

 Otopeli odpadnik ki bojevniki se poda na nevarno odpravo, da bi rešil ne?akinjo pred tropom vampirjev. Duhovnik je post-apokaliptična akcijska srhljivka, tridimenzionalni, vizualno osupljivi poklon legendarnim akcijskim filmom, v katerih se en ?lovek postavi v bran ?love?tvu, ki ga skuša uničiti plenilska vojska. Po večstoletnem bojevanju je ?love?tvo premagalo večino svojih grozljivih nasprotnikov, vampirskih hord. Pe?ico vampirjev so izgnali v samotne rezervate, večina ljudi pa je na?la zavetje za mestnimi obzidji, v katerih vlada Cerkev. Duhovniki, izurjeni v smrtonosne bojevnike med vampirskimi vojnami, zdaj opravljajo hlap?evska dela v skoraj popolni osami. Zaznamovani so s prepoznavnimi tetova?ami, ljudje pa se jih izogibajo. Potem do Duhovnika (Paul Bettany), veterana vojn, prispe vest o vampirskem napadu in ugrabitvi 18-letnega dekleta, ki ?ivi v samotni postojanki. Vladajo?e monsignorje prosi za dovoljenje, da bi ?el po talko, svojo ne?akinjo. Ko mu tega ne dovolijo, prelomi svete zaobljube in kljubuje ukazom, saj se odlo?i poiskat dekle, preden jo vampirji zas?njijo. Na kri?arskem pohodu se mu pridru?i fant ne?akinje, Hicks (Cam Gigandet), mladi ?erif pu?ave, ki rad hitro pritisne na petelina, in nekdanja bojevni?ka sve?enica (Maggie Q), ki ima nadzemske bojevni?ke sposobnosti.

A ko prispejo v pu?avsko mesto Jericho, Duhovnik, Hicks in Sve?enica naletijo na prizor popolnega uni?enja, ki ima vse zna?ilnosti vampirskega razdejanja in vse to predstavlja grozljivo novo gro?njo. Scenarij Coryja Goodmana ima korenine tako v sodobnih grafi?nih romanih kot v klasi?nih ?anrskih filmih. Zgodba se odvija v post-apokaliptični pu?inji in zdru?uje gotsko grozljivko in jedrsko razdejanje z ?gun fu? bojevanjem in tako ustvari svet, ki je v trenutku prepoznaven in hkrati v celoti izviren. Za?etni navdih za zgodbo prihaja iz 18-delne serije Manwha korejskega umetnika in pisca Mina-Wooja Hyunga, ki prav tako nosi naslov Duhovnik in ki je bila dele?na samih pohval. Duhovnik je kombinacija ?zahodnega in azijskega stripovskega sloga, ?pravi Stuart Levy, eden od producentov filma in zalo?nik TokyoPop, ki je Duhovnika izdal v ZDA. ?Ker Mina-Wooja Hyunga film izjemno zanima, je njegovo delo zlahka prenesti na film. Goodman je zgodovinsko serijo uporabil za odsko?no desko za novo zgodbo, ki se dogaja v post-apokaliptični prihodnosti. Levy nadaljuje: ?Povzel je veliko stvari, ki jih je Min-Woo zastavil v grafi?nem romanu, in na podlagi tega izoblikoval povsem izvirno zamisel. Film izkori?a najbolj?e, kar ponujata ta dva izjemno nadarjena pripovedovalca: izjemni umetni?ki slog in paleto Mina-Wooja ter Coryjeve like in zgodbo. To je primer, ko je ena plus ena enako tri. Re?iser Stewart, ki ima ogromno izku?enj na podro?ju vizualnih u?inkov, je v zgodbi poudaril tiste stvari, ki so se mu zdele najpomembnej?e: ?Posvetilo se mi je, da gre za zgodbo o ?rtvovanju, posebej za zgodbo o vojakih, ki se podajo v vojno in se borijo za nekaj, kar je po njihovem mnenju plemenito, vendar jih to po vrnitvi povsem dotol?e. Dru?ba je ?la naprej brez njih. Namesto da bi se vrnili kot junaki, so dru?bene piranje. In to se je zgodilo duhovnikom. V ozadju zgodbe je videl mo?no post-vietnamsko analogijo. ?Duhovniki so ?love?tvu prinesli preobrat. ?rtvovali so svoje dru?ine in svojo individualnost. ?e imen nimajo ve?. Za generacijo po njihovi vrnitvi pa svet ni videti ve? tako ?udovit. So se za to borili? Osredoto?il sem se predvsem na to ?rtvovanje. Pred snemanjem so filmski ustvarjalci prosili za blagoslov avtorja grafi?nih romanov Mina-Wooja Hyunga. Iz Koreje je pripotoval v Hollywood, da bi se sestal z njimi in si ogledal konceptualno zasnovo. ?iv?en sem bil, ker nisem vedel, kaj pri?akuje, ?priznava Stewart. ?Film se precej razlikuje od grafi?nih romanov. Zgodba se na primer dogaja v prihodnosti, medtem ko se njegova zgodba odvija v razli?nih obdobjih preteklosti. Vse nas je precej skrbela njegova prva reakcija, ?pravi Levy. ?Min-Woo je zelo resen in ?ustven mo?akar. Ogledal si je vse koncepte in jih takoj doumel.

