

Ivan STANIČ

Grozeča prikazen mesta v stripu

Strip je oblika pripovedi, kjer so nanizanim slikam dodane izrečene besede, misli upodobljenih oseb ali dodatni razlagalni opisi v slikah, zraven njih ali pod njimi. Besedila in risbe se dopolnjujejo. Pripoved beremo in opazujemo. Predmet tega prispevka je prikaz mesta v stripu oziroma upodobitev mesta kot prizorišča zgodb ne glede na njihov žanr.

Graphic novels are a type of narrative, in which series of images are complemented with spoken words, thoughts of the depicted persons or additional explanatory descriptions next to the images, below them or in the images themselves. The text and images augment each other. The narrative is read and observed. The subject of the article is the representation of city in graphic novels and the depiction of city as the setting of stories, whatever their genre.

Motiv mesta
Strip
Vizualna
umetnost

City as motif
Graphic novel
Visual art

1. Priljubljenost in nekulturnost stripa

Strip. Nanizane slike z besedili. Izrečene besede ali le misli upodobljenih oseb so navadno dodane v oblakih. V starejših stripih ali tam, kjer je treba dodatno razložiti dogajanje, so izpisane zraven slik ali pod njimi. Besedila in risbe se dopolnjujejo. Pripoved beremo in opazujemo. Dopustno je tudi le nizanje slik brez besedila, tako kot v prvih prazgodovinskih jamskih risbah, ki so dejansko prikazi gibanja, uspehov, strahov in zmag. Ples mrtvecev v Hrastovljah ali križeve poti, ki krasijo marsikateri hribček na slovenskem podeželju in stene slovenskih cerkva, so v risbi prikazane pripovedi. Tokrat z izrazito usmerjenim naukom, za neuke branja. Brezhibni prikaz npravnosti včasih tudi bivalnega okolja.

Danes je strip le ena izmed mnogo vizualno vsečnih in/ali lažje razumljivih ustvarjalnih zvrsti oziroma komunikacijskih pripovednih medijev. V družbah, kjer je le napisana ali (pravilno) izrečena beseda nekaj vredna, je jasno, da je pripoved v risbi razumljena kot manjvredna komunikacijska oblika. V družbah, kjer je strip sprejet kot legitimno izrazno sredstvo, se takšnim proizvodom reče grafične novele, kar jih uvršča ob bok drugim zvrstem kulturnega ustvarjanja. Strip danes marsikdaj prevzema dramaturgijo, kadriranje in ikonografijo ter govorico, značilno za film, čeprav je zadnja mlajša zvrst komuniciranja sporočil. Toda prav nerealističnost, možnost selek-

cije, pravica do reduciranja (v smislu poudarjanja pripovedi) so značilnosti stripa, ki lahko (načrtno) vplivajo na bralca. Posebnih efektov razen klasičnih risarskih, zadnje čase tudi računalniško generiranih, ni. Jih ne potrebuje, saj gre za risbo, ki je v celoti efekt. Poudarek je vsekakor na vizualnosti, saj stripa – tako kot filma – brez slik ni.

Strip v našem okolju komaj zdaj pridobiva veljavo, čeprav ni neznana zvrst likovnega ustvarjanja. Enopasični stripi so od nekdaj krasili dnevne časopise. Starejši bralci poznajo gospoda Kozamurnika, tisti srednjih let Zvitorepca, Trdonjo in Lakotnika avtorja Mikija Mustra. V 70. letih so zastave stripa vihrale s strani Pavlihe, Stopa in Tribune. Med pisatelji, ki so sodelovali z risarji stripov, so bili Milan Jesih, Marko Švabič in Stojan Černigoj. Nekako v duhu Roberta Crumba in njegovih hipijevskih razmišljanj, antiurbanosti, politične nekorektnosti in deklarirane svobodne ljubezni se je v zgodovino slovenske kulture leta 1977 spektakularno vpisal Kostja Gatnik z zbirko stripov različnih tematik, znamenito Magna Purgu. V uvodniku je Igor Vidmar zapisal, »... da je edina slaba stran te knjige stripov tisto ... danes in nikdar več«. Pa res dolgo ni bilo nič. Poskusi skupine CAC z začetka osemdesetih let ^[1] niso povzročili splošnega narodnega navdušenja nad stripom.

V drugih republikah nekdanje SFRJ je bilo drugače. Tam je strip imel legitimno pravico obstoja. Kot protest proti čedalje več uvoženim starejšim »pulp« stripom, tiskanih v pretežno

mladinskih tednikih, npr. Fantom, Supermen, Mandrak, Flash Gordon in Johnny Hazard, ali prevodom italijanskih stripov s tematikami špageti vesternov, npr. Komandant Mark, Veliki Blek, Zagor, Ted Viler ipd., so v 80. letih začeli intenzivno posegati na področje produkcije stripa in tudi organizirati resne razstave, delavnice ter natečaje. Objavljali so celo stripe domačih avtorjev. To je tudi čas poudarjene izdajateljske dejavnosti objavljanja prevodov takrat vrhunskih svetovnih ustvarjalcev stripa v specializiranih revijah (Herman, Hugo Pratt, Moebius, Milo Manara, Milazzo idr. v revijah Stripoteka, Stripart, Spunk, Gigant). Ko je leta 1988 na natečaju srbske študentske revije NON pobral eno od nagrad ugledni slovenski profesor arhitekture in ilustrator Marjan Amaliet (za strip Sedem očetov Neninega otroka), je v razlagi pisalo »izredno je prese- netil povsem neznani avtor ...«, čeprav je bil v

reviji Pavliha v 50. letih eden najpomembnej- ših slovenskih ilustratorjev in je veljal za avtorja pod (političnim) drobnogledom. [2]

