

# Strip u animiranom filmu, animirani film u stripu - manga i anime

---

**Kovačić, Marina**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2017**

*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:147:402946>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-15**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**MARINA KOVAČIĆ  
DIPLOMSKI RAD**

**STRIP U ANIMIRANOM FILMU,  
ANIMIRANI FILM U STRIPU –  
*MANGA I ANIME***

**Zagreb, rujan 2017.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE  
(Čakovec)**

**PREDMET: Metodika likovne kulture**

**DIPLOMSKI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Marina Kovačić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Strip u animiranom filmu, animirani film u  
stripu – *manga* i *anime*

MENTOR: izv. prof. mr. art. Kristina Horvat Blažinović

**Zagreb, rujan 2017.**

## SADRŽAJ

SAŽETAK .....	3
SUMMARY .....	4
UVOD .....	5
1. STRIP.....	6
1.1. Tri žarišta stripa.....	6
1.1.1. Francuska.....	6
1.1.2. SAD .....	7
1.1.3. Japan .....	7
2. ANIMIRANI FILM .....	7
2.1. Povijest animiranog filma .....	10
3. ANIMIRANI FILM I STRIP .....	11
3.1. Izražajna sredstva u filmu i stripu .....	11
3.1.1. Kadar.....	11
3.1.2. Filmski plan .....	13
3.1.3. Kut snimanja.....	14
3.1.4. Svjetlo i sjena.....	15
3.1.5. Slika i riječ.....	15
3.1.6. Boja, linija i ploha.....	16
3.2. Film i strip zajedno kroz povijest .....	17
3.3. Iz stripa u film, iz filma u strip .....	18
4. JAPANSKI STRIP – <i>MANGA</i> .....	20
4.1. Shinto.....	25
4.2. Karakteristike <i>mange</i> .....	26
4.3. Euroamerički strip vs. <i>manga</i> .....	31
4.3.1. Sličice.....	31
4.3.2. Zaslonski tonovi.....	32
4.3.3. Linije brzine .....	33
4.3.4. Zvukovi.....	33
4.3.5. Likovi.....	34
4.3.6. Humor .....	35
4.3.7. Čitatelji.....	35
5. JAPANSKI ANIMIRANI FILM – <i>ANIME</i> .....	36

5.1.	Karakteristike <i>anime</i> .....	40
5.2.	Euroamerički animirani filmovi vs. <i>anime</i> .....	41
5.2.1.	Kultura .....	41
5.2.2.	Prirodne katastrofe .....	42
5.2.3.	Fantastični likovi.....	43
5.2.4.	Nasilje .....	44
5.2.5.	Likovi.....	44
5.2.6.	Mjesto radnje .....	46
6.	OSAMU TEZUKA .....	46
7.	MANGA I ANIME .....	51
7.1.	<i>Manga</i> u <i>anime</i> .....	51
7.2.	Vrste <i>mange</i> i <i>anime</i> .....	52
7.2.1.	Shounen .....	52
7.2.2.	Shounen-ai .....	52
7.2.3.	Shoujo .....	53
7.2.4.	Shoujo-ai.....	53
7.2.5.	Seinen.....	54
7.2.6.	Josei .....	55
7.2.7.	Kodomomuke.....	56
7.2.8.	Hentai.....	57
7.2.9.	Doujinshi.....	57
8.	ANIME I IGRANI FILM .....	57
	ZAKLJUČAK .....	59
	LITERATURA.....	60
	Kratka biografska bilješka.....	66
	IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA .....	67
	IZJAVA o odobrenju za pohranu i objavu ocjenskog rada.....	68

## SAŽETAK

U ovom diplomskom radu riječ je o umjetnostima koje su spoj likovne kulture, te u današnje vrijeme posebno aktualne, medijske kulture. To su takozvana osma i deveta umjetnost, odnosno animirani film i strip. Fokus rada su animirani film i strip iz dalekog Japana, a to su *anime* i *manga*. Animirani film i strip imaju dodirne točke koje su opisane na početku rada. Navedene su glavne karakteristike i povijest euroameričkog animiranog filma i stripa kako bi se lakše dobio uvid u razlike i sličnosti između euroameričkog i japanskog stripa i animiranog filma. Rad obuhvaća značajke *anime* i *mange*, njihovu povijest i razvoj, njihove sličnosti s euroameričkim stripovima i animiranim filmovima, te njihove najvažnije autore od kojih je Osamu Tezuki, kao „ocu *mange*“, posvećeno najviše pažnje. Pri nastajanju umjetnosti, kultura i religija imaju veliki značaj, pa je tako i mnogobožачka religija shinto, odnosno njene priče i legende, poslužila kao inspiracija autorima *mange* i *anime*. Japanski animirani film i strip imaju pregršt zajedničkih elemenata, pa su tako i vrste *mange* ujedno i vrste *anime*, a *anime* je ustvari televizijska adaptacija *mange*. Vezano uz različite vrste *anime* i *mange*, one su osmišljene na način da čitatelj s obzirom na svoju dob i spol odabire željeni strip ili animirani film. Cilj rada je pojasniti obilježja animiranog filma i stripa, a posebno japansku kulturu kroz *anime* i *mangu*. One na ovom području stječu sve veću popularnost no ipak još su uvijek nepoznanica široj publici.

Ključne riječi: umjetnost, animirani film, strip, *anime*, *manga*

## SUMMARY

In this thesis topic are the arts that are a combination of art culture, and today's particularly current media culture. These are so-called eighth and ninth art, or more commonly known as animated film and comic. The focus of the work is on animated film and comic from far-reaching Japan, which are *anime* and *manga*. Animated film and comic have common points that are described at the beginning of the work. The main characteristics and history of the Euro-American animated film and comics are mentioned in order to gain insight into the differences and similarities between Euro-American, Japanese comics and animated films. The work covers *anime* and *manga* and features their history and development, their similarities with Euro-American comics and animated films, and their most important authors, of whom Osamu Tezuka, as the "father of *manga*", got most attention. Culture and religion have great significance on the development of art, so that's why polytheistic religion shinto that is, its stories and legends, served as an inspiration to the authors of *manga* and *anime*. Japanese animated films and comics have a handful of common elements, in fact, types of *manga* are also types of *anime*, and *anime* is actually a TV adaptation of *manga*. Concerning the different types of *anime* and *manga*, they are designed in such a way that the reader chooses the desired comic or animated film in terms of age and gender. The aim of the paper is to clarify the features of animated film and comics, especially Japanese culture through *anime* and *manga*. Those are getting more and more popular on Euro-American territory, but they are still unknown to the general public.

Key words: art, animated film, comic, *anime*, *manga*

## UVOD

Strip i animirani film dvije su umjetnosti koje na poseban način djeluju na svoje primatelje. Oni nam kroz crteže opisuju fabulu, upoznaju nas s likovima i preko njih šalju određenu priču i poruku. Kod stripa su crteži prikazani na papiru, a kako bismo ih lakše razumjeli, postoje govorni oblačići te drugi načini prikazivanja teksta ili reakcije u stripu. O tome će biti riječi u drugome poglavlju, kao i o tri najpoznatija žarišta stripa. Što je animirani film te kada, gdje i kako je nastao opisano je u trećem poglavlju ovog rada. Strip i animirani film sastaju se u nekoliko dodirnih točaka, kao što su slika, riječ, kadar, rakurs, filmski plan, boja, crtež, itd. Opisivanjem izražajnih sredstava u stripu i filmu približene su njihove sličnosti i razlike. Dvije umjetnosti već od svog nastanka bivaju povezane te imaju utjecaj jedna na drugu, stoga ih i kroz povijest možemo promatrati zajedno. *Manga* i *anime* su strip i animirani film podrijetlom iz Japana. Japanska animacija se po mnogočemu razlikuje od europske ili američke pa tako i njihovi stripovi. Svakako, postoji i mnogo zajedničkih elemenata jer ipak se radi o istoj umjetnosti. Zanimljivo je vidjeti i istraživati kako se ista umjetnost razlikuje od države do države, od istoka prema zapadu te kako različiti faktori kao što su tradicija, narodna vjerovanja, religije, legende, povijesni razvoj države djeluju na isto. U ovom radu naći će se karakteristike stripova i animiranih filmova iz različitih područja, njihove sličnosti i razlike pa i utjecaj jednih na druge. Na prostoru u kojem živimo, japanska kultura pa tako i *anime* i *manga* manje su prisutni, nekom djelu ljudi čak i nepoznati. Japanski strip i animirani film imaju svoje posebnosti koje su opisane unutar rada te se kroz proučavanje njihovih karakteristika doznaje što su *manga* i *anime* i kako su se probile na Zapad, te utjecaj koji su japanske umjetnosti imale na euroameričke filmove. Važno je spomenuti i najvažnijeg autora japanskog područja, Osamu Tezuka koji je uvelike zaslužan za uspjeh japanskih stripova i animiranih filmova, pa mu je zbog toga u radu posvećeno cijelo poglavlje. *Manga* i *anime* međusobno su povezane na mnogo načina, a jedan od njih je i taj da su *anime* ekranizacije *mange*. Zanimljivo je kako je *manga* utjecala i na igrani film, pa postoji i nekoliko igranih filmova u kojima se vidi utjecaj japanske animacije.



## 1. STRIP

Hrvatska enciklopedija definira strip kao niz crteža popraćen tekstom u oblačićima ili podnaslovima koji oblikuju neku priču. Strip se sastoji od dva ili više crteža koji su logično povezani, te se na taj način u čitateljevoj svijesti stvara priča.

Naziv *comic strip* koji se uvriježio u američkoj terminologiji doslovno prevedeno znači komična traka, jer u početku je strip bio humorističan i pojavljivao se u dnevnim novinama za zabavu čitateljima. Težak nam objašnjava da se u nekim zemljama usvojio prvi dio naziva, a u nekima drugi, pa se tako u Americi zadržao naziv *comic*, *comics* a kod nas je ostao drugi dio – *strip*.

### 1.1. Tri žarišta stripa

U svijetu stripa možemo govoriti o tri najveća žarišta u kojima je strip nastao i razvio se. Govorimo o Europi, gdje su najzastupljenije Francuska i Belgija, SAD-u i Japanu. Pošto ćemo japanskoj industriji stripa i animiranog filma kasnije posvetiti više pažnje u nekoliko poglavlja, ovdje ćemo se zaustaviti na Europi i SAD-u, te pobliže opisati njihova dostignuća na području devete umjetnosti.

#### 1.1.1. Francuska

Za francusko-belgijski strip može se reći kako je postavio temelje umjetnosti stripa u Europi. U Francuskoj strip nalazimo pod imenom *les bandes dessinées*. (Munitić, 2010, str. 12). Iz Francuske također potječe i naziv deveta umjetnost, kojeg je 1964. u časopisu *Lettres et Medecins* upotrijebio Claude Beylie. Ti stripovi specifični su po svojim najčešće karikaturalnim crtežima likova, s junacima koji su bili upleteni u radnju u duhovitom tonu. Njima je važna umjetnička crta stripa. Kao i svi stripovi i ovi su započeli s objavljivanjem u dnevnim ili mjesečnim novinama i nisu bili samostalni. Jedan od prvih i najpoznatijih stripova s tog područja je Hergeov *Tintin. Spirou*, tjedni časopis sa stripovima koji izlazi još i danas, počeo je sa radom još 1938. Rene Goscinny i Alberto Uderzo zaslužni su za strip *Asterix*, koji je vrlo poznat kod nas i u svijetu, a poznate su i njegove adaptacije u obliku igranog i animiranog filma. Tu su još i *Le Cycle de Cyann* i *Les Passagers du vent* Francois Bourgeona, *Blueberry* i *Inkal* Jeana Girauda, poznatijeg kao Moebius, belgijski *Les Cites obscures* Francois Schuiten, itd.

### 1.1.2. SAD

U SAD-u strip najčešće djeluje kroz priče i živote superjunaka. Upitate li bilo koga za američki strip, na pamet će mu doći *Superman*, *Batman*, *Spiderman*, *X-Men*, *Flash Gordon*, itd. Dakle, SAD doista ima poseban pristup stripu i možemo se složiti kako su avanture superjunaka osnova američkog stripa. Kod američkog stripa razlikujemo dvije vrste, a to su *comics* koji su tanji i služe za zabavu i razbibrigu te *graphic novels* koji više nalikuju na roman, ozbiljniji su i umjetnički gledano na višoj su razini.

Priča stripa i ovdje započinje objavljivanjem u dnevnim novinama, a 1930. krenulo je objavljivanje samostalnih pasica sve do dužih serijala. 1934. Raymond objavljuje *Flash Gordona*, 1937. izlazi Fosterov *Prince Valiant*, a 1939. godine objavljeni su Shusterov *Superman* i Kaneov *Batman*. Postoje dakako i komični stripovi vrlo poznati u svijetu i tu spadaju Daviesov *Garfield*, *Peanuts* Charlesa Shulza, *Calvin and Hobbes* Billa Wattersona, itd. Tu se nalazi i uporište mnogih danas popularnih igranih i animiranih filmova, kao što su *The Amazing Spiderman*, *X-Men*, *Captain America*, *Hulk*, *Fantastic Four*.

### 1.1.3. Japan

U Japanu se kao preteče stripa smatraju slike nastale u 6. i 7. stoljeću. U 12. stoljeću svećenik Toba stvara djela s antropomorfiziranim životinjama, što je tipično za strip i animirani film. (Ajanović, 2004). Već u 18. stoljeću počinju izlaziti prve strip knjige, a uskoro i *manga* stripovi orijentirani na određenu publiku kakve znamo i danas. Osamu Tezuka jedan je od najvažnijih autora japanskog animiranog filma i stripa. Na našem području najpoznatiji su *manga* i *anime* *Astro Boy*, *Sailor moon* i *Pokemon*. Navedene umjetnosti obiluju mnoštvom zanimljivih djela i bogatom poviješću koje će biti opisane u narednim poglavljima.

## 2. ANIMIRANI FILM

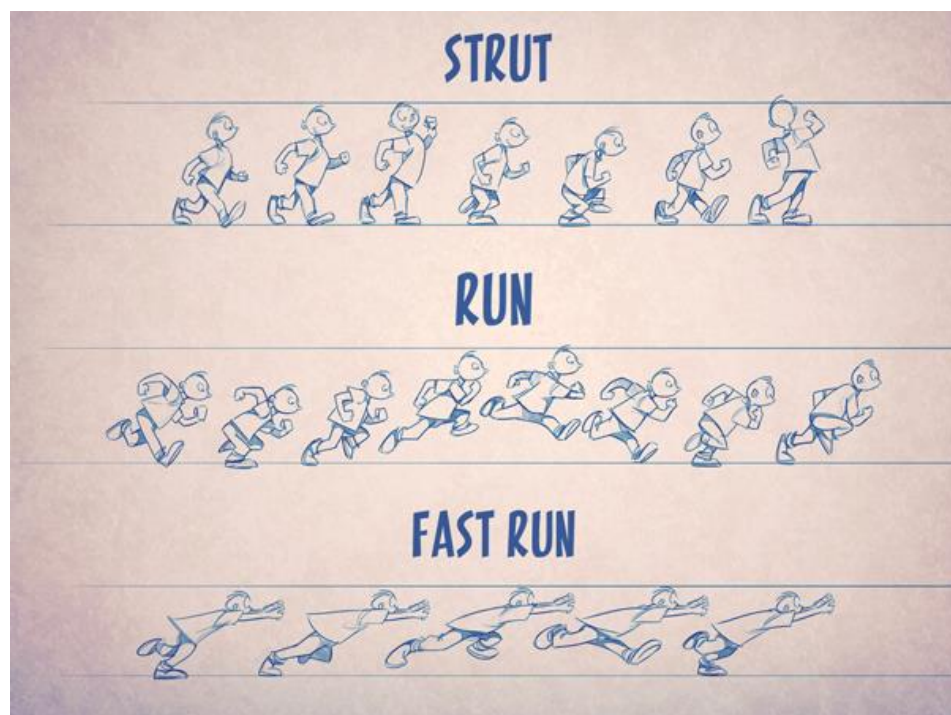
Postoji mnogo definicija filma odnosno filmske umjetnosti. „Prema rječniku engleskog jezika (The Oxford English Dictionary, 1961. str. 183) riječ film upotrebljavala se već oko 1000. godine i njom se imenovala tanka kožica, opna, membrana (životinjska ili biljna).“ (Peterlić, 2000. str. 34) Sasvim je sigurno da je film svima poznat kao sedma umjetnost, te kao niz sličica koje zajedno daju privid pokreta, a ta je projekcija i ozvučena (u početku filma nije bilo zvuka).

Peterlić nam govori kako je film „fotografska i fonografska zabilježba izvanjskoga svijeta“, dok Stojanović kaže da je film „umjetnost prizora uzetih iz stvarnosti i prenesenih na filmsku vrpcu“. Bilo kako bilo, svatko od nas ima svoje shvaćanje filma jer on kao takav ima i mnogo različitih funkcija koje ispunjava. Težak nam nabroja neke od njih, prva je da je film sredstvo priopćivanja i to što se tiče kulturne, zdravstvene, ekonomske, industrijske, vojne, vjerske i još mnoge tematike. Film je kao i svaka druga, umjetnost za sebe koja nam svojim postojanjem pruža nešto drugačije od ostalih umjetnosti i zbog toga je nenadoknadiva. Za većinu gledatelja, film služi kao sredstvo zabave. To je sasvim normalno i štoviše poželjno jer film se i razvio prvenstveno kako bi se ljudi mogli odmoriti od tužne i sumorne svakodnevice i naći „utjehu“ u zabavnim minutama kakvog filma. Naravno, film je nastao i zbog težnje za kulturnim i umjetničkim doživljajem, no zabava gledatelja bila je jedan od primarnih ciljeva filmske industrije.

