

Gorazd Trušnovec

Holy Motors

Če odmislimo za analitične namene sicer več kot pomenljiv prolog filma *Holy Motors* (2012, Leos Carax), potem dolga vožnja z limuzino, na kateri spremljamo kameleonskega protagonista gospoda Oscarja (Denis Lavant), veliko bolj kot na film *Kozmopolis* (Cosmopolis, 2012, David Cronenberg) spominja na oniričen uvod v neko drugo metafilmsko mojstrovino, Lynchev sanjski obračun s tovarno sanj, *Mulholland Drive* (Mulholland Dr., 2001). Z obravnavanim delom ju družijo tudi epizodna narativna struktura, ki tvori v celoti gledano nekakšen Moebiusov trak neskončne vožnje, na kateri se najdemo gledalci skupaj s protagonisti, Moebiusov trak pa najbolje ponazarja tudi »dvojnost« spoprijemanja s pričujočim filmskim organizmom, kjer se na eni navidezni strani traku znajde racionalno analitičen pristop, na drugi strani pa čutno intuitiven.

Tako Lynch kot Carax vztrajno zavračata interpretativne poskuse v zvezi s filmoma, a le zakaj bi ju morali pri tem tudi upoštevati? *Holy Motors* lahko označimo za iskrivo posvetilo zgodovini filma (prežet je z nešteti referencami in namigi, od eksperimentov Eadwearda Muybridgea preko enega temeljnih dadaističnih filmov *Premor* [Entr'acte, 1924, René Clair] do žanrskega kulta *Oči brez obraza* [Les yeux sans visage, 1960, Georges Franju] in novovalovskega filma 60. let [Michel Piccoli, Jean Seberg] idr.), za hommage igralski umetnosti oziroma umetnosti nasploh (skozi mojstrske Lavantove utelesitve in preobrazbe), za

alegorijo filmskega gledalca (ki potuje od žanra do žanra, od filma do filma; ne nazadnje vstopimo v to ladjo-kinodvorano že v prologu), za solipsistično posvetilo samemu sebi (Gospod Oscar/Le-os Car-ax, režiser/igralce kot prebujeni sanjač z začetka, pariški Pont Neuf kot ozadje tragične ljubezenske epizode itn.). Ali pač za film o prehodu med analogno in digitalno dobo, med staro in novo tehnologijo, med »klasičnim« filmskim izrazom, na katerega z vsemi ustvarjalnimi elementi prisega v začetnem delu, od filmske igre preko motion-capture videoigre do digitalno popačene realnosti oziroma njene predstave preko zajema slike in uporabe posebih učinkov.

A z naštetim bi še vedno ostali v polju nekoliko naivne cinefilije, Carax pa je le tako talentiran, drzen in izzivalen, da ga ne kaže zamejevati s tovrstno nedolžnostjo. Kljub tveganju zagreznjenja v pretencioznost bi veljalo na *Holy Motors* pogledati tudi skozi miselne sisteme Deborda, Baudrillarda in Foucaulta. Morda je največji dosežek filma, da skozi navidez neobvezno igrivost, kakršne so sposobni le največji mojstri, spretno spregovori o družbi Spektakla, družbi Simulacije in družbi Nadzora. Vsaj v taki meri, kot se *Holy Motors* ukvarja z identiteto filma (in nostalgичnim pogledom nazaj), se torej ukvarja tudi z identiteto časa, ki ga živimo in v katerem imamo od jutra do večera na razpolago vrsto identitet in vlog, ki jih lahko odigramo ali celo moramo odigrati. To je svet, v katerem je največja kazen posamezniku, »da je to, kar je«.

Kljub izrazito epizodni strukturi (vendarle z izrazitim posameznim protagonistom), kljub duhoviti nadrealistični magiji, s katero so sekvence spojene med sabo in s katero nam Carax ves čas briljantno spodmika tla pod nogami, so zadeve daleč od arbitrarnosti. Vsak naslednji korak zahteva ponoven premislek prejšnjega, od jutra, ko se poslovnež poslovi od družine in odpelje z limuzino po opravih/nalogah, do večera, ko se k »družini« vrne, in bržkone ponovno in dalje v istem krogu. Po čigavem naročilu in čemu? Kdo bi zares vedel? Ali ni mar v dobi, v kateri je spletna korporacija Google razvila očala, s katerimi bo posameznik lahko simultano snemal in v živo oddajal vse, kar vidi (in za povrh še sprejemal informacije), to pravzaprav vseeno? Spektakel. Simulacija. Nadzor.

In tudi to, da se gospod Oscar zjutraj sploh odpravi do limuzine oziroma v službo/po nalogah, je bila verjetno zgolj že ena od njegovih vlog/nalog ... Prav tako, kot je lahko ena od »nalog« gospoda Oscarja tudi vloga igralca vlog, vedno bolj izdelanega in izčrpanega. S tega stališča je gospod Oscar daljni sorodnik replikantov iz *Iztrebljevalca* (Blade Runner, 1982, Ridley Scott), teh kopij-brez-originala, ki mu fotografije definirajo »naloge« podobno, kot so replikantom fotografije oblikovale umetne spomine. In v tem smislu je film *Holy Motors* tudi (Ciničen? Posmehljiv?) odgovor na eksistencialno stisko replikantskih upornikov. Simulacija ni dovolj, hočete več pristnosti? Hočete več življenja? Izvolite: v tem digitalnem peklu nešteti življenj in vlog, kjer nagrobniki na pokopališču Père Lachaise le še usmerjajo na spletne strani pokojnikov, še smrti ni več.