

# Identitet u postmoderni na primjeru grafičkog romana Watchmen

---

**Murković, Lucia**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:911685>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-20**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



**SVEUČILŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU  
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT  
SVEUČILIŠNI PREDDIPLOMSKI STUDIJ KULTURE MEDIJA I  
MENADŽMENTA**

**LUCIA MURKOVIĆ**

**IDENTITET U POSTMODERNI NA PRIMJERU  
GRAFIČKOGA ROMANA WATCHMEN**

**ZAVRŠNI RAD**

**Mentor: doc. dr. sc. Nebojša Lujanović**

**Osijek, 2023.**

## SAŽETAK

Grafički roman *Watchmen* jedno je od djela koja su definirala glavne odrednice postmoderne. U radu se definiraju pojmovi postmoderne, društva spektakla s produžetkom na masovnu kulturu, identiteta u kulturi i šire, te stripa. Svi oni dolaze do izražaja unutar samoga djela te tako čine važan dio proučavanja.

Likovi unutar *Watchmena* napisani su kao duboko iskvarene osobe, koje se međusobno razlikuju u svim zamislivim aspektima. Detaljan presjek svakoga lika pruža uvid u tehnike kojima su se autori koristili pri stvaranju grafičkoga romana. Fragmentiranost, spektakularizacija, mitologizacija itd. samo su neke od postmodernih metoda kojima su se autori koristili i koje se u ovom radu analiziraju.

**Ključne riječi:** postmoderna, identitet, moral, strip, karakterizacija, simboli

## ABSTRACT

The graphic novel *Watchmen* is one of the works that defined the main aspects of the postmodern times. This work defines the concepts of postmodernity, society of spectacle with an extension to mass culture, identity in culture and beyond, and comics. All of them come to the forefront within the graphic novel itself and thus form an important part of the study.

Characters within *Watchmen* are written as deeply flawed individuals, different from each other in every imaginable way. A detailed look into each character provides an insight into the techniques the authors used to create that graphic novel. Fragmentation, spectacularization, mythologizing, etc. are just some of the postmodern methods used by the authors, into which this work enters.

**Key words:** postmodernity, identity, morality, comics, characterization, symbols

# SADRŽAJ

UVOD.....	1
1. POSTMODERNA.....	2
1.1. STILSKE FIGURE I PROCESI .....	4
1.2. DRUŠTVO SPEKTAKLA.....	5
1.3. UMJETNOST I PRIMJERI .....	7
2. IDENTITET .....	9
3. STRIP.....	11
3.1. ELEMENTI.....	11
3.2. POVIJEST.....	13
4. WATCHMEN .....	14
5. LIKOVI.....	17
5.1. DR. MANHATTAN .....	18
5.2. OZYMANDIAS.....	22
5.3. RORSCHACH .....	27
5.4. NITE OWL .....	30
5.5. SILK SPECTRE.....	32
5.6. COMEDIAN .....	35
6. ODREDNICE POSTOMODERNOG IDENTITETA NA PRIMJERU WATCHMENA ....	38
6.1. NEDOVRŠENOST I FRAGMENTIRANOST .....	38
6.2. KONZUMERIZAM I TRŽIŠTE .....	40
6.3. DRAMATIZACIJA I SPEKTAKL .....	42
6.4. POLITIČKA REPREZENTACIJA .....	42
6.5. MITOLOGIZACIJA .....	43
ZAKLJUČAK.....	45
LITERATURA.....	46
MREŽNA LITERATURA .....	47
PRILOZI.....	50
POPIS SLIKA.....	50

## UVOD

Postmoderna kulturna je epoha koja teoretičarima zadaje velik broj komplikacija već i u samom vremenskom određivanju. Kao i sva ostala umjetnička razdoblja prije nje, javila se kao reakcija na ideale znanstvenog pozitivizma nastale u modernu koja joj je preteča. Postmoderna je specifična po svojoj kompleksnosti u vidu karakterizacije likova i oblikovanju njihovih identiteta.

Najjednostavnije rečeno, identitet je set odgovora na osnovna pitanja pojedinca vezano za njegov odnos sa sobom i drugima, a koji je usklađen sa specifičnim društveno-kulturnim određenjem. Postmoderni identitet je zasnovan na fragmentaciji i nadodavanju na postojeće odrednice.

Moore i Gibbons osmislili su *Watchmen* kako bi prikazali jedinstvene kvalitete medija stripa i istaknuli njegove posebne prednosti. Ujedno su napravili jedno od vrhunskih djela koja definiraju postmodernu kao razdoblje. Kritički i komercijalno uspješan, *Watchmen* je visoko cijenjen u industriji stripa i nekoliko ga kritičara i recenzenata smatra najboljim grafičkim romanom, a 1988. dobio je nagradu *Hugo Award* u kategoriji *Other Forms*. To je iznimno bogato djelo s dubokim porukama i ogromnim pitanjima koja su još i danas aktualna. Prvo se izdanje *Watchmena* često navodi kao trenutak kada su stripovi odrasli.

## 1. POSTMODERNA

Vremenski teško određena, postmoderna je naziv za razdoblje druge polovice dvadesetog stoljeća. U svom djelu *The Illusions of Postmodernism* engleski književni teoretičar i kritičar Terry Eagleton (1996:vii) definira postmodernu i postmodernizam kao različite pojmove. Riječ postmodernizam općenito se odnosi na oblik suvremene kulture, dok termin postmoderna aludira na određeno povijesno razdoblje. Neki od ideala uključuju: strogo odvajanje izvanjskog od unutarnjega, jezika od stvari, teksta od stvarnosti, subjektivnog od objektivnog, činjenica od vrijednosti, empirije od moralnog ili političkog zagovora itd.

Umjetničku epohu određuje se definiranjem poetičkih odrednica prisutnih u raznim djelima nastalim u slično vrijeme, odabirom predstavnika, odnosno ličnosti koje su najutjecajnije za to razdoblje, npr. Shakespeare za renesansu ili Goethe za romantizam, te određivanje filozofskih društvenih i drugih specifičnosti koje utječu na sam sadržaj. Za postmodernu se kaže da je kulturna epoha zbog nekoliko specifičnosti koje do tada nisu bile prisutne. Ukidanje razlika između visoke i niske umjetnosti i epistemološki nihilizam samo su dvije od mnogih odrednica postmoderne. Epistemološki nihilizam odnosi se na činjenicu da su pojmovi stvarnost i znanje znatno izgubili na važnosti. Ne postoje određene forme i pravila kojih se pisci moraju držati kako bi bili prepoznati kao kvalitetni i vrijedni spomena te se tako i gubi potreba za predvidljivim radnjama koje se drže istih motiva i ciljaju na isti završetak.

Hrvatski književni teoretičar i književnik Viktor Žmegač (2022.), referirajući se na djelo Paula Feyerabenda *Protiv Metode* iz 1975., u kolumni objavljenoj u *Vijencu* br. 729, tvrdi: „Ovako ili onako, postmoderna mora biti raznolika u duhu ravnopravnosti, ukratko *anything goes*. Inače je postmoderna puka obmana.“ Sama kolumna odnosi se na doživljaj postmoderne u kazalištu što daje zanimljiv i često zaobiđen pogled na tu granu umjetnosti. Osim toga, naglašava i kako je današnji svijet zanimljiv zato što se relativizira. Postmoderna tako nalaže da, ako se mjerila relativiziraju, onda bude moguće i primijeniti različite kriterije u procesu određivanja specifičnosti nekog djela ili pak, kao u ovom slučaju, cijelog razdoblja.

Jedna od vodećih ličnosti postmoderne bio je francuski filozof Jean-Francois Lyotard. On je u svojoj knjizi *Postmoderno stanje*, napisanoj 1979. godine, postmodernost opisao kao stanje epistemološkoga relativizma i pluralističkoga posibilizma. To se također odnosi na promjenu u važnosti pojmova kao što su razum, znanje, napredak, revolucija i dr.. Lyotard se bavio i

pojmom metanaracije koji izvrsno definira već spomenute odrednice razdoblja. Postmodernisti odbacuju metapripovijesti jer odbacuju koncept istine koji metapripovijesti pretpostavljaju. Postmodernistički filozofi, općenito, tvrde da je istina uvijek ovisna o povijesnom i društvenom kontekstu, a ne da je apsolutna i univerzalna te da je uvijek djelomična i "u pitanju". „Pojednostavimo li do krajnosti, možemo reći da se nepovjerenje prema metanaracijama smatra “postmodernim. Ono je zasigurno posljedica napretka znanosti, no i napredak sa svoje strane pretpostavlja nepovjerenje.“ (Lyotard, 2005:6)

Kao što je Lyotard već definirao u svome djelu, jasno je kako se u postmoderni znanstveno dokazivanje napušta. Došlo je do okreta prema razgovoru, odnosno pričanju te se autoritet gradi na temelju ispričanog. To je, naravno, olakšalo razumijevanje među 'govornicima' jer već u svom postanku nije tražilo institucionalizaciju i univerzalizaciju. Konkretni ciljevi poput poboljšanja institucija, civilnog društva ili ekonomske situacije, našli su se u centru pozornosti. Kako određene paradigme biraju jedan od tih ciljeva, tako postupno oko njega oblikuju priču, odnosno naraciju, koja to pravda. To se opisuje kao instrumentalizacija znanja, odnosno korištenje znanja za konkretne svrhe i mentalitet. Ako postoji pravdana svrha, onda je sve što vodi toj svrsi 'istina'. Danas je ovakav način razmišljanja izrazito proširen zbog masovnih medija i društvenih mreža.

Kraj povijesti jedna je od nekoliko sintagmi koje obilježavaju retoriku postmoderne. Francis Fukuyama, američki politički filozof, bavio se tom sintagmom u većem dijelu svoje stvaralačke karijere proširujući svoje teorije i prema kraju čovjeka. Djelo *The End of History and the Last Man* izdano je kao obrazloženje i proširenje osnovne ideje iznesene u članku časopisa *The National Interest* (1989.), pod naslovom *The End Of History*. Naime, Fukuyama se referira na prethodne teorije koje su redom postavili njemački filozof Immanuel Kant koji je prvi koncipirao povijest kao teleološki proces, zatim Hegel, njemački filozof, i s Fichteom te Schellingom jedan od predstavnika njemačkog idealizma, te na posljetku Karl Marx, njemački sociolog, filozof i, između ostalog, suosnivač marxizma (Bošnjak, 1995:103).

Ostale sintagme koje obilježavaju retoriku postmoderne uključuju: kraj metafizike, kraj znanosti, te kraj autora.

## 1.1. STILSKE FIGURE I PROCESI

Stvaralaštvo podrazumijeva rabljenje raznih stilskih figura. Kako su eufemizmi, hiperbole i epiteti obilježili razdoblja poput baroka i romantizma, tako postmodernom vladaju paradoks i apsurd. Paradoks je logički kontradiktorna izjava ili izjava koja je suprotna nečijem očekivanju. Usprkos naizgled valjanom zaključivanju iz istinitih premisa, ona vodi do naizgled kontradiktornog ili logički neprihvatljivog zaključka. Hrvatska enciklopedija također sadrži i retoričko obrazloženje. U retorici paradoks podrazumijeva spajanje naizgled nespojivih pojmova, npr. *istinita laž*, što čini oksimoron ili pak sastavljanje rečenice čiji se sadržaj protivi zdravom razumu i naizgled se čini u potpunosti nemoguć, na primjer: *ja nikada ne lažem*. Generalni stav prema paradoksalnim rečenicama nalaže da su one već u samom početku lažne te da u pravilu ništa ne govore, bez obzira na gramatičku točnost. Apsurd podrazumijeva misao koja odustaje od znanja, sustava, potvrde itd. To može biti izuzetno nejasan, nelogičan ili neobičan događaj ili pojava. Proširen u kazališnoj umjetnosti tijekom 20. stoljeća, doživio je procvat u žanru teatra apsurdna što se vidi na primjeru predstave *U očekivanju Godota* Samuela Bucketta iz 1952. Francuski književnik, filozof i dobitnik Nobelove nagrade za književnost 1957. godine Albert Camus apsurd stavlja u središte cijele svoje filozofije. Iako je često vezan s pojmom francuskog egzistencijalizma, kojega je popularizirao Jean-Paul Sartre svojim djelom *Mučnina* iz 1938., Camus svijet apsurdna ljudske egzistencije prikazuje u *Strancu* (1942.) gdje tvrdi kako je čovjek stranac koji ni sam sebe ne prepoznaje, što ponovno u diskurz uvodi sintagmu kraj čovjeka koje se dotakao Fukuyama. Camus i Sartre su tako u razdoblju moderne postavili temeljne točke interesa za postmoderniste koji su ih proučavali i 'secirali'.

Taj se apsurd vidi i u činjenici da se događa zaokret prema već spomenutoj naraciji i mitologiji. Mitologija je, u ovom obliku, dogma odnosno nema upitnih komponenata. Postmoderna tako pokušava dokinuti svako promišljanje jer onda svaki misaoni stav postaje besmislica. Mitologija imenuje i postavlja po prvi put, za razliku od znanosti koja ima hipoteze koje eksperimentima pokušava potvrditi, i ideologije koje izvlače već oblikovane stavove izvedene iz nekog dijaloga ili otvorenog pitanja. Mitologija uspostavlja temeljna početna značenja. Podrazumijeva se povjerenje bez provjere.

Svako umjetničko razdoblje ima u sebi procese koji ga čine onim što je. Kada se govori o postmoderni, često se izdvajaju tri procesa koja njome dominiraju. Prvi je prevlast usmenog nad pismenim. Cijene fluidnost i aktualnost, razrade i koncepti padaju u drugi plan. Kako je



metanaracija glavna odrednica postmoderne, sve se odvija kao neobavezno čavrljanje bez neke poruke i težine. Drugi je prevlast slike nad pojmom. Televizija *stupa na scenu* i počinje svoj utjecaj kao masovni medij koji će oblikovati stavove i generacije. Cilja se na kvantitet preko kvalitete. Nedostatak značenja i dublje važnosti nadomještava se količinom podataka ponuđenih publici. Reklame, u društvu postmodernog konzumerizma, vode glavnu riječ, a čak se i one odvijaju na površini sa samo trenutačnim efektom koji kasnije publiku vuče na dodatnu konzumaciju. Tom tehnikom ovo je razdoblje odgojilo publiku u takozvano društvo spektakla. Na to se nadovezuje i treći proces, a to je prevlast sinkronije nad dijakronijom. On nalaže da je sve sada. Ako imperativ nije na brzini i aktualnosti, onda nešto ne valja. Sve prije navedeno, još od samog problema s vremenskim definiranjem epoha, vidno je u ovom procesu. Gubi se povijesni odmak te se na prošlost gleda kao na sadašnjost koja se odvija u drugom prostoru. To vuče i kraj tradicije. Trenutno stanje, promišljanje i tako dalje mjera je za sve.

## 1.2. DRUŠTVO SPEKTAKLA

Prevlast slike nad pojmom osigurala je ekspresan razvoj društva spektakla o kojem je najviše pisao francuski marksistički teoretičar i filozof Guy Debord u svom djelu *Društvo spektakla* iz 1967. Spektakl je centralna misao Situacionističke internacionale. To je bila skupina političkih i umjetničkih agitatora koji su svoje korijene pronašli u marksizmu, anarhizmu i umjetničkoj avangardi s početka 20. stoljeća (Plant, 1992:n.p.). Guy Debord je bio jedan od njih uz Asgera Jorna, Michéle Bernstein, Alexandra Troccija, Jaqueline de Jong i još neke, sveukupno ih je bilo sedamdesetak.

