



## RAZ DVA STRIP DVE

Druga uprizoritev naše teoretične rubrike je povsem v znamenju ljubezni. Nesrečne. Ne ženite si tega k srcu in 'mejte se radi.

### ŠE ENA LJUBEZENSKA, multistabilna percepcija

Še ena ljubezenska je alegorični strip. Prikazuje klasično ljubezensko zgodbo, od njenega srčnega začetka do bridkega konca. Strip sestavlja 6 prizorov, ki bi jih lahko poimenovali ljubezen, strast, čas, padec, sovraštvo in žalost.

Ti prizori so piktografično dvosmiselni, osnovani po principu multistabilne percepcije. Gre za poznan fenomen vizualne percepcije, ko v eni podobi vidimo dve različni interpretaciji. Figuri izkazujeta različna razpoloženja skozi odgovarjajoče poze. Hkrati njune poze poudarjajo isto informacijo, s tem ko njuni silhuete orišeta simbole in ikone, ki to razpoloženje predstavljajo. Ta dualna informacija se kaže v skupni konturi znaka in figur. Da bi bili razpoznavni, je bilo potrebno obe podobi prilagoditi do najbližje skupne pojavnosti. To sem najlažje dosegel s poenostavljenimi, piktogramskimi upodobitvami.

Nasploh je v stripu poenostavljena, celo shematična likovna naracija zelo pogosta. Dovoljuje namreč hitro sledenje zgodbi. Znana je maksima, da se stripe predvsem bere in ne toliko gleda. Spiegelman govori kar o pisanju s slikami (picture-writing):

„Če kaj, imam največ težav pri branju preveč ilustrativnih stripov. Saj ti čar prej razbijajo, kot da bi ga ustvarjali. Obstaja podžanr stripa, *fumetti*<sup>1</sup>. Gre za fotostripe, ki so bili zelo popularni v Mehiki in Italiji. Ne delujejo preveč dobro, saj fotografija ponavadi posreduje preveč informacij. Težko je zamolčati nepotrebno. Najbolje učinkujejo dela [stripovska], ki podajajo informacije vizualno tako, da poudarjajo bistvene znake in ne preveč drugega.“<sup>2</sup>

Dualnost podobe bo najizrazitejša, kadar ne bo noben od njenih vidikov prevladoval. Tako morata biti pozitivni in negativni prostor enakovredno zastopana. Vidika sta v pričujočem primeru tudi pomensko uravnotežena. Negativna (bela) forma deluje na simbolnem nivoju, pozitivna pa s svojo figuralično govorico predstavlja reifikacijo abstraktnega pojma v pripadajočem simbolu.

Pričujoči strip je reprezentativni primer znakovnega jezika. Sam sem stremel h govorici univerzalno prepoznavnih znakov. Zavedati se moramo, da je znakovno sporazumevanje, četudi samo univerzalno, tudi specifično kulturno pogojeno. Prepoznaven primer tega je recimo znakovni prikaz spanja v zahodni kulturi - prikazano kot žaganje polena; in v japonski mangi - kot sluzni mehurček iz nosu.

Ker sem želel znakovno govorico prikazati čim bolj čisto, sem se odrekel vsem nepotrebni elementom. Mednje sem prštel tudi stripovski okvir. To sem si lahko privoščil, ker zaradi ponavljajočih se figur njune odnose dojamemo kot premike v času. Hkrati se figuri vedno stikata v vsaj minimalni skupni točki, zato je logično, da vsaka dvojica tvori svoj prizor. Če bi se ta vzorec prekinil in bi bili figuri ločeni, bi pri dojetju razdelitve lahko nastopile težave.

V tej asketski nameri je tudi ravnina, na katero sta postavljeni figuri, le nakazana v rezu pozitivnega in negativnega prostora. Latentna ravnina poleg tal pod nogami igra še eno vlogo: vizualno zapira odprte oblike znakov (ogjenj, peščena ura, lobanja). To je pomembno predvsem kot distinkcija od odprtih oblik, ki nastajajo na zunanji konturi figur. Te morajo biti odprte, da bralci v njih ne bi iskali simbolov, ikon in indeksov, ki jih ni.

## NOVE PRAKSE, spletni strip

Stripovska naracija je skozi zgodovino prevzemala veliko različnih form. V grobem bi jih lahko delili na tiste pred tiskom, tiskane in digitalne. Pa se posvetimo slednjim!

