

čarovnica iz blaira



Michael C. Williams, Joshua Leonard

nejc pohar

Strašljiva lepota pop fenomenov je v njihovi nespregledljivosti, neizogibnosti in samoumevnosti, v njihovi totalnosti, ob kateri ponavadi umanjka ključno vprašanje o pogojih za tovrsten položaj, ki bi omogočil njihov spregled. Strašljiva lepota filmskih pop fenomenov je v njihovih "realnih" posledicah, v produciranju vedenja v določenih okoliščinah. Grozljivke so filmi, ki so vas naučile, kako preživeti čas, ko niste gledali grozljivk, kako premagati "vsakodnevno", "nefilmsko" pošast. Če hočete direktnije, grozljivke same vzpostavljajo svojega naslovnika, določajo "kraj", od koder jih lahko gledate. A potem se je zazdelo, da žanr, kjer bi lahko sobivali pošast in določena pravila, ni bil več mogoč. Zlu ni bilo več mogoče podeliti telesa. Svet zunaj filma je bil obsojen na vegetiranje. Nihče nam ni povedal, kako delovati, ko umanjka nasprotnik, in studijskim mogotcem ni nihče povedal, kako "ponovno" posneti pošast. Zdelo se je, da je žanr kot skupni produkt občinstva in studiev izdahnil. Za vedno. Dokler ni udarila *Čarovnica iz Blaira*, ki so jo poskušali ukaniti mnogi interpreti, (opozoriti na "gverilski produkcijski proces", vloga režiserjev...) vsakdo je hotel dodati mnenje, komentirati, kritizirati, vrednotiti, postaviti v zgodovinski kontekst, povleči lastno usodno potezo (produkcijski proces filma je fascinal premnoge, med dosegljivimi zapisi je edino avtorsko potentno besedilo Marcela Štefančiča, jr., z naslovom *Šejkanje (Blair Witch Project/Kako posneti mikrobudžetni film*, Fun, Ljubljana 2000), a se je ves čas zdelo, da so se pozabili vprašati, če lahko grozljivka preživi s pošastjo brez žanrskih pravil ali če lahko grozljivka preživi brez pošasti z žanrskimi pravili. Je *Čarovnica iz Blaira* redefinirala žanr, presegla premagovalni strategiji prepolnega in prepraznega kadra? Nas je vrnila k življenju?

Klasična grozljivka je vedno definirana s prisotnostjo pošasti. Pošast vzame nase razredne boje, avtoritarnost oblasti, razlike med spoli, napetosti sorodstvenih razmerij, teorijo zarote kot zgodovinski revizionizem, a v devetdesetih za ceno žanra ob tem tvega izgubo identifikacijske točke kot organizacijskega načela refleksivnosti kolektiva. Ne, časi, ko je pošast lahko nase vzela zlo niso mimo zato, ker je zlo odpravljeno in preseženo, ampak zato, ker je zalepljeno na vse druge žanre do te mere, da ga ni več mogoče osamiti in mu podeliti enotnega telesa. Po eni strani ga je preveč, a je po drugi strani pomnogoterjeno in razpršeno.