Debord tvrdi da je sve što se nekada neposredno živjelo postalo puko predstavljanje. To potkrepljuje teoriju da ljudi danas žive u carstvu prizora. Danas sve mora biti odvojeno od pojedinca kako bi on to mogao pasivno promatrati poput nekakve predstave. Spektakl je pogled na svijet koji se materijalizirao (Debord, 2004:7), ujedno je i rezultat i cilj čovjekove proizvodnje, ali i društvenih odnosa. Vladajući ekonomski sustav, kapitalizam, Debord (2004:15) opisuje kao začarani krug izolacije te dodaje da se njegove tehnologije temelje na izolaciji i pridonose toj istoj izolaciji. Tako definira nastajanje usamljenih masa: „Spektakl je

neprestani govor vladajućeg poretka o sebi, njegov beskrajni monolog samohvale, njegov autoportret u fazi totalitarne dominacije nad svim aspektima života."<sup>1</sup> (Debord, 2004:13).

Pojava društva spektakla u ovakvom obliku ne bi bila moguća bez intenzivnog razvoja masovnih medija koji su omogućili nastanak masovne publike. Ljudi pokazuju interes za spektakl otkad postoje civilizacije. Čak su i stari Rimljani prakticirali *Panem et circenses* (kruha i igara) što je osiguravalo mirnu javnost. Drugim riječima, spektakl je oduvijek bio oruđe kojim je vlast mogla lagano upravljati masama. Danas je to moguće na globalnoj razini. Budući da pojam spektakla uključuje zamjenu stvarnog života prikazima života, Debord se također bavi pojmom autentičnosti nasuprot neautentičnosti. Moderno društvo prisiljava kulturu da se neprestano iznova prisvaja ili izmišlja, kopirajući stare ideje i plasirajući ih kao nove i neupitne. „Ideje se poboljšavaju. Značenje riječi sudjeluje u poboljšanju. Plagijat je neophodan. Napredak to podrazumijeva. Prihvaća autorovu frazu, koristi njegove izraze, briše lažnu ideju i zamjenjuje je ispravnom idejom“<sup>2</sup> (Debord, 2004:113). To se mišljenje jasno nadovezuje na prije spomenuti okret prema mitologiji.

Spektakularizacija medija i sadržaja koje javnost konzumira izaziva pomutnju u definiranju pojmova mode i ukusa. Ukus je u pravilu bio kolektivna kategorija definirana još u dobu rimske civilizacije. Elita je izdvajala djela koja je zatim predstavljala javnosti te tako formirala konsenzus mišljenja. Javnost je to vidjela te zatim razvojem vlastite moći prosuđivanja mogla samostalno plasirati ostale sadržaje što je i dalje bilo u okvirima koje su postavili vladajući.

Prevlast slike i masovna komunikacija dovela je do gubitka moći estetičkog rasuđivanja i tako uvela individualizirani ukus. U vremenu postmoderne taj individualizirani ukus zamjenjuje pojam moda. Moda se odnosi na ono kratkoročno, neutemeljeno; ona zadovoljava nagle potrebe za promjenama s jasnim naglaskom na potrošnji. Tu se može povući paralela s pojmovima masovne i popularne kulture s jednostavnim primjerom iz svakodnevnog života. Društvene mreže diktiraju ukus masa dok pojedini trendovi na istim diktiraju modu koja je prolazna i brzomijenjajuća. Nije problem što se jedna tradicija ruši i obezvrjeđuje, sve dok

---

<sup>1</sup> **Izvorno:** „THE SPECTACLE is the ruling order's non-stop discourse about itself, its never-ending monologue of self-praise, its self-portrait at the stage of totalitarian domination of all aspects of life." Debord, G. (1967.) *The Society of the Spectacle* (1967:13).

<sup>2</sup> **Izvorno:** „Ideas improve. The meaning of words participates in the improvement. Plagiarism is necessary. Progress implies it. It embraces an author's phrase, makes use of his expressions, erases a false idea, and replaces it with the right idea." (Debord, 1967:113)

postoji moć ili sposobnost uspostavljanja novih kriterija, a masovni mediji to itekako omogućuju.

### 1.3. UMJETNOST I PRIMJERI

Postmoderna umjetnost skup je umjetničkih pokreta koji su nastojali proturječiti nekim aspektima modernizma ili nekim aspektima koji su se pojavili ili razvili nakon njega. Kulturna produkcija koja se očituje kao intermedijalna, instalacijska i konceptualna umjetnost, dekonstrukcionistički prikaz i multimedija, posebno uključujući video, opisuje se kao postmoderna (Lee, 2013:n.p.).

Prvenstveno je podređena zabavi i ovisna o tome da udovolji što većem krugu ljudi. Naravno, danas je za gotovo sve moguće pronaći publiku, ali to ujedno i dovodi do prezasićenosti tržišta te otežava proboj novim umjetnicima ili autorima. Često se tvrdi i da umjetnost odustaje od dubine, kritike i promišljanja, što je zapravo jedan od glavnih stvaralačkih procesa u postmoderni. Poznavanje popularne kulture danas diktira shvaćanje umjetnosti u globalu. Zato se često od starijih generacija može čuti da nema do 'dobrih starih dana'. Tu problem stvara činjenica da su ti 'dobri stari dani' u suštini uvjetovali nastanak današnjeg tržišta koje ovisi o brzini, količini i trendovima. Zanimljivo je i to što u postmoderni uistinu nema odrednica forme i definirane radnje o kojoj djela ovise, ali autori većinom posežu za već poznatim i postavljenim formama i fabulama. Parodija i recikliranje su također odrednice umjetnosti ovoga razdoblja što je i Guy Debord opisao u svom već spomenutom djelu. Opći je zaključak kako današnji autori i umjetnici zapravo ne mogu kreirati ništa novo jer je 'sve već viđeno'.

Vedra je strana u generalno tmurnom pogledu današnja proširenost tema ako ne drugdje, onda zasigurno u književnosti i filmu. Eksplozija žanrova, za koju je zaslužno razdoblje postmoderne, otvorila je vrata mnogim autorima i redateljima čija se djela danas smatraju kulturnim klasicima za pojedine žanrove. Autori poput Douglasa Adamsa (*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* 1979.) i Franka Herberta (*Dune* 1965.) definirali su žanr znanstvene fantastike koji pripada spekulativnoj fikciji. Danas, uz žanr *high fantasy*, ima jednu od najmasovnijih publika s najpredanijim fanovima. J. R. R. Tolkien (*The Lord of the Rings* 1954. – 1955.) i George R. R. Martin (*A Song of Ice and Fire* 1996. – danas) zaslužni su za

popularizaciju žanra poznatog kao *high fantasy*, a osim fiktivnih tema svoju publiku su pronašla i djela ratne tematike kao što su *Schindlerova lista* (1982.) Thomasa Keneallyja i *Kvaka 22* (1961.) Josepha Hellera. U ovom razdoblju strip doživljava procvat za koji se dugo borio. Grafički roman Alana Moorea i Dave Gibbonsa *Watchmen* često se pojavljuje na listama djela koja su definirala postmodernu.

## 2. IDENTITET

Identitet se definira na razne načine. U filozofiji se on dijeli na materijalni identitet, koji se odnosi na postojeće/konkretno biće, i na kvalitativni identitet, koji obuhvaća svojstva koja su zajednička sveukupnom području predmeta o kojemu se govori. U sociologiji je on skup značajki koje određuju posebnost pojedinca ili skupine. Kako bi to uspio, sagledava koliko su određeni pojedinci ili skupine slični ili različiti jedni od drugih. Sociologija dalje nalaže da individualni identitet zapravo čini odgovor na pitanje „Tko sam ja?“. Iz tog odgovora proizlaze životopisi koji se bave pojedinčevim stavom prema pripadnosti određenim skupinama i jedinstveni su za svaku osobu. Ta pripadnost može se promatrati i kao društveni identitet koji odgovara na pitanje „Tko smo mi?“.

Često se tvrdi kako postoje dva načina promišljanja o identitetu, a to su esencijalističko i konstruktivističko. Esencijalizam tvrdi da je identitet set stalnih, nepromjenjivih vrijednosti neovisnih o vremenu i kontekstu, ima svoju bit, jezgru, postojanost i dovršen je entitet (Cartwright, 1968:615). Dok s druge strane konstruktivizam identitet shvaća kao set promjenjivih vrijednosti ovisnih o vremenu i kontekstu, on je nestabilna konstrukcija, uvijek u procesu i nikada dovršena.

Neka osnovna pitanja identiteta su: tko sam, kamo idem, zašto živim, komu pripadam i u što vjerujem. Osim toga, identitet je i složen skup vrijednosti, simbola setova znanja, uputa, emocija itd. On vrši funkciju orijentacije, aktivacije, unifikacije, socijalizacije i dominacije. Iz prethodnoga se može zaključiti kako postoje razne vrste identiteta koje se dijele prema određenim kriterijima. S obzirom na opseg, identitet se dijeli na kolektivni i individualni; s obzirom na sadržaj može biti rodni, politički, kulturni, socijalni, jezični itd.; s obzirom na odnos prema sustavu dijeli se na legitimirajući, projektni i identitet otpora.

Identitet se konstruira unutar određene kulture i ne postoji izvan kulturnog konteksta koji mu određuje granice i mogućnosti. Kultura direktno ugrađuje svoje elemente u konstrukciju identiteta, vrijednosti, vjerovanja, tradiciju itd., a naposljetku mu je sama i oslonac. To se odnosi na situacije kada se identitet nađe nasuprot kulturi (u sukobu). Identitet je tako u jednoj mjeri usklađen s kulturom. No, identitet nije stalan, a kultura nije jednoznačna.

Suvremena teorija promatra identitet na konstruktivistički način, te nalaže kako je identitet multiplicirajući, fragmentirani i decentrirani entitet. Nadodaje i kako je on nedovršeni

nestabilni konstrukt pod različitim politikama identiteta, a za analizu je neuhvatljiv, barem ne u potpunosti. „Konačno, svaki je identitet fragmentiran, razlomljen i višestruk, a međusobni odnos tih kategorija se neprestano mijenja ili se tvore drukčije ili nove kategorije." (Peternai Andrić, 2019:90).

U postmoderni se vjeruje da su identiteti imaginarne konstrukcije koje se usmjeravaju prema ulogama. Uloge podrazumijevaju društvene pozicije od kojih svaka dolazi sa svojim setom vrijednosti i procesa. Najviše se koristi za stvaranje smisla na temelju proizvoljnih kriterija i informacija što je u potpunosti u duhu postmoderne. „U postmodernim uvjetima, uređena klasna politika koju preferiraju socijalisti ustupila je mjesto daleko difuznijoj i pluralističkoj politici identiteta, koja često uključuje samosvjesno potvrđivanje marginaliziranog identiteta protiv dominantnog diskursa."<sup>3</sup> (Butler, 2002:57) Zanimljivo je i to što je biranje identiteta u potpunosti uobičajen proces isto kao i činjenica da se na pojedincu preklapa nekoliko identiteta koji se onda, uz to što se preklapaju i mnogostruki su, još dodatno pojedinačno mijenjaju. Specifičnost identiteta u postmoderni je činjenica da se odvija u postkapitalističkom, odnosno postfordističkom društvu. Postfordizam se odnosi na razdoblje nakon uvođenja serijske proizvodnje. Identitet je tako jednim dijelom srastao s potrošnjom. Kompanije više ne prodaju samo proizvode nego i nadodanu simboličku vrijednost koja ih prati. (Jameson, 1991). Osim toga, već spomenuti razvoj medija, omogućio je daljnji razvoj digitalnih identiteta koji su instantno promjenjivi. Oni postaju produžetci identiteta u stvarnome svijetu, a sve češće i njihov nadomjestak. S obzirom na to da se taj identitet odvija u digitalnoj sferi, jasno je da su takvi identiteti izrazito nestabilni. Jedan od glavnih procesa postmoderne je prevlast slike nad pojmom što se i materijaliziralo u definiranju identiteta; vanjska prezentacija važnija je od sadržaja. Prema tomu se da zaključiti da se identitet otkriva „samo kao nešto što treba izumiti, a ne otkriti: kao meta napora, "cilj"; kao nešto što treba graditi od samog početka ili odabrati između ponuda koje stoje na raspolaganju i onda se boriti za to i zaštititi to s još borbe." (Bauman, 2004:n.p.)

---

<sup>3</sup> **Izvorno:** „Under postmodern conditions, the ordered class politics preferred by socialists has given way to a far more diffuse and pluralistic identity politics, which often involves the self-conscious assertion of a marginalized identity against the dominant discourse." Butler, C. (2002.) *POSTMODERNISM A Very Short Introduction* (2002:57)

### **3. STRIP**

Strip, poznat i kao deveta umjetnost (Munitić, 2010.), naziv je za medij koji se sastoji od slijeda slika kojih mora biti najmanje dvije i koje prenose nekakvu radnju poruku ili doživljaj, a uzročno-posljedično povezivanje u svijesti čitatelja mora formirati priču. Između te dvije slike mora postojati nekakva razlika, bila to realna ili samo konceptualna. Druga moguća definicija jest ta da je strip umjetnost slijeda. U teoriji stripa često ga se uspoređuje s filmskom montažom. Razlika je samo u tomu što se u stripu od čitatelja očekuje da si sami montiraju taj 'film' iz slijeda kadrova. Drugim riječima, između kadrova koje čitatelj vidi postoji jarak, a taj jarak čitatelj je pozvan popuniti koristeći se ponuđenim kontekstom. Kadrovi s jarkom i sudjelovanjem čitatelja čine zatvorenu cjelinu, a visoki stupanj sudjelovanja je ono što čini strip. Za strip se zna reći kako nastaje križanjem knjige i filma. On je prvenstveno narativna forma, kao i ostala književnost. Najvažniji dio stripa je njegova likovna komponenta koja često može nositi i osrednju priču, a izvrsnu radnju loš likovni prikaz može uništiti, pogotovo kada je riječ o razdoblju postmoderne gdje slika ima prevlast nad riječju.

#### **3.1. ELEMENTI**

Kadar je osnovna jedinica stripa. Svaki kadar prikazuje pojedinačni vremenski trenutak. Autonoman je, ali svoje potpuno značenje može dobiti tek u suradnji s ostalim kadrovima. Nema definirani oblik, može biti kvadrat, krug, pravokutnik itd. Ritam i zajednički potencijal ostvaruju nizovi kadrova koji su međusobno povezani. Kadrovima se s pomoću likovnih tehnika dodaju odrednice poput zvuka i pokreta. Pokret se često prikazuje linijama koje svojom količinom i gustoćom definiraju brzinu, a zvuk se pridodaje onomatopejama ili pak govornim oblačićima.

