PROIZVODNJA I RECEPCIJA HEROJSKOG LIKA U AMERIČKOM STRIPU

By Vladimir Popov

WORD COUNT	72861	TIME SUBMITTED	25-NOV-2025 03:10PM
		PAPER ID	119169308

УНИВЕРЗИТЕТ СИНГИДУНУМ

ФАКУЛТЕТ ЗА МЕДИЈЕ И КОМУНИКАЦИЈЕ

ДОКТОРСКА ДИСЕРТАЦИЈА

ПРОИЗВОДЊА И РЕЦЕПЦИЈА ХЕРОЈСКОГ ЛИКА У АМЕРИЧКОМ СТРИПУ

Ментор:
др Драгана Стојановић
научна сарадница

Кандидат:
мср Владимир Попов
2019/4001

2025.

МЕНТОР:

др Драгана Стојановић, научна сарадница

Институт за филозофију и друштвену теорију

Универзитет у Београду

ЧЛАНОВИ КОМИСИЈЕ:

др Миодраг Шуваковић, професор емеритус

Факултет за медије и комуникације

Универзитет Сингидунум, Београд

др Драган Ћаловић, редовни професор

Факултет савремених уметности

Универзитет Привредна академија, Нови Сад

Датум одбране:

_____

Желим овим путем да изразим захвалност свима који су ме подржавали током студија, истраживања и писања ове докторске дисертације.

Пре свега, бескрајно сам захвалан својим родитељима, Ружици и Милети Попов, чија су подршка и поверење у мене били темељ на којем сам градио своје образовање и професионални пут.

Посебну захвалност дугујем својим менторима, проф. др Драгани Стојановић и проф. др Миодрагу Шуваковићу, који су својим стручним вођством, критичким увидима и подршком усмеравали моје истраживање и помогли ми да овај рад достигне научну и академску зрелост.

Такође, велико хвала мојим пријатељима, као и професионалним и академским колегама, који су пратили мој пут и разменили са мном драгоцене савете и подршку.

Апстракт:

Предмет истраживања докторске дисертације бави се процесом производње и рецепције херојског лика у америчком стрипу, посматрајући стрип не само као облик забаве, већ и као снажан културални феномен са значајним утицајем на обликовање друштвених вредности и колективног идентитета. Самим тим ово истраживање обухвата преглед историјског контекста настанка америчког стрипа, почев од првих новинских стрип-каишева крајем деветнаестог века, па све до модерних дигиталних формата. Посебан акценат стављен је на суперхеројски жанр, који је путем наратива о моћи, моралу и праведности обликовао популарну културу и постао глобални симбол у борби против социјалних и политичких неправди. Поред анализе класичних хероја, дисертација испитује и појаву антихероја, чије су моралне двосмислености и унутрашње борбе допринеле додатном развоју комплексности наратива. Дисертација такође указује и на културалне и политичке утицаје који су се преплитали при продукцији и рецепцији америчког стрипа током двадесетог и двадесет првог века. Поред тога, у раду су анализирани и иконографски елементи, као што су костими, боја и симболи, који служе за кодирање вредности и преношење комплекснијих порука. Промене у технолошкој сфери, од ручне израде и аналогних метода до дигиталних, као и вештачке интелигенције, додатно су преобликовале продукцију и потрошњу стрипова, отварајући питања ауторства, оригиналности и глобалне доступности. У завршном делу, дисертација истиче да су амерички стрипови, а посебно суперхеројски наративи, постали више од комерцијалне забаве, односно да функционишу као платформа за преиспитивање етичких, социјалних и културалних проблема. Дисертација такође наглашава и то да су херојски ликови динамичан спој фикције и стварности, на основу чега читаоци могу континуирано да граде и преиспитују своје идентитете. У закључку, дисертација објашњава да је амерички стрип, као и стрип генерално, виталан суверени, независни медиј и облик уметности и културе, равноправан са осталим уметничким медијима, који не само да успоставља интерактивни однос са друштвом, већ и активно утиче на његов развој, док у исто време остаје отворен за критичко сагледавање и уметничке иновације у будућности.

Кључне речи: суперхерој, антихерој, стрип, филм, књижевност, наратив, медиј, медијум, Херојево путовање.

Abstract:

The subject of this doctoral dissertation explores the process of the production and reception of the heroic figure in American comics, viewing them not merely as a form of entertainment but as a powerful cultural phenomenon with a significant impact on shaping societal values and collective identity. Accordingly, this research includes a historical overview of the emergence of American comics, from the first newspaper comic strips in the late nineteenth century all up to modern digital formats. Special emphasis in the work is placed on the superhero genre, which, through narratives of power, morality, and justice, has shaped popular culture and become a global symbol in the fight against social and political injustices. The theoretical framework of the dissertation encompasses an analysis of narrative structures and media transformations, utilizing structuralist, comparative, and psychoanalytic approaches. In addition to analyzing classical heroes, the dissertation also examines the emergence of antiheroes, whose moral ambiguities and internal struggles have contributed to the further development of narrative complexity. The dissertation also highlights the cultural and political influences that have intertwined in the creation and reception of American comics throughout the 20th and 21st centuries. Furthermore, the study analyzes iconographic elements such as costumes, colors, and symbols, which serve to encode values and convey more complex messages. Changes in the technological sphere, from hand-drawn and other analog methods to digital tools and artificial intelligence have further reshaped comic book production and consumption, raising questions of authorship, originality, and global accessibility. In its concluding section, the dissertation emphasizes that American comics, particularly superhero narratives, have become more than commercial entertainment; they function as a platform for reevaluating ethical, social, and cultural issues. It also underscores that heroic figures represent a dynamic fusion of fiction and reality, allowing readers to continuously construct and reconsider their identities. Ultimately, this dissertation confirms that American and general comics constitute a vital independent medium and a form of art and culture equal to all other forms or art that not only establishes an interactive relationship with society but also actively influences its development while remaining open to critical reflection and artistic innovation in the future.

Key words: superhero, antihero, comic, film, literature, narrative, media, medium, hero's journey.

САДРЖАЈ

1. УВОД 8

2. СПЕЦИФИЧНОСТИ АМЕРИЧКОГ СТРИПА: КОНЦЕПТ И КУЛТУРАЛНЕ ФУНКЦИЈЕ 14

2. 1. Историјски контекст америчког стрипа 14

2. 2. Порекло и рани утицаји америчког стрипа 23

2. 3. Битне разлике модернистичког и савременог стрипа 29

2. 4. Различити формати и жанрови америчког стрипа 36

2. 5. Иконографија и симболика у америчком стрипу 42

3. ТЕОРИЈА НАРАТИВА У СТРИПУ: КОМПАРАТИВНА ТЕОРИЈА НАРАТИВА СТРИПА, ФИЛМА, КЊИГЕ, ВИДЕО ИГАРА 50

3. 1. Улога наратива у различитим медијским облицима 50

3. 2. Прича и сукоб: сличности и разлике међу медијима 57

3. 3. Имерзија и ангажовање у стрипу у односу на друге медије 63

3. 4. Општи појам наратива у књижевности, филму и стрипу 69

3. 5. Наративне трансформације и адаптације 74

4. ЛИКОВИ У СТРИПУ 81

4. 1. Типологија ликова у стрипу: од златног доба до модерног доба 81

4. 2. Успон суперхероја 87

4. 3. Антихероји: развој ликова на основу њихових слабости 93

4. 4. Херојево путовање: мономит Џозефа Кемпбела 98

4. 5. Политички и културални контексти који обликују архетип хероја и антихероја 105

4. 6. Субверзија и деконструкција херојских наратива 110

5. СТУДИЈА СЛУЧАЈА: ТИПОЛОГИЈА И ИНТЕРПРЕТАЦИЈА СУПЕРХЕРОЈА 115

5. 1. Позиција суперхеројског типа у култури и друштву 115

5. 2. Теме и симболика у суперхеројским наративима 121

5. 3. Костим: симболични значај и еволуција 126

5. 4. Семиолошке варијанте презентације суперхероја: утицај на популарну културу.....132

5. 5. Политичке трансформације суперхероја 136

6. СТУДИЈА СЛУЧАЈА: КОНФРОНТАЦИЈА СУПЕРМЕНА И АНТАГОНИСТИЧКОГ ЛИКА 140

6. 1. Истраживање односа Супермена и Лекса Лутора.....140

6. 2. Моћ и контрола: Супермен као претња Луторовим амбицијама 144

6. 3. Морал и етика: Суперменове врлине наспрам Луторовог макијавелизма148

6. 4. Критике капитализма и америчког сна у наративима Супермена и Лекса Лутора 153

6. 5. Човек против ванземаљца: Луторов страх и мржња према Супермену 157

7. ИНТЕРВЕНЦИЈА СТРИПА У ПОЉУ ЕСТЕТСКОГ И ЕТИЧКОГ.....161

7. 1. Интерсликовна симболика и метафоре у стрипу 161

7. 2. Репрезентација моралних тема у стрипу.....166

7. 3. Табу теме и неконвенционалне технике приповедања 172

7. 4. Естетско и стрип: анализа лепоте, узвишености и форме 177

8. СТРИП КАО *ТЕХНЕ*: ПРОИЗВОДЊА СТРИПА ОД МАНУЕЛНОГ ДО ВИ РАДА, МОДАЛИТЕТИ ПРОИЗВОДЊЕ СТРИПА, АНАЛОГНО, ДИГИТАЛНО, ВИ.....182

8. 1. Разумевање стрипа као импакта технолошког медија 182

8. 2. Традиционални алати и технике у аналогном стварању стрипова.....189

8. 3. Дигитални алати и технике у стварању стрипова 196

8. 4. Уметнички алати и генеративни модели уз помоћ вештачке интелигенције 200

9. ЗАКЉУЧАК.....204

10. ЛИТЕРАТУРА.....208

1. УВОД

Амерички стрип, нарочито онај који у наративима и причама обрађује архетип хероја, носи у себи изузетну уметничку, културну, друштвену и политичку тежину. Од скромних почетака у новинским издањима с краја деветнаестог века, све до еволуције у глобални феномен какав данас препознајемо, стрип је постао медиј који значајно обликује не само популарну културу, већ и колективну имагинацију широм света.

У докторској дисертацији под називом *Производња и рецепција херојског лика у америчком стрипу*, истражио сам како је архетип херојског лика изграђен и како се прилагођава друштвено-историјским контекстима, током двадесетог и двадесет првог века. Такође сам истражио на који начин публика у интеракцији са овим ликовима формира или модификује сопствене ставове. Предмет овог истраживања стога нисам ограничио само на анализирање ликовних или наративних елемената стрипа, већ сам анализирао и оно што публика перципира и интерпретира током читања. Обухватио сам и додатне културалне приступе који се баве питањима моћи, вредности, друштвених подела, као и трансформација унутар самог жанра.

У овом уводу, који сам поделио у десет тематских целина, дао сам сажет преглед сваког поглавља у дисертацији, заједно са конкретним хипотезама које сам у њима поставио. Циљ овог уводног прегледа је да прикаже логику структуре рада и теоријске и методолошке оквире које сам користио у истраживању.

Полазну премису рада засновао сам на ставу да је амерички стрип током историје био и једна врста огледала за друштвена збивања (које је приказивало дух времена, односно ‘zeitgeist’) и медиј који покреће одређене социјалне, политичке и културалне промене. Чињеница да медиј стрипа има могућност да допре до широке читалачке публике (од деце и тинејџера па све до одраслих и старијих) указује на то да стрип може да делује и као идеолошки, естетски и морални путоказ у друштву. Самим тим и суперхеројски ликови попут Супермена (Superman), Бетмена (Batman), Капетана Америке (Captain America) и других, добили су могућност да постану облици медијског оруђа са којим активно могу да се истражују односи моћи, идентитета и друштвене правде или неправде.

У другом поглављу дисертације, изложио сам историјски и културални развој америчког стрипа, од новинских каишева до савремених графичких романа. Такође сам дискутовао о томе како је имигрантска и урбана култура, посебно у градовима као што су Њујорк и Чикаго, обликовала прве ликове и форме стрипа. Додатну пажњу посветио сам истраживању начина на који је стрип постао глас народних маса на почетку двадесетог века, укључујући ту и мањинске, етничке и друштвено маргинализоване групе. На основу тог истраживања, главну хипотезу другог поглавља засновао сам на ставу да амерички стрип, од настанка до данас, функционише не само као популарна литература, већ и као културални апарат за артикулисање друштвених контра-наратива. Ово сам настојао да образложим са примерима из историје од Златног доба до савремене независне сцене.

У трећем поглављу, које сам посветио теорији наратива, применио сам компаративни приступ како бих анализирао специфичности нарације у стрипу у односу на наративне форме у филму, књижевности и видео играма. Полазну хипотезу у овом поглављу засновао сам на ставу да све ове наведене форме садрже извесну херојску структуру, с обзиром на то да свака снажна прича подразумева неки вид сукоба, али да сваки медиј тај сукоб гради на различит начин. У филму, монтажна секвенца омогућава флуидну визуелну транзицију и гледаоцу пружа прилику за пасивно уживљавање у звучним, визуелним и ритмичким елементима. У књижевности, читаоци остварују везу са текстом тако што ментално конструишу слике. У видео играма, играчи интерактивно учествују у изградњи наратива. У стрипу, међутим, читаоци морају активно да допуњавају празнине у и између кадрова, што чини процес рецепције специфичним и захтева интензивније учешће публике. На основу тог истраживања, главну хипотезу трећег поглавља засновао сам на ставу да стрип (услед хибридне природе која комбинује слику, текст и специфичне интерактивности током читања) поседује способност да понуди јединствену форму имерзије, упоредиву са ефектом који производе филмска, књижевна и играчка нарација. Овај аналитички приступ поткрепио сам теоријским моделима и примерима из праксе. Такође, сматрам да је стрип као медиј, захваљујући својој динамици и често серијализованој структури, постигао наративни континуитет који други медији (попут филма који функционише као појединачни уметнички догађај) не могу на исти начин да обезбеде.

У четвртом поглављу, истражио сам еволуцију херојских ликова у америчком стрипу, од Златног доба до модерног и постмодерног периода. Хероји Златног доба настали су у условима тешких економских и ратних криза, због чега су били

окарактерисани као безгрешни, морално непоколебљиви и у многоме месијански. Супермен, као најиконичнији пример тог доба, постао је симбол идеала вредности правде, једнакости и доброте које је тадашње друштво снажно прижељкивало. Међутим, ове вредности нису биле фиксне, већ су се у наредним деценијама мењале у складу са новонасталим друштвеним трендовима. Посебно сам истакао седамдесете и осамдесете године као период у ком су се појавили серијали који су довели у питање ове традиционалне представе о херојима и увели наративе у којима су јунаци водили борбе пре свега са сопственим унутрашњим конфликтима. Управо сам у тим наративним трансформацијама пронашао одређене паралеле са актуелним ширим друштвеним кретањима (попут изазова расне једнакости, борбе за људска права, неповерења у институције и др.), што је довело до појаве ликова који више нису били свевидећи, свемоћни и морално јасно дефинисани. На основу тог истраживања, главну хипотезу четвртог поглавља засновао сам на ставу да еволуција херојских ликова у стрипу директно кореспондира са трансформацијама у друштвеној и политичкој клими.

У петом поглављу, истражио сам концепт суперхеројске парадигме који је заснован на теоријским оквирима претходних поглавља, са циљем да сагледам разлоге који су довели до глобалног утицаја америчких хероја на свет. Једно од питања које сам поставио је зашто су Супермен, Бетмен и Спајдер-мен постали препознатљиви чак и у културама у којима енглески језик и западна култура нису доминантни? Као и како је дошло до тога да Икс-људи, са својим наративима о маргинализованим групама, постану симболи борбе против дискриминације? Посебну пажњу у овом поглављу посветио сам и семиотици костима и маски, где сам анализирао улогу боја, дизајна и тајних идентитета у изградњи суперхеројских ликова. Поред тога, разматрао сам и политичку димензију стрипа на примеру лика Капетана Америке који у начелу свог стриповског наратива приказује замисао о америчком сну, али у другој половини двадесетог века путем разних прича преиспитује тај исти сан. Главну хипотезу петог поглавља засновао сам на ставу да суперхеројски наративи у америчком стрипу функционишу као културални механизми за репрезентацију друштвених и моралних конфликата. Истовремено, путем културалне хибридизације, они могу да делују и као инструменти који премошћују границе између америчког идентитета и интернационалне рецепције. Радећи на петом поглављу, уочио сам да суперхеројски наратив за један део публике широм света функционише као облик американизације, док други део публике тежи ка томе да преобликује те ликове у складу са локалним вредностима. На основу овог истраживања, оформио сам још једну хипотезу коју сам засновао на ставу да

суперхеројски ликови, у том контексту, делују као празна места која могу да се испуне различитим културалним значењима, док формално задржавају бинарну структуру борбе добра и зла.

У шестом поглављу, истражио сам студију случаја засновану на два дијаметрално супротстављена архетипа. Један је Супермен, месијански лик са натприродним пореклом и симболом наде, а други је Лекс Лутор, човек чији су интелект и амбиција усмерени ка постизању потпуне људске аутономије без ослонца на натприродно. У овој наративној бинарној опозицији, Супермен је окарактерисан као симбол савршенства, док се Лекс Лутор усавршавао у областима науке, предузетништва, политике и технологије зарад постизања тоталне људске аутономије. Анализом њиховог односа настојао сам да истражим бројне политичке, економске и културалне тензије савременог друштва. На основу овог истраживања, главну хипотезу шестог поглавља засновао сам на ставу да је динамика између Супермена и Лекса Лутора један друштвено-идеолошки конфликт између алтруизма и себичности, као и колективизма и индивидуализма, што чини овај наизглед једноставни наратив одличним примером путем кога се може дешифровати мноштво борби.

У седмом поглављу, бавио сам се мање видљивим, али подједнако значајним димензијама стрипа које се односе на естетске и етичке аспекте у стрипу. Истражио сам на које начине стрип може да артикулише табу теме, друштвене трауме, као и моралне дилеме које превазилазе бинарност добра и зла. Анализирао сам неколико графичких романа који су са суптилним визуелним и наративним стратегијама тематизовали репресију, тоталитаризам и отпор. На основу овог истраживања, главну хипотезу седмог поглавља засновао сам на ставу да стрип као мултимодални медиј има потенцијал да интервенише у друштвеном и етичком дискурсу управо обрадом табу тема и омогући на тај начин наративне и визуелне иновације које други медији често избегавају. У истраживању сам такође приказао и то да се овим темама нису бавили искључиво ауторски и андерграунд стрипови, већ и мејнстрим издања, која су у одређеним случајевима успела да понуде функционалан критички осврт на осетљиве друштвене феномене.

У осмом поглављу, фокусирао сам се на практичне аспекте уметничког стваралаштва у стрипу и технолошке трансформације истог. Ово поље истраживања сматрам значајним, будући да сам и сам стрип аутор и мултидисциплнарни, визуелно-наративни уметник, те сам тежио да истраживање проширим и са личним стваралачким искуством. Желео сам да теоријски образложим и систематизујем све сегменте који чине

оквир једне уметничке продукције стрипа. Ову секцију употпунио сам анализом традиционалних алата и техника цртања попут оловке, туша, пера, четкице, као и техника колорисања, али и савремених дигиталних алата, софтвера и појаве вештачке интелигенције, која значајно утиче на развој и еволуцију продукције. Истакао сам и историјске примере великих аутора као што су Џек Кирби (Jack Kirby) и Мебијус (Moebius), који су стране цртали ручно, на папиру, користећи се аналогним техникама израде. Са развојем технологије и појавом персоналних рачунара, многи савремени аутори почели су да комбинују традиционалне методе са дигиталним алатима, укључујући и стварање садржаја генерисаног вештачком интелигенцијом. Употреба вештачке интелигенције у уметности отворила је бројна питања у вези са аутентичношћу, ауторским правима, као и етичким и моралним импликацијама. На основу овог истраживања, главну хипотезу осмог поглавља засновао сам на ставу да технолошка еволуција алата за стварање стрипа не утиче само на естетске карактеристике и производну динамику, већ проширује и саму дефиницију стрипа као техни. Технолошки развој омогућио је и настанак нових хибридних форми попут веб-стрипова који имају могућност да путем интернета директно допру до глобалне публике. У овом поглављу настојао сам да прикажем све фазе производње, од ручне израде до дигиталних платформи и укажем на чињеницу да стрип, као медиј, не само да је преживео у технолошки убрзаном друштву, већ је и додатно унапредио свој уметнички, културални и друштвени статус.

Девето поглавље је закључни осврт на целокупно истраживање. Изнео сам тезу да амерички стрип, али и стрип као медиј уопште, од настанка до данас, функционише као сложен и вишеслојан феномен који је истовремено и део уметничке, културалне, друштвене и политичке сфере, а у појединим случајевима испољава и религијску димензију. Истовремено, природа стрипа омогућила је да овај медиј буде и комерцијалан и субверзиван и традиционалан и иновативан и трансмедијски и трансдисциплинаран. Једну од хипотеза деветог поглавља засновао сам на ставу да је стрип још увек недовољно истражен, али богат медиј за разумевање савременог визуелног и наративног стваралаштва. Још један од циљева у оквиру дисертације ми је био да укажем и на то да стрип није ни инфантилна литература, нити само пука забавна форма, већ аутономни и равноправни уметнички медиј и култура са сопственим естетским језиком и критичким потенцијалом. Као уметник и научни истраживач, током рада, спознао сам да је постојање америчког и светског стрипа довољан доказ да савремена популарна култура може да функционише као пуноправни, суверени

уметнички систем, независно од осталих видова културе док је у исто време једнак по својој вредности са њима. На основу овог истраживања, главну тезу деветог поглавља засновао сам на ставу да стрип има огроман потенцијал да обликује начине на које доживљавамо друштво, политику, морал, идентитет и личне вредности, те да као такав заслужује озбиљну теоријску рефлексију, академски дискурс и друштвени статус.

У десетом, завршном поглављу излистао сам све коришћене референце и изворе који су ми послужили као теоријски и емпиријски темељ за израду дисертације. Поред интердисциплинарног карактера рада, у коме сам комбиновао теорије из студија културе, медијских студија, филмологије, психологије, антропологије и естетике, истакао бих и методолошки приступ који сам применио у раду који обухвата:

- дискурзивну анализу стрипа као медија и наратива,
- визуелну анализу цртежа, иконографије и композиције страница,
- студије случаја, у којима сам детаљно обрадио појединачне ликове, серијале и ауторе,
- као и аутобиографски елемент, где сам као стрип аутор и мултидисциплинарни уметник применио рефлективни аналитички приступ ради детаљнијег анализирања и разумевања продукцијских процеса и њиховог естетског значења.

Овај хибридни приступ омогућио ми је да сагледам стрип не само као културални производ, већ и као медиј који делује на визуелном, наративном, идеолошком и технолошком нивоу.

За крај уводне речи, надам се да ће ова дисертација о производњи и рецепцији херојског лика у америчком стрипу успети да допринесе ширењу академског дискурса о стрипу и подстакне нова истраживања у оквиру студија културе, филмологије, медијских студија, као и уметничке теорије и критике за ову динамичну визуелно-наративну форму, познатију као девета уметност.

2. СПЕЦИФИЧНОСТИ АМЕРИЧКОГ СТРИПА: КОНЦЕПТ И КУЛТУРАЛНЕ ФУНКЦИЈЕ

2. 1. Историјски контекст америчког стрипа

Америчка индустрија стрипа[1] је моћан наративни медиј који омогућава увид у дух времена различитих епоха друштвено-културалног развоја и обликовања америчке културе. Од првих новинских стрип-каишева до успона суперхеројског стила,[2] жанра,[3] формата[4] и савременог развоја културалних праваца[5], стрип је константно био под утицајем друштвеног окружења док је истовремено активно утицао на развој истог.

Индустријска револуција била је један од главних катализатора процеса урбанизације у САД зато што су људи масовно одлазили у градове у потрази за бољим економским могућностима. Услед великог налета имиграције и изразито брзе урбанизације, новине су постале примарни медиј за информисање америчког

---

[1] *Стрип* третирам као *мета-медиј* зато што он са свим својим техникама и материјалима којима се успоставља може бити заступан и репрезентован различитим медијским технологијама попут екранских медија, филма, видео игара и др.

[2] *Стил* у стрипу дефинишем као препознатљив скуп визуелних, наративних и изражајних одлика које карактеришу рад одређеног аутора, школе или периода. Стил обухвата цртачке технике, избор линије, боју, ритам кадрова, употребу текста и тон комуникације. Може бити карикатуран, реалистичан, минималистички, експресионистички итд.

[3] *Жанр* у стрипу дефинишем као тематско-наративну категорију која дефинише врсту приче, њену структуру, атмосферу и очекивања публике. У стриповима, жанрови могу бити суперхеројски, научна фантастика, ноар, акција, авантура, трилер, хорор, романса, комедија, драма, биографија итд.

[4] *Формат* у стрипу дефинишем као физички или структурни облик у коме је стрип приказан читаоцу. То укључује дужину, начин издавања, распоред кадрова на страни и медијску презентацију. Формати могу бити новински каиш, периодично издање, графички роман, дигитални стрип, веб-стрип, европски стрип албум, манга, фанзин, зборник, итд.

[5] Под к*ултуралним правцима* у стрипу подразумевам: мејнстрим стрип (комерцијално доминантан, жанровски стабилан), андерграунд стрип (субверзиван и експлицитан, често независно објављиван), манга (јапански стрип са жанровском разноврсношћу и специфичном визуелном естетиком), алтернативни стрип (ауторски оријентисан стрип ван домета мејнстрима), европски ауторски стрип- *bande dessinée* (познат по уметничкој прецизности и албумском формату), дигитални стрип (дигитално дистрибуиран, формално слободан стрип), политички/документарни стрип (друштвено ангажован, често заснован на сведочењу и историји) и други.

становништва с краја деветнаестог века. То је допринело расту стопе писмености, а самим тим и повећаном потражњом за вестима и забавом.[6] Да би задовољиле ову новонасталу урбану публику, новине су настојале да прошире садржај како би што успешније ангажовале и проширile читалачку базу. Управо у овом окружењу новински стрип-каишеви нашли су своје место тиме што су понудили читалачкој публици нешто више од пуке забаве. Захваљујући визуелној привлачности и једноставности, стрип-каишеви постали су приступачан медиј за имигрантску публику, а нарочито за оне који су имали ограничено знање енглеског језика.[7] Стрипови су у том контексту постали више од забаве зато што су функционисали као алати за адаптацију и интеграцију становништва тако што су пружали имигрантима увид у културалну сцену, помагали им да превазиђу језичке баријере и подстицали осећај припадности у новој урбаној средини.

Жути дечак, лик из стрипа *Хоганова улица*[8] кога је креирао Ричард Ф. Ауткалт (Richard F. Outcault) је са својом упечатљивом жутом спаваћицом и ћелавом главом врло брзо постао симбол имигрантског искуства и представник новог урбаног наратива у стрипу.[9] Овај лик је пружао комичан, али истовремено и потресан увид у свакодневицу нижих слојева становништва са акцентом на свакодневне изазове живота људи у њујоршким квартовима. Према Крису Рајалу (Chris Ryall), Жути дечак појавио се у најтиражнијем америчком дневнику тог доба, *Свет Њујорка* (The New York World) Џозефа Пулицера (Joseph Pulitzer). Иако се често сматра првим новинским стрипом, како Рајал наводи, поједини историчари истичу да је та титула заправо ближа серијалу *Мали медведићи* (The Little Bears)[10], Џејмса Свинертона (James Swinnerton), који му је претходио за годину или две, али је услед честих промена назива и новина остао мање упечатљив. Оно што Жутог дечака чини историјски значајним јесте чињеница да је био први заиста успешан недељни стрип који је довео до пораста новинског тиража. Овај стрип утицао је и на настанак термина „жута штампа“ (yellow journalism) и показао да новински стрип може комерцијално да се уновчи продајом.[11]

---

[6] Howard P. Chudacoff, *The Age of the Bachelor: Creating an American Subculture* (Princeton, NJ: Princeton University Press), 1999, 228–229.

[7] George H. Douglas, *The Golden Age of the Newspaper* (Westport, CT: Greenwood Press), 1999, 97–98.

[8] Richard F. Outcault, *Hogan's Alley* (New York World), 1895–1896.

[9] Robert C. Harvey, *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History* (Jackson: University Press of Mississippi), 1996, 275.

[10] James Swinnerton, *The Little Bears,* San Francisco Examiner, 1893.

[11] Chris Ryall, and Scott Tipton, *Comics 101: The History, Methods and Madness* (Impact Books, 2005), 14–16.

Поред жутог дечака и други рани стрипови такође су приказивали сложену динамику америчког урбаног живота. Наслови попут *Мали Немо у земљи снова*[12] и *Бензинска улица*[13] бавили су се темама које су варирале од фантастичних авантура до свакодневних аспеката урбаног живота. Њихови наративи активно су обликовали идентитете многих читалаца зато што су били засновани на специфичностима градског живота у променљивим америчким друштвеним структурама.[14] Ово је резултирало тиме да се развој америчког стрипа подударао са социокултуралним променама унутар америчке нације с краја деветнаестог и почетка двадесетог века, јер је новински стрип у том временском периоду био истовремено и производ и покретач популарних трендова.

Поред тога што су били алат за премошћавање имиграционог јаза, стрипови су приказивали и преовлађујуће друштвене табу теме. Приказ етничких група у раним стриповима открио је репрезентације које су биле испуњене стереотипима, али су у исто време наговештавале и потенцијал за отпор и друштвене промене.[15] Иако су мејнстрим стрипови приказивали доминантни културални наратив, контранаративи који су се појавили у публикацијама попут *Браниоца Чикага*[16] постали су контрапункт средство за афроамеричку комуну. Ови стрип-каишеви нису само понудили позитивну репрезентацију већ су изразито заступали права и достојанство афроамериканаца, а њихове приче су деловале као медијски опозит ономе што је доминирало на страницама мејнстрим издања.[17] Из приложеног, може се видети да је деловање стереотипа у раним америчким стриповима указало на сложен однос и повезаност стрипа са друштвеним нормама где су стрипови, са једне стране, приказивали преовлађујуће предрасуде, а са друге, функционисали као агенси суптилних промена.

Економска криза тридесетих година двадесетог века и глобални војни сукоб у наредној деценији створили су потребу за симболима колективне снаге, наде и моралне постојаности. Ту новонасталу празнину у културалној имагинацији испунила је појава

[12] Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland* (New York Herald), 1905–1911; (New York American), 1924–1927.

[13] Frank King, *Gasoline Alley* (Chicago Tribune), 1918–1969.

[14] Coulton Waugh, *The Comics* (New York: Macmillan), 1974, 19.

[15] Ian Gordon, *Superman: The Persistence of an American Icon* (Rutgers University Press), 2017, 97–98.

[16] *The Chicago Defender*, (Chicago, IL), 1905–present.

[17] Fredrik Strömberg, *Comic Art Propaganda: A Graphic History* (New York: St. Martin's Griffin), 2010, 20–21.

стрипова о суперхеројима. Ликови попут *Супермена*[18], *Бетмена*[19] и *Капетана Америке*[20] постали су инкарнација вредности које је америчко друштво стремило да очува и појача.[21] Иако су ови јунаци били обликовани елементима фантастике, њихове приче биле су засноване на искуству из стварног живота. Стрипови су у том контексту понудили публици не само бекство из свакодневице, већ и наративни оквир за интерпретацију стварности. Када су Џери Сигел (Jerry Siegel) и Џо Шустер (Joe Shuster) створили Супермена, они су креирали архетипску фигуру која је изненадно одјекнула у америчкој колективној свести. Лик који је истовремено био ванземаљац и грађанин америчког средњег запада, обдарен надљудским способностима, али вођен универзалним моралним кодексом, био је идеализована пројекција америчког сна који је говорио о томе да без обзира на порекло или социоекономске околности, напорним радом, истрајношћу и правдом, сваки појединац може досегнути величину. Суперменове борбе против зла и његова непоколебљива посвећеност правди осликавали су потребу америчког друштва за превазилажењем друштвено-економских тешкоћа и повратком осећаја реда и морала.

Када је Други светски рат бацио злослутну сенку на свет, суперхероји су узвратили на начин који је одговарао природи самог медија. Капетан Америка је још на самом почетку рата био приказан са дебитујућом иконичном насловном страном како удара Адолфа Хитлера право у лице док се бори против нацистичких снага зла. Визуелна синтеза уметности и политичког коментара показала је да стрип има одличан потенцијал да репрезентује и обликује доминантне ставове америчке јавности у критичном моменту у друштву. Валтер Бењамин је разматрао у студији о уметности у доба механичке репродукције како масовно произведене уметничке форме (попут стрипа) имају потенцијал да буду моћно политичко оруђе које може да обликује колективну свест и

---

[18] Супермен, прво појављивање у стрипу: Jerry Siegel and Joe Shuster, *Action Comics #1* (New York: DC Comics), 1938.

[19] Бетмен, прво појављивање у стрипу: Bob Kane and Bill Finger, *Detective Comics #27* (New York: DC Comics), 1939.

[20] Капетан Америка, прво појављивање у стрипу: Joe Simon and Jack Kirby, *Captain America Comics #1* (New York: Timely Comics), 1941.

[21] Les Daniels, *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics* (New York: Harry N. Abrams), 1991, 36–37.

тиме директно утиче на јавност у временима социјалне кризе.[22] У том контексту, суперхероји се могу посматрати као масовно произведени културални артефакти који имају могућност да подстакну и појачају моралну снагу друштва у критичним историјским моментима. Ово се може видети на примерима грандиозних борби суперхероја против јасно дефинисаних непријатеља које су понудиле забринутој публици поједностављену структуру разумевања глобалног сукоба, као и катарзично ослобађање од ратне неизвесности.[23]

Такозвано *Златно доба* стрипа, које је обухватило период од краја тридесетих година двадесетог века до раних педесетих година, означило је фазу интензивне продукције и експериментисања унутар америчке индустрије стрипа. Од суперхероја, преко романтичних прича, до хорора и криминалистичких заплета, стрип је обухватао широк спектар тема и жанрова. Међутим, управо је та разноликост постала основ за све чешће јавне полемике јер је у америчком друштву дошло до наглог пораста послератног конзервативизма, а нарочито неповерења према омладинској култури. Одређени друштвени актери, попут родитељских удружења, едукатора и религијских заједница, почели су да доводе у питање утицај стрипа на младе зато што се од медијских форми очекивало да доприносе друштвеној стабилности и моралном поретку, а не обратно. У том дискурсу, Фредрик Вертам (Fredric Wertham) тврдио је у књизи *Завођење невиних* да стрипови подстичу малолетничку делинквенцију и урушавају морал младих и тиме доприносе развоју криминала.[24] Његови ставови добили су снажну медијску подршку, што је довело до повећане регулативе унутар индустрије стрипа. Услед притиска јавности, али и владиних институција, основан је Комитет за кодекс стрипа (Comics Code Authority, у даљем тексту CCA), који је дефинисао строге смернице о томе шта се сме, а шта се не сме објављивати у медију стрипа. CCA, као саморегулаторно тело успоставило је смернице које су санкционисале комични садржај и контролисале га тако да наратије буду у складу са скупом новопрописаних моралних стандарда.[25] Ово је допринело томе да стрип више није био схваћен само као уметнички и забавни медиј, већ и као потенцијални ризик за друштвени поредак.

---

[22] Walter Benjamin, „Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproducibilnosti," *u Eseji* (Zagreb: Školska knjiga), 1974, 19–20.

[23] Richard Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology* (Jackson: University Press of Mississippi), 1992, 8–9.

[24] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent* (New York: Rinehart & Company), 1954, 61–62.

[25] Paul Lopes, *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book* (Philadelphia: Temple University Press), 2009, 29–31.

Теодор Адорно (Theodor Adorno) и Макс Хоркхајмер (Max Horkheimer) истакли су у теорији о индустрији културе да културални производи који се стварају у условима масовне производње ради задовољавања тржишне потражње, често бивају формално и садржајно стандардизовани. Овакви производи, прилагођени укусу просечног потрошача, стреме ка најмањем заједничком именитељу, што потискује истинску уметничку слободу стваралаштва.[26] Ово значи да уместо подстицања естетског мишљења или друштвене рефлексије доминирају обрасци препознатљивости и репетиције који унапред одређују очекивања публике. У том контексту, сматрам да масовно произведени медији, укључујући ту и популарне форме попут одређених стрипова, још увек често функционишу као механизми конформизма у којима се потискује аутентични уметнички израз. Из тог разлога, сматрам да се регулаторно тело ССА може посматрати као механизам прилагођавања новим друштвеним условима између захтева тржишта за комерцијалном одрживошћу и потребе за очувањем уметничке слободе. Ролан Барт (Roland Barthes) је указао у раду на сложени однос између уметности и друштвеног контекста, где је дискутовао о томе да се културална продукција обликује у интеракцији са владајућим вредностима и идеологијама.[27] У контексту Бартове теорије, регулаторно тело ССА се може тумачити и као форма преговарања између медија стрипа и културно-историјских околности са циљем очувања релевантности овог медија у условима моралних и идеолошких преиспитивања у друштву. На основу ове анализе, сматрам да је подела између слободе изражавања и потребе за моралном контролом један од кључних фактора који су обележили крај Златног доба и отпочели нову фазу развоја у историји стрипа.

Током наредних деценија, посебно у периоду шездесетих година и касније, дошло је до обнове медија стрипа и развоја андерграунд сцене. Новонастала сцена, радикално је одбацила све комерцијалне норме дечјег и конзервативног оквира и аутоматски позиционирала стрип као медиј који је способан за исказивање зрелих, политички ангажованих и личних уметничких експресија у причама.[28] Све израженија тежња аутора за зрелијим и комплекснијим темама, самим тим, омогућила им је и

[26] Theodor Adorno, i Max Horkheimer, *Dijalektika prosvjetiteljstva* (Sarajevo: Veselin Masleša – Svjetlost), 1989, 100–104.

[27] Roland Barthes, *Image, Music, Text* (New York: Hill and Wang), 1977, 15–16.

[28] Marc DiPaolo, *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* (Jefferson, NC: McFarland & Company), 2011, 14–15.

проширење публике. Аутори попут Роберта Крамба (Robert Crumb), Арта Шпигелмана (Art Spiegelman), Џастина Грина (Justin Green) и Џеја Линча (Jay Lynch) развијали су аутобиографске, друштвено-критичке и често субверзивне садржаје који одударају од жанровских норми и правила цензуре.[29] Ово је допринело томе да су аутори показали да медиј стрипа може да има изразито велику способност прилагођавања и адаптације у новонасталој друштвеној динамици. Неки од ових аутора су својим радом чак и поставили темеље за настанак графичког романа као још једне жанровске форме. *Графички роман* (у српском културалном контексту познат под називом цртани роман) је визуелно-књижевна хибридна форма која гради причу путем динамичне синтезе текста и слике коју одликују дуги, формално заокружени наративи, са врло јасно израженим уметничким и ауторским идентитетима. Иако је на простору бивше Југославије термин *цртани роман* доминирао у другој половини двадесетог века као покушај да се означи дужи и тематски озбиљнији стрип, он често није могао да обухвати сложеност и наративни потенцијал који графички роман као медијум садржи. У том смислу, сматрам да графички роман није ни дугачак стрип, нити пак роман у цртежима, већ посебан интермедијални жанр који користи секвенцијалну уметност, визуелни наратив и књижевни језик као јединствени уметнички код.[30] Из тог разлога, сматрам да је у Србији (а и свету) термин графички роман много прикладнији за употребу у двадесет првом веку, у односу на термин цртани роман. Дела као што су *Уговор с Богом* Вила Ајзнера (Will Eisner)[31] и *Маус* Арта Шпигелмана[32] приказују својим садржајем у пракси како је графички роман успео да се наметне као форма стрипа у којој је могуће обрађивати историјске, егзистенцијалне и друштвене теме с озбиљношћу и уметничком иновацијом својственом књижевности.

У ери Златног доба, индустрија стрипа додатно је проширила свој тематски и жанровски опсег са криминалистичким причама, љубавним стриповима, као и хорором и научном фантастиком.[33] Љубавни стрипови бавили су се послератном чежњом за породичном стабилиношћу путем идеализованих слика љубави и брака у причама. Криминалистички и хорор стрипови обрађивали су друштвене страхове и

[29] Mark James Estren, *A History of Underground Comics* (Berkeley: Ronin Publishing), 1993, 45–72.

[30] Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, (MA: Kitchen Sink Press, 1993), 5.

[31] Will Eisner, *A Contract with God* (New York: Baronet Books), 1978.

[32] Art Špigelman, *Maus: priča o preživelom* (Novi Sad: Komiko), 2012.

[33] Bradford W. Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press), 2003, 127.

егзистенцијалне кризе, карактеристичне за период преласка из ратне у мирнодопску стварност. Научно-фантастични стрипови приказивали су утопијске, дистопијске и технолошке наративе друштвеног развоја. Сви ови жанрови могу се сврстати у такозване ескапистичке жанрове, односно врсте приповедања чија је основна функција пружање одмора од стварности, али и посредна артикулација друштвених тензија и колективних стрепњи.[34] У том контексту, сматрам да ескапизам није пуки бег од стварности, већ алтернативни начин разматрања фиктивних наратива који омогућавају суптилну анализу актуелних тема.

Жанровска и стилска разноликост, као и појава нових форми приповедања у другој половини двадесетог века делимично је вођена захтевима све разноврсније и глобалније публике која је све више очекивала приче у којима се осликавају њихова искуства и идентитети. Стрипови попут *госпођице Марвел* (Ms. Marvel) са муслиманско-америчком тинејџерком као протагонисткињом означили су помак ка тој интеграцији и прихватању различитости у друштву. Истовремено, ови стрипови су критиковали традиционалне стереотипе и подстицали шире друштвено разумевање. Стјуарт Хол (Stuart Hall) је дискутовао у теорији репрезентације о томе да значења нису стабилна нити унапред задата, већ да се конструишу унутар језика, медија и различитих репрезентативних система.[35] Управо у том контексту, јунакиња госпођица Марвел приказује наративну и семиотичку реконфигурацију доминантног модела суперхероја, јер је њен идентитет измештен из традиционалног оквира белог, хетеронормативног, мушког јунака. Репрезентација госпођице Марвел овде није само питање различитости, већ и начин путем кога визуелни и текстуални знакови преиспитују нормативне обрасце суперхеројског жанра. У складу са Холовим ставом да читаоци могу да преговарају са медијском поруком, сматрам да је госпођица Марвел пример херојског наратива који се не конзумира пасивно, већ активира процесе идентификације, отпора и реинтерпретације унутар различитих културалних контекста код публике. У том контексту, такође сматрам да се савремени стрип не развија само као медиј естетског израза, већ и као друштвени простор у коме се преиспитују теме репрезентације, ауторства и технолошке трансформације.

Ипак, упркос позитивним тенденцијама с краја двадесетог века, индустрија стрипа и даље наставља да се суочава са бројним изазовима. Развој дигиталних стрипова

---

[34] Adorno i Horkheimer, *Dijalektika prosvjetiteljstva,* 127.

[35] Stuart Hall, *Reprezentacija: kulturne predstave i značenja* (Beograd: Clio), 2019, 28–29.

и онлајн фандом заједница[36] у двадесет првом веку указали су на снажан помак ка култури учешћа.[37] Џ. Дејвид Болтер (J. David Bolter) и Ричард Грусин (Richard Grusin) у теорији о ремедијацији тврде да нови медији не негирају старе већ их трансформишу и прилагођавају новим условима технолошке и културалне продукције.[38] У том контексту, дигиталне платформе утицале су на укидање географских и економских баријера, што је довело до демократизације процеса продукције стрипа и омогућило независним ауторима да досегну глобалну публику без посредства традиционалних издавача. Развој е-читача и мобилних уређаја додатно је изменио начин на који читаоци конзумирају стрипове. Нова технологија је увела и нове функционалности у читању као што су зумирање, кретање по кадровима, прилагођавање величине текста и слободан ритам читања. Индустрија стрипа је на ове изазове одговорила тако што се адаптирала и прихватила све дигиталне трансформације. Тиме је показала да технолошке и друштвене промене могу активно да подстакну нове облике повезивања и сарадње између аутора и публике широм света.

На основу досадашње анализе, сматрам да су сви ови процеси позиционирали медиј стрипа не само као производ популарне културе, већ и као социјално релевантан простор за коментарисање друштвених промена, које су инспирисане реалним догађајима и текућим културалним трендовима у двадесет првом веку.

---

[36] Фандом је заједница обожавалаца окупљених око одређеног културалног производа (попут књиге, филма, серије, стрипа или видео игре) која не само да пасивно конзумира садржај, већ и активно учествује у његовој интерпретацији, проширивању и реинтерпретацији. Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (New York: Routledge), 1992, 284–293.

[37] Henri Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji* (Beograd: Clio), 2011, 2–5.

[38] J. David, Bolter, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge MA: MIT Press), 1999, 44–47.

2. 2. Порекло и рани утицаји америчког стрипа

Имиграција и насељавање у Сједињеним Америчким Државама забележили су нагли пораст и ширење у урбаним срединама с краја деветнаестог века, а градови попут Њујорка доживели су експоненцијално увећање становништва.[39] Урбанизација, друштвене структуре и културални токови тог периода, створили су огромне демографске промене у друштву. Истовремено, појава новина као доминантног медија масовне комуникације постала је важан елемент у животу све писменије урбане популације. Новине нису више служиле само као извор вести, већ су постале простор за културални и забавни садржај, што је довело до тога да постану примарна платформа за јавни дискурс.

Уметност је до појаве масовних медија била присутна као облик забаве искључиво у "елитним" институцијама као што су позоришта, галерије и салони. Према речима Валтера Бењамина, са развојем механичке репродукције, која укључује и штампане медије, дошло је до масовне демократизације уметности.[40] У том контексту, новине су играле кључну улогу у приближавању уметности свакодневном животу, а појава масовне штампе омогућила је да визуелна култура и уметнички изрази постану доступни читавом друштву. Тако је и стрип, у својој новинској форми, постао вид продукције који је спојио визуелно, наративно и друштвено у једну репродуктивну целину и тиме приближио актуелне културалне токове и наративе најширем слоју становништва. Према Бењаминовој теорији, механичка репродукција довела је до промене и у перцепцији уметничког ауторства. Уметник који је до тада био перципиран и схватан као јединствени геније сада то више није био, зато што се фокус померио са њега на функцију уметничког дела у друштву. Промена тог типа је нарочито видљива у стрипу, где продукција обухвата сарадњу различитих актера попут уредника, сценариста, цртача, колориста и текстописаца који заједнички доприносе стварању наратива у контексту уметности и стрипа. Ово значи да је модел колективног рада додатно допринео демистификацији уметничке генијалности, јер је показао да уметност може да буде и резултат колаборативног процеса, а самим тим и део ширег културалног екосистема. У том контексту, доступност стрипова путем новинских медија омогућила

[39] Kenneth T. Jackson, *Crabgrass Frontier: The Suburbanization of the United States* (Oxford University Press), 1985, 21.

[40] Benjamin, „Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproducibilnosti," *u Eseji*, 19–20.

је читаоцима да се на директан и личан начин суоче са друштвеним и политичким темама. На основу ове анализе, сматрам да је развој стрипа допринео трансформацији друштвене перцепције уметности у смислу да она више није била ексклузивна и елитистичка, већ део заједничког културалног друштвеног искуства.

Развој и технолошки напредак у области штампе одиграли су пресудну улогу у формирању стрипа као масовног медија. Литографија, поступак штампе који је измишљен у осамнаестом веку, омогућио је уметницима да креирају детаљне и нијансиране илустрације које могу масовно да се репродукују.[41] Међутим, стрипови су почели да се појављују редовно у новинама и часописима тек са увођењем ротационе штампе која је омогућила брзу и економичну продукцију на великим листовима папира с краја деветнаестог века.[42] Ова иновација поставила је темеље за редовно објављивање стрипова у новинама и часописима и тиме им омогућила да постану саставни део штампане културе модерног доба.[43] Патентирање процеса штампања стрипова у четири боје било је преломни тренутак у издаваштву јер је најавило нову еру масовних публикација.[44] Прелазак са монохроматске на штампу у боји не само да је побољшао визуелну привлачност стрипа већ је и фундаментално трансформисао његову комуникативну снагу и учинио да стрип као медиј у исто време постане и порука.[45] Са развојем нове технологије и могућности штампања, дошло је и до развоја нове форме стрипа. Могућност коришћења више боја у стрипу је значила да боја више не служи само као естетски додатак, већ омогућава ауторима да истраже сложеније визуелно-наративне структуре у раду и тиме заинтригирају и прошире публику. Даљи развој технологије штампе, попут фотомеханичке репродукције, омогућио је прецизну и детаљну репродукцију уметничких дела за масовну дистрибуцију. Ово је био још један преседан који је значајно утицао на развој и еволуцију визуелне културе у САД. Нова технологија омогућила је директно преношење слике на штампарску плочу и тиме значајно смањила трошкове и време потребно за штампу стрипова. На тај начин стрипови су постали редовна појава у дневним и недељним новинама, што је додатно допринело њиховој популарности.

---

[41] William M. Ivins, *Prints and Visual Communication* (Cambridge, MA: Harvard University Press), 1953, 110–111.

[42] Roger Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*: *A History of Comic Art* (London: Phaidon), 1996, 24.

[43] Joan Shelly Rubin, *The Making of Middlebrow Culture* (The University of North Carolina Press), 1992, 17.

[44] Harvey, *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*, 21.

[45] Maršal Makluan, *Razumijevanje medija: ekstenzije čoveka* (Beograd: Clio), 2004, 10–11.

Када говоримо о друштвеном утицају стрипа, важно је нагласити и његову контрадикторност у погледу репрезентације. Иако стрипови у одређеним случајевима подржавају наративе о маргинализованим заједницама, они истовремено одржавају и стереотипне наративе. Стјуарт Хол је тумачио популарне медије, укључујући и стрип, као арене у којима се воде борбе између доминантних и алтернативних система значења који су засновани на процесу преговарања, отпора и афирмације унутар хегемонијских оквира.[46] Ово се може видети на примеру садржаја који су финансирани од стране великих новинских корпорација зато што често репродукују вредности средње класе и националних идеологија које обликују перцепције читалаца у складу са нормализованим обрасцима понашања, идентитета и друштвених улога. Сличну тезу изнели су и Аријел Дорфман (Ariel Dorfman) и Арманд Мателарт (Armand Mattelart) у свом делу *Како читати Доналда Дака*, где су указали да популарни медији, међу којима су и стрипови, могу да функционишу као суптилна идеолошка оруђа.[47] Њихов рад ставио је у фокус проблематику колонијализма, капитализма и културне доминације, где су показали да на први поглед невине нарације итекако могу да садрже концепте који обликују идеолошке стварности. У том контексту, стрип као медиј не рефлектује стварност, већ активно учествује у њеном обликовању. На основу ове анализе, сматрам да се трансформативна моћ стрипа налази у способности овог медија да истовремено задржи и елементе забаве и понуди простор за критичко преиспитивање друштвених структура и културалних норми.

Ролан Барт расправљао је у делу *Митологије* о томе да предмети популарне културе чија значења обликују доминантни културални наративи лако могу да постану митологизовани у друштву. [48] Карактеризације у раним америчким стриповима приказале су ово врло јасно у свакодневним каишевима у новинским медијима, са причама о управо тим ширим друштвеним митологијама о раси, класи и идентитету. На основу Бартове теорије, може се уочити како су стрипови у САД и другим културалним срединама користили и користе митове, симболе и знакове ради конструисања богатијих наратива.

---

[46] Stuart Hall, "Cultural Studies and Its Theoretical Legacies." In *Cultural Studies* (New York: Routledge), 1992, 277–294.

[47] Ariel, Dorfman i Armand Matelart, *Kako čitati Paju Patka: imperijalistička ideologija u Disneyjevim stripovima* (Beograd: BIGZ), 1983, 60.

[48] Rolan Bart, *Mitologije* (Beograd: Karpos), 2013, 126.

Манга у Јапану, са наративним коренима који су утемељени у локалном фолклору и савременим урбаним митовима је паралела америчком стрипу. Ова паралела се може илустровати примером ликова у мангама који вреднују јапанске вредности, сензибилитете и друштвене тежње на сличан начин на који лик Супермена заступа америчке идеале слободе, правде и америчког сна. С друге стране, жанровски и стилски различити, француско-белгијски *bande dessinée* стрипови пружају још један културални контрапункт који често обрађује теме политичког отпора, сатире и омогућава егзистенцијалну рефлексију региона. Још једна битна разлика између америчког и осталих стрипова може се видети и у оријенталној репрезентацији истока у западној култури. Едвард Саид (Edward Said) је дискутовао о томе да западна уметност, књижевност и научна дела приказују исток као егзотичан, заостао и суштински другачији у односу на западни свет и вредности. [49] Ни амерички стрипови, нарочито у ранијим фазама развоја, нису остали имуни на ову врсту критике. Они су азијске ликове најчешће приказивали у стереотипним улогама као учеснике и учитеље борилачких вештина, мистичне гуруе, или пак карикатуралне антагонисте, а блискоисточна окружења као репертоаре пустиња, харема и магичних лампи препуних мистерије, опасности и културалне заосталости. Џон В. Дауер (John W. Dower) анализирао је у делу *Рат без милости* како су током Другог светског рата јапански ликови у америчким стриповима приказивани на дехуманизован и расистички начин, што је додатно подстакло разлике у друштвено-политичким наративима тог доба.[50] У том контексту, сматрам да овакви визуелни и наративни стереотипи не само да су ојачали осећај западне супериорности, већ су и продубили поделу између познатог и другог.

Хоми К. Баба (Homi K. Bhabha) дефинисао је у делу *Локација културе* појам хибридности као кључну одредницу културалне размене, у смислу на које се све начине глобални утицаји интегришу у локалне културалне праксе, укључујући ту и амерички стрип. [51] Ово се може приметити на примеру јапанске манге чији елементи све више утичу на амерички стрип током последњих деценија двадесетог века, како у погледу композиције и ритма, тако и у развоју ликова. Та културална интеракција резултирала је појавом нових поджанрова и стилова и тиме доказала да културе нису затворени системи,

---

[49] Edvard Said, *Orijentalizam* (Sarajevo: Svjetlost), 1981,15.

[50] John W. Dower, *War Without Mercy: Race and Power in the Pacific War* (New York: Pantheon Books), 1986, 11.

[51] Homi K Bhabha, *Mjesto kulture* (Zagreb: Multimedijalni institut – Arkzin), 2004, 7.

већ флуидне и динамичне целине у сталној међусобној интеракцији. У том контексту, сматрам да међукултурална размена приказује динамичну и еволуирајућу природу културалних израза који активно доводе у питање фиксне бинарне поделе које су често наглашене у оријенталним наративима.

Утицај јапанске манге на амерички стрип посебно је изражен у области техника приповедања, дизајна ликова и проширивања жанровског опсега. Пол Гравет (Paul Gravett) је истакао у књизи *Манга: шездесет година јапанских стрипова* да су стилски и наративни обрасци манге значајно променили естетску парадигму и приступе нарацији у америчким стриповима.[52] Ове промене могу се видети у различитим елементима продукције стрипа попут естетике визуелног израза аутора, детаљним позадинама, као и ритмичкој употреби простора унутар кадра. Употреба карактеристичних манга елемената попут великих очију, изразито емотивних експресија лица, динамичних покрета и пренаглашених линија акције, довела је до увођења разноврснијих телесних типова, експресија и визуелних решења. Уместо доминације хиперреалистичних и идеализованих тела, нови наративи почели су да приказују ликове са јасније дефинисаним психолошким и животним позадинама. Још једна од видљивијих иновација манге над америчким стрипом је и примена тзв. декомпресованог приповедања, које се састоји у продужавању наративне радње на већи број кадрова или страница ради постизања снажнијег емотивног ефекта и контроле темпа. Та техника подстакла је развој још сложенијег приказа ликова и амбијената, што је унапредило укупан читалачки доживљај и створило простор за нијансиране естетске експерименте.

Још једна важна напомена је и та да јапанска манга није само утицала на занатску продукцију стрипа, већ је проширила и жанровски спектар унутар америчке популарне културе. Иако су традиционално најпопуларнији жанрови у америчком стрипу испуњени суперхеројским и акционо-авантуристичким темама, издавачи су уз помоћ лиценцираних манга наслова отворили простор за додатне жанрове као што су романсе, спорт, породичне драме и средњошколске мелодраме.[53] Ова промена, међутим, није била једносмерна. И амерички стрипови су такође остварили значајан утицај на мангу,

[52] Paul Gravett, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (London: Laurence King Publishing), 2004, 152.

[53] Casey Brienza, *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics* (London: Bloomsbury Academic), 2016, 88–91.

што је резултирало динамичном разменом која је трансформисала оба медија.[54] Хибридност је, у овом случају, произашла из глобалне размене медијских пракси, што је довело до мешања културалних форми и појаве нових жанрова, визуелних кодова и приступа приповедању који премашују традиционалне границе националних продукција.[55] На овај начин аутори су добили нове алате са којима могу да обогате визуелни језик и тиме унесу нове елементе, стварају суптилније наративе и комплексније ликове.[56] У том контексту сматрам да су занатска и жанровска проширења јапанске манге у америчком стрипу пружила могућност ауторима да истраже нове наративне форме, а читаоцима омогућила да пронађу нове интересе унутар ширег опсега тема.

Као што сам показао у претходним анализама, порекло америчког стрипа везано је првенствено за социокултурални контекст урбанизације, пораста броја имиграната и технолошку ренесансу касног деветнаестог века. Ти рани стрипови су важни јер су деловали као медиј који је имигрантима, често недовољно упућеним у енглески језик, омогућио да развију вештине читања и истовремено усвоје вредносне системе нове средине. Иако су у почетку били под снажним утицајем доминантних западних културалних образаца, амерички стрипови су се временом развили у медиј способан за нијансирано разумевање глобалних култура и апсорбовање интеркултуралних утицаја током двадесетог и двадесет првог века. На основу досадашње анализе, сматрам да амерички стрип, као и стрип уопште, није само одраз друштвених промена већ је и један од активних учесника у њиховом обликовању. На тај начин америчка и светска индустрија стрипа створила је простор за алтернативне гласове који је омогућио развој нове форме културалне и медијске продукције, као и развој дискурса о осетљивим темама.

---

[54] Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society* (Richmond: Curzon Press), 2000, 13.

[55] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 2–5.

[56] Gravett, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, 112.

2. 3. Битне разлике модернистичког и савременог стрипа

Модернистички стрипови у Сједињеним Америчким Државама развили су се у оквиру институционалне контроле коју је спроводило регулаторно тело ССА током педесетих и шездесетих година двадесетог века. Оснивање овог тела за цензуру стрипа је био значајан друштвено-политички тренутак у америчком издаваштву. Наметањем строгих критеријума који су забрањивали експлицитне приказе насиља, сексуалности и употребе дрога, ССА тело је суштински утицало на тематски и наративни домет стрипа и ограничило га на једноставне моралне приче и наративе. Такав регулаторни оквир није само подстицао модернистичку склоност ка јасноћи, моралном реду и етичкој стабилности, већ је истовремено смањио простор за уметничко истраживање и слободу изражавања.[57] У том контексту, ССА се може посматрати као институционални приказ модернистичке жеље за редом и контролом, који је служио као алат за изражавање забринутости друштва о утицају медија на младе. [58]

Одговор америчке индустрије стрипа на регулативе ССА дошао је у облику трансформације наратива и еволуције кључних суперхероја попут Супермена и Капетана Америке. Наратив најпопуларнијих суперхеројских ликова који је у тренутку њиховог настанка био баналан, касније се заснивао на архетипској мономитској путањи коју је Џозеф Кемпбел (Joseph Campbell) описао у делу *Херој са хиљаду лица*[59] познатом и као *Херојево путовање*.[60] Унутар тих наратива, суперхероји су на њиховим херојским путовањима често примењивали универзалне архетипске вредности које су биле засноване на колективном несвесном у друштву.[61] Стилска једноставност и наративна јасноћа модернистичког мономитског стрипа, послужила је као облик културалне стабилизације у временима нестабилних друштвено-политичких преокрета. Самим тим, модернистички покрет у стрипу ускладио се са ширим уметничким покретом, прихватио оптимистичне наративе, јасноћу и једноставност и одбацио китњасте стилове прошлости, као и теме које су се тицале друштвених вредности и идеологија Америке

[57] Lopes, *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book*, 29–31.

[58] Wertham, *Seduction of the Innocent*, 61–62.

[59] Joseph Campbell, *Junak s tisuću lica* (Zagreb: Golden marketing/Tehnička knjiga), 2004, 18-19.

[60] За више детаља о Херојевом путовању погледати поглавље 4.4. у књизи.

[61] Karl Gustav Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno* (Novi Sad: Matica srpska), 1984, 5–8.

