

Јелена Р. Китановић
<https://orcid.org/0009-0009-1368-0192>
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет
Центар за научноистраживачки рад

УДК 741.5 Gaiman N.;
7.01:82
DOI 10.46793/Uzdanica22.2.127K
Оригинални научни рад
Примљен: 7. фебруар. 2025.
Прихваћен: 11. јул 2025.

КАРТОГРАФИЈА ОКВИРА: КОМПОЗИЦИЈА КАДРОВА У СТРИПУ *СЕНДМЕН: СЕЗОНА СУМАГЛИЦА* НИЛА ГЕЈМАНА

Айстйраќй: Циљ овог рада је анализа визуелне композиције кадрова у стрипу *Сендмен: Сезона сумаглица* Нила Гејмана и њихове улоге у стварању наративне структуре. Рад се темељи на визуелној анализи једанаест репрезентативних кадрова, који су одабрани због своје специфичне композиционе структуре. Методологија укључује анализу кроз категорије као што су присуство и одсуство оквира, просторна организација (тотал, средњи и крупни планови), као и интеракција линија, текстура и боја. Резултати анализе показују да разноврсност композиције кадрова значајно утиче на преношење комплексних филозофских концепата, омогућавајући дубљу интеграцију текста и слике.

Кључне речи: стрип, визуелна нарација, композиција, кадар, *Сендмен*, Нил Гејман.

1. О СТРИПУ И *СЕНДМЕНУ*

Полазећи од тврдње да је стрип сложен мултимодални медиј, чије значење настаје из преплитања сликовних и текстуалних елемената, овај рад има за циљ да истражи како композиција кадрова обликује наратив у стрипу *Сендмен: Сезона сумаглица* Нила Гејмана. Анализа је утемељена на релевантним теоријским приступима из области визуелних студија и теорије стрипа, пре свега на принципима које је успоставио В. Ајзнер (1985) и проширио С. Меклауд (1993). Истиче се важност разумевања кадра као основне јединице визуелне нарације, али и значај разликовања сликовних и визуелних кодова као кључних компонената перцепције стрипа.

Стрип обједињује текстуалне и визуелне елементе у једној јединственој композицији, односно подразумева „смењивање сликовних и других визуелних приказа у секвенцијалном низу, са циљем преношења информација и/или изазивања естетске реакције код читаоца” (Меклауд 1993: 9). Основна јединица стрипа јесте кадар и он обухвата визуелне и текстуалне компоненте

у просторно дефинисаном оквиру. Кадрови нису само сегменти приче, већ представљају и најважније елементе за стварање ритма и контраста јер својим обликом „изазивају одређене емоционалне, чулне или интуитивне реакције код публике” (Данлоп 2017: 4).

Један од најутицајнијих примера стриповног израза јесте серијал *Сендмен* сценаристе Нила Гејмана, који укључује различите визуелне стилове више цртача, попут Мајка Дрингенберга, Кели Џоунс, Мета Вагнера, Малкома Џоунса III, Ф. Крега Расела, Џорџа Прата и Дика Ђордана. Четврти том серијала, *Сезона сумаџица*, посебно је занимљив због визуелне сложености, јер управо у њему стилови различитих цртача креирају разнолике структуре кадрова које учествују у обликовању наратива једнако као и сам текст.

Бројни аутори бавили су се темом мултимодалног наративног језика и анализом серијала *Сендмен*. Пре свега, Хетфилд (2005) у свом делу истражује развој стрипа као форме књижевности, са посебним нагласком на графичке романе који представљају алтернативу традиционалним стриповима. Затим, ту је капитално дело Меклауда (1993) који дефинише основне елементе стрипа као медија укључујући време, простор, линије и текстуре, с посебним акцентом на то како стрипови користе визуелне кодове у стварању приче. Бити (2012) проучава како стрип функционише у односу на традиционалну уметност испитујући његову улогу у културолошким и естетским контекстима, као и како се позиционира као форма уметничког израза. Куконен (2013) испитује наративне стратегије у савременим стриповима, са фокусом на мултимодалне аспекте приповедања и иновативну употребу композиције кадрова. Брамлет (2006) конкретно приказује различите аспекте *Сендмена*, укључујући његово позивање на митологију и употребу визуелних и текстуалних елемената. Дејвис (2007) представља филозофске теме у *Сендмену* укључујући концепте сна, смрти и слободне воље, а анализа укључује и визуелне елементе серијала посматрајући их као интегрални део наративне структуре. Клок (2002) посматра *Сендмена* у контексту модерне реконструкције суперхеројског жанра, наглашавајући како аутор користи визуелне и текстуалне елементе да би деконструисао и редефинисао жанровске конвенције. Бетенс (2014) се осврће на *Сендмена* као један од примера који илуструје како визуелни и текстуални кодови сарађују у стварању дубоких наративних структура. Бендер (1999) пружа свеобухватан водич кроз серијал *Сендмена* преко анализа прича, композиције и наративних техника. Напоследку, Мекејб (1998) анализира *Сендмена* као постмодерну бајку истражујући како аутор користи традиционалне наративне форме и преобликује их кроз призму савремених тема и идеја. Бејтман и др. (2021) прате развој распореда кадрова у англофоном стрипу и показују како се промене у композицији мењају у зависности од наративних функција и друштвеног контекста, док Кон и др. (2023) представљају аотирану базу од скоро 22.000 кадрова класификованих по плану, оквирима и приповедним функцијама.

