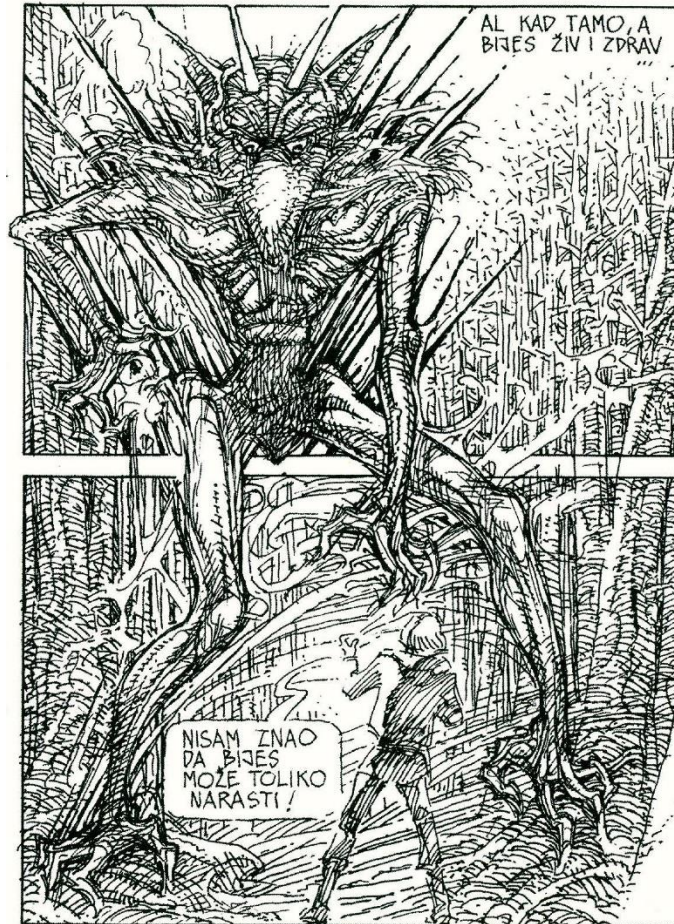
SAD DA JE ONO BIL SIGURAN I  
POSJETLJIV MOMAK I MAHNUO  
SJEKIROM NA NJU, POSTALA BI  
DJEVOJKA OPET ZMIJOM, UTEK-  
LA BI I - NIKOMU NIŠTA.

**Slika 9:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“,  
str. 13 – primjer perspektive u kadru u razini očiju



UVRTIO SI PALUNKO U  
GLAVU, KAKO BI I ON  
JEDNOM TAKVO BO-  
GATSTVO VIDIO I U  
NJEM PROŽIVIO. ZATO  
SE ZAREKNE, DA ĆE  
TRI DANA SJEDITI NA  
PUČINI, A RIBE  
H VATATI NEĆE, NE  
BI LI MU OVAJ  
ZAVJET POMOGAO.

**Slika 10:** kadar iz stripa „Ribar Palunko i  
njegova žena“, str. 46 – primjer ptičje perspektive u kadru



**Slika 11:** isječak iz stripa „Kako je Potjeh tražio istinu“, str. 42 – primjer žablje perspektive u kadru

Druga funkcija perspektive je, navodi Eisner, „stvaranje različitih emocionalnih stanja kod likova, ali i kod čitatelja i utjecaj na njih“. Primjerice, gleda li čitatelj događaj u kadru odozgo, iz ptičje perspektive, stvara se dojam „izdvojenosti“ – čitatelj je promatrač, a ne sudionik. Međutim, ako čitatelj događaj u kadru promatra odozdo, iz žablje perspektive, njegov položaj pobuđuje dojam nemoći, neznatnosti – što stimulira osjećaj straha ili napetosti (Eisner, 1985: 89).

McCloud smatra da je izbor načina uokvirivanja događaja u stripu je poput „biranja kutova snimanja ili fotografiranja u filmu ili fotografiji. Postoje razlike, kao što su uloge veličine i oblika kadrova u stripu, no to je uređaj kojim autor stripa 'vodi' čitatelja do željene točke i govori mu 'Ovdje si. Sada gledaj.'. Čitatelj će pripisati važnost likovima i objektima smještenima u centar kadra, a autor stripa udovoljava na način da najvažnije subjekte smješta upravo tamo. Ali taj centar također može čitatelja usmjeravati prema manje opipljivim idejama, poput kretanja likova ili objekata, dojma odsutnosti, udaljenosti koja se mora prijeći (ili je već

prijeđena) ili na objekt koji je fokus pažnje lika, no ne vidi se u kadru. U takvim slučajevima autor stripa bira pomaknute, necentrirane kompozicije“ (McCloud, 2006: 24–25).



**Slika 12:** kadar iz stripa “Regoč”, str. 65 – primjer necentrirane kompozicije

#### 5.2.1.4. Kadar kao jedinica pozornosti

S obzirom na činjenicu da kadrovi predstavljaju „prozor“ pomoću kojeg čitatelj gleda događaj u stripu, oni u tom smislu predstavljaju „jedinice pozornosti“. Kad kadar ima funkciju jedinice pozornosti, njime se na različite načine ističu dijelovi, detalji tog događaja, odnosno, čitatelju se na njih usmjerava pažnja (Cohn, 2013: 56). Prema Cohnu, u kadru se mogu nalaziti dva tipa elemenata: *aktivni entiteti* – oni koji se ponavljaju u kadrovima na način da sudjeluju u radnji, „kreću“ se unutar kadrova i *neaktivni entiteti* – ne kreću se u kadrovima, statični su (primjerice, različiti elementi u pozadini scenografije u kadru). Prema tim tipovima elemenata, Cohn kadrove kategorizira na sljedeći način:

1. *Makro*: prikazuje više aktivnih entiteta.
2. *Mono*: prikazuje jedan aktivni entitet.
3. *Mikro*: prikazuje „manje od jednog“ aktivnog entiteta (prikazuje detalj).
4. *Amorfični*: ne prikazuje aktivne entitete (prikazuje samo neaktivne entitete).

Te kategorije razlikuju se prema količini informacija koju kadrovi sadržavaju. Ta se količina informacija postepeno smanjuje: makro kadrovi prikazuju više aktivnih informacija od mono kadrova, mono kadrovi prikazuju više aktivnih informacija od mikro kadrova, a oni prikazuju više aktivnih informacija od amorfičnih (Cohn, 2013: 56).

Uzimajući u obzir navedenu podjelu kadrova kao jedinica pozornosti, može se povući paralela s filmskim planovima. U filmu postoje sljedeće vrste filmskih planova: daleki total u kojem se ljudska figura ne može razlikovati od drugih subjekata, odnosno objekata u planu; srednji total ili polutotal u kojem se ljudska figura može raspoznati, ali nejasno; total u kojem



je čitava ljudska figura smještena u prostor i prepoznatljiva je; srednji plan u kojem u središte dolazi čovjekovo lice, a može biti polublizu, blizu i krupni plan (ovisno o tome koliki prostor zauzima čovjekovo lice) te detalj – kad je određeni element izložen iz prostora, a time je i naglašena njegova uloga u samoj priči (Peterlić, 2001: 68–82).

U svome istraživanju Cohn navodi da makro kadrovi u stripu „najčešće prikazuju velik prostor kako bi obuhvatili što je više moguće informacija, ali također mogu obuhvatiti i samo mali prostor oko likova koji su uključeni u događaj“ te naglašava i to da „makro kadrovi čitatelju govore da se određeni likovi nalaze na istoj prostornoj lokaciji – bez tog gledišta, čitatelj bi morao sam 'izgraditi' taj okoliš u svome umu“ (Cohn, 2013: 58). Nadalje, navodi da „mono kadrovi prikazuju samo jednog lika, ali taj lik može biti prezentiran na različite načine, uključujući total, srednji, polublizu, blizu ili krupni plan. Mikro kadrovi se uvjetno mogu poistovjetiti s detaljem, no to varira ovisno o tome koliko informacija prikazuju. Primjerice, kadar koji prikazuje ruke dva lika koji razmjenjuju neke predmete zapravo su makro kadrovi koji koriste filmski plan detalj – zato što prikazuju dva različita lika. Amorfični kadrovi nemaju svoj ekvivalent u filmskim planovima zato što prikazuju neaktivne elemente stripskog pripovijedanja, što može biti 'uokvireno' na različite načine“ (Cohn, 2013: 56).

U nastavku poglavlja analizirat će se koje vrste kadrova kao jedinica pozornosti (i u kojoj mjeri) Krešimir Zimonić koristi u stripovima „Šuma Striborova“, „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Ribar Palunko i njegova žena“ i „Regoč“ iz zbirke stripova *Priče iz davnine*. Rezultati su dobiveni prebrojavanjem kadrova u navedenim stripovima.

#### 1. Makro kadrovi:

- „Šuma Striborova“ – najmanje 70 kadrova.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 45 kadrova.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 40 kadrova.
- „Regoč“ – najmanje 50 kadrova.



**Slika 13:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“, str. 20 – primjer makro kadra.

2. *Mono kadrovi:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 65 kadrova.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 45 kadrova.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 40 kadrova.
- „Regoč“ – najmanje 25 kadrova.



**Slika 14:** kadar iz stripa „Regoč“, str. 65 – primjer mono kadra.

### 3. Mikro kadrovi:

- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje tri kadra.
- „Regoč“ – najmanje jedan kadar.
- U stripovima „Šuma Striborova“ i „Ribar Palunko i njegova žena“ nema mikro kadrova.

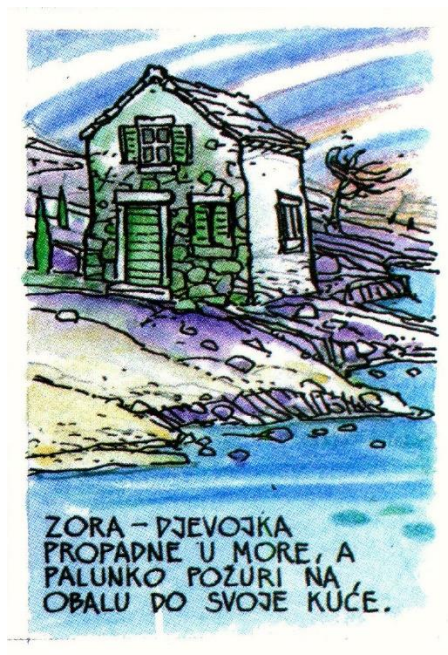
Treba naglasiti da u navedenim stripovima postoje opisane situacije makro kadrova u kojima se koriste, točnije kombiniraju filmski plan detalj i makro kadar. Primjerice, u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“ (na str. 36) jedan kadar prikazuje Svarožićevo oko (detalj) u čijem se odrazu vide tri brata (makro – prikazuje više entiteta). Ista je situacija sa stripom „Ribar Palunko i njegova Žena“ (na str. 56) – kadar prikazuje oko orijaške ptice (detalj) u kojem je odraz ribareve žene (makro jer prikazuje više entiteta). U „Regoču“ (na str. 71) je kadar u kojem su prikazane Regočeve goleme ruke (detalj) koje drže malenu Kosjenku (makro).



**Slika 15:** kadar iz stripa „Regoč“, str. 81 – primjer mikro kadra.

### 4. Amorfični kadrovi:

- „Šuma Striborova“ – najmanje tri kadra.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje jedan kadar.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje pet kadrova.
- „Regoč“ – najmanje pet kadrova.



**Slika 16:** kadar iz stripa „Ribar Palunko i njegova žena“, str. 46 – primjer amorfičnog kadra.

Iz navedenih se rezultata može zaključiti da u svim analiziranim stripovima dominiraju makro i mono kadrovi i to u podjednakom broju. Zimonićevo stripsko pripovijedanje počiva na interakcijama među likovima u kadrovima – dakle, pažnja čitatelja usmjerena je na likove. Cohn navodi da, kad čovjek gleda svijet, uzima informacije iz svega što je u njegovom vidokrugu, ali fokusira se na one informacije koje su trenutno „središte njegove pažnje“. Kadrovi u stripu simuliraju ono što bi bilo središte pažnje čitatelja kad bi bio tamo i gledao događaj u cijelosti. Kadrovi, dakle, služe kao „središta pažnje“, koja otkrivaju samo mali dio velikog okruženja. Ti maleni dijelovi stvaraju pogled na čitavo okruženje u umu čitatelja, točnije, predstavljaju dijelove događaja koji čitatelju omogućavaju da u svome umu stvori širu sekvencu, cjelokupni događaj (Cohn, 2013: 58–59). Zimonićeva strategija kojom čitatelju pomaže da likove smjesti u prostor je korištenje velikih, panoramskih kadrova, često amorfičnih i često u obliku *splash page* koji prikazuju scenografiju, prostor u kojem će se pojedina sekvenca radnje odvijati prije nego događaji i interakcije između likova započnu.

#### 5.2.1.5. Enkapsulacija

Cjelokupni do sada analiziran sadržaj u poglavlju „Kadar – stripska kvadrat slika“ može se obuhvatiti u jedan pojam – enkapsulacija. Duncan i Smith navode da proces enkapsulacije



započinje odlukom koji će se trenutak priče prikazati čitatelju, odnosno što će se točno nalaziti u pojedinome kadru i na koji će to način biti prezentirano. Izbor onoga što će biti prezentirano je u najvećoj mjeri pod utjecajem priče (koliko izlaganja je potrebno, koliko akcije, što mora biti prikazano u svrhu pripreme za naredne događaje itd.) i dostupnog prostora. Postoji konstantna dinamika između onoga *što je* prikazano i *što bi moglo* biti prikazano (Duncan, Smith, 2009: 132).

Duncan i Smith smatraju da je jedan aspekt te dinamike „sintagmatski izbor, odnosno, proces odabira kadrova koji će biti prezentirani u svrhu napredovanja priče. Taj proces može se usporediti s odabirom riječi kako bi se kreirala rečenica. Odabrane slike raspoređene su na stranicama kako bi formirale sekvence priče i cijelu priču. Ono što nije prikazano čitatelj konstruira svojim mentalnim procesima, no pravilo je da ono što je prikazano mora sadržavati više dramatičnih elemenata od onoga što je izostavljeno“ (Duncan, Smith, 2009: 132–133). Strip je, dakle, kao što navodi McCloud, „umjetnost oduzimanja jednako koliko i dodavanja – nalaženje ravnoteže između previše i premalo ključno je svim stripašima diljem svijeta“ (McCloud, 1993: 85).

### 5.2.2. Montažni postupci u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*

Prema Munitiću, montažni postupak je „metoda kojom se željeni i potrebni broj kadrova povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgovijetnu cjelinu“ (Munitić, 2010: 24). U nastavku poglavlja analizirat će se jarak, prijelaz iz kadra u kadar i kompozicija kadrova na stranici. Analiziran sadržaj primijeniti će se na stripove Krešimira Zimonića iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

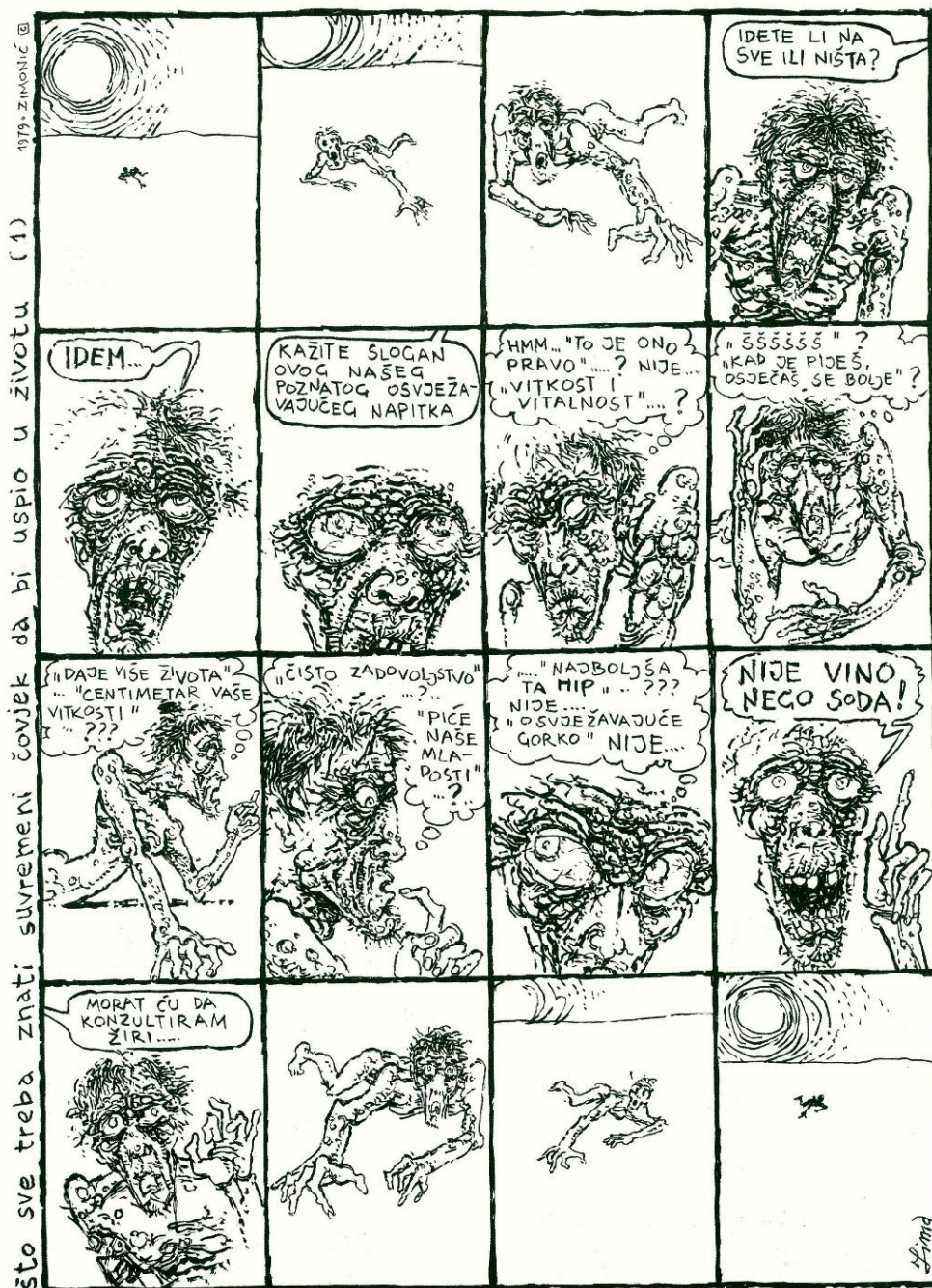
#### 5.2.2.1. Jarak – prostor između dva kadra

Kao što je već navedeno, najistaknutija ideja o mogućnosti čitanja i razumijevanju stripova je činjenica da ljudi povezuju značenja između kadrova. Čitatelji razumiju slijed kadrova na način da „popunjavaju“ prostor između dva kadra – jarak (engl. *gutter*) informacijama i na taj način povezuju značenja ta dva kadra (Cohn, 2013: 66).



