



Kolaž sličic iz stripov Dylan Dog.

Nasilje v stripih štirih generacij

Violence in comic books of four generations

Bojan Dekleva

Povzetek

Bojan Dekleva, dr. psih., Pedagoška fakulteta v Ljubljani, Kardeljeva pl. 16, 1000 Ljubljana

Članek opisuje in primerja izbrana stripe štirih avtorjev štirih različnih generacij od tiste 40. let do tiste 90. let prejšnjega stoletja. Analizira prikazovanje nasilja v teh stripih ter nekatere splošne značilnosti strukture vsakodnevnega življenja junakov v stripih. Teza prispevka je, da je mogoče najti značilne povezave med spreminjanjem življenjskih struktur in prikazovanjem nasilja v stripih štirih generacij.

Ključne besede: strip, nasilje, vsakodnevno življenje, Eisner, Spiegelman, Kordej, Dylan Dog

Abstract

The article describes and compares selected comic books of four authors who belong to four generations, from that of the 40-es to that of the 90-es of the previous century. The characteristics of presentation of violence in those comic books are analysed and some structures of everyday life of comic books' heroes are compared. The thesis of the paper is that it is possible to find typical relations between both: the changing of everyday structures and the characteristics of presentation of violence through four generations of comic books.

Key words: *comic books, graphic novels, everyday life, Eisner, Spiegelman, Kordej, Dylan Dog*

Uvod: o nasilju⁹

Nasilje je. Nasilje prav tako je, kot je ljubezen. Prav tako, kot ima človek možnost in sposobnost, da drugega človeka doživlja in se do njega vede z naklonjenostjo, sprejemanjem in pozitivnim interesom, mu lahko tudi želi povzročiti bolečine, ga raniti ali celo izničiti, in je temu pripravljen nameniti precejšen del svoje energije. Življenje kaže, da sovraštvo lahko motivira prav tako močno kot ljubezen. Zmožnost doživljati sovraštvo in biti nasilen je človeku vrojena prav tako kot zmožnost doživljati ljubezen in drugemu pomagati. Obe zmožnosti sta človeški vrsti lastni in sta se – po izvajanjih evolucionistov in sociobiologov – na specifičen in nenaključen

⁹ Ta članek je nastal na podlagi priprav za dve predavanji. Prvo je bilo v okviru predavanj in multimedialnih dogodkov "Tedna nasilja", ki so jih pripravljali pomladi 1996. leta člani projekta "Nasilje v medijih in v življenju" v okviru Društva za razvijanje preventivnega in prostovoljnega dela v Ljubljani. Ob tej priložnosti je nastal fanzin "Deus irae" (Modic, b.l.). Drugo je bilo predavanje "Razumevanje nasilja in perspektive dela z njim" na seminarju Združenja za socialno pedagogiko o "Preprečevanje in razreševanje vzgojne problematike nasilja" 1999. leta v Gozdu Martuljku (Krajncan, 1999). Del tega gradiva je bil že uporabljen v članku "Sporočila nasilja v stripih" (Dekleva, 1997).

način razvili in ohranili med filogenetskim razvojem človeka¹⁰. Po tej razlagi človek torej ni tak, kakršen je (namreč sposoben nasilnega delovanja), zaradi nekih naključnih vplivov ali "motenj", temveč zato, ker je to del njegovega bistva.

Ljudje smo simbolna bitja, ki živimo v skupinah/skupnostih in si ustvarjamo simbolne tvorbe – družbe oz. družbene skupnosti. Naše bistvo zato ni le to, da imamo zmožnosti za nasilje ali ljubezen, temveč tudi in še bolj to, da smo sami temeljno simbolno določeni. To pomeni, da nikoli nismo samo to, kar naj bi dejansko (glede na biološke danosti) bili, ampak smo vedno tudi (ali predvsem) taki, kakor se sami vidimo in kakor nas vidijo drugi. Naše biološke in genetsko prenašane lastnosti in zmožnosti (kot "to, kar naj bi zares bili") so torej samo grobo gradivo, elementi oz. gradniki, iz katerih se oblikujejo oz. ki vplivajo na pojave, kot so vrednostni sistemi, ideologije, verovanja in prepričanja, ki človeku, kot zavedajočemu se bitju, osmišljujejo njegovo bivanje in ga usmerjajo v vedenju. Kaže pa, da se v vseh človeških družbah, tako na ravni ideologij kot družbenih praks, ponavljata – poleg drugih – tudi omenjeni dve temi in motiva sovraštva/nasilja in naklonjenosti/sodelovanja. Ponavljata se do te mere, da skoraj ni videti družbe, ki ne bi na tak ali drugačen način, v enem ali drugem svojem podsistemu ali podkulturi, gojila ideologije, v kateri ne bi imel motiv sovraštva (do nekega zunanjega ali notranjega sovražnika) - in v skrajni posledici nasilja - pomembne vloge.

Seveda pa so danes redke kulture/družbe, ki se utemeljujejo izrecno in neposredno na sovraštvu in nasilju. Dejansko je že vsaj kako stoletje ideološko in politično pretežno "nepopularno" in neoportuno sklicevati se na nasilje, vojno in konflikte. Prevladuje retorika zavzemanja za mir, svobodo in enakopravnost vseh. Tisto, kar nam kaže na hkratne nasprotni (vendar skrite) težnje, so situacije, ki se zgodijo praktično v vseh družbah (predvsem v vojnih časih), in ki pokažejo, kako se človeška pripravljenost biti nasilen in ubijati drugega v pravih pogojih v hipu aktualizira. To so običajno okoliščine, ki se razlagajo kot napad na lastno skupino in ki omogočajo lastno nasilje opredeliti kot samoobrambo (in po možnosti prizadevanje za mir). Mnogi zgodovinski primeri kažejo, kako so različne samoobrambne akcije nesorazmerne napadom in

¹⁰ Fox, 1982.

kako včasih sploh niso v stvarnem, neposrednem interesu tistih ljudi, ki gredo v skladu z ideologijo ubijati druge in umirati sami. Taki primeri nam kažejo, da smo ljudje pogosto nasilni iz ideoloških razlogov, kar na drug način lahko izrazimo tako, da rečemo, da smo ljudje (edina) bitja, ki so lahko nasilna zaradi idej.

Poleg tega, da sta nasilje in spolnost, tako kot mnoge druge ideje in vedenja, v veliki meri družbeno konstruirana pojava, pa sta tudi dve izmed tistih vedenj, ki so najbolj izrazito in eksplicitno nadzorovana ter kanalizirana. S tem mislim na formalne zakone in neformalne norme, ki usmerjajo pričakovanja in prepovedi v zvezi z obema vrstama vedenj. Zakoni in norme določajo, kdo lahko koga (tepe) in kdo je lahko s kom (se ljubi), ter ustvarjajo območja današnjih tabujev. Zanimivo je, da se v zvezi s škodljivimi vplivi medijev (na otroke) v današnjih posvetnih, t.i. razvitih družbah omenjajo skoraj izključno problemi prikazovanja spolnosti (bolj) in nasilja (manj), medtem ko se v bolj tradicionalnih in religioznih družbah prepoveduje tudi medijsko kazanje versko neprimernih vsebin. Hkrati pa je vsem jasno, da sta nasilje in spolnost dve glavni temi, ki "vlečeta" ljudi v kinematografe oz. ki zagotavljata gledanost vizuelnih medijev.

Nasilje, ki je prvenstveni predmet tega članka, torej **je**. Ob tem, ko je neizbežno in nas temeljno oblikuje (od najzgodnejše vzgoje in družinskega okolja naprej), pa je močno kontrolirano, celo tabuizirano¹¹. Zaradi svoje izjemne in brezpogojno prednostne vloge v filogenetskem razvoju pa smo "narejeni" na ta način, da nas tako nasilje kot spolnost močno zanimata in vznemirjata. Vsi smo bolj ali manj močno pripravljeni, bolj ali manj polni iniciativ in impulzov za nasilno in spolno vedenje, zato se pogosto srečujemo s težavami njunega obvladovanja in prilagajanja družbenim konvencijam in tabujem.

S pomočjo vseh teh predpostavk lahko razložimo, zakaj se temi nasilja in spolnosti tako pogosto pojavljata v javnih občilih in zakaj po njihju tako zelo povprašujemo v vlogi potrošnikov proizvodov

¹¹ Skoraj tabu je npr. reči, da sovražiš mamo in da bi jo rad udaril ali ubil. Ljudje, ki sanjajo, da so nasilni do svojih staršev, se velikokrat v grozi ali vsaj v nelagodju zbudijo. Še večkrat pa so tovrstne teme v sanjah močno cenzurirane, tako da se ljudje ne zavemo, kdo je pravzaprav nosilec nasilnih teženj in kdo tisti, ki mu sanjač želi prizadeti bolečine.

javnih občil. "Seks in nasilje sta povsod", se zgražamo, vendar hkrati iščemo tovrstna sporočila in vsebine. Gotovo pa smo nekateri bolj kulturni in sofisticirani, raje beremo romane in znanstvene analize, poslušamo poročila in pregledujemo črne kronike v resnih časopisih, drugi pa gledamo soap opere, akcijske filme in porniče, beremo rumeni tisk ter kupujemo doktor romane in stripe.

Stripi

Stripi so specifična oblika kulturnega ustvarjanja in po tradicionalnem pojmovanju pomenijo tipično "nižjo" vrsto kulture, namenjeno masovni porabi kulturno manj zahtevnih potrošnikov. Vendar pa se dojemanje stripov v zadnjih letih spreminja. Danes velik del svetovnega dnevnega časopisja na straneh, ki so namenjene zabavi, sprostitvi in podobnim temam, kontinuirano objavlja tudi kratke stripe. Nekateri avtorji stripov so postali svetovno znani in prevajani v desetine jezikov.

Strip kot literarna oblika, ki združuje slike in besede v "pasicah", se je v zadnjih desetletjih tudi sam diferenciral. Poleg masovnih, stereotipnih in nezahtevnih stripov ("šund" in "kič"), poznamo splošnoizobraževalne stripe oz. splošnoizobraževalna dela v obliki stripa¹²; stripe, ki mejijo na politične karikature; stripe, ki so blizu slikanici, itd. Dejansko se z razvojem novih medijev, kot so video, internet in drugi interaktivni mediji, meje med stripom in denimo filmom, televizijskimi spoti in še čem, manjšajo. Večkrat slišimo, da nek strip uporablja prijeme, ki so značilni za filmski jezik (kadriranje, specifična zaporedja slik, itd.), ali pa da nek film uporablja govorico, ki je blizu stripovski. Poleg popularnih in manj zahtevnih ter krajših stripov se pojavljajo tudi bolj kompleksne stripovske oblike, ki jim v angleščini rečejo slikovni romani (graphic novels) namesto knjige stripov (comic books). Seveda pa je izraz strip še vedno pogosto sinonim za ceneno, manj zahtevno in manj kakovostno periodično gradivo, ki ga kupujejo predvsem mladi in manj izobraženi bralci (oz. gledalci).

