

# Tintin in njegove dogodivščine

## Indiana Jones za otroke

Matevž Jerman

Skoraj vse, česar se Steven Spielberg dotakne, se po stari navadi spremeni v zlato. Zdi se, da je znova zadel v polno s *Tintinom in njegovimi dogodivščinami* (The Adventures of Tintin, 2011), v katerem tesno prepleta vračanje k lastnim koreninam ter raziskovanje meja vrhunske holivudske obrti.

Ob izidu je *Lov za izgubljenim zakladom* (Raiders of the Lost Ark, 1981) neki kritik menda primerjal s Tintinovimi pustolovščinami, kar naj bi botrovalo dejstvu, da si je Spielberg tedaj omisлил nekaj izvodov kulturnega belgijskega stripa in ostal nad njim globoko očaran. Kljub neznanju francoščine sta ga presunila slog in vzdušje, ki sta vela iz Hergéjevih podob in ki ju je pozneje opisal kot odsev neke brezčasne Evrope. Z avtorjevim blagoslovom je že tedaj zakupil pravice za filmsko adaptacijo prigrad reporterja Tintina, njegovega zvestega psa Švrka, kapitana Haddocka in drugih kompanjonov, a je ta zaradi obvez pri drugih projektih luč projektorjev ugledala šele lani.

V Tintinovih pustolovščinah je tudi sam prepoznal Indiano Jonesa za otroke. Lika sta si v motivacijah izjemno podobna, dogajalni čas pri obeh zaznamuje duh 30. let dvajsetega stoletja, zapleti pa prav tako oba vodijo od ene do druge eksotične ali mondene lokacije, kjer jima priložnostni lov za zakladom navadno otežujejo zlikovci z istim ciljem. Morda tu bistveno razliko med obema predstavlja predvsem dejstvo, da je bil Tintin ob rojstvu sodobnik svojega časa, Indy pa je bil v 30. leta postavljen kot nostalgično posvetilo pustolovskim filmom zlate dobe Holivuda.

Gojenje nostalgije je eno izmed temeljnih vodil v Spielbergovi karieri. O tem se morda najbolj jasno izreče v *Kapitanu Kljuki* (Hook, 1993), svoji verziji Petra Pana, prav tako pa njegove druge filme-pravljičice pogosto zaznamuje hvalospev otroškemu pogledu, pomešan z motivi pop kulturnega imaginarija, ki se je porajal na začetku dvajsetega stoletja v kombinaciji z razmahom šunda in popularizacijo žanrov. Spielberg, večkrat oklican za večnega sanjača z nepopoljšljivo otroško dušo, se s Tintinom po dolgem času znova pristno razživi in skozi parado arhetipskih impresij pokloni tako lastni nostalgiji na podobe iz krajev in časov, ki jih je doživljal le skozi knjige, filme in stripe, kot nostalgiji na svoje prve velike filmske uspehe, ki jih v Tintinu neprestano citira in referencira.

A ko govori o neki podobi brezčasne Evrope, je pri izbiri predloge gotovo seznanjen tudi s temno platjo za romantičnimi predstavami. Prva številka Tintina je bila objavljena leta 1929 v belgijskem konservativnem časniku *Le Vingtième Siècle* in je mejila na nerodno propagandno delo, saj v njej Tintin obiše Sovjetsko zvezo, ki je demonizirano predstavljena skozi prizmo pogleda tedanje belgijske katoliške večine. Še bolj radikalna pa je bila druga številka, v kateri Tintina pot zanese v Kongo in je v veliki meri apologija kolonializma, kljub razvpiti brutalnosti belgijske administracije v Kongu. Hergé, Tintinov avtor, je sicer kasneje priznal zgrešene nazore, se otreseł obtožb in se distanciral od zgodnjih del, ki jih je pripisal svoji naivnosti in ignoranci

časa, strip pa nadaljeval v maniri, ki mu je prinesla žlahtni status klasike. Podobno je bil Spielberg v 80. letih pogosto soočen z obtožbami simpatiziranja in s kulturnim utemeljevanjem Reaganove politike.

Kakor razvoj Tintinovih stripov je tudi Spielbergove filme moč brati znotraj okvirov teorije novega historizma kot derivate svojega časa, ki ga krožno definirajo in poganjajo. Film *Tintin in njegove dogodivščine* se tokrat tematsko otepa vsakršnih polemiziranj in stremi predvsem k čistemu žanrskemu presežku. Ob pomoči sanjske ekipe, v kateri med drugim najdemo producenta Petra Jacksona, ki namerava režirati nadaljevanje, Janusza Kamińskiego, Spielbergovega hišnega direktorja fotografije, Andyja Serkisa, ključne figure pri nastanku Golluma, King Konga in vrste drugih računalniško generiranih likov, je Spielberg ustvaril še eno klasično pustolovščino za novo tisočletje. V 3D in z računalniško ustvarjenimi podobami, za katere se zdi, da so morebiti celo uspešno zaobšle t. i. *uncanny valley* (točko, pri kateri se zdi približevanje humanoidnim potezom obraza srhljivo), to pa prav z upoštevanjem stripovske stiliziranosti, saj liki sicer zaživijo v vsej človečnosti in čustva izražajo z uporabo najsubtilnejše obrazne mimike. Najbolj presunljive pa so morda ravno *indianajonesovske* dolge izdelane akcijske kader-sekvence, polne majhnih sugestij, v katerih si je Spielberg dal duška, še enkrat znova izkoristil tehnologijo in potrdil priimat v zabavni filmski industriji.

