

Veronika Šoster

Nordijska mitologija in frčanje odsekanih glav

SEVERNJAK | 2022

Režiser Robert Eggers je z zgodovinskimi grozljivkami zaslovel kar hitro, najprej leta 2015 s **Čarovnico** (*The Witch*), ki se dogaja v 17. stoletju v Novi Angliji in korespondira s čarovniškimi procesi v Salem (za še bolj polno izkušnjo priporočam branje srhljive in šokantne drame **Lov na čarovnice** Arthurja Millerja). Štiri leta kasneje je opus dopolnil s **Svetilnikom** (*The Lighthouse*, 2019), ki se dogaja v klavstrofobičnem okolju otočka nekje na območju Nove Anglije 19. stoletja, kjer dva svetilničarja povleče v spiralo norosti in bolečine. Pri svojem tretjem filmu z naslovom **Severnjak** (*The Northman*, 2022) pa se je odločil ozreti še dlje v preteklost (nekoč je v intervjuju izjavil, da bi mu počilo srce, če bi kateri od njegovih filmskih likov v roke prijel pametni telefon), in sicer v Skandinavijo zgodnjega 10. stoletja.

Scenarij za film je napisal skupaj s Sjónom, enim najbolj priznanih islandskih avtorjev (v slovenščini lahko beremo v eno knjigo združeni njegovi noveli **Modra lisica** in **Fant, ki ga ni bilo**), ki je med drugim pisal besedila za Björk, s katero se poznata še iz najstniških let. Prav tako kot njegovi noveli je tudi **Severnjak** primerno prvinski in poetičen obenem. Čeprav naj bi iz Eggersovega opusa izstopal, ker je od vseh omenjenih filmov najbolj hollywoodski, všečen in dostopen, z njim še vedno ostaja zvest svojemu režiserskemu *credu* in gledalcu nikakor ne prizanaša, temveč ga zgrabi za goltanec in ga do zadnjega kadra ne izpusti.

Fabula **Severnjaka** je zgrajena premišljeno, saj je ravno dovolj prepoznavna, da se nam zdi kot nekaj, kar nam je blizu, s čimer se lahko povežemo, obenem pa temelji na mitu, kar jo močno umešča v kontekst 10. stoletja. Ko se domov po dolgi odsotnosti vrne kralj Aurvandill (Ethan Hawke), ga pričakata žena, kraljica Gudrún (Nicole Kidman), in njegov dedič, princ Amleth. Da bi sina pripravil na vladanje, se udeležita obreda, ki ga vodi Heimir (Willem Dafoe). Kralja kmalu zatem za tem umori njegov brat Fjölfnir, ki se polasti kraljestva in žene ubitega. Amleth pobegne in priseže maščevanje, ki pa ga izvede šele leta kasneje, ko med enim izmed plenjenj s svojo vikinško družino naleti na vidkinjo (Björk, ki se v klasičnem celovečercu pojavi prvič po 22 letih (!) in popolnoma navduši s svojo prezenco), ki ga opomni na njegovo poslanstvo.

Odrasli Amleth (Alexander Skarsgård) se tako kot suženj pretihotapi na Islandijo, kamor je bil izgnan njegov stric, na poti pa sklene zaveznitvo z Olgo (Anya Taylor-Joy), ki naj bi imela posebne sposobnosti. Seveda se maščevanje ne izide, kot si je zamislil, saj sta stric in Amlethova mama umor načrtovala skupaj. Če se vam zdi zgodba znana, je to zaradi Shakespearovega **Hamleta**, ki je nastal na isti podlagi kot **Severnjak** – po legendi o Amlethu, čigar omemba se prvič pojavi v **Prozni Eddi**, zbirki nordijskih mitoloških pesmi in legend, ki naj bi jih v 13. stoletju zbral in zapisal islandski politik, pesnik in zgodovinar Snorri Sturlusson (prav zgodba o Amlethu pa se je pojavila pri danskem zgodovinarju Saxu Grammaticu, prav tako v 13. stoletju). Delo je največji vir sodobnega znanja o nordijski mitologiji, ki je v zadnjih letih dobila pravi zagon nikjer drugje kot v Hollywoodu, predvsem z Marvelovima Thorom in Lokijem. Prvi kader filma se sicer naslanja ravno na njunega očeta, vrhovnega boga Odina, saj vidimo dva krokarja v letu – aludirata na Hugin in Munin, ki mu sedita vsak na eni rami in predstavljata misel in spomin.

