

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU

FAKULTET LIKOVNIH UMETNOSTI



Doktorske umetničke studije

Doktorski umetnički projekat

MONOMIT I MOGUĆNOST SAMOSPOZNAJE

-Izložba originalnih strip tabli-

Kandidat: Olga Mihailović

Mentor: dr um. Vladimir Veljašević, redovni profesor

Beograd, 2021.

SADRŽAJ

UVOD.....	4
TEORIJA.....	6
Strip kao medijum.....	7
1.1 Kvadrat-sličica.....	9
1.2 Montažni postupak.....	19
1.3 Arhetip u stripu.....	20
Teorija monomita.....	22
1.1 Strukturalizam i lingvistički preokret u društvenim naukama.....	22
1.2 Vladimir Prop – na meĐi izmeĐu strukturalizma i formalizma.....	24
1.3 Jung: arhetipi, jastvo, individuacija.....	28
1.4 Džozef Kempbel – <i>Junak sa hiljadu lica</i>	30
1.5 Popularizacija monomita.....	35
PRAKTIČNI DEO.....	41
<i>Sendmen</i> , Nil Gejmen.....	42
1. SiĐe stripa.....	43
2. Transformacija u <i>Sendmenu</i>	46
2.1.Nada.....	46
2.2.Kaliopa.....	47
2.3.Tesali.....	47
2.4.Sendmen i ljubav.....	48
2.5.Sendmen i lekcija o promeni.....	48
2.6.Susret sa sinom.....	49
2.7.Sendmenova smrt.....	49
3. Monomit u <i>Sendmenu</i>	50
3.1.Odlazak.....	51
3.2.Inicijacija.....	51
3.3.Povratak.....	52
3.4.O likovima.....	52
3.5.Alternativni okvir monomita.....	53
4. Zaključak.....	53

<i>Prometea</i> , Alan Mor.....	54
1. Siř e stripa.....	55
1.1 Likovi.....	55
1.2 Morova Kabala.....	57
2. Monomit u <i>Prometei</i>	59
2.1 Odlazak.....	59
2.2 Inicijacija.....	60
2.3 Povratak.....	61
2.4 O likovima.....	61
3. Zaključak.....	62
Proces stvaranja <i>Oluina</i>	63
Monomit.....	63
Karakterizacija likova.....	64
Inspiracija i upoznavanje sa medijumom.....	65
Proces skiciranja.....	66
Proces liniranja.....	66
Proces bojenja.....	67
ZAKLJUČAK.....	72
LITERATURA.....	73

UVOD

Ovaj rad se bavi teorijom monomita u formi stripa. Kao primeri odabrani su stripovi *Sendmen* i *Prometea* zbog karakternih promena kroz koje glavni junaci prolaze. Ispituje se u kojoj meri je takva struktura u stripu uspešno izvedena i pokušava da locira gde se krije inovativnost današnjih pripovedača.

Monomit je termin koji je skovao Džejms Džejms, a preuzeo Džozef Kempbel da označi celinu koja se odnosi na put kojim se kreću junaci u okviru rituala, u mitovima i legendama, bajkama, kao i savremenim pričama u filmovima, književnosti i u našem slučaju stripovima. Kempbel se u razmatranju svoje ideje poziva na psihoanalizu Frojda, a posebno Junga i to onda kada govori o arhetipima i jastvu. Kempbel takođe prepoznaje u ruskom teoretičaru Vladimiru Propu svog prethodnika, te se ovde mogu povući paralele između pristupa ova dva teoretičara.

U pogledu materijala analiziraju se sledeći gorepomenuti stripovi:

Sendmen je veoma poznato delo britanskog pisca Nil Gejmena i nastao je u periodu od 1989. do 1996. godine. Kako *Sendmen* zapravo deli svet sa junacima iz *DC comics-a*, on je u tom smislu pravo osvećenje jer titularni *Sendmen* nije superheroj već personifikacija Sna. *Sendmen* predstavlja ljudsku ljubav prema snovima i pričama, te je shodno tome jedno od najstarijih božanstva koje vlada svetom snova i imaginacije.

Prometea je delo poznatog stripovskog pisca Alana Mora, i ako ovaj strip nije jedan od njegovih najpoznatijih ili najomiljenijih. Međutim ovaj strip gradi sličnosti sa Gejmenovim stripom u tom smislu jer je titularna *Prometea* personifikacija priče i imaginacije. Za razliku od *Sendmena* koji je monopersonalni lik, *Prometea* je bipersonalna – glavni lik Sofi Bengs postaje igrom slučaja nova inkarnacija *Prometea* kao njen svojevrсни alter ego.

U tom smislu, uočava se da materijal kojim ćemo se baviti odgovara teoriji monomita upravo jer se stripovi na dubljem nivou tiču pitanja imaginacije, arhetipskih predstava i simbola, kao i statusu priča u našem svetu. Tu se ogleda i izvesni metafizički trenutak, odnosno oni se mogu posmatrati kao priče o pričama.

Rad je podeljen na dva dela: teorijski i praktični.

Teorijski deo je takođe dalje podeljen na dva dela: I Strip kao medijum i II Teorija monomita. Kada je u pitanju strip kao medijum oslanjamo se na teoretičare poput Ranka

Munitića i američkih autora Vil Ajznera i Skot Meklauda. Glavna teza njihove pozicije jeste da je strip sekvenciona umetnost. Teorija monomita iscertava istoriju teorijskih razmišljanja koji utiru put autorima poput Džozefa Kempbela i Vladimira Propa da dođu do svoji zaključaka o strukturi priča. Putanja počinje pojavom strukturalizma u lingvistici koja veoma brzo inspiriše strukturalizam u književnosti, tu su zatim ruski formalisti kojima pripada Vladimir Prop. Pre nego što se strukturalno-formalne ideje pretoče u Kempbelov monomit, u tajtok se uliva psihoanaliza o kojoj ćemo najviše govoriti iz stanovišta Karla Junga jer je u većoj meri poslužio kao podloga Kempbelovoj teoriji.

Drugi, praktični deo tiče se same analize materijala u svetlu teorija kojima se bavimo u prvom delu. Kao što smo i naveli, referentni materijal uključuje dva stripa *Sendmen* i *Prometea*, te će u skladu sa tim postojati i dva poglavlja u kojima ćemo se pojedinačno baviti ovim stripovima. Nakon analize *Sendmena* i *Prometea*, prikazaću proces stvaranja mog stripa. Pozabaviću se monomitom u svom stripu, pojasniti karakterizaciju likova i prikazati tehnički deo stvaranja stripa.

TEORIJA

Strip kao medijum

Strip kao medijum pripovedanja je tokom XX veka pa sve do danas dođivo procvat. I dok se početak stripa kakvog danas poznajemo mođe pronaći u visokotirađnoj štampi s kraja XIX veka gde je postao i nezaobilazno iskustvo jutarnjih prelistavanja novina, tek kasnijih godina on zauzima nešto ozbiljniju poziciju u ravni sa romanima. Zato je termin koji se danas često koristi kako bi se opisao savremeni strip grafički roman. U tom smislu grafički roman pretenduje na zaokruženost romana često referirajući na knjiđevnu tradiciju, ali zadržava sve odlike stripa kao umetnosti. Pa ipak u okviru rada određenje grafički roman neće biti odlučujući faktor u daljoj analizi jer se suštinski ne razlikuje od pojma stripa.

Kako bismo razumeli strip kao umetnost, vađno je pogledati šta se mođe otkriti iza one jednostavne koncepcije stripa kao spoja teksta i slike. Pojedini autori govore o stripu kao „sekvencionoj“ umetnosti¹. U osnovi sekvencionalnog shvatanja stripa je ređanje slikovnih prikaza u jedan prethodno osmišljeni niz kojim autor komunicira čitaocu informacije². Pod slikovnim ovde Skot Meklaud (Scott McCloud) podrazumeva i tekst kao sekvencu koju isto tako čitamo onda kada se slova kao svojevršne statične slike poređaju u smisleni niz čime dobijamo reči, zatim od reči - rečenice, i napokon od rečenice – tekst³. No, ako ostanemo na Meklaudovoj definiciji, nuđno ćemo ostati nedorečeni u pogledu odnosa tekst-slika. Čak i Vil Ajzner (Will Eisner) govori o rečima kao slikama, odnosno on polazi od ideje da su slova kao grafički prikazi glasova izvorno ličila na nama poznate forme iz okruženja⁴. U tu svrhu, Ajzner nas podseća na egipatske i kineske piktograme koji vremenom sve manje liče na stvari iz naše okoline, a sve više preuzimaju svoj danas poznati apstraktni oblik⁵. I ne samo to, Ajzner skreće pađnju na tekst koji se javlja kao „periferna naracija“, odnosno baš kao što na fotografijama mođe moći na tekst, tako i u stripu nailazimo na slike objekata koje u sebi sadrđe tekst, poput razglednice iz Ajznerovog primera⁶. Ranko Munitić takođe govori o tekstu u okviru filaktere, odnosno balončića koji pored tekstualnog aspekta komunicira i svojim oblikom. Između ostalog, Munitić takođe smatra da je strip sekvencionu umetnost i to izražava ovako: „[fundamentalna teđnja stripa je u tome] da se adekvatnim rasporedom,

¹ Eisner, Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 2000

McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperPerennial, New York 1994

Munitić, Ranko, *Deveta umetnost, strip*, TK Mont Image i FPU, Beograd, 2006

² McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperPerennial, New York 1994, str. 9

³ McCloud, Scott, navedeno delo, str.8

⁴ Eisner, Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 2000, str.14

⁵ Eisner, Will, navedeno delo, str.14

⁶ Eisner, Will, navedeno delo, str.17

odnosno efikasnim montažnim nadovezivanjem pojedinih kvadrata-prizora, ostvari što punija iluzija neposrednog razvijanja radnje⁷. Osnovna jedinica stripovske strukture je „kvadrat-sličica“ kao istovremeno zavisna ali i „uslovno osamostaljena“ jedinica⁸. On dalje zaključuje da su osnovna oblikovna sredstva stripa 1) stripovski kvadrat-sličica; 2) montažni postupak – „odnosno metod kojim se željeni broj takvih kvadrata-slika povezuje u kontinuiranu, komunikacijski razgoventu celinu“⁹.

No, početak stripa se može uočiti i u mnogo daljoj prošlosti nego što to na prvi pogled deluje. Zapravo, strip je daleki potomak sekvencione umetnosti koju pronalazimo na primer u grobnicama egipatskih faraona u vidu slikovnih prikaza, ili kao reljefni prizori na spomenicima asirskih vladara¹⁰. Kasnije u srednjem veku nailazimo na tapisteriju kraljice Matilde iz XI veka koja „govori“ o osvajanju Engleske od strane Normana u vidu sukcesivnih sekvenca dok se ispod nalazi kratki propratni tekst¹¹. Prva pojava filaktere je ona koja se pojavljuje kao gravira na komadu drveta, odnosno poznata „Daska Protrat“ pronađena blizu jedne francuske opatije; Te prve reči u „balončiću“ koji u ovom slučaju ima oblik stilizovanog svitka izgovara jedan rimski vojnik koji zagledavši se u razapetog Isusa Hrista kaže „zaista, bio je to sin božji“¹².

I sada ubrzavamo kako bismo došli do zaključka „preistorije stripa“ kako to naziva Munitić koji rezultira „Tutim deranom“ („The Yellow Kid“) Ričarda Fentona Utkolta (Richard Fenton Outcault) iz 1895. godine objavljen u „New York Worldu“ koji konačno sadrži pravi balončić odnosno filakteru¹³. Tu su i ostali stripovi koji savršeno uvode strip u XX vek, poput „Bim i Bum“ („Katzenjammer Kids“) iz 1897. autora Rudolfa Derksa (Rudolph Dirks) koji po svemu sudeći ima isti model stripa na koji su današnji čitaoci i navikli, ali i „Mali Nemo u zemlji snova“ („Little Nemo in Slumberland“) iz 1905. autora Vinzora Mek Keja (Winsor McCay) koji prema Munitiću nudi između ostalog i raskošni umetnički događaj¹⁴.

Danas, stripovi su prešli dugačak put od „Tutog derana“ preko junaka poput belgijskog mladog reportera Tintina, svemirskog avanturiste Fleš Gordona, srednjovekovnog

⁷ Munitić, Ranko, *Deveta umetnost, strip*, TK Mont Image i FPU, Beograd, 2006, str. 16

⁸ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 16

⁹ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 17

¹⁰ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 10

¹¹ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 11; McCloud, Scott, navedeno delo, str. 12

¹² Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 11

¹³ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 12

¹⁴ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 12-13

princa Valijanta, pa sve do superheroja Supermena i Betmena, Kapetana Amerike, Spajdermena (da navedemo nekoliko). Ali nesumnjivo je, kako nam otkriva Munitić, da svi oni predstavljaju zapravo jedan arhetip junaka koji započinje svoju epopeju: „Junak je, izmenivši ime, odelo i navike, ostao isti: tako ih sve povezuje dah jedne čarolije, jedne naivne, ali besmrtno predanosti snoviĐajnojavanturi [...]“¹⁵. U našem slučaju, posmatraćemo posebno put na koji kreću Sandmen Nil Gejmena i Prometea Alana Mora.

No, pre nego što započnemo analizu ovih junačkih narativa treba se pobliže pozabaviti samim medijumom i objasniti konkretne elemente stripa po čemu se on i razlikuje od drugih medija.

Najbolji način da pristupimo opisu stripa kao medijuma jeste da se poslušimo Munitićevom podelom na dva veoma bitna stripovska elementa: kvadrat-sličica i montažni postupak. Govoreći o kvadratu-sličici zapravo govorimo šta nam jedna takva slika govori svojim linijama, bojom, filakterima i drugim takvim elementima, odnosno u pitanju je komunikacijski kodeks. Sa druge strane, montažni postupak koji obuhvata sekvencu ovih kvadrata-sličica otkriva nam čari vremena u stripu i onoga što se dešava u međuprostoru između dveslike.

1.1 **Kvadrat-sličica**

Munitić kao elemente u okviru kvadrata-sličice izdvaja sledeće: okvir, prostorno iluzorni ili plošni segment omeđen tim okviom, scenografska artikulacija tog prostornog ili plošnog isečka, figuralni sadržaj, odnosno opredmeđen detalj događaja, komunikacijski kodeks kojim se na nivou tog kvadrata-slike uspostavlja direktna veza sa čitaocem¹⁶. Pozivajući se na Munitićevu podelu i ovde, dopunjavaćemo karakteristike pozivajući se i na Ajznera i Meklauda.

Prvenstveno, oblik okvira slike može biti kako to i samo ime nalaže – kvadrat odnosno uspravljeni ili položeni pravougaonik. No, okvir može poprimiti i druge oblike poput kruga, romba, ili pak ne mora ni biti uokviren¹⁷. Doduše, Munitić u svojoj knjizi kaže da su takvi okviri ređi. Ajzner sugeriše i da različite linije koje uokviruju sliku prenose različite informacije – prava linija znači da se radnja dešava u sadašnjosti, a prošlo vreme naznačeno je talasastim linijama ili linijama kao kada se crta oblačić¹⁸. Ako je unutar okvira fokus na

¹⁵ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 42

¹⁶ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 18

¹⁷ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 18

¹⁸ Eisner, Will, navedeno delo, str.44

emocije ili na nekakav iznenađujući zvuk on se može javiti unutar okvira sa izlomljenim linijama¹⁹. Naravno, Ajzner razume da ovo nisu univerzalna pravila, već pre jedna opservacija često ponavljanih elemenata. Suština je da dosta zavisi od dogovora između pisca i umetnika koji donose odluke u zavisnosti od toga kakav ton žele da okvir prenese. U *Sendmenu*, na primer, mogu se uočiti talasasti okviri o kojima govori Ajzner, ali oni ne označavaju prošlost, već svet sna (#7). U istom broju (#7) prava linija okvira podseća na nekoliko puta lenjirom povučene linije koje nisu u papir otisnute istom jačinom, čime se upotpunjuje karakterizacija jednog od likova kao ubilački nastrojenog ludaka koji nestabilan kao i te linije. Čak i u *Prometeji* talasasti okvir ponekad označava da se likovi nalaze u drugom svetu (#3). Krugovi su veoma česti u *Prometeji*, a jedan primer korišćenja krugova (#8) je kada junaci iz jednog sveta posmatraju one iz stvarnog sveta putem vode, pa se ono što se vidi pojavljuje u centru koncentričnih krugova. Ono što nam ovi primeri govore jeste da okviri predstavljaju veoma bitne narativne elemente. U zavisnosti od pozicioniranja pravougaonika može se naglasiti nečija visina, ako lik iskače iz okvira onda se naglašava snaga, a ako okvira nema, onda se naglašava beskonačan prostor²⁰. No, o ovome ćemo i nešto kasnije kada govorimo o montaži i vremenu.

Unutar okvira crtača i pisca čeka izbor između trodimenzionalnog modeliranja ili pak plošnog tretmana; kod prvog nužno moramo poštovati realizam, a kod drugog se možemo distancirati od te naturalističke verodostojnosti²¹. Meklaud primećuje i da se realizam i plošni model mogu naći zajedno i to češće kada se pozadina odnosno scenografija prikazuje realistično, dok se likovi prikazuju kako to kaže Meklaud ikonički²². Primere koje on navodi su stripovi poput Erteovog *Tin Tina*, ili pak japanske *mange*. Razlog za ovo jeste što uprošćeni izgled likova dozvoljava identifikaciju čitaoca sa likom, tako da je čitalac u mogućnosti da kroz stripovskog junaka istražuje jedan „čulno stimulativni svet“²³. No, to da plošno modeliranje likova u realističnom svetu doprinosi da se čitalac udubi u stripovski svet zavisi u mnogome i od drugih elemenata.

¹⁹ Eisner, Will, navedeno delo, str.44

²⁰ Eisner, Will, navedeno delo, str. 46-47

²¹ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 19

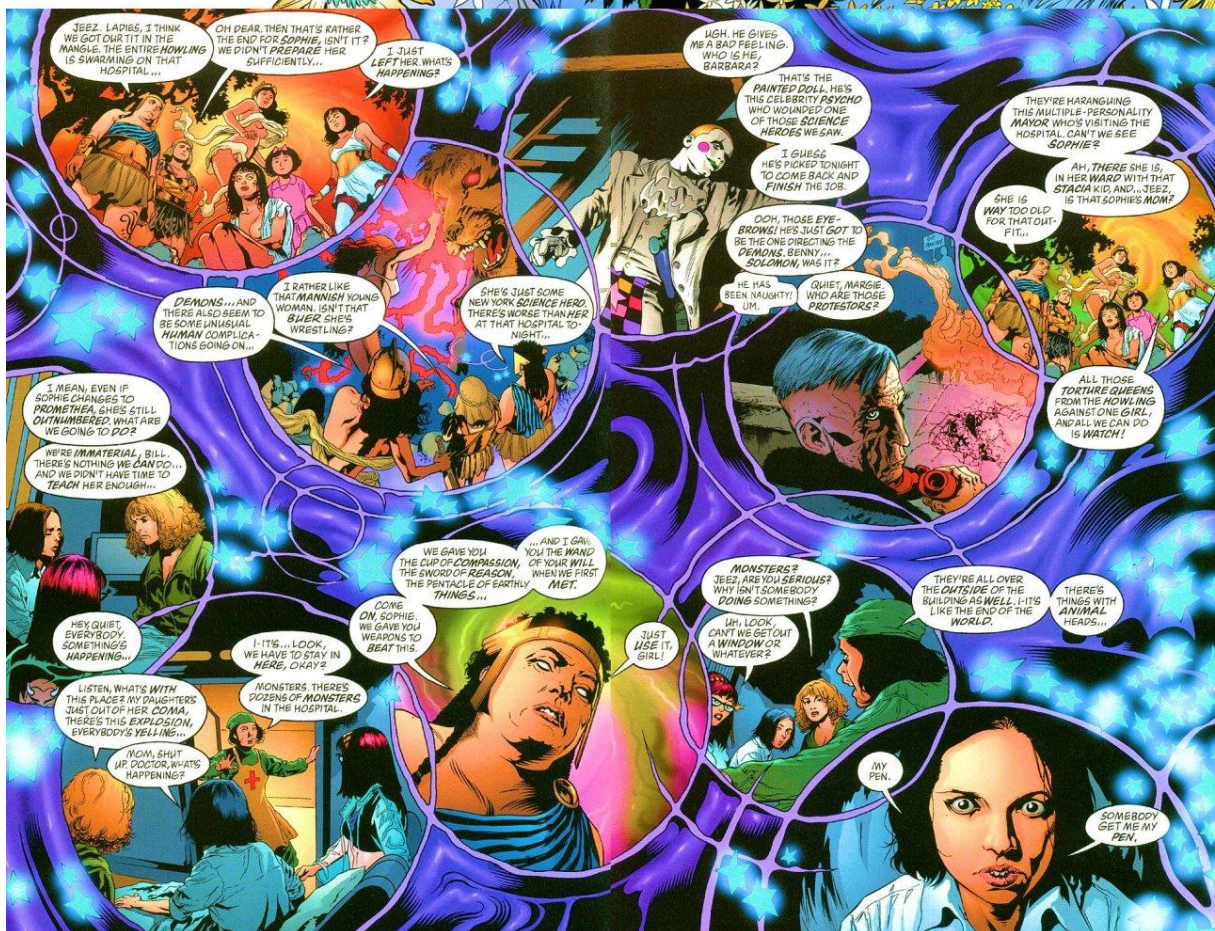
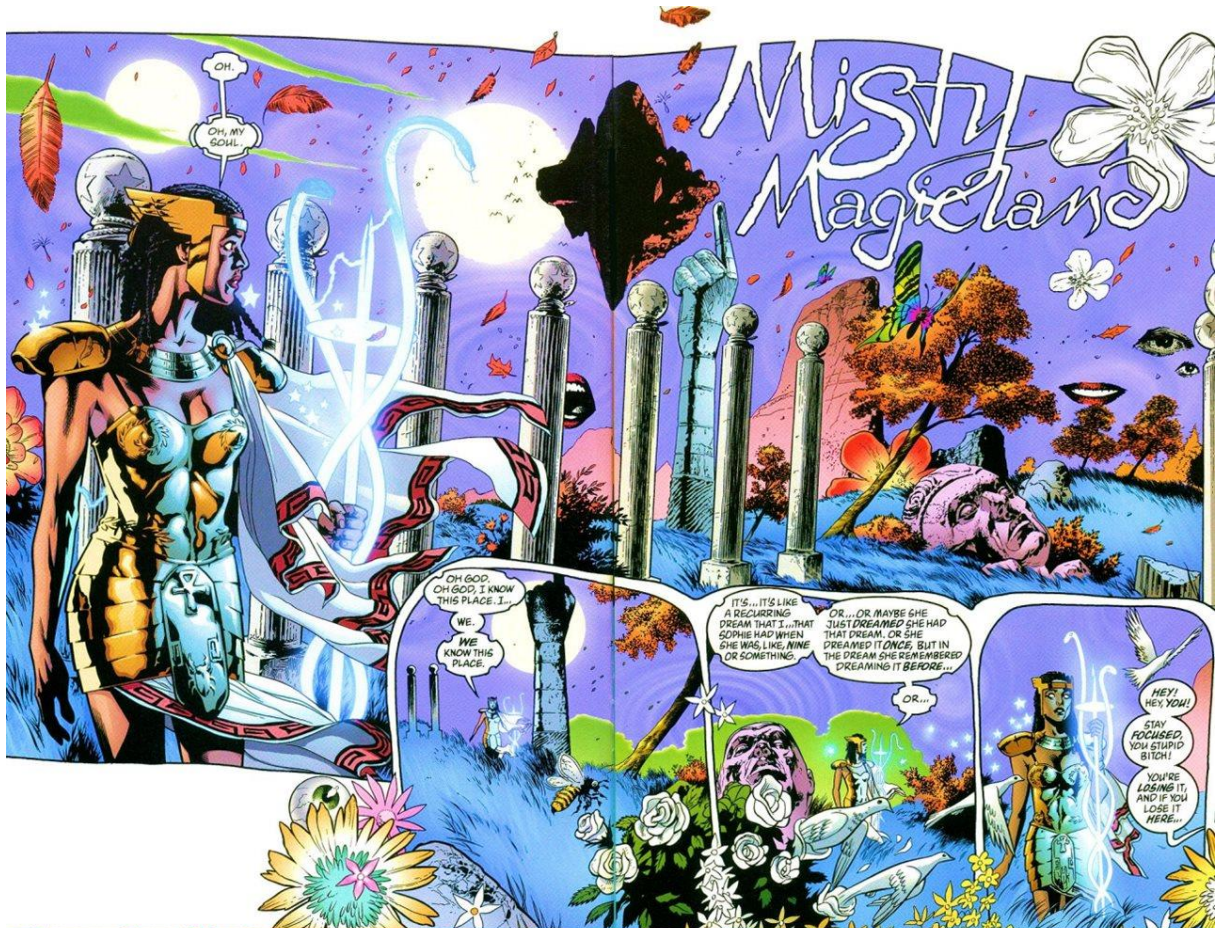
²² McCloud, Scott, navedeno delo, str.42

²³ McCloud, Scott, navedeno delo, str. 43



Talasaste linije u *Sendmenu*, broj 7 (slika gore);

Prave linije, takođe u *Sendmenu*, broj 7 (slika dole)



Talasasti okvir u Prometei, broj 3 (slika gore);

