

Članak je primljen: 25. decembar 2011.
Revidirana verzija: 10. januar 2012.
Prihvaćena verzija: 15. januar 2012.
UDC: 741.5.071.1 Bilal E. ; 791.228

Jelena Smiljanić

studentkinja doktorskih studija

Grupa za teoriju umetnosti i medija, Interdisciplinarne studije Univerziteta umetnosti u Beogradu

jelenasmi@gmail.com

Postsocrealistički arhitektonski onirizam na primerima filmova i stripova Enkija Bilala

Apstrakt: Cilj teksta je analiza i istraživanje načina na koji su mediji transformisali film i komične stripove. Koristim interdisciplinarni pristup u tumačenju tri filma Enkija Bilala – *Bunker Palace Hotel*, *Tykho Moon* i *Immortal Ad Vitam*. Ovi filmovi predstavljaju kinematski pogled na post-apokalištične gradove – Beograd, Pariz i Njujork, u kojima Bilal narativom dramatiše specifične probleme vezane za postmodernizam – dovodi u vezu drevne mitologije sa diktaturom političkih sistema u Istočnoj Evropi, kreira snažnu estetiku sanjivog, degenerativnog sveta ljudskih bića i androida, gde egzistencijalizam postaje bitna preokupacija. Umetnost socrealističkog hiperrealizma se ovde ukazuje kao paradigma. Arhitektura se u filmovima pojavljuje u vidu hibridnih modernih oblakodera industrijske strukture, eklektičnih postmodernih formi, dok je grad, unakažen, zagađen, postnuklearno opustošen, prikazan kao alegorija Hladnog rata krajem osamdesetih godina prošlog veka. Deformisani arhitektonski portreti ovih gradova se oslanjaju na nemački ekspresionizam poput onog u filmu *Metropolis* Frica Langa, te pokazuju uticaj futurizma i Bauhauusa. Distorzirani, postmoderni arhitektonski izraz anticipira distopijsku viziju budućnosti.

Ključne reči: interdisciplinarnost, transmedialnost, distopija, postmoderna arhitektura, socrealistički hiperrealizam;

Grad u filmu i stripu – *cityscape* i *distopija*

Kratak istorijat filmskog *cityscape* ukazuje na usku povezanost umetnosti filma i arhitekture. Nakon fantazmagoričnog Melijeovog (Marie-Georges-Jean Méliès) filma „Put na Mesec” (*Le Voyage Dans la Lune*, 1902)¹ koji je za cilj imao da pruži vizuelno zadovoljstvo pejzaža, objekata

¹ Inspirisan Vernovim romanom o putovanju na Mesec. „(...) Tako da se ovaj film može smatrati prvom ekranizacijom jednog naučno fantastičnog književnog dela“. Cf. Zoran Živković, *Zvezdani ekran*, Zagreb, Otokar

i događaja, film preko noći postaje vodeća industrija eskapističke zabave, naročito u ratnim godinama, postaje univerzum za sebe, fikcija, nudeći beg od stvarnosti u neki drugi, interesantniji i bolji svet. Nakon završetka Prvog i Drugog svetskog rata, arhitektura igra bitnu ulogu u obnavljanju razrušenih gradova, pa na taj način osvaja i medij filma. Berlin postaje centar urbanog i modernog života i putem filma biva predstavljen kao metropola, a što se arhitekturom i podržava. Ona osvaja polje filma u kome se mogu predvideti futuristički pejzaži i promovisati nove ideje i tendencije, novi *cityscape*, polje imaginacije gde je sve moguće – od utopije do distopije. U ratno doba, a naročito u Nemačkoj, nastaju ekspresionistički filmovi, među kojima i filmovi poput „Kabinet Dr. Caligarija“ (*Das Cabinet des Dr. Calligari*, Robert Vine /Robert Wiene/, 1920) ili „Asfalt“ (*Asphalt*, Džo Mej /Joe Maz/, 1929) prepuni kadrova sa oštrim crnim i belim figurama, sa dubokim senkama gde naslikani vidici izvrću perspektivu mesta dešavanja kako bi dočarali sveprisutni psihološki poremećaj nakon Prvog svetskog rata, stvarajući klaustrofobične svetove u kojima se glumci kreću poput duhova u sopstvenoj senci, prestravljeni okolinom. Snimaju se filmovi koji govore o Vajmarskim ulicama kao psihološkim i vizionarskim prostorima grada „Ulica“ (*Die Strasse*, Karl Grune, 1923), o savremenom Berlinu sa metropolitiskim potencijalom gde se koriste umetnost i veština ranog Bauhauasa i živopisne ekspresionističke arhitekture. Ovi filmovi započinju moderni stil na prekretnici veka (*Die Nibelungen*, Friz Lang /Fritz Lang/, 1924). Arhitektura dolazi do izražaja, ali zahteva i posebno angažovanje, stvara se veštački set, snima se u studiju i koristi se model (*Der Letzte Mann*, Fridrih Murnau /Friedrich Murnau/, 1924).² Film stoji kao sinonim za urbanizaciju, žurbu i vitalnost gradskog života. Svetleće reklame, arhitektura koja se preklapa, nagomilano društvo i saobraćaj prikazuju jedan animirani Berlin.

Nedostatak govora u nemim filmovima povećao je značaj sredine oko likova. Arhitektura na ulici igra značajnu ulogu u takvim filmovima, uspostavljajući milje koji odlučuje sudbinu likova „gde niko ne priča, a sve drugo priča“³. U posleratno razrušenim gradovima i nemim filmovima, arhitektura je stekla gotovo status zvezde filma koji na suptilan i nesvestan način prenosi svoju uverljivost jer se pojavljuje kao pozadina, daje percepciju prostora i vremenski okvir.

Kontradiktorne reakcije filma na urbano iskustvo hermetički zatvaraju ceo opseg emocija povezanih sa velikim gradom kroz modernu istoriju, vodeći se na lestvici od idealizovanja do osuđivanja, od obmane do likovanja i do osećaja zabrinutosti i apokalipse. Film „Ulica“ (*Die Strasse*, Karl Grune, 1923) obuhvata sve ove stavove. Doživljaj šetanja ulicama je povezan sa doživljajem gledanja filma. Obećanja o uzbudljivim prizorima i neočekivanim čudima čini lutanice i gledaoce filma jednakima. Bioskop je postao oblik kompenzacije, mesto gde sve postaje moguće, bogatija realnost od one koja je ispunjena birokratijom. U filmu *Ulica*, prozor ušuškano stan postaje ekran i mi vidimo čoveka koji posmatra prizor iz sopstvenog doma. Sukobljavaju se dve sfere: ulica i dom, eksterijer i enterijer, javno i privatno. Studijski set kao potpuno iskontrolisana i veštačka sredina samo povećava magiju Vajmarske ulice, kao središta čuda i avantura. Granice između realnog i simuliranog Berlina postale su porodne. Dizajn lažnog grada i njegovog pejzaža, naslikanih površina, suptilno iskrivljenih dimenzija, dao je rad Ludviga Majdnera (Ludwig Meidner), dobro poznatog ekspresionističkog slikara nebodera i prizora ulica. Kako priroda nije više bila motiv slikara, već industrijski pejzaž, Majdnerove kompozicije prikazuju agresivni i neorganski, konstruisani futuristički izgled *cityscapea*. Doživljaji na ulici su privlačni, iako je Vajmarska ulica naposljetku pogubno mesto.

