

3) Še hujša (in bolj komična) interpretacija je prav tako legitimna: tudi sam Logan Roy nima pojma o vladanju, ker je že davno tega izgubil um. Vse »manipulacije« in »spletke«, ki mu jih pripisujemo, so en velik blef. Gola sreča je, da je tako dolgo preživel na prestolu. To pomeni, da je vsa nadaljevanka satira blaznežev, ki vladajo blaznežem.

4) Četrto pravo protislovje ravnanja Logana Roya pa je, da tudi nezavedno deluje proti sebi. Teorija je, da sta Loganovi tendenci, da (1) najde naslednika, in da (2) sabotira kogarkoli, ki nastopi kot potencialni naslednik, enako močni in se nenehno borita druga proti drugi. Logan Roy se tako bori proti svojim interesom. To odpira vrata naslednji interpretaciji: je prav Logan Roy omogočil, da ga eden od otrok potencialno vrže z oblasti? Logan Roy se namreč rahlo (komajda opazno) nasmehe, ko Kendall Roy ob koncu zanj skrajno mučne druge sezone spet deklarira vojno proti očetu. Je Logan Roy orkestriral okoliščine svojega propada? Še pomembnejše: ali so gledalci pripravljeni nasesti teorijam, h katerim napeljuje nasmešek? Njegov nasmešek namreč pomeni, da (1) Logan Roy orkestrira sabotažo Logana Roya, ali (2) da odobrava sinov upor, ali (3) da ga preprosto veseli nova sezona, v kateri se bo lahko tolkel s sinom. V vsakem primeru nasmešek ne pomeni nič dobrega za Kendalla Roya, čigar upor ne more biti čista revolucionarna gesta: na njej je madež očetovega nasmeška in s tem njegovega večnega vračanja na vrhovno pozicijo moči.

EVFORIJA

OSKAR BAN BREJC

Kako zaznati kliše

V enem začetnih prizorov **Evforije** (Euphoria, 2019–, Sam Levinson) se rodi protagonistka serije Rue. Ko vidimo malega dojenčka, povsem preplavljenega od podob padca dvojčkov na televiziji v porodnišnični sobi (Rue se rodi tri dni po napadu), se zazdi, da poleg dobesednega opazujemo tudi metaforično rojstvo. To je rojstvo novega gledalca, gledalca, ki bo – neprestano obkrožen z vizualnimi mediji in medijskimi reprezentacijami sveta – ponesel pojem »digitalne pismenosti« do še nepredstavljivih višav in bo konec drugega

desetletja tega tisočletja – z osemnajstimi ali devetnajstimi leti – verjetno glavno ciljno občinstvo prav te serije.

Tako filmska teorija kot posamezni filmi so že dolgo pred *Evforijo* od gledalca zahtevali poznavanje žanrskih konvencij in klišejev. Jim Collins je v svoji analizi ene ključnih sekvenc filma **Nazaj v prihodnost 3** (Back to the Future 3, 1990, Robert Zemeckis) pokazal, da njena komičnost izvira prav iz subverzije naših pričakovanj o ikonografiji in dogajanju v vesternu, kot smo si jih ustvarili skozi leta obkroženosti z reprezentacijami kavbojskega Divjega zahoda: »Pripoved zdaj deluje na dveh ravneh istočasno – v odnosu do avanture lika in v odnosu do avanture teksta v množici sodobne kulturne produkcije.«⁵ Z drugimi besedami: sodobni gledalci so zaradi medijske nasičenosti tako večji prepoznavanja klišejskih pripovedi in situacij, da film le stežka gledajo kot posamezno umetnino, ampak jo vedno umeščajo v kontekst ostalih avdiovizualnih del, med podobne in različne reprezentacije neke teme, situacije ... Pri obravnavi klišeja pa je *Evforija* nekaj posebnega. Medtem ko se večina postmoderno usmerjenih avdiovizualnih stvaritev⁶ klišejske reprezentacije poslužuje predvsem za doseganje komičnega ali tragičnega učinka posamezne scene, postane v *Evforiji* kliše ne le način opomnjanja posameznih situacij, ampak tudi način doživljanja zunanjega sveta s strani likov serije, obenem pa so klišeji ključni še za dojemanje ter interpretacijo, ki jo serija sproža pri gledalcih. To pomeni, da skozi vso serijo srečujemo klišejske situacije, ki so ali uprizorjene popolno (naše pričakovanje je skozi upoštevanje klišeja potrjeno) ali pa le delno (pričakovanje gledalca se vzpostavi v skladu s klišejem, na katerega prizor sicer namiguje, ampak ga v nadaljevanju – s ciljem doseči nov, nepričakovan pomen – spreobrne).

