

Peter Jackson



Od Pozabljenega srebra k Hobitu

Premene v ustvarjanju

Petra Jacksona

Dušan Rebolj

V psevdodokumentarcu *Pozabljeno srebro* (Forgotten Silver, 1995) je Peter Jackson zelo prepričljivo – vsaj dokler se v zgodbo ne vpletejo italijanski mafijci in Stalinovi propagandisti – napletel življenjepis novozelandskega filmskega inovatorja Colina McKenzieja. Šlo naj bi, tako trdijo intervjuvane govoreče glave od Jacksona in njegovih stalnih sodelavcev do filmskega kritika Leonarda Maltina in samega Harveyja Weinstaina, za neznane velike filmske umetnosti, ki je v prvih letih 20. stoletja neznan in nerazumljen eksperimentiral z gonilnimi mehanizmi za kamere, s filmskim zvokom in celo z barvo. Spotoma naj bi posnel prvi filmski dialog, ustvaril prvi posnetek z vožnjo kamere, iznašel zumiranje in podobno. Predvsem pa naj bi s pomočjo vrste financerjev ustvaril dotlej nevideni spektakel *Saloma*, katerega odkritje med preraščenimi ruševinami snemalnega prizorišča je sploh sprožilo nastanek »dokumentarca«. McKenzie naj bi po koncu snemanja skril negative ter pred razjarjenimi producenti, predvsem pa pred omenjenimi mafijci in propagandisti, pobegnil v tujino ter med bitko za Malago padel v španski državljanski vojni.



Peter Jackson na snemanju filma *Hobit*

Nova Zelandija

Pozabljeno srebro lahko štejeemo za reprezentativno Jacksonovo delo iz več razlogov. Najprej, ker je po vsebinski zasnovi izrazito lokalno. Jackson si je tako s temami svojih filmov kakor z dejstvom, da po lastni izbiri ostaja produkcijsko vezan na Novo Zelandijo – odkupil je celo National Film Unit, novozelandski državni zavod, ki je od 2. svetovne vojne ustvarjal propagandne filme, in ga spremenil v postproduksijsko podjetje Park Road Post –, vzpostavil podobo ne holivudskega, temveč novozelandskega režiserja. Njegova kariera je v veliki meri proizvod novozelandskih kulturnih ustanov, pa tudi šolski primer najboljšega, kar se lahko izcimi iz mešanja zasebne pobude z državno pomočjo. Potem ko je tri leta iz lastnega žepa financiral in vsak vikend snemal prvenec *Slab okus* (Bad Taste, 1987), si je z vztrajnim pisarjenjem na novozelandsko nacionalno filmsko komisijo – organ, ki se je ukvarjal s sofinanciranjem komercialnih filmov – izprosil sredstva za hitro dokončanje filma, povečavo na 35-mm filmski trak ter predstavitev v Cannesu. Komisija je sofinancirala tudi njegovi naslednji deli, lutkovni pornografski splatter *Meet the Feebles* (1989) in legendarno zombijado *Živi*

mrtveci (Braindead, 1992); k temu sofinanciranju je precej pripomogel Jim Booth, ki je z vodilnega položaja v komisiji predsedal v zasebni sektor, na mesto producenta vseh Jacksonovih filmov, do vključno *Nebeških bitij* (Heavenly Creatures, 1994). Le-tega mu je Jackson posvetil, saj je še pred njegovo premiero umrl za rakom.

Do *Nebeških bitij* je Jackson filme vsebinsko postavljaj na Novo Zelandijo, še danes pa jih tam, ne glede na vsebino, tudi snema. Orjaške krajine Srednjega sveta v trilogiji *Gospodar prstanov* – v *Bratovščini prstana* (The Fellowship of the Ring, 2001), *Stolpih* (The Two Towers, 2002) in *Kraljevi vrnitvi* (The Return of the King, 2003) – so digitalno polepšani kraji z obeh glavnih novozelandskih otokov, med drugimi neka soteska v kamniti formaciji Putangirua Pinnacles. V njej je Jackson najprej posnel prizor iz filma *Živi mrtveci*, v katerem domorodci razkosajo uslužbenca živalskega vrta, ker ga ugrizne kužna podganja opica, desetletje kasneje pa vstop Aragorna, Gimlija in Legolasa na Steze mrtvih v *Kraljevi vrnitvi*.