Pred- in poosamosvojitveni stripi, objavljeni v reviji Mladina, so na široko odprli duri stripovskega ustvarjanja, npr. Hardfuckers ali Zadnja vojna Zorana Smiljanića [3]. Avtor je takrat obračunal s stereotipi slovenske identitete, npr. kapelicami, gorami, idilično družinsko kmetijo in znanimi ksenofobičnimi strahovi, denimo reveži in tujci (slovenskimi državljani neslovenskega etničnega rodu), večinoma z obojimi hkrati. Pomemben premik so omogočili tudi avtorji, zbrani okoli Stripcora in revije Stripburger. Danes v Sloveniji tako rekoč ni resnega dnevnega časopisa, ki ne bi imel vsaj na straneh, namenjenih razvedrilu, enega enopasičnega stripa. V njih je mogoče prepoznati nekatere ikone mesta, npr. ulične svetilke, klopi, promet, stavbe ipd.

2. Pripovedi in motivi mesta v stripu

Romantik renesanse Luciano Laurana je v treh znanih slikah o idealnem mestu predstavil tipe stavb in kompozicijska načela oblikovanja mest, ki naj bi izžarevale duh časa. Strnjena misel tako domišljenega prikaza je stavek: *Vsakdanja praksa arhitektonske kreacije je v domišljanju stavbe ali mesta, ki bo zgrajeno šele v prihodnosti, ter v vizualizaciji domišljije v perspektivni risbi.* Delo arhitekta, umetnika je torej upodabljanje lastnih videnj, ki bodo ali ne bodo nekoč uresničena. Posameznik, nadarjen z večino upodabljanja lastnih videnj, naj bi torej ponujal podobo sveta manj nadarjenim. V teh risbah ni podob ljudi, so le arhitekture, domišljajske fizične tvorbe, ki so plod domišljije posameznika. Tako tudi ni dogajanja, arhitektura in mesta so le prazne kulise, delo ustvarjalca se neposredno ne pogloblja ali vpleta v uporabo prostora. Podobno je še danes v specializiranih arhitekturnih revijah, kjer je le redko mogoče zaslediti podobo človeka, ki uporablja ali si vsaj ogleduje predstavljeno arhitekturno stvaritev.

Nekaj stoletij kasneje so Robert Venturi in sodelavci s knjigo Učenje od Las Vegasa sprožili živahno razpravo o odzivnosti arhitektov na želje in okuse »navadnih ljudi« in pozvali k manj neskromnosti pri gradnji herojskih



Slika 1: Platnica znamenite zbirke stripov Magna Purga, avtorja Kostje Gatnika iz leta 1977 (ponatis 1997). Besede uvodničarja k prvi izdaji Igorja Vidmarja: »danes in nikdar več«, so se skoraj uresničile.

Podoba mesta v popularni kulturi

samopoveličevalnih spomenikov. Takrat so ob refleksiji o zgodovini slogov in simbolike poskušali prepoznati novo obliko stavbe (mesta), takšne, ki se neposredno odzivajo na hitrost, gibanje, koridorje in spreminjanje življenjskih slogov. Klasična pripovedna moč mest in arhitekture naj ne bi več ustrezala komunikacijskim potrebam sedanosti. Opisali so nekakšno novo vernakularno ali ljudsko arhitekturo, arhitekturo, ustvarjeno iz nazivne »nevednosti«
ustvarjalca, ki ne nastaja počasi v risalnicah primerno izobraženih umetnikov, temveč hitro in kar zares, in izginja še hitreje oziroma je nadomeščena z novejšo, trenutku in vsakokratnim potrebam primernejšo.

Strip kot literarno zvrst in obenem tip likovne umetnosti lahko tudi razumemo kot nekakšno vernakularno umetnost prikazovanja življenja in stvari v podobi in besedi, hitro dosegljivo in razumljivo vsem, podobno kot prej opisano arhitekturo. V nasprotju z neilustriranim literarnim delom, ki uporablja za razširjanje, omejevanje oziroma usmerjanje domišljije bralca le besede, strip uporablja tudi risbo. Izčiščena je vse navlake stvarnosti, ki ni v funkciji pripovedi, in takšno lahko razumemo kot model ali načrtno oblikovano prizorišče zanjo. Prizorišča so vseeno prikazana kar se da stvarno, vsaj dosledno pripovedi, kot njeno fizično ogrodje. Podobno kot v uvodu omenjene križevе poti so model nravnosti in bivanja akterjev zgodbe.

3. Model mesta kot prizorišče stripa

Ko govorimo o modelih mesta, jih je treba ločevati po namenu. V kompleksnejših in večplastnih urbanističnih in planerskih teoretičnih urbanih modelih, prvotno razvitih za obvladovanje razvoja in količine avtomobilskega prometa v velikih industrijskih mestih, gre v osnovi za spoj gravitacijskih modelov, ki pogojujejo družbene interakcije, z makroekonomsko teorijo. Fizične danosti prostora so pogosto le poskusno ogrodje. To so prostorski interakcijski modeli, povezani z elementarnimi ekonomskimi mehanizmi. Lowry-Garininov model na primer označuje mesta kot vsoto različnih namenskih rab, ki se jih da izraziti z merljivimi ekonomskimi in demografskimi dejavniki.^[4] Sodobnejši modeli, ki ustrezajo informacijskemu mestu sedanosti, vsebujejo vsaj tri skupine elemen-

tov, in sicer: urbane politike, urbane oblike in urbane procese. Prostori, ki jih opisujejo, so: formalnomatematični (osnovna podatkovna zbirka, kamor se aplicira vse preostale podatke); fizično-socialno-ekonomski (kjer gre predvsem za ugotavljanje količine in stopnje interakcij ter medsebojne povezanosti) in subjektivno izkustveni (kriterijsko najpomembnejši, kjer so osnova za sprejemanje odločitev, tj. pogojeni so z kognitivnimi zmogljivostmi posameznika ali skupin).

