



Igre lakote

Matic Majcen

Film *Igre lakote: Arena smrti* je v prvih tednih predvajanja pometel s konkurenco na ameriških blagajnah. Se razlogi skrivajo zgolj v uspešnem žanrskem recikliranju ali v prepričljivem umišljanju postkapitalistične družbene ureditve?

V vsakem primeru je treba priznati, da je film *Igre lakote: Arena smrti* (The Hunger Games, 2012, Gary Ross) kljub svojemu multipleksovskemu značaju vsaj malce preroški. Suzanne Collins (r. 1962), ameriška pisateljica mladinske proze, je knjigo napisala leta 2008, ko si je bilo ob prvih padcih finančnih institucij še težko predstavljati radikalen padec družbene blaginje, o katerem si po novicah o porastu splošnega osiromašenja prebivalstva in celo samomorilnosti šele dandanes upamo razmišljati. Eno je namreč abstrakcija idej in dogodkov na nivoju makropolitčnih in gospodarskih premikov, nekaj povsem dru-

gega pa dejansko misliti (in čutiti) revščino na mikronivoju vsakdanjega bivanja, nekaj, kar lahko z vpogledi v hipotetična družbena okolja izvrstno udejani prav fikcijski film.

Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) in Peeta Mellark (Josh Hutcherson), glavna junaka filma, nista toliko subjekta današnje krize kapitalizma kot pa otroka njene zamišljene poglobitve ter celo neuspele revolucije, ki je hegemonskim političnim in medijskim elitam dala priročen izgovor za prirejanje krvoločnih resničnostnih šovov med obubožano mladino. Katniss in Peeta predstavljata anticipacijo točno tistega, česar smo se danes vsi začeli bati: da se

bomo v nerazrešljivosti globalnega ekonomskega sistema morali vrniti h krvavemu malthusovskemu boju za vsak užiten košček hrane. Današnji raji, obkroženi z digitalnimi pripomočki in ekološkim imperativom, se lahko takšna neizkušena odsotnost morale v vsakdanji rutini prikaže kot sprevržen objekt želje, ki se mu je mogoče približati kvečjemu na *paintball* poligonih, in pa seveda v imaginarnem avditoriju *par excellence*, v kinu.

Igre lakote zato udejanjajo totalen paradoks: so distopična naracija, ki servirajo *know-how* za preživetje v okolju zverinske krvoločnosti, se vmes celo poigravajo s kla-

sičnim marksističnim dispozitivom, a se po drugi strani vseeno znajdejo umeščene globoko v kolesje potrošniškega podjarmljenja mladine, v mehanizmu istega medijskega spektakla, na katerega v pripovedi kritično uperja svoje puščice. Takšno poigravanje s kriznim imaginarijem globalnega občinstva, ko se film odraščajočim generacijam ponuja kot biblija novega družbenega reda, je v današnjih specifičnih zgodovinskih okoliščinah postalo učinkovit in predvsem profitabilen način, da studii iz izrednih tržnih razmer iztržijo normalen dobiček.

Da pa so se filmarji raje zatekli k principu neposredne vizualne všečnosti, estetizaciji in groteskizaciji distopije, namesto da bi povlekli bolj poglobljene in relevantne vzporednice z današnjo družbeno situacijo, se najočitneje kaže v plejadi kičastih okrasov, s katerimi so ustvarjalci navesili svojo avdiovizualno jelko. Očitno bodo ljudje v prihodnosti, vsaj po poudarjenem v *Igrah lakote*, ob svojem etičnem čutu najprej in predvsem izgubili svoj okus za oblačenje in ličenje, saj takšne maškarade v ZF-filmu nismo videli že vsaj od *Petega elementa* (The Fifth Element, 1997, Luc Besson). Ko se glavna junaka, obdana z zlahtnim plamenom na hrbtu, vozita po velikanski areni, preslikavi rimskega hipodroma, medtem ko ju na odru sprejme bodoča verzija botoksičnega Simona Cowella, se človek resnično začudi, kakšno mešanico *campa* in kiča dandanes požira najstniška publika.

A prav skozi takšno strategijo recikliranja vplivov iz vseh vetrov, ki segajo od človeške prazgodovine do filmskih klasikov žanra, *Igre lakote* še enkrat demonstrirajo enega temeljnih načel današnje ameriške komercialne filmske industrije: v kolikor je neka že uporabljena motivična poteza izven radarja ameriškega občinstva po časovni osi (npr. če je stara vsaj 15 let) ali po geografski (npr. če je bila uporabljena v kakšnem drugem jezikovnem okolju), ustvarjalci v pregovornem jenkijevskem pragmatizmu ne bodo imeli zadržkov pri razglašanju domnevne avtorske izvornosti. Če prinaša profit, če

