

Slika, zgani se!

O stripu, filmu, animaciji in sploh vsem

strip v filmu
Izar Lunaček

Brat med brati

Strip in film sta zraščena že od rojstva. Ne le da se njuna sodobna rojstna dneva ločita le za vsega pet dni, pač pa ju po svoje najdemo na kupu že v najstarejših slikarijah na svetu, 30.000 let starih živalcah na stenah Chauvetskih špilj, o katerih je čudovit dokumentarec pred kakim desetletjem posnel Werner Herzog. Že na svoji prvi znani risbi je namreč *homo sapiens* poleg odslikave lika skušal ustvariti tudi iluzijo gibanja. Najbolj znani prizori bizonov iz Chauveta se kitijo s po osmimi nogami, kot da tečejo, pri čemer poleg stripa svoj lonček pristavlja še kino: slikarije se nahajajo v najtemnejšem delu jame in ob nastanku si jih je bilo moč ogledati le ob soju plešočih bakel, ki so jih osvetljevale skrivnostno, dinamično in le po delčkih, ter na stene mednje metale tudi sence gledalcev – če to ni bil pravi jamski prakino, pa res nič nočem.

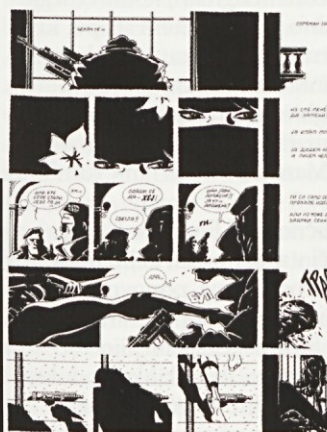
Čeprav je strip v svoji sodobni obliki soroden tako filmu kot literaturi (ker se ga »bere« in ne le »gleda«, kar omogoča kup književnosti sorodnih fenomenov, o katerih več pozneje), sta oba žanra ob svojem uradnem rojstvu kot glavnega tekmeča in referenco dojemala dotlej v imaginarnem dominantno slikarstvo. Film konkurenco z malarijo nosi že v svojem popularnem angleškem imenu »moving pictures«, konkretno pa se je referenca kazala v statični kameri njegove zgodnje produkcije, ki je proizvajala nekakšne animirane tableauje – logika, po kateri še danes posegajo formalistični režiserji, kot sta norveški in angleški Anders(s)on. Tudi strip

je svojo kariero pričel slikarsko, s premikom figur znotraj iz fiksnega gledišča posnete slike, grafična večšina pa je bila pri njem vseskozi bistvenega pomena, o čemer priča akademska izobrazba številnih striparjev: tudi naši najboljši domači so vsi profesionalni malarji ali kiparji, od Mustra prek Gatnika do Lavriča. Mejo podobnosti med medijema postavlja dejstvo, da stripovski senzibilnosti ena sličica nikoli ni dovolj. Vedno jo zanima, kaj se je zgodilo potem. In še potem. In še potem.

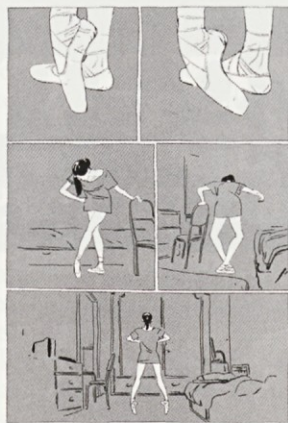
Film se je proč od likovne umetnosti izstrelil predvsem prek hitrih sprememb zornih kotov (moment, ki se ga je tudi v drugih žanrih prijelo ime »kinematično« in ki nastopi, ko se ne giblje več le slika, ampak tudi kamera, kot bi premikanje poleg podobe zajelo in odplavilo tudi mesto gledalca ter s tem odprlo pravi kino), pri stripu pa je prevoz v višje gibljive sfere delno potekal na imitaciji opisanega filmskega preboja, delno pa se je od likovnega oddaljil prek prenosa poudarka s posameznih sličic na praznine med njimi. Na škodo, ki jo pretirano likovno dodelana risba (pa naj bo ta elaboracija usmerjena v abstraktni ali realistični pol likovne piramide) dela gladkemu branju stripa, je konec osemdesetih v svoji pionirski stripovskoteoretski študiji opozarjal že Scott McCloud, toda sam sem šele pred kratkim opazil, kako pretirano sem pri stripu cenil ilustratorski vidik. To spoznanje se mi je v celično sivino usedlo šele, ko sem spoznal dela mladega Francoza Bastiena Vivesa. Vivesovi stripi so morda



