

Uporaba tabua u anime serijama "Death Note" i "Death Parade"

Hotovec, Marko

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, The Faculty of Political Science / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:114:542693>

Rights / Prava: [Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International/Imenovanje-Nekomercijalno-Bez prerada 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-16**



Repository / Repozitorij:

[FPSZG repository - master's thesis of students of political science and journalism / postgraduate specialist studies / dissertations](#)



Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij novinarstva

Marko Hotovec

UPORABA TABUA U ANIME SERIJAMA
DEATH NOTE I DEATH PARADE

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2018.

Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij novinarstva

UPORABA TABUA U ANIME SERIJAMA
DEATH NOTE I DEATH PARADE

DIPLOMSKI RAD

Mentorica: prof. dr. sc. Zrinjka Peruško

Student: Marko Hotovec

Zagreb

kolovoz, 2018.

IZJAVA O AUTORSTVU

Izjavljujem da sam diplomski rad *Uporaba tabua u anime serijama Death Note i Death Parade* , koji sam predao na ocjenu mentorici doc. dr. sc. Zrinjki Peruško , napisao samostalno i da je u potpunosti riječ o mojem autorskom radu. Također, izjavljujem da dotični rad nije objavljen ni korišten u svrhe ispunjenja nastavnih obaveza na ovom ili nekom drugom učilištu te da na temelju njega nisam stekao ECTS bodove.

Nadalje, izjavljujem da sam u radu poštivao etička pravila znanstvenog i akademskog rada, a posebno članke 16-19. Etičkog kodeksa Sveučilišta u Zagrebu.

Marko Hotovec

Zagreb, lipanj 2018.

Sadržaj

1. Uvod.....	4
2. Teorijski okvir	5
2.1. Anime	5
2.1.1. Death Note	7
2.1.2. Death Parade	7
2.2. Značenje boja.....	8
2.3. Intertekstualnost i simboli.....	9
2.3.1. Biblijska simbolika	10
2.4. Tabu	12
2.4.1. Smrt.....	13
3. Istraživanje	14
3.1. Ciljevi istraživanja	14
3.2. Istraživačka pitanja	14
3.3. Metoda istraživanja analiza narativa	14
3.3.1. Jedinica analize	16
3.4. Znanstvena relevantnost	16
4. Simbolika zabranjenih tema	16
4.1. Fabula i priča	16
4.2. Struktura narativa.....	21
4.3. Analiza elemenata narativa.....	23
4.3.1. Kontrast obojanosti dobra i zla	23
4.3.2. Simboli iz raznih kultura.....	25
4.3.3. Zabranjeno voće iz Biblije	31
4.3.4. Misterioznost smrti	33
5. Zaključak	35
6. Popis literature	38
7. Prilozi.....	42
Sažetak / Summary.....	53

1. Uvod

Anime su svjetski raširen fenomen, a broj akademskih radova na hrvatskom jeziku je izrazito malen. Općenite informacije o *animama* su dostupne u enciklopedijama i zbornicima, ali ne postoji knjiga na hrvatskom jeziku koja se dublje pozabavila ovom tematikom. Malen broj članaka i knjige koje nisu prevedene na hrvatski jezik, mogu odbiti ljude od otvaranja ove teme. Ovaj rad stoga može poslužiti kao podloga za buduća istraživanja.

Istraživanjem se želi doći do odgovora na nekoliko pitanja. Na koji način *anime* serije koriste svjetski poznate simbole i tabue, kako pristupaju tabu temi smrti i koliko su takve teme prikladne za sve dobne skupine? Stereotipno je mišljenje da su sve animirane serije namijenjene isključivo najmlađoj publici. Korištenje univerzalnih svjetskih simbola također govori u prilog usmjerenosti ovih serija širokoj svjetskoj publici. Za potrebe ovog istraživanja korištena je analiza narativa. Analizirane su uvodne špice dvije *anime* serije u čijem je naslovu vidljiva povezanost sa tabu temom smrti. Riječ je o serijama *Death Note* i *Death Parade*. U oba slučaja, analiziranome videozapisu je moguće pristupiti na *Youtube-u*.

U teorijskom dijelu rada prvo će biti objašnjeno podrijetlo i značaj *anime* serija, te će ukratko biti opisana radnja dvije analizirane serije. Zatim će biti razjašnjeno simbolično značenje boja koje su bitne za kasniju analizu narativa. Sljedeći element narativa je intertekstualnost, čije će objašnjavanje biti potkrijepljeno višestrukim primjerima iz popularnih književnih djela. Odabrana su ona književna djela u kojima je vidljiva poveznica s biblijskim motivima, ali i analiziranim *anime* serijama. Zbog toga će biblijska simbolika biti detaljnije obrađena. Religijske teme poslužile su kao uvod za objašnjavanje zabranjenih tema, odnosno tabua. Glavni tabu na koji se ovaj rad koncentrira je smrt. Nakon pojašnjavanja metode istraživanja i istraživačkih pitanja, analiziraju se uvodne špice obje serije. Na njihovim su primjerima navedeni klasični dijelovi strukture narativa. Analiza elemenata narativa bavi se elementima objašnjenima u teorijskom dijelu.

Ovaj rad polazi od teze da su *anime* sklone korištenju općepoznatih simbola i tabu tema. Također, neke *anime* nisu namijenjene isključivo najmlađima jer je korištenje tabua nespojivo sa sadržajima za djecu.

2. Teorijski okvir

2.1. Anime

Navedena riječ već na prvi pogled asocira na određenu povezanost s animacijom. Odgovor o porijeklu riječi *anime* daje nam Susan Napier "animated films and videos—anime, a Japanese abbreviation of the English word “animation” "(Napier, 2001: 5). Najjednostavnije rečeno, riječju *anime* označavaju se razni žanrovi japanskih animiranih filmova i serija. Tematika *anime* serija uistinu je raznolika „Essentially, anime works include everything that Western audiences are accustomed to seeing in live-action films—romance, comedy, tragedy, adventure, even psychological probing of a kind seldom attempted in recent mass-culture Western film or television“ (Napier, 2001: 6-7). Sasvim je moguće da ste gledali neku *anime* seriju a da niste ni znali da je riječ o animiranoj seriji koja je proizvedena u Japanu. *Pokémon*, *Dragon Ball Z* i *Sailor Moon* su samo neke od *animi* koje su se prikazivale u Hrvatskoj. No, prva japanska animirana serija nastala je puno ranije. Napier navodi da je za nju zaslužan Osamu Tezuka, autor prve *anime* naslovljene *Astro Boy (Tetsuwan Atomu)*, koja je krenula s prikazivanjem šezdesetih godina dvadesetog stoljeća (Napier, 2001: 16). Od tada do danas *anime* su postale svjetski raširen fenomen. Njihovu kvalitetu i vrijednost prepoznala je i ugledna američka filmska akademija. Dugometražni japanski crtani filmovi više puta su nominirani za najbolji dugometražni animirani film na dodjelama prestižne američke filmske nagrade *Oscar*. Dosada su nominirani filmovi: *Howl's Moving Castle*, *The Wind Rises*, *The Tale of the Princess Kaguya*, *When Marnie Was There*, te film *The Red Turtle* (<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2018>) . Film *Spirited Away*, redatelj *Hayao Miyazaki* iz dvije tisuće treće godine je tu nagradu i osvojio, te tako postao prvi i zasad jedini uradak kojemu je ukazana takva čast (<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2003>). Unatoč velikom inozemnom uspjehu, Mate Zorko i Hrvoje Mostarac upozoravaju kako su *anime* orijentirane prije svega japanskoj publici, te da unatoč svjetskoj popularnosti, nisu bile stvarane s namjenom izvoza (Zorko, Mostarac, 2014: 6).

U Hrvatskoj smo uglavnom navikli gledati animirane serije u jutarnjem terminu. Takav termin može sugerirati usmjerenost tih serija dječjoj publici. Uglavnom je riječ o serijama sinkroniziranim na hrvatski jezik. Ipak, postoje i iznimke. Treći program Hrvatske televizije prikazuje ovu vrstu serija u popodnevnom terminu (<http://www.hr.emb-japan.go.jp/hr/2017/kultura-2017-11-japanski-programi.html>). Osim termina prikazivanja, velika je razlika i u načinu prilagodbe. Točnije, u ovom slučaju serija ima hrvatske podnaslove, dok likovi govore japanskim jezikom. Takav odabir doima se pomalo neobičnim

s obzirom na dominaciju engleskog jezika u svijetu. Na trećem programu Hrvatske televizije uvelike se prikazuju sadržaji koji imaju određenu umjetničku ili kulturnu vrijednost, a to između ostaloga uključuje dokumentarce, koncerte klasične glazbe i renomirane filmove starijeg datuma (<https://lider.media/lider-trend/sosa-treci-program-vratit-ce-kvalitetu-na-hrt/>). Stavljanje *anime* serija u društvo takvih filmova može upućivati na svijest o kulturnom značenju *anime* serija. Činjenica da na internetskim stranicama Hrvatske radiotelevizije u opisu spomenute serije piše da se radi o japanskoj crtanoj seriji, umjesto samo crtanoj seriji, također ukazuje na specifičnost *animea*.

Kada spominjemo *anime* moramo objasniti i *mangu*. Hrvatska enciklopedija Leksikografskog zavoda Miroslava Krležje navodi kako u Japanu postoji duga tradicija stripa pod nazivom *manga*, koji se u suvremenom obliku javio sredinom dvadesetog stoljeća, pod utjecajem američkog stripa i animacije, a najpopularnije *mange* su adaptirane u animirane filmove odnosno *anime*, te navodi primjere autora i njihovih djela: Masamune Shirow (*Ghost in the Shell*), Akira Toriyama (*Dragon Ball*), Katsuhiro Otomo (*Akira*) (<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410>).

S obzirom da su *anime* porijeklom iz Japana, potrebno je nekoliko rečenica posvetiti i toj razvijenoj azijskoj zemlji. Zorko i Mostarac navode da je Japan je smješten u dijelu svijeta koji je izložen velikim prirodnim nepogodama „Mogućnost potresa i stanje spremnosti izgradilo je do određene mjere i japansku naciju, a često se pojavljivalo i kao tema u japanskim kulturnim djelima. Već spomenuti diskursi apokalipse, periodičnosti i novog početka pronalaze se i u toj geografsko-sigurnosnoj činjenici“ (Zorko , Mostarac, 2014: 8). Dakle, istaknute prirodne prijetnje zasigurno su utjecale neke autore i potaknule ih da se bave tabu temama koje se povezuju sa smrću. Japanci imaju pomalo neobičan odnos prema religiji. Macer navodi kako je broj pripadnika različitih religija dvostruko veći od broja stanovnika, što znači da većina Japanaca slijedi više od jedne religije od kojih su najistaknutije budizam i šintoizam, a neki od njih se djelomično slažu i sa idejom kršćana (Macer, 1996: 678). Yutaka Kata ističe kako je smrt izuzetno česta tema u šintoizmu i budizmu (Kato, 2013: 76). Serije *Death Note* i *Death Parade*, koje su predmet analize ovoga rada, vezane su upravo uz ovu tematiku.

2.1.1. Death Note

Glavni lik ove serije je briljantni student Light Yagami koji pronade tajanstvenu bilježnicu koja ima moć ubiti ljude čija imena u njoj napiše, te odluči stvoriti novi svijet bez kriminala, ali nakon što previše kriminalaca umre na misteriozan način, u potragu za počiniteljem kreće legendarni detektiv L, što rezultira nadmudrivanjem dva genijalna uma (<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6592>). Iako se na prvi pogled čini da glavni lik ima barem djelomično časne motive, treba napomenuti kako se on služi bilježnicom kako bi uklonio ljude koji su u zatvoru, ali nisu osuđeni na smrt. Vlasti ga stoga smatraju masovnim ubojicom, ali im je poznat samo pod pseudonimom Kira. Osim toga, Light ne preza od uklanjanja bilo kojeg istražitelja koji nasluti njegov pravi identitet. Ipak, korištenje bilježnice ima određena ograničenja. Da bi izvršio ubojstvo, vlasnik bilježnice mora biti upoznat sa imenom i licem osobe koju želi eliminirati. Treba napomenuti kako vlasnika bilježnice u stopu prati njen izvorni vlasnik, bog smrti Shinigami, ali njega može vidjeti samo osoba koja dodirne bilježnicu.

Internetska stranica Common Sense Media, bavi se procjenama prikladnosti raznih sadržaja mlađoj publici te kao takva služi kao pomoć roditeljima. Prema procjeni njihovih stručnjaka, serija *Death Note* je prikladna za osobe starije od šesnaest godina jer sadrži izvjesnu dozu nasilja i prostih riječi (<https://www.common sense media.org/tv-reviews/death-note>). S obzirom da se najozbiljniji filmovi ocjenjuju kao prikladni za osobe starije od osamnaest godina, može se reći da se radi o prilično ozbiljnoj seriji.

2.1.2. Death Parade

Mjesto radnje ove *anime* je bar Quindecim u kojega ljudi dolaze nakon smrti te se ne sjećaju da su preminuli, a zatim ih barmen Decim izaziva da međusobno odigraju različite vrste igara tijekom kojih se otkriva njihova prava priroda, te na taj način spomenuti sudac Decim prosuđuje hoće li ljude poslati u vječnu prazninu ili reinkarnaciju (<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=16375>). Likovima se tijekom igre polako vraća sjećanje i shvaćaju da su mrtvi. Svjesni su da o ishodu igre ovisi njihova budućnost, ali različito reagiraju. Dakle, dvoje ljudi budi se na nepoznatom mračnom mjestu i prisiljeni su protiv njihove volje odigrati neku vrstu igre. Ovakva situacija neodoljivo podsjeća na početnu situaciju u većem broju horor filmova.

2.2. Značenje boja

Iako postoji široki raspon boja, samo ih je nekoliko osnovnih, a o tome govori Vlatka Štimac Ljubas „Tri su osnovne (primarne) boje: crvena, žuta i plava. Složene boje dobivaju se miješanjem osnovnih: crvena i žuta daju narančastu, plava i žuta zelenu, a miješanjem plave i crvene nastaje ljubičasta. Te se boje nazivaju i *sekundarnima*“ (Štimac Ljubas, 2014: 94). Ista autorica objašnjava da se boje dijele na tople boje, koje se vežu uz vatru (crvena, žuta, narančasta) i hladne koje se vežu uz vodu, a u njih ubraja plavu, ljubičastu i zelenu (Štimac Ljubas, 2014: 95). Različitim bojama često pripisujemo simbolična značenja „Boje, kao dio našeg svakidašnjeg života, u svim su kulturama povezane s temeljnim simboličkim sustavima i složenim kulturološkim konstrukcijama, a osobiti životni uvjeti u pojedinim kulturama izazivaju različito tumačenje i djelovanje boja“ (Džidić, Barbančić, 2013: 31). Simbolično značenje nekih boja navedeno je i u Hrvatskoj enciklopediji „Plavi ambijent smiruje, a crveni stimulira i uzbuđuje. Goethe je podijelio boje na pozitivne i negativne; ljubičastu boju povezivao je s veseljem, crvenu s moći, modru s mirom i hladnoćom, zelenu s privlačenjem, tamnožutu sa smiješnim, svijetložutu s plemenitim“ (<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=8458>). U daljnjem objašnjavanju simbolike boja fokusirat ću se samo na boje koje su bitne za kasniju analizu. Riječ je o crvenoj, plavoj, ljubičastoj i crnoj.

Objasnimo prvo crvenu boju „Crvena primjerice simbolizira energiju, strast i ljubav, no u društveno-političkom kontekstu, na zastavama i grbovima ona nosi simboliku hrabrosti, ili pak lijeve orijentacije u političkom kontekstu“ (Štimac Ljubas, 2014: 95). Za istu boju Ana Tkalac Verčić i Anita Kuharić Smrekar navode da se smatra poticajnom i predstavlja boju sreće i djetinjstva, ali također simbolizira krv, rat i vatru (Tkalac Verčić, Kuharić Smrekar, 2007: 204). Iste autorice također su provele istraživanje u kojemu su navedene asocijacije koje boje izazivaju kod ljudi „Crvena boja ispitanike je asocijala na ljubav (28 ispitanika), strast (21 ispitanik), krv (20 ispitanika), agresivnost (10 ispitanika), te vatru, opasnost i drugo“ (Tkalac Verčić, Kuharić Smrekar, 2007: 206). Vlatka Štimac Ljubas ukazuje kako je crvena boja radosti, ona popravljiva raspoloženje te ubrzava puls i disanje (Štimac Ljubas, 2014: 96).

