

KATJA ŠTESL

## Likovna vsebina stripa *Bobri*

Predelave daljših literarnih del v stripe niso več novost, a le redko imamo priložnost primerjati več stripovskih adaptacij istega romana, kar je pogostejše v filmski in uprizoritveni umetnosti ter ilustratorstvu. Obratni primeri adaptacij stripov v literarna besedila so razen nekaj komercialnih poskusov z ameriškimi superherojskimi stripi takorekoč neobstoječi in predstavljajo še neraziskano polje možnosti, saj uporabljajo sorodne pripovedne tehnike, le v različnih pripovednih medijih.

Stripovsko-literarno adaptacijo zgodovinskega romana *Bobri*, ki ga je pisatelj Janez Jalen v treh delih objavil v letih druge svetovne vojne, sta ustvarila ilustrator in slikar Peter Škerl ter pisatelj Tadej Golob. Nasploh, v primeru adaptacij znanih knjig pa še toliko izraziteje, pri stripovskih kritikah, interpretacijah, analizah in didaktičnih rabah tako pri nas kot drugod osrednje mesto zase zadržuje vsebina zgodb z izstopajočimi temami in motivi, medtem ko je vizualnost, ki je za stripovsko pripoved celo pomembnejša, kvečjemu omenjena v nekaj obrisih ali celo prezrta. Razlogov za to je več in njihovi vzroki tičijo tako v izobraževalnem sistemu kot v splošnem odnosu do (vizualne) umetnosti, posledica pa je ne celostna obravnava stripov, zaradi katere se razumevanje njihovega "multimodalnega" in "intermedijskega" delovanja ter možnosti interdisciplinarne pedagoške rabe od nas odmika neporocionalno s povečevanjem produkcije in dostopnosti.

### Strip ni bližnjica

Stripovsko pripoved moramo dosledno ločevati od ilustracije; vizualna vsebina stripa le-tega soustvarja in pripoveduje v nenehnem prepletu in vzajemnem sodelovanju med besedami in podobami. V predgovoru k stripu *Bobri* beremo: *"Vsaj toliko časa, nemara pa celo več, kot je potrebnega za branje besedila v oblačkih ali besedila v pasicah, bralec potrebuje za branje stripovske ilustracije. /.../ Pričujoči strip nikakor ni bližnjica do izvirnika, je le ponižen poskus avtorske interpretacije v nekem žanru, ki je bralno-vizualen /.../. Zmaga za bralca bo, da po branju stripa vzame v roke vse izvirne tri knjige Bobrov in uživa v njihovi imenitnosti."* (Grilc, 2024, str. 7). Spremeni tekst *Bobrov* izraža pomembno idejo, da stripovske predelave niso le pisana risana bližnjica do originalnega dela niti niso njegov povzetek ali zgolj ilustrativna upodobitev (ob čemer bi bilo za ustrezno razmejevanje bolje uporabljati izraz "stripovska risba" kot pa "stripovska ilustracija"), ampak živijo in delujejo kot samostojna umetniška dela s specifičnimi načini posredovanja pripovedi skozi sodelovanje podobe in besede ali pri brezbesednih oz. nemih stripih z zaporedjem zgolj podob.

V knjigi se strani z grafično oblikovanimi besedilnimi odlomki iz predloge izmenjujejo z bloki stripovskih strani. To tvori fragmentarno strukturo pripovedi v priredbi, nenehno menjavanje medijev in razlike v njunih grafičnih oz. likovnih značilnostih pa od bralca zahtevajo nekaj več napora pri sprotnem razbiranju pomena, če toka dogodkov iz predloge ne pozna. Zato bi bilo vredno nadaljevati – (mladi) bralec naj po tem, ko prebere strip in nato roman, ponovno vzame v roke strip in ga doživi še skozi tiste stripovske specifične, ki ga že ob prvem pogledu od literarnega besedila najočitneje razmejujejo – vzajemne in vzporedne likovnosti. “Zmaga za bralca” stripa se lahko tako pojavi v zelo raznolikih oblikah, ne le kot branje originala. Pri branju stripov gre tudi za krepitev vizualne pismenosti v umetniškem kontekstu in sposobnosti opazovanja in interpretiranja likovnih komponent ter načinov, s katerimi soustvarjajo zgodbo, krepijo njeno vzdušje ali preobračajo poudarjena mesta. Na stripe ne smemo gledati le kot na vmesne postaje, saj jih to postavlja na nižje mesto.