средином двадесетог века, где су масовно произведена културална добра јачала актуелне друштвене норме.[62]

Књижевни и филмски модернизам који се заснива на нелинеарним структурама, приповедањем у току свести и употреби непоузданих наратора утицао је умногоме на наративне технике у модернистичким стриповима.[63] Фрагментација, као један од централних аспеката модернистичке прозне и филмске праксе, уско је повезана са одбацивањем традиционалног наратива и сломом друштвених норми који се десио у двадесетом веку.[64] Манифест фрагментације у стрипу може се видети у нелинеарном приповедању слика и текстова где аутори користе експерименталне типографије, визуелне апстракције и неповезане кадрове ради преношења унутрашњих стања ликова и хаотичности савременог света. Осећај усамљености, изолованости и прекида са друштвеном заједницом, попут отуђења, још једна је од кључних тема модернистичке мисли. Франц Кафка (Franz Kafka) је, у делу *Метаморфоза*, тему отуђења приказао у облику протагонисте који се трансформише у инсекта, након чега доживљава друштвено одбацивање као последицу те метаморфозе.[65] Аутори су врло ефикасно усвојили Кафкине визуелне и текстуалне елементе да би истражили ефекте унутрашњег и спољашњег отуђења код ликова. Ово се може видети на примеру суперхеројских наратива који су приказали одређене ликове као несхваћене или одвојене од друштва. Акценат у овим причама није био толико на борби против спољшњих непријатеља колико је био на борби појединца да пронађе смисао у све сложенијем свету. На тај начин ове технике омогућиле су читаоцима да се активније и креативније повежу са ликовима и темама из стрипа. Ово је резултирало тиме да читаоци прећу из пасивних прималаца садржаја у ангажоване тумаче прича.

Као што сам већ раније напоменуо, индустрија стрипа доживела је значајну уметничку револуцију која је темељно преобликовала њене естетске и наративне оквире у другој половини двадесетог века. Утицај ССА значајно је ослабио у овом периоду, што је омогућило ауторима да изврше уметничку експанзију у правцу нових визуелних стилова, наративних стратегија, колорних палета и експерименталних композиција

---

[62] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 9.

[63] Malcolm Bradbury and James McFarlane, *Modernism: 1890–1930* (London: Penguin Books, 1976), 25–27.

[64] Ibid., 80.

[65] Франц Кафка, *Метаморфоза.* Превео Марко Величковић (Београд: Лагуна), 2016.

кадрова. [66] Појава и развој постмодерних трендова у периоду седамдесетих и осамдесетих година заменили су велике наративе са двосмисленим и нелинеарним који задиру у сложене теме као што су идентитет, политичка и друштвена питања. Развој новонасталог правца омогућио је различитост визуелних стилова у уметничком изразу и указао на огроман помак од униформности модернистичке естетике ка једном еклектичнијем и индивидуалнијем приступу.[67] Ова постмодернистичка фаза одликовала се одбацивањем јединственог и тоталитарног наратива у корист фрагментираних, нелинеарних, двосмислених и субјективних прича. Окренут ка естетици различитости, постмодернистички стрип увео је жанровску хибридност, метафикционалне стратегије и играње са очекивањима публике.[68] Уместо потраге за апсолутним истинама, аутори су се фокусирали на иронију, интертекстуалност и признавање субјективности као основног уметничког постулата. [69] Овим преображајем, стрип је добио наративну слободу да обрађује актуелне сложене друштвене и културалне теме. Радови као што су *Надзирачи*[70] Алана Мура (Alan Moore) и Дејва Гибонса (Dave Gibbons) и *Бетмен: Повратак Мрачног Витеза*[71] Френка Милера (Frank Miller) не само да су приказали хуманизовану, несавршену и крхку страну суперхероја, већ су отворено довели у питање структуре и вредности које ти ликови историјски подржавају. Аутори су акценат у тим делима највише ставили на моралну двосмисленост и деконструкцију традиционалних мотива и наратива који су обележили суперхеројски жанр током претходних деценија.[72] Истовремено, савремени стрип активно је истраживао и сложена друштвена питања и тиме постао облик културалног дискурса који критички преиспитује традиционалне структуре моћи и друштвене норме. На основу ове анализе, сматрам да су аутори савремених стрипова, захваљујући провокативнијим темама и различитим перспективама, открили да постмодерни сензибилитет у наративима превазилази поједностављене моралне бинарности које су карактерисале ране фазе стрипа.

Историјски гледано, стрипови су се дуго сматрали искључиво забавом за децу. Међутим, стрип је током развоја успео да стекне признање да је уметничка и књижевна

---

[66] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*,199.

[67] Linda Hačion, *Poetika postmodernizma: istorija, teorija, fikcija* (Beograd: Plato), 2002, 13.

[68] Žan-Fransoa Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju* (Novi Sad: Svetovi), 1988, 79–82.

[69] Ibid., 79–82.

[70] Alan Mur i Dejv Gibons, *Nadzirači,* (Beograd: ча knjiga), 2013.

[71] Frenk Miler, i Klaus Janson, *Betmen: Povratak Mračnog Viteza* (Beograd: Čarobna knjiga), 2014.

[72] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 105.

форма која се оријентише ка разноврснијој и зрелијој публици. Ова промена указала је на озбиљан културални помак у коме су границе између такозване високе и ниске уметности постале све више релативизоване у другој половини двадесетог века. Пораст критичког интересовања за стрип у академским и књижевним круговима додатно је потврдио његову уметничку релевантност и указао на тренд где популарни медији добијају све више признања због уметничке и културне вредности.[73] На основу ове анализе, сматрам да је еволуција од модернистичког ка савременом стрипу манифестација ширег помака од модернизма ка постмодернизму и као таква може се видети у променама друштвених вредности, уметничком изразу и наративној сложености. Ова еволуција такође се може видети и на примерима хибридизације визуелних и текстуалних елемената, као и употребом нелинеарног приповедања, неконвенционалних распореда кадрова и иновативних интеграција текста и слике.

Модернистички фокус на субјективном искуству и истраживању сложених психолошких стања је још једна од кључних одлика савременог стрипа. Ово значи да уместо ослањања на класичне наративне структуре, аутори у радовима користе различите визуелне технике да артикулишу унутрашња стања ликова, често путем фрагментације форме и метафоричних експериментисања. Иако у појединим аспектима задржавају модернистичке иновације, савремени стрипови се у суштини разликују по темама и културалном фокусу. За разлику од модернистичких тема које се тичу углавном песимизма и егзистенцијалног отуђења, савремени стрипови све чешће тематизују идентитет, различитост и инклузију, чиме стварају простор за репрезентацију маргинализованих гласова. У том контексту, приступачност и демократизација савремених стрипова омогућава широј публици да активно учествује у културалној продукцији и тиме се приближи савременој популарној култури.

Утицај постмодерних књижевних теорија попут интертекстуалности[74] може се видети на примеру нових наратива који су изграђени на препознавању, пародији или деконструкцији већ постојећих текстова и симбола. Такви наративи обогатили су читалачко искуство тако што су понудили вишеслојно читање које захтева активно

[73] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 3.

[74] "Интертекстуалним се назива значењски однос: (1) двају или више текстова; (2) текста и визуалног умјетничког дјела; (3) било којег људског производа и језичких и семиотичких система (природног језика, књижевности, филозофије, идеологије, сликарства)" Miško Šuvaković, *Pojmovnik savremene umetnosti* (Beograd: Muzej savremene umetnosti / Orion Art), 2005, 211.

познавање жанровских и културалних кодова. На тај начин, интертекстуални приступ је отворио ауторима простор за динамичну и еволутивну интерпретацију значења, што је додатно потврдило постмодерну тезу о нестабилности и флуидности текста.[75] Појава графичких романа, попут Шпигелмановог Мауса, укључила је у причу и историјску трауму, личне наративе и егзистенцијалне теме у јединственој визуелно-текстуалној форми која је понудила нове слојеве метанаративних значења. Стрипови су на тај начин показали да и индивидуалне, наизглед субјективне приче могу да носе у себи универзалну вредност. Савремени стрип додатно се трансформисао и уз помоћ ширег спектра тема и идентитета. Ове теме укључиле су у наративе и расну, етничку, родну и сексуалну разноликост. Поред нових тема, аутори су користили у раду и нове технике као што су кинематографски прелази, нелинеарни распореди кадрова и мешање различитих стилова и тако створили простор за ново визуелно и наративно експериментисање. Јединствени ауторски глас уступио је место мноштву тумачења и значења, што је значило да овај помак није био само естетски већ и филозофски. На основу ове анализе, сматрам да је управо овај спој личног и општег приказао јавности да стрип није само медиј забаве, већ и простор за уметничку и историјску артикулацију.

Постмодернистички раскид са конвенционалном естетиком довео је у питање аутентичност и традиционални појам уметничког дела у смислу да су сада текстови (или стрипови) били отворени за безброј интерпретација које не дефинишу аутори већ читаоци. Самим тим, интеграција мешовитих медија у стрипу (путем комбиновања скица, фотографија, дигиталне уметности и осталих медијума и алата) може се сматрати једним видом сведочанства духа савремене уметности који је пробио границе традиције. Ово се може видети на примеру стрипа *Сага*[76] Брајана К. Вона (Brian K. Vaughan) и Фионе Стејплс (Fiona Staples), који комбинује елементе научне и епске фантастике, романсе и ратне драме и ствара наратив који измиче једноставној жанровској класификацији. Овакав приступ омогућио је ауторима обраду универзалних тема као што су породица, љубав и преживљавање на начин који резонује са широким спектром читалаца, што потврђује приповедачку флексибилност медија стрипа. На основу ове анализе, сматрам да интеграција различитих елемената у савременим стриповима може

[75] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju*, 34.

[76] Brian K. Vaughan and Fiona Staples, *Saga, Volume 1* (Berkeley, CA: Image Comics), 2012.

да се посматра и као облик хибридизације где аутори комбинују различите утицаје како би произвели јединствене наративе који имају глобални одјек.[77]

Даљи развој глобално разноврснијих наратива у савременом стрипу указао је на пораст културалне повезаности у постмодерном свету, што је довело у питање дотадашњи америчко-центрични поглед на свет. Глобализација је омогућила широку међукултуралну размену стилова, наратива и жанрова, што је утицало на трансформацију стрипа као уметничке форме у раном двадесет првом веку. Као што сам поменуо раније у тексту, ово се може видети на примеру јапанске манге која је остварила велики утицај на савремени западни стрип. Глобална популарност манге упознала је западну публику са новим техникама и темама приповедања, док је утицај америчких стрипова о суперхеројима постао очигледан у традицији стрипа код других култура. Манга је такође увела у амерички стрип и јединствене технике приповедања попут акцента на визуелним наративима уместо дијалога, као и различите архетипове ликова, попут невољног јунака и комплексног антагонисте. Како Гравет примећује, овај утицај се може детаљније видети у радовима аутора који активно комбинују визуелни стил манге са западним наративним структурама.[78] У том контексту, сматрам да је уплив различитих уметничких стилова и тема из целог света учинио стрип глобалним уметничким медијем.

Растућа свест о питањима животне средине и политизација свакодневног живота такође утичу на развој и еволуцију савременог стрипа. Савремене приче које се баве климатским променама, еколошком одрживости и друштвеним активизмом су у двадесет првом веку све присутније и у америчком и у глобалном стрипу. Ове приче често обухватају спекулативне и дистопијске наративе за истраживање могућих будућности, што омогућава ауторима да критички преиспитују технолошке, еколошке и социјалне промене. Конкретан пример су модернистички стрипови Златног доба који су били усредсређени првенствено на америчко друштво и културу. Међутим, савремени аутори проширили су те тематске хоризонте тако што су у наративе увели глобална окружења и ликове различитих културних припадности.[79] Овај прелазак са америчко-центричних на глобално разноврсније наративе у савременим стриповима, допринео је

60

[77] Lorna Piatti-Farnell and Alison Peirse (Eds.), *The Gothic and the Everyday: Living Gothic* (Palgrave Macmillan), 2014, 86.

[78] Gravett, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, 152.

[79] Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, 127.

процесу културалне глобализације што је поспешило међукултурално разумевање и емпатију код глобалне публике.[80]

Иако су модернистички стрипови деловали унутар оквира социјалних норми и различитих облика цензуре, савремени стрипови су под утицајем постмодернистичке мисли прихватили комплексност, наративну флуидност и вишезначност у наративима као основне одлике. Та естетска и идејна флексибилност омогућила је ауторима да експериментишу како са формом, тако и са садржајем и понуде публици приче које су интелектуално провокативније, културолошки разноврсније и филозофски амбициозније. На основу досадашње анализе, сматрам да је медиј стрипа, од модернистичког до савременог доба, постао платформа за артикулацију ширих уметничких, културалних и филозофских трансформација.

[80] Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* (University of Minnesota Press), 1996, 4.

2. 4. Различити формати и жанрови америчког стрипа

Историја америчког стрипа везана је за развој различитих формата и жанрова, од којих је сваки омогућио специфичне наративне и уметничке модалитете. Почетни стрипови били су ограничени физичким простором у новинским издањима, а физичке границе новинских колумни приморале су ауторе да овладају уметношћу наративне сажетости.

Потреба за наративном ефикасношћу чинила је новинске каишеве сродним поетским и прозним формама кратке форме. Ернест Хемингвеј (Ernest Hemingway) је током рада развио и формулисао теорију изостављања коју је назвао *теоријом леденог брега*. Ова теорија говори о томе да вишеструка значења у причи не треба да буду отворено саопштена, већ само наговештена у подтексту. [81] Иако је Хемингвеј конципирао теорију првенствено за књижевност, њена примена се може видети и у раним новинским стриповима где су аутори били приморани да у ограниченом простору (од свега пар кадрова) скрате наратив и ослоне се искључиво на визуелне назнаке и концизан дијалог да би што динамичније испричали причу. Лимитирање простора у новинама утицало је и на то да се садржај стрип-каишева усмери ка хумору, епизодним авантурама и једноставним причама. [82] Примери попут *Мали Немо у земљи снова* Винзора Мекеја (Winsor McCay) показују како су ограничења формата подстицала креативност код аутора. Мекеј је користио просторну економију медија како би створио визуелно раскошан и наративно динамичан свет снова у којем је сваки каиш био самостална епизода. Сличан принцип примењивали су и аутори Чарлс М. Шулц (Charles M. Schulz) на стрипу *Чарли Браун,*[83] Бил Ватерсон (Bill Watterson) на стрипу *Келвин и Хобс*[84] и Андре Франкин (André Franquin) на стрипу *Гаша.*[85] Ови аутори су у формално једноставним и хумористичким каишевима тематизовали комплексне животне појаве попут детињства, морала, пријатељства и друштвене осетљивости. Њихов приступ био је обележен поверењем у способност читаоца да препозна нијансе значења и интонације,

[81] Ернест Хемингвеј, *Смрт поподне,* (Београд: Паидеиа), 2005, 149–150.

[82] Harvey, *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*, 7.

[83] Charles M. Schulz, *The Complete Peanuts: 1950 to 1952*, ed. Gary Groth and Kim Thompson (Seattle: Fantagraphics Books), 2004.

[84] Bill Watterson, *The Complete Calvin and Hobbes* (Kansas City: Andrews McMeel Publishing), 2005.

[85] André Franquin, *Gaston: L'Intégrale – Tome 1: 1957–1958* (Marcinelle: Dupuis), 2006.

што је омогућило визуелно-поетску димензију унутар кратког формата. Ови и њима слични стрипови засновани су на минималистичкој естетици која је често била инспирисана модернистичким уметничким тенденцијама. Упркос ограничењима, или можда управо захваљујући њима, аутори су истраживали нове форме израза унутар фиксних визуелних оквира, што је значајно утицало на развој уметничке аутономије стрипа као медија.

Михаил Бахтин (Mikhail Bakhtin) указао је у тумачењу односа времена и простора у књижевности на то како њихово преплитање може да обликује структуре различитих значења које омогућавају читаоцима боље разумевање наратива.[86] Бахтинова теорија хронотопа може се успешно применити и на стрип, с обзиром на то да је сваки епизодни каиш конструисан тако да читаоцима омогући да накратко уроне у себе док истражују теме и сложене релације ликова, уз могућност повратка и континуираног праћења наратива из дана у дан. Може се рећи да је епизодна природа стрип-каишева слична оној из серијализованих романа из деветнаестог века. Разматрањем ових наративних иновација унутар ограниченог простора стрипова и њихове повезаности са модернистичким техникама, дошао сам до закључка да ова просторна ограничења медија делују на ауторе као катализатори за развој инвентивних приповедачких техника. На основу ове анализе, сматрам да је стрип прерастао почетну функцију забавног садржаја и постао медиј у коме аутори могу да истражују филозофска, естетска и друштвена питања док формална ограничења и ефекте овог медија користе као средство за иновацију.

Прелазак са формата новинског каиша на формат стране (развојем технологије и механике масовне репродукције) означио је нову фазу у развоју медија. Просторна експанзија отворила је пут ка већој наративној слободи и омогућила ауторима да развију комплексније приче, ликове и окружења. Овај прелаз најавио је време вишеслојног приповедања и жанровског ширења, од суперхеројских сага и хорор фантазија до емотивних љубавних прича и социјалних драма.[87] Појавом графичког романа, медиј стрипа доживео је још један вид метаморфозе која је отворила једно потпуно ново поглавље у визуелном приповедању. Да би успели да направе отклон од репутације забаве за децу коју су стрипови имали до тада, уредници су замислили графички роман као жанровску одредницу која би се бавила замршеним темама, историјским догађајима

[86] Mikhail Bakhtin, *The Dialogic Imagination: Four Essays* (University of Texas Press), 1981, 84–85.

[87] Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, 4.

и личним наративима. Ова нова форма замишљена је као спона између класичне књижевности и секвенцијалне уметности у којој је уравнотежен однос текста и слике омогућио прецизно преношење емоција и значења.[88]

Вил Ајзнер, који је често био сматран зачетником графичког романа, приметио је јединствену способност овог медија да споји визуелно и текстуално у хармонични однос у наративу на начине који раније нису били истражени.[89] Он је указао на то да медиј стрипа, када му се приступи као визуелном језику, има способност да створи наративе који превазилазе уобичајене границе књижевног израза. Статус графичког романа као цењене књижевне и уметничке форме подстакао је живу расправу о његовој класификацији и културном статусу и у академским и у критичким круговима. Док су поједини аутори негирали његову припадност књижевности, све већи број теоретичара заступао је став да је графички роман у двадесет првом веку потпуно легитиман и вредан медиј уметничког изражавања, способан да наративно и естетски обради сложене теме и пренесе их на стране стрипа. [90]

Развој масовне репродукције и увођење дужих, обимнијих формата попут стрип-албума, графичких романа и зборника довели су до развоја отвореније наративне структуре унутар медија стрипа. Ова мултимодална трансформација омогућила је ауторима слободу да се удаље од формалних ограничења кратког новинског каиша и креирају сложеније и често личне наративе. Самим тим и читаоци су били позвани да учествују у интерпретацији тих прича на нове начине. Овај процес је заузврат резултирао додатним развојем теорије и студија стрипа као академске дисциплине, што је даље отворило простор за нова поља истраживања у вези са визуелном писменошћу, наративним теоријама, као и студијама културе.[91] Формат савременог графичког романа, можда и највише од свих осталих формата стрипа, подсећа на Бахтинов појам хетероглосије, односно коегзистенције различитих гласова и стилова унутар једног медија.[92]Анализом унутрашњости графичког романа уз помоћ Бахтинове хетероглосије можемо видети да се текст и слика не понашају као један уједињен, хомоген глас, већ функционишу као дијалог различитих елемената, при чему сваки слој (било да је то

[88] Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, 165.

[89] Will Eisner, *Comics and Sequential Art* (Poorhouse Press), 1985, 141–142.

[90] Charles Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature* (Jackson: University Press of Mississippi), 2005, 4.

[91] Ibid., 5.

[92] Bakhtin, *The Dialogic Imagination: Four Essays*, 291.

говор ликова, визуелни стил или композиција кадрова) доприноси стварању наративне комплексности и семиотичке густине. Марвелов серијал Икс-људи (X-Men)[93] приказује детаљно ове сложене интеракције између различитих наративних перспектива. Иако на први поглед делују као једноставне приче о мутантима са супермоћима, ови стрипови приказују комплексне теме о дискриминацији, маргинализацији и младим мутантима који се боре са сопственим идентитетом. Еволуција формата и проширивање наративног слоја стрипа могу се повезати и са појмом задовољства текста који је развио Ролан Барт. Према Барту, читалачко задовољство произилази не само из садржаја, већ и из форме, ритма и слојевитости самог текста.[94] У случају стрипа, то значи да читалац није само пасивни конзумент, већ активно учествује у процесу дешифровања визуелних и текстуалних знакова. Ово значи да свако кадрирање, позиционирање лика, типографска интервенција или наративни преокрет може послужити као повод за ново тумачење. У том процесу, задовољство се не добија искључиво из глобалног заплета, већ из самог чина читања, у којем се слојеви значења откривају поступно у дијалогу са читаоцем.

Међутим, уместо да се придржавају великих и свеобухватних прича, аутори су у савременим графичким романима почели да оспоравају и разлажу те наративе на мање и једноставније целине. Ово разлагање може се видети на примеру графичког романа Маус у коме је Арт Шпигелман укључио у приповедање историјске, генерацијске и личне трауме, наративе и егзистенцијалне теме идентитета, што је приказало неке нове слојеве нарације који се раније нису могли видети у стрипу. Његова наративна структура истовремено истражује Холокауст као историјски догађај, као динамику односа оца и сина и као дуготрајни утицај колективне и личне трауме. Употреба антропоморфних ликова, где су Јевреји приказани као мишеви, а нацисти као мачке није само визуелно редуковала насиље, већ је истакла конструкцију етничког идентитета и расних категорија и тиме указала на њихову културалну и политичку условљеност. Шпигелманово визуелно решење може се повезати са појмом другог, како га је дефинисао Едвард Саид, с обзиром на то да у Маусу није приказано само телесно насиље, већ и симболично урушавање идентитета, културе и колективног памћења.[95] Ово значи да наратив у овом графичком роману не само да прича историјску причу већ и задире у Шпигелманов однос са његовим оцем и на тај начин испитује теме

[93] Stan Lee and Jack Kirby, *The X-Men no. 1* (New York: Marvel Comics), 1963.

[94] Rolan Bart, *Zadovoljstvo u tekstu* (Niš: Gradina), 1975, 52–53.

[95] Said, *Orijentalizam*, 10.

генерацијске трауме и сећања. У том контексту, сматрам да графички роман Маус приказује одређени степен флексибилности и одступања од класичних форми стрипа у визуелном приповедању. Слично Маусу, графички роман *Персеполис*[96] Марђан Сатрапи (Marjane Satrapi) није само аутобиографски приказ одрастања током иранске револуције, већ и комплексна нарација која преиспитује идентитет у контексту глобалне политике. Сатрапи путем монохроматске илустрације и дирљивих дијалога продире у теме дијаспоре, идентитета и политичких преокрета и приказује један хибридни међупростор имиграната, растрзаних између два света и два идентитета. [97]

Веб и дигитални стрипови који су се развили почетком двадесет првог века направили су значајан културални одмак од традиционалних штампаних формата, пре свега захваљујући потенцијалу интернета који је омогућио ауторима директан приступ глобалној публици. Из угла постструктуралистичке теорије, појава дигиталних стрипова провокативно је утицала на традиционалне представе о ауторству и класичној наративној структури. Ово сматрам из разлога што је дигитална трансформација демократизовала процес производње стрипа и тиме омогућила независним ауторима да објаве своје радове без посредовања издавача и без наметнутих уредничких критеријума или цензуре. Нелинеарност и интерактивност које поједини дигитални стрипови имају омогућила је и читаоцима да активније утичу на развој приче што је довело до децентрализације ауторске контроле и успостављања колаборативног наративног искуства. Та промена може се тумачити и као реализација Бартове теорије о *смрти аутора*, где читаоци постају кључни конструктори значења текста, а не само његови интерпретатори.[98] Интерактивност дигиталних стрипова такође је омогућила читаоцима да реагују у реалном времену, деле садржај и учествују у његовом обликовању. У том контексту, друштвени медији постали су платформа за коментарисање и ширење дигиталних стрипова, што је резултирало стварањем ангажованих читалачких заједница. Из тог разлога сматрам да је култура учешћа[99] значајно проширила перцепцију стрипа као медија не само у погледу технолошког формата, већ и у етичком, естетском и друштвеном смислу.

---

[96] Marđan Satrapi, *Persepolis* (Beograd: Čarobna knjiga), 2016.

[97] Bhabha, *Mjesto kulture*, 2.

[98] Barthes, *Image, Music, Text*, 148.

[99] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 2–5.

На основу спроведеног истраживања у овом поглављу, могу да закључим да је еволуција стрипа од новинских каишева до графичких романа и веб-стрипова приказала један активан однос и дијалог између формата стрипа и његовог садржаја, где сваки од наведених формата има јединствени наративни потенцијал, ограничења и поетику стваралаштва. Такође, могу да закључим да формат као материјални и технолошки оквир условљава жанровску артикулацију (попут кратке сатире у новинском каишу или епске структуре у графичком роману), док је стил одраз индивидуалних и културалних избора аутора. У том контексту, сматрам да унутрашња логика стрипа, која је заснована на нераскидивој вези медија и поруке, показује да формат није само техничка категорија већ и фактор који суштински утиче на структуру приповедања, избор тема и ниво читалачког учешћа.

.

2. 5. Иконографија и симболика у америчком стрипу

Амерички стрипови су са различитим садржајима у склопу популарне културе током година понудили публици релативно непосредан однос. Комични симболи успоставили су препознатљив визуелни језик, што је омогућило стриповима да функционишу као сложени означитељи. На тај начин, симболи нису служили само као обележја појединачних ликова, већ су временом постали носиоци вредности, храбрости, правде, интегритета и националног идентитета. Семиотика суперхеројских симбола сугерише да иконографски мотиви попут Суперменовог *S* на грудима могу да превазиђу своју непосредну репрезентацију и самим тим призову шири скуп значења и емоција.[100] Ово значи да иако је на почетку било схваћено само као лични амблем, Суперменово слово *S* се временом трансформисало у општи знак хероизма и наде и тиме постало симбол заштите, моралне стабилности и вредности америчког сна. [101]

Амерички сан, концепт о успеху, једнакости и могућности за све, једна је од главних тема у наративима многих суперхероја, од Златног доба до данас. Супермен као ванземаљски имигрант са Криптона који постаје највећи херој Земље је својеврсни симбол ове потраге за америчким сном која приказује идеју да свако, без обзира на порекло, има могућност да постигне величину и оствари успех у свом животу. Лери Тај (Larry Tye) дискутовао је у делу *Супермен: високополетна историја најтрајнијег америчког хероја* о томе да је имигрантски мит основни наративни темељ Суперменове приче. [102] Његово одрастање у Смолвилу, напредовање у Метрополису и коначно прихватање од стране друштва као моралног оријентира приказује класичан имигрантски наратив заснован на обећању америчког сна.[103] Сличну функцију има и штит Капетана Америке, који је визуелна метафора за вредности заштите, оданости и патриотизма. У временима политичких превирања и друштвених промена, приче Капетана Америке бавиле су се темама корупције у влади, грађанских слобода и националног идентитета и тиме су утицале на национална уверења у САД и доводиле у

[100] Roland Bart, *Elementi semiologije* (Beograd: Biblioteka XX vek), 2015, 35–37.

[101] Dennis Dooley and Gary Engle ed., *Superman at Fifty: The Persistence of a Legend,* (Octavia Press), 2006, 87.

[102] Larry Tye, *Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*, (New York: Random House), 2012, 9–12.

[103] Ibid., 9–12.

питање њихове вредности. [104] Питер Куган (Peter Coogan) истакао је у студији *Суперхерој: тајно порекло жанра* да су ови симболи истовремено консолидовали и доводили у питање доминантне вредности унутар америчког културалног простора. [105] Суперхероји су се, у том смислу, показали као фигуре способне за симболичну артикулацију друштвених напетости, а њихови амблеми постали су семиотичка чворишта колективних страхова, нада и идеолошких пројекција.

Визуелни идентитети суперхероја у америчком стрипу су кључни фактори у формирању и одржавању њихове симболичне снаге. Начин на који се ликови цртају (попут одеће, боја, телесних пропорција и мимике) има директан утицај на читалачку перцепцију. Њихова архетипска природа одређених визуелних елемената попут плашта, маске, мишићаве грађе и чврстог положаја тела, функционише унутар визуелне граматике која је током времена добила културалну стабилност. Ови елементи се препознају и интерпретирају као знаци снаге, храбрости, али и одвојености од свакодневног живота. У том смислу, дизајн суперхероја делује као визуелни код који активира колективне представе о моћи, моралности и отпору. Са семиотичког становишта, ови симболи могу да делују и као знакови који у себи носе значења везана за културалне, историјске и друштвене наративе.[106] Маска као наративни и визуелни елемент заузима посебно место у симболичној структури стрипа. Њена функција не ограничава се само на скривање идентитета, већ служи и као граничник између приватног и јавног, индивидуалног и колективног. Ово чини маскираног јунака уједно и скривеним појединцем и јавном фигуром. Та подељеност омогућава читаоцима да се истовремено идентификују са јунаком и да га посматрају као идеализовани субјект моћи и морала.

Један од најупечатљивијих примера ове симболике је Бетменов сигнал слепог миша који садржи богату симболичну вредност која је много више од једноставног сигнала узбуне. Као такав, Бетменов сигнал је светионик наде у Готамовом окружењу које је препуно криминала и корумпираности.[107] Овај сигнал јасно приказује Бетменову немилосрдну борбу против и буквалне и метафоричне таме, што додатно подстиче његов

[104] Peter Coogan, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, (MonkeyBrain Books), 2006, 14–15.

[105] Ibid., 200–204.

[106] Barthes, *Elements of Semiology*, 38.

[107] Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, 4.

двоструки идентитет и усамљени крсташки рат у борби за правду.[108] С обзиром на то да не поседује никакве супермоћи, Бетмен се у борбама ослања превасходно на сопствени интелект, физичку снагу, технологију и обећање самом себи, које додатно наглашава поруку симбола о отпорности и одлучности.[109] У том контексту, сматрам да је значај сигнала слепог миша превазишао Бетменову почетну причу, зато што је постао симбол који говори о томе да и у најмрачнијим временима ипак постоји нада. Симболика у америчком стрипу има још једну карактеристику, а то је да није статична, већ да се додатно развија у духу времена као динамичан одговор на друштвене и политичке догађаје. Резултат овог развоја је појава нових наратива и ликова који се баве темама шпијунаже, нуклеарних претњи и идеолошких борби између грађанских слобода и системског угњетавања за време хладног рата.[110] На основу досадашње анализе, могу да закључим да симболи не приказују само визуелне логотипе ликова, већ имају значајан културални и психолошки утицај на публику као својеврсни канали за величање идеала, морала и вредности у наративима који су укорењени у колективној свести.[111] Ово се може видети на примеру употребе стрипова у образовном окружењу у којем читање стрипова утиче на побољшање учења и писмености тако што ученици на један динамичан начин истражују историју, науку и књижевност.[112] Још један од примера је употреба стрипова и ликова као оруђа у политичком дискурсу за критику владине политике, разоткривање друштвених неправди и промовисање политичког активизма. Практичан пример употребе стрипова у политичке сврхе је употреба стрипа *Марш*[113] када је коаутор конгресмен Џон Луис (John Lewis) користио иконографију и симболику медија да би произвео снажан медијски ефекат и тиме из прве руке пружио приказ борбе за грађанска права која је тиме инспирисала нову генерацију активиста.

---

[108] Roberta E. Pearson and William Uricchio, ed., *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media* (Routledge), 1991, 187.

[109] Mark D. White and Robert Arp, ed., *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul* (John Wiley & Sons), 2008, 86.

[110] Daniels, *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*, 1991, 37.

[111] John Shelton Lawrence and Robert Jewett, *The Myth of the American Superhero* (Wm. B. Eerdmans Publishing), 2002, 46–47.

[112] James Bucky Carter, *Building Literacy Connections with Graphic Novels: Page by Page, Panel by Panel*, (National Council of Teachers of English), 2007.

[113] Andrew Aydin, and John Lewis, *March: Book One* (Top Shelf Productions), 2013.

Форма тела такође је од суштинског значаја за симболику суперхеројског стрипа. Идеализована мускулатура, симетричност и изражена физичка доминација код мушких хероја, као и наглашена сексуалност и телесна естетика код женских хероја производе специфичне културалне поруке.[114] Те поруке приказују родне норме и друштвена очекивања и често доприносе одржавању бинарних и хетеронормативних структура. Одећа суперхероја, посебно костими, саставни су део кохерентног визуелног језика. Функција одеће најчешће симболично означава припадност неком тиму, идеологији или мисији, али и визуелну разлику у односу на обичне ликове. Боје попут црвене, плаве и златне асоцирају на снагу, храброст и част, док тамније нијансе код антихероја или мрачнијих ликова носе значења двосмислености, опасности и унутрашњег конфликта.[115] Ови визуелни кодови омогућују читаоцима да одмах препознају етичке, моралне и идеолошке позиције ликова, чиме се постиже брза комуникација унутар наративне структуре. Истовремено, оваква иконографска решења нуде основу за критичку анализу друштвених норми, улоге тела у култури и односа између визуелне репрезентације и друштвеног идентитета.[116]

Андерграунд стрип који се појавио касних шездесетих година у Сједињеним Америчким Државама и Уједињеном Краљевству био је значајно одступање од мејнстрим културе. Са почецима у самоиздаваштву и независној штампи, ови стрипови били су испуњени садржајем који је типично или био цензурисан или строго ограничен. Конкретни примери су андерграунд стрипови попут *Исусових авантура*[117] Френка Стека (Frank Steck) и *Божијег носа*[118] Џека Џексона (Jack Jackson), који су овај период обележили темама рекреативне употребе дрога, политичког активизма, рок музике и слободне љубави.[119] Аутори су у овим андерграунд стриповима показали да одступање од норми не мора да се дешава само на нивоу садржаја, већ може да се дешава и у односу на формат, жанр и визуелни стил.[120] Та естетичка и идеолошка побуна довела је до развоја ширег контракултуралног покрета који је настојао да преиспита и редефинише друштвене вредности, границе уметничког израза и актуелне начине комуникације са

---

[114] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 26–38.

[115] Ibid., 26–38.

[116] Ibid., 26–38.

[117] Frank Steck, *The Adventures of Jesus* (Houston, TX: Texas Graphics), 1962.

[118] Jack Jackson, *God's Bosom and Other Stories: Fact and Fiction* (Seattle: Fantagraphics Books), 1995.

[119] Estren, *A History of Underground Comics*, 17.

[120] За прецизне дефиниције стила, жанра и формата, погледати фусноте на првој страни другог поглавља.

публиком. У овом контексту, функција симбола није више имала за циљ уједињење и стабилизацију значења, већ његову фрагментацију, иронизацију и дестабилизацију. Те праксе, могу се повезати са ранијим феноменом библија из Тихуане из двадесетих година двадесетог века, које су као неовлашћене и често провокативне публикације биле генеза америчког андерграунд стрипа. [121] Овај рани период поставио је одличну основу за каснију појаву андерграунд сцене. Са намерним кршењем стандарда ССА, андерграунд стрип одиграо је кључну улогу у оспоравању цензуре и ширењу хоризонта уметности стрипа код публике широм САД, а касније и света. Сатирични часопис *Мед*[122] Харвија Куртзмана (Harvey Kurtzman) такође је црпео инспирацију из стрипова из педесетих година у коме су рани андерграунд аутори често дебитовали са својим радовима.[123] Велика прекретница у андерграунд покрету стрипа било је објављивање *Зап Комикс-а*[124] Роберта Крамба хиљаду деветсто шездесет осме године, који не само да је створио значајно тржиште за ове стрипове, већ је и створио простор за приказивање радова других истакнутих аутора. У том временском периоду, напоменуо бих и то да је подручје залива Сан Франциска, посебно, постало средиште овог растућег покрета.[125] На основу досадашње анализе, могу да закључим да је побуна аутора против мејнстрим правца отворила пут развоју алтернативног и независног стрипа и самим тим подстакла већу уметничку слободу и разноликост у приповедању.

Утицај андерграунд стрипа почео је средином двадесетог века да продире све више у мејнстрим публикације попут *Плејбоја* [126] и других магазина сличног карактера. Ово је допринело томе да етаблирани стрип аутори попут Волија Вуда (Wally Wood) и Стива Дитка (Steve Ditko) почну активније да истражују алтернативну штампу и стварају дела која све више имају естетику андерграунд стила. Популарност новонасталог тренда била је толика да је андерграунд стрип у раним седамдесетим прешао и на филм и на телевизију. Једна од најпопуларнијих филмских адаптација на основу андерграунд стрипа је цртани филм *Мачак Фриц*[127], кога је Ралф Бакши (Ralph Bakshi) режирао на

---

[121] Jack Norton, *Dirty Little Comics* (Norton Family Publishing), 2020, 4–5.

[122] Harvey Kurtzman, ed., *Mad* (New York: EC Comics), 1952.

[123] Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, 38.

[124] Robert Crumb, *Zap Comix* (San Francisco: Apex Novelties), 1968.

[125] Patrick Rosenkranz, *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution 1963–1975* (Fantagraphics Books), 2002, 39.

[126] Hugh M. Hefner, ed., *Playboy* (Chicago: HMH Publishing), 1953.

[127] Ralph, Bakshi, dir. *Fritz the Cat* (Los Angeles: Cinemation Industries), 1972.

основу истоименог стрипа[128] Роберта Крамба. Још један добар пример интеграције андерграунд правца на филмско-телевизијски медиј је и британска надреалистична хумористичка ТВ серија *Летећи циркус Монтија Пајтона*.[129]

У касним седамдесетим и раним осамдесетим дошло је до појаве новог таласа алтернативних стрипова који су се ослањали на теме које су преовладавале у андерграунд стрипу, али чији је фокус био првенствено на експерименталном раду. У овом периоду дошло је и до појаве аутобиографских стрипова попут стрипа *Амерички Сјај*[130] Харвија Пекара (Harvey Pekar). Андерграунд покрет покренуо је промене које су утицале на саме основе визуелне и наративне репрезентације. Аутори су све активније користили простор, како физички (унутар кадрова), тако и симболично као наративни елемент. Уместо да простор буде само позадина радње, он је сада почео да носи значења. Урбани пејзажи, празни станови, гомила у подземној железници или дистопијска приградска насеља носили су у себи кодове емоција, културалних и друштвених стања. Ова нова употреба простора омогућила је испитивање односа између субјекта и окружења, при чему је и атмосфера добила наративну функцију. Простор није више служио само за смештање радње, већ су и текстуре, перспектива и дизајн постали кључни елементи. Та симболична димензија простора приказивала је често унутрашња стања ликова или друштвене напетости, при чему је визуелна композиција имала подједнаку тежину као и дијалог. На основу досадашње анализе, сматрам да је андерграунд покрет био кључан елемент у изазивању и преобликовању норми културе стрипа и његових ширих друштвених конвенција.

Према теорији Ји-Фу Туана, простор није само физичка димензија, већ смислено и емотивно место које је обликовано људским искуствима, сећањима и емотивним набојем.[131] У том контексту, локације попут Готам ситија не функционишу само као сценографски оквири, већ добијају додатни значај унутар симболичног и психолошког значења ликова. Готам сити, као урбани простор који је испуњен мраком, насиљем и неизвесношћу у потпуности илуструје унутрашња стања Бетмена, али и ширу друштвену атмосферу страха, корупције и двосмислене моралности. Насупрот томе, Бет-пећина делује као зона интимности, интроспекције и саморефлексије за Бруса Вејна.

77

[128] Robert Crumb, *R. Crumb's Fritz the Cat* (New York: Ballantine Books), 1969.

[129] Graham Chapman et al., *Monty Python's Flying Circus* (BBC Television), 1969–1974.

[130] Harvey Pekar, *American Splendor* (Cleveland Heights, OH: Harvey Pekar), 1976.

[131] Yi-Fu Tuan, *Space and Place: The Perspective of Experience* (University of Minnesota Press), 2001, 147–148.

Контраст између ова два амбијента омогућава читаоцу да разуме тензију између јавног и приватног, односно између суперхероја и његовог цивилног идентитета. Из приложеног могу да закључим да је простор у стрипу често коришћен као активни наративни елемент у причи. Ово значи да просторна динамика омогућава истицање наративних преокрета или емоционалних врхунаца, било распоредом кадрова на страни, било употребом перспектива, оквира или геометрије композиције. Овакав визуелни распоред не само да води читаоца наративно, већ својом структуром може да појача драмску тензију, визуелно прикаже психолошка стања ликова или симболично означи теме попут изолације, трансформације и потраге за припадањем. У том контексту, сматрам да проживљени простори могу да се третирају као наративни субјекти који нису само пасивна позадина, већ својом естетиком, атмосфером и визуелном логиком обликују перцепцију читалаца о идентитету јунака. На тај начин простор може да постане активни симболични фактор, односно средство за истраживање комплексних емоционалних искустава и артикулацију личног и друштвеног.

Теорија колективног несвесног Карла Густава Јунга (Carl Gustav Jung) отвара пут за тумачење културалних симбола као репрезентација комплексних психичких структура. Иако Јунг није директно анализирао медиј стрипа, његов појам архетипова[132] показао се применљивим у проучавању популарне културе, нарочито у контексту репетитивних визуелних и наративних образаца који се јављају у стриповима. Употреба урбаног хаоса, подземних простора, маски, плаштева или светлосне симболике у суперхеројским наративима може се повезати са архетипским представама реда и хаоса, сенке и светлости, колектива и индивидуе. Јохан Волфганг фон Гете (Johann Wolfgang von Goethe) сматрао је да боје имају суштинске квалитете који могу изазвати специфичне емоционалне реакције код публике.[133] У домену стрипова, ово значи да употреба боје има наративну улогу, зато што аутори пажљиво бирају палете боја да би што вернији приказали расположење, атмосферу и психолошка стања ликова на странама. У складу са Јунговим ставовима, боје такође могу да покрену унутрашње психолошке реакције, што их чини симболима несвесних процеса. [134] Надовезујући се на Гетеову теорију, може се претпоставити да стратешка употреба боје у стриповима није само естетски избор већ намерно наративно средство којим се аутор служи да би

[132] Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*, 5–8.

[133] Johann Wolfgang von Goethe, Theory of Colours (Cambridge, Mass.: M.I.T. Press), 1970, 15–16.

[134] Karl Gustav Jung, *Čovek i njegovi simboli* (Beograd: Prosveta), 1977, 265.

створио жељену реакцију код читаоца. Ово се може видети на примеру употребе тамних и мрачних боја у стриповима о Бетмену које служе за подвлачење тема мистерије и моралне сложености које га окружују, док употреба светлих, примарних боја у стриповима о Супермену наглашава идеале наде и хероизма. Ово значи да боје не само да постављају тон нарације, већ и резонирају у подсвести читаоца и тиме бивају део универзалног емоционалног наративног искуства. У том контексту, сматрам да боје не само да превазилазе смисао украшавања, већ су саставни део наратива који обликује емоционални одговор читаоца и њихов ангажман у наративу и зато се могу сматрати корисним уметничким алатом за визуелно и секвенцијално приповедање прича у стриповима и графичким романима.

Као што сам показао у овом поглављу, иконографија и симболика у америчком стрипу не служе само као визуелни украс, већ делују као сложен културални код који обликује колективну свест, вредности и идеологије друштва. На основу изведене анализе, сматрам да симболи у америчком стрипу имају дуплу улогу. С једне стране, симболи служе као препознатљива визуелна обележја јунака, а с друге стране делују као носиоци културолошких, политичких и психолошких порука. У том смислу, сматрам да визуелни језик стрипа треба тумачити као динамичан систем знакова који повезује индивидуално искуство са ширим културалним и психолошким контекстом савременог друштва.

3. ТЕОРИЈА НАРАТИВА У СТРИПУ: КОМПАРАТИВНА ТЕОРИЈА НАРАТИВА СТРИПА, ФИЛМА, КЊИГЕ, ВИДЕО ИГАРА

3. 1. Улога наратива у различитим медијским облицима

Наратив је у бити одувек чинио основу културалног, колективног и индивидуалног изражавања при чему су се његова функција и структура значајно мењале у зависности од медија у коме је реализован. Ово се може видети на примеру литературе која је (за разлику од директнијих медија попут филма или телевизије) јединствена по томе што утиче на имагинативне способности читаоца, где се наратив у великој мери ослања на сложене језичке структуре и богатство стилских фигура да би стимулисао читалачку машту.

Ролан Барт је у раду указао на то да књижевност не функционише само као средство за пренос значења, већ и као простор у којем се значење производи у интеракцији са читаоцем.[135] Он је истакао и то да писци нису користили језик у својим причама само за комуникацију и приповедање, већ и за стварање сложених емоционалних стања ликова и атмосфере уз помоћ ритма и стила писања. Ово значи да свако реторичко средство (попут метафоре, ритма, стила, описа и др.) може да активира различите механизме интерпретације и тиме омогући читаоцима да путем имагинације конструишу јединствене слике и доживљаје док читају. Самим тим, детаљни описи, дијалози и унутрашњи монолози добијају на додатном значењу током читања јер осим што пружају додатни увид у психологију ликова, истовремено остављају и простор за читалачку интерпретацију и идентификацију са њима. У том контексту, сматрам да простор који аутори остављају у тексту омогућава читаоцима да домаштају причу док читају и на тај начин створе личну везу са наративом тако што креирају сопствене интерпретације путем менталних визуелних слика, сцена, па чак и нијанси емоција ликова.

Овакво схватање читања као креативног чина може се видети и у теорији читаочевог одговора Волфганга Изера (Wolfgang Iser), која се надовезује на Бартов концепт. Према Изеру, чин читања је динамичан и интерактиван процес у оквиру којег значење није унапред задато, већ настаје у односу између текста и читаочевог

[135] Barthes, *Image, Music, Text*, 148.

индивидуалног контекста.[136] Ово значи да је чин читања стваралачки процес у којем читалац попуњава празнине или неодређености које је аутор оставио у тексту уз помоћ маште и личних искустава, чиме активно учествује у изградњи значења нарације. На тај начин, текст се може тумачити као водич или мапа коју читаоци интерпретирају и допуњавају док читају, а сам чин читања ствара јединствено наративно искуство за сваког појединца. Може се дискутовати да Изерове празнине, као и Бартов простор, нису ни случајне ни произвољне, већ да су стратешки постављене од стране аутора како би се подстакла читалачка имагинација и интерпретација. Односно, њихово попуњавање омогућава читаоцима да се повежу интимније са текстом, чиме се наратив константно реконструише и обогаћује. Овај начин ауторског вођења читалачког ангажмана може се видети у наративним техникама попут непоузданости или вишеструкости перспектива које намерно могу да створе просторе за тумачење и тиме директно изазову читаоце да постану активни кокреатори приче. Неки од конкретних примера књижевних текстова који илуструју ову динамику су *Уликс*[137], *Љубав у доба колере*[138], али и графички роман Маус. У свим овим наведеним примерима наративна структура захтева активно ангажовање читаоца и интерпретативну допуну. На основу ове анализе, сматрам да Изерова теорија читаочевог одговора, попут Бартове, има значајне импликације за литерарну критику, као и за развој читалачке маште, јер оваква структура карактерише литературу не као затворен, већ као отворен медиј, који континуирано производи нова значења у контакту са различитим читаоцима и њиховим контекстима.

Ханс Роберт Јаус (Hans Robert Jauss) увео је појам хоризонта очекивања путем кога је указао на то да се књижевност увек чита у односу на историјски и културални контекст читаоца, а да се интерпретација наратива развија у складу са еволуцијом друштвених норми.[139] Јаусов појам омогућио је да се тумачење читања схвати као динамичан и временски условљен процес у коме сваки појединац током читања обликује различите менталне слике ослањајући се на сопствену имагинацију. У пракси, ово се може видети у романима где неки аутори дају детаљне описе у сценама и поглављима док други нуде минималне смернице што омогућава читаоцима да обликују ликове,

[136] Volfgang Izer, *Čin čitanja: teorija estetskog odgovora* (Novi Sad: Svetovi), 1998, 168–170.

[137] Џејмс Џојс, *Уликс* (Београд: BIGZ), 1990.

[138] Габријел Гарсија Маркес, *Љубав у доба колере* (Београд: Dereta), 2007.

[139] Hans Robert Jauss, *Literary history as a challenge to literary theory* New Literary History, Vol. 2, No. 1, A Symposium on Literary History (The Johns Hopkins University), 1970, 11–14.

поставке и атмосферу на основу личних искустава, сећања и емоција док читају. Јаусова концепција хоризонта очекивања такође је један од кључних елемената у савременој књижевној теорији, нарочито у контексту историјске поетике. Јаус се у концепцији хоризонта очекивања није теоријски ослањао искључиво на субјективност читаоца, већ је увео овај термин како би још прецизније истакао улогу историјског и културалног контекста у самом процесу рецепције књижевних дела. Ово значи да интерпретација текста није само субјективни акт који произилази из личних искустава читаоца, већ је у великој мери условљена скупом предубеђења, норми, вредности и знања који су карактеристични за одређену културу или историјски период што може да учини књижевност изразито интимним медијем. Из тог разлога сматрам да је књижевност дефинисана као медиј у коме се значење ствара на пресеку ауторовог приповедног избора и читаочевог културално условљеног читања, односно да је књижевност заједнички подухват између аутора, читаоца и читаочеве маште.

За разлику од књижевности, филм, као аудиовизуелни медиј, у приповедачком апаратусу нуди ауторима наративни облик визуелног приповедања уз помоћ којег могу много директније и непосредније да прикажу причу публици у односу на књижевни акт читања. Кристијан Мец (Christian Metz) указао је на то да филм има сопствени језик који функционише путем система знакова и кодова.[140] Према Мецовој интерпретацији, филм користи визуелне и звучне елементе у функцији приповедања уз помоћ којих гради синтаксу и наративну граматику унутар специфичних аудиовизуелних оквира. Важно је напоменути и то да тај језички систем није заснован на вербалним структурама, већ на филмској монтажи, кадрирању, музици, светлу и ритму, што омогућава другачију врсту доживљаја. Ово значи да филмски медиј има способност да неприметно споји визуелне, звучне и временске елементе и тиме понуди публици вишечулно и другачије естетско искуство у односу на књижевност. Ипак, то не значи да је филмска публика потпуно пасивна, јер интерпретативне стратегије у филму, попут симболике, наративне монтаже или употребе визуелних метафора такође захтевају одређену дозу критичког читања и културну писменост гледалаца.

Међутим, иако су визуелни елементи често карактерисани као најважнији сегмент у филму и звук има подједнако значајну улогу у креирању гледалачког искуства. Мишел Чион (Michel Chion) је у делу *Аудио-визија* развио концепт који истражује интеракцију између звучних и визуелних елемената у филмској уметности и указао на

[140] Kristijan Mec, *Jezik filma: semiologija filma* (Beograd: Institut za film), 1972, 17–20.

њихову фундаменталну улогу у креирању сложеног и вишедимензионалног филмског искуства. Према Чиону, звук у филму, било да је реч о дијегетичком (звуци који потичу из света приказаног у филму) или недијегетичком (звуци попут филмске музике који нису део света приказаног у филму) формату игра кључну улогу у обликовању перцепције гледаоца.[141] Ово значи да аудио-визуелна интеракција не само да обогаћује визуелну димензију филма, већ и омогућава стварање богатијих, емотивно интензивнијих и тематски сложенијих наратива. Зато сматрам да звук у филму има способност да усмерава емоције, дочарава и оставља наративни траг или пак креира намерни сукоб са визуелним елементима и тиме створи јединствене ефекте и гледалачко искуство.

Поред звука, време је такође један од најфундаменталнијих наративних ресурса у филму. Андреј Тарковски (Andrey Tarkovsky) указао је у разматрањима о филмској уметности на то да је време карактеристична особина филма којом аутори могу да манипулишу уз помоћ монтаже да би успели да изазову специфична расположења, тензије или наративне прогресије код публике.[142] Тарковски је теоретисао о томе како ритмичка интеракција сцена, снимака и секвенци може временски доживљај филма да претвори у наративно средство чиме време постаје естетски и емотивни медијум који је равноправан са сликом или дијалогом. У том контексту, Тарковски је време описивао не као линеарни хронолошки ток, већ као проточну димензију која је подложна монтажним интервенцијама које могу да изазову унутрашњу динамику и појачају драмску структуру док продукују специфичне емотивне ефекте.[143] Може се дискутовати да је баш овај концепт отворио филмским ауторима могућност да користе време као семиотички алат и тиме стварају вишеслојна наративна искуства у филмовима. На основу ове анализе, сматрам да је динамична интеракција између сцена, снимака и секвенци коју је Тарковски истраживао омогућила филмским ауторима нове могућности за стварање богатијег временског доживљаја у филмском изразу.

Зигфрид Кракаусер (Siegfried Kracauer) дискутовао је у делу *Теорија филма* о томе на који начин имерзивна природа филмова (коју су аутори постизали уз помоћ специфичних визуелних техника, монтаже и звука) може да се интерпретира као скупина

---

[141] Michel Chion, *Audiovizija: zvuk na ekranu* (Zagreb: Hrvatski filmski savez), 2009, 79–80.

[142] Andrej Tarkovski,. *Zapečaćano vreme* (Beograd: Clio), 1991, 113–115.

[143] Ibid, 116–120.

колективних снова који додирују заједничке несвесне жеље, страхове и симболе.[144] По Кракаусеру, овакво интерпретативно богатство филмског наратива ствара емоционалну дубину која утиче на семиотичку структуру, преплитање визуелних и аудио елемената и способност да у гледаоцу изазове стање налик сну. У том смислу, сматрам да кинематографија није обично, базично визуелно приповедање, већ једно комплексно чулно искуство које када је вешто изведено може да резонује позитивно са публиком и створи наративе који остављају дуготрајан траг у колективном памћењу.

Стрип, као медиј, је објединио визуелне и вербалне елементе у формату који је нашао место између књижевности и филма и тако изградио сопствену наративну аутономију. Медијска хибридност стрипа која почива на симултаном функционисању слике и текста нуди читаоцима јединствен, визуелно препознатљив интерпретативни систем у коме значење настаје у простору између датог и закљученог.[145] Може се рећи да ова комбинација елемената захтева од читалаца да се активно укључе у процес који је Скот Меклауд (Scott McCloud) назвао *затварањем*, при чему они попуњавају празнине између кадрова својим индивидуалним тумачењима. [146] Ово значи да имагинарно затварање кадрова употпуњавањем недостајућих елемената омогућава читаоцима да имају уникатно искуство које је засновано на јединственом споју личне маште и вођеног приповедања при сваком читању. [147] У том контексту, могу да кажем да синергија између текста и слике у стрипу ствара уникатно уметничко наративно искуство које ниједан од тих елемената не може постићи самостално. Меклауд је даље у раду расправљао и о томе како ова комбинација елемената омогућава свестран приступ приповедању где слике могу да осликавају радњу и окружење, док текст служи да пружи дијалог, мисли или наративни контекст.[148] На основу приложеног, сматрам да овај двоструки наративни пут може успешно да ангажује читаоце на више нивоа од једног, с обзиром на то да истовремено обрађују и визуелне и текстуалне информације не би ли успешно конструисали причу. Миеке Бал (Mieke Bal) је у раду о наратологији истакла да наративна модалност захтева од читалаца да се ангажују више у стварању значења у смислу да не дешифрују само наратив, већ и да га стварају у процесу рецепције.[149] У

[144] Zigfrid Krakauser, *Teorija filma: iskupljenje fizičke stvarnosti* (Beograd: Prosveta), 1978, 163–166.

[145] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 22.

[146] Ibid, 62.

[147] Ibid, 65.

[148] Ibid, 49.

[149] Mieke Bal, *Naratologija: uvod u teoriju pripovedanja* (Beograd: Narodna knjiga–Alfa), 2000, 130.

контексту стрипа, читаоци ову модалност могу да примене у читању док се крећу између визуелних и текстуалних знакова унутар стрипа и тиме стварају сопствено значење и интерпретацију дате приче.

Још један од примера модалности је и рад Вила Ајзнера у стрипу, који је често наглашавао семиотичку моћ стрипа, објашњавајући да свака слика носи у себи значење и намеру. Ово значи да сваки потез, сваки избор боје и сваки просторни распоред кадрова нису само елементи илустративног карактера, већ у себи садрже и наративни и емоционални набој што чини визуелни језик стрипа модалним читалачким искуством. Један од конкретних примера је композиција кадрова на страни као централна тачка значења која је задужена за конструисање наративне структуре стрипа као целине. Ово значи да целокупни распоред кадрова на страни одређује општи ток и темпо приче на истој без обзира на то што кадрови могу деловати као појединачни наративни елементи који се могу читати сами за себе. Ајзнер је такође нагласио и то како величина, облик и распоред кадрова могу да утичу на приповедачки ритам, па су тако аутори често користили веће кадрове за значајније тренутке или детаљније експозитивне сцене, а мање за брзе прелазе или акционе секвенце.[150]

Просторни распоред кадрова такође може да утиче на тумачење читалаца, јер правац и редослед читања кадрова могу допринети изградњи целокупног наративног значења и читалачког искуства. Још један од фундаменталних елемената секвенцијалне уметничке нарације је и сам оквир кадра, као и његов међупростор. Меклауд је тврдио да међупростор између кадрова, без обзира на то што је невидљив, чини једно од централних места где се одвија већи део наративне радње стрипа на страни, јер читаоци користе своју машту да повежу секвенцијалне слике користећи тај међупростор. Ово значи да међупростор између кадрова омогућава временске скокове, као и промене у перспективи и одвијању радње, што га чини критичним елементом у темпу и току нарације. У том контексту, сматрам да стрипови нису само испреплетене комбинације слика, већ намерне секвенце које воде очи и ум читаоца и стварају тако текућу нарацију која се развија кадар по кадар.[151] Из угла теорије о мултимодалности Гантера Креса (Gunther Kress) и Теа ван Ливена (Theo van Leeuwen), стрип се може посматрати и као врхунски пример мултимодалних наратива где се текст и слика спајају, а сваки

[150] Eisner, *Comics and Sequential Art*, 80.

[151] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 19.

модалитет обогаћује и компликује други.[152] Ово значи да слојевити наративни приступ захтева двоструко ангажовање зато што читаоци морају истовремено да декодирају и текстуалне и визуелне назнаке. Самим тим, интерактивна структура омогућава читаоцима стварање импресивног приповедног искуства које захтева и когнитивну мобилизацију и визуелну писменост.

Као што се могло видети до сада, стрипови су у комплексном односу текста и слике приказали на које све начине моћ хибридних медија може да креира нијансиране нарације и тиме утиче на чулне и когнитивне нивое код публике. Прегледом књижевног, филмског и стрипског медија, сматрам да ниво захтевности читања наратива варира од медија до медија. Књижевност нам нуди оквир који захтева висок степен маштовитог учешћа. Филм приказује детаљну верзију нарације која оставља мање простора машти, али нуди богато чулно искуство, а стрипови се налазе између ова два медија тако што отварају простор за тумачење који нуди активно вођене по визуелним приказима. У том контексту, на основу досадашње анализе, сматрам да је препознавање ових нијанси од виталног значаја за ауторе, критичаре и публику јер обогаћује њихова стваралачка и читалачка искуства, као и репозиторијуме знања.

[152] Ganter Kres i Teo van Liven, *Čitanje slika: gramatika vizuelnog dizajna* (Beograd: Clio), 2012, 177.

3. 2. Прича и сукоб: сличности и разлике међу медијима

У историји људске културе, приповедање је одувек било незаменљива нит која повезује генерације. Од древних усмених традиција до данашњих дигиталних наратива, приче функционишу као основни медиј за размену знања, културе и вредности међу људима. Једна од централних тема свих наратива, као и основни драматуршки механизам за покретање приче и ангажовање публике је *сукоб*. Без обзира на то да ли се ради о епским борбама у класичној књижевности, интензивним конфронтацијама у филмским сценама или динамичним сукобима унутар кадрова стрипова, сукоб функционише као носећи стуб наратива.

Француски антрополог Клод Леви-Строс (Claude Lévi-Strauss) је у истраживањима наранције у различитим облицима медија и у својој теорији о митовима и наративима, тврдио да се људске приче темеље на универзалним структурама које омогућавају препознавање заједничких тема и варијација у приповедању. У структуралној анализи митова, Леви-Строс је указао на то да су све људске приче, без обзира на њихово културално порекло, изграђене од ограниченог скупа наративних елемената и структура.[153] Ово значи да ти елементи укључују разне бинарне опозиције (као што су човек против природе, живот против смрти, добро против зла и сл.) које су фундаменталне у стварању значења и сукоба унутар самог наратива. У том контексту, сматрам да бинарне структуре омогућавају изградњу значења, развој сукоба и постављање моралних или филозофских дилема унутар наратива.

Примена Леви-Стросове теорије у анализи филма, књижевности и стрипова показује да упркос разноликости у форми и садржају, наративи у овим медијима деле заједничке структуралне елементе који активно резонују са универзалним људским искуством живота. У контексту филма, Леви-Стросова структуралистичка теорија може се користити за сецирање наративне архитектуре филмова не би ли се открило на које све начине аутори граде приче које се темеље на бинарним опозицијама. На пример, структурална анализа филма може открити како сукоб између протагонисте и антагонисте приказује шире тематске опозиције, као што су добро против зла или традиција против иновације. У том контексту, филмови са динамичним визуелним и слушним елементима могу послужити као јединствен медиј за истраживање и доживљај ових наративних структура.

---

[153] Klod Levi-Stros, *Strukturalna antropologija* (Beograd: Prosveta), 1978, 228–230.