Plava boja ima drugačiju simboliku. Plava je boja aristokracije, vjernosti i plemenitosti (Štimac Ljubas, 2014: 96). U već spomenutom istraživanju koje su provele Ana Tkalac Verčić i Anita Kuharić Smrekar, ustanovljeno je da ljudi plavu boju povezuje sa smirenošću, harmonijom, čistoćom, tugom, depresijom i lojalnošću (Tkalac Verčić, Kuharić Smrekar, 2007: 208). U istom istraživanju utvđene su asocijacije koje ljudi povezuju s ljubičastom bojom

„Ljubičastu boju ispitanici su povezivali s arogancijom (31 ispitanik), mladošću (22 ispitanika), okrutnošću (14 ispitanika), strašću (11 ispitanika), te ljubavlju, nesrećom ili ju nisu povezali ni sa čime“ (Tkalac Verčić , Kuharić Smrekar, 2007: 208).

Crna boja koristila se u razne svrhe. Anita Džidić i Marina Barbančić spominju kako je crna boja uz skarletno crvenu, ljubičastu i tamnoplavu najcjenjenija boja plemstva, a objašnjavaju i povijesnu simboliku crne boje „Povijesno gledano, crnu se često povezuje s iskustvom noći i mračnoga, zla, smrti i grijeha i to ne samo u zapadnoj civilizaciji, nego i u pojedinim afričkim plemenskim zajednicama“ (Džidić , Barbančić, 2013: 31). Ova boja ima nešto drugačije značenje u Japanu „ U japanskoj tradiciji se crno povezuje uz moć, slično kao u zapadnjačkoj, ali je i iluzija (ili aluzija na) jednostavnosti i neuglađenosti“ (Džidić, Barbančić, 2013: 32). Crna boja koristi se i u frazemima. Frazemi *poslati nekoga pod crnu zemlju* i *zaviti nekoga u crno*, osim završetka života naglašavaju i bol koju smrt uzrokuje živim osobama koje su bile bliske s pokojnikom (Opašić ,Gregorović,2011 :64).

2.3. Intertekstualnost i simboli

Ištvan Lokos navodi kako se pojam intertekstualnosti pojavio u znanosti o književnosti šezdesetih godina dvadesetog stoljeća, a uvela ga je Julija Kristeva (Lokos, 2004 :57). Ivana Keser Battista objasnila je ovaj pojam „Intertekstualnost se za ovu prigodu može najjednostavnije definirati kao međusobnu povezanost dvaju ili više tekstova, prvenstveno kao odnos među književnim tekstovima u kojem se podrazumijeva da je za razumijevanje jednoga djela ključno poznavanje drugog djela“ (Keser Battista, 2010: 132). Prema Rolandu Barthesu je svaki tekst intertekst jer su u svakom tekstu prepoznatljivi drugi tekstovi, a varira samo forma pojavljivanja (Lokos, 2004 :58). Michael Riffaterre objasnio je svoje viđenje ovoga pojma „Prema njegovu shvaćanju, ukratko rečeno, intertekstualnost je opažanje onih veza koje književno djelo vežu s onim djelima koja su bila napisana prije ili poslije njegova nastanka“(Lokos, 2004:58).

Neki od boljih primjera intertekstualnosti mogu se naći u romanima. Antoine de Saint-Exupéry napisao je *Maloga princa*, a Clive Staples Lewis je autor *Kronika iz Narnije*, a oba djela obiluju asocijacijama na biblijske teme. Zorica Jurčević ističe kako dječji roman *Mali princ* obiluje pojavljivanjem broja sedam, jer glavni lik posjeti sedam planeta, sedmi planet je Zemlja, a na njoj upozna sedam likova i u sedam dana ispriča svoju priču pilotu (Jurčević, 2017 : 69). Ovaj broj veže se uz *Bibliju*, a njegovo značenje objasnio je Anon „Broj sedam vrlo je čest broj u *Bibliji* te se naziva i „vladarem biblijskih brojeva“ jer se javlja čak 562 puta,

a označava Boga i njegovo djelo, savršenstvo, potpunost, puninu“ (Anon 2017, prema Jurčević, 2017:69).

Marina Mađarević navodi niz biblizama koji su vidljivi u romanima o čarobnoj zemlji Narniji, a jedan od njih govori o odnosu koji tvorac Narnije lav Aslan ima prema ljudima „Aslan se redovito ljudima iz »našega« svijeta, Digoryju, Andrewu, Polly, Helen i Franku obraća kao »Adamovim Sinovima« i »Evinim Kćerima«“ (Mađarević, 2014: 249-250). Na ovaj primjer intertekstualnosti se nadovezuje i lik vještice Jadis za koju Mađarević kaže da nalikuje zmiji iz priče o Adamu i Evi „Digoryju nudi jabuku s drveta s kojega je Aslan zabranio jesti, čak i sama jede kako bi očuvala mladost, ali Digory, unatoč žudnji za kušanjem voća, odbija pojesti srebrnu jabuku i odnosi je Lavu koji ju je zatražio“ (Mađarević, 2014: 250).

Ni Miroslavu Krleži korištenje intertekstualnih motiva nije bilo strano. Krležina drama *Adam i Eva* poziva se na isti dio *Biblije*. Glavni likovi su dvoje ljubavnika koji počine suicid i nađu se u sablasno praznom hotelu Eden (Gavranović Porobija, 2012: 136). Pavao Pavličić navodi kako je sjećanje glavnih likova na prošli život zamučeno „Da se ne sjećaju svoga prijašnjeg života, vidi se po tome što ni Žena ni Čovjek ne znaju kako su umrli niti zašto, a ni u kojim okolnostima (premda neke krhotine znanja o tome ipak imaju). A pogotovo se to vidi po činjenici da se ne sjećaju jedno drugoga“ (Pavličić, 2003: 21). Ovakva premisa podsjeća na radnju analizirane serije *Death Parade*, gdje ljudi nakon smrti završe u lokalu nalik restoranu, te se ne sjećaju da su umrli.

Kao što je iz navedenih primjera vidljivo, posuđivanje motiva iz biblijske priče o postanku prilično je često. Još jedan primjer je *Izgubljeni raj*, autora Johna Milтона. Daniel Miščin u analizi Miltonovog djela govori o zmijinom iskušenju, a zmiju u ovom slučaju predstavlja zloduh „Zloduhov je nagovor na grijeh u tom smislu izvedenica istog licemjerja: Zlo je zaklonjeno maskom poželjne vrline“ (Miščin, 2016: 505). Ovi primjeri pokazuju kako su mnogi autori skloni uporabi biblijskih motiva. Spomenutim primjerima intertekstualnosti započeo sam temu biblijske simbolike koja će detaljnije biti objašnjena u nastavku.

2.3.1. Biblijska simbolika

Svaka religija, pa tako i kršćanstvo, ima određene osobine koje su karakteristične za sve religije. Opašić i Gregorović navode kako je smrt središnji dio svakog religijskog nauka i nadalje govore „I za većinu drugih religija smrt nije kraj jer nakon nje slijedi novi život, bilo

odlaskom duše u raj ili pakao, bilo reinkarnacijom“ (Opašić , Gregorović,2011: 56). Prema kršćanskom vjerovanju duša nakon smrti dolazi pred Božji sud, gdje će biti kažnjena ili nagrađena (Opašić, Gregorović,2011: 64). Budući da će u ovom dijelu biti riječ o simbolici *Biblije*, potrebno je objasniti neke ključne dijelove svete knjige kršćana i simboliku koju nose. Prije svega mislim na priču o postanku svijeta i simboliku križa.

U biblijskoj priči o postanku, prvi ljudi Adam i Eva živjeli su u rajskome vrtu u idili, sve dok ih zmija nije nagovorila da kušaju plodove sa zabranjenoga stabla (Post 2-3). Biblija Evin i zmijin razgovor opisuje riječima „Samo za plod stabla što je nasred vrta rekao je Bog: ‘Da ga niste jeli! I ne dirajte u nj, da ne umrete!’« Nato će zmija ženi: »Ne, nećete umrijeti! Nego, zna Bog: onog dana kad budete s njega jeli, otvorit će vam se oči, i vi ćete biti kao bogovi koji razlučuju dobro i zlo“ (Post 3, 3-5). Nakon kušanja zabranjenoga ploda Bog proklinje čovjeka i izbacuje ga iz rajskoga vrta (Post 3).

Uz spomenutu priču o postanku vežu se određeni motivi, koji na prvi pogled ne dolaze do izražaja. Jedan od njih je cvijet ruže. Anđelko Badurina u *Leksikonu ikonografije, liturgije i simbolike zapadnog kršćanstva* objašnjava njenu simboliku „Prije no što je postala običan zemaljski cvijet, ruža je rasla u zemaljskom raj u bez trnja. Tek nakon pada prvih ljudi ruža je dobila trnje, da podsjeća čovjeka na grijeh koje je počinio i na gubitak milosti Božje. No njen miomiris, ljepota neprestance čovjeka podsjećaju na rajске slasti“ (Badurina, 2000: 547, prema Jurčević, 2017:68). Zanimljivo je i značenje jabuke "U latinskome jeziku jabuka je označena riječju „malum“, koja označuje i jabuku i zlo, a jabuka u kršćanskoj simbolici označava i „Krista, novog Adama, koji je na se preuzeo teret ljudskih grijeha“ " (Badurina, 2000: 320, prema Jurčević, 2017:71).

Andreasen povezuje priču o Adamu i Evi sa glavnim antagonistom Biblije, palim anđelom koji se također ogriješio o Božje zakone što je imalo katastrofalne posljedice, „Stoga grijeh, i preko njega smrt, vuče podrijetlo od jednog između Božjih stvorenja iz Božje neposredne blizine, koje je počinilo bezakonje. On je potekao iz oholosti i pobune stvorenog bića protiv Stvoritelja. Tako je Božje stvorenje, Lucifer, postao đavao“ (Andreasen, 2001: 127). Što se nebeskih anđela tiče, Miščin navodi kako su oni neposredni glasnici božjih poruka i tumači Božje volje ljudima (Miščin, 2016: 495). Za spomenutog antagonista, *Biblija* također navodi kako je sklon lažnom predstavljanju „Ta sam se Sotona prerušuje u anđela svjetla“ (2 Kor 11, 14).

Prema kršćanskom vjerovanju, Bog je poslao svoga sina Isusa Krista, kako bi poništio grijeh prvih ljudi i svojom mukom na križu otkupio grijeh svijeta i omogućio ljudima vječni život. No, čak i Isus, koji je u kršćanstvu prikazan kao spasitelj svijeta, pokazuje strah od

smrti u trenucima kada se bliže trenutci njegove muke na križu i želi izbjeći muku ako je to ikako moguće (Mt 26,39). No, što križ zapravo simbolizira? Marko Babić govori kako križ nije izvorno kršćanski simbol, već je stariji od spomenute religije, te da kršćanima on ne simbolizira bilo koji križ nego onaj na kojemu je razapet Isus Krist, te opisuje kako stilizirani znak križa uključuje drvo križa i mrtvo Isusovo tijelo (Babić , 2005: 77-78). U antici je križ imao drugačiju simboliku „U grčko-rimskom svijetu u Isusovo doba križ je bio znak okrutne smrti ali i prezreni znak robova“ (Babić , 2005: 75). Babić također navodi kako križevi mogu biti grafički oblikovani na različite načine, te tako grčki križ (crux immissa) ima podjednako dugu uspravnu i poprečnu gredu te se više primjenjuje na istoku, dok latinski križ (crux oblongata) ima uspravnu gredu dužu od poprečne te se više koristi na zapadu (Babić , 2005: 79). Ipak,uz križ se ne moraju nužno povezivati asocijacije povezane uz muku. Simbol križa može biti grafički stiliziran i nalikovati na djetelinu s četiri lista koja je simbol sreće(Babić , 2005: 80).

2.4. Tabu

Vladimir Anić tabuiranjem naziva težnju jezika da se nešto ne imenuje zbog straha ili tjeskobe (Anić, 1994: 201). Kao glavne teme tabua Anić navodi: smrt, bolest, seksualnost i estetiku prirodnih funkcija(Anić, 1994: 201). Uvelike se s njim slaže Damir Kalogjera koji navodi kako su tradicionalne tabu teme vezane uz dijelove tijela, spolnost i religijsku tematiku, te ističe da snaga tih tabua nije jednako izražena u svim dijelovima svijeta (Kalogjera, 2002: 264). Prema definiciji Hrvatske enciklopedije Leksikografskog zavoda Miroslava Krleže, tabuom se smatra izbjegavanje određenih osoba,mjesta ili objekata, koji se smatraju opasnim ili svetima,a neke kulture vjeruju da kršenje tabua rezultira nesrećom, te su stoga tabui nešto što je zabranjeno propitivati ili kritizirati (<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60129>). U prošlosti su tabu teme bile vrlo ozbiljno shvaćene „Zakon o opscenim izdanjima iz polovice 19. stoljeća prijeto progonom pisca, izdavača i posjednika seksualno eksplicitnih tekstova“ (Kalogjera, 2002: 269). Situacija se od tada uvelike promijenila. Damir Kalogjera smatra kako mladi ljudi imaju veliki značaj u smanjivanju intenziteta tabua, jer su odlučni i skloni istraživanju koje ide do samih granica i često uključuje izravno spominjanje tabuiziranih riječi (Kalogjera, 2002: 269-270).

2.4.1. Smrt

Budući da su tabu teme na neki način zabranjene, zbog neugodnosti ih često izbjegavamo, a Maca Cicak smatra da je takav slučaj i sa smrću „Strah od smrti i stav neprihvatanja doveli su do njezinog ignoriranja“ (Cicak, 2008: 94). Ana Štambuk također smatra kako je smrt jedna od tema koju želimo izbjeći „Dobro je poznato da je poricanje, odnosno potiskivanje, psihološki obrambeni mehanizam kojim nastojimo izbjeći ozbiljno razmatranje smrti“ (Štambuk, 2007: 156). Sanja Pajnić navodi kako se zbog spomenute neugodnosti u djelima namjenjenima najmlađim uzrastima smrt često ublažuje „Iako nije neuobičajena u književnosti za djecu i mlade, tema smrti ponekad je eufemizirana i prikazana tako da čitatelju ipak pruži svojevrsnu zadovoljštinu – buđenje ili novi život (na nebu), moralnu pobjedu (umiranje je vrijedno viših ciljeva) ili duhovnu transformaciju“ (Pajnić, 2015: 58). Za razliku od dječje književnosti, u videoigrama je smrt prikazana na potpuno drugačiji način, u skladu s tim Štambuk navodi kako moderni filmovi i videoigre obiluju prikazima nasilnih smrti, zbog čega je zaključila da dolazi do stvaranja obrambenih mehanizama i neosjetljivosti, ali unatoč tome ističe kako je smrt svejedno iznimno tabuizirana u neposrednom životu (Štambuk, 2007: 157). Ipak, smrt nije oduvijek bila doživljavana kao nešto užasno „Dugo je bila shvaćana kao prirodna pojava prema kojoj su se ljudi prirodno odnosili. Zatim je u prošlom stoljeću postala uznemirujuća vijest i neprihvatljiv događaj protiv kojeg su uperene sve sile ljudskog znanja“ (Cicak, 2008: 93-94).

Opašić i Gregorović navode kako posredstvom jezika izbjegavamo izravni doticaj s temom smrti „Stoga u jeziku postoje mnogi izrazi kojima se na eufemiziran način govori o smrti, a jedni od takvih izraza su frazemi“ (Opašić, Gregorović, 2011: 55). Neki od primjera su: *izgubiti glavu* i *platiti krvlju* (Opašić, Gregorović, 2011: 61). Jasno je da su glava i krv živim bićima neophodne za život i da bez njih dolazi do smrti. Takva uporaba frazema ne čudi, jer ljudima zasigurno ne bi bilo drago da im se pridodaju osobine povezane sa umiranjem. Neki od primjera su sljedeći „Tako se poredbenim frazemima *blijed kao smrt* naglašava bljedilo lica uzrokovano bolešću ili strahom, *mršav kao smrt* izrazita mršavost, *hladan kao smrt* posvemašnja hladnoća koga ili čega, a frazemom *na smrt umoran* veliki umor i iscrpljenost“ (Opašić, Gregorović, 2011: 67).

Ova tabu tema posebno je nepoželjna u promotivnim spotovima, a o tome govori Divna Vuksanović, „I danas je, primjera radi, u reklamnoj industriji prikazivanje smrti u svrhu *advertisinga* nepoželjno (riječ je, svakako, o nevidljivim zabranama), pošto se pokazalo da vezivanje fenomena, pojma ili ideje smrti za neki proizvod, robnu marku, odnosno brend, ne

postiže dobar efekt na tržištu“ (Vuksanović ,2015: 1016). Spomenuta autorica smatra kako je danas tema smrti sveprisutna u medijima „Naime, već sama tema smrti, koja je u prošlim vremenima rijetko problematizirana, osim u filmovima i TV serijama, ili pak u djelima likovnih umjetnosti, od reklamnog i medijskog tabua, kako rekosmo, u našem vremenu prerasta u svojevrsnu opsjednutost tanatosom“ (Vuksanović ,2015: 1017). Ovakav stav, Vuksanović je dodatno pojasnila „Otuda film, pa čak i crtani filmovi namijenjeni djeci, obiluju prizorima smrti i nasilja, pa su se, tako, osjećanje, doživljaj i prikazivanje smrti na celuloidnoj traci razvili u poseban filmski žanr poput horora, koji se isključivo bavi ovom problematikom“ (Vuksanović , 2015: 1016).