¹² Npr. Horrocks in Jevtić, 1998; Appignanesi in Zarate, 2001.

Nasilje v stripih: namen analize

Stripe sem začel (ponovno, po Zvitorepcu in Jekleni pesti iz časa otroštva) brati pred kakim desetletjem. Razlogov za to je bilo več. Takrat sem imel otroke v starosti, ko so začeli sami kupovati in prinašati domov stripe. Strokovno sem se začel ukvarjati z nasiljem in zato začel iskati najrazličnejše gradivo, ki bi mi pomagalo osvetliti in razumeti ta pojav. Hkrati pa sem se s pojavom novih medijev začel bolj zavedati tudi pomena grafičnih elementov v prenašanju informacij nasploh, pa naj gre za subkulturno komuniciranje (npr. grafiti) ali pa za uporabo vizuelnih informacij v pedagoškem procesu.

S presenečenjem sem odkril, da stripi niso namenjeni samo otrokom in "slabim bralcem", da so pisani za zelo različne javnosti/ uporabnike, ter da mi – nekateri - omogočajo nova razumevanja nekaterih (tudi ožje strokovnih) tem. Ob stripih pa tudi videu in filmih sem se začel učiti novega elementa pedagoške "obrta" – priprave in uporabe avdiovizuelnih gradiv.

Ob ukvarjanju z nasiljem nisem mogel mimo – sicer že dolgo poznanega – opažanja, kako so otroci in mladina kar "obsedeni" s temami nasilja in moči. V času odraščanja mojih otrok so bile to igračke He-man, malo kasneje računalniške igre (npr. Woolfenstein, Doom, Duke Nukem ter številne verzije "cestnih bojevnikov", pa druge nekoliko bolj sublimirane igre, kot so Civilization, Syndicate in druge). Lok, puščice in pištole mojega otroštva so deloma zamenjali šurikani in nunčaki. Še malo kasneje, ko so si otroci pridobili več svobode pri gledanju televizije in so že sami obiskovali mestne kinodvorane, so temu trendu sledili različni "kultni" filmi, predvsem trilerji (pa tudi filmi o masovnih in psihopatskih morilcih). Nekje v tem času so se otroci po svojih filmskih okusih že skoraj povsem približali okusu odraslih, dosegli pa tudi tako starost, da ni bilo več na mestu dušebrižniško jih varovati pred "nevzgojnimi" vsebinami.

Stalno vprašanje je, zakaj ljudje tako radi gledamo nasilne filme (in druge medije). Seveda ne vsi in ne vedno in ne vse izdelke... Kaj imamo od tega? Ali je takih vsebin v medijih toliko zato, ker smo izvorno po njih toliko povpraševali, ali pa zato, ker so nas mediji tako vzgojili in nanje navadili? Ali nam to škodi ali koristi?

Ali to morda škodi predvsem otrokom (npr. ženskam, starim, itd.)? Ali nas take vsebine pomirjajo ali vznemirjajo? Ali nas delajo manj nasilne ali bolj? Ali pa morda našo nasilnost kanalizirajo v družbeno sprejemljive smeri? Na vsa ta vprašanja v stroki ni povsem jasnih in enoznačnih odgovorov. Osnovni dve tezi glede vpliva nasilnih filmov na nasilno vedenje sta si nasprotni: teza katarze meni, da ob gledanju sproščamo svoje nasilne težnje, teza modelnega učenja pa, da se z gledanjem učimo nasilnega odzivanja. Bolj umerjene in kompleksne razlage pravijo: lahko je eno ali drugo, vendar je to odvisno ... Od česa? Od mnogih, predvsem kontekstualnih (manj pa osebnostnih) dejavnikov.

Meni veliko pove izjava naključnega anketiranca, ki je odgovorjal otrokom, ko so delali projekt o medijih, na vprašanje, zakaj rad gleda strašljive filme¹³. Rekel je: "Zato, da se bojim"! Odgovor je na nek način paradoksen, saj si vendar nihče ne bi želel načrtno se spravljati v položaj, v katerem bi se moral bati. Vendar pa je očitno resničen: strašljivke (trilerji) strašijo, mi pa po svoji volji plačujemo, da jih lahko gledamo. Paradoks po moje ni rešljiv samo na ravni gledanja filma in neposrednega dogajanja okrog njega. Razumeti ga je mogoče šele v kontekstu strukture vsakodnevnega življenja gledalcev. Gledalci se v filmih identificirajo z močnimi junaki, ker so v življenju šibki; doživijo čustveno vznemirjenje, ki ga v vsakdnevem življenju ne morejo; za nekaj časa pozabijo na strahove in skrbi zunanjega sveta; ob filmih si potrjujejo stereotipe, ki jim dajejo notranjo strukturo in oporo; v fantaziji lahko izživijo svoje nasilne in sadistične težnje, ki jih morajo sicer stalno potiskati in sublimirati; močno se prestrašijo, a nato rešijo strahu na način, ki obnavlja in utrjuje prejšnje načine razreševanja strahu (od časov poslušanja pravljic naprej¹⁴). Navdušeno gledanje strašljivih filmov je mogoče razumeti le, če razumemo, kakšne čustvene težave nam povzroča struktura našega vsakdanjega življenja in kakšne ovire le-to pomeni za uresničevanje naših teženj in za razreševanje naših problemov.

¹³ Šabić, 1999.

¹⁴ Mnogi avtorji so opazili, da so tradicionalne pravljice mnogo bolj krute od današnjih trilerjev in kriminalk. V slednjih so otroci kot žrtve vendarle redko pojavljajo in ubijanje otrok je točka, ki se približuje tabuju; v pravljicah pa se vse najhujše stvari zgodijo prav otrokom.



Prizor iz stripa Dylan Dog.

Ob branju mnogih stripov sem bil presenečen nad neverjetnim obsegom nasilja, ki je v njih prikazano. Stripi, ki jih lahko bralec prelista nazaj ali jih začne brati ponovno, bolj analitično, pa so mi bolj kot filmi, ki gledalca preveč "potegnejo" in ki jih praviloma gledamo zaporedno in naenkrat v celoti, omogočili zavedanje lastnega užitka ob opazovanju nasilja ter oblikovanju zavestne razdalje do njega. Hkrati pa sem ob branju bolj umetniško (vsebinsko in izrazno) izdelanih in izpovednih stripov opazil, da razkrivajo in odražajo tudi zgoraj omenjene strukture vsakodnevnega življenja avtorjev in bralcev, na katere so domnevno ciljali.

Tako sem si izoblikoval namen pričujoče analize in prispevka. V njem želim na manjšem vzorcu stripov razčleniti, kakšno vlogo igra v njih nasilje in na kakšne načine odraža strukture vsakodnevnega življenja ljudi v tistem času in kulturnem okolju, ki so mu stripi namenjeni. Hkrati preverjam predpostavko, da bodo stripi, ki so nastali v različnih obdobjih (oz. so značilni za različne generacije), na nek nenaključen način odražali različne pogoje življenja v teh obdobjih.

Vzorec in metode analize

V prispevku se ukvarjam s stripi štirih avtorjev: Willa Eisnerja, Art Spiegelmana, Igorja Kordeja in Tiziana Sclavija.

Pri vseh omenjenih avtorjih gre za izrazito plodne in tržno uspešne ustvarjalce. V analizo ne vključujem vseh njihovih del, temveč samo posamezna oz. izbrana dela. To so:

- slikovni roman *To the hearth of the storm* avtorja Willa Eisnerja,
- dva dela slikovnega romana *Maus* avtorja Arta Spiegelmana,
- stripovski albumi *Metro*, *Stranac* in *Zvijezde* avtorja Igorja Kordeja,
- 35 zvezkov zbirke *Dylan Dog* (od številke 2 do 60¹⁵) avtorja Tiziana Sclavija.

Izbor stripov je povsem oseben; gre kratkomalo za dela, ki so mi všeč in ki sem jih izmed mnogih stripov izbral kot tiste, ki jih vidim kot vsebinsko relevantne za namene svoje analize in hkrati izrazno/umetniško dovolj kompleksne.

Omenjena dela se v mnogih svojih vidikih razlikujejo, razen v tem, da so bila prvič izdana (v obliki slikovnega romana oz. samostojnega zbornika) približno v obdobju zadnjih petnajstih let in da so narejena v črnobeli tehniki, sicer pa:

- so med njihovimi avtorji: dva Američana (Spiegelman in Eisner), en Hrvat (Kordej) in en Italijan (Scravi),

¹⁵ Oštevilčenje zvezkov Dylana Doga ne pomeni prav veliko, ker se oštevilčenje izdaj *Slobodne Dalmacije* razlikuje od originalnega oštevilčenja izdaj *Sergio Bonelli Editore*. Poleg tega se nekatere številke zvezkov iz neznanih razlogov ponavljajo, izdajajo pa tudi posebne oz. "extra" številke.

- so njihovi avtorji različnih generacij,
- predstavljajo t.i. slikovne romane (Spiegelman in Eisner), zbirke kratkih stripov (Kordej), periodične mesečne stripovske zvezke (Dylan Dog),
- so izrazito popularna in masovna dela, nekatera pa so razmeroma subkulturalna oz. namenjena bolj diferencirani bralski javnosti. Dylan Dog izhaja zares v masovnih nakladah, Spiegelmanov Mause je v ZDA uspešnica, ki je ne berejo samo obrobne bralske javnosti, Kordejevi zvezki stripov pa še v največji meri predstavljajo razmeroma hermetično "literaturo", ki ni dosegla masovne potrošnje,
- kažejo nekateri stripi (predvsem Dylan Dog) mnoga klasična znamenja "šund" literature, medtem ko je avtor stripa Maus (Spiegelman) za svoj izdelek prejel dve od najbolj poznanih in vrednih literarnih/publicističnih nagrad.

Teza tega članka je, da analizirani stripi, katerih glavna tema je nasilje (ali vsaj ena od glavnih tem), prikazujejo le-to na sistematično različne načine. Prav tako je značilno drugačen odnos glavnih junakov do nasilja v svojem življenjskem okolju, značilno različno so prikazani vzroki tega nasilja in njegove posledice. Teza članka nadalje pravi, da stripi odražajo značilno različne strukture vsakdanjega življenja generacij, ki jim stripi pripadajo oz. katerih refleksije so. Iz stripov torej nameravam razbrati razlike v vlogi nasilja v dejanskem življenju teh generacij oz. v še drugih strukturnih značilnostih življenja omenjenih treh generacij.

V nadaljevanju bom predstavil meni poznane podatke o avtorjih obravnavanih stripov ter jih na ta način poskusil dodatno generacijsko in socialno opredeliti. Potem bom opisal vsebino analiziranih stripov ter njihove izbrane značilnosti. Na koncu bom stripe (glede na njihove izbrane tematske značilnosti) med seboj primerjal in poskusil podrobneje pojasniti tezo o povezavi med stripi in strukturo življenja omenjenih treh generacij piscev/bralcev.