Jarak je prazan prostor između dva kadra. Njegovi su rubovi, navodi Wolk, zapravo okviri kadrova između kojih se jarak nalazi (osim ako se radi o kadru ili kadrovima bez okvira – u tom slučaju rubovi jarka su završeci slike u kadru) (Wolk, 2007: 131). McCloud navodi da su „naziv 'jarak' osmislili zaljubljenici u strip, no usprkos svom neuzvišenom nazivu, jarak obuhvaća svu čaroliju i tajnovitost što leže u samom srcu stripa. U jarku ljudska mašta dvije odvojene slike transformira u jednu. Ništa se ne vidi između dva kadra, ali ljudsko iskustvo nam kaže da nečega tamo mora biti“ (McCloud, 1993: 66). Nadalje, ističe da je „sudjelovanje je moćna sila svakog medija, autori filmova su davno uvidjeli koliko je važno da gledatelji tijekom gledanja filma rabe vlastitu maštu. No, dok film maštu publike koristi samo povremeno, strip je mora koristiti puno češće“. Svemu što na papiru načini crtač, čitatelj je „sukrivac“ (McCloud, 1993: 68–69). Duncan i Smith ističu kako je strip je „reduktivan u kreiranju, a dodavajući u čitanju. Točnije, autor stripa reducira priču na trenutke na stranici stripa procesom enkapsulacije, a čitatelji proširuju te izolirane trenutke u priču procesom koji se zove 'zatvorenost“ (Duncan, Smith, 2009: 133). Prema McCloudu, „kadrovi stripa lome prostor i vrijeme, oni su nepovezani trenuci u staccato-ritmu, ali zatvorenost čitatelju omogućuje da te trenutke poveže, da mentalno iskonstruira neprekidnu, jedinstvenu stvarnost“ (McCloud, 1933: 67). Čitatelj svojim misaonim procesima spaja kadrove i popunjava prostor između njih, svatko na sebi svojstven način.

U stvarnosti, jarak sam po sebi ne bi bio neophodan – između dva kadra može se umjesto jarka nalaziti i, primjerice, samo jedna linija, kao u stripovima švicarskog autora Rodolphe Töpffera. Primjer korištenja linije umjesto jarka možemo pronaći i u stripu Krešimira Zimonića „Što sve treba znati suvremeni čovjek da bi uspio u životu (1)“ (str. 63) iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*. Ta linija ima potpuno isto značenje kao i jarak. No, kako navodi Groensteen, „jarak kao općeprihvaćeno oblikovno sredstvo u kreiranju stripova, predstavlja određenu simboličku odsutnost i umjesto da predstavlja samo praznu zonu na papiru, on predstavlja unutarnji ekran na kojeg svaki čitatelj projicira sliku ili slike koje nedostaju. Ako je potrebno, jarak može 'ugasiti' prethodno pročitani kadar kako bi omogućio postojanje novog kadra. Ako su kadrovi predstavljeni izolirani od drugih, njihovo značenje često ostaje upitno – oni svoje značenje, svoju istinu – nalaze u slijedu, u odnosu s ostalim kadrovima. Jarak je također sam po sebi beznačajan – on također dobiva svoju funkciju u odnosu s kadrovima koje istovremeno odvaja i ujedinjuje“ (Groensteen, 2007: 96–97).

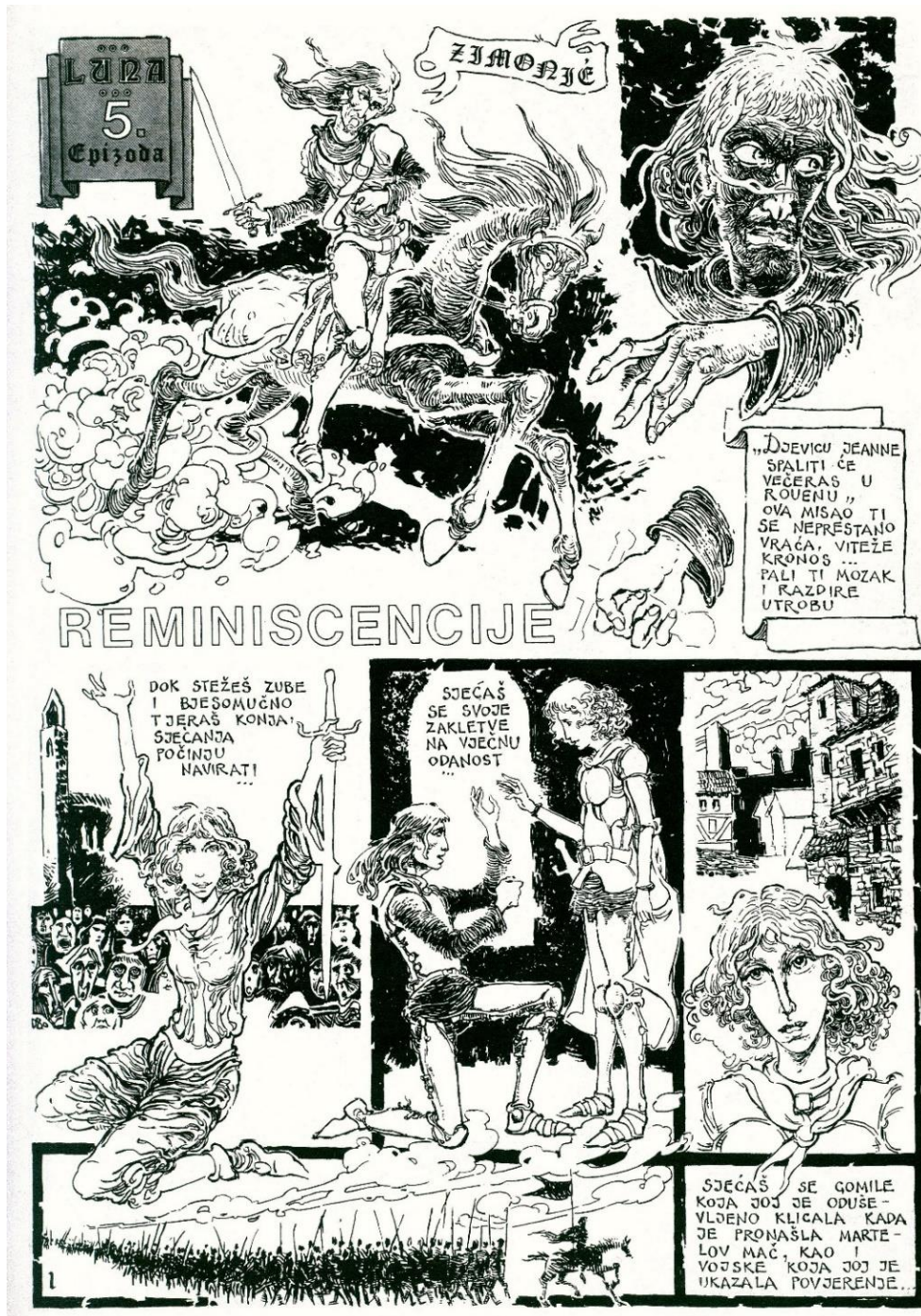


**Slika 17:** strip „Što sve treba znati suvremeni čovjek da bi uspio u životu (1)“ iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*, str. 63 – primjer korištenja linije umjesto jarka.

Iako je boja jarka u većini stripova bijela, to ne mora biti isključivo. Jarak može biti i u boji, primjerice, crnoj. Razlozi iz kojih autori koriste jarak u boji mogu biti različiti, primjerice funkcionalni ili stilski (ako se radi o stripu u boji, prednost korištenja crnog jarka može biti u tome što se stvara dojam jačeg kontrasta u odnosu na jarke boje u kadrovima, odnosno boje jače dolaze do izražaja. Osim toga, margine u boji mogu pomoći u stvaranju cjelokupne atmosfere stripa – crni jarak se može dobro uklopiti u stripove s fantastičnom, gotičkom ili



horor tematikom. Također, jarak u crnoj (ili nekoj drugoj) boji može se koristiti i u funkciji priče. Neki autori stripova koriste crni jarak kad u stripovima prikazuju radnju koja se dogodila u prošlosti, primjerice, prošle događaje kojih se likovi prisjećaju. Primjeri takvih jaraka ne mogu se pronaći u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*, ali autor ih koristi u drugim stripovima.



**Slika 18:** stranica iz stripa „Luna, 5. epizoda – Reminiscencije“ iz zbirke stripova *Luna*, str. 59 – jarak između kadrova koji prikazuju sjećanja crne je boje.



### 5.2.2.2. Prijelaz iz kadra u kadar

McCloud navodi da se u stripu, većina se prijelaza iz kadra u kadar može svrstati u jednu od nekoliko jasnih kategorija (McCloud, 1993: 74):

1. Prijelaz iz trenutka u trenutak.
2. Prijelaz iz radnje u radnju.
3. Prijelaz sa subjekta na subjekt.
4. Prijelaz iz scene u scenu.
5. Prijelaz sa aspekta na aspekt.
6. *Non sequitur*.

U nastavku rada analizirat će se svaki od navedenih prijelaza iz kadra u kadar služeći se McCloudovom podjelom, te koje od njih i u kojoj mjeri Krešimir Zimonić koristi kao alate stripskoga pripovijedanja u stripovima „Šuma Striborova“, „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Ribar Palunko i njegova žena“ i „Regoč“ iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

#### 1. Prijelaz iz trenutka u trenutak

Prijelazi iz trenutka u trenutak najčešće služe za usporavanje radnje. Povećavajući napetost, oni prikazuju male promjene i stvaraju „kretnje“ na stranici koje podsjećaju na kadrove na filmskoj vrpci (McCloud, 2006: 16).

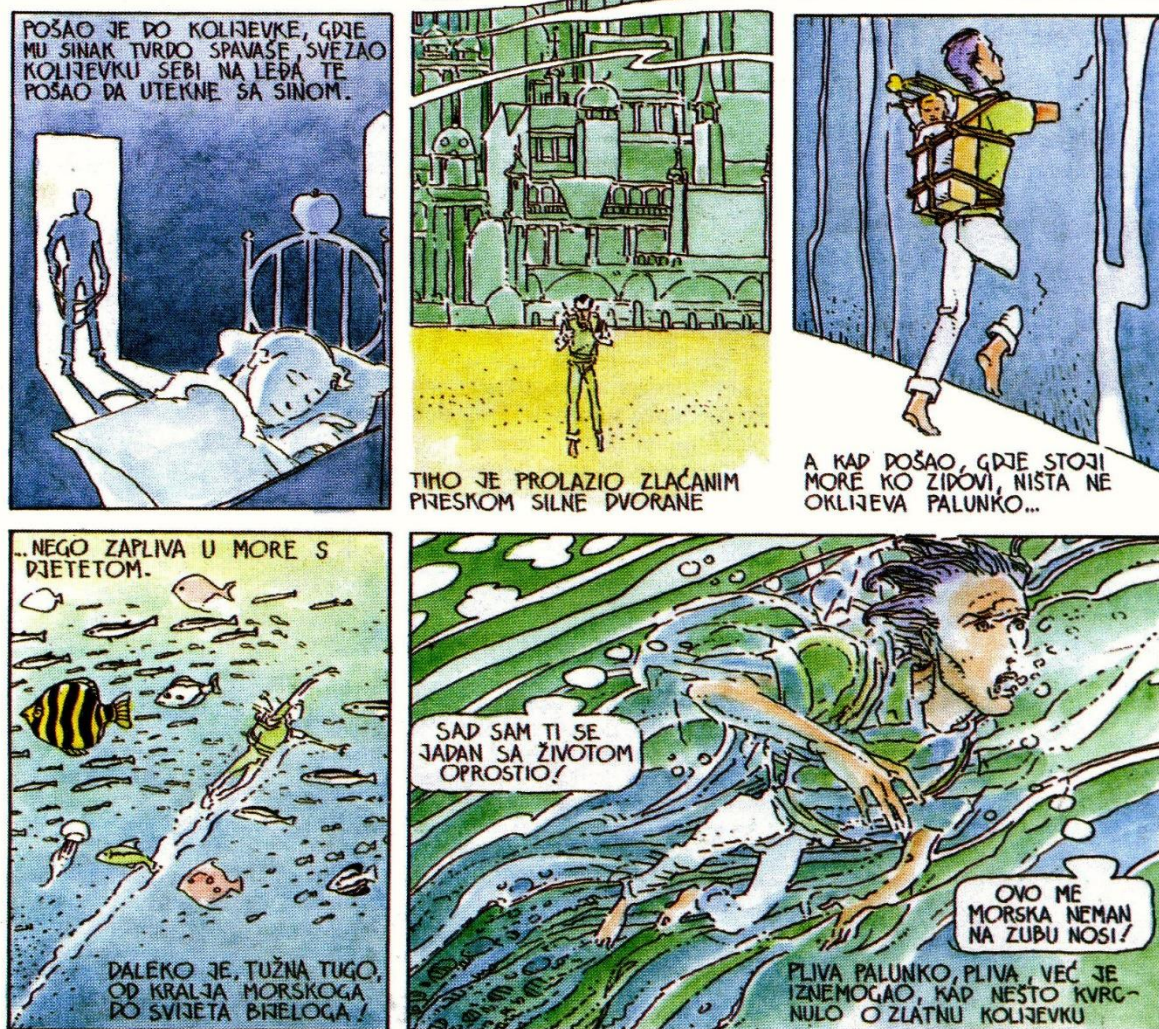


Slika 19: isječak iz stripa "Šuma Striborova", str. 18 – primjer prijelaza iz trenutka u trenutak



## 2. Prijelaz iz radnje u radnju

U tim se kadrovima prikazuje pojedinačni subjekt u progresiji iz radnje u radnju. Te vrste prijelaza poznate su po svojoj efikasnosti. Autor bira jedan moment po radnji, stoga svaki kadar pomaže razvoju radnje priče i održava tempo iste (McCloud, 2006: 16).

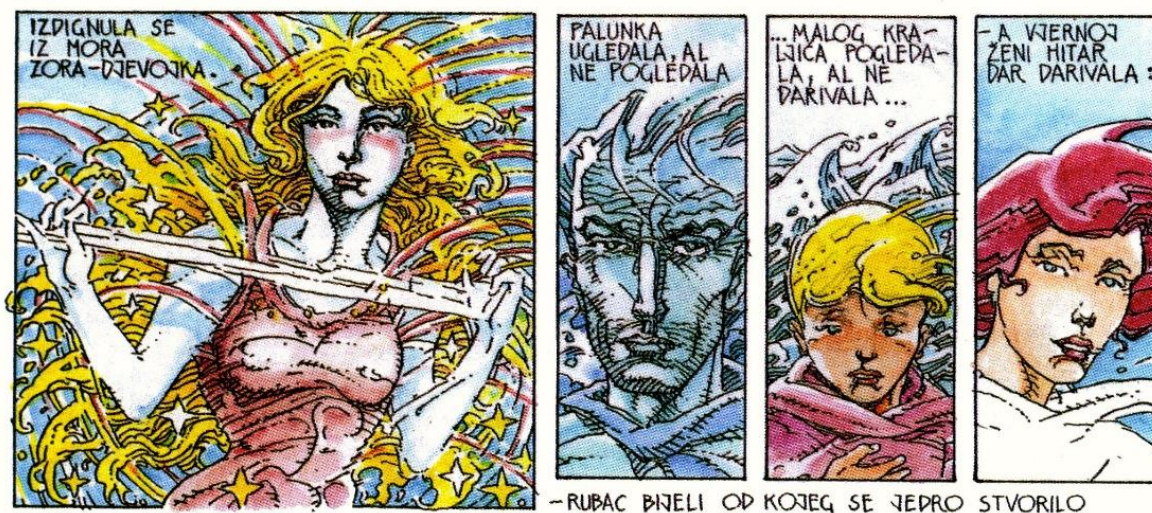


**Slika 20:** isječak iz stripa „Ribar Palunko i njegova žena“, str. 58 – primjer prijelaza iz radnje u radnju

## 3. Prijelaz sa subjekta na subjekt

Kod prijelaza sa subjekta na subjekt jednako se efikasno razvija radnja priče i održava tempo radnje. Kutovi iz kojih se prikazuju subjekti mijenjaju se prema potrebi, kako bi se usmjeravala pažnja čitatelja. Ostaje se unutar jedne scene ili ideje (McCloud, 2006: 16).





**Slika 21:** isječak iz stripa “Ribar Palunko i njegova žena”, str. 61 – primjer prijelaza sa subjekta na subjekt

#### *4. Prijelaz sa scene na scenu*

Ova vrsta prijelaza čitatelja nosi preko značajnih udaljenosti vremena i prostora te često zahtijeva deduktivno zaključivanje (McCloud, 1993: 71). Pomaže priči da zadrži upravljivu duljinu, a istovremeno dozvoljava radnji da ulazi u široka prostorna i vremena prostranstva (omogućuje da se dio nepotrebnog sadržaja „izreže“ iz radnje) (McCloud, 2006: 17).