Књижевност је са богатом језичком текстуром омогућила истраживање наративних структура које су окренуте више ка унутрашњим и интроспективним структуралним елементима него спољашњим. Ово значи да аутори конструишу наративе око основних структуралних опозиција које стварају вишеструке слојеве значења, симболику и развој ликова, а језик користе као средство за проширење наратива са додатним нијансама људске психологије и друштвених норми. Стрип као медиј на граници између визуелне уметности и књижевности, као такав омогућава јединствену комбинацију и компилацију тих наративних техника. У стрипу однос између текста и слике служи за јачање и разраду основних наративних структура, а секвенцијална уметничка форма стрипа омогућава приказивање визуелних бинарних опозиција и структуралних елемената врло ефективно. На основу ових анализа, сматрам да специфичне карактеристике медија филма, књижевности и стрипа активно утичу на акцентовање бинарних опозиција и структуралних елемената и тиме обликују перцепцију и интерпретацију наратива код публике. Из тог разлога такође сматрам да наративна структура није само техничка формалност, већ суштински аспект наратива који омогућава комуникацију између аутора и публике.

Постструктуралистички приступ, а посебно филозофија *деконструкције* Жака Дериде (Jacques Derrida) омогућава додатни увид за испитивање наратива филма, књижевности и стрипа. Дерида је у делу *Писање и разлика* оспоравао интерпретацију стабилног и унапред дефинисаног значења и указао на то да су текстови места бесконачне интерпретације, будући да се њихово значење константно одлаже путем разлика у језику.[154] Ово значи да уместо да се посматрају искључиво као затворени системи, текстови могу да се третирају као места бесконачне интерпретације у којима се значења стално преиспитују. У домену филма, деконструктивна анализа може указати на то како технике попут монтаже, кадрирања и звучног дизајна могу да произведу нестабилност у наративу. Конкретан пример примене Деридине теорије на филм је нејасан или двосмислен завршетак филма који аутоматски изазива публику да сама конструише смисао и тиме доведе у питање постојећи наратив. Књижевност такође нуди плодно тле за деконструктивну анализу са чврстим ослањањем на језик. Применом Деридиних концепата на књижевне текстове могуће је открити нове слојеве значења и истражити на које све начине метафоре, стилске фигуре, наративни глас и граматичке структуре изазивају мноштво интерпретација. Ово значи да овакав аналитички приступ

[154] Žak Derida, *Pisanje i razlika* (Beograd: Nolit), 1976, 12.

тексту подразумева активно учешће читаоца који не прихвата значење текста који чита као коначно, већ га сам конструише у односу на властити културални, емоционални и идеолошки контекст. У стрипу, спој текста и слике ствара специфичан простор за деконструктивну анализу зато што је однос између вербалних и визуелних знакова често испуњен тензијом, допуњавањем, али и контрадикцијом. Такав медијски састав омогућава читаоцима могућност стварања нових слојева значења који не могу да се извуку појединачно само из текста или слике. У том контексту, сматрам да значење у стрипу није једнозначно, већ је комбинација рецепције и интерпретације. На основу ових анализа, сматрам да су наративи у филму, књижевности и стриповима у бити нестабилни и испуњени значењима која су флуидна и отворена за реинтерпретацију. Самим тим, специфичне карактеристике сваког медија попут кинематографске технике, књижевног језика и комбинација текста и слика у стрипу не само да утичу на приповедање, већ уједно и омогућавају деконструкцију традиционалних и изградњу нових модалитета значења.

Наратолошки приступ који је Жерар Женет (Gérard Genette) формулисао у *делу Наративни дискурс: методолошки есеј* омогућава структуралну анализу наратива независно од конкретног медија. Женет се у раду фокусирао на систематско проучавање наративне структуре и формалне аспекте приповедања[155], попут анализе наративног поретка (распоред догађаја у причи), трајања (темпоралне и временске димензије наратива), учесталости (понављање догађаја) и фокализације наративног гласа (односно перспективе путем које се прича презентује публици), а не на сам садржај.[156] Филм као медиј нуди богат визуелни и слушни простор за наративно изражавање користећи се монтажом, кинематографијом и дизајном звука да би што ефективније манипулисао временом, перспективом и гласом и самим тим омогућио непосредну примену Женетових појмова у анализи приповедачких стратегија. Неки од примера укључују употребу флешбекова (догађаја из прошлости) и флешфорварда (догађаја из будућности) за манипулацију временом, монтажу као средство убрзања или успоравања ритма, као и употребу нараторског гласа (voice-over) као инструмента фокализације. На тај начин, филмски аутори могу да стварају слојевите наративне структуре које захтевају високу рецептивну ангажованост публике и да прикажу догађаје у филму из угла самих ликова. Конкретан пример употребе ове технике је директно приказивање догађаја из

[155] Gérard Genette, *Diskurs pripovijedanja* (Zagreb: AGM), 2002, 29–30.

[156] Ibid., 30.

субјективне перспективе ликова путем камере која је позиционирана из њиховог угла, субјективног фокуса, првог лица или монтажних секвенци које симулирају унутрашњи доживљај. Овакав приступ омогућава публици не само да посматра, већ и да доживи радњу изнутра и тиме боље разуме наративни конфликт ликова. Аутори су у књижевним текстовима, ослањајући се на линеарност језичког дискурса, развили наративне технике као што су интерни монолози, преломи у времену, субјективне перспективе и непоуздани наратори, што је омогућило читаоцима приступ унутрашњем свету ликова. У мултимодалном медију као што је стрип, Женетови појмови добијају нову димензију. Путем распореда кадрова и начина секвенцирања страна, аутори могу да управљају временом, док њихови визуелни стилови доприносе изградњи расположења, а текстуални елементи (попут унутрашњих монолога, дијалога, приповедачких коментара у интеракцији са сликом) омогућавају формирање сложених наративних гласова и визуелизовану фокализацију. Визуелна композиција кадрова и простор између њих такође утичу на ритам, док позиционирање текста унутар сцене утиче на начин перцепције фокализације. У том контексту, сматрам да текст и слике у стриповима могу да створе сложене наративне гласове мешањем визуелних стилова и различитих видова нарације.

Маршал Меклуан је тврдио да сваки медиј ствара различита окружења путем својих специфичних карактеристика и сензорних модалитета, који даље различито утичу на друштво и индивидуалну перцепцију.[157] Применом ове Меклуанове теорије на наративне медије, може се истражити како сама форма медија (а не само садржај који се испоручује) може да утиче на то како разумемо причу, сукоб и јунаке. Ово значи да филм, према Меклуановој теорији, као медиј који комбинује визуелне, слушне и временске елементе, нуди мултисензорно наративно искуство које може да пренесе сложене слојеве значења и емоција и на тај начин обликује разумевање гледалаца о нарацији и сукобу док комуницира изван експлицитног наративног садржаја. У контексту књижевности, применом Меклуанове теорије може се истражити како књижевна форма може да подстакне интроспективнији и интерпретативнији ангажман у наративу и конфликту. Ово значи да читаоци сами могу да конструишу менталне слике и значења из текста јер линеарни и индивидуални процеси читања стварају другачије наративно окружење које омогућава комплекснију рефлексију и личну конекцију са темама и сукобима у нарацији. Стрип захваљујући хибридној структури, такође активира и

[157] Makluan, *Razumijevanje medija: ekstenzije čoveka*, 19–20.

визуелне и лингвистичке ресурсе читалаца јер омогућава истовремено ангажовање више чула тако што комбинује наративну ефикасност текста са емотивном снагом слике. Поред тога, просторни распоред и секвенцијални ритам читања генеришу нарацију на специфичан начин и тако стварају наративна окружења јединствена за овај медиј. Из приложеног могу да закључим да медиј путем којег се приче причају значајно може да утиче на презентацију и перцепцију наратива и сукоба. Ово значи да сваки од датих медија, било да је реч о књизи, филму или стрипу, нуди јединствене могућности које обликују процесе приповедања и ангажовање публике. У том контексту, сматрам да наративне промене у самом медију могу да трансформишу значење и утицај нарације зато што интерактивне могућности сваког медија стварају различита наративна окружења и искуства.

Теорија кодирања и декодирања Стјуарта Хола је један од кључних доприноса студијама културе, посебно у разумевању односа између медијског текста и публике. Хол је уз помоћ модела кодирања/декодирања објаснио да процес комуникације није у потпуности линеаран, већ се састоји од кодирања порука од стране произвођача и њиховог декодирања од стране публике која даље тумачи ове поруке на основу свог културног порекла, искустава и веровања.[158] То значи да значење није унапред дефинисано у самом тексту, већ настаје у интеракцији са читалачким или гледалачким искуством, културалним контекстом и вредносним системом публике. Холов модел поставља три хипотетичке позиције са којих публика може да декодира медијске поруке и то су:

- доминантно (или хегемонијско) читање (у којем публика у потпуности прихвата наративно значење које је кодирао аутор),
- преговарачко читање (у којем публика делимично прихвата значења, али их прилагођава сопственом контексту),
- и опозиционо читање (у коме публика свесно одбацује понуђено значење и производи алтернативну интерпретацију).[159]

На примеру филма, ово значи да се визуелни и звучни елементи комбинују тако да кодирају наративе на сложене начине које различита публика може различито да декодира. У том контексту, један те исти филм који приказује културни или друштвени

[158] Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe i Paul Willis, ur. *Kultura, mediji, jezik* (Beograd: Clio), 2014, 118–120.

[159] Ibid. 125–127.

сукоб може бити протумачен као прогресиван, субверзиван или конзервативан у зависности од културне припадности, идеолошке оријентације и искуства гледаоца. У књижевности, ово се може видети на примеру где текстуални простор читаоцима омогућава да се баве наративима на основу сопствене маште и интерпретативних оквира. Ово значи да интерактивност постаје саставни део наративног искуства и на тај начин омогућава деконструкцију доминантног читања зато што активира читаоце у заједничком стварању наративног искуства уз помоћ разноликости интерпретација. На примеру стрипова, ово кодирање наратива може се видети у њиховој јединственој форми која захтева декодирање и визуелних и текстуалних елемената истовремено. У пракси, кодирање унутар стрипа дешава се на више нивоа: у распореду кадрова, путем визуелних стилова, текстуалним сегментима и темпоралној структури. Ово значи да, док читају стрип, читаоци морају да декодирају и интегришу све ове елементе да би конструисали смисао. У том контексту, сматрам да управо тај вишеслојни приступ отвара простор за разноврсна читања, од доминантних до субверзивних.

На основу ових анализа, могу да закључим да тумачење наратива у филму, књижевности и стрипу није апсолутно, већ зависи од сложене интеракције медијске форме, културалног кода и рецептивног апарата публике. Због тога сматрам да суочавање публике са наративним структурама постаје простор интерпретативног сукоба, у коме медиј више није само канал, већ је и активни учесник у производњи значења.

3. 3. Имерзија и ангажовање у стрипу у односу на друге медије

Имерзија и ангажовање су кључни концепти у истраживању о искуству медијске потрошње зато што могу да се посматрају и као механизми уз помоћ којих наративи и уметничке форме остварују контакт са публиком. Џенет Х. Марej (Janet H. Murray) дефинисала је у делу *Хамлет на Холодеку* имерзију као осећај транспортовања у наративни свет у коме је публика окружена амбијентом и унутрашњом логиком тог света.[160] Насупрот имерзији, ангажовање се може дефинисати као облик интеракције, који уз помоћ когнитивних, емоционалних и физичких аспеката доводи публику до већег интересовања за медијски садржај.[161]

Ханс Роберт Јаус је у оквиру естетике рецепције нагласио значај улоге читаоца у тумачењу текста и истакао да се ангажовање и доживљај књижевног дела формирају онда када се читаочев хоризонт очекивања сусретне са структуром текста. [162] У домену стрипова, ово значи да предзнање читалаца утиче на њихово ангажовање и урањање у наратив јер стрипови причају приче путем визуелног медија, што захтева од читалаца да тумаче слике како би схватили наратив. Оваква јединствена интеракција текстуалних и визуелних елемената у стрипу омогућава читаоцима другачији вид имерзије и ангажовања у односу на романе, филмове или дигиталне медије. То је зато што стрип, спајањем текста и слике, активира различите рецептивне капацитете код читаоца попут визуелне перцепције, лингвистичке интерпретације, просторне оријентације и сл. Меклуан је ове медијске појаве објаснио тако што је указао на то да специфичне карактеристике медија могу директно да утичу на пријем и интерпретацију поруке.[163] У случају стрипа, ово значи да визуелна непосредност и семиотичка комплексност садржаја утичу на брзину читања, ритам интерпретације и количину имерзије.

Као што смо видели до сада, у домену стрипа, читаоци нису само пасивни примаоци садржаја, већ и активни учесници у наративном процесу. Овај облик учешћа публике може се јасно уочити и на примеру концепта затварања Скота Меклауда, који

---

[160] Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (NY:The Free Press), 1997, 99.

[161] Marrie L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins University Press), 2001, 21.

[162] Jauss, *Literary history as a challenge to literary theory* New Literary History, Vol. 2, No. 1, A Symposium on Literary History, 8.

[163] Makluan, *Razumijevanje medija: ekstenzije čoveka*, 183–189.

се односи на то да читаоци имају активну улогу у тумачењу и повезивању узастопних кадрова како би успели да створе кохезивно читалачко искуство.[164] На основу тога, сматрам да је овакав тип ангажовања когнитивни процес у коме читаоци користе своју машту и вештине закључивања да би премостили празнине у причи и тиме индиректно постали кокреатори нарације. Затварање, дакле, подразумева више од пуког разумевања редоследа сцена јер ангажује перцептивне и интерпретативне механизме који креирају јединствен облик имерзије.

За разлику од филма или прозе, где је наративни ток експлицитно вођен, стрип захтева од читаоца сталан интерпретативни напор, што самим тим чини читање интерактивним и когнитивно изазовним искуством. Теоретичари Тиери Гронстин (Thierry Groensteen) и Нил Кон (Neil Cohn) елаборирали су у радовима ову сложеност наративних структура стрипова, као и њихове когнитивне импликације. Гронстин је развио концепт мреже унутар стране стрипа, где је посматрао на који начин међусобна повезаност независних кадрова може да допринесе нарацији тиме што формира облик мреже на страни.[165] Слично Гронстину, Нил Кон је истраживао који су све когнитивни процеси код читаоца укључени у разумевање секвенцијалних слика, зато што је сматрао да је ангажовање у стрипу и интелектуално и емоционално читалачко искуство.[166] Кон је указао на то да је разумевање секвенцијалних слика сложен процес који ангажује више когнитивних капацитета попут визуелне обраде, памћења, логичког повезивања и емотивне идентификације. Према Кону, читање стрипа захтева и интуитивно и рационално учешће читаоца, при чему празнине у нарацији постају простори у којима се гради персонализовано значење. Управо тај простор за интерпретацију и закључивање омогућава читаоцима да искусе персонализовану интерпретацију приче и још више се ангажују у читању.

За разлику од стрипова, филмови ангажују публику уз помоћ динамичних комбинација визуелних, слушних и наративних елемената, јер у кинематографији (уметности прављења филмова) одлуке о постављању камере, кретању и угловима директно утичу на то како гледаоци перципирају и емоционално реагују на наратив. Андре Базин (André Bazin) је у теорији филма дискутовао о томе да је квалитет филма

[164] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 60–62.

[165] Thierry Groensteen, *The System of Comics* (Jackson: University Press of Mississippi), 2007, 30–32.

[166] Neil Cohn, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (Bloomsbury Academic), 2013, 42–43.

заснован на способности овог медија да симулира стварност. Према Базину, јединствена моћ филма произилази из способности да што веродостојније визуелно репродукује свет и тиме понуди гледаоцима искуство које блиско презентује њихову перцепцију стварности.[167] Ова перспектива филма као медија супротна је интерактивној и партиципативној природи стрипа јер нуди облик имерзије који је првенствено чулан и пасиван, а не когнитиван и активан. Један од централних елемената у Базиновој теорији је и концепт онтологије фотографске слике на основу кога је сугерисао да фотографија, а самим тим и филм, могу да послуже као огледало стварности и тиме прикажу свет онаквим какав јесте. Базин је даље тврдио да је овај онтолошки квалитет филма омогућио гледаоцима да доживе привид стварног света без непосредних уметничких интервенција које су карактеристичне за друге облике уметничке репрезентације.[168] Ова способност за директну репрезентацију омогућила је филмском медију јединствену аутентичност и ауторитет у приказивању стварности где се гледаоци транспортују у наративни свет као сведоци, а не као активни учесници. Базин се у раду залагао и за кинематографске технике као што су дубоки фокус и дуги снимак зато што је сматрао да ове технике доприносе реализму филма тако што чувају просторни и временски континуитет и тиме подстичу гледаочево истраживање сцене, слично перцепцији стварности.[169] За разлику од стрипа, где читаоци активно реконструишу нарацију, филмска публика бива транспортована у наративни свет без потребе за когнитивним посредовањем. У том контексту, сматрам да ове технике омогућавају гледаоцима да истраже визуелно поље у филму баш као што би то урадили и у стварности уз помоћ мање манипулативне репрезентације света. Базин је у оквиру филмске теорије, истраживао и на који начин реализам психолошки утиче на публику.[170] Он је указао на то да веродостојност филма може да изазове снажне емоционалне реакције код публике када се лакше саосећа са ликовима и ситуацијама које изгледају као стварне. На основу ове анализе, могу да закључим да ове технике, тиме што минимизирају уређивачку интервенцију, олакшавају непрекидно искуство филмске стварности што додатно побољшава имерзију и ангажман гледалаца.

---

[167] André Bazen, *Što je film?* (Zagreb: Grafički zavod Hrvatske), 1976, 95.

[168] Ibid., 16.

[169] Ibid., 69.

[170] Ibid., 39–40.

Звук у филму, укључујући дијалог, звучне ефекте и музику, додатно може да поспеши имерзију и ангажовање гледалаца. Ово значи да звук може активно да води и обликује реакције публике и тиме утиче на њихов емоционални ангажман у причи. Монтажа (процес одабира и комбиновања кадрова у секвенце) је процес који обликује темпо, ритам и наративну структуру филма и тиме директно утиче на то како гледаоци доживљавају и схватају причу. Мизансцена [171] такође игра кључну улогу у успостављању амбијента и расположења јер утиче на то да се гледалац уживи у оно што гледа. Једна од критика које су филмови често добијали јесте да су их теоретичари доживљавали као ограничене баш због линеарне наративне структуре и временских граница њиховог трајања. Међутим, како Дејвид Бордвел (David Bordwell) тврди, ово ограничење олакшало је строго контролисан темпо и ритам што је омогућило филмским ауторима да реализују своје идеје и наративе са додатном прецизношћу. [172] У том контексту, сматрам да је временска ограниченост филма, упркос својој лимитираности, подстакла филмске ауторе да стварају нове креативне наративне стратегије, као што су нелинеарно приповедање и пресецање радње филма, што је довело до повећане сложености гледалачког искуства.

Стрип, иако у себи нема звучну компоненту као филм, успео је да створи имерзију код читалаца комбиновањем визуелног приповедања и наративних техника. Ово се може видети на примеру употребе кадрова, оквира, простора између кадрова, као и низа слика које позивају читаоце да активно учествују у конструисању наратива, попуњавању празнина и замишљању радње која се дешава ван странице. У том контексту, сматрам да је овакав облик активног ангажовања кључан за остваривање имерзије у току читања стрипа зато што директно укључује читаоца у развој приче. Такође, сматрам да визуелна природа стрипа омогућава потпуно другачију врсту имерзије од филма. Под овим подразумевам то да стрип увлачи читаоце у просторно и

---

[171] Према Дејвиду Бордвелу, мизансцена се односи на све елементе који се налазе у оквиру кадра или позоришне сцене попут распореда тела, објеката, светала, костима, декорације, гестова и покрета, као и начина на који су ови елементи организовани у простору и времену ради постизања уметничког или наративног ефекта. У филму, мизансцена обухвата све што камера види пре него што се монтира. У стрипу, мизансцена се односни на композицију кадрова, перспективу, положај ликова и симболику окружења. David, Bordwell, and Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction, 12th ed.* (New York: McGraw-Hill), 2020, 112–113, за детаљнији преглед 112–159.

[172] David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkley: University of California Press), 2006, 106–108.

временски фрагментирану причу која захтева од њих да користе когнитивне вештине да интерпретирају и повежу визуелне и текстуалне елементе, чиме се подстиче јединствен облик ангажовања. На основу ових запажања, претпостављам да је имерзија у филму непосреднији доживљај због способности да симулира искуства из стварног живота путем покретних слика и звука. Насупрот томе, имерзија у стрипу могла би се сматрати когнитивнијом и маштовитијом, јер захтева активно учешће читалаца како би се створила кохерентна нарација од статичних слика. За разлику од стрипова, књижевни романи нуде значајно другачије имерзивно искуство читања јер додатно ангажују читаоце путем детаљног описног језика, што омогућава ауторима да осликају живописне сцене, ликове и емоције искључиво путем текста. У том контексту, сматрам да овакав вид описа текста позива читаоце да замисле читав наративни свет који им ствара индивидуално аутентично искуство читања. Поред тога, романи често користе унутрашње монологе и тиме пружају директан приступ мислима и осећањима ликова, што додатно оплемењује њихове карактере и општи наратив и самим тим појачава читалачко ангажовање.

Еволуција дигиталних медија, посебно видео игара и виртуелне стварности, увела је нову димензију на пољу имерзије и ангажовања, а то је интерактивност. Видео игре и виртуелну реалност (ВР) карактерише интерактивна природа која се заснива на томе да омогући корисницима да, директно из првог лица, утичу на нарацију и окружење на основу својих поступака. У том контексту, сматрам да интерактивност није само карактеристика ових медија већ потпада под једну од централних ставки за стварање имерзивног играчког искуства. Ово значи да се у видео играма играчи баве сложеним наративима где њихови избори (у зависности од концепта и жанра игре) утичу на целокупан исход. На тај начин видео игре стварају јединствено персонализовано наративно путовање које је уједно и мултимодално, јер са сваким наредним играњем нуди другачије наративно искуство. Виртуелна реалност иде чак и корак даље од видео игара тако што поставља кориснике у потпуно симулирано окружење где је доживљај присуства значајно појачан јер се корисници осећају као да су заиста унутар виртуелног света. Ово значи да имерзија у виртуелној стварности није само когнитивна или емоционална, већ и просторна и телесна захваљујући симулацијама које опонашају чулне утиске из физичког света. Џенет Х. Марej је дискутовала о томе да се концепт ангажмана у видео играма и виртуелној реалности јавља онда кад предузмемо смислене

акције и када видимо резултате наших одлука и избора.[173] То значи да ангажман у видео играма и ВР окружењу побољшава емоционалну и когнитивну имерзију у дигитално окружење, што чини искуство играња убедљивијим, импресивнијим и самим тим занимљивијим искуством. Имајући у виду ова запажања, сматрам да је имерзивно искуство које нуде видео игре и виртуелна реалност непосреднијег карактера управо због интерактивног ангажмана који кориснике ставља у центар наративног искуства. Због тога, такође, сматрам да облик имерзије коју нуде ови медији може довести до снажног осећаја присуства и емоционалне повезаности са дигиталним окружењем зато што корисници нису само посматрачи већ активни учесници и кокреатори приче.

Компаративна анализа медија у овом поглављу указује на то да различити медији ангажују публику на различите начине. Филмови ангажују публику тако што користе кинематографију, звук и монтажу да створе богато сензорно наративно искуство, стрипови ангажују читаоце на основу визуелног приповедања и активног учешћа у изградњи нарације, књижевни романи ангажују публику тако што позивају читаоце у богато изграђене светове путем текста, а дигитални медији постављају кориснике у улогу коауторског субјекта наратива. Као што сам објаснио, јединствена ограничења сваког медија, било да су то статичне слике стрипа, линеарност филма, одсуство визуелног приказа у романима или интерактивност у дигиталним медијима, приказују спектар креативних стратегија путем којих аутори, критичари и публика могу да доживе наративни ангажман и имерзију при рецепцији жељеног садржаја. На основу ових анализа, могу да закључим да су ограничења сваког од наведених медија саставни део изражајног потенцијала истих јер управо због тога омогућавају публици да доживи разноврсна наративна искуства.

[173] Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 123.

3. 4. Општи појам наратива у књижевности, филму и стрипу

Наратив је један од основних културалних конструката који је у основи примарно говор и писмо, след слика у стрипу, кадрова у филму и др. са којима се остварује неко излагање, тј. причање приче. На основу тога, наратив се може дефинисати као структурирани приказ искустава и догађаја (било стварних или замишљених) који су повезани на смислен начин да би пренели одређену поруку или скуп тема публици. Ово значи да је наратив у људској култури од пресудног значаја, јер не само да забавља, већ и обликује наше разумевање света, утиче на наша веровања и вредности и негује емпатију и на тај начин нам дозвољава да искусимо живот из перспектива различитих од наше.[174] Такође, наратив није ограничен само на један медијски систем, већ се развио у различите форме, попут усмених прича, писане књижевности, визуелног сликарства, позоришта, филма, стрипа, савремених дигиталних медија и др. Проучавање наратива има дугогодишње филозофске и реторичке корене, а један од најранијих и најзначајнијих теоретских приступа потиче из дела *Поетика*[175] у којој је Аристотел анализирао структуру трагедије у књижевности и тиме поставио темеље за дугогодишњу традицију анализе наратива у литератури, где су елементи попут радње, катарзе и мимезиса посматрани као кључне компоненте успешне приповести.

Међутим, двадесети век означио је значајан помак ка ширем и нијансиранијем разумевању наратива. Појава структурализма, а касније и постструктурализма, проширила је проучавање наратива изван граница књижевности на говорне, визуелне и мешовите медије. У овом периоду дошло је и до развоја наратологије, дисциплине посвећене проучавању структура наратива у различитим медијима, на коју су значајно утицали радови Владимира Пропа (Vladimir Propp) и његове анализе народних прича.[176] Пропов рад, као и дела других структуралиста, омогућили су анализирање наратива и у осталим медијским сферама попут визуелне уметности, филма, телевизије, стрипа, као и дигиталних форми. Иако различити медији користе различите кодове (језичке, визуелне, звучне), основна функција наратива (пренос значења и вредносних структура) је и даље остала непромењена. Ово се може најбоље видети на примеру књижевности, која са богатом традицијом истраживања ликова и сложених тематских структура ипак

---

[174] Jerome Bruner, "The Narrative Construction of Reality," *Critical Inquiry, 18(1),* 1991, 4.

[175] Аристотел, *Поиетика*, превео Милош Ђурић (Нови Сад: Књижевна заједница Новог Сада), 1980.

[176] Vladimir Propp, *Morfologija bajke* (Beograd: Prosveta), 1982, 115–116.

наставља и даље да буде доминантан медиј за нарацију.[177] Филм као другачија форма наратива у односу на књижевност користи визуелне и слушне елементе за стварање импресивних наратива који нуде привид стварности комбинујући кинематографију, монтажу и дизајн звука. Како је Дејвид Бордвел то описао, наратив у филму настаје визуелно-режијском организацијом која гради приповест путем сцена и секвенци.[178] Стрипови као хибридна наративна форма комбинују визуелне елементе и текст за израду прича које могу да варирају од веома апстрактних до мукотрпно реалистичних. На овај начин стрипови нуде јединствену наративну мешавину која користи снагу и књижевних и визуелних техника приповедања. Као што сам поменуо раније, поједини теоретичари, попут Скота Меклауда, нагласили су да управо празнине између кадрова у стрипу подстичу активну машту читаоца, захтевајући од њега да реконструише ток радње и повезује елементе у смислену целину.[179] Стога, сматрам да читање стрипа активира и визуелне и лингвистичке способности, чинећи то искуство посебно у односу на књигу и филм. На основу ове анализе, сматрам да се културална релевантност ових медија не може оспорити јер и књижевност и филм и стрип приказују и обликују друштва из којих настају тако што нуде увид у културалне норме, вредности и сукобе које их окружују. У том контексту, такође сматрам да докле год наратив служи универзалној функцији приказа у људским културама, медиј путем кога се он може преносити значајно утиче на његову конструкцију, рецепцију и културални утицај.

Ролан Барт се често фокусирао у раду на идентификацију структура које се налазе у основи различитих наративних форми. Према Барту, свака прича садржи вишеслојна значења која се могу анализирати на основу различитих кључева.[180] Ови теоријски приступи обезбедили су алате за анализе наратива изван самог садржаја јер су ставили фокус на њихове основне структуре. Постмодернистичке теорије, које су се појавиле у другој половини двадесетог века, довеле су у питање стабилност и универзалност тих наративних структура. Жан-Франсоа Лиотар, у делу *Стање постмодерног*, критиковао је велике наративе и тиме довео у питање универзалност и објективност наративних структура.[181] Лиотар је заступао идеју малих наратива који су се заснивали на локалним,

[177] Ibid., 115–116.

[178] David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (University of Wisconsin Press), 1985, 40.

[179] Погледати поглавља 3.1 и 3.3 за детаљнију анализу.

[180] Barthes, *Image, Music, Text*, 109.

[181] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju,* 60–61.

фрагментираним и често контрадикторним приповестима у постмодерном друштву. Фредрик Џејмсон (Fredric Jameson) је у делу *Постмодернизам, или културална логика касног капитализма* анализирао начине на које се наративи комодификују и фрагментишу у савременом друштву.[182] Он је указао на то да савремени културални производи, укључујући и наративе, све више функционишу као површни, самореференцијални текстови који због тога губе способност критичког приказа стварности. Иако различите, ове теоријске перспективе указују на то да сложени и фрагментирани савремени наративи активно пропитују традиционалне појмове кохерентности, истине и значења у приповедању.

Мизансцена, као још један наративни алат, односи се на све елементе који су постављени испред камере за снимање, попут поставке, реквизита, глумаца, костима, као и осветљења и начина на који су ови елементи распоређени. Ово значи да је мизансцена у филмском наративу кључни сегмент за успостављање контекста, постављање расположења и развијање ликова у филму. На пример, педантна употреба мизансцене у филму *Хотел Будимпешта*[183] Веса Андерсона (Wes Anderson), створила је визуелно богату причу која има примесе и хировитог и носталгичног. Андерсонов намерни избор палета боја, симетричних композиција и детаљних поставки не само да је визуелно очарао публику, већ је и појачао тематику филма уз помоћ мета-тема попут меланхоличног пропитивања и бриге о крају једне ере. Још једна иновативна употреба кинематографије је и филм *Деца човечанства* (Children of Men).[184] Редитељ Алфонсо Куарон (Alfonso Cuarón) водио је у овом филму визуелну нарацију уз помоћ дугих, непрекидних кадрова и тиме увукао гледаоце у хаотичан, дистопијски свет и повезао публику са искуствима ликова и темама наде и отпорности. Филм *Почетак* (Inception)[185] Кристофера Нолана (Christopher Nolan) је још један пример динамичне монтаже која има незаобилазну улогу у изградњи сложених наратива. Ово се посебно може видети на примеру иновативне структуре наратива и померања у времену, где монтажа не само да

[182] Fredrik Džejmson, *Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma* (Novi Sad: Svetovi), 1984, 15–16.

[183] Wes Anderson *dir.*, *The Grand Budapest Hotel* (Beverly Hills, CA: Twentieth Century Fox Home Entertainment), 2014.

[184] Алфонсо Куарон, режија, *Деца човечанства* (Universal City, CA: Universal Studios Home Entertainment), 2007.

[185] Кристофер Нолан, режија, *Почетак* (Burbank, CA: Warner Bros. Pictures), 2010.

изазива гледаоце да се помно укључе у радњу филма, већ их и повезује са темама сећања, снова и стварности које се константно пропитују током филма.

Када је у питању имерзија путем филмског искуства, сматрам да се она може постићи комбинацијом визуелног приповедања, дизајна звука и музике и тако изазвати широк спектар емоција и одговора код публике. Алфонсо Куарон успео је да дочара ефекат имерзије у филму *Гравитација* (Gravity)[186], где је коришћењем визуелних ефеката, звука и 3Д технологије сместио публику у огромно, тихо пространство свемира. У тим тренуцима, публика није само посматрала наратив већ га је перципирала и телесно, као просторну, емотивну и чулну реалност. На основу ових анализа, могу да закључим да наративна структура филма није само средство за преношење приче, већ инструмент који обликује когнитивну и афективну реакцију гледаоца. Као што сам већ помињао раније, стрипови такође нуде јединствено наративно искуство путем интеграције визуелног и текста, јер ангажују код публике и визуелну перцепцију и лингвистичко разумевање. Овакав приступ омогућава ауторима да презентују уметнички рад у више нијанси и отвара простор за развој позамашаног спектра наратива од веома апстрактних до помно детаљних и реалистичних приказа. На примеру апстрактних стрипова, ово се може видети у раду аутора који користе визуелне метафоре, нетрадиционалне распореде кадрова и сломљену композицију. На овај начин аутори подстичу читаоце да интерпретирају причу на основу симболичних слојева уместо традиционалних фабула. Насупрот томе, у стриповима реалистичног стила, аутори користе детаљне цртеже и историјску тачност како би испричали комплексне приче о догађајима из стварног света.

Адаптација наратива из једног медија у други је процес у коме се приче развијају, трансформишу и добијају нова значења у складу са модалитетима новог медијског облика. Линда Хатчеон (Linda Hutcheon) у делу *Теорија адаптације* истражује на које начине се наративи трансформишу и реинтерпретирају у различитим медијима на основу ограничења креативних могућности сваког медија.[187] Адаптација романа Филипа К. Дика (Philip K. Dick) *Да ли андроиди сањају електричне овце?* (Do Androids Dream of Electric Sheep?)[188] у филм *Истребљивач* (Blade Runner)[189] и касније видео игру и

[186] Алфонсо Куарон, режија, *Гравитација* (Burbank, CA: Warner Bros.), 2014.

[187] Linda Hačion, *Teorija adaptacije* (Beograd: Clio), 2013, 43.

[188] Филип К. Дик, *Да ли андроиди сањају електричне овце?* превео Иван Бабић (Београд: Лагуна), 2011.

[189] Ридли Скот, режија, *Истребљивач* (Warner Bros.), 1982.

стрипове, на пример, показује како теме и наративна суштина изворне приче могу да се задрже у различитим медијским формама. Анализа овог процеса адаптације садржаја открила је да интертекстуалне везе могу да обогате и прошире изворни наратив и тиме омогуће причама да превазиђу своје оригиналне форме и одјекну још више код нове публике на иновативне начине.

На основу анализираних примера, јасно је да наратив функционише као вишеструки концепт који обликује технике приповедања и тиме утиче на развој медија и ангажовање публике. Међутим, иако сваки од наведених медија поседује своја ограничења, наративи у књижевности, филму и стрипу ипак имају једну заједничку црту, а то је основни циљ преношења људских искустава, емоција и вредности у уметности. Зато тврдим да су наративи витално средство људског изражавања и повезивања и да развој савремених технологија омогућава њихову даљу еволуцију, као и трансформацију њиховог облика и функције, а самим тим и динамични однос између наративних форми, аутора и публике.

3. 5. Наративне трансформације и адаптације

Концепт адаптације није нов појам. Напротив, адаптација је вековима била саставни део наративне уметности који служи да олакша миграцију прича из једног културалног и временског контекста у други. Међутим, појава нових медијских технологија повећала је обим и утицај ових трансформација. Нови медији омогућили су да адаптације не буду више ограничене на традиционалне прелазе, као што је прелаз из књижевности у филм, већ да могу да се прошире на нове интерактивне и дигиталне области, видео игре, веб-садржаје и искуства виртуелне реалности. Ова еволуција довела је у питање досадашње схватање наративних структура, развоја ликова и ангажовања публике, што је довело до додатног проучавања ових савремених садржаја. Разумевање ових трансформација кључно је у дигиталном добу из неколико разлога:

- зато што омогућава истраживање додатних наративних креативних могућности и изазова које нови медији нуде,
- зато што пружа увид у културалне и друштвене импликације наратива јер приче носе са собом одређене вредности, идеологије и погледе на свет који утичу на друштва из којих произилазе,
- зато што проучавање адаптација нарације омогућава јасније разумевање и кретање између све нејаснијих односа аутора и публике,
- зато што дигитални медији данас често омогућавају интерактивније и партиципативније облике приповедања.

Зато сматрам да специфичне могућности медија, као и њихова ограничења, играју кључну улогу у процесу наративне адаптације, што значајно утиче на то како се приче причају, доживљавају и разумеју.

Научно интересовање за адаптације нарочито је порасло у двадесетом веку. Фокус проучавања био је у почетку првенствено на анализирању превођења књижевних дела у филмове зато што филмске адаптације имају способност да лако конвертују сложене књижевне нарације у визуелне слике. Један од теоретичара који се бавио проучавањем феномена адаптације, Џорџ Блустоун (George Bluestone) тврдио је да разлике између романа и филмова захтевају трансформацију наративних елемената да би одговарали визуелним и временским захтевима биоскопа.[190] Блустоун је такође нагласио да адаптација није дословно преношење текста јер визуелна природа филмова

[190] George Bluestone, *Novels into Film* (Berkley: University of California Press), 1957, 31–35.

омогућава одређену дозу директности у приповедању коју књижевност, ослањајући се само на језик, не може да постигне. Један од конкретних примера је адаптација романа *Велики Гетсби*[191] Ф. Скота Фицџералда (F. Scott Fitzgerald) у истоимени филм База Лурмана (Baz Luhrmann).[192] Раскош Гетсбијевих забава, иако детаљно описана у роману, у филму је кадрирањем, глумом, сценографијом, костимографијом, употребом боје, светла и звучном пратњом добила нови визуелни интензитет. Филм је у том смислу уронио гледаоце у естетику декаденције и луксуза једне епохе коју је Фицџералд покушао да дочара у тексту. Међутим, због трајног ограничења формата, адаптација је редуковала подзаплете и сложеније елементе развоја ликова, што је резултирало поједностављеним током радње и сажетијом драматургијом. Оно што је Лурманова адаптација показала је како својства филмског медија могу да преобликују начин на који се доживљава наратив. У том процесу, визуелно је постало примарни носилац симболике, а језичке нијансе су се трансформисале у естетске ефекте, без превеликог губитка вредности изворног садржаја. Након Блустоуна, седамдесете и осамдесете године двадесетог века обележене су растућим интересовањем за семиотику адаптације. Умберто Еко (Umberto Eco) је у раду генерално, а посебно у делу *Улога читаоца,* увео идеју да су текстови отворени за мноштво интерпретација. Како је Еко навео, текстови се могу користити као основа за разумевање адаптација не као фиксних ентитета, већ као флуидних интеракција између слике, текста, аутора и публике зато што омогућавају мноштво интерпретација.[193] Графички роман *Бетмен: Пун месец*[194], аутора Роднија Барнса (Rodney Barnes) и Стевана Субића је један од примера који приказује ауторску интервенцију унутар глобалне суперхеројске франшизе и на тај начин омогућава нову интерпретацију постојећег. Ово се јасно може видети у њиховом приступу који се одликује експресионистичком визуелизацијом која истовремено и конструише и деконструише канонску фигуру Бетмена и других елемената Ди-Сијевог универзума. Субићева наглашена употреба сенки, визуелних диспропорција и текстуралних површина, попут Бурдијеове естетске дистанце, помера читаоце из зоне познатог у непознато и ново.[195] На овај начин Бетмен: Пун месец може се тумачити као хибридно

[191] Ф. Скот Фицџералд, *Велики Гетсби,* (Београд: Лагуна), 2013.

[192] Баз Лурман, режија, *Велики Гетсби* (Burbank, CA: Warner Bros.), 2013.

[193] Umberto Eko, *Uloga čitaoca: istraživanja semiotike teksta* (Beograd: Nolit), 1982, 39–40.

[194] Rodni Barns, i Stevan Subić, *Betmen: Pun mesec (*Beograd: Čarobna knjiga), 2024.

[195] Pierre Bourdieu, *Razlikovanje: društvena kritika suđenja ukusa* (Zagreb: Antibarbarus), 2003, 5–6.

дело које истовремено и припада и измиче канону Ди-Сијевог универзума зато што адаптира и трансформише постојеће ликове и простор и на тај начин омогућава читаоцима поновну интерпретацију већ познатог.

Дигитална револуција и развој нових технологија значајно су проширили обим, размере и могућности адаптација нарације у двадесет првом веку. Развој дигиталних медијских платформи увео је нове димензије у процес прилагођавања. Акценат је сада био на интерактивности, мултимодалности и замагљивању граница између аутора и публике. У том контексту, концепт трансмедијског приповедања како га је артикулисао Хенри Џенкинс у делу *Култура конвергенције* додатно је обогатио студије медијских адаптација. Џенкинс је тврдио да наративи могу да се прошире на више медијских платформи и тако створе уједињено и координисано искуство забаве које подстиче публику на активно учешће.[196] На овај начин сарадничка и партиципативна природа стварања нарације у дигиталној ери генерише динамичне приче које нису ограничене на само један медиј. Ирина Рајевски (Irina Rajewsky) истакла је у раду о интермедијалности да адаптације подразумевају комбинацију и трансформацију медијских конвенција и правила, што је посебно релевантно у контексту дигиталних адаптација где су границе између медија све мање видљиве.[197] Према Рајевски, успешна адаптација захтева јасно препознавање специфичних ограничења и потенцијала сваког медија и свесно обликовање тих медијских кодова у служби очувања или трансформације наратива. Џеј Дејвид Болтер и Ричард Грусин развили су концепт ремедијације, односно процеса у ком нови медији преобликују старе али задржавају њихове основне функције док их истовремено унапређују и преобликују.[198] Ово значи да ремедијација не подразумева пуко замењивање, већ динамичну интеракцију у којој нови медиј користи, цитира и трансформише претходни медијски садржај како би остварио специфичне ефекте приповедања. У том контексту, адаптација књижевности у филм постаје више од трансфера садржаја јер прилагођавање књижевности филму представља јединствен сет изазова и могућности за ауторе. Зато сматрам да овакав приступ адаптацији не укида

---

[196] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 108–113.

[197] Irina Rajewsky, „Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality," *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature, and Technologies, no.* 6, 2005, 51. 10.7202/1005505ar

[198] Bolter, and Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 269–271.

вредност изворног текста већ га реинтерпретира у складу са модалитетима и поетиком новог медија.

Манипулација наративним временом је један од кључних аспеката адаптације, посебно у случају преласка са књижевности на филм. У књижевности, ово се може видети у причама које често обухватају дугачке временске периоде. На овај начин писци са дугачким детаљним описима стварају простор за комплекснији развој ликова и њихових карактера који се могу простирати и на десетине страница пре него што се открију. У филмовима, редитељи, баш зато што су ограничени временом трајања филма морају да пронађу ефикасне начине да сажму наративе без губитака њихове суштине. Ово подразумева да се адаптивни процес поред скраћивања садржаја односи и на проналажење иновативних наративних стратегија за преношење приче и развоја ликова у ограниченом временском оквиру филма. У адаптацији *Господар прстенова*: *дружина прстена* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring) [199], *Две куле* (The Two Towers)[200] *и Повратак краља* (The Return of the King)[201] редитељ Питер Џексон (Peter Jackson) суочио се са огромним изазовом где је морао да компресује цео експанзивни наратив Џ. Р. Р. Толкина (J. R. R. Tolkien) у само три филма. Ова лимитираност омогућила је Џексону, а уједно га и условила, да прикаже сву креативну уметничку способност адаптације не би ли што веродостојније пренео Толкинов огромни књижевни наратив на велико платно. Ово је резултирало тиме да су Џексонови филмови сажмали Толкинове детаљне описе и сложено предање у визуелно привлачне секвенце које су обухватиле суштину приче. Да би ово постигао, Џексон је користио спектакуларне визуелне и специјалне ефекте да дочара фантастичне елементе Средње земље онако како их је Толкин иницијално и замислио. Џексон је такође користио и компресију наративног времена и стратешки изоставио одређене подзаплете да би успео да одржи кохерентност и пажњу у целокупном филмском серијалу. На основу ове анализе, сматрам да филмови путем визуелног приповедања могу да понуде нове перспективе за познате наративе, уз услов да се не изгуби наративна суштина изворног дела.

Видео игре и дигитални медији, захваљујући интерактивној компоненти, нуде нове приповедачке могућности и персонализовано наративно искуство. За разлику од

---

[199] Питер Џексон, режија, *Господар прстенова: Дружина прстена*, (Burbank, CA: New Line Cinema), 2001.

[200] Питер Џексон, режија, *Господар прстенова: Две куле*, (Burbank, CA: New Line Cinema), 2002.

[201] Питер Џексон, режија, *Господар прстенова: Повратак краља*, (Burbank, CA: New Line Cinema), 2003.

филмова где се развој ликова дешава по унапред дефинисаном сценарију, видео игре омогућавају играчима да у току играња доносе одлуке које директно утичу на ток приче, структуру односа и крајње исходе. Према теорији наративне архитектуре Хенрија Џенкинса, интерактивни медији креирају наративне просторе који позивају на истраживање и омогућавају еволуцију ликова у односу на изборе играча.[202] Пример за то је видео игра *Ратови звезда: Витезови старе републике*[203] која је заснована на филмској франшизи *Ратови звезда* (Star Wars). Ова игра омогућава играчима да истраже универзум Ратова звезда из једне потпуно нове перспективе, јер могу да се крећу унутар истог на основу својих одлука. Те одлуке одређују да ли ће играч припасти светлој или тамној страни Силе и утичу не само на развој заплета, већ и на моралну структуру главног јунака и његове односе са другим ликовима у игри. На тај начин механизми избора у видео играма трансформишу играче у коауторске фигуре по питању наратива што резултира високим нивоом ангажмана и имерзије у току играња. Због тога, видео игре, као дигитални медиј добијају капацитет за комплексну и варијабилну нарацију у којој сваки играч може да искуси другачију верзију исте приче.

Као што се може видети из приложеног, прелазак са филма на дигиталне медије омогућио је ауторима много више интерактивности у наративним структурама и развоју ликова, јер наративи у овим медијима нису линеарни већ се гранају на основу одлука играча. Овакав тип интерактивног наратива изазован је за ауторе зато што захтева креирање вишеструких исхода који на крају приче ипак морају остати логички повезани и драматуршки ефективни. Зато сматрам да је прилагодљивост ликова у интерактивним медијима кључни елемент за одржавање имерзије и ангажмана у наративима. Ово значи да ликови у играма морају реално да реагују на изборе играча да би њихов наративни развој током приче приказао кумулативни утицај ових одлука. На тај начин динамична интеракција између избора играча и развоја карактера ствара персонализовано наративно искуство и додатно повезује играча са причом. Из приложеног могу да закључим да су адаптације филмова, стрипова и књига у видео игре и друге интерактивне медије, допринеле промени парадигми у наративним ангажовањима и развоју ликова зато што нуде публици искуство истраживања тих наративних светова са много више имерзивности и ангажмана у односу на изворни садржај.

---

[202] Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture* (Boston, MA: MIT Press), 2004, 6.

[203] BioWare, *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Redwood City, CA: LucasArts), 2003.

Успостављање канонског временског оквира у трансмедијском универзуму једне интелектуалне својине, је основна ставка за очување наративног интегритета и континуитета у свим адаптацијама. Ово је важно зато што заједничка временска линија функционише као централна референтна тачка која осигурава да наративи и догађаји у различитим медијима не буду у супротности једни са другима. На тај начин свеобухватни наратив може да се развија и напредује у синхронизацији са другим мањим наративима и подзаплетима и да заједно гради јединствен и интегрисан свет без обзира на медиј. Самим тим, сваки наредни нови наратив аутоматски доприноси укупном универзуму јер проширује контекст, продубљује карактере или повезује различите епизоде у јединствену наративну мрежу. Важно је напоменути и то да приступ развоју прича обезбеђује валидност наративних сегмената и проверава њихову аутентичност у смислу да нису само препричавање постојећег, већ активна експанзија комплетног наративног универзума која је у складу са оригиналном визијом аутора. Ово се постиже уз помоћ централног креативног надзора (кога често чине оригинални аутори) који помаже у одржавању интегритета нарације у медијима. Као што сам већ поменуо, најрепрезентативнији пример је универзум Ратова звезда који је успео да изгради наративни континуитет преко низа филмова, анимираних серија, романа, стрипова и видео игара и постигне тиме континуирано искуство приповедања које лако осваја публику на различитим платформама. Зато сматрам да адаптација није само естетски или технички изазов већ и културолошки чин.

Међутим, све ове адаптације се не стварају у вакууму. Инспирација за њих произилази из одређеног културног и историјског миљеа који обликује њихов садржај и форму. На пример, бројне филмске и телевизијске адаптације романа Џејн Остин (Jane Austen) током различитих периода приказале су различите погледе на савремене друштвене норме у односу на изворни садржај. Ове адаптације поново су замишљале Остинине наративе на начине који се обраћају савременој публици док су истицале питања рода, класе и друштвене мобилности која су и данас друштвено релевантна питања. На тај начин, адаптације њених дела нису само естетске трансформације, већ и критички одраз друштвених вредности једног доба. Глобализација као један од главних фактора савременог света довела је до пораста међукултуралних адаптација у којима се приче из једне културе преводе, прилагођавају и реинтерпретирају у другу. Филм *Величанствена седморица* (The Magnificent Seven)[204] Џона Стерџеса (John Sturges)

[204] Џон Стерџес, режија, *Величанствена седморка* (Beverly Hills, CA: United Artists), 1960.

који је адаптација филма *Седам самураја* (Seven Samurai)[205] јапанског редитеља Акире Куросаве (Akira Kurosawa) је идеалан пример како једна самурајска прича о части може да се трансформише у амерички вестерн уз задржавање основног наративног мотива. Како је Д. П. Мартинез (D. P. Martinez) образложио, ова врста културалног преноса поред тога што мења визуелне и жанровске стилове такође и приказује разлике у идеолошким и друштвеним структурама између изворног садржаја и адаптације. [206]

Будућност адаптација је у великој мери условљена и развојем нових технологија, првенствено развојем виртуелне реалности и вештачке интелигенције. Виртуелна реалност већ сада нуди потенцијал за сензорно и партиципативно приповедање које премашује ограничења традиционалних медија. Такође, ова технологија има велики потенцијал и за неговање културалне емпатије тако што омогућава корисницима да искусе и боље разумеју приче из различитих перспектива, култура и историјских контекста.[207] Вештачка интелигенција проширује хоризонте наративних адаптација зато што нуди простор за креирање прича које се прилагођавају кориснику у реалном времену. Ово значи да алгоритми машинског учења имају капацитет да генеришу адаптивне наративе и ослушкују корисникове изборе и стил интеракције у реалном времену. Како наводи Мари-Лор Рајан (Marie-Laure Ryan), овакви медији су наративна виртуелна реалност где читање или гледање прелази у активно искуствено учешће.[208]

На основу ових анализа, сматрам да наративне адаптације имају значајну улогу у све више дигиталном и медијски засићеном свету јер служе као мост између традиционалних облика приповедања и нових медијских платформи. Самим тим, не само да чувају и трансформишу наративе за нову публику, већ и обликују културалне идентитете и вредности. Оно што могу да претпоставим је то да како ове технологије буду напредовале даље, тако ће се развијати и начини на које се приче причају, деле и доживљавају. У том контексту, могу да закључим да је истраживање наративних адаптација у различитим медијима сложен интерактивни однос који се одвија између креативне интерпретације, културалног контекста и технолошких иновација.

---

[205] Акира Куросава, режија, *Седам самураја* (Tokyo: Toho Company), 1954.

[206] D. P. Martinez, *Remaking Kurosawa: Translations and Permutations in Global Cinema* (New York: Palgrave Macmillan), 2009, 118–119.

[207] Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media,* 128.

[208] Ibid., 128.

4. ЛИКОВИ У СТРИПУ

4. 1. Типологија ликова у стрипу: од златног доба до модерног доба

У настојању да категоришу ликове у стриповима, бројни теоретичари су током деценија примењивали моделе из области наративне теорије, психологије и студија културе. Једна од коришћених теорија у овом домену била је и Јунгова теорија архетипова, зато што је он сматрао да су архетипови универзални симболи и обрасци који проистичу из колективног несвесног.[209] У контексту стрипова, ово се може видети на примерима различитих типова ликова као што су херој, ментор, сенка (негативац) и преварант (трикстер), који се могу тумачити као манифестације ових архетипова. Свакако, један од најзначајнијих доприноса херојском архетипу је и мономит Џозефа Кемпбела познатији као Херојево путовање, у коме је Кемпбел понудио универзалну наративну структуру трансформације јунака у неколико корака.[210] Заједно са Јунговим архетиповима, структура мономита чини теоријски и наративни темељ великог броја стрипова, као и популарне културе уопште.

Џерард Џонс (Gerard Jones) истраживао је у делу *Људи сутрашњице: Гикови, гангстери и рођење стрипа*, порекло и мотивације иза стварања раних суперхероја у односу на историјски и социокултурални контекст. Џонс је указао на то да су ликови попут Супермена и Бетмена били одраз психолошке и културне потребе америчког друштва током двадесетог века, посебно у контексту друштвених криза, урбанизације и технолошких трансформација.[211] Према овом становишту, суперхероји функционишу као визуелни репрезенти идеала снаге, правде и отпора према друштвеним тешкоћама, при чему су њихов развој и популарност условљени колективним психолошким потребама епохе. Међутим, упркос обимној литератури о архетиповима у стрипу, ипак постоји неколико празнина, нарочито када је реч о анализи женских и мањинских ликова, зато што њихова еволуција често није била толико детаљно истражена као код мушких

---

[209] Jung, *Čovek i njegovi simboli*, 67–69.

[210] Campbell, *Junak s tisuću lica*, 5–6. Детаљнији приказ у поглављу 4.4.

[211] Gerard Jones, *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book* (New York: Basic Books), 2004, 7–8.

ликова у двадесетом веку.[212] Још једна уочљива празнина односила се и на архетип сенке, који се могао видети на примерима ликова у стриповима који су често поседовали сложене мотивације и одређену врсту одступања од уобичајених бинарних концепата добра и зла.[213] На тај начин ове празнине отвориле су ауторима простор да експериментишу са мушким, женским и мањинским ликовима у стриповима и креирају нове наративе.

Златно доба америчког стрипа било је епоха у којој су аутори поставили темеље типолошког система суперхеројских ликова који се активно користи у приповедању и данас. Најиконичнији ликови овог доба, Супермен, Бетмен и други, увели су у приче архетипове хероја, помоћника и негативца, од којих је сваки од њих имао посебну функцију у наративном оквиру стрипова. Инспирисани митолошким и историјским херојима, аутори су обликовали ове суперхероје да уливају читаоцима наду и пружају им бекство од сурове стварности (попут Велике депресије и Другог светског рата) која их је окруживала.[214] Као што сам већ поменуо, лик Супермена најиконичнији је пример од свих зато што је он први архетипски суперхерој који користи своје моћи и мотив хероја као спасиоца да би заштитио човечанство и одржао правду.[215] Ликови помоћника суперхероја појавили су се нешто касније у наративима. Једна од основних и почетних улога помоћника била је да својим карактером и понашањем прикажу суперхеројеву хуманију и приступачнију страну и на тај начин приближе главног јунака млађим читаоцима.[216] Аутори су ово постигли тако што су унели вредности пријатељства и лојалности у приче и на тај начин ставили акценат у стриповима на тимски рад и сарадњу.[217] Однос између суперхероја и помоћника често је био приказан као однос ментора и штићеника, где помоћник расте, учи и развија се под утицајем вођства и

---

[212] Marc Singer, *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies* (University of Texas Press), 2019, 2–3.

[213] Danny Fingeroth, *Superman on the Couch:What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society* (NY: Continuum), 2004, 64–68.

[214] David Hajdu, *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America* (Farrar, Straus and Giroux), 2008, 35.

[215] Fingeroth, *Superman on the Couch,* 40.

[216] Randy Duncan, and Matthew J. Smith, *The Power of Comics: History, Form, and Culture* (Bloomsbury Academic), 2009, 228–229.

[217] Laurence Maslon, and Michael Kantor, *Superheroes!: Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture* (Crown Archetype), 2013, 57.

надзора главног јунака. Међу најпознатијим примерима налазе се *Робин* (Robin)[218], Бетменов помоћник и *Баки Барнс* (Bucky Barnes)[219], помоћник Капетана Америке. У раним стриповима они су најчешће били приказивани у подређеној улози и ретко су преузимали позицију главног јунака. [220]

Међутим, како су се наративи у стриповима развијали током Сребрног и Бронзаног доба, помоћници су добијали све више наративног простора што је ауторима омогућило да развијају комплексности њихових карактера још више. Ово се може видети у причама у којима су се помоћници суочавали са личним проблемима и разним етичким дилемама до те мере да су понекад и изазивали своје менторе. Један од најупечатљивијих примера овог наративног одступања је стрип серијал *Тинејџерски Титани*.[221] У овом серијалу прича прати групу помоћника и млађих суперхероја који делују самостално, активно се баве питањима која су релевантна за тинејџере и адолесценте и на тај начин се додатно повезују са млађом читалачком публиком.[222] Све већа популарност помоћника током времена омогућила је ауторима шири простор за креативну експресију, па су наративи све чешће приказивали њихову борбу са питањима идентитета, аутономије и моралне двосмислености, као и процесима сопствене индивидуације.[223] У модерном добу, тренд развоја помоћника је у трансформацијама кулминирао толико да су споредни ликови постали централни, а неки од њих чак су постали и хероји сами по себи. Један од најупечатљивијих примера ових трансформација је лик *Барбаре Гордон* (Barbara Gordon), која је еволуирала од *Бет-девојке* (Batgirl)[224] до *Оракла* (Oracle)[225] када је постала у једном тренутку информациони посредник и стратег

---

[218] Робин, прво појављивање у стрипу: Bill Finger, Bob Kane, and Jerry Robinson, *Detective Comics #38* (New York: DC Comics), 1940.

[219] Баки Барнс, прво појављивање у стрипу: Joe Simon and Jack Kirby, *Captain America Comics #1* (New York: Timely Comics), 1941.

[220] Travis Langley, *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight* (Wiley), 2012, 174, 191.

[221] Marv Wolfman, and George Pérez, *The New Teen Titans #1* (New York: DC Comics), 1980.

[222] Duncan, and J. Smith, *The Power of Comics*, 2009, 229.

[223] Jung, *Čovek i njegovi simboli*, 14.

[224] Бет-девојка, прво појављивање у стрипу: Gardner Fox and Carmine Infantino, *Detective Comics #359* (New York: DC Comics), 1967.

[225] Оракл, прво појављивање у стрипу: John Ostrander and Kim Yale, *Suicide Squad #23* (New York: DC Comics), 1989.

у Бетменовом универзуму. Слично Барбари Гордон и *Харли Квин* (Harley Quinn)[226], прешла је пут од споредног лика до једне од најсложенијих и најпопуларнијих фигура савременог стрипа, чиме је отворила простор за већу наративну разноликост и ширење читалачке публике. На основу ових приложених примера, сматрам да су развој, еволуција и уздизање споредних ликова од помоћника до централних улога означили значајан културални помак ка преиспитивању традиционалних динамика моћи и хијерархија у наративном свету савременог стрипа.

У Златном добу америчког стрипа ликови негативаца углавном су били карактерисани као изразити супарници херојских идеала. Њихове особине попут похлепе, моралне изопачености и огромне жеље за моћи, служиле су у причама као наративни елементи који приказују спољашње претње по друштво и по националну безбедност.[227] Теме хаоса и интелекта без морала додатно су биле коришћене као изазови и препреке које тестирају одлучност суперхероја.[228] Ово се може видети на примерима ликова попут *Џокера*[229] (Joker) или *Лекса Лутора* (Lex Luthor)[230] који су се првобитно појављивали као криминални генији са грандиозним плановима за богатство, моћ или доминацију, а касније су еволуирали у сложеније антагонисте. Епохе Другог светског рата и ране фазе Хладног рата довеле су до стварања негативаца попут нациста, иностраних шпијуна и комунистичких агената чије су сврхе биле да америчкој публици графички дочарају спољашње геополитичке претње тог времена.[231] Јасне злонамерности и карикиране злобе ових ликова поставиле су јасне моралне границе за читаоце што је резултирало јачањем друштвених норми и вредности током несигурних времена.[232] Овај период донео је и увођење антагониста који су имали нијансиране мотивације и позадине. Један од најупечатљивијих примера је лик *Магнета* (Magneto)[233] који је као

---

[226] Лик Харли Квин појавио се први пут анимираној серији: Boyd Kirkland dir., *Batman: The Animated Series*, episode "Joker's Favor" (Fox Kids), 1992. Прво појављивање у стрипу: Kelley Puckett and Mike Parobeck, *The Batman Adventures #12* (New York: DC Comics), 1993.

[227] Duncan, and J. Smith, *The Power of Comics*, 2009, 231.

[228] Ibid. 229.

[229] Џокер, прво појављивање у стрипу: Finger, Kane, and Robinson, *Detective Comics #38*, 1940.

[230] Лекс Лутор, прво појављивање у стрипу: Jerry Siegel and Joe Shuster, "Europe at War (Part II)," *Action Comics no. 23* (New York: DC Comics), 1940.

[231] Singer, *Breaking the Frames*, 75–76.

[232] Duncan, and J. Smith, *The Power of Comics*, 2009, 22.

[233] Магнето, прво појављивање у стрипу: Lee and Kirby, *X-Men #1*, 1963.

