

# SEMIOTIČKA ANALIZA MEDIJU STRIPA SVOJSTVENIH VIZUALNIH ELEMENATA U ALANU FORDU MAXA BUNKERA I MAGNUSA

Hrvoje Gržina

PRETHODNO PRIOPĆENJE / UDK 741.52:81'221, 81'221.4:003, 303 / PRIMLJENO: 15.09.2014.

**SAŽETAK** Rad donosi rezultate semiotičke analize vizualnih elemenata karakterističnih za medij stripa u prvih sedamdeset i pet brojeva hrvatskog izdanja Alana Forda. Nakon ocrtavanja kulturno-povijesnog okvira, pojedinačno su propitani stripovski znakovi te različiti elementi specifični za stripovski izričaj u zapadnoj kulturi. Zadaća ovog istraživanja bila je saznati koji su od njih te u kojoj mjeri zastupljeni u Alanu Fordu. Rezultati pokazuju kako je analizirani strip duboko ukorijenjen u slikovnu i literarnu tradiciju Zapada te kako u njemu gotovo svi karakteristični elementi stripovskog izričaja nalaze svoje mjesto. Također se pokazalo kako su neki ikonični elementi stripovskog rječnika – novotvorenice onomatopoičnog karaktera – u određenoj mjeri ipak posebni i tipični jedino za analizirani strip.

## KLJUČNE RIJEČI

ALAN FORD, STRIP, SEMIOTIKA, SLIKOVNI KÓD, ZNAK, CRTEŽ, VIZUALNA METAFORA, IDEOGRAM

Bilješka o autoru

**Hrvoje Gržina** :: doktorand na poslijediplomskom doktorskom studiju informacijskih i komunikacijskih znanosti na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu :: hgrzina@arhiv.hr

## UVODNO OPAŽANJE

*Alan Ford*, rad scenarista Maxa Bunkera i crtača Magnusa izvorno objavljen 1969. godine, na kioscima u Hrvatskoj prvi se put pojavio 1972. godine. Gotovo od samog početka zauzima istaknuto mjesto kod ljubitelja stripa, o čemu svjedoče i brojni osvrti i komentari na različitim mrežnim stranicama posvećenima tom mediju. Strip koji je nedavno proslavio četrdeset i petu obljetnicu kontinuiranog izlaženja na talijanskom jeziku, na ovim je prostorima isprva bio distribuiran pod okriljem novinske agencije *Vjesnik*, da bi njegovo izdavanje kasnije preuzele druge izdavačke kuće. Kroz spomenuto je razdoblje taj strip u hrvatskom prijevodu Nenada Brixija, osobito njegovi rani brojevi, uz porast broja obožavatelja različitih generacija, postao i svojevrsni kulturni fenomen.

O razlozima popularnosti *Alana Forda* na prostoru bivše Jugoslavije objavljeno je više različitih tekstova. Dosad je najopširnije o tome progovorio Lazar Džamić (2012) u svojoj knjizi *Cvjećarnica u Kući cveća: Kako smo usvojili i živeli Alana Forda*. Navedeno djelo pisano iz perspektive gorljivog poklonika – izuzev nekoliko zanimljivih tvrdnji o povezanosti (anti) junaka stripa i renesansne komedije umijeća, što je zapravo sam Bunker napisao u pismu (točnije elektronskoj poruci) Džamiću – uglavnom se svodi na pokušaj rekonstruiranja uvjeta zbog kojih je recepcija spomenutog stripa na ovim prostorima umnogome iskočila od ostatka Europe i svijeta gdje se *Alan Ford* pokušao probiti na tržište. Drugi, opširniji – i za ovaj rad puno značajniji – osvrt na fenomen *Alana Forda* poglavlje je u knjizi *Magnetizam gluposti*, slovenskog filozofa Aleša Bunte (2012). U njemu autor na primjeru *Alana Forda* filozofski propituje suvremene pojavne oblike gluposti u mediju stripa kao fenomenu masovne kulture, a samo djelo sadrži brojne opservacije semiotičkog karaktera koje će biti obrađene i u ovom radu. Uz Džamićevu (2012) i Buntinu (2012) knjigu u domaćoj su periodici i više navrata objavljivani popularni napisi o tom fenomenu (Jurkas, 2014: 52-53; Jutarnji.hr, 2014; Mandir, 2012), a brojne znatno sažetije i jezično nedotjeranije „analize“ štovatelja moguće je pročitati i na više mrežnih stranica posvećenih temi stripa.<sup>1</sup>

Ovaj rad, na različit način od svega dosad navedenog, predstavlja rezultate semiotičke analize stripovskih znakova i vizualnih elemenata (crteža i jezika prikazanog pismom ili slikom) karakterističnih za medij stripa u prvih sedamdeset i pet brojeva hrvatskog izdanja *Alana Forda*. Polazeći od postavke kako su vizualni elementi u *Alanu Fordu* po mnogočemu tipični izdanak europskog stripa, bilo ih je potrebno pojedinačno propitati ne bi li se vidjelo u kojoj su mjeri prisutni te pokazuju li neke osobitosti, kako u izvorniku tako i u prijevodu na hrvatski jezik. Spomenuti je uzorak odabran zato što nakon navedenog broja dolazi do promjene crtača,<sup>2</sup> čime se slikovni kôd stripa u određenim elementima mijenja. Jedinice analize predstavlja spomenuti broj stripovskih sveščića kako ih je na hrvatski jezik preveo Nenad Brixij, ali slijedom kojim su izvorno objavljivani u Italiji od svibnja 1969. do rujna 1975. godine.<sup>3</sup> Nakon nekoliko uvodnih napomena o talijanskom crnom stripu te

<sup>1</sup> Npr. [stripupopija.blogspot.com/p/alan-ford.html](http://stripupopija.blogspot.com/p/alan-ford.html) (03.11.2014.), <http://www.etfos.unios.hr/~igor/index1.html> (03.11.2014.).

<sup>2</sup> Magnusa tada mijenja Paolo Piffareiro, a nakon njega crtači će biti Raffaele della Monica i Dario Perucca koji ga crta i danas (UBC Fumetti, 2003).

<sup>3</sup> Popis svih sedamdeset i pet epizoda stripa *Alan Ford*, na izvornom jeziku i prema godinama izlaženja, donosi Fondazione Franco Fossatti, 2014. Ovdje valja napomenuti kako nekoliko brojeva iz 1960-ih i 1970-ih zbog onodobne cenzure nije objavljeno u redovnoj *Vjesnikovoj seriji*, a čitateljima su prvi put bili dostupni tek krajem 1980-ih godina u tzv. trobrojima. Riječ je o epizodi br. 10 *Formule*, br. 38 *Godišnji odmor*, br. 39 *Dobra stara vremena* te br. 40 *Ekologija*.

