

Grandiozna vizualna epskost Peščenega planeta

MITO GEGIČ, IGOR HARB, ALJOŠA HARLAMOV,
PODKAST O.B.O.D.

»Začetek je čas, ko je treba posvetiti karseda veliko pozornosti temu, da film uvrstimo v ustrezen žanr ... *Dune: peščeni planet* je znanstvenofantastični film, natančneje mehka znanstvena fantastika, saj je fokus vpogleda v morebitni svet prihodnosti na družboslovnih vidikih in ne na tehnoloških ali fizikalnih, vključuje pa tudi elemente vojaške ZF in vesoljske opere.« (Definicija temelji na *Pojmovniku žanra* [2021]).

Pri filmih, ki temeljijo na literarni predlogi, je ključno, kako režiser prikaže stvari, ki jih knjiga opisuje. Suhoparna ekspozicija lahko hitro ubije tempo ali pa gledalcem ne predstavi informacij na dovolj prepričljiv način, da bi jim bilo mar za like in svet, v katerega so postavljeni. Po drugi strani (vizualni) prikaz določenih razmerij, odnosov in sistemov zahteva več ustvarjalne energije in praviloma tudi več časa, filmi pa so vseeno časovno omejeni zaradi predvajanja v kinodvoranah (kar pa očitno ne velja za Lava Diaza in Zacka Snyderja). Denis Villeneuve je v filmu **Dune: peščeni planet** (Dune, 2021) ubral kombinacijo obeh pristopov, a z močnim poudarkom na slednjem. To seveda pomeni, da je moral korenito spremeniti način predstavitve zgodbe, saj v pisani besedi ta temelji predvsem na notranjih monologih junakov ter kompleksnih motivih in spletkah, ki jih ti junaki skozi monologe izražajo.

Ameriški pisatelj Frank Herbert (1920–1986) je zgodbo romana podal sintetično oziroma linearno, a jo je oblikoval skozi subjektivno gledišče različnih junakov, ki imajo vsak svoje cilje, želje in strahove. V novi ekranizaciji pa je večina dogajanja predstavljena skozi Paulovo (Timothée Chalamet) perspektivo z občasnimi izleti v življenja drugih junakov. Tako je zgodba filma občutno manj kompleksno strukturirana v smislu fabule in motivacije junakov, a Villeneuve to

nadoknadi s svojo strogo režisersko vizijo: z vizualno komponento zgodbe, s postavitvijo scen in razkošnimi detajli v njih, predvsem pa z izvrstno igro vse zasedbe. Tako na primer v njegovem filmu ne izvemo skoraj ničesar o obsegu moralne dileme, s katero se ob izdaji bori dr. Yueh (Chang Chen), in taktikah, ki jih mora ubirati, da se izmakne drobnogledu gospe Jessice (Rebecca Ferguson), a je kljub temu povsem jasno in prepričljivo prikazano, s kakšnim odporom izpelje svoj načrt. Pri motivacijah in psihološkem orisu likov so zlasti pomembni prizori, v katerih včasih niti ne spregovorijo ali pa o svojem notranjem doživljanju govorijo izredno zadržano, fokus gledalca pa je usmerjen v drobne dotike, geste in premike v topografiji obraza.

Ker primarno spremljamo glavnega junaka Paula Atreidesa, je velik del ekspozicije zvito izpeljan preko njegovega študija planeta, na katerega se odpravlja oziroma kamor je ravno prispel, kar služi dvojnemu cilju: prikaže njegovo mladost in neizkušenost, hkrati pa gledalcu predstavi podrobnosti o delovanju planeta, ki mu bodo olajšale razumevanje dogajanja, stopnjujejo pa tudi napetost z namigi in delčki informacij (ki se lahko izkažejo tudi za zmotne). V knjigi so tovrstni odlomki predstavljeni v dobesednih izsekih iz biografij in skozi dialoge, v filmu pa dialoški odlomki kakopak služijo tudi ekspoziciji, a so bistveno bolj osredotočeni na prenos razmerij med liki. Odličen primer tega je dialog med Paulom in njegovim očetom Letom (Oscar Isaac) na pokopališču, ki sicer razloži tudi določeno politično kombinatoriko, a vrhunec doseže v umerjenem zaključku o njunem odnosu. Podobno dialog med baronom Harkonnenom (Stellan Skarsgård) in njegovim nečakom Rabbanom (Dave Bautista) predstavi operativno zaledje spletke, predvsem pa pristop in značaj Harkonnenov (v jasnem nasprotju z Atreidesi) ter Rabbanovo inferiornost.

