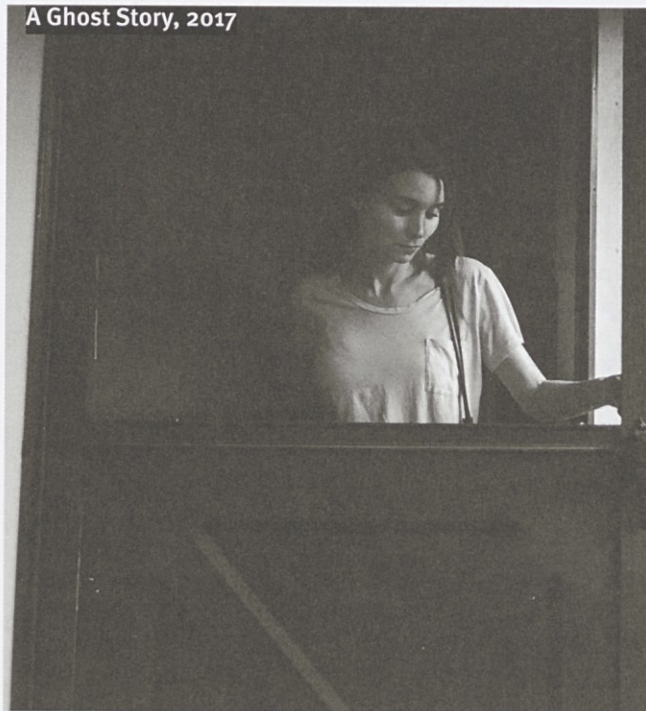


A Ghost Story, 2017



Anja Banko

Pogled iz onostranstva

A Ghost Story

leto 2017

režija **David Lowery**

država **ZDA**

dolžina 92'

Njegov pogled je v počasnem premiku na oknu sosednje hiše zaznal podobno postavo – v rožasti rjuhi, z dvema črnima luknjama na mestu, kjer bi morale biti oči. Počasi je privzdignila roko v pozdrav. Odgovoril ji je tako, da je v pozdrav pomahal nazaj. Pogovor je potekal v tišini, z besedami v podnapisih. Pravi, da čaka. Vprašal je, koga. Odgovorila je, da se ne spomni, koga čaka.

Ko je odvrnil pogled od okna, se je svetloba v stanovanju lomila pod drugačnim kotom, v nekem drugem poznopoldanskem ali večernem času – na tisti točki to niti ni bilo več pomembno. In potem je čas tekkel, medtem ko se je s počasnim korakom sprehajal skozi stene ali negibno, stoje sredi sobe, opazoval njo in njih in neke druge njih

in vztrajno praskal po podboju vrat, da bi iz reže potegnil njeno sporočilo, namenjeno njej, morda njemu, morda hiši v lastnem odlomku spomina ...

A Ghost Story (2017), novi celovečerni film ameriškega indie režiserja **David Loweryja**, ki je v prejšnjem letu razdelil privrženca te festivalske »zvrsti«, je film časa. Predvsem pa je film o času. O času, ki ga določa hrepenenje. O subjektivnem času torej. O času, ki je nato, nenadoma, v iracionalnih, nelogičnih, skorajda nevidnih stapljanjih med rezi posameznih kadrov in kadrov-sekvenc, položen v *trajanje* – v perspektivo večne in ciklično (ali morda spirhalno?) ponavljajoče se preteklosti, ki je morda vzporedna prihodnosti, ki je morda hkratna tudi sedanjosti. Je film o (osebnem) spominjanju in (objektivno-presegajočem) toku zgodovine, ki se v upognjenih pregibih tako ali drugače udejanja v osebni sedanjosti in hkrati strmi nazaj nanjo iz prihodnosti.

A pri takšnem širokokotno zastavljenem tematsko-idejnem premisleku je ključna in morda najbolj zanimiva prav perspektiva, iz katere se zastavlja pogled. Četudi naslov namiguje, da se filmski tekst razpenja v klasičnem žanru grozljivega, kjer duhovi preganjajo (preživijo) junake, je **A Ghost Story** film povsem drugačne narave, ki klasične trope, na primer hišo duhov, travestira že v samem izhodišču in se žanrsko, predvsem v svoji idejno-moralistični banalnosti, bolj umešča v melodramo. Zasnova je preprosta: On in Ona (še le v zaključni špici sploh »poimenovana« kot C – **Casey Affleck** in M – **Rooney Mara**) sta partnerja.

On je glasbenik, Ona se vsako jutro odpravi v službo; Ona se hoče preseliti, On bi raje ostal tu. Kljub ljubečnosti do drugega delujeta odtujeno, komunikacija med njima se izgublja v neizrečenem. Ko On končno popusti Njeni želji po selitvi, nenadoma umre v prometni nesreči pred lastno hišo. Od tu bi se zgodba lahko prevesila v marsikateri žanrsko-idejni premislek, a zdi se, da dejansko zgolj poglobi svoj melodramatični značaj.