У србистичкој литератури стрип се ретко проучава као мултимодални медиј, док форме кадрова у Гејмановом *Сендмену* још увек нису систематски анализиране. У том контексту, типологија кадрова коју је развио Ајзнер (1985) од изузетног је значаја за нашу анализу јер пружа свеобухватан оквир за разумевање односа између текстуалних и визуелних елемената унутар кадрова. Његова класификација предочава различите аспекте композиције попут простора, ритма и визуелног фокуса, што нама омогућава да систематично анализирамо начине на који једанаест изабраних кадрова доприносе укупној наративној структури.

Композиција кадрова са својим ритмичким варијацијама, одсуством оквира и иновативном употребом визуелних елемената превазилази границе класичног стрипа јер „као жива уметничка форма, стрип је подложен непрестаним променама, при чему аутор, дело и читалац заједно расту кроз континуирану интеракцију” (Робинсон 1974: 9). Овај серијал захваљујући својој структури и садржају служи као идеалан полигон за проучавање начина на који визуелни медиј може преносити дубоке филозофске идеје, истовремено инспиришући будућа истраживања на пресеку уметности и књижевности.

2. ТИПОЛОШКА АРХИТЕКТУРА КАДРОВА

У својој књизи *The Theory of Comics and Sequential Art* (1985) Ајзнер дефинише стрип као јединствену уметничку форму, коју карактерише употреба секвенцијалних слика у циљу преношења приче. Његова теорија осветљава кључне аспекте стрипа као медија укључујући улогу кадрова, композицију визуелних елемената и њихову интеракцију са текстуалним компонентама. Дефинисани приступ је од великог значаја за разумевање начина на који визуелни језик функционише у стрипу јер у њему „заправо постоје два оквира: целокупна страница, на којој се налази одређени број кадрова, и сам кадар, унутар којег се одвија наратив. Они представљају контролне елементе у секвенцијалној уметности” (Ајзнер 1985: 41).

Ајзнер истиче да је кадар основна градивна јединица стрипа, која комбинује слику, текст и простор како би пренела специфичну сцену или идеју (1985: 40). Функција кадра је дакле двострука: он обухвата визуелни и текстуални садржај, али такође контролише ритам и ток приче кроз распоред и величину. Истиче се да је секвенцијалност кључна за стварање смислене приче унутар стрипа јер прелази између кадрова омогућавају кретање у времену и простору, док контекст у оквиру којег су кадрови постављени дефинише њихов однос са целокупним наративом. Графички симболи и линије представљају део визуелног језика, док облици, боје и текстуре утичу пре свега на саму атмосферу у оквиру које се догађаји одвијају, затим на емоције и ритам приче, а празан простор или одсуство оквира могу имати симболич-

ко значење јер „осим своје примарне функције оквира за смештање предмета и радњи, границе кадрова могу се користити и као део невербалног језика секвенцијалне уметности” (Ајзнер 1985: 44).

У анализи посебан акценат стављен је на улогу кадрова у стварању атмосфере, те смо тако приметили, на пример, да прелазе између кадрова често карактерише одсуство класичних оквира како би се створила илузија сна. У складу са наведеном теоријом, ово омогућава да се простор између кадрова користи као средство за стварање напетости или за произвођење одређеног емотивног ефекта. Исто тако, кадрови који немају јасне границе илуструју како се визуелна композиција користи за преношење осећаја илузије и нестабилности.