3. Istraživanje

3.1. Ciljevi istraživanja

Cilj istraživanja je pokazati usmjerenost *anime* seriji prema širem svjetskom tržištu, odnosno da nisu namijenjene isključivo stanovnicima Japana već i ostatku svijeta što se očituje u sklonosti korištenja univerzalnih svjetskih simbola. Također se želi pokazati da *anime* mogu obrađivati tematiku koju ljudi tabuiziraju, a na taj način se želi istaknuti usmjerenost *animi* prema nešto zrelijoj publici. Radom se ujedno nastoji pridonijeti razbijanju stereotipa o tome da su sve animirane serije namijenjene isključivo najmlađoj publici.

3.2. Istraživačka pitanja

Radom se planira dobiti odgovor na nekoliko istraživačkih pitanja. Na koji način *anime* serije koriste svjetski poznate simbole i tabue? Na koji način *anime* pristupaju tabu temi smrti? Kakav je odnos *anime* prema prikladnosti za sve dobne skupine?

3.3. Metoda istraživanja analiza narativa

Kod analize narativa važno je obratiti pažnju na uzročno posljedične veze između događaja, utjecaj likova na događaje, vremenu dimenziju i učestalost pojavljivanja te kako je prostor iskorišten u pričanju priče (Gillespie, 2006: 96). Dakle, ova metoda je usmjerena prema opisivanju i razumijevanju sadržaja, a ne kvantifikaciji. Gleda se na koji način je analizirani sadržaj prikazan i koji faktori utječu na gledateljevo razumijevanje narativa.

Marie Gillespie kao glavne elemente narativa navodi uzročnost vrijeme i prostor, te ističe kako svaki narativ ima svoj početak i kraj (Gillespie, 2006: 81). Dakle, svaki film ili serija imaju određeno vrijeme radnje u koje su smješteni. Postoji početna situacija, potom od te situacije dolazi do različitih promjena koje dovode do završne situacije (Gillespie, 2006: 81). Uzmimo za primjer narativa nogometnu utakmicu. Početnu situaciju čini jednak rezultat i jednak broj igrača na obje strane. Nakon toga dolazi do različitih dodavanja, ozljeda, izmjena, prekršaja, sudačkih odluka te brojnih drugih faktora koji utječu na konačni ishod. Gillespie ukazuje da se ne radi se o nasumičnom nizu događaja (Gillespie, 2006: 82). To znači da su svi faktori međusobno povezani i kao takvi su doveli do konačnog rezultata, baš kao što do završne scene nekog filma dolazi nakon brojnih međusobno povezanih scena koje tvore narativ. Prema Gillespie, postoji razlika u trajanju događaja na ekranu, te u trajanju priče, a to omogućuje montaža, kao što omogućuje da istu priču ispriča veći broj likova (Gillespie, 2006: 94). Primjerice radnje neke serije odvija se u razdoblju od nekoliko dana, ali cijela serija traje svega nekoliko sati.

Kod analize narativa, svaka jedinica analize ima svoju priču i fabulu, pri čemu fabula čini samo ono što je jasno i vidljivo prikazano u određenom redu, odnosno samo ono što vidimo i čujemo (Gillespie, 2006: 90). Vratimo se na primjer nogometne utakmice. Utakmice se odigravaju na stadionima, ali ako su korišteni samo krupni kadrovi igrača, i to pod kutevima na kojima se vidi samo teren, tada gledatelj ne vidi taj stadion. Stoga on ne spada u fabulu, ali može biti element priče jer se može opravdano pretpostaviti mjesto odigravanja utakmice. Način na koji su informacije ponuđene utječe na gledateljevo razumijevanje priče, a upravo te pretpostavke koje se javljaju kod gledatelja tvore priču koju on razumije (Gillespie, 2006: 89-90). No zašto je uopće važno kako je priča ispričana? Način pričanja priče, utječe na oblikovanje društvene i političke stvarnosti (Gillespie, 2006: 83). Dakle, istu događaj možemo potpuno različito doživjeti ako nam je različito predstavljen. Vratimo se ponovno na primjer utakmice. Televizija iz zemlje koja pobijedi u finalu Svjetskog nogometnog prvenstva, zasigurno će u potpuno drugačijem tonu napraviti prilog o tom uspjehu, od zemlje koja je to finale izgubila. Za poraženu državu ta utakmica nije uzrok sreće već tuge i neuspjeha.

Dobar razlog za analizu narativa je što omogućuje otkrivanje promjena i otkrivanje stvari koje su ostale iste (Gillespie, 2006: 83). Do toga bi došli kada bi usporedili dva filma koja obrađuju istu priču, ali snimljena su u razmaku od nekoliko desetljeća (Gillespie, 2006: 83). S obzirom da se u današnje doba često snimaju nove verzije ili novi nastavci već postojećih filmova, zasigurno bi bilo moguće uočiti evidentne razlike. Svakih nekoliko godina

snimi se nova verzija *Pepeljuge*, ali ti filmovi se u mnogočemu razlikuju. U nekima od tih filmova radnja je smještena u prošlost, a u drugima se odvija u modernom svijetu.

3.3.1. Jedinica analize

Jedinica analize je uvodna špica *anime* serija *Death Note* i *Death Parade*. U naslovu obje serije je vidljiva povezanost sa tabu temom smrti. Analiziranom videozapisu o seriji *Death Note* je moguće pristupiti na sljedećoj poveznici: <https://www.youtube.com/watch?v=8QE9cmfxx4s> (pristupljeno 12.lipnja 2018.). Uvodnoj špici serije *Death Parade* moguće je pristupiti ovdje: <https://www.youtube.com/watch?v=UjjTMNDZi-A> (pristupljeno 12.lipnja 2018.).

3.4. Znanstvena relevantost

Popularnost *anime* serija prisutna je širom svijeta. Nažalost, malen broj akademskih radova na hrvatskom jeziku ukazuje na to da ovaj fenomen u Hrvatskoj nije dovoljno istražen. Veći broj *anime* serija sinkroniziran je na hrvatski jezik, što govori o postojanju interesa za ovom vrstom serija. Stoga postoji opravdan razlog za njihovim detaljnijim istraživanjem. Ovaj rad može poslužiti kao podloga za buduća istraživanja.

4. Simbolika zabranjenih tema

4.1. Fabula i priča

Death Note

PRIČA

Crvenooki mladić se budi. Čudovišno stvorenje nalazi se u gradu i njegova sjena s crvenim odsjajem nadvila se nad mladićem. To stvorenje poklanja mladiću jabuku. Stvorenje nije s ovoga svijeta jer isijava blještavo svjetlo, a mladić dobiva anđeoska krila. Crvenokosi mladić potom stoji na neboderu nasuprot kojega stoji plavokosi čovjek na drugome neboderu. Nakon što mladić pogleda ruže, one puknu i pojavljuje se natpis *Death Note*. Crvena jabuka iz crnila pada u mladićevo ruku. Mladić šetajući gradom, odlazi na usamljenu stazu na rubu nebodera, te pokraj njega prolete tamne ptice. Plavokosa djevojka leži na podu kao da nema

snage ustati. Mladić dramatično zagriže jabuku na vrhu nebodera i ispod punog Mjeseca. Potom vidimo šest ljudi u odijelima, tajanstvenog čovjeka koji šešikom skriva svoje lice, ženu koja u naručju drži nastradalog muškaraca te razne vrste čudovišnih stvorenja. Mladić sa kemijskom olovkom povlači crte na papiru, a neimenovani čovjek nastrada, te se zakrvavljenom rukom drži za ogradu. Mladićev uznemirujući pogled otkriva nešto nadnaravno na njemu. Njegov lik na glavu pada na pod i raspada se u gomilu staklenih komadića. Čudovišno biće koje mu je dalo jabuku odleti, dok je na nebu pun Mjesec, ostavljajući za sobom perje. Mladić se odlučno bori sa naletima vjetra i kreće prema naprijed. U uskome tunelu, čeka ga plavokosi čovjek s kojim se mora suočiti. Ranije prikazana djevojka, sada slomljeno tetura na kiši. Uličnim svjetlom obasjan mladić pruža joj ruku, na što ona odgovara na isti način. Ovaj put oči su mu u sjeni, čime je dodatno naglašena misterioznost. Mladić potom lebdi u zraku u bijeloj košulji, te ostavlja dojam da je postigao nešto veliko, nešto za čime je oduvijek težio, te je sada postao netko značajan. Iza njega se nalaze razni simboli poput kruga, anđeoskih krila ili nebeskih tijela.

Budući da je jedini prikazani lik na početku spota bio mladić, gledatelja se potiče na mišljenje da se čudovište nadvilo upravo nad njim, iako nije jasno vidljivo da se radi o njemu. Iz istog razloga, gledatelji kasnije misle da je jabuka pala upravo u njegovu ruku, i da su se njegove oči nadvile nad ružu. Kada mladić kuša jabuku, pojavi se velik broj novih likova, te se gledatelja navodi da vidi uzročno posljedičnu vezu između ovih događaja. Spomenute pretpostavke koje gledatelji spontano rade, ulaze u priču, jer na taj način gledatelj daje smisao onome što vidi (Gillespie, 2006: 89). Međutim, te pretpostavke ne ulaze u fabulu.

FABULA

Mladić otvara oči. Čudovišno biće je u oblačnom gradu. Ono daje jabuku mladiću sa krilima koja nalikuju na anđeoska. Isti mladić stoji na uzvišenju nasuprot pogrbljenog čovjeka s plavom kosom koji stoji na drugom uzvišenju. Istaknute su njihove oči. Cvijet ruže puca i vidimo stiliziranim slovima napisan naslov serije *Death Note*. Preko naslova pada jabuka i hvata ju ljudska ruka. Mladić hoda gradom punim nebodera. Mladićev odraz je vidljiv u jabuci. U jednom trenutku je slika zamrznuta i čini se da pokraj njega prolete crne ptice. Plavokosa djevojka s križićem oko vrata leži na podu. Izraz lica joj odaje neku vrstu neugode. Istaknute su njezine oči. Na vrhu nebodera stoji mladić s jabukom u ruci, a na nebu iza njega nalazi se veliki puni Mjesec. Mladić zagriže jabuku te se kadar zamrzne. Šest muškaraca

prikazano je jedan pokraj drugoga. U polumraku stoji čovjek u dugačkoj jakni i šeširu. Zbog njih mu se ne vidi lice. Iza njega nacrtan je određeni simbol. Djevojka sjedi na stolcu i u naručju drži muškarca koji nije pri svijesti. Prikazane su razne vrste čudovišnih bića. Nakon kadra crvenih očiju, netko povlači crtu kemijskom olovkom po papiru. Zakrvavljena ruka se pokušava uhvatiti za zid i za ogradu. Oko mladića se svuda nalazi plavi odsjaj, jedino mu oči imaju neobičan crveni odsjaj. Ista prostorija mijenja se u crveni odsjaj. Mladić naglavce pada na pod i razbija se u staklene komadiće. Čudovišno biće koje je mladiću dalo jabuku, poleti gradom ostavljajući iza sebe crno perje. Biće također ima crveni odsjaj u očima, a njegova okolina ima plavi odsjaj. Na nebu je pun Mjesec. Mladić se s poteškoćama kreće prema naprijed zbog naleta vjetra. U uskom prolazu vidimo plavokosog čovjeka od ranije kako ponovno stoji nasuprot mladića s crvenom kosom. Kamera dva puta brzo prolazi kraj njih dvojice. Jednom sa svake strane. Svaki prolaz kamere završava kadrom očiju. Prvo su istaknute mladićeve crvene oči, a potom čovjekove plave. Djevojka od ranije šeta gradom. Izraz lica joj je nesretan. Gleda prema gore. Prikazuje se mladić koji joj pruža ruku. Oko njih pljušti kiša, te i ona njemu pruža ruku. Ponovno vidimo istoga mladića kako joj pruža ruku. Mladić je u sljedećem kadru prikazan raširenih ruku i u centru kadra. Iza njega vide se razni simboli.

S obzirom da u prostor fabule ulazi samo ono što je izravno prikazano, sva mjesta za koja bi na temelju ostalih scena mogli pretpostaviti da postoje, ipak ne ulaze u fabulu (Gillespie, 2006: 96). Jasno je da mladić nije na čaroban način prenešen sa ulice na vrh nebodera, ali je na neki način morao ondje doći. Vjerojatno se poslužio stepenicama ili dizalom. Spomenuti prostor i pretpostavka, dio su priče. Na za razliku od priče, za konstruiranje fabule je bitno samo da se lik u jednom trenutku nalazi na jednoj lokaciji, a potom na drugoj. Gledatelj će kasnije iz ponuđene fabule, dati smisao viđenoj sceni i konstruirati priču (Gillespie, 2006: 90).

Death Parade

PRIČA

Sedam zaposlenika u kafiću, spremno je za tulum. Poziraju kao da se slikaju prije početka tuluma, a svatko rukama pokazuje u suprotnom smjeru. Najviši je čovjek s bijelom kosom. On radi kao barmen, a crnokosa djevojka nalazi se za njegovim šankom. Za jednim od stolova dvije djevojke nazdravljaju. Poput umjetničke klizačice crnokosa djevojka prokliže

kroz lokal na klizaljicama, a barmen je nagrađuje pljeskom. Otkrivamo pet vrsta igara koje su bitne u ovom lokalu. Pribor za njih nalazi se na šanku. Zaposlenici lokala veselo se njišu lokalom kao Tarzan na lijanama. Djevojka s pletenicom veselo pleše. Čovjek s naočalama sklapa ruke kao da se moli, a iza njega se pojavljuje četiri para ruku. Četiri djevojke iskoče iza njegovih leđa. Sa svake strane čovjekovih ispruženih ruku nalazi se po jedna. Jedna djevojka pleše, muškarac sa smeđom kosom trga košulju, a nakon što djevojka s pletenicom baci šal i prepusti se plesu, iz poda se uzdiže visoki plesni podij. Barmen i crnokosa djevojka plešu duet na spomenutom podiju. Ostali zaposlenici lokala dobro se povode te rade plesne pokrete. Muški zaposlenici nakratko plešu can can, a poslije se svi zaposlenici vrte na vrtuljku. Svi zajedno pobjedonosno i radosno podižu stisnutu šaku u zrak. Jedan od njih nervozno lupka po šanku s cigaretom u ruci, kao da čeka da tulum završi. Pale se svjetla u lokalu. Djevojka s pletenicom već je izašla van na zrak. Barmen u naručje hvata onesviještenu crnokosu djevojku. Čini se da je do tada ona bila privezana konopcima, poput lutke na konopcu. Barmen prstima ponovno pokazuje prema gore, na isti način na koji je pokazivao u prvome kadru, ali ovaj put uz njegovu ruku nalazi se i djevojčina. Za razliku od početka kada su svi pokazivali u različitom smjeru, sada je prikazano samo dvoje likova koji pokazuju u istom. Potom u naručju crnokose djevojke vidimo da u svakoj ruci drži po jednu krpenu lutkicu različitog spola.