Keršovani, 1984, 63.

² Robert Herlt i Volter Rohrig, kao set dizajneri, stvaraju model nebodera, kreiraju iluziju, iako u Berlinu (gde se radnja filma dešava) u to vreme nije bilo zgrada viših od pet spratova.

³ D. Neumann, *Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner*, New York, Prestel, 1999, 29.

Ipak, novu ulogu arhitekture i analizu kako su se na filmu počeli prikazivati začeci bekstva od stvarnosti i projektovanje vizije nekog budućeg sveta i filmske ideje o utopiji, odnosno distopiji, treba započeti sa ključnim filmom, filmom Frica Langa *Metropolis* (1927). Lang stvara jednu od najupečatljivijih slika savremenog filma. On doslovno predstavlja futuristički pejzaž, uključujući društveno uređenje, arhitekturu, kostime i predviđanja tehnoloških promena i svoju viziju kao preteču totalitarizma koji tek treba da nastupi. „Metropolis je filmska fantazija o futurističkom gradu i njegovom mehanizovanom društvu.“⁴

Metropolis je grad masivnih zgrada, uzvišene strukture, spojen nebeskim mostovima i prožet različitim vidovima saobraćaja. On izražava osećaj moći i hladnoće koji je često povezan sa tehnološkom epohom. Nebeske kule se ponašaju kao mašine u kojima se živi, ulice postaju mnogobrojni kanali za prevoz robe i ljudi, javlja se mnoštvo glavnih saobraćajnica.⁵ Kada se posmatra arhitektura u *Metropolisu*, zapaža se jak uticaj njujorških nebodera,⁶ stilova poput futurističkog *Art Deco*a, Bauhauasa i gotike. Kombinacija radnje i celog društva ima važnu ulogu u koju se arhitektura uklapa. Uloga gotske arhitekture posebno ukazuje na snagu i slabost dve grupe ljudi – radnika i bogataša. Jaki, teški, veliki geometrijski oblici, koji slikovito daju izgled arhitekturi, jasno pokazuju ko ima kontrolu, ko je manje dominantan i identifikuju prirodu svojih stanara kao bezličnu i ugnjetavanu.

Metropolis je prouzrokovao efekat koji odjekuje i danas u filmskoj umetnosti. Strah od raspada savremenog i urbanog života, zahvaljujući opasnostima od zagađenja i sve izraženijim klasnim razlikama, predstavio je Ridli Skot (Ridley Scott) u distopijskom *noir* filmu „Blejd Raner“ (*Blade Runner*, 1982)⁷. Radnja ovog futurističkog filma se dešava u nuklearno devastiranom i mračnom Los Anđelesu 2019. godine, koji spiraju kisele kiše. Vizuelno i arhitektonski se ugleda na Langov *Metropolis*. Postindustrijski grad je grad ruina koji se uočava u eklektičnoj arhitekturi bezličnih ljudskih lica, izgubljeni pojam vremena koje je do te mere ubrzano da se čini da je život gotov, iako još nije ni počeo. Skot predstavlja arhitekturu kao radikalni eklekticizam, egzibicionistički se koristi arhetipima prošlosti kako bi stvorio novu sintezu; spravlja mešavinu klasične orijentalne mitologije sa egipatskim elementima dekora, grčkim i rimskim stubovima, neonskim *film noir* osvetljenjem.

Film, koji ikonički predstavlja arhitekturu budućnosti pored *Metropolisa* i *Blejd Ranera*, je svakako Besonov (Luc Besson) „Peti element“ (*Fifth Element*, 1997) u kome su očigledni uticaji oba prethodnika, samo ovaj put unapređeni zahvaljujući boljoj tehnologiji. Sam dizajn je radio strip majstor Mebius (Jean Giraud aka Moebius) ali i Žan Klod Mezier (Jean-Claude Mézières) na osnovu čijih ilustracija za petnaesto izdanje *Valérian et Laureline*⁸, pod nazivom *The Circles of Power*, je urađen i veliki deo samog filma (od taksija, pa do samog izgleda grada). Njujork je razvijeni grad 23. veka, koji se, kao i *Metropolis*, sastoji od gornjeg i donjeg nivoa, arhitektonski vrlo sličan današnjem izgledu grada. Njujork je svetlucač i brz grad, vrlo pristupačan i praktičan, nasuprot tamnoj i dekadentnoj slici Los Anđelesa u *Blejd Raneru*.

Beg od stvarnosti je predstavio i Enki Bilal u svom drugom filmu „Tiko Mun“ (*Tykho Moon*, 1996). Kako je sniman u studiju u Dizeldorfu, Bilal se vešto koristio perspektivom da bi nadomes-

⁴ R. Graham, W. Heather, *Key Film Texts*, New York, Oxford University Press, 2002, 28.

⁵ Slike saobraćajnog sistema su nadahnute od strane *Vizionarskog grada* slikara Vilijama Robinson Lija (1908) i dela arhitekta Sant Elija – *Novi grad* (1914.)

⁶ Lang je navodno bio jako impresioniran vertikalnošću i energijom Njujorka kada ga je posetio ranih dvadesetih godina prošlog veka. Bio je pod uticajem „ekspresionizma koji je razdvojen od realizma američke kinematografije tog vremena.“ D. Neumann, *Film Architecture...*, op. cit. 12.

⁷ Temelji se na romanu *Sanjaju li androidi električne ovce?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1969.)