Čeprav Herbertov jezik ni posebej poetičen, je dovolj bogat in detajliran v opisih, da gledalca postavi na površje Arrakisa, na suho vročino razbeljenega peska, v vrvež sietcha ali na hrbet peščenega črva. Kot vizualni medij ima film seveda prednost, da lahko te stvari neposredno prikaže, a hkrati tudi prekletstvo, da zmore v najboljšem primeru zadostiti mentalni predstavi zgolj enega izmed bralcev – režiserja. Vendar smo v tokratnem primeru tudi ostali bralci zadeli terno, saj je Denis Villeneuve pripravil zares pretanjeno izdelano in živahno okolje, ki se lahko po občutku vživetosti primerja celo z **Gospodarjem prstanov** (Lord of the Rings, 2001, Peter Jackson). V vsaki podrobnosti, od dizajna uniform Atreidesov, očitno navdahnjenega z militarističnim, skoraj »fašističnim« slogom, kibernetične funkcionalnosti hidroblek do prikaza delovanja vsenosa in kakopak megalomanskih peščenih črvov, najdemo narativne vidike, ki pričajo o vpetosti tega elementa v širše delovanje konstruiranega sekundarnega sveta in družbe, zaradi katerih ni potrebe po dodatni obsežnejši ekspoziciji.

Eden najbolj zanimivih vidikov pri pretvorbi romana v slike je upodobitev Paulovih vizij. Sprva gre za sanje, ki so predstavljene kot umirjeno sosledje podob njemu neznanega dekleta – Chani (Zendaya) – in puščavskega miljeja, nato ob stiku z začimbo Paul doživi svoje prvo videnje v budnosti, polno nasilnih podob mogoče prihodnosti, kar ga fizično skorajda zlomi. Tu se prvič zave pomena krisnoža in nevarnosti, ki mu preti. Poznejše »halucinacije« so na videz že bolj zmedene, v njih pa se pojavljata Chani in možak, ki ga proti koncu filma spozna kot Jamisa (Babs Olusanmokin), ko se z njim bori in ga ubije. V vizijah je videti, kot da je Chani tista, ki ga zabode, medtem ko mu Jamis očetovsko razlaga, kako ga bo naučil vsega o puščavi. Hkrati skozi iztrgane misli oziroma *voice over* naracijo izvemo, da Paul mora umreti, da se lahko prebudi (mitološki apeks tisočletnega evgeničnega poskusa sester bene gesserit) kwizatz haderach. Tako zgodba tudi poteka, a na metaforični ravni. Vzeti življenje je namreč v religiozno-kozmičnem smislu enako kot njegova izguba, iz česar sledi, da je bila točno Jamisova smrt v dvoboju tisto, kar je moral ta naučiti Paula, Chanino »izdajstvo« pa je v tem, da mu ona posodi nož, ki postane morilsko orožje. Orožje, ki njegovo življenje pošlje na pot proti apokaliptičnemu džihadu.