„Animirani film je zajednički naziv za brojne vrste filmova (crtane, lutkarske, kolažne, filmove s animiranim predmetima i sl.) koji nastaju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica (tehnika snimanja „sličica po sličicu“), a koje kasnije bivaju oživljene tehnikom filmske projekcije. Tada se stvara iluzija pokreta, nastaje život iz neživoga.“ (Mikić, 2001. str. 111)

Najmanja jedinica filma je kadar iz kojeg proizlazi scena a zatim i sekvenca. To isto nalazimo i u animiranom filmu, no u animiranom filmu je najmanja tehnička jedinica zapravo jedna sličica (jer se snima „sličica po sličica“). Međutim, također možemo govoriti o kadrovima, no moramo imati na umu da u animiranom filmu kadar nije nastao neprekinutim snimanjem, već se dojam kontinuiranog snimka – imitira. Sinopsis, scenarij i knjiga snimanja izrađuju se i za igrani film i za animirani. Sinopsis je (prema Hrvatska enciklopedija) „sažet nacrt sadržaja nekog filma, koji služi kao temelj za izradbu scenarija“. Hrvatska enciklopedija pojašnjava i što je scenarij, to je prozni tekst u kojem se detaljno opisuje sadržaj te razrađuje prizorna strana filma. On sadržava specifikaciju likova i njihovih postupaka, ambijenata te dijaloga koji su obično izdvojeno pisani. Na temelju scenarija redatelj izrađuje knjigu snimanja. U knjizi snimanja nalaze se podaci o načinu snimanja, montaži, itd. i uglavnom je podijeljena na scene i kadrove, u animiranom filmu je u obliku stripa.

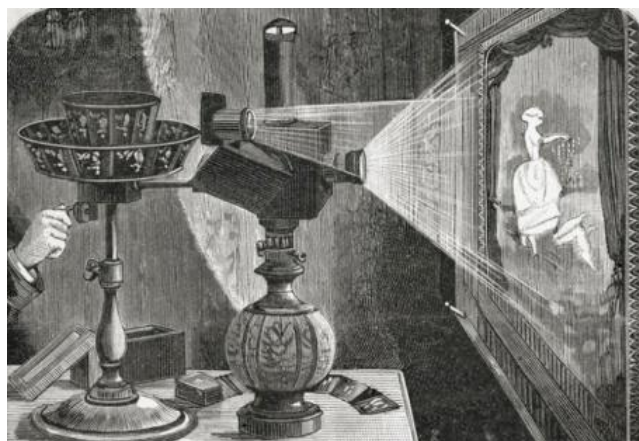
U knjigu uz crteže ulaze važne zabilješke kao što su montažne spona, pokreti kamere, oznake za glazbu, dijalog i sl. Kada su likovi i radnja filma definirani, na animatoru je odgovornost „oživjeti“ likove, ostvariti njihov pokret u filmu. Broj crteža kojima će se određeni pokret osvariti, unaprijed je određen, a animator će napraviti vrhunce pokreta, njegovu početnu i završnu točku. Zatim će se odrediti koliko još točaka ima između prvog i zadnjeg pokreta, te će se ti crteži dodati naknadno, odnosno njih će unijeti frazer i pomoćnici animatora. Crteži se slažu u vremenski niz i plan gdje se crteži na prozirnim folijama stavljaju na pozadinu u filmu, a nju izrađuje scenograf. Crteži se i boje, danas se uglavnom to sve izvodi preko računala, dakle umjesto tradicionalno kamerom, crteži se programiraju u računalu, a mogu se i unijeti i preko *scannera*. Što se tiče montaže i snimanja zvuka, sve se odvija kao i kod igranog filma. Animirani film se može ostvariti s mnogo različitih materijala, pa možemo naići na tehniku animacije kolaža, crtanje na filmskoj vrpici, animacija predmeta i lutaka, piksilacija, animacija fotografija, kompjutorska animacija itd. Iz toga proizlaze i vrste animiranog filma: crtani, kolažni, lutkarski.



Slika 1. Prikaz pokreta u animiranom filmu

## 2.1. Povijest animiranog filma

Charles-Émile Reynaud francuski je izumitelj koji je odgovoran za prvi projicirani animirani film. On je 1877. izumio praksinoskop, uređaj za animaciju slika te je prema njemu napravio optičko kazalište na kojem je projicirao animirane crteže. Crteže je crtao on sam, na filmskoj vrpici. 1892. prikazao je prvi animirani film u javnosti *Pauvre Pierrot (Bijedni Pierrot)*.



Slika 2. Reynaudov praksinoskop iz 1892.

*Duhovite faze smiješnih pokreta*, animirani je film angloameričkog filmskog producenta, J. Stuarta Blacktona, izveden 1906. i taj film smatra se prvim pravim animiranim filmom. On je u filmu po prvi puta koristio stop-kameru. Blackton je zaslužan i za animaciju objekata u mladoj američkoj kinematografiji, jer je u animiranom filmu *Hotel duhova*, oživio namještaj i predmete, što je doduše izazvalo nelagodu u gledateljima. (Ajanović, 2004)

Važna osoba u povijesti animiranog filma zasigurno je i Edwin Porter. On je bio taj koji je razvio tehniku animacije gline te je ostvario lutka-film *Medvjedići*, 1907. godine. (Ajanović, 2004) Tako je započeo veliki razvoj animiranih filmova u Americi, počeli su se iskazivati kao autentični, a ne kao kopije europskog. Tim činom nastaje jedna posve nova sila zbog koje i danas imamo podjelu animacijskih stilova na američki, europski i japanski. Prvi dugometražni animirani film je *Apostol*, autora Quirinoa Cristianija iz 1917. godine.

„Najinventivniji animirani filmovi u 1920-im dolazili su iz studija situirana u New Yorku, čiji su vlasnici i glavni autori bila braća Max i Dave Fleischer. Oni su naime, konstruirali rotoskop, mehaničku dosjetku koja je omogućavala kombiniranje živo snimljene slike i animiranih crteža.“ (Ajanović 2004. str. 45)

Uz tu novonastalu tehnologiju, braća su napravila dugometražni animirani film *Gulliverova putovanja*, 1939. godine, te animiranu seriju *Superman* iz 1940. Ovdje se spominje i još jedna važna činjenica, a to je da su braća Fleischer bili među prvima koji su u animiranom filmu započeli eksperimentirati sa zvukom te su uz to razvili i vlastitu tehniku filma u boji koju su nazvali *cinecolor*. Isto tako, oni su svoje animirane filmove radili kroz originalnu trodimenzionalnu tehniku s nekoliko planova koja je imala efekt kao i Disneyeva multiplan-kamera. Zanimljivo kod njihovih animiranih filmova bilo je to što su na duhovit način zapravo educirali gledatelje, jer su kroz njih objašnjavali zamršene procese ili teorije kao što je npr. Einsteinova teorija relativiteta. (Ajanović, 2004) Bili su veliki konkurenti Disneyu, oživjeli su strip-figuru Popeyea, a iz njihovog studija izašla je i Betty Boop. Oko četrdesetih godina, animirani filmovi postajali su sve više filmovi za djecu, pa su tako filmovi namijenjeni odrasloj publici braće Fleischer nakratko pali u zaborav. No 60-ih godina, situacija se mijenja jer je publika primijetila njihove *Talkartoons* te su postigli veliki utjecaj u svijetu i imali svoje sljedbenike. Da je uspjeh Fleischer braće bio svjetskih razmjera, dokazuje nam i to da je *Onboro Film (Slomljeni film)* japanskog oca *mange*, Osamua Tezuke, bio svojevrsna posveta djelu braće Fleischer. (Ajanović, 2004)

### **3. ANIMIRANI FILM I STRIP**

#### **3.1. Izražajna sredstva u filmu i stripu**

##### **3.1.1. Kadar**

Riječ kadar svoj korijen ima u francuskoj riječi *le cadre* što znači *okvir*. Kadar je jedna neprekinuta snimka, odnosno jedan rad kamere. Kamera u jednom kadru može biti statična ili dinamična, no važno je da je to za gledatelja jedan čin koji se odvija u omeđenom prostoru i vremenu. To je glavna razlika između stvarnog svijeta i filma. U filmu možemo doživjeti neku situaciju pojedinačno, ograničeno, ono što čovjek u realnom svijetu ne može. Ne postoji mogućnost da se nešto pojavi i tada nestane, pa se pojavi nešto drugo. Dakle, kadrovima u filmu, stručnjaci za film zapravo „sijeku“ film jer za jedan film potrebno je mnogo različitih kadrova. Ti se pojedinačni kadrovi moraju međusobno i posložiti, kombinirati u pravilnom nizu kako bi priča bila smisljena i tu dolazimo do drugog važnog svojstva filma, a to je montaža.

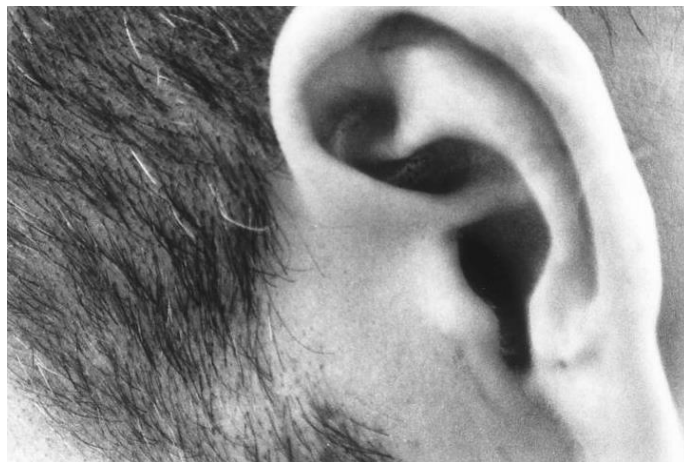
Montažom se dakle mnoštvo kadrova spaja, a „taj se spoj očituje kao prostornovremenski skok upravo zbog toga što je svaki od ta dva kadra zaseban vremenskoprostorni kontinuum prikazivane građe.“ (Peterlić, 2000. str. 55) Kadrovi se mogu razlikovati i po dubini, pa tako postoje dubinski i plošni kadrovi. Razlike postoje i ako gledamo na duljinu kadra. Duljina je dakako relativan pojam jer ulogu igra i ritam, odnosno izmjenjivanje trajanja pojedinog kadra i ne može se utvrditi jasna granica između dugog i kratkog kadra. Dakle duljina kadra ovisi o čovjekovu percipiranju. O čovjekovu percipiranju ovisi mnogo toga, pa tako i prema promatranju gledatelja možemo podijeliti kadar. Objektivni kadar, subjektivni kadar te autorov kadar vrste su kadra prema percepciji. Sljedeće svojstvo je okvir i ono nam je važno zbog toga jer se u okvir stavlja ono što želimo prikazati. Dakle, sve što je u okviru je pomno izabrano i ono je u tom okviru s nekim razlogom. U stvarnom životu čovjek ne može birati što će vidjeti i neće to gledati unutar pravokutnog oblika. U filmu, autor filma će staviti baš ono što je potrebno unutar okvira, kako bi gledatelju prenio željenu poruku. Okvirom se uspostavlja odnos između onoga što gledatelj vidi na filmu, a što ne vidi. Peterlić nam objašnjava kako se u filmu često time gradi napetost, npr. kada likovi izlaze van okvira i sl. jer je tada našoj mašti prepušteno što se događa izvan okvira, a što je nama zapravo prikazano na platnu.

„Okvir, prema tome, može biti izvor očekivanja, iznenađenja, napetosti, obrata, a ti se doživljaji prvenstveno osjećaju kao stanovita nelagoda, kao osjećaj koji se želi nametnuti gledatelju i koji se može ritmički izmjenjivati s lagodom. Ti isti događaji i doživljaji sudjeluju u tvorbi fabule filma.“ (Peterlić, 2000. str. 66)

Kadar je u filmu uokviren u oblik kvadrata i ono što se događa unutar tog kvadrata, to je ono što ljudi mogu vidjeti. Sve što je izvan kvadrata odnosno okvira, prepušteno je ljudskoj mašti. U stripu je okvir vrlo često u obliku kvadrata, no ne mora uvijek biti tako. Može to biti oblik trapeza, romba, trokuta i sl. te se može crtati i bez okvira. To nije uobičajena situacija, ali zbog određene svrhe okvir se može prelaziti, isto kao što se može prelaziti iz jednog okvira u drugi preko ruba. Postoje i animirani filmovi u kojima se autori poigravaju s okvirom unutar okvira.

### 3.1.2. Filmski plan

Položaj kamere ima važnu ulogu u stvaranju filma, i postoje tri osnovna položaja o kojima ćemo govoriti. Peterlić nam objašnjava da možemo razlikovati udaljenost kamere od snimanih objekata, što čini planove, različiti odnosi kamere prema snimanim objektima, što su kutovi snimanja, te stanja kamere odnosno pokreće li se kamera ili stoji na mjestu. *Le plan*, francuska je riječ koja označava ravninu ili udaljenost. Tim nazivom označava se udaljenost kamere od snimanog objekta u filmu. Klasična podjela filmskog plana je sljedeća; detalj, koji nam pokazuje nešto sasvim blizu odnosno samo bitan dio prostora, ljudskog lica na koji se potrebno koncentrirati.



Slika 3. Filmski plan – detalj

Krupni plan pokazat će kadar u kojem će biti ljudska glava tj. lice. Blizi plan prikazuje nam osobu do pojasa.



Slika 4. Filmski plan - blizi

U srednjem planu, čovjek je najčešće snimljen od glave do pete s nešto malo prostora iznad glave i ispod stopala, dok američki plan obuhvaća osobu od glave do koljena.





Slika 5. Filmski plan – srednji

Polutotal obuhvaća prostor tako da možemo vidjeti njegovu veličinu i cjelokupni izgled. U totalu obuhvaćen je veliki prostor npr. cijelog grada, ulice, dvorane i sl.



Slika 6. Filmski plan – polutotal

### 3.1.3. Kut snimanja

Rakurs ili kut snimanja položaj je kamere u odnosu na predmet snimanja. Naziv dolazi od francuske riječi *raccourci* što znači *skraććen*. Postoji mnogo vrsta rakursa, jer se svakim malim pomakom kamere mijenja i kut snimanja. No uobičajena je podjela na tri osnovna položaja, a to su gornji rakurs, donji rakurs i razina pogleda.



Slika 7. Gornji rakurs



Slika 8. Donji rakurs

Ako je gornji rakurs visoko iznad snimanog objekta, koristi se naziv *ptičja perspektiva*, a ako se u donjem rakursu čini kao da je kamera ispod donjeg ruba objekta, koristimo naziv *žablja perspektiva*.

#### 3.1.4. Svjetlo i sjena

Od filma, strip je preuzeo svjetla i sjene. Ti se postupci u filmu rade kamerom i raznim osvjetljenjima, a u stripu dakako sjenčanjem i crtežima iz različitih perspektiva. Sve emocije, pokreti i radnje u stripu izražene su preko crteža uz grafičke dodatke koji pokazuju pokret, uzbuđenje, statičnost, zvuk i sl.

#### 3.1.5. Slika i riječ

Slika i riječ zajednički su element i filma i stripa, pa je to još jedan od razloga zbog kojih ih promatramo zajedno. Riječ i slika međusobno se moraju nadopunjavati kako bi strip ili animirani film imali smisla. Riječ pomaže slici da prenese poruku i obratno. U animiranom filmu, slika je pokretna i na taj način on i funkcionira, spajanjem sličica u pokret.

„Osnovna je razlika između stripa i filma u slici: u stripu je slika nepokretna s obilježjem kinetičke sugestije, u u filmu je pokretna s obilježjem optičke iluzije. Crtež u stripu gledatelja navodi na zamišljanje pokreta, a filmska slika dočarava istinsko kretanje, doduše ne stvarnih nego iluzivnih pojava (...)“ Težak (2002. str. 330)

Verbalno izražavanje, vika, onomatopeja, zvukovi strojeva, sve se to u stripu prikazuje na poseban način i posebnim znakovima. Dobro je poznato kako se tekst u stripu nalazi u govornim oblačićima koji s obzirom na svoj oblik imaju i drugačije značenje. Osim oblačića koji prikazuje govor normalnim, smirenim tonom, postoje i šiljasti oblačići koji predstavljaju viku, kao i „mekani“ oblačići koji prikazuju sanjarenje ili razmišljanje. Isto tako, različite boje teksta i različiti fontovi imaju svoju funkciju kod dočaravanja zvuka u stripu.