преживела жртва Холокауста водио борбу против читавог човечанства, како би спречио сваки могући прогон мутаната и ублажио њихове страхове од угњетавања. Сматрам да је Магнетов лик са свим својим комплексностима одличан пример за интерпретацију Јунговог концепта сенке и пројекције, јер нуди увид у негативце Златног доба који су ништа друго до манифестација друштвених страхова и сенка колективне психе епохе у којој су настали.[234] У том контексту, комплексност ових ликова показује нам да зло не мора проистећи увек из спољашњих сила, већ може бити и последица бола, неправде и трауме.[235]

Прелазак из Златног у Сребрно и касније Бронзано доба стрипа донео је бројне промене у тематском и жанровском оквиру. Сматрам да је позиционирање научне фантастике и фантазије као доминантних жанрова у том периоду једна од најзначајнијих промена ове епохе. Разлог зашто сматрам да су ови жанрови значајни је тај што су омогућили ауторима истраживање апстрактнијих и филозофски сложенијих тема које до тада нису биле у фокусу стрипова. Ово се може видети на примеру ликова и прича које су померале границе маште попут *Фантастичне четворке* (Fantastic 4)[236], *Зеленог Фењера* (Green Lantern)[237] и *Флеша* (The Flash)[238], чије су авантуре обухватале истраживање других димензија, ванземаљских цивилизација и футуристичких технологија тог времена.[239] Истовремено, ови периоди поклапали су се са врхунцем Свемирске трке (Сребрно доба) и интензивним фазама Хладног рата (Бронзано доба), што је у култури истовремено оставило траг и у погледу технолошког оптимизма и у погледу егзистенцијалних страхова.[240] Сматрам да су у том амбијенту и ери фантастични наративи у стриповима понудили публици не само нови облик ескапизма, већ и платформу за истраживање и критику савремених друштвених питања, као што су

[234] Jung, *Čovek i njegovi simboli*, 168–203.

[235] Ibid., 169.

[236] Фантастична четворка, прво појављивање у стрипу: Stan Lee, and Jack Kirby, *Fantastic Four #1* (New York: Marvel Comics), 1961.

[237] Зелени фењер, прво појављивање у стрипу: John Broome, and Gil Kane, *Green Lantern #1* (New York: DC Comics), 1960.

[238] Флеш, прво појављивање у стрипу: Gardner Fox and Harry Lampert, *Flash Comics no. 1* (New York: All-American Publications), 1940.

[239] Singer, *Breaking the Frames*, 75–76.

[240] Ibid., 75–76.

опасност од нуклеарног уништења, деградација животне средине и етичке дилеме научног напретка.

Како је медиј стрипа сазревао током Сребрног и Бронзаног доба, сви ликови почели су да приказују сложеније друштвене теме, укључујући ту и расне неправде, деградацију животне средине, као и питања ауторитета и управљања. Модерно доба стрипова додатно је проширило ову комплексност и разноликост архетипова хероја и негативаца тако што су аутори увели ликове који су били медијуми за нове облике друштвених анксиозности попут тероризма, сајбер криминала и егзистенцијалне претње. Један од примера је свакако и лик *Отровне Ајви* (Poison Ivy)[241], која је у својој мисији еко-терора, као етички антагониста, деловала ван граница друштвене прихватљивости у име заштите планете. Појава глобализације као једне од најзначајнијих промена двадесет првог века омогућила је да свет постане све повезанији, што је поново отворило простор за креирање нових наратива у којима су се ликови сада суочавали са другачијим глобалним страховима, изазовима и претњама.

На основу ових запажања, могу да закључим да ликови у америчким стриповима функционишу као катарзични механизми за друштво, јер омогућавају читаоцима да се у контролисаном наративном окружењу суоче са сопственим страховима. Зато сматрам да се трајна популарност ових архетипова може посматрати као одраз универзалне људске потребе за причама о борбама између добра и зла.

[241] Отровна Ајви, прво појављивање у стрипу: Robert Kanigher and Sheldon Moldoff, *Batman #181* (New York: DC Comics), 1966.

4. 2. Успон суперхероја

Наративне структуре у причама о суперхеројима одувек су биле под утицајем друштвено-политичких контекста, зато што су углавном служиле као рефлексије и критике актуелних друштвених изазова и њихових развијајућих вредности. Од Велике депресије до ере после 11. септембра, ликови суперхероја константно су се прилагођавали свету и коментарисали га у складу са специфичностима епохе. Када је Велика депресија захватила САД, суперхероји су се појавили као новонастали и прекопотребни симболи наде и правде за широку јавност. Лик Супермена са својим надљудским способностима и непоколебљивим моралним кодексом постао је фигура која обећава исправљање свих неправди које су потенцијално биле изван људске контроле. На тај начин започета је епоха Златног доба стрипа, која је постала синоним за колективну жељу америчке јавности за стабилношћу и правдом у тешким временима.[242]

Избијање Другог светског рата довело је до тога да се суперхероји активно укључе у пропагандне медијске програме. Један од најиконичнијих примера ове праксе је илустрација на којој је Капетан Америка, као симбол патриотизма, приказан како удара Адолфа Хитлера свега неколико месеци пре него што су САД званично ушле у рат.[243] У том контексту, сматрам да ове приче већ тада нису биле само средство забаве, него су служиле и за јачање јавног морала народа и као медијска подршка у рату са јасним и прецизним наративима о борбама добра против зла. Током Хладног рата, нарочито током шездесетих и седамдесетих година, наративи у стриповима добили су сложенију друштвено-политичку димензију која је била обележена страхом од нуклеарног уништења и поделом између демократије и комунизма.[244] Сребрно доба приказало је сложености епохе у стриповима тако што су аутори увели ликове и наративе који су се бавили темама идентитета, отуђења и моралне двосмислености. У овим причама суперхероји нису више били непогрешиви арбитри добра, већ фигуре оптерећене личним проблемима и етичким дилемама које су биле пропраћене анксиозношћу и неизвесношћу тог периода.

---

[242] Coogan, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, 31–32.

[243] Rocco Versaci, *This Book Contains Graphic Language*, (New York: Continuum), 2007, 146.

[244] Ben Saunders, *Do the Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes* (New York: Continuum, 2011), 106–107.

Промене након терористичког напада 11. септембра 2001. године означиле су почетак новог периода у развоју суперхеројског жанра. Уместо борби против јасно дефинисаних непријатеља, суперхероји су се сада суочавали са конфузним и често невидљивим претњама попут тероризма, медијске манипулације и државног надзора у свету у коме граница између добра и зла више није била лако уочљива.[245] Ова нова популарност антихероја у двадесет првом веку указала је на потребу за сложенијим причама услед разочарења јавности због поједностављених наратива о добру и злу у времену глобалног тероризма и политичких сукоба.[246] Као што сам објаснио у претходним анализама, свака историјска епоха имала је снажан утицај на развој наративних форми суперхеројског жанра. Од јасно дефинисаних моралних прича Златног доба, до сложених и нијансираних наратива након 11. септембра, еволуција суперхеројског жанра и стила открила је способност жанра да се прилагоди, али и да остави коментар о људском стању у различитим историјским тренуцима.[247] Због тога, сматрам да промене у наративима о суперхеројима током времена нису биле само реаговање жанра на промене друштвених вредности, већ су и отвориле нове просторе за истраживања идентитета, етике и значења херојства у свету који се динамично мења.

Жан Бодријар (Jean Baudrillard) је у теорији о симулакруму изнео тезу да је у постмодерној ери разлика између стварности и њене симулације била урушена, што је довело до појаве хиперреалности у којој је симулација постала стварнија од саме стварности.[248] Ово значи да наративи о суперхеројима такође могу да се посматрају као облици хиперреалности где фантастични елементи (попут надљудских моћи и алтернативних универзума) могу да стварају симулиране стварности које ангажују публику на начине који превазилазе обичан живот. Мешање стварности и фикције на основу Бодријарове теорије, може се уочити на примеру двоструких идентитета које суперхероји користе док живе и као обични појединци и као хероји. У том контексту, сматрам да је мешање ових идентитета створило одређену дозу интерне напетости. Неки од примера су ликови Супермена и Бетмена чије приче објашњавају у пракси како изгледа постмодерно стање фрагментираних сопстава када идентитет није фиксиран, већ

[245] Jason Dittmer, *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics* (Philadelphia: Temple University Press), 2013, 149–150.

[246] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 156–159.

[247] Liam Burke, Ian Gordon, and Angela Ndalianis ed., *The Superhero Symbol: Media, Culture, and Politics* (New Jersey: Rutgers University Press), 2020, 34–35.

[248] Jean Bodrijar, *Simulakrumi i simulacija* (Beograd: Svetovi), 1991, 17.

флуидан и вишеструк. У том смислу тајни идентитети суперхероја могу се тумачити као симулакруми, односно копије без оригинала које доводе у питање појам кохерентног аутентичног *ја*.

Још један феномен који се могао приметити у постмодерном добу јесте комодификација културе коју је Фредрик Џејмсон дефинисао као *пастиш*. Према Џејмсону, претходни стилови, облици и наративи активно се рециклирају и препакују у пастише који су у тренутку рециклирања ништа друго до рефлексије постојећих фрагментација времена и историје.[249] Суперхеројски жанр пружа бројне примере овог процеса, попут стрипских, књижевних и филмских рециклажа, реинтерпретација (римејкова) и прича о ликовима из алтернативних универзума. Ово значи да је, уместо уметничке оригиналности, имитација добила примат у наративној продукцији као облик естетске и комерцијалне стратегије. Постмодерна комодификација културе нарочито је уочљива на примеру франшиза о суперхеројима. Ове франшизе постале су централне тачке за индустрију забаве захваљујући наративима који су се проширили на више медијских платформи. Феномени попут Марвеловог филмског универзума (Marvel Cinematic Universe) и Ди-Си-јевог проширеног универзума (DC Extended Universe) одлични су примери стратегијског трансмедијалног брендирања које интегрише забаву, маркетинг, интерактивност и нарацију у јединствени глобални културални производ. Активно укључивање концепта мултиверзума и алтернативних стварности у приче о суперхеројима додатно приказује постмодерну преокупацију за плуралношћу и одбацивањем сингуларне, објективне стварности. На тај начин, наративи могу да сугеришу публици да постоји више могућности разумевања света и себе, насупрот једној медијски обликованој објективној стварности. На основу ове анализе, могу да закључим да је утицај суперхероја на популарну културу данас заиста многострук и да досеже далеко изван страница стрипова и у сферу филмова, телевизије, робе, па чак и колективне психе глобалне публике.[250] Ово се може видети на примеру Бетмена, који за разлику од већине ликова, слично као и *Фантом* (The Phantom)[251] не поседује надљудске моћи, већ се ослања искључиво на свој интелект, физичку снагу и огромно богатство.[252]

---

[249] Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, 16–18.

[250] Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre* (Jackson: University Press of Mississippi), 2015, 97.

[251] Фантом, прво појављивање у стрипу: Lee Falk, *The Phantom*, *daily newspaper comic strip* (King Features Syndicate) 02. 17. 1936.

[252] Will Brooker, *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon* (London: Bloomsbury Academic), 2000, 45–47.

Зато сматрам да је управо овај аспект оно што је кључно код Бетменовог лика и што је оставило највећи утицај код публике јер показује да херојство не мора нужно бити повезано са надљудским способностима, већ са спремношћу појединца да се суочи са сопственом унутрашњом тамом и хаосом спољашњег света.[253] У том контексту, сматрам да успон суперхероја није само историјски феномен развоја стрипа, већ нешто што нам открива како фикција може постати простор у коме могу да се обликују, тестирају и преиспитују колективне вредности, страхови и идеали.

Спајдер-мен (Spider-Man)[254], кога су створили Стен Ли (Stan Lee) и Стив Дитко (Steve Ditko) донео је нову димензију архетипу суперхероја, а то је, повезаност са свакодневним животом. Борбе Питера Паркера (Peter Parker) са личним животним проблемима, од финансијских тешкоћа до романтичних недоумица учиниле су га свакодневним човеком са којим публика може лако и тренутно да се поистовети. [255] Ова повезаност, у комбинацији са моралном сложеношћу са којом се Питер константно суочава, а која је посебно присутна у максими "С великом моћи долази и велика одговорност" оставила је трајан утицај на популарну културу. Самим тим, Спајдер-меново велико медијско присуство, од стрипова, блокбастер филмова, анимираних серија до видео игара, заједно са емотивном рањивошћу Питеровог лика допринело је његовој огромној глобалној медијској популарности, и омогућило публици да препозна себе у његовом наративу.

Осветници[256], серијал о тиму суперхероја који су окупили Стен Ли и Џек Кирби постао је нови симбол за тимски рад и различитост. Овај стрип базиран је на групи ликова са јединственим карактерима, способностима и историјом и има за циљ да учи публику о вредности сарадње у постизању заједничких циљева. Филмска адаптација Осветника у двадесет првом веку имала је значајан утицај на постојећу популарну културу, чак и више од самих стрипова, зато што је успела да окупи публику широм света и подстакне осећај заједнице и припадности код људи на нивоу планете. Овај успех показао је колика је моћ колективног приповедања и колико су привлачни ликови који,

[253] Pearson, and Uricchio, *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, 19–20.

[254] Спајдер-мен, прво појављивање у стрипу: Stan Lee and Steve Ditko, *Amazing Fantasy #15* (New York: Marvel Comics), 1962.

[255] Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, 181.

[256] Осветници, прво појављивање у стрипу: Stan Lee and Jack Kirby, *The Avengers #1* (New York: Marvel Comics), 1963.

упркос личним разликама, успевају да се уједине ради заједничког добра.[257] На основу ове анализе, сматрам да суперхеројске приче нуде додатни простор за друштвено промишљање који омогућава публици да се успешно суочи са изазовима савременог живота уз помоћ имагинарних примера. Такође сматрам да глобална популарност медија о суперхеројима олакшава културолошку размену јер је упознала публику са различитим вредностима и перспективама и на тај начин подстиче међусобно повезивање фанова широм света.

Истраживање етичких и моралних дилема у стрипу попут питања добра и зла, дужности, одговорности и сл., још један је наративни сегмент у савременом суперхеројском жанру. Овај тип наратива може се видети код Бетмена, чији поступци неретко укључују узимање закона у своје руке или код Супермена чија свемоћ доводи у питање разне етичке импликације у вези с теретом моћи и друштвеног интервенисања.[258] Међутим, упркос овом жанровском потенцијалу, ни бављење етичким дилемама није без својих ограничења. Поједностављење бинарних опозиција добра и зла које доминирају у многим причама о суперхеројима имало је за циљ да редукује сложене моралне проблеме на унапред дефинисане изборе и на тај начин лакше приближи ове теме публици. Ипак, ови поједностављени прикази етичких и моралних дилема и људских искустава у наративима о суперхеројима нису прошли без критике, јер су критичари оптужили ауторе за идеализацију физичке снаге и отпорности у причама.[259] Но, иако је жанр критикован за идеализацију физичке снаге и отпорности, чиме понекад занемарује реалност менталног здравља и неуспеха, савремене суперхеројске приче све чешће отварају простор за комплексније психолошке приказе. Због тога, сматрам да сви ови суперхеројски наративи нуде комплексан увид у људско стање док активно истражују теме идентитета, губитка, отпорности и потраге за смислом и због тога резонују позитивно код публике.[260]

На основу досадашње анализе, могу да закључим да је улога суперхероја у решавању друштвених питања, етичких дилема и људских искустава сложен,

---

[257] Dittmer, *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*, 143.

[258] Pearson, and Uricchio, *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, 104.

[259] Ramzi Fawaz, *The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics* (New York: New York University Press), 2016, 9.

[260] Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, 180.

развијајући наратив који ауторима пружа јединствене могућности да истражују и критички преиспитују моралне и етичке изазове друштва.

4. 3. Антихероји: развој ликова на основу њихових слабости

Концепт антихероја као централне фигуре која је опозит конвенционалним херојским особинама присутан је вековима у литератури и наративној уметности. Хероји у традиционалним наративима дефинисани су углавном врлинама, моралном праведношћу и физичком снагом. Међутим, антихероји, попут појединих Бондових противника, удаљили су се од овог архетипа захваљујући манама, моралним слабостима и личним борбама и на тај начин пружили реалистичнији и нијансиранији приказ човечанства.[261] У историји и култури стрипа, лик антихероја појавио се као истакнута фигура тек од средине двадесетог века. Овај наративни заокрет од непогрешивог хероја ка манама оптерећеном антихероју одвијао се паралелно са критичним променама у друштвеним ставовима и вредностима које су се дешавале током двадесетог века. У том контексту, пут антихероја није био једноставно победнички, већ је то била нијансирана истрага успеха, неуспеха и свеобухватног људског искуства.

Фокусирајући се на слабости антихероја, наративи у стриповима успели су да пруже читаоцима јединствен увид у развој ликова, али и у промене друштвених вредности и на тај начин, прикажу наративну еволуцију тема морала, идентитета и херојства у двадесетом и двадесет првом веку. Овај помак омогућио је ауторима да сагледају антихероје и са становишта савремених друштвених недостатака и моралне неодређености.[262] У сфери наративних уметности, овај скептицизам манифестовао се у склоности ка дволичности, комплексности и деконструкцији традиционалних бинарности зато што постмодерни антихерој делује у свету где се традиционалне вредности често доводе у питање, понекад и до тачке њиховог потпуног негирања. [263] Ово значи да уместо да следе универзални морални поредак, антихероји функционишу у постмодерним, скептичним, флуидним и често фрагментираним световима у којима одлуке нису вођене апсолутним вредностима и великим наративима већ су условљене историјским, културалним и личним контекстом. Како је приметио Умберто Еко, читаоци се активније укључују у процес интерпретације када се сусрећу са текстовима који одбацују јасну моралну структуру.[264] У том контексту, сматрам да овакав приступ

---

[261] Eko, *Uloga čitaoca: istraživanja semiotike teksta*, 148.

[262] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 48–52.

[263] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju,* 37.

[264] Eko, *Uloga čitaoca: istraživanja semiotike teksta*, 148–154.

причама о антихеројима подстиче публику да сама размишља о сложености етичког одлучивања и природи морала. Самим тим, привлачност антихероја лежи у способности да се прилагоде неизвесности постмодерног живота и понуде наративе који резонују са искуствима читалаца у потрази за личним значењем у фрагментираном свету.

Настанак антихероја у стриповима може се пратити и путем ликова заснованих на сложеним моралним системима, који су често приказивали разочарање и цинизам постратног друштва. Ликови попут *Спирита*[265], нису били непогрешиви примери врлине, већ напротив, несавршени појединци који се крећу у морално двосмисленом свету. Њихово појављивање поклопило се са значајним друштвеним променама, неизвесностима и разним етичким питањима, које су изазвале последице Другог светског рата и почетак Хладног рата. У периоду између два рата, током педесетих и шездесетих година, дошло је до еволуције првобитног архетипа антихероја који је био одговор на друштвене тензије тог времена, попут покрета за грађанска права, Вијетнамског рата и распрострањеног неповерења према влади и ауторитетима.[266] Стен Ли увео је у Марвелу почетком шездесетих година ликове као што су Спајдер-мен и Икс-Људи који се не боре само против спољних злочинаца, већ се суочавају и са личним проблемима, дискриминацијом и друштвеним одбацивањем. Спајдер-мен, као тинејџер-суперхерој, свакодневно се суочава са проблемима попут насиља, финансијских потешкоћа и губитка вољене особе. Као што сам напоменуо раније, ова рањивост и терет одговорности одјекнули су код читалаца, што је Спајдер-мена учинило примером хероја који је моћан, али и невероватно човечан.[267] Слично Спајдер-мену, Икс-Људи могу се тумачити као метафорични приказ покрета за грађанска права зато што се суочавају са предрасудама и дискриминацијом од стране друштва. Њихова борба за прихватање и једнакост инспирисана је борбама стварних маргинализованих група, што је позиционирало Икс-Људе у популарној култури као антихероје који се не боре само за опстанак, већ и за социјалну правду.[268]

[265] Will Eisner, *The Spirit Section* (Register and Tribune Syndicate), June 12, 1940.

[266] Michael Denning, *The Cultural Front: The Laboring of American Culture in the Twentieth Century* (London: Verso), 1998, 379–382.

[267] Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, 180–181.

[268] Fawaz, *The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics*, 129.

У том контексту, сматрам да је успон антихероја у стриповима означио значајан одмак од једноставних приказа херојства и злочинства ка реалистичнијем приказу људског стања. На тај начин аутори су позвали читаоце да се укључе у моралне борбе ликова и подстакли тиме боље разумевање нијансиране природе добра и зла.

Нови антихероји, као што су *Дедпул* (Deadpool)[269] и *Џесика Џоунс* (Jessica Jones)[270] постали су готово преко ноћи истакнуте фигуре у стрипу. Дедпул, познат по рушењу четвртог зида својим поступцима, акцијама и пародијском односу према жанру, критички преиспитује теме традиционалног херојства и самог жанра суперхероја уопште. Његова морална двосмисленост прожета сарказмом и циничним смислом за хумор надовезује се на већ постојећи скептицизам публике према црно-белом моралу и класичним наративима добра против зла. С друге стране, Џесика Џоунс истражује теме трауме, пристанка и опоравка и нуди читаоцима суров и нефилтрирани поглед на утицај насиља у борби за личну суперхеројску аутономију. На основу приложеног, сматрам да су наративи Дедпула и Џесике Џоунс начинили значајан помак ка истраживању сложенијих друштвених питања (попут менталног здравља, политике идентитета и неуспеха институција које би требало да штите грађане) у стрипу јер позивају читаоце да преиспитају шта заиста чини природу херојства и који су етички оквири који га дефинишу.

Савремени свет обележен је бројним глобалним изазовима попут тероризма, политичке поларизације и растуће свести о све већим системским неједнакостима. У том контексту, антихероји су се појавили као фигуре способне да се снађу у простору препуном контрадикција и сложености савременог живота, што је ауторима поново омогућило да експериментишу са наративима и стварају иновације у стриповима. Један од најупечатљивијих примера овог експериментисања је лик Харли Квин, која је прошла трансформацију од негативца до антихероине и постала симбол флуидности идентитета и морала, који отворено изазива традиционалне бинарне опозиције. Њена наративна сложеност није само обогатила причу, већ је омогућила и детаљније истраживање тема као што су искупљење и издржљивост. На тај начин, Харли Квин постала је одраз културалног помака ка прихватању комплексности и одбацивању једноставних

---

[269] Дедпул, прво појављивање у стрипу: Fabian, Nicieza, and Rob Liefeld, *The New Mutants* no. 98 (New York: Marvel Comics), 1991.

[270] Џесика Џоунс, прво појављивање у стрипу: Brian Michael Bendis, *Alias no. 1* (New York: Marvel Comics), 2001.

бинарних наратива о херојству и злочинству.[271] У том контексту, сматрам да је овај помак приказао вишеслојну природу морала и потребу за наративима који веродостојно интерпретирају сложености савременог људског искуства.

Вулверин (Wolverine)[272], који се први пут појавио у *Невероватном Халку* (The Incredible Hulk), један је од најпрепознатљивијих Марвелових ликова. Окарактерисан прималним бесом, физичком неуништивошћу и трауматичном прошлошћу која га непрестано прогони, Вулверин поседује адамантијумски скелет и регенеративни фактор исцељења који га чине готово неуништивим. Ипак, његове психолошке ране и потрага за сопственим идентитетом далеко више дефинишу његову рањивост у причама него његови физички атрибути и супермоћи. Анализом Вулвериновог лика може се видети да Вулверин у причама углавном истражује теме везане за животињски инстинкт, интерну борбу за самоконтролом и потрагу за искупљењем у прошлости испуњеној насиљем. Његова стална борба с унутрашњим демонима и настојање да интегрише своју сенку у свест дочарали су његову антихеројску сложеност као облик људске борбе са тамнијим импулсима која има потенцијал за унутрашњи раст и трансформацију.[273] У том контексту, Вулверинове слабости, а нарочито конфликти са сопственом прошлошћу и насиљем, имали су велики утицај на наративну структуру његових прича. Све ове слабости унеле су нови слој психолошке комплексности и моралне двосмислености у Вулвериновом карактеру и тиме припремиле публику за наративе који се подједнако баве унутрашњим сукобима колико и спољашњим биткама. Уколико бисмо анализирали лик Вулверина према Фројдовој теорији о Иду и Егу, могло би се рећи да су његови нагонски импулси ид, а његова свест о моралним ограничењима его.[274] Управо је тај унутрашњи раскол између ида и ега оно што Вулверина чини привлачним публици која због тога лако може да се повеже са њим. Његове борбе са бесом, губитком и изолацијом су нешто што резонира директно са читаоцима, јер им нуди простор за размишљање о њиховим сопственим искуствима са болом и потрагом за самим собом. На основу ове анализе, сматрам да публика у Вулверину не види само суперхероја који се бори против зликоваца, већ и лик који се суочава са универзалним људским питањима.

[271] Saunders, *Do The Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy and Superheroes*, 37.

[272] Вулверин, прво појављивање у стрипу: Roy, Thomas, Len Wein, and John Romita Sr., *The Incredible Hulk* no. 180 (New York: Marvel Comics), 1974.

[273] Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*, 20–21.

[274] Sigmund Freud, *Ja i Ono* (Beograd: Nolit), 1976, 19.

Џесика Џоунс, некадашња суперхероина, након трауматичних искустава у животу, одлучује да постане приватна истражитељка док се активно бори са посттрауматским стресним поремећајем, алкохолизмом и сталним сенкама које јој је злостављач Килгрејв оставио. Њене унутрашње ране не произилазе из губитка моћи већ из психолошке трауме и трагања за самопоуздањем, аутономијом и слободом након Килгрејвове контроле. На тај начин, Џесика постаје представник борбе за еманципацију, реконструкцију идентитета и превазилажење прошлости и нуди публици другачију перспективу по питањима трауме и сложених моралних процена. Самим тим, њена рањивост померила је фокус са традиционалних суперхеројских прича на интимнију, карактерно вођену нарацију о превазилажењу прошлости и враћању контроле над сопственим животом. Џесикино суочавање са траумом, слично као и код Вулверина, може се посматрати као борба са сопственом сенком у јунговском смислу.[275] Њене мане и њено сурово, неприкривено приказивање личног пута оставили су снажан утицај на публику, посебно међу онима који траже мрачније и реалистичније приче. У том контексту, сматрам да је прихватање Џесикиног лика код публике показало растућу потражњу за наративима који нису само ескапистичке фантазије већ и значајне истраге људског стања, зато што нуде наду, отпорност и потенцијална решења у суочавању са личним проблемима.

Као што се види из приложеног, ликови Џесике Џоунс, Вулверина и других допринели су еволуцији наратива у стрипу тиме што су се њихове приче фокусирале на психолошке проблеме и унутрашње борбе. Џесикина рањивост проистекла је из психолошке трауме и потраге за правдом и самоодређењем, док је Вулверинова рањивост укорењена у његовој прималној природи и моралним дилемама које су проистекле из насилних тенденција. На основу ове анализе, могу да закључим да фигура антихероја није више само субверзивни лик који одступа од херојског идеала, већ и аналитички инструмент за критичко испитивање моралних, социјалних и психолошких структура.

[275] Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*, 21–22.

4. 4. Херојево путовање: мономит Џозефа Кемпбела

Џозеф Кемпбел анализирао је у делу *Херој са хиљаду лица* постојање и функционалност једног од најуниверзалнијих наративних архетипова, а то је архетип хероја. Овај архетип, познат и под називом *мономит,* обухвата низ наративних фаза које херој мора да прође током свог путовања како би стигао до одредишта. Кемпбел је тврдио да је структура мономита потенцијално темељ свих митова, прича и религија широм света зато што је путовање хероја, у суштини, прича о авантури, трансформацији и самоспознаји, која се изнова појављује у различитим културама и историјским периодима. [276]

Универзалност Кемпбеловог наративног обрасца је толика да је нашла широку примену не само у књижевности и митологији, већ и у савременој популарној култури, од филмова и серија до стрипова и видео игара. Но, иако Кемпбелова првобитна формулација обухвата седамнаест наративних фаза, у пракси се чешће примењује скраћени модел од дванаест корака, који се често користи у филмским сценаријима, издаваштву и другим медијима. У наставку следи кратка анализа ових основних фаза:

1. *Обичан свет*. Херој је приказан у свакодневном окружењу, где води нормалан живот. Ова почетна фаза служи да се публика упозна са херојем и његовим светом пре авантуре.[277]
2. *Позив на авантуру,* означава прелазак из пасивности у активност у причи. Херој још увек живи у обичном познатом свету пре него што добија позив да закорачи у непознат свет чудних сила и догађаја, напусти све што му је било познато до тада и упусти се у непознату авантуру.[278] Ова фаза може се тумачити као сусрет појединца са сопственим несвесним, попут Јунговог концепта индивидуације где се особа суочава са самом собом са циљем да успе да интегрише несвесно у свесно.[279]
3. *Одбијање позива*. Услед страха, сумње или осећаја дужности према обичном свету, херој у првом тренутку одбија позив. Ова фаза указује на страх од

[276] Campbell, *Junak s tisuću lica*, 35.

[277] Ibid., 53.

[278] Ibid., 53–54.

[279] Jung, *Arhetipovi i kolektivno* nesvesno, 40.

непознатог и отпор који појединци осећају према самој промени и изазовима суочавања са непознатим аспектима себе и света.[280]

4. *Сусрет са ментором.* Након прихватања позива на авантуру, херој креће на пут где сусреће ментора који му даје савет, мудрост или магичне дарове да би започео путовање.[281] Ментор се може тумачити као архетип колективне мудрости или унутрашњег водича, зато што нуди одређено знање и самопоуздање које је потребно херојy да би се успешно суочио са предстојећим изазовима.[282]
5. *Прелазак првог прага.* Након што се обавеже на путовање, херој коначно напушта познати свет и улази у царство авантуре. Прелазак прага из једног света у други означава тачку без повратка и спремност хероја да прође метаморфозу и суочи се са сопственим страховима и изазовима.[283]
6. *Испити, савезници и непријатељи.* На путу у непознатом свету, херој има разна искушења где се суочава са испитима, упознаје савезнике и сусреће непријатеље по први пут. Ова фаза може се тумачити као процес учења, адаптације и раста, зато што сваки од изазова тестира херојеву одлучност, способност и карактер да се прилагоди новом свету.[284]
7. *Прилазак најдубљој пећини*. Како напредује, херој се приближава централној кризи авантуре, где ће се суочити са својим највећим изазовом. Најдубља пећина може бити стварно место или симбол унутрашњег конфликта који херој мора да разреши како би могао да настави даље. Ово је тренутак суочавања са највећим страхом или највећом препреком и тренутак преображаја, где наратив добија егзистенцијалну тежину.[285]
8. *Испит.* У овој фази долази до врхунца сукоба. Херој се суочава са одлучујућом битком у којој мора да победи свој највећи страх, претњу или непријатеља, или ће страдати. Исход битке одређује не само судбину хероја, већ и његову унутрашњу трансформацију. Победа доноси ново знање, увид или моћ и самим тим иницијацију у нову фазу егзистенције.[286]

---

[280] Campbell, *Junak s tisuću lica*, 54–55.

[281] Ibid., 63.

[282] Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*, 43.

[283] Campbell, *Junak s tisuću lica*, 71.

[284] Ibid., 89.

[285] Ibid., 100.

[286] Ibid., 111.

9. *Награда (освајање мача).* По успешно окончаној битци, херој добија награду која може бити материјална (оружје, артефакт) или метафизичка (спознаја, просветљење, праштање). Тај дар има потенцијал да трансформише не само хероја, већ и заједницу из које је потекао.[287]
10. *Пут назад.* Након освајања мача, херој се враћа у обичан свет са наградом. Ова фаза често подразумева и одлуку хероја да напусти посебан свет, али понекад укључује и нову потеру од стране снага оригиналног сукоба. У овој фази, наратив испитује отпорност трансформације и њену применљивост у старој стварности.[288]
11. *Васкрсење.* Ово је последњи испит и врхунац читавог путовања где је херој изложен коначном изазову у коме се сумира све што је до сад научио. Овај тренутак је коначно прочишћење хероја и доказ да се трансформација заиста догодила.[289]
12. *Повратак са еликсиром.* Након трансформације, херој се враћа кући и доноси благо или нова знања која могу да промене његов првобитни свет. Херојево путовање тиме добија културалну и друштвену функцију и означава интеграцију херојевог новог ја са старим светом и потенцијал за обнову унутар заједнице или појединца.[290]

Господар прстенова Џ.Р.Р. Толкина (J. R. R. Tolkien)[291] вероватно је најкласичнији и најпотпунији пример Херојевог путовања у књижевности двадесетог века. Толкин, ослањајући се на своје студиозно знање о митологији и фолклору, изградио је детаљан класични мономитски наратив у три тома док је пратио Фродово невољно прихватање потраге, његова искушења и невоље, савезнике и противнике, као и коначни повратак и трансформацију. На тај начин, Толкин је мајсторски показао потпуну прилагодљивост Херојевог путовања у оквиру епске фантастике тако што га је користио као метафору за борбу појединца и друштва против сила таме и зла. Роман *Сто година самоће* (One Hundred Years of Solitude) Габријела Гарсије Маркеса (Gabriel García Márquez)[292], такође

[287] Ibid., 159.

[288] Ibid., 182.

[289] Ibid., 201–202.

[290] Ibid., 221.

[291] Dž. R. R. Tolkin, *Gospodar prstenova* (Beograd: Narodna knjiga–Alfa), 1984.

[292] Gabrijel Garsija Markes, *Sto godina samoće* (Beograd: Prosveta), 1970.

садржи елементе Херојевог путовања, али у оквиру магичног реализма и вишегенерацијске саге о породици Буенди из измишљеног града Маконда. Иако структура романа не следи у потпуности Кемпбелов мономит, ликови су се упуштали у потраге за знањем, имали искуства изгнанства и повратка и искусили трансформативну моћ љубави и губитка. *Слушкињина прича* (The Handmaid's Tale), роман списатељице Маргарет Атвуд (Margaret Atwood)[293], још један је пример интерпретације Херојевог путовања, али у оквиру дистопијског жанра. Читаоци у овом роману хронолошки прате психолошки и морални развој главне јунакиње, слушкиње Офред (Offred), која пролази фазе мономита које су смештене у контексту феминистичке и политичке критике тоталитаризма. Као што се може видети на претходним примерима, примењивање мономита у различитим жанровима и културно-историјским контекстима истиче способност ове наративне структуре да уобличи колективну свест током различитих епоха. Зато сматрам да Кемпбелово Херојево путовање у књижевности служи као средство које омогућава ауторима и публици да истраже различите наративе и теме идентитета, смисла, морала и егзистенције.

Појава дигиталне технологије револуционарно је променила кинематографско искуство, што је омогућило филмским ауторима да креирају импресивне светове и прикажу Херојево путовање на начине који су до сада били незамисливи. Ово се може видети на примеру филмова као што су *Аватар* (Avatar)[294] и *Осветници: Крај игре* (Avengers: Endgame)[295] који, осим што су производи креативне индустрије забаве, усто и служе као полигони за тестирање нових технологија. У том контексту, наративи у овим филмовима циљано су засновани на мономиту да би што убедљивије приказали епске саге и на тај начин обухватили не само лични раст и физичке изазове индивидуалних ликова, већ и битке на космичком нивоу. Овај помак подсећа на Бодријарову теорију о хиперреалности, у којој су границе између стварности и симулације све више замагљене, што подстиче савремену публику да преиспита природу херојства и авантуре у дигитално конструисаном свету.[296] Филмска глобализација додатно је подстакла ову разноврсну репрезентацију хероја зато што су филмски аутори користили културалне митове и наративе из целог света, што је довело до критичког преиспитивања мономита

---

[293] Margaret Atvud, *Sluškinjina priča* (Beograd: Laguna), 2018.

[294] Џејмс Камерон, режија, *Аватар* (20th Century Fox), 2009, филм.

[295] Ентони Русо и Џо Русо, режија *Осветници: Крај игре* (Marvel Studios), 2019, филм.

[296] Bodrijar, *Simulakrumi i simulacija*, 17.

у контексту постколонијалних теорија. Ово се може видети на примеру филма *Црни Пантер* (Black Panther)[297], који је активно изазвао доминантне западне наративе тако што је приказао хероја који се бори не само са личним и физичким изазовима, већ и са сложеним питањима идентитета, колонијализма и социјалне правде у афричком културалном и историјском контексту. На основу ових примера, сматрам да су технолошки напредак и глобална култура омогућили сложеније, импресивније и културолошки разноликије репрезентације херојства.

Видео игре, као новији облик медија, омогућиле су конвергенцију приповедања и интерактивности мономитских тема можда и највише до сада јер су увеле елементе интерактивности и ангажмана који нису постојали ни у једном другом медију у том контексту. Ово значи да играчи током игре преузимају улогу хероја и доносе одлуке тако што изводе акције које обликују ток наратива путем Кемпбелових фаза, што их чини активним учесницима у искуству играња.[298] Ово се може видети на примерима игара попут серијала *Легенда Зелде* (Legend of Zelda)[299] и *Мас Ефект* (Mass Effect).[300] Ове игре омогућавају играчима да искусе Херојево путовање са осећајем огромног личног улога и одлучивања, које традиционални медији не могу да понуде због форматских ограничења. То значи да избори играча директно утичу на правац и исход приче, што се надовезује на теорију процедуралне реторике, где правила и механика игре обликују начине размишљања играча и усмеравају их ка одређеним акцијама.[301] Ова механика може се видети у пракси на примеру игре Мас Ефект, где свака одлука играча има директан утицај на развој приче и односе са другим ликовима, што утиче на развој општег наратива целе игре у смислу да не постоји само један начин да се прича одвија. Овакав приступ игрању створио је код играча невероватан степен имерзије, ангажовања и уникатно искуство за време играња. Поред видео игара, Херојево путовање нашло је израз и у другим облицима дигиталних медија, као што су интерактивне веб-приче и искуства у виртуелној реалности (ВР). Ове платформе су попут видео игара отишле корак даље у односу на традиционалне медије тако што су омогућиле ауторима да креирају импресивне светове у којима публика може да искуси наративе на вишеслојан

[297] Рајан Куглер гежија, *Црни Пантер* (Marvel Studios), 2018, филм.

[298] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 114–115.

[299] Shigeru Miyamoto and Takashi Tezuka developers, *The Legend of Zelda* (Nintendo), 1986.

[300] *Mass Effect* (BioWare, Electronic Arts), 2007.

[301] Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Boston MA: The MIT Press), 2007, 3.

и ангажујући начин, за разлику од класичних медија попут филмова и романа. Играчка, а нарочито ВР искуства ставила су кориснике директно у херојеве ципеле и на тај начин створила невероватно имерзивна и емотивна искуства из првог лица.[302]

Према Хенрију Џенкинсу, партиципаторна култура у дигиталним медијима омогућава ангажованији и друштвено повезанији облик приповедања. Ово се може видети на примерима заједница разних масивних мултиплејер онлајн игара попут игре *Ратови звезда: стара република* (Star Wars The Old Republic MMORPG: massively multiplayer online role-playing game)[303], где играчи и фанови могу да се окупе и деле искуства, интерпретације и креације које су базиране на њиховим наративним путовањима.[304] Један од најупечатљивијих примера овог жанра је игра *Свет воркрафта* (World of Warcraft)[305] која је корисницима понудила једно потпуно ново отворено окружење. У њему играчи могу да живе, истражују и обитавају у огромном, интерактивном свету док се на јединствен начин активно суочавају са искушењима и противницима у наративима које сами кокреирају. На основу ових примера, сматрам да Херојево путовање у видео играма и ВР-у може да послужи и као средство за истраживање идентитета и лични развој зато што играчи пролазе искушења и трансформације својих аватара које често функционишу као метафоре за њихове стварне животне изазове. Као што се види из наведеног, путем партиципативне нарације, процедуралне реторике и језика нових медија, дигитална сфера пружа свестрану платформу за адаптације мономита зато што омогућава да приче не буду само нешто што публика чита или гледа, већ и нешто што она активно живи.

Дигитални медији, укључујући интерактивне наративе и трансмедијско приповедање, проширили су спектар могућности за реализацију Херојевог путовања изван традиционалних платформи тако што су ангажовали публику путем различитих медијских формата.[306] Према Мановичу, интерактивни и имерзивни квалитети видео игара и дигиталних медија омогућују корисницима партиципацију у наративима и причама које су, попут база података, вишеслојне, нелинеарне и потенцијално бесконачне.[307] Ово се може видети на примеру трансмедијске франшизе *Матрикс* (The

[302] Manovič, *Jezik novih medija* (Beograd: Clio), 2015, 99.

[303] *Star Wars: The Old Republic* (BioWare Austin. Electronic Arts), 2011.

[304] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 162–164.

[305] *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment), 2004.

[306] Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media,* 331.

[307] Manovič, *Jezik novih medija*, 245.

Matrix)[308] која обухвата филмове, видео игре и стрипове који показују како Херојево путовање може да се одвија на различитим платформама. Ово унакрсно платформско приповедање омогућило је ауторима да понуде публици различите почетне наративне тачке и перспективе на стандардну херојску причу Матрикса.

Једна од главних критика Кемпбеловог Херојевог путовања односи се на недостатак културалне разноликости и ограничену репрезентацију незападних култура и наратива, будући да је он свој концепт мономита засновао првенствено на митовима из западног света. Лиотаров скептицизам према великим наративима сјајан је пример критике на тему универзалности Херојевог путовања управо због тога што је он инсистирао на томе да не постоји један свеобухватан, грандиозни наратив који може обухватити целокупност људског приповедања. [309] Ипак, упркос овим примедбама, глобална еволуција друштва и технологије омогућила је ауторима да редефинишу традиционалне фазе мономита и прикажу другачија наративна искуства и перспективе које укључују главне женске протагонисте, као и хероје и хероине из различитих етничких и културних средина заснованих на незападним митолошким основама.

На основу досадашње анализе, могу да закључим да истраживање Херојевог путовања Џозефа Кемпбела у различитим облицима уметности и медија, упркос критикама, потврђује да је мономитска структура и даље безвременски наративни оквир који обухвата суштину људског искуства и функционише као универзална наративна форма.

---

[308] Лана и Лили Вачовски, режија, *Матрикс* (Warner Bros.), 1999, филм.

[309] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju,* 37.

4. 5. Политички и културални контексти који обликују архетип хероја и антихероја

У историји књижевности, уметности и медија, архетипови хероја и антихероја константно се издвајају као универзални симболи који репрезентују различите аспекте људске природе. Традиционално, хероји су приказани као оличења храбрости, праведности и тријумфа добра над злом. Насупрот њима, антихероји нуде сложенији приступ у коме су границе између моралног и неморалног, исправног и погрешног често замагљене.

Као што сам напоменуо раније у раду, постмодернистички покрет истакао је флуидност и нејасноћу херојства и антихеројства и на тај начин критиковао традиционалне дефиниције наратива, што је омогућило ауторима да стварају сложеније, и донекле контрадикторне ликове.[310] Психоаналитичка теорија је још једна научна дисциплина која се надовезује на постструктуралистичку мисао, а истраживање људске психе олакшало је разумевање суперхеројских архетипова као културалних и психолошких конструката.[311] Истовремено, егзистенцијалистички теоретичари који су посматрали значај појединца у потрази за смислом у апсурдном свету, пронашли су ту смисао можда и највише у архетипу антихероја, зато што су њихови наративи често били базирани на темама отуђења, слободе и сопствене потраге за идентитетом.[312] У том контексту, сматрам да су ове теорије подстакле преиспитивање онога што се традиционално сматрало херојством, јер су се савремени теоретичари залагали за разумевање врсте хероизма која се налази у свакодневном, обичном, маргинализованом и другом.

Историјски догађаји попут Првог и Другог светског рата имали су огроман утицај на трансформацију перцепције хероја. Бруталност рововског ратовања, геноциди и атомска разарања за време Другог светског рата разбили су сваку романтично-идиличну илузију о ратовима, што је довело до стварања прича у којима се хероји суочавају са траумама и разочарањима борбених сукоба.[313] Ово се може видети у књижевним романима попут *На Западу ништа ново*[314] и филмовима попут *Спасавање редова Рајана*

[310] Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*, 6–7.

[311] Ibid., 58.

[312] Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, 11.

[313] Paul Fussell, *The Great War and Modern Memory* (Oxford University Press), 1975, 44–46.

[314] Ерих Марија Ремарк, *На Западу ништа ново*, (Београд: Народна књига – Алфа), 2000.

(Saving Private Ryan)[315] Стивена Спилберга (Steven Spielberg), где су аутори приказали ратне хероје не као беспрекорне идоле, већ као обичне појединце који се боре са траумама, губицима и бесмислом услед ратних ужаса. Самим тим, концепт хероизма је уместо тријумфалног постао трауматски и критички. Ера Хладног рата, која је била обележена идеолошким сукобом између капиталистичког запада (САД) и комунистичког истока (СССР), односно, Сједињених Америчких Држава и Савеза Совјетских Социјалистичких Република, такође је утицала на приказ хероја и антихероја, али сада у контексту шпијунаже, нуклеарне анксиозности и идеолошких пропаганди. На тај начин, аутори су наставили да обликују идеолошки и културални контекст архетипских структура тако што су их преместили у нове медијске и политичке просторе. Овај деценијски хладни сукоб може се видети највише у шпијунским романима и филмовима из тог периода, попут Флемингове британске серије о *Џејмсу Бонду* (James Bond), тајном агенту 007. Ијан Флеминг (Ian Fleming)[316] креирао је Бондов лик тако да константно гравитира између хероја и антихероја, док се бори са непријатељима из супротстављених идеологија у глобалним биткама за идеолошку супериорност.[317] Ово значи да Бонд, као агент британске тајне службе, иако има лични кодекс и донекле сумњиву личну етику, увек делује као чврсти бранилац западних вредности који приказује особине западног индивидуализма, лојалности и моралне сигурности у борби против источне совјетске претње.[318] Поред шпијунског жанра, Хладни рат подстакао је и развој дистопијских наратива у којима су антихероји критиковали власт и преиспитивали сопствене улоге у глобалним идеолошким конфронтацијама.[319] На тај начин, моралне и етичке димензије хероја и антихероја обликоване су искључиво њиховим отпором према преовлађујућим политичким идеологијама тог времена.

Као што сам напоменуо раније у раду, медијска пропаганда имала је кључну улогу у конструисању националних хероја током оба светска рата. Фигуре попут *Ујка Сема* (Uncle Sam) и сличних, циљано су осмишљене да функционишу као симболични заступници националног идентитета који путем уметности, литературе и медија могу да

---

[315] Стивен Спилберг, режија, *Спасавање редова Рајана* (Hollywood, CA: DreamWorks Pictures), 1998.

[316] Ијан Флеминг, *Казино ројал* (Београд: Лагуна), 2008.

[317] Tony Bennett, and Janet Woollacott, *Bond and Beyond: The Political Career of a Popular Hero* (Macmillan Education UK), 1987, 94–95.

[318] Ibid., 13–14.

[319] Andrew Hammond, *Cold War Stories: British Dystopian Fiction, 1945-1990* (London: Bloomsbury), 2013, 2.

афирмишу патриотизам и мотивишу младе да се прикључе војсци.[320] Истовремено, пропаганда и медији били су неизоставни сегменти и у стварању и у ширењу слике антихероја. Ово се може видети на примеру пропаганде за Хладни рат, можда и најбоље, где су совјетски лидери били приказивани у западним медијима као охоли и бездушни противници демократије. На тај начин, медији су ефективно производили екстремно банализоване слике компликованих геополитичких реалности и остварили огроман утицај на перцепцију стварности код публике.[321] На сличан начин, али у контексту рата против тероризма, западни медији често су приказивали терористе као потпуне антихероје користећи се наративима који су стављали у први план њихову злобу, пакост и насиље како би оправдали своје војне акције.[322] На основу ове анализе, сматрам да су медији путем пропаганде користили архетипове антихероја да демонизују непријатеље тако што су поједноставили комплексне политичке реалности у основне моралне бинарности да би оправдали сопствене интервенције за сузбијање претњи у свету.

Појавом дигиталног медијског окружења и ширењем друштвених мрежа, механизми пропаганде и медија доживели су огромну трансформацију. Развој технолошких платформи као што су Твитер/Икс (Twitter/X), Фејсбук (Facebook), Јутјуб (YouTube), Инстаграм (Instagram), Тикток (TikTok) и др. омогућио је свакоме са интернет конекцијом, паметним телефоном или персоналним рачунаром да постане произвођач наратива, што је довело до огромне фрагментације и дестабилизације стандардних наратива које су до тада контролисале државе или корпорације.[323] Ова новонастала дигитална култура омогућила је и активну интеракцију између корисника и медијских садржаја, што је додатно утицало на интерпретације хероја и антихероја које су традиционални медији активно пропагирали.[324] Ово значи да корисници сада више нису били само пасивни примаоци, већ су постали и активни учесници у креирању културалних значења. Паралелно са технолошким развојем, ширење филмова,

[320] George L. Mosse, *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars* (New York: Oxford University Press), 1990, 22.

[321] Michael Balfour, *Propaganda in War 1939-1945: Organisations, Policies, and Publics in Britain and Germany* (London: Routledge), 1979, 130.

[322] Mary L. Dudziak, *War Time: An Idea, Its History, Its Consequences* (New York: Oxford University Press), 2010, 102–103.

[323] Zeynep Tufekci, *Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest* (Yale University Press), 2017, 134–135.

[324] Дженкинс, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 84.

књижевности и осталих забавних садржаја путем свеопште медијске глобализације допринело је активној хомогенизацији архетипова хероја и антихероја широм света. Ово се може видети на примерима ликова попут Супермена, Џејмса Бонда и *Тонија Старка/Ајрон-мена* (Tony Stark/Iron Man)[325], који су постали глобалне херојске иконе, док су ликови попут Џокера, Лекса Лутора или *Таноса* (Thanos)[326], приказани као глобални антихероји. У том контексту, сматрам да доминантне западне индустрије културе извозе и уграђују специфичне особине, вредности и поруке у глобалне наративе и на тај начин мењају културалне перцепције ових фигура.

Ипак, феномен глобализације није протекао искључиво у правцу западне културалне доминације. Глобализација је такође омогућила и ширење и размену различитих културалних наратива, што је довело до веће препознатљивости и поштовања незападних архетипова хероја и антихероја. Роланд Робертсон (Roland Robertson) дискутовао је у делу *Глобализација: социјална теорија и глобална култура* о томе да глобализација није само процес универзализације западних вредности, већ и простор за изражавање и афирмацију локалних култура које могу да се интегришу у глобалне токове.[327] Управо у том контексту, појавила се све већа видљивост незападних архетипова хероја и антихероја. Ово се може видети на примерима јапанских анима и манги које често приказују хероје који немају увек срећан крај, или пак критикују друштво, што су облици наратива који се значајно разликују од западног модела индивидуалистичког и победничког хероја.[328] Оно што је приметно је и то да је овај не-западни тип наратива све више препознат на глобалној сцени, што имплицира све већу културалну разноликост у приказу херојства. Појава глобалних стриминг[329] платформи као што су Нетфликс (Netflix), Амазон (Amazon), Дизни+ (Disney+) , Хулу (Hulu), Епл

---

[325] Тони Старк/Ајрон-мен, прво појављивање у стрипу: Stan Lee et al., "Iron Man Is Born!," *Tales of Suspense no. 39* (Marvel Comics), 1963.

[326] Танос, прво појављивање у стрипу: Jim Starlin et al., "The Power of Warlock!," *The Invincible Iron Man no. 55* (Marvel Comics), 1973.

[327] Roland Robertson, *Globalization: Social Theory and Global Culture* (London: SAGE Publications), 1992, 10–12.

[328] Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (New York: Palgrave Macmillan), 2005, 33–34.

[329] Стриминг, односно стримовање третирам као технику преноса и репродукције дигиталног садржаја (видео, аудио, игара, итд.) у реалном времену искључиво преко интернета, без преузимања фајлова.

те-ве (AppleTV) и др. омогућила је ширење интернационалног садржаја попут корејских драма и боливудских филмова, што је додатно отворило врата различитим културалним наративима и херојским интерпретацијама за светску публику. На тај начин глобализација је подстакла хибридизацију архетипова хероја и антихероја и стварање ликова који су засновани на мешавини глобалних и локалних културалних елемената. На основу ове анализе, сматрам да хибридни архетипови нису само производ судара култура, већ и алат за редефинисање глобалне културе. Под овим подразумевам да ови архетипови обликују свет у којем више не постоји само један центар културалне моћи, већ мноштво гласова који се укрштају и обликују нове транскултуралне наративе.

Процес деколонизације и успостављање постколонијалних држава још неки су од глобалних културолошких фактора који утичу на еволуцију архетипских ликова, нарочито у књижевности и филмовима из претходно колонизованих нација. У овим наративима, херојство се често претвара у облик отпора који се бори против колонијалне опресије за сопствени национални идентитет и аутономију.[330] Ово се може видети на примерима где уместо класичних јунака који бране статус кво, постколонијални хероји, као субјекти на друштвеним маргинама, активно воде борбе против неједнакости и структура моћи. Такви ликови нису никакви идеализовани спасиоци, већ морално и психолошки сложене личности, које су константно изложене унутрашњим и спољашњим сукобима. На тај начин, деколонијални наративи увели су нову врсту етичке неодређености где херојство није универзално, већ контекстуално и често контроверзно. Многи постколонијални наративи истражују и границе између борбе за слободу, тероризма и контратероризма са акцентом на друштвене позиције и историјски контекст. Самим тим, ови наративи објашњавају и расветљавају моралне двосмислености у оквиру глобалних сукоба где исти ликови могу да буду хероји за једну страну а антихероји или чак и непријатељи за другу.

На основу ових анализа, сматрам да су херојски, суперхеројски и антихеројски архетипови флексибилни медијски алати који могу да се адаптирају по потреби у зависности од стања политичких и културалних контекста који се одвијају у савременом глобализованом свету. Такође, сматрам да ова флексибилност омогућава њихову примену у најразличитијим контекстима попут колонијалног отпора, дигиталне политике, идеолошке пропаганде, као и субверзивне уметности.

---

[330] Bhabha, *Mjesto kulture*, 172.

4. 6. Субверзија и деконструкција херојских наратива

Графички роман Надзирачи Алана Мура и Дејва Гибонса један је од најзначајнијих примера субверзије и деконструкције унутар жанра суперхероја у другој половини двадесетог века, нарочито у домену прича о пореклу хероја. Традиционално, наративи о пореклу служе за успостављање моралне и етичке основе ликова, са акцентом на њихове врлине, храброст и неустрашивост. Међутим, у Надзирачима Мур и Гибонс су концепт порекла преиспитали и разградили у потпуности тако што су увели ликове чији су мотиви, етички оквири и животне прошлости били далеко од идеализованих. [331]

Један од најупечатљивијих примера деконструкције јунака јесте лик Доктора Менхетна (Doctor Manhattan) чије порекло није обележено херојским подвигом, већ трагичном несрећом која га је трансформисала у натчовечанско биће. Оно што је занимљиво код овог лика јесте то да његова трансформација није пробудила у њему осећај дужности према човечанству, већ управо супротно, удаљила га је од људске природе. На тај начин, Мур и Гибонс искористили су лик Доктора Менхетна за пример крајње дехуманизације суперхероја и тим актом натерали публику да се и сама преиспита шта то значи бити херој у свету који је постао непредвидив и фрагментисан.[332] Још један значајан пример из серије Надзирачи свакако је и лик Роршаха (Rorschach), чија прича о пореклу открива невероватно насилну и трауматичну прошлост. Услед трагичног детињства, његов морални кодекс постао је крајње црно-бели и непоколебљив, а његове методе и погледи на свет знатно удаљени од традиционалних херојских идеала. Мур и Гибонс искористили су лик Роршаха да би испитали границе између херојства и фанатизма, као и на које све начине траума може да обликује нечију перцепцију правде. Овакав приступ приповедању учинио је Роршаха једним од најсложенијих ликова у историји стрипа, зато што га је његов екстремни морални апсолутизам доводио до те мере да се и сам запита да ли је он заиста херој или пак нешто сасвим друго. У том контексту, сматрам да Роршахова субверзија не само да је обогатила наративну сложеност суперхеројских ликова, већ је пружила и критички осврт на жанр суперхероја у целини. На тај начин, Надзирачи не функционишу само као критика суперхероја, већ

[331] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 108.

[332] Geoff Klock, *How to Read Superhero Comics and Why* (New York: Continuum), 2006, 73.

и као критика друштвених и политичких структура које ти ликови приказују у графичком роману.[333]

Бетмен: Мрачни Витез (Batman:The Dark Knight) Френка Милера (Frank Miller) још једно је пресудно дело у историји суперхероја зато што је Милер, слично као што су то и Мур и Гибонс радили, истраживао сложеност моралне двосмислености и антихероизма у суперхеројском жанру. Као што сам већ напоменуо, традиционални суперхероји често су били приказивани као честити узори врлине и правде, међутим, Милер је Бетменов наратив у овом серијалу одвео у потпуно други правац и на тај начин пружио једну суптилну и двосмислену слику херојства. Бетмен је сада био лик који делује на ивици закона и користи насиље као средство за постизање правде, што га је учинило упитним херојем јер његов морални компас није више био фиксиран на традиционалне вредности.[334] Милер је у причи увео и низ визуелних промена. Приказао је Бетмена као једног старијег, огорченог човека који је у појединим тренуцима био и насилни борац за правду који делује ван закона, будући да су његове методе често биле бруталне и контроверзне. На тај начин, Милер је ефективно сврстао Бетмена у категорију ликова који се налазе на граници између хероја и антихероја. Према речима Џеофа Клока (Geoff Klock), Милеров Бетмен отворио је врата једном потпуно новом типу суперхероја који је својим деловањем приказао мрачније и сложеније друштвене и политичке контексте свог времена.[335] У том контексту, сматрам да је Милер у Мрачном Витезу понудио публици заиста изазовну анализу суперхеројског жанра и преиспитао шта значи бити херој у сложеном и често контрадикторном свету.

Серијал *Дечаци* (The Boys)[336] Гарта Ениса (Garth Ennis) и Дерика Робертсона (Darick Robertson) још један је пример употребе сатире и пародије у критиковању и критичком преиспитивању жанра суперхероја. У овом серијалу Енис и Робертсон не само да су деконструисали традиционалне митове и идеале суперхеројског наратива већ су приказали и мрачну, корумпирану страну херојства. Суперхероји (познатији као Супови) у овом серијалу су комерцијализовани и корумпирани ликови до крајњих граница. Оно што сматрам да је овај стрип понудио публици јесте приказ о томе како

[333] Douglas Wolk, *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean* (Cambridge: Da Capo Press), 2007, 116.

[334] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 102.

[335] Klock, *How to Read Superhero Comics and Why*, 29–30.

[336] Garth Ennis and Darick Robertson, *The Boys* (Runnemede: Dynamite Entertainment), 2006.

моћ не само да може да поквари и најузвишеније хероје, већ може и да их претвори у тоталне антагонисте који у потпуности злоупотребљавају своје способности искључиво за личну корист. Ово је посебно уочљиво на примеру лика Хомлендера (Homelander), кога су Енис и Робертсон користили као алат за исмевање идеализоване слике суперхероја како би показали на који начин медији и корпорације манипулишу јавном перцепцијом. Једно од кључних наративних средстава којима су се аутори користили је сатира која у Дечацима није била присутна само ради комичног ефекта, већ је служила и као оштра критика друштвених и политичких структура. Аутори су такође користили и пародију као наративно средство са којим су истраживали теме моћи и одговорности. Користећи се хиперболичним и гротескним приказима суперхероја, аутори су успели да открију лицемерје и недостатке који постоје унутар самог жанра и тиме укажу на то како традиционални суперхеројски наративи могу да се користе и за прикривање стварних друштвених проблема. На тај начин, посредством сатире и пародије, Дечаци су пружили нову перспективу на жанр суперхероја где су успешно истакли и мане и контрадикције унутар самог жанра.

Серијал *Господин Чудо* (Mr. Miracle)[337] Тома Кинга (Tom King) и Мича Џерадса (Mitch Gerads) интересантан је пример деконструкције у жанру суперхероја, нарочито у области нелинеарног приповедања и фрагментираног наратива. Аутори су у овом графичком роману користили сложене наративне технике како би испричали причу о Скоту Фрију (Scott Free), познатијем као Господин Чудо и његовој борби са траумом, идентитетом и стварношћу. Кинг и Џерадс су то извели тако што су користили нелинеарну структуру да би што убедљивије истражили психолошке и емотивне турбуленције главног јунака. Ово су постигли разбијањем традиционалног линеарног наратива са честим премештањем радње кроз различите временске периоде и реалности. На тај начин успешно су створили осећај дезоријентације који је осликавао Скотове унутрашње конфузије. У том контексту, сматрам да је Кингова употреба ових техника у Господину Чуду послужила као алат за деконструкцију традиционалних наратива суперхероја што је омогућило ауторима да прикажу трауму и идентитет на неконвенционалан начин. Фрагментирани наратив отворио је простор за истраживање различитих тема попут реалности, илузије, слободе и заточеништва, зато што се Скот Фри често налазио у ситуацијама које константно изазивају његово схватање и виђење стварности. На тај начин аутори су довели Скотов лик у ситуације где он непрестано

[337] Tom King and Mitch Gerads,. *Mister Miracle* (New York: DC Comics), 2018.

преиспитује сопствени идентитет и улогу хероја. На основу ове анализе, сматрам да су фрагментација и нелинеарност погодни наративни елементи за истраживање сложености и хаотичности савременог живота у причама.