⁸ Poznatiji kao *Valerian*, izlazio je u magazinu *Pilote*, inspirisao filmove kao *Peti Element*, *Avatar*, *Ratovi Zvezda*.

tio mali budžet koji je ograničavao tehniku i prostor samog snimanja.⁹ Sam je izjavio da *Tiko Mun* odaje utisak pozornice i skoro improvizovane predstave. Podsećajući nas na prvi SF film ikada i imaginarni čovekov *Put na mesec*, Bilalova vizija kolonizacije meseca je sasvim prirodna reakcija na moguću termonuklearni armagedon Hladnog rata. Pariz oniričkog Bilalovog sveta smešten je na mesecu. Distopijski grad usred ničega, alegorijski je bipolaran, opasan zidom poput nekada Berlina ili obala Francuske, u kome *cityscape* predstavlja dislocirani pejzaž arhitekture Pariza. Bilal distorzijom razmera monumentalnih zdanja, poput Ajfelovog tornja, Napoleonovog Trijumfalnog luka, Crkve Svetog Srca, Panteona, u prvi plan stavlja moderni „Veliki luk“ (*La Grande Arche de la Défense*), ukazujući na konačno neophodan raskid veze sa tradicionalizmom i razbijanjem već uniformisanog, pomalo monotonog Hausmanovog (Baron Haussmann)¹⁰ znanog pejzaža. Kolonijom vlada opšti kaos, nebo je spaljeno, ne vide se zvezde ni planete, zemlja se tek nazire, vlada čudno bestežinsko stanje, dan i noć nejednako traju, klaustrofobija pritiska. Predgrađe Pariza čine mesečevi pustinjski pejzaži sa po nekim nomadskim naseljem. Nostalgični snimci Zemlje više ne deluju toliko nedostižno kada se Anikst i Lena nađu u raketi koja napušta mesec.

Veza arhitekture, odnosno pejzaža i stripa je složena. Fransoa Šuiten (François Schuiten) je poznati francuski strip umetnik, čiji je rad karakterističan po korišćenju arhitektonskih elemenata. Kako on kaže, „arhitektura pomaže da se oko čitaoca uvuče u sam strip”. Ona je tu kao sredstvo jer omogućava orijentaciju u vremenu i prostoru. „Mene interesuje kompozicija. Strip podseća na topografiju sa pozitivnim i negativnim prostorom, što se može uporediti sa arhitekturom. U mojim pričama ne postoje crteži bez ljudi. Nemam neko posebno zadovoljstvo u crtanju samih zgrada. Ali mi koriste da pomoću njih napravim atmosferu, da nešto istaknem (...). Što se mene tiče, veza između stripa i arhitekture postoji, jer strip je priča znakova, gde arhitektonska scenografija ostavlja još veće mogućnosti da se ostvari narativ.“¹¹

Primerom „Betmena“ (*Batman*, Tim Burton, 1989), u formi stripa i filma prikazana je ne samo simbioza ove dve umetnosti, već i neverovatna sličnost grada Gotama (*Gotham City*) Langovom gradu Metropolisu, pre svega kroz razvoj odnosa između filma i gradskog pejzaža diskursom stripa i obrnuto. *Betmen* je smešten u Gotam koji predstavlja snažnu sliku distopije. „Grad je predstavljen kao brutalni, modernistički košmar.“¹² Produkcijski dizajner Anton Furst je predstavio Gotam kao stvaran i večni grad, koji geografski i istorijski podseća na neodređenu generičku američku metropolu. Scenografija je vrlo eklektična, što se odnosi na mnoge arhitektonske stilove i pokrete 20. veka. Veliki deo *cityscape-a* predstavljen je teškom industrijskom estetikom koja je nastala pod uticajem pokreta italijanskog futurizma i futurističko-tehnoloških gradova Antonia San Elije (Antonio Sant’Elia) „Novi Grad“ (*Citta Nuova*, 1914). *Cityscape* je, kao i u *noir filmu*, često predstavljan noću, sa ikonografijom punog meseca, tamnim i misterioznim gradskim ulicama, siluetama zgrada i ekspresionističkim senkama, sa zastupljenom arhitekturom grotesknh hibridnih stilova. Grad naseljavaju gangsteri i groteskne psihopate. U sledećem filmu „Povratak Betmena“ (*Batmen Returns*, 1992), izražena je fašistička arhitektura koju karakterišu ogromni kipovi gargojle, podsećajući na herojsko vajarstvo Brekera (Arno Breker), Hitlerovog (Adolf Hitler) omiljenog vajara. U isto vreme, oba filma imaju jaku gotičku atmosferu kao i *Metropolis*. Na kraju prvog filma, Furst je koristio model tradicionalne gotičke katedrale koju je

⁹ Jelena Smiljanić, Razgovor vođen sa Bilalom, *L’ hôtel du Louvre*, u Parizu, 18. aprila 2011. (Tekst autorizovan)

¹⁰ Baron Hausman je u periodu od 1852. do 1870. godine za vreme vladavine Napolena III (dekretno dobija moć da obnovi grad) izvršio najveće urbanističke reforme, tada još uvek srednjovekovnog izgleda Pariza. Više od 20 000 zgrada je uništeno i izgrađeno više od 40 000 novih.

¹¹ Stephan Beaujean, Razgovor vođen sa Šuitenom, 2. oktobra 1998. <http://www.du9.org/Francois-Schuiten>

¹² D. Neumann, *Film Architecture...*, op. cit. 8.

pretvorio u čudni neboder, a kojoj je kao inspiracija poslužio španski arhitekta Antoni Gaudi i katedrala „Sagrada Familija“ (*Sagrada Familia*) u Barseloni. Slično kao i u *Metropolisu*, gde su neboderi smatrani fascinantnim ikonama modernizma, „čudovista koja se izdižu visoko u nebo, mogu biti zahvalana za svoje postojanje jednoj beskonačnoj pohlepi gnusnog kapitalizma, odevenoj u luksuznu, lažnu arhitekturu koja nikako nije prikladna za njihove nečiste ciljeve“¹³. Furst, kao i mnogi drugi, bio je odlučan da Nemci treba da grade nebodere, ali sve dok su oni drugačiji od američkih nebodera. Postojeće samo jedna velika zgrada u centru grada, moderna verzija katedrale, koja nudi pomirenje sa izgubljenom duhovnošću srednjeg veka.

Iako nastali u različitim vremenskim epohama, *Metropolis* i *Gotam* su dva neverovatno slična grada koji se svode na kontekst grada Njujorka.¹⁴

Strip i film – transmedijalnost

Sa samim počecima filma, koji su bili zasnovani na dokumentarnim beleženjima Edisona (Thomas Alva Edison) i braće Lumijer (Lumière)¹⁵ poslednjih godina 19. veka, nastaju prvi animirani stripovi. *Primitivni* filmovi¹⁶ toga vremena su snimani po principu pozorišnih narativnih modela¹⁷ i smatrani su nekom vrstom spektakla i atrakcije, a ukazivali su na obostrani uticaj i začetak transmedijalnosti.