Strip *V središče viharja*¹⁶ avtorja Willa Eisnerja

Will Eisner, sin židovskih priseljencev, je bil rojen 1917. leta v New Yorku, kjer je tudi pretežni del svojega življenja živel in delal.

Njegovo delo na področju ustvarjanja stripov je v več kot 60 letih prinašalo mnoge pionirske prispevke, zaradi česar šteje Eisner za klasičnega avtorja stripov¹⁷.

Eisner je v poznih 30. letih (skupaj z Jerryem Igerjem) ustanovil prvo stripovsko "delavnico" oz. studio, nekakšno podjetje za proizvodnjo stripov različnih žanrov. Studio je iskal, usposabljal in spremljal mlade talente ter z njimi ustvarjal nove heroje in serije stripovskih publikacij. Dejavno in sistematično razvijanje novih žanrov in junakov je takrat pomenilo preseganje ravni stripov kot oblike šaljivih kratkih zgodbic na raven ustvarjanja bolj celovitih in izvirnih zgodb¹⁸.

V 40. letih je Eisner dosegel svoj morda najpomembnejši inovativni preskok. Takratno dnevno časopisje se je začelo zavedati nevarnosti, da bi – zaradi vzpona novega medija stripa oz. zaradi naraščajoče popularnosti stripovskih zvezkov - izgubilo mlade bralce. Eisnerju so zato ponudili, naj ustvari "stripe za dnevne časopise", in mu pri tem pustili povsem proste roke. Rezultat je bila zamisel posebne (sprva osemstranske) časopisne barvne stripovske priloge, ki je bila namenjena bolj široki in bolj zahtevni javnosti (torej ne le otrokom in mladostnikom). Rodil se je *Duh (The Spirit)*, zamaskirani detektiv, ki se je boril s kriminalom z golimi rokami, zvitostjo in s splošno naravnostjo proti kaznovalnosti.

V času med drugo svetovno vojno je Eisner izdeloval stripe, ki so bili namenjeni izobraževanju, motiviranju in zabavi ameriških vojaških enot, nato pa kakih 20 let pionirsko razvijal medij stripa (in različnih drugih vizualnih pripomočkov) za izobraževalne namene. Poleg avtorskega dela se je uveljavljal tudi kot pedagog. Napisal je dve klasični deli na temo ustvarjanja stripov ter poučeval "striparstvo" na School of Visual Arts v New Yorku. Od 1988. leta naprej izdajatelj stripov podeljujejo Eisnerjevo nagrado za najboljše stripe.

Med Eisnerjevimi inovacijami omenjajo – poleg časopisne stripovske priloge – naslednje: uporabo "filmskih" zornih kotov in kadriranja v stripih, učinke atmosferske osvetljave, uporabo

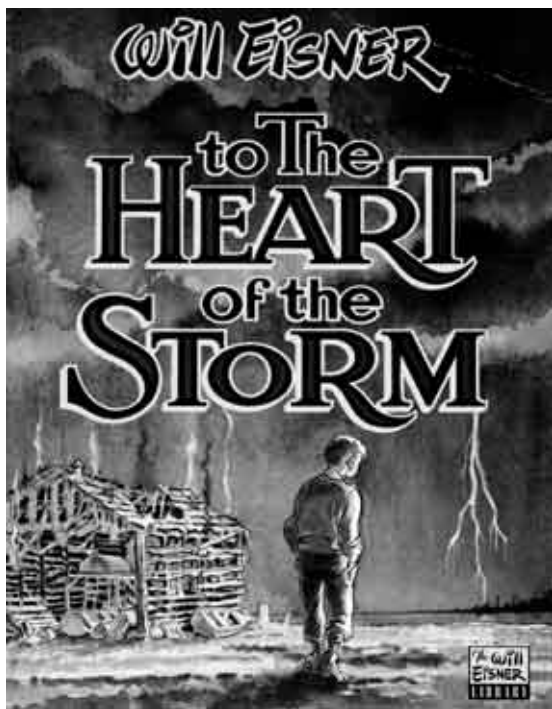
¹⁶ To the hearth of the storm, Eisner, 1991.

¹⁷ Pogosto ga imenujejo tudi "preroka" stripovske umetnosti (Gorla, 2001).

¹⁸ Biografske informacije o Willu Eisnerju so povzete po Robinson, 2000.

"udarne" celostranske prve strani stripa, ter občasne "neme" slike, kadra ali stripovske pasice brez dialogov. Po Eisnerjevem mnenju so take neme slike bolj ustrezale odraslim in bolj sofisticiranim bralcem, od katerih je strip in njegov avtor lahko pričakoval sodelovanje in dejavnejši prispevek v pomenskem osmišljanju slik. Izhajajoč iz takih razmišljanj je Eisner strip (za odrasle) utemeljil kot participativni medij, za razliko od filma, ki predpostavlja veliko bolj pasivnega gledalca. Eisner je bil tudi tisti, ki si je sredi 60. let, v svojem zrelem obdobju ustvarjanja, izmislil izraz "slikovni roman"¹⁹ in ga začel uporabljati za poimenovanje bolj kompleksnih, celovitih in obsežnih stripovskih pripovedi v obliki knjig.

Eden od njegovih slikovnih romanov ima naslov *V središče viharja* in je izšel leta 1991. Pisati ga je začel kot delo, ki naj bi obravnavalo temo predsodkov in nestrpnosti, ki jih je prepoznaval v spominih na svoje odraščanje v času med obema svetovnjima vojnama, ter katere pomembnost je postajala očitna ob informacijah o medvojnem



holokaustu Židov. Med pisanjem pa se mu je delo – po lastnih besedah - spreminjalo v le malo prikrito avtobiografijo.

Delo je zasnovano kot spominjanje fanta, ki se je prijavil v vojsko in se z vlakom pelje v neko vojaško oporišče na trening, od koder bo predvidoma odšel na fronto v Evropo. Med vožnjo se spominja svojega odraščanja v Brooklynu in Bronxu, svojih staršev, prihoda starih staršev v Ameriko, mladosti svojega očeta na Dunaju, gospodarske

¹⁹ Angleško "graphic novel" za razliko od "comic book". Glej Gorla, 2001.

krize v Ameriki, prvih erotičnih doživetij, iskanja poklicne poti. Vse to pa v luči razvijajočih se svetovnih konfliktov, ki so se razplamteli v svetovni vihar, drugo svetovno vojno. In prav v osrčje tega viharja pelje življenjska pot mladega Eisnerja.

Na različnih postajah te poti in v različnih družbenih okoliščinah se junak srečuje s predsodki, med katerimi ga zanimajo oz. je zanj pomemben predvsem antisemitizem, predsodki proti Židom. Opisi srečevanja s temi predsodki in z različnimi vrstami nacionalizma se nizajo skozi vsa dogajanja v knjigi od prve do zadnje strani. Posledice antisemitizma se kažejo kot (ne preveč usodni) pretepi med otroki in mladostniki, kot diskriminiranje na ravni (predvsem) osebnih odnosov in kot resnično in sistematično nasilje (samo) v oddaljeni Evropi.

V knjigi je izvor nacionalizma in predsodkov predstavljen pretežno na precej individualističen način: v glavnem kot zaslepljenost antisemitskih posameznikov in kot značilnost enega naroda – Nemcev. Eisner ne raziskuje in se ne sprašuje po sistemskih in strukturnih vzrokih in korelatih predsodkov, diskriminacij in nasilja. Njegova temeljna ideologija je "survivalistična" (preživetvena), neagresivna in mestoma celo pacifistična, lahko bi rekli "židovska": preživeti na ta način, da se prilagodiš, izogibati se nasilju z uporabo pameti; razvijati oblike pogajanja in barantanja, menjave in trgovine.

Pravo nasilje je za Eisnerja nekje drugje. V Evropi, iz katere so se njegovi predniki preselili v ZDA, kjer je nasilja manj in kjer so lahko bolje uspevali. V Evropi grozi pošast fašizma in drugih socializmov, ki jih Eisner brez velikega poglobljanja implicitno predstavi kot nekako dobronamerno zablodo enega od svojih odraslih likov. Ameriko s svojim multikulturalizmom Eisner prikaže kot temeljno pozitivno in v uvodu v svojo knjigo (apologetsko) zapiše, da so ZDA doslej vedno uspele obdržati in razvijati svojo vizijo kulturne in rasne integracije.

Glede na vse povedano ni čudno, da neposrednega in hudega nasilja, predvsem "grafičnega", izrecno narisane, v Eisnerjevem stripu takorekoč ni. Najhujše telesno nasilje, ki ga lahko vidimo na risbah, je pretep nekaj mladostnikov, posledica pa so strgane hlače in kaka buška, največja škoda netelesnega nasilja pa je nekaj zažganih čolnov, ki zgorijo kot (ne preveč huda) posledica sovraštva drugih

Američanov do židovskega tesarja.

Osnovno življenjsko sporočilo polaga avtor v usta svoje matere, ki reče: "Naj ti povem ... iz izkušenj vem ... življenje ni ravno popolno ... moraš delati to, kar ti ponudijo, ...meni nikoli ni bilo enostavno ... nikoli!" Ob tem pa pripoved riše sliko mladega fanta in potem mladega moža, ki dosti dobro in z optimizmom živi, ki se razvija, ki mu gre vse bolje, in ki se zaveda, da mora v enem obdobju svojega življenja skupaj z drugimi Američani oditi v Evropo obglaviti pošast (fašističnega) zla. Knjiga to optimistično in enostavno resnico (razmejitve dobrega in zla) predstavi na način, ki je v vsem razmeroma lahkoten, obziren in poln zaupanja.

Strip *Maus* avtorja Arta Spiegelmana²⁰

Američan židovskega rodu in poljskega izvora, Art Spiegelman, je bil rojen 1948. leta v Stockholmu, nato pa odraščal, živel in delal v ZDA. Pri svojih 18 letih je začel ustvarjati in objavljati stripe v različnih "underground" stripovskih revijah. Leta 1980 je skupaj z ženo ustanovil avantgardno stripovsko revijo *Raw magazine*, ki izhaja v približno 40.000 izvodih. V zadnjih 25 letih je bil sodelavec mnogih znanih revij (npr. Times, Playboy, in v zadnjih letih New Yorker Magazine), za katere je delal naslovnice, risbe in stripe ter bil grafični urednik. Učil je zgodovino in estetikov stripov na School of Visual Arts v New Yorku²¹.

Strip *Maus* je sprva izhajal v nadaljevanjih v reviji *Raw Magazine*, potem pa je izšel v knjižni obliki v dveh delih²² leta 1986 in 1991. Leta 1990 je Spiegelman prejel zanj Guggenheimovo nagrado²³, leta 1992 pa posebno Pulitzerjevo nagrado. S tem je *Maus* postal prvi strip, za katerega je bila slednja nagrada sploh podeljena. Strip je bil doslej preveden v več kot 20 jezikov.

²⁰ Spiegelman, 1986; Spiegelman, 1991.