У анализираним страницама, величина и распоред кадрова диктирају такође темпо приче. Тако епски кадрови који заузимају целу страницу, као у сценама Сребрног града, користе вертикалну композицију за стварање осећаја величанствености, а у складу са Ајзнеровим идејама о ритму.

3. ВИЗУЕЛНА АНАЛИЗА КАДРОВА

У овом делу рада анализирамо композицију једанаест кадрова¹ у стрипу *Сендмен: Сезона сумањлица* Нила Гејмана са посебним освртом на структуру, облике и односе елемената унутар њих зато што „они немају фиксно или апсолутно значење, већ функционишу као општи показатељи темпоралних и спацијалних подела” (Меклауд 1993: 99). Истраживање композиције кадрова омогућава дубље разумевање односа између форме и наратива при чему се издваја кључна разлика између сликовног и визуелног аспекта стрипа. Наиме, сликовни (пикторијални) елементи односе се на конкретне приказе садржаја (ликове, предмете, пејзаже), док визуелни аспект подразумева целокупну перцепцију дела преко визуелног канала. У анализи се наглашава значај оквира, употребе линија и текстура, као и боја као битних елемената у креирању атмосфере и доживљаја радњи.

Методологија овог рада заснована је на визуелној анализи кадрова у складу са теоријским поставкама В. Ајзнера (1985) и С. Меклауда (1993). Изабран је четврти том серијала *Сендмен – Сезона сумањлица*, јер заузима посебно место у опусу овог дела због визуелне сложености, учешћа већег броја цртача различитих стилова и значајне употребе експерименталних композиција које активно доприносе наративу. Сам процес визуелне анализе изведен

¹ Све илустрације у овом раду преузете су из *The Sandman: The Season of Mists*, DC Comics, 2023 у издању Чаробне књиге, Београд (превео са енглеског Горан Скробоња) уз поштовање ауторских права. Коришћење слика у овом контексту заснива се на академској анализи и принципу фер употребе (*fair use*) у складу са ауторским правима и етичким стандардима научног истраживања.

је кроз неколико јасно дефинисаних стадијума. Најпре су одабрани кадрови који на најрепрезентативнији начин илуструју разноликост композиционих техника, одсуство и присуство оквира као и специфичну интеракцију визуелних елемената. Избор једанаест кадрова извршен је са намером да буду заступљене све кључне варијације у композицији, од класичних до неконвенционалних, и да сваки пример јасно осликава одређену визуелну стратегију која директно утиче на разумевање наратива. Кадрови су, затим, систематично анализирани кроз следеће категорије: 1) облик и величина кадрова (присуство или одсуство оквира, њихова функција и значење); 2) просторна организација и перспектива (укључујући тотал, крупни план и средњи план); 3) линије и текстуре (њихов значај за креирање атмосфере и визуелне динамике); 4) боја (њена симболичка улога у причи); 5) интеракција између текста и слике (тј. како визуелни елементи допуњују и проширују текстуални наратив).

Циљ овако осмишљене анализе био је да се прецизно дефинише улога сваког од визуелних елемената у стварању специфичних наративних алата, чиме је омогућена репликација овог типа истраживања на примерима других стрипова, што отвара простор за даље академске анализе визуелног језика.