Protagonist filma, ki vzdržuje izpostavljeno časovno dimenzijo pogleda, je namreč On – oziroma On kot duh. Morda je celo bolj primerno reči – duhec. V svoji »novi« podobi – ogrnjen v belo rjuho, z dvema črnima luknjama na mestu, kjer bi morale biti oči – deluje izredno živo, morda še bolj človeško kot prej. Otroško preprosta podoba, ki iz Njenega (in gledalčevega) nelagodja ob trenutku sprejetja smrti nenadoma povsem spreobrne grozljivo ali tragično situacijo, kot jo običajno sugerira tak zgodbovni zasuk. Tiho in brez komentarja se truplo-duhec dvigne z nosil in se v lebdeče počasnem koraku odpravi nazaj proti domu.

A če bi pričakovali, da bo zgodbo od tu naprej odneslo po liniji preživele partnerke, bi se motili. Sidrišče pogleda prevzame duhec. Perspektiva gledalčevega pogleda se torej izpostavlja iz onostranstva, ne-časa, večnosti. To pa sploh dovoljuje in do neke mere utemeljuje »logični preskok« iz linearne narativnosti v nekakšno spiralno cikličnost, ki odpira možnost(i) za nadaljnje idejne tematske premisleke spomina in hrepenenja, ki se kažejo kot prvi ritmični preskok iz uvodnega dela zgodbe v njeno jedro. Šele kot

duhec namreč On »zares« postane nosilec akcije, čeprav je akcija, vsaj na prvi pogled, na videz odsotna, saj duhec večino časa stoji ob strani, ujet v nenavadne kote kamere, in večinoma zgolj nemo opazuje dogajanje v svetu živih, kar še poudarja množica dolgih, precej statičnih kadrov, ki preprosto – *trajajo*. Tak je prizor, v katerem se Ona vrne domov in načne čokoladno pito. Očitno je, da košček za koščkom komaj spravlja po grlu, prizor traja in traja, do nelagodne mučnosti, dokler ne dokonča skoraj cele pite in steče do stranišča, da jo izbruha. Njena bolečina postaja v »dejanskem« trajanju skorajda otipljiva, prebija filmski čas in se staplja z gledalčevim časom na podoben način kot na primer pri Chantal Akerman ali morda, v še bolj podobnem prepletu fantastičnega in realnega, Apichatpongu Weerasethakulu.

Šele zdaj, »po smrti«, se zdi, da protagonista postaneta bolj živa, bolj človeška, bolj dejanska, saj se pogled, v katerem se ukriplja čas, zdaj ukriplja po liniji njunih – predvsem njegovih čustev, torej subjektivnega pogleda, kjer vsa logika dejansko postane efemerna. Eliptičnost zgodbe in nelogični zasuki postanejo logični šele zunaj racionalnega, torej v svetu »zgodlj-čustev«. Medtem ko prizori *trajajo*, kar določajo igra svetlobe in zvoki v ozadju, čas teče, se lomi – nenadoma se v istem prizoru zgodi že tudi prihodnost. Ona odide, a v podboju vrat pusti sporočilo – spomin zanjo in spomin nanjo za neko nedoločeno možno vrnitev in prihodnost. Ko duhec spozna, da je Ona za vedno odšla, skuša iz podboja na vsak način izpraskati sporočilo.

A Ghost Story, 2017



A preden prebije nevidni zid med svetom živih in »mrtvih«, preden z roko, ki jo prekriva rjuha, zares zagrabi listek, se čas *zgodí* – zgodi se prihodnost in zgodi se preteklost, davna preteklost, cela zgodovina hiše, v katero je ujet, dokler se znova ne ponovi njegova sedanost, njegova smrt in še en On sam, še en duhec, ki nemo opazuje Njo in zdaj Njega, ponovi se Njena žalost in bolečina, ponovi se Njen odhod, čas se *zgodí* in *dogaja*, dokler duhec ne uspe – nenadoma, brez vsake logične razlage – nenadoma izvleči listka iz podboja. In ko doseže ta edini cilj, ko poteši svoje hrepenenje – izgine. Ostane zgolj rjuha na tleh hiše, v kateri čas ponovno teče, v lomu svetlobe in prahu, ki se poseda na tla. Morda v ponovitvi iste prihodnosti, morda v prihodnosti, ki je razvezana ponovitve, a to pravzaprav ni pomembno.