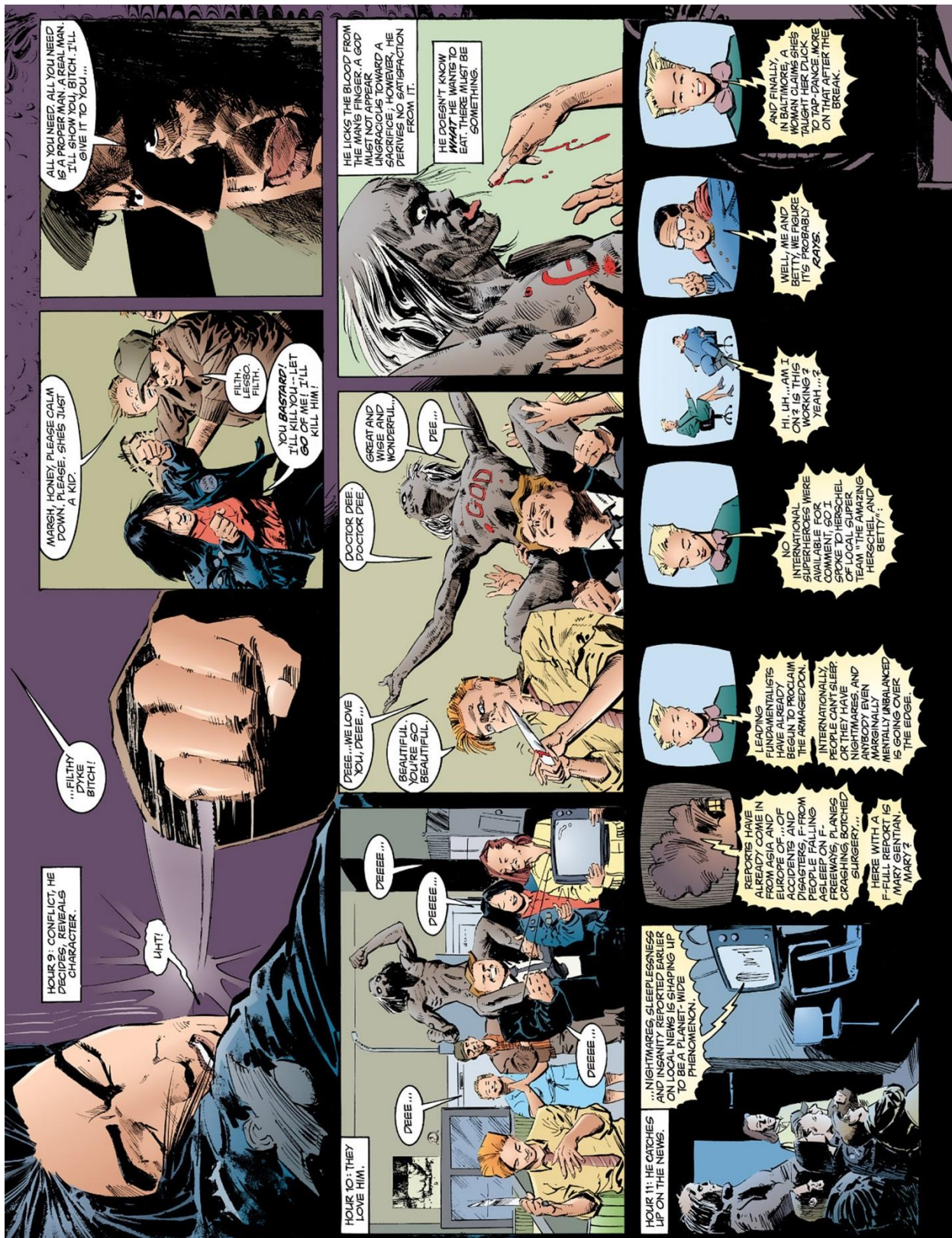
Kružni okvir, takođe Prometja, broj 8 (slika dole)

Munitić veoma često kroz svoju knjigu naglašava da strip mnogo više ima sličnosti sa filmom nego sa slikarstvom. To je upravo zato što da bi se zadržalo interesovanje čitaoca, kvadrati-sličice moraju da budu dinamični. Poput filmova, treba smenjivati planove i stajališta posmatranja, tako ukazuju na kretanje odnosno dinamične radnje koje zahtevaju i da ih „čitalac prati“ da se kreće zajedno sa njima po prostoru u okviru stripa. Ali i o ovome možemo više govoriti kada se budemo pozabavili sukcesijom panela.

Linije o kojima je bilo reči kada smo se bavili okvirima, veoma su bitni i kao elementi kojima se artikuliše unutar okvira. Munitić nam skreće pažnju na ženske i muške linije, odnosno prve su oble, napete, a sugerišu priyatnost, dopadljivost i dobronamernost, dok su ove druge rigidne, ravne, izlomljene i asociraju na hladnoću, geometričnost, bezosećajnost, okrutnost²⁴. Upravo sama linija pomaže čitaocu da dekodira ličnost stripskog junaka. Zapravo, svaka linija u sebi poseduje ekspresivni potencijal²⁵. Na primer, u prvoj zbirci o Sendmenu *Prelude i nokturna* čitalac se često susreće sa linijama koje su „brže“ kao da su nanesene u brzini prilikom skiciranja što čitavoj zbirci daje nekakav osećaj kao da to što se čita se dešava u momentu u kome se i čita. Ako su linije nagle onda one najviše doprinose osećaju strave i užasa, ludilu i delirijumu i sveopštoj zbunjenosti. Promenivši crtače stripa, kasnije zbirke u manjoj meri koriste ovakve linije, a ton cele priče se menja iz stravične urbane legende u jednu priču o ljudima i ljudskosti. *Prometea*, sa druge strane ima linije koje su veoma izveštane, što možda i govori o samom pristupu pisca i crtača stripovima kao umetnosti. Oni se umnogome drže nekakvih stripovskih linija koje su uobičajene za stripove o superherojima toga vremena, a i stil ostaje isti. Budući da ga manje zanima ekperimentisanje samom artikulacijom unutrašnjeg sveta odnosno likova i linija, Mor i njegovi crtači ekperimentišu sa montažom i postavkom panela tako da čitava dvolisnica predstavlja svojevrsni omaž različitim delima i medijumima od *Malog Nema* Vinsora Mekeja, tekstilnih dizajna Vilijama Morisa, *Zvezdane noći* Vinseta VanGoga pa sve do crkvenih vitraža i art deko stila.

²⁴ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 21

²⁵ McCloud, Scott, navedeno delo, str. 124



ALL YOU NEED, ALL YOU NEED IS A PROPER MAN, A REAL MAN. I'LL SHOW YOU, BITCH. I'LL GIVE IT TO YOU...

MARSH, HONEY, PLEASE CALM DOWN, PLEASE. SHE'S JUST A KID.

FILTHY LESSO, FILTH.

YOU BASTARD! I'LL KILL YOU -- LET GO OF ME! I'LL KILL HIM!

..FILTHY DYRE BITCH!

HOUR 9: CONFLICT, HE DECIDES, REVEALS CHARACTER.

UH!

HE LIKES THE BLOOD FROM THE HANDS. FINISHED, A GOD MUST NOT APPEAR. UNGRACIOUS TOWARD A SACRIFICE; HOWEVER, HE PERIVES NO SATISFACTION FROM IT.

HE DOESN'T KNOW WHAT HE WANTS TO EAT. THERE MUST BE SOMETHING.

DOCTOR DEE DEE DOCTOR DEE DEE

DEE... WE LOVE YOU, DEE...

BEAUTIFUL, YOU'RE SO BEAUTIFUL.

HOUR 10: THEY LOVE HIM.

DEE... DEE... DEE...

AND FINALLY, IN BALTIMORE, SHE'S TAUGHT HER TRICK ON THAT AFTER THE BREAK.

WELL, ME AND BEAULIE THIS PROBABLY IS SAYS.

HI, LH... AM I WORKING THIS YEAR...?

NO INTERNATIONAL WERE AVAILABLE FOR COMMENT SO I SPOKE TO HERSCHEL OF LOCAL SUPER TEAM "THE AMAZING HERSCHEL AND BETTY".

LEANS FUNDAMENTALISTS HAVE ALREADY BEGUN TO PROCLAIM THE ARMAGEDDON. INTERNATIONALLY, PEOPLE CAN'T SLEEP. NIGHTMARES AND ANYBODY EVEN MARGINALLY MENTALLY UNBALANCED IS GOING OVER THE EDGE.

REPORTS HAVE ALREADY IN EUROPE AND OF ACCIDENTS AND PEOPLE FALLING ASLEEP ON F-FREEMWAYS, PLANES CRASHING, BOTCHED SURGERY... HERE WITH A F-FULL REPORT IS MARY GENTIAN. MARY?

NIGHTMARES, SLEEPLESSNESS AND INSANITY REPORTED EARLIER TO BE A PLANET-WIDE PHENOMENON.

HOUR 11: HE CATCHES UP ON THE NEWS.

DEE... DEE... DEE...

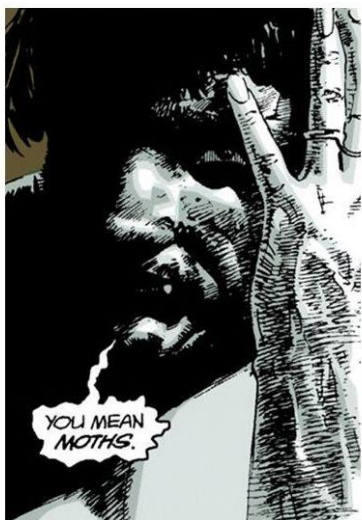
Dvolisnica iz *Prelude i nokturne* u kojima se čitalac susreće sa "brzim" linijama. Ovaj konkretan broj (#6) odlikuje horor i sveopšte ludilo

Tu je naravno i boja koja zajedno sa svim prethodnim navedenim elementima prenosi emocije, i uspostavlja atmosferu stripa i pre nego što se strip počne čitati. Kada se otvori strana, čitalac je u mogućnosti da percipira boje i na osnovu toga zaključi da li će biti nasilja ili ne, da li se na stranicama odvija nekakva ljubavna scena ili ne. Munitić u knjizi piše da pojedine boje uvlače pogled, poput zrna, plava i ljubičasta, dok neke druge odbijaju kao što su crvena i tuta²⁶. Zato jedne jesu mirnije u odnosu na druge koje se često koriste u prikazivanju akcije. Zanimljivo je da je kolorit *Sendmena* promenjen u odnosu na prvobitna izdanja. Taj kolorit je bio uobičajen za osamdesete godine XX veka i odlikuju ga jarke pomalo psihodelične boje, ali kako je vreme prolazilo, on je zamenjen novijim smernijem koloritom ali i dalje veoma efektnim. Još zanimljivije je međutim to što su naši izdavači zadržali taj originalan kolorit. Između ostalog, boje u *Sendmenu* su isprva bile mračnije, ali kako se vremenom menjao ton priče menjale su se boje. Pa ipak, kako je glavni lik uvek obučen u crno, crna boja je prožeta panelima u kojima se on pojavljuje. U tom smislu njegova crna predstavlja noć, introspekciju i melanholiju koju on kao junak oseća. Ovo je očigledno posebno kada ga uporedimo sa njegovom sestrom Sumanutost koja je odevena u različite boje, a čak i kosa joj je šarena. U *Prometeji* boje zavise od toga u kom se svetu junakinja nalazi. Pošto ona prolazi kroz različite sefirote drva života, tako se i menja boja, dok je boja u njenom stvarnom svetu skoro uvek ista – plavičasto-sive boje kao boje grada.

Dolazimo polako i do balončića o čemu nakon svih ovih elemenata nema puno da se kaže. Pošto se iscertava linijom, to znači da sve ono što smo rekli za liniju isto važi i za filakteru. Ako reči izgovara gavran u *Sendmenu*, njegova filaktera će se sastojati iz izlomljenih linija i sličnog takvog fonta unutar balončića kako bi se naglasilo njegovo kreštanje i graktanje, *Sendmen* govori uz pomoć crnog valovitog balončića, dok su mu slova bela, što je ujedno ekstenzija njegove grafičke artikulacije. Filaktera koja označava repliku Sumanotosti je šaren, *Strast*, *Stihija* i *Sudbina* po svemu sudeći imaju uobičajen balončić, ali sa različitim fontovima. Jedino *Smrt* ima uobičajenu filakteru koja govori o njenoj prizemnosti i praktičnosti u odnosu na svoju braću i sestre. Kada se *Sofi Bengs* pretvori u *Prometeju*, i njena filaktera menja oblik. Filaktera kao oblik tektualne stripovske komunikacije jeste bitna, ali i pored toga ona je u stripu vizuelna upravo jer različiti oblici komuniciraju različite informacije. Pored toga tu je i ozvučenost kvadrata sličice unošenjem onomatopeje zvuka koji se može naći u nekakvom balončiću, ali ni to nije nužno.

²⁶ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 21

U ovom delu smo videli kako jedan kvadrat-sličica može da prenese atmosferu i ton stripa, da nam saopšti psihološko stanje junaka, ili pak da nam kaže nešto o njegovoj samoj ličnosti. Ono što je fascinantno jeste da ne postoji nikakvo strogo napisano pravilo koje diktira kako će se ovi elementi upotrebiti, već se oni intuitivno koriste, a zatim i „čitaju“.



Različite filaktere za Sofi Bengs i Prometeu (dve slike gore)

Različite filaktere. Sudbina, Smrt, Strast, Sumanutost (srednji red); Strah, San, Stihija (red dole)

1.2. Montažni postupak

Montaža kvadrata-sličice povezuje u kontinuiranu i komunikacijski razgovetnu celinu²⁷. Kada Munitić govori o montaži, on se ujedno i osvrće na vreme i ritam. Na vreme i ritam se osvrće i Ajzner. Obojica govore o percipiranju vremena. I dok Ajzner navodi uske panele i dugačke panele koji osim ritma saopštavaju i kojom se brzinom nešto dešava, Munitić skreće pažnju na tip akcije, poput tučnjave ili razmišljanja – pri čemu je oslikovljeno vreme u prvom kraće, a u drugom duže.

Munitić, pak se zadržava na sledećim terminima: oslikovljeno i diskurzivno vreme, kao i objektivno i subjektivno vreme. Oslikovljeno vreme je ono koje je prikazano u jednoj pa drugoj sličici, dok postoji i ono vreme koje se nalazi između, ono koje je kako Munitić kaže „sabijeno“ ili „preskočeno“ između dva panela²⁸. Tu je već reč o diskurzivnom vremenu stripovske kompozicije²⁹. Sa druge strane, razlika između objektivnog i subjektivnog vremena je u tome što se prvo odnosi na „hronosloške podatke diskurzivno utisnutim u strukturu stripa“ kao vreme koje je već određeno od strane autora, i može se objektivno izmeriti, a drugo na ono intuitivno vreme koje se rađa kada percipiramo panel u vremenskom smislu i uvek se ostvaruje isključivo u granicama određene svesti³⁰. Munitić slikovito subjektivno vreme naziva i „sopstveno preludiranje na klavijaturi prošlo-sadašnje-buduće“ upravo jer je čitalac dok percipira panele i dok se kvadrati-sličice iz sadašnjosti nižu u prošlost, on ili ona je u mogućnosti da se vrati na neku „prošlu“ sličicu. Veliko je angažovanje čitaoca stripa koji proživljava sadašnjost u stripu, dopunjuje ono neoslikano vreme, ali i određuje vremensku meru kvadrata sličice, ili kako to Munitić naziva, „tajming“³¹. Ono što je zanimljivo jeste da prema Munitiću čitalac obavlja funkciju odmeravanja tajminga, što u crtanom filmu pripada animatoru, a u muzici dirigentu³².

Percipiranje vremena na osnovu veličine kvadrata-sličice na koji nas navodi Ajzner je jedno, ali veoma je bitno kako vreme funkcioniše u okviru čitave table. Tada se kako smo već nagovestili pozivajući se na Ajznera uočava i određeni ritam. Munitić govori da se pored kvadrata-sličice kao osnovni konstitutivni i morfološki oslonac stripa nameće upravo tabla³³. Tabla kao takva predstavlja jednu celinu koja u montažnom smislu mora biti u harmoniji. Svi

²⁷ Munitić, Ranko, navedeno delo, str.28

²⁸ Munitić, Ranko, navedeno delo, str.31

²⁹ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 31

³⁰ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 31-34

³¹ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 36

³² Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 36

³³ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 39

elementi pojedinačnog kvadrata-sličice planovi, rakursi, poze, gestovi likova i scenografija treba uskladiti sa vrednostima svih kvadrata na stranici³⁴.

Munitić primećuje da često u novijem periodu autori koncipiraju tablu kao jedan raskošno opremljeni kvadrat-prozor, i to je veoma tačno kada su u pitanju stripovi kojima ćemo se baviti u ovom radu. *Sandmen* i *Prometea* stranicama i dvolisnicama pristupaju kao umetnosti. Gejmen na primer govori o ritmu u jednom broju (#9) koji je inspirisan afrički narodnim pričama, ali zapravo nije ni jedna poznata priča. U tom broju Gejmen koncipira table tako da odrtavaju određeni ritam – četiri kvadrata iste dužine ispod kojih se nalazi jedan pravougaonik. Kako u ovom broju deda priča priču unuku, Gejmen zapravo ovakvom tablom želi da u četiri kvadrata prikaže pričanu priču, a u pravougaoniku vrati čitaoca na „okvir“ odnosno dedu i unuka koji sede oko vatre³⁵. Međutim, ne samo da Gajman ritam koristi kako bi strukturalno oblikovao ovaj broj, on želi i atmosferski da doprinese i rasporedom panela na tabli asociira čitaoca na skoro pevljivi ritam narodnih bajki i priča³⁶.

1.3. Arhetip u stripu

U ovom delu želim kratko da nagovestim nešto o čemu će biti reči kada se u radu budem bavila teorijom monomita i samom analizom stripova. Munitić u svojoj knjizi *Strip, deveta umetnost* za nas otvara most ka problematici kojom ćemo se baviti, a tiče se upravo arhetipova. Za Munitića, stripovske kreacije su one univerzalne priče koje se potvrđuju jer ih čitaoci instinktivno i intuitivno prihvataju³⁷. U suštini, ništa drugačiji nisu stripovski junaci u odnosu na mitološke junake. To samo prema Munitiću potvrđuje univerzalnu potrebu čoveka za herojima³⁸. A kada je u pitanju sam junak, tipologija je takva da on mora imati prvorazredne vrline i drugorazredne mane; on ima pratioca i odoleva braku; ponekad ga prati svita čime se formira zbirni karakterni entitet ili pak dobija dvojica suprotnih karakteristika čime se izbegava dosada; junak je zaštitnik slabih i dobrih, dušmanin silnih i zlih; on je često otpadnik; on je istraživač (oštrije – osvajač), osvetnika, a zatim u nešto oštrijem varijanti progonitelj i u najakutnijem - monomanijak³⁹. Napokon, on je čovekova idealna projekcija. Što se tiče superheroja, oni mogu biti monopersonalni poput Fleš Gordona i princa Valijanta ili bipersonalni kao što su Batman, Superman i drugi⁴⁰. Ovo dovodi do udvajanje i cepanje

³⁴ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 39

³⁵ Bender, Hy, *The Sandman Companion*, Vertigo, New York, 1999, str. 50

³⁶ Bender, Hy, navedeno delo, str. 50

³⁷ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 44

³⁸ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 48

³⁹ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 57-58

⁴⁰ Munitić, Ranko, navedeno delo, str. 60

ličnosti, čime samo možemo nagovestiti psihološku dimenziju koja će biti jasnija kada budemo govorili o Jungu i njegovoj koncepciji dualnosti. Ono što u ovom momentu možemo reći jeste da takva dualnost likova često asocira na problem svesnog i podsvesnog. Antonimije koje se mogu primeniti na junaka poput zbunjenog mladića Klarka Kenta i snažnog vanzemaljca Supermena u strip i uopšte karakterizaciju junaka unose dinamiku i tenziju između ove dve polovine koje treba balansirati.

**

U ovom delu sam se ukratko fokusirala na karakteristike koje čine strip jednim od najfascinantnijih medijuma budući da je povezan sa slikarstvom, filmom i književnosti. No, daleko od toga da je strip nezavistan medijum – on uspešno razvija sopstvene konvencije i rešenja kako bi na što inovativniji i efektniji način preneo priču čitaocu. U poglednu naše teme, međutim najzanimljivije je ono što nam nagoveštava Munitić, a o čemu ćemo se mi dalje pozabaviti u sledećem delu a tiče se monomita, a sa tim u vezi i ahretipa i dualnosti.

Teorija monomita

Teorijski okvir ovog rada zasniva se na tezama profesora književnosti Džozefa Kempebela koje se tiču teorije **monomita**. Prema Džozefu Kempbelu, ispod površinskog sloja mnogih priča nalazi se arhetipska struktura kao univerzalni obrazac putem kojeg se pripoveda o putovanju glavnog junaka, pri čemu junak prolazi kroz tri glavne faze: odlazak, inicijacija, povratak. Međutim, u trenutku njenog nastajanja, Kempbelova teorija nije predstavljala ništa novo – dovoljno je reći da je pre Kempbela sličnu ideju imao folklorista Vladimir Prop koji u svojoj knjizi *Morfologija bajke* detaljno opisuje strukturu određenog korpusa ruskih bajki i dolazi do sličnih zaključaka, odnosno da bajke prate određenu strukturu, ali i da je repertoar radnji i likova ograničen.

Praktično savremenici, Propa i Kempbela razdvaja tadašnja politička podjela na istok i zapad, te su Propove misli i ideje kasnije sa svojom prezentacijom na zapadu⁴¹. Međutim, interesovanje za strukturu kod Kempbela i Propa nisu ništa novo, već predstavlja logičnu progresiju u načinu razmišljanja – čitav XX vek zapravo predstavlja jednu intelektualnu migraciju koja počinje sa pojavom strukturalizma Ferdinanda de Sosira. Nama danas nije teško pronaći i ponovo proći putanjom koja počinje Sosirom, a kojom su nastavili teoretičari poput Vladimira Propa i Džozefa Kempbela.

1.1 Strukturalizam i lingvistički preokret u društvenim naukama

Dakle, strukturalna analiza bajki koju nalazimo kod Propa svoj idejni početak ima u lingvistici. Za to je kao što je već nagovešteno zaslužan švajcarski lingvista Ferdinand de Sosir. Od ključnog značaja je De Sosirova želja da predmet proučavanja njegove opšte lingvistike bude univerzalni i apstraktan sistem jezika (*langue*) koji će garantovati naučnost novodefinisane discipline⁴². Za razliku od živo izgovorene reči (*parole*), jezik kao sistem može se opisati kao „zajednički i celovit sistem uzajamnih povezanosti i odnosa svih pojedinačnih elemenata“⁴³, što dovodi do lingvističkog zaokreta u humanističkim naukama čime se čovekove kulturne aktivnosti mogu objasniti proučavanjem nesvesne strukture koja određuje opštezakone njegovog delovanja⁴⁴.

⁴¹ *Morfologija bajke* je u Rusiji objavljena 1928. godine, dok su prevodi na engleskom objavljeni 1958. i 1968. Knjiga Džozefa Kempbela *Junak sa hiljadu lica* objavljena je 1949. godine.

⁴² Bućinjska, Ana, Markovski, Mihael Pavel, *Književne teorije XX veka*, (prev. Ivana Đokić) Službeni glasnik, Beograd, 2009, str. 218-222

⁴³ Bućinjska, Ana, Markovski, Mihael Pavel, navedeno delo, str. 219

⁴⁴ Bućinjska, Ana, Markovski, Mihael Pavel, str. 308

Drugačije rečeno, kategorija sistema postaje izuzetno koristan koncept, posebno u proučavanju disciplina poput antropologije, etnologije, folklorstike i književnosti jer nagoveštava da se ispod površine ljudske aktivnosti nalaze univerzalne zakonitosti. Tako na primer, strukturalno razmišljanje u okviru antropologije primenjuje Klod Levi-Stros. On u svojoj knjizi *Osnovne strukture srodstva* (1949) navodi tabu incesta kao jednim od zakonitosti koje uređuju društveni život ljudi. Ne samo da Levi-Stros ukazuje na „nesvesni sistem“ kao antropološki pandan lingvističkom *langue*, već tabu objašnjava pozivajući se lingvističke binarne opozicije. O čemu je zapravo reč? Kako bi se uopšte govorilo o bilo kakvoj strukturi, glavni zadatak jeste pronaći i proučiti elementarne jedinice. U lingvistici Ferdinanda de Saussura to su foneme čiji se odnos temelji na zvučnim razlikama (reč „pat“ se razlikuje od reči „bat“ zato što u sebi imaju različite foneme /p/≠/b/, a ne zato što inherentno sadrže prirode pojmova na koje se odnose). Kod Levi-Strosa su to bili rodbinski odnosi koji pojedinci grade između sebe. Tabu incesta prema Levi-Strosu zasniva se na njegovoj tezi o „razmeni“ čena izvan jedne grupe srodnika (A) darujući je drugoj grupi (B), pri čemu je grupa B poželjna jer nije A (odnos $A \neq B$).