Слика 1. Судбина среће Суђаје
The Sandman: The Season of Mists ® DC Comics



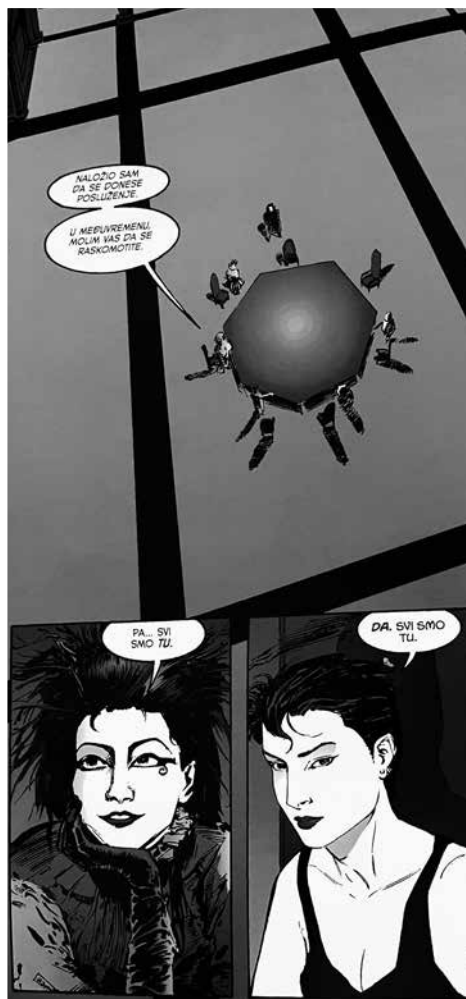
Први кадар (Слика 1) подељен је на два несиметрична дела стварајући контраст између лика (Судбине) приказаног у средњем плану на левој страни и необичне радње Суђаје, која у десном делу плете нит будућих догађаја. Иако је Суђајина рука присутна на оба дела кадра, без леве стране било би тешко закључити шта се конкретно догађа. Према Абелу и Медену (2008: 71), варијације у облику и величини кадрова служе постизању жељених визуелних ефеката. Овде кривудаवे линије доприносе динамичности и флуидности сцене, а валовите линије облака додатно повезују оба дела и појачавају њену дијагоналу тела, која води око посматрача према књижи, док танке линије истичу нит у рукама Суђаје. Ова визуелна и наративна веза између два дела кадрова наглашава намерну дихотомију будући да лева страна делује статично, а десна динамично. Тако је композиција успешно успостављена кроз баланс различитих визуелних елемената и планова приказивања.

Слика 2. Породица се окупља због неодложног састанка
The Sandman: The Season of Mists ® DC Comics



У односу на претходни кадар (Слика 2), овај низ одликује сложена композиција јер се интеракције међу ликовима успостављају кроз различите перспективе и визуелне тежишне тачке. Наиме, горњи кадрови обликовани су тако да прате дијагоналну линију наглашавајући кретање, док су доњи распоређени у статичним, правоугаоним оквирима чиме се успоставља стабилност композиције. Јасно је да различити облици кадрова прате ток нарације, па тако први кроз птичју перспективу успоставља доминацију фигуре са капуљачом (Судбина), док се у наредним фокус помера на детаље лица и гестове ликова. Што се линија тиче, оне су углавном унутар кадрова чврсте и јасне, али присутни су и други облици попут набора тканине и покрета власи косе. Истакнута фигура лика са шеширом визуелно доминира, док

његова поза и претеће линије облачића указују на одређену напетост, као и на то да се сцене хијерархијски организују. У последњем кадру постоји контраст између светлог и тамног, а целокупна композиција ослања се на ритмичку игру облика, линија и перспектива. Шешир који улази у први кадар нарушава конвенционалне границе кадра и ствара ефекат просторне и наративне повезаности између сцене изнад и фигуре испод. Недостатак јасних и стандардних линија кадрова око фигуре са шеширом наглашава његову преовлађујућу улогу у композицији и симболично га изолује као централну тачку догађаја ако се узме у обзир да „облици кадрова могу значајно варирати и, на тај начин, утицати на начин перцепције и читалачко искуство” (Меклауд 1993: 99).



Слика 3. Сви чланови породице седају за округли сто
The Sandman: The Season of Mists®
 DC Comics

Први кадар (Слика 3) који доминира страницом издваја се својом формом јер нема јасне границе, што омогућава да се приказ просто-

ра *ипрелије* на остатак композиције. Визуелни ефекат који је тиме постигнут омогућава сцени са централним столом приказаној из тотала и оригинално црвеном² подлогом да делује као да се протеже у недоглед. Према Меклауду (1993: 103), иако границе кадрова воде читаочево око кроз простор и време, њихова улога има своја ограничења. Простор у овом кадру је строго геометријски структуриран са линијама које стварају мрежу, док осмоугаони облик стола истиче симетрију и тежиште композиције. С друге стране, два доња кадра приказана су у крупном плану са јасно дефинисаним границама, што наглашава прелазак са колективне на рације на индивидуалне тренутке међу ликовима. Постављање ових кадрова унутар ширег простора указује на зависност од тотала, док различити планови формирају динамичан дијалог између макро и микро перспектива. Овакав третман простора и кадрова осликава тензију између реда, присутног у геометрији простора, и емотивног наратива концентрисаног на индивидуалном приказима ликова.