Ker je vedel, da je Scott eden od ustanoviteljev podjetja za posebne u?inke Orphanage, mu je to vtilo samozavest. Vsi zelo spo?ujemo vse, kar so dosegli in vedel sem, da bo nekdo, kot je Scott, k projektu doprinesel izjemno vizijo. Prprav sta Min-Woo Hyung in TokyoPop dobila navdih, da sta ustvarila novo serijo grafi?nih romanov, Priest Purgatory. Odkrivali bodo, kako je nastal svet tega filma, pravi Levy. Ogromno vzporednih zgodb bo. Videli bomo vampirske vojne kot tudi Duhovnika in njegove vrstnike v mlaj?ih letih. Videli bomo, zakaj je pri?lo do vampirskih vojn. No?em preve? izdati, a ljubiteljem grafi?nih romanov bom razkril, da je klju?nega pomena iz izvirnika Domas Porada.
DUHOVNIKOV SVET
Znano je naslednje:
Od nekdanj je bil ?lovek
In od nekdanj so bili vampirji.
Za film Duhovnik sta Cory Goodman in Scott Stewart zasnovala zelo podrobno zgodbo, ki razlo?i, kako je nam dobro znan, a hkrati povsem tuj svet, postal prizori?e spopada med dvema povsem razli?nimi rasama, ki sku?ata sobivati. Ljudje in vampirji skozi zgodovino bijejo bitko na ?ivljenje in smrt, pravi producent Mitchell Peck. Ljudje so obi?ajno zmagovali, a ko viri usahnejo, se obrnejo drug proti drugemu z jedrskim oro?jem in zdesetkajo planet. ?love?stvo je oslajljeno in vampirji dobijo nekaj prednost.
Soo?eni s srhljivo in o?itno nadnaravno gro?njo se ljudje zate?ejo za mestna obzidja, v katerih vlada Duhov?ina. Teokratske sile se na vampirsko gro?njo odzovejo tako, da izurijo posebno kasto bojnikov. Elitni, elegantni in brutalno u?inkoviti, znani so samo kot duhovniki. Duhovniki v filmu niso duhovniki v na?em svetu, pravi Stewart. Bolj so podobni vitezom jedijem. So cerkveni vojaki. Izurjeni so v umetnosti pobijanja vampirjev in imajo posebne sposobnosti. Morda se zdi postati bojnik duhovnik kul, dejansko pa jih iztrgajo dru?inam in jim prepovedo imeti odnose. Postane? nekak?en menih.