Da se primetiti da je savremenom zdravorazumskom čoveku ovakva konceptualizacija incesta manjkava – jer ako je jedina obaveza grupe da čene svog plemena „poklone“ drugom kako bi ih pridobili i održali kao saveznike, to onda ne garantuje da budući supružnici nisu u srodstvu jer se takva jedna razmena između dve porodice već dogodila. Reč je zapravo o terminološkom problemu, jer ono na šta se poziva Levi-Stros nije incest, već eksogamija. Prvi pretpostavlja konceptualizaciju srodničke veze, dok drugi pretpostavlja konceptualizaciju društvene jedinice⁴⁵.

Međutim, za ovaj rad nije bitno zalaziti dublje u rad Klod Levi-Strosa o rodbinskim vezama, te ova digresija služi kako bi ilustrovalo uticaj koji je strukturalizam ostvario izvan oblasti lingvistike. Bitno je razumeti da Levi-Stros strukturalnom metodom dolazi do zakonitosti koja upravlja društvom, a tabu koji je opisao predstavlja među koja deli naše animalne pretke od današnjeg savremenog čoveka kojim ne upravljaju čisti nagoni već nesvesne strukture koje regulišu njegovo ponašanje.

⁴⁵ Wagner, Roy, "Incest and Identity: A Critique and Theory on the Subject of Exogamy and Incest Prohibition", *Man, New Series*, Vol. 7, No. 4, 1972, str. 602, <https://www.jstor.org/stable/2799952>

1.2 Vladimir Prop – na meĀi izmeĀu strukturalizma i formalizma

Novi pravac Ferdinanda De Sosira svom predmetu pristupa sinhronijski, Ńto znaĀi da sa usponom strukturalizma jenjava opsednutost poreklom i istorijskim promenama u jeziku, a predmet se posmatra onakav kakav jeste u datom trenutku. Bajka takoĀe osloboĀna dijahronijskog pristupa postaje plodno tle za dalja ozbiljnija prouĀavanja, a javlja se i Ńelja za klasifikacijom prema tipovima kako bi se ostvario san o nauĀnom pristupu tih priĀa iz naroda. Upravo taj lajtmotiv Āitave naŃe civilizacije je zvezda vodilja Vladimira Propa koji *Morfologiju bajke* piŃe kao odgovor na prethodne pokuŃaje da se bajke klasifikuju u razliĀite kategorije.

Zapravo, da budem sasvim jasna: u knjiŃevnoj teoriji razlikuju se dva pravca koji u prouĀavanju knjiŃevnosti pristupaju koristeĀi se dostignuĀima lingvistike, a to su **ruski formalizam** kome je Prop i pripadao, i **strukturalizam**. Prvi je bio karakteristiĀan kao Ńto to ime kaŃe za teritoriju Rusije i bio je kratkog daha⁴⁶, dok je drugi bio Ńireg opsega te samim tim predstavlja barjak pod kojim se mogu naĀi mnogi teoretiĀari. Jedno je sigurno, a to je da je od ruskog formalizma u svesti ostala formalna metoda, dok je strukturalizam nastavio da Ńivi, Āak i kada su njegove ideje zamirale, odnosno Āak i tada kada se iz „klasiĀnog strukturalizma“ pretvorio u „kritiĀki“⁴⁷. No, Vladimir Prop koji pripada ruskim formalistima, postaje nezaobilazno ime u okviru strukturalnog prouĀavanja knjiŃevnosti.

BuduĀi pripadnik ruskog formalizma, jedan od glavnih kritika uperenih ka idejama Vladimira Propa je ta koja se shodno tome tiĀe njegove formalne metode; odnosno kako se moŃe proĀitati u predgovoru Alana Dundesa za ameriĀko izdanje Propove knjige: „Propov sintagmatski pristup se naŃalost bavi samo tekstem, baŃ kako knjiŃevni folkloristi uglavnom to i Āine posmatrajuĀi tekst u izolaciji od druŃtvenog i kulturnog konteksta“^{48 49}. ShvaĀen ovako, Propov formalizam je sterilan; ali Āak i kada se upuĀuju ovakve kritike, treba napomenuti da je Prop na sebe preuzeo jedan od teŃih zadataka, a to je da postavi temelje za

⁴⁶ Trajao je svega par decenija, a za zvaniĀni poĀetak mogla bi se uzeti godina formiranja Opojaza – DruŃtva za izuĀavanje poetskog jezika, a koji je predvodio Roman Jakobson; Za praktiĀan kraj uzima se godina 1930. kada jedan od Ālanova Opojaza, Viktor Ńkolovski po politiĀkim pritiskom Ńtampa esej u kome odbacuje formalistiĀke poglede (BurŃinska, Markovski, 2009: 123, 140).

⁴⁷ „KritiĀki“strukturalizam prerasta u poststrukturalizam, ali za ovaj rad dovoljno je naznaĀiti da se izvesna promena dogodila, ali da novi teorijski pravac zadrŃa va koren „strukturalizam“ Āime on nastavlja da postoji kao okosnica u poststrukturalnom diskursu.

⁴⁸ Propp, Vladimir, *Morphology of the Folktale*, University of Texas Press, Austin, 2009, str. xii

⁴⁹ Prevod autora. Original: „Propp’s syntagmatic approach has unfortunately dealt with the structure of text alone, just as literary folklorists generally have considered the text in isolation from its social and cultural context.“

sve buduće proučavao. U našem slučaju, Propova strogo formalna analiza strukture bajke je i te kako bitna i odlično započinje diskurs na temu monomita i mogućnosti samospoznaje

I baš kao što to strukturalizam nalaže potrebno je poći od elementarnih jedinica. Uvidevši odstupanja prilikom klasifikacija bajki različitih autora, Prop objašnjava da je većina istraživača svoj zadatak započela nametanjem arbitrarne klasifikacije bez konkretnijeg proučavanja materijala⁵⁰. Prop veruje da sama struktura bajke kao i njeni elementi stvaraju svoju klasifikaciju⁵¹ (Propp 2009: 6).

Pre nego što u svojoj knjizi *Morfologija bajke* uopšte opiše i demonstrira svoju formalno-strukturalnu metodu, on se poziva na još jedan bitan rad - *Pregled tipova bajki (Verzeichnis der Märchentypen)* – delo finskog folkloriste Anti Arnea (Antti Arne) objavljeno 1910. godine. Ovo Arneovo delo zapravo predstavlja indeks priča prema siću, pri čemu je Arne prvo popisao skandinavska narodna predanja, a kasnije ovaj indeks proširuje predanjima drugih naroda i američki folklorista Stith Thompson (Stith Thompson). Propa konkretno zanimaju priče pod brojevima 300-749 u okviru kataloga, a koje Arne naziva *čarobne bajke*. Pre nego što nastavim sa Propom, valja napomenuti da je ovaj indeks i dan danas od izuzetnog značaja jer omogućava pregled bajki iz različitih podneblja, pa samim tim i komparativna proučavanja bajki. Imajući ovo u vidu, Prop ipak kritikuje sam princip podele koji se zasniva na motivima i likovima. Prop navodi sledeće siću kao primere, a ja ovde izdvajam nekoliko:

1. Car daje junaku orla. Orlo prenosi junaka u drugo carstvo.
2. Ded daje Sučenku konja. Konj prenosi Sučenka u drugo carstvo
3. Čarobnjak daje Ivanu čamac. Čamac prenosi Ivana u drugo carstvo.⁵²

Prema Propu, ono što se u ovim sićima primećuje jeste da su radnje iste (davanje, prenošenje u drugo carstvo), dok se akteri menjaju. Pogledajmo sada kako je izvršena klasifikacija u Arne-Tompsonovom indeksu (navodimo po nekoliko primera i na pojednostavljen način):

Natprirodni neprijatelji (300-399)

300 Ubica zmaja

301 Tri ukradene princeze

(...)

⁵⁰ Propp, Vladimir, navedeno delo, str. 5

⁵¹ Propp, Vladimir, navedeno delo, str. 6

⁵² Propp, Vladimir, navedeno delo, str. 19

Natprirodna ili začarana žena (muž) ili drugi članovi rodbine (400-459)

400 Čovek u potrazi za svojom izgubljenom ženom

401 Princeza pretvorena u košutu

(...)

425 Potraga za izgubljenim mužem

(...)

451 Deva traži i svoju braću

(...) ⁵³

Ostale grupe u okviru čarobnih bajki, poput natprirodni zadaci (460-499), natprirodni pomoćnici (500-559), magični predmeti (560-649), natprirodna snaga ili znanje (650-699) kao i druge natprirodne priče (699-149), isto tako ne pružaju ništa više osim jednog odabranog glavnog motiva, čime se zanemaruje ono što Propa zanima, a to je suštinski nepromenljiva struktura. Dakle, za Propa nije bitno da li žena traga za mužem, ili muž traga za ženom, ili ko daje čarobni predmet i šta je taj čarobni predmet koji prenosi junaka u drugo carstvo. Stoga je Propov cilj bio da razluči između konstanti i varijabli.

Kao u De Sosirom strukturalizmu, bitno je otkriti koji je to najmanji nedeljivi element koji ulazi u odnos sa drugim istim takvim elementima čineći tako jednu strukturu koja upravlja iz dubine na površinski sloj teksta – stoga, Prop pronalazi takav element i naziva ga **funkcijom**. Ovaj termin se fokusira ne na *ko* i *kako*, već *šta* likovi čine, te njegova definicija funkcije glasi: [to je] postupak lika određen s obzirom na njegov značaj za tok radnje⁵⁴. Dalje, Prop navodi: (1) te funkcije predstavljaju stabilne i konstantne elemente bajke, nezavisno od toga ko i kako ih realizuje; one su osnovni elementi bajke; (2) broj funkcija je ograničen, (3) redosled funkcija je uvek identičan; (4) sve bajke su zapravo pripadaju jednom jedinom tipu ako im posmatramo strukturu⁵⁵.

Repertoar radnji čine trideset i jedna funkcija, a pored njih, Prop je izdvojio i sedam tipskih aktera koji igraju određene uloge, a to su: junak, lažni junak, protivnik, pomoćnik, darivalac (darivalac čarobnog sredstva), osoba koja šalje junaka na put, careva kći ili njen otac. Navodim i sledeće funkcije: 1. *udaljavanje* (roditelj napušta junaka); 2. *zabrana* (junaku se neka aktivnost zabranjuje - da uđu određenu odaju, na primer); 3. *kršenje zabrane* (junak

⁵³ Aarne, Antti; Thompson, Stith (ed.; trans.), *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*, Suomalainen Tiedekatemia, Helsinki, 1961, str. 88, 90, 128, 131, 140, 153

⁵⁴ Propp, Vladimir, navedeno delo, str. 21

⁵⁵ Propp, Vladimir, navedeno delo, str. 21, 22, 23

ipak čini zabranjenu radnju); 4. *protivnikovo izviĐanje* (da bi obavestio o aktivnostima junaka); 5. *odavanje podataka o junaku*; 6. *podvala* (protivnik se prurušava ne bi li junaku naneo štetu); 7. *nehotiĉno sauĉesništvo* (junak iz neznanja ili naivnosti dopušta da bude prevaren); 8. *protivnikovo nanošenje štete ili nedostatak* (protivnik junaka lišava neĉeg dragocenog); 9. *saopštavanje nesreće ili nedostatka* (upućuje se poziv za pomoć i junak kreće po ovom pozivu); 10. *poĉetak suprotstavljanja* (junak odlučuje da reaguje); 11. *odlazak* (junak napušta svoje prethodno stanje i polazi na put); 12. *darivalac proverava junaka* (junakova ĉast, dobrotu, mudrost su, recimo, na proveru); 13. *junakova reakcija na proveru* (junak izdrži avu probu); 14. *sticanje ĉarobnog sredstva/potencijala* (kao nagradu junak stiĉe ĉarobni predmet/liĉno osvaja natprirodno svojstvo); 15. *putovanje* (junak sam ili uz pomoć vodiĉa nalazi traž eni predmet ili osobu); 16. *borba junaka sa protivnikom* (junak se bori sa zmajem, divom npr.); 17. *obeležavanje* (junaka ťigošu, prstenuju ili već nekako obeleži avaju); 18. *pobeda* (u otvorenom boju protivnik biva poraž en junakovom snagom ili lukavstvom); 19. *otklanjanje nevolje ili nedostatka* (junak otklanja poĉetnu nevolju); 20. *povratak junaka* (junak se vraća); 21. *potera* (junaka progone i pokušavaju da ubiju); 22. *spasavanje* (junak se spasava od potere lukavstvom, ĉarobnim predmetom ili snagom); 23. *dolazak inkognito* (junak se neprepoznat vraća kući); 34. *pretenzije lažnog junaka* (lažni junak postavlja neosnovane zahteve); 25. *težak zadatak* (junakova sposobnost, hrabrost ili spretnost bivaju testirani putem nekog izuzetno teškog zadatka); 26. *rešavanje* (junak uspešno rešava zadatak); 27. *prepoznavanje* (junaka prepoznaju po belegu, znaku ili prstenu); 28. *raskrinkavanje* (identitet lažnog junaka biva razotkriven); 29. *preobražavanje* (junak dobija novi, bolji izgled, osobine); 30. *kažnjavanje* (protivnika stiže zaslužen kazna); 31. *ženidba* (junak se ťeni i dobija carski presto).⁵⁶

Prop takoĐprimećuje da se odreĐene funkcije grupišu, razdvajajući tako: (a) poĉetnu situaciju (funkcije od 1 do 7); (b) zaplet (8-11); (c) susret sa darivaocem (12-14), (d) prvi potez (15-22), (e) drugi potez (22-31), pri ĉemu se ova dva razliĉita poteza odnose na dve odvojene nevolje u koje junak upada, a svaka od kojih zahteva sopstveno razrešenje. Dakle, prvi potez je povezan sa nesrećom koja se dešava na samom poĉetku priĉe, dok se drugi potez odnosi na lažnog junaka koji nepravedno zauzima junakovo mesto. To znaĉi da odreĐene funkcije nužno prati konkretan niz drugih funkcija kao njene reakcije.

⁵⁶ Propp, Vladimir, navedeno delo

1.3 Jung: arhetipi, jastvo, individuacija

Kako bih se uopšte približila Kempbelu i njegovom monomitu, put koji je započeo strukturalizmom moram nastaviti pomoću psihoanalize. Da se primetiti da smo zapravo uvek u sferi uma, pitanje je samo da li reč o lingvističkoj strukturi ili pak psihičkoj. No, mene ovde na zanima u kojoj meri primat ima lingvistički pristup, nasuprot psihološkom, već sama ideja psihičke strukture koja se nalazi u ljudskom umu. Od velikog značaja je za moj put psihoanalitičar Karl Jung i njegove koncepcije arhetipa, jastva i individuacije, te ću u sledećem delu nastojati da ih i pojasnim.

Počinjem od vizuelnog prikaza čovekove psihe koji je predložio Jung, a razradio Kempbel, a to je krug.

Horizontalna linija deli krug na **svesno** i **nesvesno**, ali zajedno te dve polovine čine celinu koju Jung naziva **jastvo**. U okviru svesne polovine nalazi se **ego**, dok Džozef Kempbel zamišlja ego kao kvadrat koji nije usaglašen sa čitavim telom, odnosno sa prirodom jastva⁵⁷. Ta neusaglašenost je zbog onog dela koji se nalazi ispod horizontalne linije – nesvesnog. Jung razlikuje **individualno nesvesno** sa jedne strane, i **kolektivno nesvesno** sa druge kao deo „dubljeg sloja, koji ne proizilazi iz ličnog iskustva i nije lično usvojen, već je urođeni“⁵⁸. To su univerzalna ljudska iskustva u čijoj dubini pronalazimo strukturu sačinjenu od arhetipa.



Jungov i Kempbelov prikaz ljudske psihe

Arhetipi su nesvesni sadržaji, psihičke rezidue univerzalnog iskustva koje „se transformišu onda kada postanu deo svesnog stanja, i onda kada se spoznaju“⁵⁹, odnosno našem iskustvu dostupne su samo arhetipske manifestacije u vidu slika i godina stvaranih šablona, te su shodno tome najpoznatije manifestacije arhetipova prema Jungu, mitovi i bajke.

Manifestacije arhetipova su mnogostrukie, često ukazuju na različite osobine, pa Jung uočava kako pozitivne tako i negativne strane arhetipa. Na primer, iz arhetipa majke emaniraju

⁵⁷ Joseph Campbell Foundation, <https://www.youtube.com/watch?v=3GNypViGWdc>

⁵⁸ Jung, Karl Gustav, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno* (prev. Bosilja Milakara i prof.dr. Dušica Lečić-Toševska), Atos, Beograd, 2003, str. 2

⁵⁹ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 4

simboli koji znače plodnost, zatim tu su i šuplji objekti poput uterusa, majka je zato i mesto magične transformacije i preporoda, ali to su sve njena pozitivna značenja⁶⁰. Sa druge strane, arhetip majke se ogleda u ambivalentnim suĐajana - boginjama sudbine, zatim majka moć e imati kao svoj simbol veštice i grobove, moć e biti nešto skriveno, mračno, ono što prođ dire i zavodi⁶¹. Ali nosilac arhetipa je za svako biće pri roĐenju upravo sopstvena majka⁶², odnosno prema Kempbelu, stavljajući dete na svoj stomak – ona je ceo njegov svet⁶³. Za tumačenje arhetipa, meĐutim nuž an je pojedinaća svest u kojoj se javlja i od koga on preuzima svoje boje⁶⁴. Zato se i pored univerzalnog lika majke javlja i drugačija slika kada se ona nalazi u individualnoj psihi i to je Jung i posmatrao tokom svojih psihoanalitičkih sesija. Ali jedno je sigurno, arhetip majke je upravo svojim ođivljavanjem kroz mitove i bajke dobio svoje mnogobrojne manifestacije. Poslednja rećenica je veoma značajna kada se bude govorilo o Džozefu Kempbelu i etapama kroz koje junak prolazi na svom putu, te je važno zapamtiti da arhetipske manifestacije nisu jednodimenzionalne.

Polarizovane manifestacije jednog arhetipa najbolji su uvod u Jungov dualizam koji moć emo pronaći u njegovoj koncepciji ljudske psihe, ali i otvara vrata svim ostalim dualnostima. Na primer, **anima** i **animus** su rodno specifične arhetipske strukture u okviru kolektivnog nesvesnog, a predstavljaju kompenzaciju za svesni rodni identitet. Tako muški animus je kompenzacija za ženski svesni identitet i obrnuto⁶⁵. IzmeĐu ostalog, ne zaboravimo da Jung jastvo deli na svesno i nesvesno, ali da je suština da se ta dualnost moć e transcendirati. Poput Platonovog raspolućenog čoveka koji traga za svojom polovinom – onom koja će ga učiniti celim, tako junaci moraju da otkriju onu skrivenu polovinu u sebi. Kod Platona ujedinjenje dve polovine oličeno je u principu Erosa odnosno ljubavlju prema sebi, a kod Junga u pitanju je jastvo kao „psihicka totalnost koja je istovremeno i centar, ali ništa od toga se ne preklapa sa egom, i ako ga uključuje u svoje okvire, baš onako kao što veći krug u sebi sadrži manji“⁶⁶. Najveća prepreka ka ostvarivanju psihicke totalnosti je upravo ego, jer se postavlja pred čoveka kao celovitost. Zdrav razum nam nalaže da dostizanje jastva u svojoj celovitosti i sa svim elementima deluje skoro nemoguće, i to ne bi bilo daleko od glavnog problema. Naime, jastvo je samo po sebi arhetip, te se moć e govoriti o pokušajima da se on dosegne odnosno moć e se govoriti o procesu **individuacije** kao razvoju jastva.

⁶⁰ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 15

⁶¹ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 15

⁶² Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 39

⁶³ Joseph Cambell Foundation, <https://www.youtube.com/watch?v=3GNypViGWdc>

⁶⁴ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 4

⁶⁵ Mijolla, Alain de (ed.), *International Dictionary of Psychoanalysis*, Thompson Gale, 2005, str. 86

⁶⁶ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 90

Individuacija treba da nas dovede do onog „drugog bića“ u nama čijom se spoznajom narušava izvorni osećaj celovitosti sa ciljem da bi se uspostavio odnos sa jastvom. Cikličnost postaje lajtmotiv ovog rada - krug nije samo simbol psihe već i simbol monomita kao što ću to u narednom delu i ukazati. Odnos prema jastvu ipak se mora iznova i iznova uspostavljati. Zato je umetnost važna jer nas upravo vodi ka snažnim arhetipima, onim univerzalnim, a priori, nesvesnim naslagama, tim putokazima na junačkom pohodu kroz naš unutrašnji svet.

1.4 Džozef Kempbel – *Junak sa hiljadu lica*

Godine 1949. na svetlost dana se pojavljuje knjiga *Junak sa hiljadu lica* profesora književnosti Džozefa Kempbela koji u svom delu obrađuje mitologije sveta sa jednim ciljem: da nam pokaže kako mitološka struktura protiče naše živote.

Slično Propu, Kempbel tokom svog istraživanja dolazi do strukture koja se može podeliti u faze u okviru priče, a koje se dešavaju po ustaljenoj logici. Sa druge strane, psihologiju likova oslikava koristeći se učenjima psihoanalize, konkretno Frojdovim edipovskim kompleksom⁶⁷ i Jungovim arhetipima. Monomit je za Kempbela samim tim čovekova bit i istina od najranijeg vremena, a ispunjenje junakove pustolovine je nužno za „nastavak uticanja duhovne energije u svet“⁶⁸. Putovanje stoga ima dvostruko značenje: kao fizičko putovanje i kao putovanje ka sopstvenoj biti⁶⁹, to je putovanje u kome leži potencijal samospoznaje. I dok junak bajke odnosi pobjedu u okviru „jednog davnog vremena u carstvu iza sedam gora i iza sedam mora“, junak mita odnosi svetsko-istorijsku pobjedu donoseći blagodeti čitavom jednom narodu. On je drugo lice Boga, odnosno „stvaralački i iskupiteljski božanski lik koji se krije u svima nama“, a koji „čeka da se spozna i pretoči u život“⁷⁰. Kod Kempbela nakon junakove pustolovine nesumnjivo u blagodetima utiče čitava zajednica, te nas ovo samo dodatno može podsetiti na Jungovo kolektivno nesvesno; na protimanje mnoštva u jednom i jednog u mnoštvu koji sanjaju jedan san na mnogo različitih jezika – a to je monomit.

Pre nego što dalje nastavim istraživanje Kempbelovih ideja, elim da skrenem pažnju na to kako je on definisao strukturu monomita. Prvo, opširnije gledano postoje sledeće faze: I odlazak; II inicijacija; III povratak. Ovakva podela je sasvim zdravorazumska poput školskog „uvod, razrada i zaključak“ modela. Dalje se ove faze dele na:

⁶⁷ Što se posebno ogleda u delu prilikom susreta sa ocem.

⁶⁸ Campbell, Joseph, *Junak sa tisuću lica* (prev. V. Cbetković Sever), Fabula Nova, Zagreb, 2007, str. 60

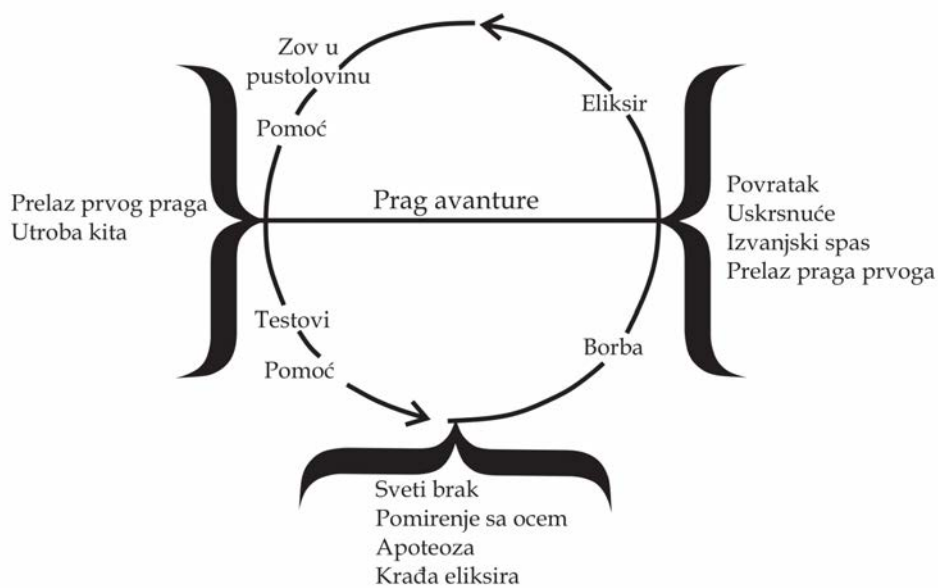
⁶⁹ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 53

⁷⁰ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 63

I – 1) zov u pustolovinu; 2) odbijanje zova; 3) natprirodna pomoć; 4) prelaz prvog praga; 5) utroba kita;

II – 1) put iskušenja; 2) susret sa boginjom; 3) žena kao zavodnica; 4) pomirenje s ocem; 5) apoteoza, 6) konačna dobrobit;

III – 1) odbijanje povratka, 2) čarobni beg; 3) izvanjski spas; 4) prelaz praga povratka; 5) vladar dvaju svetova; 6) sloboda i vjenčanje.