Simbioza stripa i filma traje gotovo od samih početaka razvitka obe umetnosti, od poznog 19. veka, kada, 1897. godine, Operov (Frederic Opper) crtani strip *Happy Hooligan* (1900) biva adaptiran u (živi) filmski serijal u kome je Blekton (J. Stuart Blacton) glumio lualicu. Stripovi koji su bili tretirani na isti način u doba nemog filma su, među mnogima, bili *Dreams of a Rarebit Fiend* (1904) Vinzora Mekeja (Winsor McCay) i *Little Nemo in Slumberland* (1905), kao i Makmanusov (George McManus) *Bringing Up Father* (1913) koji se kao strip štampao sve do 2000. godine. Tu je prvi američki dnevni strip *Mutt and Jeff* (1907) Bad Fišera (Bud Fisher) kao i „Maca Šiza“ (*Krazy Kat*, 1913) Džordža Herimana (George Herriman), kao i mnogi drugi. Animirani stripovi su bili bazirani na snimanju kakvo je praktikovano u vodvilju, gde se isticao spektakl iznad narativa. Ovo je trajalo sve do pojave klasičnog Holivudskog doba, gde se najviše ističu Mekkej i Heriman.

Period ranog filma (1895–1908) je bio karakterističan po „komičnom ili melodramatičnom žanru, egzotičnoj scenografiji, efektima trikova, sa temama iz svakodnevnog života“¹⁸. U ovom periodu, vodviljsko pozorište određuje žanrove i formalne norme samog filma, gde je akcent na dominantnosti stimulacije publike šokom ili spektaklom, čak i na uštrb razvijanja same priče ili stvaranja dijegentskog svemira. Bitnija je atrakcija od samog narativa. U Operovom primeru popularnog stripa *Happy Hooligan and his Airship*, animirani film se sastojao od jednog Hepi-ijevog leta iznad Njujorka na biciklu, zakačenom za mali cepelin koji iznenada eksplodira na kraju. Nema objašnjenja zašto Hepi leti iznad grada, niti zašto je eksplodirao, jer je za publiku tog vremena bio dovoljan spektakl leta i eksplozije.

¹³ Ibid. 35.

¹⁴ Gotam je staro ime za Njujork.

¹⁵ *La Sortie des Ouvriers de l'usine Lumière* (22. 03. 1895).

¹⁶ Izraz koji koriste istoričari filma – ne u pežorativnom smislu – da opišu taj medij od pronalaska njegovih prvih mašina do oko 1910. godine

¹⁷ *Veštački aranžirane scene ili pokretni tabloi*, kako ih je sam Melije nazivao, gde je kamera bila statična, uvek je snimala iz istog ugla, dok su se scena i objekti na sceni pomerali

¹⁸ Thompson, Kristin, “The Formulation of the Classical Style, 1909–28”, u: David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, (eds.), *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, London, Routledge, 2005, 157.

U tranzicionom periodu, koji je trajao od 1908–1917. godine, „američki bioskop se preselio iz vodviljsko narativnog modela u filmsku formulu gde je bilo zastupljeno slikanje po aspektima romana, popularno legitimnog pozorišta i likovne umetnosti, u kombinaciji sa posebnim filmskim uređajima.“¹⁹ Paralelno sa ovim pomakom, veći je i naglasak na samoj naraciji, gde, na primer, karikature iscrtane na tabli ožive i počnu da se pomeraju (Blepton, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906), slično Edisonovim licima napravljenim od testa koja se pomeraju (*Fun in a Bakery Shop*, 1902). Za prvi pravi animirani film se uglavnom uzima za primer „Fantazmagorija“ (*Fantasmagorie*) Emila Kola (Emile Kohl) koji je objavljen 1908. godine,²⁰ čije se ruke pojavljuju u samom filmu, a koje ga i prave, odnosno crtaju.

Nakon ostvarenja u kojima je koristio tehniku *lighting sketches* – brzo crtanje karikatura i crteža koji su pratili priču²¹ – Mekej 1911. godine snima „Malog Nema“ (*Little Nemo*) i postaje prvi animator koji kreira kratke crtane filmove na osnovu stripa. U desetominutnom *Malom Nemu*, *lighting sketch* predstavlja sponu između glume i akcije crtanja samog Mekeja, do trenutka kada crtani junak preuzima ceo kadar na velikom belom papiru u pozadini prostorije. Iako sam lik Nema nastaje pod direktnim uticajem snova Žila Verna (Jules Verne), kao i Melijeovog *Putana Mesec*, ovaj kratkometražni film, koji traje oko četiri minute, sastoji se samo od tri junaka koji se kreću po praznoj beloj površini, bez naznaka raspleta radnje.²²

Do 1913. godine, animirani crtani filmovi su rutinski počeli da se prikazuju u pozorišnim programima, jer su počeli da stižu sve više popularnosti kako su stripovi štampani u kaiševima u svakodnevnim novinama. Era strip adaptacija u nemom filmu i prve sveobuhvatne vaskolike hibridizacije stripa i filma su ostavile trajan uticaj na dalji razvoj animiranih filmova i filmova uopšte, ukazujući na važnost samog spektakla i njegovu usku povezanost sa narativnom formom.

Razvoj štampanih medija je omogućio širenje i razvijanje stripa i njegove popularnosti naročito dvadesetih godina, kada su nastajali prvi ilustrovani časopisi i to obično nedeljnici, namenjeni pre svega tek opismenjenoj radničkoj klasi. Prvi stripovi se pojavljuju najpre kao karikature u jednoj slici, a tek potom kao trake u dnu strane i to u dnevnim novinama. Kako je popularnost stripa rasla, tako se i sve veći broj urednika dnevnih novina odlučuje da uključi i nedeljni dodatak u boji za decu. Dok se Amerika borila za tržište stripa, evropski strip je bio oslobođen tereta komercijalnog uspeha, uživajući veću istraživačku slobodu, što je vremenom dovelo do stvaranja autorskog stripa. Pored Italije, isticale su se Francuska i Belgija kao zemlje koje su poznate po tradiciji stripova, kako ga oni popularno i skraćeno zovu „bede“ (BD) od *Bande Dessinée*.²³ Frankofoni strip se od dečjeg stripa deklarirao kao strip za odrasle. On je promovisao francusku kulturu, beležeći istorijske promene kritičkim medijumom, ne upuštajući se u aspekte masovne kulture, već se ispoljavajući kao ugledna umetnost za odrasle, kao takozvana „deveta umetnost“²⁴ (*la neuvième art*). Bio je vrlo popularan i rasprostranjen čak i u kritici stripa (za razliku od ne tako ozbiljnih američkih stripova kao što su *funnies* ili *comics*). Posle Drugog svetskog rata, francuski strip je postao prepoznatljiva ekspresivna forma u konstantnoj evoluciji (slično internetu devedesetih godina 20. veka). Kako je popularnost frankofonog stripa rasla, tako se javljaju strip časopisi kao *Spirou*, *Tintin*, *Vaillant*, *Pilote* koji stižu veliku popularnost širom Evrope i nastavljaju da se razvijaju do danas. Vreme nakon sedamdesetih godina 20. veka je donelo dosta novih stripova, orijentisanih ka starijoj publici.

