

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

Ovaj rad dostupan je za upotrebu pod licencom [Creative Commons Imenovanje 4.0 međunarodna](#).



Ana KLOPOTAN

Ulica grada Chicaga 7

HR – 10 000 Zagreb

ana.klopotan@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.29162/ANAFORA.v11i2.10>

Pregledni rad

Review Article

Primljeno 2. svibnja 2024.

Received: 2 May 2024

Prihvaćeno 11. prosinca 2024.

Accepted: 11 December 2024

GRAFIČKI ROMANI KAO DIO KNJIŽEVNOG POLJA

Sažetak

Grafički roman pojam je koji se učestalo javlja u književnom polju, od konteksta nakladništva, preko distribucije i recepcije u širem smislu, ali i u užem, akademskom i stručnom. Unatoč općoj uporabi, pojam se koristi u različitim značenjima te često nisu posve jasne granice grafičkog romana, stripa i književnosti. Cilj je ovoga rada temeljem relevantne teorijske literature usustaviti definicije i granice tih pojmova, premda one do određene mjere ostaju otvorenima. Također je cilj pokazati da grafički romani nesumnjivo jesu važan dio suvremenog književnog polja, zbog čega je o njima važno na takav način govoriti i u domaćem akademskom kontekstu.

Ključne riječi: grafički romani, stripovi, književno polje, nakladništvo

Uvod

Grafički roman pojam je koji je itekako prisutan u kontekstu globalnog književnog polja, osobito u 21. stoljeću. Grafičke romane objavljuju najveći svjetski nakladnici knjiga, pojavljuju se na top listama i u rubrikama posvećenima književnoj kritici najutjecajnijih publikacija u svijetu knjiga (kao što je *New York Times*), od 1990-ih redovito dobivaju književne nagrade, nalaze se u katalozima javnih knjižnica, prodaju se u knjižarama i u kategoriji *Books* najvećeg svjetskog

distributera knjiga Amazona, u akademskom se kontekstu drže kolegiji o grafičkim romanima na sveučilištima diljem SAD-a i Europe. Međutim, pojam se u praksi koristi na različite i često nejasne načine. Primjerice, na stranici Amazon.com kategorija u kojoj se prodaju grafički romani zove se *Comics & Graphic Novels*, na ljestvici knjiga *New York Timesa* javljaju se u rubrici *Graphic Books and Manga*, što sugerira da je riječ o različitim, ali opet zajedno grupiranim formatima. Također, ni u akademskom kontekstu terminologija nije u potpunosti razjašnjena, s obzirom na to da se pojam „grafički roman“ spominje ponekad neovisno, a ponekad vezano za disciplinu studija stripa (*comic studies*). Naposljetku, unatoč prisutnosti u književnom svijetu, očito je da su grafički romani zbog svojih formalnih karakteristika specifični u odnosu na književnost.

Cilj je ovoga rada prikazati na koji način grafički romani, unatoč svojim formalnim obilježjima funkcioniraju kao dio književnog polja. Rad se oslanja na shvaćanje književnog polja Pierra Bourdieuja, što znači da je riječ o polju koje posjeduje relativnu autonomiju unutar polja moći, u smislu posjedovanja vlastitih pravila vrednovanja i pozicioniranja, a tvori ga međuigra brojnih pozicija koje zauzimaju akteri polja, kao što su autori, kritičari, izdavači. Nastojat će se prikazati važnost koju grafički romani od svojih začetaka do suvremenosti imaju za različite aktere međunarodnog književnog polja uz poseban naglasak na njegovu izrazito utjecajnom, anglosaksonskom dijelu. U kontekstu ovoga rada važno je i shvaćanje književnosti kao komunikacije, kako je tumači i Bahtin ističući važnost komunikacije autora, lika i čitatelja (10) te smještajući pitanje žanra u izvanknjiževni komunikacijski odnos.

Rad ujedno služi kao prilog domaćoj akademskoj literaturi iz koje su grafički romani upadljivo izostavljeni, osobito u kontekstu rasprava o književnom polju, iako su i u Hrvatskoj, doduše u manjoj mjeri, prisutni u medijima posvećenima književnosti, knjižarama, knjižnicama te nakladništvu općenito. Nakon kraćeg pregleda akademskih rasprava o stripovima i grafičkim romanima na svjetskoj i domaćoj razini, slijede čimbenici definicije grafičkih romana, zatim poglavlje o ulozi književnog nakladništva i izravnim dodirima grafičkih romana s književnošću, sažetak povijesti grafičkih romana i njihovih načelnih obilježja u suvremenosti, te naposljetku pregled još nekih aktera književnog polja, kao što su književne nagrade i knjižare, koji potvrđuju ne samo prisutnost već važnost grafičkih romana u književnom svijetu.

1. Grafički roman u akademskom kontekstu

Za raspravu o tome pripadaju li grafički romani književnom polju značajno je razmotriti njihov položaj unutar akademske zajednice, osobito u odnosu na proučavanje književnosti. U američkom akademskom kontekstu *Modern Language Association of America* objavio je vodič za poučavanje grafičkog romana, namijenjen prije svega fakultetskim odsjecima za književnost (Baetens i Frey 3). Prema Catherine Labio, objava tog priručnika, naziva *Teaching the Graphic Novel* (2009), svjedoči da je anglosaksonska znanost, nakon nakladnika, objeručke prihvatila pojam grafičkog romana. U prilog tome da je pojam vezan prije svega za proučavanje književnosti govori činjenica da pregled literature koja sadrži odrednicu „grafički romani“ na stranici *Open Syllabus* (opensyllabus.org) pokazuje da je ona najčešće uvrštena na *syllabuse* odsjeka za (angloameričku) književnost.

