

Na začetku je bila beseda ... in slika

strip v filmu

Pia Nikolič

Strip in film dostikrat imenujemo z drugačnimi izrazi. Filmu rečemo sedma umetnost, strip pa skupaj z lutkarstvom, grafitiranjem (in še kaj bi se našlo) tlačimo pod številko devet. Matematično je med njima »zgolj« ena umetnost razlike. Družji ju pa še vse kaj drugega kot tako površna analiza izrazov.

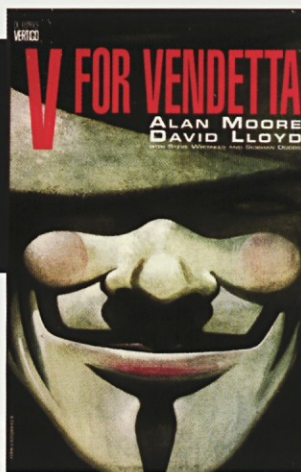
Strip je sčasoma postal del ustvarjalnega procesa praktično vsakega filma, tudi animiranega. Ob pogledu na snemalno knjigo, oziroma slikovne table, na katerih se pripravi zgodba s potekom sekvenc pred samim snemanjem, lahko že neizučeno oko opazi podobnosti s formo stripa. Vsekakor pa strip ni le vmesna faza od prehoda ideje v film. Trditi kaj takega bi bilo podobno, kot če bi rekli, da med scenarijem in knjigo ni velike razlike. Tako pa vse štiri umetnosti lahko stojijo same zase in imajo zato tudi svoje specifične, ki se v nekaterih delih vendarle prekrivajo.

Stripu marsikateri stripovski teoretik pripisuje že zelo zgodnje pojavljanje v kulturi, saj med proto-stripe ali vsaj direktne prednike šteje tudi reliefe v pasovih na antičnem Trajanovem slavilnem stebru ali egiptovske hieroglifne iz katere od grobnic. Pojav modernega stripa pa načeloma uvrščamo v 19. stoletje, četudi se mnenja glede tega precej krešejo. Družina slik s pripadajočimi pripisi se je razširila že v 17. in 18. stoletju. Eden zgodnejših priznanih stripov je, vsaj v Evropi, sodeč po navedbah stripovskega muzeja v Angoulêmeu, *The Glasgow Looking Glass* Rodolpha Töpfferja, ki datira v leto 1826. Frankofonski švicarski avtor se mora za to elitno poimenovanje nenehno boriti vsaj še z ameriškim Rumenim dečkom (*Yellow Kid*) Josepha Weila, ki je začel 17. februarja leta 1895 izhajati pri časopisu *New York World* v pasičnem formatu, tj. v kratkem pasu, večinoma obsegajočem tri do štiri sličice ob koncu časopisne strani. Luč dneva je torej zagledal komaj štiri dni po tistem, ko sta slavna brata Lumière uspela patentirati svoj kinematograf. Od tedaj sta filmska in stripovska umetnost hodili po vzporednih poteh in ni minilo veliko časa, ko sta se začeli na trenutke tudi prepletati.

V sodobnosti se s preslikavo iz stripa na film, redkeje v nasprotno smer, največkrat srečamo pri upodobitvah ameriških superherojev. Drugod se pri takih transformacijah pogosteje srečamo s končnim rezultatom v obliki animacije. Že v Evropi,

kjer sta vsaj v Franciji strip in film približno enako popularna, je bil slavni Asterix prvič upodobljen v animaciji leta 1967 (*Astérix le Gaulois*, 1967, Ray Goossens), v filmu pa šele 1999, in sicer v *Asterix in Obelix proti Cezarju* (*Astérix & Obélix contre César*, 1999, Claude Zidi). Nekateri večji centri filmske industrije drugod, kot je recimo Ouarzazate v Maroku, niso v stiku z domačo stripovsko produkcijo, saj ta tako rekoč ne obstaja. Večinoma muslimansko prebivalstvo se ne ukvarja s figuralnimi upodobitvami, saj že, temelječ na religijskih zapisih, dajejo prednost ornamentalni pred figuralno umetnostjo, ki je vsaj za žanrske komercialne stripe nujna. V krščanski Evropi normalizirano oziroma celo zaželeno upodabljanje boga je v islamu prepovedano. V Nigeriji je na primer dobro razvita filmska industrija na stripovskem področju vseeno obkrožena s pretežno ameriški superjunaskimi stripi. Tudi na drugi strani Evrazije se mange pogosto spremenijo v film, a je ta animiran.