Prikazi sanj, prerokb ali upodobitev mentalnih podob v filmu so praviloma obarvani s psiheidelijo, a Villeneuve se uspe temu izogniti s pristopi, ki zajemajo iz tradicije evropskega neodvisnega filma, z nepričakovanimi sosledji scen,

za katere se sprva zdi, da skušajo predvsem zмести gledalca, a pri podrobnem ogledu razkrijejo svojo notranjo logiko. Za tak pristop k ustvarjanju filma se, zanimivo, v svoji siceršnji filmografiji pogosto odloča tudi David Lynch, režiser kampkičaste adaptacije **Peščenega planeta** (Dune) iz leta 1984, Villeneuve pa je seveda bistveno bolj konservativen, saj gre kljub vsemu za občutno tradicionalnejši komercialni film. Podobno zanimiv pristop je ubral pri prikazu Glasu, z rahlim tresenjem kamere in izgubo fokusa ter odrezanim prehodom v naslednji kader, ki zaznamuje odvzete samostojne volje oziroma izrinjenje jaza. Tudi ta trik filmsko ni nič zares posebnega ali novega, a je, značilno za Villeneuvea, izredno premišljen, učinkovit in funkcionalen. Točno to, kar je ekranizacija Herbertovega romana potrebovala. Kar seveda ni naključje – vse režiserjeve poti, vsa njegova filmografija je pravzaprav vodila k *Peščenemu planetu*.

Nedoumljivi filmski svetovi Denisa Villeneuvea

Denis Villeneuve je bil že pred letošnjim spektaklom verjetno najbolj znan po svojih temnih in sovražnih filmskih svetovih, ki jih zaznamujeta resnobno in kontemplativno vzdušje z občasnimi prizori tihih trenutkov lepote in nenadnimi izbruhi nasilja. Čeprav so imela njegova zgodnja dela v resnici zelo drugačen, dokumentarističen in avtopoetski slog in so v popolnem nasprotju s poznejšimi visoko stiliziranimi filmi, je Villeneuve že od samega začetka jasno pokazal, da ga zanimajo zlasti kaos sveta, enigma človeškega uma in posledice njunega brutalnega trka. Rezultat tega je filmografija, ki je zahtevna, a hkrati premišljena, izpraznjena velikega smisla, a hkrati katarzična, predvsem pa prinaša izdelano vizualno estetiko, ki vzbuja žlahten občutek nereda sredi navideznega tehnološkega hlada.

Direktor fotografije Greig Fraser in Denis Villeneuve sta *Dune: peščeni planet* sestavila kot kombinacijo širokih posnetkov, ki prikazujejo prostrane pokrajine puščavskega planeta Arrakis, kjer se odvija večina dogajanja v filmu, in ekstremnih bližnjih posnetkov za številne intimne trenutke med liki. To pomeni, da so posamezni liki povečini osrediščeni in povečani, razen če so prikazani sredi prostrane pokrajine ali v klasičnem prekoramenskem rakurzu. Ljudem ekstremno sovražna pokrajina sicer največkrat deluje, kakor da je za like drugotnega pomena, ker so ti prevzeti z lastnim introspektivnim dogajanjem, a jih hkrati nikoli zares ne razdvaja iz pejzaža. Takšen kinematični plan povečini služi temu, da osupljivost peščene pokrajine nikoli ne deluje kot popolnoma tuja in izpraznjena

mizanscena, ravno nasprotno – lahko vzpostavi vzajemen in merodajen odnos z gledalcem. Večina grandiozne vizualne epskosti te filmske adaptacije tiči prav v tej razširitvi. Pri tem je tudi tempo primerno upočasnjeno in premišljeno, kar samo še poudarja vsesplošno pridušenost in čustveno zadržanost, ki se kaže, kot že omenjeno, tudi v igri sijajne igralske zasedbe. Ravno zasledovanje neopazne zasidranosti v skonstruirani resničnosti sveta, v nečem, kar je smiselno in celostno, ponuja gledalcu lažji vstop v bolj fantastične vidike zgodbe.

