

PRI ADDAMSOV



Ni izdelka brez blagovne znamke, ni blagovne znamke brez logotipa, so morali spoznati nekje v zgodovini filmske industrije in Marcel Štefančič jr. bi prav gotovo znal izbrskati prvi filmski naslov, ki se je odločil biti drugačen od ostalih, samo da je že odšel v Cannes. Logotip ni samo naslov filma, ampak ga tudi nekako reprezentira in torej zgošča v sebi. Kljub temu se je logotip nalepil na platno in se odtlej pretvarja, da je tudi on delček filma. Če odmislimo kolobocijo, kaj je črka tam sredi filmskega prizora sploh imela iskati *in the first place*. Če ni ravno grafit, tako kot pri *Lost Angels*.

Potem so začeli delati tiste čudne špice s prizori, ki jih nisi imel kam vtakniti. Kaj delajo *Pri Addamsovih* na strehi? Kaj iščemo v *Batmanovem* znaku? Na koga streljajo *Mladi revolveraši*? Da o *Rožnatem panterju* sploh ne govorimo. En delček filma se je prilepil pred film in se pretvarjal, da spada zraven. Film je dobil že drugi zgostek, od njega pa je ostajalo vedno manj. Panika.

Upravičeno, kajti tisto, kar je ostalo, so nazadnje preprosto spažirali v video spot, zgostek zgostkov. Če vam je bilo že prej neprijetno, da je filmskim igralcem dovoljeno med snemanjem enega in drugega filma hoditi naokoli in celo dajati privatne izjave, ste se pa pošteno zgrozili, ko ste naenkrat sredi svoje filmske družine zagledali Hammerja ali *Terminatorja* na koncertu nekih metalcev. Od filma so ostali trije zgostki.

Ampak kakšni zgostki. Zakaj bi drugače Christopherju Lloyd, izgubljenemu bratu, ime bilo ravno: faster, faster, faster. **Pri Addamsovih** je pač imenitno izdelan, opremljen in zapakiran film, ampak saj ste ga gledali. Z eno pristnejših ljubezenskih izjav, ko Gomez Morticiji reče "tu v grobu bova ležala eden zraven drugega in skupaj trohnela do konca večnosti". Zardoz, konec. Sprevrnjenost Addamsovih postane način, kako stvari videti na prav način. Če normalno spanec pri-

merjamo s smrtjo, šele s sprevrnjeno logiko vidimo, da je smrt v bistvu primerljiva samo s prebujenjem. Proti prebujenju se krčevito upiramo. In prebujenje je dokončno.