za nekoga deluje novo, potem deluje, avtorski in plagiatorski pomisleki gor ali dol. Trenutek je za *Igre lakote* vsekakor več kot primeren – ob filmih, ki sta oznanila izčrpanje dveh velikih franšiz zadnjega obdobja, *Harryja Potterja* z zaključnima deloma *Svetinj smrti* (Harry Potter and the Deathly Hallows, 2010–11, David Yates) in *Somraka* z obema deloma *Jutranje zarje* (The Twilight Saga: Breaking Dawn, 2011–12, Bill Condon), je na trgu nastal odprt prostor za nove večdelne mladinske epopeje. Film *Igre lakote* po teh čarovniških in vampirskih motivikah, ki so na sceni kraljevale dobršen del zadnjega desetletja, v kina ponovno vpeljuje motiv kritike medijskega spektakla in krvavega športnega dogodka v distopičnem okolju, kakršnemu so pot v prejšnjem stoletju utirali filmi kot *Dirka smrti 2000* (Death Race 2000, 1975, Paul Bartel), *Rollerball* (1975, Norman Jewison) ter *Ubežnik* (The Running Man, 1987, Paul Michael Glaser), svojčas ne toliko v kontekstu kakšne družbene krize, temveč bolj s pomočjo dominantnih kritičnih pogledov na postmoderno družbo spektakla. Ob omenjenih pa je vendarle predvsem *Battle Royale* (Batoru rowaiaru, 2000, Kinji Fukasaku) tisti izvirnik, pri katerem bi ustvarjalci morali vsaj malo zardeti, ko zagovarjajo izvornost svojega filma. Zgledovanje po azijskih remek delih določenega žanra se je tako še enkrat izkazalo za nadvse uspešno strategijo – če je Martin Scorsese s takšno majavo legitimizacijo dobil celo oskarja, bo pa isto menda ja delovalo tudi pri izvajanju profita pri deviško nepopisanih in nerazgledanih mladenkah in mladeničih iz ciljnega občinstva filma.

Igre lakote so bolj kot zaradi tekstualne ali izvorne domiselnosti prepričljive zaradi večše uprizoritve romana. Pri tem ima levji delež predvsem odlična Jennifer Lawrence, ki se je izkazala za zadetek v polno – ne le ker že od prej vemo, da gre za nadarjeno mlado igralko, temveč ker se je z valjanjem po blatu in s tekanjem po gozdovih soočila že v filmu *Na sledi očetu* (Winter's Bone, 2010, Debra Granik), kjer je tudi prvič odmevneje pokazala svoj nedoločljivi naravni karakter, izmuzljivo nihajoč med lepoticino in kmetico. Poleg tega *Igre lakote* do popolnosti izrabijo karizmatično arhitekturo njenega obraza, kar še zdaleč ni povsem samoumevno, za primerjavo naj denimo služijo povprečni *The Beaver* (2011, Jodie Foster), posnet praktično ob istem času kot *Igre lakote*, v katerem se Lawrenceova pojavi v bistveno bolj blede



pojavitvi. Presenetljiva v *Igrah lakote* je tudi forsirana uporaba velikih planov, ki v kinu poskrbi za enega tistih »tole bi pa raje gledal po TV« občutkov. Poteza je v tej meri za hollywoodski *mainstream* neobičajna, a za suspenz pripovedi, ki je v *Igrah lakote* v drugem delu filma zelo dobro izvršen, neškodljiva. Izdelek na videz morda res epohalno razmišlja o svetu, v katerem živimo, a razlogi za njegov vzpon v resnici ležijo v golem dejstvu, da je odlično odigran, zelo dobro in presenetljivo tempiran, njegov akcijski suspenz učbeniško izvršen, a predvsem tudi zgledno in brihtno oglaševan.

Preseneti pa še en element – težko razložljivi konformizem vseh akterjev pripovedi, ki jim na kraj pameti ne pride, da bi se uprli totalitarnemu sistemu, ki si jih podreja. Za razliko od vseh naštetih prednikov tega podžanra je ta film edini, ki se ne konča s padcem središčne negativne avtoritete, tokrat poosebljene v liku predsednika Snowa (Donald Sutherland). Če bi bili naivni, bi ta pogled še lahko označili kot akt blage subverzije, a vsak, ki je v zadnjem desetletju šel gledat kakšno veliko najstniško franšizo, ve, da si sodobni filmi pač ne morejo pomagati, da si ne bi že v izhodišču pustili nekaj iztočnic za že zdavnaj načrtovana nadaljevanja. Vseeno pa kljub oportunističnosti tovrstnega rokovanja z revolucionarno idejo vpliva na mladinsko generacijo ne gre podcenjevati. Konec koncev še vedno govorimo o industriji, za katero je bilo svojčas rečeno, da je »kolonizirala naše nezavedno« (Wenders v filmu *V teku časa* [Im Lauf der Zeit, 1976]), in če je to storila v 70. letih z novim Holivudom, bo to z nekimi drugimi filmi naredila tudi za današnje mladostnike. Take potrošniške kaprice oglaševanja in prodajanja v smislu pripovedne razdrobljenosti na preddele, nadaljevanja, trilogije in serije zato niso nujno prezira vredne lastnosti. Ne pozabimo, tudi svetopisemska *Stara zaveza* je kot veliki spektakel svojega časa dobila svoj *sequel*, pa njena baza oboževalcev v zahodnem svetu šele stoletja kasneje kaže prve znake kakršnega koli upadanja ...

