

# nebojša pajkić čakajoč na evito

Nekoč sem z ameriškim filmskim kritikom in harwardskim profesorjem Geraldom Perryjem razpravljal o kvaliteti Waynevega filma **Alamo** (ki se mi, mimogrede, danes zdi neprimerljivo bolj pomemben kot tedaj). Perryjevo pripombo, da je Wayne nezdružljiv s Crocketom, sem tedaj zlahka zavrnil z apofatično opazko, da je to tudi mene motilo, ko sem film gledal še kot otrok. V resnici je imel ta argument zgolj psihološko razsežnost – psihološko v sami diskusiji, a tudi psihološko v pomenu predmeta razprave, ki se je v resnici osredotočala na idejo igre, idejo filmske igre.

Argument je morda res bil dramaturško učinkovit, a je po nepotrebnem odvrnil pogovor od bistvenega vprašanja, ki ga nenehno mistificirajo – in to praviloma z napačne strani. Že v gledališkem okolju, kjer ima teoretski razmislek o igrilstvu dolgo tradicijo – celo če jo omejimo zgolj na Diderotov *Paradoks o igralcu* in Lessingovo *Hamburško dramaturgijo* kot ključni formulaciji ideje igralca v meščanskem pojmu gledališča – se tej večini povsem nezasluženo pripisuje razsežnost neujemljivosti. Četudi je prav proces formuliranja ideje igre skozi metode Stanislavskega in prakso njegovih ameriških eksponentov, Stelle Adler in Leeja Strasberga (ki sta se sicer uspela prekopati samo čez prvi zvezek teorije Stanislavskega), doživel neprimerljivo bolj eksaktno kodifikacijo od nekaterih drugih kreativnih mimetičnih disciplin (predvsem – in dovolj paradoksnost – bolj od režije in dramaturgije), vseeno še kar naprej vztrajajo na nedoumljivosti igralske skrivnosti. Pri tem očitno nič ne šteje dejstvo, da Strasbergova šola z brutalno učinkovitostjo dobavlja duplikante, od Deana, Branda in Clifta preko Beattyja, Hofmanna in Pacina do Travolte in Brada Pitta. Žal ima ta šola, ki je, kot vse kaže, zmagala tako v realističnem gledališču kot v realističnem filmu, zelo malo zveze s tisto žalobno opazko Bertolta Brechta, zagovornika tretje ideje igrilstva, po kateri so ameriški igralci tako zelo izumetničeni, da edino oni delujejo prepričljivo (neizumetničeno).

Ta pripomba starega stalinističnega dogmatika v resnici zadeva v samo središče, saj odpira razpravo o paradoksu filmske igre, ki je diametralno nasproten paradoksu gledališkega igralca. Usmerja nas k Hathawayjevi opoziciji med igralci, "ki-so-rojeni-za-tisto-kar-igrajo" (takšni so po njegovem mnenju John Wayne, Gary Cooper, Jimmy Stewart in Henry Fonda), ter tistimi, ki absolvirajo igralsko tehniko na tečajih à la Actors Studio. Prvi so filmski igralci po definiciji, drugi pa so gledališki igralci, ki jih je mogoče uporabljati tudi na filmu. Ko so Elvisa Presleya (ne pozabimo, da je igral tudi pri Sieglu!) vprašali, kako si upa igrati brez sleherne igralske izobrazbe, jim je enostavno odgovoril: režiser mi bo povedal, kaj naj delam. Jean-Pierre Melville je trdil, da so igralske šole nepotrebne in da je mogoče filme delati samo z zvezdami. V njegovem času je imel francoski film samo tri zvezde: Delona, Belmonda in Ventura. Drugi mag francoskega filma, Robert Bresson, se je izogibal celo zvezd (čeprav je nekatere sam ustvaril, denimo Dominique Sanda) in je raje delal izključno z naturščiki, ki jih še niso pokvarile predstave o igralski tehniki.

Filmska igra potemtakem počiva na predpostavkah, ki so natanko nasprotne predpostavkam gledališke igre. Če gledališki igralec interpretira, tolmači, igra določeni lik, značaj ali tip, tedaj je filmski igralec poosebljena dinamična zvočno-ikonična (*motion pictures*) enota, ki sodi v virtualnost slojevitega teksta filmskega kadra. Skupaj z zvočno in vizualno plastičnostjo, ki jo prinaša, filmski igralec v film vnaša še nakopičeno projektivnost lastnega arhetipskega potenciala. Njegova neujemljivost izhaja iz antropološkega amalgama njegove arhetipske potence, ki jo neguje in nadzoruje njegova karizmatična aura. Ko Siegel v špici filma **Shootist** montira elemente različnih likov, ki jih je posnel John Wayne, in jih tako vgrajuje v biografijo, v karakter svojega junaka, tako pravzaprav demontira paradoks filmskega igralca in obenem



John Wayne

demonstrira podrejenost Waynovi karizmi, po zaslugi katere si je Wayne kot režiser-"začetnik" lahko tako superiorno sam sebi dodelil vlogo Davyja Crocketa – in ga tako s pomočjo lastne aure med drugim osvobodil trivialne disneyevske mitizacije najstniškega junaka. Kavboj na konju, jezdi skoz prerijo. Ta prizor zna trajati tudi precej dlje od časa, ki mu ga je z Morriconejevo podporo namenil Sergio Leone. To pa zato, ker sam žanrski okvir ponuja neverjetno globoko arhetipsko vertikalo, ki se dvigne nad svojo abstraktno razsežnost, kadar je vanjo vgrajen lik konkretne zvezde. To načelo seveda deluje tudi v ljudskem gledališču, saj se naslanja na duh *comédie dell'arte*, iz katere so navsezadnje tudi izšli profili prvih filmskih, *slapstick* zvezd. V ontološkem smislu njihova konsekventnost ne presega arhetipskega potenciala kateregakoli "igralca-rojenega-za-tisto-kar-igra". V recepciji tako posamičnega kot kolektivnega spomina optimalno filmskega gledalca je sleherni njegov lik vgrajen v idejo njegove zvezde, njegove svetlosti, njegove ikone. Preden je dobil osem strani Madonninega pisma, je Alan Parker nameraval za Evito angažirati Michelle Pfeiffer. A je po prejemu pisma v njem prevagal avtor filmov, kot sta **Bugsy Malone** in **Angelsko srce**, ne pa režiser filma **Birdy** in podobnih. Parker je dojel pomen karizmatičnega prekrivanja Evite Peron in Madonne. Ko tole pišem, mi Isidora kaže fotografijo Johna Philipsa, ki prikazuje Evitin sprejem pri papežu Piju XII. leta 1947. Če pogledate to fotografijo, boste razumeli, da lahko Evito igra ali Madonna ali moja soproga Isidora – Michelle Pfeiffer pa nikoli! Nikoli in nikdar igralka, saj je prav v tem paradoks filmske igre: tu ni prostora za igralce, samo "za-tiste-ki-so-rojeni-s-tem-kar-igrajo". Finito. •