

---

DRAGO ČENGIĆ

---

# PRICA I LIKOVI U STRIPU

---

## SOCIOLOŠKI PRISTUP STRIPU

---

Kad god se povede razgovor o popularnosti određenoga stripa, bez obzira govorimo li o onima klasičnim, avanturističkim stripovima od prije dvadeset i više godina ili pak o stripovima novijeg datuma avanturističkog karaktera, vezat ćemo često njegovu popularnost uz lik glavnoga junaka stripa. Malo dublji razgovor otkrit će da se zapravo iza zanimljivosti lika krije zanimljivost priče koja plijeni pažnjom i veže uza se čitaoca. Čini se, dakle, da već i najobičnije iskustvo, koje na ovaj način veže popularan lik uz prihvatljivu priču, pri čemu i ne pomišljamo što jest tu „prihvatljiva” priča za čitaoca koji joj dijeli takav atribut, prihvaća priču kao bitan konstituens egzistencije poznatoga stripa, kao neku datost koja i ne treba daljnje komentara.

Velika je pozornost koju čitave ekipe proizvođača stripa, počev od scenarista pa do tzv. art-direktora u velikim izdavačkim kućama poklanjaju pisanju scenarija. Sve je podređeno ideji za novi strip, novoga junaka, ili pak za novu epizodu sa starim junakom, za novo otkrivanje „pritajenih” osobina već dobro nam znanog lika. No, sve su to osobine koje bitno ne narušavaju neke od centralnih vrijednosno-moralnih linija na kojima se u najviše slučajeva lik stripa gradi.

Uzmimo promjene radi iskustvo staroga majstora kakav je M. Kanif (Milton Caniff). Iz jednoga ćemo intervjua (*Pegaz*, Novi Sad 1978, broj 7, str. 128—129) Kanifovog saznati i nešto od elementarnih crta „autorske filozofije” koja se krije iza stvorenih likova. Kanifov je Kanon kreposna junakinja i hrabri, snažni junak, junak uz to na strani pravde. Pa, iako u svemu dobar dečko, to je i momak koji mora do tančina poznavati i sve taktike „nevaljalih momaka”, kako bi im mogao parirati i suprotstaviti im se u odlučnom trenutku. S druge strane, u tome ne treba pretjerivati. Biti bez grijeha danas je ponajmanje znak pripadnosti ovome svijetu, i nešto običnome čovjeku dovoljno strano da mu

se i ne sviđa. Ličnost stripa po Kanifu, a stari lisac ovdje dakako misli na svoga Stiva Kenjona, ne smije biti lišena svih slabosti i mana. Baš zbog toga, „Stiv Kenjon zna da vozi avion, ali u tome nije svjetski šampion!“. Glavni lik je i onaj s kojim Kanif uvijek započinje scenarij nove epizode. Iz uvjerenja. Kako on kaže, „mora se uvek početi sa glavnim ličnostima. Sami događaji će biti uvek prilagođeni njihovim ličnim karakteristikama.“

Imamo li sve ovo u vidu, postavlja se jedno pitanje. Kakva je naime funkcija priče u stripu? Kakav je odnos između karaktera glavnog lika stripa i njegove priče? Što jeste priča, uostalom, u stripu: definira li se svojom funkcijom, ili pak analogijom sa pričom u ostalim vrstama literature?

Očigledno da nas odgovor na ova pitanja ponovo podsjeća na važnost samog shvaćanja stripa. Shvatimo li strip kao medij vizuelne naracije, medij koji u svojim klasičnim izdancima i ostvarenjima nužno izaziva usporedbu s književnošću, tada se nazire jedan od mogućih načina da bi se odgovorilo na prethodna pitanja.