Unutar akademske zajednice grafički roman smješta se, osim u kontekst književnosti, odnosno grafičke književnosti (*graphic literature*) i vizualnog pripovijedanja (*visual storytelling*) među čijim su podvrstama razlike rijetko vrlo oštre (Baetens i Frey 7), i unutar studija stripa (*comics studies*) (Labio, Beaty i Hatfield). Catherine Labio protivi se korištenju pojma grafičkog romana u bilo kakvom žanrovskom smislu te se zalaže za multidisciplinarnu perspektivu polja studija stripa, dok bi se grafički roman shvatio kao podvrsta stripa (3). Beaty i Hatfield odnosno Isaac Cates u istom zborniku poput Labio kritiziraju stav raširen u akademskoj zajednici prema kojem su grafički romani različit predmet proučavanja od stripova; odbacuju takvo polazište i grafički roman tumače prije svega kao kulturološki pokret unutar stripa (Beaty i Hatfield 5). Prema Labio, pojam grafičkog romana naglašava literarni nauštrb vizualnog aspekta stripa (a postoje stripovi koji uopće ne sadrže riječi), podrazumijeva odbacivanje određenih važnih djela s područja stripa, a lakoća kojom je znanstvena zajednica prihvatila taj pojam svjedoči o njezinu neprihvatanju popularne kulture i inzistiranju na dihotomiji između visoke i niske kulture (5). Takvo inzistiranje zapravo vodi do paradoksalne situacije u kojoj je znanstveno proučavanje u raskoraku s aktualnim stanjem „na terenu“. Naime, golema popularnost grafičkih romana svjedoči, između ostalog, upravo tendenciji međusobnog ispreplitanja visoke i niske kulture u 21. stoljeću (Martin 178, Baetens i Frey 196).

Beaty i Hatfield također uvrštavaju proučavanje grafičkih romana u studije stripa, kako tvrde, područje na razmeđu mnogih akademskih disciplina koje u

21. stoljeću izuzetno brzo raste (1). Stripovi se nikada prije nisu toliko intenzivno proučavali, a tome svjedoče, između ostalog, brojni kolegiji na najprestižnijim američkim sveučilištima te osnivanje prve profesionalne udruge istraživača i predavača pod nazivom *Comics Studies Society* 2014. godine (Beaty i Hatfield 2). Autori govore i o području međunarodnog odnosno svjetskog stripa jer granice međusobnih utjecaja ne podliježu onim nacionalnima, a zajednički naziv „stripovi“ za vrlo različite fenomene (od internetskih stripova, preko grafičkih romana do mangi) smatraju korisnim za objedinjenje različitih kulturoloških i formalnih oblika iste umjetničke forme (4). Tako koncipiran teorijski pristup podsjeća na Casanovino tumačenje svjetske književnosti kao književnih fenomena koji prelazeći granice nacionalnih književnosti tvore transnacionalni književni prostor, što svjedoči dodirima između proučavanja književnosti i proučavanja stripa (pa time i grafičkih romana shvaćenih kao podvrste stripa). Štoviše, zbornik *Graphic Novels and Comics as World Literature* bavi se, također na tragu Casanovine teorije, nejednakosti moći između centra i periferije međunarodnog polja stripa te njegovim naglašenim eurocentrizmom (Hodapp 1).

U *Uputama za klasifikaciju književnosti prema univerzalnoj decimalnoj klasifikaciji* Nacionalne i sveučilišne knjižnice termini stripovi i grafički romani upadljivo izostaju, iako su navedene druge, „rubno“ književne kategorije, kao što su primjerice različite književno-znanstvene vrste. U hrvatskom akademskom kontekstu radovi posvećeni konkretno grafičkim romanima izuzetno su malo-brojni, iako o stripu postoji određen, doduše također relativno malen, korpus. Međutim, stripu se uglavnom pristupalo iz očišta vizualnih umjetnosti. Tome svjedoči i rijetka ozbiljnija monografija posvećena stripu *Nastavit će se... Strip i vizualna kultura u Hrvatskoj* objavljena 2020. godine uz otvorenje istoimene izložbe u Muzeju suvremene umjetnosti. Kao što naslov i kontekst sugeriraju, stripu se pristupalo prije svega kao vizualnom mediju, o čemu svjedoče i naslovi poglavlja poput „Strip i film“, „Strip i dizajn“, „Strip i animacija“, dok je poglavlje o izdavaštvu i stripu posvećeno prije svega časopisima, a ne književnom nakladništvu. Što se tiče rasprava o stripu u kontekstu književnosti, literatura je također vrlo oskudna. U *Hrvatskoj književnoj enciklopediji* ne pojavljuje se natuknica „grafički roman“, ali pojavljuje se natuknica „strip“, koji je definiran kao „likovno-književni oblik popularne umjetnosti“ (Šakić 165). Natuknica sadrži engleski naziv *graphic novels* smješten u kontekst nezavisnog američkog stripa 60-ih i 70-ih, razdoblja u kojem dolazi do „snažne polarizacije sjevernoam. stripa na superherojske i novinske (*comics*) te na nezavisni strip, koji inzistira

na kontrakulturnoj tradiciji *comixa* i tzv. *graphic novels*“ (165). Odnosom stripa i književnosti u Hrvatskoj bavilo se, primjerice, kroz analizu književnih djela koja u svoj sadržaj uključuju strip na različitim razinama – u rasponu od ilustracija u stilu estetike stripa pa do simbioze stripa i proze (Tanacković Faletar 289). Ivana Kukić Rukavina i Boris Kukić strip i književnost povezali su analizom adaptacije književnog djela „Lažeš, Melita“. Stripske adaptacije književnih djela smatraju važnim dijelom korpusa hrvatske književnosti (341). Strip su odredili kao hibridni oblik likovne umjetnosti i književnosti jer se sastoji od slike i teksta, napominjući pritom da se za potrebe svog rada ograđuju od stripova koji ne sadrže tekst (344). Naglašavaju pedagoški aspekt stripa, jer pomaže učenicima da ovladaju vizualnim jezikom (Kukić Rukavina i Kukić 352).

Pedagoškim i obrazovnim aspektima posvećeni su i gotovo svi malobrojni znanstveni radovi u kojima se kao ključna riječ javlja grafički roman. Tim su se temama bavile Vedrana Živković Zebec i Lana Mayer, na primjerima nedovoljne uključenosti grafičkih romana u nastavu unatoč njihovu velikom recepcijskom potencijalu (Živković Zebec) i poticanja čitanja serijalom *Gregov dnevnik* (Mayer i Živković Zebec). Izvan pedagoških okvira, Petra Pugar na primjeru škotskog romana *Lanark* koristi izraz „postmoderni grafički roman“ kojim naglašava dokidanje čistoće i hijerarhizacije medija i umjetnosti (102).