V stripih je preprosteje, vendar hkrati kompleksno in subjektivno, saj je izbor modela mesta ter njegove upodobitve tudi nabit z drugimi in/ali skritimi pomeni. Povezave med družbenimi in fizičnimi sestavinami so prepuščene avtorju vsakokratne upodobitve. Model mesta, dogajalnega prostora, je tako prilagojen zgodbi stripa. Tudi ob bežnem zgodovinskem preletu modelov mest, predstavljenih v stripih, lahko ugotovimo, da zamisli o prostorskem razvoju ali rabi prostora praviloma prikazujejo v ekstremnih oblikah.



Slika 2: Platnica zbornika Strip Strup skupine CAC, izdanega leta 1984

Fizična podoba mesta, ki je prisposoda dekadentne družbe, ujete v past lastnih pravil, ki jih je mogoče preprosto manipulirati v korist dobro organizirane ciljno usmerjene skupine, je odlično prikazana v prvi epizodi prve trilogije Vojne zvezd. V filmu Grozeča prikazen je sedež parlamenta medplanetarne federacije na planetu Coruscant.^[5] Nič posebnega, če ne bi bil ves planet eno mesto, ves prostor odločanja je zvezno urbanizirano okolje! Parlament je nepregledno satje premičnih celic, v katerih so poslanci, predstav-

niki interesov posameznih planetov. Čeprav je to besedilo predvsem o stripu, je treba omeniti, da je v žanru znanstvene fantastike povezava med filmom in stripom od nekdaj zelo močna, npr. Flash Gordon, Judge Dredd, Vojna zvezd idr. Šele v zadnjem času je s sodobno računalniško tehniko tudi filmska umetnost postala medij prikazovanja (zdaj) že kar verjetnih namišljenih okolij, gibanja, strojne opreme in bitij. Nekoč je bilo to dovoljeno le stripu, saj ni šlo zares ...

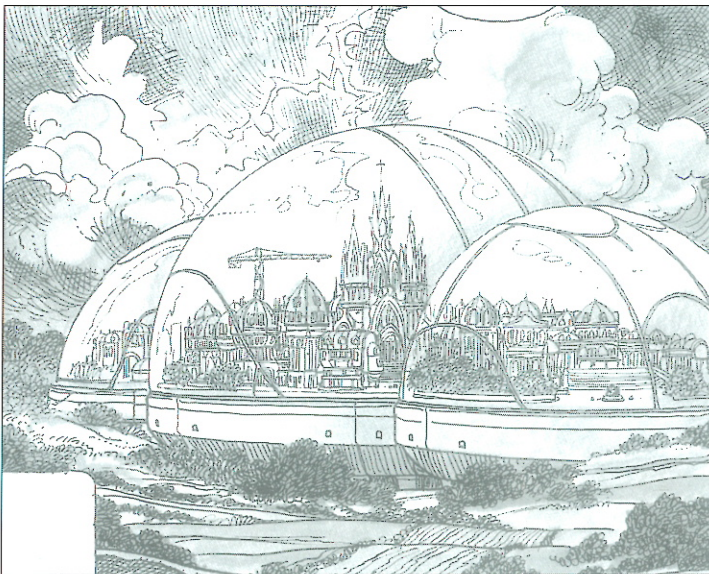
4. Prizorišče in podoba mesta ter pripoved stripa

4.1 Prizorišče nadzora velikega brata

V večini starejših krščanskih cerkva je nekje med cerkvenim okrasjem navadno upodobljen zavetnik mesta, kjer cerkev stoji. Mesto je vedno le predmet, ki obstaja samo v varnem zavetju nekoga – posameznika, tj. gospodarja ali glasnika ideje. Podoba mesta včasih vsebuje tudi del okolice – varuh je mogočnejši, saj obvladuje širši prostor. Ponekod so v vznožju varovanega objekta prikazani podložniki varuha med izvajanjem svojega vsakdanjega opravila, npr. kmetovanjem, trgovanjem, zidanjem, lovom, vodenjem živine na pašo ipd. Tudi najstarejša upodobitev mesta, npr. egiptčanski hieroglif, za oris pojma *mesto* uporablja te pomene, vendar z dodatkom. Simbol mesta integralno vsebuje zid in križišče, tj. prikazuje prostor izmenjave in varnosti. Obenem daje slikovito vedeti, da je to nadzorovan prostor, v katerega neželeni ne morejo vstopiti.

Utopično prizorišče

Enki Bilal (Enes Bilalović, pariški Beograjecan) v stripu *Mesto, ki ga nikoli ni bilo* ^[6] prikazuje takšno skrajnost, tj. pokroviteljsko skrb nosilca odločanja o okolju svojih sobivalcev oziroma ekstremni prikaz družbe blaginje. Dedinja razpadajočega industrijskega giganta z občutkom krivde usmeri vse svoje premoženje v gradnjo utopičnega (idealnega) mesta. Tja naj bi se preselili prebivalci mesta, večinoma njeni uslužbenci, saj gospodarica čuti neverjetno tolstojevsko dolžnost do svojih podložnikov. Zanimivo je razmišljanje o lenobnosti večine posameznikov, ki se prepustijo svojevrstni prevladi in nadzoru



Slika 3: »Mesto, ki ga nikoli ni bilo« (utopično mesto) med graditvijo in opuščeno mesto. (vir: Bilal, Enki; Christin, Pierre (1989) *The town that didn't exist*, Catalan communications, New York, str. 45 (tabla 43 in platnica).