Серијал *Проклета Патрола* (The Doom Patrol) [338] Гранта Морисона (Grant Morrison) и Ричарда Кејса (Richard Case) још један је пример визуелне деконструкције у жанру суперхероја. Захваљујући иновативном визуелном стилу и уметничким техникама, Морисон и Кејс преиспитали су и разградили традиционалне конвенције суперхеројских наратива и у том процесу створили су јединствено и изазовно дело. Један од кључних елемената визуелне деконструкције у Проклетој Патроли је употреба апстрактне и надреалне уметности у стрипу. Ово се може видети у Кејсовим цртежима који често одступају од реализма и ослањају се на искривљене форме и нестандардне перспективе како би нагласили нестабилност и необичност света који ови ликови насељавају. Овој естетици у великој мери допринеле су и насловне стране Сајмона Бизлија (Simon Bisley), који са драматичним, интензивним и апстрактним елементима у илустрацијама није директно откривао садржај појединачних епизода, што је допринело успеху серије још више. Морисон је са нестандардном наративном техником додатно појачао ову визуелну деконструкцију путем употребе неконвенционалних распореда кадрова и изломљених наратива и на тај начин ставио акценат на психолошку и емотивну дезоријентацију ликова. Овај приступ омогућио је читаоцима да доживе осећај несигурности и нестабилности и поистовете се са оним што ликови Проклете Патроле пролазе у стрипу. У том контексту, сматрам да су Морисон и Кејс употребом визуелне деконструкције показали како иновативне уметничке технике могу да обогате причу и омогуће комплексније приповедање.

Серијал *Трансметрополитен* (Transmetropolitan) [339] Ворена Елиса (Warren Ellis) и Дерика Робертсона један је од најупечатљивијих примера деконструкције суперхероја у контексту политичких и друштвених идеологија. Главни лик, Спајдер Јерусалим (Spider Jerusalem), приказан је у серијалу као антихерој и новинар који се бори против корумпираног режима и медијске манипулације у футуристичком и дистопијском окружењу. Оно што ову серију чини посебно интересантном је Спајдерова новинарска мисија која има за циљ да разоткрије истину и прикаже важност слободе говора и критичког мишљења у друштву. Самим тим, лик Спајдера у овом стрипу није приказан

[338] Grant Morrison and Richard Case, *Doom Patrol* (New York: DC Comics), 1989.

[339] Warren Ellis and Darick Robertson, *Transmetropolitan* (New York: DC Comics), 1997.

као типични суперхерој са натприродним моћима, већ као обичан човек оштрог ума и непоколебљиве решености да се супротстави корупцији и тиранији. На тај начин, Елис и Робертсон су употребом сатире и хиперболе успели да деконструишу традиционалне улоге суперхероја и супротставе херојске врлине са суровом реалношћу политичког активизма и новинарства.

На основу анализе ових студија случаја, сматрам да технике субверзије и деконструкције омогућавају ауторима да истраже сложене теме као што су морална двосмисленост, идентитет и политичка критика. Такође сматрам да ове методе не само да обогаћују наративну и естетску димензију жанра, већ и подстичу читаоце да преиспитају сопствене вредности и уверења. У том контексту, могу да закључим да путем субверзивних и деконструктивних наратива суперхеројски стрип може да постане платформа која је способна да изазове и преиспита доминантне културалне и политичке идеологије.

5. СТУДИЈА СЛУЧАЈА: ТИПОЛОГИЈА И ИНТЕРПРЕТАЦИЈА СУПЕРХЕРОЈА

5. 1. Позиција суперхеројског типа у култури и друштву

Суперхероји су од настанка до данас одувек били више од обичних ликова из стрипова. Као модерни митови, суперхероји функционишу као симболи и одрази друштвених вредности и идеологија који причају приче о правди, моћи и идентитету. Важно је напоменути да суперхероји нису настали у вакууму, већ путем различитих медија преносе поруке које имају моћ да или оснажују или преиспитују постојеће друштвене норме.

Француски филозоф Луј Алтисер (Louis Althusser) указао је на то да идеолошки државни апарати (ИДА) који обухватају институције попут школа, цркава и медија имају моћ да суптилно обликују начин на који појединци мисле и перципирају свет.[340] У том контексту, суперхеројски ликови могу се тумачити као медијски производи који су постали и сами део тог ИДА механизма зато што су неки од њих у потпуности прихватили доминантне идеолошке токове, док су други постављали питања и разбијали стереотипе. Капетан Америка један је од најупечатљивијих примера употребе суперхероја у идеолошке сврхе. Наставши у јеку Другог светског рата са циљем да подигне морал војницима, Капетан Америка је веома брзо од обичног лика из стрипа постао највећи симбол америчког патриотизма у борби против фашизма. Његова иконична униформа у бојама заставе и наратив који га је обликовао као непоколебљивог борца за слободу били су не само медијска порука већ и средство за оправдавање војних интервенција као нужног и легитимног корака у заштити идеологије америчке слободе.[341] Овакве приче нису само подстицале патриотска осећања, већ су постале и део образовних и медијских система који обликују колективну свест и идеологије националне историје и културе Сједињених Америчких Држава.[342] Ово значи да су суперхероји као културални артефакти учвршћивали доминантне идеолошке вредности, а ликови попут Супермена и Бетмена су делали као морални узори, што је формирало

[340] Louis Althusser, *Lenin and Philosophy and Other Essays* (New York: Monthly Review Press), 1971, 145.

[341] Versaci, *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature,* 179–180.

[342] Althusser, *Lenin and Philosophy and Other Essays*, 156–157.

уверења да се друштвени проблеми могу решити и личним залагањем, а не само путем сложених системских промена. [343]

Суперхероји су у наративима често приказивани као савезници државних институција, или као актери који делују паралелно са њима. Такав приказ одражавао је хегемонистичко уверење да је за очување стабилности друштва и одржавање постојећег поретка довољна минимална интервенција појединца. [344] Практични пример сарадње са државом јесте лик Супермена, који је често приказиван као савезник америчке владе, а његов ангажман је тумачен као симболични национални интерес и морална одговорност према америчкој заједници. На овај начин конструисан је наратив који је афирмисао индивидуализам и лојалност у државним структурама, при чему су суперхероји постали модели прихватљивих облика моћи и ауторитета. [345] Ово значи да су суперхероји учествовали у обликовању консензуса око вредности као што су индивидуална одговорност, легитимитет институција и утицај корпоративне моћи, док су њихове акције наглашавале значај личних одлука и моралног компаса као главних средстава за очување друштвеног поретка. Као савремени митови, суперхероји су доприносили одржавању и репродукцији доминантних идеологија које су подржавале стабилност капиталистичког друштва, истовремено легитимизујући постојеће структуре моћи. [346] Ипак, одређени наративи, попут оних из Марвелове франшизе Икс-Људи, оспоравали су доминантне идеолошке обрасце приказујући јунаке који се боре против системске дискриминације и предрасуда. Наративи Икс-Људи истицали су суперхероје као симболе отпора против друштвених неправди и тако створили простор за додатну критику и захтев за структурним променама у друштву. На тај начин аутори су показали да суперхероји могу да служе и као платформе за дијалог о социјалним правима и борби против дискриминације.[347]

Савремена глобална експанзија суперхеројских наратива показала нам је да различите културе нису статични, нити потпуно одвојени ентитети, већ да се налазе у сталном процесу динамичне хибридизације и међусобне културалне интеракције. Роланд Робертсон је за овај феномен увео јапански термин *глокализација* како би описао

[343] Versaci, *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature,* 206.

[344] Antonio Gramsci, *Izabrani spisi iz zatvora* (Beograd: Radnička štampa), 1979, 202–203.

[345] Ibid., 682–683.

[346] Bart, *Mitologije*, 119.

[347] Jeffrey A. Brown, *The Modern Superhero in Film and Television,* (NY: Routledge), 2017, 112.

начин на који глобални феномени, попут суперхероја, пролазе процесе локализације и прилагођавања специфичним културним контекстима, са циљем стварања нових значења и идентитета. [348] На овај начин, суперхероји су успели да задрже универзалне вредности, док су истовремено постали ближи локалним заједницама тако што су интегрисали елементе који садрже специфичне друштвене, историјске и митолошке околности.[349]

Арјун Ападурај (Arjun Appadurai) је у теорији скејпова, односно пејзажа културалних токова, нагласио да култура није статична категорија, већ динамичан и флуидан процес који се креће неравномерно и трансформише у различитим просторима.[350] Управо због тога, култура има потенцијал да обликује начин на који се суперхеројски наративи доживљавају и прихватају широм света. Док су у неким културама суперхероји прихваћени као инспиративне фигуре и медији забаве, у другим контекстима често су предмет критике због промовисања западних вредности и идеала, попут индивидуализма и материјализма. Овакав начин класификовања суперхероја резултирао је формирањем дискурса о културном империјализму, као и напорима за очување локалних идентитета и традиција. Јапан је одличан пример овог процеса. Иако је западни модел суперхероја постао веома популаран у Јапану, временом се развио и отпор ка потпуној асимилацији тих вредности. Уместо тога, аниме и манге креирале су сопствене суперхеројске фигуре, које комбинују глобалне елементе херојских наратива са специфичним локалним културним вредностима и традицијама. [351] Овај процес хибридизације показао је да суперхероји могу да функционишу као глобални културални медијатори који премошћују разлике међу културама и омогућавају динамичну размену вредности и значења. На тај начин, суперхероји могу да се трансформишу у транскултуралне империјалистичке симболе који истовремено репрезентују и универзалне људске тежње и локалне специфичности, чиме се додатно објашњава њихова привлачност у различитим културалним контекстима.[352]

Суперхеројске приче често истражују алтернативне стварности, мултиверзуме и симулиране светове на сличан начин као што је постмодернистички покрет истраживао

123

[348] Robertson, *Globalization: Social Theory and Global Culture*, 173–175.

[349] Bhabha, *Mjesto kulture*, 34–35.

[350] Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization,* 33.

[351] Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham: Duke University Press), 2002, 92.

[352] Ibid., 92.

теме фрагментације, хиперреалности и нестабилности идентитета. Фредрик Џејмсон је дискутовао о томе како је постмодерна култура обележена пастишем и пародијом.[353] Са друге стране, суперхеројски наративи користили су управо неке од тих постмодерних метода попут интертекстуалности и метафикције како би успешно приказали свој имагинарни конструкт. Играјући се са очекивањима публике, аутори су на овакав начин створили простор и могућности да преиспитују границе наративних стварности и истражују на које се све начине фикција и стварност преплићу у суперхеројским наративима. Жан Бодријар је у концепту о хиперреалности дискутовао о томе да постмодерни свет брише границе између стварног и вештачког. [354] То је посебно видљиво у Марвеловом Мултиверзуму, где ликови истовремено постоје у више стварности, истражујући различите верзије себе и сопствених моралних дилема. У овом контексту, суперхероји све чешће делују у фрагментираним стварностима, где су традиционални идентитети и наративи стално подвргнути преиспитивању и преобликовању, док се боре са савременим изазовима попут информационог преоптерећења, технолошке хиперповезаности и свеопште несигурности.

Неки ликови, попут Дедпула, често користе симулативне технике као што је разбијање четвртог зида, када се лик директно обраћа публици и на тај начин признаје сопствену фиктивну природу. [355] Овакви моменти показују у пракси постмодерну свест о конструисаности и несталности наратива и тиме постављају питања о томе шта и где су границе између фикције и стварности. На тај начин, публика добија прилику да искуси нове облике разумевања стварности, где фиксне референтне тачке уступају место вишеструким перспективама и могућностима. Као што сам раније поменуо, Жан Бодријар дискутовао је о томе да постмодерни свет функционише искључиво у оквирима симулакрума, где су слике и симболи стварнији од објеката које копирају. [356] Овај Бодријаров концепт посебно је опипљив у суперхеројским наративима зато што су ликови хиперреалне фигуре које истовремено садрже мноштво идентитета, стварности и искустава. На тај начин суперхеројске приче постају средство за истраживање сложених и често парадоксалних аспеката људске егзистенције јер подстичу читаоце да

[353] Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, 17.

[354] Bodrijar, *Simulakrumi i simulacija*, 54.

[355] Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, 22–23.

[356] Bodrijar, *Simulakrumi i simulacija*, 84.

размишљају о томе како и њихови сопствени идентитети могу бити реконфигурисани у свету у коме се границе између стварног и фиктивног непрестано померају.[357]

Још један од начина на које се суперхероји могу посматрати јесте и тај да они нису само акциони јунаци, већ сложени психолошки симболи који резонују са индивидуалном и колективном психом тако што пружају простор за пројекцију унутрашњих жеља, страхова и конфликата. Карл Јунг је у теорији о архетиповима истакао да одређене фигуре у митологији и фикцији симболично приказују универзалне обрасце који су део колективног несвесног.[358] У том смислу, суперхероји могу да се посматрају и као модерне манифестације Јунгових архетипова попут хероја, сенке или аниме/анимуса. Ово омогућава читаоцима да се идентификују са суперхеројским борбама, истраже сопствену психу и да захваљујући тим суочавањима стреме ка индивидуацији, односно процесу самоостварења и интеграције различитих аспеката личности ради постизања целовитости. Сигмунд Фројд је, пак, у психоаналитичкој теорији нагласио да је улога фантазије механизам за испуњење потиснутих жеља код људи, зато што им омогућава пројекцију потиснутих импулса на фиктивне фигуре и пружа психолошко ослобођење од свакодневних ограничења.[359] У том контексту, суперхероји се са својим надљудским способностима и моралном јасноћом могу разумети као приказ управо тих потиснутих фантазија и импулса јер функционишу као симболи испуњења жеља за недостајаћом надмоћи и правдом.

Многи суперхеројски наративи имају порекло које је засновано на неком облику личног губитка или трауме (што из детињства, што из младости), коју су настојали током целог живота да превазиђу како би постали жељени и глорификовани симболи отпорности и наде у друштву. Један од најупечатљивијих примера овог типа је лик Бетмена, кога је млади Брус Вејн изградио на основу трауме губитка оба родитеља јер је управо тај догађај постао кључни мотив његовог херојског путовања које га је обликовало у борца за правду. Ова врста наратива снажно се ослања на концепт рада на трауми у психоаналитичкој теорији, где је значај суочавања и интеграције болних искустава саставни део процеса психолошког оздрављења.[360] Приче у којима су

88

[357] Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, 27.

[358] Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*, 3–6.

[359] Sigmund Freud, *Tumačenje snova* (Beograd: Dereta), 2006, 326.

[360] Cathy Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* (Baltimore: Johns Hopkins University Press), 1996, 4.

суперхероји успели да трансформишу своје трауме у херојске акције омогућиле су читаоцима да се и они суоче са сопственим искуствима губитка и бола. Још једна психоаналитичка интерпретација суперхероја јесте да се они могу тумачити као персонификације Фројдовог концепта суперега, будући да често делују као симболи правде, алтруизма и моралне снаге који инспиришу појединце да стреме ка вишим етичким идеалима.[361] Њихове борбе тако постају метафоре психолошких тензија између ида (инстинктивних нагона), ега (који посредује између жеља и стварности) и суперега (који диктира моралне стандарде). Управо је тај сукоб између личних жеља и херојских дужности оно што суперхероје чини релевантним фигурама за разумевање унутрашњих конфликата између свесног и несвесног.

Један од основних и свакако најпопуларнијих суперхеројских наратива јесте концепт о самовољном спровођењу правде, у којем суперхероји преузимају улогу судије и заштитника и тиме делују изван оквира стандардних закона. Овај концепт, осим што је помало контроверзан сам по себи, отвара важна етичка питања о легитимитету, одговорности, као и могућности злоупотребе моћи од стране појединца. Ово се најјасније види у једној од најпознатијих суперхеројских максима ”С великом моћи долази велика одговорност”, која је постала синоним за лик Спајдер-мена зато што приказује моралну тежину коју носе они са изузетним способностима, као и потенцијалну штету коју таква моћ може проузроковати. Зато сматрам да је начин на који суперхероји користе своју моћ често одраз стварних етичких дилема у друштву, укључујући ту и питања надзора, превентивних мера, као и третмана оних који су означени као Други.

На основу досадашње анализе, могу да закључим да су суперхероји као глобалне појаве истовремено и одлични носиоци доминантних идеологија и неопходан медијски критички глас који поставља питања о правди, моћи, дискриминацији, као и културалним хегемонијама.

[361] Freud, *Ja i Ono*, 19, 22.

5. 2. Теме и симболика у суперхеројским наративима

Као савремени митови, суперхеројски наративи причају приче о вечитој борби између добра и зла и ослањају се на универзалне архетипске мотиве и симболе попут маски, костима и супермоћи. Таква наративна структура често функционише по принципу бинарних опозиција, зато што људски ум природно и лако може да организује супротности попут добра и зла, светлости и таме, реда и хаоса и сл. Управо те подељености чине централне теме у изградњи суперхеројских наратива и њиховог симболичног значења.[362]

Еволуција суперхеројских наратива од јасних моралних подељености ка сложенијим и двосмисленим моралним оквирима огледа се и у ширем културалном развоју етичких дискурса. Иако су рани јунаци и зликовци били симболи апсолутног добра и апсолутног зла, савремени наративи све више уводе ликове који делују у сивим зонама морала. Антихероји, попут Вулверина и Дедпула, примери су овог типа ликова чије моралне природе замагљују јасне границе између херојства и злочина. Вулверин, са својом склоношћу ка насиљу и личним демонима, делује у простору где класична правила херојства више не важе. Његов лик често је обележен мотивима освете и унутрашњим конфликтима, што га удаљава од идеала класичних хероја, попут Супермена. Ипак, посвећеност заштити ближњих и непоколебљиви борбени дух чине га вишеслојним јунаком чији поступци нису црно-бели. Дедпул, с друге стране, иде корак даље у радикалном одмаку од традиционалног херојства. Ово се може видети у његовом антихеројском карактеру који је испуњен цинизмом, аутоиронијом и кршењем друштвених норми, чиме изазива сам концепт фиксних моралних категорија.[363] Но, иако се Дедпул често служи насиљем и морално упитним радњама, његове акције понекад ипак доводе до племенитих исхода, као што је заштита недужних или борба против тираније. Управо ова морална двосмисленост Вулверина и Дедпула показује да морал није апсолутан, већ контекстуално условљен, што отвара простор за нова визуелна и наративна истраживања комплексности људске етике.[364]

Као што сам већ навео, маске и тајни идентитети суперхероја играју значајну улогу у њиховим причама зато што не служе само да штите јунаке и њихове ближње од

---

[362] Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, 35.

[363] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju,* 20.

[364] Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, 118–119.

откривања и опасности, већ симболично приказују и њихову потребу да сакрију сопствену природу од света. У психолошком смислу, маске су подела између суперхеројског јавног и приватног ја, што додатно појачава тензије између њихових друштвених очекивања и унутрашњих жеља.[365] Бетмен не користи маску искључиво да би прикрио идентитет Бруса Вејна, већ и да би се ослободио ограничења која произилазе из његовог друштвеног положаја, чиме добија могућност да испољи своју осветничку страну. Супермен, пак, иако поседује физичку супериорност и снагу да се супротстави готово свакој претњи, живи као скромни новинар Кларк Кент, који никада у потпуности није пронашао своје место, ни у свету људи, ни у свету Криптона. Сматрам да је управо овај осећај неприпадања и унутрашње подвојености сјајан приказ постмодерног изазова идентитета у којем је појам *ја* фрагментиран и често условљен спољашњим друштвеним улогама и очекивањима. Појам флуидних идентитета, о којем је Лиотард дискутовао, везан је за концепт о томе да савремено схватање идентитета није фиксирано, већ променљиво и подложно сталним конфликтима.[366] Овај концепт јасно је видљив у наративима о суперхеројским двоструким идентитетима, попут Спајдер-меновог, где Питер Паркер покушава да одржи равнотежу између херојских дужности и личних обавеза, што га често доводи до унутрашњих конфликата и осећаја кривице. Зато сматрам да су суперхероји са својим двоструким идентитетима постали постмодерни изазови идентитета и самоспознаје, који истовремено служе и као симболи за личне трансформације и превазилажења унутрашњих и спољашњих ограничења.

Поред проблема идентитета, у суперхеројским наративима посебно место заузимају егзистенцијалне теме слободе и одговорности. Ове теме указују на дилеме са којима се ликови суочавају док настоје да дефинишу сопствену суштину. Жан-Пол Сартр дискутовао је о томе да егзистенција претходи есенцији, што значи да суштина појединца није унапред одређена, већ се обликује слободним изборима и поступцима.[367] Овај принцип препознатљив је у судбинама суперхероја, који по стицању моћи морају одлучити како ће их употребити и прихватити тежину одговорности која уз њих долази. Један од најконкретнијих примера примене Сартрове теорије је Спајдер-мен. Питер Паркер се непрестано суочава са изборима који тестирају његов морални компас и приморавају га да константно балансира личне жеље са суперхеројским дужностима.

---

[365] Jung, *Čovek i njegovi simboli*, 236.

[366] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju,* 75.

[367] Žan-Pol Sartr, *Egzistencijalizam je humanizam* (Beograd: Nolit), 1973, 20–21.

Његов избор да користи своје моћи за добро, упркос личним губицима и жртвама, приказује у пракси остварење и Сартрове и Камијеве егзистенцијалистичке мисли да је човек сам одговоран за смисао свог живота.[368]

Моралне дилеме у суперхеројским наративима често обрађују и теме идеолошких сукобљења између консеквенцијалистичких и деонтолошких теорија. Лик Бетмена један је од најпрактичнијих примера овог теоријског сукоба, зато што он у причама често користи методе које се сматрају морално упитним (попут застрашивања и мучења криминалаца). Ипак, његове акције неретко бивају оправдане јер служе вишем добру, односно заштити Готам ситија од злочина. Насупрот томе, деонтолошке теорије, које су утемељене на принципима унутрашње исправности или погрешности дела без обзира на последице, стављају акценат на моралне дужности и правила која се не могу прекршити. [369] Бетменов кодекс да не убија, чак и када би то могло да спречи даље злочине приказује у пракси потпуно деонтолошки приступ. Одређене радње на основу његовог прећашњег искуства и етичког кода остају априори исправне или погрешне без обзира на њихове могуће позитивне исходе. Овај идеолошки проблем ствара тензију између Бетменове индивидуалне слободе да делује у циљу постизања већег добра и опште друштвене моралне обавезе да поштује принципе и законе у Готаму. Његов избор да се доследно придржава својих моралних начела, чак и када се чини да би му консеквенцијалистички приступ био ефикаснији, објашњава сложеност моралних дилема са којима се суперхероји суочавају.

Још један значајан сегмент суперхеројских наратива обухвата питања социјалне правде и репрезентације маргинализованих група, зато што овај тип прича има моћ да истакне друштвене проблеме и подстакне промене у ставовима и активизму.[370] Један од најпознатијих примера овог типа јесте серијал Икс-Људи, који је често описиван као алегорија за покрет за грађанска права у Сједињеним Државама. Главни јунаци серијала су мутанти различитих маргинализованих група који се суочавају са дискриминацијом, предрасудама и борбом за прихватање у друштву које их се плаши и одбацује, у наративима који рефлектују реалне светске тензије у вези са расизмом, нетолеранцијом и страхом од различитости. Ово је посебно видљиво у односу између професора Икс, који заступа идеју мирољубиве интеграције, и Магнета, чији је приступ борби против

[368] Albert Camus, *Mit o Sizifu* (Beograd: BIGZ), 1969, 15.

[369] Imanuel Kant, *Osnovi metafizike morala* (Beograd: BIGZ), 1979, 10.

[370] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 152.

угњетавања радикалнији и агресивнији. Њихов сложени однос не само да појачава драматичност прича, већ омогућава публици и да активно разматра различите аспекте социјалне борбе. На тај начин, осим што проблематизују питања расе и дискриминације, савремени суперхеројски наративи све више укључују и репрезентацију различитих идентитета, етничких мањина и женских хероја, чиме омогућавају позитивне репрезентације група које су дуго времена биле маргинализоване у популарној култури.

Симболика урбаних простора још један је од кључних елемената у обликовању суперхеројских наратива и идентитета ликова. Градови попут Готам ситија и Метрополиса нису само физичке локације у којима се радња одвија, већ симболични простори који носе слојевите културалне, психолошке и друштвене конотације. Готам сити, са мрачним улицама, опресивном атмосфером и естетиком инспирисаном неоготиком и филм ноаром, приказује друштвену анксиозност модерног доба, страх од криминала, корупције и урбане деградације. Бетмен као неофицијелни чувар Готама улази у симбиотички однос са овим простором. Његова мисија је неодвојива од самог Готама зато што архитектура града постаје огледало његове унутрашње борбе и личне трауме. Супротно Готаму, Метрополис, са светлим и футуристичким изгледом, приказује наду, напредак и идеалне визије срећеног урбаног живота. Као град светлости који је повезан са Суперменом, Метрополис постаје симбол апсолутног добра и вере у човечанство. На тај начин, контраст између Готама и Метрополиса обухвата двојаку природу урбаног живота која константно обитава између деградације и обнове, очаја и наде.[371] Едвард Соја (Edward W. Soja) дискутовао је у раду о просторној теорији о томе да урбани простори нису само пасивно окружење, већ активни елементи који имају потенцијал да обликују искуства и идентитете ликова који у њима обитавају.[372] Овај аспект посебно је видљив у архитектури Готама, која је испуњена високим небодерима и мрачним улицама и на тај начин не само да пресликава Бетменову унутрашњу борбу са собом, већ и ствара контекст у којем његова мисија постаје не само смислена већ и неопходна, што га чини вечно везаним за Готам.

На основу анализа ових студија случаја, сматрам да наративни избори суперхероја, заједно са њиховим градовима као симболима, дефинишу суперхеројске

---

[371] Pearson, and Uricchio, *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, 9.

[372] Edward W. Soja, *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places* (Oxford: Blackwell), 1996, 163.

идентитете и служе као арене у којима се борбе између добра и зла непрестано одвијају у савременом урбаном животу.[373]

[373] Anri Lefevr, *Proizvodnja prostora* (Beograd: Fedon), 2010, 230.

5. 3. Костим: симболични значај и еволуција

Костими суперхероја нису само алати за лични израз ликова, већ су и снажни симболи идентитета, статуса и динамике моћи који се мењају у складу са различитим културалним и историјским контекстима. Светски ратови донели су значајне промене у приступу дизајну одеће у двадесетом веку, а модни фокус био је на елементима функционалности и практичности. Тај тренд снажно је утицао и на рани дизајн суперхеројских костима, који су често били минималистички и усмерени на издржљивост и јасну симболику. Најбољи пример је костим Супермена, чији је једноставни дизајн био довољан да визуелно прикаже снагу и моралну праведност. Након Првог светског рата, дошло је до драматичног помака у женској моди са појавом флапер ере, која је донела краће сукње, опуштеније силуете и постепено напуштање рестриктивних корсета и балских хаљина. Жене су почеле да носе панталоне и практичнију одећу због све већег учешћа у фабрикама и другим улогама, које су раније биле резервисане искључиво за мушкарце. Ово је био значајан помак од рестриктивне моде претходних деценија и означио је почетак ере у којој је одевање постало облик личног израза, друштвеног протеста и борбе за женска права.[374]

Други светски рат додатно је утицао на моду зато што је недостатак тканина проузроковао принудну рационализацију дизајна. Тако је настао концепт функционалне одеће која је, захваљујући практичности, постала популарна у Великој Британији, иако је стилски и даље била ограничена ратним условима. Ова ера нагласила је потребу за издржљивошћу и свестраношћу у одећи и квалитетима који ће остати значајни и у постратној моди.[375] Након Другог светског рата, економски процват омогућио је нови ниво експериментисања у моди педесетих и шездесетих година, што је поново имало утицаја и на дизајн суперхеројских костима. Пораст расположивог дохотка и развој масовне производње синтетичких материјала попут полиестера и најлона, омогућили су употребу јарких боја и нових дизајнерских решења. Истовремено, појавиле су се бројне субкултуре, попут бајкерског и хипи покрета, које су, свака на свој начин, обележиле жеље младих за самоизражавањем и одвајањем од претходних генерација. [376] Појава нових материјала омогућила је већу флексибилност и креативност у дизајну

[374] Christopher Breward, *Fashion* (Oxford University Press), 2003, 44–45.

[375] Geraldine Howell, *The Impact of War on Fashion* (London: Bloomsbury Academic), 2013, 3–4.

[376] Dick Hebdige, *Potkultura: značenje stila* (Beograd: Clio), 2002, 113–114.

суперхеројских костима који су постали и модни симболи који иду у корак са популарном културом. Један од најпопуларнијих примера овог тренда је костим Спајдер-мена који је постао иконичан не само због својих моћи, већ и због визуелне препознатљивости костима. На тај начин, тренд са новим материјалима означио је важан помак у перцепцији суперхероја као симбола младалачке енергије и културалне трансформације.[377]

Шездесете и седамдесете године донеле су нове друштвене покрете који су значајно утицали на дизајн и симболику суперхеројских костима. Покрети за грађанска права, феминизам и антивојни протести изазивали су постојеће друштвене норме, што је резултирало новим таласима модног самоизражавања. Костими женских хероина у том периоду постали су симболи моћи и еманципације, наглашавајући снагу и независност. Најупечатљивији примери су *Барби* (Barbie) и *Чудесна жена* (Wonder Woman) [378], чији су костими комбиновали традиционалне симболе са модерним изгледом.[379] Суперхеројски костими временом су усвојили и елементе субкултура као што су то били панк и хипи покрети, који су промовисали индивидуалност, анти-естаблишмент став и радикалност у својим идеологијама. Овај помак био је можда и најупечатљивији са панк покретом, који је са својом уради сам естетиком, увео у моду суперхероја елементе као што су поцепане тканине, сигурносне игле и јарке боје, што је било видљиво у дизајну ликова попут *Лобоа* (Lobo) [380], који су оспоравали традиционалне норме херојства.[381] Зато сматрам да костими суперхероја нису само једноставна одећа, већ су и елементи отпора, промене и самоизражавања између моде, друштва и културе. Поред модних елемената, костими суперхероја могу се анализирати и као сложени знакови који комуницирају идентитете ликова и њихов однос према друштвеним нормама и вредностима. Ролан Барт је у теорији о систему моде применио структурне принципе на анализу одеће у модној индустрији и указао на то да се одећа може читати као текст чија се значења дешифрују у контексту културне и друштвене средине.[382] Слично Барту, Малколм Барнард (Malcolm Barnard) дискутовао је о томе да

---

[377] Breward, *Fashion*, 107–109.

[378] Чудесна жена, прво појављивање у стрипу: William Moulton Marston and H. G. Peter, *All Star Comics no. 8* (New York: DC Comics), 1941.

[379] Mary F. Rogers, *Barbie Culture* (London: SAGE Publications), 1984, 3.

[380] Keith Giffen, Alan Grant, and Simon Bisley, Lobo: The Last Czarnian (New York: DC Comics), 1991.

[381] Hebdige, *Potkultura: značenje stila*, 92–94.

[382] Roland Barthes, *The Fashion System* (New York: Hill and Wang), 1967, 278.

мода и костими имају перформативну улогу невербалне комуникације између идентитета и друштвених односа код људи. [383] Ово се може видети на примеру костима Супермена, који са упадљивим бојама и симболом *S* на грудима осим што означава Суперменову улогу заштитника човечанства, усто и имплицира његову надмоћ и моралну одговорност. У том контексту, суперхеројски костими могу се читати као текстови који преносе поруке о херојству, моралу и друштвеним улогама[384], при чему је њихова симболика боја, облика и материјала усмерена на репрезентацију вредности и идеала. [385]

Један од најупечатљивијих примера симболике боја у суперхеројским костимима јесте црна боја, која се често користи за визуелну репрезентацију антихероја попут Бетмена. Разлог је тај што црна приказује мрачност, комплексност и моралну двосмисленост, док светле боје код суперхероја попут Супермена и Чудесне жене истичу у први план транспарентност, оптимизам и правду. Један од посебно упечатљивих примера јесте костим Спајдер-мена који, са својом јединственом црвено-плавом шемом и мрежастим деловима, не само да визуелно комуницира његове супермоћи, већ служи и као мост између његовог суперхеројског и људског идентитета. На тај начин, Спајдер-менов костим читаоцима преноси поруку о храбрости и одговорности према заједници.[386] Овакво семиотичко читање показује нам да костими у популарној култури нису само декоративна решења, зато што начин облачења, осим што делимично дефинише друштвену позицију појединца, може и да пренесе поруке о његовој улози, статусу и припадности одређеним групама.[387] Зато сматрам да костими који прате политичке поруке или културалне трендове могу постати ефикасни медијски алати за изражавање отпора или подршке одређеним идеологијама.

Џудит Батлер је у теорији о родној перформативности дискутовала о томе да је родни идентитет конструисан путем поновљених стилизованих акта, укључујући ту и одевање и понашање.[388] Ово значи да се костими суперхероја могу тумачити не само као модни већ и као перформативни елементи који стварају идентитете ликова у

[383] Malcolm Barnard, *Fashion as Communication* (London: Routledge), 2002, 52.

[384] Barthes, *The Fashion System*, 279–280.

[385] Ibid., 30–31.

[386] Barnard, *Fashion as Communication*, 88–89.

[387] Ibid., 93.

[388] Judith Butler, *Nevolje s rodom: feminizam i subverzija identiteta* (Zagreb: Jesenski i Turk), 2000, predgovor 14–15.

друштвеном контексту. Суперхероји и суперхероине често користе костиме који изазивају или потврђују одређене родне стереотипе, што утиче на начин на који публика доживљава њихове ликове и њихову улогу у причама. Пример ове хипотезе су костими женских суперхероја који често комбинују елементе снаге и заштите са естетским аспектима повезаним са женственошћу, попут облика који наглашавају фигуру, као и симбола који асоцирају на митске и историјске фигуре женске снаге.[389]

Костими у стриповима, филмовима и телевизијским серијама играју кључну улогу у развоју ликова јер омогућавају публици да одмах препозна њихове карактеристике, мотивације и унутрашње трансформације. То је посебно уочљиво у Нолановој трилогији о Бетмену, где еволуција костима указује на унутрашње промене и развој Бруса Вејна. У првом филму *Бетмен Почиње* (Batman Begins)[390], костим је био осмишљен тако да буде високо функционалан и да послужи и као алат за застрашивање и изазивање страхопоштовања. У другом филму *Бетмен Мрачни Витез* (The Dark Knight)[391], костим је постао сложенији и технолошки напреднији, што је приказало Бетменову еволуцију у стратешког и прагматичног борца против криминала који се прилагођавао све опаснијим претњама у Готаму. У трећем делу *Успон Мрачног Витеза* (The Dark Knight Rises)[392], Бетменов костим је још више еволуирао и добио потпуно нове технолошке елементе. Још један од примера је и костим Супердевојке у истоименој серији, чија постепена трансформација прати пут главне јунакиње ка еманципацији и самоприхватању, што чини визуелни идентитет кључним елементом њеног наратива. Као што се може видети из ове анализе, динамични дизајн костима омогућава ликовима да уз помоћ спољшњег изгледа прикажу унутрашње конфликте и раст, што чини костиме суштинским елементима приповедања.

Костими суперхероја одиграли су значајну улогу у обликовању наратива и ангажовању публике, нарочито у оквиру дугометражних филмских серијала попут оних из Марвелове продукције. У филму Чувари Галаксије (Guardians of the Galaxy)[393], костими сваког члана тима нису само функционални елементи, већ и смернице за њихове различите личности и улоге у оквиру групне динамике. Кожна јакна и маска

[389] Ibid., 34–35.

[390] Кристофер Нолан, режија, *Бетмен почиње* (Warner Bros. Pictures), 2005, филм.

[391] Кристофер Нолан, режија, *Мрачни витез* (Warner Bros. Pictures), 2008, филм.

[392] Кристофер Нолан, режија, *Мрачни витез: Успон* (Warner Bros. Pictures), 2012, филм.

[393] Џејмс Ган, режија, *Чувари Галаксије* (Marvel Studios), 2014, филм.

Стар-Лорда (Star-Lord)[394] огледало су његовог самоувереног и неозбиљног приступа, док је, на пример, *Гаморин* (Gamora)[395] бојни оклоп одраз њене озбиљности и вештине као ратника. Слично се може видети и у филму *Осветници* (The Avengers)[396], где је сваки костим дизајниран тако да преноси индивидуалне моћи и историју сваког хероја, док у исто време садржи сличне елементе који наглашавају њихову заједничку мисију. На овај начин, костими не само да дефинишу ликове, већ и олакшавају публици да прати комплексне приче и односе у оквиру тимске динамике. Још један од примера је и филм Чудесна жена, где костим није само симбол њене моћи и божанског порекла, већ и одраз њеног статуса као симбола женске снаге и отпора патријархалним нормама. Ово значи да, иако је инспирисан античким амазонским ратницима, оклоп Чудесне жене прожет је елементима који комбинују традиционалне вредности са модерним феминистичким духом.

Глобализација је такође имала пресудан утицај на дизајн костима, јер је подстакла фузију културних стилова. Овај тренд се може видети у све већој разноликости савремених дизајна суперхеројских костима, који све чешће комбинују елементе из различитих културних традиција како би створили јединствене изгледе. Развој технологије, попут 3Д штампе и паметних текстила додатно је унапредио овај процес. 3Д штампа омогућила је дизајнерима да креирају сложене и прилагођене дизајне који тешко да се могу правити са традиционалним методама. Један од примера употребе савремене технологије јесу костими у филму *Осветници: Крај игре,* који су били дизајнирани са високим нивоом детаља и флексибилности.[397] Употреба паметних текстила додатно је омогућила експериментисање са материјалима који реагују на окружење у реалном времену, мењајући боје или текстуру, што отвара потпуно нове могућности у сфери визуелног идентитета суперхероја.

На основу приложених анализа, могу да закључим да суперхеројски костими не служе само за визуелно приказивање моћи и идентитета ликова, већ могу да послуже и као медијум путем кога могу да се испитују и преиспитују теме као што су род, моћ и

---

[394] Стар Лорд, прво појављивање у стрипу: Chris Claremont and John Byrne, *Marvel Preview no. 4* (New York: Marvel Comics), January 1976.

[395] Гамора, прво појављивање у стрипу: Jim Starlin, *Strange Tales no. 180* (New York: Marvel Comics), June 1975.

[396] Џос Видон режија, *Осветници* (Marvel Studios), 2012, филм.

[397] Alison Gwilt, and Timo Rissanen ed., *Shaping Sustainable Fashion: Changing the Way We Make and Use Clothes* (London: Earthscan), 2011, 49.

културална разноликост. Управо због тога сматрам да све ове карактеристике чине костиме суперхероја незаобилазним делом медија стрипа, као и других медија и општег фандома популарне културе.

5. 4. Семиолошке варијанте презентације суперхероја: утицај на популарну културу

Порекло суперхероја у првим суперхеројским стриповима показало је како изгледа интеракција између културалног израза и социополитичких контекста у раном двадесетом веку. Први суперхеројски ликови понудили су бекство, наду и осећај правде у тренутку када се публика суочавала са реалношћу велике депресије, рата и друштвених промена. На тај начин, поред тога што су били облик забаве, стрипови су постали и средство за ангажовање и размишљање о важним питањима дана.[398] Пример за то је Суперменов костим, који је један од најупечатљивијих семиолошких знакова у суперхеројском стрипу. Са јасно видљивим "С" (S) симболом на грудима, његов знак на костиму има функционалност означитеља који носи значење снаге, непобедивости и моралне супериорности.

Ролан Барт је истакао у делу *Митологије* да визуелни знакови нису природни већ културално условљени, те да њихово значење произилази из друштвених конвенција и културалног контекста. [399] Према Барту, ово значи да митови функционишу као други ниво значења, где су првобитни знакови постали симболи ширих културалних и идеолошких идеја.[400] Овај процес посебно је уочљив на примеру суперхероја, чији упадљиви костими и специфични избори боја постају митолошки симболи јер тиме што их носе, суперхероји не добијају само визуелне, већ и моралне и социјалне вредности које су им приписане.[401] Барт је такође дискутовао и о томе да је визуелни језик један од најмоћнијих алата у културалној комуникацији, јер директно апелује на подсвест публике.[402] У том смислу, Суперменов симбол не означава само њега као индивидуалног лика, већ и мит о херојy који брани универзалне вредности, а који је у ствари културално и идеолошки конструисан. Спајдер-мен, на пример, као симбол младости и идеализма, има на костиму боје које одају снагу, али и приступачност, што му омогућава да буде прихваћен као херој из комшилука. Још један од примера је и штит Капетана Америке који на себи има звезду и зато се може окарактерисати као означитељ патриотизма и

[398] Reynolds, *Superheroes: A Modern Mythology*, 7–8.

[399] Bart, *Mitologije*, 32–35.

[400] Ibid., 113.

[401] Ibid., 117–118.

[402] Ibid., 125–126.

америчких вредности које су директно повезане са његовом улогом заштитника нације. Ова активна преобликовања значења могу се видети и у еволуцији суперхероја који су од једноставних фигура са јасним моралним кодовима еволуирали све до комплексних ликова са двосмисленим мотивима. Разлика између светлих и мрачних костима може да укаже и на супротстављене идеологије унутар суперхеројских универзума. Из тог разлога, аутори за суперхероје често користе светле боје, јер асоцирају на врлине и позитивне особине, а за комплексније, двосмислене ликове, тамније костиме и мрачнији дизајн. Ово се посебно јасно види на примеру Бетменовог црног костима који осликава његов мрак, тајност и страх који он улива у своје противнике, као и лични рат против злочина. У том контексту, оштар контраст између светлих и тамних костима омогућава стварање визуелних метафора које публици олакшавају да брзо и лако разликује добро од зла. На основу ове анализе, сматрам да суперхероји у популарној култури функционишу као сложени семиотички, визуелни знакови који могу успешно да преносу на публику концепт моћи, хероизма и културалних вредности друштва.

Јулија Кристева (Julia Kristeva) је дискутовала у теорији о интертекстуалности о томе да сваки текст постоји у односу на друге текстове, што омогућава стално стварање нових значења и поновну реинтерпретацију постојећих наратива.[403] У контексту суперхеројских прича, интертекстуалност омогућава приказ мањинских идентитета на начине који излазе изван стереотипа, јер се значења формирају у односу на шири социјални и културални контекст.[404] Ово значи да суперхероји са различитим родним и расним идентитетима не само да могу да функционишу у оквиру свог стриповског универзума, већ могу и да комуницирају са стварним светом и његовим друштвеним динамикама. Један од најупечатљивијих примера ове теорије јесте лик Црног Пантера. Ако узмемо у обзир историјски и културални контекст, видећемо да као први црни суперхерој у америчким стриповима, Црни Пантер није био само симбол суперхеројске моћи, већ је био и културални и политички артефакт који репрезентује отпор и понос афричке дијаспоре. На тај начин, лик Црног Пантера постао је интертекстуални мост између фикције и стварности. Као што је нагласила Кристева, овакви наративни конструкти не само да репрезентују поливалентност, већ и оспоравају доминантне наративе унутар главног културалног дискурса.[405] У том контексту, сматрам да је

[403] Julija Kristeva, *Kristeva čitanka* (Beograd: Fedon), 2005, 111.

[404] Ibid., 294.

[405] Ibid., 274.

интертекстуалност у стрипу омогућила мањинским суперхеројима да буду истовремено и део глобалног суперхеројског канона и јединствени гласови који могу да донесу нове перспективе и изазову постојеће предрасуде. Михаил Бахтин дискутовао је о томе да дијалогизам подразумева постојање више гласова, перспектива и свестраног дијалога између ликова, што омогућава динамичну интеракцију унутар текста.[406] У контексту суперхеројских наратива, Бахтинов приступ омогућава да испитамо суперхеројe из другачијег угла, односно, не као ликове који су једнодимензионални, већ као сложене карактере који су подложни утицајима различитих друштвених и моралних сила. Серијал Икс-људи је добар пример за анализу, зато што су аутори, што директно, што индиректно, користили дијалогизам за истраживање питања о дискриминацији и толеранцији идентитета на основу различитих аспеката људског искуства.

У истраживањима о семиотици и интерпретацији текстова, Умберто Еко развио је концепт о затвореним и отвореним текстовима. Према Еку, затворени текстови нуде фиксна значења и ограничену интерпретацију, док отворени текстови позивају читаоце на активну интеракцију и слободу у тумачењу.[407] У контексту стрипова, класичне суперхеројске приче могу се тумачити као затворене, зато што хероји непогрешиво побеђују зло, а морални кодекс је недвосмислено јасан.[408] Насупрот томе, савремени стрипови и графички романи све више користе концепт отворености да би деконструисали традиционалне представе о херојству. Ова промена омогућила је ауторима да преиспитују суперхеројe у контексту модерних, социјалних, политичких и етичких изазова. Пример такве отворености јесте стрип Надзирачи Алана Мура и Дејва Гибонса, који је један од најзначајнијих примера деконструкције традиционалног суперхеројског наратива. Ако применимо Еков концепт отвореног текста на анализу Надзирача, можемо уочити да сложени прикази суперхероја као морално двосмислених фигура отварају питања о њиховој стварној улози у друштву.[409] Разлог за то је што су аутори у Надзирачима разматрали суперхеројe не као недвосмислено позитивне фигуре, већ као ликове са мрачним странама и скривеним мотивима. Аутори су се у Надзирачима такође бавили и политичким и друштвеним аспектима суперхеројства, смештајући их у реалистичан контекст који је ближи стварном свету него класичним суперхеројским

[406] Bakhtin, *The Dialogic Imagination: Four Essays*, 279.

[407] Eko, *Uloga čitaoca: istraživanja semiotike teksta*, 8–9.

[408] Ibid., 8.

[409] Ibid., 9.

причама. Ово се јасно види на примеру лика Доктора Менхетна, који симболично приказује апсолутну моћ, али и радикално отуђење од људскости, што указује на опасности које настају када се моћ одвоји од етичке одговорности.

На основу приложених анализа, сматрам да суперхероји као симболи моћи и борбе за правду настављају да се мењају и адаптирају своја значења у складу са новим друштвеним и културалним изазовима. У том контексту, могу да закључим да су импликације ових теоријских и наративних помака од еволуције самих суперхеројских жанрова до њихове актуелности у савременим медијима бројне.

5. 5. Политичке трансформације суперхероја

Суперхероји су од самих почетака до данас били неизоставни део популарне културе који је доста често служио као апаратус за преношење и јачање националних идеологија и глобалног културалног империјализма САД. Ово круто америчко веровање и државна фантазија о томе да САД имају јединствено место и улогу у људској историји, које је укорењено у њиховим идеалима демократије, слободе и иновације, пронашло је одјек свуда, па и у суперхеројским наративима.

Два најкласичнија и најпознатија примера овог веровања су Супермен и Капетан Америка који су током времена постали симболичне инкарнације америчких националних идеала које САД константно пројектују и домаћој и међународној јавној сцени.[410] Док су наративи Супермена испреплетени темама слободе и правде које су усклађене са америчким вредностима демократије и индивидуалних права, наративи Капетана Америке су оличење америчког патриотизма у борби против тираније и угњетавања. Њихови ликови и вредности на тај начин служе као медијски канал за ширење америчке идеологије који истовремено делује и као инспирација за домаћу публику и као облик меке моћи на међународној сцени.[411] Културални империјализам је концепт који објашњава како нека доминантна култура, попут културе САД, активно проширује свој утицај на друге културе путем културних производа. У контексту суперхероја, њихови наративи путем стрипова, филмова и робе делују као културални империјалистички канали за америчке идеологије и тиме доводе до хомогенизације глобалне културе и маргинализације локалних идентитета.[412] На тај начин, суперхеројски наративи функционишу као дуални механизми који спајају национални идентитет САД са културалним империјализмом и тако активно утичу на глобалне културне идентитете и вредности.

Процеси глобализације, који су свет повезали путем економских, технолошких, политичких и културних размена, додатно су омогућили разумевање глобалне привлачности суперхероја. Арјун Ападурај је дискутовао о томе да концепција медијских пејзажа приказује како медијске слике и наративи прелазе преко државних

---

[410] Donald E. Pease, *The New American Exceptionalism* (Minneapolis: University of Minnesota Press), 2009, 1–5.

[411] Dittmer, *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*, 123–124.

[412] John Tomlinson, *Cultural Imperialism: A Critical Introduction* (London: Continuum), 1991, 112.

граница и на тај начин обликују перцепције и идентитете широм света.[413] Суперхероји су као део ове медијске слике, еволуирали од својих америчких корена и постали глобалне иконе са наративима који се мењају и прилагођавају по потреби у различитим културалним контекстима.[414] Овај процес хибридизације довео је до стварања локализованих суперхероја који у себи спајају елементе америчке традиције са локалним митовима, историјама и вредностима које изазивају западноцентричне наративе. Мултинационални суперхеројски тимови, као што су Осветници, репрезентују идеализовану слику међународне сарадње као једну врсту утопијске визије глобалног управљања и колективног деловања у суочавању са планетарним претњама.[415] Ово значи да глобална привлачност и адаптација суперхеројских наратива не само да приказују, већ и активно обликују глобалну политичку сцену као медијум путем којег је могуће јавно преговарати о питањима глобализације, идентитета и постколонијализма. На тај начин, суперхеројски наративи нуде увид у процесе културне хибридизације.

Брајант Џенингс (Bryant Jennings) и Мери Бет Оливер (Mary Beth Oliver) дискутовали су у теорији о медијским ефекатима о томе да поновљено излагање медијским садржајима може да обликује перцепције стварности и самим тим утиче на ставове и понашање публике.[416] У контексту суперхеројских наратива, приказивање правде, морала, херојства и зла игра критичну улогу у главама публике приликом њиховог формирања концепата о исправном и погрешном, добром и лошем, правди и неправди. Суперхероји у биткама против корупције, тираније и угњетавања, често приказују идеализоване верзије грађанства и моралне дужности и тиме инспиришу публику да интернализује те вредности и примењује их у сопственом друштвеном и политичком деловању. Јурген Хабермас (Jürgen Habermas) указао је да простори у којима се појединци окупљају ради размене и дебате о идејама могу значајно да утичу на формирање јавног мњења и политичког ангажмана.[417] Ово деловање у јавној сфери може се видети у контексту суперхеројских наратива, посебно у њиховој серијализованој форми у стриповима и кинематографским универзумима, где се стварају заједнички простори за истраживање и оспоравање актуелних друштвених

[413] Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, 33–34.

[414] Bhabha, *Mjesto kulture*, 112.

[415] Dittmer, *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*, 21.

[416] Bryant Jennings, and Mary Beth Oliver, eds., *Media Effects: Advances in Theory and Research* (New York: Routledge), 2009, 2–3.

[417] Jürgen Habermas, *Strukturalne preobrazbe javnosti* (Sarajevo: Veselin Masleša), 1989, 27.

питања и вредности. На тај начин, суперхеројске приче не само да пропитују ауторитет и статус кво, већ и позивају публику да разматра алтернативне перспективе и решења за друштвене проблеме.

Преплитање суперхеројских прича са политичким активизмом показује још један сегмент синергије популарне културе и друштвеног ангажмана. Ово се може видети на примерима где се суперхеројске приче експлицитно баве питањима као што су грађанска права, екологија и друштвена правда, док користе жанр као алат за коментарисање и ангажовање у стварним политичким расправама. Ови наративи често појачавају актуелна друштвена питања, обликују јавно мњење и мобилишу политички активизам, док истовремено конструишу суперхероје као симболичне заштитнике и заговорнике одређених вредности.[418] Суперхеројски наративи као потенцијални симболи отпора, оснаживања и колективног напора, такође могу да делују и као катализатори за друштвене покрете, зато што нуде симболе и наративе који окупљају читаве заједнице.[419] Зато сматрам да интеракција између суперхеројских прича и политичког активизма није само одраз друштвених вредности и борби, већ може послужити и као инструмент за заговарање и мобилизацију колективне акције.

На самом почетку свог настанка, Капетан Америка служио је као директан одговор на глобалну турбуленцију Другог светског рата зато што је приказивао публици широм САД и света идеале слободе, правде и америчке отпорности. Као што сам поменуо раније, Капетаново прво појављивање у штампи, на чувеној насловној страни у којој удара Адолфа Хитлера, била је иконична сцена и симболични манифест америчког отпора тиранији и тоталитаризму. [420] Након Другог светског рата, у ери Хладног рата, наративи Капетана Америке поново су оживели, али овог пута у функцији приказивања нових идеолошких сукоба између демократије и комунизма. У том периоду, Капетан је приказиван како се суочава са нијансама америчке спољне политике и етике моћи, што је потврдило флексибилност и слојевитост његовог лика у складу са променљивим политичким контекстом. Медијско коришћење Капетана Америке за информисање друштва о Хладном рату истакло је флексибилност и прилагодљивост не само његових него и целокупних суперхеројских наратива по питању савремених

[418] Brian McNair, *An Introduction to Political Communication* (London: Routledge), 2011, 3–5.

[419] Sidney Tarrow, *Power in Movement: Social Movements and Contentious Politics* (Cambridge: Cambridge University Press), 1998, 7–10.

[420] Dittmer, *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*, 27.

политичких питања и америчке изузетности.[421] Крај шездесетих година и Вијетнамски рат означили су преломни тренутак у наративима Капетана Америке. Суочен са растућим јавним скептицизмом према ауторитетима и војним интервенцијама, Капетан Америка постао је фигура која преиспитује сопствену веру у америчке идеале и политику. Овај тренутак означио је помак од америчке моћи ка критици и рефлексији. Наративи Капетана Америке почели су да обухватају шире друштвене теме као што су расизам, неједнакост и корупција крајем двадесетог века, што је још једном учинило његов лик једним од најфлексибилнијих и најзначајнијих симболичних репрезентација америчког друштва. На тај начин, од симбола америчког отпора против фашизма све до рефлективног критичара америчке политике и друштвених питања, наративно Херојево путовање Капетана Америке приказало је променљиви политички и друштвени сегмент Сједињених Америчких Држава.

На основу досадашњих анализа, сматрам да суперхеројски наративи стога нису само бекство из стварности, већ и одређена врста индивидуалног позива на акцију и подсетник да упркос манама и разликама, сваки појединац може преузети неку врсту херојске улоге, уколико то жели.

[421] Pease, *The New American Exceptionalism*, 9.

6. СТУДИЈА СЛУЧАЈА: КОНФРОНТАЦИЈА СУПЕРМЕНА И АНТАГОНИСТИЧКОГ ЛИКА

6. 1. Истраживање односа Супермена и Лекса Лутора

Супермен и Лекс Лутор, две кључне фигуре у историји стрипа, постали су у савременој популарној култури главне архетипске улоге хероја и антагонисте. Супермен, као оличење хероја, је симбол морала, праведности и наде, што га је карактерно сврстало у сам врх суперхеројског жанра. Насупрот Супермену, Лекс Лутор је комплексни антагониста, који спаја људску генијалност и амбицију и као такав поставља фундаментална питања о моћи и одговорности. Управо та динамика чини њихов однос сложеним и вишеслојним, јер укључује културалне, филозофске и политичке димензије. Њихова интеракција, која сукобљава алтруизам са егоизмом, формирала је основу многих прича и подстакла разматрања о природи херојства и злочинства.

Супермен, кога су створили Џери Сигел и Џо Шустер, појавио се први пут у стрипу *Екшн Комикс #1* (Action Comics #1), 1938. године. Као први суперхерој са натприродним моћима, Супермен је брзо постао културални симбол за морал, снагу и наду у време економских и политичких тешкоћа у Америци.[422] Лекс Лутор, нешто касније, појавио се први пут у *Екшн Комикс* #23, 1940. године, где је био приказан као зли геније чија су амбиција и интелектуална супериорност постале огромна претња Суперменовој мисији да штити човечанство.[423] Њихове супротности успоставиле су темеље за један од најпознатијих дуела у историји стрипа, у коме је Супермен окарактерисан као симбол наде и врлине човечанства, а Лутор као симбол људских страхова, мана и корупције.

Током Златног доба стрипа, Супермен је био приказан као непобедиви херој, а Лутор као стереотипни зли геније са осветничким мотивима. Међутим, током Сребрног доба, њихови ликови развили су се још више. Супермен је у овој ери постао више од пуког симбола, јер се његов лик везивао за идеализовану верзију америчких вредности, а Лутор је постао сложенији лик, који је често био мотивисан не само жељом за моћи већ и жељом да покаже супериорност људског духа.[424] Нешто касније у Бронзаном добу,

---

[422] Les Daniels, *Superman: The Complete History* (San Francisco: Chronicle Books), 1998, 1.

[423] Ibid., 66.

[424] Gordon, *Superman: The Persistance of an American Icon*, 29.

Супермен и Лутор добили су мрачније и реалистичније карактеристике, што је била рефлексија стања друштва и промена тог времена у САД и у свету. У модерном добу, њихов однос је поново еволуирао и био је приказан као динамичан и вишеслојан, где је Лутор понекад деловао као антихерој, а не само као чист зликовац, што је довело до нових интерпретација њихових мотива и личних борби.[425] Из тог разлога, сматрам да Супермен и Лекс Лутор имају огроман утицај на популарну културу и жанр суперхероја од настанка до данас. Такође сматрам да је њихова дуга историја и еволуција утицала на бројне филмске, телевизијске и комерцијалне адаптације, укључујући ту и класичне филмове попут *Супермен: Филм* (Superman: The Movie)[426], модерне адаптације попут серије *Смолвил* (Smallville)[427], као и новије филмске интерпретације унутар Ди-Сијевог филмског универзума из двадесет првог века.

С обзиром на то да се Супермен сматра оличењем наде и правде, он такође служи и као симбол моралне исправности и интегритета. Ово значи да Суперменове борбе нису само физички окршаји, већ одраз његове непрестане тежње за правдом и заштитом човечанства, што га је и начинило исконским представником суперхеројског жанра.[428] Као што сам поменуо раније, примена Кемпбеловог Херојевог путовања на Суперменову наративну структуру открила је класичан мономитски приказ његовог наратива од фазе позива на авантуру, суочавања са кризом, па све до повратка са новостеченим моћима или мудрошћу. Према теорији Карла Јунга, Супермен би се могао посматрати и као архетипски облик сопства који тежи ка интеграцији свих аспеката себе.[429] У том смислу, он није само заштитник спољашњег света, већ и симбол унутрашње борбе и самореализације. Суперменов највећи непријатељ, Лекс Лутор, приказан је у причама као неко ко је самостворени геније и предузетник чија су интелигенција и иновативност у потпуном контрасту са Суперменовим натприродним способностима. Луторова идеологија заснива се на вери у људски потенцијал и на укорењеном неповерењу према свему што долази изван људског домашаја, попут Супермена. Он Супермена види као опасност по све људско, јер страхује да ће му

[425] Grant Morrison, *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human* (New York: Spiegel & Grau), 2011, 140.

[426] Superman, *directed by Richard Donner* (Burbank, CA: Warner Bros.), 1978.

[427] Smallville, *created by Alfred Gough and Miles Millar* (Burbank, CA: Warner Bros. Television), 2001–2011.

[428] Coogan, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, 73.

[429] Jung, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*, 120–121.

надчовек наметнути свој морал и правила и тиме одузети људску слободу.[430] Луторова идеологија може се видети и у његовим мотивима који су често укорењени у жељи да човечанство задржи аутономију и судбину у сопственим рукама. Управо због те идеологије, Лутор је окарактерисан као антијунак модерне ере који константно доводи у питање границе моћи и ауторитета у друштву.[431] Стога сматрам да Лекс Лутор није само класични зликовац, већ и комплексна фигура чија се дела заснивају на сопственим уверењима, колико год она била у супротности са општим вредностима.

Као што се може видети, Суперменов алтруизам насупрот Луторовом себичном интересу су два потпуно супротстављена идеолошка принципа. Док Супермен користи своје моћи за добробит човечанства и руководи се моралним компасом и жељом да помогне другима, Лутор верује да моћ треба да служи првенствено личним амбицијама, што је често на штету других. Још један пример различитости ових идеологија може се видети када Лутор сматра да је Суперменова интервенција реализација страног утицаја који угрожава људску аутономију, док Супермен види своју улогу у друштву као заштитника слабих и беспомоћних.[432] Ово значи да је Супермен за Лекса Лутора огромна препрека ка успостављању реда по његовој мери, док је за Супермена Лутор симбол злоупотребе интелекта и ресурса. Из приложеног може се видети како ова идеолошка разилажења чине основу њиховог вечитог сукоба у различитим медијима и адаптацијама њихових прича.[433] Један од кључних момената у њиховом свеобухватном наративу је и Луторово трајно уверење да би без Супермена он могао да буде највећи човек на свету. Због тога га његова завист и жеља да докаже супериорност често воде у конфликт са Суперменом, који је све оно што Лутор жели да буде, али не може.[434] Сукоб између Супермена и Лутора обогаћен је и њиховом личном историјом. У неким причама, попут оних из серије Смолвил, може се видети како се њихово пријатељство из младости временом претворило у ривалитет, чиме је њихова борба постала више од класичне дихотомије хероја и зликовца, што је само појачало њихову међусобну мржњу.[435]

---

[430] Mark Waid, *Superman: Birthright* (New York: DC Comics), 2004.

[431] Ben Dyer ed., *Supervillains and Philosophy: Sometimes Evil is its own Reward* (Chicago, IL: Open Court), 2009, 85–86.

[432] DiPaolo, *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*, 149.

[433] Ibid., 149.

[434] Mark Millar, *Superman: Red Son* (New York: DC Comics), 2003, 47.

[435] Chuck Dixon, *The Lex Luthor Chronicles* (New York: DC Comics), 2010, 60.

