

najdonosnejši komercialni produkt za izvoz. Tako lov na jelene ni predstavljal več zgolj lova na hrano, ampak tudi lov za oddaljeni evropski trg. Drugi pomemben izvozni artikel so predstavljali sužnji. Te so kolonialisti potrebovali za rastoče plantaže sladkornega trsa na karibskem otočju, ki je oblikovalo oblike delavskih odnosov in mobilizacije, ključne za razvoj evropskega kapitalizma.

Če je torej nastajajoči trg jelenjega usnja pomenil začetek lova za tržne potrebe, potem *Semiš jakna* – v komično *slasherskem* stilu a la *Guma* – obrne lov človeka na »stvar« v lov stvari na človeka oziroma v lov v-človeka-zakamuflirane-stvari na človeka oziroma v-človeka-zakamuflirane-stvari na v-človeka-zakamuflirano-stvar. Odnosi med ljudmi prav zares postanejo odnosi med stvarmi: jakna, ki se hoče znebiti ostalih jaken, pri čemer se s pomočjo svojega človeka znebi tudi njihovih nosilcev. In eliminira vso konkurenco.

A pri tem ne smemo pozabiti ključne komponente, ki se vije praktično čez vse Dupieuxove filme. Gre za metafilmskost, za vpeljevanje več ontoloških ravni, ki se med sabo prepletajo, filma v filmu, gledalcev/voajerjev in filmskih ustvarjalcev. Zato je pomemben detajl, da Georges ob nakupu jakne zaradi bajne vsote, ki jo zanjo plača, poleg dobi še droben bonus: filmsko kamero, s katero kasneje beleži ureničevanje načrta – biti edini človek na svetu z jakno. Tako Dupieux nasilje ravno z aktom snemanja spreminja v spektakel – akt snemanja ga naredi bolj komičnega, komično/distanca pa je način legitimacije, saj postane »upravičeno« v sklopu filmskega projekta. Ko Georges »eliminacijo konkurence« oziroma svoje poboje snema na film, ki ga preda montažerki, svoje misije več ne skriva, ampak vanjo vključi priče, svoj zločin že v aktu *zločinjenja* prizna, s čimer pokaže na ideološko finto sodobnosti, kjer je nekaj spornega včasih najlažje opravičiti prav s priznanjem – priznanje napake ne služi kot poskus njenega preseganja, ampak kot njena legitimacija. Ravno verbalno priznanje odveže odgovornosti in sprejemanja posledic.

V uvodu *Gume* nas je policist skušal prepričati, da bomo gledali čisti *nonsens*, nekje v sredini filma pa skuša vse kolege policiste prepričati, da nič od tega, kar se dogaja, ni resnično, da so vsi del uprizoritve, spektakla, kar dokaže s tem, da preživi strel iz pištole. A čeprav je bilo vse zaigrano, da je bil vse le šov, ga kolegica opozori: truplo, zaradi katerega smo prišli, še vedno ostaja brez glave in mrtvo leži v spalnici. V *Semiš jakni* Georges nihče več ne opozori, nihče ne predstavlja glasu razuma, vsi postajajo vse bolj nori, kot bi izgubili razum – zdi se, da edino še jakna ve, kaj počne. Jakna je dobro vedela, da

ena ključnih fascinacij nad njenim načrtom, nad »pridobivanjem« ljudi za svoj načrt, leži prav v filmskem obeležju.

Film s tem pogumno odpira vprašanja o cikličnosti nasilja in zakoreninjenosti družbeno-kulturnih vzorcev, ob čemer z odprtim koncem pomen Agovega neizbežnega prehoda v moškost prepusti gledalčevi interpretaciji. Bo ob nadaljnjem druženju s Cero, edinim očetovskim likom, ki mu je v tem odmaknjenem okolju na voljo, prevzel njegove karakteristike in postal sin svojega očeta? Ali pa bo ob poznavanju svojih temnih korenin prekinil cikel mizogine agresije in utrpl pot novi generaciji moških?

