

HAMLET: MIŠNICA KOT DISPOZITIV FIKCIJE

*For murder, though it have no tongue, will speak
With most miraculous organ.*

Glas, za katerega se po eni strani zdi, da prihaja od nekod daleč — ali pa iz globokega rova pod zemljo — po drugi strani pa zbuja občutek, da smo se s prsti dotaknili nekakšne združene, lepljive snovi, to nekaj torej, kar je vmes med mehkobnostjo glasu in votlo kamnitostjo zvoka, spregovori in reče: „Spal sem — in zdaj — sem mrtev.“ Reči „mrtev sem“ pa ni nujno paradoks, analogen onemu kretskega lažnivca. Izjava lahko izhaja iz nekega razmika, iz tistega že večkrat interpretiranega prostora „med dvema smrtima“, ki je prostor realnega, izmečka kot gnusne raztopine, „ki lebdi v ozadju vseh zamisli o človekovi usodi“ (Lacan). O tem pričajo vsaj tri velike zgodbe: Oidipa na Kolonu, (Poejevega) gospoda Valdemarja in pa Hamleta. Celotna drama *Hamleta* je postavljena v nek čas *tik pred*, tik pred tem, da se poravnajo simbolni računi. Ta register, ki ga odpre bratomor — še posebej zato, ker je bil kralj spodrezen, kot sam pravi „v cvetu svojih grehov, brez spovedi, priprave, obhajila, z neskljenjenim računom“ — ta register je „nulta točka“ celotne drame. Nulta točka ne v smislu začetka, ampak kot tisto „pred-začetno“, kar šele omogoči in hkrati opredeljuje sam začetek in vse, kar mu sledi. Umor torej, umor za katerega Hamlet pravi: „For murder, though it have no tongue, will speak / With most miraculous organ“¹ — umor, ki sicer nima jezika, pa bo vendar spregovoril s kar najbolj čudežnim organom-glasom, to je tisto, kar predstavlja predzgodovino zgodbe o Hamletu.

S tem tekstom se spuščamo v vozlišče (Shakespearovega) Hamleta — v „mišnico“, igro v igri, katere osnovni namen je, s Hamletovimi besedami:

The play is the thing.

*Wherein I'll catch the conscience of the king.*²

*Igra bodi past, da ujame kralja in njegovo vest.*³

Mišnico uvaja Hamletov nagovor igralcem, v katerem izreče tudi naslednje nenavadne besede:

„Kajti vse, kar je tako pretiranega, se oddaljuje od namena gledališke igre, ki je bil že od nekdaj, je in ostane, *da drži tako rekoč v življenju zrcalo* / to hold as 'twere the mirror up to nature.“⁴ Opraviti imamo torej z metaforo zrcaljenja, oziroma s proslulo teorijo „odraza“, ob kateri se že dolgo lomijo kopja teoretikov estetike. Običajne opombe in pripombe ta odstavek interpretirajo kot odmev in primer velike razširjenosti renesančne teorije drame kot podobe dejanskega življenja, tj. teorije, ki jo pripisujejo Ciceru. Hkrati opozarjajo na pomen naravnosti, Narave kot Ideala, „najvišjega Dobrega“, ki da je prežemal tudi koncept teatra in sploh umetnosti tistega časa. Nekateri drugi interpreti (npr. Battenhouse) pa se grede nekakšno „reševanje Shakespeara“ in naglašajo, da teh besed ne govori Shakespeare osebno, temveč Hamlet in skozenj njegov „kraljevski stan“, ter da sama Shakespearova drama implicira kritiko Hamletovih „principov“ (in s tem principov neoklasicističnega dramskega stila). Vsekakor nas morajo — že če pustimo ob strani ostala Shakespearova dela, ki niso v tej točki nič manj zgovorna, in se osredotočimo zgolj na Hamleta — te besede (to hold the mirror up to nature) presenetiti. Kar zadeva naravo — v drami Hamleta ni prav veliko „naravnega“, še posebej pa za to, kar bo moč videti v mišnici, veljajo besede duha Hamletovega očeta:

Murder most foul, as in the best it is:

*But this most foul, strange and unnatural.*⁵

Umor ves podel, kakor je vsak drug, a ta je skrun, neznanski, nenaraven.