Конфликт између Супермена и Лекса Лутора може се тумачити и као симбол борбе између реда и хаоса. Супермен као симбол снаге реда и стабилности неуморно настоји да одржи мир и заштити невине, док Лутор снагом хаоса и поремећаја непрекидно руши Суперменову улогу заштитника Земље и доводи у питање саме темеље суперхеројског жанра у причама.[436] Из постмодерне перспективе, њихов однос може се тумачити као критика традиционалних улога хероја и злочинца са флуидним границама између хероизма и злочинства, посебно у наративним моментима када Лутор има аспекте антихероја, а Суперменове акције понекад изгледају као моралне диктатуре. Овакав приступ отвара питања о правим мотивима и моралности за обе стране јер нуди детаљнији увид у Суперменову бескрајну борбу, што са Лутором, што са својим личним трагичним дилемама.[437] Адорно и Хоркхајмер указали су да медији стварају илузију слободе која, у суштини, репродукује постојеће структуре моћи и одржава статус кво.[438] У том контексту, Супермен се може схватити као инструмент културне хегемоније који репрезентује идеале средње класе, док је Лутор супротстављена фигура чија самосталност и бунт доводе у питање доминантне наративе. Егзистенцијалне теме попут слободе и аутентичности могу се посматрати као још један облик конфликта између Супермена и Лекса Лутора. Сартров концепт да је човек осуђен на слободу говори о томе да појединац самостално обликује живот на основу сопствених избора, што је нарочито видљиво у Луторовој опсесији да очува аутономију човечанства од надзора надчовека.[439] Слично Сартровом концепту[440], Камијев апсурдни херој је фигура која прихвата бесмисао живота, али се ипак бори против њега, као што Супермен, иако свестан ограничења и мрачних страна људске природе, наставља непрекидно да се бори за добро против апсурда и хаоса.

На основу досадашњих анализа, могу да закључим да је однос између Супермена и Лекса Лутора изразито сложена интеракција идеолошких, личних и симболичних конфликата између ових ликова. Зато сматрам да њихов дуализам није само вечита борба реда и хаоса, већ борба која се протеже од класних тензија и критике културне индустрије до егзистенцијалних слобода и трагичних парадокса модерног херојства.

---

[436] Gordon, *Superman: The Persistance of an American Icon*, 66.

[437] Marc D. White, *Superman and Philosophy: What would the Man of Steel Do?* (Chichester, UK: Wiley-Blackwell), 2013, 9–10.

[438] Adorno i Horkheimer, *Dijalektika prosvjetiteljstva,* 145.

[439] Sartr, *Egzistencijalizam je humanizam*, 28–29.

[440] Camus, *Mit o Sizifu*, 33–36.

6. 2. Моћ и контрола: Супермен као претња Луторовим амбицијама

Један од кључних елемената сукоба између Супермена и Лекса Лутора јесте питање моћи и контроле. Моћ се може дефинисати као способност утицаја или доминације над другима, док је контрола начин на који се та моћ примењује и одржава. Супермен се у овом контексту може тумачити као надчовек чије само постојање доводи у питање Луторове амбиције и визију света. Сукоб у њиховом односу се ствара зато што Лутор тежи да се домогне моћи помоћу људске инвентивности и технолошког напредка, а Супермен са својим ванземаљским способностима константно оспорава ту визију.[441] Због тога Суперменово присуство није само физичка препрека Лутору, већ и егзистенцијална претња његовој тежњи за доминацијом, што његов циљ чини немогућим за остварити у свету где постоји сила изнад људске контроле.[442]

Луторов лик у свету стрипа важи за једног од најуспешнијих бизнисмена и научника јер је његов успон симбол остварења америчког сна. Луторова биографија је прича о самоуком генију који је успео да изгради империју захваљујући својој природној интелигенцији и иновативности. Ипак, Луторова амбиција праћена је страхом који је везан за уверење да је човечанство способно за велика достигнућа искључиво без спољних сила. Ово се може видети у његовој непопустљивој амбицији да се ослободи било каквог надчовечанског утицаја на Земљи, укључујући ту и Супермена.[443] У том контексту, Супермен је за Лутора крајња супротност америчком сну, зато што присуство надчовека на Земљи нарушава основне принципе који стоје иза људског напретка и индивидуализма, као и Луторову личну визију о људској доминацији. Луторова идеологија усмерена је на доказивање да је људска врста довољно способна да сама одређује своју судбину, без зависности од богова. Управо због тога Лутор сматра да Супермен угрожава људски потенцијал и слободу, јер би човечанство могло да постане зависно од надчовека, или неке друге нељудске силе попут вештачке интелигенције, на пример.[444] Ајн Ранд (Ayn Rand) дискутовала је у раду на тему објективистичке филозофије и теорије о значају индивидуализма, рационалног егоизма и остварења

[441] Tye, *Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*, 131.

[442] Ibid., 131.

[443] Burke, Gordon, and Ndalianis ed., *The Superhero Symbol: Media, Culture, and Politics*, 65.

[444] Ramón Salaverría, and Daniel Gómez-Pérez, "Artificial Intelligence and Digital Heritage: New Opportunities for Cultural Preservation." *International Journal of Heritage Studies 26, no. 1*, 2020, 10-25.

личних циљева без ослањања на спољашње интервенције. Према Рандовој, човек је сам себи највећи потенцијал и нису му потребни хероји ван људског домашаја да би успео.[445] Рандова теорија прецизно описује Лутора који себе поставља као бранитеља људске независности, чак и онда када се суочава са надљудским претњама као што је Супермен.

Као надчовек, Супермен је директна претња Луторовој тежњи за контролом, јер својим постојањем и деловањем оспорава готово сву Луторову моћ и ауторитет. Супермен у овом контексту функционише као биће изван оквира људских способности, што значи да Луторове технологије и иновације, ма колико напредне и функционалне биле, никада неће достићи Суперменов ниво. Овај однос видљив је у бројним наративима где Супермен осујећује Луторове планове користећи своје надљудске моћи које ниједна људска сила не може да надмаши. Поред физичке супериорности, Супермен делује и као морални и етички узор и поставља стандарде које Лутор, као обичан човек, не може да досегне. Суперменово постојање не само да изазива Луторову визију света, већ му и поставља питање да ли људска врста може да се ослони на своје снаге у свету где постоје бића са надљудским моћима. Суперменова популарност и његова способност да безусловно помогне људима учинили су га скоро неприкосновеним у очима јавности, што значи да су готово сви Луторови покушаји да га дискредитује или прикаже као претњу често били неуспешни. Ово је посебно важно у анализи њиховог односа јер Лутор гради своју моћ првенствено на перцепцији јавности о њему као о спаситељу човечанства, док Суперменова присутност ту слику константно урушава.[446]

Динамику моћи између Супермена и Лутора можемо додатно анализирати и у оквиру Фукоове теорије релација моћи и надзора. Према Фукоу, моћ није статична, већ функционише као мрежа односа. Паноптикум, као форма надзора, како га је Фуко описао, може се применити на Луторове стратегије праћења и анализе Супермена, зато што Лутор настоји да увек зна где и шта раде његови противници.[447] Лутор је покушао да створи систем контроле који би му омогућио макар делимичан увид у Суперменове активности. Међутим, управо тај делимични паноптикум указао је на његову неспособност да изврши потпуну доминацију зато што Супермен, осим што је изван Луторовог надзорног досега, често функционише и ван Луторових параметара моћи. Поред надзора, Лутор се служи и економским капиталом и утицајем како би обликовао

[445] Ayn Rand, *The Virtue of Selfishness* (New York: Penguin), 1964, 148–151.

[446] White, *Superman and Philosophy: What would the Man of Steel Do?,* 94–95.

[447] Michel Foucault, *Nadzor i kazna: rođenje zatvora* (Zagreb: Jesenski i Turk), 2006, 200.

јавни дискурс и промовисао своју визију света у коме је човек највиши облик интелигенције. Ипак и ова стратегија често је била неуспешна зато што Суперменов симболични капитал, заснован на моралној супериорности и популарности, чини снажну препреку Луторовим настојањима. Конфликт између економског и симболичног капитала, како би то формулисао Пјер Бурдје (Pierre Bourdieu), показује да чак и највећи материјални ресурси не могу увек контролисати наратив уколико се суоче са симболима снажног културалног значаја, попут Супермена.[448] Џон Ролс (John Rawls) предлагао је у теорији правде да би друштвена правила требало формулисати тако да ниједан појединац не зна баш тачно своје место у друштву, како би се осигурала што већа праведност и непристрасност.[449] Када се овај принцип примени на лик Супермена, поставља се питање да ли Супермен, као биће са надљудским способностима, нарушава овај друштвени баланс и фер расподелу шанси својим постојањем? Сматрам да без обзира на то што Супермен делује као заштитник, као што Ролсова теорија имплицира, његова моћ ипак може да створи одређене неједнакости у друштву у смислу да немају сви приступ истим способностима и ресурсима.

Алфред Адлер тврдио је у теорији о комплексу инфериорности да осећај мање вредности често мотивише појединце да тај недостатак надоместе употребом моћи и контроле, јер је то обично начин за њих да се прикажу супериорнијим.[450] Лекс Лутор, иако је успешан и интелигентан, константно се осећа инфериорним у односу на Супермена, што га гура у бескрајну потрагу за доминацијом и валидацијом. Његов страх од неадекватности у поређењу са надчовеком попут Супермена, чини га још одлучнијим да покаже своју супериорност тако што користи људску генијалност и технолошке ресурсе. Овај комплекс инфериорности објашњава делом и зашто Лутор види Супермена не само као физичку претњу већ и као симбол који угрожава његову личну вредност и позицију у свету. Луторова фиксација на Супермена може се анализирати и путем теорије неуротичних потреба коју је Карен Хорни (Karen Horney) истраживала. Према Хорни, неуротичне потребе често настају код људи као резултат њихових унутрашњих конфликата и осећаја несигурности.[451] Луторови непрестални покушаји да

---

[448] Bourdieu, *Razlikovanje: društvena kritika suđenja ukusa*, 114.

[449] John Rawls, *A Theory of Justice* (Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press), 1971, 118–123.

[450] Alfred Adler, *Pojedinačna psihologija* (Zagreb: Naprijed), 1970, 258–261.

[451] Karen Horney, *Naši unutrašnji sukobi: konstruktivna teorija neuroze* (Beograd: Nolit), 1981, 55.

преузме контролу над Суперменом приказују његову укорењену опсесију да се увек осети сигурно и надмоћно. Ово се јасно види у његовим непрекидним напорима где Лутор константно покушава да манипулише, дискредитује и елиминише Супермена, што указује на његов унутрашњи страх од губитка контроле и доминације. На основу приложеног, сматрам да Лутор није у стању да прихвати постојање било кога ко је изнад њега у било ком погледу, што проузрокује све ове страхове који га стално наводе на деструктивне и опсесивне радње и додатно компликују његову борбу за моћ.

Као што се може видети до сада, сукоб између Супермена и Лекса Лутора изразито је сложен однос динамике моћи, контроле и психолошких конфликата зато што Лутор тежи да буде врхунац људског потенцијала и заговара идеологије о човечанству које је ослобођено од спољашњих утицаја. Међутим, Суперменово постојање и његова популарност међу људима озбиљно угрожавају ту визију путем његове симболичне улоге која превазилази Луторове материјалне ресурсе. Из тог разлога, сматрам да Луторова борба са Суперменом није само физичка, већ и егзистенцијална, што чини његову потрагу за моћи екстремно комплексним и често трагичним чином.

6. 3. Морал и етика: Суперменове врлине наспрам Луторовог макијавелизма

Сукоб између Супермена и Лекса Лутора није само сукоб физичког, материјалног и психолошког карактера, већ се може разматрати и са етичког становишта. Лутор има прагматични приступ етици који функционише искључиво по принципу да циљ оправдава средства, где су његови лични интереси и рационална себичност доминантне вредности, док Супермен алтруистично и несебично служи човечанству.

Емануел Левинас (Emmanuel Levinas) указао је у етичкој теорији на концепт примата другог који се заснива на одговорности према ближњем као човековој основној моралној обавези, без обзира на сопствене интересе или последице.[452] Управо се то може уочити на примеру Супермена, који упорно доноси одлуке да спасава људске животе и чини добро, често на сопствену штету, што се надовезује на Левинасов концепт о томе да етика започиње у сусрету с другим. Суперменов алтруистични приступ дијаметрално је супротан од Луторовог прагматичног приступа зато што није заснован на процени користи или исхода, већ на неусловљеној посвећености моралној дужности.[453] На основу те тврдње, сматрам да Суперменово понашање у овим етичким оквирима указује првенствено на његову везаност за принципе правде и добробити других који се могу пронаћи у етици одговорности. У том контексту, сматрам да је Супермен у овим ситуацијама више од хероја, односно да је живи пример моралне одговорности која не поставља питање вредности или исплативости одређене акције, већ се фокусира на саму потребу другог. Ова изузетна Суперменова оданост универзалним моралним принципима може се анализирати и уз помоћ Колбергове теорије моралног развоја. Према Лоренсу Колбергу (Lawrence Kohlberg), постоји више нивоа моралног резоновања са којима људи могу да напредују. Како је Колберг истакао, нивои се крећу у распону од базичних, заснованих на послушности и кажњавању, па све до постконвенционалних, у којима појединац прихвата универзалне моралне принципе као водеће.[454] Ако посматрамо Суперменове акције, можемо да приметимо да он често делује на највишим нивоима Колбергове скале зато што његово понашање није мотивисано само законима или друштвеним нормама, већ унутрашњим етичким

---

[452] Emanuel Levinas, *Etika i beskonačno* (Beograd: Fedon), 2008, 95–101.

[453] Ibid., 99–100.

[454] Lawrence Kohlberg, *Essays on Moral Development: Vol. I. The Philosophy of Moral Development* (New York: Harper & Row), 1984, 17–20.

кодексом у коме су правда и добробит других Суперменови апсолутни приоритети.[455] У оквиру ове парадигме, то значи да Супермен види моралне принципе првенствено као нешто што је универзално, непромењљиво и потпуно независно од датих околности и личних интереса. Даље, његове акције усмерене су искључиво ка заштити слабијих и рањивих, што је једна од одлика постконвенционалне фазе моралног развоја у којој се особа води начелима која превазилазе друштвене конвенције и законске захтеве.[456] На основу ове анализе, сматрам да је Суперменов морални компас такав да он не прави никакве компромисе чак и у најтежим ситуацијама, што га чини симболом највишег облика моралног идеализма у данашњем савременом друштву.

Још један од разлога због којих је Супермен често поистовећиван са симболом моралног идеализма је због његовог чврстог моралног и етичког кодекса који је вођен идеалима. Према анализи Аласдаира Макинтајра (Alasdair Macintyre), врлине попут праведности и храбрости манифестују се у акцијама које унапређују заједничко добро, зато што су укорењене у моралној структури заједнице.[457] На примеру Супермена, то се огледа у његовој доследности, посвећеношћу и моралној доброти, чак и онда када му такви поступци наносе личне губитке. Ово се односи на његове поступке који не могу увек да се оправдају са становишта прагматичне перспективе, јер Супермен често не разматра непосредне последице по њега већ делује из уверења да је морална исправност сама по себи вредна, без обзира на исход. Такав став доводи га у директан конфликт са Лутором чији поступци су утемељени на рационалном и прагматичном принципу да циљ оправдава средства.[458]

За разлику од Супермена, Лутор доследно примењује логику прагматизма водећи се принципом да циљеви оправдавају средства. Према Вилијаму Џејмсу (William James) прагматизам као филозофија ставља акценат на практичност.[459] Ово значи да су последице сопствених практичних акција уједно и мерила њихове вредности и истине, што је у потпуном складу са Луторовим методама и принципима деловања. Ово се може видети на примерима Луторових стратегија где се он често служи тактичном употребом манипулације, преваре и насиља како би постигао своје циљеве. У том контексту,

[455] Ibid., 20.

[456] Ibid., 22.

[457] Alasdair Makintajr, *Posle vrline: studija iz moralne teorije* (Beograd: Službeni glasnik), 2006, 121–123.

[458] Ibid., 126–128.

[459] William James, *Pragmatism: A New Name for Some Old Ways of Thinking* (New York: Longmans, Green, and Co.), 1907, 51–57.

сматрам да се његов приступ може посматрати и као пример радикалног прагматизма у којем је вредност акције дефинисана успехом у постизању жељених резултата. Још један прагматичар, Џон Дјуји (John Dewey), тврдио је да су прилагођавање и флексибилност, кључни елементи етичког размишљања[460], што је нешто што се такође јасно види у Луторовим тактикама. У зависности од околности, Лутор је био спреман да мења своје приступе и стратегије и у складу са њима увек је тражио најбољи могући исход за себе, без обзира на моралне импликације и последице његових акција. Због тога је Луторов приступ драстично другачији од Суперменовог јер је фокусиран на постизање ефективности и успеха који и јесу Луторови примарни критеријуми моралног расуђивања.

Питер Сингер (Peter Singer) тврдио је да је морално исправно све оно што доноси највећу срећу највећем броју људи.[461] Сингерова теорија објашњава Суперменове акције одлично, с обзиром на то да он често делује у складу са овим принципом, настојећи тако да својим акцијама максимално повећа добробит за што више људи. Но, иако Супермен често доноси одлуке које имају за циљ да смање патњу и повећају добробит, његова морална идеологија није увек утилитаристичка у натури. Он избегава једноставну калкулацију добити и губитака која би оправдавала жртвовање појединаца ради већег добра, чиме заузима критички став према утилитаристичком приступу који понекад занемарује индивидуална права и вредности.[462] На основу приложеног, сматрам да Суперменова деловања приказују сложеност консеквенцијализма у пракси где моралне дилеме захтевају више од прорачуна добити и губитака, а често захтевају и емпатију и праведност. Према Макинтајру, врлина је интегрални део доброг живота и моралног деловања у једном херојском друштву, а Супермен примењује овај концепт Макинтајреве врлине у пракси управо својом посвећеношћу правди, храбрости и мудрости.[463] Ово значи да он није само спасиоц, већ и морални водич, чија су дела усмерена на очување ових врлина у свету који је често у супротности са његовим идеалима. Зато Суперменов морални компас није фиксиран само на исходе или правила, већ на сам карактер његових акција.

---

[460] John Dewey, *Human Nature and Conduct: An Introduction to Social Psychology*. New York: Henry Holt and Company, 1922, 75–77.

[461] Piter Singer, *Praktična etika* (Beograd: Službeni glasnik), 2009, 2–3.

[462] Ibid., 76–81.

[463] Makintajr, *Posle vrline: studija iz moralne teorije,* 121–128.

Џозеф Флечер (Joseph Fletcher) дискутовао је у теорији о ситуационој етици о томе да моралне одлуке појединца треба да буду засноване на контексту специфичне ситуације, а не на универзалним моралним правилима. Према Флечеру, љубав је једини апсолут, што значи да сваки морални акт треба да буде усмерен ка промовисању добробити и љубави према другима.[464] Овај приступ може се јасно уочити у конфликтима између Супермена и Лекса Лутора зато што су њихове одлуке често превише сложене да би се једноставно сврстале у категорије исправног или погрешног. У случајевима где је неопходно донети тешке одлуке, као што су избори између спасавања појединца или масе људи, ситуациона етика пружа довољно флексибилности која омогућава разматрање специфичних околности сваког појединачног сценарија. Ово се може видети на примеру Суперменових дилема које захтевају од њега да се фокусира на конкретну ситуацију и процени који је најбољи исход у датом тренутку, чак и ако то значи да одступи од његових иначе фиксних моралних принципа.[465] Трамвајска дилема је један од најчешћих примера етичке дилеме који сликовито приказује тензије између различитих етичких перспектива. У овој дилеми, субјекат мора да изабере један од два лоша исхода: да дозволи трамвају да усмрти петоро људи или да га преусмери на колосек где ће страдати једна особа.[466] Суперменова хипотетичка одлука вероватно би била усмерена на спасавање што више живота, али без директног чињења које би могло да нанесе штету другима, што указује на његову оданост врлинској етици и вредности сваког појединца. Лекс Лутор би се водио прагматичнијим и можда утилитаристичким приступом, јер би се фокусирао на минимизирање укупне штете без обзира на моралне импликације својих поступака. Његова етичка перспектива би вероватно оправдала директну акцију која укључује жртвовање једне особе ради спасавања петоро, зато што би то за Лутора био логичан избор у корист већег добра.[467] Оно што анализа ове хипотетичке ситуације показује јесте то да и код Супермена и код Лекса Лутора постоји одређена доза моралне двосмислености и сложености у етичком расуђивању у ситуацијама где ниједан избор није идеалан, али одлука мора да се донесе, што ставља на тест идеолошке принципе и једног и другог.

57

[464] Joseph Fletcher, *Situation Ethics: The New Morality* (Louisville, KY: Westminster John Knox Press), 1966, 60–64.

[465] Ibid., 66–68.

[466] Judith Jarvis Thomson, "The Trolley Problem." *The Yale Law Journal 94, no. 6*, 1985, 1395-1415.

[467] Ibid., 1395-1415.

На основу приложених анализа, могу да закључим да се конфликт између Супермена и Лекса Лутора може тумачити као разлика између врлинске и прагматичне етике, односно разлика између алтруизма и универзалних моралних принципа и прагматизма и рационалног самоинтереса. Њихов вечити сукоб отвара шира питања о људској природи и указује на то да су људи способни и за великодушност и за себичност, што чини етичке одлуке често више нијансираним него апсолутним. Зато сматрам да суочавање са моралним дилемама, попут оних које Супермен и Лутор често проживљавају у причама, приказује универзалну унутрашњу борбу између идеализма и практичности, врлине и реалности.

6. 4. Критике капитализма и америчког сна у наративима Супермена и Лекса Лутора

Теме о америчком сну и капитализму заузимају централно место у наративима о Супермену, који је идеализована верзија америчког сна, и Лексу Лутору, који је оличење ексцеса и злоупотребе капиталистичког система. Капитализам као економски систем заснован на приватном власништву и тржишној конкуренцији често је слављен као кључни део америчког сна, односно као идеал који обећава успех сваком појединцу на основу марљивог рада и упорности. Међутим, наративи о суперхеројима често разоткривају контрадикције у том идеалу јер постављају питања о томе шта је људима заиста доступно и у којој мери је обећани успех остварив.

Супермен, који је још као беба послат са родне планете Криптон на Земљу, најиконичнији је пример имигрантског наратива који се може видети у индустрији и историји стрипа. Према Стјуарту Холу, културални идентитет није нешто што је фиксно или статично, већ динамичан процес конструисања који подразумева непрестано редефинисање у односу на друге.[468] Суперменова имигрантска прича може се анализирати путем Холове теорије, јер је његов идентитет нормалног људског новинара Кларка Кента у сталном односу и преплитању са његовим криптонским наслеђем и улогом суперхероја. Ова подељеност може се посматрати као метафора борбе са интеграцијом и асимилацијом у новом друштву коју многи имигранти доживљавају, док покушавају да задрже везе са својим коренима након имиграције. Хол је у тексту истакао и то да се културални идентитети формирају на основу позиционирања, што значи да појединци преузимају идентитете који су одређени првенствено њиховим историјским и културалним контекстима.[469] Суперменова позиција имигранта који се бори за правду у новом друштву је реализација Холовог концепта зато што је Суперменова прича базирана на искуству имиграната у Америци. Ово значи да Супермен стално мора да преговара о свом месту у друштву зато што друштво скоро увек одбацује све што је другачије и непознато. У том контексту, његово стално кретање између идентитета Кларка Кента и Супермена указује на Холову идеју о културним хибридима где се имигранти крећу између различитих културолошких сфера.[470]

---

[468] Jonathan Rutherford ed., *Identity: Community, Culture, Difference* (London: Lawrence & Wishart), 1990, 225.

[469] Ibid., 225–229.

[470] Stuart Hall, *Modernost i njene budućnosti* (Beograd: Clio), 2011, 310–311.

Супермен је често позициониран у друштву као заштитник и борац за права потлачених и маргинализованих група, што га чини и симболом за борбу против неједнакости и неправде. Ово се може видети у стриповима који приказују Супермена као облик отпора и симбол наде и солидарности који се бори са корумпираним институцијама и моћним појединцима попут Лекса Лутора који злоупотребљава своју моћ на штету обичних људи.[471] То значи да је његов лик репрезентација идеала једнакости и правде зато што се Супермен бори не само против физичких претњи већ и против структурних неправди које погађају друштво. На тај начин, суперхероји често служе ауторима као оруђе да изразе своје потиснуте жеље за правдом и моралом у друштву. Отуда је Супермен, осим што се у причама бори против физичких противника, укључен и у борбе против других друштвених неправди попут расизма, сексизма, економске неједнакости и сл.[472] Зато сматрам да га способност да види испод површине и уочи корене проблема који погађају друштво, укључујући ту и системске неправде, чини идеалним заштитником угрожених.

Суперменова посвећеност правди и равноправности може се посматрати и у оквиру теорија о друштвеној једнакости које се баве приступачношћу и правичношћу у друштвеним структурама.[473] Суперменове акције често подржавају ове принципе, зато што он не прави разлике међу онима којима помаже, било да су богати или сиромашни, моћни или беспомоћни. На тај начин, Супермен непрестано истиче важност једнакости, што је и приказано у његовим честим сукобима са Лексом Лутором, који заступа потпуно супротне вредности које су засноване на капиталистичкој похлепи и неједнакости. У том контексту, сматрам да Луторова злоупотреба моћи и утицаја служи као контрапункт Суперменовим настојањима да обезбеди правду за све.

Лик Лекса Лутора у наративима о Супермену обликован је током година углавном као отелотворење корпоративне моћи и капиталистичке идеологије. Као моћан индустријалац и милијардер, Лутор је био укључен у разне ексцесе и злоупотребе који су произишли из окриља неограничене корпоративне моћи. Његов лик је репрезентација идеала о необузданом капитализму, где је профит једини циљ, а етичке и друштвене обавезе често трпе или остају по страни због тога. Такав наратив служио је ауторима као средство за критику и упозорења на ризике који могу да настану када тржишне силе

---

[471] Hall, *Reprezentacija: kulturne predstave i značenja,* 2–4.

[472] Dyer, *White: Essays on Race and Culture*, 1–4.

[473] Rawls, *A Theory of Justice*, 11–12.

делују без ограничења и регулације. Ово значи да је Лутор као симбол корпоративне похлепе и моћи, обухватио готово све негативне аспекте капитализма, међу којима су и експлоатација, корупција и неодговорност према друштву. Према Томи Пикетију (Thomas Piketty), капитализам без регулације природно води ка концентрацији богатства и моћи у рукама мале елите, што резултира тиме да се ствара све већа неједнакост у друштвеним слојевима.[474] Стога, сматрам да лик Лутора служи као врста упозорења на опасности које је капитализам донео са собом, односно опасности где су похлепа и амбиција постале врлине, а друштвена одговорност и етика постале занемарене вредности.

Лекс Лутор, као симбол материјализма и похлепе, персонификовао је још један капиталистички сегмент, а то је концепт демонстративне потрошње. Према Торстину Веблену (Thorstein Veblen), концепт демонстративне потрошње односи се на трошење богатства на начин који показује статус и моћ, а не задовољавање стварних потреба.[475] Ово се јасно може видети на примеру Луторове сталне тежње да се позиционира као најмоћнији и најбогатији човек на свету, као и у његовој склоности да екстравагантним гестовима и мегаломанским пројектима непрестано приказује своје богатство. Међутим, ова Луторова демонстративна потрошња није ограничена само на материјалне ствари попут раскошних зграда и луксузних предмета, већ се проширила и на његове инвестиције у технологији и науци, где је настојао да покаже сву своју интелектуалну надмоћ и доминацију над природом. На основу ове анализе, сматрам да материјално и симболично приказивање моћи служи искључиво као оруђе за критиковање друштвених вредности у којима је богатство постало мерило свих ствари, а неједнакост не само да се толерише већ се и слави као доминантна вредност. У том контексту, Луторова демонстративна потрошња може да се тумачи и као облик упозорења на последице друштва у коме похлепа и материјализам заузимају централно место. Амерички сан, као идеал о успеху који се постиже искључиво напорним радом и упорношћу, често се разматра у контексту моралних компромиса које појединци морају да праве на путу до врха, а Лутор је идеална персонификација ових компромиса зато што његова тежња за успехом и моћи често укључује неетичке поступке и манипулације.

На основу анализе у овом поглављу, могу да закључим да сви наративи о Супермену и Лексу Лутору, што у стриповима, што у филмовима, што у другим

[474] Toma Piketi, *Kapital u XXI veku* (Novi Sad: Akademska knjiga), 2015, 246–248.

[475] Torstin Veblen, *Teorija dokoličarske klase* (Beograd: Službeni glasnik), 2011, 68–69.

медијима, пружају оштру критику капитализма. Зато сматрам да ови наративи могу да послуже као упозорење на опасности капиталистичког система који фаворизује моћ и богатство на рачун моралних вредности и друштвене правде.

6. 5. Човек против ванземаљца: Луторов страх и мржња према Супермену

Однос између Супермена и Лекса Лутора често је обележен темом другости, где се Луторово непријатељство према Супермену манифестује као ксенофобични страх од свега страног и непознатог. Овај страх укорењен је у основи Луторове жеље да очува људску аутономију и супериорност, што га наводи да се супротстави свему ономе што доживљава као ванземаљску доминацију. Жан-Пол Сартр истакао је да термин другог може да се користи за самоодређење и постављање граница између појединца и спољашњег света.[476] Ово се може видети у пракси на примеру Луторовог исконског анимозитета према Супермену, који у стриповима није третиран само као Луторова лична освета, већ је одраз његовог укорењеног страха од губитка људске изузетности пред странцем.

Лутор је у стриповима често окарактерисан као фигура убеђена да је његова мисија заштита човечанства од свих спољних претњи, што укључује и Супермена као највидљивијег представника ванземаљске моћи. Иако Супермен наступа као добронамерни заштитник, Лутор га доживљава као фигуру чије присуство доводи у питање људску аутономију и суверенитет. У том смислу, Луторов страх није само ирационални анимозитет, већ је логички изведен из концепта да зависност човечанства од ванземаљског спаситеља значи почетак краја људске самосталности. Хенри Тајфел (Henri Tajfel) дискутовао је о томе да људи формирају своје идентитете путем припадности у различитим групама, што доводи до даљег стварања подела на унутрашње и спољашње групе. [477] Према Тајфелу, ова подела је основа за појаву предрасуда и дискриминације зато што чланови унутрашњих група имају тенденцију да фаворизују сопствене групе и негативно се односе према спољашњим групама.[478] У том контексту, Луторово доживљавање Супермена као ванземаљца који не припада унутрашњој људској групи јасно показује ову динамику. Луторов страх и мржња према Супермену произилазе из осећаја угрожености од стране другог који прети да наруши хомогеност и супериорност људске групе. Супермен, као члан спољашње групе је ултимативна претња Луторовој визији света, у којем људска врста задржава потпуну

[476] Žan-Pol Sartr, *Biće i ništavilo* (Beograd: BIGZ), 1984, 360–362.

[477] Henri Tajfel, *Human Groups and Social Categories: Studies in Social Psychology* (Cambridge: Cambridge University Press), 1981, 254–256.

[478] Ibid., 254–256.

контролу и доминацију. Због тога, Лутор настоји да заштити осећај припадности, интегритета, суверенитета и независности своје групе по сваку цену, што га, у његовим очима, чини заштитником човечанства без обзира на методе којима се служи. [479]

Луторов страх од Супермена није само његова лична битка против једног ванземаљца, већ је повезан и са концептима националног идентитета, као и људске изузетности. Лутор, осим што види Супермена као тоталну претњу људском суверенитету, види га и као уљеза који својим постојањем може да оспори саме основе онога што чини замишљену заједницу нације. Према Бенедикту Андерсону (Benedict Anderson), нације су социјални конструкти засновани на заједничким наративима, језику и симболима који повезују људе који се можда никада неће лично срести. [480] У том контексту, Лутор сматра да Супермен, као ванземаљац који не дели људско порекло и историју, због тога не може да буде део људске заједнице, јер својим присуством угрожава идеал хомогености и суверенитета људског друштва. Самим тим, Луторов национализам је у великој мери дефинисан одбијањем чињенице да прихвати било кога ко се не уклапа у људски идентитет, што укључује и Супермена, чије постојање, по Луторовом мишљењу, нарушава границе између људи и других. Луторов страх тесно је повезан и са његовим уверењем о људској супериорности и потреби да се очува чистоћа људске расе и њених достигнућа. Суперменова способност да преузме улогу заштитника Земље, независно од људских вођа и институција моћи директна је претња Луторовој визији аутономије, националног поноса и јединства. Управо овај аргумент Лутор често користи да оправда своје акције против Супермена, позиционирајући себе као заштитника људских вредности и идентитета који одбацује могућност да човечанство прихвати странца као свог хероја.

Луторов однос према Супермену може се анализирати и путем теорије фазе огледала Жака Лакана (Jacques Lacan), која описује процес у којем се индивидуална свест развија на основу препознавања себе у огледалу. Према Лакану, фаза огледала је тренутак у којем се дете идентификује са својим одразом у огледалу, али истовремено доживљава и раздвојеност између сопственог тела и идеализоване слике у огледалу.[481] Лутор на сличан начин пројектује своје страхове и недостатке на Супермена, који је за

---

[479] Ibid., 254–256.

[480] Benedict Anderson, *Zamišljene zajednice: ogledi o poreklu i širenju nacionalizma* (Beograd: Biblioteka XX vek), 1998, 5–7.

[481] Žak Lakan, *Spisi* (Beograd: Prosveta), 1983, 75–81.

њега огледало идеализоване верзије моћи и супериорности коју Лутор никада неће моћи да досегне. Због тога, ова пројекција не појачава само Луторову мржњу, већ и његову одлучност да уништи све оно што види као сопствене слабости у односу на Супермена.[482] Међутим, уместо да прихвати своје људске слабости, Лутор их је пројектовао на Супермена и на тај начин рационализовао своју мисију уништења ванземаљске опасности. На основу ове анализе, сматрам да је Луторова борба против Супермена његова унутрашња борба са сопственим идентитетом у којој је супротстављање херојy постало начин за Лутора да потврди сопствену вредност и значај у свету који види као угрожен од стране идеализованог другог.

И Суперменов идентитет може се анализирати у контексту Лакановог концепта фазе огледала, где се уочава разлика између идеализоване слике себе и стварног ја. Суперменов идентитет сачињен је од његових ванземаљских корена као Кал-Ела са планете Криптон и његове људске персоне, Кларка Кента, коју је развио на Земљи. Ова подела између ванземаљца и човека створила је код Супермена константну унутрашњу борбу за припадност и разумевање сопственог места у свету. Кал-Ел, као његова ванземаљска страна, обележен је надљудским моћима и одговорношћу која је дошла са њима, док је Кларк Кент његова људска маска која му омогућава успешну интеграцију у друштво и испољавање осећаја припадности.[483] Ово значи да се Супермен непрестано креће између два света, Криптона који више не постоји и Земље где покушава да буде прихваћен као свој. У том контексту, када је у људској форми као Кларк Кент, Супермен покушава да испуни друштвене норме и очекивања, док се као Кал-Ел суочава са питањем ванземаљске судбине и моралне одговорности коју носи.[484] Међутим, ова асимилација је само на површном нивоу, јер као ванземаљац, Супермен се увек осећа на неки начин изолованим и одвојеним од људског рода, што га приморава на константно преиспитивање сопственог идентитета и припадности. На тај начин, имање хибридног идентитета омогућило му је да донекле успешно функционише као мост између два света, што Супермену пружа јединствену перспективу и способност да разуме и људску и ванземаљску страну конфликта.[485] У том контексту, Суперменово постојање може се повезати са Бабиним концептом хибридизације и трећег простора, у којем настају нови

[482] Ibid., 75–81.

[483] Gordon, *Superman: The Persistance of an American Icon*, 4.

[484] Ibid., 60–62.

[485] Bhabha, *Mjesto kulture*, 2.

облици културног идентитета.[486] Зато што није у потпуности припадао ни једном свету, Супермен је био принуђен да конструише сопствени, јединствени идентитет у процесу мешања и адаптације, што га је учинило симболом и отпора и прихватања.

Лекс Лутор је својим индустријализованим утицајем додатно отежао Суперменову хибридизацију и асимилацију користећи медије као оружје за ширење страха и ксенофобије према њему. Према теорији Едварда Хермана (Edward S. Herman) и Ноама Чомског (Noam Chomsky), медији често делују у интересу моћних елита како би лакше манипулисали информацијама и обликовали јавно мњење у своју корист.[487] Лутор, као један од најутицајнијих појединаца, користи све своје медијске канале да што успешније прикаже Супермена као опасног странца који може да поткопа људску аутономију. Користећи страх и дезинформације као средства, Лутор манипулише јавношћу како би легитимизовао своје акције и створио слику Супермена као непријатеља који угрожава људску безбедност.[488] Из тог разлога сматрам да Лутор својим деловањима приказује у пракси како медији могу бити инструментализовани за креирање консензуса који служи интересима оних на власти, или у његовом случају, за јачање његове позиције као заштитника човечанства од претње коју он сам конструише.

На основу ових анализа, могу да закључим да Луторова мржња према Супермену приказује страхове колективне свести од непознатог и различитог. Из тог разлога, сматрам да такав страх може имати далекосежне последице не само у контексту стрипова и прича, већ и у савременим глобалним друштвима где су ксенофобија и предрасуде свеприсутне до те мере да стално подривају међусобно разумевање и дијалог међу различитим групама.

[486] Ibid., 37–38.

[487] Edward S. Herman i Noam Chomsky, *Slažem se, znači pristajem: politička ekonomija medija* (Beograd: Clio), 2002, 2.

[488] Ibid., 26–28.

7. ИНТЕРВЕНЦИЈА СТРИПА У ПОЉУ ЕСТЕТСКОГ И ЕТИЧКОГ

7. 1. Интерсликовна симболика и метафоре у стрипу

Визуелни симболи и метафоре у стрипу сматрају се суштинским елементима зато што омогућавају преношење сложених идеја и емоција на сажет и визуелно привлачан начин. Оно што чини овај међуоднос слике и текста у стрипу јединственим јесте семиотички простор у коме читаоци граде значење путем интеракције визуелних и вербалних елемената. Управо та двојност омогућава ауторима да стварају комплексније и нијансираније поруке у односу на медије који се ослањају искључиво на текст или на слику.

Према Ролану Барту, комбинација слике и текста може да генерише нови, трећи смисао који превазилази збир првобитна два појединачна значења.[489] У стрипу овај трећи смисао настаје када слике и речи заједно креирају додатне слојеве значења и на тај начин подстичу читаоце на активнију интерпретацију. Скот Меклауд својим концептом поједностављеног проширења тврди да поједностављени иконични ликови омогућавају читаоцима да лакше пројектују себе у њих, што додатно појачава њихову емпатију и ангажованост у причи.[490] Ово поједностављење визуелних елемената не умањује њихову комплексност већ напротив, омогућава универзалност и приступачност симбола што чини да се читаоци осећају као део наративног света. Секвенцијална уметност као основа стрипа омогућила је развој различитих симбола током времена. Ово значи да симболи могу на основу низа кадрова да еволуирају, трансформишу се и стичу нова значења у зависности од контекста и интеракције са другим елементима приче. Управо та динамичност разликује стрип од осталих статичних визуелних медија и пружа му потенцијал за сложеније наративне структуре и богатије симболичне слојеве.[491] У пракси, ово се јасно види у употреби боје као симболичног алата у приповедању где, на пример, црвена може да означава опасност или страст, плава меланхолију или смиреност и сл. Употреба боје током приче може се мењати у контексту који прати развој ликова или актуелних тема. Поред боје, просторни распоред ликова у кадру, њихова величина, перспектива и позиција носе додатне симболичне конотације о моћи, односу и динамици

[489] Barthes, *Image, Music, Text*, 52–68.

[490] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 30–31.

[491] Eisner, *Comics and Sequential Art*, 5–15.

међу ликовима. Због тога комбинација ових елемената чини стрип флексибилним медијем за преношење комплексних идеја и емоција путем визуелних симбола и метафора које комуницирају на више нивоа.

Функционисање симбола у различитим медијима, као што су стрипови, филм и сликарство, пружа нам увид у начине на које различити уметнички формати користе специфичне технике за преношење значења. У стриповима су симболи интегрисани у секвенцијалну структуру приче тако што комбинују визуелне и текстуалне елементе у јединствену целину. Насупрот томе, филм користи покретне слике, звук и монтажу за креирање симболичних порука, док се сликарство ослања на статичну визуелну композицију и употребу боја и облика. Умберто Еко разматрао је на које све начине је концепт уметничких дела отворен за различита тумачења од стране публике. Он је истакао да дела која су отворена за интерпретацију захтевају активну улогу посматрача у стварању њиховог значења, јер су њихове структуре непотпуне и самим тим подстичу публику да активно учествује у њиховој допуни и интерпретацији.[492] У стрипу ова отвореност види се у мултимодалности медија који комбинује слику и текст и тиме омогућава читаоцима да интерпретирају симболе на више нивоа. Ово значи да знаци у стриповима нису фиксирани и да њихово значење може варирати у зависности од контекста и личног искуства читаоца.

Жерар Женет, један од водећих наратолога, развио је детаљан оквир за проучавање и анализу наративне структуре у који је укључио концепте као што су ред, трајање, фреквенција, расположење и глас. У стрипу, ови елементи омогућавају ауторима да обликују ритам и сложеност приче док користе визуелне и текстуалне елементе за креирање јединствених наративних искустава. Женет је у раду указао и на то да се редослед догађаја у наративу може мењати техникама као што су флешбек (приповедање прошлих догађаја) и флешфорвард (приповедање будућих догађаја) које омогућавају ауторима да изразе сложености времена на јединствене начине.[493] У графичком роману Надзирачи, наратив је често био прекинут флешбековима који су истраживали прошлост ликова, што је омогућило детаљније разумевање њихових мотива и психолошких комплекса.[494] Концепт трајања, односно темпо којим се догађаји приказују у стрипу регулише се бројем и величином кадрова, док њихова фреквенција

[492] Eko, *Uloga čitaoca: istraživanja semiotike teksta*, 92–9.

[493] Genette, *Diskurs pripovijedanja*, 33–35.

[494] Moore and Gibbons, *Watchmen*.

омогућава понављање одређених сцена како би се нагласила њихова важност. Расположење у стрипу може се дефинисати дистанцом између наративног гласа и догађаја који се описују и визуелно дочарати употребом боја, сенки и композиције кадрова.[495] Глас, односно наративна перспектива, прилагођава се фокусирањем на различите ликове на начин да сваки лик има јединствену визуелну и текстуалну репрезентацију. Ово је изразито видљиво у графичким романима попут Мауса, где је аутор користио различите гласове и перспективе за истраживање личних и историјских наратива.

Жак Дерида дефинисао је у раду теорију *разлуке* (*différance*), где је тврдио да значење није фиксирано, већ је увек у процесу одлагања и реинтерпретације, што значи да знаци не могу бити фиксирани у један дефинитиван смисао.[496] У контексту стрипова, овај концепт може се разазнати у симболима који мењају значење у зависности од контекста и интеракције са другим визуелним и текстуалним елементима. Ово значи да један исти симбол може у једној причи да има једну конотацију, док у другој може попримити потпуно ново значење. На тај начин симболи у стриповима не само да су носиоци значења већ и константно изазивају читаоца да их поново и поново интерпретира. Жил Делез (Gilles Deleuze) и Феликс Гатари (Felix Guattari) увели су у раду теоријски концепт *асамблажа,* односно структуре у којој различити елементи иако функционишу као целина, задржавају своје индивидуалне карактеристике.[497] У стриповима, ово се односи на начин на који визуелни и текстуални елементи, као и структура кадрова и сцена, заједно стварају комплексне наративе. Ово значи да стрип може да комбинује различите симболе, стилове и перспективе, што самим тим омогућава развој нелинеарних и вишеслојних наратива. Читаоци на тај начин могу да истражују више нивоа значења и креирају нове интерпретације на основу различитих комбинација елемената. На основу ове анализе, сматрам да концепти разлуке и асамблажа показују да стрип, као медиј, није ограничен фиксним значењима, већ функционише као простор у којем су симболи увек у настајању док интерпретација остаје отворен процес.

---

[495] Genette, *Diskurs pripovijedanja*, 86–90.

[496] Žak Derida, *O gramatologiji* (Sarajevo: Veselin Masleša – Svjetlost), 1982, 62–66.

[497] Gilles Deleuze i Félix Gatarí, *Tisuću platoa: kapitalizam i šizofrenija* (Zagreb: Multimedijalni institut – Arkzin), 1995, 3–8.

Рад француског стрип-аутора Жана Жироа (Jean Giraud), познатијег под псеудонимом *Мебијус* (Moebius), одликује изузетна способност стварања сложених, визионарских светова који истражују људску природу, унутрашња стања, као и егзистенцијалне и утопијске теме. Један од његових најпознатијих ауторских стрипова, *Свет Едене*, настао је као спој приче о односу човека и природе.[498] Овај стрип је наративно и донекле самоспознајно путовање ликова који имају унутрашње трансформације и еволуцију свести у односу на просторе који их окружују у причи. Прецизније, облик и изглед пејзажа у овом стрипу осликавају стања свести ликова, док промене у окружењу прате њихов унутрашњи развој. Употреба пустињског пејзажа на почетку приче визуализовала је емотивну и духовну празнину ликова, док су бујне шуме и водени простори који се појављују касније у причи означили њихов препород и проналазак хармоније са природом.[499] На тај начин, Мебијус је омогућио читаоцима да осете духовну повезаност са окружењем, као што је то био случај у сцени када су ликови стигли до раја унутар Света Едене, где се простор отворио и деловао као место смирености и прихватања.[500] У том контексту, сматрам да је Мебијусов приказ односа човек-природа у Свету Едене снажан и то посебно захваљујући његовим меканим линијама и пастелним бојама које стварају код читаоца осећај духовне повезаности са окружењем.

Харви Пекар, аутор аутобиографског стрипа Амерички сјај, истраживао је на интроспективан начин свакодневни живот и личне изазове са којима се сусретао. Пекар је био један од представника реалистичног приступа у стрипу и фокусирао се на живот радничке класе и лично искуство. На овај начин, Пекар је подигао стрип на нови ниво и претворио га у средство за испољавање сопствених борби, недоумица и животних разочарања.[501] Његови наративи често су се темељили на обичним ситуацијама које су у контексту прича добијале метафорична значења и постајале коментари о животу, индивидуалности и пролазности. Управо је та Пекарова способност да пренесе једноставне сцене (попут пословних обавеза, међуљудских односа, психолошких аспеката и сл.) омогућила читаоцима да се саосећају са његовим борбама док читају. Његова опсесија са папирологијом и свакодневним рутинским обавезама је

[498] Mebijus, *Svet Edene* (Beograd: Stalker), 2024.

[499] Ibid., 35–73.

[500] Ibid., 77–127.

[501] Versaci, *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature,* 53.

најочигледнији пример Пекарове борбе са бирократијом и осећајем губитка контроле над сопственим животом. Минималистички визуелни стил [502] са једноставним и реалистичним цртежима различитих уметника које је Пекар ангажовао на пројектима, појачао је још више тематику реализма и филозофско-психолошке интроспекције која је доминирала у његовим стриповима. [503] Зато сматрам да минималистички визуелно-наративни стил секвенцијалног приповедања може да нагласи тежину живота и омогући ауторима да пренесу комплексне животне теме на скроман, али пак снажан начин.

На основу анализе ових примера интерсликовне симболике и метафора у стрипу, могу да закључим да је стрип, као мултимодални медиј, погодан за преношење сложених симболичних и метафоричних значења, као и за истраживање филозофских и друштвених тема. Разлог за то је што стрип ствара јединствени семиотички простор у коме симболи функционишу на више нивоа и тиме захтевају активнији ангажман и интерпретацију од стране читаоца. Зато сматрам да стрип као медиј не само да омогућава читаоцима да активно учествују у изградњи значења већ и ствара простор за разматрање естетских, етичких и филозофских питања.

[502] Ibid., 41.

[503] Ibid., 51.

7. 2. Репрезентација моралних тема у стрипу

Стрипови су данас постали значајан медиј који не само да пружа забаву, већ и делује као средство за истраживање и комуникацију моралних тема које повезују савремену популарну културу са друштвеним коментарима. Као облик визуелне уметности и наратива, стрип има потенцијал да обради комплексне моралне дилеме на приступачан и интерактиван начин и укључи читаоце у размишљање о етичким изборима и њиховим последицама.

Као што сам истакао у претходним поглављима, архетипски наративи који обрађују јасне моралне бинарности, попут борбе добра против зла, један су од наративних стубова стрипа зато што црпе инспирацију из митолошких структура и традиција, попут Кемпбеловог мономита. Примери овакве бинарне структуре обухватају иконичне ликове попут Супермена, који је окарактерисан као апсолутно добро, насупрот злочинаца попут Лекса Лутора или Џокера, који су метафоре за апсолутно зло и хаос и они служе за поједностављење комплексних моралних питања широј публици, укључујући и децу. На тај начин, стрипови омогућавају читаоцима да се лакше идентификују са херојима и разумеју основне моралне поруке.[504]

Са еволуцијом стрипова развили су се и сложенији морални прикази и појава антихероја који делују у морално сивим зонама. Ови ликови често одступају од традиционалних херојских стандарда јер носе са собом комплексне мотиве и етичке двосмислености. Антихероји попут *Хелблејзера* (Hellblazer)[505] или *Казнитеља* (The Punisher)[506] не прате јасне моралне кодексе и често користе насилне или контроверзне методе за постизање својих циљева, што их чини ближим савременим читаоцима који траже сложеније и аутентичније приказе људског понашања. Стрипови са антихеројима често истражују егзистенцијалне теме и стања људског постојања док се њихови ликови стално суочавају са моралним изборима и њиховим последицама. Овај ефекат посебно је видљив у употреби наративних техника као што су непоуздани наратори и честе промене перспективе. Стрипови који примењују ове технике, попут графичког романа

[504] Campbell, *Junak s tisuću lica*, 13.

[505] Хелблејзер, прво појављивање у стрипу: Jamie Delano and John Ridgway, *Hellblazer Vol. 1: Original Sins* (New York: Vertigo/DC Comics), 1992.

[506] Gerry Conway, Ross Andru, Frank Giacoia, John Romita Sr., *The Amazing Spider-Man no. 129* (New York: Marvel Comics), 1974.

Црвена Лобања: Отелотворење (Red Skull: Incarnate)[507] доводе у питање објективност моралних прича и тако приморавају читаоце да активно размишљају и преиспитују моралне изборе.

Визуелни елементи, попут палета боја, симбола и мотива, постали су кључни у комуникацији моралних вредности у савременим стриповима двадесет првог века. Боје се користе као средство за означавање моралног поравнања ликова где су хероји често повезани са светлим, примарним бојама које осликавају наду и јасноћу, док се зликовци приказују у тамнијим тоновима који упућују на претњу или корупцију. На пример, црвена боја повезује се са агресијом и опасношћу, бела са чистоћом и невиности, а црна са мистеријом или злом. Ови визуелни кодови додају значајне слојеве интерпретације унутар стриповских кадрова зато што делују као визуелни пунктум који снажно утиче на читаоца.[508] Теорија боја, стога, има значајну улогу у визуелном приповедању, јер омогућава читаоцима да брзо разумеју морални статус ликова на основу њиховог изгледа. Хероји као што су Супермен и Спајдер-мен, на пример, носе светле костиме са јасним линијама и снажним контрастима који стварају позитивне асоцијације, док зликовци попут Џокера или Венома користе тамније, мање јасне боје које сугеришу хаос и зло. Симболи као што су маске или оружје такође носе моралне конотације које превазилазе њихову површинску вредност. Маска може означавати дволичност или скривене мотиве, док оружје упућује на агресију или одбрану. Применом Бартове теорије и његовог семиотичког истраживања кодова студијума на стрип, могуће је разумети како ти кодови граде визуелни језик који преноси моралне и етичке нијансе, као и начин на који их читаоци интерпретирају у контексту наратива.[509] Ово значи да, поред боја и симбола, композиција кадрова у стриповима, укључујући величину, кадрирање и распоред, може имати значајан утицај на читаочево перципирање моралних наратива у причи. Још један од примера су и фрагментирани кадрови који могу бити коришћени за стварање неизвесности док приказују распад одређених вредности или ликова у причи. [510] Насупрот томе, крупни кадрови често служе за истицање емоционалних и моралних дилема ликова, док широки кадрови пружају шири контекст и постављају сцену за сложеније наративе.

16

[507] Greg Pak, and Mirko Čolak, *Red Skull: Incarnate* (New York: Marvel Comics), 2011.

[508] Rolan Bart, *Svetla komora: nota o fotografiji* (Beograd: Rad), 1993, 53–55.

[509] Ibid., 51.

[510] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 82–85.

Визуелна реторика у стриповима може послужити ауторима и као средство за убеђивање или изазивање читаочевих моралних уверења. Ово значи да употребом визуелних елемената и композиције, стрипови не само да могу да критикују или оспоравају друштвене норме, већ могу и да отварају нови простор за дијалог о сложеним етичким питањима. Такав приступ показује потенцијал стрипова не само да рефлектују, већ и да активно утичу на етичке норме и изазову преиспитивање укорењених уверења код публике. Сребрни Летач (The Silver Surfer)[511] као морални аутсајдер и филозофски лик, пример је сложеног јунака који се непрестано суочава са питањима лојалности, жртвовања и општег добра. Његова наративна улога често је била да посредује између различитих светова и моралних кодекса, што је створило додатну тензију између Летачевих личних уверења и већих етичких захтева. Трагичну димензију његовог карактера појачава и чињеница да је био приморан да служи Галактусу (Galactus)[512] уништавачу светова, док је истовремено настојао да заштити невине животе. Савремене технике дигиталног реколорисања и рестаурације имају значајан утицај на перцепцију моралних тема у овом стрипу јер омогућавају да се приче прилагоде савременој публици, али уз очување изворних намера аутора. Ове технолошке интервенције не само да доносе виши степен детаљности и живописнију палету боја, већ и појачавају емоционалне ефекте које наративи имају на различите демографске групе читалаца.[513] У оквиру дигиталних хуманистичких теорија, медијација овакве технологије на уметност и наративну интерпретацију може да игра кључну улогу у томе како данашња публика доживљава Сребрног Летача, зато што дигитална обрада омогућава нове приступе интерпретацији уметничких дела где се оригинални садржај прилагођава савременим културалним и технолошким контекстима.[514]

Мишел Фуко (Michel Foucault) разматрао је начине на које се моћ остварује путем дискурса и знања, тако што је поставио питање ко контролише знање и на који начин се оно обликује ради одржавања друштвених структура.[515] Према Фукоу, моћ није централизована и монолитна сила, већ нешто невидљиво што циркулише мрежом

---

[511] Сребрни Летач, прво појављивање у стрипу: Stan Lee (w), Jack Kirby (p), Joe Sinnott (i), *Fantastic Four no. 48* (New York: Marvel Comics), 1966.

[512] Галактус, прво појављивање у стрипу: Ibid.

[513] Vladimir Popov, "The Transformative Role of Digital Tools in Comic Book Preservation". *AM Journal of Art and Media Studies*, no. 34 (October), 2024, 51–62.https://doi.org/10.25038/am.v0i28.564.

[514] Ibid., 51–62.

[515] Michel Foucault, *Povijest seksualnosti I: Volja za znanjem* (Zagreb: Sandorf & Mizantrop), 2015, 7.

институција и друштвених пракси (попут образовања, медија и културе) и дефинише шта је нормално и пожељно у друштву, а шта не. У том контексту, визуелни и наративни кодови у стрипу могу се интерпретирати као дискурси који имају потенцијал да репродукују, али и да преиспитују и оспоравају доминантне идеологије. Стрипови често истичу архетипске ликове као агенсе реда и закона, али са дозом аутономије која им омогућава да оспоре постојеће структуре моћи. Фуко сугерише да моћ има способност да се делегира, преноси и репродукује у различитим културалним облицима. [516] У стриповима то постаје очигледно у приказу праведника који, иако често делују изван репресивних легалних оквира, ипак учвршћују друштвене вредности попут правде, морала и сл.[517] Конкретан пример су ликови Супермена или Капетана Америке, који осим што репрезентују идеалне вредности друштва, својим поступцима ојачавају и норме које дефинишу прихватљиво понашање и улогу појединца у заједници. Међутим, како се мења културални контекст, тако се мења и улога ових ликова у дискурсу моћи. Са појавом антихероја у савременим стриповима попут Дедпула, Хелблејзера или Казнитеља, у наративе су уведене нове етичке двосмислености које су разградиле традиционалну поделу добра и зла. Овакви ликови често су представници маргинализованих група које се супротстављају доминантним нормама и утврђеним моралним кодексима и на тај начин изазивају структуре моћи о којима Фуко говори. Овај феномен може се тумачити и као одраз одступања од друштвених норми у коме суперхероји и антихероји постају алтернативни гласови културе који репрезентују личне концепте правде које не прате обавезно колективни морални оквир. У том контексту, сматрам да савремени стрипови данас све чешће одступају од традиционалних родних улога тако што уводе и снажне женске и небинарне ликове који оспоравају патријархалне вредности и тиме додатно доприносе отпору доминантном дискурсу. Фуко је такође истакао и то да је моћ у суштини нераздвојива од знања. [518] Ово значи да моћ обликује начине на који друштво разуме себе и своје вредности тако што контролише информације и културолошке симболе. Због тога, стрипови у себи често носе додатне поруке које обликују колективни идентитет и усмеравају читаоце ка прихватању или оспоравању одређених вредности и система.

[516] Ibid., 9.

[517] Ibid., 9.

[518] Ibid., 100–101.

Слично Фукоовом концепту моћи и знања, Фридрих Ниче (Friedrich Nietzsche) разматрао је у делу *Тако је говорио Заратустра* појам самосталности и одрицања од наметнутог морала, као и способности појединца да ствара сопствене вредности независно од колективних норми. Да би ово објаснио, Ниче је увео концепт *Надчовека* који као идеална фигура превазилази друштвена и морална ограничења и активно креира нове вредности путем чина самоослобођења.[519] Бетмен, поред Супермена, као један од најпопуларнијих суперхероја, може се посматрати као једна од савремених персонификација Ничеовог концепта Надчовека, будући да делује ван институционалних и правних оквира, а притом задржава унутрашњи морални кодекс у борби против криминала и неправде. Бетменова одлука да се одупре убиству као решењу, иако се бори са најозлоглашенијим зликовцима, може се тумачити као пример индивидуалног морала попут Ничеовог појма о стварању сопствених вредности. Иако делује у мрачној и корумпираној атмосфери Готам ситија, упркос хаосу, Бетмен не прихвата традиционални морални кодекс који се ослања на осветy, већ својим поступцима обликује и намеће сопствени етички став.[520] Његова посвећеност правди је у многим аспектима интернализовани облик етике која се супротставља конвенционалним нормама око њега, што је Ниче описао као способност Надчовека да превазиђе добро и зло и креира вредности које су изнад моралних ограничења заједнице. Овај аспект Бетмена огледа се и у његовој готово аскетској посвећености физичкој и менталној дисциплини. Ничеов концепт индивидуалности и надчовечанске воље подразумева стално самопревазилажење, што се код Бетмена манифестује у његовој безусловној борби против сопствених страхова и слабости. Елементи Ничеовог концепта Надчовека могу се идентификовати и у Бетменовом односу са другим ликовима попут Џокера, који је потпуна супротност Бетменовим вредностима и оличење тоталног хаоса и анархичности. Супротност њихових ликова огледа се једним делом и у Ничеовом концепту да Надчовек мора да се суочи и са својом сенком (овде се може употребити и Јунгова интерпретација о суочавању са сенком), односно са мрачним и анархичним аспектима сопственог бића, како би у контрасту са хаосом и празнином утврдио и обликовао сопствене моралне принципе.[521]

---

[519] Fridrih Niče, *Tako je govorio Zaratustra* (Beograd: BIGZ), 1974, 3–4.

[520] Ibid., 27.

[521] Ibid., 116–119.

Серијал Ратови звезда такође истражује теме светле и тамне стране и моралности у сукобу између Џедаја (Jedi) и Сита (Sith), где су дисциплина, амбиција, моћ и искупљење централне теме. Џедаји, као чувари мира и заштитници галактичког поретка, су светла страна морала, где дисциплина и жртва играју централну улогу. [522] Насупрот Џедајима, Сити су тамна страна која је вођена страстима, амбицијама и жељом за моћи.[523] Визуелна и наративна подела између ове две фракције јасно је изражена у визуелном дизајну боја (плави и зелени светлосни мачеви за Џедаје, црвени за Сите) и костима. У том контексту, Џедаји су често приказани у светлим и једноставним костимима као симбол монашке чистоте и смерности, док су Сити приказани у мрачним и сложеним костимима које истичу њихову склоност ка тајности и моћи.[524] Кемпбелова мономитска структура значајно је утицала на Џорџа Лукаса (George Lucas) и начин на који је обликовао Ратове звезда као савремену параболу о борби између светла и таме. Зато сматрам да сукоб ових фракција из Ратова Звезда нуди једно континуирано истраживање комплексних моралних питања, што је нарочито видљиво у медијским адаптацијама овог серијала.

На основу анализираних студија случаја, могу да закључим да је стрип и даље релевантан медиј за истраживање комплексних моралних питања јер га његова способност да комбинује визуелне и наративне елементе чини јединственим алатом за моралну едукацију и културалну рефлексију света.

