



Robert Kuret

Dobro je, ker je zanič

I.

Recimo, da ste človek, senzibilen za umetnost. Radi berete Dostojevskega, hodite v kino in občudujete Orsona Wellesa, umetnost si predstavljate kot del vašega življenja. Pravzaprav ste glede nje strastni. Videli ste veliko filmov, prebrali veliko knjig in na neki točki pomislite: Zakaj se ne bi tudi jaz pridružil produkciji, zakaj tudi jaz ne bi postal umetnik, zakaj tudi jaz ne bi poskušal posneti svojega *Državljana Kana*, ki neuradno velja za najboljši film vseh časov? Budžet ni velik, zato prevzamete glavne vloge. Napišete scenarij, se usedete na režijski stolček in prevzamete vse psihološko breme kompleksnega sveta glavnega junaka. Konec koncev ste ga sami ustvarili, delno po svoji biografiji, in ga zato tudi najbolje razumete. Zberete ekipo in delo steče. Vaše zaupanje raste. Vedno bolj ste prepričani, da vaše delo ima nekaj več, neki preblisk genialnosti. V njem vidite neskončno kompleksnost, vidite, kako se elementi povezujejo, delate od jutra do noči in pred vami raste vaš lasten *Gesamtkunstwerk*. Napoči dan premiere. Pripeljete se z limuzino. A vaš film ne uspe in ne uspe. Pravzaprav je totalen polom. Ljudje odhajajo iz kinodvoran tudi sredi predstave. A potem nekdo ali več ljudi v filmu nekaj prepozna. Vidi jo, da je nekaj posebnega. In ker smo v dobi socialnih omrežij, se novica hitro razširi. Tisti kritiki, ki so film videli, so ga uničili. A vendar je skupina navdušencev vedno večja. A nekaj ni čisto prav. Filma ne razumejo tako, kot ga razumete vi. Smejejo se tam, kjer bi jih moralo stiskati. Zdi se, kot da filma ne jemljejo resno. Kot da vas ne jemljejo resno. Razlog postaja vse bolj očiten: ljudje ne derejo gledat vašega filma zato, ker bi bil naslednji *Državljan Kane*, ampak ker je ravno nasprotno. Ker je tako zanič, ponesrečen in absurden, da je po neki logiki ljudem postal všeč. Nekakšen *Državljan Kane* slabih filmov torej. Ljudem ste dali najboljše,

kar ste zmogli, in oni so to razumeli povsem drugače. Če bi za film prirejali življenjsko zgodbo Tommyja Wisseauja, avtorja kultno slabega filma *The Room*, bi v začetnih osnutkih zvenela nekako tako.

Kultura spodletelosti je danes bolj prisotna kot kadarkoli. Ena najbolj priljubljenih vsebin, ki krožijo po socialnih omrežjih, so ravno ponesrečene stvari, na katerih se blešči patina iskrenega namena: videi, slike, pisarije, v katerih se je resnost ponesrečila in izpadla komična. Totalni anonimneži so prek interneta postali kultne ikone skupnosti, ki obožuje slab okus. Ta pa vedno bolj postaja modni krik in sredstvo za izražanje in dokazovanje naprednega okusa. To je predvsem zasluga ameriških *hipsterjev*, ki so s posmehljivim prisvajanjem kiča, *trasha*, umetnosti ter mode slabega in pretiranega okusa prispevali k temu, da je ta drža postala modna. Okus je po Bourdieuju vedno način vzpostavljanja nekakšne elitističnosti, ki loči tiste, ki razumejo, od tistih, ki ne. Prepoznati nekaj kot take vrste slabo, da je dobro, torej pomeni potrditi svojo zmožnost prepoznavanja specifičnega okusa, kar pomeni vstopnico v krog posvečencev. Zato si lahko v družbi, ki je bolj na tekočem z razvojem svetovnih trendov kot ostala svojat, človek pridobi le plus točke, če se pojavi v majici s kakega vzhodnoevropskega štanta, iz katere še močno veje vonj po devetdesetih, ali če se odene v kričeč tigrast plašč iz sedemdesetih. Toliko bolje, če pozna še kak film, v katerem zasmehovani piflar pade v toksično kislino in postane superjunaški stvor z radijskim glasom, ali film o vegetarijanskih troljih, ki morajo spremeniti ljudi v rastline, preden jih pojejo, ali pa o nevidnih Nezemljanih, ki na Zemlji iščejo heroin. Poznati pravi *trash* in prevzeti ga s pravo mero ironije je postala umetnost.