Kar pa zadeva zrcalo in „odražanje“ — načeloma niti najmanj ne nameravam polemizirati z interpretacijo, da je to, kar pravi Ha-

mlet, Shakespeare tudi sam in resno mislil. Prav narobe, menim, da je treba vzeti te besede dobesedno tako kot stojijo, in še več, treba jih je vzeti **tam**, kjer stojijo. In če si pobliže ogledamo ta zadnji moment — torej mesto, kjer se te besede nahajajo — bomo videli, da drama res ni implicitna kritika takšnih „principov“, temveč je njihova eksplicitna spretnitev. Najprej ne smemo pozabiti, da je igrani prizor, za katerega gre v trenutku, ko Hamlet izreka zadevne besede, *igra v igri*. V taki konstelaciji je tista prva igra, drama, znotraj katere nastopi druga (mišnica), v vlogi „življenja“, „realnosti“, v vlogi tega, kar Hamlet poimenuje z „nature“. Druga igra, igra v igri, pa ima torej po definiciji to funkcijo, da tej „nature“, tej (dramski) realnosti, temu (dramskemu) življenju, drži **zrcalo**. Zdaj pa se vprašajmo, **kje** v tej (dramski) realnosti nastopi dogodek, umor — bratomor, ki ga vidimo v zrcalu igre (v igri)? — Nikjer. Res je, da se vsa „grajska realnost“ časovnega razdobja drame spleta okrog tega momenta, vendar prav kot izpadlega. Sam zločin, bratomor, je v razmerju do te (dramske) realnosti, kot že rečeno, nekaj predzgodovinskega, nekaj, kar tej realnosti manjka. **Za** realnost je kralj umrl tako, „da ga je pičil gad, pa čeprav marsikaj kaže na to, da je „nekaj gnilega v državi danski“. To, kar vidimo v zrcalu, je torej fikcija kot uobličjenje tega, kar od znotraj najeda realnost, hkrati pa nosilec te realnosti vseskozi ostaja *za hrbtom*, kjer se je tudi odigralo. In ni naključje, da Lacan prav ob igri v igri v *Hamletu* poudarja, kako je vrednost te *play scene* v tem, da nam predoči *fikijsko strukturo resnice*. To, kar družji strukturo resnice in fikcije, je v prvi vrsti irelevantnost kriterija lažno/resnično v običajnem pomenu teh dveh besed. To pa zato, ker „referenčna točka“ resnice (v pomenu, za katerega nam gre tu) ne more biti in nikoli ni nekaj empirično preverljivega, faktično dokazljivega. (To razsežnost resnice najlepše kaže psihoanalitsko izkustvo. V določeni situaciji se lahko počutimo „krive“, čeprav je evidentno, da nismo storili ničesar, kar bi v realnosti utemeljevalo ta občutek krivde. Vendar nam ta evidenca in vsi prijateljski prigovori, da je to zgolj naš umislek, prav nič ne pomagajo, zavest o krivdi ne izgine, ne izgine zato, ker je resnica, za katero gre, resnica naše želje. Vemo tudi, da je taka konstelacija — „brez krivde kriv“ — osnovni dispozitiv vseh velikih tragedij. Paradoksnost te logike še zaostri Freud⁷, ko ugotavlja, da pri velikem številu zločincev ne gre za to, da bi storili nek zločin prav zato, ker jih preganja nek neznosen „občutek krivde“, ki ga ne morejo ničemur pripisati, ki mu ne poznajo „vzroka“. Prestopek izvršijo prav zato, da bi neke v realnosti utemeljili, locirali svojo krivdo in tako vsaj „ublažili“ njeno neznosnost, ji dali nek „smisel“). Resnica **ne meri na** realnost, dejanskost, saj tej realnosti ni izvzeta, ampak je njen integralni del, je notranja realnost, pa čeprav kot „madež“, kot neprosojna ali „skrita“ oziroma „zavnazajšnja“. Prav zato pa je strukturacija resnice, tako kot fikcije, v temelju **tavtološka**. O resnici odkrivanja določene preteklosti priča v aktualni realnosti le sedanja beseda in jo utemeljuje v imenu te realnosti. Toda v tej realnosti edinole ta beseda priča o tistem v preteklosti, za česar resnico gre. V našem primeru torej o utemeljenosti v realnosti tega, kar vidimo v mišnici, ne jamči nič, razen beseda duha, ki pa mora za to priti od *onstran*. To, kar vidimo, tudi ni „travmatični dogodek“ **na sebi** ali celo kar realno samo, saj zanj — namreč za realno — velja prav to, da mu je odvzet vsak dozdevni videz. To, kar vidimo, je enostavno fikcija (zgodba z naslovom „Umor Gonzaga“), inspirirana s Hamletovim „simbolnim mandatom“ maščevalca očetove smrti, in prav kot taka, kot fikcija, se na obličju moralca izkaže za uobličjenje resnice.

