

gladiatorskem boksu njena kolektivna katarza. V izvrstno koreografiranih, okrutnih dvo-bojih ni več zvezdniškega sistema (edina prava filmska zvezda je Brian Dennehy kot neusmiljeni promoter in izkoriščevalec), slava pa je zre-

ducirana na burne aplavze publike.

Ce je saga o **Rockyju** ena najprepričljivejših hollywoodskih nadaljevanj o triumfu želje, je Herringtonov **Gladiator** slaba vest publike, ki dokazuje, da življenje po **Roc-**

**kyju** obstaja: standardna dramaturgija, na trenutke predvidljivi žanrski prijemi in obrtniška kvaliteta socialno obarvanega naboja filma ne ublažijo ali celo prikrijejo — ravno nasprotno, njihova odkritost in preprostost nas pre-

pričujeta, da gledamo drugačen film in ne **Rocky 6**, kot bi lahko kdo nehotе pomislil.

**MAX MODIC**

## GIMNAZIJCJI JEDRSKIH RAVNIC

CLASS OF NUKE'EM HIGH

■■■□□

**režija:** Richard W. Haines In Samuel Weil  
**scenarij:** Richard W. Haines  
**fotografija:** Michael Meyers  
**igrajo:** Janelle Brady, Gilbert Brenton  
**produkcija:** Troma Inc., ZDA, 1986

Kulna in samozadostna newyorška filmska delavnica Troma, ki spominja na klike anti-hollywoodsko usmerjenih zanesenjakov, ki bi radi sabotali ameriško filmsko nadvlado v svetu, je leta 1986 posnela enega svojih največjih hitov z naslovom **Class of Nuke'em High**, ki plastično prikazuje tisto, kar bi horror lahko bil, če bi Hollywoodu uspelo onemogočiti cenzuro, ki se ji reče MPAA (Motion Picture Association of America) in ki terorizira tiste filme, ki se kakorkoli izkažejo za »velike« — za »velik« film pa velja vsak film, ki nastane izven Tromine produkcije.

**Class of Nuke'em High** je podoba Amerike kot skladišča jedrskih odpadkov, dolgočasene in apokaliptične dežele, v kateri se medsebojno uničujejo človeške razvaline, postmodernistični zombiji in potencialni psihotiki, ki so derivat dekadentne civilizacije. Skozi film podoživljamo Ameriko kot idealno igrišče za cinično in jezno generacijo, ki je odraščala na odpadkih civilizacije in jih sproti reciklirala s pomočjo butaste televizije in politične, marionetne skupnosti. Film ima podoben subverziven vizualen udar kot filmi Johna Watersa, ki so propagirali liberalizacijo in priznavanje slabega okusa ter kič estetike kot nekaj, kar ima tako kot kip Svobode tipično ameriško blagovno znamko. **Class of Nuke'em High** le potencira stupidnost modernega »way of life« principa in sesuva »new age« mite, kot

so narava, malo podeželsko mestece, ki funkcionira kot raj, ter mali človek kot heroj, ki mu družba prisluhne in ga upošteva kot posameznika, ki je temelj te skupnosti. V filmu vidimo, da smeti v bistvu ležijo tam, kjer jih nihče ne pospravlja, to pa zato, ker jih tam nihče ne pričakuje — in nekateri od teh smeti znajo biti

ostre in prodorne. Film **Class of Nuke'em High** z obema, ali bolje z vsemi nogami čvrsto stoji na stališču, da ni slabega filma, da ne bi našli še slabšega in da ni dobrega filma, ki v osnovi ne bi bil slab; skratka, mešanica splatter-gross out-horror efektov za male denarje in z veliko entuziastično vrednostjo, splet ko-

mičnega nasilja in sadizma, infantilnih gagov, stranišnega humorja ter blagega seksizma — vsega torej, kar mora film vsaj v lekarniških dozah vsebovati.

**MAX MODIC**

## V ZADNJEM TRENUTKU

FINAL ANALYSIS

■■□□□

**režija:** Phil Joanou  
**scenarij:** Wesley Strich  
**fotografija:** Jordan Cronenweth  
**glasba:** George Fenton  
**igrajo:** Richard Gere, Kim Basinger, Uma Thurman  
**produkcija:** Warner Bros, ZDA, 1992

Phil Joanou, ki je svojo obrt pilil v ekipi Stevena Spielberga, s filmom **Final Analysis** nadaljuje serijo filmov, ki poskušajo biti večji od resničnosti same; po vzvišeni in karizmatični biografiji skupine U2 **Rattle and Hum** in estetizirani, dovršeni gangsteriadi **State of Grace**, ki sta funkcionirala zaradi idealiziranja tem, ki si zaslužijo dokumentarističen pristop (turneja glasbene skupine in kronika gangsterske družine), je v filmu **Final Analysis** postopek obrnil - dokumentaristično je skozi film podoživljal osebe, mite in zaplete, ki jih je ustvaril in hkrati idealiziral sam filmski šarm. Najdemo se pred hammettovsko noir-estetiko **Malteškega sokola**, hitchcockovsko populistično obdelavo

Freuda in psihoanalize ter pred samimi odlomki in motivi klasik kot **Vrtoglavica**, **Uročen** ter **Marnie**.

Zaradi omenjenih obrtniško obdelanih virov inspiracije, še bolj pa zaradi stereotipov, kot sta Richard Gere (večni, okusno oblečeni ljubimec, ki se z leti ne stara, temveč med) in Kim Basinger (ženska, ki je z vedno istimi sredstvi sposobna zapeljati vsakega moškega), film deluje predvidljivo in statično. Kvaliteta trilerja se v filmu **Final Analysis** prevesi v kvantiteto, v šablonsko kriminalko, česar tudi visoki proračunski stroški in poudarjeno estetiziranje ne morejo preprečiti. Kakšen razplet pa lahko gledalec pričakuje, če sta Gere in Basingerjeva v filmu ljubimca, ki ju preganjajo

kot v filmu **No Mercy**? Mogoče to, da se Kim Basinger v filmu prelevi v nekakšno femme-fatale, hudičevko, ki naj bi delovala nevarno; toda graditi na Kim Basinger, temu potrošniškemu objektu poželenja kot na femme-fatale, ki dominira v post-noir-trilerju, je vsekakor bolj usodno za film, kot za večnega zapeljavnca Richarda Gereja. In ko spoznamo, zakaj je bila Basingerjeva v **No Mercy** večino filma tiha, spoznamo tudi, zakaj v **Final Analysis** toliko govori — in preko tega se dopoljemo do multi-twista na koncu filma, ki kot triler in kot katarzični hommage mojstrom noir-filma, ponuja bolj malo.

**MAX MODIC**