Fraser je *Dune* posnel z Arrijevo digitalno kamero velikega formata (Alexa LF), Villeneuve pa je sliko prenesel na analogni film, ki ga je nato skeniral nazaj v digitalno obliko. Slika, ki jo gledalci torej vidimo na platnu, je bila »premazana z emulzijo«; gre za tenkočutno zlitje digitalnega in analognega postopka, ki s tem doseže tuj, nov, a hkrati tudi precej udomačen vizualni rezultat. Villeneuve tudi tukaj, kot v svojih prejšnjih filmih, zlasti **Iztrebljevalcu 2049** (Blade Runner 2049, 2017), uporablja dosledno asketsko in zamejeno barvno paleto. Podobne temu so že rumena meglica v **Sovražniku** (Enemy, 2013), od sonca ožgani bež in jantarni toni filma **Sicario: Onkraj zakona** (Sicario, 2015) in deževna modrina **Prihoda** (Arrival, 2016), pri čemer nikjer ni nobenih pretresljivih tonskih premikov. V *Peščenem planetu* se barvna paleta iz difuzne oblačno modre sivine Caladana po premiku dogajanja na Arrakis prežarči s prebeljenimi okri, zlatimi odtenki in ostro zasnovano svetlobno shemo odbite, posredne svetlobe notranjosti Arakeenske palače ter večno opoldansko pripeko pustinje sipin. Podobno je z načinom, kako snema velika dramatična soočenja s širokim kadrom, pri čemer se celotni prizori odigrajo v statičnem kotu, saj kameri drame ni treba posebej poudarjati. Ta kombinacija skoraj dokumentarnega realizma in poudarjeno ekspresivne kamere je v Villeneuvovem delu prisotna že od samega začetka, vendar je pri tem z leti prakse postal bolj umirjen, subtilen in minimalističen.

Svet *Peščenega planeta* film predstavi kot velik, nedoumljiv in onkraj dosega individualnih manipulacij. To počne predvsem s tem, da zadržuje bistvene informacije, kar pomeni, da njegovi liki – in z njimi vred gledalci – vedno računajo z omejenim razumevanjem dogajanja. In čeprav verjamejo, da so svet razvozlati, da ga imajo pod nadzorom, vedno pride trenutke, ko so – pogosto nasilno, tragično – postavljeni na svoje mesto. In medtem ko je ta nedoumljivi kaos sveta pogosto posredovan z ekstremno širokimi posnetki planetarnih topografij, ki dobesedno zakrnijo like v njihovo okolico, v

tuj ekosistem, kjer so kot mravlje na površju planeta, Villeneuve uporablja tudi ekstremne bližnje posnetke. Z njimi poudari, da trenutki razkritij niso toliko povezani z zunanjim kot z notranjim svetom; v topografijah obrazov tako spremljamo povsem intimno stisko in eksistencialno potovanje likov. Toda oboje je ves čas trdno povezano v neločljivo dihotomijo – v tem sta čar in magija Villeneuvovega filma.

V Arrakeenu, puščavskem mestu na planetu Arrakis, strateško umeščenem v gorovje, da bi se ubranilo pred peščenimi črvi, so stavbe zgradili z nagnjenimi in debelimi stenami, ki bi bile odporne na puščavski veter in bi podnevi ohlajale notranjost stavb. Zasnova arhitekture se zato vrti okoli svetlobnih jaškov, tako da v notranjosti nikoli ni neposredne svetlobe, ampak se ta odbija od sten. Takšen kinematografski koncept dodatno zaokrožuje zastrto atreidsko hamartijo – sicer benevolentna rodbina je bila v več kot očitni spletki z imperialnim dekretom postavljena na čelo fevda, ki je prvenstveno namenjen imperialističnemu, kapitalističnemu izkoriščanju lokalnega ekosistema in domorodcev, a obenem tudi na periferijo, kjer je ločena od centrov moči in predvsem daleč od oči drugih plemiških rodbin. Še bolj kot to pa nudi gledalcu komplementaren vizualni portret Paulove negotove identitete in minljive varnosti pred vse bolj prežečo nevarnostjo, ki hkrati prihaja od zunaj in znotraj. Arhitekturni navdih Arakeenske palače so filmarji črpali zlasti v bunkerjih iz druge svetovne vojne, mezopotamskih zirugatih in majevskih templjih, za nameček pa še v brazilskem modernizmu.