Igra v igri, teater v teatru v *Hamletu*, pa ima še eno specifiko, ki zadeva njegovo strukturalno vlogo. Do sedaj smo si stvari ogledovali iz „notranjega kroga“, iz kroga dramske realnosti, v okviru katere nastopi mišnica. Če zdaj stopimo korak navzven in si zadevo ogledamo še z vidika publike, se igra v igri kaže tudi in predvsem kot moment, ki podvaja narativno formo predstave. Gilles Deleuze v svoji knjigi *L'image-temps* omenja teater v teatru v *Hamletu* kot svojevrstno obliko podobe-kristala.⁸ Čeprav izraz v prvi vrsti velja

¹ William Shakespeare: *Hamlet*, II.2.604,605.

² *ibid.*, II.2.615,616.

³ Vsi slovenski prevodi so prevodi Otona Župančiča.

⁴ William Shakespeare: *Hamlet*, III.2.22—25.

⁵ *ibid.*, I.5.28—29.

⁶ cf. Jacques Lacan: *Hamlet*, *Analecta* 1988.

⁷ cf. Sigmund Freud: Jaz in ono, v *Metapsihološki spisi*, *Studia humanitatis* 1987, str. 350.

⁸ cf. Gilles Deleuze: *L'image-temps*, Les editions de minuit, Paris 1985, str. 103.

TOČKA

za film v filmu (kar pa seveda ni edini modus podobe-kristala), pa ima določeno ilustrativno moč za vsako „delo v delu“. Eno možno branje Deleuzove podobe-kristala se odpira preko Lacanovega koncepta *ekstimmnosti* kot tiste paradoksnе točke, ki ni ne zunaj ne znotraj, ne kje drugje, ampak je točka zunanosti v samem jedru notranosti, točka, kjer se tisto najbolj notranje stika z zunanjim. Igra v igri — oziroma, če rečemo splošneje — fikcija v fikciji je lahko moment, kjer je fikcija v svojem osrčju soočena z lastnimi zunanjimi ali skritimi predpostavkami. Pri tem je bistveno tudi to, kar ob tem opaža Deleuze, da namreč v večini primerov, kjer pride do te podvojitve — in kjer je seveda le-ta nekega dovolj osrednjega pomena — to „delo v delu“, fikcija v fikciji, kaže nek skrit komplot, zaroto, konspiracijo, zločin itd. Vendar pa je treba stvari tu še natančneje razmejiti. Ni namreč vsako podvajanje fikcije že kar primer „kristalizacije“ notranjega in zunanjega polja. Spomnimo se tu Peckinpahovega filma *Ostermanov vikend* (The Osterman Weekend) — tudi tu gre za permanentno podvajanje fikcije. Tisto, kar je — recimo temu — „fikcija prve stopnje“, filmska realnost, se izkaže za fikcijo „druge stopnje“ (televizijsko odajo slavnega novinarja), in narobe, tam, kjer mislimo, da imamo opravka zgolj s fikcijo, filmom v filmu, tam v „filmski realnosti“ dejansko padajo trupla. Težišče filma je centrirano prav na to, da nikoli ne vemo (in ne smemo vedeti), kdaj gre „zares“. Ta film predstavlja že neko reflektivno gesto, razmerje med fikcijo prve in druge „stopnje“ je tu sam predmet obdelave, tema filma. Zato učinek ni soočenje z nekim ekstimmnim momentom fikcije, film je, če lahko tako rečemo, posnet s perspektive tega momenta. Film nas tako stalno „meče na finto“ s tem, da vztraja na kontinuirani liniji medsebojnega uokvirjanja „prve“ in „druge“ fikcije. Na primer, to, kar ta trenutek gledamo kot filmsko realnost, se izkaže za fikcijo, film v filmu, vendar pri tem ne vemo, če morebiti sama ta fikcija ne spada v okvir neke širše filmske realnosti itd.