²¹ <http://www.barclayagency.com/spiegelman.html>

²² Dejansko gre za "slikovni roman" v dveh delih: *Maus I, a survivor's tale: My father bleeds history* (slovensko *Miš I, zgodba tistega*, ki je preživel: Moj oče pušča kri zgodovini) in *Maus II: And here my troubles began* (slovensko: *Miš II: In tu so se začele moje težave*).

²³ Bolhafner, 1991.



Maus je zrasel iz kratkega stripa, ki ga je Spiegelman narisal 1971. leta. Osnovan je bil na zgodbah, ki sta jih avtorju pripovedovala njegova starša, ko je bil majhen. Leta 1977 se je avtor odločil to temo uporabiti za obsežnejše delo in je začel pogosteje obiskovati očeta ter se z njim pogovarjati o njegovem življenju.

V stripu so prepleteni prizori avtorjevega pogovarjanja s svojim očetom (ki vključuje poleg osredotočenega spraševanja in poslušanja tudi podrobnosti iz vsakdanjega življenja, to

je, odnose med očetom, mačeho in avtorjem na obisku) s prizori, ki upodabljajo očetove spomine na čas pred in med drugo svetovno vojno. Oče je – prav tako kot avtorjeva mati, očetova druga žena in večina njunih prijateljev – eden od "preživelih"²⁴, namreč tistih, ki so bili med drugo svetovno vojno internirani v nemška koncentracijska taborišča in so preživeli holokaust. Večino pripovedi knjige so očetovi spomini na to, kako je (na Poljskem) živel pred vojno, kako je spoznal in se zaljubil v avtorjevo mamo, kako so ju odpeljali v taborišče, kako sta v njem preživela ter nato emigrirala iz Poljske.

Vidik preteklosti dopolnjuje vidik sedanosti, ki se ob vsakokratnem avtorjevem obisku očeta pojavi dvakrat: ko sin pride na obisk in preden začne pogovor o knjigi, ter ko obisk konča in se od očeta poslovil. V teh trenutkih bralci dobimo vpogled v aktualne življenjske okoliščine sina in očeta: oče živi z novo ženo, z njo usklajuje vsakodnevno življenje, z njo se prepira in z

²⁴ Angleško – "a survivor".

njeno pomočjo se sooča s težavami starosti; sin pa pride včasih na obisk s svojo partnerko, včasih brez nje, se sprašuje, ali bi moral in kako bi moral poskrbeti za očeta, itd. Odnos med očetom in sinom dodatno osvetljujejo očetove pridige in zahteve do sina in sinova/avtorjeva razmišljanja ob tem. Le na malo mestih pa se v strip vplete še neka nova pripoved: nekajkrat sinovi spomini na svoje otroštvo in enkrat nek drugi strip, ki ga je avtor že pred več leti izdelal in objavil v neki reviji. Ta strip ima naslov "Ujetnik na planetu Pekel, študija primera"²⁵. V njem avtor opisuje, kako je bilo, ko je prišel iz bolnišnice za duševne bolezni in ko je njegova mati naredila samomor. Ta vrinjeni strip se stilno in vsebinsko popolnoma razlikuje od ostalega dela in deluje kot svojevrstni tujek.



Prizor iz stripa *Maus* Arta Spiegelmana.

Avtor v več intervjujih pravi, da je strip *Maus* avtobiografsko delo²⁶, oz. da je "realistična fikcija". S tem hoče povedati, da je v načelu realističen, vendar omejen s tem, česar se je njegov oče bil pripravljen spomniti in kar je bil zmožen artikulirati. Strip na več prepletenih ravneh pripoveduje več zgodb oz. resnic: zgodbo poljskih Židov in holokavsta; zgodbo očetove post-holokavstske prilagoditve v ZDA in njegovih odnosov z dvema ženama; zgodbo avtorjevega odraščanja in njegove osebne "prilastitve" svojega dvojnega razvojnega imperativa: osebno-družinskega in

²⁵ Angleško "Prisoner on the Hell planet, A case study".

²⁶ Goffard, 1992.

zgodovinsko-nacionalnega. Enostavno rečeno, kako se soočiti in preživeti z življenjsko zgodbo svojih staršev?²⁷

Takoj opazna posebnost *Mausa* je ta, da so v njem Židje prikazani kot miši/podgane, Nemci (nacisti) kot mačke, Poljaki kot svinje, Američani pa kot psi. Izbor živalskih metafor izziva mnoge (neprijetne) asociacije. Temeljna kakovost stripa pa je v njegovi natančni dodelanosti in večplastnosti, ki vključuje različne ravni (samo)refleksije, ki bralca pripeljejo do vpogleda v kompleksnost individualnih, družinskih, nacionalnih in zgodovinskih resnic.

Strip *Maus* je spričo svoje inovativnosti, vsebinske polnosti in verodostojnosti (oz. avtentičnosti) postal referenčno delo in predmet mnogih analiz ter tudi doktorskih disertacij. Strip so začeli uporabljati kot enega od pripomočkov/gradiv na univerzitetnih tečajih kreativnega pisanja²⁸ pa tudi v preučevanju razreševanja travme holokavsta²⁹.

Nasilje je v stripu *Maus* prikazano veliko bolj neposredno in grozljivo kot v Eisnerjevem stripu *V središče viharja*. Medtem ko so bili v slednjem stripu v ospredju (razmeroma varni) družinski prizori ter prizori (razmeroma perspektivnega) mladostnikovega odraščanja, so v *Mausu* pretežno vse sličice označene s tesnobo, prikazujejo dejavnosti samozaščite, bega in načrtovanja obrambe pred zunanji sovražniki. Tudi odnosi med očetom in sinom ter med očetom in njegovo ženo niso predvsem prizori varnega sožitja, ampak velikokrat prizori napetosti, negotovosti, ambivalentne bližine, pogojne ljubezni. Nasilje nacistov je prikazano odločno in nedvoumno, čeprav bolj prek prikazovanja vzdušja in nasilnih simbolov (bodeče ograje, orožje, psi, prežeče poze) kot s prikazovanjem neposrednega nasilja. Le-to je narisano na nek način obzirno, brez vidne želje, da bi se prikazovanje nasilnosti pretiralo in da bi postalo samo sebi namen. Dejansko lahko bralec večkrat začuti, da se – trideset let po dogajanju dejanskega nacističnega nasilja – drama nasilja dogaja danes v notranjosti stripovskih protagonistov, kar se posredno odraža tudi v njihovih odnosih.

²⁷ <http://www.albany.edu/museum/wwwmuseum/holo/Spiegelman.htm>

²⁸ Thomas, 1996.

²⁹ <http://www.georgetown.edu/bassr/218/projects/oliver/MausbyAO.htm> in Leventhal, 1992.

Tudi v tem delu ni posebej in izrecno problematizirana politična, ekonomska in socialna struktura vsakdana (ameriške) sedanosti. Vendar pa tovrstne teme obstajajo kot komajda nakazane teme; če ne drugače, potem ob prej omenjenem "vrinjenem" stripu, ki Zemljo poimenuje Planet Pekel. Pri tem ni povsem jasno, ali njegova "peklerska" narava izhaja iz strukture zunanjega (političnega) sveta ali iz strukture avtorjeve (nepopolne, poškodovane, zlomljene) osebnosti. Površinsko branje stripa daje morda vtis, da je treba k temu problemu pristopiti s psihiatrične perspektive, kar nakazuje podnapis k vrinjenem stripu: "Študija primera". Tako najdemo v stripu lahko nekakšno dvojnost: po eni strani je kot negativno (oz. vzrok zla) v stripu dosti jasno nakazana nasilnost nacistov, s katero se vse začne, po drugi strani pa strip ne kaže več slike/vizije nekonfliktne osebnosti/družine (medtem ko je Eisnerjev strip še impliciral družino kot pozitivno in kot varovalo pred zlom zunanjega sveta). Tega varovala – niti kot oddaljene vizije – v *Mausu* več ni.

Igor Kordej in njegove tri zbirke kratkih stripov

Igor Kordej je bil rojen 1957. leta v Zagrebu. Tam je tudi končal šolo uporabnih umetnosti. Stripe je objavljajal od 1977. leta naprej, v začetku predvsem v revijah Vidici, YU strip magazin, Polet, Student, Cepelin in drugih. V začetku je risal stripe pretežno po scenarijih Mirka Ilića. Zelo kmalu je uspel tudi v tujini, saj je veliko objavljajal v Španiji, Franciji in ZDA ter izdal pet samostojnih stripovskih albumov (zbirk oz. knjig) v tujini, preden je izšel njegov prvi album v Jugoslaviji. Dobil je nagrado *Sedem sekretara SKOJ* in vrsto drugih revialnih in festivalskih nagrad. Zadnje desetletje (in več) riše stripe za tuje naročnike.

V nadaljevanju obravnavam tri Kordejeve stripovske zbirke oz. albume, ki so izšli leta 1990 v zbirki *Kondor*; *Biblioteka YU stripa*. To so albumi *Zvijezde*, *Metro* in *Stranac*³⁰. Prva dva sta zbornika kratkih stripovskih zgodb, tretji pa je celovito delo. Vsa tu zajeta dela so bila objavljena že prej v revialnem tisku (oz. v obliki zbornika v tujini).

Junaki teh Kordejevih zgodb so v glavnem mlajši moški, recimo

³⁰ Kordej, 1990a; Kordej, 1990b; Kordej in Ilić, 1990.

na začetku odraslosti ali v zgodnjih srednjih letih, včasih tudi mlajše ženske in – včasih – "druga" bitja neznanega izvora. Večina teh junakov ni srečnih, na obrazih in v drži telesa se jim kaže nesrečnost, obup, groza, predvsem pa občutki ujetosti ali izgubljenosti. Dramatski vrh zgodb so trenutki, ko se junaki zavedo svojega položaja in ko se zavedo tudi tega, da nimajo moči, da bi ga spremenili.

Neprijetna situacija protagonistov

ŠE POČINE IZAVOJ... ALI ŠTO MOGI? MOJIM SJEJITI
TAJ UNUTRAŠNJI PORUKI KOJI ME VERA DA SE SAUCAVA VRE-
MENOM. POKUPIM SAM POKUPAVAO OROUETI TOMI MOGI
TU LA OMI BI MI SE ČAVIA KAPITALA OD BOJA
ME ŽNAM ŠTO ME ANČALO DA KRETRAM OMI ČAVIA
PROVA NO NIJE BI TO LOSE, KAP JE TRAVICEM OŠECAM
SE NACURVE, MOČIJE. GORIM ŠTO MIKAR ME BIH GO-
VORIO, NEMAM ŠTO TRAKI ME BIH REČIO
MOJA BRACA ŽENICA MIŠU DA SAM LUD (MOŽDA I JEŠAM)
NEŠTA JE VINO ŽANKA - MOŽDA ME JE NAŠUSTILA
GORICNO SAM SIČARMI DA JE JAVJALA TRAGIČNA ZA MO-
JE PUTOVANJE
KOLIKO BIH DA ME NAŠUMIJE, ALI NIKAD NEČU MOČI KREČIJA
OŠAVITI ŠTO SE TO KONČEMO NEŠTA U MOJOJ TIŠKI.

zgodb ni posledica kakšnih njihovih grehov ali napak ali sploh kakršnih koli njihovih dejanj. Bolj gre za njihovo ujetost v določene sisteme, velikokrat pa kratkomalo za igro naključja, lahko bi rekli za usodo, ali pa za njihovo vpletenost v dogajanja, ki jih vodijo neznane sile zunaj človeštva. Vendar pa je - pogojno rečeno - krivda junakov v tem, da so aktivni. Da si želijo, da upajo, da si prizadevajo, da sanjajo, skratka da sodelujejo v življenju, da se igrajo igre življenja, da si prizadevajo za neke (pozitivne) cilje, kar jih neizbežno vodi njihovi usodi naproti.