Zapleten odnos med klišejem, filmom in resničnostjo nam lahko pomaga nekoliko pojasniti Mark Poster s svojo analizo vpliva elektronskih medijev na jezik in komunikacijo. V knjigi *Information Subject* se Poster osredotoča predvsem na novo vrsto subjekta, ki ga proliferacija elektronske komunikacije v življenju zahodnega sveta ustvarja (za svet filma je tu pomembna predvsem proliferacija medijskih reprezentacij, kamor spada vse od filma, predvajanega v kinu, do večernih poročili na televiziji). Za tovrsten subjekt Poster

5 Collins, Jim. 1993: »Genericity in the Nineties: Eclectic Irony and the New Sincerity« v: Collins Jim, et al.: »Film Theory Goes to the Movies«, str. 254.

6 Poimenovanje film in serija bi bilo preozko in nenatančno, saj veliko intertekstualnih in postmodernističnih del ni na ogled v kinu ali na televiziji, ampak so stihijsko objavljena na platformah, kot sta Vimeo in YouTube.



pravi, da »telo ni več učinkovita meja njegove pozicije«⁷. Ta izjava ima lahko izjemen pomen za filmsko teorijo, ki se je po spopadu med psihoanalitskimi in kognitivističnimi teorijami filma v devetdesetih letih razvijala v smer teorije telesnosti. Posterjeva pozicija se tu pomembno razlikuje od ostalih. Povedano z deleuzovskimi izrazi: drevesni, utelešeni in čuteči subjekt teorij telesnosti je pri Posterju zamenjan z rizomatičnim subjektom, ki »lebdi, razpet med točkami objektivnosti, konstituiran in rekonstituiran v različne konfiguracije v odnosu do diskurzivne sestave trenutka«⁸. To lebdenje in razpetost med točkami objektivnosti pomeni za film izgubo ontološko resničnega (drevesno, utemeljeno v realnem), ki ga zamenja DeLandova ploska ontologija. Pri ploski ontologiji hierarhičnih odnosov v smislu ontološko bolj ali manj realnega ni več.⁹ V tem kontekstu avdiovizualna dela ne dobivajo pomena v odnosu do resničnega, tistega, kar gledalec izkusi v svojem življenju, ampak v odnosu do večinskih in manjšinskih principov medijskih reprezentacij in klišejev.

Zgodovinsko gledano se za Posterja komunikacija razvija od komunikacije v živo h komunikaciji prek pisane besede, ki ustvarja reprezentacije, to pa v današnjem svetu vse bolj nadomešča elektronska komunikacija, ki namesto reprezentiranja tistega, kar obstaja v resničnem svetu, ustvarja le še njegove simulacije. Tako se neskončne mogoče situacije iz resničnega življenja združijo pod kliše, ki je medijsko ustvarjena simulacija neke situacije, lika ..., ta pa je brez referenta v zunanjem svetu. Besede, ki jih uporabi Poster za nekatere studijske glasbene izvedbe, bi lahko uporabili tudi

za medijsko ustvarjene klišeje, ki so tako ključni za *Evforijo*: »obstajajo izključno v svoji reprodukciji«¹⁰.

Med številnimi primeri uporabe klišejev se zdi posebej piker stavek, ki ga izreče Rue med pripovedovanjem v *off* glasu, ko ji kot otroku diagnosticirajo cel kup psiholoških motenj: »It's not like I was abused as a kid.« Ta izjava gledalce pozneje, ko Ruejina mama njene bolezni vzporeja z van Goghovimi in tistimi Sylvie Plath, direktno spomni na romantično podobo v otroštvu zlorabljenega in travmatiziranega genija, ki se zaradi travm in neskončnega talenta ne more nikoli zares vključiti v družbo in konča s samomorom. A Rue ima psihološke motnje, čeprav ni bila nikoli zlorabljena, očitno pa je tudi, da psiholoških težav ne spremlja niti kakšen poseben talent za umetniško udejstvovanje. Gotovo je najpomembnejši klimaktični prizor sekvence, ki prikazuje ameriško srednješolsko zabavo: vrhovni kliše mladinskega filma – razvratne zabave srednješolcev, kjer sta glavna seks in droge – je v *Evforiji* pripeljan do absurda, liki pa so tako zelo klišejski, da postajajo na trenutke prave karikature.