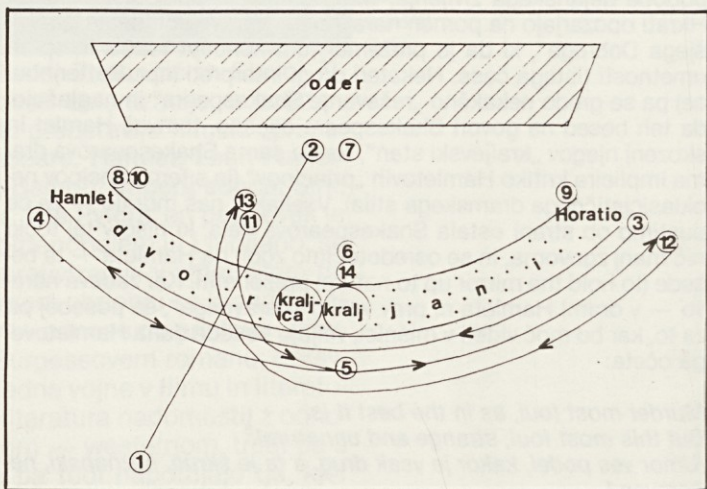
Za naš premer — mišnico v *Hamletu* — pa je odločilno prav to, da je fikcija podvojena le enkrat, in to v vozliščnem, odločilnem momentu igre. Kaj torej za celoten komad *Hamleta* pomeni ta igra v igri, zakaj tu lahko rečemo, da pride do soočenja fikcije z njenimi lastnimi (zunanjimi) predpostavkami? — Zato, ker tu igrajo tisto nemogoče, tisto, česar v dramski realnosti, torej v „prvem krogu“ fikcije ne smejo igrati, pokazati. Naj to pojasnimo. Kaj bi se zgodilo, če bi v prvem prizoru *Hamleta* videli, kako Klavdij zastrupi spečega kralja, brata, naprej pa bi se vse odvijalo tako kot se? Dobili bi neko precej banalno dramo, oziroma vsaj dramo zelo drugačne vrste kot je *Hamlet*. Izgubila bi se skoraj vsa dvoumnost igre, *Hamletovo* oklevanje in uprizarjanje umora bi se nam verjetno zdelo bedasto, predvsem pa bi se zgodilo tisto, za dramskičnost zgodbe absolutno prepovedano: najprej bi videli kralja živega, nato mrtvega in zatem še spremenjenega v duha. To bi nas kot gledalce vplejalo v neko evolucionistično perspektivo, izgubila pa bi se prav razsežnost realnega, ki je vselej „vnazajšnja“ in v katero je postavljen zločin, ko o njem prvič spregovori duh. Duh bi samo ponavljal nekaj, kar smo že itak videli, s tem pa, ko vse zremo prvič šele od duha, zločin dobi status nečesa nevidnega, nezamisljivega, izgubljenega, izvenčasovnega — skratka, grozljivega. Iz tega je vidno dvojje. Prvič, da se fikcija, tako kot resnica, vselej vzpostavlja skozi neko disjunkcijo do realnega, vzdržuje se skozi to, česar ne sme pokazati, oziroma kar lahko pokaže le tako, da se podvoji. Druga stvar, ki izhaja iz prej povedanega — da namreč z besedami duha zločin dobi status nečesa izvenčasovnega — je prav tako v določeni zvezi s tem, kar smo zgoraj imenovali podoba-kristal. V mišnici pride do kratkega stika, srečanja dveh časov: čas realnosti dramskega dogajanja normalno teče dalje, hkrati pa, če se izrazimo v nekoliko lumpenproletarski metaforiki, *Hamlet* z igro, ki jo naroči, in ki jo igrajo v mišnici, „odpre konzervo“ s tistim časom, ki v tej realnosti ni našel svojega mesta, in ki ves čas kot grožnja lebdi nekje v ozadju. (Olivier je v svojem *Hamletu* razsežnost tega „iztirjenega časa“ odlično posnel: kadar nastopi duh, slišimo v off glasu nekaj, kar spominja na zamolkle ritmične udarce srca ali ure).