IVO ŠTANDEKER

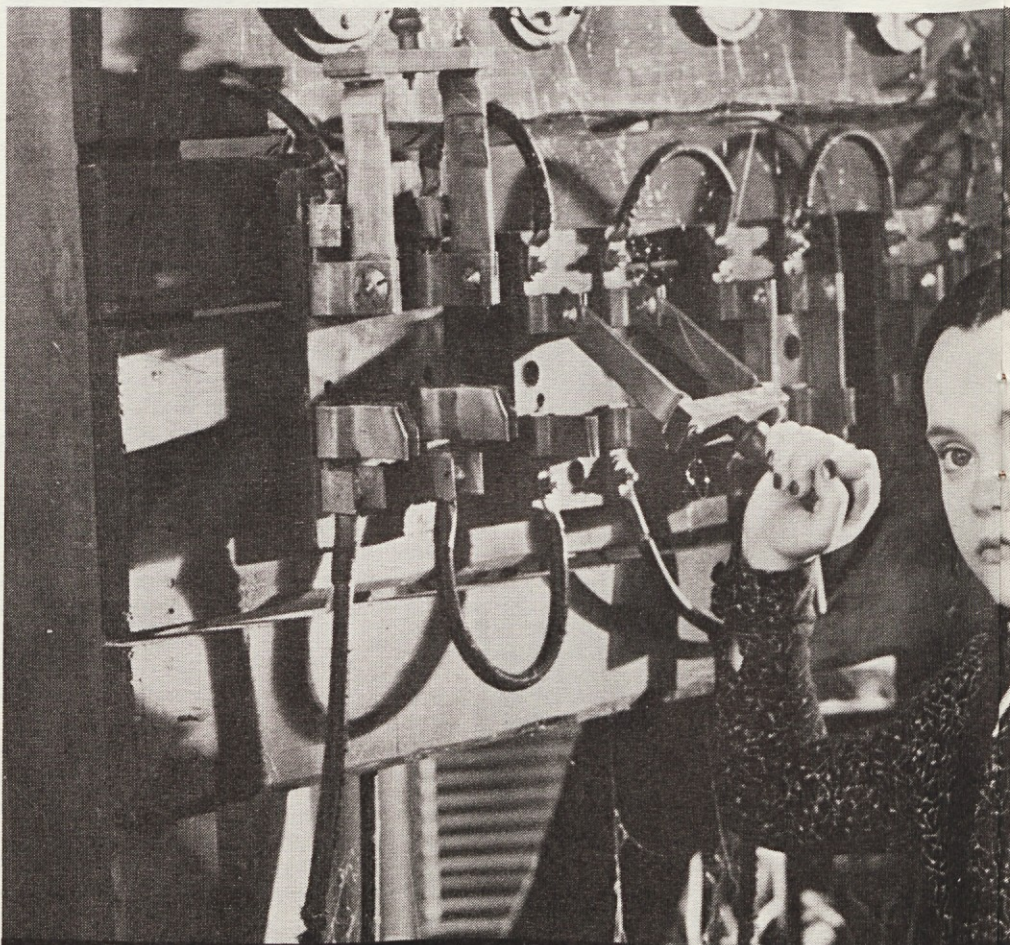


Addams Family je nekakšen kolektivni »deus ex machina«, ki se pojavi ved-

no, ko je treba sivino vsakdana presekati s čim novim, ali pa takrat, ko je določen žanr ali medij potreben osvežitve - zadnje čase se to zgodi vsakih trideset let. To čudaško družino je v tridesetih zrisal Charles Addams, da bi z njo popestril *The New Yorker* in časopisni strip, ki se je s potenciranjem družine in njenih vrednot začel obupno ponavljati in do nevezdržnosti soliti pamet mladostnim bralcem. Addamsove vinjete z morbidno grotesknimi podtoni in svojevrstnim pogledom na družinsko življenje so ponovno oživele na televizijskem ekranu v šestdesetih, natančneje leta 1964, ko se je na platnih predmestnih drive-in kinematografih začela vrteti krvava klasika Herschella Gordona Lewisa **2000 Maniacs** - serija Addams Family je poskušala

režija:
scenarij:
fotografija:
glasba:
igrajo:
producent:

Barry Sonnenfeld
Caroline Thomson in Larry Wilson po stripovskih junakih Charlesa Addamsa
Owen Raizman
Mark Shaiman
Anjelica Huston, Raul Julia, Christopher Lloyd, Christina Ricci
Orion Pictures, ZDA, 1991



prinesli TV gledalcem košček tega prepovedanega sadeža in njegove nelagodnosti skozi najbolj prebavljivo obliko situacijske komedije; v devetdesetih jih je (tokrat na veliko platno) prinesel Barry Sonnenfeld v svojem istoimenskem režijskem prvencu. Dejstva, da je Sonnenfeld pred Addamsovimi sodeloval kot kamerman z bratoma Coen (**Blood Simple**, **Raising Arizona** in **Miller's Crossing**) in z Robom Reinerjem (**When Harry Met Sally** in **Misery**) ter da je scenarij **The Addams Family** delo dueta Caroline Thompson (**Edward Scissorhands**) - Larry Wilson (**Beetlejuice**), pričajo, da gre za načrtno revitalizacijo žanra in njegovih v devetdesetih pozabljenih vrednot. Barry Sonnenfeld hiše, v kateri bi lahko

