

Igor Vidmar

Ljubljana

KOMERCIALNOST IN PRIPOVEDNA STRUKTURA STRIPA

Izhajali bomo iz dejstva, da se sprejemanje, »branje« stripa v osnovi dogaja na ravni pripovedne strukture; gre seveda za danes prevladujoč način »branja«; definicije stripa kot medija, ki poudarjajo to plat, strip je npr. »zgodba v slikah«, hočejo uveljaviti to dejstvo kot »naravno« lastnost stripskega medija in k istemu rezultatu vodijo naporu »stripske arheologije«, ki išče prednike stripa v staroegipčanskih hieroglifih, bas-reliefu Trajanovega stebra, srednjeveški »biblii pauperum« itd. Pri tem se spregleda, da sta dominantna narativnost stripa in temu ustrezno branje zgodovinsko pogojena in družbeno inducirana. Kulturna industrija je vedno, od kar obstaja, vsiljevala množičnim medijem evolucijo v pripovednem smislu, bodisi tistim, ki jim je bila takšna naravnost deloma inherentna (na primer film in strip), ker je del njihove medijske biti, kot tudi drugim medijem, ki so nastali z možnostjo drugačnih smotrov, kot na primer televizija, ki se vedno bolj uklanja narativnim oblikam programov — filmom, serijalkam itd. To se ne dogaja naključno, ampak zaradi čisto določenih interesov in volje industrije kulture — in torej družbenega sistema, ki mu ta industrija služi, da ohrani nadzor nad mediji in potrebami publike. Pripovedna oblika je očitno najbolj primerna za ta namen — je namreč najbolj »prepustna« za mitološke in ideološke elemente, ki pogojujejo sprejemnikovo zavest neopazno, skrito, tudi na nivoju nezavednega, tistega, čemur bi lahko rekli latentna vsebina sporočil; le-ta najde v razporkih, gubah pripovedovanja in zgodbe dosti bolj primerne posrednika, kot pa bi bilo direktno vsiljevanje istih idej: to bi lahko sprožilo pri sprejemniku psihološke in ideološke obrambne mehanizme. Primer: velika večina sprejemnikov v večini sodobnih evropskih in ameriških družb ne sprejema — vsaj zavedno ne — ideje o nujnosti »trde roke«; avtoritarnega vodenja družbe po enem samem človeku; prav ta ideja pa je — vedno latentno, a pogosto tudi odkrito — zajeta v mitologijah stripskih »epopej« Supermana in drugih superherojev (stripa, filma, TV-nadaljevanj...)

Dominantni strip, to je komercialni strip, je s svojimi vsebinskimi značilnostmi — konformizmom, stereotipnostjo tem, tipiziranostjo junakov itd. — in pripovednimi/formalnimi lastnostmi — predvidljivostjo poteka zgodbe, srečen konec itd. — v celoti znotraj takega »programa« industrije množične kulture (natančneje: kulture za množice). Za naše potrebe bomo strip definirali kot pretežno pripovedno sosledje oslikovljenih dogodkov jeder ali pomembnih trenutkov v nekem dogajanju, to je kot sosledje sličic/kadrov, ki jih oblikujeta

dva jasno razlikovana in drug na drugega delujoča »koda« — ikonski/slikovni in jezikovni. In tu lahko takoj vpeljemo problem »branja« stripa: večinoma »bralci« pazijo predvsem na narativni del stripske strukture, na »zgodbo«, potek dogajanja, akcijo oseb, na »gage« itd. — strip berejo v napetem pričakovanju konca. Celovitejše in dejavnejše »branje« pa bi moralo poleg opisane »horizontalne« dimenzije, to je sintagmatične verige kadrov, vključevati tudi »vertikalno« dimenzijo, to je »branje« posamezne sličice oziroma strani, relativno samostojno in ločeno od golega spremljanja pripovednega toka. Tako bi »bralec« razbiral tudi semantične nianse, grafizem, ideologijo, ikonografijo dane stripa itd. Brez takega »globinskega branja« skoraj ni razlike med »branjem« stripa in branjem feljtonskega romana; se nam pa to »globinsko branje« zdi ponavadi odveč, ker smo pogojeni z vrednotami »kulture besede«, in imajo podobe — posebej v kontekstu sodobnih izraznih oblik — nižje mesto na lestvici »kulturnih vrednot«. Prav skozi perpetuiranje takšnega načina »branja« stripa se kontinuirano uresničuje njegova ideološka funkcija in psiho-socialno učinkovanje. Tako bi lahko rekli, da »pripovedna« definicija stripa — na primer že omenjena »zgodba v slikah« — dejansko prikriva te njegove funkcije, saj jemlje pripovednost za samoumevno in nevprašljivo.

