

Format televizijske serije je posebej prikladen za prikaz delovanja oblasti v vsej njeni kompleksnosti in konkretnosti. Toda zakaj se oblast pusti »podrediti« in vizualizirati prav serijam? Najsplošnejši odgovor, ki pa še ni zadosten, se skriva v dolžini: serije imajo za razliko od filmskega formata dovolj časa za prikaz razvejanosti oblasti. Čeprav se zgodba v serijah običajno odvija časovno linearno, serija kot celota tvori neko nelinearno in onkrajčasovno mrežno strukturo ponavljajočih se odnosov. Posamezni zapleti, ki se v okviru enega dela zdijo kot postranske slepe ulice, postanejo ponovno aktualni v nekem poznejšem delu, ko se v spremenjenih okoliščinah odvijajo do konca, obenem pa iz njih razraščajo nove nedokončane veje zapletov. Serija torej lahko pusti dele zgodbe počivati v nekakšni potencialnosti, ki samo čaka, da se bo aktualizirala. Zgodba se tako ne odvija zgolj enostavno linearno, temveč se po drugih poteh znova vrača na ista križišča, kjer je že nekoč bila: tako se tvori zemljevid, strukturna mreža kompleksnih odnosov: biti »noter« v neki seriji, kot se navadno reče, ne pomeni nič drugega kot biti znotraj neke tovrstne mreže, poznati jo in se v njej znajti kot v domači soseski. Morda je potrebno eno izmed najbolj kulturnih izjav, ki jo v seriji *Pravi detektiv* (True Detective, 2014–) izreče lik Rust Cohle, »Čas je ploščat krog«,¹ brati onkraj metafizičnega patosa, v katerega se včasih ujame misel večnega vračanja, kot metaizjavo o samem žanru serije. Čas sam se, sicer v svoji striktni linearnosti, ki poteka iz preteklosti proti prihodnosti, od dela k delu, vedno znova zapleta v razlikujoča se ponavljanja. Podoba nikoli dokončane celote (serija *Pravi detektiv* je tu zelo prikladen primer), ki se tako tvori, je onkrajčasovni ploščati zemljevid, mreža.

Vendar pa s tem, ko trdimo, da serije tvorijo mreže, nikakor nečemo uvesti splošne definicije, ravno nasprotno, poudariti skušamo, da vsaka serija tvori sebi lastno mrežno strukturo, specifičen svet, v katerega smo »vrženi«. *Skrivna naveza* (The Wire, 2002–2008), *Oglaševalci* (Mad Men, 2007–2015) in *Igra prestolov* (Game of Thrones, 2011–) so v tem kontekstu klasični primeri, ki so med seboj primerljivi prav v neizpodbitnih razlikah med njimi: mreža fantazijskega, srednjemu veku podobnega sveta je drugačna od mreže

Pia Brezavšček in Jernej Kaluža

Oblast v seriji

HOUSE



¹ Jerič, Andraž: »Pravi detektiv in dekonstrukcija žanra« v: *Ekran*, Letnik LI, maj/junij 2014, str. 11–14.



Hiša iz kart

of CARDS

sodobnega, s kriminalom prepredenega mesta ali specifičnega pisarniškega okolja v zlatih časih ameriških sanj. Kot pravi Foucault, definirati oblast kot »mreži podobno organizacijo«, kot nekaj, »kar kroži in kar deluje samo v obliki verige«, implicira zavrnitev obče definicije oblasti, ki bi jo lahko enostavno premeščali iz enega v drug kontekst. Obenem pa tovrstno pojmovanje oblasti zavrne iskanje njenega izvora, njenega mesta znotraj nekega sveta. Oblast »ni nikoli lokalizirana tu ali tam, nikoli v rokah nekoga, nikoli prisvojena kot blago ali del bogastva«. ² Oblast v najsplošnejšem smislu tako ni nič drugega kot ime za specifične značilnosti nekega premikajočega se zemljevida, ki ne prikazuje le akterjev in odnosov med njimi, temveč tudi mesta dogodkov in zapletov, ki so tako iztrgani iz časa.

