

IGRA SOLZ THE CRYING GAME



scenarij in režija:

Neil Jordan

fotografija:

Ian Wilson

glasba:

Anne Dudley

igrajo:

Stephen Rea, Miranda Richardson,
Forest Whitaker, Jaye Davidson,
Jim Broadbent, Ralph Brown

produkcija:

Palace, Channel Four Films
Velika Britanija, 1992

Neil Jordan je režiser, ki je leta 1986 s filmom **Mona Lisa** objavil perspektivnejšo prihodnost britanskega filma — navkljub dejstvu, da mu te senzibilitete v holly-

woodski fazi, ki jo najlepše orišeta filma **We're No Angels** in **High Spirits**, podprta z zvezdniško zasedbo (v prvem Robert De Niro in Sean Penn, v drugem Peter O'Toole, Steve Guttenberg in Daryl Hannah), ni uspelo ohraniti. Tu se najverjetneje skriva razlog, da se je Jordan vrnil domov in tam posnel film **The Crying Game**, ki je v letošnji predoskarjevski mrzlici poskrbel za svojevrstno atrakcijo: **Igra solz**, kot se imenuje film na naših platnih, je požel kar šest nominacij za oskarje (za najboljši film, režijo, scenarij, montažo ter za najboljšo glavno in stransko vlogo). To je za tako stiliziran in hkrati naturalističen film, ki svojo podobo v veliki meri navezuje na tradicijo evropskega filma noir in v tem smislu predpostavlja, da je etablirani hollywoodski pristop do tovrstne problematike že od nekdaj neustrezen, resnično presenetljivo. Irska republikanska armada je bila pred nedavnim tudi izhodišče zapleta programirani uspešnici **Pa-**

triotske igre; in če so v omenjenem filmu irski teroristi poistoveteni z enoplastnimi negativci videoprodukcije, ki funkcionirajo kot poligon za borilno ekspertizo glavnega, nepremagljivega junaka, potem jim da **Igra solz**, nekakšna nenamerna negacija **Patriotskih iger**, globino in človeškost, ki ju definira ravno ljubezen. Nekakšna abstraktna, spervertirana ljubezen, emocionalno nadgrajena zvestoba, pri kateri objekt fascinacije zamenja ideja o novem političnem sistemu, ki kot taka izključuje strast — torej tisto, kar je usmerjeno na nekaj konkretnega in v sebi že da slutiti telesni stik, poltenost, ki rezultira v spolnem odnosu. Kaj se torej zgodi s človekom, ki ob abstraktni, vzvišeni ljubezni odkrije tudi tisto konkretno, ki se navezuje na strast, in jo v istem trenutku prepozna za bolj tvorno? Ali bolje, kaj se lahko zgodi človeku (Stephen Rea), ki tovrstno ljubezen in strast spozna skozi objekt želje nekoga drugega (britanskega vojaka — talca, ki ga igra Forest Whitaker)? Tej ljubezni preprosto ne zna določiti spola, tako kot ga lahko določi strasti, ki je determinirana že z njegovim lastnim spolom; če je IRA, konkretno njeni pripadniki, podobna stereotipu ženske, ki se v hollywoodskem filmu tako pogosto zaljubi v pohabljenega moškega in s tem evocira čisto, brezspolno ljubezen, potem je glavni junak filma **Igra solz** le človek, ki se je tega stereotipa otrešel in tako spoznal telesno strast, ki jo hočeš nočeš zakoličijo idealizirani sekundarni znaki nasprotnega spola. Ali potemtakem glavnega junaka lahko obsojamo, da »se toliko ne more pretvarjati«, ko mu igra usode tudi kot posamezniku vrne le brezspolno nadomestilo za ljubezen, ki ji je poskušal ubežati? Ko je bil še v teroristični skupini, ki je ugrabila britanskega vojaka, je bila ob njem še tista edina ženska najbolj podobna moškemu; tako po obnašanju kot po zunanosti, kar film v končni, recimo ji strastni, sekvenci potencira do grotesknosti, ko ta umetna tvorba, ženska terorist, simbol nečesa neplodnega, pošastnega, obleži v krvi: da, uganili ste — pokopala jo je ljubezen, medtem ko je v istem trenutku glavnega junaka rešila ravno strast; in to s strani osebe, ki



je od samega začetka poskušala živeti kot nekdo, ki ljubezni in strasti (niti fiziološko) ne ločuje več.

Če ste v filmu **Basic Instinct** razliko med ljubeznijo in strastjo spreledali, jo v **Igri solz** ne boste mogli. Jordanov film zagotovo predstavlja najbolj tragičen ljubezenski trikotnik s štirimi nepravilnimi stranicami, ki povezujejo tri ljudi, dve ženski in dva moška, ki jih radikalno spreobrne in uniči ravno strast; tisto, na kar vedno zaigrate na lastno odgovornost.