Zanimiva splošna značilnost Kordejevih junakov je, da nimajo imena. V zgodbi *Tujec*, ki je dolga in pelje junaka skozi veliko različnih situacij, v katerih kaže, da je tesno povezan s soljudmi, ga nihče ne pokliče po imenu in tudi sam o sebi ne razmišlja z imenom. Kordejev brezimni junak je oropan identitete: ne pozna svojega imena, ne ve, kdo je, od kod prihaja in kam gre, ali pa predstavlja slehernika, izgubljenega v množici, popolnoma izmenljivega posameznika. Srečamo pa še dve drugačni razlagi odsotnosti njegove identitete: v eni varianti predstavlja posameznika na begu, ki bi ga lahko prepoznali, če bi imel svojo identiteto; njegova edina - čeprav paradokсна - obramba pred tem, da bi ga ujeli in izničili, je, da svojo indentiteto "pozabi" in se skriva v množici drugih brezimnih posameznikov. Druga, še bolj grozljiva varianta pa je, da ta junak stripa sploh ni človek, temveč neko povsem neznano bitje, morda izvenzemlskega izvora, ki se skriva v človeški preobleki in si privzame takoimenovano normalno človeško identiteto, ki pa je v Kordejevi interpretaciji brezimna in poljubna lupina človeškosti.

Dve različni inačici Kordejevega grafičnega prikaza brezidentitetnosti sta, prvič, ljudje v enakih uniformah, drugič pa ljudje, ki so oblečeni vsak popolnoma drugače, vendar zato, ker je različnost zapovedana, kar hkrati tudi pomeni, da nihče ni podoben ali blizu komu drugemu, da nihče nikomur ne pripada. Tretja varianta prikaza tega stanja je človek – klovn (ki npr. v *Tujcu* nosi pol belo pol črno masko). Junak izbere preobleko klovna, ker misli, da bo v njej najmanj opazen. Glede na to pa, da je klovnovska preobleka dejansko kar najbolj opazna, moramo pomisliti, da gre pri tem bodisi za neko metaforo, bodisi za nekakšno ambivalentnost, katere en pol predstavlja skrivanje, drug pol pa kar najbolj odprto problematiziranje samega sebe in svojega položaja.

Klovnovska preobleka Kordejevega junaka se zelo razlikuje od klovnovskega obraza, ki ga srečamo v znanem stripu *The Crow* (Krokar)³¹. Krokar nosi klovново masko s ponosom in z namenom, zanj predstavlja pozitivno identiteto, recimo angela maščevalca, ki v svetu nasilja, še z večjim nasiljem ponovno vzpostavi pravičnost in poravna stare račune. Kordejev junak pa nosi klovново masko z muko, z odporom, zato, ker ne ve, kaj drugega naj sploh da na obraz, ker za njim skriva praznino, ali pa ker bi rad s karikaturο lažne

³¹ O'Barr, 2002.

osebnosti in identitete opozoril na svoj problem. V nekaj kritičnih situacijah pa se njegova maska z njim pogovarja in izkaže se, da je njej bolj kot njemu jasno, kaj hoče in v kaj ga zgodba vodi.

Kordej najpogosteje uporablja formalni okvir žanra znanstvene fantastike, onirične (sanjske) proze ali pa zgodbe absurda. V albumu *Tujec* gre za junaka, ki stalno beži pred nedefiniranimi zasledovalci, ki mu domnevno strežejo po življenju. Beži iz sanj v sanje; vedno, ko se zbudi iz enih sanj, se znajde v drugih, v nekem trenutku pa ni več jasno, čigave so te sanje in ali ni on sam samo sanjski lik nekoga drugega. Sanje se dogajajo v različnih časih, tako da protagonist stripa potuje tudi naprej in nazaj skozi čas, pri čemer se nam včasih časovni premiki pomešajo s preskoki sanj. Iz sanj v sanje ter v vseh časih pa se nadaljuje beg pred zasledovalci, kljub menjavi protagonistov sanj oziroma subjektov sanjanja.

Kordej v *Tujcu* bogato uporablja citate in parafraze iz svetovne literature, bodisi takoimenovane resne bodisi pop kulture. Naslov stripa *Tujec* spominja na Camusa, v zgodbi se pojavi Wellsov popotnik skozi čas, zgodba pa se konča kot v filmu *Mož, ki je padel na Zemljo*³² z Davidom Bowiejem v glavni vlogi. Tako kot se izvenzemeljsko bitje v tem filmu skriva v človeško lupino, se Kordejev junak skriva v Bowieja, saj meni, da je v preobleki slavne pop zvezde, ki jo vsi poznajo, in ki je enkrat lahko ženska, enkrat moški, vmes pa še spolno neopredeljeno oz. transvestitsko bitje, najbolj varen pred prepoznanjem in pred zasledovalci. Kordejev junak, ki se slučajno znajde v ženskem telesu, potem odgovori, ko jo nek znanec povabi v posteljo, takole: "Ne vem, lahko, vseeno, čisto vseeno je ...". In to je poslednje obupno sporočilo zgodbe: "Čisto vseeno je ...".

V albumu kratkih zgodb *Zvezde* je najpogosteje uporabljen žanr znanstvene fantastike oz. znanstvenofantastične črne utopije. V zgodbi *Zvezda* propadli igralec drugorazrednih kriminalnih filmov pijan v izložbi televizorjev gleda enega svojih starih filmov, ko ga ubije pravkar prispelo bitje iz vesolja na enak način, kot je bil ubit tudi v filmu, ki ga kaže televizija. V zgodbi *Hiša na hribu* živita v hišici mlada zakonca. Pred hišo pristane leteči krožnik, iz njega izstopi vesoljec, ubije moža in se prelevi v njegov lik. Ko je levitev

³² V angleškem izvorniku *The Man Who Fell to Earth*, režiserja N. Roega, posnet leta 1976.

končana, ga nagega vidi žena in začneta se ljubiti. Po ljubljenju se mož-vesoljec po nesreči izda in hoče ubiti še ženo. A ona je hitrejša, in izkaže se, da je tudi ona zunajzemeljsko bitje, morda z nekega drugega planeta. V zgodbi *Zvezdni prah* mlado dekle v krizi sreča moškega, ki ji zna brati misli in je videti kot neandertalec. Nato se gre z nekim drugim moškim ljubiti, a se ji med ljubljenjem zaradi spomina na otroško spolno zlorabljanje "strga" in svojega partnerja ubije. Na koncu se izkaže, da ji je pri tem dejanju, ki je imelo zanj vlogo nekakšne osvoboditve, pomagal prej omenjeni neandertalec, ki je s tem storil dobro dejanje in se nato vrnil domov, nekam v vesolje. Morda najbolj optimistična je zgodba *Pouk iz anatomije*, v kateri dekle in fant po naključju najdeta nenavadno glavo tujega izvora, zaradi česar se začneta spreminjati v drugačni bitji, sicer podobni človeku, a vendar drugačni in morda boljši.

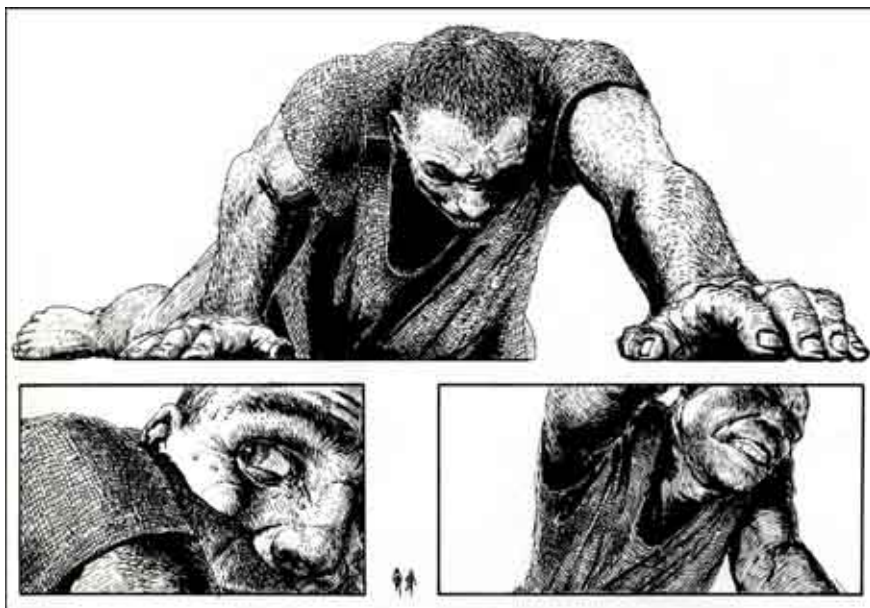
Tretji album *Metro* prinaša kratke zgodbe brez besed³³, tudi pogosto s klasičnimi temami znanstvene fantastike. Za te zgodbe, katerih scenarist je bil Mirko Ilić, je značilna popolna obsedenost z nasiljem kot temeljnim pogojem človeške eksistence. Vendar pa ne gre za užitek ob golem nasilju (kar bi bila svojevrstna pornografija), temveč za raziskovanje metaforičnih potencialov nasilja in nasilnosti.

V zgodbi *Metro 1* nekdo ubije človeka, da bi mu ukradel denarnico, a po naključju denarnico dobi nek tretji človek. V zgodbi *Metro 2* nekdo (spet v obleki klovn) strelja v klapo mladostnikov, ki se iz njega norčujejo, a pri tem nevede ubije tretjega, nedolžnega človeka. V zgodbi *Linija smrti* psi odkrijejo, kako se lahko znebijo vseh ljudi. Zame najbolj pretresljiva je zgodba *Policisti in lopovi*, v kateri ima nek človek grozno moro in sanja, da prihajajo policisti po njega. Sredi more ga zbudi resnično trkanje policistov po vratih in izkaže se, da so prišli po njega, ker je tudi on policist in mora v službo.