II.

To je odvod pojava, o katerem je pod imenom *camp* najbolj znano razmišljanje Susan Sontag. *Camp* se stalno izmika racionalni artikulaciji. To je predvsem posledica dejstva, da je pri določanju *campa* pomembno vprašanje avtorjeve intence, ta pa je pri presojanju umetnosti sila spolzek teren. Ena od misli, ki nas preganjajo ob opazovanju *campa*, je: Kaj za božjo voljo so mislili, ko so to delali? Kdo je to gledal in kako se mu je lahko to zdelo dobro? In predvsem, kako so nekaj takega sploh lahko odobrili in poslali med ljudi? Nismo čisto prepričani, kdo je tu neumen. Mi, ki mislimo, da je nekdo dejansko bil tako neumen, da je naredil nekaj takega, ali tisti drugi, ki je nekaj takega dejansko naredil in mislil, da gre za kakovosten izdelek. Pri *campu* gre v vsakem primeru za nekaj

pretiranega. Težko oziroma praktično nemogoče je ponarediti iskrenost nenamernega oziroma nizkega *camp* in prav zato je takšen *camp* najbolj cenjen. Poleg tega je dodaten čar v dejstvu, da je pravi *camp* nemogoče parodirati. Oziroma ga vsaj ni mogoče parodirati tako uspešno, kot to počne že sam. Zakaj bi se sploh norčevali iz nečesa, kar se pravzaprav že dovolj dobro norčuje iz samega sebe? In to je eden od kleči slabega okusa.

Dobro je, ker je zanič, je ultimativna izjava ljubitelja *camp*a. Ta za razliko od kiča in *trasha* ni toliko oznaka za umetnost kot za odnos do umetnosti, kar Susan Sontag imenuje občutljivost za *camp*. Da neko delo postane *camp*, potrebuje receptorja, ki ga njegova ponesrečenost vsaj malo zabava.

Pri ponazoritvi je v dodatno pomoč etimologija besede. Beseda *camp* naj bi bila izpeljana iz francoske slengovske besede *camper*, ki pomeni pozirati na pretiran način. Prav občutek pretiranosti je eden bistvenih indikatorjev, da imamo opravka s *campom*. Ekscentričnost je igriva pozicija, ki se ne jemlje resno, ampak v navednicah in tako pretvarja življenje v patos teatra. Po drugi interpretaciji prihaja *camp* iz angleškega gledališkega žargona 16. stoletja in pomeni moškega igralca, preoblečenega v žensko. To že bolj nakazuje izvor *camp*a v gestah in govornih dejanjih zatirane gejevske subkulture poznoviktorijanske dobe, ki je uporabljala ekscentričnost in pretiranost kot antipod normalnosti večine ter s tem opozarjala na samo dejstvo svojega obstoja. Integracija v družbo je potekala prek estetskega razlikovanja od večine. In *camp* velja za strogo estetsko kategorijo, saj prav način prikazovanja neke vsebine nepopravljivo določa oziroma spremeni vsebino, ki so jo želeli izraziti avtorji nenamernega *camp*a.

Pogosto prav časovna razdalja vzpostavi neko delo kot *camp*, saj ga zgodovinski razvoj igralske tehnike, posebnih efektov ipd. tako distorzira, da ga današnjik ne more več jemati resno, čeprav je bilo delo v svojem času lahko tako dojemano. Susan Sontag opozarja, da lahko prav zaradi tega med *camp* padejo tudi kanonizirana dela, ki danes zaradi nabuhlosti delujejo kot štos; omenja Bellinijeve in Straussove opere, nasploh sta ji 17. in 18. stoletje prava zakladnica *camp*a. Tudi marsikateri film, predvsem Hollywood štiridesetih in petdesetih let, lahko učinkuje prenapeto že samo zaradi dikcije, ki je bila takrat uveljavljena tehnika igranja. Tu pride na misel tudi očitek, ki je v preteklosti marsikdaj doletel slovenske filme: da je igra v njih preprosto preveč gledališka, da so dialogi papirnati, da je mera patosa prevelika. Hladnikova *Maškarada* je izvrstno dvoplastna. Velja za enega kanoniziranih slovenskih filmov, a na projekciji v slovenski Kinoteki je sprožala salve smeha na mestih, za katera bi lahko rekli, da v Hladnikovih načrtih zagotovo niso bila predvidena kot komična. Danes

lahko *Maškarado* prav zaradi ogromne spremembe igralske tehnike gledamo tudi kot *camp* izdelek; način gledališke dikcije ruši njeno resnost. Starost dela sama po sebi seveda ni ključna lastnost, vendar nakazuje na razdaljo med delom in receptorjem; slednji se zaradi te ne more iskreno in z vso empatijo vživeti v svet, ki je morda v svojem času deloval realno, sodobni človek pa ga jemlje z distanco. Prav lahko se zgodi, da bo igranje po metodi Stanislavskega nekoč videno kot spodletel poskus pristnosti.