Slika 9. Prikaz zvuka Wolverineovih kandži stiliziranim riječima „snikt“ i „krip“

### 3.1.6. Boja, linija i ploha

Boja, linija i ploha gradivni su element crteža koji je prisutan u animiranom filmu kao i u stripu. Zahvaljujući njima priča u stripu ili filmu je vizualizirana. U animiranom filmu crtež je u pokretu, dok je u stripu slika nepomična. Autor stripa raznim načinima prikazuje pokret npr. koristeći linije brzine, strelice, tijelo u različitim položajima i sl.

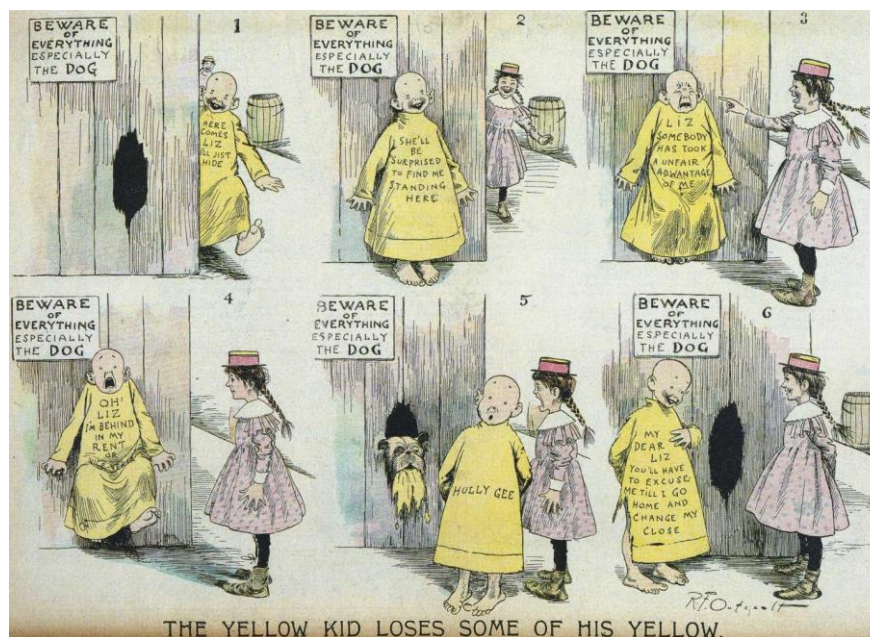
### 3.2. Film i strip zajedno kroz povijest

Mnogo je razloga zašto se film i strip često spominju u istom kontekstu. Težak nam u svojoj knjizi *Metodika nastave filma* spominje same početke, odnosno korijene filma i stripa. I jedno i drugo počelo je i razvilo se zahvaljujući davnim crtežima i narativnim slikama iz spilja, egipatskih papirosa, starogrčkih vaza itd. Zanimljivo je kako su se iz nekadašnjih jednostavnih, skromnih crteža i priča razvila dva tako moćna, utjecajna, masovna medija kao što su strip i film danas. Navedeni uz radio i televiziju spadaju u četiri medijske sile našega doba i to je dovoljno da ih ne možemo razdvojiti i ne možemo negirati njihovu povezanost koja je čvrsta od začetka crtane linije na zidu spilje, pa sve do dana današnjega.



Slika 10. Vaza iz Grčke

Moderni strip javlja se u isto vrijeme kao i film, a sve je počelo 1894. Tada se strip u šest vinjeta, autora Richarda Outcaulta, *Podrijetlo novih vrsta ili objašnjenje evolucije krokodila* pojavio u *New York Worldu*. Isti je autor, koji se smatra ocem modernog stripa, narednih godina nastavio sa stripovima o *Žutom dječaku*. (Težak, 2002, str. 329)



Slika 11. Outcaultov *Žuti dječak*

Braća Lumiere 1895. godine izumili su kinematograf za prikazivanje prvih filmova, a i Edison je tada imao prve filmske predstave.

„Strip nije samo vršnjak filmu nego i rođak „stvoren iz istih umjetničkih i komercijalnih pobuda“ koji od rođaka posuđuje izražajne i sadržajne elemente, ali mu ne ostaje dužan, jer mu i sam uzvraća za uzdarje svoje vlastite prvine.“ (Težak, 2002. str. 329)

Winsor McCay, američki je autor stripa *Mali Nemo* koji je započeo s objavljivanjem 1905. godine. Već te godine, McCay koristi tehnike panoramiranja i kadriranja koje će se kasnije koristiti u filmu. Kad već spominjemo McCaya, reći ćemo i to da je on zaslužan za razdijeljeni sustav animiranja, sustav u kojem se prvo crtaju ekstremi pokreta a zatim faze između pokreta. On je započeo i dominantni trend u animiranom filmu, a to su likovi životinja s ljudskim osobinama. Pokrenuo je to 1912. kad je u filmu *Vodvilj buba* nacrtao anatomski korektne kukce, te je iste animirao. (Ajanović, 2004)

### 3.3. Iz stripa u film, iz filma u strip

U *Metodici nastave filma na općeobrazovnoj razini*, Težak govori kako se mnogo stripova iz svojeg postojanja na papiru preselilo na postojanje na filmskome platnu. Superman, Princ Valijant, Flash Gordon samo su neki od junaka koji su dobili svoj lik u filmskoj verziji.

Nije to ništa neobično, uzevši u obzir mnoge ekranizacije knjiga i romana, pa je logično da se takvo nešto dogodilo i sa stripom, koji ima puno više sličnosti s filmom nego knjiga. Zanimljivo je kako je taj proces tekao i u obratnom smjeru, tj. filmski likovi postali su stripovski junaci. Uglavnom su to bili likovi komedija, jer strip je prvenstveno bio namijenjen zabavi čitatelja. Charlie Chaplin, jedan od najutjecajnijih osoba u eri nijemog filma, bio je pretočen u stripovskog junaka. Isto se dogodilo s mnogim drugim američkim komedijašima koji su se tada počeli pojavljivati u američkim novinama. Mnogi glumci i slavne osobe bili su povod za nove stripovske junake, odnosno inspiracija za nove likove, njihov fizički izgled. Neki od njih su B. Bardot koja je „postala“ Barbarella, M. Monroe kao Daisy Mae, W. Holden kao Rip Kirby itd. Činjenica je da su animirani film i strip najbliži jedan drugome. (Težak, 2002) Animirani film prenesen u strip ili strip u animirani film češća je pojava, negoli je to situacija s igranim filmom.

U Americi, strip je bio vrlo popularan i vodile su se borbe za to koje će novine objavljivati iste. Zanimljivo je da upravo naziv „žuti tisak“ nastaje zbog stripa *Žuti dječak*, kada su se Pulitzer i Hearst borili oko prava za objavljivanje. (Ajanović, 2004) Strip je zbog svoje velike popularnosti imao vrlo veliki utjecaj na razvoj animiranog filma. Ajanović opisuje kako se radi se o tome da je strip bio taj medij koji je imao jedan te isti lik koji se ponavljao u različitim epizodama. To je učinio i animirani film, odnosno tvorci animiranog filma krenuli su istim stopama, pa su od jednog lika načinili „zvijezdu“ koji se tada provlačio kroz sve epizode filma. Na taj način privučena je publika jer se publika poistovjetila s likom, zavoljela ga, stvorila se povezanost između publike i lika na emocionalnoj razini i zbog toga su gledatelji htjeli još. Zbog tadašnje tiskarske tehnologije likovi u stripu bili su dvodimenzionalne pojave često stilizirane, bez suvišnog sjenčanja, detalja, nijansiranja. Likovi animiranih filmova bili su jednaki spomenutom. Kao i igrani filmovi, animirani filmovi u početku su također bili nijemi. Iz tog razloga, Ajanović nam obraća pažnju na još jednu poveznicu između animiranog filma i stripa. Naime, kako su filmovi bili nijemi, bilo je potrebno na neki način prikazati određene zvukove, pa su tako i u tome poslužili elementi stripa. To je bio klasičan strip-jezik, dakle govorni oblačići, pokreti tijela i mimika, a postojali su i tipični simboli za određene zvukove kao što su npr. mrtvačka glava ili munja za psovanje, pila koja pili kao zvuk hrkanja i sl.

Isto tako, izrazito je važna i grafička uporaba interpunkcijskih znakova koja je jedno od glavnih obilježja stripa, a koristila se u animiranim filmovima. Za strip je karakteristično i to da su u većini slučajeva prikazivali neku kratku anegdotu koja je svojim početkom i krajem zatvarala dramaturgijski ciklus, a prvi američki animirani filmovi preuzeli su i tu oznaku, tako da su se i tamo početak i kraj priče susreli u istoj točki. Ajanović upozorava na još zanimljivih zajedničkih obilježja animiranog filma i stripa. Može se uočiti jednaka odjeća na crtanim junacima svaki dan u svakoj novoj epizodi. Također, likovi redovito ostaju istih godina, dakle u prvoj, dvadesetpetoj ili stotoj epizodi, lik u crtiću imat će isti broj godina, a ako lik u epizodi bude ranjen, u sljedećoj će biti kao da se ništa nije dogodilo.

„Baš kao i crtani junaci stripova, karakteri koji su se pojavljivali u burleskama bili su besmrtni i nisu znali što je starenje. Njima se moglo događati doslovce sve, mogli su biti obješeni, izbodeni bodežom ili su im glave mogle biti odsječene, ali već u sljedećoj epizodi oni bi se pojavljivali živi, zdravi i u punoj formi.“ (Ajanović, 2004, str. 43)

Već su spomenute poveznice između stripa i igranih filmova, kao što je oživljavanje stripovskih junaka na platnu ili glumci kao inspiracija autorima stripa. Kod animiranog filma, dolazimo do istog fenomena, dakle prvih godina početka postojanja, animirani filmovi bili su manje više adaptacije popularnih stripova. Ajanović kao primjere navodi *Sretni huligani*, *Mutt i Jeff*, *Luda mačka*, *Popeye* i drugi. Rani američki animatori zajedno s autorima stripa imali su još jednu dodirnu točku, a to je da su njihovi likovi postali zaštitni znakovi njih kao autora, te su tvorili njihov prepoznatljivi imidž. Događale su se naravno i obratne situacije, kada je animirani film prešao s platna na papir, a najpoznatiji primjer za to je Sullivanov i Messmerov *Mačak Felix* iz 1919. godine. (Ajanović, 2004) Godina nam govori da je nastao u eri nijemog filma, no prešavši na novinske stranice postupno je nestao iz filmske produkcije.

#### **4. JAPANSKI STRIP – MANGA**

*Manga* je naziv za japanski strip. Frederik Shodt puno je istraživao stripove u Japanu te nas upućuje kako sama riječ *manga* može imati više značenja, kao što su strip, strip-roman, karikatura ili animirani film.

Samu riječ *manga* konstruirao je Hokusai, umjetnik koji se bavio drvorezom, još 1814. spajajući dvije riječi *man* i *ga* gdje *man* označava „unatoč tomu“, dok je *ga* „slika“. (Ajanović, 2004) U svojoj knjizi *Animacija i realizam*, Midhat Ajanović nas поблиže uvodi u samu povijest *mange*. Sve je počelo još u 6. i 7. stoljeću kad su neki umjetnici stvarali slike i djela nalik današnjem modernom stripu, a tokom 12. stoljeća svećenik Toba počeo je stvarati djela u kojima je bilo antropomorfiziranih životinja, što je tipično za današnje stripove i animirane filmove. Možemo se složiti da je tim svojim načinom crtanja, odnosno prikazivanja životinja, spomenuti svećenik bio ispred svih kasnijih umjetnika koji su na isti način predstavljali životinje u stripu ili animiranom filmu. (Ajanović, 2004) Nastavljajući povijest *mange* koju Ajanović predstavlja, dolazimo do 17. stoljeća, koje autor spominje zbog novonastalih takozvanih *zen-slika*. Navedene slike su inspirirane religijskim humorom, no isključivo dostupne unutar budističkih hramova te uskraćene oku javnosti. Umjetnička važnost spomenutih slika je u tome što su u njima njihovi kreatori naučili baratati linijom i tako se razvio jedinstven i prepoznatljiv stil i jednostavnost oblika i izraza. (Ajanović, 2004)



Slika 12. Zen slika iz 17. stoljeća

Navedene slike bile su dostupne unutar crkvenih zidova, no bilo je i onih slika koje su široj javnosti služili za razbibrigu i zabavu. To su bile *ukiyo-e*-slike koje su postigle popularnost zbog svojih zabavnih sadržaja. *Ukiyo-e*-slike u doslovnom prijevodu označavaju *slike plutajućeg svijeta*. (Ajanović, 2004)



*Ukiyo-e*-slike bile su rađene na drvu, jer drvo je bilo lako dostupan i jeftin materijal te su se slike mogle proizvoditi u velikim količinama. Različiti motivi bili su prikazani na *ukiyo-e*-slikama, pa su se tako mogli naći povijesni događaji, mjesta i krajolici, životinje i biljke u različitim godišnjim dobima, čak i erotske slike. Nije bilo motiva koji nije bio prikazan na *ukiyo-e*-slikama. Može se reći da je to i jedan od razloga njihove popularnosti, jer je svatko mogao naći nešto za sebe, bez obzira na životne interese.



Slika 13. Primjer *Ukiyo-e*-slike (drvorez) *Veliki val kod Kanagawe*



Slika 14. Primjer *Ukiyo-e* slike (drvorez)

„Već će 1702. u Japanu biti tiskane prve prave strip-knjige. Tako, u knjizi pod naslovom *Tobae Sankokushi* crtač Shumboku Ooka opisivao je dnevni život u Kyotu. *Kibyoshy* (na engleskom yellow cover, „žute korice“), koje su se pojavile potkraj osamnaestog stoljeća, bile su praktički humoristički stripovi sa strip-oblačićima (...)“ (Ajanović, 2004, str. 257)

Zanimljivo je da je američki crtač stripova Rudolph Dirks iste stripove pokrenuo u Americi nakon stotinjak godina, pa se u većini knjiga iz povijesti stripa, on navodi kao „izumitelj“ istih, no vidimo da to ipak nije bilo tako. U japanskom gradu Yokohama, djelovali su i utjecajni umjetnici koji nisu bili Japanci podrijetlom, pa nam Ajanović spominje Britanca Charlesa Wirgmana i Francuza Georgea Bigota Tobaea.

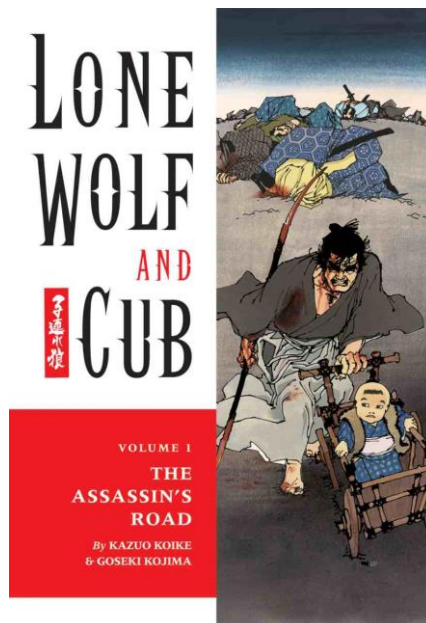
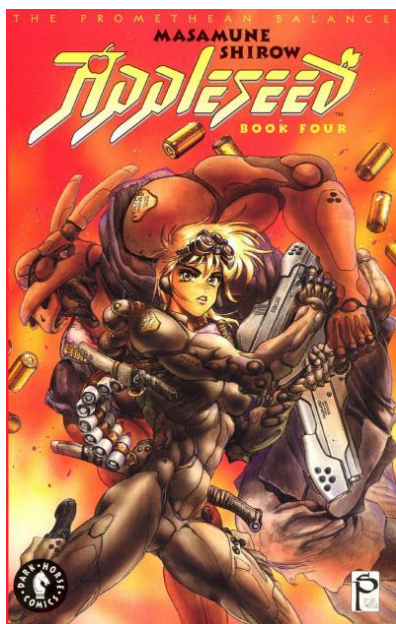
„U Yokohami 1862. objavljen je japanski satirično-humoristični list koji se zvao *The Japan Punch*, čiji je pokretač bio britanac Charles Wirgman, dok je Francuz George Bigot Tobae također u Yokohami 1887. godine uveo stil Honorea Daumiera u japansku likovnu javnost. (...) Tijekom 1920-ih u Japanu je izlazilo mnoštvo američkih dnevnih stripova, a neki njihovi autori, kao McManus ili Bud Fischer, bili su prilično popularni u zemlji.“ (Ajanović, 2004, str. 257)

Okolo 1914. magazini za mlade koji su se počeli pojavljivati, imali su neke od karakteristika koje će kasnije biti tipične za *manga* stripove. Tako su se počeli pojavljivati *manga* stripovi koji su bili orijentirani na određenu publiku. Kasnije ćemo to pobliže objasniti, kada ćemo opisivati vrste *mange*. *Shonen Club* bio je naziv strip-magazina za dječake, a *Yonen Club* za djevojke. Navedeni strip-magazini postali su popularni vrlo brzo i dosegli su visoku nakladu, npr. *Shonen Club* sastojao se od 400 stranica i bio je izdan u 950 000 primjeraka. Ajanović to uspoređuje s američkim stripovima, koji su se u SAD-u samostalno počeli objavljivati petnaestak godina poslije, a sastojali su se od tek osam stranica, po čemu su dobili i ime, tzv. *eight-pagers*. 1930.-ih godina u Japanu dolazi do militarističko-nacionalističke diktature koja tada zabranjuje bilo kakve kontakte s ostatkom svijeta, jer se to smatra antijapanskom djelatnošću, pa tako zabranjuje i objavu inozemnih stripova. Sve što je tada smjelo biti objavljeno bila je ratna propaganda i militarizacija društva. (Ajanović, 2004) Moderna *manga* formirala se tek nakon Drugog svjetskog rata, kada se dogodila amerikanizacija Japana. Tako su *manga* i *anime* bili su pod američkim utjecajem, no uvijek su zadržali svoju bit koja ih je karakterizirala kao posebni tip stripa. Zbog rata, siromaštva, okupacija, nesreća i stradanja, misli japanskih umjetnika puno su bile izražavane u mediju stripa, i strip tako postaje jedan od najpopularnijih medija.