Duhov?ina jih osebno izbere ?e v otro?tvu in duhovniki ?ivljenje posvetijo iztrebljanju vampirjev. Njihov bojnik slog je kombinacija borilnih ve?in realnega sveta in nezemeljskih sposobnosti, ki jim filmski ustvarjalci pravijo osredoto?anje, sposobnost, ki ni toliko nadnaravna, kot je hiper-realna. Duhovniki lahko prese?ejo omejitve ?love?kih sposobnosti, pravi igralec Paul Bettany, ki igra naslovno vlogo. S pomo?jo molitve lahko upo?asnimo okolje in se hkrati gibamo z enako hitrostjo. Zdi se, da se vse dogaja izjemno hitro, dejansko pa se je okoli?ki svet upo?asnil.
Producent De Luca izpostavi, da je zamisel o osredoto?anju poklon filmom, kot so Vojna zvezd in Matrica. Nadziranje povezave med umom in telesom je nekako zenovsko in to je ena od ?anskih zna?ilnosti. V na?em filmu temu pravimo biti v stiku z bo?jo roko. Gre za obvladovanje fizi?nega prostora, ki posamezniku omogo?a po?eti stvari, ki se zdijo nadnaravne.
Duhovniki so svoje delo opravili z neusmiljeno u?inkovitostjo in skoraj iztrebili vampirsko gro?njo. Pe?ica pre?ivelih vampirjev je zaprta v skrbno varovanih rezervatih. Potem pa se morajo duhovniki ponovno vklju?iti v dru?bo, ki so jo re?ili. Vojna se je kon?ala nekaj let pred za?etkom filma, a uni?enje je bilo skoraj popolno. Ve?ina sveta se je spremenila v pu?avo. Ve?ina ?love?ke populacije ?e vedno ?ivi za cerkvenimi mestnimi obzidji. Mesta so totalitarna distopija, razlo?i Goodman. V tem svetu je duhovnik tisto, kar bi bila zelena baretka ali specialec za tajne operacije v na?em svetu. Je baraba od glave do pete, nadarjen in izurjen v umetnosti vampirskega bojevanja. Duhovniki so bitko obrnili ?love?tvu v prid, a ker je vojne konec, so padli skozi razpoke dru?be.
Ena od ovir, ki stoji na poti njihovi ponovni vklju?itvi v dru?bo, je bilo v?asih znamenje ?asti za duhovnike. Vsak nosi prepoznavno tetovo na ?elu. Kri? zdaj predstavlja vojne grehe, pravi Goodman. Duhovnika to nenehno opozarja na razvalino, kak?na je postal po koncu vojne. To je made?, ki ga ni mo? izmiti, je pa tudi znamenje ponosa.
Sovra?niki, proti katerim so se borili duhovniki, so druga?ni od tistih iz sodobne ficije, tako kot so duhovniki druga?ni od duhovnikov na?ega