Vizuelni prikaz junakovog putovanja

Ono što se da odmah primetiti jeste da Kempbel izdvaja ukupno 17 tačaka kroz koje junak prolazi, a koje se svrstavaju u okviru tri glavne faze. Ako se krene od samog početka, primećuje se da počeci imaju veoma važnu ulogu. Posmatrajući mitove, Kempbel je uočio da svaki je početak priče „anticipiran u ritualnim obredima inicijacije ranih plemenskih društava“⁷¹. Kao i kod Propa, junaku nešto nedostaje, a pustolovina je prema Kempbelu „simbolična manifestacija junakove psihe“⁷², te se pred junaka ukazuje u onom trenutku kada je on za nju spreman - junak dobija poziv da krene u pustolovinu. U duhovnom smislu, to treba da bude buđenje jastva, ali od njega se zahteva da napusti svoju zonu komfora i krene u nepoznato, pa junak često isprva pustolovinu odbija. Uz natprirodnu pomoć saveznika, junak prelazi prag – između poznatog sveta i onog nepoznatog.

⁷¹ Campbell, Joseph, *Moć mita (razgovor sa Bill Moyersom)*, Misl, Zagreb, 2001, str.170

⁷² Campbell, Joseph, navedeno delo, 177

Prelazak praga je, kaže Kempbel, „prvi korak u svetu zonu univerzalnog izvora“, ili kako takozvani „pupkom sveta“⁷³, aludirajući ovime na Frojdoval „pupak sna“. I kao što Frojd tokom analize snova svojih pacijenata nailazi na nedokučiva mesta, frustraciju koju on izjavljuje u jednoj fusnoti, nazivajući to mesto upravo pupkom⁷⁴, tako Kempbelov junak odbija da pređe prvi prag, a onda kada to učini nailazi na prepreke koje mu onemogućavaju svoj put nastavi. Imajući na umu Junga, da se uporediti njegov vizuelni prikaz čovekove psihe sa Kempbelovim prikazom junakovog putovanja, te se može uočiti da je prag upravo ona tanka linija između svesnog i nesvesnog. To je onaj korak koji nam razbija iluziju celosti i predstavlja početak traganja za onim drugim ja u nama.

Ali glavna prepreka je sam junak, jer je on i dalje povezan sa običnim svetom. Zato čuvari praga predstavljaju junakovu psihu koja je materijalizacija njegovih inhibicija, a sledeća faza „utroba kita“ predstavlja anticipaciju junakovog glavnog zadatka na njegovom putu – simbolična smrt, a koja u ovoj fazi predstavlja „sferu preporoda“ koju „simbolizuje materinski prizor utrobe kita“⁷⁵. Junak mora ponovo da se „rodi“ za svet nepoznatog, da se potpuno posveti svojoj misiji i prihvati svoju sudbinu. „Prelazak praga je oblik poništavanja sebe“ kaže Kempbel⁷⁶, odnosno onog ega koji je izgrađen u običnom svetu, a čiji mehanizmi ne funkcionišu u svetu nepoznatog, te prelaskom preko njega junak mora značajno promeniti svoju svest kako bi dobio pristup nepoznatom svetu. „Utroba kita“ kao simbol rađanja je prvi korak u svetu nepoznatog koji je istovremeno i materijalizacija junakove podsvesti, a koja ga vodi do izvorišta onog „ja“ koje mora da nestane kako bi se junak vratio na jednom višem nivou svesti. „Prelazak praga“ i „utroba kita“ su između ostalog usko povezane faze putovanja koje se mogu sačeti u jedan momenat; zamislite onda junaka kao nekoga ko stoji na samoj ivici svega poznatog i gleda u bezdan ispred sebe, iz bezdana izranja kit koji u trenutku kada junak kroči napred otvara čeljusti i guta ga, što pokazuje da je granica između dva sveta u toj meri nepostojeća za one hrabre koji žele da je pređu.

Utroba kita zapravo predstavlja početak junakove transformacije. Zato pandan školske „razrade“ – inicijaciju Kempbel započinje fazom koju naziva „put iskušenja“. Taj put je započeo još od prvog momenta kada je junak prešao preko praga i predstavlja niz iskušenja

⁷³ Campbell, Joseph, *Junak sa tisuću lica* (prev. V. Cbetković Sever), Fabula Nova, Zagreb, 2007, str. 99

⁷⁴ Frojd, Sigmund, *Tumačenje snova I* (prev.dr.Albin Vilhar), Matica srpska, Novi Sad, 1984, str. 116

⁷⁵ Campbell, Joseph, *Junak sa tisuću lica* (prev. V. Cbetković Sever), Fabula Nova, Zagreb, 2007, str. 106

⁷⁶ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 108

koje „produbljuje problem prvog praga, a odgovor na pitanje još je neizvestan: Može li ego usmrtniti samog sebe?“⁷⁷

No, na svom putu, junak takođe prolazi kroz fazu koju Kempbel simbolično naziva „susret sa boginjom“. Taj trenutak sreće predstavlja „stupanje pobedonosne junačke duše u mistični brak s Kraljicom Boginjom Sveta“⁷⁸. Ono što boginja otelovljuje je „obećanje savršenstva“, jer ipak ujedinjenje muškog i ženskog principa ili Jungovskog animusa i anime nije ništa drugo do savršenstvo dva suprotstavljena pola u jednom; to je ona druga platonska polovina, koja će nas teši da se „nekada znano blaženstvo biti opet spoznato“⁷⁹. Žena je prema Kempbelu mitološki pandan ukupnosti svega spoznatljivog, a „junak je taj koji spoznaje; a ako on uspe biti ravan njenom smislu, njih će dvoje, spoznavatelj i spoznata, biti oslobođeni svih ograničenja“⁸⁰. Ova unija je ipak duhovne prirode jer anticipira nešto više – anticipira jastvo.

Na drugom kraju spektruma nalazi se žena kao zavodnica. Zapravo, ako na umu imamo Jungovo objašnjenje arhetipa nije nužno da je žena predstavica ovog prethodnog ženskog arhetipa, ali je bitna ta arhetipska energija koje one svojom pojavom unose u narativ junaka. Suština je dakle u spoznaji blagodeti sa onom drugom polovinom koja će nastaviti da nas čini celim i kada se čitava odiseja završi, ali i sa druge strane u onoj karnalnoj i materijalnoj kušnji koja preti da unazadi junaka na njegov prvobitni odnos sa egom. Tek kada odoli kušnji koja se suprotstavlja njegovom mističnom braku sa boginjom, junak nastavlja svoj dalji put ka „pomirenju sa ocem“.

Otac kao simbol moći koja junaka drži u konstantnoj tenziji - izmeđuusa jedne strane „nemani“ Boga, autoriteta, super ega i sa druge nemani Greha, koja zahteva od junaka da se odrekne svog ega. No, „vid nemani oca refleksi je same žrtve“, te se junak ne može uzdati u „strahovito očinsko lice, onda se vera mora usmeriti drugde, a s potporom tog oslonca kriza se podnosi - samo da bi se, na kraju, otkrilo kako otac i majka odražavaju jedno drugoga, i u biti su isti“⁸¹. Junak mora da razazna u kojoj meri se jedno sadrži u drugom, te tako očeva rušilačka energija nije ništa bez majčinske kreativne, a zajedno oni čine stvaraoce svega poznatog za našeg junaka. Izmeđuostalog, sam junak spoznavši svoju drugu polovinu u liku boginje, u ovom delu svog putovanja shvata da je i on sam sadržan u ocu i otac u njemu, te se

⁷⁷ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 123

⁷⁸ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 123-124

⁷⁹ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 125

⁸⁰ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 129

⁸¹ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 142, 143

tako konačno oslobađa svog ega – dečaka črtve kome preti neman otac. Oni se između sebe mogu boriti za vlast, ali trenutak apoteoze je onaj kada junak „trascendira život uzdižući se do mesta s kojeg može ugledati izvorište“⁸². Kada se junak oslobodi dara prvog rođenja – tela koje je dobio od majke, spreman je za drugo rođenje od oca. Tek nakon „apoteoze“, može se shvatiti šta „susret sa boginjom“ anticipira – kao što boginja obećava duhovnu ljubav i savršeni spoj dvaju duša u jedno, u „susretu sa ocem“, to jedinstvo se mora rascepiti kako bi se razumela rušilačko stvaralačka moć Oca. Tek nakon rascepa „savršene“ celine od strane oca, Junak se može smatrati odista lišenim zidova koje postavlja ego postajući time prosvetljena preporođena individua. Naravno, i u slučaju arhetipa oca, moram naglasiti da se ovaj deo putovanja ne treba bukvalno i samim tim podsetiti na mnogostrukost arhetipskih manifestacija. Uostalom, Otac u kasnijoj psihoanalizi zauzima simboličnu ulogu autoriteta ili bilo kakvog uređujućeg principa koji strukturira život pojedinca u skladu sa pravilima. Stoga razumevanje da su pravila i strah od kazne zapravo u nama i da smo sami sebi najgori neprijatelji u pogledu življenja odlično odgovaraju ovoj fazi „susreta sa ocem“ u svakodnevnom životu.

Postigavši apoteozu Junaku sleduje povratak, ali to ne mora uvek da bude i želja junaka, te Kempel shodno tome ovaj deo naziva i odbijanje povratka. U svetlu Jungovih arhetipa, nije teško zamisliti kako primamljivo deluje stanje celovitosti usled spoznavanja jastva, ali ponovno rađanje junaka mora se afirmisati u kolektivu jer se samo tako može govoriti o uspešnosti njegovog putovanja i obnovi društva. Istovremeno, to je i ciklično kretanje koje možemo naći u prirodi, koje je i naša priroda, a koja se ogleda u smrti i rađanju. Onog momenta kada junak reši da se vrati u svoj običan svet, on neće moći tako lako to da učini – moraće da beži. Često tokom bega ili kako bi pobeo, Junak nailazi ili koristi čarobne sile. Ali ponekad kako bi se vratio u svoj svet, ništa mu na putu ne pomaže osim pomoć, odnosno „svet će morati da dođe po njega“⁸³, što znači da se junak ovde mora osloniti na saveznike koje je tokom svog putovanja stekao. Prelaz preko praga povratka donosi nova iskušenja, a to je sada „onaj davno zaboravljeni svet u kome rascepljeni ljudi veruju da su celoviti“, te mu tek predstoji „suočavanje društva sa svojim eliksirom što razbija ego i iskupljuje život“⁸⁴. Između ostalog, Kempel smatra da je „pojedinač [je] nužno tek delić i izobličenje ukupnog čovečjeg lika. [...] Otuda ukupnost – punoća čoveka – ne počiva u

⁸² Campbell, Joseph, navedeno delo, str.158

⁸³ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 212

⁸⁴ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 221

izdvojenom, već u celini društvenog tela⁸⁵. U pitanju je preživljavanje sudara dva sveta, koji su u svojoj suštini zapravo jedan. Gledajući na to kao proces individuacije pojedinačnog člana društva, Junak postaje vladar oba sveta, postiže balans između svesnog i nesvesnog. Oslobođen ograničenja ega, ovladavši naizgled suprotstavljenim svetovima, junak ostvaruje slobodu življenja.

Jung, međutim napominje da postoji „psihička opasnost koja leži u identifikaciji ego-svesti sa jastvom. Ovo dovodi do inflacije koja pretilosti svesti njenim nestankom“⁸⁶. Dakle, potrebno je pažljivo pristupiti zadatku ostvarivanja jastva. Zato su priče odličan odbrambeni mehanizam, kao da štiteći nas od gubitka naše ego-svesti, priča na sebe preuzima ovu psihičku opasnost kao sigurni nosilac arhetipske energije. Između ostalog, junakovo ponovno rađanje prema Jungu nije nešto što možemo osmotriti, ono je izvan čulne percepcije, a dešava se u okviru psihičke realnosti⁸⁷.

1.5 Popularizacija monomita

U knjizi *Junak sa hiljadu lica*, Džozef Kempbel svoje teze ilustruje koristeći se mitovima iz različitih delova sveta. Naravno, ne može se čitav korpus mitova predstaviti u jednoj knjizi, ali nije ni svaki mit na prvi pogled „čitljiv“ koristeći se Kempbelovim pojednostavljenim šablonom. Zato je Kempbel svoju knjigu video kao praktični vodič za čitanje mitova. Odnosno, on uči čitaoca da praktikuju mentalnu gimnastiku i uočavaju momente koje on opisuje.

Pojedini mitovi su čak i epizodni, pa se postavlja pitanje da li uopšte postižu da ispune sve etape monomita i samim tim njegovu suštinu. Na primer, Amaterasu, šintoistička boginja sunca, zatvorila se u pećinu nakon što ju je brat Susano, bog oluje, naljutio svojim uništavanjem svega pred sobom. Njeno skrivanje dovelo je do toga da je svuda na svetu postalo mračno. Ostali bogovi rešili su da je na prevaru izmame, te su ispred pećine organizovali proslavu govoreći joj da su pronašli novu boginju sunca da je zameni, a zapravo su kod izlaza iz pećine postavili ogledalo. Radoznala da vidi ko je ta nova boginja, Amaterasu je izašla i u ogledalu videla sebe. Petlovi tada zakukurikaše, a bogovi je tako izmamiše Amaterasu napolje. Kempbel ovu epizodu iz japanske mitologije opisuje kao primer za izvanjski spas, ali ništa pre ili posle toga ne odgovara strukturi monomita.

⁸⁵ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 398

⁸⁶ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 94

⁸⁷ Jung, Karl Gustav, navedeno delo, str. 57

Ovo nas dovodi do jednog od problema, a to je pogrešnog razumevanja Kempbelove knjige kao instrukcije za pisanje. Mitovi, čak i oni u epizodnim oblicima, odlični su primeri kada Kempbel oslikava argument, ali mogu biti veoma zbunjujući kada se čitaju kao priče koje „valja“ iskoristiti kao inspiraciju za svoje delo. Poput Junga, Kempbela je zanimao život čoveka i njegov potencijal. Kempbel se dosta poziva na plemenske obrede inicijacije, i na važnost društva, na „ukupnost“ koje društvo predstavlja. U tom smislu, jastvo se tek ostvaruje u okviru zajednice. Od izuzetnog je značaja obred inicijacije, na koje se pozivaju čak i saradnici Karla Junga, kao što je to na primer Džozef Henderson u knjizi *Čovek i njegovi Simboli*. Dakle, obredi su jedan zdrav način za mladog čoveka da odraste, pri čemu obred dovodi inicijanta do najdubljih delova ljudske psihe – kolektivno nesvesno. To je rastrzanje deteta od majke, od lažnog osećaja celosti i proživljavanje simbolične smrti i ponovnog rađanja⁸⁸. No, prema Kempbelu, problem današnjice je upravo u tome što je savremeni čovek izgubio osećaj zajedništva, čovek ne pronalazi smisao u skupini jer „danas nikakvog smisla nema u skupini – niti u svetu; sve je u pojedincu“, a sve „komunikacijske spona između svesnih i podsvesnih zona ljudske psihe presečene su, ostavivši nas raspolovljenima“⁸⁹. Zadatak knjige je zato bio pružiti savremenom čoveku vodič kako ponovo otkriti tajnu simbola u mitovima i ritualima, i kako ih čitati tako da čovek ponovo postane svestan one kolektivne energije koja kruži u tim drevnim pričama i obredima.

Ali i kao knjiga koja savremenom čoveku treba da ponovo predstavi značaj mitova kao svojevrsne vodiče kroz život, Kempbela je dočekala kritika. O tome svedoči potreba da se pišu kritike na temu ženskog monomita koji se razlikuje u odnosu na put, u većini slučajeva, muških junaka. Već u okviru trećeg talasa feminizma tokom 1990-ih izlazi knjiga Morin Mardok (Maureen Murdock) *Moć žene - žensko viteško putovanje - ženska potraga za celovitošću (The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness)*. Kao odgovor na ženski monomit, Kempbel je autorki odgovorio da „žene ne moraju da prolaze kroz putovanje, one su već odredište do kojeg svi žele da stignu“⁹⁰. Argument koji ide u prilog Kempbelu je upravo taj da je Kempbel proučavao mitove, a ne savremene probleme žena. Ali mogućnost čitanje knjige kao svojevrsni vodič kroz život, i sve veća zastupljenost takozvanih *self-help* knjiga, dovele su do potrebe da se monomit približi savremenoj ženi koja se bori da prihvati sebe i svoju ženskost u i dalje patrijahalnom svetu u kojem se samopouzdanje žene erodira.

⁸⁸ Prema Jung, Carl, *Čovek i njegovi simboli* (prev. Marija i Ivan Salečić), Mladost, Ljubljana, 1987, str. 128-136

⁸⁹ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 404

⁹⁰ Davis, Murdock 2005: <https://maureenmurdock.com/maureen-murdock-interviewed-by-mary-davis/>

Monomit tako postaje popularizovan i u okviru popularne psihologije, a o ženskom monomitu pored Mardok pišu i drugi autori, kao što je to na primer Viktorija Lin Šmit (Victoria Lynn Schmidt). Za potrebe ovog rada neću se baviti razlikama između muškog i ženskog monomita, jer smatram da je moguće mnogostruke arhetipske manifestacije interpretirati intuitivnim čitanjem vodeći se Jungom i Kempbelom.

Takođe ne treba ni same nazive etapa shvatati ozbiljno, poput „susret s boginjom“, „žena kao zavodnica“ i „pomirenje sa ocem“. Na um prada sada već poznati primer Luka Skajvokera (Luke Skywalker) i susreta sa njegovim ocem Dart Vejderom (Darth Vader) u poznatoj sceni Zvezdanih Ratova, Epizoda V: Imperija uzvraća udarac (Star Wars, Episode V: The Empire Strikes Back, 1980). Džordž Lukas (George Lucas), stvaralac čitave franšize, je čak i naveo u intervjuu sa Bil Mojersom (Bill Moyers) da je velika inspiracija iza filmova upravo Kempbelova knjiga⁹¹. U filmu se jasno očitavaju dve strane: dobra i loša. Dobra strana predstavljena je donekle viteškim redom, takozvanim džedajima (Jedai) koji su čuvari mira; dok je loša predstavljena mračnim kultom po imenu Sit (Sith). I jedna i druga strana koriste silu (the force) kojom se mogu manipulirati predmeti. Luk kao junak uz pomoć svoje mentorske figure, džedaja Obi-van Kenobija (Obi Wan-Kenobi) započinje svoj put da i sam postane džedaj i korisnik Sile, ali na tom putu saznaje da je njegov otac upravo ozloglašeni Sit lord Dart Vejder. Samim tim, susret Luka sa svojim ocem predstavlja upravo Lukov susret sa destruktivnim ocem, te je glavno razrešenje onda kada Luk transcendentira „mračnu krv koja teče njegovim venama“.

Nesumnjivo je da ovaj primer Zvezdanih ratova odlično ilustruje popularizaciju Kempbelovih ideja u Holivudu. Imajući u vidu da Kempbel nije monomit zamislio kao vodič za pisanje, nastaju čak i obrade monomita kao svojevrsnog vodiča za pisce knjiga i scenarija. Jedan takav primer je knjiga Kristofer Voglera (Christopher Vogler), koji razlaže monomit uz primere poznatih i popularnih filmova. Ukratko eću se i osvrnuti na to kako Vogler pristupa monomitu.

U knjizi *Piščevo putovanje: Mitska struktura za pisce (The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers)* Vogler pojednostavljuje Kempbelovu strukturu navodeći ukupno 12 etapa: 1. Običan svet; 2. Zov u pustolovinu; 3. Odbijanje poziva; 4. Susret sa mentorom; 5. Prelazak prvog praga; 6. Testiranja, saveznici, neprijatelji; 7. Približavanje najdubljem delu

⁹¹ https://www.youtube.com/watch?v=WzP_fQW4bZc&t=26s

pećine; 8. Iskušenje; 9. Nagrada; 10. Put nazad; 11. Ponovno raĐanje; 12. Povratak sa eliksirom.⁹²

Glavna zvezda vodilja za Voglera je Kempbelova šema koju daje u IV poglavlju Ključevi. Dajem izvod u daljem tekstu:

„Mitološki junak po izlasku iz svakodnevne kolibe ili dvorca biva omamljen, odvučen, ili pak svojevoljno odlazi do praga pustolovine. Onda susreće senovitu prisutnost koja stražarinad prolazim. Junak moće poraziti ili udobrostiviti tu silu i u kraljevstvo mraka ući živ (bitka sa bratom, bitka sa zmajem; žrtva, čini), ili ga suparnik moće pogubiti, pa će sići u smrt (komadanje, razapinjanje). Prešavši tako prag, junak putuje svetom neznanih no čudnovato bliskih sila, od kojih mu neke strogo prete (ispiti), a neke mu daju čarobnu moć (pomagači). Kad stigne u nadir mitološkog ciklusa, on prolazi vrhunsko iskušenje i zadobiva nagradu. Pobjeda se moće prikazati kao junakovo polno sjedinjenje s boginjom-majkom sveta (sveti brak), priznavanje od strane oca-tvorca (pomirenje s ocem), vlastito obogotvorenje (apoteoza), ili pak – ako su sile ostale neprijateljski nastrojene prema njemu – kao njegova kraĐa dobrobiti koju je došao (kraĐaneveste, kraĐavatre); u biti je reč o širenju svesti, a time i bitka (prosvetljenje, preobraćenje, sloboda). Konačno delo jeste povratak. Ako su sile blagoslovile junaka, on sada prolazi pod njihovom zaštitom (izaslanik); ako nisu, on beži pred poterom (preobraćajni beg, beg preko prepreka). Na pragu povratka transcendentalne sile moraju se zadržati; junak se vraća iz kraljevstva strave (povratak, uskrsnuće). Dobrobitkoju donosi obnavlja svet (eliksir).“⁹³

Vogler, pak, svoju knjigu započinje predstavljanjem arhetipova koji se u suštini javljaju i kod Kempbela, a to su: junak, mentor (mudar čovek ili žena), čuvar praga, glasnik, menjolik⁹⁴, senka, saveznik, prevarant. Za svakog arhetipa Vogler navodi psihološku funkciju, dramsku funkciju, pozivajući se time na Vladimira Propa; kao i ponešto što je specifično za određeni arhetip. Najbitnije je međutim to što Vogler smatra da se na ove arhetipe moće posmatrati kao na maske oji likovi nose u toku priče, pa jedan lik naizmenično moće nositi masku, recimo mentora i glasnika avanture⁹⁵. Neću objašnjavati funkcije junaka, mentora i čuvara praga jer su sasvim jasne, dok je za glasnika dovoljno reći da je on taj koji „poziva“

⁹² Vogler, Christopher, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wise Production, Studio City, 2007

⁹³ Campbell, Joseph, navedeno delo, str. 249-250

⁹⁴ Shapeshifter u originalu.

⁹⁵ Vogler, Christopher, navedeno delo, str. 24

junaka da započne svoju avanturu. Međutim, menjoliku je Vogler zadao psihološku funkciju jungovske anime odnosno animusa⁹⁶. Kao dramska funkcija, menjolici se mogu pronaći u likovima poput takozvanih femme fatales kao anime muških junaka, i kao hommes fatales u suprotnom slučaju⁹⁷. Senka predstavlja u psihološkom smislu odbačeni, potisnuti aspekt ljudske psihe, a realizuje se kao glavni negativac u filmovima i knjigama koji ispunjava dramsku funkciju izazova za glavnog junaka⁹⁸. Prevarant ima psihološku funkciju da junake prizemlji, kroz smeh ih podsećajući na ljudsku glupost i licimerje, ali kao dramsku funkciju ima da svojim komičnim nastupom umanjí tenziju u okviru priče, kao nekakav predah nakon napetih scena⁹⁹. Kao podvrsta junaka, Vogler govori i o junaku prevarantu, kakvog često možemo naći u mitologiju – primera radi – Loki u skandinavskoj mitologiji¹⁰⁰

Drugi deo knjige bavi se etapama monomita, ali pošto sam već obradila taj deo kod Kempbela, neću se u ovom delu baviti kod Voglera. Bitno je uočiti razlike u etapama.

Kempbel	Vogler
	Običan svet
Zov u pustolovinu	Zov u pustolovinu
Odbijanje zova	Odbijanje zova
Natprirodna pomoć	Susret sa mentorom
Prelaz prvog praga	Prelaz prvog praga
Utroba kita	
Put iskušenja	Testiranja, saveznici, neprijatelji
Susret sa boginjom	Približavanje najdubljem delu pećine
Žena kao zavodnica	Iskušenje
Pomirenje s ocem	
Apoteoza	
Konačna dobrobit	Nagrada
Odbijanje povratka	Put nazad
Čarobni beg	
Izvanjski spas	
Prelaz praga povratka	
Vladar dvaju svetova	Ponovno rađanje
Sloboda življenja	Povratak sa eliksirom

⁹⁶ Vogler, Christopher, navedeno delo, str. 60

⁹⁷ Vogler, Christopher, navedeno delo, str. 61-62

⁹⁸ Vogler, Christopher, navedeno delo, str. 65-66

⁹⁹ Vogler, Christopher, navedeno delo, str. 77-78

¹⁰⁰ Vogler, Christopher, navedeno delo, str. 78

Vogler na jedan veoma jednostavan i razumljiv način izvodi Kempbelove zaključke ilustrujući ih filmovima koji su dobro poznati publici, poput: *Čarobnjak iz Oza (The Wizard of Oz, 1939)*, *Crvena reka (Red River, 1948)* *Zvezdani ratovi (Star Wars)*, *Oficir i džentlmen (An Officer and a Gentleman, 1982)* *Lov na zeleni dijamant (Romancing the Stone, 1984)*, *Neoprosteno (Unforgiven, 1992)* i mnogi drugi. Tu je naravno i životni aspekt na koji se Vogler, poput Kempbela, poziva ukazujući na načina na koje ljudi u svakodnevnom životu prolaze kroz iskušenja i teške periode iz kojih uspešnim prevazilaženjem izlaze jači i bolji.

