

LETEČI OSEL: VPRAŠANJE (QUESTIJEVEGA) GENIJA

VODIČ PO KRATKI, A GENIALNI FILMOGRAFIJI ENEGA MANJ OPAZNIH POGLAVIJ ITALIJANSKE KINEMATOGRAFIJE, KI GA JE ZNOVA ODPRLA LANSKA MOSTRA. TRIJE FILMI GIULIA QUESTIJA, AVTORJA BRUTALNIH, EKSCENTRIČNIH ŽANRSKIH TRIUMFOV, NASTALIH KONCEM ŠESTDESETIH IN V PRVI POLOVICI SEDEMDESETIH LET.

CHRISTOPH HUBER
PREVOD: MAJA LOVRENOV

Čeprav je filmski festival v Benetkah ponudil veliko novih dragocenosti, se nobena ni mogla primerjati z vznemirjenjem, ki sta ga porodila dva sijajna filma starejšega datuma. Pričala sta o neverjetni svobodi, ki je bila možna v italijanskem filmu zgodnjih 70-ih let. Eden je bil seveda anarhistična in surrealistična glasbena komedija Adriana Celentana, *Yuppi Du* (1974), katere pohvalna oživitelj je služila kot dobrodošel spomin na čase, ko popularnega in političnega snemanja filmov niso obravnavali kot nasprotji (kar večinoma velja v današnji filmski »kulturi«), ampak sta prej lahko proizvedla spojitev, slavečo v duhu – čeprav v njeni družbeni analizi zagotovo ni nikakršne pocukranosti –, a skoraj avantgardno v izvedbi. (Ta film je služil tudi kot opomin, da je bil dolgo podcenjevani režiser Celentano in ne dolgo precenjevani režiser Nanni Moretti, ki uživa v diskurzivnih pretvezah ustvarjalnega in ideološkega obupa, tisti, ki je z vso silo javno izzval Berlusconi – in to na njegovem domačem terenu, televiziji.) Toda ker sta Celentano in njegov film dobila svoje zaslužene stoječe ovacije in navdušene recenzije, se posvetimo oživitvi tiste druge mojstrovine, filma *Arcana* (1973), tretjega – in zadnjega – celovečerca enega od (v večini) neopevanih velikanov filmske zgodovine, Giulia Questija.

Z izjemnim, vročičnim špageti vesternom *Django Kill ... If You Live, Shoot!* (Se sei vivo spara, 1967) in edinstvenim sardonskim trilerjem *Death Laid an Egg* (La morte ha fatto l'uovo, 1968) se je Questi proslavil kot očitno briljanten, a razvpito težek režiser – kar verjetno razloži njegov majhen opus. Bojevita v svoji

anarhistični drži in spretnitvi žanrskih elementov ta dva kulturna filma prav tako pokažeta napredovanje k neverjetnemu neupoštevanju konvencionalnih narativnih »nujnosti«. *Arcana*, Questijeva verzija nadnaravne grozljivke, uspe na osupljiv način preseči svoja predhodnika v ambiciji in razdrobljenosti, zato jo je bilo temu primerno težko realizirati: Ker »je ni hotel nihče posneti«, jo je Questi produciral skupaj z bližnjim prijateljem in stalnim sodelavcem Francom Arcallijem (ki je koscenarist in montažer celotne Questijeve trilogije velikih žanrskih presežkov) za majhno milansko produkcijsko hišo. Distribucijsko podjetje je bilo enako neznano – in je bankrotiralo, ravno ko so bile kopije končane. Tako je bilo (komaj) izdanih le pet kopij filma *Arcana*, ki je od takrat le redko kdaj prišel na plano, občasno pa so se celo širile govornice, da je izgubljen. Žalostna usoda, ki začuda ustreza temu skrivnostnemu, prekletemu delu, kar je dokazala njegova veličastna vrnitev na velika platna v Benetkah: v bistvu je to tako čuden zvarek različnih sestavin – alegorije in anarhije, incesta in nepokorščine, vizij in obiskov, gotske groze in obešenjaškega humora, prosto lebdečih sanjskih stanj in letečih oslov! –, da se en ogled zdi komaj dovolj za potrditev njegovega obstoja. Prav naslov na začetku trdi, da tega, kar sledi, ne bi smeli razumeti kot konvencionalen film, ampak prej kot primerjavo s hišo kart, ki naj jo vsak gledalec sam ponovno sestavi. Glede na Questijeve teme in stil bi se zdelo logično lotiti se takega sestavljanja – čeprav navdahnjena norost njegovega dela pogosto produktivno kljubuje ideji »normalne« logike.