¹⁹ Idem.

²⁰ Donald Crafton, *Before Mickey, The Animated Film 1898–1928*, Chicago–London, The University of Chicago Press, 1993, 60.

²¹ G. Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington, Indiana University Press, 1994, 8.

²² Donald Crafton, *Before Mickey...*, op. cit. 49–50.

²³ Francuska Nacionalna biblioteka, u svojim dokumentima nailazi na naziv *Bande Dessinée* tek 1960. godine po prvi put. Do tada se koristio izraz *dessin animé*.

²⁴ Prvi Univerzitet koji je nudio kurs BD je bio na Univerzitetu Vincennes u Francuskoj 1970. godine.

U Americi nastaju strip-giganti poput „DiSi Komiksa“ (*DC Comics*) i „Marvela“ (*Marvel*) koji je sedamdesetih godina orijentisan ka transmedijalnosti stripa i filma, gde se izdvajaju izdanja poput filma „Kapetan Amerika“ (*Captain America*, 1989). Ovaj film nastaje na osnovu istoimenog stripa (1941) predstavljajući super vojnika patriotu, obučenog u boje američke zastave, sa velikim oklopmom koji mu pomaže u borbi protiv sila Drugog svetskog rata (nacizma, fašizma, komunizma) i danas, terorizma. Zatim, tu je Sten Lijev (Stan Lee) zeleni junak „Halk“ (*The Hulk*, 1961) – čovek Brus koji doživljava transformaciju nakon što je bio izložen gama zracima, te predstavlja metaforu konstantne presije Hladnog rata od nuklearnog napada. Filmsku adaptaciju je doživeo 2003. godine (Ang Li /Ang Lee/). „Fantastična Četvorka“ (*The Fantastic Four*, 1961) nastaje kao prvi Marvelov strip godinu dana nakon osnivanja samog *Marvela* (1960). Tim super heroja je opet delo Stena Lija, nastalo na osnovu DiSijevo (DC Comics) stripa „Pravedni savez amerike“ (*Justice League of America*). Još jedan Lijev junak, „Ajron Men“ (*Iron Man*, 1963) je bogati industrijalac i ingeniozni inženjer koji, kako bi sebi spasao život, pravi odelo-štit, koje kasnije koristi u borbi protiv kriminala. Kao takav, on predstavlja alegoriju borbe Amerike i njene najnovije vojne tehnologije protiv komunista. Film je nastao 2008. godine i u njemu, kao i u drugom nastavku, 2010. godine, glavnu ulogu je dobio Robert Dauni (Robert Downey). Verovatno najkomercijalniji Marvelov superheroj je „Spajdermen“ (*Spiderman*, 1962) koji je nastao iz Lijeve želje da ponudi deci junaka – Pitera Parkera, gimnazijalca, opsednutog tinejdžerskim problemima otuđenosti, odbijanja i stidljivosti – sa kojim će moći da se identifikuju i na kraju ih prevaziđu kao i sam heroj. U trilogiji filmova (2002, 2004. i 2007), glavnog junaka tumači Megvajer (Tobias Maguire) u režiji Sema Raimija.

Forma stripa se proširuje, prelazi iz celine jedne priče u nastavke koji se serijski rade, te se prave stripovi sa pričama koje imaju početak, sredinu i kraj. Među novelama su na primer kompleksni klintistvudovski „Nadzirači“ (*Watchmen*, 1985) Alana Mura (Alan Moore), koji su superheroji-obični ljudi, stavljeni u politički kontekst osamdesetih. Film nastaje 2009. godine. Još jedna Murova i Lojdova (David Lloyd) novela „V za Vendetu“ (*V for Vendetta*), predstavlja distopijsko britansko društvo osamdesetih i devedesetih godina 20. veka, koje je preživelo nuklearnu katastrofu i borbu revolucionarnog anarhiste pojedinca protiv nacističkog režima. Strip „Liga uspešnih džentlmena“ (*The League of Extraordinary Gentlemen*, 1999) donosi udružene Murove knjiške junake i na osnovu njega nastaje i akciono avanturistički film sa istim nazivom 2003. godine. U njemu je radnja smeštena u 20. vek, a superheroji su likovi iz poznatih romana tog vremena, što „odskake“ od uobičajnih stripovnih junaka. Često nazivan *stripom za intelektualce* – *The Sandman* (Nil Gejman /Neil Gaiman/, DC Comics, 1989–1996) je, kao jedina grafička novela, osvojio 1991. godine *World Fantasy Award*.²⁵ Zatim je, pored *Nadzirača* i *Povratka viteza za tame* bio na top listi najprodavanijih novela *Njujork Tajmsa*. Protagonista sa više imena je antropomorfična personifikacija snova, koji je s početka bio deo horora, da bi potom atmosfera postala fantazmagorična, kombinujući elemente klasične i savremene mitologije. Film nastaje 1990. godine.

Bilal – interdisciplinarnost

Najdalje u samoj interdisciplinarnosti je svakako otišao Enki Bilal koji je svoj strip „Nikopol trilogiju“ (*Nikopol Trilogy*), kao pisac i ilustrator, pretočio i na filmsko platno kao reditelj filma *Besmrtnici*. On je prvi načinom žanrovski prelazak (iz stripa u film) koristeći se konstruktivističko fantazmagoričnim gradovima (arhitekturom) potvrđujući hipotezu hibridnosti žanrova kao, njihove simbioze i kolaža postmodernog društva.

²⁵ Izdanje #19, *A Midsummer's Night Dream*.

Enki Bilal 1980. godine započinje nagrađivanu grafičku novelu *Nikopol trilogija* sa prvom pričom *Karneval besmrtnika* koja ga je stavila u centar pažnje kao jednog od najzanimljivijih savremenih autora francuskog stripa. Novela se sastoji od tri naučno-fantastične priče – drugi nastavak trilogije je *Zena Zamka* (1986) a završetak novele *Hladan Ekvator* (1992) koji je dobio nagradu magazina *Lir*, kada je i proglašen za knjigu godine.