Najpomembnejša lastnost čistega, torej nenamernega *camp*a spominja na romantični razkol med ideali in stvarnostjo. *Camp* delo bi rado bilo resno in visoko, a mu to spodleti. Resneje, kot je ustvarjalec mislil svoje delo, večji je razkorak med namero in ponesrečenim rezultatom in bolj navdušen je ljubitelj *camp*a. Za *camp* torej ni značilna le spodletela resnost, ampak tudi spodletela ambicija. *Camp* se jemlje resno, a ne more biti jeman resno, ravno zaradi občutka pretiranosti, ki ga vzbuja. Obenem je nujno povezan s strastjo. *Camp* se dostikrat nagiba k megalomaniji, je poskus narediti nekaj izjemnega. Večja je ambicija, večji je vložek in večji je pogrom, če se ambicija izkaže za preveliko. Slaba poezija prihaja iz najiskrenejših čustev, je bil nekoč pameten Wilde.

Posledica spodletele resnosti je naše opažanje strukture umetniškega dela. Pred nami se razgrne avtorjeva intenca, ki se je ponesrečila. Neprepričljiva igra, dialogi, ki si preveč prizadevajo za resnost in iskrenost, to le še poudarijo. Ko glavni igralec še enega kulta *Silent Night, Deadly Night 2* ob vsakem čustvu pretirano vzdiguje obrvi, s čimer hoče kompenzirati igralsko nekompetenco, s tem daje vedeti, da želi poustvariti neko občutenje, a to počne tako, da ga zalotimo pri delu. Tommy Wisseau je v filmu *The Room* poskusil pokazati, da je njegov junak dober in pozitiven lik, tako, da je ta svojemu dekletu kupil vrtnico in ji govoril: "Ljubim te," s čimer je uporabil dva velika klišeja.

Igro opazimo, kadar je slaba. Dialoge opazimo, kadar so slabi. Režijo opazimo, kadar je slaba. Obrtniški postopki v filmu so pri največjih mojstrih nevidni. Režiser z nami spretno manipulira, tako da tega sploh ne opazimo. Kadar postane očitno, kaj nam hoče pokazati, mu to nujno spodleti. Film sporoča le še o tem, kar hoče sporočati, vendar mu tega ne uspe sporočiti. Spodleti mu pri prikazovanju ljubezni, strahu, žalosti ... Spodleti mu torej, da bi mu verjeli, ker je sam neverodostojen. To pomeni spodletela resnost. Resnost v tem smislu pomeni identiteto z občutjem: igralec/lik je poistoveten z občutjem strahu, torej ga je strah. Kadar ta identiteta spodleti, se razkrije le namen, le želja po istovetnosti z občutkom strahu. Vpogled imamo v to, kar se hoče, vendar ni doseženo. Resnoba se nam pri *campu* zdi pretirana zato, ker vsebina ne ustreza

formi. *Camp* delom se ponesreči legitimno izraziti nekaj resnega, ker realizacija enostavno ne dosega namena.

Spodletela resnoba je še posebej značilna za enega od klasikov *camp* filma, Eda Wooda, ki je znan kot najslabši režiser vseh časov – sanjal je o uspehu Orsona Wellesa, a na koncu pristal na drugi strani kulta. Ko v njegovem najbolj znanem filmu *Plan 9 From Outer Space* kapitan ladje Nezemljanov ugotavlja, kako nenavadno je, da se ljudje, ki so zmožni mišljenja, bojijo zombijev, torej ljudi, ki mišljenja niso zmožni, je koncentrat resnobe, s katero želi to veliko ugotovitev podati le kot sprotno opazko, tolikšen, da se slednja sesede sama vase.