U elemente stripa ulaze: oblici, linije, lica, boje i naracija. Oblici su plohe ili forme koje mogu biti apstraktne ili konkretne. Sudjeluju u izgradnji atmosfere često komentirajući trenutno stanje emitiranjem emocija i sugeriranjem različitih značenja, a osim toga mogu biti i samo odraz stila umjetnika. Japanski autor Junji Ito kao odrednicu svoga stila često u djela uklapa motiv spirale. Linije su i najmanji potezi koji odaju emociju ili sugeriraju neko značenje. Umjetnost je prikazati emociju, a početni korak u tome je osnovna crta ili linija. Lica likova, odnosno ekspresije, govore i bez riječi. Sam stil prikazivanja varira ovisno o stilu, tehnici,

žanru ili pak samom autoru. Lica čitateljima služe kao indikator emocija, a autorima često kao umjetnička intervencija te nekad i kao izvor simboličkog potencijala. Boje imaju važnu ulogu u svijetu stripa. Crno-bijeli strip i strip u boji dvije su odvojene umjetnosti. Strip u boji je, naravno, popularniji jer od čitatelja traži manji stupanj maštovitosti, a izaziva osjećaj realnosti. Boje sa sobom donose i simboliku koja je dobrodošao aspekt. Najčešća paleta boja rabljena u stripovima, pogotovo u superherojskom žanru, je standardna paleta osnovnih boja crvene, plave i žute. No, i tu ima izuzetaka kao na primjer u grafičkom romanu *Watchmen* Alana Moorea i Davea Gibbonsa. (slika 1) Oni su se odlučili koristiti sekundarnom paletom koja se sastoji od narančaste, ljubičaste i ružičaste boje, a osnovnim su se bojama koristili sporadično, ali uvijek s visokim stupnjem važnosti. I naposljetku, naracija. Cjelokupni verbalni dio uz nadopunu likovnog čini naraciju odnosno priču u cjelini. Unutar nje čitatelji mogu pronaći književne elemente, a sama naracija ovisi o stilu, smjeru i preferencama autora.



Slika 1 Allan Moore i Dave Gibbons, *Watchmen* 1987., preuzeto s: <https://hyperallergic.com> © DC Comics



## 3.2. POVIJEST

U početku su stripovi bili viđeni kao jeftina prolazna zabava gotovo ekskluzivna za djecu. Oni su odrednica popularne kulture i razvili su se prvenstveno iz karikatura koje su obilježile kraj 19. stoljeća. Nastanak novinske karikature može se pripisati razvoju modernog tiska koji je preteča današnjih masovnih medija. Prototip stripa ostvario je Wilhelm Busch (*Max und Moritz*, 1865.) humorističnim ilustriranim pričama u stihu. Prvi 'pravi' stripovi pojavili su se u engleskim tjednim novinama 80-ih godina 19. stoljeća pa se zato stripovi danas zovu tako – od engleskog izraza *comic strip*: komična vrpca, odnosno strip. Do afirmacije stripova za odrasle dolazi tek 60-ih godina 20. stoljeća. U SAD-u popularnost superherojskog stripa osigurala je proboj i danas poznatim stripovskim kompanijama od kojih je prva bila DC Comics, a zatim MARVEL. 70-ih je godina došlo do problema jer je publika počela taj žanr smatrati istrošenim i prenapučenim te se počela okretati underground stripu (Danner & Mazur, 2014:45).

Žanr superherojskog stripa u SAD-u spasio je, uz Franka Millera, prvi val britanske invazije. Karen Berger, DC-jeva urednica 80-ih godina, pomno je pratila razvoj britanskih sci-fi antologija te tako uočila Alana Moorea kojeg je zatim spomenula kolegi uredniku Lenu Weinu. Wein je Mooreu ponudio posao tekstopisca 1984. godine na već postojećem serijalu *Swamp Thing*. Nakon uspješnog eksperimenta, Berger je nastavila regrutirati britanske pisce koji su do tada radili za časopis *2000 AD* te su tako prvi val uz Moorea činili još i Grant Morrison, Jamie Delano, Neil Gaiman i Peter Milligan. Osim autora, tu su bili još i crtači Dave Gibbons i Brian Bolland. To je doba nastanka dvaju najutjecajnijih grafičkih romana o superjunacima; *The Dark Knight* Franka Millera i *Watchmen* Allana Moorea i Davea Gibbonsa (Danner & Mazur, 2014:175).

90-ih je godina došlo do uvođenja novih tema s autobiografskim elementima. Za njih se govori da predstavljaju zlatno doba grafičkih romana. Kako se bližila 2000., tako su mračne teme počele polako nestajati, a vizualna estetika počela se približavati ugođaju i ritmu filmskog pripovijedanja (Danner & Mazur, 2014:215).

## 4. WATCHMEN

Jedan je od najvećih grafičkih romana svih vremena. Osim te titule, poznat je i zbog svoje pozicije na listi *Top 100 novels* časopisa *Time*, kao jedini grafički roman. Izlazio je u razdoblju između 1986. i 1987., a prva pojava na tržištu dogodila se 1985. godine u specijalnom izdanju za 50. obljetnicu časopisa *DC Spotlight*. Sveukupno se sastoji od 12 poglavlja koja su izdana razdvojeno. Po izlasku posljednjega poglavlja, odlučeno je kako će svi dijelovi biti objedinjeni u jedan svezak te su tako počeli prodavati *Watchmen* kao grafički roman. Uz relativno suvremena djela kao što su *Batman: The Dark Knight Returns* (1986.) Franka Millera, *Maus* (1991.) Arta Spiegelmana i *Love and Rockets* (1982. – danas) Jaimea i Gilberta Hernandeza, *Watchmen* je dio trenda kasnih 80-ih godina u kojemu se američki strip okreće 'odraslijim' temama. Tada dolazi do popularizacije pojma grafički roman. Glavne zasluge za samo djelo dijele autor Alan Moore i ilustrator Dave Gibbons.

Rođen 18. studenog 1953., Alan Moore poznat je kao jedan od najboljih autora stripova svih vremena. 70-ih je godina je počeo pisati za britanske underground časopise kao što su *2000 AD* i *Warrior*. Njegov rad u tim časopisima bio je zamijećen u *DC Comicsu*, te su ga regrutirali. Taj proces je pokrenut u nadi da će svježije ideje, još do tada neviđene na američkom tržištu, uspjeti spasiti žanr superherojskog stripa koji je od 1968. bio na umoru. Moore je predstavljen javnosti kao prvi pisac koji živi u Engleskoj, a poznat je po svom radu u SAD-u. Prvi projekt na kojem je radio za *DC* bio je preuzimanje odgovornosti za već poznati serijal *Swamp Thing* za koji je urednik u *DC*-u, Len Wein, smatrao da treba tame i ozbiljnosti koja je obilježavala Mooreov dotadašnji rad (Danner & Mazur, 2014:175). Tako je 1983. napisao *The Saga of the Swamp Thing*. Nakon uspješno odrađenog posla, Moore je počeo aktivno raditi za *DC* za koji je napisao značajan broj utjecajnih i kvalitetnih stripova kao što su *Batman: The Killing Joke* (1988.), *Whatever Happened to the Man of Tomorrow?* (1986.) i, naravno, *Watchmen*. Ostali radovi uključuju *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999.-2019.), *V for Vendetta* (1982.-2089.), *Promethea* (1999.-2005.) i *From Hell* (1989.-1996.). Mnogo ovih naslova široj je publici poznato zbog postojanja filmskih adaptacija koje variraju u kvaliteti, a sam Moore je više puta rekao kako nije ljubitelj adaptacija stripova na velika platna. Dvije najpoznatije adaptacije njegovih djela uključuju James McTeigueov *V for Vendetta* i Zack Snyderov

*Watchmen*. Zanimljiva činjenica o Mooreu je to da preferira naziv strip, a ne grafički roman.<sup>4</sup> U današnjim je pogledima to možda neobično jer je najpoznatiji po svojim grafičkim romanima. Moore je također prepoznat i u popularnoj kulturi kao utjecaj i uzor raznim autorima i televizijskim ličnostima poput Niela Gaimana i Damona Lindelofa. Niel Gaiman je u 90-ima sebi osigurao titulu jednog od najvećih živućih autora, a Damon Lindelof je producent HBO-ove serije *Watchmen* iz 2019.

David Gibbons, rođen 14. travnja 1949., britanski je pisac i crtač stripova, kao i dizajner fontova. Najpoznatiji je po svojoj suradnji s Alanom Mooreom na grafičkom romanu *Watchmen*, a osim toga s Mooreom je za DC napravio i priču o Supermanu *For the Man Who Has Everything* 1985. godine.<sup>5</sup> U početcima je, isto kao i kolega, pisao i crtao za *2000 AD* i *Warrior*. U britansku industriju stripa progurao se svojim radom za *DC Thompson* i *IPC Media*. 70-ih je godina radio kao glavni umjetnik na časopisu *Doctor Who Weekly/Monthly* za koji je ilustrirao glavni strip od prvog izdanja pa sve do 69., u tom je periodu propustio samo četiri izdanja. Za početak svoje američke karijere može zahvaliti Lenu Weinu. Gibbons je dobio posao na kreiranju *Green Lantern Corps* što je bila rezervna priča za već poznatog heroja *Greena Lanterna*. Zatim je radio na rezervnoj priči *Creep* za *The Flash*. Tijekom 80-ih godina prošloga stoljeća Gibbonsov se rad našao na stranicama kako DC-ovog *Who's Who: The Definitive Directory of the DC Universe* (1985. – 1987.) tako i *MARVELOVOG The Official Handbook of the Marvel Universe Deluxe Edition* (1982.). Rad na *Watchmenu* pokazao se kao njegovo najveće djelo. Ne samo zbog kreacije jedinstvenih likove dotad neviđenih u svijetu stripa već i zbog kreacije novog fonta. Kasnije ga je Vincent Connare, uz još jedan font, iskoristio u kreaciji dobro poznatog fonta **Comic Sans**.<sup>6</sup> Gibbons se 2008. vratio projektu i napisao knjigu *Watching the Watchmen* čiji je naslov poigravanje s jednim od najpoznatijih citata vezanih uz taj grafički roman „*Who watches the Watchmen?*“. Danas se dijelovi toga djela izdaju i u deluxe verzijama samog grafičkog romana.

---

<sup>4</sup> **Izvorno:** „It's a marketing term. I mean, it was one that I never had any sympathy with. The term “comic” does just as well for me. The term “graphic novel” was something that was thought up in the '80s by marketing people...” Kavanagh, B. (2000.) Blather.com, *Northampton / “Graphic novel”*, Intervju s Alanom Mooreom URL: <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/northampton-graphic-novel/>

<sup>5</sup> Khoury, G. (2008.) Comic Book Resources (CBR), *Meet Dave Gibbons*, no.23, URL: <https://web.archive.org/web/20090313023715/http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=18407>

<sup>6</sup> **Izvorno:** „Mr. Connare says he pulled out the two comic books he had in his office, “The Dark Knight Returns” and “Watchmen,” and got to work, inspired by the lettering and using his mouse to draw on a computer screen. Within a week, he had designed his legacy.”, Steel, E. (2009.) The Wall Street Journal, *Typeface Inspired by Comic Books Has Become a Font of Ill Will* URL: [https://web.archive.org/web/20090420022303/http://online.wsj.com/article/SB123992364819927171.html?mod=googlenews\\_wsj](https://web.archive.org/web/20090420022303/http://online.wsj.com/article/SB123992364819927171.html?mod=googlenews_wsj)

2012. godine *DC Comics* izdao je miniseriju prequela pod nazivom *Before Watchmen* na kojoj nije radio niti jedan originalni autor. Neki od likova se također pojavljuju i u ostalim djelima kao što su *DC Universe: Rebirth Special*, *The Button* i *Doomsday Clock*.

Radnju je teško sročiti jer je u pitanju strip intrige. Sve je povezano sa svime i niti jedna informacija nije nevažna ili prolazna. No neke glavne odrednice mogu se izvući. Radnja se odvija u alternativnoj povijesti SAD-a osamdesetih (New York) gdje su superheroji, još poznati i kao kostimirani pustolovi (costumed adventurers), stvarni. Zanimljivo je što niti jedan heroj zapravo nema moći, nego su oni više kao policija u kostimima. Te se usporedbe dotiče i samo djelo jer su neki od likova uistinu počeli kao policajci. Jedina iznimka je Dr. Manhattan koji ima bogolike moći nepojmljive čovjeku. Zahvaljujući njemu tehnologija je puno razvijenija, postoje električni automobili i letjelice, a ljudi jedu genetski modificiranu hranu.

Bitna povijesna razlika je to što je Richard Nixon u djelu i dalje predsjednik u svom petom mandatu. Kroz retrospekciju je objašnjeno kako je *Comedian*, član *Minutemena* i državni plaćenik, prikrivao skandal Watergate koji je u stvarnosti uzrokovao kraj Nixonovog predsjedništva 1974. Važno je i da superheroji u ovoj priči ne samo što mijenjaju tijek povijesti, već utječu i na kulturu. Npr. Silk Spectre, prva heroína, bila je celebrity i seks simbol četrdesetih, a Ozymandias si je sagradio korporacijsko carstvo prodajući akcijske figure.

Autori su se pobrinuli i za pitanje interesa fiktivne javnosti unutar stripa. Naime, budući da su superheroji stvarni, javnost gubi interes za superherojskim stripovima te se okreću stripovima o piratima. To je prikazano tehnikom stripa u stripu gdje čitatelji zapravo čitaju strip koji neki lik čita, u ovom slučaju *Tales of The Black Freighter*, unutar *Watchmena*.

Sedamdesetih je došlo do uvođenja zakona *Keene* koji je zabranio superherojsku aktivnost te je stoga većina kostimiranih pustolova jednostavno otišla u mirovinu. Aktivnost je ostala dozvoljena samo Dr. Manhattanu i *Comedianu* iz očitih razloga, no neki heroji poput Rorschacha nastavili su s radom ilegalno. Na samom početku priče napetosti su visoke jer se Hladni rat približava nuklearnom. Svi su u strahu, sat sudnjeg dana se približava ponoći (trenutno je na 12 minuta do) i netko pod misterioznim uvjetima ubije *Comediana*.

Istraživanje mogućeg ubojstva dovodi Rorschacha do razvijanja velike zavjere često spominjane u cijelom djelu kao „Maskosjek”, ne znajući da je uistinu riječ o zavjeri samo ne toj, već puno većoj.

