

Posterjevih idej na film svari Hiller, aplikacija teh idej ne sme biti preveč velikopotezna. V skladu s tem ne mislim, da je čuteči, po Deleuzu in Guattariju »drevesni« subjekt, preživet. Zdi se le, da se med utelešenega gledalca, gledalca želje in kognitivno determiniranega gledalca vriva tudi rizomatični, shizofreni gledalec, katerega čutenje in zaznavanje se do neke mere umikata prepoznavanju in interpretiranju. Prav tako ne moremo v *Evforiji* prepoznati »znanilca novega tipa sodobnega avdiovizualnega dela« oziroma z njo označiti trenutka, »od katerega ne bo filmska umetnost nikoli več enaka«. *Evforija* je le primer zanimivega netipičnega konstituiranja gledalca, s katerim se bo morala filmska teorija v prihodnosti verjetno še obsežno ukvarjati.

Ena glavnih zanimivosti uporabe klišeja v *Evforiji* je, da nikakor ni emancipatorna. Čeprav nam z občasnimi subverzijami klišejev skuša pokazati, v čem naj bi se resnični svet razlikoval od svojih medijskih reprezentacij, so klišeji skozi serijo vedno predpogoj, nekakšna ontološka substanca za razumevanje dogajanja. Če je nekoč subverzija klišeja pomenila možnost pobega iz klišejskega v »resnični« svet, pa je v *Evforiji* kliše edina prava *lingua franca* izkustva.

VARUHI

IGOR HARB

Najboljše možno nadaljevanje kultnega kanona

Varuhi so najbrž najbolj slovit risoroman in prvi, ki si je prislužil prostor v literarnem kanonu, ko ga je revija *Time* uvrstila med 100 najpomembnejših romanov, objavljenih po letu 1923. Kot je v obrazložitvi zapisal kritik in pisatelj Lev Grossman: »Zgodba je podana z neusmiljenim psihološkim realizmom v zadušljivih, prepletajočih se nitih in prekrasnih, filmskih podobah, polnih ponavljajočih se motivov. *Varuhi* so polni napetosti obupa ter evlucijski mejnik mladega medija.«

Strip je vizualni medij, pri tem pa – podobno kot film – pogosto služi kot ogrodje za sporočanje povsem literarne fabule. A *Varuhi* so postmoderno delo, ki se zazre ne zgolj v



naravo in osnovne elemente medija, temveč tudi v podstat lastnega (superjunaškega) žanra in ne nazadnje v osrednje družbene travme časa, v katerem je strip izhajal. Avtor scenarija Alan Moore je v intervjuju opisal svoj cilj pri ustvarjanju *Varuhov*: »Želim raziskati tista področja, kjer je strip najuspešnejši in v katerih drugi mediji ne morejo delovati.« To pomeni izrabo risb, strukture strani, vzporejanje podob in dopolnjevanje slike z besedilom, prav tako pa tistega, kar je med dvema okvirčkoma zamolčano, vse s ciljem podajanja zgodbe in ustvarjanja živega sveta. In seveda, če naj bi ob izidu strip služil kot eskapizem pred vseprisotnim strahom jedrske vojne, je cilj zgodbe o fantastičnem svetu, ki trepeta pred isto nevarnostjo, spodbuditi bralce k še bolj akutnemu zavedanju negotove prihodnosti.