Prakino z osemnogim bizonom na stenah jame Chauvet



Mojstrska uporaba dolgih in kratkih kadrov za pričaranje trajanja, počasnega posnetka, hitrega giba v Lavričevi Mirjani (1991)



Čista umetnost stripa Bastiena Vivesa v Polini

najčistejši primer devete umetnosti, brez primesi drugih: dialogi so skopi, risbe pa na prvi pogled neverjetno okorne in grde, zaradi česar za čtivo lep čas sploh nisem maral poprijeti. Toda ko sem se na prigovarjanje bolj avanturističnih kolegov branja le lotil, se mi je v glavi odvrtel strašansko lep film, poln vseh detajlov in odtenkov, ki sem jih pogrešal na sličicah. Vivesove risbe res delujejo izključno ena ob drugi, medtem ko vsaka zase ne veljajo nič, česar ne moremo trditi tako rekoč za nobenega drugega mojstra iz stripovske zgodovine. Nekateri – na misel mi pride grafično odlični Toppi – živijo skoraj izključno v svetu lepe likovnosti, pristne stripovske umetnosti pa je v njihovih albumih le za komaj zaznavno začimbo, kot izgovor za izdelavo še ene, še bolj dodelane risbe.

Prav to, da se večina magije pri branju stripa zgodi v bralčevi glavi, je ena glavnih razlik med deveto in sedmo umetnostjo. Čeprav tudi film kakopak dela s suspenzom prikazanega in draži gledalcevo domišljijo, pa je bralčev angažma pri stripu neizmerno večji. Bralec stripa mora vse prizore med eno in drugo sličico nasanjati sam, zato je strip tudi precej intimnejši žanr, ki ti lahko zleze globlje pod lobanjo kot film. V tem pogledu ostane seveda še vedno le na pol poti do literature, ki podobe v celoti pričara le z besedami, a vsak medij ima pač svoje polje optimalnega učinka. Če je književnost domena tihih fantazij in globokih premislekov, film pa glasnega in kolektivnega spektakla, je strip idealen za napol družno in napol privatno potapljanje v osebni imaginarij konkretnega avtorja. To je še posebej lepo vidno pri erotičnem stripu, ki ni niti tako intelektualno sleherniški kot literatura kakega Millerja niti tako čmokljasto konkreten kot erotični ali pornografski film, ampak nam glavo polni prav z osebnimi fetiši avtorja v obliki napol ikoniziranih podob: med dobre primere tega spadajo, denimo, Manara, Serpieri in Crumb.

Drugi vidik, kjer strip svojo različnost od filma uveljavlja v smeri relativne literarnosti, tiči v možnostih, ki jih nudi potrošniku, da si sam nastavi hitrost branja, ponovno preleti določene odlomke (oboje stripu omogoča več literarnega eksperimentiranja z jezikom in filozofskega z mislijo kot filmu, kjer besede letijo mimo prehitro, da bi lahko dodobra ocenili njihovo težo) ali skoči v prihodnost zgodbe, kar se pri stripu dogaja tudi, če se vzdržimo perverzne navade



Grafizem Sergia Toppija v Zbiralcu

kukanja na konec knjige, saj prihodnost in preteklost silita v naše vidno polje tudi ob popolnoma običajnem branju – in to zaradi vizualne in tako intuitivnejše zaznane narave stripovskih znakov še v večji meri kot pri književnosti. Ta vidik stripa so delno odpravili nekateri spletni bralniki, ki na ekran projicirajo le po eno sličico, in zanimivo je, da nas pri taki diaprojekcijski konzumaciji stripa mika, da bi jo prej kot z branjem označili z ogledom, sploh če gre za nemi strip, kjer podobe onkraj trenutnosti ne raztegujejo niti besedilni oblaki.

