

# ELKAN

revija za film in televizijo

vol. 28 ■ letnik XL ■ 9-10 2003 ■ 700 SIT



digitalni film ■ festival: annecy 2003  
eseji ■ kritika ■ avtor: john sayles



LES FILMS DU CARROSSE in S.E.D.I.F.  
PREDSTAVLJATA

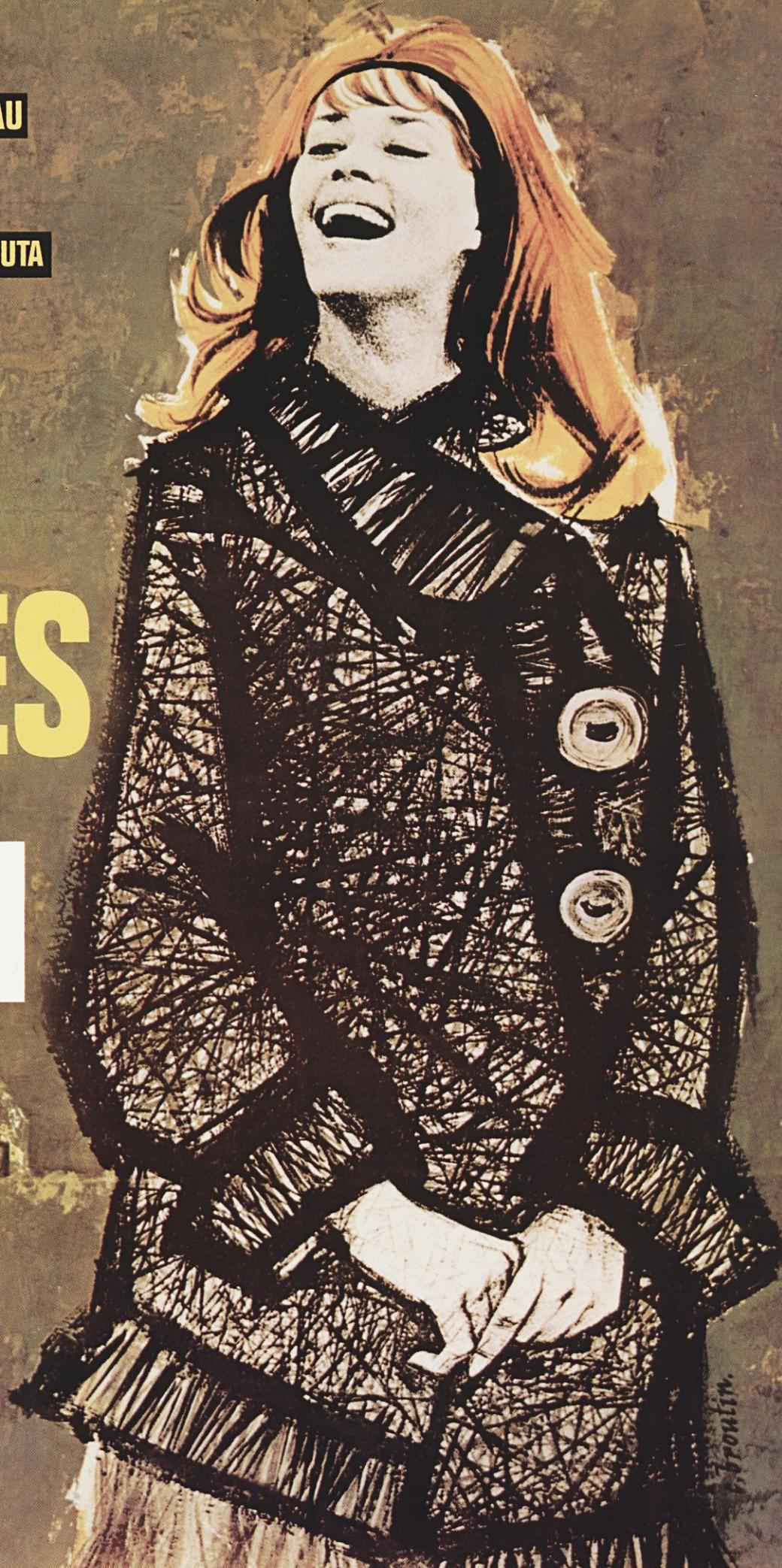
distribucija Kinoteka  
predstavlja

**JEANNE MOREAU**

v FILMU REŽISERJA

**FRANÇOISA TRUFFAUTA**

# JULES in JIM



PO ROMANU  
HENRI-PIERRA ROCHEJA

SCENARIJ  
FRANÇOIS TRUFFAUT  
IN JEAN GRUAULT

IGRAJO  
OSKAR WERNER  
HENRI SERRE  
IN  
MARIE DUBOIS

DIREKTOR FOTOGRAFIJE  
RAOUL COUTARD

*Vibronim*



od 18. februarja v kinodvoru

Nakup filma je omogočil  
**institut français**  
institut français charles nodier