Svet *Varuhov* je postavljen v vzporedno resničnost, v ZDA, kjer so zamaskirani borci za pravico (in zločinci) že od tridesetih let običajen del vsakdana, v petdesetih pa se je pojavil tudi prvi pravi superjunak z nadnaravnimi močmi. Zmaga ZDA v Vietnamu, kjer je omenjeni superjunak, Doktor Manhattan, pokoril Vietkong, je prinesla tudi nekaj ključnih posledic za politični ustroj sveta – Richard Nixon je ostal predsednik in je leta 1985, ko se zgodba odvija, že v šestem mandatu. Pomembno pa je vplivala tudi na medijski svet; tako se stripi o superjunakih nikoli niso prijeli, saj so superjunaki resnični. Najbolj popularni so zato piratski stripi. To je pomembno, saj v *Varuhih* najdemo tudi strip v stripu, piratsko zgodbo o brodolomu, ki odseva in napoveduje dogodke osrednje zgodbe. Ta se začne kot kriminalka, iskanje morilca in razkrivanje potencialne zarote, a služi predvsem za risanje širše slike sveta in dekonstrukcijo žanra. Moore in risar Dave Gibbons vzpostavita (anti)junake, ki se do neke mere uklanjajo stereotipom, a to izkoristita, ko njihova kasnejša dejanja bralca presenetijo in ga pripravijo do tega, da začne o zgodbi razmišljati onkraj žanrskih omejitev.

Sekvenčna umetnost v gibljive slike

Že od izida vseh 12 stripov, zbranih v risoromanu *Varuhi*, so se številni režiserji skušali lotiti filmske upodobitve, a so obupali celo Terry Gilliam, Darren Aronofsky in Paul Greengrass. Po uspehu stripovske adaptacije *300* je studio Warner Bros. (sicer tudi lastnik založnika *Varuhov*) zaupal nalogo Zacku Snyderju. Ta je nadgradil svojo preizkušeno metodo neposrednega prenosa stripovskih podob na film, vendar je namesto stiliziranega digitalnega sveta, ki je zaznamoval film *300* (2007), tokrat dal zgraditi fizične scene in jih zgolj poživil z digitalnimi posebnimi učinki. Rezultat je precej standarden *blockbuster*, ki dokaj natančno prenese fabulo in podobe *Varuhov* iz stripa na film. Pri tem povečini ne upošteva specifik filmskega medija, temveč oživi slike in jim doda lasten slog, od vizualne podobe do sloviti upočasnitev, ki so zaznamovale že *300*. Te služijo kot nekakšen most med statično sliko stripa oziroma sekvenčnimi slikami in dinamičnim filmom oziroma gibljivimi slikami, vendar so v *Varuhih* (2009) praviloma uporabljane zgolj kot fin efekt in le občasno kot pripovedovalski prijem.

Posebno omembo si zasluži uvodna scena, ki prek Dylanovega *The Times They Are a-Changin'* predstavi montažo prepleta zgodovinskih podob z majhnimi spremembami, ki zaznamujejo tamkajšnji svet, s čimer gledalcu oriše razlike med realnostjo in *Varuhi*, da ga lahko čim hitreje posrka v zgodbo. Snyder je spremenil tudi konec, saj je menil, da bi bil orjaški vesoljski ligenj, ki pade na New York, videti groteskno. Ob izidu filma pred 11 leti se je ta odločitev zdela na mestu, po ogledu serije, ki nadaljuje zgodbo stripa in celo prikaže dejanskega lignja nad New Yorkom, pa je jasno predvsem, da je Snyderju zmanjkalo domišljije.

Zasuk v levo

Serijsa *Varuhi* (Watchmen I, 2019, Damon Lindelof) se v prvih scenah niti najmanj ne trudi razložiti gledalcu, kje se je znašel, temveč ga *in medias res* vrže v nemi film o maskiranem temnopoltem šerifu, nato na fantka, ki navdušeno uživa ob ogledu filma, ter na njegovo mater, ki s paničnim izrazom igra klavir v praznem kinu. Ko se odpro vrata, vidimo, da je zunaj pravi masaker, saj belci na čelu s Ku-klux-klanom pobijajo in linčajo temnopolte z uporabo vseh možnih sredstev, od vrvi do letal. Zgodba se namreč začne s pokolom v Tulsi leta 1921, zgodovinskim dogodkom, ki ga je ameriško zgodovinopisje globoko potlačilo. To je podlaga pripovedi, ki se nato povečini odvija v letu 2019. Svet teh *Varuhov* je precej drugačen od tistega iz leta 1985, ko se je zaključila zgodba

v stripu. Jedrske nevarnosti ni več, družba pa se je korenito spremenila pod vodstvom liberalnega predsednika Roberta Redforda, ki je nasledil Nixona. A temu premiku v levo je sledil podtalen desničarski in predvsem rasistični zasuk v drugo smer, ki ga pooseblja klanu podobna in z Rorschachovimi maskami zakrinkana milica: 7. konjenica.