Celostna podoba filma je naphana s številnimi podrobnostmi, ki jih lahko gledalec odkrije šele ob drugem ogledu. Eno takih zanimivosti je opaziti na primer v sobi Paula Atreidesa na Arrakis, ki jo krasi bleščeči bronasti relief velikih rib, podobne stenske poslikave pa je mogoče najti pravzaprav po vsej palači, vključno z artdecojejskimi reliefi Šaj huluda, fremenskega svetega peščenega črva. V kontrastu s tem je Caladan, hladen in deževen dom rodbine Atreidov, zasnovan kot srednjeveški japonski dodž s špartansko opremo. Na tretji strani pa je spet Giedi Prime, dom zlobnih Harkonnenov: ta v ostrem tematskem razkoraku z Arrakisom in Caladanom slika temačen in sajast industrijski planet, ki svoje blede in v črnino ovite prebivalce zastira z nepredirljivo brezbarvnostjo in smogom. Okoljevarstveni vidik Herbertove zgodbe je sploh tisti, ki na prvi pogled v novi adaptaciji zaseda nekoliko bolj obrobno vlogo, a je ob tehtnejšem premisleku globoko vpet v umetniški vizualni vokabular filma.

Dvostišje o junaku ali triptih o pošasti?

Ekološka tematika se učinkovito prepleta s temo imperialističnega kapitalističnega izkoriščanja planeta domorodcev, gibalo katerega so najprej industrijski Harkonneni s trdo roko, potem pa uslužni Atreidesi z boljšim piarjem, a v obeh primerih tuji. Če v času nastanka stereotip »belega rešitelja« še ni bil zares ozaveščen (in je bil pravzaprav v nasprotju s Herbertovim lastnim izvajanjem), pa Villeneuve njegovo kritiko vpne v sam fokus filma, čeprav se morda na prvi pogled niti ne zdi tako. Mnogi kritiki so namreč izpostavljali patriarhalno, strogo militaristično, mačistično družbo, katere vrednostni sistem temelji na konservativnem pojmovanju časti in dolžnosti, ki jo film res dosledno prikazuje. Najbrž tudi pod vtisom prejšnjih ekranizacij, ki so zgrešeno slavile ali vsaj niso prevpraševale Paulovega mesijanizma, pa so pri tem spregledali vse načine, kako jo nova verzija z enako doslednostjo od znotraj krha in ruši. In tudi če je ne bi, film orisuje izmišljeno družbo daljne prihodnosti, ki se je pač razvijala v skladu z (gledalcu) neznanimi zakonitostmi in kulturnimi vzorci; če ni treba, da je ta družba realistični posnetek naše, niti ni treba, da je njen vzor. Vsekakor pa vizualna podoba in ton filma ne sugerirata brezmadežne, junaške pozitivnosti Atreidesov, ki jo poznamo iz drugih del tega žanra, preden so ga prenovili avtorji, kakršen je na primer George R. R. Martin. Podoba enostavnega junaštva ruši Paul s svojo notranjo razklanostjo, ki včasih deluje hecno sočasno – milenijska. Če se mu ne ljubi vaditi Glasu, saj je komaj vstal iz postelje, če ne skače iz vrste med vojaško ceremonijo s svojim sproščenim in simpatičnim intimnim odnosom do družinskega mentata Hawata (Stephen McKinley Henderson) ali svojega učitelja Duncana (Jason Momoa) – odnos, ki je v očitnem nasprotju z odnosom do očeta ali tudi matere –, potem prevprašuje svojo vlogo naslednika rodbine, zlasti pa ves čas odprto dvomi in celo nasprotuje namenom matere in njenega reda čarovnic, ki deluje iz senc.