FABULA

Sedam ljudi pokazuje rukama u suprotnim smjerovima. Svatko od njih (osim osobe kojoj se ne vidi lice) prikazan je posebno u krupnom kadru. Bjelokosi barmen miješa piće za šankom za kojim sjedi crnokosa djevojka. Svatko od njih popije po gutljaj. U izdvojenom dijelu kafića dvije djevojke nazdravljaju. Iza njih vidi se kako kadrom prolazi ranije spomenuta crnokosa djevojka. Ona na klizaljicama prođe kroz lokal, a barmen joj plješće. Prikazuju se slike i nazivi pet vrsta igara: biljar, kuglanje, pikado, zračni hokej i kartanje. Pribor za njih nalazi se na šanku ispred barmena, crnokose djevojke i djevojke s pletenicom. Zaposlenici lokala njišu se lokalom na nečemu što nalikuje na lijanu ili konopce. Djevojka s pletenicom pleše. Muškarac s naočalama sklapa ruke, a iza njegovih leđa se pojavljuje osam ruku. Muškarac jednom rukom pokaže prema dolje, a drugom prema gore. Pokraj oba ramena otkriva se jedna djevojka, kao i ispod obje ruke, te rade pokret rukama nalik pljesku. Latice cvijeća pretvaraju se u srca. Djevojka u kratkoj suknji pleše, a kadar je fokusiran na njenu

stražnjicu. Smeđokosi muškarac s naramenicama trga košulju i otkriva torzo, a ispred njega iskoči crna mačka. Djevojka s pletenicom nosi crvenu haljinu te baca šal, te nastaje dim. Iz poda izlazi neka vrsta crno crvenog uzvišenja. Bjelokosi barmen i crnokosa djevojka plešu na tom uzvišenju. Okruženi su svjetlima u obliku lijana koje vise sa stropa. Bjelokosi barmen, crnokosa djevojka, smeđokosi muškarac sa naramenicama i smeđokosa djevojka stoje ispred šanka jedno pokraj drugoga. Namještaju se u pozu sa jednom rukom oko struka, a drugom rukom palcem pokazuju prema svojim ustima, a koljena su im zgrčena. Smeđokosi muškarac drži neku vrstu kuglice ili kockice između dva prsta i rukama radi pokrete nalik plesu. Smeđokosa djevojka u kratkoj suknji pleše, a lice joj je nasmijano. Muškarac je nasmijan, a iza njega se nalaze lutke na konopcima. Djevojka s povezom na oku žonglira s bocama. Četiri muškarca su zagrljeni ispred šanka i prilikom plesa podižu nogu. Djevojka s pletenicom podiže ruke. Ljudi se vrte na nekoj vrsti svjetlećeg vrtuljka. Četiri muškarca su zagrljena u skupu i gledaju prema dolje. Svih sedam likova sada podižu ruke, a na većini njihovih lica vidljivo je dobro raspoloženje. Približno pola njih se nalazi ispred otvorenih vrata a polovica iza. Čovjekova ruka lupka prstima po šanku. U ruci je cigareta, a ispred nje je čaša s pićem. Svjetla koja dosad nisu radila, sada se pale. Na jednoj slici pojavljuje se slika knjige. Djevojka s pletenicom nalazi se na otvorenom, više nije svečano obučena, a pokraj nje prelijeću bijele ptice. Crnokosa djevojka onesviještena pada u naručje bjelokosog barmena. Čini se da su popustili konopci koji su je držali poput lutke te da zbog toga pada. Dvije ruke pokazuju prema gore. Riječ je o istoj djevojci i muškarcu, odnosno barmenu i djevojci crne kose. To je također isti kadar kao i prvi, samo nešto krupniji i ovaj put ovo dvoje likova rukom pokazuju u istom smjeru. U naručju osobe koja nalikuje na crnokosu djevojku nalaze se dvije krpene lutkice. Lutke imaju karakteristike muškarca i žene.

Vrijeme trajanja svake priče, obično je nešto duže od trajanja fabule, a zbog toga dolazi jer u priču ulaze i razna prisjećanja glavnih likova (Gillespie, 2006: 94). Budući da u analiziranom spotu likovi ne govore, teže je odrediti u kojim se scenama prisjećaju proteklih događaja. Motivi bilježnice i krpenih lutkica, zasigurno sa sobom nose neku priču, ali nije jasno koliko daleko u prošlost ta priča zadire. Osim toga jasna scena prisjećanja na prošle događaje nije prikazana.

4.2. Struktura narativa

Death Note

Uvod (0':00" – 0:06")

U brzom izmjeni kadrova upoznajemo glavnog lika, mladića s kosom i očima crvenog odsjaja. U njegovu gradu je prisutno čudovišno stvorenje, čija se sjena nadvila nad njim.

Zaplet (0':06" – 0'36")

Čudovišno stvorenje poklanja mladiću jabuku. Prihvatanje jabuke znači da će se mladić morati sukobiti sa plavokosim čovjekom koji zagovara drugačije stavove od njega. Njih dvojica stoje na vrhu različitih nebodera i iz daljine se suočavaju pogledima. Mladić potom šeta gradom noseći jabuku u ruci. Hoda po ulicama i neboderima. Umorna djevojka leži na podu.

Prijelom (0'36" – 0'49")

Mladić kuša jabuku na vrhu nebodera, ispod punog Mjeseca. Kao posljedica kušanja voća, odmah se pojavljuje velik broj novih likova. Od ljudi u odijelima, tajanstvenog čovjeka sa šeširom, žene s mrtvacem u naručju, do velikog broja čudovišnih bića raznih oblika.

Vrhunac (0':49" - 1':02")

Mladić rezolutno povlači crte na papiru nakon čega neimenovani ljudi stradaju. Na njemu je prisutan odlučan pogled kakav dosad nije imao. Spreman je boriti se protiv vjetra koji ga potiskuje. Zbog toga se mora suočiti sa plavokosim čovjekom. Ovaj put nema nebodera i provalije koja ih dijeli, već se nalaze u uskom hodniku.

Rasplet (1':02" – 1':21")

Umorna djevojka po kišnom vremenu dotetura do mladića. On joj pruža ruku, kao da joj želi pomoći. Ona učini isto. Mladić u zadnjem kadru lebdi u zraku u bijeloj košulji. Iza njega su vidljivi različiti simboli od kojih se ističu anđeoska krila. Ispred tipkovnice računala vidimo odgriženu jabuku, a potom ju zamjenjuje bilježnica smrti.

Death Parade

Uvod (0':00" – 0:21")

Upoznajemo likove zaposlene u lokalnu. Oni poziraju zajedno, a potom se svaki prikazuje u zasebnom kadru. Vidimo likove u njihovom naizgled uobičajenom poslu. Bjelokosi čovjek radi kao barmen u kafiću, a crnokosa djevojka za istim šankom pije piće. Druge dvije gošće sjede u izdvojenom dijelu kafića te nazdravljaju.

Zaplet (0'21" – 0'27")

Zaplet počinje kada crnokosa djevojka na klizaljicama, prokliže kroz lokal, čime je otkrivena prva ozbiljnija naznaka neobičnosti ovog kafića. Saznajemo da je ovaj lokal mjesto održavanja različitih igara jer se prikazuje pet različitih vrsta igara te njihov naziv. Rekviziti za te igre položeni su na šank ispred bjelokosog barmena i dvije ranije viđene djevojke.

Prijelom (0'27" – 0'40")

Likovi se njišu kroz lokal kao na lijanama. Sada svi likovi prikazuju određene neobičnosti. Čovjek s naočalama sklapa ruke kao da se moli, a iza njega se prikazuje osam ruku. Tada se otkrivaju četiri djevojke. Čovjek smeđe kose trga svoju košulju, a ispred njega iskače mačka. Djevojka s pletenicom baca šal i uz prasak se u svečanoj haljini upućuje na plesni podij.

Vrhunac (0':40" - 1':02")

Glazba postaje intenzivnija što sugerira da je tulum u punom jeku. Barmen i crnokosa djevojka plešu na izdvojenom plesnom podiju. Likovi sada rade još neobičnije stvari. Djevojka s jednim okom žonglira sa bocama. Četiri muška lika podižu noge kao da plešu can can ispred šanka. Djevojka s pletenicom u svečanoj haljini podiže ruke, dok se u pozadini čuje pjesma koja govori „Everybody put your hands up“. Netko puši cigaretu i lupka po šanku, kao da nestrpljivo čeka kraj tuluma.

Rasplet (1':02" – 1':18")

Pale se svjetla u lokalnu. Zabava je završila. Barmen u naručju drži onesviještenu crnokosu djevojku. Dvoje spomenutih likova pokazuju kažiprstom i palcem prema gore, kao u početnom kadru kada su pozirali. U zadnjem kadru vidimo djevojku kako u naručju drži dvije krpene lutkice koje nalikuju na ženu i muškarca.

4.3. Analiza elemenata narativa

4.3.1. Kontrast obojanosti dobra i zla

U uvodnoj špici serije *Death Note*, jasno je vidljiv kontrast između crvene i plave boje. Ta polarna različitost boja očituje se preko dvojice glavnih likova. Glavni protagonist ujedno je i glavni negativac. Oko njega je jasno vidljiva crvena boja. Nasuprot njega nalazi se detektiv koji ga progoni. Njega uvijek prati prepoznatljiva plava boja.

Obje spomenute boje pripadaju primarnim bojama, što govori o njihovoj izražajnosti. Crvena boja, u analiziranom spotu, povezuje se sa lošim asocijacijama. Čudovište koje poklanja jabuku ima crvene oči, jabuka je zabranjeno voće crvene boje, crvena je i krv na ruci ozlijeđene osobe. Ranije smo ustanovili da se crvena boja povezuje sa raznim asocijacijama. Izdvojio bih moć, energiju, strast, krv i rat. Plava boja je prisutna u nešto manjoj mjeri, ali je ipak značajna. Boja kose detektiva koji se suočava s glavnim likom je plava. Djevojka koja umorno leži na podu, također ima plavu kosu. Plava boja prikazana je uglavnom na način da budi određene neutralne asocijacije. Jedino što plavokosi detektiv radi u analiziranom isječku, je da se suprotstavlja crvenokosom protagonistu. On zapravo samo stoji i gleda, sučeljen sa svojim protivnikom. Ne radi ništa konkretnije od toga. Takvo ponašanje ne čudi jer se ova boja povezuje sa smirenošću, harmonijom i plemenitošću. Ipak, puko stajanje i gledanje se ne može povezati sa nečim plemenitim. Plava boja u analiziranom spotu, ne predstavlja nužno čistu dobrotu i ispravnost, ali je u ovom slučaju jedina koja se suprotstavlja crvenoj boji koja je prikazana kao simbol zla. Da plava i crvena nisu prikazane u očitom kontrastu i suprotstavljenosti, ne bi imali gotovo nikakvo saznanje o tome što se uporabom ove boje htjelo postići.

Još jedan primjer negativne uporabe crvene boje vidljiv je u sceni kada glavni lik biva razbijen u komadiće stakla. Ta scena se odvija na crno crvenoj podlozi koja nalikuje na šahovsku ploču. Samo jedan kadar prije razbijanja podloga je prikazana kao crno plava, a u kadru razbijanja postala je crno crvena.

Kontrast ove dvije boje dodatno pojačava uporaba neutralnijih boja poput bijele i smeđe. Na taj način se dodatno ističu predmeti koji su obojani u crveno ili plavo. Najbolji primjer za to su kadrovi koji prikazuju jabuku. Žarko crvena jabuka nalazi se u sredini ekrana, a ostatak slike djeluje sasvim blijedo, gotovo nebitno. Nadalje, vidljivo je da je boja kose od glavnog lika ustvari smeđa, samo što povremeno poprimi crveni ili bijeli odraz. U uvodnih nekoliko kadrova, prije nego što je uopće otkrivena zabranjena jabuka, on ima smeđu kosu obasjanu bijelim svjetlom, a u jednom kadru čak je i plava. Tek nakon što dobije jabuku, po

prvi put ga vidimo sa crvenom kosom. To sugerira da je prije dobivanja jabuke bio skloniji pozitivnom djelovanju, ali ga je jabuka iskvarila. U velikom broju kadrova je vidljivo kako protagonist ima smeđu kosu, ali u situacijama kada je suočen s detektivom kosa mu je uvijek crvene boje.

Spomenutog plavokosog detektiva karakterizira nepočestljana crna kosa i izrazito blijeda put. Od osobina likova koje nije moguće sa sigurnošću spoznati gledajući samo uvodnu špicu, a pojašnjene su u seriji, izdvojio bih da je detektiv pripadnik bijele rase, dok je glavni lik iz Japana. Na detektivu je vidljiv još jedan kontrast, onaj između crne i bijele boje. Pogotovo, ako uzmemo u obzir da osim crne kose ima i tamne podočnjake, a osim blijede puti, nosi bijelu ili sivu odjeću.

Boje koje karakteriziraju detektiva djeluju kao zrcalni odraz boja koje su tipične za glavnog muškog lika u drugoj analiziranoj seriji *Death Parade*. On radi kao barmen te ima potpuno bijelu kosu. Također ima blijedu put, no za razliku od detektiva skloniji je crnoj odjeći. Jedini bijeli odjevni predmet koji nosi je košulja, no preko nje je ogrnut crni sako, a hlače koje nosi također su crne boje. Dakle, detektiv ima crnu kosu i svijetlu odjeću, a barmen ima bijelu kosu i tamnu odjeću.

Crna i bijela boja kod ove dvojice likova asocirala me na kineski znak Yin Yang. Taj znak predstavlja filozofiju prema kojoj svemir pokreću dvije suprotstavljene, ali ipak komplementarne sile (<http://www.simboli.rs/jin-jang-simbolika/>). Ovoj zamisli možemo dodati i glavni ženski lik serije *Death Parade*. Riječ je o crnokosoj djevojci. Za razliku od barmenove bijele kratke kose, ona nosi crnu dugu kosu, a njena blijeda put u kontrastu je sa kratkom crnom haljinom koju nosi. Ipak, treba napomenuti kako spomenuti kineski simbol nije prikazan ni u jednom kadru analiziranih videozapisa.

Lokalom u koji je smještena većina radnje serije *Death Parade* dominiraju crna i ljubičasta boja. Ni u jednom trenutku spota ne vidi se sunčevo svjetlo, jer spomenuti uslužni objekt nema prozora. U kafiću je stoga prisutno umjetno osvjetljenje koje se pojavljuje u obliku prigušene ljubičaste svjetlosti, čiji odsjaj je nemoguće promaknuti. Ranije smo ustanovili da se ljubičasta boja povezuje sa arogancijom, mladošću, okrutnošću, strašću, ljubavi i nesrećom. Pozitivne osobine je moguće prepoznati na zaposlenicima lokala. Većina njih je nešto mlađa, a na njihovim plesnim pokretima moguće je prepoznati ljubav i strast. Negativne asocijacije nije moguće prepoznati. To može značiti da se u ovom lokalu događa nešto više nego što je na prvi pogled moguće vidjeti.

Zanimljivo je da se sve izdvojene boje (crna, crvena, ljubičasta i plava) povezuju sa plemstvom. Bjelokosi barmen je ustvari sudac Decim. On promatra ponašanje ljudi tijekom

odigravanja igara, te na temelju viđenoga donosi prosudbu hoće li preminule ljude poslati u vječnu prazinu ili reinkarnaciju. Njegova odjeća je crne boje. Upravo ta boja rabi se u sudstvu, što navode Džidić i Barbančić „Naime, do kasnog XVII. stoljeća u europskom pravnom sustavu upotreba boje pri odabiru sudske odore bila je proizvoljna. Od tada crno postaje univerzalna sudska boja, s tim da je Francuska prva prihvatila crnu, dok povjesničari pretpostavljaju da je britanska tradicija crne boje počela 1694. godine“ (Džidić, Barbančić, 2013: 33).

4.3.2. Simboli iz raznih kultura

RUŽA I LOPOČ

U jednom od prvih kadrova uvodne špice serije *Death Note*, vidljiv je cvijet ruže. U analiziranome videozapisu iz serije *Death Note*, protagonistove oči nadviju se nad nju i ona puca. U teorijskom dijelu, već smo ustanovili da ruža ima kršćansku simboliku, jer je ruža dobila trnje tek nakon grijeha prvih ljudi. Na sličan način, ruža se prelama tek nakon što glavni lik prihvati zabranjenu jabuku. S druge strane, simbol ruže koristi se i u drugim situacijama. Određeni likovi iz mitologije koriste ovaj simbol. Jean Chevalier i Alain Gheerbrant kažu kako se božica podzemlja Hekata, prikazuje ovjenčana vijencem ruže s pet latica (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 629). Tu je ponovno vidljiva poveznica sa smrću, jer je podzemni svijet mjesto na koje odlaze mrtvi. Simbol ruže prisutan je i u popularnoj kulturi. U bajci o *Ljepotici i zvijeri* koja je ekranizirana više puta, ovaj cvijet ima važnu ulogu. Naime, oholi princ ima vremena da pronađe svoju pravu ljubav, sve dok posljednja latica ne padne sa začarane ruže (<https://www.imdb.com/title/tt0101414/plotsummary>). Na posljetku ju pronalazi zato što je njen otac odlučio bez dopuštenja uzeti cvijet iz zvijerina vrta, što je dovelo do upoznavanja osobe koja je taj cvijet zaželjela, a tragično je što ona nije htjela nikakva blaga, već je skromno poželjela najobičniju ružu, no to je imalo tragične posljedice jer zvijer ne dopušta krađu cvijeća iz svoga vrta (http://os-jbadalica-graberjeivanicko.skole.hr/upload/os-jbadalica-graberjeivanicko/images/static3/1125/attachment/beaumont_ljepoticaizvijer.pdf). Prema ovim reprezentacijama, vidljivo je da ima nešto tragično u naizgled običnim biljkama poput ruže i jabuke, a obje biljke crvene su boje, što dodatno naglašava njihovu povezanost sa lošim konotacijama.