Maske so pomemben element serije, saj jih v tem svetu ne nosijo zgolj zločinci, temveč tudi policisti: zaradi terorja 7. konjenice morajo namreč zdaj skrivati svojo identiteto. Tako običajni policisti nosijo živo rumene maske čez obraz, kriminalisti pa imajo celo priložnost razviti svoje alternativne karakterje, podobno kot superjunaki. To velja tudi za glavno junakinjo Angelo Abar, znano kot Sestra noč, ki jo v seriji upodobi Regina King. Maska, za katero se skriva, ji omogoča, da varno opravlja svoje delo, ne da bi ji zločinci sledili domov, hkrati pa je to tudi krinka, ki jo ščiti pred lastnimi strahovi in ji omogoča, da krši pravila. Pri tem ne nosi maske zgolj v službi, temveč tudi doma, saj mora svojo službo skrivati pred otroki in večino prijateljev. Serija izpostavi cel nabor razlogov, zakaj so ljudje zakrinkani, od tega, da so lahko nasilni, do tega, da imajo možnost biti pravični, a na koncu najde še najbolj tehtnega: maske zakrivajo bolečino, a pod masko se rana ne more zaceliti. To seveda velja tako za fizične maske policistov in zločincev kot za metaforične maske nadzora političnega diskurza in laži za »skupno dobro«, v prenesenem pomenu – tako Lindelof v podkastu –, pa tudi za maske, ki si jih nadenemo ali odstranimo, ko se udeležujemo na družabnih omrežjih.

Moralna podstat

Medtem ko se risoroman zaključuje s konsenzom večine glavnih junakov, da je najboljša rešitev za svetovni mir ustvariti vesoljskega sovražnika, ki v podobi ogromnega lignja pade na New York iz druge dimenzije in ob tem pokonča polovico



prebivalstva velemesta, je moralni zaključek serije precej bolj prizemljen. Podobno megalomanske načrte namreč predstavi več likov, a vsak med njimi je zgolj nastavek za drugačno diktaturo. Hkrati serija ponudi vpogled v zlomljene psihe ljudi, ki so jih tovrstni načrti v preteklosti prizadeli, denimo skozi lik Wada Tillmana, ki je v mladosti preživel napad na New York, in skozi Willa Reevesa, ki je preživel Tulso. Ključna elementa *Varuhov* sta spopadanje s travmami ter bežanje pred njimi in pred tem, kako travme soustvarjajo tok zgodovine, zato se je treba vprašati, kaj je osrednji travmatični dogodek v sodobni ameriški družbi.

Kot je povedal avtor Damon Lindelof v uradnem podkastu serije, je ponudbo za ustvarjanje *Varuhov* sprejel, ko si je zmozel odgovoriti na tri vprašanja: zakaj delati nadaljevanje *Varuhov*, zakaj zdaj in zakaj jaz. Zavedel se je, da je ključni problem ameriške družbe rasizem in da bi ob podpori raznolike scenaristične ekipe o tem znal kaj tudi povedati. Zgodba serije nato skozi razlike in stičišča med svetom *Varuhov* in našim svetom še bolj osvetli posamezne vidike rasizma v sodobni družbi, od pokola v Tulsi do ponovnega vzpona fašistične ideologije v politiki, pri tem pa uporabi široko paleto vizualnih in pripovednih prijemov, s katerimi se bo zapisala v zgodovino.