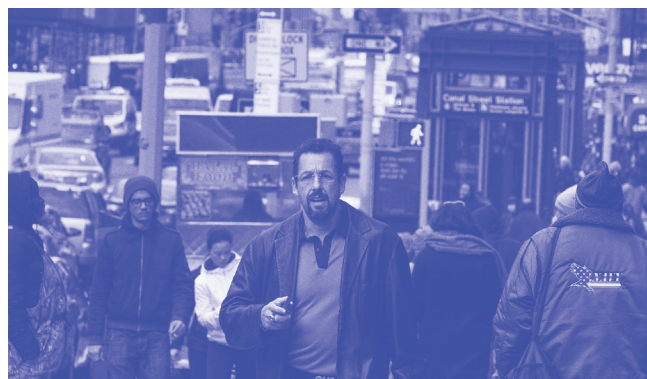
UNCUT GEMS

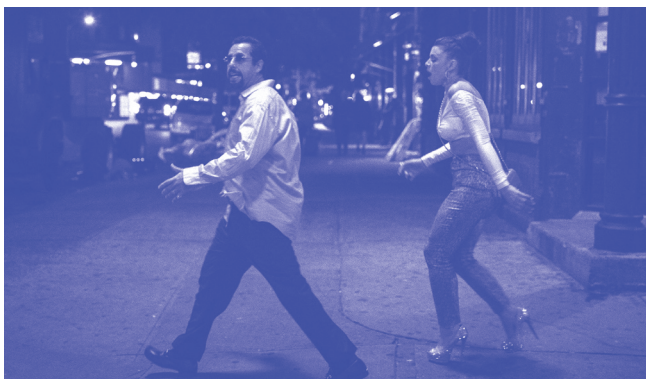
JERNEJ TREBEŽNIK

O newyorških diamantih

Hoja po tanki meji med uspehom in dokončnim propadom ter s tem povezana odvisnost od tveganja predstavljata osrednji motiv filma *Uncut Gems* (2019), novega igranega celovečerca bratov Safdie, na podoben način pa lahko opišemo tudi sam način dela bratske filmske naveze.

Benny in Josh Safdie s samosvojim pristopom k ustvarjanju in z nenavadnimi kariernimi odločitvami že od zgodnjih filmov izpred dobrega desetletja veljata za samotna volkova ameriške neodvisne scene. Filme sta še do nedavnega snemala s smešno nizkimi proračuni in z raznimi gverilskimi prijemi,





a sta po drugi strani na kocko redno postavljala praktično vse svoje premoženje in ves svoj ugled ter skozi leta delovala vse bolj ambiciozno. Njuni zgodnji filmi so tovrstno ambiciozno in angažiranost kar nekoliko skrivali in so z nepretencioznim, neizumetničenim prikazovanjem ameriške realnosti nekatere denimo spomnili na vplivno neodvisno gibanje mumblecore. Hkrati pa je bilo jasno, da so v primerjavi s slednjim tematsko precej bolj osredotočeni, predvsem pa bolj neposredno družbeno angažirani. Že pred desetletjem sta se brata poigravala tudi z idejo za film, umeščen v newyorško diamantno četrt, a sta v obdobju priprav po naključju večkrat naletela na nenavadne zgodbe in po njih v zadnjih letih posnela peščico filmov, ki jih lahko zdaj razumemo kot temelje dolgo pričakovanega lanskoletnega *Uncut Gems*.