# ekran

revija za film in televizijo



Božje posredovanje, Elia Suleiman – Eseji

**Na naslovnici:**  
**Dogville**, Lars von Trier, 2003

vol. 28 letnik XL 9–10 2003 700 SIT

**ustanovitelj** Zveza kulturnih organizacij Slovenije **izdajatelj** Slovenska kinoteka **sofinancira** Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije **glavni in odgovorni urednik** Simon Popek **uredništvo** Nil Baskar, Jurij Meden, Stojan Pelko, Andrej Šprah, Mateja Valentinčič, Denis Valič, Zdenko Vrdlovec, Melita Zajc **svet revije** Jože Dolmark, Silvan Furlan, Ženja Leiler, Majda Širca, Marcel Štefančič, jr., Darko Štrajn **tajnica uredništva** Nika Bohinc **lektorica** Mojca Hudolin **oblikovanje** Metka Dariš, Tomaž Perme **osvetljevanje filmov in tisk** Matformat **naslov uredništva** Metelkova 6, 1000 Ljubljana, tel 438 38 30, faks 438 38 35; revija.ekran@guest.arnes.si; www.ekran.kinoteka.si **stiki s sodelavci in naročniki** vsak delavnik od 12. do 14. ure **naročnina** celoletna naročnina 2800 SIT (tujina 30 EUR) **transakcijski račun** 01100-6030377513, Slovenska kinoteka, Miklošičeva 38, Ljubljana Nenaročenih rokopisov ne vračamo! **Naročnina na Ekran velja do pisnega preklica!**

## 2 digitalni film

- 2 Melita Zajc **Uvodnik: Digitalni film**
- 4 Darko Štrajn **Produkcija védenja in videnja v dobi individualnosti**
- 10 Melita Zajc **Kino – med koncem in večnostjo: O rabah digitalnih tehnologij na področju filma**
- 15 Lev Manovich **Novi jezik filma**

## 20 festival

- 20 Igor Prassel **Annecy 2003, 27. mednarodni festival animiranega filma – ko podobe s platna zaživijo v nas**

## 22 eseji

- 22 Denis Valič **Božje posredovanje v deželi s preteklostjo in možno prihodnostjo, a le virtualno sedanostjo**
- 24 Mateja Valentinčič **Dogville: parabola o svetu, ki bi lahko bil, če bi vanj hoteli verjeti**
- 26 Marcel Štefančič, jr. **Pravi zločin: transplantacija Clint Eastwooda**

## 28 kritika

- 28 Vanja Kaluderčič **Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev**
- 30 Miša Gams **Laži**
- 31 Jurij Meden **Lutke**
- 33 Jurij Meden **Deset minut starejši: Trobenta**
- 35 Nil Baskar, Saša Bizjak, Nika Bohinc, Aleš Čakalič, Miša Gams, Nina Scagnetti, Zoran Smiljanič

## 40 avtor

- 40 Nil Baskar **Brat z drugega Planeta: John Sayles Retro v Pesaru**
- 45 Nil Baskar **Pogovor z Johnon Saylesom**

# DIGITALNI FILM

melita zajc

“Danes uporabljamo računalnike podobno, kot bi šli v kino in bi morali namesto filma gledati projektor.” Primerjava je bila izrečena pred desetimi leti, govorila pa je, takrat, predvsem o tem, da so računalniki preveliki, njihova uporaba pa bistveno preveč zapletena, da bi jih lahko uporabljali povsod – zato tudi druga podobno duhovita metafora iz istega časa: “Da bi bili računalniki povsod, jih ne sme biti videti nikjer.” Pred dnevi sem na Radiu Študent slišala primerjavo, ki priča, da smo, kar se tiče (nepotrebne) zapletenosti, še danes na istem: “Ko bi BG delal avtomobile, bi morali avtomobil menjati vsakič, ko bi na novo narisali črte na cestah.” Medtem ko na tem področju še čakamo, je bilo tam, kjer sta si računalnik in kinoprojektor najbližje, leto 2003 leto bistvenih sprememb: danes računalnik je kinoprojektor, ali pač, povezan z video projektorjem, vmesnik, ki omogoča dostop do takorekoč vseh filmov sveta. Pregrade (pogosto posledica vztrajanja pri ohranjanju neprimerljivih standardov, npr. kablov in vtičnic) med t.i. informacijsko komunikacijskimi tehnologijami na eni in zabavno elektroniko na drugi strani so padle. Vsaj v Sloveniji so bili nedavni novoletni prazniki prvi, ko smo najboljše in najnovejše filme gledali ne v kinu in ne po televiziji, temveč po internetu. Zdaj pač lahko elektronske vsebine (internet, cd-rom), televizijske programe in kinematografske filme gledamo na računalniku. Seveda se ob tem sami pojavi iz prejšnjega stavka spreminjajo do te mere, da je resno vprašanje, ali sploh lahko uporabljamo iste besede. A o tem naj govorijo besedila, ki sledijo v nadaljevanju. Za dodatek so strokovno javnost v prvih dneh leta 2004 razveselile še novice o precedenčnih sodbah, ki v najbolj razvitih državah sveta ukinjajo kriminalizacijo zastonske distribucije avdio-vizualnih vsebin po internetu, kadar gre za osebno uporabo.