Z dosedaj povedanim pa prihaja v ospredje nek problem: Če je za strukturo vlogo in sploh domet mišnice odločilno to, da podvaja tudi narativno formo dramske pripovedi, kako potem to prenesti

na film? Filma v filmu si, če snemamo *Hamleta*, ne moremo privoščiti. Ali v prehodu v filmski medij nujno izgubimo ta lep trenutek, ko se fikcija „kristalizira“, spodvije sama vase? Na to vprašanje bomo poskusili odgovoriti z analizo tega, kako je Laurence Olivier v svojem *Hamletu* posnel mišnico.

Najprej nekaj podatkov o filmu. Posnet je bil leta 1947, kot že rečeno v režiji Laurencea Oliviera, ki je prevzel tudi naslovno vlogo. Film je črno-bel, kar Olivier komentira takole: „Ljubša kot barvna mi je bila črno-bela izvedba, saj sem z globinsko ostrino dosegel najmočnejšo in bolj poetično upodobitev in tudi zgradbi verza sem se bolj približal.“⁹ (Že iz te kratke izjave je jasno, da v filmu tekstovnih komponent ne gre iskati zgolj na ravni dialogov in monologov — ob „mišnici“ si bomo to natančneje ogledali). Dolžina filma je 142 minut. Če vzamemo v roke tekst, vidimo, da je ta dolžina (oziroma „krajšina“) dosežena predvsem z dvema večjima črtama — črtano je vse, kar zadeva na eni strani Fortinbrasa in na drugi strani Rozenkranca in Gildensterna — manjše črte pa nahajamo skozi cel tekst. Večkrat je tudi zamenjan, „montiran“ vrstni red posameznih prizorov. Film odlikuje izvrstna scenografija (scenograf je bil Roger Furse): mračen grad, številni prostori brez vrat, hodniki, stopnice, nadstropja — vse to v zavojih in pregibih prehaja eno v drugo. Ta ogromni kamniti labirint naseljujejo le štirje signifikantni „objekti“ — prestol, zakonska (zdaj „krvosramna“) postelja, molilni oltarček ter večja miza s stoli. Če za črno-belo tehniko velja, da se „ujema“ z zgradbo verza, pa lahko za scenografijo, ta pregibov, zavihkov in napotovanja poln labirint rečemo, da je — med drugim — artikulacija Shakespearove priljubljene figure, metonimije, v skopičnem polju. Olivier potovanje kamere skozi ta labirint komentira takole: „Kamero sem si predstavljal tako, da vidi večino stvari skozi Hamletove oči, se sprehaja ali teče po praznih hodnikih, prebada ogromne sence državnih soban Elsinora, da bi našla kaj veselega ali kak znan predmet; toda zastoj.“¹⁰ Glasbo je za film zložil William Walton. Tudi igralska zasedba je odlična (Basil Sidney, Felix Aymler, Norman Wooland, Terence Morgan), v zvezi z interpretiranjem ženskih vlog pa lahko omenimo dva zanimiva podatka: izvrstni Jean Simmons v vlogi Ofelije je bilo ob snemanju komaj 16 let, Eileen Harlie, ki je igrala Hamletovo mati, pa je bila celih trinajst let mlajša od Laurencea Oliviera — to je bila menda rekordna razlika v letih med igralcema teh dveh vlog.