Ajanović govori još ponešto o samoj povijesti *mange*, pa se tako taj strip oko 1980-ih počeo probijati na američko tržište, a nekoliko godina kasnije i na zapadnu Europu. Tih godina dakle, *manga* je počela osvajati euroameričko tržište i ostala je prisutna sve do danas.

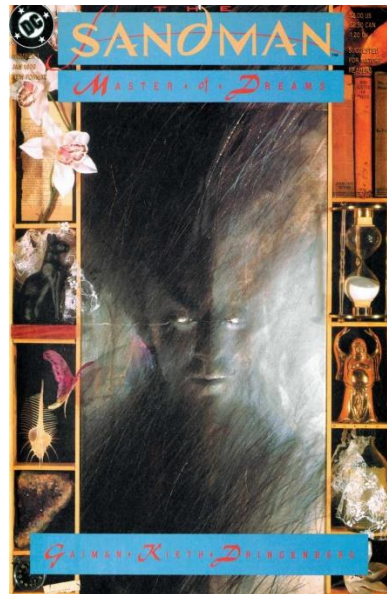
„Od tada pa do danas znatan se broj *manga*-romana plasirao na zapadno tržište. Jedan od uspješnih stvaralaca manga jest Keiji Nakazawas, čiji je strip-roman *Bosonogi Gen* (*Barefoot Gen*). U njemu nam autor prenosi svoja sjećanja na djetinjstvo provedeno u ratnoj Hiroshimi, uključujući tu i uspomenu na atomsko uništenje grada.“ (Ajanović, 2004, str. 262)

Navedeni *manga*-roman prvi je preveden na sve veće europske jezike. *Akira* i *Domu* su znanstvenofantastične *mange* u čijem se središtu radnje nalaze djeca s darom natprirodnih sposobnosti. Njihov autor je Katsuhiro Otomo, a njegovi stripovi postigli su veliki uspjeh na zapadu, što nam dokazuje i dugometražni film *Akira* iz 1988. Masamune Shirow opisuje posljednje dane ljudske civilizacije u svom stripu *Sjeme jabuke* (*Appleseed*), gdje mlada junakinja Deunan Knute pokušava pobijediti u borbi s različitim ovozemaljskim i izvanzemaljskim silama. Zapadnim čitateljima preko samurajskih *mangi* najbolje se približila *manga* *Osamljeni vuk i vučić* (*Lone Wolf and Cub*), a autori istog su Kazuo Koikea i Goseki Kojima.



Slika 17. Naslovnica *mange* *Appleseed* Slika 18. Naslovnica *Lone Wolf and Cub*

Kako se *manga* probila i uspjela na euroameričkom području, logično je kako je i imala utjecaj na euroameričke stvaraocce stripa. Tako je naprimjer Neil Gaimen svojeg *Sandmana* zapravo napravio kao repliku *manga*-stripova. (Ajanović, 2004)



Slika 19. Naslovnica *Sandmana*

#### 4.1. Shinto

Prema Hrvatskoj enciklopediji, Shinto je japanska religija, a Shinto u prijevodu znači *put bogova*. Religija je stara kao sam Japan, a sastoji se od štovanja bogova *kamija*, s time da su oni bogovi, duhovi, ili samo duhovna prisutnost. Shinto se spominje u kontekstu *mange*, jer upravo mitovi, legende i priče iz navedene religije igraju vrlo važnu ulogu kao inspiracija za *manga*-stripove.

„Šinto je animistička forma obožavanja prirode koja je obogatila anime s više od osam milijuna božanstava i legendi na koje se može nadovezati. (...) Ono što šinto ima, međutim, jesu više od dvije tisuće godina pričanja priča o bogovima i božicama, junacima i propalicama, plemenitim dušama i varalicama.“ (Ajanović, 2004, str.260)

Zanimljivo je da se u Japanu, religije, običaji i tradicija ne potiskuju međusobno, već postoje istovremeno. Iz tog razloga, Japan obiluje idejama, vjerovanjima, načinima života koji su tada više nego dobra i bogata podloga za bilo kakvu vrstu priča općenito, pa tako i u *manga*-stripu.

#### 4.2. Karakteristike *mange*

*Manga*-stripove već na prvi pogled možemo razlikovati od ostalih stripova. Tko god je čitao makar i jednu *mangu*, bilo online ili na papiru, mogao je primijetiti kako je taj strip veoma opširan i sastoji se od velikog broja stranica. Broj stranica može dostići i 2000, ponekad i više. Isto tako, *manga* se čita s desna na lijevo, suprotno nego što je to kod euroameričkih stripova. Smatra se da je *manga* u Japanu postala vrlo popularna zbog strogog odgoja kojem su djeca podvrgnuta. Iz tog razloga oni bijeg od stvarnosti i vrijeme za sebe nalaze u čitanju *mange*. Japanci su narod koji u svom pismu imaju kombinaciju riječi i slike i čitaju to zajedno, za razliku od Europljana i Amerikanaca. Sama ta činjenica dovodi nas do zaključka da oni brže čitaju jer ne razabiru sliku i riječ odvojeno, već se to automatski spaja, pa tako dostižu veliku brzinu čitanja. Shodt smatra da *manga*-stripovi upravo zbog toga sadržavaju velik broj stranica, jer Japancu nije problem pročitati tako opsežan strip u kratkom roku.

Sljedeća zanimljivost koju zamjećujemo u *manga*-stripu je ta da se crtač *mange* puno bavi psihološkim karakteristikama lika. Autor se iznimno posvećuje opisu unutarnjeg života lika, njegovog doživljavanja svijeta oko sebe, radnje, osjećaja, itd. Za prikazivanje unutarnjeg stanja lika često se koriste krupni detalji lica kako bi se putem ekspresije lica dočarala svijest, čulo, emocija lika. Na primjer, velike oči koje su karakteristične za *mangu* i *anime*, dobar su pokazatelj psihološkog stanja lika ili njegova raspoloženja. Kada su oči ispunjene sjajem radi se o sretnom liku, no kada cijele oči poprime boju šarenice ili zjenice, tj. kada postanu jednoboje i bez sjaja, to znači da je lik doživio šok, nešto loše će se dogoditi, u teškoj je situaciji, pa čak i smrt lika.



Slika 20. Razlika u očima istog lika sretnog/šokiranog

U *mangi* i *anime* puno se pažnje pridaje i kosi lika. Ona je u većini slučajeva bespriječna, koristi se i kao sredstvo zavođenja, a različite boje kose nose i različita značenja. Nije striktno pravilo da određena boja kose uvijek znači isto, no uglavnom neka boja predstavlja osobine lika. Plava boja kose često predstavlja introvertiranog lika koji tiho priča, sramežljiv je, voli učiti i čitati knjige. Za razliku od toga, crvena boja kose predstavlja glasnog lika, ponekad bezobraznog, onog koji će reći sve što mu je na umu bez razmišljanja, onog koji će se izboriti za sebe, taj lik će se ponekad i ponašati nepromišljeno do točke kad ćemo njegovo ponašanje smatrati glupim. Ako je riječ o ženskom liku, taj će lik nerijetko imati „dječačke“ osobine, tj. odlikuje ga nedostatak stereotipnih ženskih osobina kao što su elegancija, pristojnost ili bilo kakav oblik suzdržanosti.



Slika 22. Plava boja kose kod Amy Mizuno iz *Sailor Moon*



Slika 23. Crvenokosi Rin Matsuoka iz *mange Free!*

Plava (žuta) kosa često je karakteristika glavnih ženskih likova. Najčešće se nalazi u mangama za djevojke i taj glavni ženski lik je po nečemu poseban. Smeđa boja kose ljudima je najbliža i djeluje najprirodnije. Iz tog razloga likovi sa smeđom bojom kose bez ikakvog šarenila, najčešće su likovi koji su prijateljski, nemaju prevelikih promjena u raspoloženju, uvijek su tu za svoje prijatelje, zapravo to su nerijetko i najbolji prijatelji glavnog lika. Likovi na koje se uvijek možeš osloniti, oni uvijek slijede pravila i ispunjavaju tuđa očekivanja. Kada bismo išli do ekstrema i nazvali ponašanje likova s crvenom kosom glupim, tako bi i ponašanje likova sa smeđom kosom nazvali dosadnim.



Slika 24. Glavni lik Usagi Tsukino iz *mange Sailor Moon*



Slika 25. Smeđa kosa na liku Kazuma iz *mange Noragami*

Crna kosa je najraširenija boja kose u Japanu pa zbog toga može predstavljati bilo koga. To može biti glavni lik, sporedni lik, najbolji prijatelj, idol škole, ratnik, vođa, detektiv, ubojica, lažljivac, čarobnjak.



Slika 26. Crnokosi L Lawliet iz *mange Death Note*

Oči su, kao što je već rečeno, jako važna karakteristika *manga* i *anime* likova, vrlo su izražene, velike i po njima skoro trenutno možemo prepoznati *mangu*. Likovi koji imaju velike, okrugle oči uglavnom su dobri, slatki, nevini, simpatični i pozitivni, dok su likovi s užim očima hladniji, zatvoreniji, ponekad i zli, no to ne mora uvijek biti slučaj. Veličinom očiju također se prikazuje i starost lika, odnosno što je lik mlađi imat će veće oči i obratno, no važno je nadodati kako je to i inače prisutno u crtanju ljudi, a ne samo u *mangi*.



Slika 27. Primjer lika s velikim očima Slika 28. Primjer lika s uskim očima

Kada nam crtač prikaže osobine lika, njegove želje, strahove i misli, možemo se postovjetiti s likom, razumjeti ga. U svakom slučaju, ulazimo dublje u sam strip i radnju jer je doživljavamo preko lika čiju osobnost nam je crtač dao na dlanu, kako bismo se mogli posve uesti u priču. Emocije se u *mangi*, pa tako i u *anime* prikazuju prenaplašeno pa čitatelj, odnosno gledatelj može vrlo lako shvatiti koje emotivno stanje proživljava lik u priči.





Slika 28. Prikaz različitih emocija u *mangi*

Za prikazivanje istog, koriste se i mnogi simboli koji se karakteristični za Japan i u njihovoj kulturi ti simboli imaju svoje značenje. Tako nailazimo na simbole trešnjinog drveta, lotosovog cvijeta, važna je i promjena i prikazivanje godišnjih doba, snijega, vjetra, kiše, oblaka. Veoma je zanimljivo spomenuto drvo trešnje i zapravo cvijet trešnje jer na njega nailazimo u mnogim *mangama*, no zanimljivo je da se taj cvijet svugdje može protumačiti na drugačiji način. Na stranici Tv Tropes opisana su neka od značenja tog cvijeta. Pa tako osim uobičajenog značenja koje trešnjin cvijet ima, a to je proljeće, ljubav, radost, nada, duhovna snaga, može se protumačiti i kao krv, pogotovo kod samuraja koji svoj kratak život poistovjećuju sa životom trešnjinog cvijeta. Taj cvijet tada predstavlja život, odnosno kratkoću života, podsjeća čovjeka da je smrtni i da mora svoj život živjeti dobro i smjelo. Simbol se često koristi i kada se želi prikazati novi početak, kada će se liku u mangi dogoditi nešto veliko, kada dolazi do neke prekretnice u životu, kao znak optimizma. U tom kontekstu cvijet se može shvatiti kao znak upornosti i vjere u svoje snove. Postoji i niz emocija i ljudskih reakcija koje u japanskom stripu predstavljaju nešto što je europskom ili američkom čitatelju nejasno, kao npr. curenje krvi iz nosa što označava seksualnu uzbuđenost.



Slika 29. Simbol trešnjinog cvijeta u *manga*-stripu

Slika 30. Krvarenje nosa kao simbol seksualne uzbuđenosti

### 4.3. Euroamerički strip vs. *manga*

#### 4.3.1. Sličice

Otvorimo li *manga*-strip odmah možemo uočiti kako ne postoji „klasične“ sličice kvadratnog oblika. U *mangi* crtači imaju puno eksperimenata sa samom kompozicijom, jedna slika može se prikazati na jednoj cijeloj ili čak dvije stranice, u različitim oblicima različitim smjerovima, međusobno se pretapaju, stranica je poslagana slobodno. Tako se gradi napetost, dinamičnost radnje, kretnja, a i pod utjecajem je japanskog pisma koje se može čitati u više smjerova. Zbog toga dolazimo i do drugih karakteristika *manga*-stripova, odnosno razlika između japanskih i euroameričkih stripova, što u vizualnom, što u pripovjedačkom smislu.

„Tako, tamo gdje bi američki crtač mogao upotrijebiti jedan skučeni izraz da pokaže superheroja dok udara razbojnika, japanski će crtač samuraja koji rasjeca protivnika vjerojatno pokazati na nekoliko stranica, a akciju će nastojati pokazati iz različitih „kutova kamere“. (...) rabe filmske tehnike pretapanja, zatamnjenja, montaže pa čak i dvostruke ekspozicije.“ (Ajanović, 2004, str. 258)



Slika 31. Prikaz akcije iz različitih kuteva u *mangi Attack on Titan*

#### 4.3.2. Zaslonski tonovi

Ajanović upozorava na važnost specijalnih efekata u *mangi* kod kojih je posebna kompozicija *mange* važna. Na web stranici Tv Tropes možemo naći objašnjenje za nešto što se zove „zaslonski tonovi“. Za prikazivanje emocija lika, u pozadinu se stavljaju spomenuti „zaslonski tonovi“. To su već prije napravljeni uzorci koji se stave u pozadinu jer je važna emocija lika, a ne okolina u kojoj se lik nalazi. Slično se radi i u igranim filmovima kada se lik prikaže izbliza i okolina se izgubi u tom kadru, jer za taj trenutak nije važna. Primjeri toga su ljubavni mjehurići koji se pojave kada se prikazuju dva lika koji su zaljubljeni. Oko njih se pojave pastelne boje i puno mjehurića. Ponekad se umjesto mjehurića može pojaviti i cvijeće, no mjehurići i šljokice su češće korišteni.



Slika 32. „Ljubavni mjehurići“ u *anime*

### 4.3.3. Linije brzine

Sljedeći primjer su „linije brzine“ koje se koriste kada se lik želi prikazati u (brzom) pokretu. U japanskoj animaciji to se radi tako da se pozadina u potpunosti pretvori u linije dok lik ostaje u fokusu. Tu se vidi razlika između zapadnog načina crtanja, jer zapadnjački autori „linije brzine“ stave na lika, a pozadina je i dalje u fokusu. U japanskom načinu to je korisno i za budžet jer nije potrebno crtati pozadinu.



Slika 33. „Linije brzine“ u *mangi* Slika 34. „Linije brzine“ u zapadnjačkom stripu

### 4.3.4. Zvukovi

Zvukovi se u *mangi* mogu prikazati na posebne načine. Naprimjer, tišina u *mangi* može se prikazati kroz nekoliko praznih stranica na kojima nije napisana ni jedna riječ. Za prikazivanje zvukova crtači *mange* koriste japansko pismo da bi vrlo zorno dočarali određeni zvuk. Prema članku Chrisa Kincaida (Manga Sound Effect Guide) iz 2016. govori nam da i kada se japanski strip prevodi na engleski, japansko pismo ostaje u prikazivanju zvukova iz nekoliko razloga. Prvo, skuplje je mijenjati riječi i zamijeniti ih s riječima u engleskom. Drugo, kada se zvučni efekt prevede na engleski može se pokvariti tok priče i utjecaj priče i tog zvuka. Treće, u engleskom ne postoji toliko zvučnih efekata koji bi bili ekvivalentni japanskima.

Zanimljivo je što kod *manga*-crtača postoji svijest o tome kako je nevidljivo, neizgovoreno, važno jednako kao i ono vidljivo i izgovoreno.