*Alanu Fordu* i njegovu izvornom autorskom dvojcu, rad donosi rezultate analize slikovnog koda stripa, elemenata neverbalnih znakova, prostora i vremena te – na kraju – jezika, pisma, teksta i slike.

Kao teorijski okvir za razmatranje spomenutih elemenata uzete su kritičke analize stripa kao medija, *Kako čitati strip* Scotta McClouda i *Comics & Sequential Art* Willa Eisnera, dok je semiotički okvir postavljen „najosnovnijom podjelom znakova“ (Peirce, 1931 – 1958: 2.275), odnosno drugom znakovnom trihotomijom tipologije znakova Charlesa Sandersa Peircea (znak promatran u odnosu na objekt referencije prema sudjelovanju u kategorijama prvosti kroz odnos sličnosti, drugosti kroz susjednost ili uzročnost i trećosti kao zakon) te semiotičkim pregledom stripu svojstvenih vizualnih elemenata izloženih u *Priručniku semiotike* Winfrieda Nötha (2004).

## ALAN FORD: IZMEĐU CRNOG STRIPA I SATIRE

Crni strip (tal. *fumetto nero*), nastao u Italiji početkom 1960-ih godina, predstavlja značajnu fazu u razvoju europskog stripa, a zbog svoje „oštre kritike mitova, tabua i vrijednosti srednje klase“ (Moliterno, 2000: 178) također i određeni kulturni fenomen. Prvi takav strip – svojevrsni rodonačelnik žanra – bio je *Diabolik* sestara Angele i Luciane Giusanni, čije je objavljivanje započelo u studenom 1962. godine. Nakon njega uslijedili su brojni drugi, od kojih su najznačajniji *Kriminal* i *Satanik* Magnusa i Maxa Bunkera, zatim *Sadik* Nina Cannate te *Zakimort* Piera Carpija (Wikipedia: L'enciclopedia libera, 2014). Naslov svakog stripa u pravilu je i ime protagonista,<sup>4</sup> antijunaka postavljenog u svijet u kojem iza fasade satkane od licemjerja egzistira galerija beskrupuloznih pojedinaca, poput bogatih pervertita ili osoba gladnih profita i društvenog ugleda. Antijunaci – muški i ženski – bez iznimke su nasilni kriminalci, sadisti željni osvete koji iz svake situacije izlaze kao pobjednici i nikad ne bivaju uhvaćeni, a upravo se kroz njihovo stavljanje u odnos s maloprije ocrtanim skupinama licemjera ogleda kritika onodobnog društvenog morala. U pratnji svakog od njih obično se pojavljuje jedna osoba suprotnog spola te – kao njihov glavni protivnik – istaknuti predstavnik vlasti, najčešće policije (Wikipedia: L'enciclopedia libera, 2014). Osnovna su im karakteristika brojni šokantni elementi koji su nerijetko uključivali „snažnu erotičnost i sadističke sadržaje zajedno sa stravom i čarobnim raspoloženjem“ (Moliterno, 2000: 178). Žanr je vrhunac dostigao tijekom druge polovine 1960-ih, da bi se nakon 1974. godine na tržištu održao jedino *Diabolik*, koji izlazi i danas.

U okviru crnog stripa – spomenutim serijalima *Kriminal* i *Satanik*, prepoznatljivima po sadističkom nasilju i naglašenom erotizmu (usp. Stripovi.com, 2010) – prve su značajne rezultate zajednički ostvarili i tvorci *Alana Forda*, scenarist Max Bunker (pravim imenom Luciano Secchi) i crtač Magnus (Roberto Raviola). Suradnju su nastavili kroz prvih šest brojeva SF stripa *Gezebel*, a 1968. godine objavljuju satirični strip *Maxmagnus* koji se

<sup>4</sup> Jedna od osobitosti žanra crnog stripa jesu i imena samih stripova, odnosno njihovih protagonista (*Diabolik*, *Kriminal*, *Satanik*...), u pravilu izvedena iz pridjeva negativnog prizvuka na talijanskom jeziku (*diabolico*, *criminale*, *satanico*...) kojima je izbačen završni vokal, dok je konsonant zadnjeg sloga obično zamijenjen zvučno odgovarajućim iz nekog stranog jezika (Wikipedia: L'enciclopedia libera, 2014).

zbog izražene groteske i crnog humora smatra svojevrsnim pretečom *Alana Forda*.<sup>5</sup> I *Maxmagnus*, jednako kao i *Kriminal* i *Satanik*, predstavlja žestoku kritiku primjenjivu na sve oblike društvenih uređenja, koja će se na osobit način nastaviti u njihovu narednom zajedničkom projektu.

Godinu dana nakon *Maxmagnusa*, u svibnju 1969. godine, na talijanskim se kioscima pojavio prvi broj *Alana Forda*. Kombinirajući elemente crnog stripa,<sup>6</sup> ovog puta prikazane na sarkastičan i groteskni način, s crnim humorom demonstriranim u *Maxmagnusu*, kroz priču o supertajnoj Grupi TNT stvorili su jedinstvenu stripovsku parodiju špijunsko-detektivskih romana i filmova, s jasno izraženom kritikom društva hladnoratovskog razdoblja. Crtan u duhu stiliziranog realizma, *Alan Ford* predstavio je živopisnu galeriju glavnih i sporednih likova, kako ljudskih – stvaranih prema stvarnim osobama, ali također i „posudbom“ iz povijesti ili drugih stripova – tako i životinjskih (životinje koje govore u strip unose i elemente basne). Tako je *Alan Ford* stvoren prema liku glumca Petera O'Toolea, dok je deuteragonist Bob Rock stilizirani sebevid crtača Magnusa (Stripovi.com, 2010). Kroz epizode se u raznim ulogama i situacijama pojavljuju brojne povijesne (Leonardo Da Vinci, George Armstrong Custer, Gaj Julije Cezar, Leonida...) i izmišljene osobe (Arsen Lupiga, parodirani kriminalac Arsène Lupin iz romana Mauricea Leblanca), a neki od negativaca posuđeni su iz prijašnjih stripovskih ostvarenja dvojice autora.<sup>7</sup> Magnus i Bunker zajednički su stvorili prvih sedamdeset i pet brojeva stripa (izuzev prvih deset naslovnica koje su rad Luigija Corteggija), nakon čega je crtač postao Paolo Piffareiro, čime je za *Alana Forda* počelo novo razdoblje, obilježeno padom popularnosti koji traje do danas (Stripovi.com, 2009).