Zabava v prvi epizodi serije se odvija v hiši staršev nogometnega igralca Christopherja McKaya – temnopoltega prijatelja glavnega *jocka* šole, Nata Jackobsa. Vlogi *jocka* in njegovega »opride« sta še poudarjeni z rasnim stereotipom. Nate Jackobs je postavni beli lepotec iz premožne družine (pri njem za razliko od Rue spolne travme iz otroštva igrajo precej bolj direktno vlogo) in kapetan nogometne ekipe. Na drugi strani je temnopolti McKay za šolsko nogometno ekipo manj pomemben člen, njegov odhod na univerzo pa zaznamuje frustracija, da ni nikoli izbran v prvo ekipo univerze, čeprav je njegova statistika sijajna (rasizem ni nikoli eksplicitno omenjen, ampak deluje kot nekakšna implicitna neizogibnost, ki hromi McKayevo kariero). Njuni mesti v

⁷ Poster, Mark. 2001: »Informatin Subject«, str. 17.

⁸ Ibid, str. 12.

⁹ V tej aplikaciji DeLandove ploske ontologije sledim Stevenu Shaviru, ki je ta koncept pri analizi filma uporabil v svoji knjigi *Post-Cinematic Affect*.

¹⁰ Ibid, str. 10.

nogometni ekipi se odražata tudi v njunem odnosu; čeprav zabavo organizira McKay in se odvija pri njem doma, je glavni v interakciji z drugimi nedvomno Nate, ki odloča o tem, kdo sme biti kje, kdo se sme pogovarjati s kom ... Klišejema moških *jocka* in »oprode« je zoperstavljen zrcalna slika pri ženskih likih. Nadvlado, ki jo ima med moškimi Nate zaradi svoje atletske superiornosti, ima med ženskami glavna šolska navijačica Maddy, ki jo zaznamuje predvsem videz tipične »srednješolske lepotice«. Poleg tega pa je Maddy – nikakor presenetljivo – še Natovo bivše dekle. V skupini, ki obkroža Maddy, se njene prijateljice delijo na *sluts* in *prudes* (promiskuitetne in spolno zavrte). Najbolj izdelan lik med njimi je debelušna Kat, ki je pred zabavo še edina devica v svoji skupini, zato se boji, da je spolno nezaželen in zaradi tega vredna manj od ostalih v skupini. Že iz kratkega orisa odnosov med liki je opazno, kako neposredno in klišejsko so skonstruirane njihove psihologije: najlepši in najuspešnejši *jock* na šoli, za katerim caplja vedno podrejeni »oproda«, najlepše in najvpadljivejše dekle, ki je njegova bivša punca, za njo pa vedno njena debela spolno frustrirana prijateljica. Osebnosti likov so zgrajene na popreproščeni kavzalnosti, ki izvira iz že tisočkrat vidjenih klišejev. Prikaz zabave pa doseže svoj vrhunec z zanimivo subverzijo klišeja: Maddy se poskuša Natu maščevati za njun razhod tako, da začne seksati z neznancem – na očeh vsem, v bazenu. To Nata povsem razbesni, čemur sledi klimaks v omenjenem prizoru. Nate se odpravi v kuhinjo, kjer začne besno metati po tleh steklenice in groziti ljudem, naj izginejo ven. Iz kuhinje se prestrašeno umaknejo vsi razen Jules, za katero je to prva srednješolska zabava v malem mestecu, kjer se *Evforija* dogaja. Nate se ji grozeče približa z vedno bolj agresivnimi gestami. Ta prizor subtilno uprizarja kliše, znan predvsem iz *slasher horror* filma, to je kliše »poslednjega dekleta«. Številni *horror* filmi namreč uprizarjajo scenarij, po katerem je zadnji lik, ki iz skupine mladostnikov ostane živ in se na koncu sooči s pošastjo, dekle. To je pogosto edino nedolžno dekle (po navadi se skozi film odpoveduje drogam in seksu, v primeru Jules pa je njena nedolžnost drugačna, socialna, saj ne pozna razmerij moči, ki obvladujejo družbeno življenje prostora, kamor se je pred kratkim preselila). Dejstvo, da je kliše, značilen za grozljivke, postavljen v kontekst srednješolske zabave, je samo po sebi pomenljivo, a Sam Levinson, ustvarjalec serije, se tokrat ne zadovolji le z reprodukcijo klišeja. Jules s psihoanalitičnega vidika namreč ne more povsem utelešati zadnjega dekleta, saj je transseksualka. Po psihoanalitski teoriji bi lahko rekli, da se zaradi prehodnega statusa njenega spola kliše