**

Teorija pokazuje kako se od jednostavne želje lingvista da se pronađe nekakva skrivena struktura koja bi umnogome pomogla da se jezik shvati u naučnom smislu štite do želje književnih teoretičara da otkriju strukturu priča koja bi poput univerzalne gramatike stvarala beskonačan broj priča. Postavlja se i pitanje u kojoj meri bi takve priče bile originalne, kao što je to slučaj sa mnogim ljubavnim i detektivskim pričama koje prateći šablone ne ostavljaju previše mašte čitaocima. Doduše, upravo i ta predvidivost, kao što je to slučaj kod bajki, koje uveravaju svoje čitaoce u „I živeli su srećno do kraja života“, čini da i šablonske priče ne gube na svojoj snazi. Međutim, ono što je zanimljivo jeste da je struktura samo skica, ili pak preporuka, dok se sama priča može birati da li će uopšte početi tradicionalno od početka, ili će odabrati nekakav drugačiji put.

Bajke i mitovi su i dalje veoma inspirativni u kulturi i služe kao inspiracija za mnoge savremene pisce fantastike, pa i pisce stripova i filmova. Jedno od glavnih pitanja za te pisce jeste, kako svet bajki i mitova o kojima čitamo još kao mali predstaviti tako da taj svet upoznajemo kao da prvi put u njega kročimo.

Psihoanaliza je u mnogome doprinela razvoju inicijalne strukturalističke želje da se pronađe univerzalna gramatika. Ogoljenoj strukturi psihoanaliza je udahнула magiju čovekovog uma u vidu arhetipova, dualnosti u nama i našim snovima o celosti. Mnogostruki značaj Kempbelove knjige je upravo u tome što i dalje poziva da se sa njom stupa u diskurs, bilo kao kritika ili želja da se iskoristi kao osnova za interpretaciju dela.

PRAKTIČNI DEO

Sendmen, Nil Gejmen

Sendmen (Sandman) je delo britanskog pisca Nil Gejmena koji je izlazio mesečno u periodu od januara 1989. do marta 1996. godine pod okriljem američkog *Di-Si komiksa* (DC Comics), odnosno njegovog imprinta *Vertigo* (Vertigo). Pored *Sendmena*, Gejmen je inače poznat po fantastičnim romanima poput *NikadoĐija (Neverwhere, 1996)*, *Zvezdana prašina (Stardust, 1999)*, *Američki bogovi (American Gods, 2001)*, *Koralina (Coraline, 2002)*, *Knjiga o groblju (The Graveyard Book, 2008)*. TakoĐe je ko-autor fantzijsko-komičnog romana *Dobra predskazanja (Good Omens, 1990)* koji je napisao zajedno sa Terijem Prečetom (Terry Pratchett). Uostalom, pojedina ovde navedena dela su ekranizovana bilo u vidu serija ili filma, ili su pak obraĐene kao radio drame što samo govori o velikoj popularnosti ovog autora. Budući da njegova dela imaju elemente fantazije, ni strip kojim se u ovom delu bavim ne odstupa od Gejmenovog omiljenog žanra. Glavni lik je u ovom slučaju personifikacija sna, titularni *Sendmen*, takoĐe poznat u stripu i kao *San* ili *Morfej*, a koji dolazi u kontakt sa mnogim mitološkim i bajkovitim likovima, ali i drugim likovima iz književnosti i popularne kulture. Upravo se tu krije i Gejmenova inovativnost kao pisca koji odstupa od orijentacije mnogih stripova toga doba koji se oslanjaju na ustaljene superherojske trope u okviru američkog stripa. Zanimljivo je i upravo zato što je *Sendmen* ime koje dele nekoliko junaka koji su i pre postojali u okviru *Di-Si* univerzuma.

Pre nego što je napisao *Sendmena*, Nil Gejmen je za *Di-Si* komiks napisao *Crnu Orhideju (Black Orchid)*, ali prema savetima *Di-Sijeve* urednice Karen Berger (Karen Berger) taj strip nije obećavao prodaju, posebno za nekoga ko tada još uvek nije bio poznat publici. Tu je zapravo i početak *Sendmena*: želeći da ga publika upozna kroz neko drugo delo, Gejmen bira da oživi *Di-Sijevog* junaka iz 70-ih godina – *Sendmena*, ali kako se ispostavlja, taj lik je u to vreme već koristio drugi pisac u okviru svoje serije *Infiniti (Infinity, Inc.)*. Ipak, prema rečima Gejmena, Bergerova mu je dala slobodu da pod istim imenom stvori novi lik¹⁰¹.

Tokom godina dok je nastajao *Sendmen*, Nil Gejmen je oko sebe okupio talentovane ljude poput, da navedem neke: *Sem Kit (Sam Kieth)*, *Majk Drindženberg (Mike Dringenberg)*, *Keli Džouns (Kelley Jones)*, *Majkl Zuli (Michael Zulli)*, *Brajan Talbot (Bryan Talbot)*, *Džil Tompson (Jill Thompson)*, *Malkom Džouns III (Malcolm Jones III)*, *Tod Klajn (Todd Klein)*, *Džon Konstanca (John Costanza)*, *Danijel Voco (Daniel Vozzo)*, *P. Kreg Rasel (P. Craig Russell)* i mnogi drugi.

¹⁰¹ Bender, Hy, *The Sandman Companion*, Vertigo, New York, 1999. Str. 22-24

1. Siže stripa

Junak je personifikacija Sna – Morfej, Oneiros, Sendmen, ili jednostavno San. On je jedan od Svevremenih (the Endless), tu su još i: Sudbina (Destiny), Smrt (Death), Stihija (Destruction), Strast (Desire), Strah (Despaire), Sumanutost (Delirium). Svako od njih upravlja svojim kraljevstvom i vlada tim jednim aspektom u ljudskom svetu. Pa tako San upravlja baš onim „mestom“ gde provedemo jednu trećinu naših života. U 75 brojeva Nil Gejmen nas uvodi u jedinstvenu mitologiju Sendmena koja prođima našu svakodnevicu. Za potrebe ovog rada, čitala sam stripove onako kako su objavljivani u vidu deset tematski raspoređenih zbirki. Bitno je razumeti da zbirke uglavnom prate hronologiju, osim kada su u pitanju samostalne priče koje je Gejmen shodno temi kasnije objavljuje u neku od zasebnih zbirki.

Slede kratki siže i prema zbirkama:

1. *Preludijumi i nokturna (Preludes and Nocturnes, #1-8)* San je decenijama zatočenik jednog okultiste. Za to vreme čudnovata pandemija bolesti spavanja nastupa širom zemlje kao posledica Sendmenovog zatočeništva. Godine prolaze, Sendmen stoički podnosi svoje zarobljeništvo, okultista umire, a brigu o Sendmenu preuzima sledeća generacija. Nakon momenta nepažnje, Sendmen se oslobađa kašnjava svog zarobljivača, ljudi se bude iz svojih dubokih snova. San svoje kraljevstvo zatiče u ruini i on nužno započinje svoju potragu za svojim magičnim predmetima koje je izgubio tokom zatočeništva, a koji će mu vratiti snagu da ponovo izgradi svet snova. Jedan predmet – šlem - se nalazi kod Lucifera u Paklu, a drugi – rubin – kod odbeglog pacijenta ludnice Arkam Džon Dija, takođe poznatim pod svojim alter egom Doktor Di.
2. *Lutkina Kuća (The Doll's House, #9-16)* San se i dalje suočava sa posledicama njegovog zatočeništva. Ovog puta, San pokušava da pronađe odbegle snove koji su pobjegli iz sveta snova. Brut i Glob žive u kraljevstvu koje su stvorili unutar uma kidnapovanog dečaka, dok Korintijan, personifikacija noćnih mora koja umesto očiju ima zubate čeljusti, hoda međuljudima, i odlazi na konvenciju serijskih ubica dok iza sebe ostavlja krvava ubistva. Ali, kako se ispostavlja, sva dešavanja u ovoj zbirci rezultat su pojave anomalije u vidu devojke Rouz Voker koja je svojevrsni vorteks koji ka sebi privlači odbegle snove. I dok su tokovi prilično razgranati u početku, kako se približavamo kulminaciji shvatamo da se ti tokovi ulivaju u jedan događaj - konvencija serijskih ubica, što u neposrednu blizinu dovodi Rouz, kidnapovanog

dečaka (koji je zapravo Rouzin brat), moru Korintijana, jednog dobroćudnog sna, i naravno Sendmena koji čitavu zavrzlamu razrešava. Još tako treba reći da se u ovoj zbirci nalazi broj koji je napisan po uzoru na ritualna pripovedanja. U ovom slučaju to je ritual inicijacije mladića iz jednog afričkog plemena, a njegov deda mu priča o kraljici koja je drevna začetnica njihovog plemena i o tome kako ju je njena ljubav prema jednom strancu (Snu) osudila na pakao, ali i između ostalog kako je nastala afrička pustinja što ovu priču ujedno čini i mit o poreklu.

3. *Zemlja snova (Dream Country, #17–20)* Ova zbirka sadrži samostalne i naizgled nepovezane priče, ali su izuzetno važne za tok Sendmenovog monomita, i uopšte za razumevanje Sendmena kao lika. Prva je o grčkoj muzi Kaliopi koju osrednji pisac željan slave „kupi“ od jednog starijeg pisca. Kaliopa je zatočena i iskorišćavana do iznemoglosti kako bi inspirisala svog novog „gospodara“ koji sve više postaje sužetan. Iz ovog broja možemo saznati da su Kaliopa i Sendmen nekada bili ljubavnici i da imaju sina. Druga priča je o snovima mačaka. U trećoj priči se pojavljuje Vilijam Šekspir koji izvodi komediju *San letnje noći* na jednoj livadi za vilinski narod. Vilinski kralj i kraljica Oberon i Titanija gledaju zapravo predstavu o sebi, dok je predstavu naručio za tu svrhu Sendmen. Četvrta je zapravo o jednoj junakinji iz Džejmsovog univerzuma – Element devojka, odnosno Uranija Blekvel, koja može svoje telo da pretvori u bilo koji element. No, kod Gejmena, ovo je čini izuzetno samosvestnom i nesigurnom, ona je depresivna i želi da umre, ali kako je ona metamorf koji istovremeno ima sve elemente u sebi, ona ne može da okonča svoj život. Sendmenova sestra Smrt se ovde pojavljuje i pomaže joj u tome, ali ne pre nego što joj omogući da doživi katarzu.
4. *Sezona sumaglica (Season of Mists, #21-28)* U ovoj zbirci se postavljaju bitni temelji za Sendmenov monomit. Sudbina zakazuje porodičan sastanak. Saznaje se da je jedan brat Stihija napustio porodicu. Strast provocira Sendmena raspitujući se za njegov ljubavni život. Sendmen je bio okrutan prema svojim ljubavnicama, a posebno prema Nadi koju je osudio na život u paklu, te on rešava da je oslobodi. No, on ubrzo saznaje da Lucifer zaključava vrata svog carstva i odriče se svoje pozicije kao gospodara Pakla. Ključ kapije predaje Sendmenu, koji potom mora pažljivo da odabere kome će dati da preuzme Luciferov posao. No, kada Sendmen napokon susretne Nadu, ona ga podseća da je i on uvek mogao da odbaci svoju poziciju i bude sa njom, a ne da gordo očekuje to samo od nje. Ovde se saznaje duboki osećaj odgovornosti koji San ima, da je prethodno bio izuzetno ponosan, ali i da se to polako menja.

5. *Igram se tebe (A Game of You, #32–37)* Glavna junakinja ove zbirke je Barbi (koja se pojavljivala u *Lutkinjoj kući*). Barbi je nekada bila udata za Kena, ali su oni sada razvedeni. Barbi čiji se život u potpunosti sada promenio na javi upoznaje jednog lika iz svojih dečijih snova koji joj prenosi poruku da ona mora da spasi taj snenoliki svet. Uz pomoć veštice Tesalije i magičnog kamena ona odlazi da spava, a u snu je čekaju njeni zamišljeni prijatelji i zajedno oni polaze na put. Sendmen im se ukazuje tek pri razrešenju priče.
6. *Skaske i promišljanja (Fables and Reflections, #29–31, 38–40, 50, Sendmen specijal #1)* Ovo je još jeda odonih zbirki u kojoj su priče samostalne i nepovezane. Četiri priča se tiču kraljeva i vladara, kao što su to: Oktavijan Avgust („Avgust“), Maksimilijan Robespjer („Termidor“), Džošua Abraham Norton, ili Norton I – ekscentrični čitelj San Franciska i samoprozvani car Sjedinjenih država („Tri septembra i januar“), halif Harun el Rašid („Ramadan“). Tri priče se tiču pripovedanja: U jednoj deda pripoveda svojoj unuci po svemu sudeći rusku bajku o mladom vukodlaku, druga je o Marku Polu koji se izgubio u međuprostoru između sna i jave; Treća je o bebi dečaku Danijelu Holu čija se majka Lita pojavljivala u *Lutkinjoj kući*. Dečak poseduje izvesne moći jer još u stomaku zajedno sa svojom majkom dugo boravio u svetu snova. No, kako su njegova majka i on u ovom broju u stvarnom svetu, on ipak nekako dospeva u carstvo Sna, a Sendmenovi pomoćnici mu pričaju priče. A tu je i priča koja je originalno bila specijal tiče se Sendmenovog sina Orfeja i šta mu se desilo nakon što je njegov pokušaj da povрати Euridiku propao. Takođe objašnjava i raskol između oca i sina što je izuzetno bitno za Sendmenov monomit.
7. *Kratki životi (Brief Lives, #41–49)* San i Sumanutost počinju potragu za svojim bratom koji ih je napustio – Stihijom. Tokom njihove potrage misteriozne sile im otežavaju potragu, ali sve su to zapravo diverzije. Odgovor za njih ima Sendmenov sin Orfej koji je besmrtan, ali svoj život provodi kao glava bez tela nakon što su ga Menade ili Bahatnice raskomadale. Kako bi uzvratio pomoć koju mu je Orfej pružio u doznavanju Stihijine lokacije, Sendmen mora da ispuni svoj deo dogovora i dozvoli sinu da napokon umre. Sendmen i Sumanutost pronalaze Stihiju, ali umesto njegovog povratka, Stihija im nudi mudrosti o njihovom svetu.
8. *Kraj svetova (World's End, #51–56)* Kraj svetova je zaokružena i naizgled samostalna zbirka priča. Dva stranca koji dele prevoz su usled snežne oluje primorani da zaklon potraže u kafani. Tamo zatiču narod iz raznih krajeva i raznih svetova. Kao svojevrsna

tačka preklapanja svih svetova koja se otvorila ovim namernicima usled nekakvog događaja kozmičkih razmera, oni prekraćuju vreme pričajući priče.

9. *Dobroštive gospe (The Kindly Ones, #57–69)* Pošto je Sendmen prolio krv svog sina, on je usrdio Furije koje shodno tome žele mu se osvete i ubiju ga. Nagoveštava se da je beba Danijel Sendmenov naslednik. No, njega iz doma otimaju varalice Loki iz nordijske mitologije i Pak iz „Sna letnje noći“. Lita ljudi nakon nestanka sina i započinje svoju potragu, ali sumnjajući da je San oteo njenog sina, i ona želi njegovu smrt.

10. *Bdenje (The Wake, #70–75)* Sahrana starog Sendmena i ustoličenje novog kao događaj kozmičkih razmera. Ovo je vreme tokom kojeg se i čitalac oprašta od svih likova čije je priče pažljivo pratio.

2. Transformacija *Sendmena*

Već na početku ove analize veoma je bitno da ponudim okvir Sendmenovog monomita, odnosno da pokažem pravac kojim se on kreće. Sendmen poseduje moći poput bogova, ali nije bog, već personifikovani koncept. Njegov put podrazumeva kretanje od apstrakcije ka ljudskost, te je to putovanje koje je pre na psihičkoj ravni nego na fizičkoj. Čitalac se postepeno upoznaje ko je Sendmen i koliko se u toku priče on i menja. Glavne karakteristike u kojima se ogleda njegova promena jeste u njegovom ponašanju prema sebi i prema drugima. Sendmen ima veoma izraženi osećaj dužnosti, a u pogledu odnosa prema drugim ljudima osećaj superiornosti. U mnogim momentima shvatiće čitalac Sendmen pokazuje i crtu okrutnosti prema drugim ljudima. Odnosi koje Sendmen gradi u okviru stripa su sa svojim braćama i sestrama, svojim ljubavnicama, svojim sinom Orfejem, kao i sa ljudima i dugim bićima koji se pronalaze u njegovoj orbiti. U nastavku ću se posvetiti analizi ovih odnosa, dok ću na kraju pokušati da Sendmenov put prikažem koristeći se Kempbelovom podelom monomita na etape.

2.1. Nada

Za početak pogledajmo Sendmenov ljubavni život. I ako ovaj aspekt Sendmenovog života nije u prvom planu, određene epizode su posvećene njegovim ljubavima. Hronološki prva priča koja nam o tome kazuje je „Priče iz Peska“ (#9). Sendmenova ljubava je u ovoj epizodi prelepa Nada, afrička kraljica koja je vladala drevnim gradom od stakla. Takvoj vladarki koja je poštovana, mudra i lepa nije ni jedan muškarac mogao da parira. Ali jednog dana upoznala je Sendmena (Kai'ckul), koji je stajao ispod njene kule jedne noći i nestao. Kada ga je pronašla i izjavila mu ljubav shvatila je da je Sendmen jedan od svestremenih i pobjegla je. Nada je shvatila da jedan smrtnik poput nje ne može da bude sa svestremenim, dok

je Sendmen želeo da ona bude njegova kraljica. No ipak, oni provedoše noć zajedno, a kada je sunce ugledalo šta se zbilo uništilo je Nadin grad od stakla. Nada shvativši da je ostala bez kraljevstva, ali i da je njihova ljubav zabranjena skače u smrt. Sendmen ovde reaguje povređeno i osuđuje Nadinu dušu na večni bol.

Sledeći njihov susret je nakon što se Sendmen oslobodio zatvora u koji ga je smestio okultista Roderik Bardžis u epizodi u kojoj San odlazi u Pakao da povрати svoj šlem (#4). Dok ga demoni sprovode kroz Pakao Luciferu, Nadina duša usklikuje da je oduvek znala da će je on osloboditi, ali Sendmen joj i dalje ne oprašta.

San čini iskorak tek u zbirci *Sezona sumaglica* (#21-28) kada na jednom porodičnom sastanku Strast i Smrt, svaka na svoj način iskažu svoje mišljenje da je San bio okrutan prema Nadi. Želeći da se iskupi on odlazi u Pakao da je vrati, spreman da se bori za njenu dušu, ali Pakao je prazan. Jednom kada je problem Pakla rešen, Sendmen je spreman da se suoči sa Nadom. Tražeći oprostaj, Nada zadaje Snu šamar, nešto što bi ranije njega sigurno razgnevilo. Kao i prošli put ona odbija da bude njegova kraljica, ali predlaže mu da i on može da ostavi iza sebe svoje obaveze i prosto živi život. Sendmen i dalje ozbiljno shvata svoje obaveze i odbija njenu ideju i oni se rastaju.

2.2. Kaliopa

Sledeća bitna Sendmenova ljubav je grčka muza Kaliopa. Zajedno Kaliopa i Sendmen (Oneiros) imaju sina Orfeja. Svoj odnos San i Kaliopa su prekinuli upravo jer su imali nesuglasice oko svog sina, ali o tome ću nešto kasnije. Kaliopa se prvi put pojavljuje u istoimenom broju, ona je protiv njene volje držana poput roba da služi kao muza osrednjim piscima koji su željni slave (#17). Kaliopa priziva u pomoć trostruko božanstvo Devu, Majku, Staricu, ali joj one ne mogu pomoći te predlažu da pozove nekoga od Suvremenih. Kada se Sendmen javi u pomoć, on razume njeno očajanje, jer je i sam nedugo pre toga bio zatovren. Saosećanje koje on ovde ukazuje primećuje i Kaliopa govoreći da se promenio i da bi je u starim vremenima ostavio da truli. Pa ipak, Sendmen ne želi da obnovi prijateljstvo sa Kaliopom.

2.3. Tesali

Tesali je veštica koja se pojavljuje u zbirci *Igram se tebe* (#32–37) i tada o njoj stiče utisak da je efikasna, snalažljiva i po potrebi okrutna. Međutim, ništa se ne dešava između njih u ovoj zbirci. Na početku zbirke *Kratki životi* (#41–49), Sendmen pati za misterioznom ljubavnicom i polazi na put sa sestrom Sumanutost u nadi da će je negde videti. Tek tokom *Dobrostivih gospi* (#57–69), saznaje se da je ta misteriozna žena Tesali. Njihov razgovor teče

drugačije, jer se Tesali ne plaši Sna. U tome je i napredak, jer prekinuvši svoju vezu sa Sendmenom ona nije bila kaŕ njena.

2.4. Sendmen i ljubav

Sendmen ne pronalazi ljubav za sva vremena, baš kao klasični junak o kome piše Munitić: „ti super-junaci koji ne trepnuvši nasrću na nezmisliva čudovišta, zastaju i oklevaju u susretu sa ŕenom: okrutna ili neŕna, ona uvek predstavlja zapreku na putu izvršenja njegove misije. Da, heroj je sam“¹⁰². Ljubav nije odgovor za Sendmena jer on ne zna kako da voli ŕenu: on odbija razgovor i kaŕ njava; ali tek vremenom u kojoj meri je bio bezosećajan i okrutan

2.5. Sendmen i lekcija o promeni

Sendmen i njegova porodica su arhetipske manifestacija *par ekselans*, i oni su ti koji uče San kako da prihvati dualnost koja iz njega izvire i promenu koja ga očekuje. Promena postaje glavna tema u zbirci *Kratki životi*, koja se fokusira upravo na porodicu Sjevremenih. Sumanutosti nedostaje njen brat Stihija koji je napustio svoje kraljevstvo. Ona traŕ i pomoć od svojih braća i sestara, ali jedino Sendmen pristaje da joj pomogne. Prateći tragove koji bi mogli da ih odvedu do nestalog brata, oni nailaze na prepreke. Bliŕi svom cilju postaju tek kada odlaze u poseti Sudbini. Odlazak kod Sudbine je kako će se ispostaviti kasnije – kobna uvertira koja će dovesti do Sendmenove smrti. Tamo o dualnosti govori niko drugi do Sumanutost koja upozorava Sudbinu da postoje putevi izvan njegove bašte ali i da novčić ima dve strane (#47). Sumanutost je jedina koja se promenila tako da je postala sasvim nova personifikacija. Nekada je bila personifikacija uŕivanja i miline kao Sunovrat¹⁰³, a sada je personifikacija ludila. No, ako nam njen odgovor Sudbini nešto govori, to je da Sumanutost moŕe da bude veoma mudra.

Drugi član porodice koji pred Sendmena postavlja alternativu je Stihija (#48). Stihija primećuje promenu u Sendmenu kada mu ovaj objašnjava svoj razlog za potragu – njemu je kasnije tokom putovanja bilo bitno da pronađe brata zato što su nevini ljudi stradali i nije ŕeleo da njihova smrt bude uzaludna. Sendmenova obzirnost prema ljudima je stoga iznenađujuća Stihijina odluka se kosi sa Sendmenovom ŕivotnom filozofijom koja podrazumeva odgovornost. Stihija primećuje da se uništenje dešava i bez njega, govoreći Sendmenu da su Sjevremeni motivi koji se ponavljaju. Slično poput svoje sestre on veruje u „dve strane istog novčića“, pa to i na svom primeru pokazuje stvarajući umetnost i kuvajući. Stihija pokušava da objasni Sendmenu u kojoj meri su oni ti koji zavise od ljudi kao i to da

¹⁰² Munitić, Ranko, *Deveta umetnost, strip*, TK Mont Image i FPU, Beograd, 2006, str. 48

¹⁰³ Prevod nije najbolji, ali se nalazi u srpskom izdanju Sendmena. Kao alternativa moŕe posluŕiti i Sreća.

ništa nije večno. Promena je u srži svega, te se i dualnost u tome ogleda: smrt-život, očaj-nada, strast-mrtvnja, uništenje-stvaranje, sudbina-sloboda, ludost-mudrost. Stihijin odlazak iz porodice je njegova sloboda, nasuprot Sendmena kojiprati svoju sudbinu. Promena je dakle alternativa smrti.

2.6.Susret sa sinom

Interesantno, ključni momenat u Sendmenu je upravo susret oca sa sinom. Nekada davno, dok je San i dalje bio sa Kaliopom, slavili su Orfejevo venčanje sa Euridikom. Kao što to i mit nalaže, Euridika je umrla, a Orfej je pokušao da je vrati iz mrtvih, ali je poduhvat bio neuspešan. Međutim, pre nego što je krenuo u podzemlje, zatražio je pomoć od oca, ali ga je Sendmen odbio i Orfej ga se odrekao. Pomoć su mu nevoljno pružili Stihija i Smrt. Kada se vratio u svet živih bez Euridike, Orfej je pokušao da se ubije, ali bezuspešno – postao je besmrtn. Orfeja su nedugo posle toga rastrgle Bahatnice ili Menade ostavivši od njega samo besmrtnu glavu. Kada je Sendmen došao da ga vidi, hladnoo je razgovarao sa njim, podsećajući Orfeja da ga se odrekao kao oca. Zatim je otišao, ne okrećući se dok ga je sin dozivao da mu pomogne.