Še en element, ki izgine pri diaprojekcijski konzumaciji devete umetnosti in ki je slednjo doslej izrazito ločeval od sedme, je tisti, ki jo bliža njenemu najstarejšemu sorodniku, slikarstvu. Pri klasičnem branju tiskanega stripa so sličice sopostavljene na vnaprej določenem formatu, kar avtorja sili v likovno komponiranje vsake posamezne strani. Vsaka tabla klasičnega, s fiksnim formatom omejenega stripa je strukturirana po pravilih, ki izhajajo iz likovne kompozicije, a znotraj stripa pridobijo pomen, ki se že v slikarstvu izkažejo za povezane z drugimi mediji, denimo literaturo. Zahodno branje tekstov od leve proti desni tako, denimo, narekuje, da slikar prvi element, na katerega bi rad, da gledalec naleti, umesti blizu gornjega levega kota, pri čemer je ta čitalniški moment kompozicije vseskozi v dinamični napetosti z bolj statičnim in pristno likovnim teženjem slike h koncentraciji fokusa v svojem središču. Strip se s tem sekanjem likovnih in tekstovnih silnic igra po svoje: ker je v njem bralski pristop še bolj poudarjen, nas iz gornjega levega kota skozi stran prek usmerjanja teles in gibov upodobljenih likov lahko pelje povsem po logiki knjižne strani, a obenem zna to strategijo križati z likovno ter lahko v središče položi bolj statične prizore, ti pa poudarjeno sevajo svojo atmosfero v sličice, ki jih obkrožajo. Strip si tako kdaj tudi dopusti, da gladki tok zgodbe povsem prekine s celostransko sliko, ki narativ upočasni, obteži in mu obenem podari poudarek: trik, ki je v taki obliki filmu povsem nedostopen.

Variirajoča velikost slik je sploh razsežnost stripa, v katerem se lahko ta najbolj avtohtono razvija, proč od logike tako filma kot literature in slikarstva. Najboljši stripi se s tem spogledovanjem z drugimi mediji in oddaljevanjem od njih kar naprej igrajo: zame eden najlepših primerov takega žongliranja je Winshlussova sodobna klasika Pinnocchio, ki je leta 2011 prejela



Prijetno tihi deček in
tiger. Glas? Ne, hvala.
B. Watterson



Winsor McCay:
Little Nemo in Slumberland

Čarobna kombinacija animacije in ilustracije v
Winshlussovem Pinnocchio

glavno nagrado na največjem evropskem stripovskem festivalu. Avtor na več kot 200 straneh mojstrsko izmenjuje diagrame in na miselne vzorce spominjajoče *spread*e z animaciji sorodnimi sekvencami in liričnimi samostojnimi slikami, da bi tako bralcu pričaral vse odtenke zelene čustvene atmosfere.

Še en element, ki strip ločuje od filma in ga vsaj od njegove uvedbe v sedmo umetnost nikakor ne gre preslišati, je zvok. Tišina stripa je kljub navidezni glasnosti tega medija zanj ključna. Bill Watterson je kot enega glavnih argumentov za zavračanje predelave *Calvina in Hobbesa* v risanko navajal, da noče uničiti magije stripa z glasom, ki bi ga neki igralec posodil plišastemu tigru. Glas, kot dobro vedo naši lacanovci, je ekstimen – intimen in obenem zunanji – objekt človeške izkušnje; obdariti lik, ki je doslej čebľjal le v naši glavi, s konkretnim glasom, ima lahko učinek duhovnega posilstva.