»poslednjega dekleta« na neki točki poruši: kjer bi moralo »zadnje dekle« pošast (Nata) premagati oziroma bi jo moral nekdo rešiti, je odziv Jules drugačen. Jules s pulta pobere oster okrušek razbite steklenice, vendar ne napade Nata, ampak poškoduje lastno podlaket, iz katere se vlije kri. V tem trenutku se Nate ustraši, jo okliče za noro in pove ključni stavek: »It's a joke!« Kliše »poslednjega dekleta« je tako spretno uporabljen in spreobrnjen, da pokaže, kako rigidna pravila vedenja vsebujejo družbene konvencije današnje »svobodne« družbe. Namesto uradnega povabila so na zabavi v *Evforiji* enako pomembna poznanstva (Jules se znajde v grozljivi situaciji prav zato, ker je nihče od prisotnih ne pozna in ne more potrditi, da je njen prijatelj). Natov »it's a joke« pa kaže, kako je Jules porušila pravila igre in s samopoškodovanjem nedopustno izstopila iz scenarija »zadnjega dekleta«, ki sta ga do tedaj zvesto uprizarjala.

Ker so liki nastavljeni tako zelo klišejsko in ker iz klišejev izstopajo le v ključnih trenutkih, se zdi, da zahtevajo drugačen način gledanja kot liki v bolj klasičnih avdiovizualnih delih. To je še posebej opazno v ekspoziciji, ki ima po navadi funkcijo *spoznavanja* značajev likov in njihove preteklosti. Glagol *spoznati* vsebuje implikacijo spoznavanja *od začetka naprej*, konstruiranja lika od točke, ko o njem ne vemo ničesar, do nekakšne realistične polnosti. Ekspozicija v *Evforiji* deluje drugače, poleg *spoznavanja* je v njej morda pomembnejši proces *prepoznavanja*. Prepoznavanje za razliko od spoznavanja (spoznavanje nečesa novega, še ne videnega – edinstvenosti lika) implicira opažanje že znanega preko podobnosti. Like v *Evforiji* bolj kot spoznamo na novo, le prepoznamo po že neskončnokrat vidjenih klišejih. To niso filmske reprezentacije polnosti in edinstvenosti človekove zavesti in osebnosti, ampak bolj simulacije, ki izvirajo iz filmov in ne resničnosti. Po besedah Posterja: »V informacijskem načinu [tj. Posterjev ekvivalent Marxovega produkcijskega načina, s katerim je Marx opisoval kapitalistično družbo svojega časa] postaja za subjekt vse težje ali celo nesmiselno prepoznavati »resnično«, ki obstaja »za« tokom označevalcev, kot posledica pa postane socialno življenje večinoma praksa pozicioniranja subjekta, kjer prejema in interpretira sporočila.«¹¹ Posterjeva distinkcija med subjektom, ki zaznava, in subjektom, ki interpretira, se tako zrcali v ekspoziciji *Evforije*, kjer gledalec ne le spoznava, ampak večinoma predvsem prepoznavi – interpretira.

Pomembno je, da analize, ki sledi Posterjevim konceptom, ne gledamo kot povsem totalizirajoče. Kot v svoji aplikaciji

11 Ibid, str. 16.

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

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

VARUHI

IGOR HARB

Najboljše možno nadaljevanje kultnega kanona

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

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



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

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