Ruža se također smatra simbolom ponovnog rođenja, a lopoč u Aziji ima isto značenje

kao i ruža (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 628-629). Na isti način, glavni protagonist serije *Death Note* doživi vidljivu preobrazbu, te izgleda kao da je preporođen. Prije kušanja jabuke hodao je po mirnim stazama, a nakon kušanja je spreman ići putem na kojemu će se boriti protiv vjetra. Također ima puno odlučniji pogled i prati ga crvena boja. U drugoj analiziranoj seriji *Death Parade*, nije prisutan simbol ruže, ali je vidljiv simbol lopoča. Spomenuti lopoč načinjen je od velikog broja stiliziranih srca koji zajedno tvore oblik lopoča. Nadalje, jedan od likova, ima upečatljivu bradu, ali i frizuru, koje podjednako izgledaju, a obje nalikuju lopoču. Prema tome, čini se da je lopoč u Aziji jednako popularan znak kao i ruža, dok imam dojam da su ljudi u zapadnim zemljama, ipak skloniji simbolu ruže.

SUNCE I MJESEC

U špici anime *Death Parade*, samo je u jednom kadru vidljivo prirodno svjetlo. Tada vidimo djevojku s pletenicom kako stoji u travnatom okruženju, te pokraj nje prelete ptice svijetle boje. Spomenuta scena smještena je pri kraju videozapisa, kada je zabava u lokalnu pri kraju. Sve ostale scene događaju se u tamnome lokalnu. U drugoj analiziranoj seriji, u nekoliko kadrova je moguće vidjeti dnevno svjetlo, ali čak i u tim situacijama nebo je uglavnom zamračeno oblacima. U obje serije prisutan je nedostatak Sunca. Nasuprot Suncu, u seriji *Death Note*, jasno je istaknut simbol punog Mjeseca. Dotaknimo se značenja ta dva nebeska tijela. Njihova simbolika može se povezati sa cijenjenim kovinama. Chevalier i Gheerbrant navode da se zlato povezuje uz nešto aktivno, muško i solarno, a srebro se povezuje s motivima vezanima uz nešto pasivno, žensko, lunarno i vođeno, a osim toga srebro simbolizira nesreću koju izaziva pohlepa (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 684). Isti autori navode drugi primjer te govore kako se u Australiji Sunce i Mjesec smatraju očima neba, a Sunce se smatra dobrim, a Mjesec zlim okom (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 711). Drugim riječima, svjetlo i dan su simboli dobra, a mrak i noć su simboli zla. Prije nego što glavni protagonist kuša zabranjenu jabuku, on se prikazuje na dnevnom svjetlu, u trenutku kušanja nalazi se pod punim Mjesecom, a nakon kušanja mladić se prikazuje u scenama koje se događaju po noći. Možda se na prvi pogled ne čini očitim, ali čak i Sunce ima veze sa smrću, a Chevalier i Gheerbrant navode kako Sunce svake večeri umire, a svako jutro se ponovno rađa (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 728). Ipak, Sunce se prije svega vezuje uz život jer je izvor svjetlosti i topline (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 728). Upravo zbog toga, njegova slaba zastupljenost asocira na smrt.

PTICE

U obje analizirane serije nakratko vidimo jato ptica. U seriji *Death Note*, prisutno je crno jato ptica koje prolazi pokraj glavnog lika koji u ruci nosi jabuku, za koju smo ranije ustanovili da nosi negativne konotacije. Moguće je da su te ptice zapravo vrane ili gavranovi. Ove ptice su široko rasprostranjene na svim kontinentima osim Antarktike, u prirodnom ali i urbanom staništu (Burnie, 2001: 360). Stoga ne bi bilo čudno vidjeti ih u gradu, a isto se može reći i za golubove. Vrane se između ostaloga hrane i sa strvinama (<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=21436>). Budući da su zlokojne crne boje i hrane se preminulim bićima, ponovno je vidljiva asocijacija sa smrću. No, ipak treba napomenuti da vrstu ptice ne možemo sa sigurnošću znati jer su vidljivi samo njihovi obrisi. Stoga je prepušteno gledatelju da u njima vidi onu vrstu koju želi vidjeti. Podjednake su šanse da se radi o bijelim golubovima koji su snimani iz takvog kuta da se vide njihove crne sjene, ili su to možda lastavice ili vrapci. Ipak, u jednom od kasnijih kadrova čudovišno stvorenje odleti te za sobom ostavlja perje upravo crne boje, čime je naglašena tamna boja.

U seriji *Death Parade*, svjetlije jato prolazi pokraj djevojke s pletenicom, koja je napustila tamni lokal i izašla na dnevno svjetlo. Boja jata može se interpretirati kao svjetlosiva, svjetloplava ili čak bijela. To je jedini kadar u otvaranju te serije koji je smješten na mjesto naizgled obasjano dnevnim svjetlošću. Ostatak se odvija u zamračenom lokalu. Dakle, pokraj mladića koji nosi zlokobnu jabuku prolete tamne ptice, a pokraj djevojke koja izađe iz tame na svjetlo, prolete svijetle ptice. U ovim slučajevima, ponovno se možemo pozvati na to da svjetlo, odnosno bijela boja ptica predstavlja nešto dobro, dok tama, odnosno crna boja ptica ima negativni predznak.

BROJEVI SEDAM I OSAM

Broj osam više puta je istaknut u seriji *Death Parade*. O značenju ovoga broja govore Chevalier i Gheerbrant, koji kažu kako broj osam predstavlja kozmičku ravnotežu, pa tako hinduistički bog Višnu ima osam ruku, a budistički kotač zakona ima osam žbica, dok u kršćanstvu osam anđela nosi nebesko prijestolje (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 500). Iz toga vidimo da je ovaj broj prisutan u više svjetskih religija. U šintoizmu, osam se čak smatra svetom brojkom (Chevalier, Gheerbrant, 2007: 500).

U upečatljivom kadru analizirane serije vidimo muškarca s naočalama kako sklapa ruke kao da se moli, a iza njega se pojavljuje osam ruku. Sklapanje ruku je evidentna

poveznica sa religijom. Kadar je okrenut tako da se naizgled čini da ruke izlaze iz njegova trupa, odnosno da on osim dvije sklopljene, ima još osam dodatnih ruku. To asocira na ranije spomenutog osmerorukog hinduističkog boga Višnu. Ubrzo saznajemo da ruke ne pripadaju njemu, već četirima djevojkama, koje se potom ravnomjerno raspoređuju pokraj muškarca. Spomenuta ujednačenost rasporeda ide u prilog tvrdnji da broj osam predstavlja ravnotežu. Jedna djevojka stane iznad desnog ramena, jedna iznad lijevog, te jedna ispod desne ruke, a druga ispod lijeve ruke.

Na originalan način spojena je biblijska simbolika broja sedam i šintoistička simbolika broja osam. Te brojeve vidimo već u prvom kadru. Iako se čini da na grupnoj fotografiji vidimo sedam likova, ako malo bolje pogledamo, vidimo da se na fotografiji nalazi i crna mačka, što znači da je na fotografiji ustvari osam likova. No samo sedam od njih su ljudi. Ranije smo ustanovili da je broj sedam najspominjaniji broj u *Bibliji*, ali vrlo je često prisutan i u *anime* serijama. Neki od primjera su sljedeće serije: *Yu-gi-oh* (sedam tisućljetnih elemenata), *Dragon Ball Z* (sedam zmajevih kugli), *Naruto* (Team 7), *Fairy Tail* (7 Dragon Slayers), *Seven Deadly Sins* (https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/animes-obsession-with-number-7/70tP_u42oQp72vd5eoXq1xEzekYBeB). Potom se samo šest likova pokazuje u pojedinačnom kadru. Izostavljena je crna mačka i osoba kojoj se ne vidi lice. Broj osam, prisutan je i u kadru koji prikazuje biljarske kugle. Upravo se crna kugla s brojem osam nalazi u sredini, iz čega vidimo određeno ravnotežno značenje ovoga broja.

Čini se da je u seriji *Death Parade* izuzetno bitna ravnoteža. Budući da je u naslovu serije spomenuta riječ smrt, njena suprotnost bio bi život, jer sve mora biti u ravnoteži. Stoga je serija smještena u zamračeni, izgledom pomalo depresivni lokal, a likovi se u njemu zabavljaju kao na najboljoj zabavi. Na taj način indirektno govore da je smrt poput života prirodna pojava. Uporaba crne i bijele boje također je pridonijela ujednačenosti. Likovi imaju blijedu put, a nose crnu odjeću. Usporedio bih ove primjere sa kovanicom koja ima lice i naličje. Njenu gornju stranu obasjava svjetlo, a donja ostaje u tami. Čak i sam naslov serije djeluje paradoksalno. Smrt ne bi trebala biti povezivana sa paradama i tulumima, ali u ovoj seriji, upravo je takav slučaj.

LUTKE

U *anime* seriji *Death Parade*, u nekoliko su scena vidljive lutke koje vise na konopcima. Meri Šimunov objašnjava da se vrsta lutke, koja se pokreće odozgo pomoću konopaca, zove marioneta (Šimunov, 2007: 147). Igor Tretinjak navodi kako je marioneta

najzahtjevnija vrsta lutke (Tretinjak, 2015: 3). U svakodnevnom govoru tu riječ koristimo kada želimo za neku osobu reći da se njome manipulira ili lako upravlja, kao da nema svoje volje, baš poput lutke. Ipak, manipuliranje je tipično za sve vrste lutki. Teodora Vigato ističe „Glavno svojstvo lutke je njezin prijelaz iz nepokretnog stanja u kategoriju bića koje pokreće čovjek“ (Vigato, 2007 :151).

Spomenute lutke iz analiziranog videozapisa približne su veličine ljudskog tijela. Na kraju uvodne špice vidimo da jedna od glavnih protagonistica, također oko svog tijela ima omotane konopce, na isti način kao što ih imaju i lutke. Riječ je o crnokosoj djevojci. Ona onesviješteno leži u muškarčevu naručju. Da li je crnokosa žena cijelo vrijeme bila samo zamaskirana lutka, ili su svi likovi možda lutke, a njihovi konopci su vidljivi samo kada nisu pri svijesti ili umiru. Gledatelj se može zapitati jesu li prikazani likovi uopće ljudi? Zasigurno tako izgledaju. Ipak, to pitanje ostaje neodgovoreno.

Već u prvome kadru kada su svi likovi prikazani zajedno, na podu se naziru niti, za koje se prema kasnijem razvoju videozapisa može pretpostaviti da su to isti konopci za koje su vezane lutke. U ostalim scenama živi likovi nemaju tijelo za koje su privezani konopci. Upada u oči kadar u kojemu se živi likovi vrte na vrtuljku. Kadar ostavlja dojam da se dobro zabavljaju. Prema tome, živi likovi se zabavljaju i vrte na vrtuljku koji je čvrstim svjetlećim konopcima privezan na osvijetljenu osovinu samog vrtuljka. Također se njišu na konopcima nalik lijanama. Nasuprot njima, likovi koji nisu pri svijesti, ili su možda mrtvi, su vezani konopcima poput lutke. Teodora Vigato objasnila je životne značajke lutke „Lutka se može percipirati ili kao živo biće ili kao beživotna figura. Kad lutku percipiramo kao živo biće, ona je komična i groteskna jer su njezini pokreti ukočeni i nespretni, a lice i tijelo kruto“ (Vigato, 2007 :149). Ipak, za crnokosu djevojku nikako se ne može reći da su joj pokreti ukočeni, jer je pokazala zavidno plesno umijeće.

Osim lutaka na konopcu, vidljive su i dvije malene krpene lutkice. Njih vidimo u zadnjem kadru u kojemu ih netko drži u svom naručju. Iako osobi ne vidimo glavu, dotična osoba neodoljivo podsjeća na glavnu protagonisticu, odnosno crnokosu djevojku.

CRNA MAČKA

Crna mačka pojavljuje se odmah u početnom kadru serije *Death Parade*, zajedno sa sedam ostalih ljudskih likova. Nalazi se između dva muškarca. Jedan od njih ima smeđu kosu i ozbiljan je, dok drugi ima zelenu kosu i nasmiješeno lice. Spomenuta mačka kasnije se pojavljuje u samo jednom kadru. Tada isti smeđokosi muškarac trga svoju košulju, a mačka

iskače ispred njega i šapama hvata kariku u obliku kruga. U oba kadra mačka ima bijeli povež na prednjoj desnoj nozi. Postoji nekoliko narodnih vjerovanja, ili praznovjerja, koja se vezuju uz mačke. Jela Sabljić Vuica napominje kako mačka ima devet života (Sabljić Vuica, 2016: 53). U drevnom Egiptu, mačke su štovane poput bogova, a kazna za njihovo ubojstvo, bila je smrt te su neki vlasnici čak i pokapani sa svojim mačkama (<https://www.historicmysteries.com/black-cat-superstition/>). Drugo vjerovanje veže se uz crne mačke. Kada vam crna mačka prijeđe preko puta, to donosi nesreću. Ranije sam spomenuo da se u otvaranju serije *Death Note* pojavljuju crne ptice koje su možda gavranovi. Zanimljivo je primjetiti da su majstora horor pripovjetki Edgara Allana Poea, nadahnule upravo ove dvije životinje, budući da je napisao poemu *Gavran* i pripovijetku *Crni mačak*. Kada pisac poznat po zastrašujućim pričama koristi iste motive kao i neka serija, ti motivi najvjerojatnije imaju neko uznemirujuće značenje. Osim toga, u srednjovjekovnoj Europi su crna mačka i crni gavran smatrani predznacima smrti (<https://www.historicmysteries.com/black-cat-superstition/>).

DJED BOŽIĆNJAK

U seriji *Death Parade*, u jednom kadru vidimo kako se na šanku nalaze rekviziti za različite vrste igara. Za šankom stoji bjelokosi barmen. Iza njega, na zidu visi slika. Na slici je prikazana nacrtana osoba u crvenoj odjeći. Barmen djelomično prekriva sliku te ne vidimo da li osoba nosi ogrtač, haljinu ili nešto treće. No na licu te osobe se nazire osmijeh, a usta joj prekriva bijela barmenova kosa. Kosa se nastavlja na lice nacrtana čovjeka i donekle izgleda kao njegova brada. Osim toga, nacrtani čovjek nalazi se u snježnom okruženju, među borovim drvećem. Okruglasta osoba u crvenoj odjeći, bijela kosa koja nalikuje na bradu i snježno okruženje s borovima. To je previše motiva koji podsjećaju na Djeda Božićnjaka da bi se moglo smatrati slučajnim. Povrh toga, spomenuta osoba sa sobom nosi predmet koji nalikuje na pismo ili malenu torbu. No, vratimo se ponovno na spomenuti šank. Na njemu se nalaze predmeti za različite vrste igara. Znamo da u tradicionalnoj predodžbi Djed Božićnjak daruje djecu raznim poklonima, od slatkiša, do igračaka ili igara. Barmen koji se nalazi ispred slike koja asocira na Djeda Božićnjaka, ima ispružene ruke sa otvorenim dlanovima. Otvoreni dlanovi mogu ukazivati na njegovu otvorenost i spremnost darivanja ili dijeljenja. Kao da kaže gledateljima, izaberi koji god predmet sa šanka želiš ili koju igru želiš igrati? Sa svake njegove strane nalazi se po jedna djevojka. Čini se da su one njegove pomoćnice, kao

što u brojnim prikazima i Djed Božićnjak ima svoje pomoćnike. Prikaz Djeda Božićnjaka sugerira da *anime* serije nemaju ništa protiv prikazivanja svjetski poznatih likova iz kultura koje nemaju veze s japanskom.

BILJEŽNICA

Zanimljivo je da se u obje serije pojavljuje motiv bilježnice. U jednoj od njih, bilježnica se nalazi već u samom naslovu serije i ključna je za njezinu radnju. Iako spomenuta serija *Death Note*, spominje bilježnicu već u naslovu, u njenoj uvodnoj špici ima svega nekoliko kadrova u kojima se dotična bilježnica pojavljuje, a svi se nalaze u drugoj polovici analiziranoga videozapisa. Prva naznaka bilježnice vidljiva je u kadru kada netko povuče crte. Budući da je korišten krupni plan, nije potpuno jasno da li se radi o bilježnici, kao što nije jasno da li je spomenuta podloga uopće papirnata, ali očito je da je potez pisaljkom ostavio trag. Bilježnica se nadalje pojavljuje u zadnja dva kadra. U predzadnjem kadru, vidimo mladića u bijeloj košulji kako lebdi u zraku s raširenim rukama i otvorenim dlanovima. Iza njega je nacrtano biće s anđeoskim krilima, a glava tog bića prekrivena je mladićevom glavom. To biće u jednoj ruci drži pero, a u drugoj bilježnicu ili knjigu. U zadnjem kadru serije, jabuka stoji na stolu ispred računala. Ta jabuka nestaje i umjesto nje pojavljuje se bilježnica s natpisom *Death Note*. Kadar bi se također mogao protumačiti tako da se jabuka pretvara u bilježnicu.