Za grozljivost pošasti, za identifikacijo, je najprej zadostovala že njena pošastniškost (npr. Drakula (začeni s filmom *Dracula* (1931, Tod Browning), zatem je morala vdreti od drugod, od zunaj (narava (npr. *Žrelo* (Jaws, 1975, Steven Spielberg), religija (npr. *Rosemaryjin otrok* (Rosemary's Baby, 1968, Roman Polanski), izločen posameznik (psihopat (*Psiho* (Psycho, 1960, Alfred Hitchcock), otrok/najstnik (*Carrie* (1976, Brian De Palma)), se skozi sequele do konca upirati smrti (trojica 80-ih (*V petek trinajstega* (Friday 13th, 1980, Sean S. Cunningham), *Noč čarovnic* (Halloween, 1978, John Carpenter) in *Nočna mora v ulici brestov* (A Nightmare in Elm Street, 1984, Wes Craven)) in končno zakričati ob spoznanju, ki ga je poznala že vse od začetka, mi pa ji nismo verjeli (npr. *Krik* (Scream, 1996, Wes Craven)). Zakričati ob spoznanju, da je meja med gledalcem in žrtvijo pošasti zabrisana, uničena, točka identifikacije pa prestavljena na odnos med gledalcem in odsotnostjo pošasti. Če je gledalec v obdobju med zlatimi petdesetimi in osemdesetimi skupaj z žrtvijo vedel, da ga pošast čaka, a ob tem verjel, da mu nič ne more, da je ne bo, da ji bo ušel, jo pretental, je v devetdesetih verjel, da ga čaka pošast, da čaka prav njega, da se bo zagotovo pojavila, da ji ne bo ušel, a obenem vedel, da je ne bo. Grozljivkarskost se je v prvem primeru zrcalila na obrazih preživelih in na obrazih pošastih brez nasprotnikov, v drugem primeru je tragičnost prebivala v sami odsotnosti pošasti, žanr pa se je reformiral v skladu z novonastalo odsotnostjo. Mesto pošasti je prevzel standarden, vsakdanji gledalec/potencialna žrtev. Iz opozicije med gledalcem/žrtvijo na eni strani in pošastjo na drugi, smo padli v položaj nerazpoznavnosti pošasti. Trik ni v zamenjavi opozicije med dobrim in zlom z zlom, ki je vpisano v vsako dobro, ampak v načinu prepoznavanja zla, v tistem, kar se kaže kot dobro. Pošast kot materializirano zlo je ukinjena, a v istem trenutku samo razpršena, pomnogoterjena. Zdaj ne gre več zato, da bi se ujeli na verjetje v nasprotju z vedenjem (ne dvigujemo telefonov, ne odpiramo vrat, se ne skrivamo, ne kričimo...), ampak pademo na vedenje v nasprotju z verjetjem. V trenutku, ko vemo, da nam nič ne bo, ker poznamo vse finte žanra, saj vanj verjame, jih dobimo po glavi s strani žanrskih zaveznikov, sogledalcev in soigralcev. A vendar. Pošast je zamenjana z najnavadnejšim človekom, ki ni hotel verjeti v žanr in v njem umreti, ampak znotraj njega iskal načine, kako nadomestiti pošast samo. Spomnite se, kdo je moril v *Kriku*. In kdo je preživel. Če so v časih klasične grozljivke najslajše umrli tisti, ki so najglasneje kričali in odprli vsaka vrata – ki so potemtakem vsakič znova verjeli, da se pošast iz grozljivke pali na žanrske "prekrške" –, danes najslajše umirajo tisti, ki so tiho in ne odpirajo vrat, ki potemtakem vsakič znova verjamejo, da so pošast že pretentali. Nastali

položaj, v katerem zla ni več mogoče utelesiti in locirati, navidez spominja na širše opredeljen žanr srhljivke – odpravili bi ga lahko z ugotovitvijo o zrcaljenju patologije družbenih odnosov v primerjavi z “vsakdanjo realnostjo”, ki z realizmom, realističnostjo, ali bolje, verjetnostnostjo, poganja prav srhljivko in njen moto, ustekleničen v trailerjevski zapovedi: *“To se lahko zgodi tudi vam.”* (Klasično razlikovanje med žanroma se zrcali že znotraj oglaševalskih enovrstičnic; grozljivkarske vzpostavljajo uživanje v strahu nekoga drugega, v strahu nekoga tretjega (npr. *“Če se Nancy ne bo zbudila v kričanju, se sploh ne bo zbudila”, Umor v ulici brestov*), srhljivkarske pa napovedujejo strah vas samih (npr. *“Kako dolgo boste čakali? Koliko boste tvegali? Kako daleč boste šli? Za resnico?”*), **Smrt in deklica** (Death and the Maiden, 1994, Roman Polanski)), a bi za ceno takšne površne interpretacije zanikali izhodiščno tezo, ki pravi, da žanr sam vzpostavlja svojega naslovnika, da določa kraj, od koder ga je mogoče gledati. Vprašanje grozljivke torej ni vprašanje dvoma o njenem obstoju, ampak vprašanje, kako združiti najnavadnejšega gledalca/žrtev in vzporedno odsotnost pošasti z zakonitostmi žanra. Kako torej ugotoviti, kdo in kaj nadomešča pošast, a obenem verjeti v priprta vrata, neme telefone, pokopališča, satanske knjige, otroke, ki znajo latinsko, otroke, ki premikajo predmete, otroke, ki jim žarijo oči, osamljene hiše na vrhu hriba, najstnike, ki žurajo v gozdni koči, osamljene hotele in hotelirje, obsedene profesorje, stranske ulice, deviškost, ljudi, ki se izdajajo za božičke, nevihtne noči, darila in pisemske pošiljke brez naslovnika, arheologijo in bežanje v najvišja nadstropja... Ali obratno. Kako ugotoviti, kdo in kaj nadomešča priprta vrata, neme telefone, pokopališča, satanske knjige, otroke, ki znajo latinsko, otroke, ki premikajo predmete, otroke, ki jim žarijo oči, osamljene hiše na vrhu hriba, osamljene hotele in hotelirje, obsedene profesorje, stranske ulice, deviškost, ljudi, ki se izdajajo za božičke, nevihtne noči, darila in pisemske pošiljke brez naslovnika, arheologijo in bežanje v najvišja nadstropja..., a obenem verjeti pošast. Kako torej še vedno verjeti, a obenem že vedeti.