Podoba mesta v popularni kulturi

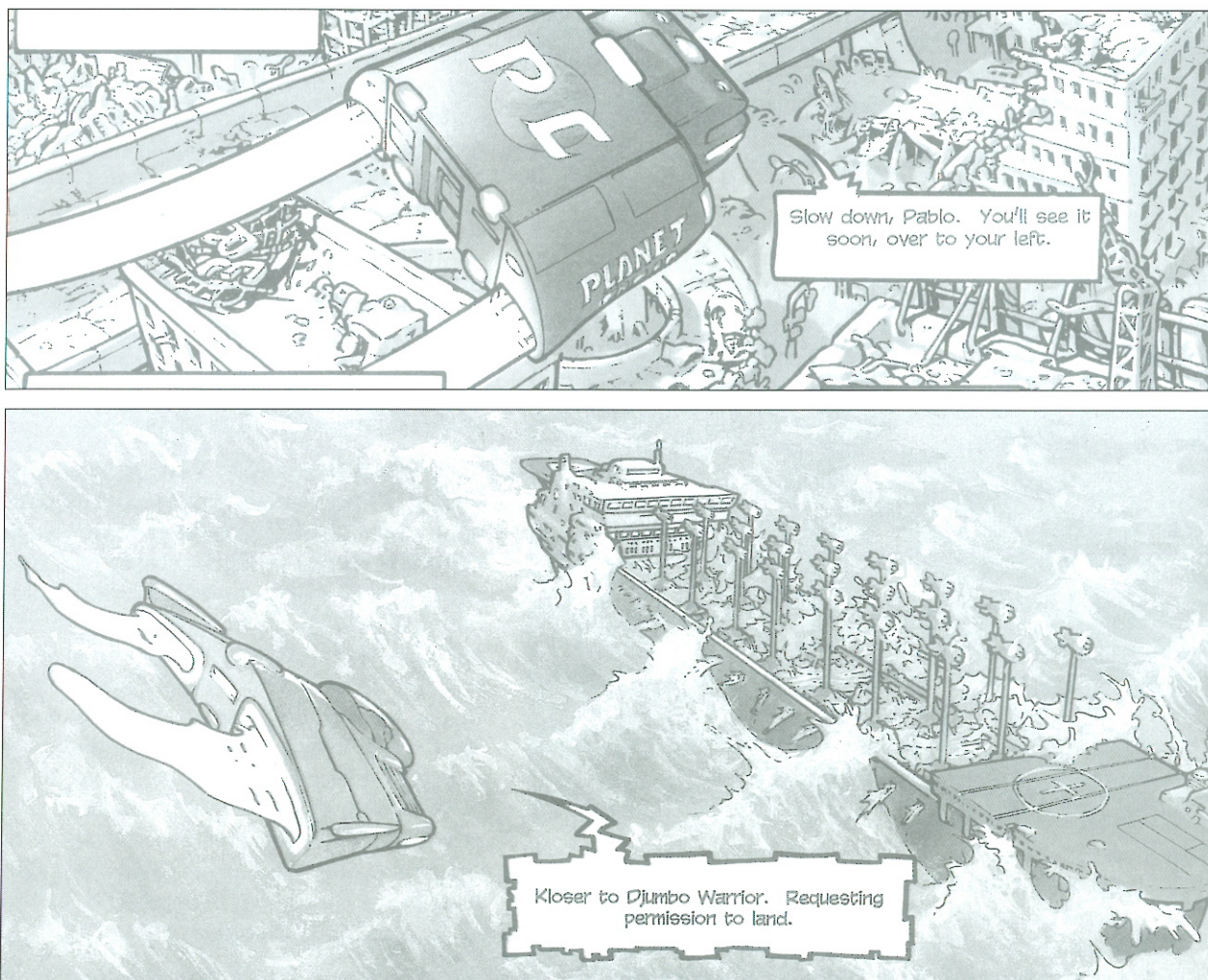
skrbnika ter zapustijo svoje zgodovinsko domovanje za novo *ready-made* bivalno okolje, ki jim ga priskrbi gospodar (zaposlovalec). Hkrati manjšina le uide ponujenemu vzorcu izbranega, popolnega in dokončnega mesta, svojevrstnega Disneylanda idealnih preteklih oblik, in gre loviti ribe v (zdaj) divjino.

Distopično prizorišče

V znanstvenofantastičnem stripu *Rank Xerox* [7] hiperurbanizirano okolje obvladujejo multinacionalke. Za otroke gospodarjev skrbijo programirani androidi. Prostor navidezno upravljajo dobro plačani najstniki, stvarni nadzor pa se izvaja iz vrhnjih nadstropij stolpnic s skrbno varovanimi vhodi, kjer gospodarji odločajo o vsem. Prizori mesta, recimo javnega prostora, so bedni, temačni, zanemarjeni, surovi in prepolni ljudi oziroma so zunaj zanimanja nosilcev odločanja. Pro-

stori gospodarjev so ravno nasprotno visoki, razsežni, prazni, svetli, čisti in varni.