Hrvatski prijevod stripa, rad novinara i pisca Nenada Brixyja, bez sumnje je utjecao na njegovu pozitivnu recepciju na ovim prostorima te će u ovom radu biti promatran kao jednakovrijedan prinos sintezi Magnusove slike i Bunkerova teksta, osobito zbog činjenice da je upotrebom jedinstvenih onomatopeičnih tvorbi u stripovski leksik unio nove elemente svojstvene hrvatskom jeziku po kojima je *Alan Ford* danas u velikoj mjeri prepoznatljiv.

<sup>5</sup> Ime stripa dobiveno je kombinacijom pseudonima oba autora, a u njemu je crtač samog sebe prvi put karikaturalno uprizorio kroz lik Ministra financija iz kojeg će kasnije izrasti Bob Rock, jedan od glavnih aktera *Alana Forda*. Ono što ga povezuje s crnim stripom jest zadržavanje antijunaka u središtu, a posebno je izraženo potpuno nepostojanje pozitivnih likova, budući da su svi, bez iznimke, utjelovljenja najgorih ljudskih osobina (usp. Stripovi.com, 2011).

<sup>6</sup> Osobita su poveznica s crnim stripom imena negativaca, koja se i u *Alanu Fordu* nerijetko tvore po istom ključu, npr. Aseptik (*Alan Ford*, br. 40 *Ekologija*; *Alan Ford*, br. 47 *Neprijatelj prirode broj 1*).

<sup>7</sup> Tako je jedan od neprijatelja Grupe TNT, vampir Vurdalak, prvi put predstavljen u četrdeset i devetom broju stripa *Satanik* naslova *Il barone Wurdalak* (v. Comicvine.com, 2014), dok je u *Alanu Fordu* debitirao u broju 71 naslovljenom *Susret s vampirom*. U epizodi broj 41 koja nosi naslov *Slatka afera* moguće je pak – kao goste na večeri u restoranu u Las Vegasu – prepoznati Kriminala i njegova protivnika inspektora Miliona, koji su „posuđeni“ iz stripa *Kriminal* (*Alan Ford*, br. 41 *Slatka afera*, str. 16).

## SLIKOVNI KÔD

Pojam slikovnog koda u stripu obuhvaća različite vizualne elemente, od onih čisto ikoničnih koji se temelje na vizualnoj sličnosti s objektom koji prikazuju,<sup>8</sup> preko rječitih prikazanih pismom pa sve do kodova neverbalne komunikacije čija je struktura također prikazana crtežom. Elemente slikovnog koda čine različita „sredstva vizualnog prikaza, to jest crtanje likova na pozadini, boje, mrlje, okviri i slikovne metafore“ (Nöth, 2004: 492). Okviri (kadrovi) kao „najvažniji stripovski znakovi“ što tvore „vokabular stripa“ (McCloud, 2005: 98), kao i varijacija njihove veličine te njihov slijed, elementi su prikaza dinamike radnje te će kao takvi biti razmatrani zasebno na kraju poglavlja.



Slika 1.

Grupa TNT

*Slijeva nadesno, odozgo prema dolje: Alan Ford, Grunf, Šef (prvi red), Skviki (drugi red) Jeremija, Broj Jedan, Sir Oliver (treći red), Bob Rock (četvrti red), Nosonja (peti red).*

<sup>8</sup> Ikonični elementi stripa (ikonični znakovi) preuzeti su iz tipologije znakova Charlesa Sandersa Peircea, točnije njegove druge znakovne trihotomije koja znak određuje u odnosu prema njegovu objektu referencije. Kako pripadaju kategoriji prvosti, karakterizira ih izvjesna urođena sličnost s predmetom na koje se odnose (usp. Nöth, 2004: 65-66). Riječ je o znakovima u kojima njihov nositelj nalikuje na objekt (izgledom, zvukom, mirisom...), odnosno posjeduje neka njegova obilježja (portret, onomatopeja, metafora...) (Peirce, 1931 – 1958: 2.247, 2.276, 2.282).

Crtež stripa, likovi, odnosi likova i pozadine te perspektiva u *Alanu Fordu* jesu sredstva „općeg slikovnog koda u tradiciji umijeća crtanja na Zapadu“ (Nöth, 2004: 492). Strip je crtan u maniri stiliziranog realizma,<sup>9</sup> a kod nekih su likova vidljiva i izraženija obilježja karikature. Tako je od sedam važnijih ljudskih likova (Alan Ford, Bob Rock, Sir Oliver, Šef, Jeremija, Grunf, Broj Jedan) više-manje realistično prikazano njih pet, dok je kod prikaza Boba Rocka i Broja Jedan stilizacija znatno slobodnija i bliža karikaturni (v. sliku 1).<sup>10</sup> Ikonični elementi u *Alanu Fordu* u pravilu – bez obzira na stupanj stilizacije, odnosno apstrakcije – uvijek u dovoljnoj mjeri nalikuju prikazanom te ih je kao takve bez većih problema moguće povezati s objektima referencije. Upravo zbog ikoničnosti razvidno je, primjerice, kako je lik Boba Rocka autoportret crtača Magnusa (v. sliku 2), kako je među slikarima na „Noćnom happeningu slikarstva“ u epizodi *Šuplji zub* prisutan i Leonardo da Vinci,<sup>11</sup> da je strijeljani revolucionar iz epizode *Ucviljeni diktator* stvoren prema Ernestu Che Guevari,<sup>12</sup> a jednako je tako, prema glavnom kulturnim znamenitostima, već površnim promatranjem moguće odrediti New York kao glavno mjesto radnje.



Slika 2.

Max Bunker (stoji) i Magnus na fotografiji lijevo (preuzeto sa Stripov.com, 2010) te njihova stripovska uprizorenja iz epizode br. 32 *Kad srce radi bi-bim, ba-bam*

Osim ikoničnih, slikovni kôd *Alana Forda* često tvore i indeksni znakovi,<sup>13</sup> osobito u slučajevima kada predmeti ili likovi nisu dobro vidljivi unutar kadra, a zbog važnosti za radnju potrebno ih je istaknuti. Magnus je to najčešće rješavao upotrebom strijelica koje pokazuju

<sup>9</sup> Stiliziranim realizmom moglo bi se nazvati srednji od tri stupnja „crtežnih znakova“ koje Scott McCloud razlikuje na putu između fotografije i karikature. Prema McCloudu, najbliži fotografiji jest realistični crtež, za njim slijedi nešto apstraktniji stilizirani realistični crtež, dok svako daljnje pojednostavljevanje i apstrakcija vode u karikaturnost (McCloud, 2005: 28-31).

<sup>10</sup> Kod Boba Rocka karikaturnost je očita u neprimodno velikom nosu kao njegovu glavnom obilježju, dok je Broj Jedan – prikazan kao stari paraličnik u invalidskim kolicima – pojedinačno najkarikaturniji lik, što predstavlja suštu suprotnost njegovoj ulozi vrhovnog šefa Grupe TNT.