U drugoj analiziranoj seriji *Death Parade*, motiv bilježnice pojavljuje se u nešto manjoj mjeri. No, u ovoj seriji također se pojavljuje pri kraju. U kadrovima kada se pale svjetla u lokalu i noćna zabava završava, jedna slika obješena na zid biva osvijetljena te je na njoj vidljiv obris bilježnice. Riječ je o bilježnici zelene boje. Na bilježnici stoji određeni natpis, te crtež muške i ženske osobe. Te dvije osobe izgledaju isto kao i dvije krpene lutkice koje su u zadnjem kadru vidljive u naručju jednog od likova.

4.3.3. Zabranjeno voće iz Biblije

Veći broj vjerskih, a posebno kršćanskih simbola pojavljuje se u analiziranim videozapisima. U uvodnoj špici serije *Death Parade* pojavljuje se simbol križa. Nešto ga je teže prepoznati jer promatrač uvijek može reći da se radi samo o dvije prekrížene crte, ali na kraju krajeva križ upravo tako izgleda. Spomenuti križ ne podsjeća na klasično kršćansko

raspelo jer je u potpunosti simetričan, ali to ne čudi s obzirom na ranije primijećenu sklonost ka ravnoteži. Za razliku od njega, klasični prikaz križa na kojemu je razapet Isus Krist ima poprečnu gredu koja je smještena bliže gornjem dijelu samoga križa, a ne njegovoj sredini. Iz ranije spomenute analize boja čini se opravdano pretpostaviti da autori preferiraju jednaku zastupljenost i simetričnost. Stoga nisu prikazali klasični duguljasti kršćanski simbol križa, već njegov simetrični oblik. Križ se u ovoj seriji pojavljuje na još jednom mjestu. Nalazi se oko vrata plavokose djevojke koja leži na podu i djeluje umorno. Ovoga puta su dvije grede koje tvore križ slične kršćanskom raspelu. Križić oko djevojčina vrata vezan je za čvrsti, naizgled metalni lanac. U drugoj analiziranoj seriji *Death Parade*, također se kod prikaza naslova pojavljuje motiv križa, iako ga je još teže uočiti. Naime, tekst koji tvori naslov serije biva zabljesnut blještavim svjetlom. To svjetlo se širi od sredine kadra u obliku križa.

U seriji *Death Note* također se pojavljuje i crvena jabuka zbog koje je prisutna biblijska intertekstualnost. Motiv jabuke pojavljuje se u biblijskoj priči o Adamu i Evi. Kao što je napomenuto u teorijskom dijelu, riječ je o jedinom voću koje Adam i Eva nisu smjeli okusiti jer im je tako naložio Bog. U uvodnoj špici analizirane serije, jabuka je prikazana prilično dramatično. Glavni lik ju na početku nosi u ruci, zatim na vrhu nebodera dramatično odgriza komad jabuke, nakon čega se doima prepun snage i odlučnog pogleda kao nikad prije. Jasno je da je glavni lik prikazan kao čovjek koji nadilazi granice običnog smrtnika. U *Bibliji* je zmija rekla ljudima da će postati bogovi ako okuse zabranjeno voće, a u analiziranoj *animi* vidljiva je usporediva transformacija glavnog lika.

Htio bih napomenuti još nekoliko odrednica koje su jasno prikazane u radnji same serije, a nije ih moguće spoznati gledajući njezinu uvodnu špicu. Glavni protagonist, mladić koji dobije zloglasnu jabuku zove se Light. U seriji je jasno rečeno kako on sebe smatra Bogom novoga svijeta, koji će kazniti zločince jer on ima moć da odlučuje tko će živjeti, a tko umrijeti. Ovakvo ponašanje tipično je za glavnog antagonista Biblije, palog anđela Lucifera. Povezanost ova dva lika vidljiva je i u prvom slovu njihova imena. Kao daljnji dokaz spomenut ću kako paloga anđela, u Bibliji također nazivaju jutarnja zvijezda, zvijezda Danica, svjetlonoša te onaj koji svijetli i donosi zoru (<https://wol.jw.org/hr/wol/d/r19/lp-c/2002687>). Takav naziv neodoljivo podsjeća na glavnog lika *anime Death Note*, jer njegovo ime na engleskom jeziku znači svjetlost. Nadalje, u predzadnjem kadru analiziranoga videozapisa, Light se pojavljuje s anđeoskim krilima. U kadru u kojemu čudovišno biće daje jabuku biću koje nalikuje na anđela, taj anđeo zapravo izgleda poput Lighta sa anđeoskim krilima. U seriji je spomenuto čudovišno biće poznato kao bog smrti Shinigami. No, vratimo se na jabuku. U zadnjem kadru uvodne špice vidimo zagriženu jabuku kako stoji na stolu ispred računala.

Jabuka i računalo, simboli prirode i tehnologije u istom kadru asocijali su me na jednu tvrtku. Motiv zagrižene jabuke je dovoljno poznat da ga je odlučila preuzeti i velika korporacija specijalizirana za računala *Apple*.

U obje analizirane serije pojavljuje se motiv svijeće. Svijeća također ima kršćansku simboliku. Marko Dragić spominje kako različit broj svijeća ima različito značenje „Jedna svijeća je simbol vjere u jednoga Boga i Spasitelja, dvije svijeće predstavljaju Boga i čovjeka, tri simboliziraju vjeru u Presveto Trojstvo“ (Dragić, 2010: 467). Četiri svijeće također imaju značenje „U adventskom vijencu četiri svijeće simboliziraju: četiri adventske nedjelje; četiri godišnja doba; odnosno: stvaranje, utjelovljenje, otkupljenje i svršetak“ (Dragić, 2010: 468). U obje serije uvijek se pojavljuju dvije svijeće. Dakle, svijeće mogu ukazivati na vezu između Boga i čovjeka. Ali, svijeće imaju i drugačije značenje. Spomenimo neki od hrvatskih običaja. Postoji istarski običaj prema kojemu bi se zapalile dvije svijeće, od kojih jedna gori za žive, a druga za mrtve (Dragić, 2010: 476). U anime seriji *Death Parade*, svijeće se pojavljuju u sceni kada djevojka s pletenicom veselo pleše na osvjetljenom plesnom podiju. Plesni podij je osvjetljen umjetnim svjetlima, svijećama, te zvučnicima i četirima strjelicama koje se nalaze na samom podiju, a također su osvjetljene. No, i u toj sceni je moguće naći određene poveznice sa smrću. Osim što dvije svijeće mogu simbolizirati jedna žive, a druga mrtve, pored njih se nalazi cvijeće. Cvijeće je jedan od ukrasa koji se stavljaju na grobove. Svijeće su na grobovima smještene unutar lampiona. Izuzetno je nategnuto reći da spomenuta djevojka pleše na nekoj vrsti groba, ali određene poveznice ipak postoje. U seriji *Death Note*, svijeće se pojavljuju u sceni kada žena odjevena u crno, u svom naručju drži onesviještenog muškarca. Iznad nje se nalaze dva svijećnjaka. Svaki od njih ima dva kraka, što znači da gore ukupno četiri svijeće. To je jedina scena u cijelom otvaranju ove serije, u kojoj se pojavljuje neka osoba koja nije pri svijesti, a možda nije ni živa. Činjenica da se upravo u toj sceni pojavljuje motiv svijeće, pokazatelj je određene povezanosti sa smrću.

4.3.4. Misterioznost smrti

Iako obje analizirane serije u svom naslovu imaju riječ smrt, ni jedna od njih direktno ju ne prikazuje. Doduše, u uvodu serije *Death Note*, u jednom kadru je prikazana zakrvavljena ruka kako se drži za ogradu, što može ukazivati da će ta osoba uskoro umrijeti. Ali, to ne možemo sa sigurnošću znati, jer nije prikazano u kakvom je stanju ostatak tijela te osobe. To je jedina scena u kojoj se vidi krv. Jasno je da pokazivanje te dragocjene tekućine, bez koje ljudska bića ne mogu ostati živi, asociira na skorbu smrt. Nadalje, nije vidljiv nikakav fizički

sukob. Najbliže fizičkom sukobu je međusobno razmjenjivanje oštih pogleda između crvenokosog mladića i plavokosog detektiva. Ali, na kraju krajeva oni se samo gledaju i možemo samo pretpostavljati o čemu razmišljaju.

Prisutno je još nekoliko potencijalno tragičnih scena. Mladić je prikazan kako hoda na rubu visoke staze okružene neboderima, a pad s te visine zasigurno bi značio kraj njegova života. Oko njega se pojavljuje jato crnih ptica. Plavokosa djevojka s križićem oko vrata leži na podu i izgleda umorno. Na njoj nema nikakvih vidljivih tragova fizičkih ozljeda. Je li samo umorna, ozlijeđena, bolesna ili na samrti, ostaje na gledatelju da prosudi. Žena crne kose u naručju drži muškarca koji nije pri svijesti. Ni ovoga puta na njemu nema tragova vidljivih fizičkih ozljeda, te ne znamo u kakvom je zapravo stanju. Sobu u kojoj se nalaze obasjavaju svijeće. U prvoj sceni serije *Death Parade* vidimo mrtvačku glavu na sredini poda, a iznad nje stoje živi likovi. Najbliže glavi nalazi se djevojka s pletenicom. I u ovoj seriji pojavljuje se motiv onesviještenog lika u nečijem naručju. Ovoga puta uloge su zamijenjene. Sada muškarac drži ženu. Bjelokosi barmen sada u naručju drži crnokosu djevojku na kojoj nema vidljivih fizičkih rana.

Prisutno je još nekoliko suptilnijih poveznica sa smrću. U seriji *Death Note* vidimo kako cvijet ruže biva otkinut, a jabuka zagrižena. Poznato je da otkinuti cvijet počinje venuti, a kod zagriženog voća ubrzava se proces truljenja, odnosno odumiranja. U drugoj analiziranoj seriji pojavljuje se simbol srca. Jedan od organa bez kojega se ne može živjeti je srce. Motiv stiliziranog srca pojavljuje se prilikom prijelaza scene, kada se latice cvijeća pretvaraju u srdašca. U istoj seriji upotrijebljena je i scena u kojoj vidimo ruku osobe koja konzumira cigaretu. Cigarete su također na glasu da smanjuju trajanje života. Na njihovim omotima redovito se mogu naći natpisi koji upozoravaju da pušenje ubija.

Uistinu neobično djeluje da se većina likova serije *Death Parade* dobro zabavlja, a okruženi su raznim motivima smrti. Jedna od najizraženijih scena u kojima se neki od likova zabavlja je kadar kada djevojka s pletenicom radosno pleše okružena svijećama i cvijećem. Energičnost, živahnost i dobro raspoloženje spomenute djevojke asociraju isključivo na život, a nipošto na smrt. Moguće je da se ovakvim prikazom djevojke htio naglasiti kontrast između života i smrti, i poručiti da treba uživati u životu dok traje. Proslavljeni britanski pisac Neil Gaiman sklon je uporabi mitoloških elemenata u svojim djelima, a također je autor romana pod naslovom *Knjiga o groblju*, te jedan od njegovih citata opisuje upravo spomenuti kontrast života i smrti:

“You're alive, Bod. That means you have infinite potential. You can do anything, make anything, dream anything. If you can change the world, the world will change. Potential. Once you're dead, it's gone. Over. You've made what you've made, dreamed your dream, written your name. You may be buried here, you may even walk. But that potential is finished” (<https://www.goodreads.com/quotes/105147-you-re-alive-bod-that-means-you-have-infinite-potential-you>).

5. Zaključak

Japanski animirani filmovi popularni su širom svijeta i sadrže velik broj različitih žanrova. *Anime* se ne ustručavaju prikazati sve žanrove koje je publika navikla vidjeti u igranom obliku. Polazeći od pretpostavke da *anime* serijama nije strano korištenje simbola iz raznih kultura, pa čak i osjetljivih tema, izašla je i pretpostavka da ova vrsta serija nije namijenjena isključivo najmlađoj publici. Glavna tabu tema koju obrađuju dvije analizirane *anime* je smrt. Metodom analize narativa, otkriveno je da u uvodnim špicama obje analizirane serije ni u jednom kadru nije na direktan način prikazano oduzimanje nečijeg života. Postoji nekoliko kadrova koji sugeriraju da se radi o smrtnom slučaju, ali to se ne može reći sa sigurnošću. Nekoliko primjera vidimo u seriji *Death Note*. Žena u crnoj odjeći u naručju drži muškarca koji nije pri svijesti, a iznad nje se nalaze svijeće. Krvava ruka koja se drži za ogradu također može značiti skorbu smrt, ali ne vidimo ostatak tijela pa to možemo samo pretpostavljati.

Obje serije koriste veći broj simbola koji imaju poveznice sa smrću. U seriji *Death Note* ističe se simbol jabuke, jer prema Bibliji, ljudske patnje su počele nakon što su prvi ljudi kušali to zabranjeno voće. Crno jato ptica koje proleti pokraj glavnog lika može asociirati na lešinare poput gavranova ili vrana, ali iz predloženog videozapisa nemože se jasno razaznati o kojoj se vrsti radi. U seriji *Death Parade*, dominira tamna pozadina, a većina likova nosi crnu odjeću. U nekoliko su kadrova prisutne mrtvačke lubanje, svijeće i crna mačka. Vidljive su i lutke koje podsjećaju na beživotno tijelo. U jednome kadru crnokosa djevojka je bez svijesti i pada u naručje bjelokosog muškarca. Oko nje su vidljivi isti konopci kojima su vezane ostale prikazane lutke. To otvara pitanje, je li ona čovjek ili lutka, odnosno jesu li svi ljudi samo lutke kojima upravljaju neke više sile. U svakom slučaju da nam nije prikazan naslov serije *Death Parade*, teško bi netko mogao pogoditi da se radi o seriji koja ima tako dramatičan naziv. Jedini pravi trag neke ozbiljnosti i tame je crna boja. Glazba je vesela i likovi se

uglavnom dobro zabavljaju, kao da su na nekom dobrom tulumu. Glazba i likovi u seriji *Death Note*, puno su ozbiljniji i dramatičniji. Tome u prilog ide učestalo ponavljanje religijskih simbola, prikazi čudovišnih bića te ozlijeđenih i nesretnih ljudi.

Od biblijskih simbola nekoliko se puta pojavljuje simbol križa. U seriji *Death Note* pojavljuje se dva puta. Prvi put ispod natpisa sa imenom serije, a drugi put kao lančić na vratu djevojke koja leži na podu. U *animi Death Parade*, nakon uvodnog kadra dolazi do bljeska svjetlosti, koji za trenutak ima oblik križa. Crvena jabuka koja asocira na zabranjeno voće iz *Biblije* jedan je od ključnih simbola koji se pojavljuje više puta, od početka do kraja uvodne špice serije *Death Note*. Glavni lik se također prikazuje sa anđeoskim krilima. Prisutni su i simboli ostalih, uglavnom azijskih religija, te pretežito asociraju na ravnotežu.

U obje analizirane serije vidljivo je nekoliko tabua. Okončanje života je samo po sebi tabu. Prečesto ili neprikladno korištenje religijskih simbola također često ne nailazi na odobravanje. Kada sve te motive skupite u jednu seriju koja je još i animirana, rezultat je jako kompleksan proizvod. Čest je stereotip da su animirane serije namijenjene isključivo djeci, ali korištenje ovakve tematike ukazuje suprotno. Upitno je koliko bi roditelja svojoj mladoj djeci preporučilo, ili barem dopustilo, da gleda seriju u čijem nazivu stoji riječ smrt, pa makar ona bila i animirana. Uz određene izmjene, obje analizirane *anime* mogle bi funkcionirati i kao igrana serija namjenjena odrasloj publici. Najveća prepreka bio bi prilično šarolik dizajn određenih likova i čudovišta, koji kao takav funkcionira u animiranoj seriji, ali u igranom formatu bi vjerojatno izgledala neuvjerljivo.

Dvije analizirane *anime* ukazuju na dva alternativna zaključka. Prvi od njih je da sve animirane serije nisu namijenjene najmlađoj publici, jer djecu ne bi trebalo intenzivno zamarati sa tematikom smrti. Na temelju analize narativa serija *Death Note* i *Death Parade*, otkriveno je da smrt nije direktno prikazana, ali serije obiluju simbolima koji asociraju na smrt. Zbog spomenutog ublažavanja, spomenute serije mogu gledati maloljetne osobe, ali ne i malena djeca. Drugi zaključak polazi od stereotipne pretpostavke da sve animirane serije jesu namijenjene upravo najmlađima, što bi značilo da je smrt uobičajena tematika dječjih serija. Analizom narativa je utvrđeno da čak i serije koje u svom nazivu imaju riječ smrt, nastoje je što manje prikazivati. Stoga je teško povjerovati u drugi zaključak, jer ne izgleda uvjerljivo. Pogotovo ako uzmemo u obzir primjere crtanih serija u kojima glavni lik zadobije teške tjelesne ozlijede, a već u idućoj sceni je potpuno oporavljen. Prije svega mislim na likove iz klasičnih crtanih filmova, poput mačka Toma iz serije *Tom i Jerry*, te kojota iz *Ptice trkačice*. Takvi crtani filmovi u kojima koncept smrti jednostavno ne postoji, uvelike se razlikuju od *anime* serija koje koriste složenu simboliku i obrađuju osjetljive teme. Stoga sam skloniji

povjerovati zaključku da *anime* serije mogu biti namijenjene svim dobnim skupinama, a neke od njih iz svoje ciljane skupine gledatelja čak izostavljaju najmlađu djecu.