Slika 35. Prikaz zvuka u *mangi* (japansko pismo)

#### 4.3.5. Likovi

Prema Ajanoviću zanimljivo je još i to što fanovi za *mangu* tvrde da je realističnija od euroameričkih stripova, bez obzira na fantastične elemente koji se nerijetko nađu u *manga*-stripu. Ono što je zapravo realistično u *mangi* je to da su pozitivni i negativni likovi u jednakoj mjeri izloženi smrti. Nije neuobičajeno da i glavni likovi u *manga*-stripu završe tragično. Život nažalost nije idealan i pun je uspona i padova, sreće i tuge, i baš tako funkcioniraju i *mange*. Vjerojatno je to jedan od razloga zašto je čitatelju *manga* veoma bliska. *Mange* imaju emotivni utjecaj na čitatelja, bili to pozitivni ili negativni osjećaji, ali činjenica je da su prisutni u vrlo velikoj mjeri. Mnoštvo emocija u čitatelju javlja se iz još jednog razloga. Naime, likovi u *mangi* ne podliježu tipičnoj crno-bijeloj karakterizaciji. Kao i ljudi u stvarnom svijetu, prijatelji koje znamo, obitelj i ostale osobe prisutne u našim životima koji se s vremenom mijenjaju, razvijaju svoje osobine na bolji ili lošiji način, prilagođavaju se ili bore s okolnostima, tako i *manga* junaci imaju svoje preobrazbe. Oni učestalo prelaze granice između dobra i zla, postaju popustljiviji ili borbeniji, shvaćaju da su pogriješili ili ne žele više biti žrtveno janje. Glavni likovi u *mangi* nisu uvijek nužno pozitivci kao što je to slučaj u euroameričkim stripovima.

U euroameričkim stripovima, glavni lik je često junak, superheroj, lik koji drži do moralnih vrijednosti, itd. U *mangi* glavni likovi mogu biti pozitivni, negativni, ili se kao što je već rečeno, mogu razvijati unutar priče pa preći iz pozitivnog u negativni lik ili obrnuto. Jedan od primjera je Kira iz *mange Death Note* koji je glavni lik i ubija ljude (kriminalce), čineći dobro djelo. S vremenom on postaje opsesivan i počinje gubiti razum te počinje ubijati i nevine ljude. To je ono što *mangu* čini nepredvidljivom i na taj način strip je bliži čitatelju i njegovom životu. Ajanović nam piše kako se japanski čitatelj ne poistovjećuje s likom jer zna što je fikcija a što stvarni život i jednostavno ne radi poveznicu između *mange* i realnosti. Što se tiče izgleda glavnog lika, opisali smo ranije kako se često ističe po boji kose, a tipične oštre crte lica, mali nos, šiljasta brada i velike oči karakteristike su skoro svakog lika u *mangi* i po tome ih najbolje razlikujemo od likova nacrtanih u euroameričkim stripovima.

Zanimljiva razlika je i sljedeća stvar. Naime, u euroameričkom stripu, uvijek se prati događaj jedno te istog junaka koji se stalno pojavljuje u novim epizodama, i ponekim čitateljima to može dosaditi. U *mangi* je često slučaj da se radi o jednoj priči u kojoj se junaci izmjenjuju, neki likovi dolaze samo tu i tamo da ispričaju svoj život, da zakompliciraju priču, da uvedu napetost i sl.

#### 4.3.6. Humor

Humor u euroameričkim stripovima u većini slučajeva je univerzalan. Humor u japanskim stripovima često je nerazumljiv i nimalo smiješan ljudima iz euroameričkog područja. Šale, vicevi, satire ili bilo koja vrsta komike u *mangi* često dolazi kao posljedica japanske kulture, odnosno kako bismo razumjeli strip i kako bi nam bio smiješan, potrebno je poznavati japansku kulturu općenito da bismo shvatili šalu. Vjerojatno je i to jedan od razloga zašto čitatelji *mange* toliko istražuju, i naposljetku vole i poštuju japansku kulturu. Da bi razumio *mangu*, moraš istražiti kulturu općenito, a to svemu daje dodatnu čar.

#### 4.3.7. Čitatelji

Kod euroameričkih stripova podjela stripova s obzirom na čitatelje ne postoji. Vrste *mange* objasniti ćemo malo kasnije, no ovdje ćemo spomenuti kako postoji ta razlika te između različitih japanskih stripova mogu birati, dječaci, djevojčice, dečki, djevojke, odrasli muškarci i žene.

Svaka od tih vrsta ima i poseban naziv stoga će četrnaestogodišnja tinejdžerica posegnuti za brojnim *mangama Shoujo* roda, a dvadesettrogodišnji mladić vrlo vjerojatno će odabrati *Seinen* vrstu. Istražujući pozadinu svega i ulazeći dublje u egzotični svijet Japana, čovjek lako postane očaran cjelokupnim dojmom te postaje *otaku* obožavatelj *mange* i *anime*. *Otaku* je japanski termin za obožavatelje *manga*-stripova i *anime* filmova. To se posebno odnosi na populaciju koja živi izvan područja Japana, jer oni iako su izloženi mnoštvu stripova euroameričkog stila, biraju i veličaju upravo japanske *mange* i *anime*. Oni sami kao razloge obožavanja *mange* navode upravo specifičnosti *mange* koje smo prethodno nabrojili.

## 5. JAPANSKI ANIMIRANI FILM – ANIME

*Anime* je termin koji se koristi za animirane filmove nastale u Japanu. Ti animirani filmovi po mnogočemu su specifični i razlikuju se od euroameričkih animiranih filmova, o čemu ćemo govoriti u nastavku. Prve animacije u Japanu nalazimo oko 1960-ih kad se animacijska industrija počela lagano formirati. Već 1917. godine javlja se nešto što bi se moglo nazvati pretečom *anime*, no zahvaljujući televiziji *anime* se počinje razvijati kasnije. *Anime* od tada, pa sve do danas zapravo funkcioniraju kao *televizijska manga* jer su skoro pa sve *anime* zapravo adaptacija prethodno načinjene *mange*. Na adresi Right Stuf Anime, Cooper nam u članku „The History of Anime“ pobliže objašnjava da je *anime* koji je izašao 1917. bio *Dekobo Shingacho - Meian no Shippai (Dekobo's New Picture Book - Failure of a Great Plan)*, te je nastao zahvaljujući trima umjetnicima pod imenom Oten Shimokawa, Junichi Kouchi i Seitaro Kitayama. Tri umjetnika nazvana su ocima *anime*. *Dekobo Shingacho - Meian no Shippai* bio je nijemi, kratki crno-bijeli *anime* koji je bio nacrtan kredom na ploči, te su se crteži na ploči brisali i ponovno crtali između dva snimka kamerom.



Slika 36. Prvi anime *Dekobo Shingacho - Meian no Shippai*

Cooper nastavlja svoju povijesnu priču o *anime* sa sljedećim autorom – Kenzo Masaoka. On je u 1930-im godinama izdao *anime* pod nazivom *Chikara to Onna no Yo no Naka* (*Within the World of Power and Women*). To je bio prvi sinkronizirani *anime*.



Slika 37. Scena iz anime *Chikara to Onna no Yo no Naka*

Masaoki nije stao na tome, već je izdao novi *anime* *Chagama Ondo* (*The Dance of the Chagamas*), prvi *anime* koji nije bio napravljen uz pomoć ploče i krede, već su se crteži likova i pozadine nalazili na prozirnim folijama i mogli su se stavljati jedan na drugoga. To je bio veliki napredak u odnosu na ploču i kredu, doduše i puno skuplji način, pa su se stvaraoci *anime* morali okrenuti komercijalnim tvrtkama i raditi za njih jer inače ne bi uspjeli, pošto novaca nije bilo. Tijekom Drugog svjetskog rata izašao je prvi dugometražni *anime*. To je bio film s glavnim likovima antropomorfiziranih životinja mornara, čija je glavna poruka bila mir u svijetu. To je bio *anime* *Momotaro: Umi no Shinpei* (*Momotaro, Sacred Sailors*).





Slika 38. Scena iz anime *Momotaro: Umi no Shinpei*

Jedna od današnjih najpoznatijih anime kompanija je svakako Toei i ta je kompanija kupila tadašnju Japan Animated Films 1956. godine, te 1958. izdala prvi dugometražni anime film u boji, *Hakujaden (The Tale of the White Serpent)*.



Slika 39. Scena iz anime *Hakujaden*

U kasnim 1950-im godinama, na scenu stupa Osamu Tezuka. Njemu je kasnije posvećeno poglavlje pa ovdje nećemo previše duljiti, no u tom razdoblju *Tetsuwan Atomu* odnosno *Astro Boy* osvaja svijet. Tih godina izašao je i *Kimba, The White Lion*. Navedena anime bila je emitirana na televizijama diljem Amerike te je postala vrlo popularna; to je bila prva TV anime serija u boji. Tokom 70-ih godina anime se sve više razvija i okreće znanstvenoj fantastici. *Uchu Senkan Yamato (Space Battleship Yamato)* je prva anime u sci-fi stilu i na taj način anime počinje dopirati i do starijih gledatelja a ne samo djece. Nadalje, Cooper govori kako je anime do kraja 70-ih godina postao toliko ukorijenjen u popularnu kulturu da je 1978. počeo izlaziti *Animage*, časopis namijenjen fanovima anime. Uskoro se riječ *otaku* počinje koristiti za opisivanje najvećih fanova anime.

Ajanović smatra kako je japanski *anime* pravi dokaz da je animacija multikulturalan umjetnički oblik i može biti shvaćen bilo gdje u svijetu uz pomoć svojeg neutralnog načina prikaza svijeta. Dakle, *anime* je nastao u Japanu koji je monokulturalna sredina, koristi se svojim jedinstvenim simbolima, posjeduje svoje specifične kulturne kodove i pravila, kao i pravila ponašanja, religijske simbole, pismo, način pripovijedanja koji nisu prisutni u ostatku svijeta. Ipak, stigao je na zapad i postigao neviđeni uspjeh. Što se tiče režisera *anime* koji su se među prvima probili na zapad, Ajanović nam spominje sljedeće genijalce. Hayao Miyazaki etablirao se sa svojim filmom *Kaze no Tani no Nausica*, 1984. godine.



Slika 40. *Uchu Senkan Yamato* Slika 41. Scena iz *anime Kaze no Tani no Nausica*

Taro Rin od 1983. uspijeva na zapadu svojim filmovima i serijama, *Harmagedon*, *Doomed Megalopolis* i *Metropolis*. Mamoru Oshii obradio je strip Masamune Shirowa, *Ghost in the Shell*, napravio je seriju *Patlabor* i prvi dio *OVA Sallos*. (Ajanović, 2004) Jedan od najpoznatijih *manga* i *anime* uradaka je svakako *Akira*. Autor *Akire* je Katsuhiro Otomo koji je započeo kao crtač likova na već spomenutom *Harmagedonu*, a kasnije se proslavio vlastitim stripom i animacijskom adaptacijom istog. Majstor *anime* Yoshiaki Kawajiri zaslužan je za filmove *Wicked City* iz 1987. i fantastične priče *Ninja Scroll* iz 1993. Isao Takahata za svoj *anime* o ekologiji, *Pom Poko* iz 1994. bio je i nominiran za Oscara u kategoriji najboljeg stranog filma. Bio je veoma uspješan i na raznim festivalima animacije svojim filmom *Grave of the Fireflies* u kojem je pisao o dvoje male djece koja umiru od gladi nakon užasnog rata. Takahata je često surađivao i s Miyazakijem u obradama zapadnjačke kulture kao što je npr. *Heidi*, *Girl of the Alps*.



Slika 42. Scena iz anime *Pom Poko* Slika 43. Poster za anime *Heidi*

### 5.1. Karakteristike anime

Štošta možemo primijetiti i opisati kada je riječ o samoj animaciji u japanskim crtanim filmovima. Ako nasumično upitate neku osobu po čemu prepoznaje anime, vjerojatno će vam odgovoriti da su likovi u anime specifični po svojim vrlo velikim očima. To je istina, u nijednom euroameričkom animiranom filmu ne može se naći kombinacija ogromnih očiju, malog šiljatog stiliziranog nosa i šiljate brade. Isto tako, način na koji je nacrtana, oblikovana i obojana kosa likova u anime zaista je jedinstven. Početna točka svega bila *ukiyo-e* grafika. Po uzoru na to, crteži u japanskim animiranim filmovima, detaljni su i elegantni. No slike u anime su mnogo statičnije nego u američkim filmovima. U anime se lako primjećuje bogata pozadina koja je važna kao i sami likovi u priči. Za *mangu* su karakteristični krupni planovi, *voice over*, unutarnji monolog, a anime kao adaptacija *mange*, koristi ista sredstva. Uz to, u anime su pristuni i *slow motion*, te osjećaji lika koji su vrlo važni te su zato izraženi vizualnim kao i auditivnim sredstvima. Isto tako, glas likova u mnogim situacijama je veoma izražen i mogli bismo čak reći, prenaplašen. To je još jedna od karakteristika japanskih crtanih filmova. „U anime je veoma rijetka stilistička dosljednost; „realistički“ se crteži sasvim slobodno sjedinjuju s grotesknim i karikiranim karakterima.“ (Ajanović, 2004. str. 269) Zanimljivost kod japanske animacije je i to što se u jednoj anime seriji nalazi puno manje crteža, nego što bi se to nalazilo u Disneyevoj produkciji serije istog trajanja. Japanski animatori majstori su prikrivanja činjenice kako u anime filmu ili seriji zapravo ima manje crteža nego što mi mislimo. Stvar je u radu kamere koja vara naše oči i gledatelj ni ne primijeti kako zapravo gledamo statične crteže. U Japanu se to naziva *reducirana animacija* i karakteristična je upravo za anime.

Dakle, snimatelj zapravo na kreativan način te iz različitih kuteva animira statične slike ili nepokretne predmete i na taj način dobivamo privid dinamičnih slika.

„Japanski animatori koriste se najrazličitijim vožnjama kamere, pretapanjima, zumovima ili najneobičnijim izborom točke gledišta, katkada je kamera smještena ispod vode, u akvarij, ili se snima kroz ključanicu, iz žablje ili iz perspektive kukca, često se snimaju iste folije u različitim veličinama, a nije neobična ni uporaba istih animiranih sekvenci u različitim epizodama serije.“ (Ajanović, 2004. str. 270)

Osim različitih kuteva kamere, postoji još mnoštvo trikova kojima se *anime* produljuje trajanje, a neki od njih su zvučni efekti. Tako se naprimjer često mogu čuti/vidjeti eksplozije, razbijena stakla, požari, vatromet, gromovi, itd. Isto tako, vrlo česte su spore panorame koje nam prikazuju megalopolise, krajolik, bilo koje mjesto gdje se radnja odvija i na taj način dobiva se pozornost gledatelja na pozadine, a i sekunde filma se „troše“ bez mnoštva crteža.

## **5.2. Euroamerički animirani filmovi vs. *anime***

Japanski animirani filmovi mnogo se razlikuju od američkih zbog tehničkih stvari, no Annelee Newitz smatra da postoji još nešto što je privlači gledatelje diljem svijeta, a to je mnoštvo originalnih i jedinstvenih priča ispričanima u *anime*.

### **5.2.1. Kultura**

Kultura Japana u mnogočemu se razlikuje od kulture zapada i samim time postaje zanimljiva. Već smo spominjali mnogobožačku religiju shinto, kojoj možemo zahvaliti na mnoštvu legendi, božanstava i priča koji su poslužili kao inspiracija mnogim *mangama* i *anime*. Levi smatra kako su priče u *mangama* i *anime* zapravo prepričavanje starih legendi i mitova. Stare priče i legende same su po sebi zanimljive jer obiluju magijom, interesantnim likovima, fantastičnim događajima, a moderni autori ih nerijetko dorade u suvremenom stilu, tako da one postaju još zanimljivije čitatelju ili gledatelju. Isto tako, zbog različitosti kultura zapada i Japana, euroameričkom čitatelju te su priče mnogo zanimljivije jer ih ne nalazi u svojoj kulturi i to je za njega nešto novo, neotkriveno, netradicionalno ili već viđeno. Naravno, Japanci uz svoje religije shinto i budizam kao osnove inspiracije, nadahnuće crpe i iz europske kulture, biblijskih pripovijedanja, starorčke mitologije i dr. Primjeri koji to opisuju su *anime* film iz 1985.

*Vampire Hunter* u kojem nalazimo mitove o Drakuli obrađene na japanski način. Isto tako, tu je i već spomenuta *Heidi*, koja je nadahnula Miyazakija.

### 5.2.2. Prirodne katastrofe

Česta tema u *anime* i *mangama* su prirodne katastrofe ili katastrofe koje su prouzročili ljudi. Japanski animatori i autori *mangi* često pokazuju zabrinutost za budućnost planeta bez obzira je li to zbog ljudske nepažnje, kriminala, korupcije, zlouporabe znanosti, ratova ili nečeg drugog. Japanci su očigledno više nego bilo koji drugi narod svjesni koliko je moguća propast svijeta i koliko smo u opasnosti iako to mi sami ne želimo vidjeti i ne želimo djelovati protiv toga. Tu su kao što smo i rekli, prirodne katastrofe; oluje, potresi, glad, poplave koji često bivaju početne točke u nekoj priči, a priča se dalje nastavlja kao opisivanje posljedica katastrofe i život ljudi nakon nje. Te priče mogu biti tragične, no mogu biti i opisivanje normalnog života ljudi, ovisno o tipu *mange/anime*, npr. u filmu *Projekt A*, radnja se odvija u gradu koji je izgrađen u krateru nastalom od udara svemirskog objekta. U *anime No. 6*, dogodio se krvavi rat, te su ljudi bili primorani naći sklonište u državi od šest gradova koja je osnovana kako bi ljudi bili zaštićeni i u kojoj je život savršen. Dakako, život u njoj je savršen samo naizgled, i tako počinje radnja priče.