Igralec v spodleteli resnobi ni več npr. Hamlet, ki mu verjamemo v znotrajfilmskem ali znotrajtekstualnem okviru, ampak se naenkrat razkrije kot igralec, ki se samo trudi igrati Hamleta. Susan Sontag je *camp* sicer označila kot nasprotje tragedije, a ravno tu lahko *camp* beremo kot odprt prostor za tragedijo. Resnoba/tragedija, ki manjka filmu, je prisotna na drugi ravni: na ravni ljudi, ki so poskušali narediti film. Kar naenkrat film postane metafilm, občutek je podoben metafikcijskemu šoku, ko smo naenkrat izvrženi iz resničnosti teksta in se prekine pogodba blokirane nejevere (*suspended disbelief*) med delom in receptorjem. Kot da bi nam film prek svojega prenapetega, nenaravnega trenutka sporočal, nam v bistvu pomežiknil, češ: "Saj vem, da to ni res; vem, da smo znotraj nekega fikcijskega sveta." V svet zgodbe in vsega, kar se dogaja znotraj zgodbe, naenkrat vstopi nekaj zunanjega. Zavedamo se, da gledamo film, ki se je ponesrečil. Tu bi lahko videli stik *camp*a s postmodernizmom, ki ruši tekst in nas stalno meče iz življenja. A pravzaprav lahko *camp* beremo ne kot rušenje resničnosti, ampak ravno nasprotno: ponesrečena resnoba pomeni nasilen vdor resničnosti, ki pred nas postavi pravo tragedijo. Film naenkrat postane dokumentarec o samem sebi. Zato so anekdote o nastanku filma, o empiričnih dejstvih o ustvarjalcih filma obvezen del zanimanja za *camp*. *Camp* presega narativni okvir, ki si ga zada na začetku, saj vanj vdrejo zunanji dejavniki. Naenkrat vidimo režiserja, kako se muči, da bi postavil sceno, vidimo scenske delavce, ki so ponesrečeno uredili snemalno lokacijo, vidimo igralce, ki se trudijo, da bi igrali vlogo, a jim to ne uspeva. Življenje ustvarjalca filma postane nujni sestavni del filma samega. Občutek imamo, da se film zaveda samega sebe, in sicer zato, ker se igralci kot da zavedajo samih sebe kot igrajočih, ker niso poistoveteni z likom. Površina filma kaže na prostor izven svoje fikcijskosti in na bolj zanimivo dramo: na konstruiranost filma in na njegovo umeščenost v realne okoliščine izdelave. Četrta stena se podre.

Camp pa lahko isti učinek doseže, tudi če gre v popolnoma nasprotno smer in se v totalnosti zaveda samega sebe in to tudi izrablja, zato je pretiran na drugačen, po navadi ekscentričen ali šokanten način. Koga drugega omeniti na tem mestu kot Johna Watersa in njegov film *Pink Flamingos*, ki je mnogo prebizaren za besede, film, v katerem stokilogramski transvestit z meščanskim parom tekmuje za naziv najbolj ogabne osebe. Odličen nastavek za sesuvanje vseh možnih tabujev, umora, kanibalizma in incesta. *Pink Flamingos* niso bili le film, nekateri kritiki so jih jemali kot dogodek, *performans*, za katerega si lahko rekel, da si se ga udeležil, in ki je za vedno ostal tetoviran na svojih gledalcih. Hkrati je to tudi eden od filmov, ki več kot štirideset let po nastanku gledalca še vedno šokira.

III.

Nekateri ameriški opazovalci dogajanja v družbi in kulturi so že v začetku devetdesetih let začeli opisovati mutacijo *camp*, ki so jo poimenovali *cheese*. V slednjem so prepoznali le pretvarjanje, simulacijo uživanja v slabem, torej neko strogo cinično pozicijo, ki je kot Judežev poljub slabi umetnosti. V *camp* okusu je sicer prisotna distanca, ni pa prisoten porog. Senzibilnost *cheese*a je tako le navidezna. *Cheese* se je začel kot posmeh izdelkom masovne kulture, iz nje je recikliral najnižje ter to spreminjal v svoje ikone. Ironično oboževanje slabega je postalo sinonim za hipstersko skrotovičenost od cinizma, katerega najvišja oblika humorja je pretvarjanje. Rojevajoči se *cheese* odnos je postal način, kako pokazati razvit okus s tem, da nekdo razume slabe stvari, in sredstvo, kako biti kul. Vzvišenost nad slabim se je naselila v novo "občudovanje" slabega. Na neki šoli so npr. naredili kompilacijo glasbe, ki naj bi jo poslušal tipični voznik tovornjaka, in poslušanje te glasbe je tako kot ostali privzeti nizki imidži nosilo sporočilo: *Moje poslušanje tega je ironično. Tega ne bi nikoli poslušal zares. Moje poslušanje tega je le parodija na tiste, ki to zares poslušajo*. Ironična identifikacija, ki je v bistvu antiidentifikacija. To je pozicija superiornosti nekoga, ki se posmehuje, a obenem tudi pozicija lagodja, saj ni konstruktivna v iskanju pozitivnega okusa, ampak se zadovolji z antiokusom.