Na ameriškem trgu je založba Marvel poleg DC Comics in Dark Horse Comics ena največjih stripovskih hiš v Združenih državah. Iz njenih vrst prihajajo junaki, kot so Kapitan Amerika, Možje X, Spiderman, Blade, Iron-man, Maščevalci (*The Avengers*) ..., ki so svoj debi doživeli na stripovskih straneh, globalno slavo pa pridobili s filmi. V zlati dobi stripov, v tridesetih letih, ko smo tudi na področju Jugoslavije poznali več kot 30 periodičnih stripovskih revij in časopisov, so se v ZDA razvili in popularizirali superjunaki. Nastali so kot izmišljena pomoč pri izhodu iz finančne krize in kasneje iz vojne. Bralci so v izmišljenih zgodbah lahko iskali uteho v idealiziranih, pretežno moških herojih. Mladi bralci so jih hitro posvojili, jih postavili na piedestal ter jih vzeli za svoje idole. Prav zaradi njih so superjunaki kmalu dobili tudi svoje pomagače, ki so bili večinoma najstniki, zato da se je publika lahko lažje identificirala in posledično še bolj množično kupovala stripe v nadaljevanjih. S popularizacijo in dostopnostjo televizijskih prenosnikov in naprav za predvajanje filmov so superjunake hitro prenesli tudi na filmski trak, kar občutimo še danes. Tako imenovano Marvelovo vesolje je v začetku tega leta že napovedalo še 17 prihajajočih filmskih produkcij do konca leta 2019. Samo letos bosta že predvajanemu *Avengers: Age Of Ultron* (Joss Whedon, 2015) sledila še *Ant-Man* (Peyton Reed, 2015) in *Fantastični štirje* (*Fantastic four*; Josh Trank, 2015). Pogled k rivalskim DC Comics sicer kaže slabšo filmsko bero preteklih nekaj let, vendar še zgodnejše začetke. Kot odgovor



na uspeh stripovskega junaka Supermana, ki se je pojavil leta 1938 v Active Comics #1, je Bob Kane leto pozneje za serijo stripov Detective Comics ustvaril Moža-netopirja; že v letu 1943 je pod svojim imenom prodajal tudi kratke neme in nekatere ozvočne filme z 8-milimetrskih kopij za domačo uporabo, ki so postali precejšen prodajni hit. Hkrati so jih predvajali tudi v kinematografih, saj domači predvajalniki takrat niso bili tako pogosti kot danes. Promocijski predmeti, povezani z likom Batmana, takrat še niso prišli na trg, kot se je pred tem dogajalo pri nekaterih drugih slavni stripovskih junakih. Med prvimi tovrstnimi materiali so bile na primer sprehajalne palice z glavami ali gravurami različnih znanih, predvsem angleških stripovskih junakov tistega obdobja, pojavljali pa so se tudi prej, v samih začetkih 20. stoletja. Ni treba dvakrat reči, da se je tudi lik Batmana od takrat preobrazil v skladu s spreminjanjem splošnih standardov modne industrije Zahoda. Rivalski Superman je, po drugi strani, svoj prvi film dobil šele leta 1978 (*Superman*, Richard Donner).

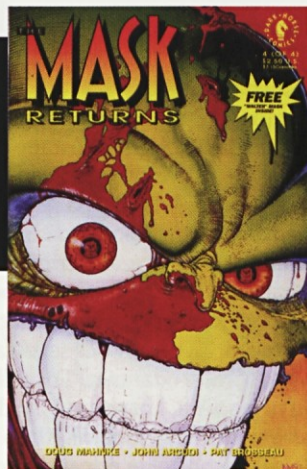
dolgo vajeni. A je trajalo kar osemnajst let, da je iz njega nastal film. Prej smo že omenili, da je Supermanova pot od stripa do filma trajala štirideset let. Grafični roman *V kot vroče maščevanje* je prihajal izpod rok stripovske scenaristične legende Alana Moora, ki je v tem primeru sodeloval z Davidom Lloydom. Po Disneyjevem modelu vzpostavljanja multikorporacij je tudi ta film hitro dobil prodajno promocijsko linijo, ki so jo, zanimivo in samo sebi nasprotujoče, v času Occupy Wall Street izjemno dobro prodajali. Ko so 17. septembra 2011 protestniki zasedli Zucotti Park, so pod slogani hekerske skupine Anonymus za svojo »maskoto« prevzeli masko maščevalca iz prej omenjenega stripa, kljub temu da so se sami borili prav proti tovrstnim kapitalističnim težnjam. Pred tem dogodkom so bile vse variacije te maske uporabljane večinoma v namene šemljenja za noč