**Slika 22:** isječak iz stripa “Šuma Striborova”, str. 15 – primjer prijelaza sa scene na scenu (između trećeg i četvrtog kadra)

### 5. Prijelaz sa aspekta na aspekt

Prijelaz sa aspekta na aspekt zaobilazi vrijeme i lutajućem oku pažnju odvlači na različite aspekte mjesta, ideja i raspoloženja (Mccloud, 1993: 72). Uspješno se koriste u japanskoj mangi te kreiraju snažan osjećaj mjesta i raspoloženja (Mccloud, 2006: 17).





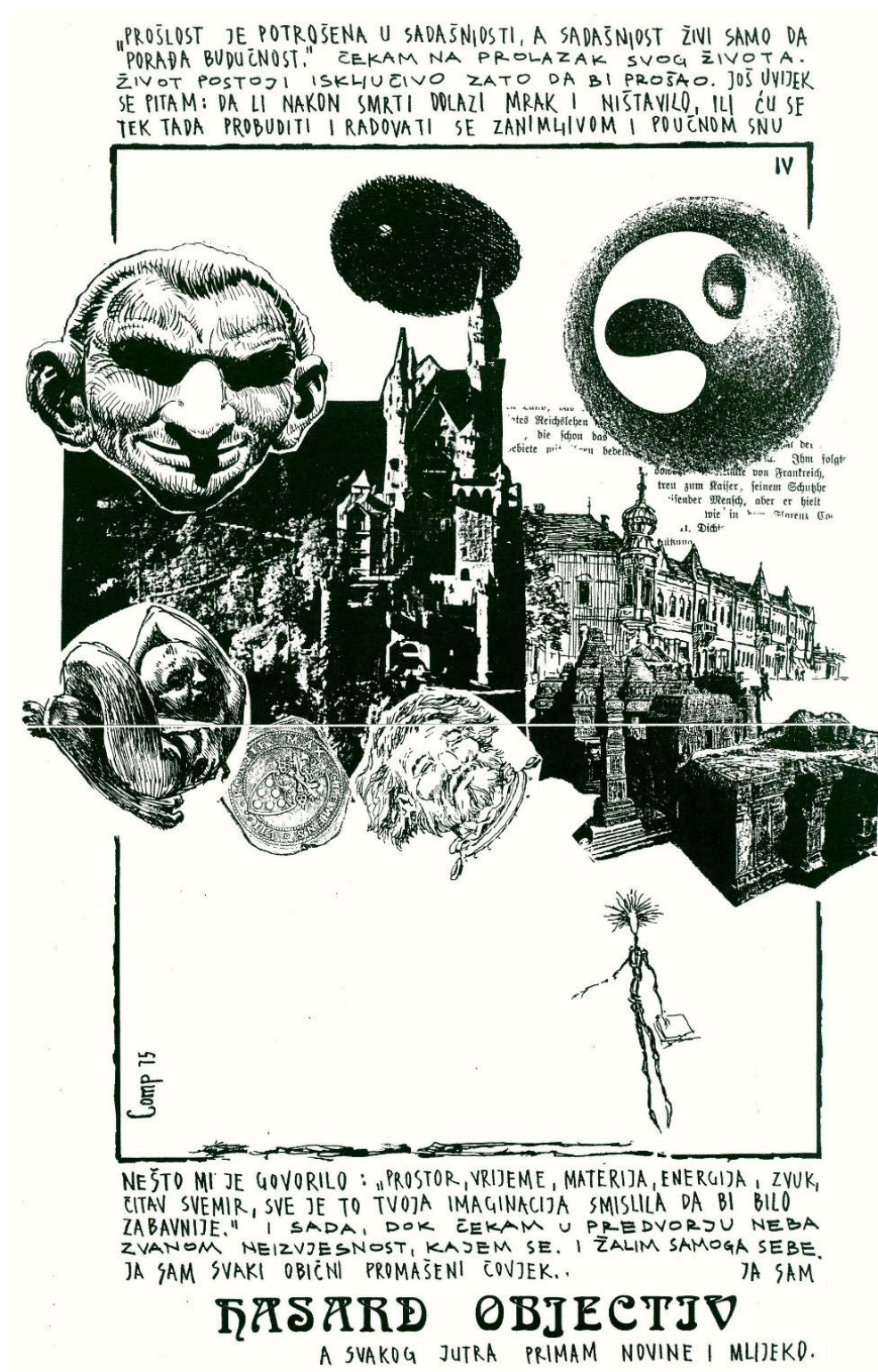
Slika 23: isječak iz stripa “Kako je Potjeh tražio istinu”, str. 34 – primjer prijelaza sa aspekta na aspekt.

## 6. Non sequitur

Pojam *non sequitur* odnosi se na izjavu ili zaključak koja se logički ne nastavlja na prethodnu izjavu ili zaključak. Prema McCloudu, u stripu, *non sequitur* prijelaz iz kadra u kadar je onaj u kojem se logička veza među kadrovima ni najmanje ne nazire (McCloud, 1993: 72). Nema nikakvu ulogu u progresiji radnje, ali igra ulogu u kreiranju eksperimentalnih stripova, često pružajući nonsensne gegove u inače racionalnim pričama (McCloud, 2006: 17).



U stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* ne postoji takva vrsta prijelaza iz kadra u kadar, no takva vrsta stripskog prepričavanja može se pronaći u stripu „Preludium“ (str. 11–14) u zbirci stripova *Album i drugi stripovi*.



Slika 24: stranica iz stripa “Preludium” iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*, str. 14 – primjer *non sequitura*, gdje se ne nazire logička veza između kadrova.

Ta posljednja kategorija nameće zanimljivo pitanje – je li moguće da ijedan niz kadrova bude bez ikakve međusobne veze? Scott McCloud smatra da nije – „bez obzira na to koliko se neka slika razlikuje od druge i bez obzira na to koliko su naizgled logički nepovezane, u prostoru između kadrova djeluje neka vrsta alkemije koja čitateljima pomaže da i u najneskladnijim kombinacijama pronalaze značenje i rezonancu. Takvi prijelazi možda nemaju 'smisla', ali razvoj neke vrste veze je neizbježan. Kreirajući slijed od dvije ili više slika, daje im se specifičan nadilazeći identitet te se čitatelja prisiljava da ih razmatra kao cjelinu. Koliko god različiti bili prije, ti kadrovi sada pripadaju jednom organizmu“ (McCloud, 1993: 73) – a upravo to je ono što se događa tijekom čitanja Zimonićevih stripova, čak i onih najapstraktnijih.

Vodeći se navedenim teorijama i objašnjenjima navedenih vrsta prijelaza iz kadra u kadar, nastojat će se analizirati koje vrste prijelaza i u kojoj mjeri Krešimir Zimonić koristi u pripovijedanju u stripovima „Šuma Striborova“, „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Ribar Palunko i njegova žena“ i „Regoč“ iz zbirke stripova *Priče iz davnine*. U tu svrhu su, u svakom od navedenih stripova, prebrojane vrste prijelaza iz kadra u kadar (analiziran je svaki kadar u stripovima i odnos pojedinog kadra s prethodnim i sljedećim kadrom). Rezultati prebrojavanja su sljedeći:

1. *Prijelaz iz trenutka u trenutak:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 15 prijelaza.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 15 prijelaza.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje jedan prijelaz.
- „Regoč“ – najmanje tri prijelaza.

2. *Prijelaz iz radnje u radnju:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 45 prijelaza.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 30 prijelaza.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 30 prijelaza.
- „Regoč“ – najmanje 30 prijelaza.

3. *Prijelaz sa subjekta na subjekt:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 55 prijelaza.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 30 prijelaza.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 45 prijelaza.
- „Regoč“ – najmanje 40 prijelaza.

4. *Prijelaz sa scene na scenu:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 15 prijelaza.

- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 10 prijelaza.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 10 prijelaza.
- „Regoč“ – najmanje pet prijelaza.

5. *Prijelaz sa aspekta na aspekt:*

- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje jedan prijelaz.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje tri prijelaza.
- U stripovima „Šuma Striborova“ i „Regoč“ nisu pronađeni primjeri prijelaza sa aspekta na aspekt.

Iz dobivenih rezultata može se zaključiti da su u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* od svih vrsta prijelaza iz kadra u kadar najzastupljeniji prijelazi sa subjekta na subjekt te prijelazi iz radnje u radnju. Korištenjem takvih vrsta prijelaza osigurava se živost, brz i efikasan razvoj radnje, tempo koji čitatelja tjera da doslovce „guta“ kadar za kadrom.

Na mjestima u priči gdje je potrebno radnju usporiti da bi se dočaralo emocionalno stanje određenog lika (na primjer, kadrovi u stripu „Ribar Palunko i njegova žena“ u kojima je ribareva žena tužna i zabrinuta zbog sinovog nestanka i muževog odlaska te dugo sjedi na pragu i oplakuje ih) ili da bi se pojačao osjećaj napetosti određenog događaja (kadrovi u stripu „Šuma Striborova“ u kojima se baka iznenađeno okreće prema plamenu iz kojeg iskaču Domaći), autor koristi prijelaz iz trenutka u trenutak.

Prijelaze sa scene na scenu koristi za dijelove radnje u kojima se fokus s određenog događaja ili likova prebacuje na događaj ili likove koji su prostorno ili vremenski udaljeni (primjerice, u stripu „Regoč“ se u jednome kadru Regoč i Kosjenka nalaze pod zemljom, a u idućem kadru je panoramski prikaz šumske uvale i sela koja se nalaze iznad njih. Drugi primjer prijelaza sa scene na scenu su kadrovi u stripu „Šuma Striborova“, gdje u tri kratka kadra baka, sin i snaha razgovaraju o tome da snaha želi šarana iz jezera za ručak, a u sljedećem, panoramskom kadru baka stoji na zaleđenom jezeru).

Prijelazi sa aspekta na aspekt vrlo su rijetki, ali na mjestima na kojima se nalaze čitatelju daju osjećaj o mjestu i raspoloženju (u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“, jedan kadar prikazuje gustu, mračnu šumu, sljedeći Bjesomara kako proviruje iza drveća, sljedeći mjesec na mračnome nebu, a sljedeći tri brata s preplašenim izrazima lica – dočarava se osjećaj straha i nepoznatog u mračnoj šumi).

### 5.2.2.3. Kompozicija kadrova na stranici

Cohn navodi da se većina sadržaja koji se čitatelju prenose isključivo pisanim putem, čita se s lijeva na desno – odozgo prema dolje (tzv. „z-slijed“ – Cohn, 2013: 91). Izuzetak su sadržaji pisani jezicima u kojima je način čitanja pisanog teksta s desna na lijevo – odozgo prema dolje (jezici poput arapskog, aramejskog, hebrejskog itd.), te odozgo prema dolje – s lijeva na desno (ili s desna na lijevo, poput kineskog i mongolskog jezika te određenih japanskih i korejskih narječja). Cohn smatra da, bez obzira na to o kojem se slijedu radi, „čitatelj pisani tekst uvijek čita u istome smjeru. No, za razliku od govorenog i pisanog jezika, vizualni jezik većinom nema svojstvenih ograničenja vezanih za to na koji će način i kojim slijedom čitatelj primiti poruku – stripovi se često udaljavaju od klasičnih sljedova poput z-slijeda“ (Cohn, 2003: 91). U ovome poglavlju prikazati će se problem „navigacije“ kroz kompozicijske strukture vizualnog jezika stripa te koje vrste kompozicijskih struktura nalazimo u zbirci stripova Krešimira Zimonića *Priče iz davnine*.

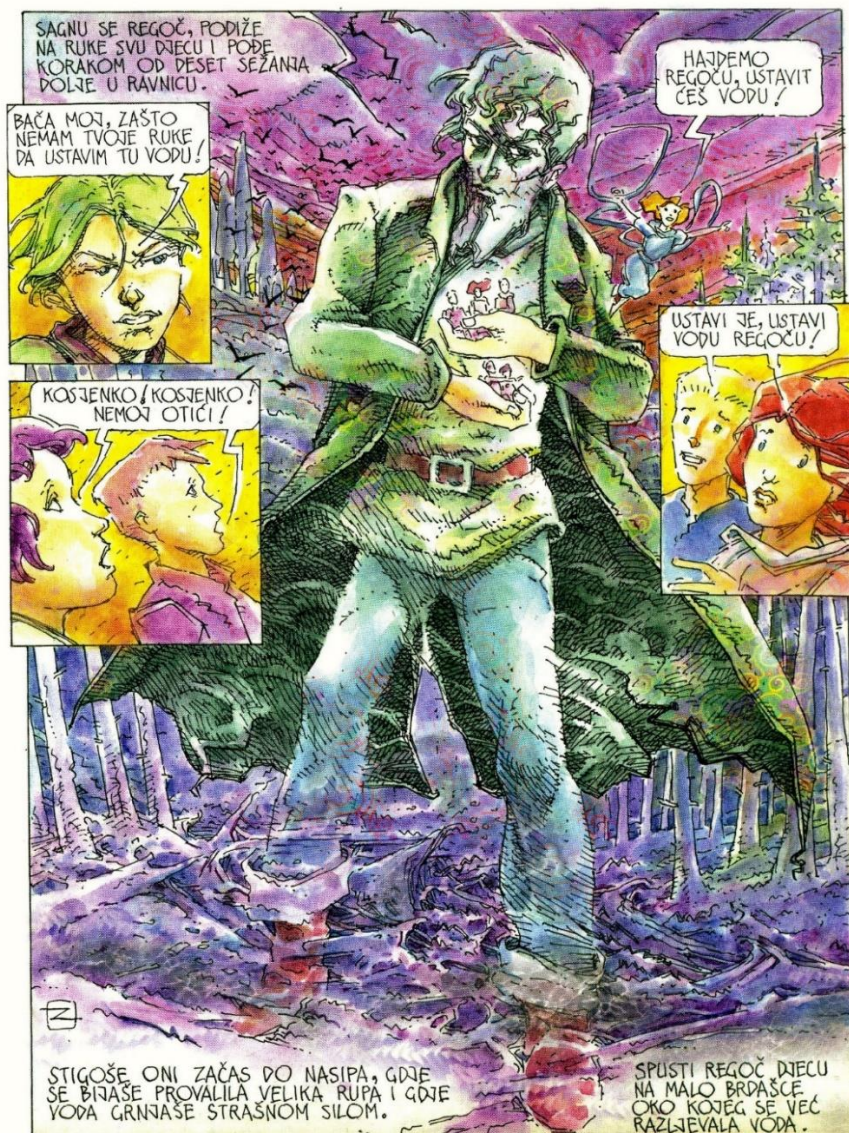
Pretpostavlja se da čitatelji pristupaju čitanju stripa na isti način kao što pristupaju čitanju pisanog teksta – z-slijed (japanska manga se čita s desna na lijevo, ali također odozgo prema dolje). Taj način čitanja stripa pretpostavlja kompoziciju kadrova na stranici u obliku „rešetke“ (engl. *grid*) ili „ploče za vafle“, kao što se slikovito izrazio Samuel Strong (Strong, 2015: 2). Na takvoj su stranici, piše Cohn, kadrovi uređeni na način da su svi jednake veličine i ravnomjerno raspoređeni po stranici (primjerice, dvanaest kadrova na jednoj stranici raspoređenih u četiri reda, a u svakome se redu nalaze tri kadra). Prazan prostor među kadrovima – jarak, jednake je veličine horizontalno i vertikalno. Po završetku čitanja prvog reda u stripu, čitatelj prelazi na sljedeći red (Cohn, 2013: 92). U zbirci stripova *Priče iz davnine*, takva se kompozicija može pronaći na većini stranica u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“.

Cohn ističe da kompozicija kadrova na stranici može biti drugačija od jasne i izravne „rešetke“ na nekoliko načina – osim klasičnih oblika kvadrata ili pravokutnika, okviri kadrova mogu biti nakošeni, okrugli ili bilo kojeg drugog oblika ili kadar može biti u potpunosti bez okvira. U jednome se redu na stranici ne mora nalaziti potpuno isti broj kadrova kao u prethodnom ili sljedećem te kadrovi ne moraju biti iste širine. No, te manipulacije su većinom samo površne i ne tjeraju nužno čitatelja da preispituje kojim da redoslijedom prati kadrove.

U kompleksnijim manipulacijama može varirati blizina kadrova, na način da su kadrovi odvojeni jedan od drugog, odnosno veći je prazan prostor – jarak među kadrovima (engl.



*separation*) ili se kadrovi preklapaju (engl. *overlap*) (Cohn, 2013: 93). U zbirci stripova *Priče iz davnine* nema značajnih odvajanja, a preklapanja su vrlo rijetka. Primjere preklapanja u zbirci stripova *Priče iz davnine* nalazimo u stripovima „Ribar Palunko i njegova žena“ (na str. 50) i „Regoč“ (na str. 78). U oba primjera preklapanje se odvija na način da je manji kadar (ili više njih) umetnut u veći kadar koji je rasprostranjen preko čitave stranice (spomenuti *splash panel*). U stripu „Ribar Palunko i njegova žena“ smještaj manjeg kadra na stranici sugerira da se on čita prvi, a zatim *splash panel*, dok se u „Regoču“ *splash panel* čita prvi, a zatim manji kadrovi. Drugi primjer preklapanja kadrova može se pronaći u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“ na str. 40, gdje zapravo postaje nejasno gdje jedan panel završava, a drugi počinje jer se ilustracije u njima pretaču iz jednog u drugi te dvama kadrovima manjka jedan dio okvira.