Zgodba *Do zadnjega diha* pa na svojevrsten način vsebuje poanto celotnega Kordejevega dela. V zgodbi junak nenadoma steče, kot bi mu šlo za življenje, do hladilnika in vzame iz njega pločevinko piva. Ko jo spije, nastane eksplozija, ki uniči cel svet. Gre za tipično

³³ Lepota teh zgodb brez besed je tudi v tem, da se osebe dejansko pogovarjajo, kar izpričujejo stripovski "balončki", ki jim izhajajo iz ust. Vendar pa je besedilo napisano v nekem neznanem jeziku, kar pa jasnosti in sporočilnosti zgodb sploh ne moti.

zgodbo absurda, kjer ne najdemo neke običajne lestvice vrednot, kjer je vse vredno toliko kot nič, kjer je konec sveta blizu, kjer je iskanje smisla nesmiselno, in kjer je požirek piva ravno toliko vreden kot cel svet in vse življenje, ali pa je enostavno največ, kar od življenja lahko imaš. Ta zgodba vsebuje jasne reference na filme črnega vala, na primer na istoimenski film z Jeanom Paulom Belmondom v glavni vlogi³⁴, ali pa na film *Zabriskie point*³⁵, ki se konča tako, da v fantaziji glavnega igralca cel svet eksplodira.



Prizor iz Kordejeve zgodbe *Policaji in lopovi* iz stripovske zbirke *Metro*.

V Kordejevih stripih se jasno kažejo odmevi 68. leta. V večini zgodb prevladuje antiutopična nota, soočanje nemočnega posameznika z avtoritarnim družbenim okoljem oz. načelno kritičen pogled na družbo. Kordej te teme ne obravnava na primeru nekih

³⁴ V francoskem izvorniku *A Bout de Souffle*, režiserja Jean-Luc Godard-a, posnet leta 1960.

³⁵ *Zabriskie point*, režiserja Michelangela Antoinioni-ja, posnet leta, 1970. Tudi sicer so Kordejstri polni referenc in citatov iz (kulturnih) literarnih, filmskih in slikovnih del, posebej iz žanra znanstvene fantastike. Najdemo jih bodisi v naslovih zgodb, bodisi v posameznih likih iz zgodb, bodisi v temah zgodb in njihovi izpeljavi.

posebnih junakov, bodisi superherojev bodisi posebno ogroženih ljudi, temveč na primeru slehernika, vsakdanjega človeka. Njegova pripovedna taktika je, da odkriva konflikt med posameznikom in družbo v vsakodnevnem, najbolj običajnem in "normalnem". Zoran Đukanović zato pravi, da so njegovi stripi deziluzionistični³⁶.

Nasilje ima v teh zgodbah precej ključno vlogo. Večina medčloveških konfliktov oz. konfliktov med posameznikom in družbo se konča z nasiljem; družba je Kordeju sinonim za represijo in omejevanje, ki se mora – pri dejavnem posamezniku – končati z nasiljem in propadom. Umik iz tega stanja je mogoč samo "nekam drugam", stran iz človeškega in včasih ven iz človeka. Npr. na neke druge zvezde, s pretvorbo v neka druga bitja, v fantazijo, v smrt. Čeprav tudi Kordej ne kaže posebnega veselja do tega, da bi nasilje prikazoval pretirano podrobno, nima pomislov pred tem, da bi ga pokazal. Za razliko od Spiegelmana v tem smislu ni "obziren", ni mu pa niti treba biti preveč izrecen, saj je nasilje logičen iztek celotne zgodbe in nas celotna zgodba neizbežno pelje k nasilnemu koncu.

Dylan Dog, junak masovnih medijev 90. let

Lik Dylana Doga je ustvaril scenarist Tiziano Scavi, ki je bil rojen 1953. leta v Italiji, kjer je tudi doslej delal³⁷. Prvi zvezek Dylana Doga je izšel poleti leta 1986 in od tedaj pa do danes zvezki še vedno redno (mesečno) izhajajo. Vseh skupaj je že 188³⁸. Tiziano Scavi za svoj strip – po meni dostopnih informacijah – še ni dobil kake pomembne literarne nagrade (kot npr. strip Maus), zato pa je Dylan Dog najboljše prodajani italjanski strip (v najboljših časih več kot milijon izvodov mesečno), danes pa znaša naklada še vedno neverjetno število – 300.000 izvodov mesečno³⁹. Po podatkih slovenskega distributerja se v Sloveniji proda mesečno 1.200 – 1.400

³⁶ Đukanović, 1990.

³⁷ Dejansko je Dylana Doga ustvaril Scavi in pripravil scenarije za večino zvezkov, v zadnjih letih pa scenarije vedno pogosteje pišejo tudi drugi scenaristi. Vseeno bom v nadaljevanju kot scenarista Dylana Doga imenoval samo Scavija.

³⁸ www-en.sergiobonellieditore.it

³⁹ Devil in Šunjić, b.l.

izvodov v hrvaščini⁴⁰. Za neverjetni uspeh stripa je bilo menda zelo pomembno tudi to, da predstavlja enega od redkih stripov, ki jih je sprejela tudi ženska javnost, saj je med tistimi, ki strip berejo (in kupujejo) velik del žensk⁴¹.

Strip Dylan Dog je – tako kot Kordejevi stripi - poln referenc in citatov. Ti so včasih nakazani in skriti, velikokrat pa tudi eksplicitno umeščeni v strip (v poseben okvirček), skupaj z imenom avtorja in letnico vira. Citati izvirajo iz klasičnih del (kot je npr. Sveto pismo), pa tudi od avtorjev, ki se ukvarjajo s transcendenco, nadrealnim in tudi socialnim (npr. L. Carroll, Baudelaire, Eco). Strip pomeni izziv in literarno privlačnost tudi (ali predvsem) za intelektualno razgibano bralstvo, kar dokazujejo izjave pomembnih kritikov in intelektualcev. Umberto Eco, ki tudi sam občasno nastopa v stripu (pod nekoliko spremenjenim imenom Humber Coe), je menda izjavil: "Dneve in dneve lahko čitam Sveto pismo, Homerja in Dylana Doga ...".

Privlačnost Dylana Doga pripisujejo deloma temu, da obravnava pereče socialne teme današnjega časa, kot so rasizem, nasilje, droge, varstvo pravic živali, ekološka vprašanja, predvsem pa osamljenost, velike skupine obubožanih in socialno odvečnih ljudi (starih, priseljencev, brezposelnih, itd.), korporativizem ter popolno prevlado močnih in bogatih nad šibkimi in revnimi. Sooča oz. srečuje se s temi problemi, vendar ne tako, da bi se z njimi – v vlogi kakega superheroja - zares boril, morda celo oborožen s kako ideologijo dokončnih resnic. V tem smislu je Dylan Dog daleč od ideologije; predvsem je opazovalec stvari, načelno bolj pasiven kot aktiven, vendar ga dogajanja, ob katerih ne more ostati brezčuten in neopredeljen, potegnejo vase in aktivirajo.

Dylan Dog⁴² je torej čuteč junak, eden redkih, ki zmorejo še jokati, včasih tudi iz sočutja do morilca. Stvarem se čudi, vendar ga ne presenečajo in jih ne obsoja. Čustveno je odprt za druge, vendar pri tem ni solzav in nikoli ne moralizira. V tej dimenziji čustvenosti je iskati drug razlog za njegovo popularnost, predvsem tudi med ženskim bralstvom. V njegovih zgodbah se vedno aktivirajo čustva

⁴⁰ Dekleva, 1997. Stripe Dylan Dog je najprej izdajala Slobodna Dalmacija, sedaj pa zagrebški izdajatelj Ludens.

⁴¹ Devil in Šunjić, b.l.

⁴² Precejšen del nadaljevanja tega poglavja je bil že objavljen v Dekleva, 1997.

ljubezni, sočutja in naklonjenosti, pa čeprav so namenjena močno "drugačnim" subjektom.

Tretji razlog njegovi popularnosti je v žanrskem vzorcu, ki mu strip sledi. To je žanr grozljivke oz. zgodbe skrivnostnega, nepoznanega, mejnega in nadnaravnega (včasih tudi z elementi znanstvene fantastike). Vendar pa se ta žanr praviloma meša z žanrom komedije, z mnogimi elementi satire.

Vse dogajanje je postavljeno v kontekst v s a k o d n e v n e g a , banalnega in trivialnega. Protagonisti stripa so (poleg glavne osebe Dylana Doga) običajni ljudje, ki se jim začnejo dogajati močno



Prizor iz stripa Dylan Dog.

nenavadne stvari oz. se znajdejo v neobičajnih okoliščinah. Tudi Dylan Dog je na nek način povsem običajen človek. V stripu ni predstavljen niti kot močan človek, niti kot izrazito pameten, prav nič ni zviti ali prebrisan, prej je naiven in preprost. Avtor ga je naredil "nepopolnega": izkaže se, da je zdravljeni alkoholik, boji se letenja in višine, večkrat je depresiven, ponoči je anksiozen, zjutraj težko vstane, ... Denar mu ni pomemben; predvsem zato, ker nima posebnih materialnih potreb in ker živi skromno; vseeno pa z družabnikom Grouchotom večkrat nimata denarja za mesečne račune. Njegov partner oz. pomočnik Groucho je na poseben način nor, prej mu je v napoto kot v korist, vendar mu velikokrat na nepričakovan način reši življenje. Morda zato Dylanu norost ni tuja; zlahka sprejema vse vrste drugačnosti in nenavadnosti.

Res pa je, da je privlačen moški v najlepših letih (nakaj nad 30). Njegov odnos do žensk je značilen: nima stalne partnerice, vendar ženske iskreno ljubi. Bolje rečeno, one ljubijo njega, on pa se jim ne more upirati. Kratko malo, sprejema jih in ljubi. Je sentimentalen ter romantičen in ljubezen jemlje zares, kar pomeni, da z ženskami spi le, če jih ima rad. To pa se zgodi skoraj v vsakem zvezku (z drugo žensko).

Ključna za strip je Dylanov poklic, ki si ga je izbral že v otroštvu in ki je zelo poseben: Dylan je raziskovalec nočnih mor. To pomeni, da ima sposobnost, da živi nekje vmes med svetom budnosti in svetom sanj in podzavesti: izkaže se, da je to predvsem svet groze in pošasti. V njegovih zgodbah se stvari dogajajo vedno podobno: začnejo se vrstiti skrajno nasilni, fantastični, nadrealistični umori, ki so prikazani s poudarjenimi podrobnostmi. Pri tem otroci niso kaka posebej varovana izjema. Umirajo tudi oni, prav nič manj grozno, vendar so včasih otroci tisti, ki mu pokažejo ključ za rešitev skrivnosti.

Z raziskovanjem teh umorov se začnejo ukvarjati različne ustanove, praviloma policija. Policijski pristop pa je tak, da bodisi nasilne dogodke zanika, bodisi jih pripisuje nekakšnim naključjem ali zunanjim silam, najpogosteje pa domneva, da so umori dejanja blaznih, neprištevnihi morilcev. V vseh teh primerih klasičnega policijskega dela vidimo, da inšpektor Bloch ne poskuša razumeti pomena ali sporočila umorov - za njega je najpomembnejše najti storilca, s tem je primer zaključen in njegova pokojnina zagotovljena.