Strip pa se poleg razvoja sebi najbolj lastnih kvalitiet vseskozi skuša približati prav privilegijem drugih žanrov: čeprav se otepa, da bi njegovo bistvo prevedli v njemu tuje medije, bi jih sam rad vse oponašal v imenu ustvarjanja čim bolj celovite bralske izkušnje. Prav omenjeni zvok tako v glavah bralcev skuša poustvariti z verbalno domiselnimi in grafično slikovitimi medmeti – raznimi TOIINNnG-I, Špljac-i in tip-tip-tip-i –, ton glasu pa prek oblik oblakov (prekinjena črta za šepetanje, nazobčana za višje frekvence, oblaka za notranji monolog) in fonta pisave, ki je v skladu z zamišljenim zvenom in glasnostjo upodobljenega govora lahko mehka ali trda, debela ali tanka, drobna ali orjaška, starinska ali sodobna, mehanična ali intimno ročna. Hitre menjave kadrov iz domene filma strip ponazarja s kratkimi, natlačenimi okvirčki, počasne in lirične »pane« s podolgovatimi; tudi hitro gibanje mu uspe poustvariti z gibalnimi črtami ali več utelešeni ene figure znotraj ene same razpotegnjene sličice in celo približek počasnega posnetka zna pričarati s kombinacijo hipnega giba z bodisi dolgo sličico ali spremljavo z obširnim tekstom v *offu*.

Skratka, strip se kot vsaka dobra umetnost že od svojega rojstva spogleduje z vsemi drugimi brati, rad srfa na robu njihovih domen ter se pri njih navdihuje, vzporedno z razvijanjem povsem svojiskih in v drugih medijih nepoustvarljivih kvalitiet. Toda pri tem konkurent v »vizualni

pripovedi« od njunega družnega rojstva ostaja njegov najzvestejši tekmeč in nedomačni *doppelganger* prav film. Vsa omenjena problematika se *in concreto* uteleša v zgodovini prepleta obeh medijev, ki jo bomo na hitro preleteli v drugi polovici članka.

Biografija dvojčkov

Film se uradno rodi tri dni pred novim letom 1896 in le pet dni po Silvestrovem mu s svojim prvim stalnim junakom sledi še strip: odtlej bosta zvezana z nevidno popkovino, prek katere se bosta oplajala, si kradla trike in junake ter merila moči na nikogaršnjem ozemlju med skrajnima dometoma obeh, zaveznike v boju proti bratu pa bosta iskala v sosedskih žanrih na svoji drugi meji. Avtor, v čigar glavi in dejavnosti se prvič znajdeta združena, je prav eden od pionirjev obeh žanrov, Winsor McCay, ki je v istem obdobju risal enega najboljših časopisnih stripov vseh časov, *Malega Nema v deželi sanj*, in po Ameriki potoval s svojo animirano atrakcijo, **Dinozavrinjo Gertie**. Čeprav je avtorja pri uredstvomvanju v obeh medijih navdihovalo isto veselje do brcanja podob v gibanje, so zato prav v njegovih izdelkih skrajno jasno vidne razlike med njima. Medtem ko je bila njegova pionirska animacija o izumrlem plazilcu zamišljena kot fiksno okno v črno-beli svet pradavnine, s katerim je njen avtor komuniciral na potujočem kabarejskem *side-showu*, se je *Mali Nemo* bahal z razkošno, secesijsko risbo, polno barv in natančno zrisane arhitekture, ki animacijske kadre s prav tako fiksnim zornim kotom kombinira s polnim razmahom izkoriščanja variabilne velikosti stripovskih slik. McCayevi filmi so bili socialni, interaktivni in stilizirani (ne pa še dinamično kinematični, realistični in zvočni), stripi pa izrazito likovni in skrajno zavedajoči se svoje formalne razsežnosti, pač v skladu s tehničnim razponom obeh medijev in njunimi socialnimi konotacijami v danem zgodovinskem trenutku.