Čeprav je nordijska mitologija v bolj povprečnih izdelkih hitro banalizirana, se pri Eggersu dogaja nekaj drugega – obravnava jo spoštljivo in premišljeno. Ogromno materiala, ki je simboličen oziroma zgodben (recimo pot v Valhalla po junaški smrti), prikaže konkretno, pri tem pa ne izvaja kakšnih metaprijemov, ne komentira, ni pokroviteljski, ne aktualizira, ni pristranski, na noben način ne razkrije, da vse to upodablja iz sodobnosti, ampak preprosto pokaže, kako so svet videli takrat, kar je res redko. V tem smislu je film zelo odprt in pluralističen; kar veruješ, je zate sveto in nihče drug pri tem nima besede, sporoča s **Severnjakom**. To je na primer lepo izvedeno z drevesom kraljev, s katerim Amleth pride v stik med obredom, ko se dotakne očetove odprte rane in prek njegove krvi uzre celo veličastno drevo za vse kraljeve rodove nazaj. Vrhunski je tudi prizor boja z nemrtvim bojevnikom (tj. draugr), v katerem najprej spremljamo napeti boj meča na meč, ki se konča z obglavljenjem bojevnika (tudi sicer v tem filmu glave kar frčijo okrog!), nato pa dobimo še alternativni prizor, v katerem Amleth meč preprosto izpuli iz rok preperelega okostnjaka. Oboje je prikazano nevtrarno, zato se zdi, da Eggers gledalca spodbuja k razmisleku, zakaj bi bilo eno bolj realno od drugega in ali ne more za vsakogar obstajati tisto, v kar verjame. Mešanje realnih in sanjskih oziroma blodnjavih prizorov je postalo Eggersov podpis, zato je pohvalno, da jih je obdržal tudi v tem bolj komercialno naravnem filmu.

Spoštljivo je tudi Eggersovo ravnanje z gradivom v smislu pravilnosti in zvestobe; hitro postane jasno, da je obdobje preštudiral in se vanj poglobil, da pa smo s celovečercem dobili le kosček vsega znanja, ki ga poseduje. Zveste so na primer upodobitve različnih naselitev, orožja, ritualov, pokopov, pogovarjanja z bogovi, pa tudi posameznih likov ali skupin, kot so berserkerji (fanatični bojevniki, oblečeni v živalske kože, ki so jih med bitkami poslali naprej,

da so zastrašili prebivalce pred prihodom vojske), valkire (bojevnice, ki pogumne junake pospremijo na zadnjo pot v Valhallo) in podobno. Ta predanost materialu, ki bi jo kdo lahko razumel kot obsedenost, pa niti malo ne zaduši končnega izdelka, temveč mu daje ravno pravi prvinski in realistični nadih, da nas takoj in za ves čas trajanja prestavi v mitološke čase.

Najbolj izstopajo prav prizori, napolnjeni z mitologijo; Eggers se nanje tudi najbolj zanaša, medtem ko so nekateri dialogi (sploh s tokrat res leseno Nicole Kidman) in bolj realni prizori pogosto prisiljeni in nerodni. Škoda je tudi lika Olge Anye Taylor-Joy, ki se ob srečanju z Amlethom hvali, kako je zvita in sposobna, v resnici pa je skoraj ne vidimo v delovanju; na njej bi bilo lahko več poudarka, kljub temu da gre za Amlethovo zgodbo maščevanja. Kar bo oboževalce nordijske mitologije najbolj zmotilo, pa je zagotovo jezik – namesto izvirnika so se odločili za angleščino, kar je seveda razumljivo in tudi prebavljivo, vendar sem ves čas razmišljala, kako bi film šele deloval, če bi bil tudi v tem pogledu zvest. Prizori, kjer je jezik le uporabljen, so namreč veliko bolj epski in še bolj povzdignejo občutek, da spremljamo veliko sago. **Severnjak**, najbolj metalski film zadnjih let, bi si po mnenju pišoče kritičarke in metalke v *soundtracku* sicer zaslužil vsaj kak komad benda Amon Amarth, a tudi v tej izvedbi ne pušča dvoma, da gre za velik, testosterona poln film, ki na maščevanje ne gleda kot na nekaj, kar izbereš, ampak nekaj, kar je treba narediti. In včasih je pač treba. Divje in epsko.

Anže Okorn Micelij, ki celi vse rane?