Slika 44. Grad iz *anime No.6*

Jedna od najpopularnijih *anime* diljem svijeta, *Pokemon*, smještena je u budućnost gdje na planetu više nema životinja. Umjesto životinja, tu su mutant-životinje *pokemoni* koji žive u skladu s ljudima, odnosno fantastično i realno se isprepliće bez ikakvih razlika.



Slika 45. Scena iz anime *Pokemon*

### 5.2.3. Fantastični likovi

Kada pričamo o *anime* fantastične prirode, Ajanović nas dovodi do još jedne zanimljive činjenice koja razlikuje japanske crtane filmove od euroameričkih. Naime, kada euroamerički autori prikazuju fantastične likove u svojim filmovima, oni posežu za stvorenjima koji žive izvan našeg planeta, svemircima čudnog oblika, raznim napravama koje oni koriste, dalekim neotkrivenim planetima i sl. Japanci su predstavljanje toga napravili na drugačiji način. Oni će izvanzemaljce i ostala čudesna stvorenja prikazati kao da su oni već ovdje na planetu Zemlji. To će u *anime* biti mutanti, raznolika hibridna bića nastala križanjem čovjeka i stroja, robotizirani ljudi, klonovi, i ostala na bilo koji način genetski modificirana bića.



Slika 46. Genos, lik iz *anime* koji je pola čovjek pola robot

Postoje i priče u kojima se radnja odvija u dva paralelna svijeta koji se u nekim trenucima mogu ispreplesti i na taj način može doći do sukoba. Tada postoji mogućnost da se dogode loše stvari, niz razornih događaja i sl.

Postoje i priče u kojima različiti svjetovi, različite vremenske dimenzije i slično, nisu nikakva neuobičajenost normalnom čovjeku, pa postoji mnogo scena gdje se prošlost i sadašnjost isprepliću jedna s drugom.

#### 5.2.4. Nasilje

Sljedeća razlika između japanskih i euroameričkih crtanih filmova tiče se nasilja. Nasilje nalazimo u japanskim, europskim i američkim pričama, no postoje nijanse po kojima se japansko nasilje razlikuje od euroameričkog. Pošto su mnogi euroamerički filmovi napravljeni u svrhu zabave, nasilje može biti prikazano kao igra crtanih likova, koja često može biti nerealna jer naprimjer prkosi zakonima fizike i sl. pa zbog toga nasilje ne doživljavamo kao nešto strašno i brutalno nego kao nešto komično. U filmovima koji nam prikazuju superheroje nailazimo na tip nasilja koje više nije nimalo komično, već je realistično, no to i dalje ne doseže razinu brutalnosti koje možemo doživjeti u *anime*. Prva stvar koja nam u *anime* „pomaže“ da nasilje shvatimo kao nešto stvarno, jesu anatomski korektno nacrtani likovi. Kada se takvim likovima dogodi nesreća, ozljeda u borbi, odsjecanje ruke, noge ili bilo kojeg drugog djela tijela, pucanje u lika i prikaz raspršene krvi po zidovima tjera nas da sve shvatimo vrlo realno. U *anime* nije neuobičajeno ni seksualno nasilje i slični užasi koji definitivno pomiču granicu između „crtića za djecu“ i *anime*. Pretjerano nasilje i katastrofe koje se događaju ljudima, imaju i poučnu stranu, a to je da ljudi shvate do kakvih sve užasa može doći ako ne promijenimo sebe i svoj način života i ophođenja prema prirodi i jednih prema drugima.

#### 5.2.5. Likovi

Ljudsko tijelo u *anime* filmovima ponaša se kao fluidna struktura a ne kao fiksno nepromjenjivo biće. Zbog toga razne metamorfoze ljudskog lika u životinje, mutante ili kakve neobične likove nisu nikakva neuobičajenost. U *anime* nalazimo mnogo više ženskih nego muških likova u metamorfozi, a i općenito ženskih likova u *anime* ima mnogo više usporedivši s euroameričkim stripom. Žene mogu biti ratnice, ninje, samuraji, kiborzi i sve drugo što na zapadu najčešće pripada samo muškom rodu. No, to u svakom slučaju ne isključuje činjenicu da su žene prikazane i kao seksualni objekti i objekti požude koji često budu tretirani na najgore moguće načine i to ne samo od strane ljudi, već i od čudovišta i životinja. (Ajanović, 2004)

U nekim *anime* ženska seksualnost je toliko izražena i ima toliku moć da može uzrokovati i velike katastrofe, ali može se javiti i u moćnom spiritualnom obliku koji je poslan da spasi svijet ili upozori na zlo koje slijedi.



Slika 47. Saber/Artoria Pendragon, ženski lik ratnice iz *anime Fate/Zero*

S vremenom nastaju *anime* u kojima žene imaju sve složeniju ličnost, kao što je to npr. u *Perfect Blue* gdje talentirana djevojka Mima, počinje gubiti razum i priviđaju joj se stvari, a uz to je i proganja manijak. Čitatelji kojima su *anime* i *mange* namijenjene, raznolika je. To ćemo kasnije pojasniti i kada ćemo spominjati vrste *mange/anime*. No, možemo se složiti kako su to uglavnom mladi ljudi; tinejdžeri i mladi odrasli. Zbog toga su likovi koje nalazimo u *anime* često iz te dobne skupine. Navedeno podupire Ajanovićevu tezu koja govori kako su mladi glavni junaci uvijek spremni za akciju te su vrlo impulzivni, djeluju prije nego razmisle, uvijek idu za svojim instinktom. Stariji ljudi ili intelektualci neće pohrliti u borbu, već će razmišljati i oklijevati.

„Važna je posebnost filmova *anime* da su glavni junaci njihovih priča mladi ljudi bez obitelji, koji su redovito najmanje desetak godina mladi od svojih euroameričkih pandana. „Herojsko“ životno doba prema euroameričkim kriterijima je između 25 i 35 godina, dok su junaci anime obično mladi od dvadeset godina.“ (Ajanović, 2004. str. 280)

Neki od primjera za to su *Sailor Moon* gdje su heroji filma dvanaestogodišnje gimnazijalke, u *Akiri* to su šesnaestogodišnjaci, a u *Projektu „A“* Ko petnaestogodišnje djevojčice.



### 5.2.6. Mjesto radnje

U *anime* filmovima i serijama primjetit ćemo kako se radnja skoro stalno događa u velikim gradovima, koji tada bivaju ili ugroženi ili ne, no u svakom slučaju bitna su pozadina cijele radnje.

„Rodno mjesto anime-filmova i istodobno njihova ikona, njihov najsnažniji motiv i akter jest divovski grad Tokio. U američkom filmu napadi terorista, izvanzemaljaca ili stranih sila uglavnom su usmjereni simbolu vojne i političke moći SAD, Bijeloj kući. U anime takvih centara moći uopće nema – umjesto toga postoji strah od ubojstva cijelog Grada. Grad je u tim filmovima shvaćen kao biće, kao stalno promjenljiv organizam, bez egzaktno definirane administrativne i hijerarhijske jezgre.“ (Ajanović, 2004. str. 279)

## 6. OSAMU TEZUKA

Osamu Tezuka zaslužio je posebno poglavlje u Ajanovićevoj knjizi *Animacija i realizam*, pa ćemo mu i ovdje posvetiti posebno poglavlje jer se smatra japanskim genijem *mange*. Rođen je 1928. i već je sa svojih dvadeset godina zakoračio u veliki i bogati svijet *mange*.

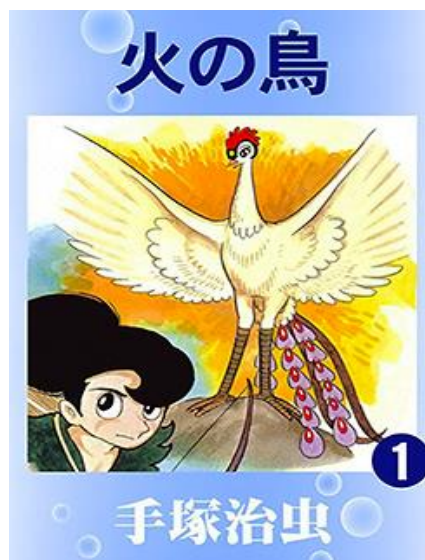
Ajanović nam o Tezuki daje vrlo mnogo podataka, pa krenimo s upoznavanjem. Tezugin prvi strip-roman zvao se *Novi Otok s blagom (Shintakarajima)*, sastojao se od 200 stranica i prodan je u osamsto tisuća primjeraka. Pošto su u Japanu američki i britanski filmovi bili zabranjeni, Tezuki su u djetinjstvu osim japanskih, bili dostupni francuski i njemački filmovi. Jasno je da je zbog toga Osamu bio pod njihovim utjecajem i tako krenuo u svijet *mange*. On započinje svoje putovanje, citiram:

„(...) počinje uporabom krupnoga plana, brzih montažnih rezova i izmjene vizura, stranica bez teksta, usporena ili „raskadrirana“ pokreta razložena u segmente i koristi se širokim spektrom emocija pri naznačavanju unutarnjih preživljavanja svojih likova.“ (Ajanović, 2004. str. 264)



Slika 48. Osamu Tezuka

Osamu Tezuka majstor je stripa u svim područjima. On je stvorio mnoštvo stripova koji obuhvaćaju skoro sve žanrove. Crtao je i pisao za dječake, djevojke, mladiće, odrasle i djecu. U njegove stripove ubrajaju se fantastični, ljubavni, kriminalistički, povijesni, pustolovni stripovi. Ajanović spominje kako je Tezuka radio i strip-adaptacije *Fausta*, *Zločina i kazne*, *1001 noći*, a dotakao se čak i teme fašizma i antifašizma u dugom *manga*-romanu *Dva Adolfa. Feniks (Hi No Tori)* smatra se najambicioznijim pothvatom u povijesti ovog medija i za njega je odgovoran Tezuka. Radi se o *manga*-romanu koji se sastoji od više od 3000 stranica i govori o japanskoj povijesti zasnovanoj na budističkoj filozofiji o karmi i reinkarnaciji.



Slika 49. Naslovnica *Hi No Tori*

Levi smatra da je Tezuka bio uspješan zbog toga što je u svoju *mangu* kao prvo, unio zanimljivu glavnu radnju, a osim glavne radnje tu su bile i zanimljive prateće radnje koje su održavale dinamiku i prisiljavale su čitatelja da čita još i još. Drugo je to da se u njegovim *mangama* u radnji povremeno nalaze vrlo poučne i zanimljive religijske i filozofske poruke koje su pak ponukale čitatelje da *mangu* shvate ozbiljno, tj. kao ozbiljnu književnu formu. Ajanović također piše o Tezukinu jedinstvenu talentu, stilu i prepoznatljivoj originalnosti u svim njegovim djelima, citiram: „(...) bilo da je u pitanju način na koji on u linije prevodi sliku pejzaža ili ljudske figure, u tome kako jednostavnim grafičkim sredstvima daje slojevite izraze na ljudskom licu ili kako stilizira ljudska ili životinjska tijela u pokretu.“ (Ajanović, 2004. str. 265)

Posebnu energiju koja je prisutna u japanskoj kulturi, Tezuka je uzeo i pretvorio u energiju koja teče svim njegovim stripovima. Govorili smo već o *ukiyo-e* slikama, te o njihovoj jednostavnosti i eleganciji. U svoje stripove, Tezuka je osim spomenute jednostavnosti iz *ukiyo-e* grafike, ujedinio i elemente iz japanske mitologije, religije i filozofije, pantomimu i mimiku iz *kabuki*-teatra, lirске karakteristike iz „ženske“ poezije, te naravno iz japanskog svakodnevnog načina života.

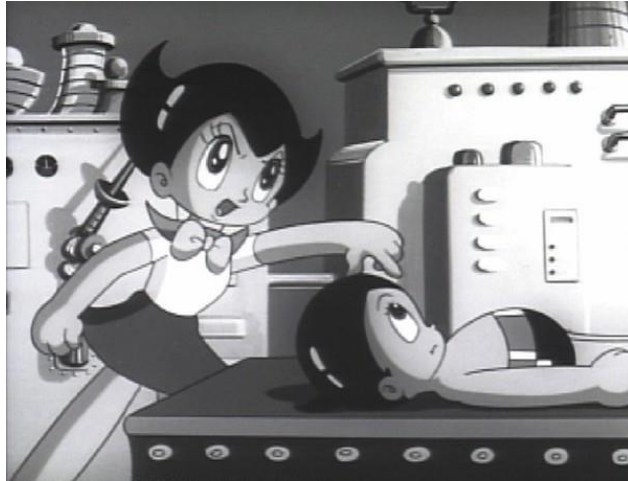
„Njegov izbor europskih, a ne japanskih fizionomija za kreiranje strip-likova kao i specifična likovna stilizacija figura s velikim očima, malim ustima, karakteristične mršave djevojke prikrivene erotike, kao i narativno naglašavanje dramatskih efekata umjesto puke akcije, te stalno traganje za novim rješenjima problema koji nastaju pri pričanju u slikama, rezultirat će stripovskim opusom kakvu teško da ima premca u povijesti medija.“ (Ajanović, 2004. str. 266)



Slika 51. Apollo's song

Ono što Ajanović smatra najvažnijim je Tezukina vizija stripa i animacije, odnosno *anime* i *mange* kao jedinstvene sile, jedinstvenog medija. Upravo je to razlog nastajanja najsnažnije crtačke industrije u svijetu.

Tezuka je surađivao s japanskim producentima animiranog filma kako bi njegove *mange* bile prenesene i u japanski animirani film - *anime*. Filmsko poduzeće koje je prenosilo Tezukine *mange* na plano zvalo se Mushi Production i osnovao ga je Tezuka s japanskim producentima 1962. godine. Zbog loše vođene administracije, poduzeće je propalo 1973. no u razdoblju svog postojanja proizveli su velik broj filmova u televizijskom i kinoformatu. Američka animacija imala je veliki utjecaj na Tezukine animirane filmove, pogotovo filmovi braće Fleischer. *Superman* je jedna od crtanih serija braće Fleischer koja je imala veliki utjecaj na Tezuku. Zbog toga se epizoda *Supermana* iz 1946. *The Mechanical Monsters* smatra prethodnikom Tezukine serije *Moćni Atom (Tetsuwan Atomu)* koja je njegov prvi i najveći uspjeh na zapadu. Spomenutu seriju vjerojatno poznajete pod nazivom *Astro Boy*, jer se pod tim naslovom emitirala u Americi, a i kod nas je poznatija pod tim imenom. Tom je *anime*-serijom nastao i vrlo popularan podžanr *anime* animiranih filmova, zvan *mecha* u kojem su likovi roboti i slična stvorenja. Priču malenog Astro Boya, odnosno dječaka pod imenom Tetsuwan Atomu, Tezuka je preuzeo iz poznate bajke *Pinocchio* gdje drvenog dječaka njegov otac izradi kao nadomjestak za neimanje djece. Astro Boya njegov je otac također izradio, samo kao robota, zbog toga što su mu djeca poginula u prometnoj nesreći. Moćni Atom na strani je dobra i bori se za mir i za čistu prirodu, pošto je nastao u doba onečišćena okoliša i mnoštva ratova. (Ajanović, 2004) U toj se *mangi/anime* pojavio motiv humanizirane tehnologije, koja će kasnije pa i sve do danas ostati jak motiv u mnoštvu *anime* i *mangi*. *Astro Boy* je postao prva japanska animirana serija, te uopće definirani *anime*-film, te je tako postao i prvi internacionalni uspjeh japanske animacije.



Slika 52. Scena iz *anime Astro Boy* (1963.)

Zbog Tezukina iznimna talenta, prve *anime* bile su kvalitetne i s pravom su bile jedina američka konkurencija na komercijalnom i tehnološkom polju. Tezuki doduše komercijalni uspjeh nije bio od velike važnosti, najtemeljitiije se izražavao u nekomercijalnim dostignućima kao što su filmovi *Jumping* ili *Legend of the Forest*. Tezuka je volio animaciju zbog njezine univerzalnosti. Poruke koje je davao u svojim *mangama* i *anime* serijama, mogle su se širiti kroz cijeli svijet. Veoma se zalagao za mir, osobito nakon Drugog svjetskog rata, te su poruke mira bile dio njegovih djela.

„O njegovu statusu unutar Japana slikovito govori podatak da su ga svećenici iz manastira u Kyotu službeno proglasili svecem stripa ili manga no kamisama i da je njegov Tezukin muzej, otvoren 1994., jedna od najposjećenijih atrakcija te vrste u Japanu.“ (Ajanović, 2004. str. 267)



Slike 53. i 54. Unutrašnjost Tezukina muzeja

Ajanović smatra da najveći uspjeh na svjetskom tržištu možemo protumačiti preko Disneyeva *Kralja lavova*, kojeg smatra remakeom Tezukinog *Kimba, bijeli lav*. Sličnost se vidi u imenima malih lavova (Simba i Kimba), neprijatelji su hijene, mladi lavić ostaje bez oca, zločesti stric sličnog imena (Scar i Claw).