Zlata doba nedeljskih strani, ki so avtorjem na pričetku stoletja omogočale največji razpon igranja znotraj danega formata, ni trajala neskončno dolgo in časopisni strip se je slej ko prej ustalil v dolgočasno formo fiksnih formatov, ki niso dopuščali prav dosti eksperimentiranja ne na likovni



Popaj na papirju in platnu



Snoopy na papirju in platnu

ne na režijski ravni (čemur se je v 80-ih slavno zoperstavil prav zgoraj omenjeni Watterson in od urednikov kot najbolj brani časopisni stripar svoje dobe izsilil unikatno možnost svobodnega komponiranja nedeljske izdaje), zato so se inovacije kmalu preselile iz časopisov v posebne publikacije: iz *comic strips* v *comic books*. Tozadevno zapostavljeni, a še naprej popularni junaki zatiranih pasic so si morali zato svobodo vedno znova poiskati prav v kinu. *Popaj*, ki je na časopisni strani kljub omejenemu prostoru in fiksnim kadrom pod taktirko Segarja v dvajsetih delal čudeže in si sčasoma prislužil častno mesto v največjih dosežkih žanra, si je svetovno slavo nakopal prav z animiranim *spin-offom*, kjer so se Popajevi pretepi lahko res epsko razbohotili na eksotičnih ozadijih in v živih barvah, sta pa zato precej utrpeli njegovo literarno inovativno verbalno modrovanje in sofisticirana socialna satira iz stripovske inkarnacije, saj sta obe potrebovali potrpežljivega bralca bolj kot spektakelskega gledalca. Genialni Herrimanov *Krazy Kat* je v animirani verziji prav tako izgubil večino svoje poetične vsebine in vse literarno besedje na račun preprostega *slapsticka*, medtem ko bodo mnogo pozneje tako *Peanuts* (bolj znani kot »strip o Snoopyju in Charlieju Brownu«) kot *Garfield* po neuspešnih prepesnitvah posameznih pasic v animirane gege (*punchline* nikoli ne deluje enako v pasici in na ekranu: sledi mu neprijetna tišina in *fade-out*, medtem ko se na časopisni strani lahko med hahljanjem sprehajamo sem ter tja po prebranem stripu, ne da bi nam ta rahlo osramočen pobegnili v črnino) v skladu z napredkom risanke v animiranih celovečercih dobili neslutene nove dimenzije. *Peanutsom* in *Garfieldu* se je svet na platnu razmahnil daleč onkraj okvirov formata časopisne sličice, se napolnil z razpoloženskimi zvoki in barvami ter se razkril iz novih zornih kotov, od spodaj, od blizu, od daleč, in dobil neko čisto novo, pogosto kar malce grozljivo ali otožno, vsekakor pa čustveno globljo razsežnost. *Snoopy*, in to je v luči zgoraj povedanega o glasu zanimivo, je pri tem prehodu ostal brez besed in se tako spremenil v povsem drug lik: animiran ni več pasji filozof, pisatelj in sanjač, pač pa komično stoični Buster Keaton sodobne animacije.

Medtem ko se je film skozi štirideseta in petdeseta vse bolj osvobajal literarno-dramskih in slikarskih referenc ter postopoma osvajal le sebi lasten jezik, strip za akcijo ni maral zaostajati: skočil je iz pretesnih okvirjev časopisne

pasice in pričel nadebudnega brata oponašati z dinamičnim kadriranjem na straneh superjunaških zveščičev (ta revolucija je predvsem sad sodelovanja med legendarnima Kirbyjem in Leejem, avtorjema klasikov, kot so *Fantastična četverica* in *Srebrni srfer*), ob čemer pa kakopak ni zanemarljiva flirta tako s slikarstvom (*splash page* na začetku vsake zgodbe, ki najdramatičnejši moment slednje povzema v baročni multfiguradni freski) kot z literaturo (v gostobesedni spremljavi divje akcije) ter iz vseh vplivov skupaj koval edino sebi lastne prijeme v gradnji strani, prehodi med sličicami in inovativnimi kombinacijami besednega in likovnega. Ker je imel pri fantastični motiviki svojih zgodb neskončno manj tehničnih in denarnih omejitev kot film (napad Marsovcv na Zemljo je v stripu moč posneti za sto dolarjev in samo s pomočjo peresa in čopiča), je občasno zbujal tudi bratovo zavist, saj se je, ko je dovolj napredoval, sklenil še sam poskusiti v režiranju letečih pajacov: prve verzije, kakršen je klasični *Batman* iz 60-ih, danes veljajo za nenamerno smešne bisere campa in na tem polju so se reči za film odlepili od tal šele, ko jim je napredek tehnologije omogočil, da so pod oblake poslali Christopherja Reevesa kot *Supermana* (1978, Richard Donner).