## 5. LIKOVI

*DC Comics* je 1983. kupio liniju likova od *Charlton Comicsa*. U tom je periodu Alan Moore planirao napisati svoju mračnu superherojsku priču. Smatrao je kako nije bitno koje likove koristi samo je bitno da su oni poznati čitateljima. Cilj mu je bio stvoriti osjećaj šoka u publici kada bi prikazao omiljene likove kao realistične osobe s pravim, ljudskim problemima. Glavni 'pitch' mu je bio uporaba likova iz *Charlton Comicsa* u krimi-radnji pod nazivom *Who Killed the Peacemaker?*. Glavni urednik *DC*-a Dick Giordano prihvatio je ideju intrige, ali se usprotivio uporabi postojećih likova. Moore je zaključio da je vjerojatan razlog za to činjenica da će nakon njegovog djela mnogi biti neupotrebljivi te tako korištenje postojećih može samo naštetiti proračunu *DC Comicsa*. Dave Gibbons je sasvim slučajno saznao da Moore piše novu priču te mu se, s obzirom na to da su već radili zajedno, odlučio javiti. Gibbons je sa sobom na projekt doveo kolorista Johna Higginsa koji je već tada bio poznat po svom neobičnom stilu. Živjeli su jako blizu jedan drugom što im je omogućilo blisku suradnju. Len Wein (onaj isti koji je doveo Gibbonsa u *DC*) pridružio se timu kao urednik, a Giordano je ostao radi nadgledanja. Wein i Giordano se skoro uopće nisu miješali u proces.<sup>7</sup>

*Watchmen* sadrži velik broj likova koji su međusobno delikatno isprepleteni kroz period od četrdesetak godina. Moguće je izdvojiti šest glavnih likova: Comedian, Dr. Manhattan, Ozymandias, Nite Owl, Rorschach i Silk Spectre. Originalno su oni bili bazirani na *Mighty Crusadersima*, izmišljenom timu superjunaka u izdanju *Archie Comicsa*, no s vremenom su preoblikovani te više odgovaraju likovima kupljenim od *Charlton Comicsa* (Captain Atom, Thunderbolt, Blue Beetle, Question, Peacemaker, Nightshade). Kako u *Watchmenu* postoje dva tima *Minutemen* i *Crimebusters*, Moore je odlučio *Minutemenove*, originalni tim iz četrdesetih, bazirati na *Mighty Crusadersima*. Namjera Alana Moorea bila je stvoriti četiri ili pet radikalno suprotnih osoba, s polarizirajućim pogledima na svijet te tako dati čitateljima priče privilegiju izbora: „...nije više bilo moguće opisati što se događa u životima Rorschacha ili Dr.

---

<sup>7</sup> **Izvorno:** „... known Alan for a while and we had tried to get things off the ground with DC and hadn't really succeeded. Then Alan finally broke into DC with Swamp Thing and I guess I must have heard on the grapevine that he was doing a treatment for a new miniseries. I rang Alan up, saying I'd like to be involved with what he was doing. He said 'Oh, yeah great' and sent me the outline for it. Then I was at a convention in the US and asked Dick Giordano, managing director of DC at the time, point blank whether I could draw this thing Alan was writing. He said 'How does Alan feel about that?' I said 'Yeah he's fine with it' and Dick said 'Yep, OK, it's yours!' Titan Books (2008.) *Get Under the Hood of Watchmen...*, Dave Gibbons Intervju URL: <https://web.archive.org/web/20080802171345/http://comiccon.titanbooks.com/watching-watchmen/>

Manhattana, a da ne razmišljamo o njihovim politikama, seksualnosti, filozofiji i svim čimbenicima njihova svijeta koji ih oblikuju.“ (Gibbons & Moore, 2013:421).

## 5.1. DR. MANHATTAN

Dr. Manhattan je supermoćno biće koje radi za vladu SAD-a. Vidi sadašnjost, prošlost i budućnost istovremeno, a ljudi su za njega mravi. Zbog te vremenske simultanosti sebe opisuje kao lutku koja vidi konce (slika 2 i 3). Ima širok raspon kvantnih sposobnosti što ga čini do neke mjere i bogolikim, ali nikako ne ispravlja mane na kojima odbija raditi. U stvaranju njegovog lika Moore i Gibbons su se koristili već postojećim likom Captain Atoma koji je uz MARVELOVOG Dr. Spectruma bio preteča likova baziranih na termonuklearnoj energiji. Velika je razlika u tome što je za vrijeme nastanka Watchmena znanje o atomima bilo puno rasprostranjenije te su se Moore i Gibbons mogli osloniti na jasno postavljenu kvantnu teoriju koja nije bila ponuđena prošlim autorima (Gibbons & Moore, 2013:429).

Ime je dobio po Manhattan projektu. Projekt Manhattan bio je istraživački i razvojni pothvat tijekom Drugog svjetskog rata koji je rezultirao pojavom prvih nuklearnih oružja. Dr. Manhattan postupno postaje pijun vlade Sjedinjenih Američkih Država iako sredstva kojima je njegova lojalnost osigurana nisu otkrivena. Snimljen je kako rastavlja pušku, uništava tenk Patton i obznanjen je u javnosti. Taj događaj, spektakulariziran za javnost, prozvan je „Zorom superheroja“.



Slika 2 Čuvari, Objašnjenje simultanosti, poglavlje 4, 124. str., © DC Comics



Slika 3 Čuvari, Lutka koja vidi konce poglavlje 9, 283. str., © DC Comics

Prije nego što je postao Dr. Manhattan, Jon Osterman bio je običan znanstvenik. Rođen je 1929. u Njemačkoj, otac mu je bio urar, Josef Osterman, majka mu se zvala Inge. Kad je Jon imao devet godina, Hitlerovi su ljudi počeli istrebljivati Židove tjerajući njegove roditelje iz zemlje. Međutim, na odlasku je Jonova majka ubijena. Kao dijete u Americi je planirao krenuti očevim stopama te je marljivo vježbao na očevim satovima. Imao je šesnaest godina kada su Sjedinjene Američke Države bacile atomsku bombu na Hirošimu. Suočen s nepobitnim činjenicama teorije relativnosti: „Profesor Einstein kaže da se vrijeme razlikuje od mjesta do mjesta. Možeš li to zamisliti? Ako ni vrijeme nije istinito, kakvu svrhu imaju urari, a?" (Gibbons & Moore, 2013:111), Josef je svoju profesiju proglasio zastarjelom i kroz prozor bacio dijelove sata na kojima je Jon radio. Zatim je naredio sinu da umjesto toga započne karijeru u polju nuklearne fizike, prikazano na slici 4. Jon je pohađao Sveučilište Princeton od 1948. do 1958. te diplomirao s doktoratom iz atomske fizike.

1959. godine preselio se u istraživačku bazu u Gila Flatsu gdje su se izvodili eksperimenti vezani s 'unutarnjim poljima' fizičkih objekata koji su, ako ih se dira, rezultirali njihovim raspadanjem. Tamo je upoznao Janey Slater, kolegicu znanstvenicu, s kojom je stupio u vezu. Nesreća koja je izazvana minimalnom ljudskom pogreškom, predstavlja prekretnicu u Jonovoj potencijalnoj budućnosti. On je, naime, slučajno zaboravio ručni sat, koji ujedno postaje i njegov simbol kroz cijelo djelo, u prostoriji gdje se provode već spomenuti eksperimenti. U četvrtom poglavlju Dr. Manhattan kroz niz sjećanja postavlja temelj svojega stava vezanog uz vrijeme, prolaznost i generalnu nemoć pojedinca da uistinu izazove neku promjenu.



Slika 4 Čuvari, Mladi Jon Osterman, poglavlje 4, 111. str., © DC Comics

Dr. Manhattan je u teoriji mogao u potpunosti spriječiti izrazito važne narativne trenutke koji su na kraju djela kulminirali u ogromnoj tragediji, no on to nije učinio. Iz više izvora u djelu saznaje se da Manhattan gubi osjećaj za to što znači biti čovjek (slike 5,6, i 7). Tom idejom su se autori odlučili poigravati. Glavna pitanja kojima su se vodili bila su: „Što kada bi Superman uistinu postojao? Bi li bio dobar lik? Ili bi zbog svoje odvojenosti od običnog čovjeka bio emotivno preudaljen?”.



Slika 5 Čuvari, Svi ljudi za njega su sjene, poglavlje 3, 83. str., © DC Comics



Slika 6 Čuvari, Nije mu stalo do ljudi, poglavlje 9, 286. str., © DC Comics



Slika 7 Čuvari, Nisi maknuo ni prstom, poglavlje 2, 55. str., © DC Comics

Međutim, osjećaj identiteta Dr. Manhattana vjerojatno je najčudniji od svih likova u *Watchmenu*. Dodijeljena mu je titula "superheroja". Nikada nije odlučio promijeniti svoj identitet i nikada nije skrivao svoj prošli život od ljudi koje je poznao. Nije lišen emocija što je primjetno u nekoliko trenutaka koje dijeli s Janey ili Laurie. On u suštini ne gubi dio identiteta koji ga je činio Jonom Ostermanom nego samo kroz djelo sve više i više odustaje od njega.



Zadnja nada za čovječanstvo pojavljuje se u liku Laurie koja ga spoznajom o svom životu navodi na promjenu mišljenja. Jest da se na kraju to u potpunosti nije isplatilo niti je ikako dublje utjecalo na rasplet, ali teorija koju Dr. Manhattan postavi na temelju Laurienog sloma, važan je uvid u njegov način razmišljanja: „Predomislio sam se. Termodinamička čuda... Događaji za čije su ostvarenje izgledi tako astronomski mali da su praktično nemogući, poput spontane pretvorbe kisika u zlato. Čeznem nazočiti tako nečemu. A opet se u svakom ljudskom snošaju tisuću milijuna spermija natječe za jedno jajašce. Pomnoži te izgleda s bezbrojnim naraštajima, unatoč izgledima da ti pretci ne budu živi, da se sretnu i začnu baš točno ovoga sina, točno onu kćer... Sve dok tvoja majka ne zavoli čovjeka kojeg ima svaki razlog mrziti, a iz te se unije, od tisuću milijuna djece što su se natjecala u oplodnji, pojavljuješ ti, samo ti. Izlučiti tako specifičan oblik iz kaosa nevjerojatnosti je kao zrak pretvoriti u zlato ... To je krunska nevjerojatnoća. Termodinamičko čudo." (Gibbons & Moore, 2013:304-305). Nakon što spozna da uistinu na Zemlji za njega više nema ničega, odlučuje otići i stvoriti svoje ljude na drugom planetu u drugom sistemu.



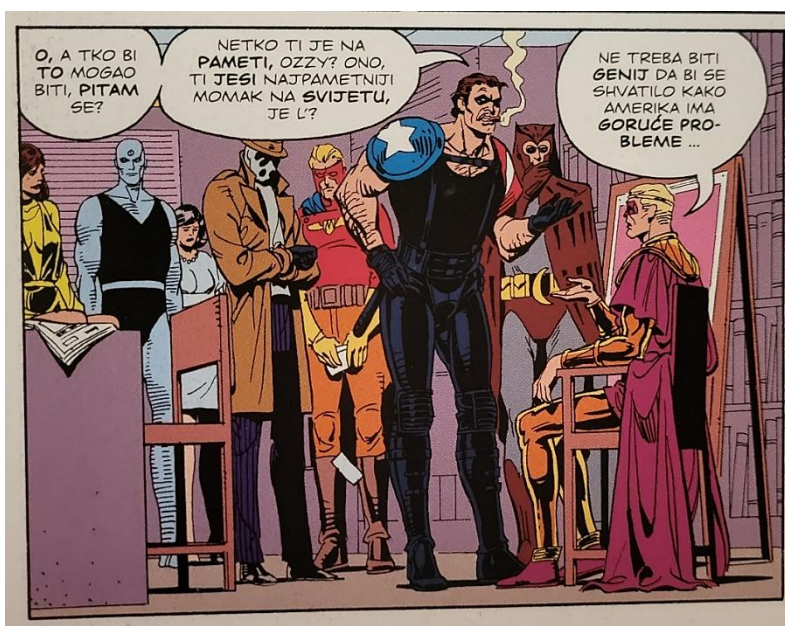
Slika 8 Čuvari, Simbol, poglavlje 9, 120. str., © DC Comics

Zanimljiv događaj vezan više uz okolinu lika nego za njegov karakter, scena je koja se odvija na setu snimanja videa za promociju Dr. Manhattana (Zora superheroja). On u pitanje dovodi simbol na kacigi koju su mu producenti dali da nosi u videu. Tada dolazi do kratke rasprave jer se producent ne razumije u značenje simbola, a Jona nije briga za marketing (slika 8). Na kraju dolaze do kompromisa, ali činjenica da je uopće došlo do rasprave, daje dobar uvid u stavove likova kada se nađu u sukobu s medijima i masom.

## 5.2. OZYMANDIAS

Adrian Alexander Veidt, poznat i kao Ozymandias, služi kao glavni antagonist u djelu. To, naravno, nije instantno uočljivo jer se cijela radnja zapravo vrti oko odnosa između likova, a zavjera, koja izaziva intrigu, dobrim dijelom prolazi ispod radara. Njegov je najveći problem činjenica da sebe vidi kao žrtvu/mučenika koji je jednostavno prisiljen učiniti najgoru stvar za opće dobro. To je zanimljivo jer ga ne čini izravnim negativcem. Najbolji uvid u situaciju odvojenu od pojedinačnih likova daju novinski članci ili ulomci iz knjiga koji se nalaze između svakog poglavlja. Neke od njih uključuju desno okrenuti *New Frontiersman* i ljevičarski *Nova Express*.

Kao dijete Veidt je bio smatran čudom iako se trudio prikriti svoju inteligenciju. Nakon smrti roditelja, Veidt je sa 17 godina naslijedio njihovo značajno bogatstvo, ali je sve odlučio dati u dobrotvorne svrhe kako bi mogao pokazati da je sposoban postići bilo što počevši ni od čega. Krajem 1958. Veidt je usvojio odjevni stil Aleksandra Velikog i grčko ime Ramzesa II. kako bi postao kostimirani pustolov poznat kao Ozymandias. Debitirao je razbijanjem velikog kruga krijumčara opijuma i heroina. Posebno se usredotočio na uništavanje sindikata organiziranog kriminala koji je vodio Moloch the Mystic. Njegovi pothvati u borbi protiv kriminala priskrbili su mu reputaciju u kriminalnom podzemlju zbog njegovih atletskih sposobnosti i visokog intelekta, koji mu je priskrbio i titulu "najpametnijeg čovjeka na svijetu" (slika 9).