Začnimo z biografskim pregledom. Giulio Questi je bil rojen leta 1924 v Bergamu, študiral je književnost in

delal kot novinar za povojne publikacije, npr. napredni dnevnik *Milano Sera* in ljudski časopis *Politecnico*. A bolj kot to so ga oblikovale njegove izkušnje v odporiškem gibanju med drugo svetovno vojno, h katerim se je Questi kar naprej vračal v svojem delu: od grozodejstev, ki jim je bil priča in o katerih so poročali med njegovim partizanskim bojem v gorah severne Italije – poustvaril jih je v razvpito nasilnih prizorih *Django Kill ... If You Live, Shoot!* – do divjega spopada s temi spomini v absurdni, osupljivi in pretresljivi komorni drami *Visitors* (2006), enem od Questijevih zadnjih sijajnih brezproračunskih digitalnih video del, ki dobesedno dokaže, da je vse, kar potrebuješ za nastanek filma, džin, pištola – in genij. Questi se je začel nagibati k filmu po vojni s snemanjem kratkih dokumentarcev (vključno z *Giocare* iz leta 1957, ki mu je leto pozneje priboril njegovo edino nagrado – srebrni trak italijanskega nacionalnega sindikata filmskih kritikov) in asistiranjem pri režiji filmov Valeria Zurlinija, Francesca Rosija in drugih v 50-ih letih. Naslednje desetletje se je začelo s pisanjem scenarijev in celo z (v špici neomenjeno) epizodno vlogo v *Sladkem življenju* (La dolce vita, 1960) Federica Fellinija, preden je Questi napredoval do (ko)režiserja celovečernih filmov s svojim prispevkom k dvema omnibusoma (*Le Italiane e l'amore*, 1961; *Amori pericolosi*, 1964), pa tudi z dvema dokumentarnima filmoma v žanru mondo (*Universo di notte*, 1962; *Nudi per vivere*, 1963). Film *Nudi per vivere* – posnel ga je z Eliom Petrijem in Giulianom Montaldom pod skupnim psevdonomimom Elio Montesti – so italijanski cenzorji brezsravno uničili, preden ga je lahko ugledalo oko občinstva; Questijev naslednji spopad s cenzuro je nastopil, ko je



Django Kill ... If You Live, Shoot!

Django Kill ... If You Live, Shoot! postal edini italijanski vestern, ki so ga v italijanskih kinih zaradi sodno prepovedali tri dni po premieri. Ko je film končno prišel v kinodvorane, leta 1975 pod naslovom *Oro Hondo*, s ponovno vstavljenimi inkriminiranimi prizori skrajnega nasilja (čeprav so bili na drugačen način spremenjeni), je bila Questijeva filmska kariera že končana. V 80-ih in 90-ih je delal za televizijo, od priredbe knjige E. T. A. Hoffmana *Vampirismus* (1982) do *Il segno del comando* (1992), ponovne ekranizacije istoimenske legendarne miniserije v žanru fantastične kriminalke *giallo* iz leta 1971, ter (večkrat) sodeloval pri dveh serijah televizijskih filmov: *Quando arriva il giudice* (z začetkom leta 1985) in *Il commissario Sarti* (z začetkom leta 1993). Od leta 2002 je Questi posnel nekaj neverjetnih digitalnih videov, pri katerih je bil dobesedno sam za vse: režiranje, igranje, snemanje, montiranje. Prav lahko, da je to logičen zaključek za avtonomnega avtorja, ki je bil vedno pripravljen tvegati vse.