Dylana v zgodbo potegnejo ljudje, ki ga prosijo za pomoč, ali pa kar sam opazi nenavadno dogajanje. Včasih se zdi, kot da ga pošasti in more same iščejo. Grozljivo dogajanje ima v stripu značilno sanjsko naravo: prvič je tako grozljivo, da je v realnem svetu že kar nemogoče, drugič pa se pošasti kažejo samo nekaterim ljudem, medtem ko jih drugi ne vidijo (seveda pa v stvarnem svetu kljub temu obležijo stvarna trupla ljudi).

Dylan v zgodbah prehaja iz budnosti v sanje in v more. Sposoben je komunicirati tako z "odtrganimi" ljudmi, ki doživljajo more, kakor tudi z normalnimi, ki v more ne verjamejo ali pa se spreminjajo v trupla. Dylanova moč je v tem, da je čustveno odprt, da je pripravljen poslušati, ne samo govorico političnih javnih medijev, ampak tudi

govorico posameznih ljudi in celo prikazni iz sveta med budnostjo in sanjami.

V zgodbah se praviloma izkaže, da se more in pošasti v stiku z Dylanom razkrijejo oziroma same sebe spoznajo. Izkaže se, da so more pravzaprav projekcije ljudi, osamosvojene in materializirane oblike čustev in teženj ljudi iz zgodbe. Pokaže se, da najdemo pri Dylanovih sogovornikih (oz. soigralcih) velikansko mero osamljenost, tako pri mladih kot pri starejših ljudeh, veliko bolečine, praviloma zaradi ljubezni, njene odsotnosti ali nesrečne ljubezni, veliko ljubosumja in strahu pred smrtjo zaradi neuresničenega, nesmiselnega in nasploh "abortiranega" življenja. Eden od smislov mor je v posebni "dinamiki strahu". Ko Dylan nekoč vpraša otroke, zakaj si izmišljajo pesmice in izštevanke o groznih pošastih, mu eden od otrok odgovori: "Včasih se je lepo bati. Lepo se je strašiti in si izmišljati pošasti in more, ker tako ni treba misliti na še veliko bolj strašno resničnost osamljenosti in pomanjkanje ljubezni".



Prizor iz stripa Dylan Dog.

Dylanova pripravljenost soočiti se z morami se izkaže kot njegova sposobnost soočiti se z vsemi temi temnimi čustvi. More in pošasti, ki se kažejo kot brezmejno in nesmiselno nasilje, se - ko so videne in slišane - nenadoma spremenijo v obžalovanja in sočutja vredne nesrečne ljudi. Dylan to transformacijo povzroči s tem, da pred morami ne beži in jih ne obsoja, temveč se z njimi sooča in za njih tudi joka.

Pokaže se, da more niso nekaj zunaj življenja. Bolj so tisti del življenja, ki ga posamezniki in skupnost nočemo pogledati in sprejeti, ali vzeti za svojega. Hana, ena od Dylanovih prijateljic pravi: "Samo življenje je lahko mora. Ampak zakaj je ljubezen tako nemogoča?" Pokaže se, da je svet pošasti in peklenščkov veliko manj peklenški kot naš resnični svet, saj se Dylan z njimi lahko spopade, medtem ko stvarni problemi, osamljenost, sovraštvo, strah in groza nimajo enostavnih rešitev. Pravzaprav ti stvarni problemi v Dylanovih zgodbah nimajo pravih rešitev; vendar pa je delna rešitev v tem, da jih ljudje prepoznajo. Takih ljudi pa je malo; poleg Dylana komaj še kdo. Večina drugih ljudi se ob koncu zgodbe oddahne, velikokrat tako, kot da bi rekli: "Ah, saj ni bilo nič". Na koncu jo najbolje odnesejo nočne more in pošasti: odrešene so svojega umetnega obstoja in delovanja, ki ga tudi same ne marajo.

Včasih pa se izkaže, da so pošasti mnogo manj grozne kot resničnost velikih človeških pozitivnih idealov, in včasih so pošasti celo tiste, ki se proti tej realnosti bojujejo. V neki zgodbi se izkaže, da je največja groza in največje nasilje - normalnost sama. In sicer tista najbolj vsakdanja normalna, neekscenčna, navidez nenasilna ravnodušnost in manko stikov med ljudmi. Ob takem stanju šele postanejo možne vse druge oblike nasilja.

Strip Dylan Dog tematizira krhkega in neizpolnjenega posameznika v precej neobvladljivih in "nečloveških" socialnih okoliščinah, pri čemer človekove notranje konflikte in destruktivne težnje ter odtujen socialni svet predstavljajo pošasti in more, ki so bistvu naše materializirane projekcije. Te so v svetu Dylana Doga - za razliko od svetov Eisnerja in Spiegelmana - vseobsežne in grozljive do skrajnih meja; vsakdanja stvarnost je le tanek lošč, ki pokriva "resnično", morasto strukturo sveta. Nasilje je zato v stripu prikazano totalno, do konca ekscenčno in z vsemi podrobnostmi. Tisto, kar je skupno takorekoč vsem zvezkom Dylana Doga, je do konca sadistično, neusmiljeno, navidez nerazumljivo in nesmiselno nasilje.

Eno od vlog stripa vidim v razvijanju vpogleda v skrite plasti, na eni strani individualnega in nezavednega motiviranega, na drugi strani pa socialno strukturiranega, "normalnega" in normaliziranega nasilja. Čeprav Dylan Dog sovraži nasilje v vsaki obliki, nima odgovora na vprašanje, kako to nasilje omejiti ali odpraviti. Njegove rešitve so bolj ali manj naključne, priložnostne in nepopolne. Prav tako, kot je tudi v življenju. Vendar pa Dylan v svojem življenju, v svojih malih razvadah in v projektih, za katere je jasno, da se ne bodo povsem uspešno končali, vztraja. S tem simbolizira upanje, moč domišljije in nakazuje na (še nepriznane in nepoznane) poti transcendence.



Primerjava nasilja in strukture vsakodnevnega življenja v štirih stripih

V tem članku sem nameraval primerjati prikazovanje nasilja in vsakodnevnega življenja v štirih stripih. Izbral sem stripe, ki naj bi kazali na dojetanja in življenjske resnice štirih različnih generacij. Izhodišče analize je bila torej teza, da izbrani štirje avtorji in njihovi stripi pripadajo različnim generacijam.

Pri razvrščanju štirih avtorjev in njihovih stripov v štiri generacije sem se srečal z več vprašanji in dilemami. Prva dilema se je nanašala že na dejstvo, da so analizirani stripi vseh štirih avtorjev, ki so bili rojeni v obdobju od leta 1917 do 1957, prvič (v popolni obliki) izšli skoraj hkrati, namreč v obdobju od 1986 do 1991⁴³. Ali naj bi torej

generacijsko pripadnost ali relevantnost določal glede na starost avtorjev ali glede na čas nastanka njihovih del? Druga vrsta vprašanj se nanaša na dejstvi, da so analizirani avtorji ustvarjali v različnih družbenih in kulturnih okoliščinah (v ZDA in v Evropi, v kapitalizmu in v socializmu) ter da so bila nekatera dela pretežno subkulturna (v času nastanka *Maus* in *Kordejevi stripi*), druga pa so bila od vsega začetka namenjena masovni uporabi (*Dylan Dog*). Moja razvrstitev avtorjev in njihovih stripov v generacijske "predalčke" je torej nujno zelo osebna, nejasna in potencialno oporečna.

Najmanj težav sem imel z Eisnerjem, ki se po starosti najbolj razlikuje od ostalih, in ki sem ga uvrstil (tabela 1) v kategorijo predvojne (in pogojno vojne) generacije. Po starosti naslednjega, Spiegelmana, ki je od mlajših dveh ustvarjalcev starejši 10 oz 6 let, sem uvrstil v generacijo dveh povojnih desetletij, še posebej zato, ker je tematsko v svojem stripu usmerjen tako izrazito v preteklost, predvsem v življenje svojega očeta in še posebej v čas njegove medvojne internacije. Oba mlajša ustvarjalca sem razločil in razvrstil predvsem z upoštevanjem obdobja nastajanja njunih stripov ter ciljnih publik. Pri *Kordeju* so to pretežno 70. (in zelo zgodnja 80.) leta ter študentska populacija v tistem času. Pri *Sclaviju* pa so to pozna 80. in 90. leta ter mlada generacija tistih let⁴⁴.

Primerjalno branje vseh štirih stripov me je opozorilo na mnoge zanimive razlike, ki jih na kratko in poenostavljeno povzemam v tabeli 1.

Stripa obeh najstarejših avtorjev natančno opisujeta zgodovinske in družbene korenine obeh avtorjev ter zelo podrobno in specifično razvoj njune identitete. Ta razvoj je v obeh primerih poln konfliktov in bolečin, vendar se protagonisti zgodbe zavedajo izvorov svojih konfliktov, imajo razmeroma jasno ozaveščene cilje in vrednostne

⁴³ Za tri od štirih avtorjev (vse razen Eisnerja) pa vemo, da korenine oz. prve verzije njihovih stripov segajo v zgodnja ali srednja 70. leta.

⁴⁴ Taka razvrstitev je bila skladna tudi z mojim zaznavanjem stilnih in tematskih značilnosti štirih stripov. Naj kot zanimivost dodam, da so bila meni, ki sem bil rojen 1953. leta, *Kordejeva* dela že v prvem trenutku blizu in všeč; na *Dylana Doga*, ki me je nekako izzval, sem se moral vendarle nekaj časa "privajati"; Eisner mi je bil na trenutke "dolgočasen" oz. mi ni nudil novih vpogledov in uvidov; *Maus* pa me je zanimal izrazito tudi zato, ker sta bila – tako kot *Spiegelmanova* - tudi oba moja starša med vojno internirana in sem ju zato v marsikaterem oziru v *Mausu* "prepoznal".

prioritete. Oba avtorja tudi govorita o pomembnih (in ekskluzivnih!) osebnih (to je ljubezenskih ali družinskih) navezavah in zavezanostih. Starejši avtor le-teh sploh ne postavlja pod vprašaj, jih načelno sprejema in v njih najde razmeroma veliko varnosti, mlajši pa živi v njihovem okviru, vendar eksplicitno (in še bolj implicitno) govori o mnogih stiskah in problemih, ki izvirajo prav iz teh odnosov.