U izrazu „jedan od mogućih“ krije se rezervisanost, utoliko ukoliko još uvijek ovo područje traži dodatna istraživanja, utoliko ukoliko se i sam ovaj pokušaj naznake nekih od dimenzija priče ograničava samo na klasičan avanturistički strip kao najpogodniji za narativni izričaj. Za nj vrijedi, više no za ikoji drugi misao Morisa Horna (Maurice Horna), da je „naracija suština stripa“ a njen osnovni cilj: da priču ispriča! Podsjetimo se, dakle, nekih elementarnih dimenzija priče u književnosti. „Riječju 'priča' — čitamo kod jednog od naših književnih teoretičara (M. Solar, *Ideja i priča*, Znanje, Zagreb 1980, str. 103, te 89—102) — označujemo mit (mythos kao glavni dio tragedije u Aristotelovoj *Poetici*), redosljed i sustav u književnom djelu opisanih događaja (književno-teoretski pojam fabule), određenu književnu vrstu (npr. onu koja se za razliku od bajke veže uz neki povijesni događaj) i također neprovjerene glasine o pojedinim događajima i ličnostima (priča za razliku od istinite vijesti)./. Danas široko rabljeni pojam strukture ovdje se također može primjeniti i bez osobita obrazlaganja: priča je ona struktura kojom je pripovijedanje zatvoreno između početka i kraja te time oblikovano kao zasebna cjelina“.

Čak da se odmah svi složimo u pogledu moguće formalne sličnosti između priče shvaćene kao specifične strukture kojom je pripovijedanje omeđeno između početka i kraja, i time oblikovalo jednu zasebnu cjelinu, i stripovske naracije, ostaju nam ostale razlike kojih moramo biti svjesni. Naime, priča se javlja u književnosti često samo kao segment veće cjeline (npr. u ro-

manu), ona je tu osnovna potka romansirana pripovijedanja, ili se pak kao fabula posebno luči od ideje, sižea. Kod stripa su rijetki slučajevi u kojima priča predstavlja tek dio veće cjeline. Ona je mahom osnovni okvir koji percipiramo kao prostor stripovskih junaka i svijeta stripa. Međutim, čini se da odlučujući moment koji razlikuje priču shvaćenu kao poseban dio veće umjetničke literarne tvorbe (ili pak i kao zasebnu literarnu vrstu) od stripovske naracije, leži u ličnostima koji se pričom oblikuju. Grubo rečeno, stripovska priča je *podređena* glavnom liku, s namerom da od njega stvori karakter i ličnost sui generis a ipak tako prepoznatljiv po nekim stiliziranim svojstvima masi čitalaca pred koje strip ide, dok se sama priča kao literarna vrsta trudi na *razvoju* lik(ov)a a kroz samo pripovijedanje.

Junak stripa jest nesumnjivi gospodar na svom području; svaka priča je ogledalo nekih od njegovih mitskih osobina i istovremeno relativizacija tih osobina u odnosu na njihov prikaz u prethodnoj strip priči. Književno djelo, a pri tome opet imamo na umu priču kao određenu književnu vrstu, ne podliježe serijalu, ono je *neponovljivo*. Poznati likovi pripovjedačke proze žive svojim životom kao neponovljivi karakteri. Stripovski junaci su prvenstveno junaci, likovi; malo koji od njih stigne do razvoja svoga lika kao posebnoga karaktera unutar jedne ili cijele serije priča. Od klasičnog stripa takav je slučaj recimo s *Princem Valijantom*; iako ostala produkcija stripa (porodični strip, à la *Porodica Tarana* npr.) tu donekle mijenja situaciju, sada se na njemu ne zadržavamo. Posebnu analizu traži moderni strip od svega nekoliko crtanih kadrova.

Koliko lik determinira samu priču, koja je ipak formalni obrazac unutar koje svaki lik živi, možemo vidjeti iz nekoliko primjera već klasične analize stripa. Podsjetimo se na tren Flaša Gordona, Kanifovog Stiva Kenjona i Princa Valijanta. Priče s Flašom Gordonom tipične su priče jednog serijala s čvrsto zadanim likovima koji slijede svoju imanentnu logiku ponašanja, a istovremeno su oličenje ličnih i univerzalnih simbola. Prva priča iz 1934. godine vrlo je indikativna u tom pogledu. Nakon uvodnih kadrova iz kojih saznajemo da tajanstvena planeta juri prema Zemlji i da prijeti katastrofa čovječanstvu, vidljiva po ponašanju ljudi na sve četiri strane svijeta, slijedi upoznavanje s glavnim likovima. Doktor Žarkov je znanstvenik koji možda može spasiti svijet, Flaš je diplomac s Jel univerziteta i poznati prvak poloa, Dejl je samo lijepa cura o kojoj i ne znamo previše pojedinosti. Dejl i Flaš doživljavaju leteći u transkontinentalnom avionu sudar s meteoritom i uz pomoć padobrana spuštaju se na zemlju u neposrednoj blizini istraživačke laboratorije dr Zarkova. Zarkov misli da su došli ukrasti njegovu tajnu i zloupotrebiti je.