Nič čudnega torej, da skušajo tudi uvodne špice v serijah pogosto vizualizirati prav to onkrajčasovno mrežo, v katero je posamezna serija umeščena – spomnimo se le sprehoda po zemljevidu sveta *Igre prestolov*, premeščanja kart usode iz uvoda v serijo *Karneval* (*Carnivale*, 2003–2005) ali panoramskega prikaza monumentalnih washingtonskih vladnih stavb, ki ukalupljajo dogajanje iz serije *Hiša iz kart* (*House of Cards*, 2013–). V nadaljevanju se bomo skušali potopiti v specifično strukturo oblasti v svetu te serije.

Glavni (proti)junak Frank Underwood, kongresnik, ki se tekom dveh obstoječih sezon dobesedno preko trupel povzpenja do zelene funkcije predsednika ZDA, svojo držo gradi na volji do moči, in da bi ta neoprijemljivi cilj dosegel, je mefistovsko pripravljen poseči po vsakršnem sredstvu. Gledalec je v notranji svet visoke politike vržen iz njegove perspektive (Frank se pogostokrat v situacijah obrne na stran, prebije četrto steno in v neposrednem nagovoru intimno razloži gledalcu, kot bi bil ta njegov edini zaveznik, kaj se dogaja). Vseeno se ne zdi, da bi bili ostali akterji kaj drugačni: kar je najprej zbudilo pozornost širše javnosti pri tej seriji, sta namreč nemoralnost in brezčutni pragmatizem, ki se zdi zlovešče tuj in domač obenem. Ta nenačelni pragmatizem se kaže še posebej problematičen zato, ker v sodobni politiki najbolj šteje zunanji videz popolne čistosti in moralne neoporečnosti,

² Foucault, Michel: »Kako preučevati oblast?« v: *Vednost-oblast-subjekt*, Krt, Ljubljana, 1991, str. 33.



povsem drugače kot v predmodernej politiki *Igre prestolov*, kjer je, kot ugotavlja v eni izmed prejšnjih številčk pričujoče revije Primož Krašovec³, povsem nepomembno, ali ljudstvo ve za incestuoznost kraljeve družine ali ne, saj se predvsem boji moči kraljeve vojske.

Toda paradoksnost je, da je prav imperativ moralne čistosti tisti, ki v *Hiši iz kart* poganja še radikalnejšo nemoralnost in incestuoznost, saj je potrebno za vsako ceno in na vsak (tudi nemoralen) način ohranjati videz moralnosti, pretendentom pa podtikati nemoralnost. Tako se tvori diametralno nasprotje med zunanostjo in notranostjo: slednja je umazana in pritlehna, povsem drugačna od javne podobe, ki mora upravičiti videz fasad washingtonskih čistih, monumentalnih marmornatih vladnih stavb iz uvodne špice. Pravila so jasna: če se ta podoba umaže, čeprav vsi vedo, da gre zgolj za podobo, akterji izpadejo iz igre. Prav tako linija vzrokov in posledic, ki se tvori na zunaj, nikakor ne odraža notranje politične kavalnosti, saj je ta neskončno bolj kompleksna in vseskozi prehajajoča med ekonomijo in politiko. Vzročno-posledična pripoved, ki se bo tvorila na zunaj in na ravni reprezentacije (za ljudstvo, medije, itd.), predstavlja zgolj nadležno omejitev, s katero se skuša najti zasilno uskladitev – kako delovati, da bomo pridobili še več oblasti in da bo to za javnost

obenem delovalo pošteno in konsistentno? Kako narediti, da bo zgodba verodostojna in da bo učinek dosežen?

Franku (in vsem ostalim) torej gre edine nrole za oblast, četudi morajo to prikrivati v površinski videz ideologije domoljubja, demokracije in liberalnosti. Med njim in nekaterimi njegovimi glavnimi nasprotniki pa je razlika v tem, da Frank oblast razume pretežno kot udejanjanje moči, oni pa kot posedovanje denarja. Toda kaj to pomeni na ravni konkretnosti? Underwoodov oponent v drugi sezoni, podjetnik milijarder Raymond Tusk, »stric iz ozadja« predsednika Russela Whita, denar enači z vplivom, šele premoženje ga legitimira, da je lahko tisti, čigar mnenje šteje. Oblast je zanj nekaj diskretnega in anonimnega, popolnoma dovolj mu je, da ima sam vednost o svoji realni moči, samo to zanj zares šteje. Tudi lobist Remy Danton stavi na denar – kakor nekje izjavi, je ta v primerjavi z močjo, ki je izmuzljiva in nestabilna, nekaj stalnega in oprijemljivega. Toda prav zaradi te jasno izmerljive vrednosti denarja je nemogoče kontrolirati in predvideti smer njegovega toka, kakor je tudi nemogoče določiti, na čigavi strani je v določenem političnem spopadu Remy. Denarju je namreč, tako kot tistim, ki stavijo na njegovo moč, povsem vseeno za politično vsebino in površinska ideološka vprašanja; teče lahko k republikancem, demokratom, s Kitajske ali na Kitajsko; vprašanje je le, ali ta obtok proizvaja presežno vrednost.