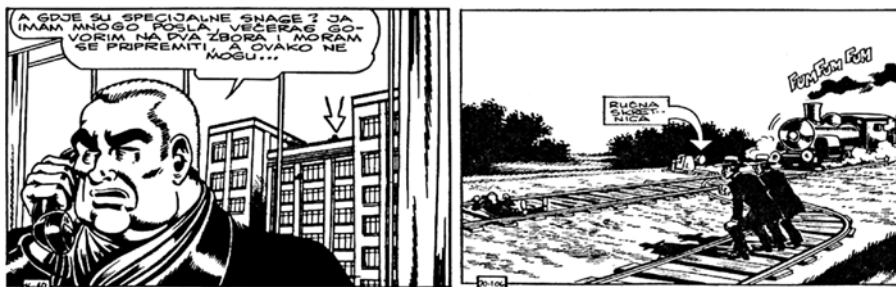
<sup>11</sup> *Alan Ford*, br. 2 *Šuplji zub*, 80.

<sup>12</sup> *Alan Ford*, br. 7 *Ucviljeni diktator*, 88.

<sup>13</sup> Kao i ikonični, i indeksni su znakovi jedan od podrazreda druge Peirceove znakovne trihotomije. Indeks pripada kategoriji drugosti te je kao takav o svom objektu, ovisan prostorno-vremenskim odnosom susjednosti ili uzročnosti“ (Nöth, 2004: 66). Pod zbiljskim je utjecajem objekta na koji upućuje i u njemu nositelj znaka nije proizvoljan već izravno povezan s objektom na način da se njihova povezanost može promatrati ili izvesti (Peirce, 1931 – 1958: 2.248; 2.283; 2.291).



na objekt referencije (v. sliku 3). Indeksni su znakovi također i završetci govornih oblačica koji povezuju u njima ispisani tekst s osobom koja ga izgovara (usp. Nöth, 2004: 495). Od posebnih grafičkih sredstava svojstvenih stripu česta je upotreba tzv. linija pokreta ili akcijskih linija koje „predstavljaju smjer i intenzitet kretnji u protagonista“<sup>14</sup> (Nöth, 2004: 492), kao i višestrukih slika subjekta čija je uloga također dočarati pokret, najčešće dijelova tijela poput okretanja glave ili zamaha rukom (v. slike 4 i 5).



Slika 3.

Primjeri indeksnih znakova iz epizoda br. 16 (*Ne glasajte za Notaxa* (lijevo) i br. 20 *Frit i Frut* (desno)

Vizualne metafore i ideogrami (piktogrami) tipičan su element slikovnog koda stripa i služe prikazu emocija ili nekih drugih duševnih stanja, a unutar Peirceove tipologije znakova naziva ih se simbolima.<sup>15</sup> Nastaju prevođenjem objekta iz njegova izvornog konteksta u novi, unutar kojeg čitatelj istom prepoznaje njihovo novo značenje (McCloud, 2005: 128-129). Winfried Nöth vizualne metafore dijeli na one izvorno vizualne (npr. valovite linije pored objekta kao simbol smrada) te one vizualizirane kao „intersemiotičke prijevode rječitih metafora“ (npr. simbol žarulje za ideju stoji umjesto teksta „upalila mi se lampica“) (Nöth, 2004: 492). Jednako je česta i upotreba ideograma kao vizualnih metafora preuzetih iz „folklorne grafičke simbolike“ (Nöth, 2004: 492), od kojih su najčešće srce kao znak za ljubav ili pak slomljeno odnosno padajuće srce za ljubavno razočaranje ili kraj ljubavi (v. sliku 6). U analiziranim je epizodama Magnus-Bunkerova stripa višekratno korišteno nekoliko različitih vizualnih metafora i ideograma. Najčešći su slika žarulje za iznenadnu ideju ili rješenje nekog problema te zvijezde za bol (v. sliku 7). Ponekad se kao simbol boli, odnosno šoka, nakon pretrpljenog jakog udara, iznad glave subjekta pojavljuje i nekoliko ptica u letu, dok ljutnju najčešće simboliziraju munje oko glave ili pak oblačići pare. Ljubav se prikazuje isključivo simbolom srca.

<sup>14</sup> Linije pokreta ili akcijske linije (engl. *motion-lines*, *action-lines*, *zip-ribbons*) grafičko su sredstvo svojstveno stripu. S ishodištem u „dinamičkom pokretu futurista“ (Giacomo Balla, Djevojka trči na balkonu) i „duchampovskom shematskom konceptu pokreta“ (Marcel Duchamp, Akt koji silazi stubama 2), te stilizirane linije u stripu poprimile su posebna obilježja i postale nezaobilazno sredstvo grafičkog prikaza. Njihovom se upotrebom vizualiziraju smjer, vrsta i intenzitet stripovskog pokreta (McCloud, 2005: 108-113).

<sup>15</sup> Simbol je znakovni podrazred druge Peirceove trihotomije u kategoriji trećosti, znak povezan s objektom po određenom zakonu. Predstavlja znak u kojem njegov nositelj ne prikazuje objekt, nego je po prirodi proizvoljan ili konvencionaliziran te se kao takav mora naučiti (Peirce, 1931 – 1958: 2.249; 2.292; 2.302).



Slika 4.  
Primjer linije pokreta iz epizode br. 21 *Čuvaj se bombe*



Slika 5.  
Primjeri višestrukih slika subjekta iz epizoda br. 23 *San jedne zimske noći* (lijevo) i br. 48 *Umro je bogati ujak* (desno)

Okviri ili kadrovi (engl. *frames, panels*) dio su kreativnog procesa nastanka stripa unutar kojih je sadržan stripovski vokabular. Djeluju kao „neka vrst opće oznake da su vrijeme ili mjesto podijeljeni” (McCloud, 2005: 99), i to na način da tijekom neprekidnog iskustva lome u segmente „zamrznutih” prizora omeđenih linijom, susjednim kadrom ili zadanom veličinom stranice (usp. Eisner, 2000: 39). Premda na prvi pogled predstavljani kao „nepovezani trenuci u staccato-ritmu”, moguće ih je povezati u jedinstvenu stvarnost pomoću fenomena koji McCloud naziva zatvorenost (engl. *closure*), a koji se očituje u zamjećivanju dijelova uz percipiranje cjeline (McCloud, 2005: 63-67). U osnovi su kvadratnog oblika, a veličinom kao i oblikom mogu varirati sukladno autorovoj želji ili namjeri prikazivanja stripovske radnje, odnosno tijeka vremena. Slijed kadrova u zapadnoj kulturi teče odozgo prema dolje, slijeva nadesno (Eisner, 2000: 41).