MAX MODIC

GLENGARRY GLEN ROSS



režija:

James Foley

scenarij:

David Mamet po lastni drami

fotografija:

Juan-Ruiz Anchia

glasba:

James Newton Howard

igrajo:

Al Pacino, Jack Lemmon, Alec Baldwin, Ed Harris, Alan Arkin, Kevin Spacey

produkcija:

New Line Cinema

ZDA, 1992.

Leta 1984 je David Mamet napisal gledališko delo *Glengarry Glen Ross* in zanj prejel Pulitzerjevo nagrado. Osem let kasneje je po lastnem delu napisal filmski scenarij, ki ga je kot režiser podpisal James Foley. Mamet je odličen poznavalec gledališkega in filmskega izraza, saj je za gledališče začel pisati že pri dvajsetih letih in danes velja za enega najpomembnejših sodobnih ameriških dramskih piscev. Uveljavil se je tudi kot scenarist pri slavnih filmih **Poštar zvoni vedno dvakrat** Boba Rafaelsona in **Nedotakljivi** Briana De Palme. Leta 1987 je posnel (seveda po lastnem scenariju) film **Hiša iger** (*House of Games*), leto kasneje **Things Change**, leta 1991 **Oddelek za umore** (*Homicide*). Pisec, scenarist in režiser Mamet je z **Glengarry Glen Ross** spet

naredil nekaj novega. Prvič je po njegovem gledališkem delu nastal film, ki ga je režiral nekdo drug. Združila sta se Mamet dramatik in Mamet scenarist in nam s tem ponudila zanimivo ugotavljanje razlik in podobnosti med njegovimi izvirnimi filmskimi scenariji in tokratno lastno priredbo, ter seveda, kako se je ob vsem tem znašel režiser James Foley.

David Mamet je nekoč izjavil, da v gledališču akcijo sestavljajo besede, v filmu pa je nekaj drugega. James Foley je v svojem filmu ohranil Mametov koncept in s tem tudi vernost do izvirnega dramskega teksta. Filmsko akcijo v celoti sestavljajo dialogi med štirimi prodajalci zemljišč in njihovim nadrejenim urejevalcem. Neusmiljeni boj za obstanek na tržišču, kjer lahko uspevajo najboljši, dva izmed njih celo prisili v krajo. Oropata lastno pisarno, kjer je urejevalec zaklenil najboljša imena kupcev novega zemljišča. Ta so seveda namenjena samo najbolj-

šim, kar onadva že dolgo nista več. Ropa, tipične filmske akcije, v filmu ne vidimo. Dialog med dvema prodajalcema nam ta dogodek napove, akcija je izpuščena, postavljeni smo pred izvršeni vlom. S tem je dramski pisec Mamet izpeljal tisto, kar dobro poznamo tudi pri Mametu režiserju: prevaro junaka in gledalca. Enega od prodajalcev, ki je vlomil v pisarno, izdajo besede, saj izreče tisto, kar ne bi smel vedeti in s tem dokaže lastno krivdo. Gledalec je prevaran zato, ker ni videl dejanja in ni mogel vedeti, da je enega izmed prodajalcev, ki se je pogovarjal o ropu, zamenjal drugi. Mamet režiser postavi prevaro drugače. Filmski gledalec mora biti prevaran takrat, ko vidi, saj filmska akcija niso zgolj besede. Tako junakinja iz filma **Hiša iger** misli, da prisostvuje umoru policajja, v resnici pa je to samo predstava, s katero jo mislijo njeni prijatelji kriminalci pretentati. Istočasno je prevaran tudi gledalec, ki je ravno tako narobe

videl. V **Hiši iger** so besede samo dodatek, lapsusi glavne junakinje ne sprožijo akcije, ampak zgolj zabavo. V filmu **Homicide** pa imajo besede večji pomen. Toda, ker mora biti prevara v filmu vidna, so tudi besede v obliki napisa. To je znamka hrane za golobe, ki pa je tudi ime teroristične organizacije. Zaradi drugačnega pristopa pri filmu je verjetno Mamet dramski pisec svoje delo prepustil drugemu režiserju. Foley se je odločil za uporabo najmočnejšega orožja filma: velikega plana. Dialoge igralcev sestavljajo plani/kontraplani njihovih obrazov, ki dajo pravi kontrapunkt moči besede. S tem gledališka zgodba postane tudi filmska. Če je besedi namenjena vloga velike prevare in razpleta, pa je podobi namenjena vloga emocionalnega sunka. Npr. prizor z Alom Pacinom, v vlogi najbolj uspešnega prodajalca Rome, ki v baru razglablja o smislu življenja: veliki plan njegovega obraza, kader se razširi, v kotu slike sedi nje-