Leteči Reeves v Supermanu

Med čakanjem na zrelost filmske tehnike za superherojsko eksplozijo je strip platna na precej bolj zanimive načine oplajal zunaj Amerike, denimo v Evropi in na Japonskem. Manga je že zgodaj iz kina v isti sapi črpala (predvsem z na Zahodu neznanim upodabljanjem gibanja prek statičnih



Kinematsko upodabljanje gibanje v mangi
(slika iz knjige Kako razumeti strip Scotta McClouda)

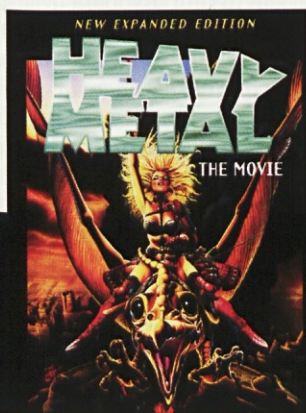
figur na zamazanem ozadju) in se mu postavljala po robu s svojo specifiko (v prvi vrsti s še eno slepo pego okcidenta: pričaranjem atmosfere scene prek njenih časovno lebdečih fragmentov brez jasnega sosledja). Japonci so oba medija kmalu pričeli tudi spontano bratiti pri oživiljanju istih junakov – vsaka uspešna manga je dobila tudi svojo animirano serijo ali film –, pri čemer so pred Zahodom prednjačili tudi v izostanku fiksne ideje, da je odrasle teme mogoče prikazovati le z živimi igralci: animacija, kjer je bilo dosti prej mogoče upodabljati čudeže, jim je za to povsem zadostovala, kar delno velja še danes. Podoben duh je v zahodnih osemdesetih v življenje spravil nekaj odraslih psihedelij, osnovanih na stripu, pri čemer je nemara najslavnejši primer animirani celovečerec **Heavy metal** (1981, Gerald Potterton), ustvarjen v duhu istoimenske strip revije. Sodelovanje med Moebiusom in Jodorowskim, ki se je skovalo med platnicami francoskega izvirnika iste publikacije, je poleg serije izjemnih kinematskih stripov – če verjamemo nedavnemu dokumentarcu o nikdar



Marv iz Mesta greha na papirju in platnu

kjer vsi stripovski elementi dobijo nadrealistične, skoraj avantgardne kvalitete – poskus, ki je bil tako bizaren, da nadaljevanj v tej smeri ni doživel, je pa vsekakor vreden ogleda kot kuriozitet. Manj umetniško, a še vedno zelo avtorsko je **Batmana** v devetdesetih na platna lansiral Tim Burton, ki je ta gotski strip vsaj po mojem mnenju najlepše prepesnil v filmsko štorijo, pa naj se Nolan zadnja leta svojo votlo estetiko še tako trudi zapolniti z aluzijami na globlje tematizacije netopirjevih demonov iz Moorovih in Millerjevih prelomnih stripovskih vrhuncev osemdesetih.