To je razlog, da je Questijeva filmska produkcija tako majhna, kot je mogočna. Vsak od njegovih treh filmov stoji sam kot mojstrovina svojega žanra, ki premika meje in preskuša razum, a so vsi očitno del osebnega projekta, ki kombinira radikalno politiko, formalno inovacijo in brezkompromisno vizijo na

nezamenljiv način. Toda v nadaljnjem raziskovanju bi nekega dne morali ugotoviti, kakšna natanko je bila narava prispevka oziroma prispevkov velikega prijatelja Giulia Questija, Franca Arcallija (umrlega leta 1978; njegov vzdevek Kim je navdahnil kritika Enrica Ghezziya, da je njun ustvarjalni tandem poimenoval »Jules e Kim«). V 70-ih letih je bil Arcalli tudi koscenarist filmov Bernarda Bertoluccija, ki mu je posvetil svojo *Luno* (*La Luna*, 1979), enega od dveh filmov, kjer je v špici Arcalli posthumno zapisan kot scenarist (drugi je monumentalni film Sergia Leoneja *Bilo je nekoč v Ameriki* [*Once Upon a Time in America*], ki je bil končan leta 1984). Obenem je Arcalli večkrat montiral filme Bertoluccija in Vittoria De Sice ter *Koto Zabriske* (*Zabriske Point*, 1970), *Chung Kuo – Cina* (1972) in *Poklic: reporter* (*Professione: reporter/The Passenger*, 1975) Michelangela Antonionija. Čeprav se zdi, da sta bili za Questijevo delo najbolj relevantni Arcallijevi montaži dveh drugih filmov, in sicer edinega filma Piera Zuffija v vlogi režiserja, premalo videnega psihedeličnega in paranoičnega *Red Hot Shot* (*Colpo rovente*, 1969) in Zurlinijevega osupljivega antipustolovskega *The Desert of the Tatars* (*Il deserto dei Tatarsi*, 1976, Valerio Zurlini).

Arcallijeva pop montaža v Zuffinijevem fantastičnem filmu je zagotovo blizu njegovim montažnim eksperimentom s Questijem, medtem ko lahko v duhovni praznini starega sveta na pragu njegovega izginotja, ki jo pričara Zurlinijeva preiščena epopeja, vidimo slabo plat Questijevih besnih napadov na samouničujočo družbo, ki je ponorela od pohlepa: obstaja enak občutek pogube. Kljub temu pa razumemo, ko karizmatična zvezda filma *Django Kill ... If You Live, Shoot!*, edinstveni Tomas Milian, primerja svojo izkušnjo na filmu s »sodelovanjem z Antonionijem«, pri čemer film oceni kot avtorsko klasiko »revolucionarnega intelektualca«. Še več (in v radikalnem nasprotju z Antonionijevo konzervativno apatijo), Questijev anarhistični vestern je eden najbolj jeznih filmov, kdajkoli posnetih: s hitrim prehodom v montažno poblaznelost ob Milianovem flashbacku na pokol, ki ga je čudežno preživel, ta surrealistični *tour-de-force* ne trati časa pri vzpostavitvi nasilja in nepravilnosti kot vladajočih sil družbenega reda. Po uspešnem ropu vodja tolpe ukaže svojim možem, naj ubijejo mehiške partnerje (vključno z meščancem Milianom), saj jih imajo za nevredne, da bi z njimi delili plen. Ko morajo kopati svoje grobove, postavev kadrov poudari njihovo neenakopravnost. Kakor njegov veliki sočasnik Sergio Sollima tudi

Questi močno poudari ideološki element v ritualih, značilnih za špageti vesterne, medtem ko vznemirljivi učinki montažnih vzorcev kažejo na še enega mojstra, ki je začel z dokumentarci: Ermanna Olmija.