2. Definicije grafičkih romana

Kao što je naznačeno u prethodnom poglavlju, grafičke romane brojni autori definiraju prije svega u odnosu na strip, bilo da ih shvaćaju kao njegovu podvrstu ili ih pak smatraju fenomenom u dihotomiji s karakteristikama stripa.

Što se tiče definicije stripa, čini se da oko nje u literaturi ima mnogo manje prijedora nego što je to slučaj s onom grafičkog romana. S obzirom na to da je knjiga Scotta McClouda *Understanding Comics – The Invisible Art* (1993) prema stranici *opensyllabus.org* jedna od na sveučilištima najčešće korištenih knjiga o stripu, zanimljiva jer je i sama napisana u obliku stripa, čini se prikladnim preuzeti ondje navedenu definiciju. Strip su jukstapozicionirane slike u nekoj namjernoj sekvenci, čiji je cilj prijenos informacije i/li stvaranje određenog estetskog odgovora u primatelja (McCloud 9). McCloud definira strip kao riječ koja se referira na sam medij, a ne na konkretan predmet, te svijet stripa opisuje kao golem i vrlo raznolik (4). Sličnu definiciju koristi i Robin Brenner naglašavajući korištenje sekvence slika kako bi se prenijela informacija ili priča kao osnovnu prirodu stripa (257).

Američki teoretičari i strip-crtači Mazur i Danner u knjizi *Svjetska povijest stripa od 1968. do danas* (2017) spominju i termin „grafički romani“. Kao što sugerira naslov knjige, grafičke romane smještaju u kategoriju stripa uklapajući ih u njegovu širu povijest. Primjećuju kako se izraz koristi za vrlo raznolik raspon stripova te se odlučuju za fleksibilnu definiciju prema kojoj je grafički roman ambicioznija vrsta stripa, što prije svega znači proširenu i zaokruženu priču te format knjige (Mazur i Danner 295). Sličnu definiciju koristi i Robin Brenner, koja smatra da širi pojam „stripovi“ obuhvaća sve varijante formata, a grafički roman odnosi se na stripove uvezane u knjige, te ističe da su stripovi, novinski stripovi i grafički romani u suštini isti format, a razlikuju se po duljini koja se može protezati od nekoliko kvadrata do tisuću stranica dok su strukturalni elementi pritom svima zajednički (Brenner 257).

Duncan, Smith i Levitz grafičke romane također smatraju podskupom stripova, međutim, za razliku od Mazura i Danner te Brenner, eksplicitnije naglašavaju društvene i kulturološke funkcije tog pojma. Razlikuju dakle s jedne strane „strip“, a s druge strane oblike u kojima se on javlja u različitim kulturnim kontekstima (Duncan, Smith i Levitz 2). Prema njima, izraz „grafički roman“ odnosi se na umjetnički ambicioznije stripove – nisu svi stripovi grafički romani, ali svi grafički romani jesu stripovi – međutim, izraz se u praksi pokazuje nejasnim, jer vodi tome da se učestalo praktički bilo kakav oblik stripa naziva grafičkim romanom (5). S druge strane, pojam je, ističu Duncan, Smith i Levitz zadovoljio nekoliko ključnih potreba. Etiketa grafičkih romana omogućuje njihovim autorima odmak od konotacija komercijalnosti i serijalizacije koje se vežu za strip (grafički romani načelno su duži od običnih stripova i sadrže zaokruženu priču), a nakladnicima uzdizanje statusa njihovih proizvoda, što je dovelo i do ulaska grafičkih romana u knjižare, knjižnice i akademski kontekst te u 21. stoljeću grafičke romane izdaju i velike nakladničke kuće, kao što je Random House, a kupuju ih osobe koje ne čitaju nužno stripove (4). Stoga je izraz „grafički roman“ stekao popularnost kao vrlo uspješan alat za marketing i odnose s javnošću, njihova prodaja u 21. stoljeću neprestano raste, a 2020. godine nadmašila je 835 milijuna dolara zbog čega se mnogi stripovi iz prošlog stoljeća reizdaju pod etiketom grafičkih romana (Duncan, Smith i Levitz 5).

Isaac Cates također smješta grafički roman unutar kategorije stripa te isto tako naglašava njegove kulturološke, društvene i povijesne konotacije, za razliku od bilo kakvih formalnih specifičnosti. Cates kritizira korištenje pojma u smislu određenog nakladničkog formata, sadržaja ili žanra te ga tumači prije

svega kao estetski pokret smješten u specifičan povijesni kontekst (82), pokret koji teži većoj sofisticiranosti stripa te proširenju njegove publike odnosno tematskog raspona (83). Cates nadalje nabraja problematične točke definiranja grafičkih romana bilo kakvim strogo formalno-tematskim odrednicama, bilo da je riječ o duljini, uvezu ili sadržaju. Ako bi grafički roman definirali njegovom duljinom, ističe, postavlja se pitanje koji bi u tom slučaju broj stranica predstavljao granicu (88), a jednako je tako banalno i pitanje uveza (89). Također, proglasiti grafički roman žanrom, kao što čine neki kritičari, znači zanemariti činjenicu da se grafički romani zapravo javljaju kao različiti žanrovi (od autobiografije, preko znanstvene fantastike do horora) (Cates 89). Ono što prema Catesu grafički romani imaju zajedničko odnosi se na način na koji projiciraju publiku i vlastitu recepciju (90).

Budući da je pomicanje granica stripa jedna od karakteristika grafičkih romana, brojni su primjeri formalnih eksperimenata koji mogu poslužiti kao prilog Catesovim tvrdnjama jer dovode u pitanje smisao definiranja grafičkog romana formalnim odrednicama. Tako primjerice Brenner, određivši grafičke romane duljinom i uvezom, napominje da zbog naslova koji pomiču granice definicije stripa i grafičkog romana, kao što su popularni serijal *Gregov dnevnik*, hibrid proze i stripa, ili *Izum Hugoa Cabreta*, hibrid teksta i sekvenaca slika nalik filmskima, rasprave o definiciji ostaju otvorenima (257). Elaine Martin naglašava upravo inovativnost i kreativnu međuigru teksta i slike kao temeljno obilježje grafičkih romana (170) te izdvaja nekoliko u tom smislu radikalnih primjera, između ostalog, intermedijalni naslov *I live here* Mije Kirshner (178).