Ključni strategiji preseganja zagate grozljivke štartata na razmerje med pošastjo (ali njenim materializiranim nadomestkom) in žanrskimi pravili. V prvi in sicer nam ostane pošast (ali njen materializiran nadomestek), a umanjajo klasična žanrska pravila, v drugi za ceno obstoja pošasti (ali njenega materializiranega nadomestka) izgubimo klasična žanrska pravila.

V tem položaju najprej padeta klasični strategiji grozljivke – prepoln in preprazen kader. Pošast je lahko doslej udarila na dva načina. Iz zunanosti filmskega slike (kot npr. Jason Voorhees) ali iz notranosti filmske slike (Freddy Krueger). Trik je bil seveda v tem, da je uničenje pošasti temeljilo na poznavanju tega pravila – Jasona se je dalo vedno znova uničiti, ko je vstopil v filmsko sliko, v notranjost, Freddyja pa, ko je iz nje izstopil. Težave se začnejo, ko sta obe strategiji izčrpani, ko sta pošasti naveličani, utrujeni od svojega sveta, svojega načina vstopa in izstopa. (V trenutku odločitve, da bosta Freddy in Jason soočena v istem filmu se začnejo problemi (predstavljanje snemanja, odpovedi igralcev, nenehno spreminjanje scenarija... (film obljublja v letu 2001 pod naslovom **Freddy vs. Jason** in v režiji Rennyja Harlina)). Kako torej združiti prisotnost in odsotnost znotraj filmske slike? Kako torej še verjeti, a obenem že vedeti?

Prvo možnost je pod pretvezo družinske cestne drame preigral David Lynch v filmu z zelo točnim naslovom **Resnična zgodba** (Straight Story, 1999). Čeprav je mnoge interpretacije zanesla v varnost “sicer zelo prikritih sledov grotesknosti, ki ta čustveno topel film navsezadnje le delajo lynchevski”, se, obratno, zdi, da je *Resnična zgodba* morda celo najbolj “lynchevski” film doslej. Najbolj lynchevski v smislu filmanja zla, ki ne potrebuje več utelešenja, ampak se skriva za podobami, v samem filmskem aparatu, v katerem lynchevski (tudi fizični) madež ni več potreben, saj v obliki zgancanih totalov izgubljene Amerike prekriva vse, kar se skriva za njimi. Lynch hoče reči, da sta pošast in pošastnost skrita za vsakim vogalom, v vsakem Straightovem srečanju (čakamo, da bo udarila hčerka, a ona “samo” sestavlja ptičnice; čakamo, da ga bo pokončal lastnik zatočišča, kjer Straight prespi po nesreči s kosilnico; čakamo, da ga bo na izgubljeno avtocesto odpeljal naključni voznik; čakamo, da ga bo v svojo kočjo ob koncu zvabil brat Lyle...), a je njihova pošastnost “premagana” s samim filmskim aparatom in ne več elementi pred njim ali za njim. Ne, tokrat pošastnost ni skrita v pošastih, ampak v načinu, kako filmski aparat napade sladke popevčice, backroade, smalltowne, in, ja, samotno kolibo, pred katero Straight ob koncu zaparkira svoje srednjeameriško vozilo. Tokrat filmska slika, v kateri ni ničesar preveč in ničesar premalo, maskira realnost žanra, in prav v tem maskiranju se skriva njena grozljivost, resničnost zgodbe, in njena zamujena grozljivkarskost. Lynch zmore prepoznati pošast, ji podeliti telo, a jo odvezati žanrskih pravil, ukrotiti v drugačnih kadrih, in ji s tem odvzeti moč akcije, jo obrniti in potopiti v svet, v katerem vemo, da se ne bo nič zgodilo, a verjamemo, da bo grehe gole očitnosti, naveličanosti in utrujenosti male Amerike nase prevzela prav pošast.