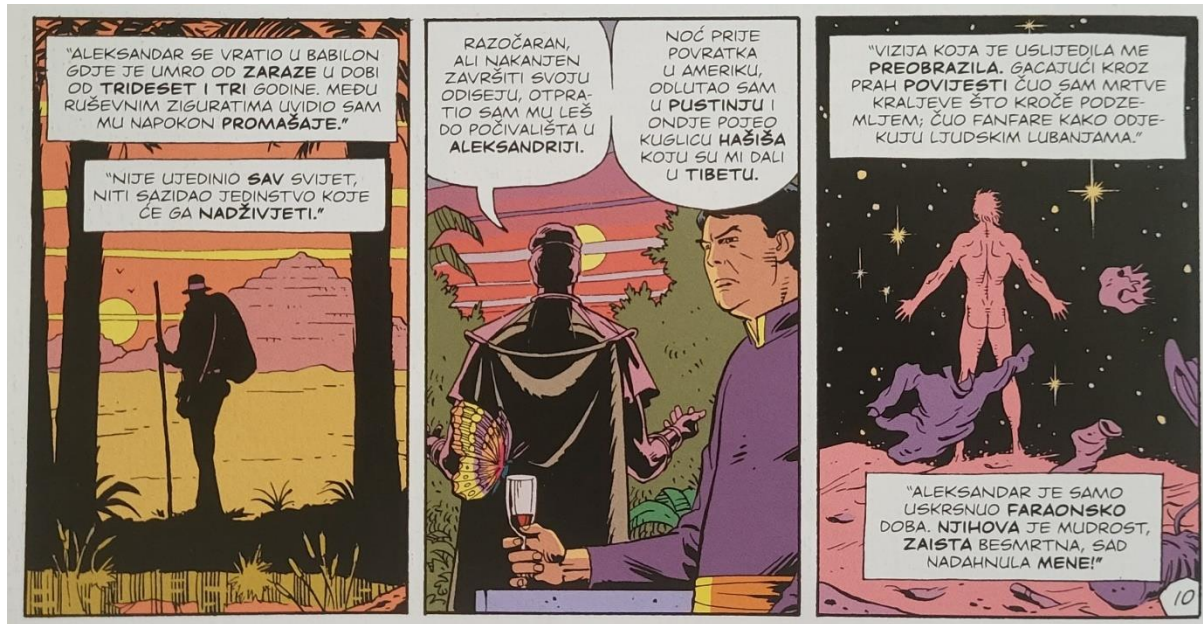
Slika 9 Čuvari, Najpametniji momak na svijetu, poglavlje 2, 50. str., © DC Comics

Po smrti roditelja odlučio je krenuti na hodočašće fizičkog, mentalnog i duhovnog otkrića, slijedeći rutu Aleksandra Velikog, koji je njegovo idol iz djetinjstva i imenjak. Učinio je to jer se zbog svog intelekta osjećao usamljeno, a u svojim suvremenicima nije vidio izvor zadovoljstva (slika 10). To hodočašće provodi ga kroz Mediteran, Malu Aziju i nekadašnju drevnu Perziju. Veidt je otišao u sjevernu Tursku kako bi ponovno slijedio put svog idola do vladavine sa željom da izjednači svoja postignuća i donese doba prosvjetljenja mračnom svijetu. Putovao je obalom Crnog mora zamišljajući Aleksandrovu vojsku kako kroz krvavi rat zauzima luku za lukom. Otputovao je na sjever prema Gordiju podsjetivši se na Aleksandrov uspjeh u rješavanju nerješivog Gordijskog čvora. Zatim je krenuo na jug u Egipat kroz Memfis. Sa strahopoštovanjem je gledao u ruševine kojima su nekoć vladali faraoni starog Egipta poput Ramzesa II. Veidt je nastavio svoje putovanje kroz Babilon, preko Kabula do Samarkanda, zatim niz Ind. Proputovao je Kinu i Tibet. Na Tibetu se susreo sa skupinom redovnika od kojih je naučio kako koristiti potpuni kapacitet svog mozga, a čak je dobio i kuglicu hašiša. Zatim se vratio u Babilon na mjesto Aleksandrove smrti. Tu Veidt prepoznaje Aleksandrove neuspjehe vidjevši da nije uspio ujediniti svijet niti je izgradio jedinstvo koje bi ga nadživjelo.



Slika 10 Čuvari, Veidtovo hodočašće, poglavlje 11, 354. str., © DC Comics

Razočaran, ali odlučan završiti svoju put, Veidt slijedi Alexanderovo tijelo do njegovog počivališta u Aleksandriji. Posljednje noći svog putovanja, prije povratka u Ameriku, odlazi u pustinju i konzumira hašiš te doživi viziju koja ga je po njegovu mišljenju 'preobrazila', odnosno kroz djelovanje droge doživljava transformativno psihodelično iskustvo. Ta spoznaja potakla ga je da postane 'spasitelj' čovječanstva (slika 11).



Slika 11 Čuvari, Veidtova spoznaja, poglavlje 11, 356. str., © DC Comics

Titulu spasitelja odlučio je zaraditi na uistinu upitan način. Naime, njegov veliki plan sveo se na ujedinjenje svijeta kroz strah. Njegovo izigravanje žrtve vidljivo je i u interakcijama s Dr. Manhattanom: „Jone znam da svi misle da sam otvrdnuo, ali tjerao sam se osjetiti svaku smrt. Danju zamišljam beskrajna lica, dok noću pak, sanjam kako plivam prema groznome... Ne. Nije bitno. Nema nikakve važnosti ono što je važno jest da znam. Znam da sam se do spasa čovječanstva uspeo preko leđa nedužnih žrtava... Ali netko je morao na sebe preuzeti teret toga, strašnoga, nužnog zločina nadam se da ti shvaćaš za razliku od Rorschacha." (Gibbons & Moore, 2013:407). Njegova djela, koliko god ona bila nemoralna i u krajnju ruku zla, došla su iz najiskrenije želje da spasi narod koji živi u sjeni rata... Ili se to barem tako čini na prvu. Kad se ulazi u analizu Veidtovog karaktera, postoji dio koji je neizostavan, a to je kapital.

Veidt je prvo i osnovno direktor masovne kompanije. Kompanije specijalizirane u proizvodnji i prodaji proizvoda raznih vrsta, nastaloj na liniji akcijskih figurica. Njegov kompletan biznis model napravljen je na principu potpune kontrole tržišta. Činjenica da je planirao kampanje za nove proizvode paralelno uz provođenje svog velikog plana stavlja ga u

poziciju koju više nije toliko lako opravdati (slika 12). „Iako je takva marketinška strategija svakako relevantna i doista uspješna u kontekstu društvenih previranja, mislim da moramo početi uzimati u obzir činjenicu da takvo stanje, ovako ili onako, ne može zauvijek potrajati. Jednostavnije rečeno, trenutačne okolnosti u kojima se naša civilizacija nalazi odvest će nas u rat ili neće. Ako nas povedu u rat, i naši najbolji planovi postaju nebitni. Ako potraje mir, nagađam da je vjerojatan novi uzlet društvenoga optimizma, što znači promjenu imidža Veidtove kozmetike, usmjerene na novoga kupca.”(Gibbons & Moore, 2013:343). Tu bi se čitatelji mogli igrati đavoljeg odvjetnika i reći kako je njegov ekonomski uspjeh zapravo bio sredstvo kojim je on postigao svoj veliki plan, i što je najzanimljivije, ne bi bili u krivu. *Veidt Enterprises*, i sve potkompanije koje im pripadaju, svojom linijom proizvoda omogućile su Veidtu provođenje plana bez potrebe miješanja i nagovaranja vanjskih stranki. Osim tih tmurnih činjenica, njegovi proizvodi pomažu svijetu *Watchmena* stvoriti osjećaj realnosti pomoću raznih reklama ili baš izravnih proizvoda koji se često pojavljuju u kadrovima.



Slika 12 Čuvari, Veidtova promišljanja o tržištu, poglavlje 10, 320. str., © DC Comics

Kroz *Watchmen* se provlači već spomenuti strip o piratima *Tales of The Black Freighter* koji služi kao analogija za priču Adriana Veidta. On sam na kraju kaže: „...sanjam kako plivam prema groznome... Ne. Nije bitno nema nikakve važnosti...” (Gibbons & Moore, 2013:407). *Tales of The Black Freighter* prati priču mornara koji je ostao napušten na pustom otoku nakon što je njegov brod bio napadnut. Napao ga je *Black Freighter*. Dok je more polako izbacivalo njegove suputnike na obalu, pomorac shvaća da nije u paklu, već da je jedini čovjek koji je

preživio napad. Spaja splav napravljen od plinom napuhanih tijela njegovih mrtvih suputnika i očajnički odlazi kući kako bi upozorio svoju obitelj jedući galebove koji lete dovoljno blizu, pije slanu vodu i bori se s morskim psima koje su privukla plutajuća tijela. S vremenom pomorac gubi zdrav razum i bira ludilo samo kako bi otkrio da je stigao kući, i odmah kreće u juriš ubijajući dva jahača koja su naletjela na njegov splav na plaži. Kada stigne do svog starog doma, za koji sada zna da su ga zauzeli gusari *Black Freightera*, ubija prvu osobu koju vidi samo da bi otkrio da je to njegova žena. Sada uistinu sam, pomorac u šoku i užasu bježi iz svog doma i otpliva na more gdje ga čeka *Black Freighter* (Slike 13,14 i 15).



Slika 13 Čuvari, *Black Freighter* čeka mornara na pučini, poglavlje 11, 359. str., © DC Comics



Slika 14 Čuvari, Mornar pliva prema *Black Freighteru*, poglavlje 11, 359. str., © DC Comics



Slika 15 Čuvari, Kraj stripa u stripu., poglavlje 11, 369. str., © DC Comics

### 5.3. RORSCHACH

Rorschach, pravo ime Walter Joseph Kovacs, je osvetnik koji nosi bijelu masku koja sadrži simetričan, ali uvijek mijenjajući uzorak mrlja od tinte. Ime je dobio po Rorschachovom testu. Moral vidi isključivo crno-bijelo i ne radi kompromise. Potpuno je suprotna sila od one koju predstavlja Ozymandias. Kroz cijelo djelo vodi dnevnik koji u radnji služi kao svojevrsni Čehovljev pištolj, s obzirom koliko važnih informacija sadrži. Izrazito je kompleksan lik s više slojeva koji se još dodatno dijele na gotovo dva odvojena lika. Rorschachu je maska njegovo pravo lice (slike 16 i 17). Više nego bilo koji drugi heroj, Rorschachov svoj drugi identitet vidi kao glavni. Stavljanje maske i preuzimanje imena način je kojim junaci pokazuju drugačija lica javnosti i jedni drugima, no za Rorschacha je to stvarna transformacija: Dan je Nite Owl, ali Kovacs nije Rorschach. To pokazuje radikalno drugačije mišljenje koje Rorschach ima vezano za borbu protiv kriminala u usporedbi s ostatkom ekipe. On je smatra gotovo nužnom, ne samo za društvo nego i za samog sebe. Naravno, to dovodi do ekstrema potpuno prihvaćajući život ilegalnog heroja, uključujući tajne sastanke i dostavu pisama. Politički, Rorschach je antikomunist, antiliberal, reakcionar, snažan nacionalist i krajnji desničar. Njegovi postupci i zapisi u dnevniku pokazuju vjeru u moralni apsolutizam, objektivizam između crnog i bijelog, koji su jasno definirani, i ideju da zlo mora biti nasilno kažnjeno. Kako bi postigao te ciljeve, otuđio se od ostatka društva. Tijekom dana moglo ga se vidjeti kako hoda ulicama New Yorka bez lica ili kostima kao skitnica s natpisom "Kraj je blizu".



Slika 16 Čuvari Rorschachova maska,,  
poglavlje 5, 160. str., © DC Comics



Slika 17 Čuvari, Walter Kovacs bez maske,,  
poglavlje 5, 170. str., © DC Comics

Kovacs je odrastao u nasilnom domaćinstvu sve dok nije stavljen pod državnu skrb u Charlton domu za nezbrinutu djecu, nazvanom po *Charlton Comicsu* (slika 18.). Nakon što je izašao iz udomiteljstva, našao je posao kao konfekcijski radnik, ali mu je to ubrzo postalo dosadno jer mu u to vrijeme nije služilo pravoj svrsi. Nakon što je čuo okolnosti smrti Kitty Genovese, Kovacs se razočarao u skrivenu apatiju koju je vidio kao svojstvenu većini ljudi.



Slika 18 Čuvari, Kraj stripa u stripu., poglavlje 6, 180. str., © DC Comics

U 60-im godinama 20.stoljeća pridružio se *Crimebustersima*, no sama ekipa bila je kratkog vijeka. Unatoč tome, udružio se s kolegom iz Nite Owl II partnerstvom koje se pokazalo vrlo uspješnim u borbi protiv organiziranog kriminala. Godine 1975. istraga o otmici mlade djevojke po imenu Blair Roche dovela ga je do psihotičnog sloma i on je kao rezultat toga postao nemilosrdno beskompromisan. (slika 19) „Šok od udarca osjetio sam cijelom rukom. Mlaz topline zalio mi je prsa, poput vrele slavine. Kovacs je tad rekao lateksom prigušeno "majko", Kovacs je tad sklopio oči. A Rorschach ih je otklopio." (Gibbons & Moore, 2013:197).



Slika 19 Čuvari, Otmica Blai Roche, poglavlje 6, 196. str., © DC Comics



Keeneov zakon donesen je 1977. godine, stavljajući *Maske* izvan zakona i zahtijevajući njihovo umirovljenje. Bijesan i prkosan, odgovorio je tako što je ostavio tijelo ozloglašenog višestrukog silovatelja Harveya Charlesa Furnissa ispred policijske postaje s porukom pričvršćenom na prsima na kojoj je pisalo "Nikad!" (slika 20). Vjeran svojoj riječi, Rorschach je nastavio s borbom protiv kriminala otvoreno kršeći zakon, živeći u sirotinjskoj četvrti u vlasništvu svoje gazdarice Dolores Shairp, bez ikakvog izvora prihoda.

Rorschachova smrt, za koju je inzistirao da je Dr. Manhattan izvrši, vjerojatno je oblik kompromisa koji mu omogućuje čuvanje njihove tajne, a da zapravo ne pristane na to, i koji je izbrisao jedinu uključenu stranu koja bi bila voljna otkriti informacije. (slika 21) Tajna se odnosi na Veidtov veliki plan izvršen na samom kraju grafičkog romana. Ono što ostali likovi nisu znali jest da je Rorschach netom prije odlaska na svoju posljednju misiju isporučio svoj dnevnik novinama *New Frontiersman* koje se spominju kroz cijelo djelo i tako čitateljima osigurao otvoreni kraj (slika 22).



Slika 20 Čuvari, Rorschachov odgovor, poglavlje 4, 131. str., © DC Comics



Slika 21 Čuvari, Rorschachova smrt., poglavlje 12, 404. str., © DC Comics



Slika 22 Čuvari, Rorschachov zadnji potez., poglavlje 10, 334. str., © DC Comics

## 5.4. NITE OWL

Daniel M. "Dan" Dreiberg je druga Noćna ptica i bivši član *Crimebustersa*. Dreiberg je naslijedio originalnog Nite Owla, Hollisa Masona, i sudjelovao s drugom generacijom kostimiranih osvetnika. Iskoristio je svoje golemo nasljeđe i inženjersko znanje kako bi izradio razne naprave i strojeve koje su mu pomagale zajedno s partnerom Rorschachom na vrhu njihovih borbenih vještina. U suštini podsjeća na Batmana. Kad je čuo za povlačenje Hollisa Masona iz borbe protiv kriminala, Dreiberg mu je pisao s pitanjem smije li preuzeti titulu Nite Owla. Nakon što je pogledao njegovu tehnologiju, Mason je bio previše impresioniran da bi ga odbio, pa je postao Nite Owl II 1962. Dan Dreiberg je prijateljski nastrojen, pošten i ljubazan. Kao i njegov prethodnik Hollis Mason, nema psiholoških problema poput onih koji su mučili mnoge njegove kolege. Poznat je po tomu što je pomalo nesiguran i neugodan. Često mu je nedostajalo samopouzdanja. Kad bi bio ispunjen takvom sumnjom u sebe, često bi bio sklon analitičkoj paralizi i neaktivnosti. Čak i kao osvetnik, nikad mu nije bilo ugodno raditi u ponekad 'sivim zonama' osvetničkog rada. Iako je često bio prisiljen na takve odluke, takve mu taktike nikad nisu odgovarale i često bi dovele do kasnijih problema jer bi postao mrzovoljan ili opterećen krivnjom zbog tih poslova.

Kao dijete, Dan je bio introvert fasciniran pticama, zrakoplovstvom, mitologijom i pothvatima svog junaka Nite Owla u borbi protiv kriminala. Omiljene su mu bile priče o Pegazu i letećem tepihu iz mitologije (slika 23).