Frank je nasprotno ciničen in prezirljiv do vsakogar, ki v oblastni dvojici »denar in moč« izbere prvo, kakor da bi bila moč neka docela idealistična in metafizična, nad materialno bogastvo privzdignjena »vrednota«. Vendar pa to nikakor ne implicira, da bi bila politika moči kaj bolj načelna in vsebinska od politike denarja: pravzaprav tudi tu velja logika presežne vrednosti: moč se vlaga za to, da se pridobi še več moči. Poznanstva iz koristoljubja, korupcija, preračunljivost, politične spletke, zarote in celo umori so tako na Frankovem dnevnem urniku. To so karte, na katere igra oziroma jih postavlja v trhlo strukturo, da bi lahko končno stopil na njen vrh. Njegov glavni moto se glasi: »Hunt or be hunted«. Prav ta igra, kjer je mogoče v eni potezi vse izgubiti ali pa dobiti spet več moči, je tista, ki odlikuje Underwooda, in samo sredi te igre je mogoče moč in z njo oblast sploh realno uveljavljati. Denar je zanj nekaj vreden zgolj zato, ker lahko podkupi moč; pridobi glasove, nenadoma spreminja mnenja itd. Toda zakaj in kako je vredna moč? Nikakor ne zato, ker se lahko spet pretvori v denar, to bi bilo nazadovanje. Moč je, vsaj tako jo dojema Frank, bolj materialna in neposredna: upogiba okolico glede na želje tistega, ki jo poseduje. Paradoksnost lahko kupi več kot denar, četudi je ne moremo enostavno »prešteti«. Nadzoruje in si podreja vse: kolege v pisarni, resnice željne novinarje, celo predsednika.

Če je denar v končni fazi vselej, četudi se pretaka sem in tja, v lasti nekoga, je torej moč tisti del oblasti, ki ni nikjer lokaliziran, saj je lahko paradoksnost v lasti le tako, da se razlašča, razdaja, razkazuje in udejanja. In morda je zato za Underwooda bolj »metafizična« kot denar. Oblast torej ni ta ali oni stol ali prestol, niti tisti v ovalni sobi, ampak se nahaja v igri sami, je inherentna igralnemu polju-mreži, na kateri se odigravajo in preigravajo poteze dominacije. Vprašanje, ali oblast prihaja od zgoraj ali od spodaj, bi bilo v tem kontekstu preveč enostavno: oblast lahko prihaja iz vseh smeri, celo iz tistih najbolj nepričakovanih – svojo moč lahko uveljavlja novinar, ki poseduje neko informacijo; predsednik, ki upravlja s simbolno vrednostjo svoje vzvišene hierarhične funkcije; ali Frankov najljubši kuhar Freddie, ki nekje v neuglednem delu mesta peče izvrstna svinjska rebrca. Zaradi kompleksnosti sistema se lahko zgodi, da učinek neke povsem obrobne geste izbruhne na

3 Krašovec, Primož: »Politika *Igre prestolov* ali ko je politično osebno« v: *Ekrani*, Letnik LI, maj/junij 2014, str. 66–67.

površino mreže na nekem povsem drugem in nepričakovanem kraju ali povzroči domino efekt, katerega smer rušenja je povsem nepredvidljiva. Tisto, kar je še včeraj veljalo za moč, se lahko v spremenjenih okoliščinah, v neki drugačni konstelaciji nemudoma spremeni v največjo šibkost in obratno. Špekulacije z močjo so še veliko bolj tvegane od finančnih, saj tu načeloma ne velja nikakršna logika povračila dolga ali maščevanja: upravljanje z močjo zahteva, da poznamo celotno mrežo, sestavljeno iz vzvodov čustev, povratnih zank in ostalih bolj ali manj predvidljivih odzivov.