Слика 4. Чланови породице представљени понаособ
The Sandman: The Season of Mists © DC Comics

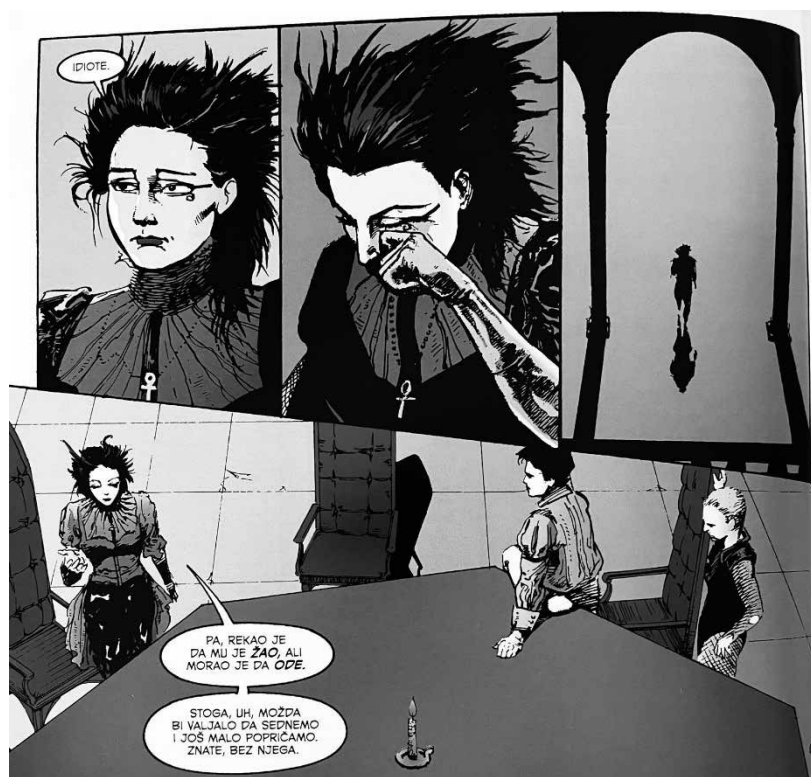


Представљени низ кадрова (Слика 4) формира хоризонтални фриз у којем сваки лик заузима посебан простор, при чему су кадрови јасно дефинисани, иако између њих нема празнина. Њихови облици су правоугаони, чиме се додатно наглашава линеарност композиције и ствара ритмички ток, који очи прате слева надесно. Присуство наранчасте и црне позадине варира од лика до лика, а њиховим интензитетом се наглашавају различите лично-сти и емоционална стања. Тако код Страсти (четврти лик слева) доминира

² Напомињемо да изворне илустрације анализиране у овом раду садрже боје, које имају кључну наративну и симболичку функцију. Међутим, у складу са захтевима часописа, све слике приказане су у црно-белој верзији. Описи у тексту односе се на оригиналне илустрације.

наранџаста боја у складу са њеном природом. Ликови су позиционирани у центру својих кадрова, а њихова лица приказана у крупном плану доминирају простором. Линије цртежа варирају од оштрих и прецизних (централна фигура) до мекших и једноставнијих (последња фигура). Одсуство празнине међу кадровима омогућава да композиција делује као целина истичући заједничку припадност ликова једној сцени, али и њихову индивидуалност кроз естетске елементе чиме се „појачава осећај доживљености код читаоца” (Данлоп 2017: 10).

Слика 5. Смрт плаче због Морфејевог одласка
The Sandman: The Season of Mists ® DC Comic



Изабрани низ кадрова (Слика 5) приказује изразиту визуелну динамику кроз комбинацију вертикалних и хоризонталних композиција, које прате емотивни ток нарације. Прва три кадра имају јасну вертикалну оријентацију, али њихове доње границе су искошене чиме се додатно појачава осећај нестабилности и унутрашњег конфликта главног лика (Смрти). Наиме, када се наруши строга уједначеност мреже увођењем нагнуте линије оквира такав ефекат постаје знатно израженији, јер нагнута перспектива визуелно одска-

че и истиче кључни тренутак радње (Абел, Меден 2008: 71). Овај ефекат нагиба визуелно наглашава њену тугу, док композиција која се постепено отвара према доњем делу странице симболизује прелаз са индивидуе на колективни тренутак. Прва два горња кадра концентришу се на лице и гестове Смрти кроз крупни план, а трећи кадар користи негативан простор и силуету да дочара Морфејев одлазак. Насупрот томе, доњи кадар организован је у хоризонталном формату приказујући простор у коме су ликови. Намештај и линије пода постављени су у јасној геометријској симетрији, што доприноси осећају спољашње смирености и формалности. Ова комбинација искошених доњих ивица горњих кадрава и стабилног хоризонталног доњег кадра прати емотивни ток сцене и наглашава контраст између унутрашњег немира и спољашње смирености, а чија сврха није искључиво да обезбеди оквир за догађај, већ и да појача читаочеву укљученост у причу (Ајзнер 1985: 45).