Kao i Cates, i Martin se referira na misao Eddija Cambella da je grafički roman prije svega pokret, a ne format (Martin 172, Cates 90). Taj pokret Cates smješta u vrlo specifični društveni i povijesni trenutak. Veže ga za određenu umjetničku zajednicu autora čiji je cilj bio pokazati da medij stripa može biti mnogo više od onoga za što je američka ili britanska publika pretpostavila da može biti, odnosno cilj im je bio proširiti umjetnički raspon i približiti se čitateljima koje zanima književnost (90). Imena kojima Cates omeđuje početak pokreta jesu Will Eisner, Art Spiegelman i Alan Moore, ne samo zato što se Eisner smatra začetnikom grafičkih romana, a Spiegelman i Moore uzorima mnogim budućim autorima, već „zato što se njihova djela u retrospektivi mogu smatrati utjecajnim i smjestiti u kontinuum rastućeg korpusa estetski ambicioznih i tematski sofisticiranih grafičkih romana koji se pišu i crtaju sve do današnjeg dana“ (92). Pokret grafičkih romana uspostavljen je kao odgovor na formula-

ične, komercijalne stripove, odnosno na čitavu dotadašnju povijest stripa i kao ciljane intervencija u tumačenje te povijesti (Cates 90). Stoga, prema Catesu, ponovno izdavanje stripova nastalih prije pokreta grafičkih romana pod tom etiketom nema nikakvog smisla, već ih je potrebno proglasiti prethodnicima tog pokreta (91). Isto vrijedi i za druge tradicije stripa razvijene na različitim tržištima i kulturama. Kao primjer Cates navodi činjenicu da o *Perzeopolisu* možemo razmišljati kao o grafičkom romanu tek nakon što je objavljen na engleskome 2003. godine. Naime, tek nakon što se našao na polici pored *Mausa* ili *Fun Home* američki su čitatelji našli za njega mjesto u pokretu grafičkih romana (Cates 91). Kako zaključuje, ambicija autora i sofisticiranost djela uz kontekst i publiku važniji su od formata ili žanra, odnosno bilo kakvog fizičkog oblika koji ta ambicija poprima (91). Napominje i da su se mnoge tradicije stripa počele približavati međunarodno prihvaćenom idealu grafičkog romana (Cates 91). Tu je možda prigodno izdvojiti frankofonu tradiciju stripa koja je bila u interakciji s američkim autorima nezavisnog stripa, osobito putem avangardnog francuskog izdavača *L'Association*, zaslužnog između ostalog i za *Perzeopolis*, kao i različitih časopisa o kojima će biti riječi kasnije u tekstu. Kako ističe Brenner, Francuska ima dugu povijest objavljivanja stripova u formatu knjiga što je samo potvrda visokog statusa tog medija i činjenice da se u Francuskoj stripovi smatraju umjetnošću, a ne niskom kulturom (259).

Baetens i Frey također koriste strip za definiciju grafičkog romana, ali ga definiraju upravo kroz njegove razlike u odnosu na strip koje također smatraju uglavnom kulturološkima. Štoviše, grafički roman proglašavaju medijem čije su glavne karakteristike smještene na spektru na čijem se suprotnom kraju nalazi strip (8). Zauzimaju stav kako suvremeni grafički romani pokazuju značajna, iako ne i apsolutna, odstupanja od tradicije stripa jer se nastoje razlikovati od generičkih stripova u nastavcima (3), što je na tragu Catesova stajališta. Okvirno se strip i grafički roman prema Baetensu i Frey razlikuju na četiri razine: po formi, sadržaju, izdavačkom formatu i, s time usko povezano, aspektima produkcije i distribucije (8). Što se tiče forme, u grafičkim romanima autori načelno inzistiraju na osobnom, prepoznatljivom stilu te se poigravaju strukturom kvadrata, u smislu iznalaženja neobičnog rasporeda ili oblika ili pak vraćanja strogim, klasičnim oblicima kakve je industrija stripa već napustila (Baetens i Frey 9).

Na narativnoj razini razlikuju se od stripova ili potpuno odbacujući naraciju ili pak naglašavajući pripovjedača, često zanemarenog u stripovima, koji postaje

mnogo prisutniji, i vizualno i u tekstu, nego u stripu (10). Na razini sadržaja grafički roman još se izričitije nastoji razlikovati od stripa, posebno od stripova o superjunacima, i to ozbiljnošću tema i okretanju realizmu pri čemu dolazi do približavanja reportaži, dokumentarizmu ili historiografiji i, najčešće, autobiografskom pismu (10). Mnogi autori naglašavaju posebno mjesto koje autobiografija zauzima u svijetu grafičkih romana.

3. Grafički roman, književno nakladništvo i dodiri s književnošću

Baetens i Frey naglašavaju važnu ulogu nakladništva (samim time i produkcije i distribucije) u razlikovanju stripova i grafičkih romana, odnosno razvoju potonjih. Nakladnički format grafičkih romana slijedi uobičajene tradicionalne specifikacije romana (što se tiče veličine, uveza, papira, broja stranica i slično) ili pak one europskog *bande dessinée*a (bliži A4 formatu) (Baetens i Frey 11). Kako ističu autori, upravo format u obliku knjige pokazao se ključnim za široko kulturološko prihvaćanje grafičkih romana. Naime, sama činjenica da su se grafički romani počeli prodavati u knjižarama dovela je do njihove legitimacije. U kontekstu distribucije i produkcijskih uvjeta, Baetens i Frey ističu važnost uloge nezavisnih izdavača u razvoju grafičkog romana, kao i specijaliziranih prodavaonica stripova (Baetens i Frey 15). Međutim ključna promjena dogodila se zapravo ulaskom jednog velikog komercijalnog nakladnika u polje grafičkih romana, Pantheona, koji je objavio revolucionarni naslov *Maus* i čiji je velik utjecaj na tržištu knjiga doprinio usponu te forme (Baetens i Frey 17). Smatraju kako najutjecajniji suvremeni nezavisni izdavači grafičkih romana (kao što su Fantagraphics i Drawn & Quarterly) unatoč iznimnoj kvaliteti ponešto duguju i uspjesima komercijalnih giganata kao što su Pantheon, Penguin i Faber and Faber, osobito u razdoblju od 1986. do 1987. godine, a zatim i od 2000. nadalje. Pantheon je dao velik stupanj kreativne slobode legendarnom uredniku Chipu Kiddu i umjetnicima poput Arta Spiegelmana i Chrisa Warea (Baetens i Frey 17). Baetens i Frey općenito izričito odbacuju oštre podjele na nezavisno odnosno umjetničko i komercijalno nakladništvo upravo kroz primjer Pantheona, napominjući pritom da djela nezavisnih nakladnika nisu nužno primjeri iznimne kreativnosti ni autentičnosti (18). Stoga Baetens i Frey ne uzimaju autorsku teoriju kao kriterij razlikovanja grafičkog romana od stripa, unatoč tome što mnogi izdavači i autori u nju vjeruju. Stripovi češće podrazumijevaju kolektivni rad svojstven industriji, a grafički romani individualnu kreaciju; međutim, navode primjere stripova sa snažnim autorskim pečatom, kao i grafičkih romana