Kako je torej v tem filmu posneta mišnica? Osnovna konstelacija je naslednja: igralci igrajo igro, kralj, kraljica in dvorjani so gledalci te igre, *Hamlet* in *Horatio* (ki ga je *Hamlet* pred tem seznanil s svojim sumom in besedami duha) pa gledata kralja. V nekem smislu imamo torej dva odra oziroma dve središči dogajanja, presečišče obeh pa je seveda kralj. Olivier je mišnico posnel tako, da kralju „odpove ventil“ že po prvem krogu mišnice (vemo, da je v tekstu najprej vsa stvar izvedena kot pantonima, nato pa se še enkrat ponovi z besedilom), kralju zadošča že, da vidi ves prizor *nemo* odigran. Videli bomo, da bi vse prehitro sklepali, če bi ta poseg razumeli zgolj kot prispevek k temu, da film ne bi bil predolg. Za vizualno predočenje in analizo tega, kako je Olivier posnel mišnico, si bomo pomagali z naslednjo shemo:



Kamera se najprej nahaja v točki, ki smo jo označili s številko 1, kar pomeni, da nam je dan „objektivni“, „zunanj“, „gledališki“ vpogled na celotno prizorišče. Nato nas (kamera) počasi vpotegne v prostor, in sicer nam približa dogajanje na odru (2). Sledi rez in kamera se premesti tja, kjer stoji *Horatio* (3). Nato v počasnem in neprekinjenem travellingu potuje za hrbti gledalcev — tako, da preko njihovih glav opazujemo dogajanje na odru — ter se pribli-

⁹ Laurence Olivier: *Igralčeva izpoved*, Knjižnica MGL, Ljubljana 1984, str. 178.

¹⁰ Laurence Olivier: *On Acting*, Sceptre, Hodder and Stoughton Ltd., London 1987, str. 178.

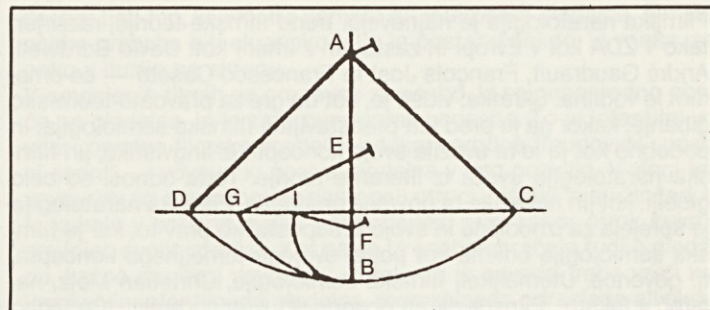
žuje Hamletu. Ko pride do Hamleta (4), vidimo, kako le-ta pogleda kralja. V času, ko kamera prvič zaniha, obkroži prizorišče. ko se torej obrnjena proti odru za hrbti publike giblje od točke 3 proti točki 4, se na odru odvija prvi, „nedolžni“, „srečni“ del igre: v tem trenutku še živi kralj in kraljica si izpovedujeta ljubezen (seveda s „pantomimo“, z gestikulacijo), nato kralj pokaže, da je utrujen, se uleže in kraljica odide z odra. V tem trenutku kamera prispe do Hamleta, glasba se spremeni v takšno, ki vpeljuje suspenz in na oder (zadaj z leve) stopi morilec. V času, ko se morilec približuje spečemu kralju, se kamera po že začrtanem loku vrača, približuje kralju v dvorani, torej „dejanskemu“ morilcu (4—5). V trenutku, ko morilec na odru zlije strup kralju v uho, se kamera nahaja natanko za hrbtom kralja v dvorani (5), prizor vidimo preko njegove glave. S to optiko je med drugim nakazano, da težišče dogajanja postopoma prehaja na kralja. Iz točke 5 vidimo še, kako se kralj krčevito oprime prestola, sledi rez. V naslednjem trenutku vidimo kralja od spredaj, v gros planu, kako zaprepaščeno strmi na oder (6) — rez — kamera se premakne pred oder (7). Na odru v tem trenutku vidimo, kako se kralj tik preden umre, še ozre proti morilcu, ga (verjetno) prepozna in v patetični gesti s prstom pokaže nanj. Spet sledi rez, po katerem vidimo Hamleta, kako gleda kralja (kralja ne vidimo) (8) — rez —, vidimo Horatia, kako pogleda kralja (9) — rez —, kamera je spet na Hamletu, ki pogleda kralja (10) — rez — kamera se premakne tako, da od strani in relativno od blizu dobimo pogled na kralja (11). Nato se kamera na mestu obrne v smeri odra in — kot je razvidno iz sheme — v polkrogu zaniha nazaj za hrbe gledalcev ter se natanko za kraljevim hrbtom vrne v tir, ki ga je enkrat že opisala — tokrat v smeri proti Horatiu. Spet čez glave publike spremljamo dogajanje na odru, kjer najdejo truplo, ga odnesejo, kraljica joka. Kamera prispe do mesta, kjer stoji Horatio (12), nato pa se spet po isti poti vrača proti kralju in od tod zavije na tisti notranji tir, ki ga je opisala nazadnje. (Pot kamere od 11 do 12 in od 12 do 13 je torej enaka, le smer je obratna.) V času, ko kamera potuje od 12 proti 13, morilec na odru prepričuje kraljico (vdovo) v svojo ljubezen, jo nazadnje prepriča in objeta odideta z odra. V tem momentu kamera pride do točke 13 (ki je identična s točko 11 — na shemi sta le zaradi preglednosti označeni ločeno). Sledi rez, spet dobimo kralja od spredaj v gros planu (14), vidimo, kako si s pestmi zatise oči in na ves glas zavpije „give me some light!“. Kamera — razen na sredini, ko s serijo šestih rezov premeri križ in tako definira „siilnice“ pogledov — se giblje, kot da bi bila pritrjena na konec nihala in s takim gibanjem natanko določa središče oziroma „težišče“ dogajanja. V prvem delu, vse do scene z zastrupitvijo, je to težišče na odru, nato pa se po seriji izmenjanih pogledov premakne na kralja v dvorani, kralj postane središče zadnjih dveh nihajev kamere. Konstelacija se postopoma obrne — od prelomne točke šestih rezov publika začneja slediti vztrajnim pogledom Hamleta in Horatia, dokler na koncu vsi ne gledajo le še kralja. Tako se okoli kralja sklene krog začudenih, prestrašenih in zvedavih pogledov, na kar kralj reagira tako, da izbruhne v svoj znameniti „give me some light!“, dajte mi luči! — sledi vsesplosna panika in zmešnjava.