Vojna

Zemljepisna umeščenost *Pozabljenega srebra* je za Jacksonov opus bistvena še v

nečem. Kot rečeno, se film konča s smrtjo protagonista na republikanski strani v Španiji. Čas svetovnih vojn in obdobja med njima je za Jacksona po njegovem pripovedovanju bistven, ker izhaja iz dvojne tradicije slavljenja vojnih podvigov ter žalovanja za padlimi. Oba starša sta med 2. svetovno vojno služila v britanskih vojaških silah, on sam pa je, ker je bil edinec, zgodnja leta namesto med vrstniki preživel med predstavniki njune generacije. Po drugi strani se je »spominov« na 1. svetovno vojno nalezal tako rekoč po inerciji, saj Nova Zelandija svojih padlih na Galipoliju ne opeva nič manj kakor Avstralija. Tudi zato je bil Jacksonu blizu *Gospodar prstanov*. Ta je bil v prvi vrsti sad Tolkienovih lingvističnih eksperimentov (jezike svojih domišljjskih ljudstev je začel snovati pred samo pripovedjo), skoraj v enaki meri pa so v besedilu odmevale njegove bojne izkušnje na Sommi ter smrti številnih univerzitetnih kolegov na raznih bojiščih 1. svetovne vojne.

Jacksonova starša, oba Angleža, je na Novo Zelandijo privabil njen povojni ekonomski razcvet. In če že govorimo o vplivih, verjetno ni naključje, da je Jackson kar v dveh filmih obravnaval njuno okolje, družbeni položaj in čas. Filma *Nebeška bitja* in *Živi mrtveci* sta namreč poleg vseh razsežnosti prereza novozelandskega srednjega razreda v 50. letih. Kratko obravnavo si zaslužita, ker sta v nekem smislu idejni kontrast Jacksonovim novejšim filmom, tudi tistim, ki so posneti po Tolkienovih knjižnih predlogah.

Spodobnost in idila

Film *Živi mrtveci* je v necenzurirani različici že od začetka zastavljen kot groteskna kritika malomeščanske spodobnosti in fascinacij. Brez kakršne koli razlage – in zato toliko učinkoviteje – se začne z dokumentarnimi kadri mlade kraljice Elizabete na konju, ki se nenadoma umaknejo dejanskemu uvodu v pripoved, v že omenjeni kamniti soteski.



Slab okus

Motiv Elizabete v nekoliko drugačni preobleki spet nastopi v zadnji tretjini filma: ko Lionel Cosgrove v razdejani hiši svoje oblastne matere s kosilnico poblaznelo fašira množico zombijev, se ustavi toliko, da Elizabetino sliko obrne proti steni in ji vso to neokusnost obzirno prihrani. Lionel je žalostna figura obsedenosti z »ohranjanjem videza«. Njegovo odločitev, da zombificirane matere ne ubije, temveč jo vso hlastávo in krvoločno zaklene v klet, se sicer da pojasniti z bolešno sinovsko privrženostjo. Nič manj odločitev, da stori enako z vse večjim številom živih trupel, okuženih z materinim zombijevskim virusom. Toda kaj natanko botruje temu početju? Najverjetneje pomislek, kako strašno bi se hohštaplrska mati vsega naštetega sramovala. To načelo krasno ponazori tudi Lionelov odziv, ko materi z lica odstopi zaplata kože – ker jo v pritličju čakata gosta, ji obraz urno zalepi s sekundnim lepilom. Krasote buržuske represije se nadaljujejo med kosilom. Gospod Matheson brez jasnega povoda udari po mizi in zatuli: »Potrebujemo še eno vojno!« Kmalu zatem odločno zahteva jajčno kremo, med žretjem katere je vsaj tako ogaben kakor Lionelova mati, ko ji v taisto kremo pade nagniti uhelj.