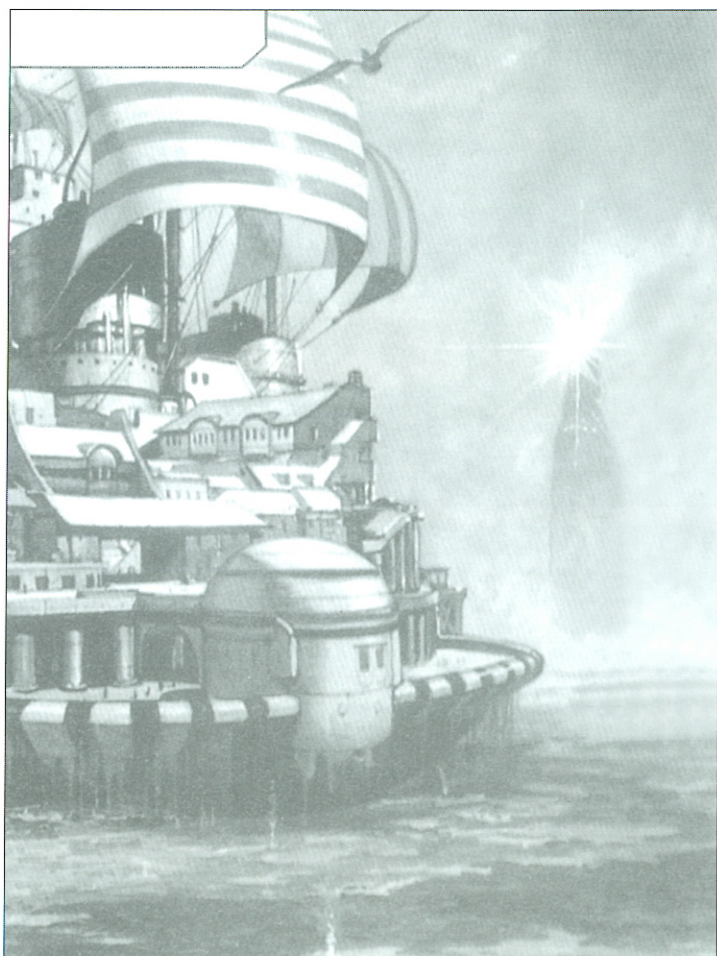
Drugačno dramaturško ogrodje je v stripu *Teddy bear* [8], kjer skupina svobodomiselnih posameznikov biva ločeno in zarotniško na veličastni ladji sredi morja, stran od celinskega sveta, ki ga nadzirajo medijske multinacionalke. Te zagotavljajo »igre« in ni videti, da bi bil »kruh« problem. Geografska in podnebna domneva stripa je, da so se ledene ploskve Arktike in Antarktike stalile zaradi klimatskih sprememb in da preživelo prebivalstvo planeta prebiva v novih mestih na višjih legah celin. Podoba teh mest se v ničemer ne razlikuje od zdajšnjih. Ladjo, podobno tistim, ki jo danes načrtovalci snujejo kot povsem varovana in nadzorovana mesta v malem za petičneže ali ubežnike pred davčnimi upravami posameznih držav, *establishment* pozneje potopi. Zarota vseeno uspe.



Slika 4: Teddy bear – postapokaliptični svet. Na prvi sliki je podoba škotskega visokogorja, zdaj povsem urbaniziranega in degradiranega prostora, na drugi je »mega-ladja«, bivališča ubežnikov iz »civiliziranega« in nadzorovanega sveta. (vir: Gess (1997) *Teddy Bear: Djumbo warrior*, *Heavy Metal*, Let. XXI, št. 2, str. 14 in 104).

Post- ali predapokaliptično prizorišče

Dogajalni čas večine fantastičnih stripov je obdobje po tretji svetovni vojni, nuklearni apokalipsi, ko redki preživeli ustvarjajo novi svet. Začuda ali namenoma so elementi prikaza teh svetov refleksije o predindustrijskih časih. V stripu *Storm* [9] je junak, preživeli astronaut, ki po daljšem blodenju po vesolju pristane na Zemlji, povsem drugačni od tiste, ki jo je nekoč zapustil. Namreč, prizorišča dogajanja so dno nekdanjega morja – to je po vojni izginilo – in naselja, ki po podobi spominjajo na naselja revnih predelov severne Afrike ali regionalistični pseudo-katalonski ali mavrski *pastisbe*, znan iz mnogo sredozemskih turističnih središč (npr. Porto Cervo na Sardiniji), zgrajenih v 60. letih



Slika 5: Storm – mesto, ki potuje po morju magme. Strip je bil narisani več kot trideset let po prvi predstavitvi projekta mobilnega mesta skupine Archigram iz 60. let prejšnjega stoletja. Vzorednice s risbami projekta so vsekakor mogoče. »Velike« arhitekturne in urbanistične zamisli so torej še žive, ne glede na politično deklarirano trajnostno smer urbanega razvoja. (vir: Lawrence, Don, Lodewijk, Martin (1997) *Storm: The living planet*, Heavy Metal, Let. XXI, št. 6, str. 33 (tabla 10)).

dvajsetega stoletja. Podobno okolje, vendar tokrat v razpadajoči obliki, je prikazano v filmu *Nori Max 3*.

Najemnik [10] je strip, ki ga je težko postaviti v stvarni čas. Junak stripa je operativec nekega meniškega reda (branitelji dobrega), ki mu poveljuje vrhovni svečenik (vedno oblečen v belem). Bojujejo se proti podložnikom izgnanega člana istega meniškega reda (vedno oblečen v črnem). Dogajalni prostor je ves svet, uporabljene motive mest in arhitekture pa je mogoče najti v sredozemskem prostoru krščanskih in muslimanskih družb srednjega veka.

4.2 Degradirano urbano prizorišče

Prizorišča družbene večplastnosti

V znanem stripu *Alan Ford* [11] je sedež izredno učinkovite neinstitucionalne obveščevalne službe, sestavljene iz slabo plačanih, čustveno nezrelih tipov, nabranih z vseh vetrov, v izrazito degradiranem urbanem predelu. Skupina se vseeno učinkovito kosa s praviloma prenažrtimi in prav tako čustveno težavnimi predstavniki družbenega *establishmenta*. Prizori mesta prikazujejo dve skrajnosti bivalnega okolja: popolno bedo in popolno razkošje. Junaki stripa ne glede na svoj družbeni položaj ali ekonomsko moč uspešno živijo v obeh okoljih. Skratka, degradirano okolje ni tisto, kjer je vizualna podoba slaba, temveč tisto, kjer ni inovativnosti, življenjske moči, sle po spreminjanju in dinamiki.