Nikopol trilogija je SF umetničko delo predstavljeno kao velika pustolovina fascinantnog sivila sa bilalovskom mešavinom nasilja, dekadencije, turobnosti i paranoje. Sva tri dela prožima jedan paralelan svet, svet egipatskih božanstava i verovanja u nadljudsko i besmrtno. Strip *Nikopol trilogija* se može posmatrati kao predmet istraživanja medijske transtekstualnosti, iz koga nastaje film *Besmrtnici*, 2004. Bilal oslikava distopijski Njujork, projektovan u budućnost 2095. godine,²⁶ pun patine, obeležen socijalističkim autoritativnim sistemom, sa demijurškim vođama koji teže besmrtnosti. Bilalov Njujork je mehanizovana i strukturirana sredina, paranoična fantazija sama za sebe. Eklektično društvo mutiranih ljudi i vanzemaljaca, besmrtna egipatska božanstva poput Horusa, Anubisa i Tota i umišljenici koji bi to da postanu, *ubermensch*-i koji boluju od *malade imaginaire*.²⁷ Futuristički Njujork postaje džungla u kome se život odvija u kanjonima visokih nebodera, daleko od zagađene i zaleđene zemlje, podsećajući na mostove *Metropolis*a koji međusobno povezuju zgrade, gusti saobraćaj *Petog elementa*, koji deluje mračno i dekadentno kao *Blejd Raner*, ali sa velikom dozom Bilalovskog sivila. Bilalov Njujork je poput Gotama, postindustrijski, prošaran cevima i kanalima, neonskim natpisima i sa autentičnim lebdećim tekstualnim porukama i vestima, kao pravo postindustrijsko društvo koje je očarano spektaklom i samom ekstazom komunikacije. Objedinivši unisone i unitarne elemente, Bilal stvara postmoderni grad hladne grandioznosti. Ne oslobađa ga gravitacije kao što je to učinio Beson, već transport kači za žice ili se pak on obavlja nekakvim futurističkim letelicama; nije dostigao postindustrijsku eru, kao što je to Los Anđeles *Blejd Ranera*, koji proizvodi estetiku đubrišta i reciklaže. Bilal scenografiju već zauzetog gradskog pejzaža obogaćuje egipatskom lebdećom piramidom.

Bilal – socrealistični hiperrealizam

Slična transmedijalnost je učinjena i 1989. u filmu „Bunker Palas Hotel“ (*Bunker Palace Hotel*) gde autor predstavlja zamišljenu diktaturu futurističkog sveta. Lideri se smeštaju u sklonište ispod zemlje, dok sumornim ulicama grada, okupanog kiselom kišom, tutnje meci. Ljudsko deformisano društvo opslužuju zapačene generacije androida. Film nastaje kao anticipacija raspada istočnoevropskog komunističkog bloka, što na gledaoca ostavlja nelagodni osećaj moguće i ne tako daleke stvarnosti, jer razmišljajući o budućnosti izražava šta je pogrešno u sadašnjosti. Ovaj film nastaje hibridizacijom ilustracija rađenih za strip „Partija lova“ (*La Partie de Chasse*, 1983) Pjera Kristina (Pierre Christine), što još jednom potvrđuje osnovu za dokazivanje hipoteze o transmedijskoj hibridizaciji, odnosno, o interdisciplinarnom odnosu između stripa i filma, a putem diskursa arhitekture. *Partija lova* je „postsocijalistički postmoderni“ strip koji intertekstualnošću izvodi političke parole vizuelnim prikazima čisto komunističkih simbola i ikona, poput crvene petokrake i crnog orla koji komunizmu nagoveštava smrt. *Partija lova* sa sobom nosi sve mutacije epohe, od raspada komunizma, do uzdizanja nacionalizma i islamizma i nastanka novih formi terora i strahova Jugoslavije (iako projektovana kao univerzalni, *bratski* narativ Istoka). Bilal predstavlja Beograd kao futurističku distopiju. Film je projektovan u ne tako precizno vreme budućnosti, a radnja je smeštena u napušteni i uništeni Balkanski grad, Beograd, kojim vlada

²⁶ Iako se u stripu radnja dešava u Parizu, Berlinu i Ekvatoru.

²⁷ Priča koja se poklapa sa totalitarnim vođom Mc Bee u filmu Tiko Mun.

totalitarni režim. Bilal magom, evocirajući detinje slike razrušenog Beograda bombardovanjem nakon Drugog svetskog rata,²⁸ dočarava težak lepljivi miris nakvašenog betona, maltera i peska, kojim odzvanjaju pucnji društva u raspadu. Bilalov Beograd ima dimenziju mračnog, propalog, apatičnog grada nad kojim je uvek oblačno vreme, što je postignuto veštim doctavanjem filmske trake. Bilalov dekonstruktivizam je samo vid „mimikrije i manipulacije postmodernog umetnika kasnog socijalizma, odnosno postsocijalizma (...) koji reaktivira (...) reciklira (...) rad, postaje karta političkih, kulturnih i umetničkih proizvoda koji kombinuju kolaž i montažu.“²⁹ Koristeći se elementima socijalističkog perioda, totalitarnim režimom i „ciničnim željama zapadne kulture“, Bilal bez ideoloških obaveza, iluzionističkom svešću, stvara onirični postsocijalistički Beograd, u kome se prepliću bodrijarovski simulakrumi. Drugačije rečeno, koristeći se socrealizmom, ne prikazuje dosledno aktuelnu stvarnost, već stvara simulacijsku hiperrealnost.³⁰ Bilal kombinuje Le Korbizijeovu (Le Corbusier) arhitekturu, i njegove uticaje na srpsku arhitekturu, sa psihološkom ideologijom socrealizma, reflektujući ih u doba postsocijalizma i neoavangarde.

Na početku filma Holm napušta svoju kancelariju koja se nalazi u monumentalnoj zgradi francuske ambasade, koja predstavlja tipični izraz francuske skladne modernističke arhitekture između dva rata, obogaćene elementima klasicizma i bogatstvom detalja. Holm plavim vozom stiže do Hotela *Palais* – skrovišta koje predstavlja zapravo palatu, načinjenu od hladnog sivog armiranog betona, *Beogradske zadruga*.³¹ Ova palata predstavlja simbol jedinstva: u političkom i društvenom sistemu Srbije na pragu 20. veka dolazi do nasilne smene vladajućih dinastija, kada je autokratski sistem vladavine Aleksandra Obrenovića smenjen parlamentarnom demokracijom vladavine Petra I Karađorđevića. Dakle, zgradu možemo posmatrati kao alegoriju jedne ere jedinstva, kada se u srpskom društvu toga doba razvijaju ideje romantičnog sadržaja, koje jasno odražavaju snažne težnje ka sveopštem preporodu nacije koje traju sve do raspada komunizma i složnosti, kada sam film i nastaje. Arhitektonski, Bilal u filmu negira socrealističku arhitekturu Beograda; bavi se teškim mastodontskim zgradama koje odišu elementima romantizma i eklekticizma. Bilal dodeljuje palati *Beogradske zadruga* ulogu glavne glumice koja nasuprot teškim vremenima odoleva i ovaj put mecima, taložeći novi sloj patine.³² Holm, kao i ostali članovi vladajuće garniture se liftom spuštaju u bunker, duboko u zemlju, poput Langovih radnika utopističkog *Metropolis*a.