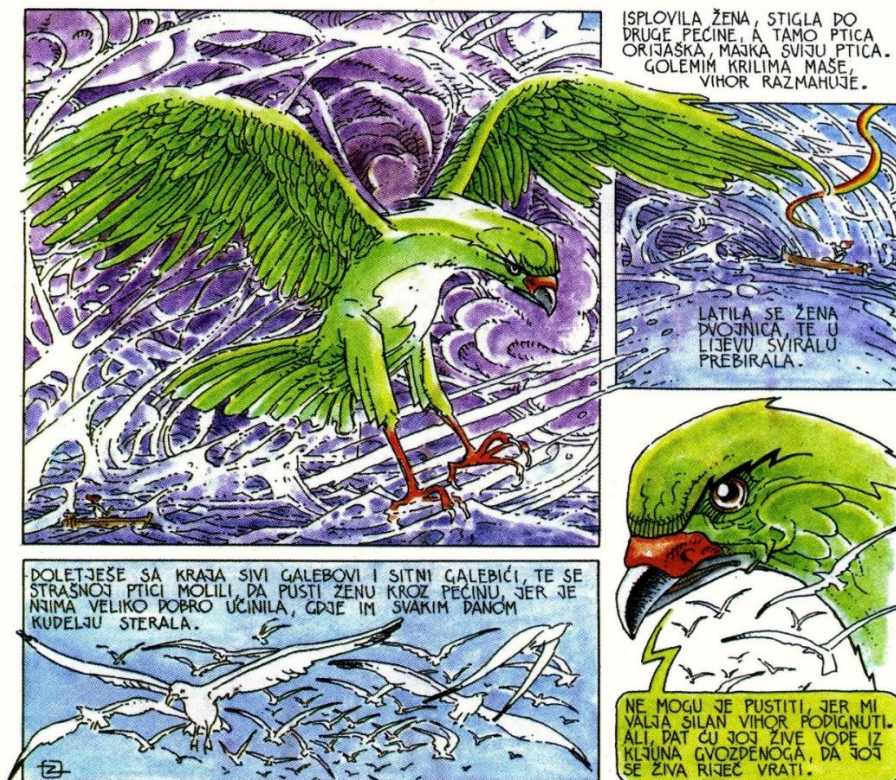


**Slika 25:** *splash panel* (i dodatna tri kadra) u stripu „Regoč“, str. 78 – primjer preklapanja kadrova.



Još jedan zanimljiv primjer preklapanja kadrova nalazimo u zbirci stripova *Zlatka*, u stripu „Peti element“ na str. 180, a funkcija mu je usmjeravanje čitatelja na redoslijed čitanja kadrova (jedan rub okvira svakog kadra ima oblik strelice koja sugerira redoslijed čitanja). Četiri kadra na stranici se ne čitaju u klasičnome z-slijedu, već prvi i drugi s lijeva na desno, drugi i treći odozgo prema gore, treći i četvrti s desna na lijevo, te se s četvrtog opet prelazi na prvi, odozdo prema gore i čitanje se nastavlja u krug – na taj način autor sugerira da se radnja „ponavlja i vrti u krug“.

Druge vrste kompozicije kadrova predstavljaju drugačije izazove za čitatelja. Cohn navodi kao jednu od takvih kompozicija onu u kojoj kadrovi „teturaju“ (engl. *staggering*), odnosno kompoziciju u kojoj su kadrovi različitih veličina i raspoređeni na stranici na način da se horizontalni jarak između gornjeg i donjeg reda kadrova ne kreće kontinuirano ili jedan kadar u potpunosti blokira horizontalni jarak. U takvoj situaciji, čitatelj bi mogao preispitivati z-slijed čitanja (Cohn, 2013: 93). Ta je vrsta kompozicije rijetka u zbirci stripova *Priče iz davnine*. Primjer „teturanja“ kadrova u nalazimo u stripu „Ribar Palunko i njegova žena“ (na str. 56), gdje se razbija kontinuitet horizontalnog jarka između prvog, drugog, trećeg i četvrtog kadra, zbog veličine kadrova koji prikazuju orijašku pticu.



**Slika 26:** isječak iz stripa „Ribar Palunko i njegova žena“, str. 56 – primjer „teturanja“ kadrova.

Nadalje, Cohn navodi blokadu (engl. *blockage*), vrstu kompozicije u kojoj su dva ili više kadra naslagana vertikalno jedan ispod drugog, ispred jednog većeg, vertikalnog kadra, koji se širi čitavom duljinom prethodno navedenih kadrova. Ta vrsta kompozicije može zbunjivati čitatelja, jer ako slijedi uobičajeni z-slijed čitanja, veliki kadar slijedi nakon prvog gornjeg manjeg kadra, a nakon njega sljedeći manji kadar, nakon čega pažnja čitatelja prelazi preko donjeg dijela velikog kadra. Alternativni slijed bi bio čitanje manjih vertikalnih kadrova prije velikog. Blokada se navodi kao „problematična“ i od strane autora stripova i čitatelja stripova s manje čitalačkog iskustva (Cohn, 2013: 93). Cohn u svome istraživanju ističe rezultate istraživanja koja se bave proučavanjem pomicanja oka tijekom čitanja stripa sugeriraju da čitatelji, kada naiđu na blokadu, često preskaču drugi manji vertikalni kadar ispred velikog (Cohn, 2013: 93, prema Omori *et al.*, 2004). Kao i kod prethodne vrste kompozicija, i ova se rijetko pojavljuje u zbirci stripova *Priče iz davnine*. Primjer takve vrste kompozicije može se pronaći u stripu „Šuma Striborova“ (na str. 14). Iza petog i osmog kadra nalazi se veliki vertikalni kadar veličine prethodno navedena dva kadra. Taj se kadar čita zadnji, nakon osmog, a ne nakon petog (što bi mogao zaključiti čitatelj koji čita uobičajenim z-slijedom čitanja).



**Slika 27:** isječak iz stripa „Šuma Striborova“,  
str. 14 – primjer blokade u kompoziciji kadrova na stranici.

Eisner smatra da za razliku od filma, u kojem gledatelj nema mogućnost vidjeti određeni kadar prije nego mu to dozvoli autor, čitatelja stripa ništa ne sprečava da pročita posljednji kadar na stranici prije prvog. U stripovima, u tom smislu postoje „dva kadra – čitava stranica, tj. svi kadrovi koji se na njoj nalaze i kadar sam po sebi, u kojem se odvija i raspliće radnja stripa. U umjetnosti slijeda, to su dva osnovna mehanizma kontrole čitatelja“ (Eisner, 1985: 41). Autor stripa ne može ni na koji način osigurati apsolutnu kontrolu čitatelja, stoga se oslanja na nepisano pravilo o čitanju kadrova na stranici u već opisanom z-slijedu. No, u praksi to pravilo nije apsolutno, naglašava Eisner – „čitatelj će često pročitati posljednji kadar na stranici prije prvog, no unatoč tome, želi li razumjeti radnju stripa, čitatelj se naposljetku mora vratiti konvencionalnom obrascu“ (Eisner, 1985: 41).

Iz navedene analize može se zaključiti da se kompozicija kadrova, ili protok (engl. *flow*), oslanja na nepisano pravilo između autora stripova i čitatelja da se kadrovi čitaju najprije s lijeva na desno, a zatim odozgo prema dolje (z-slijed, pri čemu je u japanskim magama pravilo da se kadrovi čitaju s desna na lijevo, odozgo prema dolje). To se pravilo odnosi i na tekst koji je naracijska dopuna crteža i tekst u balončićima. Određene kompozicije kadrova na stranici, poput preklapanja, „teturanja“ i blokade mogu zbuniti manje iskusne čitatelje stripova, stoga je ključ osiguravanja fluidnog čitanja izbjegavanje nepotrebnog kompliciranja. Kao što navodi McCloud, „postoje metode kojima autor stripa može usmjeriti čitatelje da kadrove čitaju u pravome smjeru, ali važno je da kompozicija kadrova služi priči – a ne obrnuto“ (McCloud, 2006: 33).

Kompozicije kadrova na stranicama u stripovima u zbirci stripova Krešimira Zimonića *Priče iz davnine* poštuju navedeno nepisano pravilo o čitanju s lijeva na desno i odozgo prema dolje, o čemu svjedoči vrlo mali broj prethodno navedenih potencijalno zbunjujućih kompozicija koje, čak i kada se koriste, u funkciji su priče. Krešimir Zimonić izborom protoka svojih bajkovitih kadrova miče sve prepreke i omogućuje čitatelju fluidno i nesmetano uživanje u priči. No, već je u poglavlju „O stripovima Krešimira Zimonića“ spomenuto da takva kompozicija kadrova, bez zbunjujućih kompozicija naročito za manje iskusne čitače stripova, nije slučaj u nekim njegovim drugim stripovima, naročito u stripovima o Luni i stripovima iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*. Može se pretpostaviti da je razlog tome to što su stripovi iz zbirke stripova *Priče iz davnine* i *Zlatka* primjereni i za mlađu, manje iskusnu publiku, dok su stripovi o Luni i iz zbirke *Album i drugi stripovi* po svojoj tematici namijenjeni odraslima te u njima Zimonić prvenstveno teži likovnosti, kreira svoj vlastiti svijet i ne inzistira na tome da ga čitatelji moraju isprva razumjeti.



### 5.3. Odnos crteža i riječi u stripu

Munitić smatra najzanimljivijim i najoriginalnijim od svih konstitutivnih elemenata stripa njegov komunikacijski kodeks – riječ je o „svim oblicima izravne komunikacije, odnosno priopćavanja određene poruke ili podatka kojima se strip služi u kontaktu s publikom. Primarni i najrudimentarniji aspekt te komunikacije je tekst, replika ili objašnjenje ispisano pokraj ili unutar pojedinog kadra. Također, taj tekst se može pojavljivati i izvan slike, obično ispod donjeg ruba, u slučajevima kad autor ne želi unošenjem slova umanjiti slikarsku čistoću svog kadra. Međutim, češći je slučaj smještanja popratnog teksta i replika u neki od kutova prizora, čime se tekst i slika objedinjavaju u morfološku cjelinu, a opet razgraničavaju kao pripadnici različitih vidova prezentacije“ (Munitić, 2010: 30).

Nadalje, Munitić ističe da će „autori stripova ponekad će čitav kadar ispuniti tekstom, uglavnom u slučajevima kad količina i važnost informacija zahtijeva povlašteno mjesto, odnosno, kad je takav slovima artikulirani kadar nužan kao svojevrsna pauza, grafička stanka između dvije grupe oslikanih prizora. Na taj se način dobiva rješenje koje podsjeća na informacijski i strukturalni model nijemog filma, u kojem se takozvani 'titl' pojavljivao ili zbog neophodnosti informacija ili zbog stanke poželjne u ritmičko-strukturalnoj gradaciji vizualne cjeline. Također, u svakom stripu ima i sličica potpuno lišenih teksta, naročito kad se radi o mikrofragmentiranju nekog zbivanja i kad se takvom redukcijom pisane informacije naglašava strjelovitost, odnosno trenutačnost događaja“ (Munitić, 2010: 31).

Također, smatra da je „najrašireniji oblik tekstualne stripske komunikacije je balončić koji u obliku veće ili manje elipse (najčešće, ali može biti i nekog drugog oblika) uokviruje repliku junaka i najčešće jednim oštrim ispupčenjem, odnosno segmentom, pokazuje kako napisane riječi dolaze iz njegovih usta. I upravo se tu dolazi do prve temeljne premise stripske 'dikcije' – podatak se čitatelju ne priopćava samo sadržajem onoga što je napisano, već i oblikom u kojem je napisano“ (Munitić, 2010: 31).

Eisner ističe da su u stripu crtež i tekst su istovremeno i dijelovi i cijeli medij. Isprepleteni su, stripsko pripovijedanje je poput tkanja platna. Ako piše samo riječi, autor usmjerava čitateljevu maštu. U stripovima, ono što je nacrtano čitatelj ne treba zamišljati – crtež postaje precizan iskaz koji zahtijeva malo ili nimalo interpretacije. Kad su isprepleteni, riječi postaju povezane sa slikom i više ne služe opisivanju, već prezentiraju zvukove, dijaloge ili tekst naracije i pojašnjenja radnje (Eisner, 1985: 122).

Eisner izdvaja nekoliko ključnih odnosa teksta u stripu i ostalih različitih elemenata stripa koji moraju međusobno funkcionirati kako bi razumijevanje stripa bilo moguće (Eisner, 2008: 89–93):

1. *Dijalog i tekst u odnosu na čitatelja*: Eisner navodi kako „stripovi nemaju zvuk, glazbu ili pokret, stoga zahtijevaju od čitatelja da sudjeluju u oživljavanju priče. Dijalozi postaju ključni elementi“. U kadrovima u kojima nema dijaloga, autor stripa oslanja se na čitateljevo životno iskustvo koje će omogućiti razumijevanje interakcije između likova. U takvim situacijama, autor mora crtežom osigurati geste, ekspresije i položaje tijela koje će čitatelj biti u stanju „pročitati“ u svome umu i razumjeti događaje u kadru bez teksta ili dijaloga (Eisner, 2008: 89).
2. *Dijalog i tekst u odnosu na sliku*: prema Eisneru, „u stvarnosti, radnje najčešće prethode riječima. U stripovima, stoga, dijalog zapravo nastaje nakon što je razvijena radnja. U stripovima, nitko sa sigurnošću ne zna čitaju li se riječi prije ili nakon gledanja crteža. Ne postoje stvarni dokazi da se crteži i riječi gledaju, odnosno čitaju istovremeno. Za čitanje teksta i razumijevanje crteža čitatelj koristi različite kognitivne procese. No u svakom slučaju, crteži i riječi daju značenje jedno drugome, što je vitalni element u stripskome pripovijedanju“ (Eisner, 2008: 91). S druge strane, Wolk smatra da se crtež i slike čitaju, odnosno gledaju istovremeno. Tijekom čitanja, moguće je usvojiti crtež u kadru u vremenu koje je potrebno da se pročitaju pridodane riječi (uz pretpostavku da je crtež u kadru dovoljno jasan da je moguće shvatiti što se u njemu događa bez potrebe za duljim odgonetavanjem). U svakom slučaju, čitatelj u većinu crteža u kadrovima gleda kraće nego što je potrebno da pročita sve riječi u njemu. Iz tog razloga čitatelji često zastanu na kadrovima koji u sebi ne sadrže tekst – kadrovi bez teksta doživljavaju se kao pauze i dulje sekvence bez teksta zahtijevaju pornije promatranje. Bez teksta koji se ponaša kao „tajmer“, svaka vizualna promjena uzrokuje to da čitatelj stane i procijeni što se točno u kadru događa i koliko bi to dugo trebalo trajati. Vješti autori stripova manipuliraju tim fenomenom kako bi kontrolirali tempo čitanja, odnosno da bi vodili čitatelja preko stranice brže ili sporije (Wolk, 2007: 129).
3. *Dijalog i tekst u odnosu na radnju*: Eisner ističe da tijekom radnje određuje ritam priče u stripu i dijalog se tom ritmu mora prilagoditi. Dijalozi utječu na čitateljevo poimanje protjecanja vremena u stripu. Navodi da „postoji gotovo geometrijska povezanost između trajanja dijaloga i položaja tijela kojeg zauzimaju likovi u kadru“. Na taj način čitatelj percipira prolaznost vremena – lik zauzme neki položaj i izgovori rečenicu.



Drugi lik zauzima položaj prije nego odgovori. Čitatelj intuitivno percipira koliko je vremena potrebno da se odvijte navedena sekvenca (Eisner, 2008: 91–92).

4. *Dijalog i tekst u odnosu na slova*: zbog nedostatka zvuka, navodi Eisner, dijalog u balončiću ima ulogu scenarija koji omogućava čitatelju da dijaloge recitira u svojim mislima“. Oblik, veličina i vrsta slova u tekstu i dijalogu daju čitatelju indiciju kako da pročitaju napisani tekst u skladu s emocionalnim posebnostima koje je autor predvidio (Eisner, 2008: 93).
5. *Pokretačka snaga priče*: prema Eisneru, „nakon što je čitatelj uključen u priču i upoznat s njezinim ritmom i radnjom, tada je očekivan njegov vlastiti angažman u stvaranju dijaloga u stripu. Pokretačka snaga priče omogućuje autorima stripa da u stripove uspješno ukomponiraju kadrove bez riječi“ (Eisner, 2008: 93).

### 5.3.1. Kombinacije crteža i riječi

McCloud razdvaja različite kombinacije riječi i crteža u sedam kategorija (McCloud, 1993: 152–155):

1. Kombinacije određene riječima.
2. Kombinacije određene crtežom.
3. Dvostruko određeni kadrovi.
4. Pridodajuća kombinacija.
5. Usporedna kombinacija.
6. Montaža.
7. Međuzavisna kombinacija.

U nastavku rada, koristeći se McCloudovim kategorijama, analizirat će se svaka od navedenih kombinacija riječi i crteža, te koje od njih i u kojoj mjeri Krešimir Zimonić koristi kao alate stripovskoga pripovijedanja u stripovima „Šuma Striborova“, „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Ribar Palunko i njegova žena“ i „Regoč“ iz zbirke stripova *Priče iz davnine*.

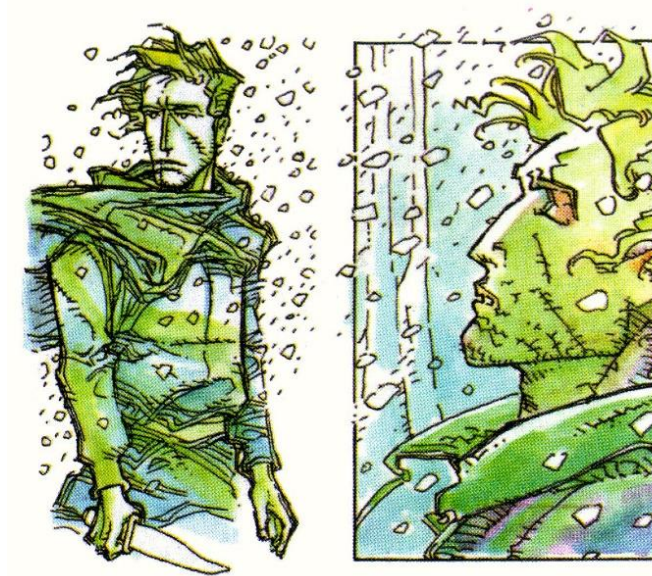
Prema McCloudu, prva je kategorija *kombinacije određene riječima*: crteži ilustriraju, ne pridodajući nešto bitnije uglavnom kompletnom tekstu (McCloud, 1993: 153). Ta vrsta kombinacije riječi i crteža autorima stripova nudi određene prednosti, primjerice, sabijanje. Sabijanjem se inače velike količine informacija i vremena mogu smanjiti na nekoliko riječi. To je naročito korisno kada autor stripa želi brzo pomaknuti radnju s jednog događaja na drugi, bez obzira na to koliko su ti događaji vremenski ili prostorno udaljeni i koliko je velik taj

dogadaj – riječi ga mogu sabiti u jedan kadar. Autor stripa samo mora odlučiti koliko toga želi da čitatelji vide, a koliko da zamisle sami. Još jedna prednost kombinacije određene riječima je u tome što, kad je sve jasno izrečeno tekstom, autoru stripa se omogućava veća sloboda u izražavanju crtežima (McCloud, 2006: 131).