Medij kot pripovedno orodje

Serija Varuhi nadaljuje zgodbo stripa in pripelje nazaj nekatere glavne junake, a kredibilnost si prisluži s tem, da televizijski medij uporabi na podoben način, kot sta Moore in Gibbons uporabila stripovskega. Najbolj očitni sta *Minutemen*, serija v seriji, akcijska dramatizacija prvih maskiranih borcev za pravico, skozi katero vidimo razlike med resnico in ustvarjanjem zgodovine (pa tudi kritiko akcijskih serij), in zgodba Adriana Veidta, ki se dobesedno odvija na drugem svetu in z drugim časovnim tempom. A to je le uvod v mojstrsko zgrajena 6. in 8. del, ki sta iz vizualnega in pripovednega stališča revolucionarna. V šesti epizodi glavna junakinja Angela zaužije tablete s spomini svojega dedka Willa in je preslikana v njegovo življenje. To je posneto v črno-beli tehniki, prehodi med posameznimi dogodki pogosto spremenijo orientacijo zaslona, Angela pa kot lik, skozi katerega se zgodba žarišči, pogosto prevzame Willovo podobo ter udejanja njegove najbolj travmatične trenutke. Učinek je skorajda sanjski, še toliko bolj, ker je povsem razvidno, da Angela toka informacij ne zmore nadzorovati. V sedmem delu nato med rehabilitacijo po predoziranju s temi tabletami na podoben način vpada v lastne



spomine, kar gledalca (vsaj deloma) pripravi na osmo epizodo. Tu spremljamo dogajanje skozi perspektivo Doktorja Manhattana, superjunaka z nadnaravnimi močmi, vključno z (omejenim) vpogledom v prihodnost. Njegova zgodba ne more biti linearna, saj se zanj vse odvija hkrati, kar tudi pomeni, da je desetletno ljubezensko razmerje stvar perspektive, ker se zalubi šele tik pred tragičnim koncem, ki ji ga obljubi na prvem zmenku. Hkrati se izkaže, da je njegova časovna razpršenost tudi katalizator zgodbe in razlog, da so se nekateri sploh vpletli v dogajanje.

Pri nadaljevanjih in predelavah kulturnih klasik se pri oboževalcih izvirnega filma ali knjige pogosto najde ugovor, da jim bo novo delo pokvarilo užitek izvirnika. To je seveda absurdno, saj ni nič narobe s tem, da obstajajo različne Ane Karenine ali Batmani, a seriji *Varuhi* vseeno uspe nekaj podobnega. Seveda nima vpliva na izvrstni risoroman, ki bo še naprej prelomno literarno delo, a v primerjavi s kompleksnostjo zgradbe serije, izkoriščanjem medija, pristno nadgradnjo sveta in z izpostavitvijo realnega aktualnega družbenega problema je film Zacka Snyderja videti plehek in prazen. To še bolj velja za drugo uradno nadaljevanje *Varuhov*, strip *Doomsday Clock* oziroma *Ura pogube*, ki je zadnjo številko poslal v trgovine hkrati z zaključkom serije. Ta zgodba se nadaljuje 7 let po koncu stripa in sledi glavnim junakom iz njihovega sveta v DC-jevo stripovsko vesolje, kjer se Adrian Veidt sreča z Lexom Luthorjem, Rorschach z Batmanom, Doktor Manhattan pa kakopak s Supermanom. Podobno kot pri Snyderjevem filmu je jasno, da avtor obožuje, skorajda časti izvirno delo, vendar si ga ne drzne narediti samosvojega, temveč zmore le ponuditi izpiljeno in bogato podobo znotraj ozkih parametrov. A takšno omejevanje je v popolnem nasprotju s prelomno naravo izvirnih *Varuhov* – in kot potrjuje serija, zanj ni nobene potrebe.