Tudi prvo srečanje Juliet Hulme s starši Pauline Parker v *Nebeških bitij* je polno zadrege za jedilno mizo. Podivjano prijateljstvo šestnajstletnic je onkraj nakazane lezbičnosti in domišljijanskega sveta, ki ga ustvarita, vsajeno v vrzel med višjim in nižjim srednjim slojem. Umor, zaradi katerega sta zasloveli – film temelji na resničnih dogodkih –, je vsaj znotraj Jacksonovega filma mogoče delno pripisati Paulinini utvari, da ji bo Juliet s svojo (tako jo doživlja) pravljično družino omogočila izhod iz banalnega vsakdana, na katerega jo priklepajo manj premožni in glamurozni starši. Zadrega in sram zaradi klavnih roditeljev sta v omenjenem prizoru orjaška protiutež razpoloženjem drugih navzočih. Ti vsak na svoj, nič manj afektiran način kažejo, da gledamo upodobitev vdora Juliet v okolje, kamor se dejansko ne prilega. Idejno ost *Nebeških bitij* – podobno kakor v *Živih mrtvecih* – nakazuje arhivski dokumentarni uvod, tokrat promocijski film o idiličnem življenju v mestu Christchurch, kjer se godi film. In tudi ta uvod se prelomi v svojo antitezo, v histerično, krvavo sekvenco, ki nas pahne v pripoved.

Glede na povedano pomeni veliki obrat v Jacksonovem pripovedništvu trilogija Go-



Živi mrtveci

*spodar prstanov*¹ – s pripombo, da obrat ni docela »avtorski«, saj ga je porodila zvestoba Tolkienovi predlogi. Tako *Hobit: Nepričakovano potovanje* (The Hobbit: An Unexpected Journey, 2012) kakor *Gospodar prstanov* sta ob vsem ostalem namreč hvalnici neokrnjenemu angleškemu podeželju oziroma žalostinki, ker je tega podeželja vse manj, ter kremenitemu angleškemu sleherniku, ki mora zapustiti domačnost, udobje in varnost svojega doma ter se spopasti z nekakšnim zlom.² Čeprav je Tolkien trdovratno zavračal vse namige, da je njegovo delo alegorično, se ni branil vzporejanja njegovega domišljijanskega sveta z realnostjo, v kateri je živel. Poleg tega je bil njegov izrecni cilj ustvariti pristno angleško oziroma anglosaško mitologijo, saj je menil, da je obstoječa, pred-

1 »Jacksonovo« pripovedništvo že od filma *Meet the Feebles* dejansko pomeni pripovedništvo Jacksona in njegove partnerke Fran Walsh, pogosto še s tretjim scenaristom ali scenaristko (največkrat s Stephenom Sinclairom ali Philippo Boyens). Po koncu snemanja *Meet the Feebles* so se Jackson, Walsh in Sinclair udeležili »seminarja o zgodbi« teoretika narativnega filma Roberta McKeeja. Jackson priznava, da se odtlej pri pisanju scenarijev (točneje, pri oblikovanju pripovedi) vsi trije zvesto ravna po vodilih, ki jih je McKee kasneje zbral v priročniku *Zgodba: substanca, struktura, stil in načela scenariističnega pisanja* (Ljubljana: UMco, 2008).

2 Perečnost tega zla in resnost slehernikovega poslanstva sta dve izmed bistvenih ločnic med *Hobitom*, ki je mladinsko delo, ter *Gospodarjem prstanov*, ki ni. Vojna za prstan je z vidika hobitov, ki so navsezadnje njeni glavni protagonisti, vojna za preživetje domovine, medtem ko je Bilbova pustolovščina s škrti in zmajem, čeprav se na koncu sprevrže v vojaški spopad, le zgodba o osebnostnem zorenju.