trebiti je i prisiljava ih da pođu s njim u raketu kojom kani krenuti u susret planeti koja leti prema Zemlji. Iako vjeruje da će pri tome svi umrijeti (kao „mučenici nauke“), Zarkov misli da je jedino tako moguće skrenuti fatalnu planetu s njene putanje i spasiti Zemlju. Ipak, u posljednjem momentu do sudara ne dolazi, jer doktor iz straha od smrti odustaje od svoga nauma. Flaš preuzima inicijativu, no već je kasno: udarili su na tlo neke nepoznate planete. Uskoro bivaju zarobljeni i odvedeni do posljednjeg člana ovoga poznatog strip-kvarteta, do Minga, tiranina planete Mongo i njihovog od sada vječnog neprijatelja.

Od toga će se trenu u ovoj kao i u potonjim epizodama odvijati vječni sukob između Flaša (polubog-polučovjek), Dejl (lijepa, ljubomorna, i iako dosadna, po tome najprizemnija u ljudskom smislu), Zarkova (oličenje znanosti, vjere u moć čovjeka i ratia) na jednoj strani, i Minga (oličenja zla), na drugoj. Sve se priče na taj način kasnije odvijaju unutar kanoniziranih centralnih osobina ovih glavnih likova serije.

Na taj način, svaka od priča podređena je isticanju tih kodificiranih pravila igre, igre koju determiniraju glavni likovi kao čvrsti okviri dramaturgije i akcije. Ova epizoda nam pokazuje koliko u stripu, pogotovo, kad je riječ o serijalu klasičnog tipa, važnu ulogu ima prva, tzv. uvodna priča (introduction story). Prva nam storija mora reljefno ocrtati glavnog junaka, njegovo ponašanje, sistem vrijednosti, stav prema bližoj okolini. Ona istovremeno mora ostati otvorena za nastavak igre: prva epizoda privremeno gasne da bi se javila druga, s novim zapletom i novim likovima, ali likovima drugoga plana. Glavni se lik kao takav ne dovodi u pitanje s obzirom na već stvorenu predodžbu o njegovim osnovnim osobinama. Priča je podređena uvijek ponovo naglašavanju osnovnih crta lika, i eventualno cizeliranju nekih manje važnih načina ponašanja u različitim situacijama koje izranjaju u svakoj novoj epizodi. Horn ističe tako da Rejmondov (Raymond) Gordon (u: *A. Raymond ili posljednji put kada smo bili mladi*, Forum, Novi Sad, str. 7) ima bar tri teme od izvanrednog značaja za popularnost stripa: otkriće novih i tajanstvenih svijetova, pojam spasioca koji dolazi iz drugog svijeta, i manihejski sukob između ideal(izira)nog junaka i mračnih sila koje otjelotvoruje tiranin Ming. Možda baš zbog toga slijedi tolika identifikacija čitaoca s Gordonom i njegovim avanturama.

Jednu drugu sliku, također uvodne priče, pruža nam analiza Stiva Kenjona od strane U. Eka (kod nas u: „Tumačenje S. Canyona“, Zagreb, *Život umjetnosti*, broj 11/12, 1970). Eko se zadržava na prvoj storiji Stiva Kenjona, točnije na prvih jedanaest kadrova prvoga nastavka od 11. 01. 1947. godine. Ovdje ih možemo telegrafski