Slika 23 Čuvari, Dan o svome djetinjstvu, poglavlje 7, 215. str., © DC Comics

Najočitiji način na koji se Watchmen poigrava ovim konceptima je korištenje superheroja. Dan, na primjer, ima drugi identitet u Noćnoj ptici koji skriva od javnosti. Pokušava se odvojiti od vremena koje je proveo kao osvjetnik zaključavajući svu svoju staru opremu i memorabilije vezane za njegovu bivšu karijeru u svoj podrum, ali ne može se u potpunosti odvojiti od toga. Nite Owl je Dan, bez obzira na to što je Nite Owl sve što Dan nije: hrabar, jak, heroj i nekada davno omiljen. Zatvaranjem Nite Owla, Dan zapravo pokušava zaključati dijelove vlastite osobnosti i živjeti skromnijim životom koji zapravo ne predstavlja tko je on, što dovodi do njegove usamljenosti i žaljenja kasnije u životu. On se pokušava opravdati i stvoriti neki smisao u svojim osjećajima, no to na kraju ispada samo kontraproduktivno. Dan tako predstavlja tipičnog junaka koji je često samo 'neki' tip, svakodnevan i standardan (slike 24 i 25). On je najbliže što se može zvati tradicionalnim junakom uz postmoderni zaokret prema preispitivanju vlastite važnosti i sposobnosti. Problem impotencije i samopouzdanja dolazi u pitanje više puta u djelu, a jedini odgovor koji je spreman ponuditi glasi: „Aha, pretpostavljam da kostimi imaju neke veze s tim. Ali je čudan osjećaj, znaš? Tako otvoreno to nekome priznati. Istupiti iz ormara. Samopouzdan sam kao da gorim. I svi maskosjeci, svi ratovi svijeta samo su slučajevi... Samo problemi koje treba riješiti.”(Gibbons & Moore, 2013:238).



Slika 24 Čuvari, Danova opravdanja,, poglavlje 7, 219. str., © DC Comics



Slika 25 Čuvari, Danovi osjećaji, poglavlje 7, 229. str., © DC Comics

## 5.5. SILK SPECTRE

Isto kao i Dan, Laurie Jane Juspeczyk druga je po redu nošenja svog superherojskog imena. Prethodnica je bila njezina majka Sally Jupiter. Sally je svoju kćer gurnula u obiteljski posao borbe protiv kriminala. Laurie nikada nije bila previše zainteresirana da postane nasljednica svoje majke. To i sama naglasi više puta (slike 26 i 27): „Je l'? E pa i običan život, moj život je isto "kaotični teren"... Ili je to preapstraktno i neprebrojivo? To jest, ako te tako fasciniraju stijene izvijene u čudne oblike, tad si, Isusa ti, trebao vidjeti mene prije nego sam tebe srela! Moja mi je majka erodirala pubertet, klešući me u figuru kakvu bi ona imala da nije imala mene. Natjerala me u pustolovine, dižući strku oko 'moje karijere', pokušavajući živjeti kroz mene..." (Gibbons & Moore, 2013:292). Možda se ponosi svojim poljskim podrijetlom, što bi djelomično moglo objasniti njeno inzistiranje da je zovu pravim prezimenom. Ona je glasna u svojim feminističkim i humanitarnim brigama i prilično je sposoban borac, a na početku priče pokazuje se kako ima zategnut odnos sa svojom majkom, iz već spomenutih razloga, što je još jedan razlog zašto joj se ne sviđa ime Jupiter. Njezini feministički stavovi vide se u tome što većinu aspekata vezanih uz javne identitete nje, a prije i njezine majke, smatra degradirajućim (kostime, pitanja, očekivanja itd.).



Slika 26 Čuvari, Laurie se žali Danu, poglavlje 1, 31. str., © DC Comics



Slika 27 Čuvari, Keenov zakon ju je umirovio, poglavlje 4, 131. str., © DC Comics

Laurieno prvo sjećanje bila je noć iz 1954. kada je uhvatila svoju majku i Laurencea, Sallynog supruga, kako se svađaju oko svojih života i toga kako su završili zajedno. U stvarnosti, Laurence je napao Sally zbog još jedne afere s Comedianom. Dok je odrastala, Laurie je znala da Laurence nije njezin pravi otac i uvijek je sumnjala da je njezin pravi otac Hooded Justice zato što su, navodno, Sally i on izlazili tijekom 40-ih godina prošloga stoljeća. To je sjećanje jedan od katalizatora koji izravno utječu na rasplet radnje. Naime, kompletna spoznaja događa se na Marsu gdje ju je odveo Dr. Manhattan kako bi razgovarali. Oni ulaze u raspravu jer postoji ogromna kognitivna barijera koja nijednome ne nudi potpunu transparentnost. Manhattan ju navodi do te spoznaje za koju zna da slijedi, ali nije siguran kako će ona točno utjecati ne samo na Laurie već i na njega. Spoznaja stiže u obliku jedne vrlo jednostavne informacije, a ta je da je njezin otac zapravo Comedian (slika 28).



Slika 28 Čuvari, Lauriena spoznaja, poglavlje 8, 302. str., © DC Comics

Taj rasplet, koji se događa u osmom poglavlju, djeluje kao katalizator za lik Dr. Manhattana. Dirnut čisto malom vjerojatnošću da dvoje ljudi tako različitih poput Sally Jupiter i Eddieja Blakea (Comediana) imaju dijete, i da to dijete bude Laurie, on postavlja teoriju termodinamičkog čuda i shvaća vrijednost ljudskog života te pristaje spasiti planet. To se ispostavi kao potpuno beskoristan zaključak jer se dogodi prekasno, ali i sam Manhattan je rekao da ne može utjecati na budućnost jer se ona za njega već događa.

Razočarana neuspjehom, ali zahvalna za to što je ostala živa, Laurie se okreće Danu i stupa u novi dio svoje priče (slika 29).

Na samom kraju Laurie odlazi posjetiti Sally u kalifornijski starački dom. Priznaje joj da je saznala tko joj je pravi otac i zagrljajem zatvara taj dio svojega života te nastavlja prema novim mogućnostima (slika 30).



Slika 29 Čuvari, Lauriena reakcija na Veidtova djela, poglavlje 12, 402. str., © DC Comics



Slika 30 Čuvari, Laurie oprašta majci, poglavlje 12, 409. str., © DC Comics

## 5.6. COMEDIAN

Comedian je glavni okidač radnje u Watchmenu. Edward *Eddie* Morgan Blake bio je maskirani osvetnik i paravojni operativac za vladu Sjedinjenih Američkih Država. Blake je bio aktivan četrdeset pet godina uz pomoć sponzorstva vlade i tiska koji su ga predstavljali kao domoljubni simbol rata i pobjede. Najbolji uvid u Blakeov karakter nudi Rorschach: „ Blake je razumio. Tretirao je kao šalu, ali je razumio, vidio je pukotine u društvu, vidio male ljude u Maskama koji ga pokušavaju održati na okupu...Vidio je pravo lice dvadesetog stoljeća i odabrao mu postati odraz i parodija. Nitko drugi nije vidio šalu zato je bio usamljen. Čuo sam jednom vic: Čovjek dođe doktoru, kaže da je deprimiran. Kaže da je život težak i okrutan. Kaže da se čuti samim u neprijateljskom svijetu, a put pred njim nejasan je i nesiguran. Doktor kaže 'Tretman je jednostavan, večeras u našem gradu nastupa veliki klaun Pagliacci. Pođite ga pogledati. To će Vas oraspoložiti!' Čovjek brizne u plač. Kaže: 'Ali, doktore ... Ja sam Pagliacci.'“ (Gibbons & Moore, 2013:67). O Blakeu se saznaje najviše kroz sjećanja ostalih likova s obzirom na to da je na početku radnje ubijen.



Slika 31 Čuvari Što se dogodilo s američkim snom, poglavlje 2, 58. str., © DC Comics



Slika 32 Čuvari, Američki san, poglavlje 2, 58. str., © DC Comics

Dok je bio u Saigону, udružio se s Dr. Manhattanom koji se pridružio ratnim naporima u ožujku 1971. Zajedno su odigrali glavnu ulogu u ratu SAD-a s Vijetnamom. Ubrzo nakon što su moći Manhattanu prisilile Sjeverne Vijetnamce na potpunu predaju, Blake se suočio s Vijetnamkom kojoj je očito napravio dijete. Otvoreno joj je rekao da planira odmah otići iz zemlje bez nje, a ona mu je u bijesu razbijenom bocom ozlijedila lice. Blake ju je upucao i ubio što je već viđeno na slici 7. Njegova je ozljeda dovela do unakazujućeg ožiljka koji mu se

protezao od desnog oka do kuta usana ostavljajući mu na licu dojam da se neprestano podsmjehuje. Nakon ovog incidenta, nosio je pokrivaću kožnu masku u stilu gimp kada se oblačio kao Comedian. Izveden je na vojni sud zbog incidenta, ali su optužbe odbačene zbog nedostatka dokaza. Manhattan je bio svjedok svemu što je Blake učinio kako na bojnopolju, tako i u stankama koje su provodili po vijetnamskim selima (slika 33).

Kako Manhattana prati motiv sata tako Comediana prati značka žutog smajlića. Osim kao njegov simbol, služi i kao simbol cijelog romana, te se često kroz njega pojavljuje u bitnim narativnim trenucima. Krvava mrlja na znački nalikuje strelici sata koja pokazuje 12 minuta do ponoći, što se referira na sat sudnjeg dana koji je na početku romana na 12 minuta do ponoći, a svakim poglavljem se sve više približava uništenju.



Slika 33 Čuvari, Blake je drukčiji, poglavlje 4, 127. str., © DC Comics



Unatoč amoralnom načinu života, Blake je uspio doći do svog limita kada je slučajno otkrio zavjeru koju je Adrian Veidt pripremao još od raspada *Crimebustersa*. Naime, dok je bio u zrakoplovu tijekom jedne misije 1985., Blake je primijetio sumnjivu aktivnost na neucrtanom otoku. Odlučio se infiltrirati na otok i tako saznao njegovu svrhu. Ta je spoznaja bila izrazito traumatična (slika 34). Nesposoban podnijeti teret znanja, Blake je provalio u stan Edgara Jacobija, javno poznatog kao Moloch the Mystic, i pijano mu ispričao sve o otoku. Taj događaj Moloch prepriča Rorschachu, a potvrda dolazi od strane Veidta koji Danu i Rorschachu da sve ostale detalje. Adrian Veidt, koji je kontrolirao aktivnosti na otoku i ozvučio Molochov stan iz vlastitih razloga, na taj je način otkrio za Comedianovu infiltraciju te ga je odlučio ubiti. Tako počinje radnja *Watchmena*.



Slika 34 Čuvari, Blake jena koncu shvatio, poglavlje 11, 371. str., © DC Comics

## 6. ODREDNICE POSTMODERNOG IDENTITETA NA PRIMJERU WATCHMENA

Pojam identiteta u postmoderni dolazi u središte zbivanja. Samo shvaćanje pojma prelazi iz jasno određenih karakteristika u fluidnu izgradnju ovisnu o pojedincu. Zato se kaže da su identiteti zapravo imaginarne konstrukcije. Često se dodjeljuju prema ulogama, odnosno društvenim pozicijama sa zadanim setom vrijednosti. Identiteti se mogu birati i moguće je istovremeno imati više raznih koji se preklapaju i zatim postupno oblikuju u neki novi drugačiji identitet. U postkapitalističkom društvu identitet je srastao s potrošnjom, više se ne kupuje po potrebi nego po simboličkoj vrijednosti. Konzumerizam, dramaturgija, politička reprezentacija, fragmentiranost i mitologizacija samo su neke od odrednica postmodernog identiteta.

Prvi kostimirani avanturist Hooded Justice nikada nije otkrio svoj pravi identitet. Sumnje i teorije su postojale, no na kraju nitko nije saznao potpunu istinu. Silk Spectre, odnosno Sally Jupiter, iskoristila je identitet heroja kako bi se progurala na popularnom tržištu celebrityja te je tako izgubila anonimnost, spojila ta dva identiteta te kasnije za sobom povukla i svoju kćer. Ozymandias je učinio sličnu stvar kao i Sally, no njemu je otkrivanje skrivenog identiteta otišlo u korist. Budući da je to učinio netom prije nego što je javnost počela razvijati negativna mišljenja o maskama, uspio je preuzeti srca naroda i osigurati si rast u korporacijskom svijetu. Originalni Nite Owl (Hollis Mason) predstavio se javnosti kako bi mogao prodati autobiografiju u kojoj je podijelio mnoge informacije bez dogovaranja s ostalim maskama i time dokazao kako detalji u identitetima superheroja nisu važni jer javnost zanima samo površinska slika. Rorschach je pak nehotice učinio potpuno suprotno.

### 6.1. NEDOVRŠENOST I FRAGMENTIRANOST

U postmodernizmu je koncept sebe napušten. Pojedinaac postaje fragmentiran u pretrpanom, bučnom svijetu beskrajnih podataka i konkurentnih ideja.<sup>8</sup> Ideja marketabilnosti i simbola se veže uz fragmentiranost identiteta u postmoderni. Kroz nošenje maski, Watchmen dovodi u pitanje anonimnost i status celebrityja. Solar to opisuje kao „kratki spoj“ koji dovodi čitatelja u nedoumicu oko autora, pripovjedača i lika. Navodi još i prekidanje slijeda pripovijedanja i

---

<sup>8</sup> **Izvorno:** „In postmodernism, the concept of self is abandoned. The individual becomes fragmented in a crowded, noisy world of endless data and competing ideas.“ Janney, I., (2022) *"Difference Between Poststructuralism and Postmodernism"*. penandthepad.com, URL: <https://penandthepad.com/difference-between-poststructuralism-postmodernism-8364644.html>

opisivanje beznačajnih slučajnosti kao karakteristike postmoderne fragmentiranosti (2003:326). Uloga je slučaja izuzetno naglašena, a sudbina kao sredstvo, koje je do tada bilo čest motiv u književnim djelima, nestaje. Djela često ostaju bez konačnog završetka (Solar, 2003:329).

Watchmen je karakterističan po čestim skokovima u slijedu događaja. To je jasno vidljivo u četvrtom poglavlju kada Dr. Manhattan proživljava svoj cijeli život u samo jednom trenutku. On konstantno skače iz vremena prije nesreće u vrijeme nakon i obrnuto. Dr. Manhattan jedan je od likova koji se tako prikazuju baš zbog svojega odnosa s vremenom. Vidi sve – prošlost, sadašnjost i budućnost. Fragmentiranost tako najviše dolazi do izražaja u njegovu liku. U osmom poglavlju on suočava svoju bivšu partnericu Laurie Juspezyk sa srodnim promatranjem prošlosti te tako jedno od mnogih pitanja prožetih kroz djelo dolazi do svog odgovora. Iz toga se vidi kako su Moore i Gibbons postmodernu fragmentiranost, u ovom slučaju vremena, spretno iskoristili.

Sam način na koji Watchmen završava dobar je primjer postmodernosti (slika 35). Solar tvrdi kako se književnost kreće između težine i lakoće kako života tako i pisanja, pri čemu je sklona odgovornost za zaključke prepustiti čitateljima (2003:333). Rečenica: „Ostavljam to u potpunosti u tvojim rukama“, priču ostavlja otvorenu čitatelju. Svaki pojedinac može odlučiti o konačnom rezultatu svih odluka, uspona i padova s kojima su se likovi suočili.