pod vidljivim utjecajem popularne kulture (17). Slično kao Baetens i Frey, i Mazur i Danner napominju kako je dihotomija *mainstream* i alternativno vrlo neprecizna, da strip-kao-izraz i strip-kao-proizvod postoje paralelno, te da autori „umjetničkog“ stripa žele živjeti od svog rada baš kao što mnogi autori u komercijalnim kućama imaju vrlo visoke umjetničke standarde (Mazur i Danner 9).

Važno obilježje grafičkih romana koje Baetens i Frey smještaju u razdoblje otprilike od početka 21. stoljeća jest njihov sve intenzivniji odnos s književnošću, odnosno fuzija, međugre i razmjena s književnošću, tendencija koju primjećuju prije svega u Americi, Francuskoj i Belgiji (192). Duncan, Smith i Levitz napominju kako je vizualna pismenost postala jedna od vještina ključnih za komunikaciju u 21. stoljeću (6). Baetens i Frey ističu kako je u istom razdoblju književna kultura postala otvorenija prema vizualnoj kulturi općenito, pa tako i prema grafičkim romanima. Kulturni status književnog djela više ne ovisi isključivo o riječima, već je ono smješteno u mnogo složeniju ekonomiju riječi i slika (Baetens i Frey 192). Fokusirani prije svega na američki kontekst, autori opisuju određene prostore susreta grafičkih romana i književnosti.

Književnost 1990-ih i 2000-tih često se referira na popularnu kulturu, pa su i grafički romani i stripovi našli svoje mjesto kao inspiracija ili pozadina radnje različitih romana (196). Osim toga, mnogi stripaši i autori grafičkih romana koriste književnost kako bi svojoj formi podarili intelektualni prestiž koji književnost donosi. Zanimanje književnog svijeta za svijet grafičkih romana, napominju Baetens i Frey, legitimira oba područja kao dijelove šire zajedničke književne stvarnosti. Zbližavanje dvaju svjetova dovelo je do toga da su izdavačke kuće počele zapošljivati književnike za pisanje teksta i suradnju na novim grafičkim romanima (Baetens i Frey 197). Kao važne figure za zблиžavanje američke književnosti i grafičkih romana Baetens i Frey izdvajaju književnika Davea Eggersa i grafičkog dizajnera i urednika Pantheona Chipa Kidda. Kidda izdvajaju zbog njegova uvođenja grafičkih romana i stripova u književno nakladništvo te zbog pridavanja velike pozornosti izgledu knjiga (omotu i ovitku) čime je pridonio brisanju granice između književnog i vizualnog (200). Književnik Dave Eggers pak pokrenuo je publikaciju *McSweeney's Quarterly Concern*, koja je također bila fokusirana na književnost i vizualno, a mnogo je prostora dala autorima grafičkih romana.

S druge strane, mnogi umjetnici iz svijeta stripa postali su književnici (npr. Alan Moore i Neil Gaiman), koriste teme iz književnog svijeta u svojim djelima,

ili se pak bave književnim adaptacijama, baš kao što to čine i drugi mediji koji se u potrazi za poštovanjem u kulturnim krugovima okreću prestižu književnosti, osobito klasika (Baetens i Frey 201–202). Budući da je za Baetensa i Frey važna granica između stripa i grafičkog romana, koja je prije svega kulturološka, a ne usko formalna ili vizualna, naglašavaju i razliku u pristupanju književnim adaptacijama između te dvije vrste (202). Grafički *roman* tvrdi da on jest književnost, ona je implicitno sadržana u samom pojmu – u tome je ključnu ulogu odigrao francuski časopis (*A Suivre*) čiju su doktrinu u Americi pak prenosili časopisi *RAW* i *Heavy Metal*. (*A Suivre*) vrlo je eksplicitno branio književnu koncepciju grafičkog romana, i to pod utjecajem autorske teorije i pustolovnih narativa (203). Kao novi oblik književnosti, grafički roman više se ne mora oslanjati na koncept književne adaptacije, vrlo zastupljen u komercijalnim stripovima i ponekad na lošem glasu. Kada pak do književne adaptacije dođe, grafički romani izvorni materijal koriste vrlo slobodno.

Još jedan primjer stvaranja zajedničkog prostora književnosti i grafičkih romana koji spominju Baetens i Frey uključivanje je grafičkih romana u različite književne zbirke i antologije (*The Book of Other People, Best American Non-Required Reading* 209–210). Kako napominju Baetens i Frey, urednici i izdavači uspostavljaju novi prostor koji briše granice vizualne i književne kulture te se one ujedinjuju u atraktivnu i originalnu ponudu za publiku.