### Digitalizirani strip ...

Digitalizacija tiskanih vsebin je nezaustavljiv proces. V marsikaterem pogledu nam je olajšala shranjevanje, razmnoževanje in sprejemanje podatkov. Sam prenos tiskanih stripov v digitalni zapis ni zapleten. Če nič drugega, so sodobni stripi v procesu tiska že tako digitalizirani. Zaplete se pri posredovanju, kjer se morajo klasične stripovske kompozicije včasih prav mukotrpno prilagajati novemu okolju. V ta namen se za kompozicije, osnovane na časopisni ali knjižni strani, razvija razne programske vmesnike, ki bi znali predstaviti specifične velikosti, vertikalne postavitve, postavitve dveh soležnih strani ... na računalniškem ekranu.

### ... digitalni strip

Medtem ko se klasične forme srečujejo z nemalo težavami, pa so izključno digitalni stripi izkoristili vse možnosti digitalnega okolja in interdisciplinarnosti, ki jo ta omogoča. Nekateri med njimi so tako močno mutirali, da jih, kljub nespornim stripovskim koreninam, le stežka prepoznamo kot strip.

McCloud je digitalni prostor označil kot neskončno platno (*infinite canvas*). Neskončne pa se zdijo tudi deviacije, ki jih strip prevzema. Nekdaj stripu težko dostopni zvok, interaktivnost in celo animacija so postali vsakdanja izrazna sredstva. Šele zdaj se bo izkazalo, kako prožna je dejansko lahko stripovska naracija.

### Paradoks gibljivega stripa

Giblivi stripi so lep primer novodobne deviacije, ki jo le stežka okličemo za strip. Že poimenovanje *giblivi strip* (ang. *motion comics*) se zdi oksimoronska skovanka. Velja namreč, da je strip, tudi ko prikazuje gibanje, sestavljen iz zamrznjenih sekvenc.

Giblivi strip je relativno nov pojav, ki se je pod tem imenom prvič predstavil 2005. leta z izdajami *The Batman Adventures: Mad Love Motion Comics* in *Watchmen: Motion Comic*.

V obeh primerih gre za predelavo klasične forme v nov format. Se pravi, da so že izdelanemu stripu dodali animirano gibanje. Gibanje je sicer zelo rudimentarno, pa vendarle (ali morda prav zaradi tega) precej moti potek branja. Omenjena izdelka bi lahko pogojno oklicali za gibljiva, nikakor pa nista strip. Ponesrečeno kombinacija (pol)animirane risbe, govornih oblačkov, govorjenega(!) besedila in glasbene podlage bi lahko kvečjemu označili za slab animirani film.

Srž stripa je vendar v tem, da se bralec zadrži na sekvenci, kolikor časa hoče. Tako si sam narekuje tempo branja. To je neločljiv značaj medija, ki ga ni mogoče zaobiti.

Kar pa ne pomeni, da gibanja v stripu ne moremo zaposlit. Intriganten primer so stripi v računalniškem zapisu *.gif*. Le-ti so postavljeni v klasično stripovsko formo, se pravi postavitev v okvirjih in govor zapisan v oblačkih. Razlika je v tem, da so posamezni elementi znotraj okvirjev animirani. Pri čemer je najpomembnejše, da je animacija ujeta v zanko (*loop*). Na ta način se (tako značilno za strip) lahko na posamezni sekvenci zadržimo poljubno dolgo.

S stripom na sledečih straneh bi rad prispeval tudi svoj razmislek k novemu poglavju, ki se je s svetovnim spletom odprlo v mediju stripa.

<sup>1</sup>V angleščini *fumetti* označuje žanr stripa, znanega tudi kot *photonoels* ali *photographic comics*. V Italiji, kjer *fumetti* označuje strip nasploh, je ta žanr znan kot *fotoromanzi*. Podobno se v Mehiki imenuje *fotonovelas*.

<sup>2</sup>SPIEGELMAN, Art, *MetaMaus*, str. 168



1/9



2/9



3/9



4/9



5/9



6/9



7/9



8/9

## BILO JE ZAPISANO, strip v sliki

*Bilo je zapisano* je moj poskus avtohtonega spletnega stripa. Se pravi stripa, ustvarjenega predvsem za multimedijško okolje, saj ob prenosu na tradicionalni medij izgubi dobršen del svoje specifičnosti. Ta je, da je strip narejen v eni sami sliki.