Слика 6. Метју и Лисјен говоре о свом господару
The Sandman: The Season of Mists © DC Comics



Ова страница (Слика 6) састоји се од два кадра који су композиционо супростављени по величини, форми и фокусу чиме се ствара јасан наративни и визуелни контраст. Горњи кадар је велики, хоризонтално проширен и приказује амбијент богате библиотеке са једним ликом који је у самом центру и другим који је у сенци. Простор је дефинисан правим линијама полица са књигама, што ствара утисак уређености, док импозантна фигура у сивој тканини уноси елемент мистерије и разбија геометријску стабилност сцене. Доњи кадар, знатно мањи, концентрише се на крупни кадар лица са наглашеним очима и наочарима. Промена облика кадра може послужити не само као наративно средство, већ и као механизам за урањање читаоца у перспективу лика репрезентујући његов субјективни доживљај тренутка (Данлоп 2017: 14). Тако се кадар може схватити као својеврсно сочиво кроз које се читаочева перцепција усмерава (Исто). Поред тога, композиција странице користи хоризонтални формат како би повезала ова два наратива. Наиме, док горњи кадар уводи просторно широк контекст замка снова, доњи усмерава читаочеву пажњу на конкретан лик и његово размишљање. Контраст у пер-

спективама успоставља визуелну равнотежу и омогућава избалансирану динамику амбијенталног и персоналног у причи.

Слика 7. Морфеј се сели из сна у сан и лови оно што му треба
The Sandman: The Season of Mists® DC Comics



Приложена страница (Слика 7) представља најспецифичнији пример у анализи досадашњих кадрова истичући се јединственом структуром и неконвенционалном поделом. Композиција се састоји од четири усправна, неправилно обликована кадра који се сужавају и шире формирајући динамичан визуелни ритам. Овај формат значајно одступа од класичних правоугаоних кадрова и наглашава осећај нестабилности и наративне напетости. Сваки кадар носи засебан визуелни и наративни тон: први

приказује крупни план лица с акцентом на оштрим сенкама, други је испуњен лицима сложеним у густој мрежи, док преостала два илуструју простор и делове радње са различитим детаљима. Значајно је истаћи да текстуре варирају од дубоких црних тонова и изражених линија до мрежастих текстура. Иако су границе кадрова јасно дефинисане, између њих не постоје празнине већ се непосредно спајају, чиме се додатно појачава илузорна атмосфера. Ова јединствена структура не само да привлачи пажњу, већ утиче и на начин на који читалац перципира простор, време и емоционалну дубину приказане сцене.

Слика 8. Морфеј пије вино с једним од сневача
The Sandman: The Season of Mists © DC Comics



Овај кадар (Слика 8) истиче се необичном структуром и коришћењем нејасних граница, посебно у сцени у којој се виде чаше вина. Горњи сегмент стране приказује крупни план чаша, али без јасних линија које дефинишу њихове границе, чиме се ствара ефекат замагљене реалности. Недостатак јасних граница произлази вероватно из два кључна разлога. Прво, одсуство оквира премешта сцену из домена конкретне физичке радње у простор симболичког геста. Према Меклауду (2007: 46), када прикази унутар кадрова

пробијају своје оквири и нарушавају границе приказаног простора ствара се ефекат нарушавања *чейврийої зига*. Друго, неодређене границе кадрава у стрипу могу служити за стварање нестабилне реалности или илузије, као што се то може видети и у стрипу *Signal to Noise* Нила Гејмана и Дејва Мекина у којем се ова техника користи управо за дочаравање амбијента сна и субјективних искустава ликова. Ипак, доњи кадрови на истој страници распоређени су у правоугаоне оквири са благо неправилним ивицама и концентришу се на интеракцију између ликова, чиме се простор сужава од ширег плана ка интимнијој размени. У поређењу са делом попут *Уговор с Бојом* Вила Ајзнера у којем слични кадрови без оквира нису повезани са стварањем илузорних ефеката, овде наведена техника недвосмислено служи управо исказивању осећаја нестабилности и субјективности.