[522] Ryder Windham, *Star Wars: Jedi vs Sith The Essential Guide to The Forse* (LucasBooks) 2007, 53–56.

[523] Ibid., 53–56.

[524] Ibid., 153–155.

7. 3. Табу теме и неконвенционалне технике приповедања

Стрипови као медиј често су у првим редовима уметничког изражавања када је реч о разбијању табу тема и изазивању друштвених норми зато што истражују на интуитиван, директан и емотиван начин осетљиве теме попут политичког насиља, трауме и сексуалности. Ово се може видети на примеру графичког романа *В као Вендета* (V for Vendetta) Алана Мура и Дејвида Лојда (David Lloyd) [525] где су аутори истраживали теме тоталитаризма и репресије у друштву у причи о анархистичком револуционару који се бори против деспотског режима. Аутори су сцене политичког насиља и репресије приказали врло експлицитно, а мрачан и интензиван тон приче омогућио је читаоцима да се директније суоче са питањима слободе и власти.

Сличне теме истраживао је и Мишел Фуко, мада је његов фокус био на начину функционисања институција као што су затвори, школе и болнице. Он је испитивао како ове институције обликују и дисциплинују појединце помоћу техника надзора и контроле, а посебно га је интересовало како паноптички надзор (константно, свеобухватно праћење) делује као средство за дисциплиновање друштва и постављање граница слободе. [526] Фуко је овај концепт описао као начин на који се моћ појачава уз помоћ невидљивих контролора и сталне видљивости оних који су под надзором. У графичком роману В као Вендета, примена паноптичког принципа на тоталитарни режим који користи надзор као средство контроле грађана једна је од кључних тема. Ликови су приказани као становници друштва у коме су приватност и индивидуална слобода строго ограничени, а сваки аспект живота подложан је државном надзору. Посебно је упечатљива сцена у којој главни лик *В* уништава камере и надзорне уређаје као симболични чин рушења контроле. Ово је кључан тренутак у причи зато што прецизно демонстрира како паноптички надзор ствара психолошку зависност и унутрашњу контролу, јер, како Фуко објашњава, сам осећај да смо под надзором двадесет четири сата дневно обликује наше понашање, чак и када тај надзор није стварно присутан. [527] Фуко је истакао да је један од кључних аспеката паноптичке структуре моћи њена способност да се утаба у друштвени систем тако да појединац временом интернализује све норме и правила, између осталог и на начин који се може видети у графичком роману

[525] Alan Mur i Dejvid Lojd, *V kao Vendeta* (Beograd: Čarobna knjiga), 2014.

[526] Foucault, *Nadzor i kazna: rođenje zatvora*, 200–201.

[527] Ibid., 2011.

В као Вендета. Овде се паноптичка моћ није зауставила само на затворским установама, већ се проширила на читаво друштво путем институција као што су школе, болнице и војска, које су додатно допринеле дисциплиновању и конформизму појединца. Ово значи да је режим против кога се протагониста бори успоставио систем константног надзора и контроле у коме су грађани постали инструменти сопственог угњетавања. Оно што се још може приметити у причи јесте то да је паноптичка структура потпуно присутна зато што су ликови у причи (услед немогућности да избегну надзор) несвесно прихватили државне норме и законе као властити морални оквир. Зато сматрам да се В у причи не бори само против физичке структуре државе, већ и против идеолошке структуре моћи која се утемељила у колективној свести и тиме утицала на психолошку аутономију грађана.

Графички роман В као Вендета у овом контексту служи као значајан пример уметничког дела које разматра природу сложених друштвених дисциплинских структура, јер протагониста са иконичном маском Гаја Фокса није само симбол отпора већ и указује на поделу између аутономије и дисциплинарног друштва. На овај начин, В је постао архетип слободоумног појединца чија мисија је да преиспита и супротстави се погледу на моћ, који је Фуко дефинисао као способност моћних структура да контролишу и обликују друштвено понашање на основу надзора и казне. [528] Анализирајући сцене у којима В уништава центре моћи, попут државних институција, овај графички роман ефектно визуализује Фукоову критику дисциплинарног друштва. Зато сматрам да су Мур и Лојд успели да развију и прикажу динамику између моћи и отпора и на тај начин критикују репресивне механизме друштва не само као физичке препреке, већ и као психолошке механизме контроле. Један од начина на који су аутори ово постигли био је увођењем специфичних визуелних елемената попут затворених просторија, тамних коридора и монохроматских тонова, чиме су визуелно дочарали осећај угњетавања и притиска, и подстакли читаоце на размишљање о природи слободе и отпора. На основу Фукоове теорије и досадашње анализе дела, сматрам да се борба протагонисте В може тумачити не само као физички обрачун са тиранијом, већ и као акт деконструкције моћи, који подстиче читаоце да критички преиспитају сопствене ставове према ауторитету и контроли. На тај начин, овај графички роман функционише као платформа за визуелно приказивање друштвених процеса дисциплиновања и подстиче публику да критички сагледа стварне структуре моћи у сопственом окружењу.

[528] Ibid., 173–176.

Стрип *Проповедник* (Preacher)[529] Гарта Ениса (Garth Ennis) и Стива Дилона (Steve Dillon) познат је по својој провокативности и контроверзним темама које обухватају религијску сатиру, насиље и разне табу мотиве. Радња серијала прати бившег проповедника Џесија Кастера у његовој мисији да пронађе Бога и позове га на одговорност за стање света. Аутори овде истражују табу теме уз употребу насиља, хумора и експлицитних сцена, које свесно оспоравају друштвене норме и конвенције и на тај начин утичу на перцепцију читалаца. Провокативни садржај на странама додатно је омогућио ауторима да слободније приступе темама попут религијске корупције и лицемерја, а хумор и иронију су користили да би умањили осећај нелагоде код читалаца. Пример ове тактике је једна од сцена у којој је Џеси суочио анђеле и демоне са својим моралним питањима, што је читаоцима отворило простор за разматрање етичких дилема и улоге религије у друштву за време читања. Визуелни стил цртежа Стива Дилона савршено одговара тону приче јер његови изразито детаљни цртежи лица и живописне сцене насиља појачавају осећај суровости и сатиричне оштрине наратива и одлично надопуњују Енисов сценарио. На тај начин, Проповедник омогућава читаоцима да истраже сложена религијска и морална питања док истовремено гледају шокантне и провокативне призоре.

Јулија Кристева увела је концепт абјектног и описала га као нешто што истовремено и привлачи и одбија и на тај начин изазива осећај нелагоде и нарушавања личних и друштвених граница.[530] У стриповима, абјектно се може видети у сценама које изазивају нелагоду или гађење, попут експлицитних приказа насиља, разних физичких деформација или моралне деградације. На пример, стрип Проповедник обилује таквим сценама, које не само да изазивају снажну емоционалну реакцију код читалаца, већ и преиспитују друштвене и религијске норме. Кристева је такође истакла да је суочавање са абјектним неопходно како би се разграничио друштвени идентитет и конструисале јасне границе оног што се сматра морално прихватљивим.[531] Сличан приступ примењује и Чарлс Бернс (Charles Burns) у стрипу *Црна рупа* (Black Hole).[532] Бернс овде користи метафоричку представу физичке мутације и болести као симболе маргинализације младих и њихових страхова од другачијег. Радња овог стрипа прати тинејџере који су

[529] Гарт Енис и Стив Дилон, *Проповедник,* превео Марко Тардић (Београд: Чаробна књига), 2016.

[530] Julija Kristeva, *Moći užasa: ogled o odvratnom* (Beograd: Nolit), 1985, 2–6.

[531] Ibid., 4–10.

[532] Charles, Burns, *Black Hole* (Seattle: Fantagraphics), 1995.

инфицирани мистериозном болешћу која их физички деформише и на тај начин карактерише као друштвени отпад. На овај начин Бернс је креирао слику друштвеног абјекта и отворио нови простор за критичку анализу норми и предрасуда. Као што се може видети из приложеног, визуелна природа стрипова омогућава читаоцима директан приступ темама које су у другим медијима често тешке за обраду или се сматрају табуом. Због тога сматрам да графичка експлицитност не подразумева само приказивање шокантних или узнемирујућих сцена, већ се може користити и као алат за истраживање различитих друштвених и моралних питања. Пример за ову тврдњу се може наћи у аутобиографској графичкој новели *Забавни дом* (Fun Home) Алисон Бечдел (Alison Bechdel)[533] у којој је ауторка прецизним и донекле минималистичким визуелним стилом истраживала теме сексуалности, породичних односа и личног идентитета. Њен наратив приказао је у причи личну борбу са сексуалним идентитетом и компликованим односом са њеним оцем, што је читаоцима омогућило да се емотивно повежу са темама које би им у другачијем контексту могле бити одбојне. Аутобиографски елемент додатно је олакшао приповедање, јер је путем сопствене животне приче ауторка успела живописно да пренесе универзалне теме о идентитету и прихватању. Бечдел је у раду користила и фрагментирани наратив и нелинеарну структуру како би визуелно истакла комплексност породичних односа и личне трансформације. На тај начин, њен визуелни стил омогућио је читаоцима да постепено откривају делове приче и испуњавају празнине у наративу, а њена употреба интертекстуалности, укључујући и референце на књижевна дела Џејмса Џојса (James Joyce) и Оскара Вајлда (Oscar Wilde) додатно је обогатила слојевитост наратива.

Концепт нелинеарног наратива у стриповима омогућава читаоцима да искусе причу у фрагментима који нису нужно сортирани у хронолошком редоследу чиме се захтева њихова активнија улога у реконструкцији радње. У графичком роману Надзирачи, на пример, аутори су циљано користили комплексне распореде кадрова и различите временске оквире како би изградили нелинеарни наратив. Ово се може видети у наративним секвенцама које су често биле прекинуте са флешбековима и паралелним причама. На овај начин, аутори су омогућили читаоцима да имају преглед приче из различитих перспектива и мотива ликова у различитим временским оквирима. Валтер Бењамин је у есејима о модерности указао на то да фрагментиране структуре уметничких дела могу да прикажу дезоријентисано искуство савременог живота. Према

[533] Alison Bechdel, *Fun Home: A Family Tragicomic* (Boston: Houghton Mifflin Harcourt), 2006.

Бењамину, модерно доба обележено је прекидима и хаотичним догађајима који чине живот све фрагментиранијим, а уметност користи ту фрагментацију и нелинеарност да би на адекватан начин изразила комплексност живота.[534] Из приложеног, могу да закључим да стрипови и графички романи који користе фрагментирану структуру омогућавају читаоцима да доживе осећај фрагментације и дезоријентације. Један од примера је графички роман *Град од Стакла* (City of Glass)[535] Пола Остера (Paul Auster), који је Дејвид Мацукели (David Mazzucchelli) адаптирао. Аутори су у овом делу визуелно експериментисали користећи фрагментирани наратив да би што боље дочарали осећај изгубљености, параноје, као и дезоријентацију главног лика који у причи губи контакт са реалним светом. Траума, сексуалност и политичко насиље су три значајне теме које се често обрађују у стриповима и графичким романима. У графичком роману Маус, Арт Шпигелман је користио визуелно приповедање да прикаже трауму Холокауста испричану очима преживелог Јевреја. Путем једноставне, црно-беле графике, Шпигелман је успео да пренесе емотивну тежину догађаја на публику и омогући читаоцима да осете нелагоду при суочавању са ужасима прошлости. Осим цртаних кадрова, Шпигелман је у Маусу користио и мешовите медије попут фотографија и текстуалних фрагмената како би обогатио свој наратив. Ова комбинација медија додатно је појачала тежину и реалистичност приче, што је омогућило читаоцима боље разумевање ликова.

На основу досадашње анализе, могу да закључим да употреба нелинеарног наратива у стриповима и графичким романима омогућава ауторима да истражују савремена искуства дезоријентације и фрагментације у причама. Ово значи да су стрипови са неконвенционалним структурама и наративима јединствен изазов за читаоце, јер захтевају од њих да имају активну улогу у конструисању значења те самим тим постају коаутори, интерпретатори и креатори значења заједно са ауторима. Зато сматрам да оно што ове студије случаја показују јесте то да стрипови могу да функционишу и као медиј за критичко преиспитивање табу тема, који и ауторима и читаоцима пружа простор за емотивно повезивање и рефлексију о личним и друштвеним питањима.

---

[534] Walter Benjamin, „Pripovjedač,“ *u Eseji* (Zagreb: Školska knjiga), 1970, 137–138.

[535] Пол Остер, Пол Карасик и Дејвид Мацукели, *Град од стакла* (Нови Сад: Комико), 2014.

7. 4. Естетско и стрип: анализа лепоте, узвишености и форме

Стрипови, као јединствена форма визуелне и наративне уметности, могу током читања да изазову различита осећања и емоције, укључујући и осећај узвишености. Овај осећај често је повезан са сценама које превазилазе свакодневно искуство и уводе читаоце у светове и димензије које се граниче са апстрактним, космичким и мистериозним. На тај начин, осећај узвишености обухвата емоције које превазилазе обичан ниво доживљаја зато што истовремено изазива и страхопоштовање и дивљење код публике. [536] У стриповима, овај осећај може се постићи комбиновањем величанствених визуелних приказа, комплексних тема и надреалних слика које подстичу читаоце да детаљније анализирају оно што читају.

Постизање осећаја узвишеног у стриповима често зависи и од способности аутора да дочарају сцене које превазилазе физичка ограничења стварности и тиме понуде читаоцима искуства која су у исто време и необична и узбудљива. Осећај узвишености у стриповима појављивао се такође и у сценама које су изазивале осећања страха, дивљења или превазилажења обичних свакодневних људских искустава. Аутори су успели да постигну ове осећаје тако што су визуелно интерпретирали велике, неухватљиве концепте попут судбине, космоса или хероизма у моментима када су се суперхероји у причама суочавали са моћним злом или немогућим изазовима. Аутори Алејандро Јодоровски (Alejandro Jodorowsky) и Мебијус успели су у серијалу *Инкал*[537] да постигну искуство узвишености уз помоћ комбиновања научнофантастичних и духовних елемената. Инкал води читаоце у сложене визуелне приказе космоса, духовних путовања и трансценденталних искустава и на тај начин их подстиче да размишљају о величини универзума као и својој улози у њему. Коришћењем грандиозних и апстрактних визуелних елемената, аутори су појачали осећај узвишености и створили искуство које надилази свакодневницу. У том контексту, сматрам да елемент узвишености доста често кореспондира у стриповима и са фантастичним и са епским мотивима у наративима зато што ови елементи трансцендују обичну људску снагу и на тај начин стварају осећања код читаоца.[538]

---

[536] Edmund Burke, *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (London: R. and J. Dodsley), 1757, 36–42.

[537] Alejandro Jodorowsky, and Moebius, *The Incal* (Los Angeles: Humanoids), 1981.

[538] McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 118–122.

Естетика стрипа заснована је на техничким и композиционим елементима као што су боја, линија, перспектива и распоред кадрова. У пракси, светле боје могу изазвати осећај радости или енергије, док тамне нијансе често наглашавају мрачну атмосферу и озбиљност ситуације. У серијалу *Град Греха*[539] Френк Милер је користио црно-белу технику са повременим акцентима боје како би нагласио суровост и драму, што је омогућило читаоцима да искусе мрак и опасност у самој композицији цртежа и стране. Линија је још један кључни елемент визуелног приповедања. Зависно од наративног захтева, аутори користе различите врсте линија за креирање ситуација и емотивних стања попут динамичности, мира или неке друге емоције. У пракси то значи да дебеле и нагле линије преносе снагу и драматичност, док су танке и флуидне линије често везане за кретање и осећај лакоће. Перспектива и распоред кадрова такође играју кључну улогу у конструкцији приче, јер користећи узак или широк кадар, аутор може да нагласи емоције, проток времена или да прикаже детаљност окружења, чиме утиче на перцепцију читаоца. На пример, висока перспектива може створити осећај надмоћи, док ниска перспектива додаје драму и омогућава читаоцу да се повеже са ликом на интимнијем нивоу.[540]

Клемент Гринберг (Clement Greenberg) познат је по теорији формализма у којој је нагласио значај форме над садржајем у визуелној уметности. Према Гринбергу, суштина уметничког дела лежи у самим елементима композиције, односно у линији, боји, текстури и простору, а не нужно у наративном садржају. [541] Ако бисмо овај приступ применили на стрипове, то би значило да визуелни елементи сами по себи могу бити преносиоци емоција и значења без потребе за текстуалним објашњењима. Гринбергов принцип може се јасно уочити у стриповима као што је Мебијусов *Арзак*[542], где сцене које су илустроване само бојом и линијом успевају да пренесу исто толико значења колико и сам дијалог, ако не и више. Ово указује на важност чисте уметничке форме, која омогућава читаоцима да доживе емоције док читају стрип без потребе за директним наративним контекстом. Слично Арзаку, у графичком роману *Астериос Полип*[543] аутор Дејвид Мацукели користио је различите облике и боје за приказе различитих емотивних

[539] Френк Милер, *Град греха,* превео Марко Тардић (Београд: Чаробна књига), 2017.

[540] Stan Lee, and John Buscema, *How to Draw Comics, The Marvel Way* (Springier), 2008, 13.

[541] Clement Greenberg, *Umjetnost i kultura: kritički eseji* (Zagreb: Naprijed), 1986, 133–138.

[542] Jean Giraud (Moebius), *Arzak* (Beograd: Čarobna Knjiga, Darkwood), 2014.

[543] David Mazzucchelli, *Asterios Polyp* (Zagreb: Fibra), 2012.

стања и психолошких значења, што је у складу са Гринберговом тезом да форма може бити независни извор естетског задовољства.

Руски уметник Васили Кандински (Wassily Kandinsky) заступао је становиште да апстракција поседује снагу да пренесе чисте емоције које су ослобођене од миметичких репрезентација стварног света. Кандински је истакао у свом раду да боје и облици могу да комуницирају осећања директно публици, без потребе за мимезисом из стварног света.[544] У стрипу, овај принцип апстракције може омогућити ауторима да на основу нестандардних визуелних елемената успешно пренесу сложене емоције у причу. Сјајан пример за то је стрип Црна рупа Чарлса Бернса, који користи управо те апстрактне и често гротескне визуелне елементе да би што верније описао осећаје изолације и страха код тинејџера без преке потребе за дијалогом. На основу анализе теорија Гринбергов формализма и Кадинскијеве апстракције, могу да закључим да стрип може да понуди естетско искуство у којем визуелни елементи функционишу као главни носиоци и емоција и значења, те самим тим могу да ангажују читаоце на емотивном нивоу независно од текста у стрипу.

Жан-Франсоа Лиотар разматрао је у теорији о постмодерном узвишеном о томе да савремена уметност настоји да прикаже теме које превазилазе људско искуство и рационално разумевање. Према Лиотару, постмодерно узвишено подразумева сусрет са непознатим и неописивим који може да изазове осећај несигурности и дезоријентације код публике.[545] У стриповима, постмодерно узвишено може се препознати у сценама које читаоце суочавају са величином и комплексношћу универзума и изазивају им страхопоштовање пред оним што је немогуће у потпуности разумети или контролисати. Графички роман *Прометеја*[546] Алана Мура и Џона Х. Вилијамса Трећег (J. H. Williams III) је добар пример Лиотаровог постмодерног узвишеног зато што комбинује митолошке и духовне елементе који су превазишли класичне представе о реалности. Путовање главне јунакиње унутар различитих димензија постојања подстиче читаоце да размишљају о концептима који надмашују људско искуство, док визуелни прикази у графичком роману често дочаравају космичку величину и непознате просторе. Да би ефективно приближили ове мотиве читаоцима, Мур и Вилијамс су користили колористичке контрасте, орнаменталне детаље и динамичну композицију страница како

[544] Vasili Kandinski, *O duhovnom u umetnosti* (Beograd: Kultura), 1967, 67–68.

[545] Liotar, *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju,* 77–79.

[546] Alan Moore, J. H. Williams III, *Prometeja* (Zagreb: Fibra), 2022.

би створили визуелни утисак космичке величине и недокучивости чиме су читаоце суочили са границама људског разума.

Јапански аутор Катсухиро Отомо (Katsuhiro Otomo) користио је у манга серијалу *Акира* (Akira)[547] грандиозне визуелне приказе разарања и моћи и на тај начин створио осећај узвишености који је истовремено био и фасцинантан и застрашујућ. Отомо је у раду користио детаљне и експанзивне кадрове који су се састојали од енормних сцена уништења и апокалипсе и тако константно подсећали читаоце на моћ и величину која превазилази домен људске контроле. Аутор Мајк Мињола (Mike Mignola) комбиновао је у серијалу *Хелбој* (Hellboy)[548] митолошке мотиве са минималистичким надреалистичним визуелним стилом и великом количином негативног простора да би створио осећај узвишености. Ликови и сцене су због тога често били обавијени мистеријом и неодређеношћу и на тај начин су позивали читаоце да истраже оно непознато и скривено у свету митологије.

Серијал *Окружен мртвима* (The Walking Dead)[549] Роберта Киркмана (Robert Kirkman) описује свет у коме преживели покушавају да опстану у апокалиптичној реалности где владају зомбији. Међутим, теме овог стрипа далеко превазилазе пуко преживљавање и физичку опасност и протежу се на истраживање људске природе, моралних дилема и крхкости цивилизације. Киркман је овде користио причу као алат са којим је испитивао колике су људске границе човечности када се нађу у изразито екстремним условима. Један од најзначајнијих естетских елемената овог серијала је црно-бели визуелни стил који је додатно отежао већ довољно тешку тему и наратив. Минималистички приступ не само да није умањио наративну снагу цртежа, већ је додатно појачао контраст између тема живота и смрти, светлости и таме јер је омогућио читаоцима да се фокусирају на суштину приче и емоције ликова. На овај начин аутори су створили мрачну и напету атмосферу која је била у потпуности у складу са темом постапокалиптичног преживљавања. Сматрам да је Киркман успео да постигне осећај узвишености тако што се вешто користио темама изолације, крхкости човечанства, као и егзистенцијалном и емотивном патњом која је произашла из борбе за опстанак.

На основу ових студија случаја, сматрам да осећај узвишености у визуелној уметности стрипова може да се постигне синтезом грандиозних тема и визуелних

---

[547] Katsuhiro Otomo, *Akira* (Novi Sad: Marketprint), 1995.

[548] Majk Minjola, *Hellbo, tom 1 kompletna zbirka kratkih priča* (Beograd: 300 Čuda Comics), 2021.

[549] Robert Kirkman, Toni Mur, *Okružen mrtvima* (Beograd: Darkwood), 2017.

елемената који омогућавају читаоцима да доживе интензивно емоционално искуство у којем познато постаје пролаз ка непознатом и подстиче их на промишљање о људској природи и месту човека у свету.

8. СТРИП КАО *ТЕХНЕ*: ПРОИЗВОДЊА СТРИПА ОД МАНУЕЛНОГ ДО ВИ РАДА, МОДАЛИТЕТИ ПРОИЗВОДЊЕ СТРИПА, АНАЛОГНО, ДИГИТАЛНО, ВИ

8. 1. Разумевање стрипа као импакта технолошког медија

Технолошки медији имају значајну улогу у друштву зато што делују као алати посредством којих се обликују културне и уметничке форме. Технолошки напредак, сам по себи, имао је историјски утицај на производњу, дистрибуцију и конзумирање свих сфера уметности, укључујући и књижевност, музику, визуелне уметности и филм. У случају стрипа, сваки технолошки скок који се догодио, почевши од могућности масовне штампе до глобалног домета интернета, проширио је публику и могућности медија.[550]

Развој дигиталне технологије посебно је био значајан преокрет у историји стрипа због могућности креирања и дистрибуције дигиталних и веб-стрипова, што је учинило овај медиј доступним глобалној публици. Једна од кључних промена које је дигитална технологија донела савременом стрипу јесте и промена његовог статуса у култури. Иако су некада били маргинализовани као нижи облик уметности, стрипови су данас признати у широј јавности и по својој уметничкој и књижевној вредности, док графички романи увелико освајају престижне награде и укључују се у академске наставне планове и програме.[551] Ова промена делимично је последица приступачности и разноликости садржаја које су дигиталне технологије омогућиле. Поред тога, технолошка револуција олакшала је интеграцију стрипа са другим медијима, што је довело до адаптација у форми филмова, телевизијских серија и видео игара, чиме је стрип учврстио своје место у мејнстрим култури. Један од примера је и адаптација стрипа *Мачак Фриц* Роберта Крамба у анимирани филм, седамдесетих година двадесетог века.[552]

Дигиталне платформе, које обухватају веб и дигиталне стрипове, као и друштвене мреже, омогућиле су значајан помак у издаштву у односу на традиционалне штампане медије. Према теорији Маршала Меклуана, ова промена није само промена метода дистрибуције, већ и трансформација саме природе стрипа, јер је медиј постао порука уз

---

[550] Versaci, *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature,* 11.

[551] Ibid., 9.

[552] Jan Baetens, *The Graphic Novel: An Introduction* (Cambridge University Press), 2014, 58.

садржај који преноси.[553] Ово значи да дигиталне технологије нису само репродуковале штампане стрипове на екрану, већ су их и трансформисале у нови облик интерактивног медија који је променљив и потенцијално неограниченог обима. Коришћењем мултимедијалних елемената као што су звук, анимација и интерактивност, савремени аутори добили су могућност да креирају наративна искуства која је немогуће реплицирати у класичном штампаном облику. На тај начин, дигиталне технологије и медији не само да су променили начин перцепције порука, већ су и омогућили интензивније и имерзивније искуство читања. Још једна од значајних предности дигиталних медија јесте могућност лаког објављивања и дистрибуције садржаја на дигиталним платформама, што је омогућило глобалну разноликост тема и наратива у стриповима. Овај процес подсећа на Меклуанов концепт о врућим и хладним медијима где нови медији могу да промене размеру и форму људске интеракције.[554] У контексту стрипова, то значи да аутори из различитих средина могу са лакоћом да поделе своје приче, искустава и перспективе унутар медија стрипа са глобалном публиком.

Дигиталне платформе промениле су и обогатиле постојећи контекст конзумирања стрипова. До појаве дигиталних медија, традиционални модел потрошње стрипова заснивао се искључиво на нивоу физичке размене у књижарама или специјализованим продавницама. Но, са развојем технологије и интернета, дистрибуција се проширила на различите онлајн платформе и стрипови су постали доступни у било које време и на било ком месту. Ова промена значајно је утицала на друштвене аспекте читања стрипа зато што га је претворила из усамљене нишне активности у активно мејнстрим друштвено искуство.[555] Може се рећи да је природа дигиталног медија таква да негује културу учешћа, јер омогућава читаоцима да активно и непосредно комуницирају са ауторима и другим љубитељима путем коментара, форума и друштвених медија. На тај начин, према Хенрију Џенкинсу, култура учешћа трансформисала је стрип из статичне форме забаве у динамично искуство заједнице.[556] Помак ка дигиталним медијима изменио је и сам визуелни језик стрипа. Традиционална ограничења формата статичних страница штампаних стрипова замењена су новим, дигиталним оквирима који омогућавају динамичне распореде и интерактивне елементе

[553] Makluan, *Razumijevanje medija: ekstenzije čoveka*, 24–25.

[554] Ibid., 36–38.

[555] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 20.

[556] Ibid., 22.

и на тај начин обогаћују читалачко искуство. Бартова диференцијација између денотативног (дословног) и конотативног (симболичног) значења знакова [557] овде постаје посебно релевантна зато што дигиталне платформе омогућавају истраживање конотативних значења путем мултимедијалних елемената попут звука, покрета и хиперлинкова. Употреба хиперлинкова у веб-стриповима посебно је интересантна за анализирање зато што омогућава разгранавање радње на више путања и даје читаоцима могућност да постану кокреатори наратива. [558] Поред тога, глобализација визуелне културе применила је постојеће семиотичке и семиолошке методе у циљу остваривања универзалнијег визуелног језика који је заснован на заједничким културалним симболима и означитељима. Оваква могућност глобалног домета подстакла је ауторе да искораче из својих зона комфора и да прилагоде визуелну комуникацију тако да буде разумљива публици без обзира на језичке баријере.[559]

Партиципаторна култура оставила је значајан утисак на начин на који се стрипови стварају и дистрибуирају у двадесет првом веку. Уз помоћ интернета и дигиталних технологија фанови су добили могућност да активно реинтерпретирају и ремиксују постојеће садржаје до те мере да понекад чак створе и нове поджанрове или наративе. [560] Како су фанови све више постајали креатори, баријере за улазак маргинализованих гласова су се смањивале, што је довело до проширења спектра прича и перспектива.[561] На тај начин, ова новина није само обогатила стрип сцену, већ је довела у питање и традиционалне индустријске норме у вези са тим које приче вреди испричати, као и ко их све може испричати.[562] Иако је партиципаторна култура понудила бројне могућности за иновације и ангажовање у индустрији стрипа, она је истовремено отворила и низ нових изазова. Питања као што су кршење ауторских права, квалитет садржаја који су произвели фанови и могућност сукоба између аутора и фанова око креативног правца, само су нека од релевантних питања. Осим тога, ослањање на дигиталне платформе за дистрибуцију и ангажовање поставља питања и о приступу, правичности и дигиталном јазу. Ипак, предности партиципаторне културе у развоју

---

[557] Roland Barthes, *S/Z: An Essay* (New York: Hill and Wang), 1974, 14–16.

[558] Katherine Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (Notre Dame: University of Notre Dame Press), 2008, 34–35.

[559] Ibid., 36–38.

[560] Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, 39–40.

[561] Ibid., 65.

[562] Ibid., 121.

живе и ангажоване стрип заједнице тешко је оспорити зато што су прихватањем ових принципа аутори добили приступ богатом извору креативности и подршке, а публика могућност да ужива у интерактивнијем и свеобухватнијем искуству. На тај начин, овај симбиотски однос аутора и публике не само да је побољшао стрип стваралаштво већ је и допринео текућој еволуцији културе стрипа.

Као што сам показао до сада, појава интернета и дигиталне технологије радикално је променила тржиште дистрибуције стрипова. У почетку, стрипови су постојали искључиво у штампаном облику и продавали се у специјализованим радњама, књижарама и киосцима. Међутим, у првој деценији двадесет првог века дошло је до значајног помака ка дигиталним платформама, што је резултирало појавом веб-стрипова и наменских апликација за читање као што су Комиксологија (Comixology), Глобал Комикс (Global Comics), Марвел Анлимитед (Marvel Unlimited), Ди-Си Неограничени Универзум (DC Unlimited Universe) и друге.[563] Глобални домет који су ове апликације остариле није само проширио публику за етаблиране издаваче, већ је омогућио и независним ауторима да стекну међународну видљивост без ослањања на традиционалне канале дистрибуције. На тај начин, читаоци који су раније имали ограничен приступ продавницама стрипова (због локацијских или неких других ограничења) или који су били заинтересовани за нишне жанрове ван мејнстрима сада су добили могућност да пронађу садржај који одговара њиховим интересовањима, узрастима и култури. За традиционалне издаваче, дигитална дистрибуција захтевала је ревизију постојећих пословних модела. Иако је постојао страх да ће дигитална продаја канибализовати штампану, многи издавачи открили су да дигитални канали чешће делују као маркетиншки алати и допуна штампаним издањима, а не као замена. То им је омогућило да буду смелији у експериментисању са ексклузивним дигиталним садржајем, моделима претплате и пакетним понудама, поред стандардног објављивања штампаних издања.

Дигитална дистрибуција отворила је и питања ауторских права и пиратерије. Прелазак на дигиталне формате погоршао је проблеме заштите интелектуалне својине, а неовлашћено умножавање и дељење садржаја постало је озбиљна брига за ауторе и за издаваче зато што је утицало и на економску одрживост индустрије стрипа и на стварање новог садржаја. Према Лоренсу Лесигу (Lawrence Lessig), пиратерија није утицала само

[563] Scott McCloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (New York: Harper Perennial), 2000, 203.

на приходе, већ и на подстицај за стварање новог, иновативног и висококвалитетног садржаја.[564] Због тога су издавачи и аутори били приморани да траже баланс између заштите ауторских права и доступности садржаја читаоцима. Међутим, упркос напорима у борби против пиратерије путем технологија управљања дигиталним правима (Digital Rights Management, DRM) и правним поступцима, лакоћа дистрибуције пиратског садржаја на интернету и даље представља значајан изазов за ауторе и издаваче.

Неке од првих платформи које не само да су омогућиле, већ су и подстакле учешће публике у процесу стварања стрипова су онлајн форуми који су од свог почетка до данас остали места окупљања на којима фанови могу да размењују мишљења о теоријама заплета, развоју ликова, уметничким техникама и другим аспектима. Ови форуми често служе и као директни канали комуникације између аутора и фанова при чему аутори активно учествују у дискусијама, одговарају на питања и деле увиде у своје креативне процесе.[565] Један од најпознатијих форума је амерички Дигитал Вебинг (Digital Webbing) који је функционисао (док је био активан онлајн) као место где аутори могу да излажу портфолије и конкуришу за послове у области илустрације и стрипа (примера ради, мој други хонорарни посао илустрације кратког стрипа од четири стране нашао сам управо на овом форуму, 2010. год.). Појава краудфандинг[566] платформи, попут Кикстартера (Kickstarter), Патреона (Patreon) и других, створила је нову револуцију у начину финансирања пројеката од стране маса, зато што је омогућила фановима да финансијски подрже омиљене ауторе у замену за ексклузивни садржај, рани приступ или чак и допринос у креативном процесу. Овај модел не само да је оснажио ауторе да се баве пројектима који се можда не уклапају најбоље у

---

[564] Lorens Lesig, *Slobodna kultura: kako velika medijska industrija koristi tehnologiju i pravo da bi ugušila kulturu i kontrolisala kreativnost* (Beograd: Clio), 2005, 202–204.

[565] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 137–140.

[566] Краудфандинг је савремени модел колективног финансирања у којем појединци, групе или организације прикупљају финансијска средства од великог броја учесника, најчешће путем интернета и специјализованих платформи, ради реализације одређених пројеката, производа или друштвених иницијатива. За разлику од традиционалних облика финансирања, краудфандинг се одликује децентрализованом структуром, директном комуникацијом између креатора пројекта и подржаваоца, као и могућношћу финансијске подршке у различитим облицима, од донација без надокнаде до наградних и предујмних модела. Paul, Belleflamme, Thomas Lambert, and Armin Schwienbacher, "Crowdfunding: Tapping the Right Crowd." *Journal of Business Venturing 29, no.* 5, 2014, 585–609.

традиционалне моделе и жанрове издаваштва, већ је и продубио однос између аутора и њихове публике укључивањем фанова директно у процес стварања. Развој паметних телефона додатно је убрзао трансформацију креативних индустрија, што је омогућило масовну експанзију друштвених мрежа као неизоставног алата за савремене ауторе. Платформе као што су Твитер/Икс, Инстаграм, Фејсбук, Тикток и друге, постале су кључна средства за промоцију стрипова и изградњу заједнице око њих. Захваљујући интерактивној природи ових медија, аутори су добили прилику да у реалном времену деле вести, тизере и уметничке радове, као и да добијају директне повратне информације од публике. На тај начин, социјалне мреже и друштвени медији омогућили су формирање глобалних заједница фанова који се можда никада неће срести лично због препрека географских ограничења, али деле конекцију са стрипом.[567]

Дигитални стрипови данас су једна од кључних ставки у феномену трансмедијског приповедања у коме се наративи преплићу на више медијских платформи и тако стварају јединствено, али координисано искуство. Најрепрезентативнији пример овог тренда јесте Марвелов биоскопски универзум чије филмске адаптације црпе садржај из вишедеценијског стриповског наслеђа како би изградиле опсежну и међусобно повезану франшизу која обухвата филмове, телевизијске серије и дигиталне медије. Овакав приступ адаптацији уздигао је стрипске ликове и приче на виши ниво и претворио их од култних фигура у глобалне франшизе које снажно утичу на обрасце савремене популарне културе и забаве.[568] Успон дигиталних стрипова изазвао је у многим круговима фандома дебату о њиховој аутентичности у поређењу са традиционалним штампаним стриповима. Пуристи су тврдили да дигиталним стриповима недостају тактилно искуство штампе, као што су осећај папира и мирис мастила, зато што ти сегменти уносе додатни слој уникатне естетике целокупном искуству читања. Једна од забринутости критичара такође је и та да дигитални формати могу да промене презентацију уметности, при чему резолуције и величине екрана могу да утичу на визуелни доживљај уметничког дела.[569] С друге стране, заговорници дигиталног стрипа истакли су предности дигиталног медија попут побољшане приступачности, могућности укључивања мултимедијалних елемената и

[567] Henry Jenkins, Ito Mizuko, and Boyd Danah, *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics* (Malden: Polity), 2016, 45–47.

[568] Dženkins, *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji*, 150–153.

[569] McCloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form,* 93–96.

додатних карактеристика које омогућавају интерактивније искуство читања. Ипак, поставља се питање да ли такве могућности могу одвући пажњу читаоца од саме приче, зато што би лако доступан дигитални садржај могао допринети развоју културе прелетања и површног читања без претераног ангажмана код публике. Та промена у читалачким навикама може подстаћи ауторе да креирају једноставније наративе и визуелне стилове како би се прилагодили новим обрасцима понашања публике.

Као што сам приказао у овим анализама, проширење медија стрипа са штампаног на дигитални је сложен интерактивни процес који обухвата скуп технолошких иновација, културалних промена и економских изазова. Дигиталне платформе, иако отварају простор за нове облике дистрибуције, истовремено намећу и нове захтеве у вези са заштитом интелектуалне својине, очувањем уметничке аутентичности и ангажовањем читалаца. Ипак, предности у приступачности, глобалном умрежавању и могућности за креативне иновације надјачавају ове ризике, што чини дигиталну трансформацију важним процесом у савременој еволуцији стрипа. Зато сматрам да је проналажење одговарајућег баланса између технолошких иновација и традиционалног приступа једна од кључних ставки за даљи ефективни развој медија стрипа.

8. 2. Традиционални алати и технике у аналогном стварању стрипова

Значај традиционалних, аналогних техника у стварању стрипа у претходних сто тридесет година (у тренутку писања овог текста) не може се преценити. Управо су ове методе које обухватају цртање, туширање, колорисање и уписивање слова, створиле основу за естетски и наративни стил стрипа у двадесетом веку. Иако је технолошки напредак омогућио развој дигиталних алата новије генерације, упркос њиховој појави, тактилна природа традиционалних медијума попут оловке, четке, мастила и папира и даље заузима посебно место у срцима и уметника и фанова.

Стварање стрипова је процес који обухвата у једну целину и уметност и занатство и као такав дуго се ослањао само на основни скуп алата и техника, посебно у цртачкој секцији. Ове традиционалне методе и алати који се састоје од оловки, пера, мастила и четки, не само да су дефинисале естетику стрипа током деценија, већ су служиле и служе и даље као основно средство путем којег аутори могу да оживе своје визије на странама. Ово се може видети детаљније у анализи процеса израде стране. Аутори обично почињу израду стране са грубим скицама у оловци. На тај начин могу брзо и лако да поставе прелиминарни распоред кадрова, ликова, сцена, као и целокупне композиције стране пре него што пређу на следећи корак. Главни и основни алати за скицирање којима се аутори служе у овој фази процеса су оловке које могу бити у распону од тврдих Х класа које производе светлије тонове па све до меких Б класа које стварају тамније, израженије и пуније линије, што омогућава ауторима широк спектар опција за сенчење и шрафирање текстура за почетне цртеже. Важна напомена: избор оловке и притисак који је аутор применио током скицирања може значајно да утиче на расположење и тон стрипа. Из тог разлога аутори често користе мекше оловке за преношење дубљих сенки и текстура, а тврђе за почетне скице. Након завршетка фазе оловке, аутори даље прелазе на фазу туширања. Ово је процес који укључује прелажење линија оловке мастилом да би се довршио и конкретизовао коначан изглед стране стрипа. Оно што чини ову фазу рада са мастилом интересантном је то што се аутори овде не баве само пуким уцртавањем линија преко скице, већ вешто побољшавају комплетан рад пером са којим додају јасноћу, дубину, додатну димензију и комплексност цртежима.

Као што фаза оловке има своје алате, тако и фаза туширања има. Алати који се користе за наношење мастила су пера, четке и техничке оловке попут рапидографа и лајнера и они се могу разликовати по својим ефектима и нивоу слободе и контроле који нуде уметнику, што за резултат даје различите визуелне стилове и изразе. Комбинација

ауторове визије, техничког умећа и расположивих алата чини ову секцију у продукцији стрипа потенцијално најважнијом и креативно најтежом, зато што аутор овде активно "у ходу" изводи перформанс цртања који ставља на тест у реалном времену његово укупно знање и искуство, као и уметнички вокабулар који је изградио. Четке, које су израђене од природних или синтетичких влакана, високо се цене у уметничким круговима због способности да производе линије различите дебљине и прецизности. Та варијабилност омогућава ауторима да динамично изражавају покрет и емоцију. Флексибилност врха четкице омогућава ауторима да постигну низ визуелних ефеката, који варира од финих, деликатних, поетских линија, до смелих, динамичних и јаких потеза што доприноси експресивном квалитету уметничког дела.[570] Алати за туширање мастилом, попут пера и дршке, пружају другачију врсту прецизности и линијске варијације. Притисак који аутор врши на перо одређује дебљину линије, чиме се постиже изузетна контрола над детаљима и текстуром. Различити облици и величине пера производе различите квалитете линија, што омогућава ауторима да креативно експериментишу са различитим стилским ефектима током рада.[571] Техничке оловке, лајнери и рапидографи омогућавају постизање линија доследне дебљине, што их чини погодним за детаљан рад. Овај тип оловки аутори углавном користе за чисте, прецизне линије које се могу видети највише код манги. Међутим, иако им недостаје линијска варијација коју пера и четке нуде, техничке оловке, лајнери и рапидографи су неопходни за реализацију комплексних детаља и архитектонских елемената, зато што обезбеђују униформност и висок ниво прецизности који је понекад неопходан.

Комбиновање ових техника кључна је метода за стварање јединствене визуелне естетике у стрипу. Пажљивим избором и применом традиционалних алата, аутори могу пренети расположење, атмосферу и емоције, чиме обогаћују наративно искуство. Овај ефекат нарочито се огледа у контрасту светлости и сенке, у текстурама површина, као и у начину приказивања кретања ликова и објеката. Избор алата може бити толико одређујући да не само што омогућава препознавање рада појединих аутора, већ и дефинише целокупне жанрове и поджанрове унутар медија. Стога, упркос развоју дигиталних технологија, традиционални алати и технике цртања остају и даље фундаментални алати за стварање стрипова зато што чувају историјске корене, уметнички потенцијал и нуде опипљиву везу са богатим уметничким наслеђем медија.

---

[570] Eisner, *Comics and Sequential Art*, 15.

[571] Ibid., 14.

Уметност писања слова и типографије у стриповима заузима посебно место у продукцији зато што не служи само као алат за дијалог и нарацију, већ и као саставни елемент визуелног приповедања. Историјски гледано, уписавање текста у стрипове је до касног двадесетог века рађено искључиво аналогно, што је захтевало висок степен вештине и уметничког сензибилитета. Текстописци су користили четке или оловке да би креирали слова и прилагођавали стил, величину и тежину слова како би употпунили уметничко дело и тон приче. Такав персонализовани приступ омогућио је ниво експресивности који је данас тешко репродуковати предефинисаним дигиталним типографским методама. Рад текстописаца, попут Тода Клајна (Todd Klein) познатог по доприносу у овој области, показује колику уметничку вредност и занатску сложеност има традиционално писање слова у стрипу.[572] Са појавом дигиталних технологија развиле су се и нове типографске методе и специјализовани фонтови који су дизајнирани да имитирају традиционални стил ручног писања. Ове методе донеле су значајне предности у погледу ефикасности и доследности и убрзале процес уписа текста. Ипак, остаје питање да ли уједначеност дигиталних слова може задржати карактер и топлину руком писаног текста и да ли би то потенцијално могло да удаљи читаоце од тактилног квалитета уметничког дела?[573] Иако је овај одговор можда и немогуће дати, оно што се са сигурношћу може рећи је то да без обзира на методу израде, уметнички значај слова у стрипу се не може преценити, јер слово доприноси расположењу, темпу и читљивости приче и води поглед читаоца преко странице док акцентује одређене елементе нарације. Такође, избор између метода ручног писања и дигиталних метода у већини случајева зависи од уметникове визије, природе пројекта, као и практичних разматрања попут временских и буџетских ограничења и слично. Међутим, иако је коришћење дигиталних фонтова постало норма у већем делу стрип индустрије, све је већа захвалност код публике за уметност ручног писања слова (која могу бити писана на папиру или дигитално на таблету), због чега се неки аутори и издавачи и одлучују управо за текст написан руком како би постигли специфичан естетски или емоционални ефекат.

Технике бојења које су се користиле у производњи стрипова значајно су еволуирале током година, посебно пре појаве дигиталних алата. Традиционалне методе бојења које су биле главно средство за стрип колористе у двадесетом веку, нису само

[572] Mark Chiarello Mark, and Todd Klein, *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering* (NY: DC Comics), 2004, 94.

[573] Ibid., 84–85.

доприносиле визуелној привлачности, већ су активно учествовале у приповедању, тако што су постављале тон, расположење и атмосферу сцена. Један од најранијих и најраспрострањенијих приступа било је бојење акварелом. Транспарентност и могућност мешања акварел боја са водом омогућиле су ауторима да постигну широк спектар тонова и ефеката, од суптилних колорних испирања, све до смелих, засићених нијанси. Акварел техника захтева одређени степен деликатности у додиру и детаљније разумевање медијума јер боје лако могу да постану муљаве услед њихове превелике употребе. Упркос овим изазовима, акварели су ипак били фаворизовани због њихове способности да пренесу расположење и атмосферу, што их је чинило посебно погодним за драматичне или емотивне сцене. Боје попут акрила и темпере, с обзиром на другачији састав и методологију рада, нуде живописније и доследније боје у односу на акварел. Њихова примена четкама или специјализованим оловкама омогућава прецизну контролу над наношењем и равномерну покривеност, што их чини пожељним избором за постизање светлих, уједначених површина. Међутим, и акрили и темпере, попут акварела, захтевају висок ниво вештине како би обезбедили равномерну покривеност.

Метода исецања и лепљења боја интензиван је процес који укључује стварање одвојених слојева за сваку боју која ће се користити у процесу штампања. Аутори би прво направили детаљан цртеж стране стрипа, који би затим био фотокопиран на неколико листова провидног материјала. Сваки лист би био у различитој боји, а аутори би ручно изрезали подручја која ће се штампати у тој боји, користећи ножеве или маказе. Ови слојеви би затим били састављани у једну композитну слику, која би се користила за производњу штампарских плоча у боји.[574] Овај метод захтевао је не само уметничку вештину већ и комплетно разумевање процеса штампања и начина на који ће боје бити у интеракцији када се преклапају. Међутим, процес је одузимао много времена због детаља, што га је чинило изазовном техником за савладати. Један од најпознатијих стрип аутора који су користили овај приступ био је Ричард Корбен (Richard Corben) који је раније илустрације и стрипове, попут стрипа *Ден* (Den)[575], радио управо овом техником слојева. На основу приложеног, могу да закључим да су традиционалне методе бојења са својим јединственим карактеристикама и ограничењима допринеле стварању посебног сегмента у визуелном језику стрипа. Из тог разлога сматрам да су

[574] Ibid., 13–15.

[575] Richard Corben, *Den* (Milwaukie, OR: Dark Horse Books), 2012.

традиционалне технике бојења у стриповима имале суштинску улогу у развоју визуелне естетике медија јер принципи и ефекти постигнути акварелима и ручним раздвајањем боја су и даље присутни у модерном стрипу и уметности без обзира на развој и употребу дигиталних метода.

Мрежа сачињена од кадрова на страни је основна техника креирања распореда у стварању стрипова јер пружа конкретни оквир унутар којег аутори могу да структурирају своје приповедање. Ова метода укључује поделу странице на једнаке или различите делове ради постизања ритма и равнотеже, чиме се побољшавају читљивост и естетска привлачност. Распоред кадрова на свакој страници понаособ може изгледати другачије у зависности од наративне потребе, почевши од једноставних и директних секвенци па све до сложенијих и динамичнијих. Конзистентна композиција кадрова може пренети стабилан темпо и ред, док варирање величине и распореда уноси напетост, наглашава одређене сегменте и води поглед читаоца од једног до другог кадра, стварајући тако неометани прелаз између тренутака у причи. Напредне технике, као што су преклапајући кадрови, уметнути кадрови и стратешка употреба маргина, омогућавају још прецизнију контролу пажње и ритма читања. Ове технике кадрирања видљиве су у раду Вила Ајзнера, једног од пионира у овој области, који је користио иновативне распореде кадрова да би постигао биоскопске ефекте у свом приповедању.[576] Посебан историјски значај има и шаблон од ”22 кадра који увек функционишу” (22 Panels That Always Work), америчког илустратора Волија Вуда, који је постао трајни подсетник у индустрији стрипа за ефикасно кадрирање и композицију.[577]

Перспектива у распореду и дизајну кадрова неизоставан је сегмент за стварање осећаја дубине и димензионалности у визуелном наративу стрипа. Аутори се користе различитим врстама перспективе да би ефективно приказали простор, покрет, емоције и окружење. Најрепрезентативнији примери су перспективе из једне, две и три тачке, које усмеравају фокус читаоца и наглашавају специфичне елементе или радње унутар кадрова. Додатно, аутори употребљавају перспективу и за манипулацију перцепције времена и кретања тако што користе ближе, а веће кадрове да прикажу непосредност, а мање, удаљеније кадрове да прикажу проток времена. Кирби, који је познат по

[576] Eisner, *Comics and Sequential Art*, 40–41.

[577] Cloud Four, *22 Panels That Always Work: Wally Wood's Legendary Productivity Hack.* Cloud Four (blog). Accessed 07. 02. 2025. https://cloudfour.com/thinks/22-panels-that-always-work-wally-woods-legendary-productivity-hack/.

динамичним композицијама и изразитој употреби перспективе, један је од најбољих примера интеграције ових техника у функцији визуелног приповедања.[578]

Џек *Краљ* Кирби (Jack *The King* Kirby), често слављен као један од најутицајнијих стрип аутора двадесетог века, одиграо је кључну улогу у обликовању америчке стрип сцене. Његов динамичан стил, иновативна употреба технологије и утицај на приповедање у стрипу оставили су неизбрисив траг у медију. Кирбијева уметност била је и остала позната по изразито динамичној енергији, моћним ликовима, драматичним акционим сценама и комплексним позадинама, а његова способност да пренесе кретање и емоције путем статичних слика била је без премца. Да би ово остварио, Кирби је у раду користио смеле линије, преувеличане форме и динамичне композиције. Његови визуелни прикази често су остављали утисак да ће ликови искочити из кадра, што сведочи о његовој маестралној вештини коришћења перспективе и мимикрије ради појачавања визуелног утиска. Због тога, Кирбијев стил не само да је дефинисао естетику стрипа о суперхеројима, већ је утицао и на различите жанрове унутар медија. Оно у чему је Кирби такође био пионир било је и коришћење технологије при стварању стрипова. Био је међу првим ауторима који су осмислили технику која је укључила скупове црних тачака за приказивање енергије и космичких сила, такозване *Кирбијеве тачке* (Kirby Krackle или Kirby Dots) које су постале препознатљив и незаобилазан елемент његовог рада, као и многих других аутора касније.[579] Овај метод рада омогућио је Кирбију да лако визуелно представи моћ и размере космичких ентитета и феномена и дода јединствену текстуру и интензитет својим илустрацијама. Кирби је експериментисао и са колажом и фотомонтажом тако што је убацивао фотографије и друге нетрадиционалне материјале у цртеже како би постигао надреалне и неочекиване ефекте, чиме је проширио визуелни речник стрипа.[580] Као плодан аутор, кокреирао је бројне култне ликове и приче за Марвел и Ди-Си Комикс које су постале темељ суперхеројског жанра какав данас познајемо. Његова сарадња са писцем Стеном Лијем у Марвелу, укључујући ту и стварање Фантастичне четворке, Икс-људи и Осветника, увела је нове, сложеније ликове, као и морално двосмислене наративе који су се разликовали од

[578] Mark Evanier, *Kirby: King of Comics* (New York: Abrams ComicArts), 2008, 118.

[579] M. Keith Booker, ed. *The Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels* (CA, Santa Barbara: Greenwood), 2010, 353.

[580] Ronin Ro, *Tales to Astonish: Jack Kirby, Stan Lee, and the American Comic Book Revolution* (New York: Bloomsbury Publishing), 2004, 79.

првобитних бинарних заплета ранијих стрипова. Кирбијев рад из шездесетих и седамдесетих (посебно сага о четвртом свету[581] за Ди-Си Комикс) показао је његову изузетну приповедачку способност да ствара замршене митологије и истражује теме моћи, корупције и искупљења. Кирбијево приповедање у тим причама било је амбициозно, напредно и често се бавило друштвеним и политичким питањима у оквиру наратива о суперхеројима и научне фантастике.[582] Због тога, Кирбијев свеукупни утицај, допринос стрипу и уметничко наслеђе могу се и данас пронаћи у раду многобројних аутора.

На основу приложених примера, сматрам да је трајно наслеђе традиционалних метода креирања стрипова и даље неоспоран приказ људске креативности и занатства зато што ове технике, усавршаване деценијама, пружају опипљиву везу између прошлости и будућности медија и активно служе као инспирација и основа за савремене и будуће ауторе. Тактилно искуство оловке на папиру, нијансирана контрола мастила и пера, колорисање и осликавање, као и педантан занат писања слова нису само уметнички избори, већ активне методе путем којих аутори могу да реализују своје визије и повежу се са уметничким делом себе и, као такве, ове методе су неизоставни део стрип стваралаштва.

[581] Jack Kirby, *Jack Kirby's Fourth World Omnibus, vol. 1* (New York: DC Comics), 2007.

[582] Evanier, *Kirby: King of Comics*, 39.

8. 3. Дигитални алати и технике у стварању стрипова

Историјски помак ка дигитализацији у уметности означио је значајну трансформацију начина на који се стварају уметничка дела. Рапидна еволуција дигиталних технологија фундаментално је мењала структуру креативних индустрија, укључујући ту и стрип, зато што се транзиције нису заснивале само на промени алата. Манович је истакао да су дигитални медији увели нову димензију у уметност, а то је могућност брзе модификације, бесконачне репликације и радикалне интервенције унутар уметничког дела, што је створило простор за флексибилност и експериментисање. [583] У контексту стрипа, то значи да је радни процес постао једноставнији и креативнији, зато што аутори могу да прилагођавају композиције, боје и линије уз неколико кликова, као и да истражују различите верзије рада без страха од губитка оригинала. Валтер Бењамин расправљао је у есеју *Уметничко дело у доба механичке репродукције* о томе како су фотографија и филм одвојили уметност од њеног традиционалног контекста и умањили њену *ауру*, која чини јединствено присуство и аутентичност уметничког дела. [584] Дигитална ера додатно је радикализовала овај проблем, пошто омогућава неограничено копирање и модификовање уметничких дела, чиме се доводи у питање сама суштина појма ауторства.

Упркос овим теоријским дилемама, утицај дигиталних технологија на уметност и продукцију стрипа показао се као позитиван. Дигитални алати допринели су демократизацији уметничког стварања и на тај начин снизили баријере уласка у професионалну продукцију. То је омогућило већем броју аутора, од почетника до професионалаца, да свој рад поделе са глобалном публиком, што је довело до расподеле стилова, перспектива и наратива. Софтвери за дизајн и слични програми отвореног кода постали су основни елементи у раду савремених аутора, док су веб-стрипови и дигиталне платформе створили нове просторе за експериментисање и изградњу заједнице. Хибридни приступ стваралаштву је на тај начин успео да помери границе приповедања и уметности и да прошири могућности развоја и еволуције медија стрипа.

Развој графичких таблета и оловака можда је и најреволуционарнији моменат у еволуцији дигиталног цртања, сликања и илустрације. Техничке могућности ових алата редефинисале су сам чин цртања, зато што су постале мост између тактилне традиције

---

[583] Manovič, *Jezik novih medija*, 27–30.

[584] Benjamin, „Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproducibilnosti,“ *u Eseji*, 19–20.

оловке на папиру и безграничног потенцијала дигиталне продукције. Ова транзиција уједно је и практична реализација Мановичевог концепта варијабилности, који истиче флексибилност и бесконачну модификацију дигиталних медија у односу на традиционалне, коначне форме уметничког дела. Велики светски брендови попут Вакома (Wacom), Хуиона (Huion) и ХП-Пена (XP-Pen) омогућили су ову технолошку промену, нудећи алате од основних модела до напредних уређаја са уграђеним екранима, чиме су потпуно демократизовали приступ стварању дигиталне уметности на различитим нивоима, који се могу кретати од аматерских до стручних. Софтверске апликације као што су Фотошоп (Adobe Photoshop), Афинити Дизајнер (Affinity Designer) и Клип Студио Пејнт (Clip Studio Paint) постале су дигитални еквиваленти уметниковог студија са скупом алата који не само да реплицирају могућности физичких медија већ их и значајно превазилазе. Фотошоп, на пример, у свом сету алата и опреме, садржи систем за рад са слојевима и библиотекама четкица, као и мноштво опција за обраду и манипулацију мултимедијом, што је још једна практична реализација Мановичеве теорије о дигиталном слоју као основном облику културалног софтвера који омогућава недеструктивно уређивање и експериментисање.[585] Афинити Дизајнер са акцентом на векторској графици омогућава ауторима дигиталну скалабилност и прецизност, што су кључне ставке за оштар текст и чисте линије у било којој резолуцији. Клип Студио Пејнт, који је развијен специјално за илустровање стрипова (првобитно јапанских манги, а касније и свих осталих), не само да је олакшао, већ је и побољшао креативни процес ауторима, нудећи функције које поједностављују распореде кадрова, уметање облачића и визуелне ефекте.

Увођење дигиталних техника туширања и колорисања деведесетих година двадесетог века означило је велику промену парадигме у дотадашњој продукцији стрипа. Варијабилност дигиталних медија омогућила је ауторима да стварају радове са степеном детаља који је раније био недостижан традиционалним средствима. Примери за то су дигиталне четкице помоћу којих аутори могу да цртају и боје глатке и прецизне линије, пошто дигитално туширање и колорисање нуде бесконачан спектар нијанси и текстура за експериментисање у креативном процесу. На тај начин, дигитални медији и алати трансформисали су продукцију и естетику уметности и омогућили интегративни приступ у коме измене могу да се врше у недоглед.[586] Прелазак већине аутора на

[585] Manovič, *Jezik novih medija*, 132.

[586] Ibid., 36.

дигиталне технике и алате који су у стању сталне променљивости није више био само техничка ствар, већ нешто што је пропитивало традиционалне представе о уметничком делу као непроменљивом објекту и што је натерало теоретичаре да поставе питање о самој суштини уметничке оригиналности и њене аутентичности у дигиталном добу двадесет првог века.[587]

Интеграција дигиталних алата и техника у продукцији стрипа постала је универзални симбол ширег културалног заокрета ка дигиталним медијима. Графички таблети и дигиталне оловке постали су кључни алати за рад који служе као примарни интерфејс преко кога се покрети руке преводе у дигиталне потезе. Ови алати дизајнирани су тако да што верније имитирају искуство цртања традиционалним алатима на папиру, уз карактеристике попут осетљивости на притисак, препознавања нагиба и различитих сетова пера и четкица који симулирају различите материјале за цртање. Зато сматрам да је способност таблета да реплицира осећај рада оловком на папиру (а да при том користи предности дигиталног уређивања и функцију поништавања) један од најфункционалнијих примера споја традиционалне уметности са дигиталним иновацијама у другој деценији двадесет првог века. Рад на овим таблетима у контексту стрипа манифестује се у лакоћи са којом аутори могу да мењају све елементе рада, без трајне посвећености једној верзији, коју традиционални медији захтевају. Ово је довело до тога да се на стрип гледа као на флуидну, динамичну форму која може да еволуира у складу са визијом аутора и повратним информацијама публике.[588]

Интернет, као можда најкомплекснији од свих дигиталних алата, отворио је обиље ресурса за самообразовање, од разних туторијала и онлајн курсева до форума и уметничких заједница у којима млади аутори могу да добију повратне информације и савете. Ова могућност самосталног креирања, објављивања и дигиталне дистрибуције стрипова омогућила је независним ауторима да дођу до публике без посредства традиционалних издавачких уговора. Веб-стрипови, као жанр за себе, посебно су се развили у овом окружењу и омогућили ауторима да заобиђу конвенционално тржиште и директно комуницирају са читаоцима. Платформе за краудфандинг попут Кикстартера и Патреона такође су одиграле кључну улогу у оснаживању независних аутора, зато што су понудиле потпуно нови механизам за финансирање пројеката заснован на директној подршци публике и фанова. Овај модел не само да је довео у питање традиционалне

[587] Benjamin, „Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproducibilnosti,“ *u Eseji*, 4–6.

[588] Ibid., 56.

економске структуре уметничке продукције, већ је и подстакао ближи однос између уметника и њихових читалаца, редефинишући при том појмове уметничког успеха и ангажовања у заједници.