Situacija se u *Kratkim životima* preokreće i Sendmen je sada taj koji dolazi da traži pomoć od sina koji mu može reći gde se nalazi Stihija. Cena te informacije jeste večni mir za Orfeja. Međutim, ako Sendmen učini uslugu svom sinu, prekršiće zakon koji zabranjuje Svevremenima da ubijaju svoju krv. Susret sa sinom je zapravo poslednji znak promene: Orfejeva smrt od strane Sendmena razjaruje tri Furije koje će u sledećoj zbirci zahtevati Sendmenovu smrt kao naplata za prekršeni zakon.

Zanimljivo, Strast je priželjkivala da San usmrti člana svoje porodice, i to je želela da on učini pre ove potrage za stihijom u zbirci *Lutkina kuća*. U toj zbirci Rouz Volker je vorteks koji treba zaustaviti jer uništava svet Snova. Strast se nadala da će San rešiti problem vorteksa ubijanjem Rouz. Strast je svoj plan isplanirala još dok je Sendmen bio u zatočeništvu – uspavanu Juniti Kinkejd Strast je silovala, a ćerkica koju je Juniti dovela na svet upravo je Rouzina mama - čineći rouz članom porodice.

2.7.Sendmenova smrt

Prolivanje krvi u okviru porodice razjarilo je Furije ili Dobroslave gospe koje za takav postupak zahtevaju osvetu – jedino što bi ih umirilo jeste smrt Sendmenova. U zbirci *Dobroslave gospe* postaje jasno u kojoj meri je Sendmenov hladan pristup prema drugima uticala na ono što mu se dešava. U ranijem broju (#12) Sendmen saopštava Liti Hol nakon što je morala da napusti svet snova Džed Vokera da će doći po njenog sina. Njegova bezosećajnost u tom trenutku graniči se sa pretnjom. Kada u *Dobroslavim gospama* njen mali

sin Danijel nestaje, prva osoba na koju sumnja da ga je oteo je upravo Sendmen. No, krivci za stvaranje peripetije su varalice, bog trikster Loki i vilenjak Pak. Lita želi osvetu, i ona postaje emanacija Furijske. Ali u *Dobrostivim gospama*, on ne namerava da okrene leđa problemu. Sendmen se opire napadima koje mu nanose razgnevene gospe i Lita Hol samo onoliko koliko mu je potrebno da pronađe Danijela, a zatim se predaje svojoj sestri Smrti. Njegovo mesto nasleđuje Danijel, koji više nije beba već odrasta u novog Sendmena. Tokom Sendmenove sahrane Lisjen, Sendmenov bibliotekar, shvata Sendmenovu smrt slično kao i Stihija – umri ili se promeni, ali razume da je postojala granica do koje se Sendmen može promeniti (#71). Baš na njegovoj sahrani pojavili su se mnogi ljudi, bića i sanjari za koje je Sendmen bio tu, što u mnogome pokazuje u kojoj meri je on bio poštovan. Može se reći da je upravo i poštovanje ono što Sendmenu i pripada, budući da nikada nije sasvim shvatao ljudskost – bio je to ponekad ponosni i okrutni vladar koji je bio u stanju da stvori predivne svetove Snova, ali i užasne more; brinuo se o svojim stanovnicima, ali uvek na odstojanju; star i ukorenjen u tradiciji i pravilima prizivao je poštovanje. Ako je Sendmen personifikacija, ili šablon kako kaže Stihija, onda je to prema Sendmenovom Avelju bila sahrana pogleda na svet (#71). Snovi sada dobijaju novog princa koji sada dolazi iz redova ljudi – Danijel za razliku od svog prethodnika u crnom nosi belu odoru. Jedna od prvih stvari koje Danijel čini jeste taj što oprašta – on oprašta Liti što je terorizovala svet Snova i dovela do Sendmenove smrti, ali i sinu čoveka koji ga je zatočio na početku i oslobađa ga za uzvrat zatvora u koji ga je smestio stari Sendmen.

3. Monomit u Sendmenu

Kada je u pitanju monomit u *Sendmenu*, Nil Gejmen veoma vešto kruži oko monomita, ali uspeva da napiše nešto što je mnogo kompleksnije nego što to na prvi pogled deluje. To je zato što mnoge priče isprva izgledaju nepovezano, ali sve se one stapaju u Sendmenov monomit. Zanimljivo je da je Nil Gejmen počeo da čita Džozefa Kempbela, ali je stao želeći da izbegne kliše. Bilo kako bilo, Haj Bender u svojim analizama podseća na rad Kempbela i Junga govoreći da je Sendmen deo kolektivnog nesvesnog, ali i da se kao takve veoma teško menja¹⁰⁴. No, Bender takođe skreće pažnju da od svih pravila i obaveza kojih se Sendmen pridržava, ni jedno od njega ne zahteva da se ponaša ponosito. U tom smislu, Sendmen predstavlja put ka individuaciji, ka ostvarenju arhetipskog jastva.

¹⁰⁴ Bender, Hy, navedeno delo, str. 47

3.1. Odlazak

Prezlazak prvog praga za Sendmena je čitav period zatočeništva i njegovo oslobođenje. Poziv u avanturu učinjena je protiv njegove volje kada je prizvan u kavez. Budući da je poput boga, Sendmen mora da nauči da prihvati svoju ljudskost, ali i shodno tome on prelazi iz sveta magije i snova dolazi u dosadni svet stvarnosti. Simbolke ima i sa tim momentom koji povezuje prelazak praga i utrobu kita, jer se Sendmen manifestuje u fetusnom položaju unutar čarobnog kruga. Period inkubacije trajao je sedamdeset i dve godine, i za to vreme oduzeto mu je upravo ono što ga definiše – njegovo kraljevstvo i obaveze vladara. Međutim, Gejmen vešto krije Sendmenov pravi put, te čitalac i Sendmen veruju da je suština pustolovine ta da on treba da povрати svoje magične predmete. Kada na kraju te prvobitne avanture shvati da nije ispunjen, tada počinje njegov put iskušenja.

3.2. Inicijacija

Shvativši da stvari ne mogu da se vrate na staro, ali i ubeđen u to da više nema cilj, San očajava. Tada počinje njegova transformacija. Njegovo zatočeništvo dovelo je do toga da su Snovi koje je on stvorio pobjegli u svet ljudi, a to znači da će Sendmen moći da i više nego pre morati da se meša u svet ljudi i drugih bića kao i da ponovo sreće stare ljubavi i poznanike. No, sada iskusivši sebe kao ogoljeni entitet bez funkcije, Sendmenov ego, ili moći da pre super ego popušta. Put iskušenja za njega jesu sve interakcije koje ima sa drugim likovima. I svaka ta interakcija je test – hoće li biti okrutan prateći svoje protokole, ili će biti saosećajan ali pravičan. Taj put i promenu koja sa time ide sam detaljnije opisala u prethodnom delu.

Za razliku od Kempbelovskog „pomirenje sa ocem“, ovde imamo obrnutu etapu, a to je „pomirenje sa sinom“. Sendmen kao arhetipski šablon, peronifikovana manifestacija priča i snova mora prihvatiti u kojoj meri je on čovek. Budući da je kolektivno nesvesno, on je jedno sa ljudima. On je koliko deo ljudske imaginacije koliko i deo ljudske stvarnosti, baš kao što njegova braća i sestre predstavljaju dve strane istog novčića. No ova filozofija nije nešto što Sendmen moći da prihvati. „Pomirenje sa sinom“, odnosno izvršenje Orfejeve poslednje želje predstavlja trenutak kada Sendmen prihvata svet izvan sebe, ali nije u stanju da ga asimiluje. On do poslednjeg trenutka govori o svojim obavezama. Zato je momenat kada proliva sinovljevu krv ključan, jer ono što sledi je i Sendmenova smrt. Ali kako je njegova sestra kako znak smrti tako i znak života, pa tako Sendmenova smrt donosi novi život. Tu je i momenat apoteoze, baš onaj kada se San prepušta u naručje svoje sestre. Sendmen doduše ne beži od svojih obaveza poput Stihije, ali na svoje mesto dovodi novu reinkarnaciju Sendmena koji dostiže jastvo nedostupno starom Sendmenu.

3.3. Povratak

Povratka u Sendmenu zapravo nema. Ostaje samo da se nasluti kakav bi Danijel bio kao Sendmen. Jer ako je Sendmen bio nepoverljiv prema dualnosti u Sjevremenim i sebi, onda to znači da Danijel jeste. Sendmen je kao što se može uočiti pratio put koju mu je odredila sudbina. On nije bio u stanju da prepozna puteve koji vode van bašte njegovog brata. Kao čovek i kao Sjevremeni Danijel bi trebalo da bude u stanju da se kreće putevima kojim Sendmen ne bi nikada kročio. Zato se kao zaključak nameće da je Danijel taj koji ošivevši Sendmenovu funkciju za razliku od starog Sna otelovljuje slobodu živiljenja postigavši individuaciju.

3.4. O likovima

U toku čitavog stripa, mnogi likovi vrše različite funkcije. Pozivajući se na Propa i na Voglera koji se osvrću malo više na same funkcije likova, mogu se pronaći raznorazni primeri. No, imajući u vidu veliki broj likova koji se pojavljuju, teško bi bilo klasifikovati ih sve. Između ostalog, to je zato što je Sendmen priča koja sadrži i manje priče.

Ako se osvrnemo samo na glavni tok, možemo izdvojiti prema Propu:

Protivnik/štetočina: Roderik Bardtis, Strast, Lita Hol, Furije, pa i sam Sendmen kao svoj najveći protivnik, ali ih ima i više nego što je ovde navedeno;

Snabdevač: Sudbina daruje Sendmenom informacijom o tome kako da pronađe Stihiju, Orfej koji daruje Sendmena informacijom, novi Korintijan pronalazi Danijela;

Pomoćnik: Ovde spadaju većina Sendmenovih pomoćnika, poput gavrana Metjua, Lisijena, Nuala Sendmenova porodica, i mnogi drugi jer svi mu oni pomažu da se promeni; ali i Sendmen kada pomaže drugima u okviru njihovih priča;

Traženo lice: Stihija

Lažni junak: u jednom broju pojavljuje se lažni Sendmen, koji je između ostalog muž Lite Hol i Danijelov otac;

Junak: Sendmen, ali i mnogi drugi koji su junaci svojih priča unutar priča;

Pošiljalac: Suludost šalje Sendmena u potragu za Stihijom, Orfej šalje Sendmena kod Stihije.

A sada pogledajmo i Voglerovu podelu:

Junak: Sendmen

Mentor: Smrt, Stihija

Čuvari praga: okultisti, Stihijini prijatelji, Sudbina

Glasnik: Suludost

Menjolik: Loki

Senka: Sendmen kao sopstvena Senka

Saveznik: Nuala

Varalica: Loki, Pak

Ispunjavajući ove funkcije primećuje se da se uloge Propa i Voglera donekle razlikuju; Uzimam za primer protivnik/štetočinu i senku – senka više ukazuje na onu psihološku crtu, na eksternalizovanu senku samog junaka, dok je Propov protivnik više bilo ko ko se protivi junaku. Takođe kako postoje priče u priči, veoma lako se mnoge uloge mogu zameniti. Može se ipak i primetiti određena koncentracija likova i funkcija koje se mogu pronaći konkretno u *Dobrostivim gospama*.

3.5. Alternativni okvir monomita

U prethodnom delu sam nagovestila alternativni okvir monomita. Između ostalog, iako je *Sendmen* zaokružen strip, ipak je bio isprva serijalizovan. Zbirke takođe nagoveštavaju određene podzaplete koji samim tim signaliziraju zaključak, ali to je ipak deo jedne veće priče. Uočivši da se mnoge funkcije u okviru Sendmenovog monomita izvršavaju tek u *Kratkim životima* i *Dobrostivim gospama*, te zbirka se mogu posmatrati kao odlaganje početka Sendmenovog monomita. Ovde se napokon realizuje zabrana svim članovima porodice Sjevremenih – ne ubij člana svoje porodice. Glavna razlika je onda početak. U tom smislu, zov u pustolovinu isporučuje Sumanutost. Prelaz prvog praga se dešava tek kada odlaze kod Sudbine upravo jer tada Sendmen kreće na put bez povratka. Sudbina je ujedno i čuvar praga. Sledeći pak korak je pomirenje sa sinom kao zamena za pomirenje sa ocem ali je tada Sendmenova sudbina zapečaćena. Momenat apoteoze nastaje isto kao i u prethodnom okviru, a to je kada vodi poslednji razgovor sa sestrom i prepušta se Smrti.

4. Zaključak.

Ovaj strip se zaista ukazuje kao veoma kompleksna priča. Broj priča koje se mogu naći ovde sa svim likovima koji nastanjuju strip omogućavaju Gejmenu da vešto skriva monomit. No, pošto, *Sendmen* predstavlja priču o promeni, koja je ujedno i deo junakovog putovanja – zaključuje da Sendmenov monomit postoji. On je, međutim u tolikoj meri ispreplitan sa životima i putevima drugih da samo još dodatno potvrđuje daje Sendmen jedno sa svim životima bilo stvarnim ili imaginarnim. *Sendmen* kao priča o personifikaciji snova, priča i uopšte imaginacije nam se nameće i kao priča o životu i nama samima. Svet snova i priča jesu stvarnost – naša stvarnost koja izvire iz onog kolektivnog. Zato Gejmen svoj strip završava buđenjem čitaoca koji je naizgled Sendmenovo putovanje snio, čime nam poručuje da je sve ono što smo pročitali stvarno.

Prometea, Alan Mor

Prometea (Promethea) je manje poznato delo veoma poznatog pisca Alana Mora (Alan Moore). Objavljivano je u periodu između 1999. godine i 2005. godine i to kao trideset i dva broja. Kasnije je objedinjeno u pet zbirki. Prvobitni izdavač je *ABC (America's Best Comics)*, odnosno imprint koji je u okviru *Vajldstorma (Wildstorm)* pokrenuo baš Alan Mor. Nešto kasnije, nakon akvizicije *Vajldstorma* od strane *Di-Sija*, za izdavanje zbirki zadužen je *Vertigo* imprint *Di-Sija*. Mor je pisac poznat po stripovima koji su nastajali osamdesetig godina XX veka kao što su to *V kao Vendeta (V for Vendetta, 1982–1985, 1988–1989)*, *Čudovište iz močvare (Swamp Thing, 1984–1987)*, *Nadzirači (Watchmen, 1986–1987)*, *Betmen: Ubistveni vic (Batman: Killing Joke, 1988)*, i nešto kasniji *Liga izuzetnih Džentlmjena (The League of Extraordinary Gentlemen, 1999–2019)*. Svi ovi navedeni stripovi iz osamdesetih su deo *Di-Si Komiksa*, samo je *Liga izuzetnih džentlmjena* izdavana u okviru *ABC* imprita nakon što je kupljena od strane *Di-Sija*. Njegovi stripovi su čak i ekranizovani, odnosno igrani filmovi *V kao Vendeta (2005)*, *Nadzirači (2009)*, *Liga izuzetnih džentlmjena (2003)* i animirani *Betmen: Ubistveni vic (2016)*.

I dok se pojedina njegova ranija dela bave različitim temama, poput distopijske verzije Britanije kao fašističke zemlje i anarhičnim misterioznim revolucionarom Vijem (V – u V kao Vendeta), zatim grupom američkih superheroja pred kojima se postavlja pitanje u kojoj meri je njihove intervencije pomažu boljitku čitavog sveta (*Watchmen*), Mor Prometeu koncipira kao didaktički vodič kroz magiju, posebno onu koja se zasniva na kabalističkim učenjima.

Kada je u pitanju priprema za ovaj strip, Mor kaže da je želeo da napiše strip sa snažnim ženskim likom ali i da se u stripu bavi onime što ga zanima – magijom. *Prometea* se u tom smislu rodila iz njegovih prethodnih istraživanja o magiji¹⁰⁵. *Prometea* je međutim tematski možda manje zanimljivo delo široj čitalačkoj publici u odnosu na Morova prethodna slavljena dela, ali je vizuelno fascinantna strip koji svojim eksperimentisanjem prevazilazi sva očekivanja čitalaca. Pored Morove kompleksne i psihodelične vizije, bitno je napomenuti i umetnike koji su radili na tome da se takva vizija i ostvari, a to su: Džejms H. Vilijams III (James H. Williams III), Mik Grej (Mick Gray), Tod Klajn (Todd Klein).

¹⁰⁵ Berlatsky, Eric L.(ed.), *Alan Moore: Conversations*, University Press of Mississippi, Jackson, 2012, str. 108

1. Siže stripa

Čitalac titularnu Prometeu upoznaje kao malu devojčicu u Aleksandriji tokom V veka pre nove ere. Njen otac paganski čarobnjak želeći da je spase od razgnevene hrišćanske bande je šalje u pustinju. Tamo ona upoznaje dva boga kojima on služi i spojeni u jednog Tot-Hermes i koji Prometeu odvede u čarobni svet – Imaterija, odnosno svet Ideja u kome će ona postati živa priča i time će ona živeti zauvek, baš kao što žive i priče. Imaterija nas podseća na plantonovski svet ideja, to je mesto u kome se fikcija i simboli dotičljavaju bez filtera materijalnog sveta. Međutim, radnja se zatim premešta u Njujork tokom 1999. godine, ali je Morova verzija grada futurističnija. Tu čitalac upoznaje sa Sofi Bengs (Sophie Bangs) koja istražuje fiktionalni lik Prometee, koja se pojavljuje u pesmama iz XVIII veka, stripovima i petparačkim pričama. Već na kraju prvog broja Sofi saznaje da umetnici ili njihove muze mogu da se pretvore u Prometeu, što i ona u trenutku opasnosti i čini.

Strip u suštini se može podeliti na tri dela: prvi deo uči Sofi o poreklu titularne junakinje u njenim raznim manifestacijama kako bi naučila kako da bude Prometea, zatim sledi Sofino/Prometeino istraživanje kabalističke kosmologije kako bi pronašla svoju prijateljicu i prethodnu Prometeu - Barbaru, a treći deo se vraća tradicionalnom pripovedanju i fokusira se na apokalipsu koja treba da pokrene Sofi/Prometea. Apokalipsa nije ništa drugo do prevlas nematerijalnog sveta nad materijalnim svetom. Zato su glavni neprijatelji Prometea oni koji ne žele svet bez granica, već žele ljude zarobljene u materijalizmu, kao što su to Templ i demoni. Stripu sam međutim pristupila u njegovom obliku zbirke, i ima ih ukupno pet. Budući da je manjeg obima nego Sendmen ovaj siže je sasvim dovoljan, ali zato valja navesti likove jer se pojavljuju po nekoliko reinkarnacija Prometee. Takođe kako bi u analizi koja nam predstoji bilo razumljivije zasebno ću objasniti Morov pogled i opis kabalističkog drva života.

1.1.Likovi

Manifestacije Prometee o kojima se zna poređane se hronološki:

Ana – sluškinja i ljubavnica pesnika Čarltona Seneta koji je projektovao Prometeu na nju, živeli u XVIII. Ona je rodila njihovo dete, ali pošto je začeto dok je bila Prometea, dete je nestalo, budući da je sa majčine strane polu-imaginarno. Ana je kao posledica porođaja umrla i sada živi u Imateriji;

Margaret Tejlor Kejs – živila je u periodu oko Prvog svetskog rata. Pisala je strip „Mala Margi u maglovitoj čarobnoj zemlji“. Margaret je u strip dodala Prometeu kao lik koji pomaže maloj Margi, a sama je postala manifestacija Prometea koja je potom pomagala vojnicima u Prvom svetskom ratu. Ona se sada nalazi u Imateriji zajedno sa drugim Prometeama i pomaže Sofinjoj Prometei. Zajedno sa njom u Imateriji prebiva i lik koji je ona osmislila – mala Margi. Margaret je svoj život okončala samoubistvom. Lekciju koju uči Prometeu je saosećanje;

Grejs Brana – ilustrator koji je ilustrovaio korice za petparačke priče o Prometei. Nastanjivala je Prometeu tokom perioda 1920-1939. Grejs se takođe nalazi u Imateriji i uči Prometeu o razumu;

Vilijam Vulkot – jedini muškarac koji je postao manifestacija Prometea. Ovaj crtač stripova homoseksualne orijentacije je postao Prometea kada ju je nacrtao, bivajući njome u periodu od 1939-1969. Bio je poput superheroja nalik na Čudesnu ženu. Poginuo je kada ga je Prometein ljubavnik, Ef-Bi-Aj agent Denis Druker, ubio kada je ovaj saznao da je Prometea zapravo muško. I Vilijam obitava u Imateriji, a Prometeu uči o fizičkom postojanju;

Barabara Šeli – žena crtača stripova Stivena Šelija. Ona je poslednje Prometea pre Sofi. Na početku stripa ona spašava Sofi od nekakvih čudovišta koji bi da spreče stvaranje nove Prometea. Ona umire u toku stripa (#8), ali odlučuje da ne živi u Imateriji. Novu Prometeu je naučila o volji;

Stejša Vandervir – najbolja prijateljica Sofi Bengs. Ona postaje Prometea kao zamena za Sofi koja je otišla na svoj put kroz Sefirot. Ovo kasnije predstavlja problem nakon Sofinog odsustva jer dolazi do toga da istovremeno postoje dve Prometea.

Drugi likovi su:

Džek Faust – čarobnjak koji u početku uhodi i plaši Sofi. No, on joj nudi pomoć u vidu učenja magije u zamenu za seksualni odnos sa Sofinom Prometeom;

Pet odličnih pajtaša – grupa superheroja nalik na Fantastičnu četvorku. Članovi su: Bob (vođa ali je poginuo u toku stripa), Rodžer (poseduje super jačinu), Kenet (poseduje psihičke moći), Marv (genije), Stan (ima mehaničku sklonost). Stan iz ljubomore stvara Obojenu lutku, androida koji je programiran da ubije Marva. Zapravo Stan je napriavio više ovakvih androida, i kada su svi androidi uništeni, osim jednog, taj jedan je ubio svog stvaraoca i

pridružuje se grupi. Inače njihova priča je deo podzapleta i nije toliko bitna u okviru Sofinog/Prometeinog monomita;

Templ – organizacija Templ koja želi da spreči dolazak apokalipse odnosno prevlast Imaterije nad materijalnim svetom svakodnevnice. U početku tu je Beni Solomon koji na Prometeu šalje demone, ali nakon njegove smrti, Prometea otkriva da se iza njega nalazi Henri Rojs sa ograničenim brojem ljudi u svak kultu. Prometea im se suprotstavlja još na početku svog puta (#9).

1.2. Morova kabala u stripu

Kabala je ezoterična disciplina i filozofska misao koja potiče iz judaizma. U stripu najvažnije je razumeti drvo života kroz koje Prometea putuje u drugom delu svog monomita. Drvo života je poput enciklopedije znanja o nauci, psihologiji, filozofiji i teologiji¹⁰⁶. Ono je takođe kompozitni simbol koji predstavlja čitav univerzum i dušu čoveka¹⁰⁷. Drvo života se sastoji od 10 sefirota i dvadeset dva putanja između njih. Sefiroti su takođe i 10 božijih emanacija, dok su putanje faze subjektivne svesti putem kojih duša otkriva svoje shvatanje univerzuma¹⁰⁸. Mor, međutim, mnogo drugačije opisuje sefirote nego što to opisuje i objašnjava Kabala. Umetnička sloboda koju Mor sebi dozvoljava samo govori o tome da se on trudi da stvori univerzalnu filozofiju sveta koja pozajmljuje veoma liberalno od mnogih tradicija. Objasniću Sefirote onim redosledom koji ih posećuje Prometea i onako kako ih vidi Mor, odnosno od desetog do prvog sefirota.

Deseti sefirot prema kabali je Malkut, o kome malo šta da se kaže osim da taj sefirot za Mora predstavlja Zemlju i materiju. Prvi korak je zato onaj koji Prometea čini ka Jesodu (deveti sefirot) čiji je simbol mesec. To je mašta, san i fikcija, seksualna fantazija, nesvestan um. Da bi došla do Jesoda, Prometea prelazi preko reke Stiks – reke kojom prolaze mrtvi. Mor ovde spaja nesvesno i podzemni svet, jer su oba ispod površine svakodnevnog života i života. Jesod znači temelj, i ovde Mor sugestira da se duhovnost oslanja na imaginaciju lunarne sfere.

Osmi sefirot je Hod predstavljen merkurovskom sferom intelekta, nauke, magije i jezika. To je sfere čarobnjaka i pisaca. Simbolični element je metal. Hod znači slava zato što se putem jezika um otkriva, jezik je taj koji daje oblik intelektu i njegovoj veličanosti.

¹⁰⁶ Fortune, Dion, *The Mystical Qabalah*, Samuel Weiser, York Beach, 1999, str. 13

¹⁰⁷ Fortune, Dion, navedeno delo, str. 37

¹⁰⁸ Fortune, Dion, navedeno delo, str. 37

Forma se razume onda kada se orećipira kroz jezik. Jezikom se stvaraju velićanstvene forme koje su i istina.