Nastopila je torej prava priložnost za to, da se temam, ki smo jih pod skupnim imenom “Digitalni film” leta 2002 na pobudo Jureta Medena odprli na *Jesenski filmski šoli*, posvetimo tudi v *Ekranu*. Prvi dve besedili prinašata priredbi predavanj, ki sta bili izvedeni na *Jesenski filmski šoli*.

Prvo je besedilo dolgoletnega sopotnika *Ekranu* in *Jesenske filmske šole*, filozofa ter strastnega zagovornika in konceptualnega utemeljitelja popularne kulture Darka Štrajna. V besedilu *Produkcija vedenja in videnja v dobi dividuálnosti* Darko Štrajn digitalni film vpne v sklop transformacij, ki jih v polje zahodne umetnosti, družbe in samega pojmovanja subjekta zarežejo reproduktivne tehnologije, konceptualno pa zastavi Walter Benjamin. Tako kot film preoblikuje konstitucijo subjekta, tudi “vseprisotnost digitalne tehnologije ne bo mogla ostati brez daljnosežnih posledic na tem področju”, ugotovi Štrajn, ki precej pesimistične

analize digitalne transformacije družbe postavi v perspektivo ugotovitve, da digitalno procesiranje presega predstavo in je torej pravzaprav transcendentalno, digitalna tehnologija pa omogoči to, da je tudi objektu dodeljena lastnost nekakšne subjektivnosti.

Sama sem v besedilu *Kino med koncem in večnostjo* neizmerno množene podob, ki ga prinaša digitalno, premislila s perspektive obeh svojih identitet, filozofinje medijev in antropologinje novih tehnologij, izhajajoč iz dileme med etično obsodbo medijskega zlorabljanja moči podob, ki jo delim s kritiki medijske manipulacije, in njihovo epistemično neobogljeno, ki jo v svoji analizi odlično razkrije Bruno Latour. Tezo, da je (destruktivnemu) zanikanju podob mogoče zoperstaviti njihovo (produktivno) nizanje, preverim v antropološki analizi zanimivejših pojavov z obrobja digitalnega filma, da bi opozorila na potencialno libertarni pomen digitalnih medijev, ki omogočajo široko participacijo pri produkciji nizov gibljivih podob.

Tretje besedilo ni nastalo posebej za filmsko šolo, a ga z veseljem objavljamo tudi zato, ker že s performativno razsežnostjo objave posega na področje digitalnega. Uveljavlja namreč sicer staro idejo, ki pa ji je digitalizacija dala čisto nov zalet (in je seveda povezana z zgoraj omenjenimi pravnimi vidiki razvoja “domačega kina”): idejo kreacije kot kolektivne dobrine. Z avtorjem besedila Levom Manovichem smo se za objavo dogovorili na osnovi pravil “Creative Commons” (dovoljujejo prosto uporabo pod pogojem, da navedemo avtorja, prevoda ne uporabljamo v profitne namene in ne spreminjamo besedila). Lev Manovich, trenutno profesor na Oddelku za vizualne medije University of California, je kot umetnik novih medijev avtor mnogih nagrajenih del, med drugim tudi prvega digitalnega filmskega projekta, ki je bil narejen za svetovni splet (*little movies*, 1994). Kot teoretik novih medijev je objavil v 28. državah, njegovo knjigo *Jezik novih medijev* (*The Language of New Media*, The MIT Press 2001), katere odlomek prevajamo na tem mestu in velja za najbolj rigorozno in daljnosežno teorijo predmeta, pa primerjajo z deli McLuhana. Uvod v *Jezik novih medijev* je bil objavljen v *M'ARS*, Letnik XII, 2000, št 1–2, zahtevnejšim bralcem priporočamo tudi esej *Kaj je digitalni kino* (“What is Digital Cinema”), ki se nahaja na Manovichevi spletni strani ([www.manovich.net](http://www.manovich.net)), mi pa objavljamo poglavje *Novi jezik filma* (v izvorniku: *Computerisation and Film Language*), kjer skozi lucidno branje klasikov filma in filmske teorije ter pionirskih podvigov klasičnega filma analizira oblikovne figure, ki so skupne pionirjem filma in pionirjem digitalnih vsebin, in na tej osnovi postavi izhodišča za razmislek o prihodnosti kina. •