4. Povijest grafičkih romana i njihova obilježja u 21. stoljeću

U literaturi uglavnom vlada konsenzus u vezi začetka grafičkih romana. On se pripisuje Willu Eisneru u kasnim 1970-ima. Različiti formalni pomaci javljali su se i ranije, međutim, do istinskog će prihvaćanja grafičkog romana doći prije svega njegovom tematskom, a ne toliko formalnom dekonstrukcijom stripa, odnosno njegovih herojskih žanrova (Mazur i Danner 51). Will Eisner nastojao se odmaknuti od serijaliziranog formata i superjunaka te pronaći *mainstream* publiku u knjižarama (Mazur i Danner 181). Godine 1978. izdao je *Ugovor s Bogom* (*A Contract with God and Other Tenement Stories*), kratke priče o životu u židovskim getima. Naslov je bio prodavan u knjižarama, mekog uveza, s pečatom „grafički roman“ na naslovnici (Mazur i Danner 181). Iako taj izraz nije upotrijebljen prvi put, niti je *Ugovor s Bogom* uspio zadobiti pozornost čitavog svijeta na način na koji će to postići Spiegelmanov *Maus*, Eisnerova je „literarna ambicija i nastojanje da ozbiljne stripove – izvan konvencionalnih žanrova superheroja, sci-fi i fantasyja – približi širem mainstreamu učinila (...) mnogo

da se izraz popularizira i da započne rebrendiranje stripova kao umjetničkog izraza za odrasle“ (Mazur i Danner 181). Brenner Eisnera izdvaja, osim kao autora jednog od prvih poznatih grafičkih romana, i zbog njegova inzistiranja na tome da format ne bi trebao biti žanrovski ni dobno ograničen (260). *Maus* Arta Spiegelmana, dobitnik posebne Pulitzerove nagrade 1992. godine, ima golemu važnost za povijest grafičkih romana: značajno je proširio publiku, dokazao je da stripovi mogu pričati važne, ozbiljne priče, uključio ih je u ozbiljne književne i akademske rasprave „i možda još bitnije, doprinio je tome da stripovi pobje-gnu s ‘humoristične’ police u komercijalnim knjižarama“ (Mazur i Danner 187).

Baetens i Frey izdvajaju 1999. godinu kao točku u kojoj izdavanje grafičkih romana postaje sve izraženije (21). Mazur i Danner pak naglašavaju kako u 21. stoljeću snažno raste ugled grafičkog romana, te on često stječe mnogo širu publiku od komercijalnih stripova o superjunacima (293). Kao važno obilježje grafičkih romana 21. stoljeća ističu autobiografsku odliku, odnosno činjenicu da „autobiografije i memoari i dalje privlače najviše pažnje kritike, dominiraju u prodaji među grafičkim romanima po knjižarama Sjedinjenih Američkih Država i jednako tako ostaju najvažniji strip žanr u cijelom svijetu“ (Mazur i Danner 296). Dok su Baetenes i Frey primijetili kako tri najpoznatija grafička romana – *Maus*, *Perzopolis* i *Fun Home* – dijele autobiografsko obilježje, Mazur i Danner kao naslove koji su posebno potaknuli modu grafičkih memoara u 21. stoljeću također izdvajaju američko izdanje *Perzopolisa* (2004) i *Fun Home* (2006), ali i naslov *Blankets* Craiga Thompsona (2003). Sva tri naslova postigla su veliki uspjeh kod publike i kritike, značajno doprinijela pozicioniranju grafičkih romana unutar knjižara i prihvaćanju medija stripa kao zrelog načina izražavanja (Mazur i Danner 297). Nakon njihova uspjeha uslijedila je hiperprodukcija grafičkih memoara.

Početak 21. stoljeća Mazur i Danner nazivaju i „zlatnim dobom grafičkih romana za mlade“ (301). Cates tvrdi kako su grafički romani postali izuzetno profitabilan dio književnosti za djecu i mlade te da ta vrsta grafičkih romana dominira suvremenim poljem (92). Američka publika dugo je bila uvjerena da su stripovi samo za djecu, pa su se *mainstream* izdavači od 1970-ih počeli toli-ko okretati odrasloj publici da su naslovi namijenjeni djeci počeli nestajati, sve do početka 21. stoljeća i neočekivanog trenda internetskih stripova kojim je otvoren prostor za sadržaje koji su se obraćali mlađoj publici (Mazur i Danner 301). Kako ističe Brenner, velik dio publike u SAD-u i dalje, nesvjestan činjenice da su desetljećima stripovi bili usmjereni uglavnom na odrasle čitatelje, format

smatra dječjim medijem; tek novije generacije čitatelja stripovima prilaze bez predrasude da su namijenjeni djeci (262). Prema Brenner, grafički roman kao format u suvremenom društvu sviđa se širokom rasponu čitatelja, ali posebno onima koji su vizualni tipovi ili pak upravo novijim, mlađim generacijama koje su odrastale na vizualno raznolikim medijima kao što su internet, film i televizija (263).

Stripovi za mlade u 21. stoljeću nisu samo popularni kod publike, već i kod kritike. „U skladu s povećanjem tržišta literature za mlade uzraste, iz ovog novog trenda ubrzo su izniknuli najkomercijalniji i kreativno najzanimljiviji sektori na području američkog stripa.“ (Mazur i Danner 301) U toj kategoriji posebno je značajan *Američki Kinez* (*American Born Chinese*) Genea Luena Yanga, koji je gotovo čitav, izuzev zadnjeg poglavlja, objavljen *online*, a zatim 2006. godine izdan u nakladničkoj kući First Second Books. *Američki Kinez* nije značajan samo zbog toga što je bio jedan od prvih grafičkih romana objavljen u nekoj tradicionalnoj izdavačkoj kući, već i zato što je bio finalist i dobitnik književnih nagrada, kao što su *National Book Award* u kategoriji za mlade te nagrade bibliotekara *Michael L. Printz* (Mazur i Danner 302). Nakon toga pojavio se novi izdavački val okrenut prema grafičkoj literaturi za mlade, čiji su mnogi autori isprva objavljivali *online*. Mazur i Danner izdvajaju autore kao što su Raina Telgemeier, Shuan Tan, Nate Powell, između ostalih (302–304). Tvrde kako se za stripove za mlade koji se objavljuju u trenutku pisanja knjige može reći kako „su dosegli najvišu kvalitetu u povijesti američkog stripa. Grafičke romane za mlade prihvatili su i prosvjetari i bibliotekari, i ti romani trenutno spadaju u najvažnije čimbenike što utječu na širi prihvrat stripa i na društvenom i na kulturnom planu“ (306). Slično tome, Brenner izdvaja važnu ulogu koju su knjižnice i škole odigrale u zagovaranju i zastupanju formata grafičkih romana (263). Kako primjećuju Mazur i Danner, na neki se način zatvorio krug od 1950-ih, kada je vladala ozbiljna kampanja protiv stripova jer su se smatrali štetnima za djecu, a predvodio ju je u svijetu stripa ozloglašen dječji psiholog dr. Fredric Wertham (306). S obzirom na takvu povijest formata, Brenner smatra da je ohrabrujuće primijetiti eksploziju nakladničke raznolikosti te jačanje svijesti o vrijednosti formata u popularnoj i književnoj kulturi (263). Kako zaključuju Mazur i Danner, uzevši u obzir njihovu povijest, prihvaćanje stripova za djecu i mlade kao dobrih i kvalitetnih od strane struke na neki je način najveći uspjeh tog formata (306).