Ključna razlika v dojemanju nečesa kot *camp* ali kot *cheese* bi bila: *camp* kot užitek v slabem in *cheese* kot posmeh slabemu. Za Susan Sontag je bilo uživanje ključni del *camp* odnosa. *Camp* okus hoče uživati. Če nekdo doživlja užitek ob gledanju superjunaške serije *Teksaški mož po-stave*, čeprav se zaveda enodimenzionalnosti likov in vedno iste matrice,

po kateri poteka vsak del, potem ta človek izraža *camp* okus. Če pa nekdo gleda isto serijo, ker uživa v predstavi sebe kot nekoga, ki izraža napreden odnos, ne more pa zares uživati v gledanju, potem ta človek izraža *cheese* okus. *Camp* okus pomeni užitek, medtem kot *cheese* pomeni lažni užitek.

Vedno večji cinizem naj bi bil posledica vedenjskih vzorcev generacije, ki je sumničava do iskrenosti in ki teže sprejme kakršno koli zavezo, bodisi politično bodisi umetniško, v skrajnem primeru tudi čustveno. Ta odnos se ponesrečenim izdelkom posmehuje tako, da jih na videz povzdičuje. Obenem izraža strah pred resnostjo, ker se ravno zaradi izdelkov, ki pridejo v *camp* kanon, zaveda, kako obupno ponesrečen lahko izpade resen namen in kaj ljudje z njim naredijo. Resnosti vedno grozi, da bo izpadla zlagano, zato je lažje privzeti vlogo oziroma okus, v katerega ne verjamemo. Strah pred resnostjo je strah pred lastno zmožnostjo biti verdostojen v svoji resnosti.

IV.

Zdi se, da so v Sloveniji ljudje najbolj razumeli *camp* ob pojavi Fredija Milerja. Zdi se, da si je v nekem obdobju večina Slovencev znala zapeti vsaj refren njegovega hita *Vedno si sanjala njega*. Sicer pa obstaja v naši kinematografiji zaradi že omenjene gledališke igre kar nekaj *camp* trenutkov. Precej zapomnljiv je eden najbolj krvavih slovenskih filmov, *Poker*, ki deluje kot Anžlovarjev poskus postati slovenski Tarantino, a je zanj obveljala oznaka ponesrečeni eksperiment. *Poker* je za iskalca *campa* v slovenskem prostoru pravi gurmanski obed. Od patetičnih monologov, v katerih se razpravlja o pokru in hazardu kot stiku z božjim, do dialoga o esenci kave, ki z dodatkom sladkorja izgubi svoje bistvo in zaradi tega neha biti kava, kar nas pripelje do prepira o okusu, vse to pa je v manj eksplicitno (kvazi)filozofskih delih filma obdano s čebrom kletvic in krvi. Preklinjanje se v slovenščini dostikrat sliši kot ponesrečena simulacija, še posebej zato, ker so kletvice izgovorjene knjižno. Prek kletvice, ki naj bi izražala avtentičnost nekega občutenja, se razkrije ravno nasprotno: spodletelost prikaza tega občutja (jeza, strah...). A ravno zaradi scenarističnih in igralskih nerodnosti, ki imajo za sabo resnično ambicijo, bi moral biti *Poker* deležen *camp* ljubezni in ne *cheesovskega* posmeha.