Za začetek poskusa drugačne opredelitve stripa bomo najprej potegnili mejo med komičnimi, karikaturno, »nerealistično« risanimi stripi — ki so stripu tudi dali pravo ime »comics«, in »realističnimi« stripi. Ne gre toliko za žanrsko razliko, ki implicira predvsem določeno vsebino — western, kriminalni, avanturistični žanr . . . , ampak za razliko na osnovi temeljnega kriterija, ki določa takó grafični znak kot tudi notranji svet teh stripov. Ta osnovni kriterij je **ne-verjetnost**, kar predvsem pomeni, da znak tu nima funkcije mimesisa, posnemanja stvarnosti — ali pa analogije glede na predmet, referent — četudi ostaja osnovni kodeks »dešifriranja« teh stripov realističen (v smislu jasne, takojšnje prepoznavnosti likov in stvari skozi cel strip). Primeri teh stripov so številni tudi pri nas: Miki Miška, Mornar Popaj itd. Posebej pomembna je še specifična, samó določenemu stripu lastna ikonografija/slikovitost, ki pomeni osnovo za prepoznavanje vsebine in pomenov.

Na drugi strani pa imamo klasične »realistične« stripe s kavbojsko, vojno, kriminalno itd. tematiko, ki jim je skupna referenčnost grafičnega znaka, kar pomeni, da le-ta posnema stvarnost, poleg tega pa spoštuje tudi pravila **verjetnosti**, situacije in dogodki so zavezani neki osnovni vzročno-posledični logiki, psihološki motivaciji dejanj itd. — pa čeprav gre za »neverjetne« podvige kakenga Supermana: kajti junaki teh stripov bi lahko živeli v neki resničnosti, če ne zemeljski, pa kakenga daljnega planeta. Tako je te stripe moč brati relativno neodvisno od njihove notranje ikonografije.

Naslednja ločnica pa prečka obe zgoraj orisani skupini stripov in direktno zadeva pripovedno strukturo, ki je po opredelitvi nekaterih teoretikov »oblika vsebine«, tj. eden od načinov konkretnega oblikovanja določene teme oziroma zgodbe. Gre torej za njeno formo — za psihologijo junakov, gradnjo akcije, za vsa konkretna dejstva in dogodke, ki jo sestavljajo. Gre skratka za elemente, ki bi ostali v osnovi nespremenjeni tudi ob »prenosu« v neko drugo govorico — recimo besedno. Neposredno ustreza vsebini termina naracije tudi »zgodba« ali »zaplet«: ista vsebina lahko zavzame različne narativne in jezikovne oblike — lahko gre za roman, za fotoroman ali za strip. Tako obstajajo stripi, ki jih skoraj izključno zanima le zgodba, in je avtorju vseeno, kako bo narativno oblikovana. Drugi avtorji pa se povsem posvečajo prav obliki.

Najprej si na splošno oglejmo narativni proces v stripu. Kadri so — kot smo že opredelili — oslikovljena jedra strnjenega dogajanja, ki na simultani ravni ujamejo krajši ali daljši trenutek pripovedi. Njeno kontinuiteto pa zagotavlja navada »bralcev«, da sami zapolnjujejo vmesne prostore, ki jih pušča močno eliptično sosledje jeder/kadrov. Vendar so v sintagmatski verigi tudi cezure-zareze, ki zamenjujejo skupine kadrov, ki so v osnovi homogeni in dovršeni, in bi jih lahko po filmsko imenovali **sekvence** (kot je bil sicer že uporabljan tudi filmski termin »kader«). Na narativni ravni so sekvence samostojni nosilci pomena, in se jih dà tudi jasno imenovati — npr. sekvenca ropa, sekvenca zasledovanja itd.

Glede na zgodbo ima avtor dve skrajni možnosti, ki sta bolj abstrakta in dopuščata številne vmesne rešitve: lahko se omeji na najbolj nujne kadre, ki omogočajo zgolj elementarno sledenje in razumevanje zgodbe; znotraj kadra pa se lahko omeji na najnujnejše — praviloma na lik glavnega junaka in drugih pomembnih likov, medtem ko ozadje, detajli, predmeti v takšnih stripih pogosto kar »izginejo« — avtorju se jih preprosto ne zdi pomembno narisati. Druga možnost pa je, da vnese v strip elemente, ki za grobo razumevanje niso nujno potrebni, so torej redundantni — preobilni — tako npr. prikazovanje istega dogodka iz več zornih kotov, v različnih planih, z analitičnimi kadri itd. Vendar pa sta ti dve možnosti bolj fiktivni kot dejanski — vsaj za večino avtorjev in za komercialni strip: takoj, ko se odloči za določen žanr, si mora avtor izbrati tudi določen, zgodovinsko pogojen in od publike/založnika zahtevan tip realizacije. Za tipičen komercialni, serijsko in kolektivno proizvajan strip je predvsem važno, da upodobi tiste tipične situacije, dogodke, pa tudi (stereo)type, ki so značilni za določen žanr. Za drugačne, nekomercialne (kar ne pomeni, da se nujno slabo prodajajo), eksperimentalne stripe pa je važen predvsem način, forma upodabljanja teh sestavin. Razliko med obema vrstama dovolj jasno ilustrira razlika med »kaj« in »kako«.