Za trenutek pogledimo še k hčerinski založbi založniške hiše DC Comics – Vertigo. Na njenem primeru bomo lahko videli tudi časovni zamik, ki je bil sicer običajen za filmske predelave stripa, z izjemo Batmana seveda, kjer se je vse odvijalo zelo hitro. *V kot vroče maščevanje* (*V for Vendetta*, 2005, McTeigue) prikazuje zgodbo še enega tipskih maščevalcev, kakršnih smo v svetu superjunaškega komercialnega stripa že

čarovnic in za *cos-play* na stripovskih festivalih ali pa so bile prirejene v smučarske maske. Promocijski material *V for Vendetta* namreč sega še dlje, od obeskov za ključce, majic, računalniških iger, torb, klobukov, našitkov in železnih platnic za zvezke do govorečih akcijskih figur, brisač, nalepk in Lego figuric, da o napihljivih blazinah sploh ne govorimo.

O nošenju različnih mask samo-predstavljanja na odru gledališča življenja v različnih družbenih situacijah in okoljih je Irving Goffman razpredal že ob koncu petdesetih let (*The Presentation of Self in Everyday Life*, 1959). V stripovskih krogih v ZDA pa so svojo priljubljenost očitno dosegale skupaj s porastom grandža. Še en *blockbuster* iz sredine devetdesetih let ima svojo fabulativno osnovo v stripu s konca osemdesetih. Film *Maska* (*The Mask*, 1994, Chuck Russel) je nastal po zgolj



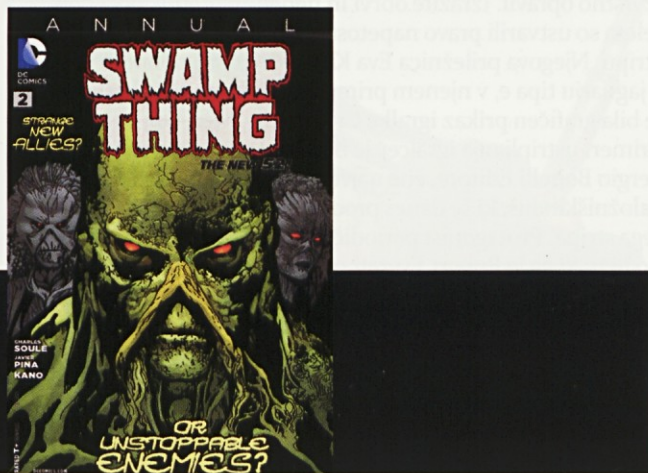
dveh nadaljevanjih omenjenega stripa. Šele kasnejše animacije so zajele širši okvir zgodbe. Spomnimo, Maska je fantazijska superjunaška akcijsko-situacijska komedija. Vsak, ki si masko, imenovano po norveškem božanstvu Lokiju, nadene na obraz, se spremeni v zelenoglavo, vsega zmožno, na pol pošastno, a prijazno osebo. Stanley Ipkiss, glavni junak, ki masko najde, se v stanju brez maske neuspešno peha za mično gospodično, skozi zeleni obraz, ki mu doda tudi supermoči, pa se lahko bori tudi proti zlobnežem. V filmu sta protagonistita upodobila Jim Carrey in Cameron Diaz. V tem primeru gre za precej očitno, domišljijsko komajda omejeno zgodbo, za katero pa v naših krajih malokdo ve, da je nastala po stripu. Veliko bolj se je takšna novica razširila ob prihodu filma *300* (Zack Snyder, 2006), ki se je močno držal v stripu začrtane zgodbe in upodobitve. Tudi to je bil razlog, da so bila v filmu vidna marsikatera pretiravanja, kot so več metrov v višino segajoči sloni. Razširjeno poznavanje stripovskega originala gre verjetno pripisati tudi tedaj že precejšnji razširjenosti interneta ob vstopu v novo tisočletje. Prav strip *300* pa prihaja izpod rok še enega slavnega imena