На тај начин, онлајн платформе и друштвени медији постали су кључни фактори у промовисању разноликости и приступачности у индустрији стрипа, зато што су отворили простор за маргинализоване гласове и нишне жанрове који би у традиционалном издаваштву тешко нашли место у мејнстриму. Зато сматрам да је утицај свих ових наведених дигиталних алата и техника на продукцију стрипа и генерално било ког облика уметности вишеструк и незаобилазан сегмент у раду сваког уметника у двадесет првом веку.

8. 4. Уметнички алати и генеративни модели уз помоћ вештачке интелигенције

Појава и развој постинтернет уметности (post-internet art) преместила је тежиште са употребе дигиталних алата на шире критичко промишљање културолошких и друштвених последица интернета крајем прве декаде двадесет првог века. Овај покрет пошао је од чињенице да интернет није само технолошка инфраструктура, већ нова културална форма која обликује естетику, политику и свакодневицу. Хибридна природа постинтернет уметности, у којој се преплићу онлајн и офлајн елементи, омогућила је критички однос према улози дигиталног простора у савременом животу. Интернет се није више третирао као засебан ентитет, већ као неодвојив део уметничког и друштвеног контекста.

Међутим, иако су покрети попут уметности нових медија, дигиталне уметности и постинтернет уметности наставили истраживачку и експерименталну традицију авангарде и концептуалне уметности двадесетог века, они су се истовремено разликовали у начину на који су усвајали технологију. Уместо да је виде само као алат, савремени покрети су интегрисали технологију као суштински део свог концептуалног оквира. У дигиталној ери, самим тим, појмови оригиналности и аутентичности постали су сложенији, зато што лакоћа репликације и манипулације дигиталних дела доводи у питање традиционалне вредности уметности засноване на реткости и јединствености.

Посебан преокрет донела је појава вештачке интелигенције ВИ (Artificial Intelligence, AI) као креативног алата. ВИ не само да је најавила нову еру технолошких иновација, већ је и подстакла развој нових теоријских импликација за разумевање саме уметности као такве. Технолошке могућности великих говорних модела (Large Language Models, LLMs) заснованих на напредном машинском учењу и неуронским мрежама тренираним на огромним базама података довели су у питање традиционалне естетичке и теоријске парадигме зато што системи вештачке интелигенције истовремено могу да буду и алати за асистенцију ауторима и комплетни извршиоци радова. Ово је резултирало тиме да критичари и теоретичари почну да преиспитују основне естетичке и теоријске категорије као што су ауторство, креативност и улога уметника, што је довело до проширења дискурса у уметности и хуманистичким наукама. Аналитички посматрано, интеграција ВИ у уметничко стваралаштво може се довести у везу са тежњом историјских авангарди да уметност стопе са животом. Слично томе, алгоритамски системи данас замагљују границу између аутора и његове креације, при чему систем постаје истовремено и алат и извршилац. На тај начин бришу се границе

између концепције и реализације уметности. Управо ту и лежи парадокс генеративног садржаја зато што он истовремено и подрива традиционалне естетичке теорије (попут Бењаминове идеје о аури уметничког дела) и обнавља их у новом технолошком контексту.[589]

Као што сам напоменуо, постојање вештачке интелигенције довело је у питање појам ауре Валтера Бењамина, можда више него било који други облик стваралаштва у савременом добу зато што ВИ производи садржај без директног додира људске руке који се може бесконачно репродуковати без губитка своје „оригиналне“ суштине. На тај начин, сама категорија оригиналности постаје двосмислена и упитно релевантна у дигиталном контексту. Још један кључни проблем јесте питање аутентичности садржаја генерисаног вештачком интелигенцијом. Уместо директног додира људске руке, овде рад настаје у дијалогу између замисли аутора и алгоритамског извршења, што значи да ауторство више није искључиво људско већ постаје заједнички процес у коме човек и машина делују у синергији. То поставља питање да ли је уметник у ери ВИ још увек аутор у пуном смислу или само кустос алгоритамски генерисаног садржаја?[590]

Развој и интеграција ВИ у уметничком процесу нуди потенцијал за проширење граница онога што је могуће у уметности и наставља да развија дијалог између технологије, креативности и аутора. Генеративни модели као што су ЧетГПТ (ChatGPT), ДАЛЛ-И(DALL-E), Џемини (Gemini), Миджурни (Midjourney), ДипСик (DeepSeek), Клод (Claude) и слични омогућавају данас и уметницима и неуметницима да истраже границе своје маште и визуелне креативности јер нуде велику флексибилност у концептуализацији и реализацији визуелних идеја. Како Јулија Кристева (Julia Kristeva) тврди, значење увек настаје у односу између текстова, а не као изолована суштина. [591] У том контексту, ВИ се може схватити као дигитална интертекстуалност, у којој алгоритам комбинује и ремиксује визуелне знакове и симболе из постојеће базе података. Такав поступак доводи у питање традиционалне појмове оригиналности и аутентичности, јер уместо стварања новог у класичном смислу добијамо рад који настаје из дијалога бескрајних дигиталних трагова. У том контексту може се расправљати да ли употреба ВИ у генерисању садржаја заиста јесте померање граница надреализма, будући да

[589] Benjamin, „Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproducibilnosti,“ *u Eseji*, 4–6.

[590] Margaret A. Boden, *The Creative Mind: Myths and Mechanisms* (London: Weidenfeld and Nicolson), 1990, 88.

[591] Julija Kristeva, *Želja u jeziku* (Beograd: Nolit), 1983, 36–39.

машине симулирају облик ”дигиталне подсвести” и стварају садржај који може да резонује са људским емоционалним и естетским сензибилитетом.

Још један од примера коришћења вештачке интелигенције је и креирање хибридних идентитета, односно серије портрета који спајају људске и нељудске елементе како би довели у питање традиционалне концепте идентитета и репрезентације.[592] Овај садржај указује на облик флуидности идентитета у дигиталном добу, где алгоритми вештачке интелигенције могу да генеришу нове облике субјективности који превазилазе људска ограничења. Као што су готови производи Марсела Дишана довели у питање конвенционалне критеријуме и уметничке вештине занатства почетком двадесетог века, тако вештачка интелигенција на сличан начин данас доводи у питање демократизацију уметничког стваралаштва, јер омогућава свакоме ко има приступ технологији да произведе визуелно комплексан садржај. Иако развој и интеграција ВИ подсећа на авангардне покрете двадесетог века који су настојали да разбију невидљиве баријере између уметности и живота, поставља се, ипак, питање да ли ВИ то може?

Још једна од примарних етичких брига везана за садржај генерисан вештачком интелигенцијом је свакако питање о ауторским правима и самој оригиналности генерисаног материјала. ВИ за генерисање новог садржаја користи алгоритамски код који је развијен на основу анализирања постојећих дела која је направио човек. Ово значи да се језички и визуелни модели тренирају на огромним базама података чија је правна регулација често упитна, што отвара сложена етичка и правна питања о власништву, ауторству и транспарентности процеса. Поред тога, постоји и бојазан да ће убрзан развој ове технологије угрозити позицију људских аутора у креативним индустријама. С обзиром на то да се креативност традиционално сматра јединственом људском особином, могућност да машине преузму улоге које захтевају креативни рад изазива широку друштвену забринутост и подстиче расправе о вредности и улози људског рада у дигиталном добу. Ова новонастала друштвена забринутост у вези са аутоматизацијом и запошљавањем, осим што је створила потребу за поновном проценом вредности и улоге људског рада у дигиталном добу отворила је и простор за даљу дискусију о будућности уметности.

---

[592] Donna Haraway, *Kiborg-manifest: nauka, tehnologija i socijalistički feminizam u kasnom dvadesetom veku* (Beograd: Centar za ženske studije), 2004, 60.

Као што сам показао на досадашњим примерима, интеграција вештачке интелигенције у уметничке праксе води ка развоју нових модела ауторства и креативности, са потенцијалом да промени улогу и аутора и публике у процесу стварања. Међутим, пошто је ова технологија (у тренутку писања овог текста) још увек у експерименталној фази и недовољно развијена у свим сегментима, њен стварни ефекат није могуће у потпуности проценити. У том контексту, сматрам да ће будућност уметности вероватно једним делом бити обликована континуираном еволуцијом односа између људи и машина, где ће традиционалне границе између аутора и његове креације постајати све мање јасне, док ће потреба за интердисциплинарним дијалогом и етичким оквирима бити све већа. Иако се у овом тренутку не може са сигурношћу одредити шта тачно значи и у ком правцу ће се кретати садржај генерисан вештачком интелигенцијом у савременом друштву, један сегмент његовог постојања је неупитан, а то је да је донео моменат новитета, што ипак представља један од универзалних уметничких класификатора, што га свакако не чини уметношћу у традиционалном смислу и по дефиницији, али му додаје уметничку ноту.

9. ЗАКЉУЧАК

Стрип, као медијски формат и културална пракса, током више од једног века интензивног развоја, прошао је сложен и динамичан пут. Почевши као једна од најснажнијих форми масовне забаве и популарне културе, друштвени пут стрипа кретао се од положаја маргинализованог до, у једном тренутку, уметнички признатог медија. Ове трансформације нису биле изненадне, већ су биле последице читавог низа друштвених, технолошких и идеолошких промена.

Као што сам показао у дисертацији, развој технологије и убрзана глобална дигитализација друштва омогућили су нове форме комуникације које су значајно измениле положај стрипа у систему културе. Социјалне мреже попут Мајспејса (Myspace), Фејсбука, Твитера, Инстаграма, Јутјуба, ТикТока и других сервиса понудиле су публици могућности да буду и креатори садржаја, а не само конзументи. Ова конвергентна култура променила је парадигму комуникације. Уместо дугих, секвенцијалних и текстуално-визуелних форми, сада су у први план дошли кратки, вирални, реактивни садржаји. Социјалне мреже постале су основни медиј друштвене комуникације у другој и трећој декади двадесет првог века, насупрот традиционалним облицима масовне културе које су пре чинили телевизија, штампа и филм. У том контексту, културе стриминга и друштвених мрежа преузеле су примат масовних медија који је био приписан до тада садржају популарне културе, а графичка форма стрипа почела је све више да се повлачи у уже просторе специјализоване публике, галерија и академске анализе. Паралелно са тим, појавила се и тенденција да се стрип преобликује у вид високе уметности. Навођење стрипа у академским студијама, организација изложби у музејима и галеријама, као и процват графичких романа који су пропитивали сложене теме попут политике, филозофије, идентитета и др. током друге половине двадесетог века указали су на то да је стрип много више од забавног медија.

На основу увида у развој технологије и еволуције стрипа, може се поставити питање да ли су друштвене мреже и интернет преотели стриповима, књигама, филмовима, видео играма и осталим жанровима двадесетог века простор и титулу популарне културе? Сматрам да одговор можемо пронаћи у доминантним савременим друштвеним тенденцијама зато што савремени корисници проводе далеко више времена конзумирајући садржаје на социјалним мрежама у односу на читање штампаних медија и другог офлајн садржаја. Социјална конекција и трансглобална повезаност коју ове мреже нуде омогућила је корисницима да стварају и деле социјалне контакте, да се

информишу, забаве, али и да сами могу да досегну статус „култур фигура“ познатијих као инфлуенсери које једним делом могу да функционишу као нови типови хероја или антихероја дигиталног доба. Ипак, то не значи да је потенцијал стрипа као медија умањен. Напротив, он је еволуирао и позиционирао се у признатијим и теоријски утемељеним просторима попут уметничких институција, критичких студија, као и у специјализованим читалачким круговима. На тај начин, медиј стрипа задржао је релевантност, али је његов статус масовног производа преобликован у корист једне нове, дигитално оријентисане културе, која је истовремено и изазов и прилика за даљи развој овог медија.

Да бих јасније објаснио зашто је стрип дуго времена био у сенци експлоатације старих идеологија из деветнаестог века, неопходно је укратко осврнути се на историјски развој овог медија. Као што сам показао у другом поглављу, први амерички стрипови у новинама настали су крајем деветнаестог века у епохи великих социјалних реорганизација, растуће урбанизације и имиграције. Стрип је тада имао функцију да у форми лаких, хумористичких или патриотских прича описмени популацију и оснажи идеје напретка, урбаног успеха и америчког сна. У том смислу, стрип је био утемељен у систему вредности који је потенцирао поједине идеолошке обрасце тог доба као што су вера у технолошки и економски просперитет, амерички наратив о херојy који штити грађанску правду, али и (често намерно) превиђање маргинализованих група. Не треба занемарити ни чињеницу да је Златно доба америчког стрипа током тридесетих и четрдесетих имало снажну улогу у јачању националних идеологија и америчких вредности путем ликова као што су то били Супермен или Капетан Америка. Ти ликови постали су персонификација снаге појединца, моралне исправности и патриотизма, што је одговарало потребама једног друштва које је било обухваћено Великом депресијом и Другим светским ратом. Иако је цео жанр суперхероја несумњиво допринео популарности стрипа као масовне забаве, он је деценијама задржавао наративе о моћи и неопходности одбране националних идеала, који су укорењени у наслеђу деветнаестог века, у идејама о технолошком напретку и америчком индивидуализму.

Међутим, у другој половини двадесетог века, посебно у периоду од шездесетих до осамдесетих, појавили су се андерграунд стрипови који су радикално преиспитивали постојеће хегемоне наративе и друштвене конвенције. Аутори су тада почели да истражују маргиналне теме попут потиснутих идентитета, политичких контроверзи, сексуалног ослобођења, и деконструкције културе. Ове промене имале су огроман утицај на померање стрипа ка уметничком пољу јер су доказале да се визуелна нарација

може користити и за веома сложене, критичке и духовне теме. Но, иако је суперхеројски стрип и даље доминирао тржиштем, управо је овај алтернативни правац отворио пут ономе што данас називамо уметничким стрипом. Са појавом постмодернизма, стрип је све више усвајао ироничне и саморефлективне елементе, док су многи аутори напуштали или преиспитивали старе идеолошке обрасце, чиме су стварали нове просторе за уметничка експериментисања. Управо захваљујући том процесу, стрип почиње да бива препознат не само као облик популарне културе, већ и као легитиман жанр високе уметности, који поседује сопствену филозофску и естетску димензију.

Паралелно са тим процесом, развој дигиталних комуникација изменио је из корена начин производње, дистрибуције и рецепције стрипа. Као што сам објаснио у поглављу осам, технологија је у великој мери редефинисала читав процес продукције и дистрибуције јер су умреженост, дигитални алати, па чак и вештачка интелигенција, омогућили ширење стрипа до глобалне публике. Друштвене мреже почеле су да нуде лако доступне садржаје динамичног формата. Ово је привукло масовну пажњу људи свих генерација зато што краткотрајна, брзопотрошна форма ТикТок видеа, Инстаграм рилса или Јутјуб клипова више одговара ритму савремених потрошача него неки спорији и дужи садржај. Услед таквих околности, читање стрипа, као и књижевности уопште, прешло је у сферу специфичне публике која је вољна да уложи време и пажњу што је резултирало културалним парадоксом. Стрип је сада, с једне стране, добио валидацију, критички и уметнички углед, а са друге стране, почео да губи старо место у култури које су сада преузели најбржи и најреактивнији формати дигиталног доба. Значајно је поменути и да је савремена култура резултат постиндустријске фазе у којој се информације, комуникације и креативна размена сматрају кључним ресурсима. Ово значи да се у таквом савременом друштву култура обликује првенствено путем дигиталних тенденција и интеракција на друштвеним мрежама, зато што те платформе поседују моћ да створе тренд за само неколико дана, а уједно да га и угасе са једним кликом.

Оно што могу да кажем још јесте и то да ова теза о естетизацији стрипа прати путању који су прошли и други облици уметности у популарној култури, попут филма, који је препознат као седма уметност. Стрип, међутим, има посебан значај зато што је дуго био перципиран као производ за ”обичне” људе, а његова еволуција у правцу вишег уметничког статуса указала је на померање у самим културалним вредностима западних друштава. Ово се може видети првенствено на примеру постепене релативизације старих идеологија док су глобални утицаји, од јапанске манге до европских авангардних

приступа, донели нову разноврсност у тематици и стилу, као и укључивање тема попут екологије, инклузивности, трансхуманизма и сл. Услед тога, стрип се не може више посматрати искључиво као део популарне културе, већ као интегрални елемент савремене културе у најширем смислу са сопственим културалним и теоријским оквирима и потенцијалом за транспоновање у друге медијске и уметничке форме.

Једна од констатација је свакако и та да живимо у свету који је доживео одређено измештање вредности јер су брзина, атрактивност и интерактивност стали испред спорог, аналитичког читања и уживања у визуелним секвенцама које су карактеристичне за штампани стрип или књигу. Међутим, не можемо рећи да је то искључиво негативан тренд зато што је донео ипак неке нове форме комуникације и културе. Но, чињеница да се стрип делимично одмакао од масе, отворила је могућност за његово препознање као високе културалне појаве коју ваља сагледавати и у музејима, галеријама, конвенцијама, као и на универзитетским програмима из сфера и уметности и хуманистике. У том контексту, овај парадокс где је стрип изгубио монопол популарне културе док је истовремено стекао место савремене и у одређеним сегментима, високе уметности је оно што га је и учинило више него фасцинантним феноменом двадесет првог века. Зато сматрам да је управо из тог парадокса произашла потенцијално и највећа вредност стрипа данас, а то је шанса да кад се модерним читаоцима пружи квалитетно и иновативно дело, оно буде доживљено као престижни уметнички чин, а не тек као једнократна забава.

На основу досадашње анализе, сматрам да је управо тај медиј који је некада служио првенствено за ширење народно-популарних идеологија, данас путем сопствене медијумске наративне флексибилности, мултимодалности, трансмедијалности и трансдициплинарности постао уточиште за истраживање контрадикторности друштва, историјских заблуда, као и једно свеукупно утапање у комплексну визуелно-текстуалну синтезу.

Да закључим, на основу спроведеног научног истраживања, тврдим да амерички, као и стрип уопште, данас није више само симбол масовне културе, већ је постао важно средиште за савремене креативне и уметничке праксе тако што је заменио првобитно значење, вредности и семиолошку класификацију са дигиталним медијима. На тај начин, медиј и медијум стрипа, познат и као *девета уметност,* не само да је еволуирао из популарне у савремену културу, већ је постао и независни суверени облик уметности и културе који је једнак по својој вредности, културно-уметничком доприносу и свеукупном учинку са свим осталим уметничким гранама у култури, друштву и свету.

10. ЛИТЕРАТУРА

1. Adler, Alfred. *Pojedinačna psihologija*. Zagreb: Naprijed, 1970.
2. Adorno, Theodor, i Max Horkheimer. *Dijalektika prosvjetiteljstva.* Sarajevo: Veselin Masleša – Svjetlost, 1989.
3. Althusser, Louis. *Lenin and Philosophy and Other Essays.* New York: Monthly Review Press, 1971.
4. Anderson, Benedict. *Zamišljene zajednice: ogledi o poreklu i širenju nacionalizma.* Beograd: Biblioteka XX vek, 1998.
5. Anderson, Wes *dir. The Grand Budapest Hotel*. Beverly Hills, CA: Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2014.
6. Appadurai, Arjun. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization.* University of Minnesota Press, 1996.
7. Аристотел. *Поиетика*, превео Милош Ђурић. Нови Сад: Књижевна заједница Новог Сада, 1980.
8. Atvud, Margaret. *Sluškinjina priča*. Beograd: Laguna, 2018.
9. Aydin, Andrew, and John Lewis. *March: Book One.* Marietta: Top Shelf Productions, 2013.
10. Baetens, Jan. *The Graphic Novel: An Introduction. Cambridge University Press,* 2014.
11. Bakhtin, Mikhail. *The Dialogic Imagination: Four Essays.* University of Texas Press, 1981.
12. Bakshi, Ralph, dir. *Fritz the Cat*. Los Angeles: Cinemation Industries, 1972.
13. Bal, Mieke. *Naratologija: uvod u teoriju pripovedanja.* Beograd: Narodna knjiga–Alfa, 2000.
14. Balfour Michael. *Propaganda in War 1939-1945: Organisations, Policies, and Publics in Britain and Germany.* London: Routledge, 1979.
15. Barnard, Malcolm. *Fashion as Communication.* London: Routledge, 2002.
16. Barns, Rodni i Stevan Subić. *Betmen: Pun mesec.* Beograd: Čarobna knjiga, 2024.
17. Bart, Rolan. *Zadovoljstvo u tekstu.* Niš: Gradina, 1975.
18. Bart, Rolan. *Svetla komora: nota o fotografiji.* Beograd: Rad, 1993.
19. Bart, Rolan. *Mitologije.* Beograd: Karpos, 2013.
20. Bart, Rolan. *Elementi semiologije*. Beograd: Biblioteka XX vek, 2015.
21. Barthes, Roland. *The Fashion System.* New York: Hill and Wang, 1967.
22. Barthes, Roland. *S/Z: An Essay.* New York: Hill and Wang, 1974.

23. Barthes, Roland. *Image, Music, Text.* New York: Hill and Wang, 1977.
24. Bechdel, Alison. *Fun Home: A Family Tragicomic*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2006.
25. Belleflamme, Paul, Thomas Lambert, and Armin Schwienbacher. "Crowdfunding: Tapping the Right Crowd." *Journal of Business Venturing 29, no.* 5, 2014.
26. Bendis, Brian Michael. *Alias no. 1.* New York: Marvel Comics, 2001.
27. Benjamin, Walter. „Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproducibilnosti," *u Eseji.* Zagreb: Školska knjiga, 1974.
28. Benjamin, Walter. „Pripovjedač," *u Eseji* (Zagreb: Školska knjiga), 1970.
29. Bennett Tony, and Janet Woollacott. *Bond and Beyond: The Political Career of a Popular Hero.* Macmillan Education UK, 1987.
30. Bhabha, Homi K. *Mjesto kulture.* Zagreb: Multimedijalni institut – Arkzin, 2004.
31. BioWare, developer. *Mass Effect*. Microsoft Game Studios, 2007. Video game.
32. BioWare, developer. *Star Wars: The Old Republic*. Electronic Arts, 2011. Massive Multiplay Online Role Playing Game.
33. Bluestone, George. *Novels into Film.* Berkley: University of California Press, 1957.
34. Boden, A. Margaret. *The Creative Mind: Myths and Mechanisms.* London: Weidenfeld and Nicolson, 1990.
35. Bodrijar, Jean. *Simulakrumi i simulacija*. Beograd: Svetovi, 1991.
36. Bogost Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Boston MA: The MIT Press, 2007.
37. Bolter, J. David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge MA: MIT Press, 1999.
38. Booker, M. Keith, ed. *The Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. CA, Santa Barbara: Greenwood, 2010.
39. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film.* University of Wisconsin Press, 1985.
40. Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies.* Berkley: University of California Press, 2006.
41. Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction, 12th ed.* New York: McGraw-Hill, 2020.
42. Bourdieu, Pierre. *Razlikovanje: društvena kritika suđenja ukusa.* Zagreb: Antibarbarus, 2003.
43. Bradbury, Malcolm, and James McFarlane. *Modernism: 1890–1930.* London: Penguin Books, 1976.

44. Breward, Christopher. *Fashion.* Oxford University Press, 2003.
45. Brienza, Casey *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*. London: Bloomsbury Academic, 2016.
46. Brooker Will. *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. London: Bloomsbury Academic, 2000.
47. Broome, John and Gil Kane. *Green Lantern #1*. New York: DC Comics, 1960.
48. Brown, Jeffrey A. *The Modern Superhero in Film and Television.* NY: Routledge, 2017.
49. Bruner, Jerome. "The Narrative Construction of Reality," *Critical Inquiry, 18(1),* 1991.
50. Burke, Edmund. *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. London: R. and J. Dodsley, 1757.
51. Burke Liam. *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre.* Jackson: University Press of Mississippi, 2015.
52. Burke, Liam, Ian Gordon, and Angela Ndalianis ed. *The Superhero Symbol: Media, Culture, and Politics.* New Jersey: Rutgers University Press, 2020.
53. Burns, Charles. *Black Hole.* Seattle: Fantagraphics, 1995.
54. Butler, Judith. *Nevolje s rodom: feminizam i subverzija identiteta.* Zagreb: Jesenski i Turk, 2000.
55. Campbell, Joseph. *Junak s tisuću lica.* Zagreb: Golden marketing/Tehnička knjiga, 2004.
56. Camus Albert. *Mit o Sizifu.* Beograd: BIGZ, 1969.
57. Carter, James Bucky. *Building Literacy Connections with Graphic Novels: Page by Page, Panel by Panel.* Urbana: National Council of Teachers of English, 2007.
58. Caruth, Cathy. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History.* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.
59. Chapman, Graham et al. *Monty Python's Flying Circus*. BBC Television, 1969–1974.
60. Chiarello Mark, and Klein Todd. *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering.* NY: DC Comics, 2004.
61. Chion, Michel. *Audiovizija: zvuk na ekranu.* Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2009.
62. Chudacoff, Howard P. *The Age of the Bachelor: Creating an American Subculture.* Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1999.
63. Claremont Chris and John Byrne. *Marvel Preview no. 4*. New York: Marvel Comics, 1976.

64. Cloud Four. *22 Panels That Always Work: Wally Wood's Legendary Productivity Hack*. Cloud Four (blog). Accessed 07. 02. 2025. https://cloudfour.com/thinks/22-panels-that-always-work-wally-woods-legendary-productivity-hack/.
65. Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Academic, 2013.
66. Conway Gerry, Ross Andru, Frank Giacoia, John Romita Sr. *The Amazing Spider-Man no. 129*. New York: Marvel Comics, 1974.
67. Coogan, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.
68. Corben, Richard. *Den*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2012.
69. Crumb, Robert. *Zap Comix*. San Francisco: Apex Novelties, 1968.
70. Crumb, Robert. *R. Crumb's Fritz the Cat*. New York: Ballantine Books, 1969.
71. Daniels, Les. *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics.* New York: Harry N. Abrams, 1991.
72. Daniels, Les. *Superman: The Complete History.* San Francisco: Chronicle Books, 1998.
73. Delano, Jamie, and John Ridgway. *Hellblazer Vol. 1: Original Sins.* New York: Vertigo/DC Comics, 1992.
74. Deleuze, Gilles, i Félix Gatarí. *Tisuću platoa: kapitalizam i šizofrenija.* Zagreb: Multimedijalni institut – Arkzin, 1995.
75. Denning Michael. *The Cultural Front: The Laboring of American Culture in the Twentieth Century.* London: Verso, 1998.
76. Derida, Žak. *Pisanje i razlika*. Beograd: Nolit, 1976.
77. Derida, Žak. *O gramatologiji.* Sarajevo: Veselin Masleša – Svjetlost, 1982.
78. Dewey, John. *Human Nature and Conduct: An Introduction to Social Psychology.* New York: Henry Holt and Company, 1922.
79. Дик, Филип К. *Да ли андроиди сањају електричне овце?* Превео Иван Бабић. Београд: Лагуна, 2011.
80. DiPaolo, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film. Jefferson*. NC: McFarland & Company, 2011.
81. Dittmer Jason. *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics.* Temple University Press, 2013.
82. Dixon, Chuck. *The Lex Luthor Chronicles.* New York: DC Comics, 2010.
83. Dooley, Dennis and Engle, Gary, ed. *Superman at Fifty: The Persistence of a Legend.* Octavia Press, 2006.

84. Dorfman, Ariel, i Armand Matelart. *Kako čitati Paju Patka: imperijalistička ideologija u Disneyjevim stripovima*. Beograd: BIGZ, 1983.
85. Douglas, George H. *The Golden Age of the Newspaper.* Westport, CT: Greenwood Press, 1995.
86. Dower, John W. *War Without Mercy: Race and Power in the Pacific War*. New York: Pantheon Books, 1986.
87. Dudziak Mary L. *War Time: An Idea, Its History, Its Consequences.* New York: Oxford University Press, 2010.
88. Duncan, Randy, and Matthew J. Smith. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. Bloomsbury Academic, 2009.
89. Dyer Ben ed. *Supervillains and Philosophy: Sometimes Evil is its own Reward.* Chicago, IL: Open Court), 2009.
90. Džejmson, Fredrik. *Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma.* Novi Sad: Svetovi, 1984.
91. Џексон, Питер режија. *Господар прстенова: Дружина прстена*. Burbank, CA: New Line Cinema, 2001.
92. Џексон, Питер режија. *Господар прстенова: Две куле*. Burbank, CA: New Line Cinema, 2002.
93. Џексон, Питер режија. *Господар прстенова: Повратак краља*. Burbank, CA: New Line Cinema, 2003.
94. Dženkins, Henri. *Kultura konvergencije: gde se sudaraju stari i novi mediji.* Beograd: Clio, 2011.
95. Џојс, Џејмс. *Уликс*. Београд: BIGZ, 1990.
96. Eisner, Will. *The Spirit Section*. Register and Tribune Syndicate, 1940.
97. Eisner, Will. *Comics and Sequential Art.* Poorhouse Press, 1985.
98. Eko, Umberto. *Uloga čitaoca: istraživanja semiotike teksta.* Beograd: Nolit, 1982.
99. Ellis Warren and Darick Robertson. *Transmetropolitan.* New York: DC Comics, 1997.
100. Ennis Garth and Darick Robertson. *The Boys*. Dynamite Entertainment, 2006.
101. Enis, Gart i Stiv Dilon. *Propovednik.* Beograd: Čarobna knjiga, 2016.
102. Estren, Mark James. *A History of Underground Comics.* Ronin Publishing, 1993.
103. Evanier, Mark. *Kirby: King of Comics*. New York: Abrams ComicArts, 2008.
104. Falk, Lee, *The Phantom*, *daily newspaper comic strip*. King Features Syndicate, 1936.

105. Fawaz Ramzi. *The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics.* NYU Press, 2016.
106. Фицџералд, Ф. Скот. *Велики Гетсби.* Београд: Лагуна, 2013.
107. Fingeroth, Danny. *Superman on the Couch:What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society.* NY: Continuum, 2004.
108. Флеминг, Ијан. *Казино ројал*. Београд: Лагуна, 2008.
109. Fletcher, Joseph. *Situation Ethics: The New Morality.* Louisville, KY: Westminster John Knox Press, 1966.
110. Foucault, Michel. *Nadzor i kazna: rođenje zatvora.* Zagreb: Jesenski i Turk, 2006.
111. Foucault, Michel. *Povijest seksualnosti I: Volja za znanjem.* Zagreb: Sandorf & Mizantrop, 2015.
112. Fox Gardner and Harry Lampert. *Flash Comics no. 1*. New York: All-American Publications, 1940.
113. Fox Gardner and Carmine Infantino. *Detective Comics #359*. New York: DC Comics, 1967.
114. Franquin, André. *Gaston: L'Intégrale – Tome 1: 1957–1958*. Marcinelle: Dupuis, 2006.
115. Freud, Sigmund. *Ja i Ono.* Beograd: Nolit, 1976.
116. Freud, Sigmund. *Tumačenje snova.* Beograd: Dereta, 2006.
117. Fussell Paul. *The Great War and Modern Memory.* Oxford University Press, 1975.
118. Ган, Џејмс, режија. *Чувари Галаксије*. Marvel Studios, 2014. Филм.
119. Genette, Gérard. *Diskurs pripovijedanja.* Zagreb: AGM, 2002.
120. Giffen, Keith, Alan Grant, and Simon Bisley. *Lobo: The Last Czarnian.* New York: DC Comics, 1991.
121. Giraud, Jean (Moebius). *Arzak*. Beograd: Čarobna Knjiga, Darkwood, 2014.
122. Goethe, Johann Wolfgang von. *Theory of Colours.* Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 1970.
123. Gordon, Ian. *Superman: The Persistence of an American Icon*. Rutgers University Press, 2017.
124. Gramsci, Antonio. *Izabrani spisi iz zatvora.* Beograd: Radnička štampa, 1979.
125. Gravett, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing, 2004.

126. Greenberg, Clement. *Umjetnost i kultura: kritički eseji.* Zagreb: Naprijed, 1986.
127. Groensteen, Thierry. *The System of Comics.* Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
128. Gwilt, Alison and Timo Rissanen ed. *Shaping Sustainable Fashion: Changing the Way We Make and Use Clothes.* London: Earthscan, 2011.
129. Habermas, Jürgen. *Strukturalne preobrazbe javnosti.* Sarajevo: Veselin Masleša, 1989.
130. Hačion, Linda. *Poetika postmodernizma: istorija, teorija, fikcija.* Beograd: Plato, 2002.
131. Hačion, Linda. *Teorija adaptacije.* Beograd: Clio, 2013.
132. Hajdu, David. *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America.* Farrar, Straus and Giroux, 2008.
133. Hall, Stuart. "Cultural Studies and Its Theoretical Legacies." In *Cultural Studies*. New York: Routledge, 1992.
134. Hall, Stuart. *Modernost i njene budućnosti.* Beograd: Clio, 2011.
135. Hall, Stuart, Dorothy Hobson, Andrew Lowe i Paul Willis, ur. *Kultura, mediji, jezik*. Beograd: Clio, 2014.
136. Hall, Stuart. *Reprezentacija: kulturne predstave i značenja.* Beograd: Clio, 2019.
137. Hammond Andrew. *Cold War Stories: British Dystopian Fiction, 1945-1990.* London: Bloomsbury, 2013.
138. Hatfield Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature.* Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
139. Harvey, Robert C. *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi, 1994.
140. Haraway, Donna. *Kiborg-manifest: nauka, tehnologija i socijalistički feminizam u kasnom dvadesetom veku.* Beograd: Centar za ženske studije, 2004.
141. Hayles, Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008.
142. Hebdige, Dick. *Potkultura: značenje stila*. Beograd: Clio, 2002.
143. Hefner, Hugh M. ed. *Playboy*. Chicago: HMH Publishing, 1953.
144. Хемингвеј, Ернест. *Смрт поподне.* Београд: Паидеиа, 2005.
145. Herman, Edward S., i Noam Chomsky. *Slažem se, znači pristajem: politička ekonomija medija*. Beograd: Clio, 2002.

146. Horney, Karen. *Naši unutrašnji sukobi: konstruktivna teorija neuroze*. Beograd: Nolit, 1981.

147. Howell, Geraldine. *The Impact of War on Fashion.* London: Bloomsbury Academic, 2013.

148. Ivins, William M. *Prints and Visual Communication*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1953.

149. Iwabuchi, Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism.* Durham: Duke University Press, 2002.

150. Izer, Volfgang. *Čin čitanja: teorija estetskog odgovora.* Novi Sad: Svetovi, 1998.

151. Jackson, Jack. *God's Bosom and Other Stories: Fact and Fiction*. Seattle: Fantagraphics Books, 1995.

152. Jackson, Kenneth T. *Crabgrass Frontier: The Suburbanization of the United States*. Oxford University Press, 1985.

153. James, William. *Pragmatism: A New Name for Some Old Ways of Thinking.* New York: Longmans, Green, and Co., 1907.

154. Jauss, Hans Robert. *Literary history as a challenge to literary theory. New Literary History, Vol. 2, No. 1, A Symposium on Literary History*. The Johns Hopkins University, 1970.

155. Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture.* Routledge, 1992.

156. Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture.* Boston, MA: MIT Press, 2004.

157. Jenkins Henry, Mizuko Ito, and Danah Boyd. *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Malden: Polity, 2016.

158. Jennings, Bryant, and Mary Beth Oliver, eds. *Media Effects: Advances in Theory and Research.* New York: Routledge, 2009.

159. Jodorowsky, Alejandro, and Moebius. *The Incal.* Los Angeles: Humanoids, 1981.

160. Jones, Gerard. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book.* New York: Basic Books, 2004.

161. Jung, Karl Gustav. *Čovek i njegovi simboli.* Beograd: Prosveta, 1977.

162. Jung, Karl Gustav. *Arhetipovi i kolektivno nesvesno.* Novi Sad: Matica srpska, 1984.

163. Кафка, Франц, превео Марко Величковић *Метаморфоза.* Београд: Лагуна, 2016.

164. Камерон Џејмс, режија. *Аватар.* 20th Century Fox, 2009. Филм.

165. Kandinski, Vasili. *O duhovnom u umetnosti.* Beograd: Kultura, 1967.

166. Kane, Bob and Bill Finger. *Detective Comics #27.* New York: DC Comics, 1939.

167. Kane, Bob, Bill Finger, and Jerry Robinson. *Detective Comics #38*. New York: DC Comics, 1940.

168. Kanigher, Robert, and Sheldon Moldoff. *Batman #181*. New York: DC Comics, 1966.

169. Kant, Imanuel. *Osnovi metafizike morala.* Beograd: BIGZ, 1979.

170. King Frank. *Gasoline Alley*. Chicago Tribune, 1918–1969.

171. King Tom and Mitch Gerads. *Mister Miracle.* New York: DC Comics, 2018.

172. Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society.* Richmond: Curzon Press, 2000.

173. Kirby, Jack. *Jack Kirby's Fourth World Omnibus, vol. 1*. New York: DC Comics, 2007.

174. Kirkland Boyd dir., *Batman: The Animated Series*, episode "Joker's Favor". Fox Kids, 1992.

175. Kirkman, Robert, Toni Mur, *Okružen mrtvima*. Beograd: Darkwood, 2017.

176. Klock Geoff. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York: Continuum, 2006.

177. Kohlberg, Lawrence. *Essays on Moral Development: Vol. I. The Philosophy of Moral Development.* New York: Harper & Row, 1984.

178. Krakauser, Zigfrid. *Teorija filma: iskupljenje fizičke stvarnosti.* Beograd: Prosveta, 1978.

179. Kres, Ganter, i Teo van Liven. *Čitanje slika: gramatika vizuelnog dizajna.* Beograd: Clio, 2012.

180. Kristeva, Julija. *Želja u jeziku*. Beograd: Nolit, 1983.

181. Kristeva, Julija. *Moći užasa: ogled o odvratnom.* Beograd: Nolit, 1985.

182. Kristeva, Julija. *Kristeva čitanka.* Beograd: Fedon, 2005.

183. Куглер Рајан режија. *Црни Пантер.* Marvel Studios, 2018. Филм.

184. Куарон, Алфонсо режија. *Деца човечанства*. Universal City, CA: Universal Studios Home Entertainment, 2007.
185. Куарон, Алфонсо режија. *Гравитација.* Burbank, CA: Warner Bros., 2014.
186. Куросава, Акира режија. *Седам самураја*. Tokyo: Toho Company, 1954.
187. Kurtzman, Harvey ed. *Mad*. New York: EC Comics, 1952.
188. Lakan, Žak. *Spisi.* Beograd: Prosveta, 1983.
189. Langley, Travis. *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight*. Wiley, 2012.
190. Lawrence, John Shelton, and Robert Jewett. *The Myth of the American Superhero.* Wm. B. Eerdmans Publishing, 2002.
191. Lee, Stan, and Jack Kirby. *Fantastic Four #1*. New York: Marvel Comics, 1961.
192. Lee, Stan, and Steve Ditko. *Amazing Fantasy #15*. New York: Marvel Comics, 1962.
193. Lee, Stan, and Jack Kirby. *X-Men #1*. New York: Marvel Comics, 1963.
194. Lee, Stan, and Jack Kirby. *The Avengers #1*. New York: Marvel Comics, 1963.
195. Lee, Stan Lee et al. "Iron Man Is Born!," *Tales of Suspense no. 39*. Marvel Comics, 1963.
196. Lee, Stan, Jack Kirby Joe Sinnott. *Fantastic Four no. 48*. New York: Marvel Comics, 1966.
197. Lee, Stan, and John Buscema. *How to Draw Comics the Marvel Way.* New York: Springier, 2008.
198. Lefevr, Anri. *Proizvodnja prostora.* Beograd: Fedon, 2010.
199. Lesig, Lorens. *Slobodna kultura: kako velika medijska industrija koristi tehnologiju i pravo da bi ugušila kulturu i kontrolisala kreativnost.* Beograd: Clio, 2005.
200. Levi-Stros, Klod. *Strukturalna antropologija.* Beograd: Prosveta, 1978.
201. Levinas, Emanuel. *Etika i beskonačno.* Beograd: Fedon, 2008.
202. Liotar, Žan-Fransoa. *Postmoderno stanje: izveštaj o znanju.* Novi Sad: Svetovi, 1988.
203. Lopes, Paul. *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book.* Philadelphia: Temple University Press, 2009.
204. Лурман, Баз режија. *Велики Гетсби.* Burbank, CA: Warner Bros., 2013.
205. Makintajr, Alasdair. *Posle vrline: studija iz moralne teorije.* Beograd: Službeni glasnik, 2006.

206. Makluan, Maršal. *Razumijevanje medija: ekstenzije čoveka.* Beograd: Clio, 2004.

207. Manovič, Lev. *Jezik novih medija.* Beograd: Clio, 2015.

208. Markes, Gabrijel Garsija. *Sto godina samoće.* Beograd: Prosveta, 1970.

209. Marston William Moulton and H. G. Peter. *All Star Comics no. 8*. New York: DC Comics, December 1941.

210. Maslon, Laurence, and Michael Kantor. *Superheroes!: Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture.* Crown Archetype, 2013.

211. Martinez D. P. *Remaking Kurosawa: Translations and Permutations in Global Cinema.* New York: Palgrave Macmillan, 2009.

212. Mazzucchelli, David. *Asterios Polyp.* Zagreb: Fibra, 2012.

213. McCay Winsor. *Little Nemo in Slumberland*. New York Herald, 1905–1911; (New York American), 1924–1927.

214. McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art.* Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

215. McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: Harper Perennial, 2000.

216. McNair, Brian. *An Introduction to Political Communication.* London: Routledge, 2011.

217. Mebijus. *Svet Edene.* Beograd: Stalker, 2024.

218. Mec, Kristijan. *Jezik filma: semiologija filma.* Beograd: Institut za film, 1972.

219. Millar, Mark. *Superman: Red Son.* New York: DC Comics, 2003.

220. Miler, Frenk i Klaus Janson. *Betmen: Povratak Mračnog viteza.* Beograd: Čarobna knjiga, 2014.

221. Miler, Frenk. *Grad greha.* Beograd: Čarobna knjiga, 2017.

222. Minjola, Majk. *Helboj, tom 1 kompletna zbirka kratkih priča.* Beograd: 300 Čuda Comics, 2021.

223. Moore, Alan, and J. H. Williams III. *Prometeja.* Zagreb: Fibra, 2022.

224. Morrison Grant and Richard Case. *Doom Patrol.* New York: DC Comics, 1989.

225. Morrison, Grant. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human.* New York: Spiegel & Grau, 2011.

226. Mosse George L. *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars.* New York: Oxford University Press, 1990.

227. Mur, Alan i Dejv Gibons. *Nadzirači.* Beograd: Čarobna knjiga, 2013.

228. Mur, Alan i Dejvid Lojd. *V kao Vendeta.* Beograd: Čarobna knjiga, 2014.

229. Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. NY:The Free Press, 1997.

230. Napier Susan J. *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

231. Ниче, Fridrih. *Tako je govorio Zaratustra*. Beograd: BIGZ, 1974.

232. Нолан Кристофер, режија. *Бетмен почиње*. Burbank, CA: Warner Bros. Pictures, 2005. Филм.

233. Нолан Кристофер, режија. *Мрачни витез.* Burbank, CA: Warner Bros. Pictures, 2008. Филм.

234. Нолан Кристофер, режија, *Почетак*. Burbank, CA: Warner Bros. Pictures, 2010.

235. Нолан Кристофер, режија. *Мрачни витез: Успон.* Burbank, CA: Warner Bros. Pictures, 2012. Филм.

236. Norton, Jack. *Dirty Little Comics.* Norton Family Publishing, 2020.

237. Остер, Пол, Пол Карасик и Дејвид Мацукели. *Град од стакла.* Нови Сад: Комико, 2014.

238. Ostrander John and Kim Yale. *Suicide Squad #23*. New York: DC Comics, 1989.

239. Otomo, Katsuhiro. *Akira.* Novi Sad: Marketprint, 1995.

240. Outcault Richard F. *Hogan's Alley*. New York World, 1895–1896.

241. Pak, Greg, and Mirko Čolak. *Red Skull: Incarnate.* New York: Marvel Comics, 2011.

242. Pearson, Roberta E., and William Uricchio, ed. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media.* Routledge, 1991.

243. Pease, Donald E. *The New American Exceptionalism.* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

244. Pekar, Harvey. *American Splendor*. Cleveland Heights, OH: Harvey Pekar, 1976.

245. Piatti-Farnell, Lorna, and Alison Peirse, eds. *The Gothic and the Everyday: Living Gothic.* Palgrave Macmillan, 2014.

246. Piketí, Toma. *Kapital u XXI veku.* Novi Sad: Akademska knjiga, 2015.

247. Popov, Vladimir. "The Transformative Role of Digital Tools in Comic Book Preservation," *AM Journal of Art and Media Studies no. 34,* 2024. https://doi.org/10.25038/am.v0i28.564.

248. Propp, Vladimir. *Morfologija bajke.* Beograd: Prosveta, 1982.

249. Puckett Kelley and Mike Parobeck. *The Batman Adventures #12*. New York: DC Comics, 1993.

250. Rajewsky, Irina. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality," *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature, and Technologies, no. 6,* 2005. 10.7202/1005505ar.

251. Rand, Ayn. *The Virtue of Selfishness*. New York: Penguin, 1964.

252. Rawls, John. *A Theory of Justice.* Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press, 1971.

253. Ремарк, Ерих Ремарк. *На Западу ништа ново*. Београд: Народна књига – Алфа, 2000.

254. Reynolds, Richard. *Superheroes: A Modern Mythology.* Jackson: University Press of Mississippi, 1994.

255. Ryall, Chris. *Comics 101: The History, Methods and Madness*. Impact Books, 2005.

256. Ryan Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Johns Hopkins University Press, 2001.

257. Ro, Ronin. *Tales to Astonish: Jack Kirby, Stan Lee, and the American Comic Book Revolution.* New York: Bloomsbury Publishing, 2004.

258. Robertson Roland. *Globalization: Social Theory and Global Culture.* London: SAGE Publications, 1992.

259. Rogers, Mary F. *Barbie Culture.* London: SAGE Publications, 1984.

260. Rosenkranz, Patrick. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution 1963–1975.* Fantagraphics Books, 2002.

261. Rubin, Joan Shelly. *The Making of Middlebrow Culture.* The University of North Carolina Press, 1992.

262. Русо, Ентони и Џо Русо, режија. *Осветници: Крај игре*. Marvel Studios, 2019. Филм.

263. Rutherford Jonathan ed. *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, 1990.

264. Ryan, Marrie L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

265. Sabin, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels.* Phaidon, 1996.

266. Said, Edvard. *Orijentalizam.* Sarajevo: Svjetlost, 1981.

267. Salaverría, Ramón and Daniel Gómez-Pérez. *"Artificial Intelligence and Digital Heritage: New Opportunities for Cultural Preservation."* International Journal of Heritage Studies 26, no. 1, 2020.

268. Sartr, Žan-Pol. *Egzistencijalizam je humanizam.* Beograd: Nolit, 1973.

269. Sartr, Žan-Pol. *Biće i ništavilo.* Beograd: BIGZ, 1984.

270. Satrapi, Marđan. *Persepolis.* Beograd: Čarobna knjiga, 2016.

271. Saunders Ben. *Do The Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy and Superheroes.* London: Continuum, 2011.

272. Schulz, Charles M. *The Complete Peanuts: 1950 to 1952*, ed. Gary Groth and Kim Thompson. Seattle: Fantagraphics Books, 2004.

273. Shigeru Miyamoto and Takashi Tezuka developers. *The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986. Video game.

274. Siegel, Jerry and Joe Shuster. *Action Comics #1.* New York: DC Comics, 1938.

275. Siegel, Jerry and Joe Shuster. "Europe at War (Part II)," *Action Comics no. 23*. New York: DC Comics, 1940.

276. Simon, Joe and Jack Kirby. *Captain America Comics #1*. New York: Timely Comics, 1941.

277. Singer, Marc. *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies.* University of Texas Press, 2019.

278. Singer, Piter. *Praktična etika.* Beograd: Službeni glasnik, 2009.

279. Smallville. *Created by Alfred Gough and Miles Millar*. Burbank, CA: Warner Bros. Television, 2001–2011.

280. Скот, Ридли режија. *Истребљивач.* Warner Bros., 1982.

281. Soja, Edward W. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places.* Oxford: Blackwell, 1996.

282. Спилберг, Стивен режија. *Спасавање редова Рајана*. Hollywood, CA: DreamWorks Pictures, 1998. Филм.

283. Starlin, Jim et al. "The Power of Warlock!," *The Invincible Iron Man no. 55.* Marvel Comics, 1973.

284. Starlin, Jim. *Strange Tales no. 180.* New York: Marvel Comics, 1975.

285. Steck, Frank. *The Adventures of Jesus*. Houston, TX: Texas Graphics, 1962.

286. Стерџес, Џон режија. *Величанствена седморка*. Beverly Hills, CA: United Artists, 1960.

287. Strömberg, Fredrik. *Comic Art Propaganda: A Graphic History.* New York: St. Martin's Griffin, 2010.

288. Superman. *Directed by Richard Donner*. Burbank, CA: Warner Bros., 1978.

289. Swinnerton, James. *The Little Bears*. San Francisco Examiner, 1893.

290. Špigelman, Art. *Maus: priča o preživelom.* Novi Sad: Komiko, 2012.

291. Šuvaković, Miško. *Pojmovnik savremene umetnosti*. Beograd: Muzej savremene umetnosti / Orion Art, 2005.

292. Tajfel, Henri. *Human Groups and Social Categories: Studies in Social Psychology.* Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

293. Tarkovski, Andrej. *Zapečaćano vreme.* Beograd: Clio, 1991.

294. Tarrow, Sidney. *Power in Movement: Social Movements and Contentious Politics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

295. *The Chicago Defender*. Chicago, IL, 1905–present.

296. Thomas, Roy, Len Wein, and John Romita Sr. *The Incredible Hulk no. 180.* New York: Marvel Comics, 1974.

297. Thomson, Judith Jarvis. "The Trolley Problem." *The Yale Law Journal 94, no. 6*, 1985.

298. Tolkin, Dž. R. R. *Gospodar prstenova.* Beograd: Narodna knjiga–Alfa, 1984.

299. Tomlinson, John. *Cultural Imperialism: A Critical Introduction.* London: Continuum, 1991.

300. Tuan, Yi-Fu. *Space and Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press, 2001.

301. Tufekci Zeynep. *Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest.* Yale University Press, 2017.

302. Tye, Larry. *Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero.* New York: Random House, 2012.

303. Вачовски, Лана и Лили, режија. *Матрикс*. Warner Bros., 1999. Филм.

304. Vaughan, Brian K., and Fiona Staples. *Saga, Volume 1*. Berkeley, CA: Image Comics, 2012.

305. Veblen, Torstin. *Teorija dokoličarske klase.* Beograd: Službeni glasnik, 2011.

306. Versaci Rocco. *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature.* New York: Continuum, 2007.

307. Видон Џос режија. *Осветници* Marvel Studios, 2012. Филм.

308. Waid, Mark. *Superman: Birthright.* New York: DC Comics, 2004.

309. Watterson, Bill. *The Complete Calvin and Hobbes*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2005.

310. Waugh, Coulton. *The Comics.* New York: Macmillan, 1947.

311. Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent.* New York: Rinehart & Company, 1954.

312. White, Mark D., and Robert Arp, ed. *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul.* John Wiley & Sons, 2008.

313. White, Marc D. *Superman and Philosophy: What would the Man of Steel Do?* Chichester, UK: Wiley-Blackwell, 2013.

314. Windham, Ryder. *Star Wars: Jedi vs. Sith – The Essential Guide to the Force.* New York: LucasBooks, 2007.

315. Wolfman, Marv and George Pérez. *The New Teen Titans #1*. New York: DC Comics, 1980.

316. Wolk Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean.* Cambridge: Da Capo Press, 2007.

317. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment, 2004. Massive Multiplay Online Role Playing Game.

318. Wright, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America.* Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2003.

PROIZVODNJA I RECEPCIJA HEROJSKOG LIKA U AMERIČKOM STRIPU

ORIGINALITY REPORT

4%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	doi.org Internet	220 words — < 1%
2	books.punctumbooks.com Internet	128 words — < 1%
3	dokumen.pub Internet	103 words — < 1%
4	vdoc.pub Internet	78 words — < 1%
5	ebin.pub Internet	72 words — < 1%
6	www.ideals.illinois.edu Internet	67 words — < 1%
7	hdl.handle.net Internet	65 words — < 1%
8	wrap.warwick.ac.uk Internet	64 words — < 1%
9	docslib.org Internet	48 words — < 1%
10	vestnik.philol.msu.ru Internet	

		44 words — < 1%
11	eteze.arts.bg.ac.rs Internet	39 words — < 1%
12	nardus.mpn.gov.rs Internet	39 words — < 1%
13	kuscholarworks.ku.edu Internet	34 words — < 1%
14	eteze.bg.ac.rs Internet	32 words — < 1%
15	www.scribd.com Internet	32 words — < 1%
16	www.tandfonline.com Internet	32 words — < 1%
17	journals.openedition.org Internet	30 words — < 1%
18	www.transcript-verlag.de Internet	26 words — < 1%
19	fedorabg.bg.ac.rs Internet	25 words — < 1%
20	id.scribd.com Internet	24 words — < 1%
21	studylib.net Internet	23 words — < 1%
22	www.erudit.org Internet	23 words — < 1%

23	fmkjournals.fmk.edu.rs Internet	20 words — < 1%
24	fr.wikipedia.org Internet	20 words — < 1%
25	ir.uiowa.edu Internet	20 words — < 1%
26	www.nim.goldsmiths.ac.uk Internet	20 words — < 1%
27	Assaf Gamzou. "Third-Generation Graphic Syndrome: New Directions in Comics and Holocaust Memory in the Age after Testimony", The Journal of Holocaust Research, 2019 Crossref	19 words — < 1%
28	dais.sanu.ac.rs Internet	19 words — < 1%
29	meanjin.com.au Internet	19 words — < 1%
30	northampton.rl.talis.com Internet	19 words — < 1%
31	archive.org Internet	18 words — < 1%
32	archivesonline.uow.edu.au Internet	18 words — < 1%
33	hu.wikipedia.org Internet	18 words — < 1%
34	openrepository.aut.ac.nz Internet	18 words — < 1%

35	digitalcommons.conncoll.edu Internet	17 words — < 1%
36	impa.usc.edu Internet	17 words — < 1%
37	sr.wikipedia.org Internet	17 words — < 1%
38	sv.wikipedia.org Internet	17 words — < 1%
39	theses.hal.science Internet	17 words — < 1%
40	theses.ucalgary.ca Internet	17 words — < 1%
41	uz.wikipedia.org Internet	17 words — < 1%
42	www.arts.bg.ac.rs Internet	17 words — < 1%
43	Helene Shugart. "Supermarginal", Communication and Critical/Cultural Studies, 2009 Crossref	16 words — < 1%
44	crabgrass.riseup.net Internet	16 words — < 1%
45	idoc.pub Internet	16 words — < 1%
46	Carolyn Nordstrom. "Notes", University of California Press, 2005 Crossref	15 words — < 1%

47	heiup.uni-heidelberg.de Internet	15 words — < 1%
48	kukiit.ru Internet	15 words — < 1%
49	open.library.ubc.ca Internet	15 words — < 1%
50	www.cambridge.org Internet	15 words — < 1%
51	Elizabeth Losh. "The birth of the virtual clinic", Proceedings of the 2007 ACM SIGGRAPH symposium on Video games - Sandbox 07 Sandbox 07, 2007 Crossref	14 words — < 1%
52	digitalassets.lib.berkeley.edu Internet	14 words — < 1%
53	epdf.pub Internet	14 words — < 1%
54	eprints.mdx.ac.uk Internet	14 words — < 1%
55	research-information.bris.ac.uk Internet	14 words — < 1%
56	spectrum.library.concordia.ca Internet	14 words — < 1%
57	www.coursehero.com Internet	14 words — < 1%
58	Laurena Bernabo. " 'It's a bird! It's a plane! It's proof that America wants a female superhero!' Adapting for #MeToo Era Television ", Adaptation, 2025 Crossref	13 words — < 1%

59	Torsten Caeners. "Der Mann aus Stahl ist nicht Superman", Walter de Gruyter GmbH, 2023 Crossref	13 words — < 1%
60	detkamonline.ru Internet	13 words — < 1%
61	discover.gmilcs.org Internet	13 words — < 1%
62	esa4.rice.edu Internet	13 words — < 1%
63	kclpure.kcl.ac.uk Internet	13 words — < 1%
64	margaritaselynv.com Internet	13 words — < 1%
65	www.pinterest.fr Internet	13 words — < 1%
66	"Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel", Brill, 2013 Crossref	12 words — < 1%
67	ANSELM HEINRICH. "Shakespeare and Kolbenheyer: Regional Theatre During the Third Reich – a Case Study", Theatre Research International, 2006 Crossref	12 words — < 1%
68	baixardoc.com Internet	12 words — < 1%
69	blogwatch.tv Internet	12 words — < 1%
70	deludoscachorum.blogspot.com Internet	

		12 words — < 1%
71	hal-univ-bourgogne.archives-ouvertes.fr Internet	12 words — < 1%
72	hal.univ-lorraine.fr Internet	12 words — < 1%
73	ia802802.us.archive.org Internet	12 words — < 1%
74	scholarworks.uvm.edu Internet	12 words — < 1%
75	transmissions.edu.pl Internet	12 words — < 1%
76	ueaeprints.uea.ac.uk Internet	12 words — < 1%
77	archives.lib.uconn.edu Internet	11 words — < 1%
78	docplayer.net Internet	11 words — < 1%
79	hrcak.srce.hr Internet	11 words — < 1%
80	repository.dl.itc.u-tokyo.ac.jp Internet	11 words — < 1%
81	www.machinelearningplus.com Internet	11 words — < 1%
82	www.sweetstudy.com Internet	11 words — < 1%

83	Jennifer A. Sandlin, Brian D. Schultz, Jake Burdick. "Handbook of Public Pedagogy - Education and Learning Beyond Schooling", Routledge, 2019 Publications	10 words — < 1%
84	agdb.net.ru Internet	10 words — < 1%
85	escholarship.mcgill.ca Internet	10 words — < 1%
86	ips.ac.rs Internet	10 words — < 1%
87	www.akademika.no Internet	10 words — < 1%
88	www.asterios.it Internet	10 words — < 1%
89	www.muzejvojvodine.org.rs Internet	10 words — < 1%
90	Eric Bao, A.J. Naddaff. " Assimilation of anti-ideological motifs from Underground Comics into mainstream media: a Case of ", Journal of Graphic Novels and Comics, 2023 Crossref	9 words — < 1%
91	Karolina Mroziewicz, Aleksander Sroczyński. "Premodern Rulership and Contemporary Political Power - The King's Body Never Dies", Routledge, 2025 Publications	9 words — < 1%
92	dmpl.aspendiscovery.org Internet	9 words — < 1%
93	edoc.pub Internet	9 words — < 1%

94	idoc.tips Internet	9 words — < 1%
95	loja.umlivro.com.br Internet	9 words — < 1%
96	rep.enu.kz Internet	9 words — < 1%
97	uzzpro.gov.rs Internet	9 words — < 1%
98	www.buenastareas.com Internet	9 words — < 1%
99	www.eduspb.com Internet	9 words — < 1%
100	xn--j1aat.xn--90a3ac Internet	9 words — < 1%
101	Krešimir Petković. "Foucaultova Povijest seksualnosti (1984–2014)", Revija za sociologiju, 2014 Crossref	8 words — < 1%
102	Maria Lucenti. "Women in Formal and Informal Education", Brill, 2023 Crossref	8 words — < 1%
103	aspen.greenvillelibrary.org Internet	8 words — < 1%
104	craftstationshop.ru Internet	8 words — < 1%
105	epdf.tips Internet	8 words — < 1%

106	eprints.ugd.edu.mk Internet	8 words — < 1%
107	monoskop.org Internet	8 words — < 1%
108	pt.scribd.com Internet	8 words — < 1%
109	ruskarec.ru Internet	8 words — < 1%
110	stripvesti.com Internet	8 words — < 1%
111	union.edu.rs Internet	8 words — < 1%
112	vdocuments.mx Internet	8 words — < 1%
113	www.cris.uns.ac.rs Internet	8 words — < 1%
114	www.eknfak.ni.ac.rs Internet	8 words — < 1%
115	Mun-Hou Lo. "Close Reading and Its Alternatives - An Essential Reader", Routledge, 2025 Publications	7 words — < 1%
116	Scott Bukatman. "Matters of Gravity", Walter de Gruyter GmbH, 2003 Crossref	7 words — < 1%
117	studenttheses.uu.nl Internet	7 words — < 1%

118	C. Thi Nguyen, John R. Sageng. "The Routledge Handbook of Philosophy of Games", Routledge, 2025 Publications	6 words — < 1%
119	Karsten. Encyclopedia of War and American Society Publications	6 words — < 1%
120	Marica Sljukic. "Problem continuity in discontinuity of development of Serbian industry", Socioloski pregled, 2017 Crossref	6 words — < 1%
121	Mark J. P. Wolf, Bernard Perron. "The Routledge Companion to Video Game Studies", Routledge, 2014 Publications	6 words — < 1%
122	Matthew J. Smith, Randy Duncan. "The Secret Origins of Co mics Studies", Routledge, 2017 Publications	6 words — < 1%
123	Sedgwick, . "Bibliography", Japan Anthropology Workshop Series, 2008. Crossref	6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES	ON	EXCLUDE SOURCES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON	EXCLUDE MATCHES	OFF