



Krik

Umetnik more: Wes Craven (1939–2015)

In memoriam

Dejan Ognjanović

Walter Benjamin je nekoč v navezavi na Prousta dejal, da vsa vélika dela bodisi utemeljijo bodisi uničijo žanr. Wes Craven je eden glavnih utemeljiteljev modernega hororja, režiser, ki je imel ključno vlogo v vzpostavitvi in kristalizaciji pravil, ki so jih njegovi nasledniki v teku 80. let povzdignili v dogmo. Wes Craven je vse do konca svoje kariere ohranil ustvarjalno svežino in *sumničenje* glede sleherne dogme, vključno s tisto, ki jo je – v poigravanju s postmodernističnim pristopom – sam ustoličil v pozni fazi svojega opusa. V njegovi nedogmatičnosti korenini tudi pravica (in sposobnost), da razpusti pravila, ki jih je vzpostavil sam. Craven je bil del velike peterice sodobnega hororja – skupaj s Cronenbergom, Carpenterjem, Romerom in Argentom: to so ljudje, ki so proti koncu 60. in skozi 70. leta izzvali revolucijo v horor filmu, kakršne od takrat ni bilo več. Krivulja njegove kariere je

zaznamovana s številnimi vzponi in padci, toda pritegniti je treba besedam pisatelja in kritika Kima Newmana: »Wes Craven je vsaj štirikrat na novo izumil grozljivko – večini režiserjev ne uspe niti enkrat.«

Craven je, bolj kot katerikoli drug režiser, poosebljal ideal horor *auteurja*, saj je v svojih najboljših delih dosegel dovršeno ravnovesje med Zdravo pametjo in Strahom, Krvjo in Srhljivostjo, Resnobo in Igrivostjo, Umetnostjo in Žanrom, Artizmom in Populizmom, Tekstom in Podtekstom, Tradicijo in Modernostjo. Čeprav je kultni status dosegel že s svojima prvima filmoma, **Zadnja hiša na levi** (The Last House on the Left, 1972) in **Hribi imajo oči** (The Hills Have Eyes, 1977), pa je šele s petim kinematografskim filmom ustvaril hit, ki mu je prinesel svetovno slavo. Gre seveda za **Moro v Ulici brestov** (A Nightmare on Elm Street, 1984),

ki je v panteon filmskih pošasti na prav posebno mesto posadila Freddyja Kruegerja, morilca iz sanj, opremljenega s kovinskimi rezili namesto krempljev, *grand guignol* monstuma *par excellence*. Freddy je iz filma hitro prodril v realnost in preko filmskih nadaljevanj, serij, oglasov, videospotov, glasbenih referenc, stripov ... postal eden od ključnih simbolov popkulture 80. let.

»Otroštvo je zame najbolj živo in najmogočnejše torišče našega spomina,« je dejal Craven, »a odvija se izključno v običajnih stanovanjskih hišah. Prvih pet let našega življenja pravzaprav skorajda ne prestopimo meja hiše in dvorišča. Prav tam naletimo na resnično primarne doživljaje našega izkustva: bojimo se podstrešja, kleti, teme in podobnih prostorov. Zato morejo filmi, ki so umeščeni na te lokacije, z neskončno večjo lahkoto evocirati te spomine kot



Mora v Ulici brestov



Hribi imajo oči

tisti, ki se odvijajo v daljnem vesolju ali v gradovih, na katere nas ne veže noben primerljiv spomin.«¹

Craven je torej, sledeč Northropu Fryu, dojel, da sistemi konvencije obstajajo mnogo pred ustvarjenimi umetniškimi deli, oziroma da zakoni žanra nastanejo s preobrazbo mitskih matric. Če hoče biti horor učinkovit, mora imeti oporišče v realnosti; a če želi obenem proizvesti globinski in trajni učinek, je treba najti izbrane elemente vsakdanjosti, nabite z arhetipskim značajem, ki jih je mogoče s premišljenim krmarjenjem skozi fantastični diskurz pretvoriti v svojevrstne vtikače nezavednega. Če bi morali podati en sam ključni pojem za definicijo specifičnosti Cravenovega filmskega rokopisa, bi bil to: potujitev. Srčika tega postopka je v jukstapoziciji danega realističnega ambienta in dogajanja ali prizora, ki se z njim ne ujema, ter v učinku potujitve dotlej monolitno dožete stvarnosti.