V tem smislu se zdi recimo sijajen prizor, ko Liet-Kynes (Sharon Duncan-Brewster) pregleduje njihove hidroleke in presenečena nad tem, da si je Paul kompleksno opravo znal popolno odeti že prvič, izusti nov verz iz prerokbe o odrešitelju; toda pozoren gledalec se bo spomnil, da Paul hidroleko preučuje že na domačem planetu v eni od svojih holoknjig. Znamenja mesijanstva torej bodisi s prišepetavanjem množici sugerirajo bene gesserit bodisi so pomota, v obeh primerih pa Paul tega keliha noče, smrtna groza ga je napovedovane in odmerjene mu usode. Svoje dodajo tudi vizije, ki postajajo vse bolj invazivne in vseprežemajoče, obenem pa zanje ni

mogoče trditi, da so jasne ali zgolj dobronamerne; na ta način delujejo kot Glas, se ga vse bolj polaščajo in ga potiskajo v zeleno smer in proti njegovi lastni volji. Predvsem pa je Paul, ki naj bi bil odrešenik in prerokovani Izbranec, vse do konca prvega dela pravzaprav kmet na šahovnici drugih, ki skuša zavrniti že vnaprej zapisane poteze. Noče naslediti očeta na čelu vojvodstva, noče biti mesija bene gesserit ali odrešitelj Fremenov, vendar vse to prej ko slej bo. Kavelj je seveda v tem, da mesija ni nikoli mesija po lastni volji – ne nazadnje mu nekaj podobnega pove že oče na družinskem pokopališču: vodji je njegovo mesto usojeno, zgodovina ga pokliče. Toda Paulova razklanost in njegov strah že kažejo, da je to v njegovem primeru bolj »starozavezni« mesija, ki se ga je bati ravno tisti trenutek, ko se bo znebil svojega strahu in nastopil svojo vlogo.

Dune: peščeni planet se zaključi na polovici knjige *Peščeni planet*, zato lahko o nadaljevanju ali celo nadaljevanjih zgolj ugibamo. Drugi film, ki prihaja na velika platna jeseni 2023, mora uvesti nekaj ključnih novih likov, predvsem dva osrednja antagonista: imperatorja Shaddama IV in Feyd-Rautho Harkonnena (čeprav je videti, da bo vlogo slednjega prevzel kar Glossu Rabban), na drugi strani pa še Paulovo sestro Alio. Potem pa je na režiserju in soscenaristih, da sprejmejo pomembno odločitev glede fokusa. Zgodbo *Peščenega planeta* je mogoče zaključiti v slogu klasičnega junakovega vzpona na prestol, z večjim poudarkom na vojaškem vidiku urjenja in načrtovanju napada, kar je v svojem filmu izbral (oziroma je bil to prisiljen izbrati) Lynch. Bolj v duhu Herbertovih knjig in pravzaprav bolj v duhu Villeneuvovega prvega filma pa bi bilo seveda poustvariti tragični rezultat te junaške usode, podobo preroške moči, ki zmagoslavnega junaka spremeni iz vodje upornikov v bič božji in si na silo podjarmi vso galaksijo, ter njegovo končno nemoč, ko skuša to spremeniti. To je ne nazadnje brezčasno sporočilo fantazijske pustolovščine: da lahko fanatična vera v času brezupa deluje emancipatorno in čezčloveško, toda ko izpolni svojo misijo in se oprime tosvetne oblasti, gre dobesedno čez ljudi. Villeneuve je v intervjujih že povedal, da bi želel posneti ne le drugi del, ki zaključi zgodbo romana, temveč tudi tretjega, s katerim bi lahko v potankosti predstavil tudi ta tragični lok in pripeljal Paulovo zgodbo do konca, kar daje slutiti, da lahko pričakujemo zelo kompleksno in nič kaj klasično zgodbo, odeto v še več vizualne osupljivosti. ■