Слика 9. Один мучи Локија змијом и змијским отровом
The Sandman: The Season of Mists ® DC Comics



Приложена страница (Слика 9) се ослања на класичну поделу кадрава, али се истиче коришћењем контраста између величине ликова, позиционирања у кадру и динамике приказаних сцена. Леви кадар заузима доминантан простор странице и приказује фигуру са шеширом и штапом у пуној висини (Один). Линије у позадини у комбинацији са оштрим ивицама пећине стварају вертикални ритам, који наглашава ауторитет Одиновог лика. Горњи десни кадар представља крупни план змије, која заузима велики део оквира и тако преовлађује тим делом странице. Овај кадар одражава напетост и су-

герише претњу која дословно виси у ваздуху, док детаљи на њеној текстури попут љуски и очију истичу животињску моћ и агресивност. Доњи десни кадар је приказ лица другог lika (Локија), који својим изразом и линијама око главе преноси емоционалну напетост. Његово лице је наглашено оштрим сенкама и дебелим линијама, а контраст је додатно појачан његовом разјапљеном вилицом и бесним изразом лица. Меклауд ову технику објашњава као „визуелну технику која додаје контраст, динамику, графичку узбудљивост или осећај хитности”, те избор да „садржај *ексцелодира* изван граница кадра доприноси оживљавању догађаја и повећава његову визуелну снагу” (Меклауд 2007: 45). Важно је истаћи да уклањање оквира у горњем десном кадру омогућава змији да делује као да излази из оквира кадра чиме се појачава осећај непосредне опасности и њена физичка присутност. Употреба ове технике повећава визуелни утицај и ствара илузију да је змија део стварног простора, чиме се нарушавају границе саме странице јер је „изостанак оквира кадра осмишљен да сугерише неограничен простор и доприноси наративу стварањем одређене атмосфере” (Ајзнер 1985: 49).

Слика 10. Сребрни град и анђели као његови становници

Слика 11. Ремијел и Дума бивају представљени

The Sandman: The Season of Mists © DC Comics



Последња два кадра (Слика 10) представљају пример вертикалних композиција ради преношења епске атмосфере, јер употреба простора и линија наглашава трансцендентност и величанственост представљеног света. Картографисањем различитих облика кадрава, аутори одређују који ће бити најделотворнији за изазивање жељене емоционалне реакције код читаоца (Данлоп 2017: 25). На првој страни (Слика 10) леви кадар истиче се приказом Сребрног града, чија вертикална композиција ствара утисак узвишености. Геометријске линије и стубови светлости, наглашени контрастом тамне позадине и светлих тонова, додатно истичу његову божанску и недостижну природу. Оба кадра на овој слици имају строге оквире с тим што десни кадар приказује фигуру анђела у ближем плану, док закривљена линија његовог тела прати вертикалну равнотежу странице.

На другој страни (Слика 11), цела композиција има вертикални ток од врха према дну симболизујући пад и кретање анђела, али са различитим усмерењем у оквиру самих кадрава. Леви кадар који приказује анђеле са раскошним крилима визуелно се развија одоздо нагоре, указујући на уздизање и величанственост тренутка. Наредни, десни кадар јасније истиче силазни смер кретања представљајући њихово спајање у готово савршеној хармонији. Закривљене линије одеће и крила додатно наглашавају динамичност и сугеришу слободу покрета. Завршни кадар са звездама и свемирским мотивима визуелно раскида са хуманизованим облицима анђела и упућује читаоца на бескрајност простора. Овај контраст људског и космичког представља упечатљиву комбинацију графичке композиције и наративног контекста, јер истиче теме узвишености, пада и транзиције између света идеала (раја) и пакла.

Анализа композиције кадрава у стрипу *Сендмен: Сезона сумаџица* показује да су Нил Гејман и његови сарадници користили разноврсне визуелне технике ради обликовања самог наратива. Вертикалне и хоризонталне композиције, употреба закривљених и геометријских линија, као и одсуство оквира у одређеним кадровима омогућавају стварање различитих атмосфера и динамике између ликова и простора. Извесно је да кадрови у стрипу *Сендмен: Сезона сумаџица* говоре језиком који превазилази речи, у којем свака линија, боја и одсуство оквира постају делови мозаика чији је задатак да обликује наратив и да позове читаоца да причу доживи преваосходно на интуитивном нивоу.

4. ЗАКЉУЧАК

Сprovedена визуелна анализа једанаест кадрава из тома *Сезона сумаџица* показала је да варијације оквира, планова, линија и колорита системски обликују темпо, простор и симболику наратива. Вертикални крупни кадрови Сребрног града сигнализирају узвишеност, искошене доње ивице

сцена са Смрћу визуализују унутрашњи немир, а одсуство празнина производи ефекат нестабилне перцепције. Ови резултати потврђују Ајзнерову тезу о кадру као контролном елементу секвенцијалне уметности и проширују Меклаудов концепт секвенцијалног ритма показујући да композиција кадра у Гејмановом делу функционише као синтакса сна и мита.