DEJ NO | 2021

Ob imenih oziroma logotipih treh produkcijskih hiš se s platna, »črn'ga kot zamor'c«, zasliši glas: »Zastavil ti bom vrsto vprašanj. Ni pravih ali nepravih odgovorov.« Potem ga zagledamo. Joaquin Phoenix, ki nadaljuje: »Kaj misliš o prihodnosti? Kakšna bo po tvojem? Kaj bo z naravo? Kako se bo spremenilo tvoje mesto?« Koliko že videnega vsebuje ta »gluma« v velikem planu? Gledalec se spomni na **Njo** (Her, 2013, Spike Jonze), kjer je Phoenixov junak tako rekoč govoril sam s sabo – z na kožo napisanim informacijskim sistemom, umetno inteligenco. Četudi smo napovednik za **Dej no** (C'mon C'mon, 2021), novi film Mika Millsa, že videli, bi šlo pri tem še zmeraj lahko za mokumentarec v stilu **Še vedno sem tu** (I'm Still Here, 2010, Casey Affleck). Vsako vprašanje, ki se ga domisli, spremlja telesni gib ali vsaj grimasa. Pri enem se v znak odobravanja nagne globoko naprej, pri drugem ima priprte oči ali rahlo ugrizne v spodnjo ustnico, pri tretjem se spet mršči. Phoenix igra radijskega novinarja, v tem prvem prizoru pa bi mu lahko očitali, da načrtno gradi izraz, formalizem. Do kolikšne mere je izumetničena ta – rečeno v igralskem žargonu – »figurica«? Ali Phoenix »ubije« v najboljšem prenesenem pomenu besede ali je enostavno *too much*? Morda pa igra ni pretirana; morda pa novinarju, ko takole napenja možgane, kaj vse bi vprašal otroke, ki bodo imeli nekoč možnost svet obrniti na bolje, pomaga, če ob tem malce zaigra? Gledalec pomisli še na dva njegova filma: **Nikoli zares tukaj** (You Were Never Really Here, 2017, Lynne

Ramsay) in **Jokerja** (2019, Todd Phillips). **Dej no** je črno-bel, vprašanja, ki si jih zastavlja, pa so mavrična: »Bodo družine enake? Kaj si boš zapomnil? Česa se bojiš? Te kaj jezi? Si osamljen? Kaj te osrečuje?«

In tako kot nam šinejo v glavo možni odgovori nanje, zareže v Phoenixov melanholičen pogled naslednji – panoramski – prizor. Detroit z višine povprečnega nebotičnika. Kot bi želela kamera z drona počasi objeti vse mesto, a vseeno obdrži distanco, prositor za zadihat. Podobna scena se potem v filmu ponovi še trikrat, le da iz Los Angelesa, New Yorka in New Orleansa, vselej pa sledita še vsaj dve krajši, bližje mestu, z mestnih ulic, nekakšen uvod v dokumentarni del filma: »Obiskujeva mesta po vsej državi in intervjuvava otroke – o življenju in o tem, kaj si mislijo o prihodnosti.« Te mestne sekvence, tako rekoč brez ljudi, vsaj v ospredju jih ni, gledalcem omogočijo priti do sape po dih jemajočih, a vendarle vsakdanjih dialogih, ki so idejna vzporednica igri senc prekrasne fotografije Robbieja Ryana, preden pridejo do besede otroci, te pa nam do srca. »Amerika je marsikaj ...« slišimo reči najstniško Detroitčanko ob seriji posnetkov propadajočih sosesk njenega rojstnega mesta, ki pa ga že v naslednjem hipu začne zagovarjati iz zunanosti polja, češ da je v njem vendarle moč najti tudi dobro ... Pri **Dej no** gre od prve do zadnje minute za sivo cono nerazločljivosti, s katero naj bi imeli opraviti novinarji. Johnny, tako je namreč ime liku, ki ga igra Phoenix, je tak novinar; zanima ga sivina. Pusti ji do besede in ne skače vanjo, omejen na črno ali belo vnaprej pričakovanih odgovorov. Ampak če je Millsov film hvalnica najzlahtnejšim predstavnikom 4. veje oblasti, se gledalci moramo vprašati, zakaj določenih stvari v filmu ne vidimo. Zakaj je vse tako čisto? Že sam izbor intervjuvancev... Zgoraj omenjena apologetka Detroita iz geta; sin kaznjence, ki šokira s tem, kako razumno se spopada z očetovim odvzemom prostosti; z užitkom prisluhnemo dekletu v