Slika 35 Watchmen, Ostavljam to u potpunosti u tvojim rukama, poglavlje 12, 414. str., © DC Comics

## 6.2. KONZUMERIZAM I TRŽIŠTE

U prošlosti je proizvodnja bila uvjetovana potrebom i radom. Ona je promijenjena pojavom konzumerizma koji se širio proporcionalno sa širenjem medija (radio, televizija). Konzumerizam je tijekom godina razvio više podvrsta te se stoga za njega može reći da je 'svrhovit'. Don Slater se bavio pitanjem konzumerizma usporedivši klasičnu liberalističku potrošačevu suverenost, koja racionalno diktira potrebe potrošača, i konzumerističku kulturu koja se izvija kako bi udovoljila sve iracionalnijim potrošačima i njihovim preferencama (2003: 147-163). Zanimljiva je i činjenica da koliko god je konzumerizam bilo ključan dio gradnje mnogih identiteta, tako je i sam otpor konzumerizmu izgradio svoj identitet i svoje članove definirao po specifičnim odrednicama (stil oblačenja i stavovi). Pojava distinktnih životnih stilova smatra se nuspojavom razdoblja kapitalizma. Samoizražavanje i individualnost, koliko god se činile fiksne, podložne su stalnim promjenama, a te promjene dolaze konzumiranjem novih sadržaja ili kupnjom novih proizvoda. Te prakse je Beck definirao kao ključne za konstrukciju identiteta. Iskoristio je izraz 'subkulturni klasni identiteti' jer dolazi do nestanka klasnog određenja i pojave diverzifikacije i individualizacije životnih stilova, jer dolazi do pluralizacije i individualizacije identiteta uslijed sve otvorenijeg i masovnijeg tržišta. Posljedica toga je neprestano traganje za vlastitim identitetom jer su ljudi po prirodi opsjednuti željom za samoostvarenjem (2001:132, 167).

Kolektivni potrošački identitet gradi se odvojeno od individualnih identiteta. Potrošačka kultura zahtijeva svakodnevni izvor novih iskustava jer ona predstavljaju izvor uzbuđenja i ispunjenosti. Takav stil života se jasno očituje u stripu (Bruckner, 2004:103,125). Jameson (1991:17-18) postmodernizam definira kao kulturnu dominantu ili logiku kasnog kapitalizma koja dopušta koegzistenciju čitavog raspona vrlo različitih značajki. Poima ga se kao heterogeni revolt protiv modernizma koji je ponajviše bio obilježen homogenošću.

U *Watchmenu* se identitet očituje kroz mnoge detalje. Veidt je direktor velikog broja kompanija koje proizvode i prodaju razne proizvode. Jedan od tih proizvoda je parfem *Nostalgia*. Taj parfem se mnogo puta pojavljuje u djelu uglavnom za vrijeme važnih zapleta. Veidt njegovu proizvodnju opravdava ulaženjem u psihu potrošača, odnosno očekivanjem osjećaja nostalgije za 'dobrim starim danima' koji se ne vraćaju. U slučaju likova to je vrijeme neposredno nakon Vijetnamskog rata kad je sve barem do neke razine bilo shvatljivo. Veidt je izvrstan poduzetnik te je stoga pronašao način kako profitirati. Nakon provođenja svog plana, Veidt odlučuje pustiti u prodaju novi parfem. *Millenium* predstavlja upravo suprotan ideal od

prošlog; nema žaljenja za 'dobrim starim danima', već je samo važno sada, odnosno trenutno stanje mira (za kojim je *Nostalgia* žalila). Tako spretno upravlja kolektivnim potrošačkim identitetom i stavovima kako javnosti tako i glavnim likovima poput Dana Dreibergera i Laurie Juspeczyk.

Zanimljivo je što je Lyotard promišljao o komercijalizaciji znanja. On primjećuje da znanje mijenja svoj oblik. Po njegovom mišljenju, znanje se pojavljuje u funkciji robe, a u tom smislu ključna je teza prema kojoj znanje jest i bit će proizvedeno da bi se prodavalo, ono jest i bit će korišteno u nekoj novoj proizvodnji (1979:4). Stoga je činjenica da je Veidt poznat i po prodaji svog kompletnog stila života jako pravovremena. On je, naime, napravio priručnik koji zalazi u sve aspekte čitateljevog života poznat pod nazivom *The Veidt Methode* i tako progurao stvaranje potrošačkog identiteta koji znatno obilježava razdoblje postmoderne. Sa svim kompanijama koje pripadaju *The Veidt Enterprisesu*, Veidt je uspješno osigurao potpunu kontrolu nad tržištem. Jedna je od glavnih odrednica postmodernog identiteta konzumerizam, odnosno stavljanje simboličke vrijednosti na proizvode.

Uz kontrolu tržišta, Veidt je osigurao i prostor u medijima preko novina *Nova Express* koje je u cijelom djelu rabio kako bi usmjeravao javno mnijenje po potreba. Mediji igraju važnu ulogu u razvoju potrošačkog društva. Peračković (2013:35) tvrdi kako je začetak marketinga, kao i masovne proizvodnje, bio još 1880. To znači da se tip modernog potrošača razvija i oblikuje preko 100 godina. Pojava marketinga ne bi bila moguća bez razvoja medija. Potrošnja i mediji se, pa čak i danas, tako proporcionalno razvijaju.

Kada već mediji ulaze u raspravu, dobar primjer predstavlja Veidtov veliki plan u kojem su mediji igrali ključnu ulogu. Naime, organizirao je cijelu intervenciju kako bi se riješio Dr. Manhattana, a taj događaj (intervju uživo) plasirao je kao najvažniju vijest. Veidt je kasnije prikazan ispred zida prekrivenog televizorima kojima se koristi za proučavanje tržišta i javnog mnijenja te tako donosi odluke o svojem sljedećem potezu, bilo poduzetničkom ili 'herojskom'.

Marketabilnost kao aspekt identiteta prikazana je i u liku Dr. Manhattana u sceni kada je snimao promotivni video za izlazak u javnost kao novi superheroj. Ekipe iz marketinga je producentu naglasila kako je simbol neophodan (Batman ima šišmiša, Superman ima S). Manhattan je tada shvatio što on uistinu predstavlja javnosti. Bez simbola on gubi na vrijednosti izostavivši činjenicu da je njegovo samo postojanje nevjerovatno i vrijedno pažnje. U očima javnosti vrijedi manje ako nema specifičnu odrednicu koja se može lijepiti na proizvode i

prodavati. Najveća ironija u svemu ovome je to da samo djelo progovara protiv konzumerizma i kapitalizma scenama kao što je navedena s Manhattanom, ali se svejedno mora oslanjati na marketabilne simbole. Najpoznatiji od njih je značka smajlića poznata kao *The Button* kako bi se plasiralo na tržište.

### **6.3. DRAMATIZACIJA I SPEKTAKL**

Spektakl je već dobro poznata karakteristika postmodernog vremena. Debord ga je definirao kao nešto što je u isti mah samo društvo, dio društva i sredstvo ujedinjenja (1999:36). Spektakl koji je usko vezan uz konzumerizam vidljiv je u svim sferama umjetnosti postmoderne, pa tako i u književnosti. U poglavlju Društvo spektakla objašnjena je njegova važnost i sve karakteristike koje nosi sa sobom.

„Spektakl je nasljednik svih slabosti zapadnog filozofskog projekta koji se bavi razumijevanjem djelatnosti, shvaćene kategorijama vida; nadalje, temelji se na neprekidnoj primjeni tehničke racionalnosti, koja je i sama posljedica njegove misli. On ne ostvaruje filozofiju, nego pofilozofljuje stvarnost. Konkretni život svih nas degradirao se u spekulativni univerzum.”(Debord, 1999:41). Činjenica da spektakl pofilozofljuje stvarnost, vidljiva je u mnogim scenama gdje se pojavljuju Veidt ili Rorschach. Comedian također nije daleko od toga sa svojim pogledom na 'američki san'.

U Watchmenu je spektakl sveobuhvatan. Od potrošačkog društva do kulta ličnosti sve se karakteristike mogu pronaći u djelu. Primjer kulta ličnosti, iako najprimjetniji u liku Adriana Veidta, prisutan je i u liku Sally Jupiter. Ona je bila originalna Silk Spectre, a u javnost se probila građenjem sebe odnosno svog lika u seks simbol 60-ih.

### **6.4. POLITIČKA REPREZENTACIJA**

Politička tematika doživjela je procvat u razdoblju postmoderne pogotovo na američkom tlu. Doba hladnog rata predstavilo se kao izrazito lukrativno u području motiva i stavova koji čine temelje umjetničkog izražaja, stoga se umjetnost postmoderne proziva konceptualnom, kontekstualnom, pa čak i aktivističkom. Proces globalizacije uvjetovan u velikom dijelu razvojem medija, pogurao je stvaranje globalne tematike i više polarizirajućih političkih stavova. Postmoderna je doba najviše sklono pričama, a zahvaljujući globalizaciji utjecaji su beskrajni (Solar, 2003:331).

Već su šezdesetih godina autori poput Franka Herberta počeli svoja djela prožimati političkim motivima aktualnim u to doba. Herbertov popularni *sci-fi* roman iz 1965. *Dina* dramatičira Kennedyjevu viziju teorije modernosti (Belletto & Grausam, 2012:86). Moore i Gibbons su tako postavili pitanje od velike književne važnosti: *Što bi bilo kad bi bilo?* te stvorili alternativnu povijest u kojoj se afera Watergate nije dogodila, Nixon je i dalje predsjednik, a hladni rat je na rubu da postane nuklearan.

Kroz Rorschacha i Comediana očituje se politički identitet. Postmoderna predstavlja početak vjerovanja u američki san, koji se plasirao putem spektakularizacije a djela su često ulazila u otvorene kritike tog koncepta. *Watchmen* je bio jedno od tih djela. Kroz lik Edwarda Blakea predstavljen je jasan primjer svega onog što ne valja u američkom društvu toga doba, a moglo bi se reći i danas.

Već spomenute novine *Nova Express* uz svog suparnika *New Frontiersman* glavni su nositelji političke tematike u djelu. Kako se radnja odvija u razdoblju izražene političke napetosti (hladni rat), teme iz života jednostavno su se pretočile u nju. *Nova Express* zaslužan je za najvažnije obrate u djelu. Putem njih čitatelj saznaje stav mase kojom one upravljaju no važno je navesti da putem njih masom zapravo upravlja Adrian Veidt. S druge strane nalaze se novine *New Frontiersman* koje su ključan dio Rorschachovog karaktera. Kada novinari u sedmom poglavlju intervjuiraju Rorschachovu stanodavku, ona naglasi činjenicu da Rorschach posjeduje velik broj desničarske literature i zalihu *New Frontiersmana*. Osim toga, Rorschach je (kao Walter) prikazan nekoliko puta u djelu kako kupuje upravo te novine, a novinari Rorschacha tamo opisuju kao istinskog borca za pravdu.

## 6.5. MITOLOGIZACIJA

Naposljetku postoji problem mitologizacije u postmoderni. To su pojave da se više ništa ne preispituje nego se vjeruje izvorima koji potvrđuju postojeće sumnje. Solar primjećuje kako je jedna od glavnih karakteristika književnosti u postmoderni upravo to da se stvarno i nestvarno, zbiljsko i izmišljeno, povijest i mitologija isprepliću u ubrzanom ritmu. Završetak je ujedno i novi početak, čitanje je isto što i zbivanje (2003:326,327).

Mitologizacija izravno pridonosi razvoju celebrity kulture. „Medijska funkcija u modernim ideološkim kontekstima, posebno onim koji su podređeni logici profita i zabavne industrije, podrazumijeva stvaranje novih naracija koje imaju elemente mitova i mitološkog." (Kukić, 2017:1504). Kukić u svom radu medijske zvijezde odnosno celebrityje definira kao nova

mitološka bića koja izravno utječu na stvaranje nove kulturne matrice danas poznate i kao *celebrity* kultura (2017:1504). „Mediji sudjeluju u stvaranju novih mitoloških likova u zabavnoj industriji, a ujedno grade prevlast rastućih korporacijskih kultura." (Kukić, 2017:1516). Iz navedenih razmatranja da se primijetiti da mitologizacija, konzumerizam i spektakularizacija zapravo guraju jedni druge te tako osiguravaju svoj opstanak u umjetničkoj sferi.

Moore i Gibbons bili su svjesni mitologizacije u medijima toga vremena te su stoga odlučili taj cijeli koncept iskoristiti u gradnji svojih likova počevši od Adriana Vedita čiji je karakter već opisan u poglavlju *Konzumerizam i tržište*. On kroz svoj stav i pojavu stvara živući mit koji publika može pratiti uživo. Počevši već od motivacije lika može se uočiti postmoderna tehnika mitologizacije. Svoj cijeli imidž oblikovao je prema carevima i faraonima prošlosti koji su u svoje doba bili gledani kao mitska bića. Za primjer, kako to točno Veidt rabi mitologizaciju na tržištu, ne treba puno tražiti jer je već sama činjenica da on prodaje svoj cijeli stil života u obliku knjige dovoljna. Kukić je to izvrsno sažeo „...mediji utječu na stvaranje određenih modela ponašanja te se prepoznaju novi mitovi za identifikaciju u trenutačnim medijskim zvijezdama." (2017:1516). Onaj koji vlada medijima, vlada i stavovima javnosti i tako oblikuje novu mitologiju. Veidt je toga svjestan te stoga u šaci drži izrazito popularne novine *Nova Express* koje, iako generalno kritične prema superherojima, njega redovno uzdižu u nebesa.

Na potpuno suprotnoj strani nalazi se Dr. Manhattan. Njega javnost u početku vidi kao boga, a kasnije kao oružje, Comedian ga čak prozove hodajućom hidrogenskom bombom. Društvu koje je u ogromnom strahu od nuklearnog rata dovoljno je i najmanje zrno sumnje da u potpunosti preokrene cijeli pogled te prijeđe u paniku. To se dogodi u trećem poglavlju, a zrno sumnje ubace već spomenute novine *Nova Express*. U trenutku kada novinar postavi prvo pitanje, Manhattan je lišen svog osobnog identiteta i Americi biva predstavljen kao oružje masovne destrukcije. Takav način manipulacije moguć je samo zahvaljujući razvoju masovnih medija i naizgled urođene prirode ljudi da vjeruju u ono što potvrđuje njihove najveće strahove. Mitologizacija stoga profitira u razdoblju sazrijevanja masovnih medija.

Kako je postmoderna razdoblje nestanka razlika između žanrova, znanosti, filozofije i književnosti te visoke i trivijalne kulture samo je bilo pitanje vremena kada će mitologizacija dobiti svoj mah (2003:322).