Medtem ko so Olmijeve poetične kritike modernosti in mistično vrteči se svetovi pogosto podkrepjeni s čudovitimi montažnimi sekvencami, ki ukinejo čas in perspektivo, pa Questi hitro, energično in divje šviga skozi kompleksne, psihedelične, popart asociacije podob, da bi v trenutku strgal masko hinavščine s »civiliziranega sveta«. V *Django Kill ... If You Live, Shoot!* njegovo pravo naravo takoj razkrije serija impresij, vključno z golimi, napadenimi otroki in bruhajočimi pijanci, ki spremljajo bandite, ko po glavni ulici prijezdijo v mesto. Kaj kmalu se »ugledni« meščani podajo za zločinci in se tako razkrijejo kot enako pokvarjeni: tudi oni hočejo le dobiti zlato. Questi uprizori surrealistične, nepozabne podobe, ki izrazijo njegovo temo smrti prek pohlepa: iz telesa (še živečega) gangsterja odstranijo zlate krogle, v ognjevitem finalu pa glavo nekega moškega prekrijejo s staljenim zlatom, ki ga je poskušal skriti in je bilo na neki točki filma skrito v krsti. Toda smrt je tudi (perverzna) igra, motiv, ki ga okrepi Questijeva odločitev, da prikaže bogatega, mogočnega posestnika, kako se igra z vojaki iz državljanske vojne (medtem ko njegova papiga kraka »prišel je čas«), in konec filma z otroki, ki se igrajo poleg oskrunjenega pokopališča. Vsa posredovanja Miliana in drugih outsiderjev – vključno z dvema Indijancema, katerih duhovno iskanje enega od njiju privede do tega, da ga brutalno skalpira smejoča se množica meščanov – ne morejo ustaviti družbenih iger smrti. Ko Milian odjezdi, stran od igrajočih se otrok, je ves idealizem ali heroizem že zdavnaj pošel: po večini je bil enostavno zreduciran na opazovanje zla, ki se dogaja. Na neki ključni točki – ravno potem, ko ustrelji posestnika – razmišlja o dvojni podobi samega sebe v dvostranskem zrcalu.

To ga poveže z lastnikom tovarne jajc, Jean-Louisom Trintignantom, domnevnim morilcem v *Death Laid an Egg*, ki se v tipično questijevskem rokohitrstvu izkaže za edinega pravega idealista v filmu: potem ko soproga, Gina Lollobrigida, izve za njegovo »umazano skrivnost« (ki jo v glavnem uporablja kot izgovor, da ugodni lastnim perverzним fantazijam), se nekega poznega večera vrne domov z ene od svojih smrtonosnih igrin in se pazljivo ogleduje v zrcalu, pri čemer na koncu ne zmore nič več kot na pol prevzet zeh. To bi prav lahko bilo vse, kar si svet, ki mu vladajo idiotizem, kapitalistično-potrošniški pohlep in družbeno sankcionirana nepoštenost, zasluži: v središču filma je družabna igra, ki razkrije »resnico« (pari, ki so bili prej ovadeni, da se pretvarjajo, se na koncu igre smejejo ali jokajo). Dogaja se v prazni, beli sobi, v kateri »čas ne obstaja« in ki služi kot nekakšna ničelna točka za Questijevo vztrajno ekscentrično – a gledano za nazaj popolnoma uglašeno, natanko tako kot prekinitve osupljive modernistične partiture Bruna

Maderne – mizansceno, nenavadne barvne sheme, ki se v glavnem vrtijo okoli jajčne lupine in rumenjaka, posebne kompozicije podobe, ki jih znova in znova zamajajo naključno drveča vozila, omotično cikcakanje kamere in prekomerno zmontiran raznovrsten nabor nemogočih vtisov, podob, ki se izkažejo za nezanesljive, nepopolne ali lažne, od pokola do reklamnega sporočila.