Zanimivo sicer je, da Frank kljub temu, da na ravni delovanja razume naravo moči, ki se ne pusti ujeti v to ali ono funkcijo, še vedno stremi po točno določeni funkciji, po tem, da bi prišel na vrh hierarhije in postal predsednik. Frank realno moč zamenja z njeno zunanjo reprezentacijo: na ravni delovanja se obnaša, kot da hierarhija ne obstaja, obenem pa si želi priti ravno na vrh te trhle hierarhije, za katero se vsakič znova izkaže, da je nična in nestabilna. Ko se vprašamo, kaj torej žene Franka v njegovem neusmiljenem boju, ne moremo najti nobenega prepričljivega gibalnega razen želje po praznem prestižu, zvezdnstvu, po zelo tradicionalni utelesitvi hierarhičnega vrha, po tem, da bi bil njegov presežek moči tudi medijsko viden, da bi odmeval in da bi se tako, če je to sploh mogoče, v njem samem narcisoidno še oplemenitil. Prav ta narcistična želja, čeprav je sama po sebi prazna, ga sploh premika po igralnem polju oblasti, zaradi te dinamičnosti želje se lahko izmuzljive narave moči drži za rep in matira vse nasprotnike. Underwoodovo lovljenje moči je tako podobno zasvojenčevemu lovljenju popolnega šusa, ki se vedno efemerno izmika. Igra oblasti Franka, ki se ne

pusti dominirati nikomur, nadvladuje, kakor igralca kart na srečo lahko zasvoji in prevzame igra, ki jo igra: nihče ga ne zaslužni, saj ga povsem zaslužni moč sama. Še za edino zatočišče zasebnosti, njegov zakon s Claire, se zdi, da deluje bolj kot zavezništvo v moči in za še več moči. Celotno njuno libido se, kot kaže, napaja preko dominacije nad neko tretjo osebo: v seriji njuno ljubljenje nikoli ni prikazano, čeprav nekateri drugi intimni rituali med njima obstajajo, še posebej pa njuna ljubezen žari takrat, ko Franku uspe kakšna kruta mahinacija.

Serijska *Hiša iz kart* torej prikaže določeno anarhijo, toda ne anarhijo, ki bi bila zoperstavljena oblastni hierarhiji, temveč tisto, ki ji je najbolj notranja, ki jo preči in definira njeno trdnost ne glede na osebe, ki zapolnjujejo hierarhična mesta. Kot pravi Pier Paolo Pasolini: »Nič ni bolj anarhičnega od moči. Moč naredi to, kar hoče, in to, kar hoče, je povsem

arbitrarno ali določeno z logiko ekonomije, ki sama uhaja logiki.« Nemogoče je torej odgovoriti na zadnji zakaj, ki uokvirja serijo *Hiša iz kart*, torej na »zakaj moč«, saj moč vselej želi le še več moči. Kaj bo počel Frank, ko bo postal to, kar si želi, torej predsednik Združenih držav, najbližja poosebitev moči same? Počakajmo do naslednje sezone, a nekaj je gotovo, na mestu ne bo mogel biti zadovoljen, saj je moč fluidna. *Hiša iz kart* je tako še ena izmed serij, ki ne more imeti logičnega konca, razen morda popolnega propada glavnega protagonista.

Serijska *Hiša iz kart* pokaže, da nam vlada politika, pri kateri je v imenu vzpenjanja po hierarhiji dovoljeno vse in kjer je prav tako načelno tudi vse mogoče: iz kateregakoli mesta anarhične mreže se je moč povzpeli na vrhovno točko, čeprav to uspe le redkim in čeprav je to le iluzija nekega uspeha, kakor je tudi iluzija, da onkraj videza na ravni zunanje reprezentacije sploh obstaja tovrstna centralno vrhovna točka. Toda vse to ni tisto najpresenetljivejše in najbolj šokantno. Še bolj kot to serija naredi vidno samo igro oblasti, ki pokaže, da smo vsi, četudi morda nismo uspešni politiki, temveč povsem obrobni prekerni delavci, študentje ali brezposelni, potisnjeni v strukturno sorodne odnose moči. Čeprav se naše igre ne odigravajo na samem vrhu, nas oblast sili v brezkončna anarhična vzpenjanja (in padce) po naših lastnih imaginarnih hierarhijah.