opisati. Prvi kadar — Kenjona vidimo s leđa tek malo; frontalno vidimo široki osmjeh policajca koji pozdravlja Kenjona i govori da mu je sestra pisala da ju je Stiv posjetio u Šenonu. Drugi kadar — portir na ulazu u neku veliku zgradu s osmjehom se zahvaljuje Kenjonu na poslanom darku za njegova sina. Slični su i treći i četvrti kadar: iz prvoga saznajemo da je Kenjon nekoč bio „kapetan” (vojnička prošlost), iz drugoga da ima običaj ponekad s malom prodavačicom cvijeća i njenom majkom ići u kino. Sve su to kadrovi, kako bi rekao Eko iz domene *human relations*. „Konstruiranje duše” dovršeno je petim kadrom; od šestog do jedanaestoga moći ćemo upoznati konačno i Kenjonov fizički izgled (profil, frontalni plan), njegovu sekretaricu; shvaćamo da je došao u vlastiti ured (šesti kadar) i da je tražen preko telefona od strane tajnika Kuper Kalun (Copper Calhoon), jedne od onih moćnih, bogatih žena. Istovremeno fatalnih, jer malo je Kanifovih ženskih glavnih likova a da to nisu likovi fatalnih žena, žena koje znaju što hoće od života. Ili se to barem čini sve dok ne sretnu Stiva Kenjona! Žena obučena u crno. „U tom prototipu 'fatalne' žene najočitiije referencije na uzorak industrijskog matrijarhata sublimirane su u određenom smislu u najpoznatijem i najvrtoglavijem standardu filmskog porijekla; ono što bi u njoj trebalo aludirati na ekonomsku moć prebačeno je na plan *glamoura* u emfatičku formu i s jasnom sviješću o nevjerojatnom. Kuper Kalun je nevjerojatna budući da je odmah i bez dvosmislenosti moramo shvatiti kao simbol moći, šarma, ugleda i vladanja. (Eco, *ibid.*, str. 131.) S druge strane, Kenjon se odmah ne želi angažirati na poziv da stupi u službu čuvene bogatašice dok ne zna točno o čemu se radi. Iziritiran načinom razgovora kojim mu se obraća tajnik Kuper Kalun, on prekida razgovor. Očigledan dokaz čovjeka koji cijeni vlastitu nezavisnost i lični stav, mada mu (financijske) ruže ne cvijetaju na gradskom asfaltu. Pogledajmo i posljednji kadar: dok se tajnik izvinjava vlasnici jer nije angažirao Kenjona za posao, Kuper Kalun izjavljuje: „Hoću tog čovjeka. Ulovi mi ga!”

Na ovaj je način u jedanaest kadrova Kanif uspio dati sliku svog glavnog junaka i u granicama jedne stranice ocrtati cijelu grupu ljudi te — započeti pripovijest! Ono što slijedi dalje jeste pričanje unutar mogućih već sada predvidivih ponašanja glavnih likova, čiji su nam karakterni profili već dati.

Osvrnimo se sada i na Princa Valijanta. Bitna razlika između Valijanta i ostalih likova pustolovnog stripa jest upravo u tome što je Foster, odlučivši se crtati i pisati epos o jednom cijelom svijetu u doba kralja Artura, uspio dati vanredan grafički i verbalni prikaz *razvoja* karaktera glavnih junaka. Ovdje nam likovi nisu *zadati* odmah, oni se razvijaju s nama vremenom, sa