Kljub nenavadno dolgemu procesu pridobivanja sredstev in razvijanja idej ima film *Uncut Gems* marsikatero stilistično (in delno tudi tematsko) značilnost nizkoprodajarskih predhodnikov ter se v opus dvojice navsezadnje lepo vklaplja že z navidezno kaotičnostjo in neurejenostjo pripovedovanja. Dogajanje okrog draguljarja Howarda (Adam Sandler), ki v želji po dobičku kompulzivno drsi v vedno večja tveganja, s čimer povzroča jezo strank in upnikov, kamera zajema na izjemno kinetičen, nepredvidljiv način, pogosto tudi delno zakrita in torej še zdaleč ne vsevedna ali vsevidna. Po drugi strani pa se predvsem v napetih situacijah likom spušča precej bližje, kot je bilo doslej v filmih bratov Safdie običajno. Z nečistim, ohlapnim kadriranjem je določena mera osvežujočega amaterizma ali spontanosti torej še vedno prisotna, predvsem pa tokrat služi zajemanju hektičnega dogajanja v vedno živahni draguljarni in v Howardovem divjem življenju. Hitro, nemirno življenje v svetu stav, dražb in prevar, v katerega je vsrkana večina likov, pa enako izrazito izdaja tudi zvočna podoba, podkrepljena s pulzirajočim, neustavljivim *soundtrackom*.

Tega je, podobno kot pri filmu *Dobri časi* (Good Time, 2017), ustvaril avantgardni elektronski glasbenik Daniel Lopatin, odlikujejo pa ga majhni detajli, kot so zvonjenje telefonov, draguljarniškega zvonca ali košarkarskih siren, za povrh pa še kaotični dialogi oziroma prizori, v katerih govorijo vsi hkrati in je težko ugotoviti, katere replike so ključne in katere le naključne. Skozi kombinacijo vseh teh detajlov brata Safdie (spet) namerno ustvarjata občutek nelagodja, *Uncut Gems* pa izpade kot izjemno intenzivno, namerno utrujajoče delo, saj zaradi nezanesljivega načina prikazovanja tudi nad vmesnimi srečnimi razpleti visi senca negotovosti.

Plat, pri kateri pride do izraza tudi višji proračun filma oziroma višja ambicija bratov, je (poleg igralske zasedbe) tokrat predvsem scenografija, ki je v primerjavi z njunimi zgodnjimi filmi neprimerno bolj stilizirana, domišljena in sporočilna. Howardova draguljarna, njegova pisarna in tudi njegov dom se z vsemi ostrimi robovi, steklenimi površinami in nadležnimi lučmi pogosto zdijo kot dodatni kričeči liki, ki skušajo preglasiti neplodne dialoge. Ko prostore dogajanja dojemamo v kombinaciji s Howardovimi oblačili in nakitom, sicer bolj kot izraz bogastva delujejo kot izraz neuničljive želje po bogatenju. Če pa že kažejo bogastvo, je jasno, da gre za t. i. *new money* – denar, pridobljen nedavno (s to generacijo), zatorej tudi denar, ki je ves čas na trhlih temeljih. V tem smislu kičasta, neokusna materialna kultura, s katero se obdaja Howard, skozi film pravzaprav pridobiva očarljivost, predvsem ker je vsemu navkljub nenavadna in nudi vpogled v draguljarjevo osebnost: predstavlja niz estetskih izbir, ki razprostirajo kompleksni preplet religioznih in razrednih ozadij. Na ta način se v na videz enoličnih, moralno spornih junakih mimogrede razstira več dimenzij, pri čemer ključno vlogo še bolj kot scenaristični zavoji igra drzno, neprilagojeno vizualno pripovedništvo in izražanje življenjskega sloga skozi mizansceno.

Howarda Ratnerja lahko zaradi nenehne igre z nevarnostjo oziroma nizanja nepremišljenih odločitev, ki v njegovo življenje vedno znova vnašajo nemir in kaos, v opusu bratov Safdie prepoznamo kot naslednika neodgovornega mladega očeta iz filma **Daddy Longlegs** (2009) ali pa samodestruktivnih odvisnikov iz filma **Heaven Knows What** (2014), hkrati pa gre za klasičen mitski lik, ki ga bo napuh neizogibno vodil v pogubo. Pri tem je pomembna igralska zasedba, ki spet odraža drznost in neprilagojenost filmarske vizije bratov Safdie in še najbolj izstopa s Sandlerjem, igralcem, ki že vso kariero igra iracionalno trmaste, komično nespremenljive ljudi, kakršni so tudi Howard. Če se Sandler po eni strani izjemno spretno potopi v kompleksen lik Howarda, po drugi strani v službi poslanstva filma deluje tudi zato, ker se njegova prepoznavna persona preliva onkraj filmskih meja. Ključne figure *Uncut Gems* se namreč zdijo namenjene preseganju bizarne, rahlo nadrealistične zgodbe, oziroma neke vrste gledalski potujitvi, s katero se lahko implikacije filma o krvavi gonji za kapitalom prenašajo v resnični svet.