### Model za likovno analizo stripov

V stripovskih vizualnih pripovedih igra preprost element, kot je črta, osnovni gradnik risbe, ključno vlogo v ustvarjalnem procesu avtorja in pri izkušnji bralcev (Lefèvre, 2016, str. 67), ki si morajo zgodbeni svet sestaviti vsaj deloma ali pri nemih stripih v celoti iz zaporedja podob. Črta, ki jo naredimo z nefleksibilnim pisalom, kot je kemični svinčnik, ima le dve lastnosti: smer in sled. Takšno poenoteno “plosko” linijo je v stripih o *Tintinu* uporabljal denimo Hergé; francoski izraz “ligne claire” (čista črta) zaznamuje celoten tovrsten stripovski slog, ki ga poleg enakomernih preprostih linij zaznamuje tudi skopo senčenje in je najbolj domač v franko-belgijski tradiciji. Drugačna pisala oz. “risala” so denimo čopiči, ki z različnim pritiskom in držo omogočajo prilagajanje; neenakomerne črte različnih debelin in struktur lahko nakazujejo tudi teksturo, npr. hrapavost ali gladkost (Lefèvre, 2016, str. 72), k čemur prav tako lahko prispeva izbira suhe ali mokre likovne tehnike. Veliko mero ekspresivnosti so imele linije stripovskih risb, kakršne so v šestdesetih letih prejšnjega stoletja ustvarjali avtorji struje ameriškega *undergrounda* (katerih domač sopotnik je brez časovne ali kakovostne zamude bil Kostja Gatnik z *Magna Purgo*), med njimi nemara najbolj znan Robert Crumb.

Bolj kot s pomeni črt se pri likovni analizi (stripov) ukvarjamo z izraznimi lastnostmi, ki jih omogoča njihova vsakokratna oblika. “Na risbah lahko črte predstavljajo objekt sam, razpoko na objektu ali njegovo teksturo.” (Lefèvre, 2016, str. 69); črte so lahko uporabljene kot tehnika senčenja ali pa so razmejitvene konture – prepoznavna učinkovitost črnih obrob je še toliko bolj zanimiva zato, ker jih v naravi ne moremo nikjer opaziti, kar nam med drugim govori o tem, da umetnost zaznavamo drugače kot naravo (Lefèvre, 2016, str. 69). Pripovedna funkcija kontur je hitro razpoznavanje elementov ali entitet in razmerij med njimi, kar omogoča jasno in tekoče branje stripa, ki je bil v svojih časopisnih časih namenjen ravno temu, da preprosto zaporedje s premišljeno izbiro scen bralcu pokaže razvoj dogodka, ne da bi ga ob tem motilo medlo preoblike za zgodbo nerelevantnih detajlov (Lefèvre, 2016, str. 79). Večina dogodkov v stripih je omejena na nekaj bistvenih faz dogajanja, prikazanih v posameznih kadrih znotraj okvirčkov, med katerimi zaradi njihove prostorske zaporednosti bralci avtomatično iščemo

povezave (Lefèvre, 2011, str. 26), preko katerih se nam razodeva dogajanje.

Stripovska risba prispeva k elementom zgodbe in scenarija, namesto da bi jih le ilustrativno ponavljala. Posamezne distinktivne poteze postanejo likovni slog, kadar se v sorodnih vlogah in podobnih variacijah ponavljajo skozi ves strip, tudi pri oblikovanju besedilnega dela stripov. Koherentnost rabe pri določanju slogovnih značilnosti je predpogoj modela za analizo likovnega sloga, ki ga ponuja Pascal Lefèvre in pri katerem na stripovskih risbah opazujemo sedem parametrov:

- število podrobnosti oz. nivo simplifikacije podob, v zvezi s tem pa razmerje med specifičnim in generičnim (drevo je lahko narisano z izrisanimi posameznimi vejami in listi in žilami v njih, lahko pa ga predstavlja tudi le preprost obris, narisani v eni potezi);
- stopnja popačenja oz. (ne)naturalistično risanje, denimo odmik od naravnih proporcev človeškega obraza;
- črte: kakšne prevladujejo nasploh in kakšne pri posameznih elementih – lahko so recimo oglate ali zaobljene, tanke ali debele, močne ali rahle, sklenjene ali prekinjene;
- razporeditev elementov: so redki ali gosti, kje se pojavljajo praznine (npr. na robovih ali v ozadjih);
- učinek globine oz. dvodimenzionalnost, kjer like običajno vidimo od spredaj v obraz, pogosto tudi v celoti (npr. kratki karikirani časopisni “gag” (duhovita domislica) stripi), ali tridimenzionalnost, kjer so za vtis volumna upošteevane prostorske perspektive, prekrivanje (odnos spredaj – zadaj), relativna velikost figur ... (npr. ameriški superherojski stripi);
- svetloba oz. senčenje: od kod prihaja vir svetlobe in kako močna je;
- barve: lahko so goste, enovite ali pa se svetlost odtenkov na ploskvah spreminja za občutek tridimenzionalnosti: *“Barve lahko analiziramo iz različnih zornih kotov: izbira tehnike, (ne)naturalistično barvanje, barvanje po ploskvah ali prehajanje, razmerje do risanih črt, tipi barv, funkcije itn. Za opisovanje barv lahko uporabljamo tridimenzionalni model Munsella, ki je leta 1905 barve opredelil na podlagi treh parametrov: odtenek [hue], nasičenost [saturation] in svetlost [brightness] (ti so povezani s fizičnimi lastnostmi valovne dolžine, čistosti in intenzivnosti).”* (Lefèvre, 2016, str. 75–76).

Pri *Bobrih* so ozadja stripovskih strani ustvarjena z vodenimi barvicami, na njih se prelivajo naravni odtenki; tehnika akvarela dogajalnemu prostoru barja vsekakor ustreza. Na ozadjih so s črno linijo narisane mreže stripovskih strani z obrobami okvirčkov in tudi podobe v njih, ploskve so zamejene s konturami, barve na ozadjih pa hkrati delujejo, kot da barvajo figure in pokrajine. *“V mnogih stripih in animiranih filmih se uporabljata dva različna sloga, en za like in drug za ozadja”* (Lefèvre, 2011, str. 79), najbolj znamenit primer je Mazzucchellijev *Asterios Polyp*, kjer sta tudi za upodobitev dveh figur znotraj enega okvirčka lahko uporabljena dva različna likovna sloga, da nam s tem vizualno pripoveduje o nasprotovanjih in razlikah med upodobljenima likoma. Pri *Bobrih* lahko na podoben način razumemo nasprotja med zakoni narave (neokrnjenost, pretočni cikli kot nedefinirani akvareli) in medčloveškimi odnosi (surovost življenja kot raskave črne risbe z mehkim svinčnikom ali ogljem). V likovni podobi pridejo do izraza okoljski dejavniki, ki gradijo pomemben vidik vsebine, v romanu pa morda

niso toliko poudarjeni kot tukaj, kjer sta mračnost in vlažnost vseskozi prisotni, grobost in nevednost pa sta temačnost posebne sorte, ki jo podpira tudi izbira temnejšega papirja, zaradi česar v stripu z izjemo podlag govornih oblačkov res ni veliko belin.