Vse to je tesno povezano, kar lahko vidimo postopno (samo videnje je takoj vzpostavljeno kot ključni motiv zrcala, oblika očesa, ki se približno sklada z obliko jajca): tovarna jajc je bila posodobljena, visokotehnološki stroji so zamenjali delavce (na njihove jalove proteste pred vrati tovarne lastniki reagirajo s prezirom in sovraštvom), medtem ko se brezdušna znanost in idiotska propaganda združita za dobro »organizacijo«. To je ime za brezimno podjetje – za pynchonovske »njih«, ki jim predseduje neki stari dedec pred absurdno pompoznim platnom s piščanci –, katerega dobički se morajo povečati za vsako ceno (navsezadnje je takrat, tako kot zdaj, obstajala »ekonomska kriza«): medtem ko dvomljivo ustrežljiv »propagandist« sproži oglaševalsko kampanjo, v kateri nastopajo kokošiljudje, od dr. Tiča do »playbojevske perutnine«, želeni znanstveni preboj sestoji iz produkcije strašno mutiranih velikanskih kokoši brez glav ali peruti, zgolj nenaravne, utripajoče kepe mesa (»majhne kosti in več mesa«, z zadovoljstvom omeni neki raziskovalec). Le pri Trintignantu to vzbudi gnus in primerno odreagira tako, da uniči to ostudnost, toda glede na grenko, a hkrati čudovito poanto – nadvse zadovoljiv zaključek kriminalke, zloveščo filozofsko trditev in hkrati primerno bolno šalo – to ni zares pomembno: brezglavi ali ne, na koncu smo vsi le meso za stroj.

Kam naprej? *Arcana* nakaže možno ponovno rojstvo, tako da vzame in poudari potlačene duhovne elemente, ki preganjajo protagoniste prejšnjih filmov, in samo dejanje gledanja filma naredi za njegovo najbolj ključno igro. Skrivnost je ključni element zgodbe in njene konstrukcije: zgodijo se zadeve, ki nasprotujejo ali spremenijo prej videne prizore. So to alternativne resničnosti, fantazije, vizije – in če je tako, čigave so? Po enem ogledu so odgovori lahko le pogojni, toda ne moremo zanikati vzbujenja, ki ga Questi ustvari s svojim najbolj razdelanim sestavom podžigalnih, zaskrbljujočih in samoprevprašujočih drobcev zgodb, ki se zdijo del neke večje simbolične pripovedi.

Film ima svojo lastno vizionarsko vrednost – zabavno in primerno se začne z enim od tistih naključij, ki si jih je nemogoče izmisliti: s potekom seanse v stanovanju revne družine Tarantino (preden nekdo vstopi, vidimo ime na vratih). Mati in sin služita denar s čarovniškimi rituali, toda medtem ko sin verjame in verjetno res ima parapsihološke moči, mati najpogosteje igra, kot da bi bila to potegavščina. Njegov dar in njuno verjetno zelo incestuozno razmerje se odigravata na različne načine: lahko povzroči, da posoda leti – ali pač ne? Medtem iskanje sledi za očetom (umrl je ali



Arcana

pa je bil vsaj hudo pohabljen med gradnjo podzemne železnice) vodi od invalidov in vrst za socialno pomoč do podzemnih gradbenih delavcev in fantomskih vlakov. Zgodita se posilstvo in splav, ki se hudo ponesreči. Nenadoma pred stanovanjskimi bloki stojijo vojaki, najprej jih vidimo urinirati, pozneje pa neusmiljeno streljati na protestirajočo množico.

Medtem se nerazložljiva dejanja in dogodki stopnjujejo – in dosežejo vrhunec v skrivnem ritualu, strukturiranem okoli propulzivne folklorne glasbe, v kateri prevladuje agresivno goslanje. Intenzivnost tega prizora je brez primere, a njegovi elementi ostajajo tako skrivnostni kot dvoumni fragmenti, ki jih spomin ohrani od celotnega filma: Questi med drugim paralelno zmontira goslača, ki poplesuje po gorski poti, kot da bi bil obseden, ljudi, ki sodelujejo v grozljivi spiritualistični seansi – medtem ko zunaj, pred oknom, vseskozi lebdi osel! Ta posebna žival bi prav lahko šla proti vesoljski ladji generala Necrosis, ki v *Visitors* obljublja večni mir prek pozabe, toda ni načina, da bi pozabili te podobe, čeprav ostajajo, vsaj za zdaj – skrivnostne. Kar bi po drugi strani lahko bil del ključa do nevprašljivega Questijevega genija.