Slika 6.  
Primjer ideograma iz epizode  
br. 26 Superhik



Slika 7.  
Primjeri vizualnih metafora iz epizoda br. 27 Superhik – alkohol prijeti (lijevo) i br. 28 Superhik – razbijena boca (desno)

Tijekom analize odabranog uzorka *Alana Forda*, prema obliku je utvrđeno pet vrsta kadrova u nekoliko veličina. Najčešći su oni horizontalno položeni i pravokutnog oblika, uz tek poneki kružni, koji se obično javlja umetnut u veći pravokutni. Raspoređeni su uglavnom po dva na svaku stranicu stripa, dok je znatno rjeđe – najčešće na samom početku – moguće naići i na vertikalno orijentirani kadar preko cijele stranice. Također, u znatno su manjoj mjeri zastupljeni vertikalni okviri manjeg pravokutnog formata ili pak oni izduženi po vertikali preko pola stranice (v. sliku 8). Takvih kadrova na jednoj stranici nikada nije više od četiri. S obzirom na formu, pravokutni se oblik napušta isključivo kada je riječ o pripovijedanju kao dijelu radnje (npr. lik priča priču ili prepričava neki događaj) kada okvir dobiva zaobljene uglove (v. sliku 9). Kadar bez okvira najčešće je u funkciji isticanja nekog od likova te ga u tom slučaju od prazne pozadine često razdvaja linija kružnice (v. sliku 9). Iznimno su rijetki kadrovi razlomljenih rubova, a javljaju se kao sredstvo dodatnog podcrtavanja dinamike radnje koja se unutar njih odvija.



Slika 8.

Primjeri različitih kadrova iz epizoda br. 31 *Dan vještica* (lijevo), br. 25 *Skok na skok* (sredina) i br. 21 *Čuvaj se bombe* (desno)



Slika 9.

Primjer kadra koji prikazuje pripovijedanje kao dio radnje iz epizode br. 23 *San jedne zimske noći* (lijevo) i kadra bez rubova iz epizode br. 21 *Čuvaj se bombe* (desno).

Lik Menelajeva dvorskog savjetnika (desni lik na slici lijevo) posuđen je iz stripa Maxmagnus (*Ministar financija*), a riječ je o karikiranom autoportretu crtača Magnusa, isto kao i Bob Rock na slici desno (v. i sliku 2).

Kod prijelaza iz okvira u okvir Scott McCloud (2005: 70-74) razlikuje šest kategorija definiranih prirodom i izgledom oba kadra:

- > prijelaz iz trenutka u trenutak daje sliku iste akcije u različitim trenucima
- > prijelaz iz radnje u radnju prikazuje sukcesivnu progresiju subjekta iz jedne radnje u drugu
- > prijelaz iz subjekta u subjekt vodi od jednog subjekta do drugog zadržavajući se unutar iste scene ili ideje
- > prijelaz iz scene u scenu prenosi radnju koja može i ne mora uključivati isti objekt kroz udaljeni prostor i/ili vrijeme tražeći od čitatelja deduktivni angažman

- > prijelaz iz aspekta u aspekt prikazuje različite objekte istovremeno unutar iste scene odvlačeći čitateljevu pažnju na različite aspekte mjesta, ideje i raspoloženja
- > *non-sequitur* obilježava nepostojanje bilo kakve logičke veze među kadrovima; ta je vrsta prijelaza vrlo rijetka.

U analiziranim epizodama *Alana Forda* prijelazi su među kadrovima uglavnom grupirani unutar druge, treće i četvrte skupine. Najčešći je tip prijelaza iz radnje u radnju kakvih je u svakoj epizodi oko dvije trećine od ukupnog broja. Slijedi prijelaz sa subjekta na subjekt dok na prijelaz iz scene u scenu po broju otpada približno deset posto. Prijelaz iz trenutka u trenutak javlja se vrlo rijetko, najčešće kada se želi vizualizirati neko emotivno stanje.<sup>16</sup>

## NEVERBALNI ZNAKOVI, PROSTOR I VRIJEME

Jezik je u stripu prisutan u posebnom obliku, svojstvenom osobitosti samog medija, te kao takav predstavlja važan element narativnosti, no nije nužan za slijed supostavljenih slika. Za razliku od jezika, neverbalni su znakovi u stripu sveprisutni, jednako kao i znakovi za lokaliziranje prikazanog u prostoru i vremenu (Nöth, 2004: 493). Magnusov je crtež od prvog broja na osobit, isključivo stripu svojstven, način prikazivao gestiku i mimiku čitave plejade glavnih i sporednih likova te je upravo stripovski prikaz neverbalne komunikacije ono što aktere *Alana Forda* najviše približava karikaturi. Winfried Nöth navodi dva suprotna načina prikazivanja nerječitih znakova u stripu (Nöth, 2004: 493):

- >redukcija, pojednostavljivanje i stereotipija
- >hiperbolika, hipertrofija i karikirajuće iskrivljavanje.

Crtajući *Alana Forda* u maniri stiliziranog realizma, Magnus se obilato koristio i jednim i drugim načinom prikazivanja s ciljem „amplifikacije kroz simplifikaciju“ (McCloud, 2005: 30), a univerzalnošću karikaturalnog prikaza pojedinca je poopćavao na veću skupinu ljudi sličnih karakteristika. Razloge takvog pristupa opisuje Scott McCloud:

*Kada slika stilizacijom postaje apstraktnija, detalji ne nestaju, već se usredotočujemo na one koji su specifični. Ogolivši sliku do njenog esencijalnog 'značenja', crtač to značenje može amplificirati na način na koji realističan crtež ne može.* (2005: 30)

Najbolji je primjer svega navedenog deuteragonist Bob Rock, jedan od najkarikaturalnije prikazanih pojedinaca u cijelom stripu. Povećavajući njegov nos i ističući nizak rast, Magnus je crtežem prikazao njegove najvažnije karakterne osobine koje se provlače iz epizode u epizodu, a to su pretjerana razdražljivost, zajedljivost i evidentna iskompleksiranost, a sve je dodatno pojačao njegovim postavljanjem uz *Alana Forda*, koji je prikazan na suprotan način, kako fizički tako i karakterno.<sup>17</sup> Svođenjem različitih znakova neverbalnog komuniciranja na osnovne emocije i univerzalne geste, zajedno s pretjerivanjima u

<sup>16</sup> Najbolji je primjer slučaj vlasnika trgovine kojeg Sir Oliver opljačka (*Alan Ford*, br. 21 *Čuvaj se bombe*, 121). Njegova je reakcija, kada shvati što mu se dogodilo, prikazana kroz četiri kadra s prijelazom iz trenutka u trenutak (v. sliku 8, desno).