Kociper in Möderndorfer v stripu *Slovenska savna* [12] prikazujeta pogovor med sedmimi v savni sedečimi moškimi srednjih let. Prizorišče zgodbe je zaprti prostor; toda motive mesta je vseeno mogoče razbrati v prenesenem smislu, npr. promet (nepravilno parkiran avtomobil enega od njih in strah lastnika, da mu ga bo odpeljal pajek), nogomet in javni prostor (od zasebnega ga ločujejo le ena uboga vrata), v katerem se ob koncu zgodbe najglasnejši udeleženec znajde popolnoma nag. Čeprav je osrednja tema stripa zakonska nezvestoba, je iz pogovorov mogoče zaznati tudi druge teme, npr. alkoholizem in nezaupanje do politikov: »politika je kriva, da je *fuzbal* za nič«.

Prizorišče infrastrukturnih iluzij

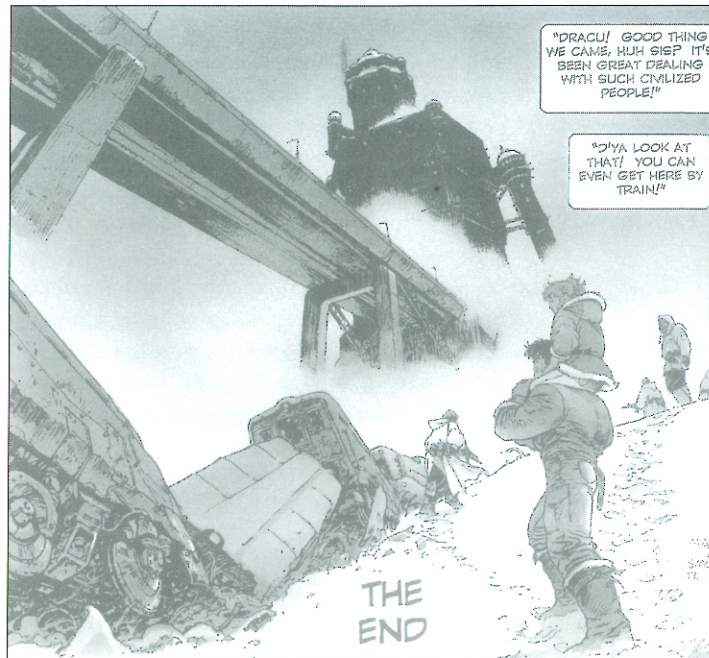
V epizodi *Sibirski ogenj* stripa *Gypsy* [13] je prikazan svet, sestavljen iz dveh plasti. Prva

Podoba mesta v popularni kulturi

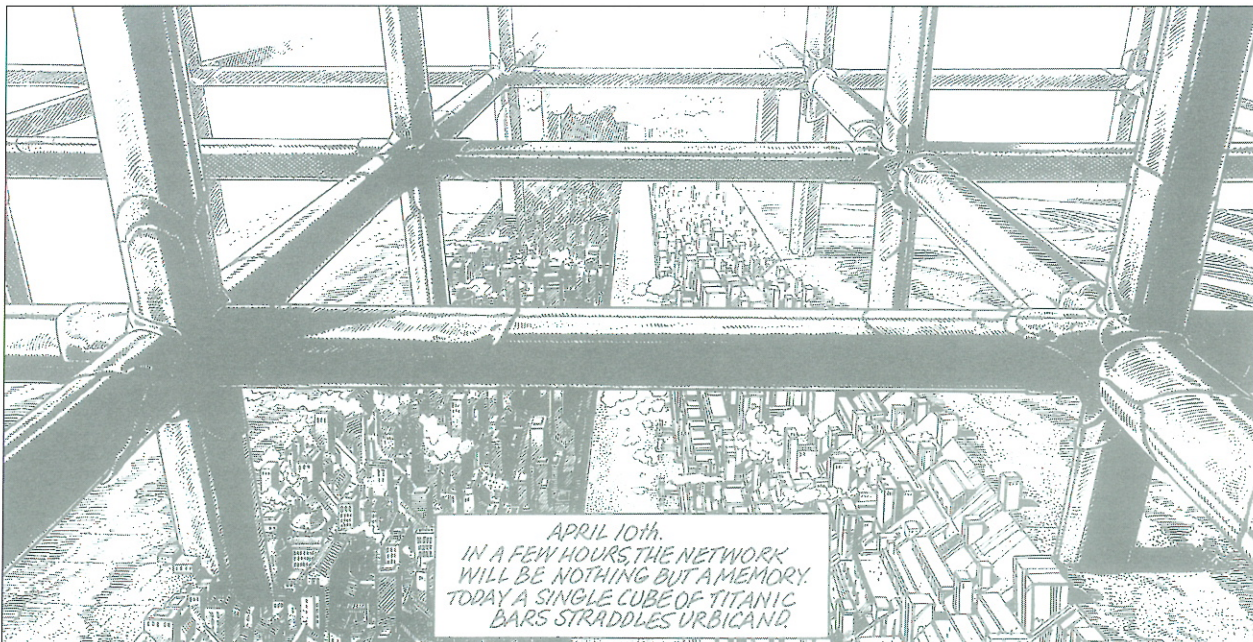
je povsem tehnološka, velikih hitrosti in s poudarkom na izmenjavi. Ta plast vključuje nadzor nad sredstvi ali objekti tehnološke infrastrukture in je fizično dvignjena nad plast vsakdanjika ali narave. Nekako spominja na megastrukturne zamisli Isozakeja in drugih arhitektov iz 60. let. Osrednji urbani prostori in prostori izmenjave so v vozliščih komunikacij ali natančneje na vozliščih medcelinske avtoceste C3C, katere lastnik je, seveda, multinacionalka. Druga plast je daleč spodaj, kjer vladajo sile narave, horde divjakov, surove podnebne razmere (strip je postavljen v ekstremno okolje severne Sibirije) in boj za preživetje. V drugih epizodah junak, romunski Rom, doživlja različne izkušnje med potovanjem po omenjeni avtocesti. Zanimivo je, da le prostor, ki meji nanjo, omogoča življenje, kakor ga danes poznamo oziroma sprejemamo kot civilizirano, ves preostali prostor pa je divjina.