verodostojno posnel **The Addams Family**, ni našel - moral jo je postaviti. In ko jo je postavil, so sami od sebe prišli oni, Addamsovi, v do zdaj najbolj izpopolnjeni obliki in z jasnim sporočilom, da morajo biti vse lepe stvari zavite v grozo, da jih sploh lahko prepoznamo. Čeprav je postavitve filma zelo statična, so liki izpiljeni do perfekcije in občutek imamo, da arhetipi, ki nastopajo v tej kompleksni freski B-produkcije z A-sredstvi, posnemajo določene igralce, to pa zato, da bi si jih skozi njihovo interpretacijo znali lažje predstavljati kot živeče in nesmrtni: Morticia in njena demonska lepota sta si nadeli lik Anjelice Huston, popolnega remaka mistične Vampire, igralke iz junk-food-horrorjev iz petdesetih in šestdesetih; Raoula Julio in fatalni šarm latino love-

rja prepoznamo v Gomezu, njenem možu; Fester, Gomezov brat, ki se je pred petindvajsetimi leti izgubil v Bermudskem trikotniku, vas bo kričeče spominjal na Christopherja Lloyda, mogoče najboljšega interpreta komično morbidnih vlog zadnjih dveh desetletij. In čeprav film zaradi svoje dodelane postavitve zaprtega prostora, svojevrstnega mikrokozmosa, ki se giblje in živi neodvisno od zunanjega sveta, ne bi potreboval vsebine kot take, je Sonnenfeld serijo intelektualnih skečev, žanrskih prijemov in črne-ga humorja zaokrožil v minimalno zgodbo, ki jo sproti nadgrajuje z igro kamere in fascinantno fotografijo - to pa zato, da bi ta hommage B-produkciji dobil večjo težo in nam nekako med vrsticami sporočil, češ, kdo pa je hodil



THE ADDAMS THING



gledati filme bratov Marx zaradi vsebine, komu je mar zgodba v nadaljevanjih o Freddyju Krugerju in Michaelu Myersu in, analogno s tem, komu so mar igralci v dokumentarnem filmu. **The Addams Family** v svojem posvetilu nizkopračunskim filmom funkcionira ravno kot nekakšen sofisticiran dokumentarec, nadhorror, ki je v sebi združil, nadgradil in oplemenitil ostale žanre, od komedije in melodrame prek fantasyja do grozljivke, in jih povezal z rdečo nitjo: pogledom in fascinacijo neke generacije, ki je v žanru prepoznala sebe in svoj pogled na svet. In zato Morticia reče Festerju, ki se po petindvajsetih letih življenja med drugimi in drugačnimi vrne nazaj k Addamsovim, da je »naš moto z užitkom privoščiti si tiste, ki bi nas radi spremenili«. Film **The Addams Family** si tako z užitkom privoščiti gledalce, ki B-filmov ne poznajo: Sonnenfeld zapakira v formo devetdesetih entuziazem štiridesetih, noir petdesetih, pogled šestdesetih, specialne efekte sedemdesetih in neinventivnost osemdesetih, vse faze torej, skozi katere se je prebijal horror in z njim vsa ostala B-produkcija. **The Addams Family** je film, ki bo dokončno odprl oči tistim, ki podobnega poklona žanru niso videli in prepoznali že v filmu bratov Coen **Barton Fink**; **Barton Fink** je bil sicer namenjen Evropi in njeni zadržanosti, medtem ko je **The Addams Family** namenjen Ameriki in Hollywoodu. Najljubša zabava Addamsovih v noči čarovnic je prebujanje in odkopavanje mrtvih - tistih torej, ki jih je filmski spomin nekako povozil in pokopal z zvezdniškim sistemom in A-budžeti. Glede na dejstvo, da so Addamsovi za svoj tretji prihod v medije potrebovali 35 milijonov dolarjev, do sedaj pa so prebudili za prek 100 milijonov dolarjev gledalcev, lahko upamo, da se bosta skupaj z gledalci prebudila tudi kult in žanr - lepše budnice, kot je **The Addams Family**, si v devetdesetih skorajda ne morete želeli.