v manjši nakladi in ne dosežejo takšnega razpona gledalcev, kot bi si ga filmski ustvarjalci želeli za lasten profit. Skratka, podobno kot pri (ne)komercialni glasbi. Naj omenimo vsaj zgodbo o pošasti iz močvirja (*The Saga of Swamp Thing*, 1972–1976), s katero se je Alan Moore dokončno uveljavil na stripovskem področju in z njo posegel tako na področje hororja, znanstvene fantastike kot tudi romantike. Izhajala je v več nadaljevanjih, a je potem kot zanič film (*Swamp Thing*, 1982, Wes Craven) žalostno propadla in v marsikaterem pogledu neupravičeno utonila v pozabo. Za mnoge je ostala v spominu kot ena slabših, če ne celo najslabša priredba stripa v film, čeprav bi se na tem mestu lahko spomnili tudi animacij na področju bivše Jugoslavije slavnega Alana Forda, ki z razlogom niso postale tako znane niti pri nas.



ameriške stripovske scene – Franka Millerja. Kot filmski režiser svoje stripe ilustrira in piše s pomočjo nekaterih filmskih izraznih sredstev. To smo lahko videli že v grafičnem romanu *Mesto greha* (*Sin City*, 1991), ki mu je prav tako sledil zelo odmeven in podobno koloriran film, pri katerem je Millerju na pomoč pri režiji priskočil celo režiser Robert Rodriguez, delno pa je svoj pečat tam pustil tudi Quentin Tarantino.

Vsi do sedaj omenjeni romani sodijo pod komercialne stripe, saj so nekomercialni oziroma t. i. avtorski stripi ponavadi prodajani



Ko se že smukamo okoli sosednje Italije, domovine Alana Forda, se dotaknimo še nekaj primerov prestavljanja stripov v filme. Sploh v 70-ih in 80-ih letih italijanskega stripa, ko so se dostikrat pojavljali grozljivi in hkrati erotični stripi, lahko najdemo kar nekaj takih, seveda bolj ali manj uspešnih primerov. O takšni uspešnosti na obeh straneh, kot smo jo v zadnjem času lahko videli pri stripih in kasneje serijah *Walking dead* (2010) v ZDA, žal ne moremo govoriti. Eden bolj znanih italijanskih likov tistega časa je zagotovo Diabolik, ki ga je na filmska platna postavil Mario Bava (*Danger: Diabolik*, 1968), katerega retrospektivo smo si lahko ogledali na aprilski ediciji festivala Kurja polt v Ljubljani. Strip, ki je tudi pri nas izšel v večjem številu izvodov, je svojo priljubljenost pridobil tudi zaradi formata, ki ga kot iznajdbo pripisujejo snovalkama stripovskih zgodb, sestrama Angeli in Luciani Giussani. Karakter, na



katerega sta močno vplivala italijanski in francoski pulp fiction in predvsem junak Fantômas, je prepričal s svojimi 128 stranmi in resolucijami 18 x 25 x 1,3 cm ali tako imenovanim, »Diabolik formatom«. Že sam proces izdelovanja stripa je bil podvržen filmom na več ravneh. V skladu s pogosto prakso tistega časa so protagonist izrisali po potezah slavnih ameriških igralcev tedanje sodobnosti. Morilec in tat, antiheroj Diabolik, znan po svojih oprijetih oblekah, iz katerih se vidijo le oči in temne obrvi, je bil grafično navdihnjen po igralcu Robertu Taylorju. Nazadnje ga je upodobil John Phillip Law, ki je svojo nalogo izvrstno opravil. Izrazite obrvi in nenehno premikajoči deli telesa so ustvarili pravo napetost, ki jo je mogoče zaznati v stripu. Njegova priležnica Eva Kant, ki mu pri pohodih pomaga v jaguarju tipa e, v njenem primeru bele in ne črne barve, pa je bila grafičen prikaz igralke Grace Kelly. Med bolj znanimi primeri ustrijljanja igralcev je bil tudi Dylan Dog založbe Sergio Bonelli Editore, ene največjih italijanskih stripovskih založniških hiš, ki še danes prodaja na sto tisoče izvodov tega stripa. Protagonist periodične tiskovine je bil povzet po liku, ki ga je Rupert Everett odigral v **Another Country** (Marek Kanievska, 1984). Tega detektiva za paranormalne pojave je deset let kasneje v prvi filmski izvedbi Dylana Doga – **Dellamorte Dellamore** (Michele Soavi, 1994) tudi sam odigral. Črna suknjiča, rdeče srajce, kavbojk in pristrizene črne pričeske se je zato v resnici znebil šele, ko ga je v drugi adaptaciji na mestu glavnega igralca (v filmu precej slabše kakovosti in proračuna) zamenjal Brandon Routh. Za Dylana Doga so mnogi prepričani, da je od oktobra 1986 preživel zaradi sodobnih karakteristik, ki ga opisujejo. Ni popoln, saj gre za zdravljenega alkoholika. Je precejšen skeptik, saj svoje stranke večkrat najprej vpraša, ali ne bi raje poiskali strokovne psihoterapevtske pomoči, namesto da iščejo detektiva za paranormalne pojave. Ta heteroseksualni vegetarijanec pa ima tudi Ahilovo peto za moderno lepe ženske. Ne nazadnje je tu še njegov oče, v resnici zlobnež Xabaras, ki mu že od prve številke dalje stoji na poti uspeha. Spet drugi trdijo, da je k njegovi popularnosti pomembno prispevalo sociološko razumevanje zombijev, kjer ne gre za zombije kot žive mrtvece, ki počasi hodijo naokoli po svetu, ampak za od družbe odtujene posameznike. Uspešna upodobitev Dylana Doga v prvem filmu je navdušila celo Martina Scorseseja, ki ga je imenoval za enega najboljših italijanskih filmov devetdesetih let. O drugi upodobitvi raje ne bomo izgovarjali besed.