Izredno domiselni prikaz pojmovanja razdalje, kakor jo razlaga domači avtor Ciril Horjak v stripu *Ride* [14]. Dogajalni prostor je cesta med Ljubljano in Ravnami na Koroškem. Junaka, Ciril in Mišima, antropomorfna miš in šofer, potujeta po stari cesti. Niti po pomoti se ne zapeljeta po avtocesti (vsaj do Arje vasi), da bi si tako skrajšala pot. Dva dni! Med potjo opazujeta opuščene industrijske zgradbe in peskokope. Postanke opravita na Trojanah (krofi) in v Hudi Luknji, kjer tudi prespita. Iz njenega pogovora

postane jasno, da je Koroška v pojmovanju in vedenju mnogo prebivalcev osrednje Slovenije zares zelo daleč. Vsekakor pa sta vesela propadle ravenske industrije: »včasih je bila glavna fabrika ... tanki in sidra so prinašali denar« in čistejšega okolja ob rahlem ekološkem dvomu, »odkar je Meža bolj čista, so se (čaplje) vrnile ... pravzaprav ne vem, ali so čaplje včasih sploh bile na Meži.«



Slika 6: Gypsy – velike infrastrukture so zelo ranljive, sploh v okoljih radikalne družbene razslojenosti (vir: Marini, Smolderen (1997) *Gypsy: Siberian Fire, Heavy Metal*, Let. XXI, št. 5., str. 120)



Slika 7: Schuitenov prikaz razdeljenega mesta s svobodno rastočo strukturo (vir: Schuiten Francois, Peeters, Benoit (1990) *Fever in Urbanicand*, NBM, Jackson Heights, New York, str. 86)

4.3 Simbolno nabito prizorišče

Politično prizorišče

Večplastna in čustveno bogata zgodba *Žid v komunistični Pragi* [15] prikazuje travmatična stanja mesta po 2. svetovni vojni. Verska oznaka glavnega junaka je le marketinški prijem, saj ga avtor tako označi kot dvakrat odpisanega člana širše družbe. Prvič je otrok nasprotnika režima in drugič pripadnik stigmatiziranega verstva. Zgodba prikazuje Prago veristično, vendar popolnoma brezizrazno. Podobe mesta so le fizično ogrodje dogajanja, ki v ničemer ne posega v travme junakov, med branjem stripa je povsem preprosto prepoznati ikonične zgradbe v Pragi, npr. Karlov most, Hradčane, Vaclavov trg idr. V nasprotju s prej navedenimi primeri, kjer so pretežno radikalna prostorska stanja in prevlada tehnologije izpostavljena namenoma, mogoče tudi zaradi dramaturške plehkosti ali enopomenskosti zgodb, v tej ni prepleta podobe prostora in dogajanja. Zgodba posameznika ima prednost.

Mesto kot fetiš

Strip *Fever in Urbicand* [16] odpre klic *urbatekta* (mestni urbanist arhitekt) mestni upravi, naj vendar zgradijo tretji most, ki bi prek reke povezal vzhodna dela mesta. Na svoji mizi nato najde nenavadno palično kocko. Ta nezadržno raste, saj gre za živi stvor, in sčasoma premosti reko, ki je do tedaj učinkovito delila mesto na dvoje. Prvo je bilo estetsko dovršeno (grajeno na pravokotni osnovi v kamnu z asociacijo na risbe Boulléja in Sant'Ellije), drugo pa iracionalno. Prebivalci obeh so kmalu ugotovili, da lahko prek paličja prečkajo reko in vstopijo v neznano drugo mesto. Most je vsekakor vedno uspešna prisposoba za preprečevanje družbene segregacije. Torej, pojav te zgradbe povzroči preplah, mestni očetje so se ustrašili prebivalcev z »napačne« strani reke. Potem je nehala rasti in sprožila najprej navdušenje, nato komercialno izkoriščanje in nazadnje nadzor, ko so posamezniki na konstrukciji začeli pobirati mostnino. Ko *urbatektova* ljubica izrazi željo obiskati drugi del mesta, »ker tam nikoli ni bila«, jo on okara, »ne vem zakaj si to tako močno želiš, saj ta del mesta ni tako lep kot naš; poglej kako je vse umazano in neurejeno«. Ona sklene pogovor z izjavo »pa saj ni tako slabo!« Nato je začela kocka znova rasti in povzročila razdejavanje. Vse, kar so na njej zgradili, se je sesulo. Rasla je, dokler ni povsem izginila iz mesta ter

postala kozmična struktura. *Urbatekta*, ki je zagovarjal zgradbo in rotil proti komercialni izrabi, so mestni očetje povabili, naj jo vnovič postavi. On jih je zavrnil, saj tudi prva ni bila proizvod človeških rok.