vsem arturijanske legende, onesnažena s francoskimi oziroma normanskimi prvina. (Dejstvo, da je svoje izmišljije sam dodobra onesnažil z nordijskimi prvina – iztočnice za vilinski jezik quenya si je, denimo, sposodil iz finščine –, mu ni šlo tako na živce.) Tako hobiti, osrednji liki *Gospodarja prstanov* in kajpak *Hobita*, slonijo na Tolkienovi predstavi o angleški samobitnosti in navezanosti na rodno grudo. Tolkien v tem duhu Šajerske seveda ni predstavil kot umazano leglo malomeščanstva ter malenkostnih ribarij, dovolil si je zgolj rahlo zbadanje v obliki karikiranih postranskih likov ter hobitske nezaupljivosti do tujcev in vsega novega. In ker je Jackson ostal zvest njegovi predpostavki o izvorni klenosti hobitskega življa, je doslej proizvedel že štiri filme, ki so glede odnosa do malomeščanske oziroma podeželske idile idejno nasprotje njegovih zgodnejših stvaritev. Arhivski posnetki Christchurcha, ki jih Jackson dodobra ironizira z vso drugo vsebino *Nebeških bitij*, so videti natanko tako kot tista Šajerska, ki ji, zvest Tolkienu, na vse scenariistične in tehnične pretege poje hvalo v *Gospodarju prstanov* in *Hobitu*.

Zlo znotraj in zlo zunaj

Medtem ko sta *Živi mrtveci* in *Nebeška bitja* zgodbi o zlu, zarejenem v tisto, kar se navzven kaže kot svetlo in dobro, so povesti o hobitih, onstran že omenjenega blagega zbadanja, ponazoritve teze, da je treba tisto, kar je svetlo in dobro, tudi za ceno osebnih žrtv in odrekanja braniti pred zlom, ki preži



Gospodar prstanov: Stolpa

od zunaj.³ Znak, da morebiti le ne gre zgolj za zvestobo Tolkienu, temveč za Jacksonovo idejno preferenco, je njegov edini predolgi in dolgočasni film, *V mojih nebesih* (Lovely Bones, 2009). Tu so v družini sicer navzoča trenja, bojazni in tesnoba, toda preživetja družine ne ogroža vse to, pač pa predvsem čudaški sprevrženec, ki stanuje čez cesto.

Z doslednim prevzemom motiva zla, sovražnika, ki nad vse lepo in dobro ne prihaja izmed nas, temveč od zunaj, je Jackson prevzel (za naše čase) najspornejši Tolkienov zorni kot. Ne glede na Tolkienovo zagotavljanje, da njegova dela niso alegorična, je s svojo mitopoetiko obudil večstoletni motiv severozahodne Evrope, ki se mora budno paziti napadov z Vzhoda. Poznavalci Tolkiena se še vedno niso zedinili o stopnji in obliki njegovega morebitnega rasizma. Ta pojav je za življenja vsekakor večkrat obsodil in tudi v njegovih delih ni zares zanesljivih znakov, da bi pri »vzhodnih« ljudstvih zaznaval naravno višjo stopnjo dojemljivosti za zlo. Jackson je posebej zaradi tega v filmsko predelavo *Stolpov* vključil in okrepil prizor iz knjige, v katerem se Sam ob pogledu na mrtvega vojščaka iz Harada vpraša, ali ga je kdo prisilil ali prestrašil, da je šel v vojno, in ali si ni nemara dosti bolj želel ostati doma. Nikakor pa ne moremo mimo dejstva, da

je *Gospodar prstanov* zgodba o totalnem, eksistenčnem spopadu dveh civilizacij⁴ – oziroma civilizacije z njej sovražnimi demonskimi silami. Podoba ne bi zdržala niti, če bi Tolkien dejansko napisal, Jackson pa posnel, pripoved o turških vpadih. Še manj verodostojna pa je v literarnem ali filmskem delu, ki skuša s pripovedjo o vsesplošnem upor proti zavojevalcu z vzhoda slaviti nacionalno identiteto, ki nikoli ni bila »avtohtona«, temveč so jo vseskozi sooblikovali raznorazni zavojevalci, najbolj odločilno prav tisti z vzhoda (dasiravno nekoliko bližjega vzhoda), ter kasnejša vzajemna asimilacija.