Kordejev junak, predstavnik generacije 68. leta, ki nima imena, se ne zaveda svojih korenin, vrednot, ciljev, čeprav ga posamezni elementi le-teh kar naprej preganjajo in povzročajo, da je njegova identiteta do skrajnih meja raztrgana, lahko bi rekli "zbluzena", poljubna in nestabilna. Med temi identitetnimi elementi so pogosti ostanki ali spomini na velike družbene projekte, take ali drugačne osvoboditve, pravičnosti, vsesplošne ljubezni ali celo smrti v korist nekih kolektivitet. Zaradi vseh teh velikih in pozitivno obarvanih vizij je junak zmožen etičnih ali moralnih "refleksov". Ti so zaradi njegove brezimnosti in pomanjkanja identitete sicer vselej patetični in obsojeni na neuspeh, vendar nam je junak zaradi tega lahko simpatičen. Junak v svojih sanjah in potovanjih skozi čas sreča več svojih ljubezni, partneric in celo žena, na nek način bi jih lahko ljubil ali vsaj sprejemal njihovo ljubezen, a problem je v tem, ker jih sploh ne spozna. Ljubi jih iskreno, vendar se nanje ne naveže in se jim ne zaveže. Kordej v svojih zgodbah odraža situacijo generacije 68. leta, oziroma spoznanja o neuspehu vizij in projektov te dobe.

Dylan Dog pa - kot tipični junak 90. let - nima zgodovine, korenin in identitete in kaže, da ju sploh ne rabi. Prav kakor se tudi zdi, da ne rabi dolgoročne partnerice, saj mu trajno zvezo morda nadomešča njegov zvesti pomočnik, ki je pri njem v službi. Ima pa Dylan Dog dobro zvoneče in poznano ime, ki spominja bolj na tržno znamko kot pa na resnično ime. Nima velikih ciljev, niti ne verjame v velike (a tudi ne v male) družbene projekte. Njegov cilj niso niti ženske, le-tem se bolj ne more upirati, kot pa da bi si jih zares želel, in stvar, ki je še najbolj videti kot njegov življenjski cilj, je sestavljanje modelčka starodavne ladijce. Z ženskami uživa in jim pri tem v tistem trenutku daje veliko (vsega sebe), kasneje se skoraj vseh spomni, vendar mu ne pomenijo nič, oziroma mu vsaka pomeni ravno toliko kot katera druga.

Tabela 1: Štiri generacije ustvarjalcev stripov in osnovne značilnosti strukture vsakdana njihovih junakov.

Generacija:	Predvojni (in vojni) čas: 30. in 40. leta	Čas po 2. svetovni vojni: 50. in zgodnja 60. leta	Obdobje študentskih gibanj in po njih: 70. leta	Globalizacija: pozna 80. in 90. leta:
Strip:	Will Eisner: V središče viharja	Art Spiegelman: <i>Miš: zgodba tistega, ki je preživel</i>	Igor Kordej: <i>Siranac, Metro, Zvijezde</i>	Tiziano Sclavi: <i>Dylan Dog</i>
Identiteta:	izgrajena, trdna, optimistična, se oblikuje v spopadu z zunanjimi zli (z vojno, brezposelnostjo, družbenimi predsodki, nasiljem)	ogrožena, negotova, ambivalentna, bolj pesimistična kot ne	raztrgana, "zbluzena", parcializirana, dezintegrirana, izgubljenost v množici	je ni, nadomešča jo tržna znamka
Družbeni in osebni projekt/i:	tradicionalne vrednote: mir, delo, konkretna ljubezen, družina	najti osebno in medosebno/socialno ravnotežje v zapletenem zunanjem svetu	veliki, utopični, revolucionarni projekti: splošna osvoboditev, revolucija	družbenih projektov ni, ostanejo samo še skrajno intimistični in družbeno trivialni projekti (graditi model ladjice)
Nasilje:	skromno, oddaljeno, neusodno	(oddaljeni) holokavst, nasilje "normalnih" družinskih odnosov	človeška destruktivnost in avtoritarnost oblasti	totalno, brezmejno, neoprijemljivo, globalno, strukturno
Problem, kaj junaka ogroža:	zunanje in razmeroma oddaljeno zlo	zgodovina (židovstvo in antisemitizem), ki pritiska nanj prek strukture družinskih odnosov	podzavest, problem lastne umestitve v času in prostoru	(materializirane) sanjske more, problem meja med realnim in sanjskim
Odnos junaka do žensk:	na žensko je navezan in ji je načelno zavezan, trdna in stalna zveza	zvezo z žensko išče, ideja in praksa življenja v parnem partnerstvu, ki pa je obremenjeno z ambivalentnostjo in različnimi interesi obeh	svoje ženske ljubi in najde pri njih uteho, a jih ne prepozna in se v odnosu z njimi ne spozna	z njimi uživa, jim trenutno daje vsega sebe, a mu je dogočno zanje vseeno, ni vizije partnerskega odnosa

Časovne trende v obdobju zadnjih 70 let, ki jih nakazuje tabela 1, lahko opišemo takole:

- od trdne in razmejene identitete k identitetam, ki so razlomljene in/ali sestavljene iz različnih entitet, na način kolažev ali zloženk,
- od jasnih in družbeno umeščenih ali v družbo usmerjenih angažmajev k intimizmu in družbeni neangažiranosti,
- od dobro kontroliranega in/ali lokaliziranega zla/nasilja k totalnosti in nepreglednosti meja nasilja,
- od jasnega zunanjega zla k nejasnosti meja med realnim in sanjskim,
- od dobro definiranega in obveznega partnerskega odnosa k odsotnosti vizij odnosa.

Zaključek

Analiziral sem štiri stripe, za katere sem ocenil, da – med drugim tudi - na tipičen način odražajo duh časa oz. generacijski pogled na življenje. Izbral sem stripe, katerih prvenstveni namen ni bil nuditi bralcem (sadistični ali voajerski) užitek ob opazovanju nasilja, temveč na bolj celovit način oblikovati in izraziti avtorjev pogled na življenje. V vseh štirih stripih je nasilje igralo precej ključno vlogo. Izhajajoč iz teze, da stripi na nek način izražajo dožemanja, življenjske izkušnje in "resnice" generacij, ki se s posameznimi liki stripov identificirajo (oz. stripe kupujejo), lahko sklepamo na strukturo vsakodnevnega življenja v različnih časih (in prostorih) ter na vlogo nasilja v njih. Po trendih, ki jih kaže analiza stripov, lahko ugotovimo, da nasilje postaja za mlajše generacije večji in bolj zapleten problem, kar je v zvezi predvsem z razpadom smiselnih skupnosti in jasnih vizij medosebnih odnosov. Nasilje v naših dožemanjih in (tudi stvarnosti?) spreminja svojo naravo: medtem ko lokalizirano in neposredno nasilje lažje prepoznavamo in ovrednotimo, postaja večji problem normalizirano, strukturno in legalno nasilje.

Načrtno in zavestno branje in analiza stripov (in drugih medijev) je lahko eden od načinov refleksije in ubesedenja lastnega položaja. Zato se ta dejavnost lahko smiselno uporabi tudi kot posebna metoda

dela z ljudmi.

Skupaj z Dylanom Dogom lahko zaključimo⁴⁵, da podobno kot nasilni stripi govorijo o stvarnosti, tudi nasilje o nečem govori. Tistemu, ki hoče slišati. Predvidoma govori največ o življenjskem položaju in zgodovini tistega, ki je nasilen. Nasilje kot nosilec sporočila lahko sprejmemo kot sla, prinašalca slabega sporočila, ki ga je treba odstraniti, ali pa kot znanilca prezrtih in odrinjenih delov nas samih. Problemi nasilja niso dokončno rešljivi, kot tudi ni dokončnih rešitev za različna stanja človekove nesreče in nezadovoljstva, ki so vzroki nasilja. Vendar pa ljudje z nekaterimi svojim dejanji in usmerjenostmi še spodbujamo ali vsaj omogočamo nasilje - kot neustrezen izraz človeške nesrečnosti. Po Dylanu Dogu sta dve od najusodnejših takih usmerjenosti - ravnodušnost in nepripravljenost za komunikacijo z nasilnim.

Uporabljeni viri

Appignanesi, R. in Zarate, O. (2001) Freud za početnike. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.

Bolhafner, J. S. (1991) Art for Art's sake. <http://www.geocities.com/Area51/Zone/9923/ispieg2.html>

Đukanović, Z. (1990) Zvijezde. V Kordej, I.: *Zvijezde*. Lipovljani: Kondor, Biblioteka YU stripa.

Dekleva, Bojan. Sporočila nasilja v stripih. *Didakta, januar/februar 1997, let. 6, št. 32/33*, str. 80-84.

Devil, D. in Šunjić, M. (b.l.) www.stripovi.com

Eisner, W. (1991) *To the hearth of the storm*. Northampton: Kitchen sink press.

Fox, R. (1982) The violent imagination. V Marsh, P. in Cambell, A. (ur.) *Agresion and Violence*. Oxford: Basil Blackwell.

Goffard, C. (1992) *The man behind Maus*. <http://arts.edu/derek/Art.html>

Gorla, S. (2001) Interview with Will Eisner. <http://willeisner.tripod.com/shoptalk/index.html>

⁴⁵ Ta odstavek je povzet po Dekleva, 1997.

- Horrocks, C. in Jevtić, Z. (1998) *Foucault for beginners*. London: Icon books.
- Kordej, I. (1990a) *Stranac*. Lipovljani: Kondor, Biblioteka YU stripa.
- Kordej, I. (1990b) *Zvijezde*. Lipovljani: Kondor, Biblioteka YU stripa.
- Kordej, I. in Ilić, M. (1990) *Metro*. Lipovljani: Kondor, Biblioteka YU stripa.
- Krajncan, M. (ur.) (1999). Preprečevanje in razreševanje vzgojne problematike nasilja. Zbornik povzetkov posveta. Gozd Martuljek: Združenje za socialno pedagogiko.
- Leventhal, R.S. (1992) Art Spiegelman's *Maus*: Working through the trauma of the holocaust. <http://www.iath.virginia.edu/holocoust/spiegelman.html>
- Mignacco, L. in Piccato, L. (2002) Dylan Dog 14. Između života i smrti. Zagreb: Ludens.
- Modic, D. (b.l.) Uvodnik. *Deus irae*, 1/1, s. 2-3.
- O'Barr, J. (2002) *The Crow*. Star Trek.
- Robinson, T. (2000) *Will Eisner*. http://www-theavclub.com/avclub3634/avfeature_3634.html
- Thomas, G. P. (1996) *Graphic autobiography: using Maus in a composition class*. http://www.uidaho.edu/~thomas/English_501/Maus.html
- Spiegelman, A. (1987). *Maus, A survivor's tale. I. My father bleeds history*. London: Penguin books.
- Šabic, S. (1999) *Mladi, mediji in nasilje ali kako uporabiti medije v socialni pedagogiki?* Diplomsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta v Ljubljani.

Zaključna opomba: avtor tega članka sem na področju stripovskega ustvarjanja samo - ne pretirano razgledan - amater. Stripe, ki sem jih zgoraj obravnaval, sem v ta namen izbral zato, ker sem bolj ali manj naključno prišel do njih, ne pa na podlagi celovitega pregleda nad svetovno in domačo stripovsko produkcijo. O teh stripih sem pisal predvsem zato, ker so mi nudili ustrezna izhodišča za razmišljanje o nasilju in njegovem medijskem predstavljanju.