Prav ta avtorja sta z dvajsetletnim zamikom ekranizacije svojih klasikov poskrbela za nemara najbolj zanimivo uporabo nove tehnologije pri prehodu stripa na platno. Rodriguezovo **Mesto greha** (*Sin city*, 2005, Frank Miller, Robert Rodriguez) je z zamrznjenimi kadri, sposojenimi iz japonske borilne kinematografije in inovativne uporabe belin in črnin, odlično ujel občutek likovne razsežnosti stripovske grafike, obenem pa dodal dovolj pristno filmskega občutja, da



Legendarna animacija
po motivih iz
istoimenske revije



Dr Manhattan iz Varuhov
na papirju in platnu



producirani verziji *Duna* – hollywoodsko produkcijo oskrbelo z idejnimi in grafičnim materialom, ki jo bo navdihoval še do konca devetdesetih. Medtem ko se je filmska tehnologija skozi osemdeseta še kar izkazovala kot premalo zrela za res uspešen *live-action* naskok na filmske fantazije, je avtorski Robert Altman prekinil z logiko, izvedel hecen eksperiment in večno aktualnega *Popaja* pretočil v vodvilski muzikal z odrsko atmosfero,

je projekt zazvenel kot odlično uglasen hibrid dveh medijev. Medtem ko so **Varuhi** (*Watchmen*, 2009, Zack Snyder) po drugi strani ravno s svojo fanatično zvestobo kadrom iz izvirnega stripa udarili rahlo mimo, saj so vsa odstopanja od bralčeve podobe v glavi ob branju – od modrega sevanja Dr. Manhattna prek Rorschachovega glasu pa do nujno izpuščenih nians Moorove proze in le v knjigi možnih lažnih arhivskih vložkov – razočarala, kot hologramski simulaker ali

dobeseden prevod, ki nista uspela ujeti duha izvirnika prav zaradi pretirane podložnosti formi.

Najnovejša faza izmenjave telesnih tekočin med stripom in filmom se je izkazala za dvodelno. Po eni strani so tu Marvelove kino uspešnice, ki vseskozi delujejo v navezavi s tekočo strip produkcijo iste firme in ki so tako za popularni ugled kot finance medija in posledične karijerne možnosti v njem naredile ogromno. Toda ker je v stripu poleg manjšega vložka tudi manjši izkupiček, zdaj ogromno mladih kreativcev v industrijo dere le z željo prodati zgodbo, ki bo nekoč postala dobičkonosen film: to Marvelove stripe počasi spreminja v zgolj režijske knjige za potencialne blokbasterje, kar mediju tako na ravni zgodbe kot izvirne uporabe forme močno reže peruti. V profitnih krogih tako vendarle rahlo več obetajo 3D animirane predelave vseh mogočih stripovskih klasikov, kjer sicer številni – obupni *Smrkci* in *Garfield*, recimo, pa sicer zanimivi, a po tonu izvirniku preveč nezvesti in akcijsko sfrizirani *Tintin* – v želji po ugajanju preširoki masi ustvarjajo le med seboj nerazločljive, hiperaktivne klone, toda nekateri drugi vendarle obetajo bolj zanimive učinke prepesnenja enega medija v drugega. Glede na trailerje tozadevno dobro kaže predvsem novemu **Popaju** (če odpustimo neodpušljivo odsotnost slavne pipice: še ena žrtev politične korektnosti), ki izvrstno poustvarja slapstick norije izvirnih risank, kot tudi prihajajočim **Peanuts** (*The Peanuts Movie*, 2015, Steve Martino) s podobnim programom in francoskemu **Asterixu v bivališču bogov** (*Astérix – Le Domaine des Dieux*, 2014, Alexandre Astier): sploh slednji je izvirnemu stripu mnogo bolj zvest od precej ponesrečenih filmskih poskusov iz zgodnjih let novega tisočletja. Ti so nam med drugim tudi s poleti in padci Rimljanov pod udarci klenih Galcev res boleče prikazali, kako težka naloga je fantazijsko brezmejnost, groteskne karikature in zamrznjene kadre stripa prenesti v svet giba, žvenka, mesa in krvi.