Ta bi bil primernejši recimo za franšizo filmov s pripono *Movie* (*Epic Movie*, *Disaster Movie*, *Extreme Movie*, *Date Movie*...). Čeprav se človeku zdi v teh primerih diskrepanca med ambicijo in talentom še večja, se velja vprašati, kolikšna je sploh ambicija v tem primeru, in če ni že ta

zastavljena relativno nizko, namreč zagotoviti čim večji dobiček studiu. Tu ni niti sledu o avtorjevi želji prispevati kar koli pomembnega v filmsko zgodovino, zato tudi odnos ljubitelja slabega ne more biti kaj dosti drugačen kot ciničen, brez kakršne koli resne simpatije, razen morda nihilističnega občudovanja destrukcije filma. Po drugi strani se ti filmi zdijo kot izziv ljudem, ki bi jih lahko označili kot *cheeserje*, izziv v smislu: koliko lahko še prenesete, kako dolgo ste se sposobni pretvarjati, do kod seže vaša antiidentifikacija. Cinična distanca je že nekaj časa vgrajena v tovrstne izdelke masovne kulture, kar naj bi jim dalo določeno legitimiteto. Film hoče vse opraviti namesto nas, že sam hoče biti negledljiv in nekvaliteten, samemu sebi hoče nadeti titulo *trash*a, a ravno zaradi te cinične pozicije brez resne ambicije ne more nikoli priti niti blizu kulturnemu statusu. Čisto banalen primer: ko smo v *Date Movieju* priča maratonsko dolgemu mačjemu iztrebljanju, ki naj bi generiralo smeh, je to očitno potenciranje lastne nekvalitete. Film se norčuje iz samega sebe, kot da se zaveda svoje nekvalitete, ki pa jo tako napihne in poudari, da naenkrat postane svoja lastna parodija. Tako se zapre v samonanašalnost, in čeprav dozdevno parodira druge filme, pravzaprav najbolj parodira samega sebe; edino tako lahko upraviči svoj obstoj. V smislu: kdor prizna, mu je že pol odpuščeno. To so morda največji preizkusi za sodobnega *dandyja*, ki se po Susan Sontag ne navdušuje več nad visoko kulturo, ampak brodi po masovni, po banalnem in se ponaša z močnim želodcem in trdnimi živci.

Ljubitelj *camp*a, ki je še ohranil določeno rahločutnost, se bo ob tem najbrž vprašal, ali so to res nasledniki Eda Wooda in Johna Watersa. In na srečo mu lahko odgovorimo negativno, saj sta tudi v novem tisočletju nastali deli, ki nadaljujeta njuno tradicijo. Prvi je že omenjeni Tommy Wiseau, ki podobno kot Wood omenja Orsona Wellesa kot svojega vzornika. Njegov *The Room* je postal učbenik obupne dramaturgije in igre, a obenem tudi kulturna klasika, ki se je predvajala po kinematografih v nočnih urah. Na projekcijah so oboževalci skupaj z junaki na platnu ponavljali najbolj znane izjave, cela dvorana pa se je skupaj s Tommyjevim likom drla zdaj že famozni: "*You're tearing me apart, Lisa!*" Če imamo Wooda in Watersa kot dve skrajnosti v zgodovini *camp*a, prvega kot nezavedni in drugega kot zavedni *camp*, potem v sodobnosti Tommyju Wiseauju zavedno opozicijo predstavlja Tom Green, ki je prav tako napisal scenarij, režiral in igral v (očitno) svojem filmu *Freddy Got Fingered*, za katerega je s podelitve antioskarjev ponosno odnesel pet zlatih malin. Poleg serije absurdnega humorja, bizarijad in šokov (vrtenje novorojenčka na popkovini, nimfomanka na vozičku, ki ji vrhunec predstavlja tepež po ohromelih nogah, zadovoljevanje konja) film vsebuje tudi dejansko zgodbo o sinu,

ki bi se rad dokazal očetu in ki bi rad v življenju postal nekaj več kot delavec za trakom v tovarni sira. Green vsak štos potencira do absurda, in čeprav ga je večina kritikov z gnusom zavrnila ("Najslabši film, ki ga ja kadar koli splovila večja produkcijska hiša"), je znani filmski kritik Roger Ebert priznal, da mu je vendarle ostal v spominu in da bo morda kdaj v prihodnosti viden kot mejnik neosurrealizma. Podobno kot *Pink Flamingos* si je tudi *Freddy Got Fingered* zaslužil primerjave z Buñuelovo surrealistično klasiko *Andaluzijski pes*.

V.

Dokler bo na Zemlji obstajal človek, ki je kot časovno bitje podvržen ne-popolnosti in zablodam, še več, ki ga kot človeka bistveno določa to, da se moti, bo obstajala slaba in ponesrečena in ekstravagantna in pretira(va)na umetnost, ki bo vedno imela svoje predane ali cinične častilce. Veselimo se tega. Če ne drugega, to menda pomeni, da še živimo v družbi izobilja, ki si lahko privoščiti tovrstne eskapizme.