sveta. Po besedah producenta Michaela De Luce se niso odločili za tradicionalne gotske ali romantične vampirje, ampak so se odločili vrniti k zamisli, da je vampir srhljiv. Našli so vampirji so hudobna vrsta, bolj so podobni netopirjem kot ljudem. Imajo vlažno, prosojno belo polt, ostre kremplje in žekane, precej bolj so podobni Nosferatuju Maxa Schrecka kot Edwardu Cullenu Roberta Pattinsona. Nihče pri zdravi pameti si ne bi hotel poljubiti naših vampirjev, pravi Goodman.

Ta bitja so se rodila in se plodila v podzemskih panjih, dokler jih niso pregnali v rezervate. Resnično mi je bila všeč zamisel, da so se rodili v zavetih, ki so spominjala na insekte, dodaja scenarist. So del narave, hkrati pa so nezemeljski. V spomin mi priključijo pokrajine Johna Forda, ki jih imam tako rad, vendar smo jim dali srhljivo lepo ostrino.

Vampirje je oblikoval priznani vizualni umetnik in oblikovalec likov Chet Zar. Večinoma so nastali s pomočjo računalnika, kar je Stewartu omogočilo, da z njimi manipulira na nepredvidljive načine. Ko smo se znebili praktičnega, smo jim dovolili, da počnejo, kar hočejo, pravi Stewart. Vampirji tako hlepijo po soncu, to so človeku podobna bitja brez oči. Lahko se gibajo nepredvidljivo in precej hitreje kot ljudje. Vidite lahko celotno skeletno strukturo in ta je precej drugačna od naša. Njihovi proporci so drugačni od naših. Imajo izjemen sluh in vonj, s katerima nadoknadijo za slepoto.

Legendo o postopkih so prav tako priredili za film. Na primer, ljudje, ki jih vampir ugrizne, ne pa ubije, ne postanejo vampirji. Spremenijo se v bližnje, ne pa videz bolne kreature brez las, ki žez dan opravljajo vampirska posla, medtem ko vampirji spijo. Duhovnik se najbolj boji, da se bo Lucy spremenila v eno od teh bitij brez duše. Zdravila ni in odločen je, da jo bo raje ubil, kot da jo doleti takšna usoda.

IGRALCIH

PAUL BETTANY (Duhovnik) je posnel filme Da Vincijeva žena, Vitezova usoda, Udoviti um, Po dežju, Skrivno življenje čebel, Srce iz žrnja, Legija, Turist, Bent, Land Girls, Suicide Club, Gangster No.1, The Reckoning, The Heart of Me, Dogville, Wimbledon, Gospodar in poveljnik, The Heart of Me, The Young Victoria, Creation, Margin Call.

KARL URBAN (žni klobuk) je posnel filme Gospodar prstanov 2 in 3, Bournova prevalada, Zvezde steze, Black Water, Transit, Heaven, The Price of Milk.

CAM GIGANDET (Hicks) je posnel filme Never Back Down, Cimra, Lahka punca, The Experiment, Pandorum, Nerojen, Somrak, Who's Your Caddy, Mistaken ter serijo The O.C.

CHRISTOPHER PLUMMER (Monsignor Orelas): njegova igralska kariera traja že več kot 60 let. Začel je na radiu in v gledališču in nastopal tako v angleškem kot v francoskem jeziku. Dobil je dve nagradi tony in bil zanjo nominiran že sedemkrat. Posnel je filme Stage Struck (1958), Moški, ki je hotel postati kralj, Bitka za Anglijo, Waterloo, Padec rimskega imperija, Zvezdne steze VI, 12 opic, Moje pesmi, moje sanje, Prebujena vest, Udoviti um, Man in the Chair, Rad mora imeti pse, Zaklad pozabljenih, Siriana, Insajder, V višave, 9, My Dog Tulip, The Imaginarium of Doctor Parnassus, The Last Station.

Na televiziji je med drugim nastopil v Pesem ptic trnovk, Hamlet at Elsinore, Nuremberg, Little Moon of Alban.

Pred kratkim je izdal biografijo In Spite of Myself.

REŽISERJU

SCOTT STEWART je scenarist, režiser, producent in tehnolog. Bil je scenarist in režiser nadnaravnega trilerja Legija. Režiral je glasbene spote in portne dogodke.

Ukvarja se tudi z vizualnimi učenki in to zelo uspešno. Je soustanovitelj podjetja za vizualne učinke The Orphanage, v okviru katerega so izdelali posebne učinke za filme Iron Man, Pirati s Karibov: mrtveževa skrinja, Pirati s Karibov: na koncu sveta, Mesto greha, Dan po jutrišnjem in Hellboy.

Pred tem je delal pri podjetju Industrial Light & Magic Georga Lucasa in ustvaril vizualne učinke za mnogo uspešnic, med drugim Vojna zvezd: epizoda ena, grozeča prikazen in Izgubljeni svet: Jurski park 2.