6. Popis Literature

- Andreasen, Niels-Eric (2001) Smrt- podrijetlo, narav i konačno uništenje. *Biblijski pogledi*, 9 (1-2) 121-152
- Anić, Vladimir (1994.) Formule za tabuiranje u hrvatskom jeziku. *Filologija* (22-23) 201-204
- Babić, Marko (2005) Križ u liturgiji i umjetnosti , *Služba Božja: liturgijsko-pastoralna revija*, 45(1): 73-82
- Burnie, David (2001) *Životinje -velika ilustrirana enciklopedija*. Zagreb: Mozaik knjiga
- Chevalier, Jean i Alain Gheerbrant (2007) *Rječnik simbola: mitovi, sni, običaji, geste, oblici, likovi, boje*. Zagreb: Jesenski i Turk.
- Cicak, Maca (2008) Aspekti dobre smrti. *Ljetopis socijalnog rada*, 15 (1) 93-111
- Dragić, Marko (2010) Svijeća u kulturnoj baštini Hrvata. *Crkva u svijetu*, 45 (4) 467-488
- Džidić, Anita i Barbančić, Marina (2013) Primjena i simbolika crne (ne)boje u suvremenoj modi. *Tedi: međunarodni interdisciplinarni časopis*, 3 (3) 31-39
- Gavranović-Porobija, Đurđica (2012) Disperzija i stilska funkcija biblizama u Krležinoj drami "Adam i Eva". *Biblijski pogledi*, 20 (1-2) 133-144
- Gillespie, Marie (2006) Narrative analysis. U Gillespie, M. i Toynbee, J.(ur.), *Analysing Media Texts* (79-118) New York: Open University Press
- Jurčević, Zorica (2017) Biblijska alegoričnost Maloga princa. *Libri et liberi: časopis za istraživanje dječje književnosti i kulture*, 6 (1): 63-75
- Kalogjera, Damir (2002.) Teške riječi za leksikografa. *Filologija*, (36-37) 263- 271
- Kato, Yutaka (2013) Conscience in health care and the definitions of death. *Croatian medical journal*, 54 (1) 75-77
- Keser Battista, Ivana (2010) Intertekstualnost, intermedijalnosti i interdisciplinarnost u filmskom eseju. *Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 16(1): 131-160
- Lokos, Istvan (2004) Intertekstualnost u Marulićevoj Juditi. *Colloquia Maruliana* 13: 57-65
- Macer, Darryl (1996) Bioetika u Japanu i Aziji. *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 5 (3-4) 671-697
- Mađarević, Marina (2014) Biblizmi u Lewisovu Čarobnjakovu nećaku. *Obnovljeni život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 69 (2) 245-256

- Miščin, Daniel (2016) Ontologija stida u Izgubljenom rajju Johna Milтона, *Crkva u svijetu*, 51(3): 494-511
- Mostarac, Hrvoje i Zorko, Marta (2014) Popularna geopolitika Japana: geopolitički diskursi anime serijala. *Medijske studije*, 5 (10) 4-18
- Opašić, Maja i Gregorović, Maja (2011) Smrt u hrvatskoj frazeologiji. *Croatica et Slavica Iadertina*, 6 (6) 55-72
- Pajnić, Sanja (2015) Jezik smrti i smrt jezika: holokaust u književnosti za djecu i mlade. *Libri et liberi: časopis za istraživanje dječje književnosti i kulture*, 4 (1) 45-60
- Pavličić, Pavao (2003) Kako je načinjena Krležina drama Adam i Eva? *Dani Hvarškoga kazališta: Građa i rasprave o hrvatskoj književnosti i kazalištu*, 29 (1) 14-32
- Sabljić Vuica, Jela (2016) O mačkama i ljudima: tri semiotička gledanja filma Le Chat. *Hum: časopis Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Mostaru*, 11(15): 52-74
- Šimunov, Meri (2007) Scenska lutka kao poticaj za stvaralaštvo studenata predškolskog odgoja. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 2 (3) 141-154
- Štambuk, Ana (2007.) Razmišljanje o smrti – dobne i spolne razlike. *Ljetopis socijalnog rada*, 14 (1) 155-177
- Štimac Ljubas, Vlatka (2014) Podrijetlo, sintaktička struktura i leksikografska obradba naziva za boje. *Studia lexicographica: časopis za leksikografiju i enciklopedistiku*, 7 (1) 91-115
- Tkalac Verčić, Ana i Kuharić Smrekar, Anita (2007) Boje u marketinškoj komunikaciji: određenje uloge boje kao medijatorne varijable u procesu komunikaciju. *Market-Tržište*, 19 (2) 201-211
- Tretinjak, Igor (2015) Lutka i animacija u tradiciji i suvremenosti. *Artos: časopis za znanost, umjetnost i kulturu*, (2): 1-3
- Vigato, Teodora (2007) Lutkarski izraz u teatrabilnim oblicima folkloru. *Narodna umjetnost: hrvatski časopis za etnologiju i folkloristiku*, 44 (2): 147-165
- Vuksanović, Divna (2015) Budućnost medija: mediji i smrt. *In medias res: časopis filozofije medija*, 4(7): 1012-1023

intertnetski izvori:

Aminoapps.com (2018) https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/animes-obsession-with-number-7/70tP_u42oQp72vd5eoXq1xEzekYBeB (pristupljeno 15.06.2018)

Animenewsnetwork.com (2018)

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6592> (pristupljeno 15.06.2018)

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=16375> (pristupljeno 15.06.2018)

Common Sense Media (2018)

<https://www.common sense media.org/tv-reviews/death-note> (pristupljeno 19.08.2018)

Emb-japan.go.jp (2018) Veleposlanstvo Japana u Republici Hrvatskoj.

<http://www.hr.emb-japan.go.jp/hr/2017/kultura-2017-11-japanski-programi.html> (pristupljeno 15.06.2018)

Enciklopedija.hr (2018) Hrvatska enciklopedija -Leksikografski zavod Miroslav Krleža

<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410> (pristupljeno 15.06.2018)

<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60129> (pristupljeno 15.06.2018)

<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=8458> (pristupljeno 15.06.2018)

<http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=21436> (pristupljeno 15.06.2018)

Goodreads.com (2018) <https://www.goodreads.com/quotes/105147-you-re-alive-bod-that-means-you-have-infinite-potential-you> (pristupljeno 15.06.2018)

Imdb.com (2018) <https://www.imdb.com/title/tt0101414/plotsummary> (pristupljeno 15.06.2018)

Jw.org (2018) Internetska Biblioteka Watchtower. <https://wol.jw.org/hr/wol/d/r19/lp-c/2002687> (pristupljeno 15.06.2018)

Ks.hr (2018) Kršćanska sadašnjost d.o.o. <http://biblija.ks.hr/> (pristupljeno 15.06.2018)

Leprince de Beaumont, Jeanne-Marie - Ljepotica i zvijer

http://os-jbadalica-graberjeivanicko.skole.hr/upload/os-jbadalica-graberjeivanicko/images/static3/1125/attachment/beau mont_ljepoticaizvijer.pdf (pristupljeno 15.06.2018)

Lider.media (2018), Šoša: Treći program vratit će kvalitetu na HRT - Lider Media
<https://lider.media/lider-trend/sosa-treci-program-vratit-ce-kvalitetu-na-hrt/> (pristupljeno
15.06.2018)

Lin, Kimberly (2016) Black Cat Superstition: Good and Bad Luck Belief.
historicismysteries.com. <https://www.historicismysteries.com/black-cat-superstition/>(pristupljeno
15.06.2018)

Napier, Susan (2001) *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation..* New York: Macmillian Palgrave
<https://epdf.tips/anime-from-akira-to-princess-mononoke-experiencing-contemporary-japanese-animati88958.html> (pristupljeno 15.06.2018)

Oscars.org (2018) Academy of Motion Picture Arts and Sciences
<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2018> (pristupljeno 15.06.2018)
<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2003> (pristupljeno 15.06.2018)

Simboli.rs (2018) Rečnik simbola. <http://www.simboli.rs/jin-jang-simbolika/> (pristupljeno
15.06.2018)

7. Prilozi

TV kartica: *Death Note* Opening 1

trajanje: 1' 21"

Rb.	Trajanje	VIDEO	AUDIO
1.	0'00"- 0'02"	Krupni kadar crvenookog mladića smeđe kose kako otvara oči.	Tijekom cijelog videozapisa čuje se pjesma na japanskom jeziku. Počinje u brzom ritmu.
2.	0'02"- 0'02"	Mladićevo tijelo nalazi se u neprirodnom položaju, izgleda kao da lebdi u zraku.	
3.	0'02"- 0'02"	Krupni kadar mladićeve crvenog oka.	
4.	0'02"- 0'02"	Mladić se nalazi u desnoj polovici kadra i ima podignutu ruku. Lijevu polovicu kadra ispunjavaju blještava svjetla.	
5.	0'03- 0'03"	Crvenooko čudovišno stvorenje nalazi se u podnožju nebodera. Nebo je oblačno, a oblaci se kreću neprirodno velikom brzinom.	
6.	0'03"- 0'04"	Mladić crvenih očiju ponovno se nalazi u desnoj polovini kadra. Nosi bijelu košulju. Pogled mu je spušten prema dolje, a kosa mu je poprimila plavu boju ili plavi odsjaj. Ovaj put, oči su mu u ravnini kamere, odnosno u prirodnom položaju.	
7.	0'04"- 0'05"	U donjoj polovici kadra vidimo mladićev gornji dio tijela. U gornjoj polovici kadra nalazi se neobična sjena koja se nadvija nad mladićem. Područje poklapanja obojano je crvenom bojom.	
8.	0'05"- 0'07"	Čudovišno biće poklanja mladiću crvenu jabuku. U sredini kadra nalazi se jabuka, a kamera se zatim polako udaljava i dobivamo bolji uvid u likove. Radi se o istom	

		čudovištu od ranije, ali ovaj put je obasjano blještavim svjetlom. Mladić koji preuzima jabuku obučen je u bijelu košulju te ima krila nalik anđelu.	
9.	0'07"- 0'11"	U mladićevu oku vidljiv je odraz čovjeka sa crnom kosom plavoga odsjaja. Kamera se udaljava i vidimo mladićevu glavu, a potom i cijelo tijelo. Iza njega nalazi se mnoštvo nebodera. Sam mladić stoji na vrhu uzvišenja nalik neboderu. Kamera se okreće i vidimo da mladića promatra čovjek kojeg smo vidjeli u odrazu mladićeve oka. On stoji na neboderu nasuprot mladića. Kamera se približava tom čovjeku te u krupnom kadru prikazuje njegovu glavu i u konačnici oči. U njima nije vidljiv nikakav odraz. Preko očiju oba lika prelaze šiške.	
10.	0'12"- 0'13"	Kadar crvenih ruža sa trnjem. Pogled jednog čovjeka u bljesku prelazi preko njih. Taj čovjek nalikuje na mladića od ranije. Jedan od cvjetova ruže na mjestu puca i odlama se.	
11.	0'13"- 0'23" 0'23"- 0'25"	Blješteći simboli prikazani su u krupnom kadru. Kamera se udaljava od njih. Blješteća slova postaju crna i sada vidimo da simboli tvore naziv <i>Death Note</i> . Iza njih se pojavljuje bijeli križ, na crnoj podlozi. Slova koja tvore naslov su izokrenuta pod različitim kutevima. Uspravno stoje jedino prvo, zadnje i srednje slovo, te slovo o. Preko bijeloga križa prolazi crvena boja. Križ nestaje te se pojavljuje crvena jabuka. Nestaju i slova te jabuka pada preko njih. Ljudska ruku ju hvata.	Glazba usporava
12.	0'25"- 0'26"	Mladić hoda stazom na velikoj visini. Ispod njega su vidljivi neboderi. Vidimo ga iz blage ptičje perspektive, a okrenut je leđima.	
13.	0'28"- 0'31" 0'31"- 0'32"	Ovaj put vidimo ga sprijeda, iz blage žablje perspektive. U ruci nosi crvenu jabuku. Oko njega su neboderi. Slika se pretvara u odraz kadra koji vidimo u crvenoj	

		jabuci. Kamera se još malo udaljava i vidimo da jabuku u ruci drži ljudska ruka. Iza se nalazi tamna podloga.	
14.	0'32"- 0'34"	Mladićev gornji dio tijela vidljiv je u sredini kadra. Oko njega prolete tamne ptice. Ptice djeluju poput sjena te nije jasno jesu li doista crne boje.	
15.	0'35"- 0'35"	Plavokosa djevojka s križićem oko vrata leži na podu. Izraz lica joj je nesretan i umoran.	
16.	0'35"- 0'36"	Krupni kadar njezinog oka koje je žute boje.	
17.	0'36"- 0'38"	Kamera se kreće od podnožja nebodera do njegova vrha.	
18.	0'39"- 0'40"	Mladić stoji na vrhu nebodera s jabukom u ruci i primiče je ustima. Iza njega nalazi se ogromni puni Mjesec.	
19.	0'40"- 0'41"	Krupni kadar mladića kako zagrizava crvenu jabuku. Prije zagrizava, koža mu je sive ili bijele boje. Nakon zagrizava kadar se zamrzava i kadrom dominiraju smeđe i žute nijanse.	
20.	0'41"- 0'43"	Šest muškaraca stoji jedan pored drugoga. Uglavnom nose košulje i odijela. Dvojica muškaraca u sredini najviše dolaze do izražaja. Jedan nosi brkove i naočale, a drugi ostavlja dojam mlađe osobe. Slika djeluje nešto mutnije oko ostale četvorice muškaraca.	
21.	0'43"- 0'45"	Određeni crni simbol vidljiv je na bijeloj podlozi. Kamera se spušta i vidimo da ispred njega stoji čovjek u baloneru i kapi. Budući da stoji u polumraku i nagnut je prema dolje, ne vidi mu se lice.	
22.	0'45"- 0'47"	Kamera se podiže i vidimo čovjeka koji nije pri svijesti kako leži u naručju crnokose žene. Iznad nje, sa svake strane nalaze se dva svijećnjaka.	
23.	0'47"- 0'49"	Različite vrste čudovišta stoje jedno pokraj drugoga. Čudovišta su različitih boja: crvene, plave, zelene, sive, bijele i žute. Jedno od njih izgleda kao da nosi krunu na glavi i ukrašeno je raznobojnim dragim kamenjem. Drugo na glavi nosi ukras nalik perjanici indijanskog	

		poglavice.	
24.	0'49"- 0'49"	Krupni kadar crvenog ljudskog oka.	
25.	0'49"- 0'49"	Još krupniji kadar crvenog oka sa crnom zjenicom.	
26.	0'50"- 0'50"	Čovjekova ruka kemijskom olovkom povlači crtu u jednom smjeru.	
27.	0'50"- 0'50"	Čovjekova ruka kemijskom olovkom povlači crtu u drugom smjeru.	
28.	0'50"- 0'51"	Krvava ljudska ruka struže po zidu na kojemu je ucrtan visinomjer.	
29.	0'51"- 0'51"	Krvava ljudska ruka hvata se za žičanu ogradu. Iza je vidljivo oblačno nebo i krošnje dva stabla.	
30.	0'51"- 0'51"	Mladić se nalazi u donjem dijelu sredine kadra i gleda prema dolje. Ne vide mu se oči. Iza njega nalaze se crno bijele pločice sa plavim odsjajem. Kamera se približava mladiću koji širom otvara svoje crvene oči.	
31.	0'51"- 0'52"	Mladić naglavačke pada na pločice koje sada imaju crveni odsjaj. Pada i razbija se u gomilu staklenih komadića.	Glazba ubrzava.
32.	0'52"- 0'53"	Čudovište koje je mladiću dalo jabuku zamahne krilima i podiže se sa zemlje. Vidimo ga sprijeda.	
33.	0'53"- 0'54"	Čudovište još jednom zamahne krilima i odleti prema nebu, a za sobom ostavlja crno perje. Kadar se tada fokusira na pun Mjesec koji se nalazi na nebu.	
34.	0'54"- 0'55"	U mladićevo lice zapuše vjetar te on poprimi odlučan izraz lica s naglaskom na njegove crvene oči.	
35.	0'55"- 0'56"	Mladić se bori protiv vjetra te napravi jedan korak prema naprijed.	
36.	0'56"- 0'59"	Kamera se kreće velikom brzinom i prolazi kroz uski hodnik. S leđa prilazi ranije prikazanom plavokosom čovjeku. Potom vidimo da se u nastavku hodnika nalazi crvenokosi mladić. Ima ozbiljan izraz lica i pogledom je usmjeren prema drugome čovjeku. Kamera dolazi do njega i u krupnom kadru prikazuje njegove oči.	