Ovdje iznesena obilježja grafičkih romana u 21. stoljeću zanimljiv su doprinos raspravi o odnosu književnosti odnosno književnog polja i grafičkih romana. Naime, već letimičan pogled na suvremenu književnu produkciju vodi do zaključka kako književnost i grafički romani dijele zajednička obilježja (popularnost autobiografskog, književnosti za mlade te utjecaj digitalnog).

5. Prema zaključku – grafički romani kao dio književnog polja

Mnoge dosad spomenute karakteristike pokazuju da grafički romani funkcioniraju kao dio književnog polja. Izdaju ih veliki svjetski nakladnici, a toliko su isprepleteni s književnošću da se može reći kako su stvorili zajednički prostor. Za položaj u književnom polju značajan je i položaj na tržištu knjiga, te prihvaćenost kod publike i kritike. Brenner napominje kako je *Mausovo* osvajanje Pulitzerove nagrade 1992. godine pomoglo rušenju predrasuda čitatelja prema formatu, ali da je bilo potrebno više od desetljeća da stripovi i grafički romani budu općeprihvaćeni u književnom polju i da se o njima piše u, kako ih Brenner naziva, „književnim bastionima“ kao što su *New Yorker*, *New York Times Book Review*, *Time Magazine* (260). Prema Brenner, usmjeravanje grafičkih romana na knjižare događalo se postupno i za njega su manje bili zaslužni zahtjevi kupaca, a više inovativnost izdavača. Kurt Hassler je, ističe Brenner, osoba koja je 2000. godine povela veliki ulazak grafičkih romana u knjižare, što je bio potez koji je formatu omogućio mnogo veću vidljivost te naposljetku potpuno prihvaćanje od strane knjižara i knjižnica. Knjižare su isprva bile skeptične prema potencijalu prodaje grafičkih romana, ali Hassler, zaposlenik lanca Borders Group i veliki ljubitelj i poznavatelj manga i grafičkih romana, imao je izvrstan smisao za odabir i želje publike te je sekciju grafičkih romana pretvorio u financijsku uspješnicu (Brenner 260).

Knjižnice su također sudjelovale u promjeni onoga što se smatralo tržištem za grafičke romane, ističe Brenner (263). Revolucionarni naslovi poput *Perzeplisa* ili *Blankets* zainteresirali su književne klubove i čitatelje koji nikad prije nisu čitali stripove, čime čitatelji knjiga postaju ključna publika grafičkih romana (ibid.). Čitatelje Brenner definira nasuprot kolekcionarima, kao osobe zainteresirane ne za strip kao fizički artefakt, već za sadržaj stripa te kao osobe koje stripove imaju potrebu čitati u formatu što sličnijem romanima (uvezane dulje priče koje mogu imati nastavke, ali imaju uglavnom zaokružen zaplet). Kolekcionari prema Brenner čine glavninu kupaca u specijaliziranim prodavaonicama stripova, dok su čitatelji važni kupci u knjižarama (263).

Kako ističe Brenner, sve izraženije prihvaćanje grafičkih romana u sferu književne i visoke kulture oslabilo je dojam da čitanje stripova nije „pravo“ čitanje i podarilo formatu poštovanje koje prije nije mogao zadobiti. Slabljenje dominacije stripova o superjunacima na tržištu dovelo je do velike raznolikosti žanrova i podžanrova (Brenner 265). Brenner izdvaja neke primjere uspjeha grafičkih romana u svijetu književne i popularne kulture u 21. stoljeću: već spomenuti naslov Alison Bechdel *Fun Home* proglašen je 2006. knjigom godine *Time Magazine*, *Američki Kinez* dobiva najprestižniju nagradu za tinejdžersku književnost *Printz Award* 2007., u ožujku 2009. u *New York Timesu* debitira lista književnih bestselera koja uključuje prodaju grafičkih romana (u kategorijama tvrđi uvez, meki uvez i japanske mange), a u Hollywoodu se pojavljuju brojne ekranizacije formata, kao što su *Sin City* (2005) ili *Watchmen* (2009) (265). *New Kid* Jerryja Crafta objavljen 2019. godine naišao je na veliko prihvaćanje književne kritike te je nagrađen prestižnom Newbery Medal, koja je prvi put dodijeljena nekom grafičkom romanu (Duncan, Smith, Levitz 14). Mnogo je primjera grafičkih romana koji su dobitnici književnih nagrada (na primjer, *March* je dobitnik *National Book Awarda* u kategoriji *Young People's Literature* 2016. godine i *Michael L. Printz Awarda* 2017., *New Kid* Kirkus Prizea, prestižna nagrada *Hugo* za najbolja ostvarenja znanstvenofantastične književnosti dodijeljena je 1988. godine stripu *Watchmen*, a od 2009. uvedena je kategorija grafičkih romana).

Zaključak

Među istaknutim teoretičarima prevladava stajalište da je „grafički roman“ po svojoj formi vrsta stripa, odnosno obilježava ga niz slika u namjernoj sekvenci. Međutim, po određenim se formalno-sadržajnim (duljina, zaokruženost priče, ozbiljnost tema, format izdavanja) karakteristikama razlikuje od stripa, ali nesumnjivo najuočljivija razlika jest ona na kulturološkom planu, na kojem pojam „grafički roman“ sugerira želju za kulturnim ugledom, uzvišenim statusom i pripadnost književnom polju često društveno neozbiljno shvaćenog medija stripa. Stoga je, u slučajevima kada se definiranje grafičkog romana formalnim odrednicama pokazuje nedostatnim, korisno promatrati taj fenomen iz očista kulturološkog i estetskog pokreta nastalog kao odgovor na komercijalni strip.