*Slika 28:* kadar iz stripa “Ribar Palunko i njegova žena”, str. 59 – primjer kombinacije određene riječima.

Druga je kategorija *kombinacije određene crtežom*: riječi uopće nema ili samo daju zvučnu podlogu vizualno ispričanom slijedu (McCloud, 1993: 153). Sekvence u kojima se koriste kombinacije određene crtežom mogu funkcionirati bez ijedne riječi dokle god je to potrebno. Kadrovi bez riječi kod čitatelja pobuđuju osjećaje izravnog iskustva ili neposrednosti i često su idealni upravo takvi kakvi jesu, ali ponekad postoje dobri razlozi za dodavanje teksta – primjerice, za dočaravanje zvukova iz okoline ili unutarnjeg svijeta i emocija lika u kadru (McCloud, 2006: 133–134).



**Slika 29:** isječak iz stripa „Šuma Striborova“,  
str. 31 – primjer kombinacije određene crtežom (riječi uopće nema).

Treća je kategorija *dvostruko određeni kadrovi*: riječi i crteži šalju esencijalno jednaku poruku (McCloud, 1993: 153). U većini situacija je ova kombinacija suvišna, ali može se koristiti u, primjerice, informativnim stripovima kako bi se osigurala maksimalna jasnoće poruke. Također, ovu vrstu kombinacije autor može koristiti želi li u kadru postići efekt teksta i ilustracije kakav se nalazi u slikovnicama ili u antičkoj tradiciji pripovijedanja (McCloud, 2006: 135).



**Slika 30:** kadar iz stripa “Šuma Striborova”, str. 12 – primjer dvostruko određenog kadra.

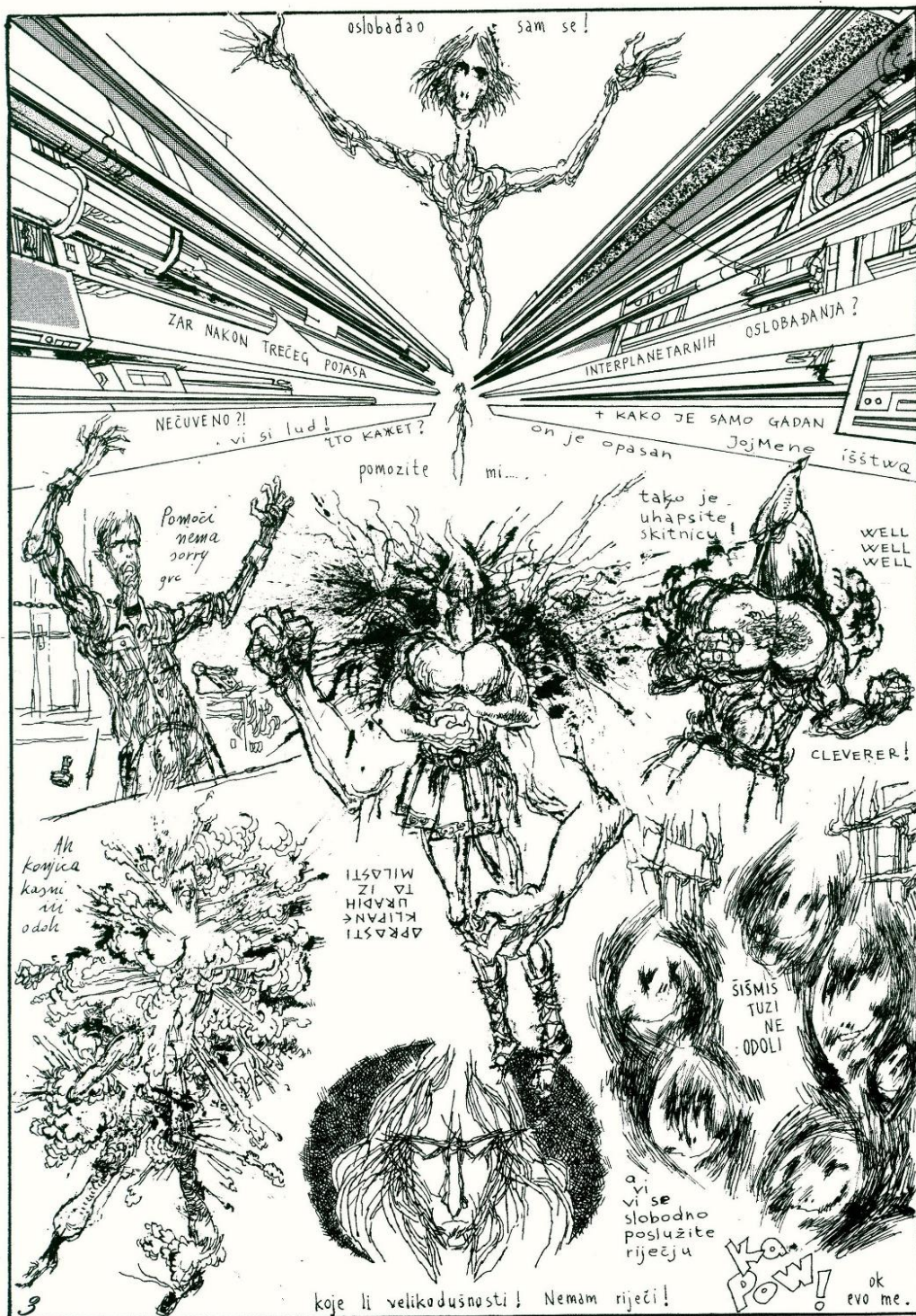
Četvrta je kategorija *pridodajuće kombinacije*: riječi pojačavaju učinak ili razgrađuju sliku i obratno (McCloud, 1993: 154). Kreirajući pridodajuću kombinaciju u kadru, autor stripa zapravo kreira kadar u kojem bi čitatelj djelomično mogao shvatiti poruku kad u kadru ne bi bilo teksta, ali bi mogao i djelomično shvatiti poruku kad u kadru ne bi bilo slike (McCloud, 2006: 136).



**Slika 31:** kadar iz stripa “Regoč”, str. 67 – primjer pridodajuće kombinacije (čitatelj bi mogao s lakoćom shvatiti poruku kada bi u kadru bio samo tekst ili samo slika).

Peta je kategorija *usporedne kombinacije*: često se koriste u eksperimentalnim stripovima. Riječi i crteži kao da prate različiti tijek, bez križanja (McCloud, 1993: 154). No, njihovi se putevi mogu ukrstiti u kasnijim kadrovima. Također, dijalozi iz jednog događaja mogu se nalaziti u kadrovima koji prikazuju sasvim drugi događaj, na drugome mjestu, kako bi se ili uštedilo na prostoru ili kako bi se kreirala slojevitost. Osim toga, usporedne kombinacije mogu se koristiti za ublažavanje tranzicije iz jedne scene, odnosno događaja u drugi (McCloud, 2006: 138).





**Slika 32:** isječak iz stripa „Drama“ iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*, str. 37 – primjer usporedne kombinacije.

Šesta je kategorija *montaža*: riječi su integralni dijelovi crteža. Riječi i slova preuzimaju slikovne kvalitete i slobodnije su kombinirane sa crtežima koji ih okružuju u kadru. Najčešće se radi o oslikovljenim zvučnim efektima ili integriranju dijaloga i popratnog teksta u crtež na



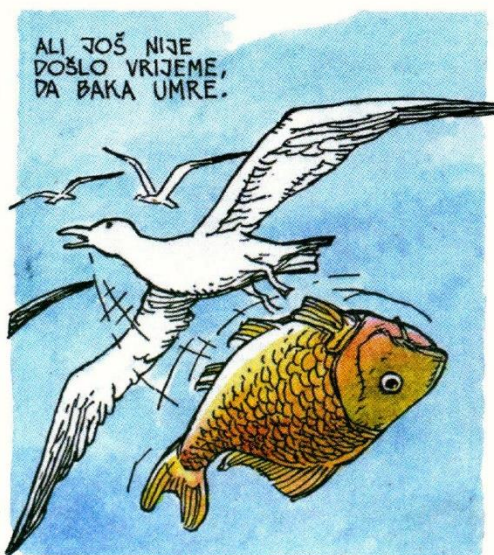
različite načine (a ne isključivo u balončice) (McCloud, 2006: 139). Kod integriranja teksta u crtež, grafemi imaju ulogu ekstenzije slike. U tom kontekstu mogu čitatelju dočarati atmosferu, emocionalnu klimu priče (Eisner, 1985: 10). Prema McCloudu, kad se radi o oslikovljenim zvučnim efektima, riječi premošćuju jaz između vida i sluha na način da grafički postaju ono što opisuju i daju čitateljima mogućnost da „slušaju“ očima. Postoje varijable unutar kojih autori stripova najčešće improviziraju pri kreiranju oslikovljenih zvučnih efekata:

- A) Glasnoća: naznačena je debljinom, veličinom i nagibom slova te uskličnicima.
- B) Boja i kvaliteta zvuka: naznačena je oblikom linija koje čine slova (isprekidanost, oštrina ili mekoća linije, zaobljenost linije itd.).
- C) Asocijacija: stilovi i oblici grafema koji imitiraju ili se referiraju na izvor zvuka.
- D) Grafička integracija: dizajn oblika, linija i boje i njihova kombinacija sa svim ostalim elementima kadra (McCloud, 2006: 146–147).



**Slika 33:** kadar iz stripa “Superzlatka vis-a-vis Superkey!” iz zbirke stripova *Zlatka*, str. 166 – primjer montaže (oslikovljeni zvučni efekti).

Sedma je kategorija *međuzavisne kombinacije*: riječi i crteži idu ruku pod ruku kako bi izrazili ideju koju nikad ne bi mogli sami. Međuzavisne kombinacije nisu uvijek jednako uravnotežene. U nekima se više izriče riječima, a u nekima crtežom i mogu biti bilo gdje na skali između jedne i druge vrste (McCloud, 1993: 155). Međuzavisne kombinacije angažiraju čitateljev um jer zahtijevaju od njega da povezuje značenja između različitih dijelova. Takav efekt se rijetko nalazi izvan stripova (McCloud, 2006: 137).



**Slika 34:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“, str. 15 – primjer međuzavisne kombinacije (zahtjeva od čitatelja da povezuje značenja različitih dijelova, kadar se sam za sebe ne bi mogao shvatiti bez poznavanja konteksta)

Uzimajući u obzir navedene opise kombinacija riječi i crteža, prebrojane su vrste kombinacija u Zimonićevim stripovima „Šuma Striborova“, „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Ribar Palunko i njegova žena“ i „Regoč“ iz zbirke stripova *Priče iz davnine*. Rezultati prebrojavanja su sljedeći:

1. *Kombinacije određene riječima:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 40 kadrova.
- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 40 kadrova.
- „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 40 kadrova.
- „Regoč“ – najmanje 30 kadrova.

2. *Kombinacije određene crtežom:*

- „Šuma Striborova“ – najmanje 45 kadrova.

- „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 20 kadrova.
  - „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 20 kadrova.
  - „Regoč“ – najmanje 15 kadrova.
3. *Dvostruko određeni kadrovi:*
- „Šuma Striborova“ – najmanje 10 kadrova.
  - „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje pet kadrova.
  - „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje tri kadra.
  - „Regoč“ – najmanje tri kadra.
4. *Pridodajuće kombinacije:*
- „Šuma Striborova“ – najmanje 15 kadrova.
  - „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 10 kadrova.
  - „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje 15 kadrova.
  - „Regoč“ – najmanje 20 kadrova.
5. *Međuzavisne kombinacije:*
- „Šuma Striborova“ – najmanje 10 kadrova.
  - „Kako je Potjeh tražio istinu“ – najmanje 10 kadrova.
  - „Ribar Palunko i njegova žena“ – najmanje pet kadrova.
  - „Regoč“ – najmanje tri kadra.

Usporedne kombinacije i montažu Zimonić ne koristi u analiziranim stripovima. No, valja naglasiti da se navedene kombinacije mogu pronaći u drugim stripovima (primjerice, u stripovima iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*, u stripu „Preludium“ nalaze se usporedne kombinacije, a u stripovima o Zlatki i Luni česte su montaže).

Vidljivo je iz analize da Zimonić u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* u najvećoj mjeri koristi kombinacije određene riječima, kombinacije određene crtežom i pridodajuće kombinacije. U manjoj se mjeri koriste međuzavisne kombinacije i dvostruko određeni kadrovi. S obzirom na to da je u brojnim kadrovima bilo teško odrediti o kojoj se vrsti kombinacije radi, može se pretpostaviti da se Zimonić, kao i većina drugih autora stripova, u kreiranju kadrova u smislu odnosa crteža i teksta oslanja na svoj instinkt. Vlada ravnoteža između količine kadrova u kojima su kombinacije određene riječima i kombinacije određene crtežom – valja uzeti u obzir to da su stripovi iz zbirke stripova *Priče iz davnine* rađeni prema literarnom predlošku umjetničkih bajki Ivane Brlić-Mažuranić i da je Zimonić u njima zadržao najbolje dijelove izvornog materijala i ostao vjeran njezinom književnom izričaju, stoga je i

logično da se velik dio stripskoga pripovijedanja oslanja na pisanu riječ, a crteži opisani događaj ilustriraju. Tako je u stripu „Ribar Palunko i njegova žena“ posljednji kadar ispunjen isključivo riječima. No i crteži su jednako moćan medij kojim Zimonić pripovijeda, te su korišteni ravnopravno s riječima, nema zasićenja jednim ili drugim – i slike i riječi jednako pridonose u svakome kadru, a ponekad riječi u kadrovima niti nema, jer crteži govore sami za sebe. Štoviše, u drugim zbirkama stripova, prvenstveno *Album i drugi stripovi*, česti su stripovi bez ijedne riječi, u kojima priču pričaju slike („Epitaf“, „Album“, „Balada“, „Zlatna ribica“, „Tabula rasa“ – uz izuzetak nekoliko kadrova u kojima se koristi montaža).

### 5.3.2. Uokvirovanje teksta i govora

Tekst se, dakle, u kadru može pojavljivati na najmanje tri načina: kao ekstenzija ili integralni dio crteža, kao test naracije ili pojašnjenja radnje najčešće iz nekog vanjskog, sveznajućeg izvora i kao govor ili unutarnje misli likova koji se nalaze u kadru (ili izvan njega). Kao što je već navedeno u uvodnome poglavlju cjeline, tekst naracije, replika ili objašnjenje ispisano je pokraj ili unutar pojedinog kadra. Također, kao što navodi Munitić, taj tekst može se pojavljivati i „izvan slike, obično ispod donjeg ruba (u slučajevima kad autor ne želi unošenjem slova umanjiti slikarsku čistoću svog kadra)“ te u „nekim od kutova prizora, čime se tekst i slika objedinjavaju u morfološku cjelinu i istovremeno razgraničavaju kao pripadnici različitih vidova prezentacije“ (Munitić, 2010: 30). Može, ali i ne mora biti uokviren, najčešće okvirom pravokutnog oblika. Treći i najrašireniji oblik tekstualne stripske komunikacije je balončić koji uokviruje govor ili misli likova i jednim ostrim ispupčenjem usmjerenim prema liku (ili nekim drugim grafičkim rješenjem) pokazuje kako napisane riječi dolaze upravo od tog lika.

Prema Eisneru, balončić je „uređaj kojim se obuhvaćaju i čine vidljivima eterični elementi – zvukovi. Raspored balončića koji uokviruju govor, njihovi položaji u odnosu s drugim balončićima, doprinose mjerenju vremena u stripu. Zahtijevaju kooperaciju čitatelja – glavni zahtjev je da se čitaju pravilnim redoslijedom kako bi se znalo tko od likova u kadru govori prvi. Upućuju na čitateljevo podsvjesno razumijevanje tijeka i trajanja govora ili razgovora“ (Eisner, 1985: 26). McCloud ističe da „balončići ne egzistiraju u istoj oblasti stvarnosti kao crteži u kadru, no svejedno su tamo, lebdeći poput fizičkih objekata. Neki autori stripova pokušali su doskočiti tom paradoksu izostavljanjem linije elipse koja uokviruje govor, pokušavajući stvoriti dojam da crtež tu završava, a teksta u slici zapravo nema, dok su drugi



prigrlili fizičku prisutnost balončića izraženim konturama i namjernim, direktnim interakcijama s okolnim crtežom“ (McCloud, 2006: 142).

Balončići se čitaju istim redosljedom kao i kadrovi – ako se radi o uobičajenoj kompoziciji kadrova na stranici, čita se z-slijedom, poput većine pisanog teksta zapadnih zemalja (s lijeva na desno – odozgo prema gore. Već je spomenuto da se manga čita s lijeva na desno – odozgo prema dolje, ali da neki autori stripa odstupaju od klasičnih sljedova poput z-slijeda, primjerice, kad se radi o eksperimentalnim stripovima. No balončići su u većini slučaja integrirani u kadrove, što čitatelju čak i u takvim situacijama olakšava navigaciju kroz tekst, jer povezuje redosljed teksta unutar kadrova s redosljedom kadrova) te u odnosu na poziciju lika u kadru koji govori. Još jedno često rješenje kojim se čitatelj usmjerava na pravilan redosljed čitanja teksta u balončićima je položaj balončića u kadru – onaj balončić unutar kojeg se nalazi tekst koji se čita prvi bit će položen malo više ili iznad balončića unutar kojeg je tekst koji se čita drugi i tako redom.