Eskapizem, inovativnost in *Hobit*

Idejni obrat se Jacksonu torej ni najbolje posrečil, nikakor pa tega ne moremo reči o tistih plateg filmskega ustvarjanja, ki ga že od otroštva najbolj zanimata. Tu se spet srečamo z reprezentativnostjo *Pozabljenega srebra*, ki zadeva celotni Jacksonov opus, ker je film o filmih ter film o tehničnih filmskih inovacijah. Jackson je večkrat pojasnil, da so bili njegovi formativni vplivi, osnovni

4 Pri upodobitvi teh civilizacij se Jackson ni sprenevedal. Barvno lestvico protagonistov in antagonistov je po Tolkienovem zgledu strogo prilagodil njihovim značajem. Hobiti, Gondorci, rohanski jezdec in drugi njihovi zavezniki, sploh pa vilinci, naravnost tekmujejo v germanski belopoltosti, medtem ko so temnejši odtenki ter azijske oziroma indijske prvine noše in bojne oprave prihranjeni izključno za Sauronove privrženke. Da gre morda za subverzijo, kaže nekaj, kar so opazili bolj pikolovski komentatorji: namreč da je Jackson glede na Tolkienove opise nekatere protagoniste še bolj »pobelil«; da je torej izvorni tekst namenoma sprevrnil s *prehudo* doslednostjo. O tem lahko seveda zgolj ugibamo.

navdihni za poklic filmarja, natanko štirje – izvirna različica King Konga (*King Kong*, 1933, Merian C. Cooper in Ernest B. Schoedsack), lutkovna serija *Thunderbirds* (1965–1966), serija *Leteči cirkus Montyja Pythona* (Monty Python's Flying Circus, 1969–1974) ter filmi o Jamesu Bondu s Seanom Conneryjem in Rogerjem Moorom. *King Konga* je sam poustvaril leta 2005, lutke so nastopale v že omenjenem *Meet the Feebles*, krvavi skeč Montyja Pythona *Sam Peckinpah's »Salad Days«* je navdihnil vse Jacksonovo mesarjenje, začeni s *Slabim okusom*, na možeh akcije, kakršen je James Bond – ali nekoliko drugačnih –, pa sloni večina njegovih pripovedi. Skratka, celotna Jacksonova kariera je zavestna in izrecna refleksija vidnih filmov – tudi *Gospodarja prstanov* je prebral šele, ko je videl animirano različico Ralpa Bakshija (*The Lord of the Rings*, 1978). Poleg tega priznava, da ga je v kino vedno najbolj vlekel eskapizem in da si zanj v prvi vrsti prizadeva tudi v svojih filmih: »King Kong je bil pomemben, ker mi je pokazal, da ti lahko dajo filmi doživeti reči, ki jih v vsakdanjem življenju ne bi mogel. Dejstvo, da film to zmore, sem vzljubil, in to je na nek način zaznamovalo vse filme, ki sem jih posnel.«

Jackson si za čim urnejši in čim globlji filmski beg v nevsakdanjost prizadeva v zadnji domeni, zajeti v filmu *Pozabljeno srebro*, ki jo bomo omenili – v domeni tehničnih filmskih inovacij, zlasti posebnih učinkov. Filme s posebnimi učinki snema od najzgodnejših otroških let, in v času, ko je zlagoma ustvarjal *Slab okus*, je bil že prekaljen risar, oblikovalec plastike in gume, kipar, modelar, električar in tako naprej. V sklepnih fazah snemanja *Slabega okusa* je spoznal Richarda Taylorja in Tanio Rodger, ustanovitelja podjetja Weta Workshop. Z njim sta oblikovala vse kasnejše celovečerce, Weta pa je z izdelavo večine digitalnih in mehanskih učinkov za *Gospodarja prstanov* prehitela vso panogo (med drugim so njeni uslužbenci osvojili štiri oskarje).