Drugo možnost na robu sodobnega mainstreama vzpostavlja *Čarovnica iz Blaira*. Myrick in Sanchez pošasti ne zmoreta več prepoznati, a si želita do konca ohraniti klasični žanr, žanrska pravila. Njuna cinefilska kondicija se tokrat ne meri v poznavanju klasičnih grozljivkarskih trikov preživetja, ampak v nostalgiji po časih, ko so še delovali. Heather, Joshua in Michael se v foto-lov na čarovnico podajo prav iz tovrstnih razlogov – da bi pokazali, da še verjamejo v čase, ki so za vedno izgubljeni. V čase, ko je jamesonovsko “hrepenenje po kolektivnosti” prebivalo v sposobnosti ugledati podobo skupnega sovražnika v individualiziranih filmskih pošastih. Individualiziranih tudi v “produkcijskem” smislu delitve sveta na ljudi, ki filme delajo, in ljudi, ki filme gledajo. *Čarovnica* z enim očesom še vedno verjame v tovrstne kinematografske čase, a z drugim že ve, da nove tehnologije uveljavljajo nove oblike subjektivnosti in s *home-movie* konceptom družine premeščajo jedro identifikacije. Identifikacijska točka v *Čarovnici* ne prebiva več v tem, kaj film kaže in katero pošast pokaže, ampak v tem, kako pokaže, kako pokaže odsotnost pošasti in kako pokaže, da trije študentje pošasti ne morejo posneti, ne morejo spraviti v subjektivno filmsko oko. A jim prav tovrstna filmska odsotnost omogoča ohranjanje žanrskih pravil. Myrick in Sanchez v nasprotju z Lynchem pošasti ne moreta prepoznati, utelesiti, a jima z vzpostavitev “praznega označevalca” uspe usvariti film, v katerem verjamemo, da se ne bo nič zgodilo, a obenem vemo, da bodo prazen greh naivno stresene filmske seminarske naloge, ki bi jo lahko posnel katerikoli družinski član kjerkoli na planetu, zapolnili prav njeni potencialni ustvarjalci. Okej, ugibajmo – Josh, Michael in Heather so ob koncu filma zagledali čarovnico, pošast, žanr je ponovno zagledal hollywoodski stroj, hollywoodski stroj internet, internet televizijo, televizija kino, kino je zagledal množico popoldanskih mikrobudžetnih filmarjev, ki montirajo na domačih računalnikih, popoldanski mikrobudžetni filmarji v motivno podobnost skrite kritike, ki so zmajevali z glavami in med “historičnim” opozarjanjem, da *Čarovnica* ne predstavlja “nič posebno novega” (raznorodne podobnosti so med drugimi iskali v filmih **Južnjaška uteha** (Southern Comfort, 1981, Walter Hill), **Kitajska skrinjica** (Chinese Box, 1997, Wayne Wang), **Odrešitev** (Deliverance, 1972, John Boorman) **Noč živih mrtvecev** (Night of the Living Dead, 1968, George A. Romero), **Dama v jezeru** (The Lady in the Lake, 1947, Robert Montgomery)), začeli študirati sociološke klasike in marketinške priročnike, sociološki klasiki in marketinški priročniki zaresne cinefile, zaresni cinefili Joeja Skaggsa, Joey Skaggsa, Jeana Baudrillarda... In ja, ugibajmo naprej. Josh, Michael in Heather, ki jih je celo natančni www.imdb.com proglasil za pogrešane, so ob koncu filma zagledali Josha, Michaela in Heather. In Dorothy Gale je končno spet jasno videla čarovnika iz Oza, a ob tem pozabila, da je doma v Kansasu.

Vprašanja, če je *Čarovnica* zmogla ponovno sprazniti mesto žanrske oblasti oziroma ozdraviti grozljivkarsko impotenco “velikega” Hollywooda, se lahko lotimo vsaj z dvema načinoma vstopa v blairovski gozd. Če tvegamo pogled na konkretno drevo, na *Čarovnico*, se zaldi, da je film z vzpostavitev odsotnosti pošasti, a vzporednim vztrajanjem pri pravilih izgubljenega žanra, pripetega na tehnološko odvisnost, presegel klasično delitev na grozljivke prepolnega in prepraznega kadra ter obenem zamajal pojmovanje avtorstva (režiserja sta igralcem “dala kamere in jih pustila, da snemajo”, sama pa sta “samo kontrolirala okolje”), a ob tem izgubimo pogled na celoten gozd, v katerem bi lahko iz distribucije znotraj triade produkcija–distribucija–prikazovanje kot enakovreden člen potegnili oglaševanje, marketing, trženje (mar je film nastal zaradi interneta ali je internet obstal zaradi filma; kdo se je zgodil prej...), a ob tem pozabili na sam film in njegovo mikrobudžetarsko strategijo. Napovedana in predvidljiva *prequel* in *sequel* že slišita na milijone, zvoneča imena in spolirano sliko, prostor pravega, če hočete gverilskega, roba, pa v hollywoodski mašini najverjetneje ostaja naključna priložnost. •

Špico filma in zgodbo glej na str. 40