<sup>17</sup> Spomenuto primjećuje i Aleš Bunta: „Naivni idealist Alan, što ga život nije ništa naučio 'iako ga neprestano okružuju očaj i bijeda'. Njegova suprotnost, Bob Rock malenog rasta, nipošto nije naivan, zapravo je *street-wise*, ali ipak uvijek iznova upada u strašne bedastoće“ (Bunta, 2012: 83).

prikazu fizičkih karakteristika (Nöth, 2004: 493), stvorena je raskošna galerija tipskih likova (debeli bogataši, lijepe djevojke, lijeni i ne odveć sposobni državni dužnosnici...) preko kojih je autorski dvojac – poopćavajući ih na ukupnu populaciju – sustavno plasirao svoju društvenu kritiku.

Stripovski prostor u *Alanu Fordu*, kao i u stripovima općenito, manifestira se u prvom redu vizualno, ali također i slušno i opipno korištenjem posebnih sredstava njegova vizualnog predstavljanja. Vizualni se prostor čitatelju predstavlja perspektivom te se približavanjem, odnosno udaljavanjem, kao kod korištenja filmske kamere, prostor radnje prikazuje bližim ili daljim, uz bitnu razliku da strip poznaje i prekoračenje granice kadra, što u filmu nije moguće (Nöth, 2004: 494). Izlaskom iz okvira kadra vizualni se prostor proširuje na specifičan način, svojstven isključivo mediju stripa, no tu mogućnost Magnus u *Alanu Fordu* rijetko koristi, u pravilu držeći radnju unutar dva horizontalna pravokutna kadra po stranici. Kako je strip „monosenzoran medij“<sup>18</sup> u kojem je unutar kadra informacije moguće izraziti isključivo vizualno, iluzija akustičkog prostora postignuta je veličinom pisma te korištenjem govornih oblačića (Nöth, 2004: 494; McCloud, 2005: 89). Osim oblačića, govorna djelatnost izražava se i posebnim grafičkim oblikovanjem pisma (v. sliku 10), osobito u slučaju krikova, opomena ili prijetnji. Taktilni se prostor stripa kreće u rasponu od „intimnih dodira do nasilna ponašanja udarcima šake ili oružjem“ (Nöth, 2004: 494), što se u *Alanu Fordu* obilno koristi, a ilustrira se odabirom iz registra specifičnih stripovskih grafičkih sredstava obrađenih u prethodnom poglavlju, među kojima su linije pokreta i višestruke slike subjekta kod vizualizacije udaraca, kao i vizualne metafore (npr. srce) za neježnosti ili poljupce.



Slika 10.

Primjer vizualizirane intonacije zvuka iz epizode br. 26 *Superhik* (lijevo) te onomatopeje i leksikaliziranih grafema iz epizode br. 60 *Udar* (desno)

Dimenzija vremena u stripu je prisutna dvojako, kao pripovjedno (tempo i ritam pripovijedanja) i pripovjedano vrijeme (brzina događanja, tempo govora...). Pripovjedno vrijeme autor definira sadržajem kadrova te njihovim brojem i oblikom, kao i zatvorenošću između njih. Tako veći broj kadrova za kratak događaj sugerira polaganiji tempo

<sup>18</sup> Pod pojmom „monosenzoran“ McCloud podrazumijeva oslanjanje na samo jedno od čula kako bi se dočarao čitav svijet iskustava (McCloud, 2005: 89).

pripovijedanja, dok se brži tempo postiže manjim brojem kadrova za dulje razdoblje. U potonjem slučaju neizrečeno se nadomješta ili zatvorenošću ili verbalnom definicijom vremena (npr. upisanim tekstom „nakon nekog vremena“) (usp. Nöth, 2004: 494; McClood, 2005: 100-102). Pripovijedano se pak vrijeme vizualizira ikoničnim znakovima u vidu posebnih grafičkih sredstava kao što su linije pokreta ili višestruke slike subjekta koji čitatelju dočaravaju veliku brzinu odvijanja radnje (v. slike 4 i 5). Spomenute opće napomene o stripovskom vremenu bez iznimke se primjenjuju i u *Alanu Fordu*, a razliku u pripovijedanju autora u odnosu na pripovijedanje nekog od likova čini oblik okvira (v. sliku 9).

## JEZIK, PISMO, TEKST I SLIKA

Tekst (riječi) je u stripu sastavljen od jezika i pisma kao jednakovrijednih sastavnica ostvarenih ikoničnim i indeksnim znakovima. Govorni jezik u stripu se ostvaruje kroz ono što Nöth naziva „ikoničnim leksikom“ (Nöth, 2004: 494), odnosno pisanim tekstom u govornim oblačićima, a ikoničnost – vidljiva kroz oblikovanje slova, riječi i polja za unos teksta – je također glavno obilježje i stripovskog pisma. Upotreba indeksnih znakova u *Alanu Fordu* putem završetaka govornih oblačića osigurava vezu između govornika i izgovorenog, dok se pripovjedačev tekst, umetnut u odvojeno polje za unos bez indeksa u vidu strjelice, odnosi na čitav kadar unutar kojeg je upisan (Nöth, 2004: 494).

Usmenu dimenziju riječi u *Alanu Fordu*, kao i u većini drugih stripova, u najvećoj mjeri predstavlja tekst upisan u govorne oblačiće, ali također i različiti usklici, onomatopejske riječi, posuđenice iz stranih jezika (najčešće engleskog) te osobito „onomatopeične novotvorenice“ (Nöth, 2004: 494), koje u slučaju predmeta analize posebno dolaze do izražaja, a neke od njih s vremenom su postale naširoko prepoznatljiv dio alanfordovskog leksika. Za tu su dimenziju stripa podjednako zaslužni sam autor Max Bunker, kao i prevoditelj Nenad Bixy čiji je prijevod u stripovski rječnik unio razne elemente po kojima je *Alan Ford* danas prepoznatljiv među stripofilima, ali i izvan tog kruga (Jutarnji.hr, 2014).

Usklici do čitatelja dolaze dvojako: kao tekst upisan u govorni oblačić ili kao slova sadržana u slici, a najčešće odražavaju neko trenutno stanje lika (npr. „Hej“ ili „Jao“). Onomatopeje, kao svojevrsna zvučna kulisa, dodaju akustičnu dimenziju stripovskoj radnji koja se u tom trenutku odvija, a najčešći su među njima tzv. zvukovi akcije (engl. *sounds of action*),<sup>19</sup> kao što su „Tup“ ili „Tras“, kao jednostavniji obrasci za dočaravanje udarca, „Ronf“ za hrkanje ili pak „Plop“ za različite situacije mehaničkog istiskivanja predmeta u rasponu od trenutka u kojem kokoš nese jaje do ispadanja staklenog oka iz očne duplje. Tom je registru zvukova Bixy dodao i neke svoje, poput „Šmrc“ za šmrcaje ili plač ili pak „Njam“, odnosno „Mljac“, za glasan čin hranjenja. Onomatopeje posuđene iz engleskog jezika najčešće se javljaju kod zvuka oružja (npr. „Bang!“ za pucanj) te kod sudara i lomova (npr. „Crash“ ili „Crack“), s tim da potonji ponekad dolaze i u transkribiranom obliku („Kraš“ i „Krak“).