С друге стране, методолошка матрица рада, строго дефинисани критеријуми избора узорака и пет оперативних категорија обезбеђују репликацију поступка за будућа истраживања у области стрипа. Међутим, ограничење рада лежи у фокусу на једном тому и ограничен броју примера. Наиме, проширена квантитативна анализа целог серијала могла би да утврди учесталост уочених модела.

Ипак, резултати недвосмислено показују да композиција кадра у *Сенг-мену* није само техничка, већ и поетичка категорија јер директно посредује филозофске и митолошке слојеве приче и позиционира овај стрип као референтну тачку савремене наративне уметности.

ИЗВОР

Gejman (2023): N. Gaiman, *Sendmen, Knjiga četvrta: Sezona sumaglica*, Beograd: Čarobna knjiga.

ЛИТЕРАТУРА

Abel, Meden (2008): J. Abel, M. Madden, *Drawing Words & Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and beyond*, New York: First Second Print.

Ajzner (1985): W. Eisner, *The Theory of Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press.

Ajzner (2008): W. Eisner, *To the Heart of the Storm*, Norton.

Bejtman, Veloso, Lau (2021): J. A. Bateman, F. O. Veloso, Y. L. Lau, On the track of visual style: A diachronic study of page composition in comics and its functional motivation, *Visual Communication*, 20(3), 307–331.

Bender (1999): H. Bender, *The Sandman Companion*, New York: Vertigo DC Comics.

Betens (2014): J. Baetens, *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge: Cambridge University Press.

Biti (2012): B. Beaty, *Comics Versus Art*, Toronto: University of Toronto Press.

Bramlet (2006): F. Bramlett, *The Sandman Chronicles: Critical Essays*, North Carolina: McFarland.

Gejman, Mekin (2007): N. Gaiman, D. McKean, *Signal to Noise*, Diamond Comics: Hunt Valley.

Dejvis (2007): L. Davis, *Dreams of a Rarebit Fiend: The Sandman and Philosophy*, Chicago: Open Court Publishing.

Klok (2002): G. Klock, *How to Read Superhero Comics and Why*, New York: Continuum.

Kon i dr. (2023): N. Cohn, B. Cardoso, B. Klomberg, I. Hacimusaoğlu, The Visual Language Research Corpus (VLRC): An annotated corpus of comics from Asia, Europe, and the United States, *Language Resources & Evaluation*, 57(4), 1–16.

Kukonen (2013): K. Kukkonen, *Contemporary Comics Storytelling*, Nebraska: University of Nebraska Press.

Meklaud (1993): S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Harper Perennial.

Meklaud (2007): S. McCloud, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, Harper Print.

Robinson (1974): J. Robinson, Preface, *The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art*, Newspaper Comics Council.

Hetfield (2005): C. Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi: Mississippi.

Jelena R. Kitanović

Université de Kragujevac

Faculté de Philologie et des Arts

Centre de Recherche Scientifique

CARTOGRAPHIE DES CADRES: LA COMPOSITION DES CADRES DANS LA BANDE DESSINÉE *SANDMAN: SEASON OF MISTS* DE NEIL GAIMAN

Résumé: Cet article a pour objectif d'analyser la composition visuelle des cadres dans la bande dessinée *Sandman: Season of Mists* de Neil Gaiman et leur rôle dans la construction de la structure narrative. La recherche repose sur l'analyse visuelle de onze cadres représentatifs sélectionnés pour leur structure compositionnelle spécifique et leur contribution explicite au récit.

La méthodologie examine des catégories telles que la présence ou l'absence de bordures, l'organisation spatiale (plan d'ensemble, plan moyen et gros plan), ainsi que l'interaction des lignes, des textures et des couleurs. Les résultats montrent que la diversité de la composition des cadres influe de manière significative sur la transmission de concepts philosophiques et mythologiques complexes, permettant une intégration plus profonde du texte et de l'image.

Enfin, l'approche proposée fournit un protocole méthodologique reproductible, applicable à l'étude d'autres bandes dessinées multi auteurs.

Mots-clés: bande dessinée, narration visuelle, composition, cadre, *Sandman*, Neil Gaiman.