Eisner navodi da su najstariji prikazi balončića bile linije koje su izvirivale iz usta osoba koje govore ili (u Majanskom frizu) vitičaste zagrade usmjerene prema ustima. No, kako je forma balončića napredovala, postajali su sve sofisticiraniji i više nisu imali samo ulogu uokvirivanja – dobili su značenje i postali jedan od pripovjednih alata stripa. Različitim oblicima okvira i različitim oblicima slova unutar njih, balončići prenose poruku u vrsti zvuka kojeg uokviruju te emocionalno stanje lika koji riječi izgovara ili ih zamišlja (Eisner, 1985: 27). Tako će primjerice, kao što navodi Munitić, normalan govor lika biti izražen slovima jednakog oblika i veličine u balončiću eliptičnog (ili nekog drugog) oblika s jednim oštrim segmentom (ispupčenjem) koji vodi do njegovih usta (Munitić, 2010: 31).



**Slika 35:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“,  
str. 24 – primjer balončića, odnosno uokvirivanja normalnog govora.

Nadalje, ističe Munitić, misli, odnosno neizrečeni govor najčešće prikazuje balončić čiji je okvir valovitog oblika ili ima oblik oblaka, a segment koji vodi do njegovih usta ima oblik niza kružića koji se postupno smanjuju kako dolaze do lika. Sličan znak pronalazi se kod balončića koji prikazuju san nekog od likova, ali se tada u balončiću više ne pojavljuju riječi, nego crteži, odnosno grafički prikazi onoga što lik vidi u snu (Munitić, 2010: 32).



**Slika 36:** kadar iz stripa „Ribar Palunko i njegova žena“, str. 58 – primjer balončića u kojima je neizrečeni govor, odnosno misli lika.

Kad lik u kadru prijeteći viče, obli ili ravni rubovi balončića postaju izlomljeni ili isprekidani i „vizualno naglašavaju dinamiku trenutka“ (Munitić, 2010: 32). U takvom balončiću sve ili samo neke riječi (one koje lik posebno naglašava) mogu biti podebljane, veće ili drugačijeg oblika od ostalog teksta. Izlomljeni rubovi često se koriste i za prikazivanje zvuka koji dolazi iz elektroničkih uređaja (radio, televizija, telefon i sl.)



**Slika 37:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“, Str. 16 – primjer balončića u slučaju kad lik prijeteći viče.

Prema Munitiću, „šapat ili uplašeni govor prikazuju meke, isprekidane i drhtave linije, a prilikom izjavljivanja ljubavi, balončić može poprimiti popularni oblik srca. To su sve mogućnosti balončića da se u kombinaciji s čitateljem više posluži vizualnim, slikovnim signalima i simbolima, nego riječima i replikama“ (Munitić, 2010: 32).



**Slika 38:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“, str. 28 – primjer balončića koji predstavlja šapat, odnosno uplašeni govor (donji balončić).

Osim oblika balončića i riječi u njima, ističe McCloud, način na koji „čujemo“ riječi u balončiću također ovisi i o ekspresijama lica i govoru tijela lika, bez obzira na to na koji je način dijalog prezentiran (McCloud, 2006: 144). Primjerice, izjavu „Žao mi je.“ čitatelj će interpretirati na drugačiji način izgovara li je lik s ekspresijom tuge na licu, pognute glave i pogrbljenog tijela ili izgovara li je lik s ekspresijom ljutnje na licu, glave okrenute u stranu i s rukama prekrizanim na prsima.

U stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*, Zimonić govor likova najčešće uokviruje balončićem u obliku četverokuta zaobljenih kutova. Koristi, ali vrlo rijetko, neke druge oblike okvira balončića ili veličinu i oblik slova unutar njih – želi li naglasiti emocionalno stanje likova ili glasnoću govora, prednost daje interpunkcijskim znakovima, oslanjajući se na crtež, odnosno izražavanje emocionalnog stanja likova postiže se u vrlo maloj mjeri dizajnom balončića, a u većoj mjeri ekspresijama lica ili tijela likova te bojom. U Zimonićevim stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* koji su u boji, boja nema svoju funkciju samo u crtežu, odnosno slici, već i u balončićima. Oni balončići kojima se nešto



nastoji naglasiti ili istaknuti ispunjeni su bojom. Primjerice, izgovara li lik u kadru nešto u afektu, vrlo glasno ili ljutito, boja balončića najčešće će biti žute boje.



**Slika 39:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“, str. 22 – primjer balončića u boji.

Također, različitih su boja i balončići u kojima je tekst koji izgovaraju fantastični likovi poput Morskoga Kralja, košute koja je govorila ribarevoj ženi „nijemim jezikom“, zmija, orijaške ptice i zlatne pčele u stripu „Ribar Palunko i njegova žena“, dok su u nekim kadrovima balončići u boji kako bi se postigla ravnoteža u kadru između obojanih elemenata i bijele pozadine. Tekst naracije, pojašnjenja radnje ili replike upisuje na različite načine – iznad kadra, ispod kadra, u ugao unutar kadra, preko obojanog dijela ili s bijelom pozadinom ovisno o tome kako se tekst kompozicijski najbolje slaže s ostalim elementima kadra ili općenito s kompozicijom čitave stranice. Naslovi stripova napisani su istaknutijim, debljim slovima u boji (osim u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“) i umetnuti su u prvi kadar unutar svog vlastitog okvira, kao i riječ „kraj“ koja označava završetak stripa, a nalazi se unutar zadnjeg kadra u stripu.



## 5.4. Umjetnički stil

Wolk u svojim istraživanjima navodi da svaki veliki autor stripova ima specifičan, intenzivno osobni stil. Autori stripova koji su bili najzapamćeniji i od kritike i od publike bili su ne samo nadareni pripovjedači nego su i posjedovali dovoljno vještine, mašte i kontrole za kreiranje svog vlastitog, prepoznatljivog stila. Zanimljivo je, stoga, da su u Sjedinjenim Američkim Državama tijekom većine povijesti američkog *mainstream* stripa, autori stripova bili prisiljeni prilagoditi se takozvanom „stilu kuće“ (engl. *house style*), gdje je ideja bila da umjetnički stilovi u stripovima budu konzistentni, komercijalno održivi – a ne inovativni i potencijalno zbunjujući za publiku.

Ali čak su i toj situaciji zapamćeni bili oni autori koji su uspjeli zadržati osobnost u svojim radovima. Umjetnički stil je najneposredniji aspekt stripova. To znači da, kad čitatelj gleda u strip određenog autora, gleda u njegovu posebnu, osobnu viziju – ne ono što autorove oči vide, nego način na koji autorov um to interpretira (Wolk, 2007: 124–125).

### 5.4.1. Grafičke strategije u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*

Prema Ajanoviću, izbor pripovjedne i grafičke strategije u stripu može se podijeliti na 4 vrste (Ajanović, 2018: 138):

1. *Realizam*: reprodukcija pojavne stvarnosti putem dodavanja realističnih tonova i detalja.
2. *Simplifikacija*: traganje za ključnim linijama i oblicima koji jasno predočavaju ekspresiju.
3. *Pretjerivanje*: naglašavanje ključnih značajki koje čine ekspresiju prepoznatljivom.
4. *Simbolizam*: slike koje opisuju emocije putem prijenosa značenja radije nego sličnošću sa stvarnim svijetom.

Navodi kako „Zimonićeve stripove odlikuje kombinacija prvog i četvrtog, neke vrste simboličkog korištenja realistične ikonografije koja ga vodi prema tematici u kojoj fantastično i bajkovito dominira nad znanstvenim“ (Ajanović, 2018: 138). U oblikovanju likova, odnosno njihovog fizičkog izgleda, koristi se realističnim prikazom i ne podliježe stripovskim stereotipima.

Eisner stereotipe objašnjava kao „određene ljudske karakteristike koje su prepoznatljive u fizičkom izgledu likova“. Stereotipi se očituju u položaju tijela (herojstvo – uspravan stav, izražena prsa, ruke na bokovima; zlo, podmuklost – pogrbljeno tijelo, trljanje ruku, spuštenu ramena) i izgledu lica. U stripovima se često koriste stereotipi temeljeni na izgledu životinja – lica likova određenih karaktera imaju karakteristike određenih životinja, ovisno o tome što ta životinja simbolizira (zmija – podmuklost, sova – mudrost, lav – snaga, čvrstoća, mačka – zavodljivost, lisica – lukavstvo, prepredenost itd.). Brojni se autori stripova služe ovom metodom karakterizacije likova iz tog razloga što u stripovima većinom ima vrlo malo mjesta i vremena za karakterizaciju likova (Eisner, 2008: 40–41).

Zimonićevo izbjegavanje stereotipa uočava se i u njegovim autorskim interpretacijama. Stripovi iz zbirke stripova *Priče iz davnine* temeljeni su na istoimenom literarnom predlošku umjetničkih bajki Ivane Brlić-Mažuranić i u njima opisi likova pružaju dovoljno informacija za ilustraciju, ali Zimonić intervenira autorskim stavom. Tako, primjerice, Regoč ne nosi „ogromni plašt od debela platna“ (Brlić-Mažuranić, 1990: 52), već moderan kišni kaput. Domaći, u literarnom predlošku opisani su kao tipični patuljci ili gnomovi: „sve sami mužići, od jedva pô lakta. Na njima kožusi, kapice i opančići crveni kao plamenovi, kosa i brada sivi kao pepeo, a oči žarke kao živi ugljen“ (Brlić-Mažuranić, 1990: 79–80). U Zimonićevoj interpretaciji različitog su izgleda i nose različitu odjeću, a Malik Tintilinić u svom plavom kostimu sa simbolom zvijezde na prsima i crvenim čizmama djeluje poput minijaturnog superjunaka.

U intervjuu s Mirkom Ilićem, Zimonić ističe secesiju<sup>2</sup> kao „stilski pravac koji ga je zaokupljao i utjecao na grafička rješenja u nekim njegovim stripovima“. Nadalje, navodi kako ga je „uvijek zanimalo srednji vijek, naročito gotika u prijelazu na renesansu, a zapravo je secesija u neku ruku gotika dvadesetog stoljeća. Ona je, u izvjesnom smislu, rodila strip te secesijski izraz tek u stripu dobiva ono osmišljanje koje mu je u nastanku djelomično

---

<sup>2</sup> „U likovnim umjetnostima, naziv za skupine umjetnika koji su se u mnogim europskim umjetničkim središtima, odcijepili potkraj 19. stoljeća od konzervativnih, često službenih akademskih umjetničkih društava i osnovali udruge novih umjetničkih smjerova (münchenska, bečka, berlinska secesija); također naziv za umjetnost kraja stoljeća (*fin de siècle*) u srednjoeuropskim državama i jedan od uvriježenih termina za međunarodni stil (*stil 1900*) između 1895. i 1905. (u Francuskoj *art nouveau*, u Njemačkoj i Austriji *Jugendstil*, u Italiji *Arte florenza* ili *Stile Liberty*, u Španjolskoj *Modernismo*, u Velikoj Britaniji *Modern Style*). Osnovne su značajke secesije u slikarstvu, grafici, kiparstvu i primijenjenoj umjetnosti uzbudane valovite i vijugave linije, plošnost i stilizacija biljnih, os. cvjetnih, i geometrijskih ornamente, naglašena dekorativnost te asimetričnost, a u graditeljstvu nova prostorna rješenja omogućena uporabom novih materijala (betonsko-željezne konstrukcije)“ (*Hrvatska enciklopedija*, 2021b).

nedostajalo i tek u stripu ostvaruje svoju namjeru – učiniti umjetnost lijepom, funkcionalnom i dostupnom svim ljudima“ (Bogdanović, Ilić, 2014: 28).

#### 5.4.2. Karakterizacija likova – izražavanje emocija

Baš kao što su ekspresije lica odraz onoga što se događa u nutrini lika, prikaz tjelesnog pokreta također može slati moćnu poruku. Govor tijela govori čitateljima o tome tko su likovi prije nego uopće progovore. Kada je izražen na dobar način, govor tijela i tjelesni pokret popunjavaju kadar ili čitavu stranicu živošću i energijom. Iako ekspresije lica i govor tijela u stripu izražavaju iste emocije i često djeluju zajedno, među njima postoje velike razlike.

Prema McCloudu, postoji šest temeljnih emocija koje licem izražavaju sva ljudska bića, neobično o njihovoj dobi, spolu, kulturi kojoj pripadaju ili jeziku kojim govore. Te emocije su ljutnja, strah, tuga, iznenađenje, gađenje i sreća te iz njih proizlaze sve ostale emocije koje ljudi izražavaju licem. Primjerice, varijacijom intenziteta temeljnih emocija, pojavljuje se čitav spektar drugih poznatih emocija: zabrinutost – tjeskoba – strah – užasnutost. A kombinacijom dviju temeljnih emocija, dobiva se nova, treća emocija, koja je najčešće također dovoljno prepoznatljiva da zasluži svoj vlastiti naziv: sreća + iznenađenje = zapanjenost, zadivljenost; ljutnja + sreća = okrutnost. Kombinacije su moguće i s varijacijama intenziteta temeljnih emocija: potištenost + čuđenje = razočarenje (McCloud, 2006: 82–85).



**Slika 40:** kadar iz stripa “Šuma Striborova”, str. 14 – prvi primjer prikaza emocije kombiniranjem dviju drugih temeljnih emocija (ljutnja + sreća = okrutnost, podmuklost)



**Slika 41:** kadar iz stripa „Šuma Striborova“, str. 16 – drugi primjer prikaza emocije kombiniranjem dviju drugih temeljnih emocija (tuga + sreća = sjeta, melankolija)

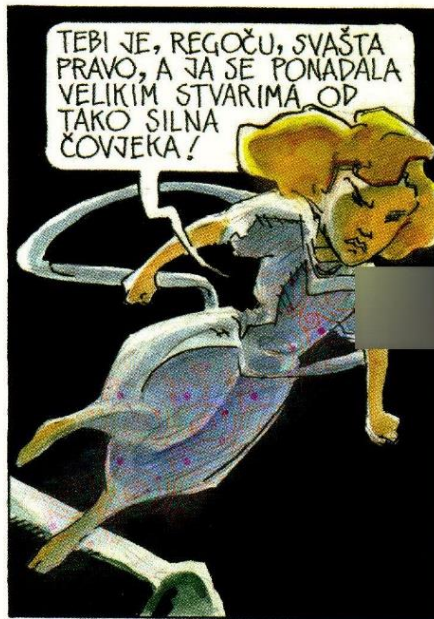
McCloud ističe da su „osnovne ekspresije lica većinom stalne u svojoj pojavnosti“. Primjerice, izraz snažnog straha, koji god mu bio razlog, uvijek će imati isti ili vrlo sličan poznati oblik. No govor tijela više je baziran na situaciji – na njega utječe smjer i izvor opasnosti, lokacija na kojoj se lik nalazi, mogućnosti kojima lik raspolaže i sl. Iako će u različitim situacijama koje likovima izazivaju osjećaj straha izraz lica biti isti ili vrlo sličan, položaj tijela će im biti drugačiji – s obzirom na situaciju koja im prijeti. Liku kojem prijeti opasnost od požara položaj tijela biti će drugačiji nego liku kojem prijeti opasnost od toga da bude upucan pištoljem, iako izraz lica može biti potpuno isti (McCloud, 2006: 103).

Prema Ajanoviću, ovladavanje govorom tijela znači rješavanje sljedećih problema:

1. Odašiljanje različitih vrsta signala putem postavljanja ljudskog tijela u određeni pokret ili pozu.
2. Korištenje anatomijom kao izražajnim sredstvom.
3. Znanje o semiotičkim i percepcijskim mehanizmima koji određuju odnose između određenog fizičkog djelovanja i poruke koju ono predstavlja.
4. Stvaranje osobne vizualne strategije za predočavanje odnosa između geste i komunikacije (Ajanović, 2018: 138).



Kod izražavanja emocija grafičkim putem, Zimonić se u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* podjednako oslanja na ekspresije lica i tijela, bilo da se radi o prikazu temeljnih, općih emocija zajedničkih svim ljudskim bićima, ali i o emotivnom individualizmu specifičnih likova unutar priče. Zbog Zimonićevih crtačkih vještina, čitatelju je dovoljan pogled samo na samo jedan samostalan kadar da bi znao točno o kojoj emociji se radi, nije potrebno poznavati kontekst (priču, odnos tog specifičnog kadra s kadrovima koji mu prethode ili ga slijede) ili pročitati tekst unutar kadra.



**Slika 42:** kadar iz stripa “Regoč”, str. 68 – prikaz emocionalnog stanja lika kombiniranjem položaja tijela i ekspresije lica (namrgođen izraz lica, stisnute šake spuštene uz tijelo – ljutnja, uvrijeđenost)



**Slika 43:** kadar iz stripa “Ribar Palunko i njegova žena”, str. 53 – prikaz emocionalnog stanja lika kombiniranjem položaja tijela i ekspresije lica (sjedeci položaj, ruke položene u krilo, tužan izraz lica – tuga, čežnja, osamljenost)

#### 5.4.3. Elementi crteža u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine*

Crteže u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* Zimonić gradi sljedećim elementima: točkom, linijom (crtom) i bojom.

Prema Jakubinu, točka predstavlja u grafičkom smislu najmanji grafički znak, temeljna je likovna i optička vrijednost. Umjetnik točkom može graditi, varirati i međusobno kombinirati. Točke se mogu nizati u svim smjerovima (okomito, vodoravno, dijagonalno, kružno i slobodno) te pravilno i nepravilno raspoređivati po plohi (Jakubin, 2001: 14). U stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* Zimonić točku koristi u kombinaciji s linijom i bojom. Točka najčešće ima funkciju dodavanja teksture ili sjenčanja.