Film *Bunker Palas Hotel* je ideološki i psihološki povezan sa socrealizmom šezdesetih i sedamdesetih godina. U doba komunizma, arhitektura je korišćena kao psihološki upravitelj ljudima, čime se i sam Bilal služi prikazom klaustrofobičnih ambijenata bunkera. Kompoziciono nezgrapni i neskladni prostori su vizuelno i psihološki otuđeni, odbojno sivi i bezlični. Enterijer hotela je predstavljen oštrim ekspresionističkim linijama mračnih sivih hodnika i soba bez dnevnog svetla, kao svet bez vazduha i kontakta sa spoljnim svetom koji postaje sve hladniji, te svet za sebe, jedna vrsta „prikriivanja odsustva duboke stvarnosti“ bodrijarovskog *simulakruma*.

²⁸ „(...) But the aesthetics we all possess are those of memory. I remember a mass of buried images, not necessarily beautiful ones, of my home city, Belgrade, heavy and ruined, inelegant but so much alive. This memorized subconscious has a great influence on my drawing. I don't like drawing reality. Nor filming it (...)” Enki Bilal, interview with Laure Garcia, *Le Nouvel Observateur*.

²⁹ Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb, Horetzky, 2005, 95–96.

³⁰ Po ruskom teoretičaru Mihailu Epštejnu definicija socrealizma, za koji još kaže da je eklektičan *patchwork* tradicionalnih stilova evropske umetnosti. Cf. Nikola Dedić, *Utopijski prostori umetnosti i teorije posle 1960*, Beograd, Atoča, 2009, 81.

³¹ Tačnije, prvog srpskog osiguravajućeg društva *Beogradske zadruga* iz 1905. i 1907. godine, koju su izgradili Nikola Nestorović i Andra Stevanović u eklektičnom neorenesansnom duhu sa nagoveštajima secesije. Prema planovima koje je uradio 1926. godine arhitekta Rože-Emil Eksper, glavni arhitekta francuske vlade.

³² Ibid. 7.

Bilal fabrikuje stvarnost, jer ta fabrikovana stvarnost ne ostaje samo na pokušaju da se pretvara da je stvarnost. Ona počinje da poprima simptome iste, ona iz svoje lažne predstave prelazi u oblasti same stvarnosti i simulirajući je počinje da poprima njena obličja. Politička elita pokušava da simulira život na visokoj nozi u klaustrofobičnom bunkeru, dok obični smrtnici nastavljaju simulaciju života u vremenu i prostoru koji Bilal određuje. Kao što Bodrijar (Jean Baudrillard) kaže da bi „Diznilend bio dajžest američkog društva“, tako se može zaključiti da bi Bilalov Beograd bio svojevrsan objektivni *simulakrum* srpskog društva, gde se ne može razaznati realnost od imaginarnog, odnosno ko je označitelj, a ko označeni. Bilalov Bunker predstavlja prostornu projekciju diktatorskog režima i zatvorenosti vlasti, predstavlja svoj sopstveni *simulakrum*.

I pored toga što film projektuje strahove od nuklearnog armagedona, tada već završenog Hladnog rata, zatim autorov vizuelni doživljaj – gotovo traumatski urezan ratom devastiranog grada nakon Drugog svetskog rata, danas se može reći da je film bio preteča raspada Jugoslavije, odnosno – logično – rekao bi *android recepcionar*, kraj jedne vladavine i ideologije. Klara je doživela da izađe iz bunkera, gde je dočekuje sunčano jutro Beograda, nudeći nadu u bolja vremena.

Zaključak

Interdisciplinarnim sagledavanjem odnosa između filma i stripa, u radu je prikazano kako je medijska hibridizacija moguća i sveprisutna u obe umetnosti koristeći se arhitekturom kao polaznom tačkom i međusobnom sponom u domenu formiranja gradskog pejzaža.

Američki arhitekta Piter Ajzenman u svom tekstu o kritičkoj arhitekturi u geopolitičkom svetu, govori o putu kritičnosti arhitekture u masovnim medijima. Svoje obrazloženje argumentuje činjenicom da je arhitektura do 18. veka bila primarni medij, za razliku od savremenog trenutka kada je njena osnovna pojavnost u ulozu instrumenta društva. Shodno tome, arhitektura je postala moćno sredstvo koje putem masovnih medija, poput filma i stripa, projektuje utopije i distopije, postavši idealani medij za različite vizije i pristupe arhitektonskom dizajnu, tj. set dizajnu. Dok film, kao i strip, nudi širok dijapazon vizije svetova, set dizajn, arhitekturom koja se javlja kao pozadina, prenosi svoju uverljivost – diktira atmosferu, vreme i mesto radnje, odražava stanje epohalne psihe postmodernog društva i pomaže u komunikaciji sa publikom.

Analizirana transmedijalnost u delima Enkija Bilala potvrđuje tezu ovog rada. Naime, može se reći da Bilal, svesno ili nesvesno, ucrtava lične projekcije gradskih pejzaža koristeći ih kao narativno zaleđe u svojim filmovima, odnosno stripovima. Sva tri Bilalova filma predstavljaju kinematografski pogled na postapokaliptične gradove – Beograd, Pariz i Njujork. Karakteristični pejzaži, kao slika budućnosti, nikoga ne ostavljaju ravnodušnim. Strah od mogućeg termoneklearnog armagedona je sveprisutan u svim njegovim delima. Bilal svojim stvaralaštvom potvrđuje i najbolje odslikava Grojsove (Boris Groys) reči: „Celokupni smisao postutopijske umetničke prakse se i sastoji u tome da prikaže da istorija nije ništa drugo do istorija pokušaja izlaska iz istorije, da je utopija imanentna istoriji i da ne može da bude prevladana u njoj; pokušaj postmoderne da okonča istoriju ovu samo produžava na isti način kao i njoj suprotni pokušaj da utemelji beskonačni istorijski progres.“³³

³³ Boris Grojs, *Umetnost utopije*, Beograd, Plavi krug, 2011, 158.

Literatura:

- Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington, Indiana University Press, 1994.
- Benjamin, Walter, “The work of art in the age of mechanical reproduction”, u: Hana Arendt (ed.), *Illuminations*, New York, Schocken Books, 1969.
- Dedić, Nikola, *Utopijski prostori umetnosti i teorije posle 1960*, Beograd, Atoča, 2009.
- Fell, L. John, *Film and the Narrative Tradition*, Norman, OK, University of Oklahoma Press, 1974.
- Graham, R. W. Heather, *Key Film Texts*, New York, Oxford University Press, 2002.
- Grojs, Boris, *Umetnost utopije*, Beograd, Plavi krug, 2011.
- Gunning, Tom, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, u: Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractios Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, 381–389.
- Neumann, Dietrich, *Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner*, New York, Prestel, 1999.
- Šuvaković, Miško, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb, Horetzky, 2005.
- Živković, Zoran, *Zvezdani ekran* (Osam decenija SF filma), Zagreb, Otokar Keršovani, 1984.