## ZAKLJUČAK

Postmoderna je razdoblje obilježeno masovnom kulturom. Njezin se početak često definira kao druga polovica 20. stoljeća. Određivanje najpopularnijih tema i vrsta umjetnosti nije moguće, ali su zato ideali i odrednice poprilično jasne. Djelo koje savršeno ocrtava gotovo sve što čini postmodernu je grafički roman *Watchmen*. Kao vrhunsko djelo uspijeva održati čitatelja na samom rubu neizvjesnosti kroz cijelu radnju pa čak i iznenaditi. *Watchmen* je realističan i mračan prikaz onoga što bi bilo kad bi superheroji uistinu postojali. Od najmanjeg detalja, kao popularnosti određene vrste stripa, pa sve do definiranja što to znači biti osoba ili pak nadčovjek, Alan Moore i Dave Gibbons nisu ostavili prostora za preispitivanje, sačuvavši pritom čitateljev izbor. Kraj je namjerno otvoren za interpretaciju jer ne postoji jedan točan način za završetak ovakvog djela.

Uporaba realističnih likova i stvarnih problema i pitanja dovodi pitanje identiteta u središte pozornosti što je idealno uzevši u obzir koje razdoblje reprezentira. Motiv straha, koji je sveprisutan, također daje sloj zbilje koji, kada se usporedi s današnjim javnim problemima i pričama, stvara odraz. Jedan od najvažnijih aspekata postmoderne je identitet, a toga uistinu ne nedostaje. Od života u postkapitalističkom društvu, preko pitanja dvojnog identiteta (onog javnog – maskiranog i privatnog – tajnog) pa sve do poimanja osobnog identiteta na koji javnost u ovom razdoblju može agresivno utjecati.

Deveta umjetnost (strip) u *Watchmenu* je dobila koncept kako napisati izvrstan superherojski strip, a da on bude neupitno za odraslu publiku.

## LITERATURA

1. Bauman, Z., (2004.) *Identitet razgovori s Benedettom Vecchijem*, Izdanje: 2009., Naklada Pelago, Zagreb
2. Bek, U., (2001.) *Rizično društvo: u susret novoj modernoj*, Izdanje: 2001., Filip Višnjić, Beograd, 2001,
3. Bruckner, P., (2004.) *Bijeda blagostanja: tržišna religija i njezini neprijatelji*, Izdanje: 2004., Algoritam, Zagreb,
4. Butler, C. (2002.) *POSTMODERNISM A Very Short Introduction* Izdanje: 2002. Oxford University Press Inc., New York
5. Camus, A. (1942.) *Stranac* URL:[http://www.ss-zdravstvena-st.skole.hr/upload/ss-zdravstvena-st/multistatic/57/CAMUS\\_Stranac.pdf](http://www.ss-zdravstvena-st.skole.hr/upload/ss-zdravstvena-st/multistatic/57/CAMUS_Stranac.pdf)
6. Danner A. i Mazur D. (2014.) *Svjetska povijest stripa od 1968. do danas*, Izdanje: 2017. Sandorf Publishing, Zagreb
7. Debord, G. (1967.) *Društvo spektakla & Komentari Društvu spektakla* Izdanje: 1999., Bastard biblioteka, Edicija Teorija, Zagreb
8. Debord, G. (1967.) *The Society of the Spectacle* Izdanje: 2004., Rebel Press
9. Slater, Don (2003) *Cultures of consumption., Handbook of Cultural Geography.* Izdanje: 2003. Sage Publications, London
10. Eagleton, T. (1996.) *The Illusions of Postmodernism* Izdanje: 1996., Blackwell Publishing Ltd.
11. Featherstone, M. (2007.) *Consumer Culture and Postmodernism* Izdanje: 2007., SAGE Publications, London
12. Featherstone, M. (1995.) *UNDOING CULTURE Globalization, Postmodernism and Identity* Izdanje: 2000., SAGE Publications, London
13. Fischer-Lichte, E. (1999.) *Povijest drame II. Od romantizma do danas*, Izdanje: 2011., Disput, Zagreb
14. Fukuyama, F. (2020.) *Identitet Zahtjev za dostojanstvom i politike zamjeranja* Izdanje: 2020., TIM press, Zagreb
15. Fukuyama, F. (1992.) *The End of History and the Last Man* Izdanje: 1992., Free Press, New York
16. Gibbons, D. i Moore, A. (1987.) *ČUVARI*, Izdanje: 2013. FIBRA, Zagreb
17. Gibbons, D. i Moore, A. (1987.) *WATCHMEN*, Izdanje: 2013. DC Comics, Kanada

18. Jameson, F. (1991.) *POSTMODERNISM, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Izdanje: 1991. Duke University Press, Durham, NC
19. Lipovetsky, G. (2008.), *Paradoksalna sreća. Ogljed o hiperpotrošačkom društvu*, Izdanje: 2008. Antibarbarus, Zagreb
20. Lee, P (2013). *New Games: Postmodernism After Contemporary Art*, Izdanje: 2013., Routledge, New York
21. Levitz, P. (2010). "*The Dark Age 1984–1998*". *75 Years of DC Comics The Art of Modern Mythmaking*. Izdanje: 2010., Taschen, Köln
22. Lyotard, J.-F. (1979.) *Postmoderno stanje Izvještaj o znanju* Izdanje: 2005. Ibis grafika, Zagreb
23. Munitić, R. (2010.) *Stip, deveta umjetnost*, Izdanje: 2010. ART 9, Zagreb
24. Oraić Tolić, D. (2005.) *Muška moderna i ženska postmoderna rođenje virtualne kulture*, Izdanje: 2005. Naklada Ljevak, Zagreb
25. Peračković, K. (2013.), *Osnovni pojmovi u sociologiji potrošnje*, u: Čolić, S. *Potrošačka kultura i konzumerizam*, Izdanje: 2013., Institut društvenih znanosti Ivo Pilar, Zagreb, 2013
26. Peternai Andrić, K. (2019.) *Pripovijedanje, identitet, invaliditet*, Izdanje: 2019. Meandarmedia, Zagreb
27. Plant, S.(1992.) *The Most Radical Gesture* Izdanje: 2002., Taxlor & Francis e-Library

## MREŽNA LITERATURA

1. absurd. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=3454> [25.6.2023.]
2. ARTFORUM (2005.) *Jacques Derrida*, ulomak iz časopisa URL: <https://www.artforum.com/print/200503/jacques-derrida-8460> [13.8.2023.]
3. Barber, N. (2016.) *Watchmen: The moment comic books grew up*, Izvor: BBC URL:<https://www.bbc.com/culture/article/20160809-watchmen-the-moment-comic-books-grew-up> [25. 6. 2023.]
4. Belletto, S., Grausam, D. (2012). *American Literature and Culture in an Age of Cold War: A Critical Reassessment*. University of Iowa Press. URL: <https://doi.org/10.2307/j.ctt20q20q2> [23. 8. 2023.]

5. Booker, M. K., *American Literature After World War II*, blog URL: <https://bookerhorror.com/american-literature-after-world-war-ii/> [13.8.2023.]
6. Bošnjak, Z. (1995.) 'Francis Fukuyama, Kraj povijesti i posljednji čovjek', *Revija za sociologiju*, 26(1-2), str. 103-106. URL <https://hrcak.srce.hr/154625> [19.5.2023.]
7. Call, L. (2001). *Toward an Anarchy of Becoming: Postmodern Anarchism in Nietzschean Philosophy*. *Journal of Nietzsche Studies*, 21, 48–76. URL: <http://www.jstor.org/stable/20717753>
8. Cartwright, R. L. (1968.) Some Remarks on Essentialism. *The Journal of Philosophy*, 65(20), 615–626. <https://doi.org/10.2307/2024315> [25.6.2023.]
9. dekonstrukcija. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=14306> [13.8.2023.]
10. identitet. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26909> [25.6.2023.]
11. globalizacija. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=22329> [13.8.2023.]
12. Grossberg, L. (1986). *On Postmodernism and Articulation: An Interview with Stuart Hall*. *Journal of Communication Inquiry*, 10(2), 45–60. URL: <https://doi.org/10.1177/019685998601000204> [19.8.2023.]
13. Janney, I., (2022) "Difference Between Poststructuralism and Postmodernism". penandthepad.com, URL: <https://penandthepad.com/difference-between-poststructuralism-postmodernism-8364644.html> [14.8.2023.]
14. Kavanagh, B. (2000.) Blather.com *Watchmen, microcosms and details [warning: spoilers]* Intervju s Alanom Mooreom URL: <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/watchmen-microcosms-details/>
15. Kavanagh, B. (2000.) Blather.com, *Northampton / "Graphic novel"*, Intervju s Alanom Mooreom URL: <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/northampton-graphic-novel/> [26.6.2023]
16. Khoury, G. (2008.) Comic Book Resources (CBR), *Meet Dave Gibbons*, no.23, URL: <https://web.archive.org/web/20090313023715/http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=18407> [26.6.2023]
17. Kukić, D. (2017). 'Mediji i (de)mitologizacija', *In medias res*, 6(10), str. 1503-1518. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/181550> [14.08.2023.]

18. panem et circenses. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=46415> [25.6.2023.]
19. paradoks. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=46587> [25.6.2023.]
20. postmodernost. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=49699> [25.6.2023.]
21. postmodernizam. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=49698> [25. 6.2023]
22. Pučić, P. (2021). 'Konzumerističko-postmodernistička kultura i oblikovanje identiteta', Master's thesis, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences, URL: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:125813> [14.8.2023.]
23. Raos, V. (2021). 'Francis Fukuyama: Identitet: Zahtjev za dostojanstvom i politike zamjeranja', *Politička misao*, 58(3), pp. 260-263 URL: <https://hrcak.srce.hr/262810> [19.5.2023]
24. Rukavina, K. (2021). 'Strategije gledanja. Prilog o političkim elementima postmoderne umjetnosti', *Filozofska istraživanja*, 41(3), str. 549-564. URL: <https://doi.org/10.21464/fi41305> [20.8.2023.]
25. Sherman, S. (2009.-2023.) The Greatest Books, *The Greatest Books Since 1950*, blog URL: <https://thegreatestbooks.org/the-greatest-fiction-since/1950> [26.6.2023]
26. Smith, M. (2016.) *The Postmodernism of Postmodernism: It's a "Funny" Story* . URL: [https://www.researchgate.net/publication/311240817\\_The\\_Postmodernism\\_of\\_Postmodernism\\_It%27s\\_a\\_Funny\\_Story](https://www.researchgate.net/publication/311240817_The_Postmodernism_of_Postmodernism_It%27s_a_Funny_Story) [14.8.2023.]
27. Splicetoday, *Debate on Postmodernism (1984)*, video, URL: <https://www.splicetoday.com/on-campus/debate-on-postmodernism-1984#discussion> [13.8.2023.]
28. Steel, E. (2009.) The Wall Street Journal, *Typeface Inspired by Comic Books Has Become a Font of Ill Will* URL: [https://web.archive.org/web/20090420022303/http://online.wsj.com/article/SB123992364819927171.html?mod=googlenews\\_wsj](https://web.archive.org/web/20090420022303/http://online.wsj.com/article/SB123992364819927171.html?mod=googlenews_wsj) [26.6.2023]
29. strip. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410> [25.6.2023.]

30. Titan Books (2008.) *Get Under the Hood of Watchmen...*, Dave Gibbons Intervju URL: <https://web.archive.org/web/20080802171345/http://comiccon.titanbooks.com/watching-watchmen/> [25.6.2023.]
31. Žmegač, V. (2022.) *Iznevjerena postmoderna, Večernji zapisi Viktora Žmegača*, Vijenac 729 URL: <https://www.matica.hr/vijenac/729/iznevjerena-postmoderna-32736/> [19.5.2023]

## PRILOZI

### POPIS SLIKA

- Slika 1 Allan Moore i Dave Gibbons, *Watchmen* 1987., preuzeto s: <https://hyperallergic.com/527201/watchmen-alan-moore-graphic-novel/> © DC Comics
- Slika 2 Čuvari, Objašnjenje simultanosti, poglavlje 4, 124. str., © DC Comics
- Slika 3 Čuvari, Lutka koja vidi konce, poglavlje 9, 283. str., © DC Comics
- Slika 4 Čuvari, Mladi Jon Osterman, poglavlje 4, 111. str., © DC Comics
- Slika 5 Čuvari, Svi ljudi za njega su sjene, poglavlje 3, 83. str., © DC Comics
- Slika 6 Čuvari, Nije mu stalo do ljudi, poglavlje 9, 286. str., © DC Comics
- Slika 7 Čuvari, Nisi maknuo ni prstom, poglavlje 2, 55. str., © DC Comics
- Slika 8 Čuvari, Simbol, poglavlje 9, 120. str., © DC Comics
- Slika 9 Čuvari, Najpametniji momak na svijetu, poglavlje 2, 50. str., © DC Comics
- Slika 10 Čuvari, Veidtovo hodočašće, poglavlje 11, 354. str., © DC Comics
- Slika 11 Čuvari, Veidtova spoznaja, poglavlje 11, 356. str., © DC Comics
- Slika 12 Čuvari, Veidtova promišljanja o tržištu, poglavlje 10, 320. str., © DC Comics
- Slika 13 Čuvari, Black Freighter čeka mornara na pučini, poglavlje 11, 359. str., © DC Comics
- Slika 14 Čuvari, Mornar pliva prema Black Freighteru, poglavlje 11, 359. str., © DC Comics
- Slika 15 Čuvari, Kraj stripa u stripu, poglavlje 11, 369. str., © DC Comics
- Slika 16 Čuvari, Rorschachova maska, poglavlje 5, 160. str., © DC Comics
- Slika 17 Čuvari, Walter Kovacs bez maske, poglavlje 5, 170. str., © DC Comics
- Slika 18 Čuvari, Kraj stripa u stripu, poglavlje 6, 180. str., © DC Comics
- Slika 19 Čuvari, Otmica Blai Roche, poglavlje 6, 196. str., © DC Comics
- Slika 20 Čuvari, Rorschachov odgovor, poglavlje 4, 131. str., © DC Comics
- Slika 21 Čuvari, Rorschachova smrt, poglavlje 12, 404. str., © DC Comics
- Slika 22 Čuvari, Rorschachov zadnji potez, poglavlje 10, 334. str., © DC Comics
- Slika 23 Čuvari, Dan o svome djetinjstvu, poglavlje 7, 215. str., © DC Comics

Slika 24 Čuvari, Danova opravdanja, poglavlje 7, 219. str., © DC Comics  
Slika 25 Čuvari, Danovi osjećaji, poglavlje 7, 229. str., © DC Comics  
Slika 26 Čuvari, Laurie se žali Danu, poglavlje 1, 31. str., © DC Comics  
Slika 27 Čuvari, Keenov zakon ju je umirovio, poglavlje 4, 131. str., © DC Comics  
Slika 28 Čuvari, Lauriena spoznaja, poglavlje 8, 302. str., © DC Comics  
Slika 29 Čuvari, Lauriena reakcija na Veidtova djela, poglavlje 12, 402. str., © DC Comics  
Slika 30 Čuvari, Laurie oprašta majci, poglavlje 12, 409. str., © DC Comics  
Slika 31 Čuvari, Što se dogodilo s američkim snom, poglavlje 2, 58. str., © DC Comics  
Slika 32 Čuvari, Američki san, poglavlje 2, 58. str., © DC Comics  
Slika 33 Čuvari, Blake je drukčiji, poglavlje 4, 127. str., © DC Comics  
Slika 34 Čuvari, Blake je na koncu shvatio, poglavlje 11, 371. str., © DC Comics  
Slika 35 Watchmen, Ostavljam to u potpunosti u tvojim rukama, poglavlje 12, 414. str., © DC Comics