Thing imenujejo Addamsovi najmanjšega družinskega člana. Ko ta ljubka Stvar, Roka-brez-telesa, zapusti svoj intimni kotiček, okrasno namizno šatuljo, zaživi življenje doslej najbolj ekstravagančnega filmskega »stvara«. Nepogrešljivo prisotna, dejansko vsemu in vsakomur pri Addamsovih navdahne smisel. Christopher Lloyd ostrmi nad njo in ne more verjeti: »*That's really it!*« - *Thing* je res nekaj posebnega.

Vzvišena je nad besedami, ne uporablja in ne potrebuje jih. So pa zato njene geste ena sama velika emocija. Če pri Addamsovih predolgo vlada dolgčas, je lahko zelo dekadentno razpoložena in muhasta, zlasti kadar se v čem ne strinja z ostalimi. Takrat ponavadi zai-gra na kontrabas. - *Thing* je prava umetniška duša, boste rekli.

Zelo uglajenega vedenja je. Eleganca je njen stil, prožnost pri izražanju pa največja vrlina. Pretiranega gestikuliranja ne mara, njene kretnje torej niso nikoli prenačljive. Vsaka izmed njih izžareva pronicljivost uma in razkošnost duha. V njenih enostavnih, neposrednih mislih je pogled drugega vedno že vsebovan in prav to ji omogoča, da je izvirna, najhitrejša, najbolj gibka in v svoji umetnosti skoraj povsem neulovljiva. Kot taka si je nadvse všeč, kar rada potrdi z briljantno igro šaha. - *Thing* je intelektualka, o tem ni nobenega dvoma.

Resnično uživa v intelektualnih razva-

dah, ker pa je precej nervozna, se nagiba k miselnim perversijam in se zavzema za sofisticiranost v vsakem pogledu in na vseh področjih. Šport je njeno priljubljeno področje, a zgolj interpretativno. Pri golfu se ji nikoli nista zdela bistvena dober zamah in spreten udarec. Samo nastavitev žogice in igralčev izhodiščni položaj se ji zdita pomembna. - *Thing* je medijski molj. Ideologijo vidi v njeni formi.

V njej od nekdaj tli nemirni pustolovski duh, željan znanja o temaćnih plateg človeškega bivanja. Zagrobno življenje, norci, spake in monstumi so njeno priljubljeno zatočišče pred enolično ter ustaljeno vsakdanjostjo. Ustvarjalni iz-ziv je tako našla pri gotških Addamso-vih. In tam se je pravzaprav vse skupaj šele zares začelo. - Kdo ali kaj je potemtakem? *Thing* je Charles Ad-dams, avtor legendarnega stripa o vandalski družini The Addams, ki je izhajal v začetku 30-ih v ameriškem *The New York Magazin*u.

Ustvarjalci filma so vlogo Roke-brez-telesa izpostavili, saj naj bi *Thing* povzela razkošje Addamsovega domišljjskega sveta, v katerem je vse mogoče. Hkrati pa naj bi služila kot prispodoba za bistvo avtorjevega umetniškega ustvarjanja. Charles Ad-dams (rojen je bil leta 1912) je svoj slikarski talent podedoval po očetu, ki je bil tudi izvrstni pianist. Študiral je na University of Pennsylvania in na Grand Central School of Art v New Yorku. Njegova dela so razstavljali v številnih muzejih, med drugim v Metropolitan Museum of Art in v Museum of the City of New York. Zaljubljen je bil v jazz, športne avtomobile in v ekzotične antične umetnine. Trikrat se je poročil; tretjič na nekem pokopališču z nevesto, odeto v črnino. Slovel je kot velik ekstremnež, toda pri svojih 86 letih starosti je septembra 1988 umrl kot cenjeni umetnik. Njegova dela so celo reproducirana na bižuterijo vseh vrst, kajti Charles Addams je postal kulturna osebnost ameriške pop kulture.

Thing je rezultat specialnih efektov, različnih tipov animacije modelov-lutk, k eleganci njenega gibanja pa je veliko pripomogel tudi že večkrat nagrajeni Christopher Hart, eden najslavnejših ameriških magikov.