Nadalje, Jakubin navodi kako se skupljenim ili raspršenim rasporedom točaka na plohi dobivaju se svjetlije i tamnije tonske vrijednosti. Gušćim nizanjem točaka dobivaju se tamnije, a rjeđim svjetlije dionice na plohi, čime se postiže privid trodimenzionalnih oblika na plohi. Takav način izražavanja volumena naziva se grafičkom modelacijom (Jakubin, 2001: 15) i može se pronaći u stripovima iz zbirki stripova *Album i drugi stripovi* i *Luna*.



**Slika 44:** kadar iz stripa „Ambrozije – iz sage o Luni i Kronu“ iz zbirke stripova *Luna*, str. 91 – primjer grafičke modelacije (uz kombinaciju s linijom).

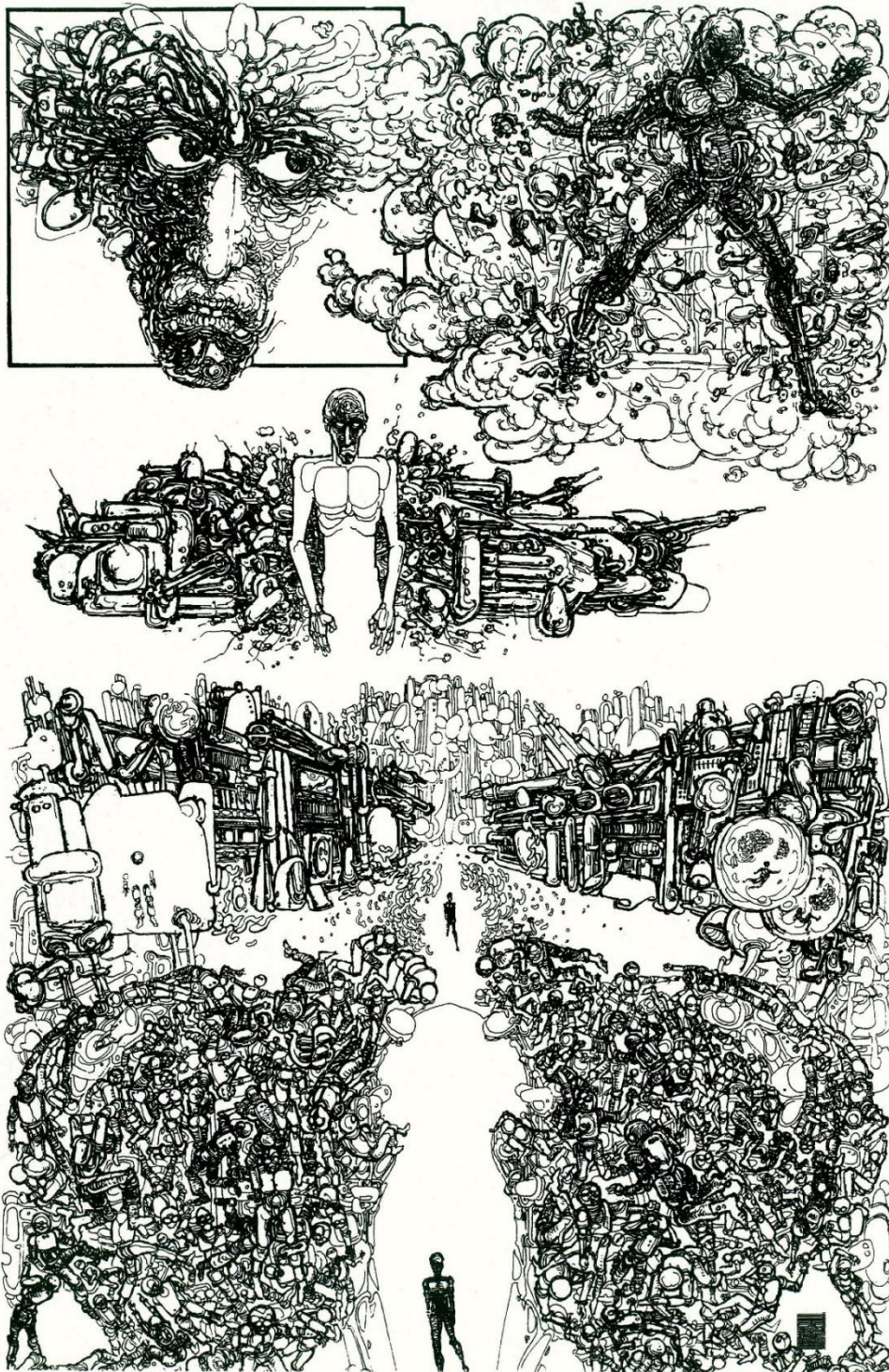
Prema Jakubinu, linija je osnovni likovni element crteža. Ako linija prevladava u crtežu kao temeljni likovni element, tada se takav crtež naziva linearnim. Ako je crtež izveden svjetlom i sjenom, odnosno tonovima, tada se crtež naziva tonski ili slikarski. Linija nastaje gibanjem točke, označava putanju kretanja točaka na plohi ili u prostoru. Kad se crtežom oblikuje na plohi, radi se o plošnom crtežu (Jakubin, 2001: 16), koji je jedan od osnovnih elemenata kadra u stripu.

Po toku, odnosno smjeru kretanja, Jakubin ističe da linije mogu biti vodoravne, uspravne i kose te otvorene i zatvorene (zatvorene linije stvaraju određene pravilne ili nepravilne likove). Prema funkciji, linije mogu biti ravne linije i krivulje. Ravne linije sugeriraju točnost i preciznost, povećavaju preglednost i smiruju kompoziciju, dok krivulje mogu ili ne moraju mijenjati smjer kretanja te sugeriraju likovno-optičko kretanje, gibanje i nemir. Po karakteru, linije mogu biti tanke, debele, dugačke, kratke, oštre, neoštre, kontinuirane, isprekidane, izlomljene, prozirne, guste, jednolične i nejednolične. Konturne (ili obrisne) linije, navodi Jakubin, opisuju i odvajaju pojedine oblike na crtežu ili slici, odnosno ocrtavaju vanjski rub oblika ili likova. Strukturne linije grade neki prirodni ili stvoreni oblik. Teksturane linije izražavaju karakter površine lika ili oblika (Jakubin, 2001: 18–21).

U stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* Zimonić koristi sve navedene tipove linija. Prednost daje tankim linijama. Njegovo je crtačko umijeće naročito vidljivo u stripu „Kako je Potjeh tražio istinu“ koji jedini od do sada analiziranih stripova iz navedene zbirke nije u boji, stoga se u strukturiranju tekstura, sjena i privida volumena koristi gušćim ili rjeđim, najčešće kratkim isprekidanim linijama te točkom. U stripovima u boji sjene i privid volumena djelomično se postiže bojom, ali su i u njima obrisne linije često nemirne, mekanog karaktera i često mijenjajući pravac kretanja stvaraju dojam gibanja. Stoga se Zimonićevi likovi i doimaju eteričnima, kao da su stalno u pokretu, kao da ih je teško zadržati u kadru.

I u drugim Zimonićevim stripovima (naročito u stripovima za odrasle, poput stripova iz zbirke stripova „Album“ i drugi i stripovi“ te stripova o Luni) iznenađuje količina detalja i realizam u njegovim crtežima, za razliku od brojnih drugih autora koji se prvenstveno oslanjaju na stilizaciju i pojednostavljivanje te kombiniranja većih ili manjih potpuno bijelih i potpuno crnih ploha te zanemarivanje pozadinske scenografije u kadru. Kombinacijom točaka i linija u strukturiranju crteža Zimonić manipulira čitateljem i njegovom pažnjom – u nekim je kadrovima iscrtavanje meko, delikatno i precizno, crtež većinom grade obrisne i teksturne linije različite gustoće te se na prvi pogled može razabrati što pojedini kadar prikazuje, dok se u drugim kadrovima nalazi tolika količina zgusnutih detalja i strukturnih linija različitih debljina i smjerova da čitatelj mora zastati i pomno proučiti sve njegove elemente kako bi razabrao što se sve u njima nalazi, odnosno što sve crteži prikazuju.





**Slika 45:** stranica iz stripa „Epitaf“ iz zbirke stripova *Luna*, str. 80 – primjer korištenja različitih vrsta linija u Zimonićevim crtežima.

Prema McCloudu, linije u stripovima nemaju samo funkciju da izgrađuju crtež kojim će se prikazati detalj nekog događaja u priči. „Ideja da crtež može izazvati emocionalnu ili

senzualnu reakciju u čitatelja vitalna je za umjetnost stripa“. Linije imaju ekspresivni potencijal. Smjer i oblik linije izražavaju određene emocije, primjerice, vodoravne ravne linije sugeriraju pasivnost, vječnost, a okomite i ravne stoičnost, snagu. Kose crte sugeriraju dinamičnost, izlomljene linije oštrinu i strogoću, a oble i izvijene toplinu i nježnost. Neuredne i isprekidane linije mogu se doimati divljom, nestalnom, gusto izlomljene linije mogu sugerirati anksioznost, a spiralne nestabilnost. Kao što se govor i zvuk u stripu prikazuje riječima, linijama se mogu prikazati drugi nevidljivi fenomeni – miris, toplina (primjerice, valovite linije iznad izvora mirisa ili topline), bol, hladnoća (izlomljene ili kratke iscrtkane linije koje okružuju lika koji se trese od hladnoće ili se nalaze pokraj mjesta na tijelu u kojem lik osjeća bol), vrtoglavica (spiralne ili eliptične linije oko glave lika itd.) (McCloud, 1993: 124–129). Neki će autori stripa crtež pozadine zamijeniti linijama kako bi dočarali atmosferu ili emocionalno stanje lika.

Cohn ističe još jednu vrstu linije koja se koristi u stripu – linija pokreta. Linije pokreta prikazuju put objekta u pokretu te pridodaju razumijevanju događaja i kretanja. Smatra se da crteži koji sadržavaju linije pokreta bolje i uvjerljivije prikazuju kretanje od onih koje se oslanjaju samo na položaj tijela likova. Također, kombinacija linija pokreta i položaja tijela likova jasnije prikazuje očekivani smjer akcije nego svaka od tih komponenti sama. S obzirom na to da interpretiraju pokret, linije pokreta olakšavaju razumijevanje smjera, načina i brzine kretanja objekta (Cohn, 2013: 108). Osim linijom pokreta, prema Cohnu, pokret se može prikazati i reduplikacijom. Reduplikacija je metoda prikazivanja pokreta na način da se lik (ili samo dio tijela lika) ili objekt koji se želi prikazati u pokretu u jednome kadru ponavlja više puta. Cohn taj način prikazivanja naziva „polimorfičnom reprezentacijom“, jer se „koristi mnogo formi kako bi se prikazalo jedno značenje“ (Cohn, 2013: 47).

U analiziranim Zimonićevim stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* rijetko se koriste linije za dočaravanje atmosfere ili emocionalnog stanja likova (autor se prvenstveno oslanja na crtež – ekspresija lica i položaj tijela likova). Nešto je veći broj primjera korištenja linija pokreta. Primjerice, u stripu “Šuma Striborova”, pozadina u kadru u kojem je snaha bijesna (str. 16) ispunjena je izlomljenim linijama i narančastom bojom koje sugeriraju eksplozivnost njezine reakcije. U stripu “Regoč” u kadru u kojem je prikazano kako Regoč s Kosjenkom probija kroz zemlju na površinu (str. 73), silina njegovih udaraca dočarana je debelim, žutim ravnim linijama koje kao da izbijaju iz zemlje na mjestu gdje Regoč udara glavom ispod površine. Primjer korištenja linije pokreta jasno je vidljiv u stripu “Šuma Striborova” u kadru u kojem je riba pala pred baku (str. 15). Baka gleda prema gore, što čitatelju



daje informaciju iz kojeg je smjera riba došla, a linije pokreta pokazuju kojom je putanjom padala na led i odbila se od njega. Valja naglasiti da su linije kojima se prikazuju emocionalna stanja likova i koje pomažu u izgradnji atmosfere stripa češće su u stripovima o Zlatki.



**Slika 46:** kadar iz stripa “Šuma Striborova”, str. 16 – primjer korištenja pozadinskih linija. U ovom primjeru nisu prikazane samo pozadinske linije koje dočaravaju eksplozivnu i bijesnu reakciju lika, nego i boja pozadine.



**Slika 47:** kadar iz stripa “Regoč”, str. 73 – primjer korištenja linija kako bi se prikazao zvuk udaraca.



**Slika 48:** kadar iz stripa “Šuma Striborova”, str. 15 – primjer korištenja linija pokreta.

Prema Jakubinu, riječ “boja” označava dva pojma. Prvi pojam označava fizikalnu osobinu svjetlosti, odnosno osjećaj koji u oku stvara svjetlost emitirana iz nekog izvora ili reflektirana od površine neke materije. Drugi pojam označava tvar za bojenje (koja ima svojstvo da oboji bezbojnu materiju). Boje se dijele na osnovne (primarne), sekundarne (nastaju miješanjem dviju osnovnih boja), tercijarna čiste (miješanjem jedne osnovne i jedne sekundarne boje) i tercijarne neutralne (miješanjem osnovne boje sa sekundarnom bojom koja joj je komplementarna, primjerice crvena i zelena) (Jakubin, 2010: 28–31).

Boja je kroz čitavu povijest umjetnosti moćan, čak i dominirajući predmet interesa likovnih umjetnika. Boja može biti snažan saveznik umjetniku u bilo kojem vizualnom mediju. McCloud smatra da glavni razlog vezi stripa i boje trgovina i tehnologija. Tehnologija reprodukcije boja naslućuje se 1861. godine kad su tri *aditivne*<sup>3</sup> izolirane primarne boje – crvena, plava i zelena. Ako se te aditivne primarne boje zajedno projiciraju na zaslon u različitim kombinacijama, mogu reproducirati svaku boju vidljivog spektra. Nazvane su aditivnima jer aditivnom sintezom daju čisto bijelo svjetlo. Osam je godina kasnije razvijena

<sup>3</sup> „Aditivno miješanje boja, stvaranje osjeta nove boje u oku na temelju zbrajanja dviju ili više svjetlosti različitih valnih duljina (boja). Postoje tri primarne boje: crvena, zelena i plava, kombiniranjem kojih se u oku stvara dojam svih ostalih boja.“ (Hrvatska enciklopedija, 2021a).



ideja o tri *suptraktivne*<sup>4</sup> primarne boje – žuta, purpurna (*magenta*) i plavo-zelena (*cyan*). Njihovim miješanjem također se dobivaju sve boje u vidljivom spektru, ali suptraktivnom sintezom, filtrirajući svjetlost. Taj model miješanja počelo je koristiti tiskarstvo i strip u boji je preplavio novinsku industriju (McCloud, 1993: 185–187).

Nadalje, McCloud navodi da je ubrzo većina *mainstream* stripova plamtila primarnim bojama i premda su obojani stripovi bili manje izražajni od crno-bijelih, porasla im je simbolička moć. Boje odora likova (naročito superjunaka) nisu se mijenjale iz kadra u kadar, stoga su u čitateljevu umu počele simbolizirati likove (McCloud, 1993: 188). Na taj način boja čitatelju može olakšati i praćenje radnje i događaja – omogućavanjem likovima da budu prepoznatljivi u svakom kadru (Duncan, Smith, 2009: 142). Prema McCloudu, iduće je svojstvo osnovnih boja da „naglašavaju oblik pokretnog ili nepokretnog objekta te da čine stvarnijim ono što je obojano“ (McCloud, 1993: 188). McCloud smatra da je čitatelj svjesniji tjelesnosti prikazanog nego kad je crtež crno-bijeli te da su velike različitosti između crno-bijelog stripa i stripa u boji i da utječu na svaku razinu čitateljskog iskustva. Navodi da „u crno-bijelom stripu ideje iza crteža komuniciraju se izravnije, značenje nadilazi formu. U osnovnim bojama forme nose veće značenje i strip postaje okolina osjeta koju samo boja može pružiti. Svijet u kojem čitatelj živi je svijet boja, stoga se strip u boji na prvi pogled čini realnijim – no čitatelji stripa osim realnosti traže i mnoge druge stvari, stoga usprkos tehnologiji, boja nikad neće u potpunosti zamijeniti crno-bijelu tehniku“ (McCloud, 1993: 192).

No, ističe McCloud, „koristi li se na dobar način, boja u stripu, kao i sam strip, može biti mnogo više od zbroja svojih dijelova“ (McCloud, 1993: 192). Duncan i Smith naglašavaju da boja može imati brojne pripovjedačke funkcije. Osim što, kako je već navedeno, može pomagati čitatelju da prati radnju priče, boje mogu kreirati ili pojačavati atmosferu ili emocije priče. Primjerice, ljutnja ili nasilje u kadru bit će popraćeno toplim bojama poput žute, crvene ili narančaste. Hladne boje poput plave i ljubičaste koriste se kad je ozračje u priči tužno ili depresivno (Duncan, Smith, 2009: 142).

Upravo je ta simbolika boja jedan od važnijih odlika Zimonićevih stripova u boji. Majcen Marinić naglašava kako se Zimonić u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* „manje oslanja na realističnu i mimetičku uporabu boja, čime je još više naglašena dominantna uloga linije i crteža“ (Majcen Marinić, 2014: 38). Tehnika kojom crtežu dodaje boju je akvarel.

---

<sup>4</sup> „Suptraktivno miješanje boja, stvaranje osjeta nove boje u oku oduzimanjem jednoga dijela spektra (npr. apsorpcijom u nekom filtru) ili miješanjem obojenih tvari. Ako se oduzmu sve tri temeljne boje svjetlosti, dobiva se crni ton.“ (*Hrvatska enciklopedija*, 2021c)

Prema Jakubinu, akvarelne su boje prozirne (transparentne) i prozračne (Jakubin, 2001: 168) i takvim karakterom savršeno odgovaraju Zimonićevoj već opisanoj crtačkoj tehnici. Po uporabi boja, dominiraju pastelne boje i hladniji, neutralniji tonovi.