Besedna zveza *strip v sliki* se morda res zdi kontradiktorna, saj je znano, da za strip potrebujemo najmanj dve sliki. Poglejmo, v čem je kleč. Za ta strip sprogramiran spletni vmesnik nam omogoča premikanje po sliki, sestavljeni iz osmih zamrznjenih sekvenc. S pritiskom na puščico v desnem robu slike se postopoma pomikamo v globino stripa. V levem robu slike imamo na voljo tudi gumb za vračanje k prejšnjim fazam pripovedi. S pritiskom na sliko lahko tudi zaustavimo približevanje na poljubni točki.

Specifika stripa *Bilo je zapisano* je v tem, da vsak premik kamere zabeleži akterja v drugem prostorskem izrezu. Zato se mora vsak dogodek odviti v lastnem prostorskem izrezu. V njih pa prepoznavamo naslednje incidente, kar dela pričujočo ljubezensko zgodbo usodno, kot je nakazano v podnaslovu.

Za prepričljivo premikanje v globino sem moral celotno dogajanje postaviti na eno perspektivno ravnino. Da bi to dosegel, sem potreboval posebno strukturo slike. Strukturo, ki bo v vsakem prostorskem izrezu natančno določila tudi naslednji prostorski izrez *ad infinitum*. Na misel mi je prišla zlata spirala. Proporc formata sem torej našel v zlatem rezu. Njegova razdelitev na major in minor je natančno odmerjala prostor primarnega in sekundarnega plana z implementacijo tercialnega in vseh naslednjih.

Tak projekt zahteva precejšnje mero načrtovanja. Razmišljati je potrebno tako o prikazu vsebine kot tudi o postavitvi kompozicije znotraj strukture.

Potem ko sem idejo razvil v zgodbo, sem moral le-to razbiti na osem prizorov. Tem osmim prizorom pa poiskati mesto znotraj ene slike. To sem naredil tako, da sem v zadnjem prizoru postavil horizont, ki določa perspektivno ravnino celote.

Na njej sem po ključu major/minor postavljaj mizansceno. Najprej sem v celoti začrtal pot protagonista in njegove interakcije z ostalimi akterji. Glede na te odnose sem začrtal ozadje.

Risanje je, po skicah s čopičem, zavoljo kompleksne montaže potekalo skoraj izključno na računalniku. Ključna za to odločitev je bila ekstremna gradacija velikosti. Ker je vsak del risbe na neki točki ali izredno velik ali izjemno majhen, je bil vektorski zapis slike zagotovo najprimernejši. Za boljšo predstavo naj povem, da je velikost prvega reza pri cca 3 x 5,7 m pomenila velikost zadnjega (osmega) pri cca 4 x 6,8 mm.

V tej fazi razvoja je bilo potrebno stripovski jezik prevesti v računalniškega. Pri tem mi je pomagal dober prijatelj in programer, Lovro Žitnik, ki tekoče komunicira v dialektu *Action-Script*. Sliko sva razrezala na začetnih osem izrezov in te sestavila v verigo. Gre za strukturo, ki nam je kot bralcem skrita. Kar moramo opaziti, je, da je ta struktura interaktivna. K temu spoznanju nas vodi numeracija pod stripom, ki da vedeti, da je pričujoči izrez le eden od skupno devetih (prvi kader je hkrati tudi deveti). Do teh lahko dostopamo s smerniki v desnem in levem robu. Vsak člen verige (tj. izreza) je po sredini razdeljen na desno in levo polje. Ko s kurzorjem drsimo preko polja, se odgovarjajoči smernik obarva v črno.

Hkrati se kurzor iz puščice spremeni v roko. S pritiskom v polje damo ukaz, kot bi pritisnili na gumb. Na ta način se med branjem pomikamo po pripovedi.

Animacije, ki pri tem nastane, nisem poudarjal, ker sem želel ostati čim bližje stripovski pripovedi. Kljub temu sem jo na nekaterih mestih, s stopnjo hitrosti, uporabil kot narativni prijem. Še pomembnejšo vlogo pa sem ji namenil v zaključku stripa. Številka 9 ne označuje izreza, temveč prehod od zadnjega kadra nazaj k prvemu. Ta prehod se ne zgodi po prejšnjih etapah, ampak se v enem zamahu iz zadnjega oddalji v prvi kader in tako sklene pripoved na začetku.

Strip si lahko ogledate na:

[www.stripburger.org/sb61/bilojezapisano](http://www.stripburger.org/sb61/bilojezapisano)