Vebografija:

- Elsaesser, Thomas, *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary*, London, Routledge, 2000, p. 3, ac. 02.12.2010. <http://www.digitalfilmarchive.net/clda/docs/FromGermanExpressionismtoFilmNoir.pdf>
- *Batman: Yesterday, Today & Beyond*, ac. 08.12.2010. <http://batmanytb.150m.com>
- Gunning, T., *The Question of Realism, The cinema of attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde*. p. 233, ac. 23.12.2010. http://www-english.tamu.edu/pers/fac/bhattacharya/files/cinema_of_attraction.pdf
- Williams, E. Douglas, “Ideology as Dystopia: An Interpretation of *Blade Runner*”, *International Political Science Review / Revue internationale de science-politique*, Vol. 9, No. 4, (Oct., 1988), 38–394. ac. 01.04.2011. <http://www.stanford.edu/~jonahw/PWR1/Docs/Williams-BladeRunner.pdf>
- Beaujean, Stephan, Razgovor vođen sa Šuitenom, 2. oktobra 1998. <http://www.du9.org/Francois-Schuiten>

Filmovi:

- Besson, L. *The Fifth Element*, France–US, Gaumont Film Company–Columbia Pictures, 1997.
- Bilal, E. *Bunker Palace Hotel*, France, 1989.
- Bilal, E. *Immortel Ad Vitam*, France, 2004.
- Bilal, E. *Tykho Moon*, France, 1996.
- Bross, Warner, *Batman press kit*, Los Angeles, 1989.
- Burton, Tim, *Batman*, Los Angeles, Warner Brothers Studios, Batman Bonus, *Shadows of the Bat: The Cinematic Saga of the Dark Knight*, CD 2, 1989.
- Burton, Tim, *Batman*, Los Angeles, Warner, Brothers Studios, 1989.
- Burton, Tim, *Batman returns*, Los Angeles, Warner Brothers Studios, 1992.

- Donner, R. *Superman*, US, Warner Bros Pictures, 1978.
- Favreau, J. *Iron Man*, US, Marvel Studios, Paramount Pictures, 2008.
- Grune, K. *Die Strasse*, Germany, 1923.
- Johnston, J. *Captain America The First Avenger*, US, Paramount Pictures, 2011.
- Lang, F. *Dir Nibelungen*, Germany, 1924.
- Lang, F. *Metropolis*, Germany, UFA, 1927.
- Lang, F., *Metropolis*, Germany, UFA, 1927.
- Lee, A. *The Incredible Hulk*, Universal Pictures, US, 2003.
- May, J. *Asphalt*, Germany, 1929.
- McCay, W. *Dreams of a Rarebit Fiend Bug Vaudeville*, US, The Milestone Collection, 1921.
- McTeigue, J. *V for Vendetta*, US, Warner Bros Pictures, 2006.
- Murnau, F. *Der Letzte Mann*, Germany, 1924.
- Norrington, S., *The League of Extraordinary Gentlemen*, UK–US, 20th Century Fox, 2003.
- Proyas, A. *The Dark City*, US, New Line Cinema, 1998.
- Raimi, S. *Spiderman*, US, Columbia Pictures, 2002.
- Schumacher, J., *Batman and Robin*, Los Angeles, Warner Brothers Studios, 1997.
- Schumacher, J., *Batman Forever*, Los Angeles, Warner Brothers Studios, 1995.
- Scott, R. *Alien*, USA, Brandiwine Productions, 1979.
- Scott, R. *Blade Runner*, USA Warner Bros Pictures, 1982.
- Story, T. *The Fantastic Four*, US, 20th Century Fox, 2005.
- Wiene, R. *Das Cabinet des Dr. Calligari*, Germany, 1920.

Stripovi:

- Bilal, E. *Nikopol Trilogy*, US, Humanoids Publishing.
- *La Foire aux Immortels*, 1980.
- *La Femme Piège*, 1986.
- *Froid Equateur*, 1992.
- Bilal, E. *Anymal Z*, Casterman, 2009.
- Bilal, E. *Tetralogie du Monstre:*
- *Le Sommeil du Monstre*, 1988.
- *32 Decembre*, 2003.
- *Rendez-vous a Paris*, 2006.
- *Quatre?* 2007.
- Gaiman, S. *Sandman*, US, DC Comics.
- Herriman, G. *Crazy Cat*, US, King Features Syndicate, 13.10.1913.–25.06.1944.
- McCay, W. *Little Nemo*, US, New York Herald, 30.4.1911.–26.7.1914.
- Messmer, O. *Felix the Cat*, US, Paramount Magazine, 1919.
- Siegel, J. Shister, J. *Superman*, DC Comics, 18.4.1938.
- Simon, J. *Meet Captain America*, US, Comics, Marvel, 1941.

(Post)socrealistic Architectural Onirism in Examples of Bilal's Films and Comic Strips

Summary: The aim of this paper is to analyze and explore the way the media have transformed film and comic strips by applying an interdisciplinary approach to three dystopian, phantasmagorical science-fiction movies by Enki Bilal: *Bunker Palace Hotel* (1989), *Tykho Moon* (1996) and *Immortal Ad Vitam* (2004) using them as case studies. All three films are a cinematic view of post-apocalyptic cities – Belgrade, Paris and New York in which Bilal's narrative dramatizes specific problems associated with postmodernism – linking ancient mythologies with the dictatorships of Eastern European authoritative political systems and creating a strong aesthetics of a specific dreamlike degenerative world of humans and androids in which existentialism is examined. The art of socio-realistic hyperrealism is presented as a paradigm. The architecture used in the films is a hybrid of ultra modern skyscrapers of industrial structure, full of eclectic post-modern forms, while the city is a deformed, polluted, post-nuclear wasteland used as an allegory of the Cold War at the end of the 1980s. The deformed architectural portraits of these towns are pictorially dependent on German Expressionism as seen in Fritz Lang's film *Metropolis* (1927) and show the influence of Futurism and the Bauhaus. The combined influence of Hieronymus Bosch and Joseph Stalin as well as that of Egyptian mythology creates Bilal's profoundly individual universe. The distorted and postmodern architectural expression is seen as a dystopian vision of the future.

Keywords: interdisciplinary, transmediality, dystopia, postmodern architecture, socio-realistic hyperrealism;