Na ta način učinkujeta tudi (nekdanji) košarkarski zvezdnik Kevin Garnett ter r'n'b in hip-hop glasbenik The Weeknd, ki v filmu igrata sama sebe, pri čemer se glede na Howarda ali male newyorške mafijce niti ne zdita moralno superiornejša. Pomembno vlogo odigra predvsem Garnett: ko se v Howardovi draguljarni navduši nad nebrušenim etopskim diamantom in si ga za nekaj dni izposodi, v gibanje požene celoten niz dogodkov. Kasneje v pripovedi pride do izraza tudi kot košarkar, saj Howard eno izmed tveganih stav položi prav na Garnetta pri tekmi končnice lige NBA. Kevin Garnett je izjemna izbira za vlogo z dragulji obsednega in z uličnimi bitkami povezanega zvezdnika že zato, ker v resnici velja za največjega gobcača in prepirljivca v nedavni košarkarski zgodovini ter za košarkarja, ki se je vedno zavedal, da je šport, zlasti pa liga NBA, pravzaprav šov. Zato je bila njegova vloga pravzaprav vedno dvojna – športna in zabavljajska oziroma igralska.

Kot je za dela bratov Safdie značilno, likov v filmu *Uncut Gems* ni mogoče jasno ločevati na junake ali zlikovce, saj so prikazani v vsej kompleksnosti, za njihovimi odklonskimi dejanji pa je vedno mogoče slutiti težavno ozadje. Hkrati se njihovi filmi izmikajo moraliziranju in običajno svoje like pustijo na isti točki moralnega razvoja, kjer so jih našli. Razlog, da nas te zgodbe pogosto navdajajo z občutkom otožnosti, je v tem, da namerno niso koherentne, kar pa likom, ki se v življenju ne znajdejo oziroma ne živijo

družbeno sprejemljivih, koherentnih življenj, pravzaprav ustreza. Za vse filme bratov Safdie je značilno prikazovanje neprilagojenih ljudi z družbenega obrobja, ki s svojim vedenjem v prvi vrsti škodijo sebi, a so že s čudaškimi načini življenja hkrati ves čas v sporu z avtoriteto in s sistemom. Čeprav sta brata zadnja filma posnela bolj v stilu klasičnih, novohollywoodskih urbanih trilerjev, je moč neke pod plastmi nasilja in temačnosti zaznati tudi komedijo. V tem kontekstu pa filmi z disfunkcionalnim, postžanrskim načinom pripovedovanja delujejo precej demokratično oziroma emancipatorno. V igranju s tradicionalnimi filmskimi in družbenimi konvencijami gre *Uncut Gems* torej še dlje in še višje, kot smo bili pri bratih Safdie vajeni doslej.

IZZIVALCA

MUANIS SINANOVIĆ

Sonce in jeklo

Film **Izzivalca** (*Le Mans '66*, 2019, James Mangold) dobesedno izžareva: platno je napito s sončno svetlobo, ki blagohotno obseva kalifornijsko provinco, mestece, puščavska dirkališča, italijansko Modeno in hangarje. Tako zelo, da sem si moral po večerni matineji, ko sem stopil v deževno jesensko noč, zaščititi oči pred nenadnim nastopom teme. Vendar to ni svetloba pokrajin v oddaljenem planu, ne gre za filmske slike, za puščavske pejseže, kakršne srečujemo v vester-novskih tropih. To je sonce dinamike, ki se odvija med človekom in strojem; v njej se sprehajajo obrazi v stalnih dialogih,