A *Ghost Story* je film o izgubi, žalovanju in hrepenenju. A morda prej z obratne strani kot-da-iz-onostranstva je to film o izgubi, žalovanju in hrepenenju po nečem, česar tam sploh nikoli ni bilo. V »resničnosti«, če sprejmemo, da je uvodni del tista primarna dejanskost (ki je morda tudi zgolj ena v vrsti ponovitev v ciklični spirali časa), med Njo in Njim vlada odtujenost – ko napiše pesem Zanj, jo Ona sprejme precej hladno, njuni pogovori so fragmenti, kjer več pomeni tisto neizrečeno kot dejanske besede. Hrepenenje, ki duhca očitno zadržuje v totranskosti, morda torej izhaja iz iluzije ljubezni in bližine. Morda se oklepa nečesa, česar tam nikoli ni bilo, morda je njegovo vztrajanje povsem nesmiselno in sporočilo na listku pove nekaj čisto tretjega, nekaj, kar je samo Njeno. A tudi to je povsem nepomembno za zgodbo, na podoben način, kot je v *Šundu* (Pulp Fiction, 1994, Quentin Tarantino) povsem nepomembna vsebina tistega kovčka, ki sicer nastopa kot glavno gonilo zgodbe. Morda je *A Ghost Story* tudi film o še *bolj* dejanskih prikaznih in duhovih – o nesmiselnosti oklepanja nečesa, česar tam več ni, morda pa tudi nikoli ni bilo. Morda je to film o odpuščanju in spuščanju: tako tisti drugi duhec v rožnati rjuhi neki trenutek enostavno sprejme, da tisti(h), na katere(ga) čaka – medtem je dejansko pozabil, na koga zares čaka –, najverjetneje nikoli ne bo. V trenutku, ko to sprejme, ko spusti in odpusti svoje (nesmiselno) hrepenenje, enostavno izgine, na tleh podrte hiše v neki prihodnosti ostane zgolj rožnata rjuha.

A v tej poetično-eterični razpostavitvi filma zmoti prizor, ki deluje kot racionalna pojasnitev, moralni nauk. Če je filmska zgodba duhov večinoma določena v nemem trajanju podobe, se duhec v neki prihodnosti znajde na zabavi v hiši, kjer za mizo poteka živahna debata. Vodi jo glasen, očitno vase zagledan tip, ki v precej dolgem monologu pojasnjuje ne-smisel življenja, oklepanja, spominov, kar v glasnem mnogobesedju morda želi postati prav »smisel« film: živimo in ustvarjamo – pisatelji knjige, skladatelji

simfonije in ljudje otroke – vse, kar ostane za nami, je spomin, odložen v to drugost, a spomin v času neizogibno blede, izgine, atomi razpadajo, veselje se skrči in umre, potem znova rodi, a isti delci, ki so sestavljali prvo veselje, v sebi še vedno nosijo drobce celostne preteklosti in spomina, ki v drugi prihodnosti na način metamorfoze spet oživijo v drugačnosti, ki je že a priori obsojena na istost. A vse mine, se pretaka, ničesar tam ni zares, nič ni večno, je zgolj isto, ki je drugačno v ponovitvi – niti sporočilo, ki ga pod kamnom v eni od davnih preteklosti pusti deklica, preden jo ubije plemo Indijancev. Ta govor deluje kot vzvod, ki nenadoma pospeši čas filmske podobe sedanosti, kot jo zaznava duhec – od tega trenutka se pospešeno zgodi prihodnost, preteklost, ciklično zaokroži sedanost, vse do trenutka, ko duhec sprejme končnost in izgine v nič.

V tako postavljeni zgodbi film deluje nekako razrezan v dvojnosti: predvsem na ravni podobe, za katero se zdi, da v svoji časovnosti in trajanju odkriva hrepenenje, ki ga na drugi ravni ruši banalna realizacija, razkritje njegove nesmiselnosti, ki se zgodi na ravni besednega dialoga. Pogled je dezorientiran, saj v tej dvojnosti vsa logika – racionalna in neracionalna – razpade, ostane medel odtis, umazana rjuha na prašnih tleh. Tako se zdi, da v prepletu nepojasnjene in obenem preveč pojasnjene velike ideje, ki jih naslavlja film, medlo obvisijo v zraku, filmske podobe pa v svoji meditativnosti delujejo mrtve, preveč stilizirane, morda prej kot nekakšni okostnjaki, izpraznjeni lastnega duha. V tem kontekstu Lowery morda pristane v podobni zanki kot Terrence Malick v *Drevesu življenja* (The Tree of Life, 2011) ali Darren Aronofsky v filmu *Mati!* (Mother!, 2017) – estetska dovršenost, preobtežena z (pre)velikimi idejami, deluje mrtvo. Podobe, ujete v cinefilskem razmerju 4:3 in v barvni paleti postarane fotografije se zdijo kot odvečen ornament, filmske pripovedi pa ne sprostijo niti humorna travestija, kot jo pooseblja že podoba protagonista – duhca. Obenem pa je morda ravno ta obrat travestije ključen, da film pusti vtis, četudi zgolj-nič pod umazano rjuho na prašnih tleh – svetloba, ki vztraja, in čas, ki še kar traja, sta tisto, kar podobe navdihuje z življenjem. *A Ghost Story* je film iz ne-časa, iz onostranstva, ki je najbolj čuten prav z robov okvira aktualnosti same filmske podobe-časa. Je predvsem film o iluziji filmskega časa na prelomu s platna v resničnost gledalčevega časa. O disonanci doživljanja »filmske resnice«. **E**