37.	0'59"- 1'02"	Kamera ponovno velikom brzinom prolazi hodnikom. Ovaj put mladića prikazuje sleđa, a plavokosog čovjeka sprijeda. Kadar završava krupnim kadrom čovjekovih očiju.	
38.	1'02"- 1'03"	Ranije prikazana djevojka s križićem sada tetura na ulici po kišnom vremenu. Noć je, a put joj obasjavaju ulične svjetiljke.	
39.	1'03"- 1'04"	Kadar djevojčina lica. Ona zastaje i pogleda prema gore.	
40.	1'05"- 1'07"	Mladić stoji na ulici, obasjan uličnim svjetlom i pruža ruku.	
41.	1'07"- 1'08"	Krupni kadar djevojčine ruke. Ona pruža svoju kišom natopljenu ruku.	
42.	1'09"- 1'11"	Mladić je ovaj put prikazan u nešto bližem planu, ali još uvijek mu se ne vide zatamnjene oči. Ponovno podiže ruku, a kamera mu se potom još malo primiče	
43.	1'11"- 1'11"	Dolazi do bljeska i cijeli kadar poprimi bijelu boju.	
44.	1'11"- 1'16"	Vidimo mladića kako sada pruža obje svoje ruke. Više se ne nalazi na ulici, već se iza njega sada nalaze različiti simboli od kojih dominira humanoidno tijelo sa anđeoskim krilima. Ono u jednoj ruci drži pero za pisanje, a u drugoj knjigu. Lice tog bića nije vidljivo jer ga prekriva mladićevo lice. U pozadini su također vidljive i stilizirane zvijezde. Mladić izgleda kao da lebdi u zraku. Kadar se potom postupno izbjeljuje te postaje potpuno bijel.	
45.	1'16"- 1'18"	Odgrižena crvena jabuka stoji na stolu ispred tipkovnice, ekrana i zvučnika od računala. Jabuku obasjava sunce te je vidljiva njezina sjena.	
46.	1'18"- 1'20"	Jabuka nestaje, a na istom mjestu pojavljuje se bilježnica. Gotovo kao da se jabuka pretvara u bilježnicu. Na bilježnici stoji naslov „ <i>Death Note</i> “. Obasjava ju sunce.	
47.	1'20"- 1'21"	Kadar se zamračuje i sada je potpuno crn.	

TV kartica: *Death Parade* Opening

trajanje: 1' 18"

Rb.	Trajanje	VIDEO	AUDIO
1.	0'00"- 0'04"	Čovjek u bijeloj košulji drži podignutu ruku s uzdignutim palcem i kažiprstom. Pozadina je crna. Kamera se udaljava i vidimo da se radi o bjelokosom čovjeku s mašnom oko vrata. Kamera se nastavlja udaljavati i vidimo još šest ljudi koji rukama pokazuju u različitim smjerovima. Među njima se još nalazi i crna mačka, a na dnu kadra je mrtvačka lubanja koja stoji nasuprot uzdignutoj ruci bjelokosog čovjeka.	Tijekom cijelog videozapisa čuje se pjesma na japanskom jeziku. Povremeno se pojavi nekoliko riječi na engleskom.
2.	0'04"- 0'04"	Ljudi iz prethodnog kadra prikazuju se поближе, jedan po jedan. Prikazuju se svi osim osobe kojoj se nije vidjelo lice. Prvo je prikazan bjelokosi čovjek sa mašnom, a slika je obojana u žuto. Prikazan je iz profila i okrenut u lijevo. Iza njega se nalazi nekoliko crta koje tvore nepoznati simbol.	
3.	0'05"- 0'05"	Crnokosa djevojka prikazana je obojana u plavo. Okrenuta je prema desno. Iza nje se nalazi natpis Death i nekoliko crta koje tvore nepoznati simbol.	
4.	0'05"- 0'05"	Djevojka s pletenicom gleda ravno u kameru. Slika je obojana u ljubičasto, a iza se nalazi nekoliko crta koje tvore nepoznati simbol te natpis Parade.	
5.	0'05- 0'06"	Muškarac sa smeđom kosom, rukom pridržava glavu i gleda u daljinu. Pozadina je crvena.	
6.	0'06"- 0'06"	Muškarac sa kraćom frizurom i piercingom u nosu te ušima, okrenut je ravno prema kameri, ali ima zatvorene oči. Na licu mu je vidljivo zadovoljstvo. Slika je obojana u zeleno, a iza se nalazi samo jedna crta.	
7.	0'06"- 0'06"	Čovjek sa naočalama okrenut je u lijevo. Brada mu je	

		uređena na isti način kao i rep na kosi. Slika je obojana u rozo, a iza se nalazi nekoliko crta koje tvore nepoznati simbol.	
8.	0'06"- 0'11" 0'11"- 0'13"	Ponovno je prikazan početni kadar sa svim likovima. Ovaj put preko njega stoji natpis <i>Death Parade</i> te svi simboli koji su bili vidljivi u pojedinačnim kadrovima. Simboli se polako primiču jedan prema drugome, a natpis ispod njih se polako kreće prema gore. Likovi prvo trepere u crnoj boji, a potom dolazi do bljeska svjetlosti koji je u jednom trenutku oblikovan kao križ te dijeli kadar na četiri dijela. Sredina bljeska eksplodira u ljubičastu boju, a potom zelenu. Iz bljeska izlijeću stilizirane zvjezdice, te raznobojni manji predmeti.	
9.	0'13"- 0'13"	Kadar bljesne, ovaj put u potpunosti se zabijeli.	
10.	0'13"- 0'15"	Kamera se spušta i vidimo bjelokosog muškarca da miješa piće za šankom u zamračenom lokal. Za šankom sjedi crnokosa djevojka.	
11.	0'15"- 0'17"	Crnokosa djevojka otpija gutljaj pića.	
12.	0'17"- 0'19"	Bjelokosi muškarac također otpija gutljaj pića. U njegovu se piću nalazi led.	
13.	0'20"- 0'23"	Djevojka s pletenicom i osoba kojoj nismo vidjeli lice sjede za stolom u izdvojenom dijelu kafića i nazdravljaju. Iza njih, povrh stepenica, crnokosa djevojka prokliže kadrom poput umjetničke klizačice, a bjelokosi muškarac joj plješće. Iznad njih je vidljiv natpis <i>Quindecim</i> .	
14.	0'23"- 0'23"	Sedam biljarskim kugli je prikazano u krupnom kadru. Najbliža je kuglica s brojem jedan, a u sredini je kuglica s brojem osam. Na desnoj polovici kadra stoji natpis <i>Billi - ards</i> razlomljen na dva dijela, jedan ispod drugoga. Pozadina je crvena.	
15.	0'24"- 0'24"	Prikazane su dvije kugle. Plava se nalazi iznad blijedo	

		crvene. U lijevom dijelu kadra stoji natpis <i>Bowl - ing</i> . Razlomljen je na dva dijela. Pozadina je zelena.	
16.	0'24"- 0'25"	Krupni kadar plave i crvene strjelice za pikado. U desnom dijelu kadra stoji natpis <i>Da - rts</i> . Razlomljen je na dva dijela. Pozadina je plava.	
17.	0'25- 0'25"	Natpis <i>Airhockey</i> nije razlomljen kao prethodni. U donjoj polovici kadra vidljiva je crvena pločica koja nalikuje na poklopac, te bijeli predmet. Pozadina je žuta.	
18.	0'25"- 0'26"	Prikazane su tri igraće karte. Riječ je o asu pik, deseci karo i kraljici sa simbolom srca. U donjem dijelu kadra stoji natpis <i>Trump</i> . Podloga je roze boje.	
19.	0'26"- 0'27"	Bjelokosi muškarac, djevojka s pletenicom i crnokosa djevojka stoje iza šanka. Bjelokosi muškarac je u sredini i ima pružene ruke s otvorenim dlanovima. Na šanku se nalazi pribor za igranje malo prije spomenutih igara, te klizaljke. Iza njega nalazi se crtež. Na crtežu je osoba obučena u crveno, a brada joj se ne vidi jer ju pokriva muškarčeva bijela kosa. Zbog toga podsjeća na Djeda Božićnjaka, pogotovo jer se nalazi na snijegu i okružen borovima.	
20.	0'27"- 0'28"	Četvero likova lokalna se pronjisu lokalom, na konopcima. Iza njih su vidljiva različita ukrasna svjetla. Tijekom njihanja tri puta se pojavljuje natpis <i>Boom</i> .	Tekst pjesme kaže: boom, boom, boom.
21.	0'28"- 0'29"	Djevojka s pletenicom energično pleše na plesnom podiju. Iza nje se nalaze dva zvučnika i ekran, pokraj nje dvije svijeće, a okružena je cvijećem.	
22.	0'30"- 0'32"	Muškarac s naočalama sklapa ruke kao da se moli i zatvara oči. Iza njega se pojavljuje četiri para ruku. On širi ruke i sa svake strane pojavljuje se po jedna od ranije prikazanih djevojaka. Sve četiri miču rukama slično pljesku.	
23.	0'32"- 0'33"	Cvijet se otvara poput lopoča i njegove latice odjednom se odlamaju te su u obliku srca i odlepršaju u zrak.	

24.	0'33"- 0'35"	Djevojka u suknji pleše, a fokus je na njezinoj stražnjici. Dva puta se pojavljuje natpis „boom“. Iza nje se nalaze različiti simboli.	Tekst pjesme kaže:boom, boom, boom.
25.	0'35"- 0'36"	Kamera se približava smeđokosom muškarcu koji trga svoju košulju, te se kamera potom udaljava. Ispred njega iskače crna mačka koja skače za bijelim dugmetom i hvata ga.	
26.	0'37"- 0'39"	Djevojka s pletenicom okreće se prema kameri. Namigne joj i nasmiješi se. Baca bijeli šal, na podu nastaje dim, a ona se okreće više puta. Nosi crvenu haljinu. Iz poda se uzdiže uzvišenje sa crveno crnim kockicama.	
27.	0'39"- 0'42"	Kamera se podiže te na vrhu uzvišenja vidimo bjelokosog muškarca i crnokosu djevojku kako plešu. Oko njih sa svih strana vise ukrasna svjetla u obliku lanaca.	Glazba postaje brža. Tekst pjesme kaže: everybody put your hands up.
28.	0'42"- 0'43"	Krupni kadar njihovih plešućih nogu. Muškarac nosi crne cipele, a žena visoke pete.	
29.	0'43"- 0'44"	Krupni kadar njihovih lica.	
30.	0'44"- 0'45"	Krupni kadar njihovih ruku.	
31.	0'45"- 0'46"	Gornji dio njihovih plešućih tijela prikazan je поближе.	
32.	0'47"- 0'48"	Bjelokosi muškarac, crnokosa djevojka, smeđokosi muškarac i djevojka stoje ispred šanka i koordinirano naprave isti pokret. Stave jednu ruku na svoj bok, a drugom palcem dotaknu usta.	
33.	0'48"- 0'50"	Smeđokosi muškarac između prstiju jedne ruke drži okrugli predmet, a između prstiju druge ruke drži kockasti predmet. Radi pokret nalik plesu, prelazeći tim predmetima ispred svojih očiju. Kadar je nešto krupniji.	
34.	0'50"- 0'52"	Smeđokosa djevojka skače i pleše,te namigne u kameru. Iza nje se nalazi krug sastavljen od velikog broja raznobojnih krugova. U pozadini se nalaze simboli nalik	

		lopoču, ruci, slovima V i G, a obojani su u roze, crne i bijele boje.	
35.	0'52"- 0'53"	Smeđokosi čovjek s piercinzima veselo skače. Iza njega se nalaze lutke na konopcima.	
36.	0'54"- 0'55"	Djevojka s povezom oko jednog oka žonglira sa četiri boce.	
37.	0'55"- 0'56"	Četiri ranije spomenuta muškarca plešu ispred šanka. Podižu noge kao da plešu can can.	
38.	0'56"- 0'57"	Djevojka s pletenicom nosi crvenu haljinu i podiže ruke zatvorenih očiju i otvorenih usta.	Tekst pjesme kaže: everybody put your hands up.
39.	0'57"- 0'59"	Ljudi se vrte na svjetlećem vrtuljku.	
40.	0'59"- 1'00"	Četiri muškarca od ranije, ovaj put su zagrljena u skup. Gledamo ih iz žablje perspektive, a oni gledaju prema dolje. Vidimo samo njihove glave i gornji dio trupa. Otvaraju usta kao da nešto izgovaraju.	
41.	1'00"- 1'01"	Svi ranije prikazani likovi podižu jednu ruku sa stisnutom šakom. Većina ih ima osmijeh na licu. Nalaze se ispod vrata. Iznad tih vrata se nalazi kip s glavom čudovišta.	
42.	1'01"- 1'02"	Krupni kadar ruke od čovjeka sa cigaretom. Lupka prstima po šanku, te se vidi dim od cigarete. Ispred njega nalazi se čaša sa pićem i ledom.	
43.	1'02"- 1'04"	Kamera prolazi uzduž šanka, gdje se jedno po jedno pali svjetlo.	
44.	1'05"- 1'06"	Na obješenoj slici na zidu, pojavljuje se zelena bilježnica. Na njenoj naslovnici naziru se nacrtani dječak i djevojčica.	
45.	1'07"- 1'08"	Djevojka s pletenicom nalazi se izvan lokala, pod naizgled dnevnim svjetlom. Vidimo je s leđa, a pokraj nje proleti jato svijetlih ptica. Oko nje nalazi se trava i urušeni stupovi.	

46.	1'08"- 1'10"	Bjelokosi muškarac u naručje hvata crnokosu djevojku. Čini se da je djevojka bila vezana konopcima, poput lutke. Muškarac je okrenut leđima i vidimo njegovo cijelo tijelo.	
47.	1'10"- 1'11"	Krupni kadar djevojčina onesviještena lica iz ptičje perspektive. Iza vidimo vodu kako svjetluca u nečemu što nalikuje na jarak.	
48.	1'12"- 1'14" 1'14"- 1'16" 1'16"- 1'17"	Krupni kadar muškarčeva lica iz žablje perspektive. Izraz lica mu je ozbiljan. Strop je obasjan. Kamera se velikom brzinom podiže prema stropu. Kamera prati bijele konopce. Konopci oblikuju dvije ruke koje palcem i kažiprstom pokazuju prema gore. Ruke i rukavi su potpuno bijeli, a pozadina crna. Pokazuju u istom smjeru i stoje usporedno. Jedna od njih je duža od druge. Kamera se munjevito spušta i vidimo obrise bjelokosog muškarca i crnokose žene.	
49.	1'17"- 1'18"	Kamera se spušta i vidimo kako osoba čija odjeća nalikuje na onu crnokose djevojke, u svom krilu drži dvije malene lutke. U svakoj ruci drži po jednu, a lutke nalikuju onima na naslovnoj stranici ranije prikazane bilježnice.	

Sažetak

Ovaj rad analizira korištenje tabua i svjetski poznatih simbola u anime serijama. Istraživanjem se također htjelo dokazati da su anime serije namijenjene širokoj populaciji, a ne samo djeci. Analiza narativa je korištena za analizu uvodne špice anime serija Death Note i Death Parade. Analizirano je nekoliko elemenata narativa: boje, simboli, intertekstualnost i tabui. Analizirane anime serije sklone su korištenju brojnih simbola povezanih sa smrću. Zbog toga direktni prikaz smrti nije nužan. Neki od tih simbola su: crne ptice, crna mačka, križ, crvena jabuka i lutke. Teme vezane uz smrt i razni vjerski simboli nisu tipični elementi dječjih serija. To znači da anime serije Death Note i Death Parade nisu usmjerene veoma mladoj djeci.

Ključne riječi:

analiza narativa, anime, Death Note, Death Parade, intertekstualnost, boje, tabu, Biblija, smrt

Summary

This study explores the usage of taboos and world renowned symbols in anime shows. This research also wanted to prove that anime shows are targeted to the wide population, and not just kids. Narrative analysis is used to analyse opening credits of Death Note and Death Parade anime shows. A couple of narrative elements have been analysed: colors, symbols, intertextuality and taboos. Analysed anime shows tend to use numerous death related symbols. That is why direct display of death is not necessary. Some of those symbols are: black birds, black cat, cross, red apple and dummies. Death related themes and various religious symbols are not typical elements of a children's show, which means Death Note and Death Parade anime shows are not targeted to very young children.

Key words:

narrative analysis, anime, Death Note, Death Parade, intertextuality, colors, taboo, Bible, death