Ono što Nöth naziva „onomatopeičnim novotvorenicama“ u *Alanu Fordu* dolazi i za živo i za neživo. Od onih koje oponašaju zvukove predmeta svakako je najpoznatija

<sup>19</sup> Zvukovi akcije predstavljaju zapise zvukova koje prate događaje, a dolaze izravno upisani u likovnu strukturu te kao takvi pripadaju više slikovnom kodu nego jeziku stripa (Bunta, 2012: 92-93).



novotvorenica „Gnik“ koja nezaobilazno prati kretanje invalidskih kolica, najčešće onih Broja Jedan, ali također i drugih likova koji spomenuto pomagalo koriste. Nadalje su zanimljive i posve bizarne novotvorene onomatopeje poput razlike u zvuku golf loptice u trenutku udarca, ovisno o tome je li u njoj skriven mikrofilm ili nije.<sup>20</sup> Kao primjer onih koje je evidentno stvorio Nenad Brix, a prepoznatljive su po dijakritičkim znacima svojstvenim hrvatskom jeziku, valja istaknuti višestruko korištene onomatopeje „Ćunf“ za pad tijela ili predmeta u vodu, „Žbam“ za udarac vratima ili „Žvap“ za udarac štapom.

Kada je riječ o ilustriranju stanja stripovskih likova, stvar je nešto kompleksnija. Aleš Bunta svaku takvu onomatopeju naziva „semireprezentabilnim subpsihološkim zvukom“ pojašnjavajući kako je to:

*zvuk koji označuje određena rubna psihička stanja, uvijek je nekako prilijepljen na fizis i tek graniči s mogućim reprezentacijama realnih zvukova, na neki način izrečeno je i nije, ponekad se upisuje u oblačice, a ponekad ne. To je zvuk koji, mogli bismo reći, dolazi izravno iz glave (iako nema nužno svoje podrijetlo u njoj) pa nekako preskače fazu glasa odnosno tu fazu nadomješta.* (Bunta, 2012: 93)

Registar takvih zvukova znatno je širi i ide u rasponu od „Puf pant“, soptanja karakterističnog za tijelo izloženo naporu, pa sve do gutanja sline zapisanog kao „Gulp“, svojevrsne knedle u grlu koja predstavlja „zvuk gluposti koju su uhvatili na djelu“ (Bunta, 2012: 94). Takvi zvuci „zapisi su izmišljenih zvukova koji dobivaju svoj minimum značenja samo unutar likovno-tekstualnoga konteksta u koji su prevedeni“ (Bunta, 2012: 94), a zahvaljujući popularnosti *Alana Forda* s vremenom su – kao simboli za prije navedene radnje – postali i dio vokabulara izvan stripovskog konteksta.<sup>21</sup>

Govoreći o semiotičkom potencijalu pisma u mediju stripa promatranog unutar druge Peirceove znakovne trihotomije, Nöth ističe kako se „semiotičkim [...] mogućnostima pisma stripovi služe na raznim razinama. Tipografski (mahom rukopisni) oblik slova u sebi na simboličan, indeksičan i ikoničan način sadrži najrazličitije konotacije.“ (Nöth, 2004: 495)

Simboli u stripovskom pismu imaju sličnu funkciju kao i ideogrami te su kao takvi u *Alanu Fordu* vrlo često u upotrebi. „Leksikaliziranje grafema“ (Nöth, 2004: 495) tako dolazi unutar slike, ali i u tekstu upisanom u oblačice. Najčešće su korišteni interpunkcijski znakovi „?“ i „!“ koji – nacrtani ili upisani u pripadajući oblačić – poprimaju značenje iznenađenja odnosno pozornosti (v. sliku 7 lijevo). Njima se po učestalosti korištenja pridružuju i „ZZZ“ (pisan u svim ostvarivim inačicama malih i velikih slova) kao simbol spavanja. Ikoničnost pisma dvojako je vidljiva kod svake vizualizirane intonacije stripovskih zvukova. Tako se svaki glasan zvuk prikazuje velikim i podebljanim slovima, dok se njegovo trajanje naglašava umetanjem određenog broja grafema sukladno zamišljenoj duljini (npr. vrisak „JAAAOOOO“ ili zvukovi poput „ROARRRRROOOOUUUA“) (v. sliku 10). Strjelice i slični znakovi smjera unutar stripovskog pisma tvore registar indeksnih znakova čija je uloga predstavljanje dinamičnih odnosa među likovima ili ukazivanje na smjer čitanja ukoliko ne slijedi uobičajeni red (usp. Nöth, 2004: 495).

<sup>20</sup> Riječ je o epizodi *Golf* u kojoj loptica za sport spomenut u naslovu bačena u zid odjekuje „Tok“, osim u slučaju kada je u njoj skriven mikrofilm kada se čuje „Dlen“ (*Alan Ford*, br. 13 *Golf*, str. 46-47). Spomenute onomatopeje tako postaju važnim dijelom stripovske radnje i naracije.

<sup>21</sup> Detaljniju analizu još nekih primjera specifičnih alanfordovskih onomatopeičnih novotvorenica vidi u: Bunta, 2012: 93-97.



Tekst i slika unutar stripovskog kadra kod Magnusa i Bunkera u pravilu stoje u interreferentnom odnosu, a razdvojeni su na način da je rječiti tekst autora upisan u tekstualne blokove unutar kadra (ako postoje) ili je raspoređen unutar misaonih ili govornih oblačića ukoliko ga se vezuje uz nekog od likova. No, postoje i slučajevi kada je tekst upisan izravno u sliku kao kod onomatopeja ili zvukova akcije te kao takav u jednakoj mjeri pripada i slikovnom kodu. Slična koegzistencija postoji i kada je tekst sastavni dio crteža, kao u slučaju imena nekoga građevinskog objekta ili pak teksta na plakatu prikazanom na crtežu (usp. Nöth, 2004: 484 i 495).

Razlike među načinima izgovorenog i u intonaciji izgovorenog (ili neizgovorenog) do čitatelja dolaze kroz varijacije u oblikovanju oblačića s tekstem. Tako se neizgovoren tekst (misao) prikazuje u oblačiću kojeg s objektom povezuje indeksni znak u vidu niza kružića različite veličine u slijedu od manjeg k većem. Šapat se bilježi unutar oblačića isprekidanih linija dok glasno izrečene riječi ili one priopćene telefonskom linijom dolaze unutar krivudavih linija. U slučaju više oblačića unutar jednog kadra, slijed čitanja teče istim smjerom kao i nizanje okvira, odozgo prema dolje, slijeva nadesno (Nöth, 2004: 495).