Necah je sedmi sefirot. Put koji ih dovodi do ovog sefirota je poniznost. Njegova simbolićna planeta je Venera i shodno tome predstavlja emocije i ljubav. Mor ovu sferu prikazuje kao more emocija, te je voda simbolićni element. Necah Mor shvata kao pobeđu. Voda koja simbolizuje emocije je poput majćine utorbe koja daje sigurnost. Sućtina je prepustiti se ljubavi da bi se pobedilo.

Jastvo se oġleda u šestom sefirotu – Tiferet. To je ono jastvo koje sanja i poseduje intelekt, ono koje oseća. Ono takoġe predstavlja najviću instancu jastva – besmrtnu duću. No tarot koji oznaćava ovu sferuje smrt. Ali kao metafora, to je smrt jastva nićeg reda kako bi se došlo do same duće. Tiferet takoġe znaći lepota i harmonija, a simbol mu je sunce.

Ovime se zavrćavaju nićih pet sfera koje predstavljaju telo, san, um, emocije i duću, dok dalje slede univerzalne sfere.

Peta sfera je sfera marsa, a sefirot se naziva Gevura. Put koji ih tamo dovodi je put pravde. Gevura znaći snaga, ali takoġe znaći univerzalni sud. Mars kao ratoborni simbol rat predstavlja u aspektu strategije i prosuġivanja. Ali treba biti oprezan, jer bez suda, oćtri sud postaje samo bes. Vatra kao simbolićni element predstavlja univerzalnu volju. Sve slabo i nećisto se proćićeava u ovom sefirotu.

Ćetvrti sefirot se naziva Hesed i znaći milosrġe. To milosrġe dolazi od Bog-oca koji svojoj deci nudi beskrajnu univerzalnu ljubav. Nakon ovog sefirota nalazi se ivica postojanja.

Daat je sledeći sefirot, ali ovaj sefirot je laćan on je skriven poput statue skrivenog kralja u odori prosjaka. Daat znaći znanje koje je saznatljivo samo kada je ono odsutno. U ovoj sferi nalazi se ambis kao simbol izgubljenosti u svi aspektima. Prema Morovoj kosmologiji, ovaj sefirot je izbrisan sa drva ćivotu nakon biblijskog pada ćoveka, a tada je i drvo porepolovljeno na niće i više sefirote.

Bina je treći sefirot kao najvića ćenska sfera i znaći razumevanje. U Binu se ulazi kroz pećinu, a joć od simbola nailazi se i na pehar. Bina se takoġe smatr vićim aspektom meseca. Sve su to simboli ćenskog, i ćensko je prikazano kao dualnost – bludnica Vavilona i sveta Majka. Ĥenski princip razume naću junakinju, njenu prirodu. Bina je najvići ćenski princip Boga.

Drugi i sledeći po redu je Hokma – mudrost. Ovo je najviši muški princip, princip Boga. Simbol mu je štap. Hokma predstavlja večni seksualni odnos koji predstavlja početak koncepcije čitavog univerzuma. Kozmička kopulacija koju Mor prikazuje u vidu kopulacije Pana i Selene predstavlja početak. Početak je reč, a ječ je „Ja“ – to je svest Boga i o Bogu, a samim tim i čovekova svest o sebi i Boga. Rađanje „ja“ se doživljava orgazmički i to postanje je bezvremeno i beskonačno, ono je uvek u postajanju.

Do prvog sefirota dolaze putanjom koja se zove luda. To je zato što je impuls lude iracionalan. A iracionalno je ono što nagoni da se skoči u nepoznato. Prva sfera je Keter i ona je Kruna čitavog stabla. Keter je ono nešto što postaje ni iz čega. Bog je jedno i sve. To je jedan savršeni momenat u kome su sadržano sve i uvek. U Keteru se postaje jedno sa Bogom u savršenom momentu koji je uvek.

Uspinjanje do prvog Sefirota je simbolizovano zmijom koja je volja, dok se silazak označava golubicom koja je žrtva. Ta žrtva odnosi se na žrtvovanje da se iz Ketera vrati u materijalni svet patnje. Ujedno ta žrtva podrazumeva smrt, odnosno umire se u duhovnom svetu, kako bi se ponovo rodili u fizičkom svetu. Ta žrtva je reinkarnacija duše, a uspinjanje ka kruni Sefirota reinkarnacije mogu započeti i iznova se reinkarnirati.

2. Monomit u Prometei

Prometea je kako monomit tako i proces individuacije, s tim što dobrobit koju donosi glavna junakinja jeste dobrobit za celo čovečanstvo. Postoje čak nekoliko momenata inicijacije, ali glavni tok monomita je onaj koji se odnosi na uspinjanje do prvog sefirota. Glavni lik Sofi Bengs je obična studentkinja, ali zbog svog interesovanja za imaginarnu Prometeu ona postaje inicijant.. Prometea mora da se dobro pripremi za put koji je čeka te na svom putu nailazi na mnoge mentore. Njeni mentori joj pružaju lekcije kao svojevrsno oružije koje će joj kasnije služiti u njenom Putovanju, i uopšte u procesu njene individuacije.

2.1.Odlazak

Zov u pustolovinu Sofi dobija kada nju napadaju senke čudovišta koji žele da spreče njeno pretvaranje u Prometeu. Oni su ujedno čuvari jednog od pragova. Pod pritiskom ona se pretvara u Prometeu onda kada napiše pesmu, prema uputstvu njenog prvog mentora Barbare Šeli. Igrom slučaja njena drugarica Stejša postaje izgubljena u Imateriji, te Sofi mora i sama da uđe u taj nematerijalni svet. To je prelaz prvog praga, jer da bi ušla u taj svet ona mora da izmeni svoju percepciju – da iza običnog sveta percipira svet ideja i priča. Kada se pojavi u

Imateriji nailazi na Crvenkapu i velikog strašnog vuka. I ako ne završava u utrobi vuka, on služi kao svojevrsni čuvar tog praga i kao pretnja da se u njegovoj utrobi može izgubiti. Prometea u ovom delu svog putovanja mora da se navikne na logiku sveta Imaterije i da odoleva distrakcijama čime uči o volji.

2.2. Inicijacija

Dalji Prometein put je niz inicijacija koji još više učvršćuju njen put ka izvršenju svog zadatka. Na početku ona upoznaje ostale manifestacije Prometea koji je uče o sledećim stvarima: Margaret Kejs o saosećanju, Grejs Brana o razumu, Vilijam Vulkot o fizičkom postojanju. Ona takođe kao mentora pridobija i čarobnjaka Džeka Fausta koji joj u zamenu za počavanje makije traži seksualni odnos sa Prometeinim likom. Mor se posvećuje tom činu kako bi ga pokazao na jedan mističan i didaktičan način a svakako služi kao još jedna inicijacija. To je upravo susret muškog i ženskog principa koji monenat širi u beskonačnost. Ali sve se to ipak dešava na desetom sefirotu, na Zemlji. Pa čak i Imaterija nije toliko deo stabla Sefirota koliko zajedno sa Zemljom čini jednu celinu.

Nakon što Barbara podleže svojim ranama i umre, Prometea želi da pronađe njenu dušu. Barbara ipak nije želela da ostane u Imateriji zajedno sa drugim Prometeama, te je otišla da idući od Sefirota do Sefirota traži dušu svog davno preminulog muža. Prometea je veoma brzo sustiže i oni kreću novo putovanje. I dok one uče u nižim sferama o telu, snu, umu, emocijama da bi uopšte dole do poslednjeg sefirota nižeg reda one moraju simbolično da umru. Taj sefirot je najviša instanca čovekovog jastva – njegove duše, ali ni tu se put ne završava. Sledeći su vezani za univerzalnu volju i univerzalnu ljubav kao svojevrsni susreti sa zemaljskim očevima. Sfera univerzalna volja je poput gnevnog oca, nakon koje sledi njegova univerzalna ljubav i milosrđe. Tada zaista Prometea i Sofi upoznaju svoje očeve, kao svojevrsno pomirenje sa ocem. Tada se i Prometea i odvaja od Sofi, ostavljajući Sofi da sledeći deo puta nastavi sama, a taj put vodi ka ivici postojanja. To je ništavilo koje negira postojanje, to je još jedna simbolična smrt koja priprema na susret sa božanskim Ocem u prvom sefirotu. Kada napokon izađu iz ništavila, Sofi se vraća Prometea i ona se manifestuje u nju, a zajedno sa Barbarom stiže do trećeg sefirota u kome se susreću sa arhetipskim manifestacijama ženskog principa – dualnom bludnicom vavilonskom i svetom majkom. Shodno tome, sledeći sefirot je vezan za muški princip. Ovde se može uočiti paralela sa seksualnim odnosom koji je Prometea imala sa Džekom Faustom, ali ovde naše junakinje osećaju da je to spajanje dva principa na višem nivou od onog zemaljskog, jer se ovde rađa „Ja“ – ovde se rađa svest. Vrhunac svesnog „Ja“ može se samo završiti stapanjem u jedno

koje je oličeno u prvom sefirotu. Iz tog mesta sve potiče, i u to mesto sve se uliva – to je jedan, to su svi – to je vrhunac apoteoze i kraj potrage za eliksirom.

2.3.Povratak

Povratak sa najvišeg sefirota na Zemlju nije komplikovan niti strašan. I dok se Prometea/Sofi vraćaju bez uskrnuća, to čine drugi likovi poput Barbare i njenog muža koji su rešili da se reinkarniraju. No na Zemlji, shvativši je kao opasnu silu kao i njen zadatak, Prometeu žele da unište. No Sofi beži i menja ime, te nastavlja da živi ne pretvarajući se u Prometeu. Kako eliksir nije još uvek donesen svim ljudima ovog sveta, tako ni njen put nije još gotov. I dalje je praćena a pod pritiskom ponovo se pretvara u Prometeu i pokreće Apokalipsu koja zapravo znači izmena svesti i percipiranja svih ljudi. Čitav svet se preporuča ali nastavlja da postoji. Nakon izvršenja ovog zadatka, Prometea napušta Sofi, i Sofi nastavlja svoj život u novom svetu.

2.4. O likovima

I ovde dakle postoje dosta likova koji zauzimaju razne funkcije. Pa ipak pokušaću da ih smestim u određene uloge. Prema Propovoj podeli mogu se izdvojiti sledeći likovi:

Protivnik/štetočina: organizacija Templ, razni demoni;

Snabdevač: prethodne Prometea snabdevaju Sofinu oružijem odnosno raznim lekcijama, Džek Faust snabdeva Sofi knjigama;

Pomoćnik: prethodne Prometea, Stejša Vandervir, Džek Faust, razni vodiči koje Prometea/Sofi i Barbara sreću na putu kroz drvo života;

Traženo lice: Stejša, Stiv Šeli.

Lažni junak: Stejša Vandervir koju nastanjuje Grejsina prometea po Sofinom povratku ne želi da prepusti dužnosti Prometea ;

Junak: Prometea;

Pošiljalac: Barbara Šeli „šalje“ Sofi da postane Prometea, ostale prometea upućuju Prometeu/Sofi kako da pronađe Barbaru.

A sada pogledajmo i Voglerovu podelu:

Junak: Prometea

Mentor: ranije manifestacije prometea, Džek Faust

Čuvari praga: senovita čudovišta, distrakcije u svetu Imaterije, određeni sefiroti koji zahtevaju simbolične smrti.

Glasnik: Barbara Šeli

Menjolik: Džek Faust koji u početku menja svoje obličje, demoni.

Senka: organizacija Templ jer želi da ljudi ostanu u svetu materije

Saveznik: ranije manifestacije Prometea, Stejša, Sofina mama;

Varalica: Džek Faust koji isprva zbunjuje Sofi.

3. Zaključak

Poput Sendmena i ovde sam se bavila serijalizovanim stripom koji iza sebe krije mnogo komplikovaniji monomit. U ovom slučaju naišla sam na nekoliko pragova, nekoliko inicijacija koji poput koncentričnih krugova kruže oko Sofinog/Prometeinog odlaska u sferu prvog Sefirota. Tu se nalazi apoteoza i eliksir, odnosno doživljaj prvog Sefirota je ono što Prometea treba da donese pri povratku. Ali postoji zakašnjenje jer ljudi i svet nisu spremni za eliksir. Put se završava onda kada Prometea napokon oslobodi višu instancu percipiranja i svesnosti. Zanimljivo je da Mor u „ispijanje“ eliksira uključuje i čitaoca koga on postavlja u perspektivu jednog pomoćnih likova. Tada se sve manje prikazuje samo lice lika kako bi se čitalac poistovetio sa svojim replikama i prihvatio svoje učestvovanje u stripu. I ovde imamo priču o priči i fikciji, te je zaista moguće da kao čitaoci doživimo sopstvenu apoteozu i uţivanje koje nastaje čitanjem izuzetno metafikcionalnog i intertekstualnog stripa. I ovde kao kod Sendmena imamo priču o nama samima, o ljudima i njihovoj imaginaciji, o pričama i duhovnosti. Put koji započinje Prometea je put kroz našu psihu, kroz arhetipske naslage i kolektivno nesvesno, i univerzalne principe.

Proces stvaranja *Oluina*

Smatram da je pre početka stvaranja stripova najbitniji početni korak odgovoriti na sledeća pitanja: šta odlikuje glavnog junaka na početku priče, kakva su iskustva kroz koja će proći u toku svoje avanture, kao i kako se on promenio na svom putu, odnosno koje je znanje poneo sa svog putovanja. Moj junak u ovom radu je junakinja Elmira Dedrik. Disertacija predstavlja odgovor na prvo pitanje, pa shodno tome prikazuje njenu pozadinu i početak monomita.

Monomit

U pogledu monomita konkretnije se bavim prvom etapom vezanom za odlazak. Na početku sam prikazala detinjstvo glavne junakinje na selu koje je njoj posebno teško padalo jer joj je rad na seoskom imanju oduzeo detinjstvo. Nešto kasnije sam dodala i da je još kao mala krala, kao i to da joj je prva ukradena stvar bilo nekoliko školjki. Tako sam pojasnila njenu motivaciju, odnosno ona je uvek smatrala da zasluži više. Nakon očeve smrti koji je predstavljao autoritet otisnula se u beli svet u podrazi za boljim životom. No, ovo nije zov u pustolovinu već prikaz njenog svakodnevnog života koji će predstavljati kontrast avanturi koja joj sledi.

Nakon odlaska iz roditeljskog doma, njen novi svakodnevni život uključuje krađu i prevaru kako bi preživela. Glavna junakinja pokušava da počne ispočetka u gradu, ali joj to ne uspeva. Posebno dolazi do okršaja između nje i još jednog lika – koji joj otežava početak u dva navrata. Pošto joj je ponesalo opcija, ona rešava da opljačka nečiju kuću. U kuću u koju je ušla kroz prozor nailazi na mistični idol koga rešava da ukrade i proda, nadajući se da je skupocen. Krađa idola predstavlja početak njenog monomita. Trenutak dok razmatra idol kao potencijalni predmet za preprodaju takođe je prošet i sumnjom jer je od samog predmeta podilaze tragovi. Upravo taj scena predstavlja zov u pustolovinu i svojevrsno odbijanje tog zova svedeno na jedan trenutak. Pa ipak ona odlučuje da ga ukrade te napokon započinje svoju pravu pustolovinu.

Nakon neuspešnog pokušaja da mistični idol proda, glavna junakinja odlučuje da baci novčić kako bi došla do nekakve odluke šta dalje da radi sa ukradenim predmetom. Bacanje novčića je predstavlja trenutak kada ona nesvesno prelazi prvi prag i otkrije da se više ne nalazi u svom svetu. To je ujedno i momenat utrobe kita kada iznenađena i zbunjena

pokušava da shvati gde se nalazi. Idol stoga predstavlja magičan predmet koji je prenosi u svet natprirodnog gde ona upoznaje svog mračnog mentora Tribdana.

Karakterizacija likova

Monomit glavne junakinje se bavi njenim željama i ambicijama. U suštini, ona je anti-junak jer samo misli na sebe. No, ona ima svojih razloga za to: potekla je iz kuće u kojoj nije osećala ljubav, naročito od majke. Majka je bila previše opsednuta novcem i sticanjem bogatstva, ali je bila u senci oca koji nije znao kako da ulaže u posao. Junakinja nije preterano vredna osoba, jer ona ne veruje u rad. Izmeđustalog tu je i bio pritisak roditelja da obavlja određene poslove. Zato i nije volela da radi na farmi. Ona je poput svoje majke koja veruje da je mogla da ima bolji život, samo da su okolnosti drugačije. Krađaje za nju jedna od prečica da dobije ono što želi, što je i naučila od majke. U tom smislu glavna junakinja je veoma slična svojoj majci, ali ona odbija da prepozna iste negativne obrasce koje deli sa majkom kod sebe. To je zato što junakinja ne poseduje nikakav stepen samorazumevanja, već za sve krivi spoljašnje situacije i druge ljude. Zato što smatra da je previše dugo patila, ona se oseća kao da joj svet duguje i da joj to daje za pravo da bude bezobrazna prema drugim ljudima. Zato ona ne razume da ono što ona želi nije ono što njoj treba. Intuitivno ona razume da je sklopila Đavolski pakt sa Tribdanom i da je krenula stranputicom, ali smatra da je bolje imati dogovor sa moćnim bićem koje je oličenje antagoniste nego vratiti se starom životu. Glavna junakinja je u suštini jedna veoma usamljena osoba kojoj je potrebno prijateljstvo. Ona se plaši da pusti ljude blizu sebe i zato je voljna da ih koristi kao instrumente koje bi mogla da iskoristi kako bi ostvarila svoje ciljeve. Pa ipak, ona poseduje makar malo empatije i pokazuje brigu za ljude koje je pretvorila u golubove za antagonistu. To se posebno vidi kada je predavala svoju prvu životku koga je isprva rado pretvorila u goluba kako bi ga se otarasila. Problem je naravno što kada je antagonista u pitanju junakinja prvo radi, pa se tek onda pita, ali čak i tada veoma je malo potrebno da se razuveri.

Antagonista je misteriozno zmijoliko biće. On posebno odgovara junakinji jer joj omogućava da dobije ono što želi uz malo rada i truda. Zapravo on je zapostavljeno biće koje takođe želi da dođe do svojih vernika putem prevare i korišćenjem prečica. Junakinja je u tom smislu instrument koji mu omogućava to. On je glavni antagonista u ovoj priči, ali je i mentorska figura junakinji. On predstavlja stepen njenog očajanja i njen najniži trenutak života, te je i njena mračna sena. Na simboličkom nivou kao zmijoliko biće, on

predstavlja preporođaj, transformaciju i isceljenje. Upravo transformacija i predstoji glavnoj junakinji. No, zapečativši krvlju on zarobljava junakinju u okviru pakta kao svoju sluškinju.

Prva žrtva junakinje je trgovac koji ima svoje probleme, a koje junakinja nije u stanju da vidi jer samo razmišlja o sebi. On je njena suprotnost: on ne traži prečice, vredno radi i poštuje pravila, a to očekuje i od drugih. Pa ipak ne uspeva mu sve u životu, a pri tom postaje junakinjina prva žrtva upravo jer je on za nju prepreka, a ne čovek sa svojim nadama, željama i osećanjima, te se u njemu ogleda ljudskost odnosno neljudskost glavne junakinje.

Glavna junakinja takođe upoznaje i pomagača koja joj daje savete, skreće pažnju na stvari koje junakinja ne primećuje i pomaže u neprilikama. U tom smislu pomagač je prvi junakinjin saveznik, ali ostaje da se da odgovor na pitanje da li je moguće održavati prijateljstvo pored tako velike tajne kakvu glavna junakinja krije od ljudi.

Inspiracija i upoznavanje sa medijumom

Pre početka stvaranja ovog stripa najbitnije mi je bilo da osmislim likove sa uverljivim motivacijom, ali smatram da je veoma bitno da spomenem druga dela koja su na mene ostavila jak utisak i inspirisale me tokom ovog dela procesa stvaranja stripa, ali i uz pomoć kojih sam dosta naučila o samom procesu.

Prvenstveno su me inspirisali animirani filmovi *Dreamworks*-a, *Pixar*-a, *Disney*-a i *Don Bluth* produkcije. U pitanju su sledeći uglavnom tradicionalno animirani filmovi: *Bambi* (*Bambi*, 1942), *101 dalmatinaca* (*101 Dalmatians*, 1961), *Tarzan* (*Tarzan*, 1999), *Carevo novo odelo* (*Emperor's New Groove*, 2000), *Atlantida - izgubljeno carstvo* (*Atlantis: The Lost Empire*, 2001), *Planta s blagom* (*Treasure Planer*, 2003) od Diznijevih crtača; *Put u El Dorado* (*The Road to El Dorado*, 2000) i *Sinbad – Legenda sedam mora* (*Sinbad: Legend of the Seven Seas*, 2003) od *Dreamworks*-ovih crtanih filmova; *Potruga za Nemom* (*Finding Nemo*, 2003) i *Mučkalica* (*Ratatouille*, 2007) od *Pixar*-ovih animiranih crtanih filmova; a od *Don Blutovih* animiranih izdvajam *Američku priču* (*An American Tail*, 1986) i *Anastasija* (*Anastasia*, 1997).

Upravo zato što su mi kao glavna inspiracija poslužili animirani filmovi, scene sam zamišljala kao animirani film, te su odatle i potekle moje prve greške. Naime, dolazilo je do ponavljanja sličica na tabli stripa u mojoj nameri da održim konzistenciju kadra. Shvatila sam da je u tom smislu mnogo bolje eksperimentisati sa veličinom i oblicima panela, kao i sa perspektivom. Između ostalog, rad na animiranom filmu zahteva mnogo više ljudi, dok ja

želim da imam kreativnu kontrolu nad svojim radom. U suštini ono što izdvajam kao najveći uticaj animiranih filmova na mene jesu stil crtanja i priča. I ako su me zapravo inspirisali animirani filmovi, shvatam da je strip pravi medijum da se iskaže.

Kada je sam rad na mom stripu u pitanju od posebnog značaja su mi bile knjige Ranka Munitića i Skota Meklauda u kojima su autori govorili o tome kako nastaje strip i na koje stvari svaki stvaralac stripa treba da obrati pažnju. Posebno me je fasciniralo kako se prikazuje protok vremena. Takođe sam naučila da kvadrati-sličice moraju da budu estetski zadovoljavajući, ali i da budu jednostavni za razumevanje.

Proces skiciranja

Naredni bitan proces nakon osmišljavanja likova i priče je skiciranje. Moj proces skiciranja se nekada odvija na papiru, a nekada na kompjuteru. Kada se koristim papirom crtam olovkom, hemojskom ili markerima. Skiciranje je nezaobilazan deo stvaranja stripa jer se na taj način može uvideti koliko će se kvadrata-sličica naći na jednoj strani, ali i olakšava njihovo raspoređivanje tako da table nisu prenatrpane. Kao na primeru desno, odmah ispišem dijalog između likova. Dijalog sa skice se često ispravlja jer se vremenom iskristališe bolji način da se nešto iskaže, ili se pak ispravljaju pravopisne greške.

Čim završim skice proveravam da se paneli ne ponavljaju, a zatim ako uvidim da se pojedini ponavljaju odmah ih prepravljam. Kada je u pitanju uzrada skice na kompjuteru, oni nastaju u programu *Adobe Photoshop CS6* putem *Wacom One* grafičke table za crtanje. Ako sam skicu radila na papiru, taj papir skeniram, a zatim u programu doradujem skicu; ali ako skicu izradujem direktno u programu, odmah podešavam neophodnu veličinu na kojoj ću raditi štampu (A4 format), i koja će se kasnije štampati. Kada sam zadovoljna skicama u oba ova slučaja prelazim na sledeću fazu, a to je liniranje.

Proces liniranja

Pošto je skica završena, prelazim na proces liniranja. U *Photoshop*-u kao i u većini drugih programa za ilustracije i fotomontaže, koriste se slojevi odnosno *layers*. Ovi slojevi omogućavaju rad preko skice, olakšavaju rad, a može se praviti više slojeva u zavisnosti od potreba. Ja najčešće koristim jedan u toku iscrtavanja linija.

Sve vreme sam koristila *brush tool* opciju koja suđi kao olovka tj. četkica. *Photoshop* nudi širok izbor četkica za crtanje, a i umetnici su u mogućnosti da sami prave svoje četkice u

zavisnosti od potreba prilikom izrade rada. Program također nudi mogućnost menjanja veličina četkice, gustine i providnosti, ali se lično držim jasnih, crnih linija, dok me četkica koju sam odlučila da koristim asocira na trag olovke jer smatram da čisti potezi i linije sa mestimičnim zadebljanima čine sliku prijatnijom.

Kako bih neke oblike razdvojila lakše, koristim *blending* opcije. Do ove opcije se stiže desnim klikom na *lineart* sloj, odnosno pojavljuje se prozor u kome se mogu naći različite opcije za rad sa dodatnim bojama, senkama, potezima i teksturama. Lično koristim *stroke* opciju pomoću čega program stvara dodatne bele linije oko mog crteža. Pošto je većina rada crno-bela, ovu opciju sam često koristila. Čim sam zadovoljna debljinom belih linija obavezno sačuvam svoj izbor.