Takšnih in drugačnih upodobitev stripov na platnu ali igralcev v stripih je malo morje. Diabolik je v tem vseeno precej svetla izjema. Pri prevajanjih stripov v film ali obratno se dostikrat zgodi, da od originala ostane zgolj osnova; najpogosteje v drug medij pretopijo le zgodbo in pri tem pozabijo na specifične. V primeru Diabolika pa se je Mario Bava pozabaval z odličnimi kadriranjem, kjer sekvenco razseka na kadre, ki skorajda popolnoma ustrezajo stripovskim tablam (tj. stripovskim stranem). Prav tako mu je uspelo pri Diaboliku znova pokazati odlično znanje posebnih efektov, na katere bi lahko bili še danes ponosni. Že njegov oče se je na podlagi svoje kiparske izobrazbe v tem precej odlikoval. Pozabil pa ni niti na premikanje kamere, ki ni statična, kot se rado zgodi ustvarjalcem, ki se poigravajo s stripovskimi zgodbami. Kljub nepremičnim slikam v stripu si le-te vseeno želijo pričarati iluzijo globine, premikanja in trajanja, ki jih je zato s kamero toliko lažje uprizoriti. Zato bi lahko na tem mestu parafrazirali striparja Stephen R. Bissetta, ki je za kratki dokumentarec **Danger: Diabolik – From Fumetti to Film** (Kim Aubry, 2005) izjavil, da gre za »najboljšo adaptacijo stripa v film«. Ob tem dodajmo, da morda ne gre za najboljšo, zagotovo pa za izjemno adaptacijo. Kot češnje na vrhu smetanove torte je treba omeniti še, da je glasbo za film Diabolik ustvaril Ennio Morricone, katerega melodije poznamo tudi iz filmov, kot so **Dober, grd, hudoben** (*Il buono, il brutto il cattivo*; Sergio Leone, 1966) in **Nedotakljivi** (*The Untouchables*; Brian de Palma, 1987). Tudi pri Diaboliku je umeščenost njegove glasbe samo dodala epskost k resničnosti prikazovanja atmosfere filma in povečevanja pričakovanja v trenutkih napetosti, kar velja tudi za milozvočne, a strastne melodije v prizorih ljubljenja.

Strip in film sta torej povezana bolj, kot si upata pokazati na prvi pogled, kar ni nujno slabo. Na primeru Diabolika ter nekaterih kasnejših in prejšnjih filmov lahko vidimo, da se imata drug od drugega še veliko za naučiti. Stripovski efekti bodo morda vedno videti bolj resnični v stripovski atmosferi, saj si bodo zato upali domišljijo še bolj raztegniti in ji dopustiti plavanje prek meja videnega. Bralec stripa se ji lahko prepusti v mizansceni praznin, ki se nahajajo med vsakima posameznima paneloma (t.j. stripovskima kvadratkoma). Za filmsko kulturo pa je napočil skrajni čas, da se resneje loti tudi uprizarjanja avtorskih, nekomercialnih stripov in s tem še razširi polje možnosti in interpretacije. S svojimi premikajočimi slikami in dodatkom zvoka bo namreč film verjetno vedno bližji in bolj privlačen za širše občinstvo.