Vrnimo se k »branju«: za »bralca« prve vrste stripov je značilno predvsem zanimanje za »ključne situacije« in spregledovanje, če ne kar ignoriranje dramske konstrukcije, koherentnosti akcije, oseb itd. Najbolj »čist«, tipičen je odnos potrošnikov pornografskih stripov — njih trošenje se dogaja skoraj izključno na ravni pomena, vsebine; branje je seveda hitro in površno. Kompleksnejši, pomensko večplastni in narativno/»dramaturško« natančno zgrajeni stripi pa zahtevajo temu ustrezno počasnejše branje — in pa predpogoj — določeno senzibilnost in poznavanje medija. Prav odsotnost celovitejše »strip-ske kulture« — skupaj z ustrezno izobrazbo oziroma poznavanjem »stripske govorice« pri nas je eden glavnih strukturnih vzrokov, da stripski kič še kar prevladuje.

Na osnovi očrtanih izhodišč je mogoče izpeljati možnosti in načine branja vseh opisanih vrst stripa, in torej tudi njihovo funkcijo v odnosu do publike. Dominanten način branja, ki ga zahtevajo in ohranjajo komercialni kič-stripi, je **enodimenzionalno**, to je blokirano na eni sami ravni, kar praviloma vključuje tudi zakrnitev perceptivnih in ustvarjalnih potencialov sprejemnika, in kar je prav tako pomembno, za posledico ima nekritično podrejanje ideološki vsebini stripa — bodisi očitni ali latentni. Grafična in tematska verjetnost olajšujeta psihološke procese projekcije in identifikacije »bralca« z junaki, medtem ko pomeni izključno posvečanje pozornosti narativni ravni, zgodbi poleg tega še podvrženost vplivom in pogojevanju zavesti na ravni družbenih modelov in ideoloških pozicij. Ti procesi so povezani tako z verjetnimi in pri-

povednimi stripi kot s tistimi, ki vsebujejo le eno od teh lastnosti. Tisti stripi pa, ki niso ne verjetni ne pripovedni, se takšni funkciji lahko v večji ali manjši meri izognejo: izogibajo se zgodbi in anekdoti, svojo vsebino oblikujejo na drugačen način, njihov kader je semantično nabit, to pa omogoča/zahteva »globinsko« branje, če se vrnemo na začetek, dopušča tudi bolj individualno branje, ustrezajoče psihološkemu in kulturnemu profilu bralca, medtem ko skrajno standardiziran in tipiziran komercialni strip implicira — in »proizvaja« — ustrezno standardiziranega in uniformiranega, »množičnega« bralca. Sintetična, metaforična, večpomenska govorica »avtorskega stripa«, nabita s pomenom tudi na konotativni ravni, ne dopušča enopomenske identifikacije — vse to daje takemu stripu pomembne estetske in sporočilne možnosti. Sem sodijo tudi tisti stripi, ki sicer sprejemajo igro »verjetnosti« in »pripovedi«, vendar ju v procesu avtorske artikulacije razgradijo, razbijejo, sprevrnejo v »odprto strukturo«. In prav na teh koordinatah bi naj najbrž potekala »kulturna akcija« za spremembo danes in pri nas prevladujoče usmerjenosti bralcev — in avtorjev in založnikov — k »potrošniškemu« konzumiranju fabule, stereotipov in mitov »stripske subkulture«.

Summary

The strip cartoon is neither a »story in drawings« nor an expression of the »nature« of this young media (which is also the contemporary of the film). It is the product of historical development and the interest of capitalist industrial culture to control this media and to manipulate the needs of the public. The attention of the reader is drawn only to the flow of the story. So the strip cartoon is read superficially. This kind of reading is different from committed, wholesome reading »in depth«. In such a way the strip cartoon is accessible to bourgeois ideology and its values that are present in an obvious and hidden way in the messages of the commercialized strip cartoon kitch. The commercial strip cartoon prevailing abroad and at home is only one dimensional — either in the way the story is narrated, dramatic construction, protagonists and the (as a rule happy) end, or poor sequences, empty cadres without any sense, presenting only elementary typical situations of strip cartoons. (Example: murder in case of a criminal story). As the strip cartoon is poor in expression and messages the reader does not develop the »strip cartoon sensitivity«. The experimental and avantgarde strip cartoon is unknown in our country. In such a way the strip cartoon is pushed in cultural ghetto of easy entertainment and escapism. The elite and dominant culture can ignore it, and thus, prove again its conservatism of status quo. The main conclusion of media culture is that strip cartoon should be treated in a more thorough and wholesome way not only in its historic / diachronic but also in the structure / synchronic dimension conditioning its every day effect and social / cultural function.