V problematiziranju danega in »samo po sebi umevnega« v naši kulturi gre Craven še dlje od običajnega tropa horor žanra (»stvari niso takšne, kakor se zdijo«). Njegovo izpodbijanje institucij sistema in njihovih resnic, njihovih »velikih fikcij«, ima po doslednosti vzporednico zgolj še v filmografijah Davida Cronenberga in Georgea A. Romera. V Cravenovih filmih je policija vselej neučinkovita, nemočna, na napačni sledi ali pa o njej preprosto ni – ne duha ne sluha. Enako velja za

ostale predstavnike sistema: vojsko, znanstvenike, zdravnike, psihiatre ... Pri tem avtorju praviloma velja: da mediji poneumljajo in napeljujejo k zločinu, šolski sistem je suhoparen in represiven, krščanska religija pa ozkosrčna, vsiljiva in zreducirana na goli biznis ... Celo družina, ta temeljna monada družbe, je večinoma nefunkcionalna ali vsaj hudo problematična.

Poleg tega se njegov najuspešnejši film, *Mora v Ulici brestov*, na ingeniozen način poslužuje sanj kot dodatne metode potujitve filmske stvarnosti. Craven kajpak ni bil izumitelj sanj kot učinkovitega in za horor žanr posebej hvaležnega postopka – od Murnauovega *Nosferata* (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, 1922) in Dreyerjevega *Vampirja* (Vampyr, 1931), preko omnibusa *Pozno ponoči* (Dead of Night, 1945), pa vse do filmov Briana de Palme so sanje igrale ključno narativno, strukturno in pomensko vlogo. Toda Cravenova obravnava sanj je netipična za ameriški pristop, precej bliže je evropskemu, avtorskemu pristopu. Pri njem se namreč sanje in budnost ne izključujejo. Mora v *Mori v Ulici brestov* ni nekaj, kar gledalca v hipu zbega ali prestraši, nato pa jo zamenja pomirjajoča »normalnost« budne realnosti, temveč je obravnavana kot temeljno sredstvo spodkopavanja interpretativne gotovosti junakov (preko njih pa gledalcev), ki niso več v nobenem trenutku filma gotovi, ali se nahajajo v sanjah ali v budnosti, kar prinaša redko videno dozo kognitivnega in eksistencialnega suspenza.

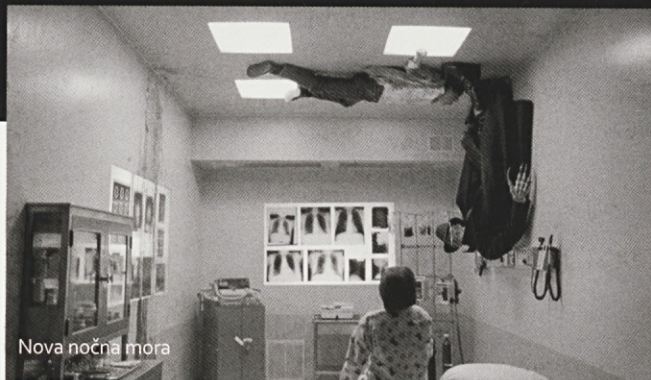
Vrnitev k tej seriji, **Nova nočna mora Wesa Cravena** (Wes Craven's

New Nightmare, 1994), ne prekoračuje zgolj okvirov, ki so jih začrtala prejšnja nadaljevanja, temveč tudi svoj lastni izvirnik; posvečen je drugim tematskim in formalnim preokupacijam. »Za razliko od čudežnega (bajka) ali mimetičnega (realizem),« piše Rosemary Jackson, »je fantastika modus pisanja, ki vstopa v dialog z 'realnim' in ta dialog inkorporira kot del svoje bistvene strukture. Če posežemo po Bakhtinovi formulaciji: fantastika je 'dialoška', ker preizprašuje enoznačne ali unitarne načine gledanja.«² Nova mora je stopila v odprti dialog s filmsko stvarnostjo *Ulice brestov* (ki se sama radikalno oddaljuje od stvarnosti), kot da bi to delo uzrla iz pozicije »resničnega življenja«, v katerega je ona, kot del popularne kulture, medtem že vstopila.