Korištenjem termina „grafički roman“ stripovi su, što je osobito naglašeno u 21. stoljeću, na velika vrata ušli u književno polje: prihvaćeni su od publike (komercijalno su iznimno uspješna kategorija, namijenjeni su najrazličitijim dobnim skupinama) i od kritike (dobitnici su književnih nagrada, prisutni u

književnim publikacijama, a u akademskom svijetu javljaju se u kontekstu odsjeka za književnost, ili kao multidisciplinarnih studija stripa).

Kada govorimo o razmjeni i međuigri grafičkih romana s književnošću, očito je da postoji razdjelnica između ta dva pojma, međutim, u zajedničkom prostoru koji ta razmjena stvara može doći do vrlo intenzivnog ispreplitanja, osobito u hibridnim djelima, koja uključuju prozne dijelove i dijelove u stripu, ili pak književnim antologijama koje uključuju prozu i stripove. Ono što temeljem u ovom radu nabrojanih argumenata možemo tvrditi jest da su grafički romani dio, i to vrlo važan dio, globalnog književnog polja, zbog čega je neophodno o njima na taj način promišljati i u domaćem akademskom kontekstu.

Citirana literatura

- Baetens, Jan. Hugo Frey. *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge UP, 2014.
- Bahtin, Mihail. *Problemi poetike Dostojevskoga*. Sveučilište u Zadru, 2020.
- Beaty, Bart i Charles Hatfield. „Introduction.“ *Comics Studies – A Guidebook*, Charles Hatfield i Bart Beaty, Rutgers UP, 2020, str. 1–9.
- Bourdieu, Pierre. *The Rules of Art – Genesis and Structure of the Literary Field*. Stanford UP, 1996.
- Brenner, Robin. „Comics and Graphic Novels“. *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*, uredili Shelby A. Wolf, et al., Routledge, 2010, str. 256–265.
- Casanova, Pascale. *The World Republic of Letters*. Harvard UP, 2004.
- Cates, Isaac. „The Graphic Novel.“ *Comics Studies – A Guidebook*, uredili Charles Hatfield i Bart Beaty, Rutgers UP, 2020, str. 82–94.
- Duncan, Randy, et al. *The Power of Comics and Graphic Novels: Culture, Form, and Context*. Bloomsbury Publishing, 2023.
- Hodapp, James. „Introduction: Global South Comics on Their Own Terms.“ *Graphic Novels and Comics as World Literature*, uredio James Hodapp, Bloomsbury Academic, 2022, str. 1–10.
- Hrvatska književna enciklopedija*, uredio Velimir Visković, Leksikografski zavod Miroslava Krlež, 2010 – 2012.
- Jakšić, Jasna i Ivana Kancir, urednice. *Nastavit će se...: strip i vizualna kultura u Hrvatskoj*, Muzej suvremene umjetnosti, 2020.
- Kukić Rukavina, Ivana i Boris Kukić. „Odnos književnosti i stripa – primjer medijske kontekstualizacije dječje književnosti.“ *Veliki vidar – stoljeće Grigora Viteza*, uredile Marina Protrka Štimec, Diana Zlatar i Dubravka Zima, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2013, str. 97–99.
- Labio, Catherine. „What's in a Name? The Academic Study of Comics and the 'Graphic Novel.'“ *Cinema Journal*, sv. 50, br. 3, 2011, str. 123–126.

- Martin, Elaine. „Graphic Novels or Novel Graphics?: The Evolution of an Iconoclastic Genre.“ *The Comparatist*, sv. 35, 2011, str. 170–181.
- Mayer, Lana i Vedrana Živković Zebec. „Grafički roman kao poticaj čitanju u vremenu odrastanja u medijskom okruženju - Gregov dnevnik Jeffa Kinneyja.“ *Zbornik radova naučnih konferencija Učiteljskog fakulteta na mađarskom nastavnom jeziku*, uredili Josip Ivanović et al., Univerzitet u Novom Sadu, 2017, str. 302–321.
- Mazur, Dan, Alexander Danner. *Svjetska povijest stripa: od 1968. do danas*. Sandorf, 2017.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics – The Invisible Art*. HarperCollins, 1993.
- Pugar, Petra. „Čitanje romana Lanark Alasdaira Graya i njegovih adaptacija kao intermedijalne mreže ‘postmodernog grafičkog romana.’“ *Književni jezik*, sv. 50, br. 190(4), 2018, str. 101–107.
- Tanacković Faletar, Goran. „Strip i književnost.“ *Zbornik radova s međunarodnoga znanstvenoga skupa O Slamnigu drugi*, uredili Goran Rem i Boguslaw Zielinski, Filozofski fakultet Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, 2006, str. 289–297.
- Živković Zebec, Vedrana. „Grafički roman i razvijanje pismenosti.“ *Niary Akademia ÉS ABSZTRAKTFÜZET*, Eötvös József College Press, 2022, str. 49–50.

Elektronički izvori

- Open Syllabus. <https://www.opensyllabus.org/>. Pristupljeno 6. prosinca 2024.
- Nacionalna i sveučilišna knjižnica u Zagrebu. http://stari.nsk.hr/UserFiles/File/knjizevnost_upute.pdf. Pristupljeno 6. prosinca 2024.

GRAPHIC NOVELS AS PARTS OF THE LITERARY FIELD

Abstract

Ana KLOPOTAN

Ulica grada Chicaga 7

HR – 10 000 Zagreb

ana.klopotan@gmail.com

Graphic novels is a term often used in the global literary field, from the publishing context to the distribution and reception among a wider audience, but also academia and experts. Although it is widely used, the meaning of the term often varies and the limits between comics, graphic novels and literature do not seem to be very clear. The aim of this paper is to establish definitions and limits of these terms by using relevant academic literature, although these definitions and limits will not be clear-cut. The aim is also to demonstrate that graphic novels are undoubtedly an important part of the contemporary global literary field and it should, therefore, as such, be discussed in the Croatian academic community as well.

Keywords: graphic novels, comics, literary field, publishing