Ker zunanja zgradba priredbe stripovski govornici odmerja le izseke, ki jih kombinira z odlomki iz romana, v njej ni mogoče tako detajlno predstavljati denimo izdelave in krašenja lončenega vrča, a kar zmore bolje, je likovna ponazoritev atmosfere dogajanja v meglenem močvirskem vsakdanu, prepojenem in življenjsko prepletenem z vodo, kjer je skupnost lahko nasilna, a hkrati povezana in spoštljiva do narave, ki ji preko lova in sečnje omogoča preživetje. Bralec se lahko tako kot v močvirju tukaj zlahka izgubi med liki, ki so si med seboj zelo podobni in si jih zaradi fragmentarne zgradbe težko zapomnimo, njihovi okorno izrisani obrazi včasih delujejo "leseni" (tudi senčenje in barvanje s črtnimi rastrri nenehno odraža teksturo lubja ali letnic v drevesnem deblu, kar zopet podpira vsebino, saj je življenje koliščarjev vsaj v tolikšni meri kot z vodo zaznamovano tudi z lesom), kot neoblikovane osebnosti, besedilo v govornih oblačkih pa je v neskladju s tem dodelano, zaradi česar kot živ jezik deluje neprepričljivo. Hkrati v stripu ni očitnega nakazovanja gibanja, kot da bi šlo za muzejske rekonstrukcije fragmentov iz zgodovine, ki so pomembno vplivali na stvaritev izvirnika. Pri literarnem romanu si junake in razmerja med njimi bolje zapomnimo in jim lažje sledimo, nepretrgana pripoved v enem mediju bi to omogočila tudi stripu, tukaj pa se zaradi nenehnega menjavanja blokov originalnega besedila (v vlogi nekakšnega zbora v antičnem gledališču) s stripovskimi stranmi (v vlogi prizorov, ki jih odigrajo maske) ne v enega ne drugega ne moremo zares potopiti, to beganje pozornosti pa zna krniti bralsko motivacijo.

Ljudje lahko sočasno komuniciramo na različne načine, denimo skozi govor, kretanje, obrazno mimiko ali navsezadnje tudi risanje (s čimer tukaj izjemoma mislimo likovno izražanje v katerikoli tehniki), in si z zgolj besednimi, jezikovnimi interpretacijami oz. odzivi na prebrano zamejujemo možnosti razumevanja pripovednih specifik stripov in njihovega delovanja (Lewkowich, 2019, str. 2). Pri stripovskih priredbah literarnih predlog in tudi stripih nasploh vizualni del pripovedi z likovnim slogom in prostorskimi kompozicijami ni le okrasni dodatek, ampak pomen v ključni vlogi soustvarja. Pri analizah in interpretacijah stripov ga je zato nujno upoštevati in še posebej pri adaptacijah primerjati, kaj je vizualna pripoved lahko zgodbi dodala, kako se je vključila v pripovedovanje in ali izraža kaj, kar v zgolj besedni umetnosti ni mogoče. Model za analizo likovnega sloga v stripih lahko usmerja naše opazovanje likovnosti v sedmih osnovnih parametrih, ki nam omogočajo, da poleg razbiranja, kaj je upodobljeno, lahko razberemo še, kako je upodobljeno in kakšne pomenske učinke ima. Stripi nam lahko zaradi svoje verbalno-vizualne multimodalnosti in brezštevilnih raznolikih likovnih načinov (od tehnik do sloga) pomagajo raziskovati, kako se čim bolj izraziti na različne načine.

## Literatura

- Grilc, U. (2024). Uvodna beseda k stripu. V P. Škerl in T. Golob, *Bobri – strip* (6–7). Škratelj.
- Jalen, J. (2006). *Bobri*. Mohorjeva družba.
- Lefèvre, P. (2011). Medium-Specific Qualities of Graphic Narratives. *SubStance*, 40(1), 14–33.
- Lefèvre, P. (2016). No Content without Form: Graphic Style as the Primary Entrance to a Story. V N. Cohn (ur.), *The Visual Narrative Reader* (str. 67–87). Bloomsbury Publishing.
- Lewkowich, D. (2019). *Assuming a Hybrid Logic of Reading: Comics, Psychoanalysis, and the Multimodal Promise of Visual Response* (1–19). [https://www.researchgate.net/publication/336236701\\_Assuming\\_a\\_hybrid\\_logic\\_of\\_reading\\_comics\\_psychoanalysis\\_and\\_the\\_multimodal\\_promise\\_of\\_visual\\_response](https://www.researchgate.net/publication/336236701_Assuming_a_hybrid_logic_of_reading_comics_psychoanalysis_and_the_multimodal_promise_of_visual_response) Tiskana objava v *Pedagogies: An International Journal*, 14(4), 313–331.
- Škerl P. in Golob T. (2024). *Bobri – strip*. Škratelj.