Medtem ko se na odru odvija ena igra — „mišnica“, ki priklene naš kraljev pogled, se v prostoru pred odrom spleta druga past — nič manj „fiktivna“, a prav tako nič manj učinkovita. Kralj se do vratu zaplete v mrežo, „pajčevino“ pogledov. Luč, svetloba, ki jo prestrašena zahteva, v Olivierovi interpretaciji mišnice nedvoumno kaže tudi na to, kako zelo se „zaveda“ zagate, v katero je zabredel na ravni skopičnega registra.

V zvezi s potovanjem kamere (v času „mišnice“), ki ga uteleša naša shema, pa se ponuja zelo zanimiva analogija oziroma „koincidenca“. V Galilejevem delu *Dve novi znanosti*¹¹ najdemo naslednjo shemo, ki opisuje nek-eksperiment z nihalom:

(glej skico desno zgoraj)

Če odmislimo tiste linije, ki jih povezujeta točki G in E, dobimo natanko našo shemo. Gre pa za tole: V točki A je prabit žebelj, na katerega je pritrjeno nihalo. Če nihalo spustimo iz točke C, bo potovalo skozi točko B in se na drugi strani vrnilo v izhodiščno višino, to je, v točko D. Če pa zdaj vpeljemo še eno težišče, in sicer tako,



da pribijemo še en žebelj v točko F, bo do točke B nihalo potovalo tako kot prej, nato pa se bo njegova pot zakrivila proti točki I. Vidimo torej, da kamera, ki nam prikazuje mišnico, natanko sledi zakonom galilejevske fizike. Od trenutka, ko definira kralja kot drugo središče, težišče, ne more drugega, kot da opiše pot, ki jo v takem primeru opiše Galilejevo nihalo.