svim svojim usponima i padovima. Ličnosti ovdje nadmašuju uobičajene pojave glavnih junaka unutar kontinuiteta akcije, što je slučaj u ostalim stripovima. U *Princu Valijantu* smo svjedoci razvoja cijelog jednog svijeta za života glavne ličnosti koja je dovoljno uvjerljiva da može imati i ženu i djecu, stariti s godinama, i istovremeno opet biti uvučena u avanture najvećeg (od strane čitaoca) identifikacijsko-projektivnog potencijala. Istraživači stripa bi rekli: karakter kao sudbina. Pažljivo razradivši psihologiju glavnog i ostalih likova, Foster je postigao u Valijantu organsko jedinstvo priče, neponovljivih likova i vremenskih perioda u kojima se radnja odvija. Možda se zato upravo saga o Vitezovima okruglog stola i najbliže od svih stripova svojom pričom približava literarnoj priči po svojoj strukturi. Izbjegavajući stereotipove, Foster je uspio ući u trag tipološkoj karakterizaciji glavnih ličnosti i unutar tih relativno čvrstih likova kao karaktera uvući cijelu galeriju sporednih. U tom smislu, svaka od priča Princa Valijanta nije samo ili čak i najmanje ponovno dešifriranje karaktera glavnih likova u novim situacijama; one su često divni portreti sporednih likova koji daju pečat priči i čine je samostalnom cjelinom unutar Valijantovog svijeta i njegovih zakona. Sam pak Valijant ne izdvaja se iz tog svijeta nekim manihejski naglašenim crtama karaktera. On je „obrazac hrabrosti i poštenja, ali i veliki ljubitelj davolskih lukavstava, lišen zlobe ali i velika prznica — naročito u mladosti — nipošto bez oholosti i lakomislenosti, obdaren prilično opasnim smislom za šalu, to nije Galahad, savršeni vitez. Nije on bez razloga bio prvo štitonoša veoma hrabrom, nestalnom i sjajnom Gavenu. Zbog toga mu se, jer je kadar da razmišlja o svojim postupcima, i dešava da, zgađen nakon nekog pokolja, baci svoj mač u vodu, a da odmah zatim zaroni da ga potraži jer se na vidiku pojavljuje novi neprijatelj...” Ta mala parabola dobro izražava realističku ali nipošto ciničnu filozofiju koja proističe iz *Princa Valijanta* (P. Kupri: „Princ Valijant ili na rubu Arturovog mita”, *Pegaz*, broj 7, str. 58).

Međutim, koliko god nam se Fosterovo djelo i svojom pričom i svojim slikovnim kadrovima nameće kao izuzetak, ono je samo jedno između mnogih ostvarenja koja su pronijela strip diljem globusa kao jedan od najupečatljivijih proizvoda popularne kulture i umjetnosti. Pritvimo li činjenicu da su većina priča (avanturističkog, akcionog stripa) naivne i banalne, postavlja se pitanje da li su time određene i granice stripa kao oblasti stvaralaštva? Eku se tako pita, je li strip kadar stvarati tipove ili samo standarde, *topoe*? Slutimo li već odgovor? Eku se čini da je „moguće uočiti mogućnost konstruiranja karaktera individualnih i univerzalnih u isto vrijeme (i zbog toga tipičnih); dok nam se jednako tako čini kobnim što se velik dio proizvodnje orijentira na stvaranje čistih upo-

trebljivih shema, općih mjesta (topoa)" (*Život umjetnosti*, nav. rad, str. 138). Prema tome, ma koliko banalnost priče bila prepreka, ona ne mora priječiti daljnje domete stripa.

Antijunak i antistrip, kratki novinski strip, strip koji misli — sve su to sintagme koje nam zapravo ilustriraju da je dosadašnja povijest stripa svoje domete već naznačila. Strip koji se otrgnuo od naracije ide na oblikovanje karaktera kao oličenja ideje. Poruka, ideja, satira, kritika. Strip je tek na tragu ostvarenja novijeg doba zakucao na umjetnički establišment, tražeći svoje mjesto među ostalim umjetnostima. Ne može se reći da je svagdje dolično mjesto i dobio.

No, on ne odustaje.

Valorizacija stripa u njegovoj narativnoj formi nije nešto što bi se zaustavilo samo na Princu Valijantu. Mnogo je drugih stripovskih likova i serija koje tek očekuju vrednovanje, pojavu pred (svojim) čitaocima. Zašto? Iako, banalnih i jednostavnih shema, mnoge priče privlače mase čitalaca jer komuniciraju s nekim od osnovnih simbola „duha vremena“ u koji smo svi preko planetarne kulture uključeni. Sukob Dobra i Zla, projekcija najtajnijih želja pojedinca kao čitaoca uz osobine njihovih omiljenih junaka (kao njihovo produženo postojanje), estetsko uživanje pri susretu sa avanturom i akcijom, sve su to sokovi koje svojim konzumentima pruža i najbanalnija priča stripa. I sve dok je tako, priča u stripu iako shematska i osiromašenih likova, nastojće da ima onaj minimum komunikacije koji je čini privlačnom za sva doba i uzraste, i težiti da, još jednog, čitaoca učini „žrtvom“ svoje fantazije satkane od crteža, riječi, avanture i akcije.