Ob vsej tej hiperproračunski zabavi pa je v zadnjem desetletju neke ob strani mogoče najti tudi bolj poetične prevode devete v sedmo umetnost. Grafični roman je kot žanr vsaj od *Mausa* dalje doživel neverjeten preporod, ki poleg višjih naklad botruje tudi povečanemu številu filmskih priredb resnih stripov. Če je Spiegelman že uspešno preprečil ekranizacijo svoje mojstrovine (v nekem intervjuju je povedal,

da so ponudbe producentov usahnile šele, ko je izjavil, da na priredbo pristane le, če bodo v njej igrale prave miši), pa smo na začetku novega tisočletja dobili, denimo, odlično filmsko verzijo Pekarjevega *American Splendour*, pa krasno predelavo Clowesovega *Sveta duhov* izpod taktirke režiserja dokumentarca o *Crumbu* in odlični animaciji *Persepolisa* in *Medene kože*, ki svoje template uspešno prevajata in ne zgolj nepremišljeno preslikavata v jezik gibljivih podob. Sfarjeva premična različica *Rabinovega mačka* po drugi strani sicer intrigantno oživi avtorjev svet ter muhave risbe in zgodbe, vendar slike vsaj po mojem manjka nekaj miganja, hkrati pa se na ravni zgodbe zdi, da dramaturško ni bilo dovolj poskrbljeno, da bi iz odprte serije albumov nastala res trdno stoječa celota. Sfar bi se verjetno moral iz svojega režijskega izleta vrniti nazaj za risalno mizo, ker ga vsaj jaz že kar malo pogrešam.

Če se bo trend z igrano in animirano ekranizacijo kvalitetnih grafičnih romanov nadaljeval, se lahko v naslednjih letih veselimo še precej drznih eksperimentov na prepustni meji med obema žanroma. Vendar pa se mi zdi, da se bodo vsaj še nekaj let pravi premiki dogajali prej na področju stripa kot filma. V pogojih finančne krize, kombinirane z usihanjem obiska kina zaradi internetnega piratstva, si filmska industrija ne upa več toliko tvegati in tako svoj denar zastavlja izključno za preverjene projekte, ki trkajo na gledalsko nostalgijo: odtod vsa poplava rimejkov klasik, predelav drugih žanrov in petnajstih delov starih franšiz. Strip je sicer v sorodni kaši iz zelo podobnih razlogov (tudi njega namreč poleg borznega zloma zavira nelojalna spletna konkurenca), a ker je za produkcijo toliko cenejši, se še vedno najde dovolj entuziastov, ki so pripravljeni svoje vizije in eksperimente zastonj širiti prek spleta. Strip je tako postal nekakšen poceni prostor za preizkušanje tega, v kar si film ne upa vlagati – zadnja leta so tako doživela stripovske verzije nikdar posnetih filmov (Hensonovega *Tale of sand*, Moorovega *Fashion beast*, drugega dela *Fight cluba*), obenem pa se na spletu tudi osvoja omejitve tiskane strani in postaja vse bolj drzen. Barve so tako zaradi izginotja razlike v ceni postale stalnica tudi v avtorskem stripu, prek novih tehnologij pa blogerski eksperimenti, kot so na primer Bouletovi na bouletcorps.com (ki se nedvomno navdihujejo pri predlogih Scotta McClouda v knjigi *Reinventing comics* in na njegovi spletni strani), v sličice prek animiranega gifa uvajajo gibanje, prej s tiskarskim formatom omejene kadre pa širijo v nekoč nezamisljivo dolge vertikale.

Stripi bodo vsaj po mojem mnenju tako na spletu kakor v tisku vsaj še naslednjih nekaj let tisti medij, ki se ga bo najbolj splačalo spremljati, če si želimo videti drzne eksperimente v preskušanju meja forme. Film bo za podobne salte vendarle potreboval še nekaj let okrevanja gospodarske situacije, da si bo upal staviti tudi na kaj drznejšega od sedmega dela *X-menov* in tako nadaljevati večni bratski boj z vrženo rokavico novih preskusov svojih meja trenutno močnejšemu dvojčku. Naj se borba nadaljuje! In naj nihče od bratov nikdar ne zmagaja in se ne upeha. Živel strip! Živel film! Živel tiskani Ekran.



Plakat za film *Persepolis*