Kaj torej stori Olivier glede na to, kar smo malo prej izpostavili kot problem prenosa igre v igri iz teatra na film? Poudariti je treba predvsem dva bistvena posega. Prvi poseg zadeva disjunkcijo med pogledom in naslovnikom tega pogleda — ta disjunkcija sicer v filmih ni nič redkega, pa si jo prav zato velja pobliže ogledati. V nobenem kadru ne vidimo Hamleta (ali Horatia), ki gleda kralja in hkrati kraljevega obraza, torej tega, kar Hamlet vidi. Kaj dosežemo s to disjunkcijo, ki hkrati uteleša tudi razloček med pogledom in vidom/videnjem/? Ko vidimo Hamleta, kako gleda kralja, je le-ta hkrati zunaj in znotraj. Je zunaj našega vidnega polja, hkrati pa je v njem prisoten, in sicer v Hamletovem pogledu. Ta dialektika pogledov velja za cel osrednji segment mišnice, to je za serijo šestih rezov, ki v minimalnem času do kraja definirajo misli, emocije in pričakovanja akterjev. V tem času, v tem prizoru, ne vidimo ničesar v celoti (ne igralcev in odra, ne publike, ne Hamleta in Horatia), pa vendar smo na nek način videli vse — tudi občutek imamo, da smo videli vse, kar je treba. Tisto, česar v danem trenutku ne vidimo, je vselej skozi igro pogledov implicirano v tem, kar vidimo.

To je torej en moment, en poseg, toda še vedno ostaja odprto vprašanje, kaj je s strukturno podvojitvijo. Mislim, da zdaj že lahko odgovorimo tudi na to vprašanje. Kot prvo moramo imeti vseskozi pred očmi to, da je v Olivierjevi koncepciji kralju nastavljen past v skopičnem polju, in ne — tako kot v dramii — na verbalni ravni. To je že delen odgovor na vprašanje strukturne podvojitve mišnice v filmu. Če stvari še bolj zaostriamo, lahko izpeljemo še naslednje: Dramatičnost tega, kar sicer gledamo kot filmsko realnost, kulminira v seriji že opisanih šestih rezov/pogledov, in vemo, da je prav rez oziroma montaža v filmu nekaj, ob čemer se najmanj zavedamo navzočnosti kamere. Hkrati pa ta dramatični, izrazito filmski izsek, uokvirjajo že kar preveč očitni, v oči bijoči sprehodi, nihaji kamere za hrbti protagonistov. Kamera tako najprej v celoti obide, definira, začrta vidno polje, križ, ki ga premeri znotraj tega polja, pa predstavlja pravi nevidni, prikriti vdor kamere tja, kamor ne bi smela, v lastno vidno polje. S tem se je Olivier kar najbolj približal strukturi filma v filmu: „Prvi“ film bi bil torej ta, ki ga gledamo skozi optiko potujoče kamere. Ko je enkrat ta krog definiran, nastopi serija rezov, ki splete dramo pogledov, ki splete „mišnico“, past, **znotraj tega** vnaprej začrtanega prizorišča mišnice, v naslednjem trenutku pa se kamera spet, „kot da se nič ni zgodilo“, vtiri v pot nihajev za hrbti publike, kot da bi nam, gledalcem, rekla: tega, kar ste videli prej, vam lahko tudi ne bi pokazala.

Vprašajmo se za konec, kaj je z razmerjem film — literatura v tem našem, konkretnem primeru, kjer je vsako „prenašanje“, „prevajanje“ literarnih sredstev v filmska obsojeno na neuspeh in bi pomenilo nepovratno izgubo? Stična točka je seveda ta, kjer se film najbolj oddalji od predloge, kjer je najbolj filmski. Olivieru pa je to uspelo tako, da je s kamero sledil zakonom galilejevske fizike, kar mu je omogočilo, da je v „osrčje“ teh zakonov z montažo vpletel moment strukturne podvojitve, ki se je zdela za film izgubljena.

¹¹ Galileo Galilei: *Two New Sciences*, The university of Wisconsin Press, Wisconsin 1974, str. 163.