Želja po inovacijah je Jacksona privedla tudi do odločitve, da trilogije *Hobit* ne bo posnel le v tridimenzionalni tehniki, temveč tudi s hitrostjo 48 sličic na sekundo. Pojasnil je, da zdaj, ko se filmi snemajo digitalno, ni več nobenega razloga, da bi se držali stare konvencije (24 sličic na sekundo), sprejete le zato, ker je bila to zlata sredina med zahtevama po čim manjši porabi dragega filmskega traku ter čim boljši kakovosti slike in zvoka. »Hitrejša« različica *Hobita*: *Nepričakovanega*

3 To sicer ne velja za tisti vidik *Gospodarja prstanov*, ki zadeva prstan, v katerem je zgoščena Sauronova moč. Prstan na nosilce sicer vpliva kvarno, toda tega ne bi mogel, če si ga nosilci iz želje po moči, pa naj ta izvira iz še tako plemenitih vzgibov, ne bi nadedli. V tem smislu zlo tudi v Tolkienovem ter posredno v Jacksonovem *Gospodarju prstanov* preži znotraj.

potovanja zna nekoliko begati, saj se videz filma ne ujema s pričakovanim. Ostrina se zdi sprva pretirana, a se sčasoma zlije s pripovedjo in ni več moteča. Opazimo jo le še ob najbolj vratolomnih prizorih in gibih kamere, zlasti kadar le-ta zre v globino, in sicer zato, ker se niti malo ne zmanjša. Enako je s plastičnostjo tridimenzionalnih likov, ki se na začetku zdijo pretirano izbokli in izpuljeni iz ozadja, po petnajstih, dvajsetih minutah pa se jim naša zaznava prilagodi in jih začne v pripoved umeščati brez težav. Namen, izboljšanje ostrine slike in odpravo artefaktov po premikih kamere, je Jackson s pospešitvijo dosegel; ali bo tujost videnega vztrajala, pa je najbrž odvisno od tega, koliko drugih filmarjev se bo odločilo za ta prijem.

Nepričakovano potovanje ni toliko posneto po Tolkienovi knjigi oziroma po njeni prvi tretjini, kolikor je Tolkienova knjiga del gradiva, iz katerega so Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens in Guillermo del Toro – ta je sodeloval pri snovanju scenarija, ko je film(e) še nameraval režirati – zamesili hibridno pripoved, ki bo skupaj z naslednjima dvema celosten in menda brezšiven uvod



Nebeška bitja

v *Gospodarja prstanov*. Kljub dodatnim informacijam, napaberkovanim iz Tolkienovih dodatkov h *Gospodarju*, vsebine ni za dve uri in tri četrt. Film je na to dolžino raztegnjen s pomočjo gigantskih akcijskih prizorov, ki trajajo in trajajo. Kričeča tehničnost *Nepričakovanega potovanja* je dobremu eskapi-

stičnemu doživetju v napoto, saj z glasno očitnostjo in pogosto odvečnostjo opozarja, da je scenarij prisiljena in krhka lepljenka različnih literarnih predlog. Zna biti, da se je Jackson začel spotikati ob lasten pristop.

Diagonale

2013

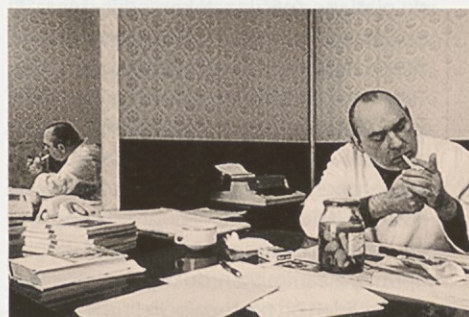
Festival of Austrian Film
Austria, Graz, March 12 – 17



GRAND DIAGONALE PRIZE FEATURE 2012:
STILLENBYN BY SEBASTIAN MEISE



GRAND DIAGONALE PRIZE DOCUMENTARY 2012:
RICHTUNG NOWA HUTA BY DARIUSZ KOWALSKI



DIAGONALE PRIZE FOR INNOVATIVE CINEMA 2012:
HYPERCRISIS BY JOSEF DABERNIG

www.diagonale.at