Slika 55. Usporedba *Kimba bijeli lav* s Disneyevim *Kraljem lavova*

## 7. MANGA I ANIME

### 7.1. Manga u anime

Mnogi obožavatelji *anime* animiranih filmova i stripova *mange*, znaju kako je vrlo lako pronaći *mangu* koja je adaptirana na platno u obliku animiranog filma. Još je lakše pronaći *anime* koji je prethodno bio *manga*, jer u japanskoj medijskoj kulturi to je uobičajeno i dolazi kao prirodni tok događaja. Razlika je jedino u tome što se *anime* može napraviti npr. samo jedna sezona, dok *manga* ima više nastavaka. No, ako *anime* postigne veliku popularnost, skoro je sigurno da će imati više sezona. Dobra stvar je to, što ako *anime* završi „prerano“, obožavatelji često mogu naći *mangu* u kojoj se priča nastavlja, pa tako mogu i dalje pratiti doživljaje njihovih najdražih junaka. Postoje dakako i *anime* koji imaju mnoštvo sezona i nastavaka, kao što je recimo *One Piece* koji ima preko 70 nastavaka *mange*, a isto tako i preko 700 epizoda *anime* serije. Crtač *mange* nerijetko se nađe u ulozi režisera *anime*.

„(...) japanski scenarist koji adaptira neku knjigu za film, strip ili *anime* računa s tim da je gledalac već pročitao tu knjigu i da je u potpunosti svjestan da je to što će gledati umjetnička interpretacija književnoga djela.“ (Ajanović, 2004, str. 259)

## 7.2. Vrste *mange* i *anime*

Postoje različite vrste *mange* i *anime*. One se međusobno razlikuju po tome što su namijenjene čitateljima različitih dobnih skupina i različitih interesa. Dakle, njihova razlika nije u žanrovima (akcija, drama, romansa...) već u tome što će ih čitati drukčija publika s obzirom na njihov spol i godine. Nabrojat ćemo vrste *mange* i *anime*, kako bi se u svemu mogli lakše snaći, pa naposljetku i pročitati *mangu* ili pogledati *anime* koja odgovara našim preferencijama.

### 7.2.1. Shounen

Shounen *manga/anime* u grubom prijevodu znači „nekoliko godina“. Ta vrsta *mange/anime* prilagođena je dječacima mlađim od petnaest godina. U Shounen *mangi/anime* najčešće nailazimo na mladog muškog junaka i njegove pustolovine, borbe i akciju. Sve češće možemo naći i humoristične Shounen *mange/anime*, kao i one s ženskim protagonistima. Najpoznatije *mange* iz ovog područja su *Dragon Ball*, *Bleach*, *Naruto*, *One Piece*, *Attack on Titan*. Sve navedene *mange* prenesene su publici i u *anime* obliku (što dovoljno govori o njihovoj popularnosti).



Slika 56. Shounen *manga* *One Piece*

### 7.2.2. Shounen-ai

Ovaj rod *mange/anime* u središtu radnje ima ljubav između dvije muške osobe. Ta ljubav je platonska, prijateljska, temelji se na međusobnom poštovanju između njih, te su to uglavnom nevine simpatije. U podvrsti Shounen-ai *mange* – Yaoi, ljubav između dva dečka odvija se na psihičkoj ali i fizičkoj razini te ova *manga* sadržava i erotske dijelove.

### 7.2.3. Shoujo

Mogli bismo reći da ono što je Shounen *manga/anime* za dečke, to je Shoujo *manga/anime* za djevojke. Dakle, *manga/anime* namijenjena mladim djevojkama u dobi do osamnaest godina. Shoujo u prijevodu znači „mlada djevojka“. U središtu radnje uglavnom se nalazi djevojka čiji je svijet fokusiran na ljubavnu vezu i u biti se prikazuje svijet s perspektive mlade zaljubljene djevojke, no to ne znači da i u tim *mangama* ne može biti avanturističkih ili akcijskih pothvata. Shoujo uglavnom biva vođen djevojkom ili grupom djevojkama, no zanimljivo je da i neke *mange* u kojima su glavni likovi homoseksualne osobe spadaju u Shoujo rod. Neke od poznatijih Shoujo *mangi* su *Sailor Moon* (*manga* prenesena u *anime* koja se prikazivala i na televiziji u Hrvatskoj), *Ouran High School Host Club*, *Revolutionary Girl Utena*, *Fushigi Yuugi*.



Slika 58. Shoujo anime *Sailor Moon*

### 7.2.4. Shoujo-ai

U Shoujo-ai *mangi/anime* radi se o ljubavnoj vezi između dvije djevojke, no ovdje se radi o njihovim osjećajima, prijateljstvu, međusobnoj brizi i nema seksualnih sadržaja. Postoji i podvrsta Shoujo-ai *mange*, Yuri, baziran na istome čemu i Shoujo-ai *manga*, samo što je ovdje veća koncentracija na fizičku ljubav, želju, požudu i može sadržavati erotske dijelove.





Slika 59. Shoujo-ai manga *Nanashi no Asterism*

#### 7.2.5. Seinen

Seinen *manga/anime* namijenjena je mladim muškarcima između 15 i 24 godine. Seinen jednostavno znači „odrastao“. Seinen ima tendenciju da bude nasilnija i psihološki zapetljanija no što je to Shounen *manga*. U ovoj *mangi/anime* mogu se pojaviti i pornografski dijelovi, no oni nisu glavni cilj ovog roda *mange* i ne moraju se pojavljivati u svakoj Seinen *mangi*. Seinen također može biti i komedija. Poznati Seinen su *Akira*, *Hellsing*, *Berserk*, *Gantz*, *Ghost in the Shell*.



Slika 60. Seinen *manga Akira*

#### 7.2.6. Josei

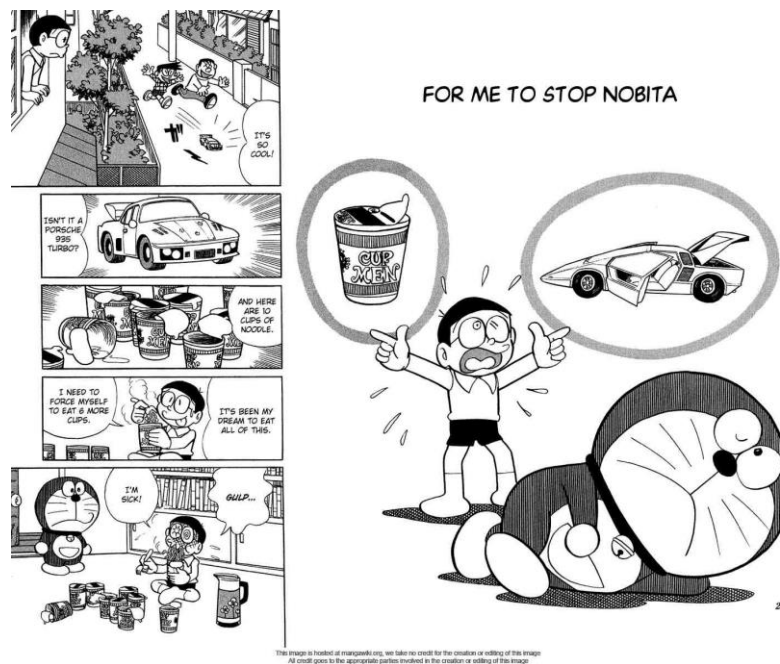
Kao što je Shoujo „ženska verzija“ Shounena, tako je Josei „ženska verzija“ Seinenena. To je *manga/anime* napravljena za odraslu žensku publiku koja uključuje romantične priče, no za razliku od Shoujoa, glavni likovi ovdje nisu tinejdžerice već starije djevojke. Isto tako, veze i odnosi s ljudima psihološki su zahtjevniji i nisu idealizirani, a mogu uključivati i mračne tajne, nevjeru, te brutalne postupke kao što je npr. silovanje. Puno *mangi* ovog roda ima kao glavne likove ženske osobe, no mogu se naći i muške osobe, s time da oni tada uglavnom imaju homoseksualne tendencije. Neke od poznatijih Josei *mangi* su *Paradise Kiss*, *Makai Ouji: Devils and Realist*, *Loveless*, *Honey and Clover*, *Nana*.



Slika 61. Josei manga *Makai Ouji: Devilist and Realist*

#### 7.2.7. Kodomomuke

Kodomomuke doslovno prevodimo kao „namijenjena djeci“. To je *manga/anime* za djecu koja tek počinju čitati, stoga su to jednostavne imaginarne priče koje sadržavaju moralnu pouku i poučavaju dijete temeljnim životnim vrijednostima. Najpoznatija je zasigurno *Hello Kitty*, a druge poznate su *Doraemon*, *Anpaman*, *Chibi Maruko-chan*, itd.



Slika 62. Kodomomuke *manga Doraemon*

#### 7.2.8. Hentai

Postoji vrsta *mange/anime* koji sadrži eksplicitne sadržaje spolnog općenja i to je Hentai *manga*.

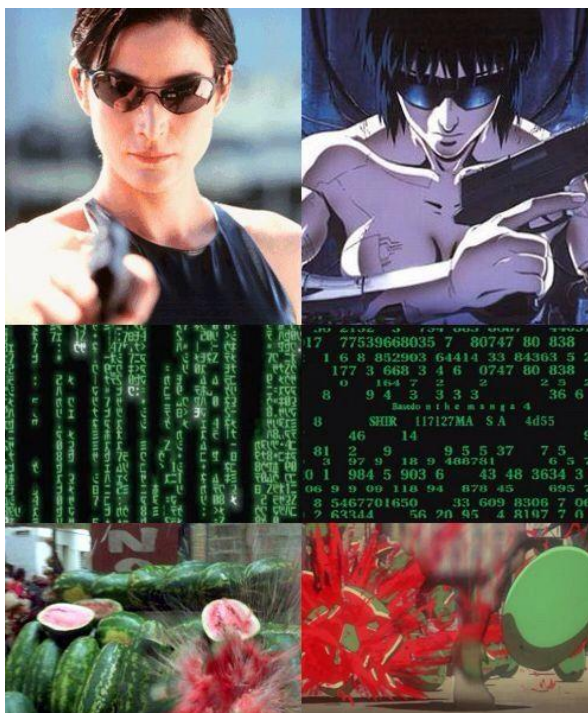
#### 7.2.9. Doujinshi

Doujinshi je zanimljiv po tome što su to neslužbeni *manga* stripovi. Dakle, to su ustvari *fan-art*, tj. „djelo obožavatelja“, koji po uzoru na neku *mangu* mogu napraviti svoju *mangu*, isto tako mogu promijeniti radnju originalne *mange* i objaviti je sa novom radnjom, imaginarnim vezama, likovima i slično. No, Doujinshi *manga* može biti i posve novo djelo nekog autora amatera koje će tada on sam objaviti. Doujin doslovno znači „ista osoba“.

### 8. ANIME I IGRANI FILM

Do sada smo prošli mnogo različitih prijelaza koji uključuju strip u film, strip u animirani film, *manga* u *anime*, poveznice između *mange* i euroameričkih stripova, kao i razlike između *anime* i euroameričkih animiranih filmova. U ovom poglavlju pozabavit ćemo se još jednom kombinacijom, a to je kombinacija *anime* i igranog filma. Naime, postoji nekoliko igranih filmova za koje možemo reći da su im određene *anime* poslužili kao inspiracija za likove, radnju ili spoj jednog i drugog.

Spomenuto je kako je *Kimba, The White Lion* poslužio kao inspiracija Disneyevom *The Lion King*. To nam je ponovo samo dokaz koliko se međudobno umjetnosti mogu ispreplitati i koliko se naizgled nespojive kulture mogu povezati i načiniti novo umjetničko djelo. Evry nam na stranici Mental Floss ukazuje na *The Matrix* iz 1999. godine, braće Washowski. Braća su vidjela *anime Ghost in the Shell* i odlučili napraviti igrani film. U filmu je iz *anime* preuzeta i prepoznatljiva zelena digitalna tipografija, kao i otvori na ljudskom vratu.



Slika 63. Usporedba između *Matrixa* i *Ghost in the Shell*

Poznati film *Inception*, iz 2010. nastao je prema fantastičnoj *anime Paprika*, Satoshija Kona, u kojoj postoji uređaj koji dopušta osobi da djeluje na snove i ulazi u snove (unutar snova). Na tome se temelji sva daljnja radnja filma i *anime* te nam opisuje koliko je jaka naša podsvijest. Sličnosti između *anime* i igranog filma možemo uočiti i u filmu *Black Swan*. *Anime* iz koje je preuzeta radnja je *Perfect Blue*. Autor filma Darren Aronofsky negira „kopiranje“, no u oba djela radnja se vrti oko talentirane mlade djevojke koja želi uspjeti u baletu a bori se protiv svoje личности i počinje gubiti razum. Neki smatraju kako je *Princess Mononoke* poslužila kao inspiracija Jamesu Cameronu za njegov *Avatar*. Dakle, japanska animacija nije se samo probila na zapad u svojoj izvornoj formi, već je poslužila i kao inspiracija za neke od najuspješnijih filmova današnjice.

## ZAKLJUČAK

Likovna umjetnost i medijska kultura dva su svijeta koja su se spojila u jedan kao animirani film i strip. Strip je niz statičnih crteža popraćen tekstom, dok animirani film čine crteži spojeni u vremenski niz na takav način da daju dojam kretanja. Obje umjetnosti svoje početke vuku još od crteža u spiljama, a kadar, plan, svjetlo, sjena, boja, linija i ploha zajednički su elementi kako stripa tako animiranog filma. Iako nastale na drukčijim prostorima, te dvije umjetnosti se isprepliću. U Japanu, animirani film postoji pod nazivom *anime*, dok *manga* označava japanski strip. Zbog razlika u kulturi, religiji i načinu života, postoje i razlike između *mange* i *anime*, te zapadnjačkih animiranih filmova i stripova. Japanci, kao narod koji u svom pismu ima kombinaciju slike i riječi, postižu veliku brzinu čitanja te zato njihovi stripovi dosežu i do 2000 stranica. Puno pažnje posvećeno je psihološkoj karakterizaciji lika, kao i simbolima. Razlike se vide i u „zaslonskim tonovima“, linijama brzine, mjestu radnje, prikazivanju zvukova i na kraju krajeva u samom stilu crtanja likova. Smrt glavnog lika nije neobičajena, kao ni to da je glavni lik negativac. Kako *anime* zapravo izvire iz *mange*, obilježja *mange* ujedno su i obilježja *anime*. Japanski stripovi i animirani filmovi imaju i specifičan humor koji potječe iz njihove kulture, a čitatelji/gledatelji biraju *mangu* i *anime* ovisno o spolu i dobi. Najvažniji autor *mange* je Osamu Tezuka koji je briljirao na svim područjima animiranog filma i stripa. Usprkos razlikama između euroameričkog i japanskog stripa i animiranog filma, *anime* i *manga* postigli su uspjeh na zapadu i time potvrdili kako animacija nema kulturne, religijske, jezične ili nacionalne granice.

## LITERATURA

### Knjige, časopisi i znanstveni članci

1. Ajanović, M. (2004). *Animacija i realizam*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
2. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Educa.
3. Munitić, R. (2010). *Strip, deveta umjetnost*. Zagreb: ART 9.
4. Peterlić, A. (2000). *Osnove teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
5. Težak, S. (2002). *Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini*. Zagreb: Školska knjiga.

### Izvori mrežnih stranica

1. A World History of Art na adresi <http://www.all-art.org> (05.07.2016.)
2. About Entertainment <http://manga.about.com> (06.07.2016.)
3. Animation Appreciation Education na adresi <http://animation-appreciation-education.tumblr.com> (11.06.2017.)
4. Alex Kittle na adresi <http://alexkittle.com> (10.06.2017.)
5. Animirani filmovi na adresi <http://animiranifilm.weebly.com> (23.06.2016.)
6. Anime Amino na adresi <http://aminoapps.com> (15.8.2016.)
7. Anime Planet na adresi <http://www.anime-planet.com> (03.05.2017.)
8. CARNet Loomen na adresi <https://loomen.carnet.hr> (13.08.2016.)
9. Cartoon Brew na adresi <http://www.cartoonbrew.com> (24.08.2017.)
10. Centar za kulturu Trešnjevka na adresi <http://www.cekate.hr> (17.01.2017.)
11. Enki Village na adresi <http://www.enkivillage.com> (05.07.2016.)
12. Epic Stream na adresi <http://epicstream.com> (01.05.2017.)
13. Filmski leksikon na adresi <http://film.lzmk.hr> (16.01.2017.)
14. Filmska pismenost na adresi <http://kresimirmikic.com> (12.06.2016.)
15. Heroic Hollywood na adresi <http://heroichollywood.com> (24.08.2017.)
16. Japan Guide na adresi <http://www.japan-guide.com> (29.06.2016.)
17. Japan Powered na adresi <http://www.japanpowered.com> (29.05.2017.)
18. Japon Sinemasi na adresi <http://japonsinemasi.com> (01.05.2017.)
19. Kotaku na adresi <http://kotaku.com> (11.06.2016.)
20. Madman Entertainment NZ na adresi <https://www.madman.co.nz> (01.05.2017.)
21. Manga Doom na adresi <http://mangadoom.co> (06.07.2016.)