## ZAKLJUČNI OSVRT

Analizirajući prvih sedamdeset i pet brojeva hrvatskog izdanja stripa *Alan Ford* slijedom njihovog izlaženja u Italiji, pokušalo se u njima prepoznati i objasniti neke od ključnih postavki vizualne stripovske semiotike. Nakon kraćih uvodnih napomena o fenomenu *Alana Forda* unutar okvira semiotike analizirani su stripovski znakovi te različita izražajna sredstva imantena mediju stripa koja su primijenjena u Magnus-Bunkerovu ostvarenju. Znakovni podrazredi preuzeti iz Peirceove tipologije znakova – točnije njegove druge znakovne trihotomije prema kojoj se znak, promatran u odnosu na objekt na koji se odnosi, javlja kao ikon, indeks ili simbol – uzeti su kao polazišna točka pri analizi slikovnih elemenata, zatim stripovske neverbalne komunikacije koja uključuju gestiku, mimiku i proksemiku te na kraju jezika i pisma. Slijedeći opće napomene o semiotici stripa kako ih je pregledno izložio Winfried Nöth, svaki je od navedenih elemenata zasebno propitan i oprimjeren ne bi li se pokazalo postojanje različitih vizualnih, rječitih i neverbalnih znakova u struktura *Alana Forda*.

Iz provedene je analize vidljivo kako je strip *Alan Ford* duboko ukorijenjen u slikovnu i literarnu tradiciju Zapada, u kojem gotovo svi elementi specifičnog stripovskog izričaja nalaze svoje mjesto. No, bližim je promatranjem također ustanovljeno kako su neka od tih sredstava u određenoj mjeri ipak posebna, tipično alanfordovska. Ovdje je ponajprije riječ o novotvorenicama onomatopeičnog karaktera koje su, izvorno ili u Brixyjevu prijevodu, unutar hrvatskog kolokvijalnog jezika nastavile živjeti izuzete iz konteksta stripovskog vokabulara. Upravo su one, zajedno s nizom drugih faktora o kojima je opširnije pisano na drugim mjestima, a koji izlaze iz okvira ovog rada, učinile da *Alan Ford* – zahvaljujući i svojoj vizualnoj posebnosti – postane zanimljiv fenomen ovih prostora.

**Literatura**

- >Bunta, Aleš (2012) *Magnetizam gluposti: Platon, Erazmo Roterdamski, Alan Ford*. Zagreb: Ljevak.
- >Comicvine.com (2014) *Satanik#49*. <http://www.comicvine.com/satanik-49-il-barone-wurdalak/4000-172428/> (10.07.2014.).
- >Džamić, Lazar (2012) *Cvjećarnica u Kući cveća: Kako smo usvojili i živeli Alana Forda*. Zagreb: Jesenski i Turk.
- >Eisner, Will (2000) *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- >Fondazione Franco Fossati (2014) *Alan Ford, scheda*. <http://www.lfb.it/fff/fumetto/test/a/alanford1.htm> (02.07.2014.).
- >Jurkas, Anđelo (2014) Alan Ford: 45 godina karikaturne družine, *Rolling Stone* 10: 52-53.
- >Jutarnji.hr (2014) *Alan Ford slavi 45 godina: Bio je popularan samo u SFRJ i Italiji, a nikada nije preveden na engleski*. <http://www.jutarnji.hr/-nije-vazno-sudjelovati--vazno-je-pobijediti--alan-ford-slavi-45-godina/1195522/> (02.07.2014.).
- >Magnus, Bunker (1972 – 2008) *Alan Ford (strip)*. Zagreb: Vjesnik i drugi izdavači.
- >Mandir, Antonio (2012) Agent Alan Ford slavi 40 godina od dolaska u Hrvatsku, <http://www.vecernji.hr/zanimljivosti/agent-alan-ford-slavi-40-godina-od-dolaska-u-hrvatsku-418446> (12.09.2014.).
- >McCloud, Scott (2005) *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*. Zagreb: Mentor.
- >Moliterno, Gino (ur.) (2000) *Encyclopedia of Contemporary Italian Culture*. London: Routledge.
- >Nöth, Winfried (2004) *Priručnik semiotike*. Zagreb: Ceres.
- >Peirce, Charles Sanders (1931 – 1958) *Collected Papers*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- >Stripovi.com (2009) *Alan Ford*. <http://www.stripovi.com/enciklopedija/strip/af/alan-ford/> (10.07.2014.).
- >Stripovi.com (2010) *Magnus*. <http://www.stripovi.com/enciklopedija/autori/magnus/346/> (02.07.2014.).
- >Stripovi.com (2011) *Maxmagnus*. <http://www.stripovi.com/enciklopedija/strip/mxm/maxmagnus/> (02.07.2014.).
- >UBC Fumetti.com (2003) *Alan Ford*. <http://www.ubcfumetti.com/enciklopedia/alanford/> (23.09.2014.).
- >Wikipedia: L'enciclopedia libera (2014) *Fumetto nero italiano*. [http://it.wikipedia.org/wiki/Fumetto\\_nero\\_italiano](http://it.wikipedia.org/wiki/Fumetto_nero_italiano) (07.07.2014.).

# A SEMIOTIC ANALYSIS OF VISUAL ELEMENTS PARTICULAR TO THE MEDIUM OF COMICS IN ALAN FORD BY MAX BUNKER AND MAGNUS

---

Hrvoje Gržina

**ABSTRACT** *This paper presents the results of a semiotic analysis of visual elements characteristic for the medium of comic books applied to the first seventy-five issues of the Croatian edition of Alan Ford. After a description of the cultural and historical framework, it analyzes individual signs in comics and different elements specific for expression in comic books in Western culture with the aim of exploring which of these signs are present in Alan Ford, and to what extent. The results show that the analyzed comic book is deeply rooted in the visual and literary Western tradition, and that it contains virtually all the characteristic elements of representation in comic books. However, the paper also concludes that certain iconic elements of the vocabulary of comics – i.e. onomatopoeic neologisms – are to a certain extent specific and typical only for Alan Ford.*

## KEY WORDS

---

ALAN FORD, COMICS, SEMIOTICS, VISUAL CODE, SIGN, DRAWING, VISUAL METAPHOR, IDEOGRAM

---

Author note \_\_\_\_\_

**Hrvoje Gržina** :: PhD student at the University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences, Croatia :: hgrzina@arhiv.hr