Zanimiva sta prikaza razumevanja mesta: prvega, kjer je ves prostor načrtovan, domiselno oblikovan in nadzorovan, ter drugega, ki je samoregulacijska prostorska struktura, načrtno prepuščena lastni inerciji, in zavrača ustaljena pota razuma ter se nemoteno razvija. Med racionalnim in iracionalnim je reka ali v prisposobi prepada. Preprosto prečenje je nemogoče brez uporabe do tedaj neznanega sredstva. Tuda čustveni odzivi akterjev tega stripa na novost so osupljivo predvidljivi in vsakdanji. Čeprav ta v resnici (ali vsaj začasno) izboljšuje kakovost življenja prebivalcev in njihovo dojetje prostora, neznana, svobodna struktura zbuja pri večini ljudi predvsem strah.

5. Sklep

Predmet tega prispevka je bil prikaz mesta v stripu, mesta, ki ga ne rišejo profesionalci – arhitekti, urbanisti in drugi, temveč ljudje, večji risanja in pripovedovanja. Strip je »hiter« medij podobno kot moda, popularna glasba in oglaševanje. Postal je legitimno izrazno sredstvo, o njem se (končno) tudi resno govori in motivi mesta so v domačem okolju, tako kot drugod, postali pogosto upodobljeni motivi ne glede na žanr stripa.

Ivan Stanič, univ. dipl. inž. arh., Urbanistični inštitut RS, Ljubljana
E-pošta: ivan.stanic@urbinstitut.si

Opombe

- [1] Skupina CAC so bili: Sašo Janković, Branko Drekonja, Bogo Zupančič, Polona Kresal, Boštjan Debelak, Fatih Hodžić, Igor Ribič in Ivan Stanič.
- [2] Natečaj sta skupaj organizirali redakciji revij NON iz Beograda in Stripoteke iz Novega Sada pod blagovno znamko Stari mačak, ki je sposojeni vzdevek legende hrvaškega stripa Andrije Maurovića. Stripe zmagovalcev natečaja so objavili v posebni izdaji revije NON, januarja 1988. Omenjeni strip je leta 1990 v slovenskem prevodu natisnila založba P. Amalieti.
- [3] Smiljanič, Zoran [alias Vittorio de la Croce] (1999) 1991 – zadnja vojna, Mladina, Ljubljana; Smiljanič, Zoran [alias Vittorio de la Croce] (1999) 1945; 1943, Mladina, Ljubljana.

Podoba mesta v popularni kulturi

- [4] Star Wars, Episode 1: The Phantom Menace, 1999.
- [5] Več o tem Wegener, 1994.
- [6] Bilal, Enki; Christin, Pierre (1989) The town that didn't exist, Catalan communications, New York.
- [7] Liberatore, Tamburini in Chabat (1997) Ranx 3 – Amen, Heavy metal books, New York.
- [8] Gess (1997) Teddybear: Djumbo warrior, Heavy Metal, Let. XXI, št. 2.
- [9] Lawrence, Don, Lodewijk, Martin (1997) Storm: The living planet, Heavy Metal, Let. XXI, št. 6.
- [10] Segrelles, Vicente(1983) The mercenary – The cult of the sacred fire & the formula, NBM, New York.
- [11] Magnus, Bunker (1973) Alan Ford, Super strip, Vjesnik, Zagreb.
- [12] Kociper, Marko, Mödendorfer, Vinko (2001) Slovenska savna, Strip-core, Ljubljana.
- [13] Marini, Smolderen (1997) Gypsy: Siberian Fire, Heavy Metal, Let. XXI, št. 5.
- [14] Horjak, Ciril (2003) Ride, Forum, Ljubljana.
- [15] Giardino, Vittorio (1994) A Jew in communist Prague, 1. epizoda: Loss of innocence, NBM, New York.
- [16] Schuiten Francois, Peeters, Benoit (1990) Fever in Urbanicand, NBM, Jackson Heights, New York.

Naslovi nekaterih evropskih prireditev o stripu:

- Francija (<http://www.bdangouleme.com>);
- Norveška (<http://www.raptus.no>);
- Italija (<http://www.fumetti.ig/torino-comics>);
- Finska (<http://www.kemi.fi/sarjis>);
- Velika Britanija (<http://www.sitsvac.org>).

Literatura

- Allmendinger, Philip (2001) Planning in postmodern times, Routledge, London.
- Amalieti, Marjan (1990) Vesele počitnice, P. Amalieti, Ljubljana.
- Baudrillard, Jean (1994) The illusion of the end, Polity press, Cambridge.
- Crumb, Robert (1995) R. Crumb's America, Last Gasp, San Francisco.
- Deleuze, Gilles(1991) Podoba–gibanje, Studia Humanitatis, ŠKUC založba, ZI FF, Ljubljana.
- Derrida, Jacques (1994) Izbrani spisi, ŠOU, Ljubljana.
- Eco, Umberto (1973) Kultura, informacija, komunikacija (1968), Nolit, Beograd.
- Gatnik, Kostja (1977) Magnapurga, Ljubljana.
- Janković, Aleksander in dr. (1984) Strip–strup (zbornik), OK ZSMS Ljubljana Bežigrad, Ljubljana.
- Kos, Drago (2002) Praktična sociologija za načrtovalce in urejevalce prostora, Fakulteta za družbene vede, Ljubljana.
- Mumford, Lewis (1961) The city in history, Harcourt, Orlando.
- Strip Onon – posebna izdaja revije NON (1988) RK SSO Srbije, Novi Beograd.
- Venturi, Robert, Scott Brown, Denise, Izenour, Steven (1972) Learning from Las Vegas, MIT Press, Cambridge Massachusetts.
- Vidler, Anthony (2000) Warped space: Art, architecture and anxiety in modern culture, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge.
- Wegener, Michael: Operational Urban Models, State of the Art, Journal of the American Planning Association, št. 17, APA, Chicago 1994, str. 17–29.