22. Manga Fox na adresi <http://mangafox.me> (05.07.2016.)
23. Manga Panda na adresi <http://www.mangapanda.com> (06.07.2016.)
24. Manga Stream na adresi <http://mangastream.com> (06.07.2016.)
25. Matcha Japan Travel Magazine na adresi <https://matcha-jp.com> (01.05.2017.)
26. Mental Floss na adresi <http://mentalfloss.com> (13.08.2016.)
27. My Anime List na adresi <https://myanimelist.net> (10.06.2017.)
28. My Asian Movie and Drama na adresi <https://myasianmovie.wordpress.com> (18.04.2017.)
29. My Daily Manga na adresi <http://www.mydailymanga.com> (18.04.2017.)
30. Oh My Disney na adresi <https://ohmy.disney.com> (24.08.2017.)
31. Otaku Smash na adresi <https://www.otakusmash.com> (01.05.2017.)
32. Ramen Para Dos na adresi <http://ramenparados.com> (01.05.2017.)
33. Refine the Mind na adresi <http://www.refinethemind.com> (09.06.2017.)
34. Right Stuf na adresi <http://www.rightstufanime.com> (10.06.2017.)
35. The History of Animation na adresi <https://history-of-animation.webflow.io> (05.06.2017.)
36. ThoughtCo na adresi <https://www.thoughtco.com> (01.05.2017.)
37. Tv Tropes na adresi <http://tvtropes.org> (03.05.2017.)
38. Soundtrack collector na adresi <http://www.soundtrackcollector.com> (11.06.2017.)
39. Stripovi.com na adresi <http://www.stripovi.com> (15.07.2016.)
40. Ukiyo-e na adresi <https://ukiyo-e.org> (18.04.2017.)
41. Una stanza piena di manga na adresi <http://unastanzapienadimanga.blogspot.hr> (01.05.2017.)
42. Warren Peace na adresi <http://warren-peace.blogspot.si> (28.05.2017.)
43. Way Back Machine na adresi <https://archive.org> (01.05.2017.)
44. Zero Chan na adresi <http://www.zerochan.net> (04.05.2017.)

### **Izvori ilustracija**

Slika 1. Prikaz pokreta u animiranom filmu na adresi <https://design.tutsplus.com> preuzeto 05.06.2017.

Slika 2. Reynaudov praksinoskop iz 1892. na adresi <http://www.aylaksinema.com> preuzeto 15.08.2016.

Slika 3. Filmski plan – detalj na adresi <http://snimanje.adu.hr> preuzeto 16.01.2017.



Slika 4. Filmski plan – blizi na adresi <http://dccomicsnews.com> preuzeto 24.08.2017.

Slika 5. Filmski plan – srednji na adresi <https://www.albedomedia.com> preuzeto 24.08.2017.

Slika 6. Filmski plan – polutotal na adresi <http://disney.wikia.com> preuzeto 24.08.2017.

Slika 7. Gornji rakurs na adresi <https://ohmy.disney.com> preuzeto 24.08.2017.

Slika 8. Donji rakurs na adresi <https://dentrodachamine.wordpress.com> preuzeto 24.08.2017.

Slika 9. Prikaz zvuka Wolverineovih kandži stiliziranim riječima „snikt“ i „krip“ na adresi <http://www.outrightgeekery.com> preuzeto 10.06.2017.

Slika 10. Vaza iz Grčke na adresi <http://www.metmuseum.org> preuzeto 05.06.2017.

Slika 11. Outcaultov *Žuti dječak* na adresi <http://comicsalliance.com> preuzeto 27.06.2016.

Slika 12. Zen slika iz 17. stoljeća na adresi <http://www.refinethemind.com> preuzeto 09.06.2017.

Slika 13. Primjer *Ukiyo-e*-slike (drvorez) *Veliki val kod Kanagawe* na adresi <http://www.vam.ac.uk> preuzeto 10.05.2017.

Slika 14. Primjer *Ukiyo-e* slike (drvorez) na adresi <https://ukiyo-e.org> preuzeto 18.04.2017.

Slika 15. Naslovnica *mange Appleseed* na adresi <https://comicvine.gamespot.com> preuzeto 28.05.2017.

Slika 16. Naslovnica *Lone Wolf and Cub* na adresi <https://comicvine.gamespot.com> preuzeto 28.05.2017.

Slika 17. Naslovnica *Sandmana* na adresi <http://www.omgbeaupeep.com> preuzeto 01.05.2017.

Slika 18. Razlika u očima istog lika sretnog/šokiranog na adresi <http://tvtropes.org> preuzeto 03.05.2017.

Slika 19. Plava boja kose kod Amy Mizuno iz *Sailor Moon* na adresi <http://www.fanpop.com> preuzeto 10.05.2017.

Slika 20. Crvenokosi Rin Matsuoka iz *mange Free!* na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 04.05.2017.

Slika 21. Glavni lik Usagi Tsukino iz *mange Sailor Moon* na adresi <http://www.zerochan.net> preuzeto 04.05.2017.

Slika 22. Smeđa kosa na liku Kazuma iz mange Noragami na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 10.05.2017.

Slika 23. Crnokosi L Lawliet iz mange Death Note na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 09.06.2017.

Slika 24. Primjer lika s velikim očima na adresi <https://punkrockandpop.files.wordpress.com> preuzeto 04.05.2017.

Slika 25. Primjer lika s uskim očima na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 04.05.2017.

Slika 26. Prikaz različitih emocija u *mangi* na adresi [markcristley.deviantart.com](http://markcristley.deviantart.com) preuzeto 13.08.2016.

Slika 27. Simbol trešnjinog cvijeta u *manga*-stripu na adresi <http://www.mangareader.net> preuzeto 06.07.2016.

Slika 28. Krvarenje nosa kao simbol seksualne uzbuđenosti na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 13.08.2016.

Slika 29. Prikaz akcije iz različitih kuteva u *mangi Attack on Titan* na adresi <https://www.quora.com> preuzeto 01.05.2017.

Slika 30. „Ljubavni mjehurići“ u *anime* na adresi <http://tvtropes.org> preuzeto 03.05.2017.

Slika 31. „Linije brzine“ u *mangi* na adresi <https://www.fabulantes.com> preuzeto 28.05.2017.

Slika 32. „Linije brzine“ u zapadnjačkom stripu na adresi <https://comicvine.gamespot.com> preuzeto 28.05.2017.

Slika 33. Prikaz zvuka u *mangi* (japansko pismo) na adresi <https://static.comicvine.com> preuzeto 28.05.2017.

Slika 34. Prvi *anime Dekobo Shingacho - Meian no Shippai* na adresi <http://www.rightstufanime.com> preuzeto 10.06.2017.

Slika 35. Scena iz *anime Chikara to Onna no Yo no Naka* na adresi <http://animation-appreciation-education.tumblr.com> preuzeto 11.06.2017.

Slika 36. Scena iz *anime Momotaro: Umi no Shinpei* na adresi <http://www.rightstufanime.com> preuzeto 10.06.2017.

Slika 37. Scena iz *anime Hakujaden* na adresi <http://ghiblicon.blogspot.si> preuzeto 11.06.2017.

Slika 40. *Uchu Senkan Yamato* na adresi <http://thulethinks.blogspot.hr> preuzeto 10.06.2017.

Slika 41. Scena iz *anime Kaze no Tani no Nausica* na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 10.06.2017.

Slika 42. Scena iz *anime Pom Poko* na adresi <http://www.chch.com> preuzeto 10.06.2017.

Slika 43. Poster za *anime Heidi* na adresi <https://myanimelist.net> preuzeto 10.06.2017.

Slika 44. Grad iz *anime No.6* na adresi <http://number06.wikia.com> preuzeto 14.07.2016.

Slika 45. Scena iz *anime Pokemon* na adresi <http://www.deviantart.com> preuzeto 13.08.2016.

Slika 46. Genos, lik iz *anime* koji je pola čovjek pola robot na adresi <http://www.theouterhaven.net> preuzeto 01.05.2017.

Slika 47. Saber/Artoria Pendragon, ženski lik ratnice iz *anime Fate/Zero* na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 24.08.2017.

Slika 48. Osamu Tezuka na adresi <http://comicsalliance.com> preuzeto 27.06.2016.

Slika 49. Naslovnica *Hi No Tori* na adresi <https://www.mangaupdates.com> preuzeto 01.05.2017.

Slika 51. *Apollo's song* na adresi <http://unastanzapienadimanga.blogspot.hr> preuzeto 01.05.2017.

Slika 52. Scena iz *anime Astro Boy* (1963.) na adresi <https://www.madman.co.nz> preuzeto 01.05.2017.

Slike 53. i 54. Unutrašnjost Tezukina muzeja na adresi <https://matcha-jp.com> preuzeto 01.05.2017.

Slika 55. Usporedba *Kimba bijeli lav* s Disneyevim *Kraljem lavova* na adresi <http://epicstream.com> preuzeto 01.05.2017.

Slika 56. Shounen *manga One Piece* na adresi <https://bunny1ov3r.files.wordpress.com> preuzeto 06.07.2016.

Slika 58. Shoujo *manga Sailor Moon* na adresi <http://www.spillthedeets.com> preuzeto 06.07.2016.

Slika 59. Shoujo-ai *manga Nanashi no Asterism* na adresi <http://mangapark.me> preuzeto 30.05.2017.

Slika 60. Seinen *manga Akira* na adresi <http://www.mangareader.net> preuzeto 06.07.2016.

Slika 61. Josei *manga Makai Ouji: Devilst and Realist* na adresi [www.mangareader.net](http://www.mangareader.net) preuzeto 06.07.2016.

Slika 62. Kodomomuke *manga Doraemon* na adresi [doraemon.mangawiki.org](http://doraemon.mangawiki.org) preuzeto 05.07.2016.

Slika 63. Usporedba između *Matrixa* i *Ghost in the Shell* na adresi <http://aminoapps.com> preuzeto 15.08.2016.

### **Kratka biografska bilješka**

Ime mi je Marina Kovačić. Rođena sam 25. svibnja 1992. godine u Varaždinu. Osnovnoškolsko obrazovanje završila sam u Osnovnoj školi Sračinec. Školovanje nastavljam u Prvoj gimnaziji Varaždin, opći smjer. Nakon završene srednje škole upisujem Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu – odsjek u Čakovcu. Na petoj godini studija, odlazim na razmjenu studenata Erasmus+ u Ljubljanu, Slovenija. Tamo pohađam te završavam jedan semestar na Faculty of Education, University of Ljubljana. Na Učiteljskom fakultetu u Čakovcu tada upisujem apsolventsku godinu te ponovo odlazim u Ljubljanu, ovaj put na Erasmus+ stručnu praksu. U Sloveniji obavljam šestomjesečnu stručnu praksu u Danila Kumar International School, te se vraćam u Hrvatsku kako bih završila svoje fakultetsko obrazovanje.

## IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

### IZJAVA

kojom ja, Marina Kovačić, izjavljujem da sam diplomski rad pod naslovom *Strip u animiranom filmu, animirani film u stripu – manga i anime* izradila sama uz mentorstvo izv. prof. mr. art. Kristine Horvat Blažinović.

POTPIS

---

**IZJAVA o odobrenju za pohranu i objavu ocjenskog rada**

kojom ja \_\_\_\_\_, OIB: \_\_\_\_\_, student  
Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, kao autor ocjenskog rada pod naslovom:

\_\_\_\_\_, dajem odobrenje da se, bez naknade, trajno pohrani moj ocjenski  
rad u javno dostupnom digitalnom repozitoriju ustanove Učiteljskog fakulteta  
Sveučilišta u Zagrebu i Sveučilišta te u javnoj internetskoj bazi radova Nacionalne i  
sveučilišne knjižnice u Zagrebu, sukladno obvezi iz odredbe članka 83. stavka 11.  
*Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju* (NN 123/03, 198/03,  
105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15).

Potvrđujem da je za pohranu dostavljena završna verzija obranjenog i dovršenog  
ocjenskog rada. Ovom izjavom, kao autor ocjenskog rada dajem odobrenje i da se  
moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi i besplatno učini dostupnim:

**a) široj javnosti**

b) studentima i djelatnicima ustanove

c) široj javnosti, ali nakon proteka 6 / 12 / 24 mjeseci (zaokružite odgovarajući broj  
mjeseci).

*\*Zaokružite jednu opciju. Molimo Vas da zaokružite opciju a) ako nemate posebnih  
razloga za ograničavanje dostupnosti svog rada.*

Vrsta rada: a) završni rad preddiplomskog studija

**b) diplomski rad**

Mentor/ica ocjenskog rada:

\_\_\_\_\_

Naziv studija:

\_\_\_\_\_

Odsjek \_\_\_\_\_

Datum obrane: \_\_\_\_\_

Članovi povjerenstva: 1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

Adresa elektroničke pošte za kontakt:

\_\_\_\_\_

Mjesto i datum \_\_\_\_\_

(vlastoručni potpis studenta)

---

(opcionalno)

U svrhu podržavanja otvorenog pristupa ocjenskim radovima trajno pohranjenim i objavljenim u javno dostupnom digitalnom repozitoriju ustanove Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, ovom izjavom dajem pravo iskorištavanja mog ocjenskog rada kao autorskog djela pod uvjetima *Creative Commons* licencije:

- 1) CC BY (Imenovanje)
- 2) CC BY-SA (Imenovanje – Dijeli pod istim uvjetima)
- 3) CC BY-ND (Imenovanje – Bez prerada)
- 4) CC BY-NC (Imenovanje – Nekomercijalno)
- 5) CC BY-NC-SA (Imenovanje – Nekomercijalno – Dijeli pod istim uvjetima)
- 6) CC BY-NC-ND (Imenovanje – Nekomercijalno – Bez prerada)

Ovime potvrđujem da mi je prilikom potpisivanja ove izjave pravni tekst licencija bio dostupan te da sam upoznat s uvjetima pod kojim dajem pravo iskorištavanja navedenog djela.

\_\_\_\_\_

(vlastoručni potpis studenta)

### **O *Creative Commons* (CC) licencijama**

CC licencije pomažu autorima da zadrže svoja autorska i srodna prava, a drugima dopuste da umnožavaju, distribuiraju i na neke načine koriste njihova djela, barem u nekomercijalne svrhe. Svaka CC licencija također osigurava autorima da će ih se priznati i označiti kao autore djela.



CC licencije pravovaljane su u čitavom svijetu. Prilikom odabira autor treba odgovoriti na nekoliko pitanja - prvo, želi li dopustiti korištenje djela u komercijalne svrhe ili ne, a zatim želi li dopustiti prerade ili ne? Ako davatelj licence odluči da dopušta prerade, može se također odlučiti da od svatko tko koristi djelo, novonastalo djelo učini dostupnim pod istim licencnim uvjetima. CC licencije iziskuju od primatelja da traži dopuštenje za sve ostala korištenja djela koje su prema zakonu isključivo pravo autora, a koje licencija izrijeком ne dopušta.

Licencije:



**Imenovanje (CC BY)**

Ova licencija dopušta drugima da distribuiraju, mijenjaju i prerađuju Vaše djelo, čak i u komercijalne svrhe, dokle god Vas navode kao autora izvornog djela. To je najotvorenija CC licencija.

Sažetak licencije: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.hr>

Puni pravni tekst: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>



**Imenovanje-Dijeli pod istim uvjetima (CC BY-SA)**

Ova licencija dopušta drugima da mijenjaju i prerađuju Vaše djelo, čak i u komercijalne svrhe, dokle god Vas navode kao autora i licenciraju novonastala djela pod istim uvjetima (sve daljnje prerade će također dopuštati komercijalno korištenje).

Sažetak licencije: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.hr>

Puni pravni tekst: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>



**Imenovanje-Bez prerada (CC BY-ND)**

Ova licencija dopušta redistribuiranje, komercijalno i nekomercijalno, dokle god se djelo distribuira cjelovito i u neizmijenjenom obliku, uz isticanje Vašeg autorstva.

Sažetak licencije: <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.hr>

Puni pravni tekst: <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/legalcode>



**Imenovanje-Nekomercijalno (CC BY-NC)**

Ova licencija dopušta drugima da mijenjaju i prerađuju Vaše djelo u nekomercijalne svrhe. Iako njihova nova djela bazirana na Vašem moraju Vas navesti kao autora i biti nekomercijalna, ona pritom ne moraju biti licencirana pod istim uvjetima.

Sažetak licencije: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.hr>

Puni pravni tekst: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>



**Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima (CC BY-NC-SA)**

Ova licencija dopušta drugima da mijenjaju i prerađuju Vaše djelo u nekomercijalne svrhe, pod uvjetom da Vas navedu kao autora izvornog djela i licenciraju novonastala djela pod istim uvjetima.

Sažetak licencije: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.hr>

Puni pravni tekst: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>



**Imenovanje-Nekomercijalno-Bez prerada (CC BY-NC-ND)**

Ovo je najrestriktivnija od CC licencija – dopušta drugima da preuzmu Vaše djelo i da ga dijele s drugima pod uvjetom da Vas navedu kao autora, ali ga ne smiju mijenjati ili koristiti u komercijalne svrhe.

Sažetak licencije: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.hr>

Puni pravni tekst: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>