V *Novi mori* protagonisti originalne *Mora* ne igrajo svojih likov, temveč »same sebe« (torej igralce), medtem ko je Freddy demon in iz filma, ki so ga snemali, vdira v »resnični« svet. Filmska realnost *Nove mora* je dodatno zamotana z referencami na *Moro v Ulici brestov* s pomočjo direktnih citatov (inserti, ki jih na videu gledajo liki) kot tudi s parafrazami klasičnih prizorov ter referencami na zunajfilmsko realnost (na primer potres v L.A.-ju). Freddyjeve manifestacije v tem dekonstrukcijskem »nadaljevanju« (ki bi ga mirno lahko imenovali *Postmoderna mora*) so strogo postmoderne: zlodej se prikazuje na načine, ki so direktni citati, parafraze ali aluzije. A na koncu, ko je Freddy dokončno (?) premagan, v zaključnem prizoru vidimo glavno junakinjo, kako svojemu sinu namesto

¹ Wes Craven v: 'Wes Craven's Deadly Friend: Building a better Monster', Fangoria, št. 56, O'Quinn Studios, New York, August 1986, str. 53–54.

² Rosemary Jackson, Fantasy: The Literature of Subversion, Methuen & Co. Ltd. New York, 1981, str. 36.



Nova nočna mora



Zadnja hiša na levi

pravljice za lahko noč bere začetek scenarija filma, ki smo ga pravkar gledali ... Freddy, spočet v mori in grozi »Janka in Metke«, se na koncu tja tudi vrne – torej ne uničen, temveč integriran v kolektivno nezavedno.

Linda Hutcheon v svoji študiji o postmodernizmu opozarja: »Umetnost izjavljanja vselej vključuje tvorca izjave in prejemnika izjave, in že samo s tem njuni medosebni odnosi postanejo neogibni del diskurzivnega konteksta.«³ V primeru Cravenovega **Krika** (Scream, 1996) pride do plodne interakcije med filmsko stvarnostjo in filmskim občinstvom, in sicer preko celega niza narativnih, strukturnih, a tudi odprtih dialoških aluzij na meta-filmsko realnost. Temu botruje dejstvo, da je horor žanr pretežno utemeljen na zavesti o lastni tradiciji in na variriranju relativno ozkega kroga tipičnih žanrskih motivov, likov in situacij. Zahvaljujoč dolgotrajni, bogati in kontinuirani zgodovini se lahko horor pohvali z obiljem izkristaliziranih, prepoznavnih momentov, katerih ponovno srečanje, v novem kontekstu, zmeraj spremlja zavest o konvenciji, ki je vsakič znova podvržena (re)interpretaciji. Zgolj površnemu pogledu se more to, kar je Craven storil v *Kriku*, zdeti kot persiflaža, saj gre dejansko za izjemno inteligentno uporabo horor kanona na žanrsko funkcionalen in pomensko jedrnat način.

Bistvo premika, ki ga je povzročil *Krik*, je v tem, da so njegovi ustvarjalci – scenarist Kevin Williamson in režiser

Wes Craven – gledalčevo zavest o konvencijah zapletli v svojevrsten dialog z delom filma. Glavni igralci so najstniki, ki so zmlatili že desetine grozljivk, in ko se znajdejo v situacijah, podobnih tistim iz filmov, jih tako tudi interpretirajo. Film prav zares domala poka od referenc na horor: že v uvodnem prizoru manjnak inscenira mali kviz iz poznavanja tega žanra in za nagrado obljublja – življenje dekličinega fanta. V tem smislu je pomenljivo dejstvo, da je morilec (v resnici gre za dvojico) v *Kriku*, za razliko od običajno molčečih morilcev v *slasherjih*, sila zgovoren. Žrtve terorizira preko mobilnega telefona in jim med pogovorom spodkopava občutek varnosti: daje jim vedeti, da je v bližini, da jih opazuje in da – kar je najgrozljivejše – ve, kaj pričakujejo, da bo storil. »To je vznemirljivo,« pravi Craven, »a hkrati smešno, saj dojamete, da se tako morilec kot režiser zavedata horor filmov, a prav tako tudi občinstvo.«⁴ Toda ta zavest znotraj filma problematizira gledalčevo varnost v vlogi opazovalca, saj mu sugerira, da se tudi ustvarjalci zavedajo njegovih pričakovanj in da ga bodo prav zato presenetili z nečim povsem drugačnim.

Inteligenten, luciden, izobražen, globoko samozavesten kot avtor in premišljen kot poznavalec žanra je bil Craven vselej sposoben presenetiti občinstvo z izumljanjem novih izvorov svežine. Z njegovo smrtjo zaradi tumorja na možganih, sredi projektov, na katerih je delal do bridkega konca, je horor izgubil enega najpomembnejših avtorjev v svoji zgodovini.



Nova nočna mora

³ Linda Hutcheon, Poetika Postmodernizma, Svetovi, Novi Sad, 1996, str. 135.

⁴ Wes Craven, 'One Last Scream?', Fangoria, št. 160, Starlog Group Inc, New York, March 1997, str. 20.