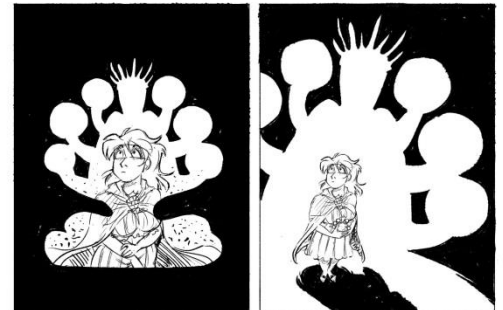
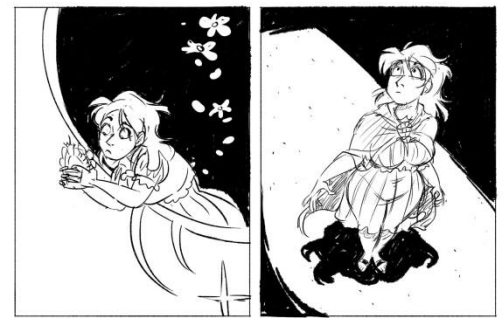
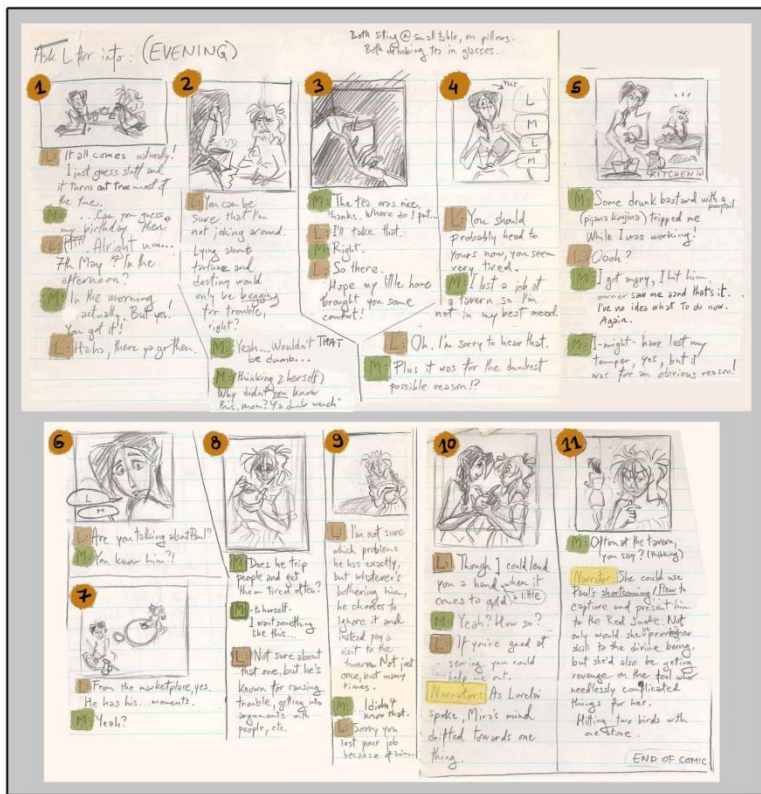
Program koji umnogome ubrzava i olakšava rad prilikom liniranja je *Lazy Nezumi Pro*. Budući da Photoshop ne poseduje stabilizator, često se javlja problem prilikom povlačenja linija jer ona ne izgleda onako kako umetnik želi. Da bi se postigla željena linija umetnik bi morao iz više puta da izvede jednu liniju, a to oduzima dosta vremena. *Lazy Nezumi Pro* je *plugin* za programe kao što su *Adobe Photoshop* i *Adobe Illustrator* pomoću koga umetnik ima veću kontrolu nad svojim potezima i omogućava efikasnije odrađeni posao.

Kada je rad završen, podesim ga na opciju *grayscale*, pošto je u pitanju crno-beli rad, i sačuvam ga kao *Microsoft Edge PDF* dokument.

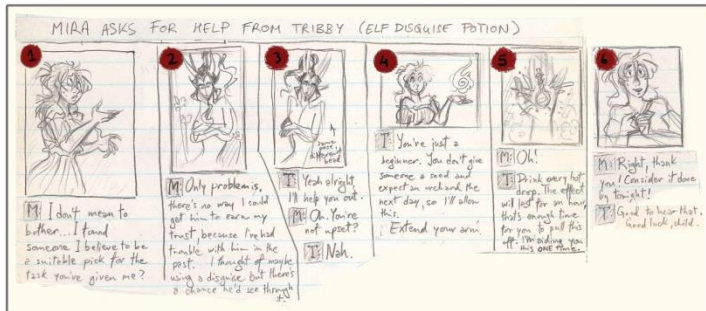
Proces bojenja

I ako je većina rada crno-bela, odlučila sam da određene strane prikažem boji. Za te crteže je početak isti, ali bih nakon liniranja napravila još jedan sloj i nazvala *colours*. Tu bih popunila boje likova i pozadine i pošto bih se odlučila za izvor svetlosti, dodala bih i senku. Prethodno bih doduše iscrtala reference likova, odagde bih uzimala tačnu nijansu boja kožne, kose, odeće i senku. Postepeno bih nanosila tamnije nijanse boje po delovima slika, dok nisam zadovoljna rezultatom.

Pri čuvanju strana u boji, veoma je bitno podesiti boju kako bi se očuvao kvalitet boje. Ja biram CMYK opciju. Kao i kod crno-belih tabla, i radove u boji čuvam kao *Microsoft Edge PDF* dokument.



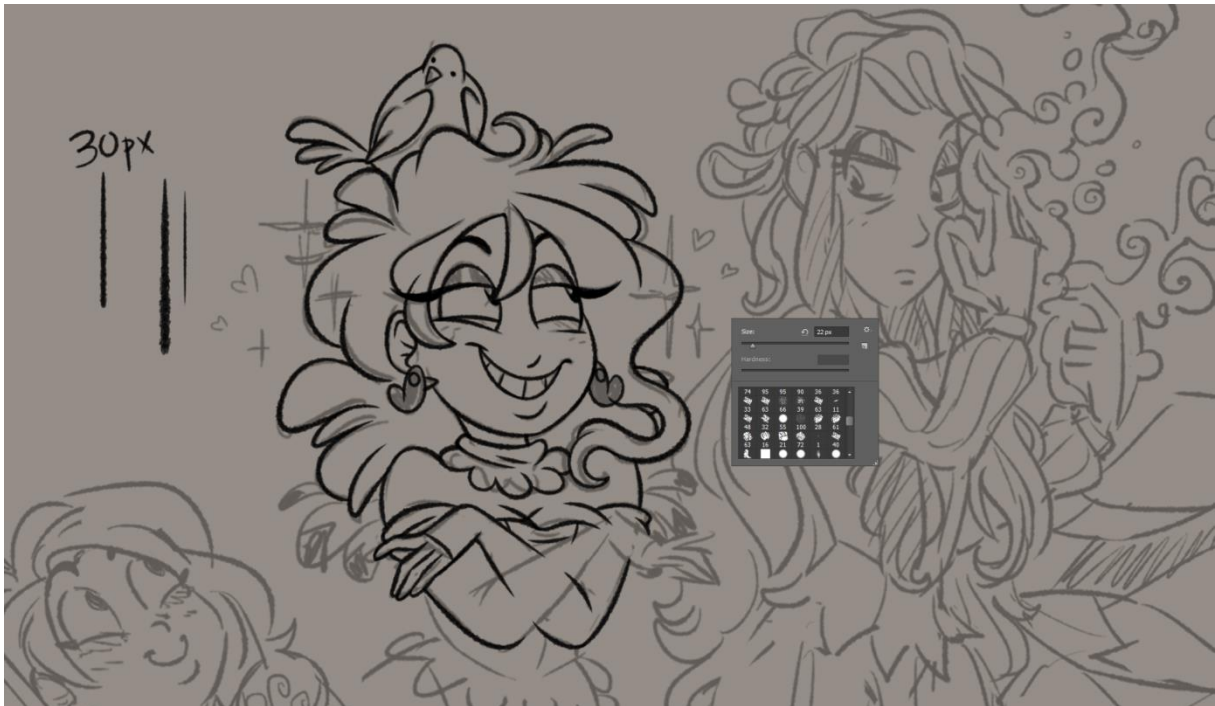
Ideje za prednju stranu "Figurine", digitalan rad, 2019.godina



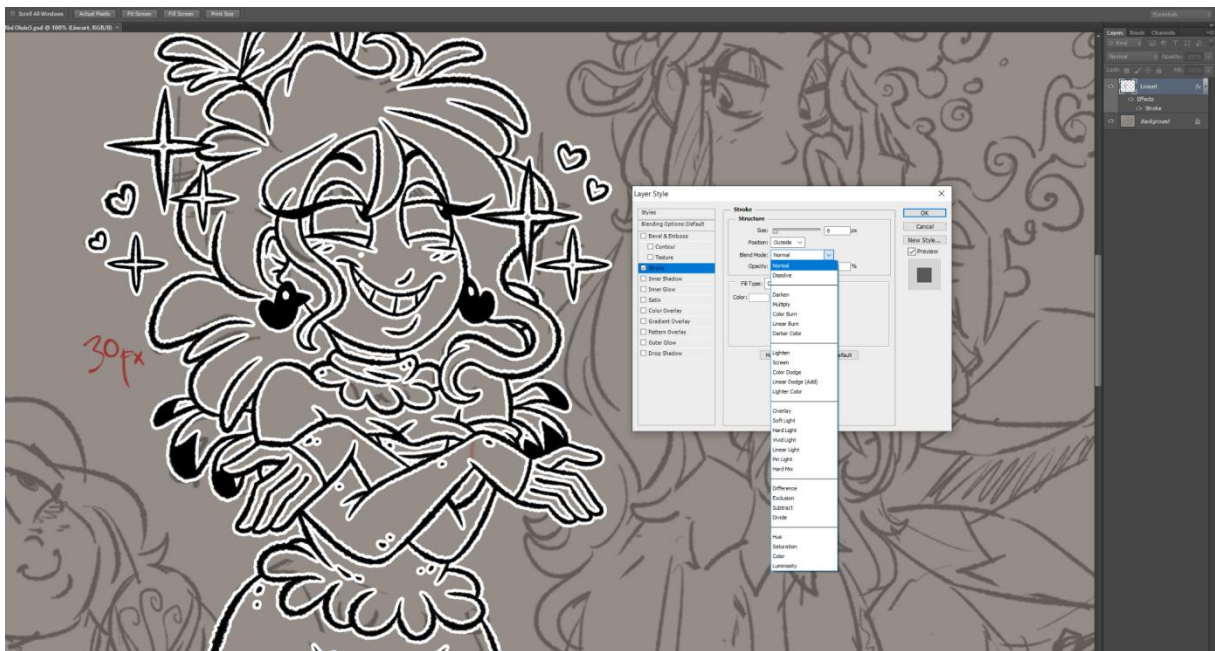
Planiranje "Mira razgovara sa Lorelai" i "Mira traži i pomoć od Tribdana", skice iz 2019.godine



Prikaz skice i "lineart" sloja za ilustraciju



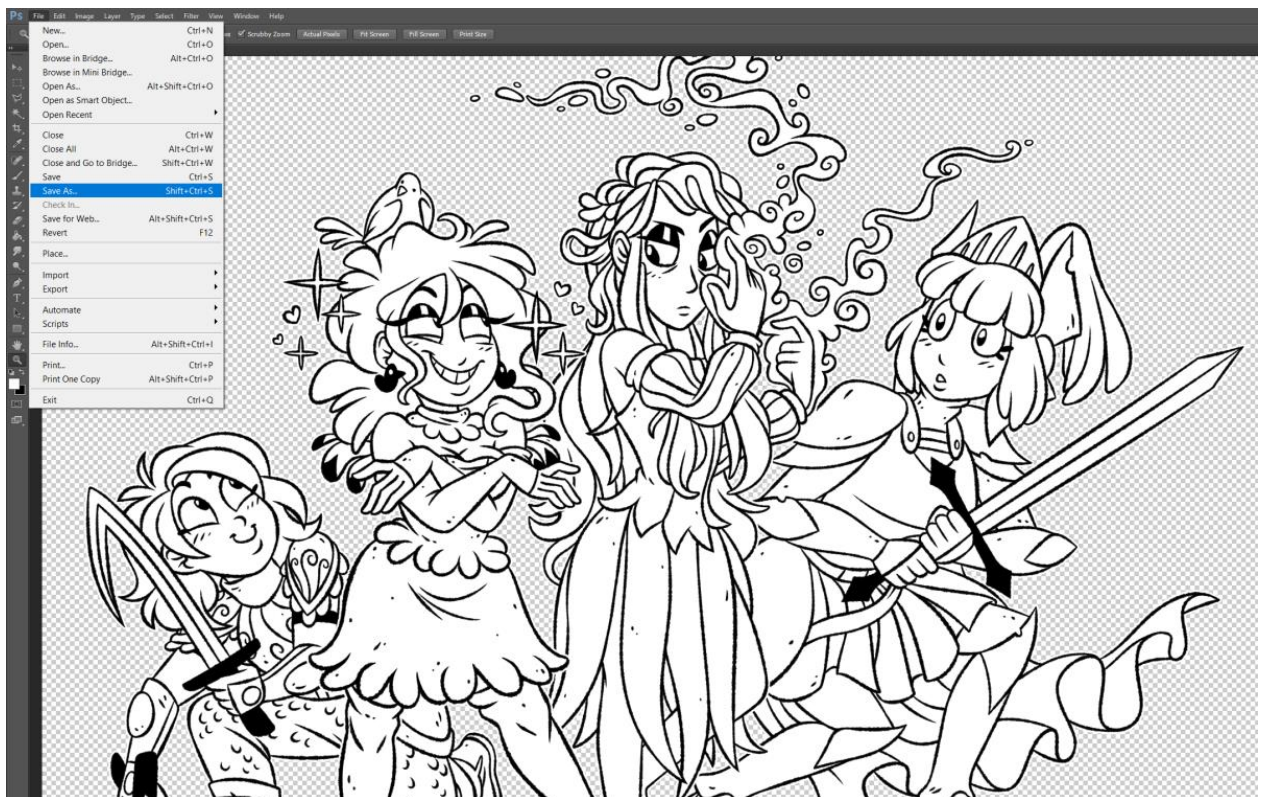
Izbor četkica i opcija menjanja veličine četkica



Prikaz belih linija (*outline*) oko crnih linija



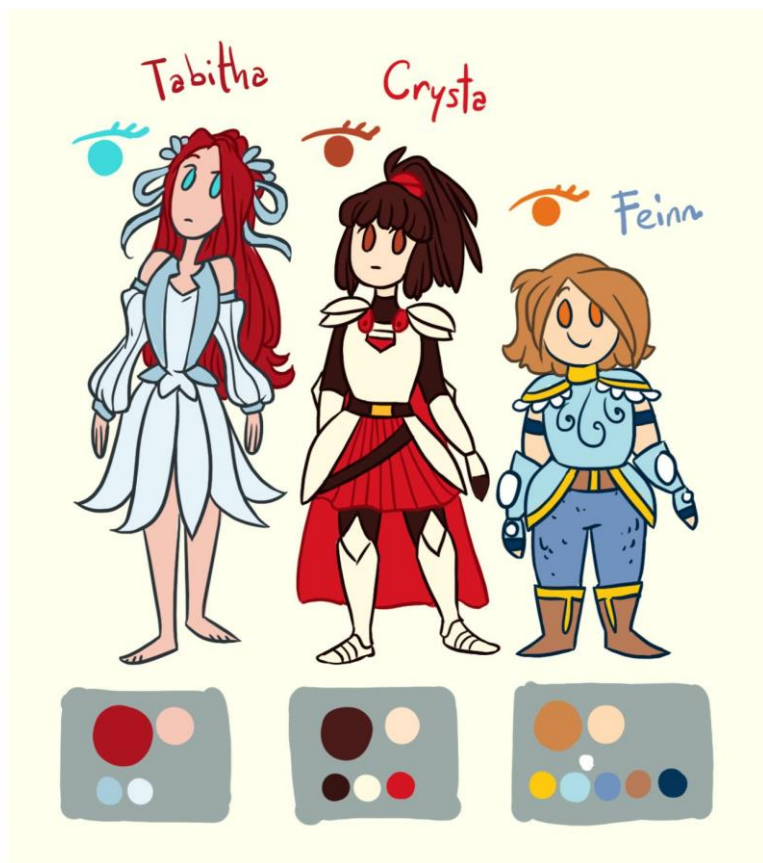
Prikaz Lazy Nezumi Pro plugin-a



Save as opcija



Završena ilustracija



ZAKLJUČAK

Istraživanje za ovaj rad dovelo me je do boljeg razumevanja monomita. Od davnina ljudi su pričali priče koje prikazuju ljudski potencijal za promenu kao oličenje suštine monomita. Naravno, za to je potrebna i samospoznaja, ali tek sa razvojem psihoanalize čovek bolje razume put koji je potrebno preći kako bi spoznao sebe.

Stripovi posebno, kako je to nagovestio Ranko Munić, inherentno poseduju arhetipske naslage koje su veoma bitni elementi monomitske strukture. No, monomit prevazilazi puku strukturu onda kada se bavi samom suštinom, a to je samospoznajom. No, put do samospoznaje je težak i dugačak, ali put monomita otvara nove vidike za junake. Junaci kao što sam naučila na primeru *Sendmena* i *Prometea* nisu savršeni, ali su spremni da uče. Težnja za znanjem ih međutim ne vodi toliko u nove neistražene predele, već u svopstvenu psihu. Na tom putovanju se otkriva da je junak kompleksnije biće nego što mu to isprava deluje, što se često otkriva kroz suprotnosti koje u njemu počivaju. Egoizam na primer nije potpuno nepostojanje altruizma u osobi, već predstavlja sloj koji ispod sebe krije vrline. Zato su nam nesavršeni likovi mnogo zanimljiviji od savršenih likova.

O ovome sam najviše razmišljala kada sam stvarala svoj rad. Monomit se pokazao kao najbolji način da zainteresujem ljude za nesavršene junake poput Elmire. I ako njena priča nije završena, njen put se uveliko može pretpostaviti. Usamljenici poput nje često nisu usamljeni svojim izborom, ali ih iskustvo na to primorava kako bi sačuvali deo sebe. Ali često onda junaci isključuju čitav jedan niz iskustva koji bi mogli da im obogate život. Kako Elmira očekuje da će joj bogatstvo doneti sreću, njena lekcija nužno mora da bude da materijalno bogatstvo nije vredno, ali iskustveno bogatstvo jeste. To je život.

Kada je u pitanju značaj monomita za naš svakodnevni život, ono nam pomaže da shvatimo da se ne možemo sasvim ukalupiti u određenu ličnost. Naša ličnost je gradijent i svaki dan ima svoj potencijal. Svaki dan predstavlja jednu novu avanturu u kojoj nastojimo da budemo bolja osoba. Junaci se ne nalaze u romanima, filmovima i stripovima. Čovek će uvek pričati priče o sebi, i zato mi smo ti junaci na putu ka samospoznaji.

LITERATURA

- Gaiman, Neil. et al. *The Sandman: Preludes and Nocturnes*. New York, DC Comics, 2010.
- . *The Sandman: The Doll's House*. New York, DC Comics, 2010.
- . *The Sandman: Dream Country*. New York, DC Comics. 2010.
- . *The Sandman: Season of Mists*. New York, DC Comics, 2011.
- . *The Sandman: A Game of You*. New York, DC Comics, 2011.
- . *The Sandman: Fables and Reflections*. New York, DC Comics, 2011.
- . *The Sandman: Brief Lives*. New York, DC Comics, 2011.
- . *The Sandman: Worlds' End*. New York, DC Comics, 2012.
- . *The Sandman: The Kindly Ones*. New York, DC Comics, 2012.
- . *The Sandman: The Wake*. New York, DC Comics, 2012.
- Moore, Alan. et al. *Promethea: Book 1*. New York, Vertigo, 2001.
- . *Promethea: Book 2*. New York, Vertigo, 2003.
- . *Promethea: Book 3*. New York, Vertigo, 2003.
- . *Promethea: Book 4*. New York, Vertigo, 2005.
- . *Promethea: Book 5*. New York, Vertigo, 2006.
- Eisner, Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 2000
- McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperPerennial, New York 1994
- Munitić, Ranko, *Deveta umetnost, strip*, TK Mont Image i FPU, Beograd, 2006
- Bender, Hy, *The Sandman Companion*, Vertigo, New York, 1999
- Buđinska, Ana, Markovski, Mihael Pavel, *Književne teorije XX veka*, (prev. Ivana Đokić) Službeni glasnik, Beograd, 2009
- Wagner, Roy, "Incest and Identity: A Critique and Theory on the Subject of Exogamy and Incest Prohibition", *Man, New Series*, Vol. 7, No. 4, 1972 ,
<https://www.jstor.org/stable/2799952>

- Propp, Vladimir, *Morphology of the Folktale*, University of Texas Press, Austin, 2009
- Joseph Cambell Foundation, <https://www.youtube.com/watch?v=3GNypViGWdc>
- Jung, Karl Gustav, *Arhetipovi i kolektivno nesvesno* (prev. Bosilja Milakara i prof.dr. Dušica Lečić-Toševska), Atos, Beograd, 2003
- Campbell, Joseph, *Junak sa tisuću lica* (prev. V. Cbetković Sever), Fabula Nova, Zagreb, 2007
- Mijolla, Alain de (ed.), *International Dictionary of Psychoanalysis*, Thompson Gale, 2005
- Campbell, Joseph, *Moć mita (razgovor sa Bill Moyersom)*, Misl, Zagreb, 2001
- Frojd, Sigmund, *Tumačenje snova I* (prev.dr.Albin Vilhar), Matica srpska, Novi Sad, 1984
- Jung, Carl, *Čovjek i njegovi simboli* (prev. Marija i Ivan Salečić), Mladost, Ljubljana, 1987
- Vogler, Christopher, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wise Production, Studio City, 2007
- Berlatsky, Eric L.(ed.), *Alan Moore: Conversations*, University Press of Mississippi, Jackson, 2012
- Fortune, Dion, *The Mystical Qabalah*, Samuel Weiser, York Beach, 1999

Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду унесе моју докторску дисертацију/ докторски уметнички пројекат под насловом:

“МОНОМИТ И МОГУЋНОСТИ САМОСПОЗНАЈЕ - Изложба оригиналних стрип табли”

која / и је моје ауторско дело.

Дисертацију / докторски уметнички пројекат са свим прилозима предао/ла сам у електронском формату погодном за трајно архивирање.

Моју докторску дисертацију похрањену у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду могу да користе сви који поштују одредбе садржане у одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons) за коју сам се одлучио/ла.

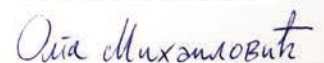
1. Ауторство
2. Ауторство - некомерцијално
3. Ауторство – некомерцијално – без прераде
4. Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима
5. Ауторство – без прераде
6. Ауторство – делити под истим условима

(Молимо да заокружите само једну од шест понуђених лиценци, кратак опис лиценци дат је на полеђини листа).

Потпис докторанда

У Београду, 24.03.2022

Олга Михаиловић



1. **Ауторство:** Дозвољавате умножавање, дистрибуцију и јавно саопштавање дела и прераде, ако се наведе име аутора на начин одређен од стране

аутора или даваоца лиценце, чак и у комерцијалне сврхе. Ово је најслободнија од свих лиценци.

2. **Ауторство – некомерцијално:** Дозвољава умножавање, дистрибуцију и јавно саопштавање дела и прераде, ако се наведе име аутора на начин одређен од стране аутора или даваоца лиценце. Ова лиценца не дозвољава комерцијалну употребу дела.
3. **Ауторство – некомерцијално – без прераде:** Дозвољава умножавање, дистрибуцију и јавно саопштавање дела, без промена, преобликовања или употребе дела у свом делу, ако се наведе име аутора на начин одређен од стране аутора или даваоца лиценце. Ова лиценца не дозвољава комерцијалну употребу дела. У односу на све остале лиценце, овом лиценцом се ограничава највећи обим права коришћења дела.
4. **Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима:** Дозвољава умножавање, дистрибуцију и јавно саопштавање дела и прераде, ако се наведе име аутора на начин одређен од стране аутора или даваоца лиценце и ако се прерада дистрибуира под истом или сличном лиценцом. Ова лиценца не дозвољава комерцијалну употребу дела и прерада.
5. **Ауторство - без прераде:** Дозвољава умножавање, дистрибуцију и јавно саопштавање дела, без промена, преобликовања или употребе дела у свом делу, ако се наведе име аутора на начин одређен од стране аутора или даваоца лиценце. Ова лиценца дозвољава комерцијалну употребу дела.
6. **Ауторство – делити под истим условима:** Дозвољава умножавање, дистрибуцију и јавно саопштавање дела и прераде, ако се наведе име аутора на начин одређен од стране аутора или даваоца лиценце и ако се прерада дистрибуира под истом или сличном лиценцом. Ова лиценца дозвољава комерцијалну употребу дела и прерада. Слична је софтверским лиценцама, односно лиценцама отвореног кода.

Изјава о ауторству

Потписани-а Олга Михаиловић

број индекса 5066/18

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

“МОНОМИТ И МОГУЋНОСТИ САМОСПОЗНАЈЕ - Изложба оригиналних стрип табли”

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

У Београду, 24.03.2022

Потпис докторанда

Олга Михаиловић



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора Олга Михаиловић

Број индекса 5066/18

Докторски студијски програм Докторске академске студије

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

“МОНОМИТ И МОГУЋНОСТИ САМОСПОЗНАЈЕ - Изложба оригиналних стрип табли”

Ментор др ум Владимир Вељашевић ред. проф

Коментор: _____

Потписани (име и презиме аутора) Олга Михаиловић

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.**

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 24.03.2022



Олга Михаиловић