Kad se govori o simbolici boja, valja se osvrnuti na psihološka svojstva boja. Jakubin ističe da mnoga istraživanja djelovanja boja ukazuju da boje kod ljudi izazivaju određenu reakciju, nesvjesno utječu na raspoloženje čovjeka i utječe na njegovo raspoloženje (Jakubin, 2001: 50).

Prema Jakubinu, crvena boja djeluje snažno i nasrtljivo, simbolizira s jedne strane radost i strast, a s druge bijes, okrutnost, zloću (Jakubin, 2001: 50). Snaha, odnosno zla žena-guja, glavni antagonist u stripu “Šuma Striborova” prikazana je crvenokosa.



**Slika 49:** kadar iz stripa “Šuma Striborova”, str. 14.

Žuta boja djeluje poticajno, oslobađajuće i olakšavajuće, simbolizira misao, mudrost, duhovnost. Narančasta djeluje ugrijavajuće, veselo, snažno. Simbolizira životnu radost, sunčevu snagu (Jakubin, 2001: 50). U stripu “Ribar Palunko i njegova žena” žuta i narančasta prevladavaju u liku Zore-djevojke, mitološke božice povezane s izlaskom sunca.



**Slika 50:** kadar iz stripa “Ribar Palunko i njegova žena”, str. 46.

Žutozeleni tonovi simboliziraju kukavičluk, ljubomoru, zavist, prijevaru, izdaju (Jakubin, 2001: 50). Žutozeleno boja kože uočava se na snahi u stripu “Šuma Striborova”, ali ne u svim kadrovima. U kadrovima u kojima komunicira sa sinom ili drugim ljudima, snaha ima realističnu, “ljudsku” boju kože, dok u kadrovima u kojima komunicira s bakom, ili u kojima ima zle misli, njena koža je zelena, odnosno snaha pokazuje svoju pravu prirodu – ženaguja. I boja kože drugih likova (sin u stripu “Šuma Striborova”, ribar u “Ribar Palunko i njegova žena”) poprimaju tamne, neprirodne tonove (sive, zeleno-plave, ljubičaste) u situacijama u kojima su bijesni.



**Slika 51:** isječak iz stripa “Šuma Striborova”, str. 15 – kadrovi u kojima je snaha prikazana žutozelene kože.

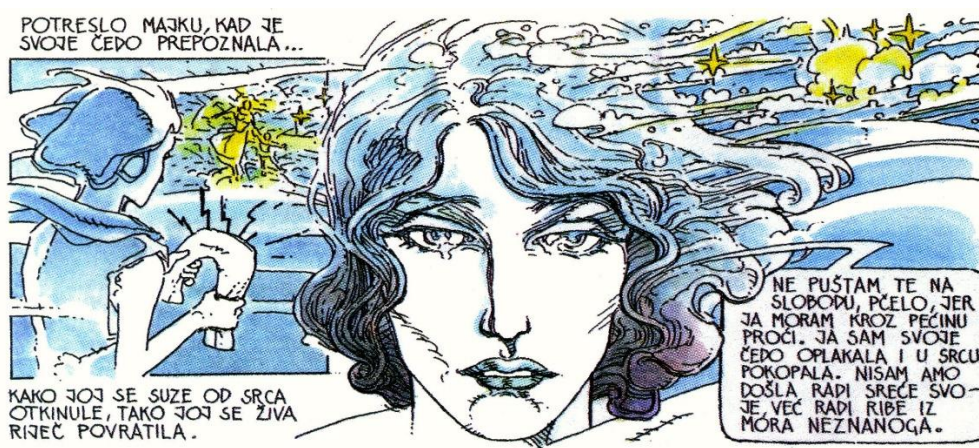




**Slika 52:** kadar iz stripa “Šuma Striborova”, str. 21 –

u kadru je snaha, okružena susjedima, prikazana s realističnom bojom kože.

Plava boja je suprotna crvenoj – pasivna je, hladna, djeluje čeznutljivo. Simbolizira beskrajnost, čežnju, tišinu, istinu, plemenitost (Jakubin, 2001: 51). U stripu “Ribar Palunko i njegova žena” kosa ribareve žene je zagasita crveno-smeđa, no u kadrovima u kojima je tužna, sjetna i kasnije istovremeno odlučna (u kadru u kojem se suočava sa zlatnom pčelom na misiji da spasi Palunka), njeno lice i kosa obojeni su plavom bojom.

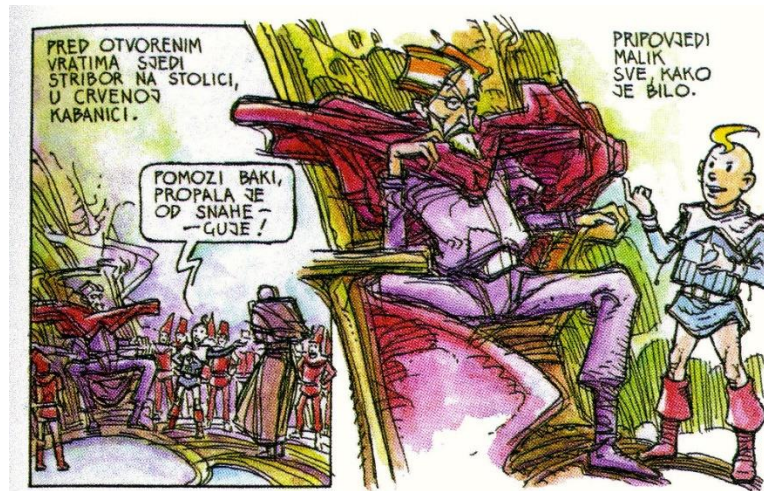


**Slika 53:** isječak iz stripa “Ribar Palunko i njegova žena”, str. 57.

Ljubičasta boja ima tajanstveno, mistično djelovanje. Djeluje uzvišeno i simbolizira čarobnjaštvo, strpljenje, dobrotu. Grimizna boja djeluje dostojanstveno, impresivno. Simbolizira kraljevstvo, čast, starinu, visok društveni položaj (Jakubin, 2001: 51). U stripu “Šuma Striborova”, djevojka koja je baki dala luči za koje se kasnije ispostavilo da su čarobne,



jer su iz njih izašli Domaći, prikazana je s ljubičastom kosom, a Stribor, šumski starješina, nosi ljubičastu odoru i grimizni plašt.



Slika 53: isječak iz stripa "Šuma Striborova", str. 27.

Iz navedene analize je vidljivo da Zimonić zaista koristi boje na način da prema svom psihološkom djelovanju odgovaraju predmetima, likovima i situacijama u kojima te boje dominiraju, no nije poznato radi li to autor namjerno ili nesvjesno.

## 6. Zaključak

Zbirku stripova *Priče iz davnine* Krešimira Zimonića u velikoj mjeri obilježavaju klasični stripski postupci, što podrazumijeva korištenje kadrova, kombiniranje crteža i riječi unutar njih, montažni postupak u gradnji priče. Okviri kadrova su klasični, imaju oblik kvadrata ili četverokuta, a neki su kadrovi bez okvira. Nedostatak kadrova u stripovima iz analizirane zbirke ima dvije funkcije – prvo, postizanje ravnoteže između kadrova bez okvira i onih s okvirom na stranici stripa. U tom slučaju opseg kadra jasno određuju ili okviri okolnih prizora ili autorova likovna rješenja poput korištenja boje na način da stvara iluziju kadra „zatvorenog“ u okvir. Druga je funkcija stvaranje iluzije beskonačnosti prostora, izgradnja atmosfere događaja koji se u kadru prikazuje. Vrlo je rijetko korištenje različitih oblika okvira koji se navode u teoriji stripa u svrhu ulaženja u unutarnji svijet lika i njegovih emocija ili izgradnje atmosfere – Zimonić to postiže drugim metodama, prvenstveno crtežom i bojom.

U stripovima koji su se analizirali prevladavaju mono i makro kadrovi te različite perspektive i kompozicije. Velik broj mono i makro kadrova upućuje na to većina kadrova prikazuje jednog ili više likova, iz čega se da zaključiti da dinamika radnje u stripovima počiva na interakciji između likova ili pak njihovim akcijama. To potvrđuje i činjenica da je najveći broj vrsta prijelaza iz kadra u kadar onaj iz prijelaza sa subjekta na subjekt i sa radnje na radnju. Autor poštuje nepisano pravilo u kompoziciji kadrova na stranici u z-slijedu, dakle da je kadrove moguće čitati redosljedom s lijeva na desno i odozgo prema dolje. U kompoziciji kadrova na stranici mali je broj potencijalno zbunjujućih kompozicija poput blokada ili „teturanja“, koji bi natjerali čitatelja da zastane i zapita se koji kadar mora pročitati sljedeći – što omogućuje veoma fluidno čitanje.

Nema mjesta većim zabunama i na području odnosu crteža i teksta. Najčešće kombinacije crteža i teksta su kombinacije određene crtežom i riječima i pridodajuće kombinacije, čitatelju je u svakom kadru bez previše promišljanja jasno kojim redosljedom se čita koji tekst i koji dijalog pripada kojem liku. Balončići unutar kojih su dijalozi većinom su istih oblika, eventualno u bojama. Vrlo je malo stripskih montaža (integriranje teksta u sliku), oslikovljenih zvukova ili linija i sličnih rješenja kojima autori stripova prikazuju ono nevidljivo. Dakle, u stripovima iz zbirke stripova *Priče iz davnine* zapravo je vrlo malo stripskih rješenja karakterističnih isključivo za stripove, no u navedenim stripovima oni zaista nisu nužni jer su nadomješteni autorovim crtačkim umijećem. Ta „čistoća“ kadrova i realizam, izbjegavanje stilizacije i stereotipa u kreiranju likova i objekata te fluidno kretanje kadrova na stripskoj stranici, izmjena likova u njima i likovi koji izgledaju kao da su neprestano u pokretu, zapravo podsjećaju više na filmsku vrpču, čime pospješuju psihološke komponente priče.

Zimonić izradi stripa po literarnom predlošku istoimenih bajki Ivane Brlić-Mažuranić pristupa ozbiljno i s poštovanjem. Iako na nekim mjestima intervenira autorskim stavom, poštuje i u potpunosti ostaje vjeran u duhu univerzalnosti ideja te literature.

Ono što je važno naglasiti da sve navedeno ne može primijeniti na sve Zimonićeve stripove, pogotovo stripove namijenjene odrasloj publici poput stripova o Luni i stripova iz zbirke stripova *Album i drugi stripovi*. U njima su likovi su eterični, ne poštuju okvire svojih kadrova, česta su korištenja kompleksnijih kompozicija kadrova na stranici ili se stvara dojam da kompozicije niti nema, da je čitava stranica jedan veliki kadar u kojima crteži i riječi plove u usporednim kombinacijama. Češće su i montaže, odnosno integriranje teksta u crtež i oslikovljeni zvukovi. Navedeni stripovi su često apstraktni, vrve simbolima, priča nije u

prvome planu nego ideja, misao ili emocije, tako da u njima stripsko pripovijedanje više podsjeća na poeziju nego na priču. Bilo bi vrijedno analizirati i interpretirati neke od Zimonićevih stripova namijenjenih odraslima u kontekstu opće teorije stripa.

## Literatura

1. Ajanović, M. (2018): *Film i strip*, Ogranak Matice hrvatske u Bizovcu, Bizovac.
2. Arbuthont, M. H. (1947): „Children and the comics“, *Elementary English* 24 (1947) 3, str. 171–183.
3. Bogdanović, Ž., Ilić, M. (2014): „Krešimir Zimonić ili pogled u srce tajne“, u: Zimonić, K., *Album i drugi stripovi*, Vedis, Zagreb, str. 22–32.
4. Bošnjaković, M. (1999): „Na rubu halucinacije: Luna – strip Krešimira Zimonića“, u: Zimonić, K., *Luna*, Svjetla grada, Osijek, str. 123–126.
5. Brlić-Mažuranić, I. (1990): *Priče iz davnine*, Mladost, Zagreb.
6. Cohn, N. (2013): *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury, London et al.
7. Crnković, M., Težak, D. (2002): *Povijest hrvatske dječje književnosti od početaka do 1955. godine*, Znanje, Zagreb.
8. Diklić, Z., Težak, Z., Zalar, I. (1996): *Primjeri iz dječje književnosti*, DiVič, Zagreb.
9. Dragojević, S., Frančeski, H. (2011): „Povijest stripa“, u: Peruško, Z. (ur.), *Uvod u medije*, Jesenski i Turk – Hrvatsko sociološko društvo, Zagreb.
10. Duncan, R., Smith, M. J. (2009): *The power of comics: history, form and culture*, Continuum, New York, London.
11. Eisner, W. (1985): *Comics & sequential art*, Poorhouse Press, Tamarac.
12. Eisner, W. (2008): *Graphic storytelling and visual narrative: principles and practices from the legendary cartoonist*, W. W. Norton & Company, New York, London.
13. Groensteen, T. (2007): *The system of comics*, University Press of Mississippi, Jackson.
14. Hameršak, M., Zima, D. (2015): *Uvod u dječju književnost*, Leykam international d.o.o., Zagreb.
15. Hrvatska enciklopedija (2021a): »aditivno miješanje boja«, u: *Hrvatska enciklopedija. Mrežno izdanje* (2021). Dostupno na: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=493> (pristupljeno 27. 8. 2021.).

16. Hrvatska enciklopedija (2021b): »secesija«, u: *Hrvatska enciklopedija. Mrežno izdanje* (2021). Dostupno na: <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=55127> (pristupljeno 27. 8. 2021.).
17. Hrvatska enciklopedija (2021c): »suptraktivno miješanje boja«, u: *Hrvatska enciklopedija. Mrežno izdanje*. Dostupno na: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58862> (pristupljeno 27. 8. 2021.).
18. Ilić, J. (2013): „Priče iz davnine' u stripu“, u: Zimonić, K., *Priče iz davnine*, Gradska knjižnica Slavonski Brod – STRIPFORUM, Zagreb, str. 111–112.
19. Jakubin, M. (2001): *Likovni jezik i likovne tehnike: temeljni pojmovi*, Educa, Zagreb.
20. Jukić Pranjić, I. (2012): „Zlatka“, u: Zimonić, K., *Zlatka*, Fibra, Zagreb.
21. Krulčić, V. (2014): „Predgovor“, u: Zimonić, K., *Album i drugi stripovi*, Vedis, Zagreb, str. 7.
22. Kvesić, P. (2014): „Blogerska zabilješka o 'Pjesniku u stripu““, u: Zimonić, K., *Album i drugi stripovi*, Vedis, Zagreb, str. 159–161.
23. Macan, D. (2007): *Hrvatski strip 1945.-54.*, Mentor d.o.o., Zagreb.
24. Macan, D. (1999): „Luni, naklono i s malo nostalgije“, u: Zimonić, K., *Luna*, Svjetla grada, Osijek str. 5–7.
25. Majcen Marinić, M. (2014): *Prema novoj animaciji: povijest novijeg animiranog filma u Hrvatskoj*, MeandarMedia, Zagreb.
26. Markos, „Krešimir Zimonić“, *Stripovi* (17. 10. 2009.). Dostupno na: <https://www.stripovi.com/enciklopedija/autori/kresimir-zimonic/472/> (pristupljeno 27. 8. 2021.).
27. McCloud, S. (2006): *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*, HarperCollins Publishers, New York.
28. McCloud, S. (1993): *Understanding comics: the invisible art*, HarperPerennial, New York.
29. Munitić, R. (2010): *Strip, deveta umjetnost*, Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa ART 9, Zagreb.
30. Peterlić, A. (2001): *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb.
31. Strong, S. (2015): *The comic's heartbeat: framing affective structures in comics history* (dizertacija), OACD University.
32. Tomas, M. (2013): „Priča o Pričama iz davnine ili kako smo ipak pročitali obaveznu školsku lekturu“, u: Zimonić, K., *Priče iz davnine*, Gradska knjižnica Slavonski Brod – STRIPFORUM, Zagreb, str. 115–116.



33. Wolk, D. (2007): *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*, Da Capo Press, Philadelphia.
34. Zimonić, K. (2014 [1975 – 1988]): *Album i drugi stripovi*, Krulčić, V. (ur.), Vedis, Zagreb.
35. Zimonić, K. (2014): „'Album' – od stripa ka filmu i obrnuto“, u: Zimonić, K., *Album i drugi stripovi*, Krulčić, V. (ur.), Vedis, Zagreb, str. 75–76.
36. Zimonić, K. (2014): „Krešimir Zimonić: stripografija“, u: Zimonić, K., *Album i drugi stripovi*, Krulčić, V. (ur.), Vedis, Zagreb, str. 162–163.
37. Zimonić, K. (1999): *Luna*, Đaniš, V. (ur.), Svjetla grada, Osijek.
38. Zimonić, K. (2013): *Priče iz davnine*, Novaković, M. (ur.), Gradska knjižnica Slavonski brod – STRIPFORUM, Zagreb.
39. Zimonić, K. (2012): *Zlatka*, Šunjić, M. (ur.), Fibra, Zagreb.

## **Izjava o samostalnoj izradi rada:**

Izjava kojom ja, Ana Puzjak, studentica Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, kao autorica diplomskog rada s naslovom „Stripovi za djecu Krešimira Zimonića u kontekstu teorije stripa“, izjavljujem da sam diplomski rad izradila samostalno pod mentorstvom prof. dr. sc. Diane Zalar i sumentorstvom dr. sc. Ivane Božović. U radu sam primijenila metodologiju znanstvenoistraživačkog rada i koristila literaturu koja je navedena na kraju rada. Tuđe spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti koje sam izravno ili parafrazirajući navela u radu citirala sam i povezala s korištenim bibliografskim jedinicama. Rad je pisan u duhu hrvatskoga jezika.

## **Izjava o izvornosti rada:**

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mog rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

Studentica:



Ana Puzjak