Tehnologija je vedno vzrok mnogih posledic, ki jih tisti, ki tehnologijo izumijo, patentirajo, proizvajajo in obvladajo, ponavadi ne predvidijo. Še zlasti pa jih "zunajtehnološke" posledice, razen ekonomskih seveda, preprosto ne zanimajo ali pa razmišljanja o teh posledicah ne štejejo za svoje delo, ker se jim, denimo, kaj takega ne zdi niti zanimivo niti koristno, ali pa v najboljšem primeru sodijo, da je to delo koga drugega – recimo družboslovcev in humanistov. O tej specializiranosti posameznikov za različna opravila je bilo seveda že veliko zapisanega z različnih zornih kotov, v različnih kritičnih in deskriptivnih navnanostih, v mnogih vedah, predvsem seveda humanističnih in družboslovnih. Pri tem je nemara vsa filozofija, ki se je od Kanta naprej mučila s sestavljanjem pojma subjekta, v svojih težavah odsevala to realno in praktično razlikovanost posameznikov. Koliko je ta biološka, fiziološka ali genetska, je kajpak naravoslovno vprašanje, vendar pa je konkretna in dejanska razlikovanost med posamezniki prav gotovo, ne nazadnje, produkt dane skupnosti, torej njenih praks reprodukcije, ter je predmet veliko manj preciznih in na refleksivnost obsojenih ved. V industrijski dobi je učinkovanje tehnologije na konstrukcijo in reprodukcijo družbe povsem evidentno in ga ni treba posebej dokazovati, vendar pa tako postavljena ugotovitev še ne zadostuje za teoretsko opredelitev. Za kaj pri tem gre? Za teorijo, ki jo v tem smislu lahko enačimo z artikulacijo védenja, namreč ni pomembno samo to, da nekaj bolj ali manj očitno obstaja; pomembno je razbrati odločilno distinktivno potezo tega, kar je, najbolj odločilni pomen, najpogosteje tisti pomen, ki ga običajni "neteoretski" pogled spregleda. Kot vemo, je spregled konstitutiven za pojmovanja realnosti, ki so zapletena v prakticiranje družbenih odnosov v vsaki človeški skupnosti. Da so prav estetske prakse, ki so veliko bolj odgovorne za spremembe v strukturah teh odnosov, kot ponavadi mislijo, sestavina družbenih praks z dolgoročnim in subtilnim spreminjevalnim učinkom, ni prav lahko dokazati. Pojav filma pa je demonstriral dokazljivost tega učinka v poprej nezamisljivih razsežnostih.

## od bratov lumière do benjamina

Če se ne pustimo zavesti predaleč na splošno antropološko področje in če se vrnemo k izhodiščnemu vprašanju, lahko ugotovimo, da glede posledic tehnologije ni razloga, da bi bilo, vsej njeni kompleksnosti navkljub – ali pa raje zaradi nje, v primeru digitalne tehnologije kaj drugače, kot je že bilo v primerih prejšnjih tehnoloških prebojev – če za zdaj kajpak abstrahiramo konkretne vidike, ki zadevajo veliko vprašanj o namembnosti in načinu delovanja posamezne tehnološke rešitve. Glede na to je pojav filma – pustimo ob strani, ali sta brata Lumière res edina tako zaslužna za to – pač bil, še zlasti na svojem začetku, eden od odločilnih tovrstnih tehnoloških prebojev, ki se je lahko zgodil zato, ker se je vrsta tehnoloških postopkov,

razvitih na področju fotografije in na področju mehanike aparatov za snemanje in predvajanje gibljivih slik, združila v praktični rešitvi, ki sta jo brata Lumière tudi patentirala. Zdi se, da je njun najpomembnejši prispevek pravzaprav skoraj banalen: s svojim "cinématographom" sta uporabila projekcijo gibljive slike na platno tako, da je bilo mogoče film prikazovati večji množici ljudi naenkrat. Njun "izum" je torej bil toliko tehnološki, kot je bil hkrati že družbena raba tehnologije. Kot poudarjajo številne zgodovine filma – vsekakor dovolj številne, da je njihovo citiranje povsem odveč –, je v tej "fazi" film bil predvsem tehnična atrakcija; estetski učinek prvih filmov ni bil načrtovan, vendar pa je bil takoj opazen. S tem, ko so se branilci meščanskega<sup>1</sup> estetskega okusa (ki se je pretežno oblikoval v 19. stoletju in se je z nastankom umetniškega občinstva v sociološkem pogledu utrdil med višjimi družbenimi sloji) lotili diskreditirati film kot "cenen zabavo za nezahtevne množice", so mu nehote priznali estetski učinek. Zagovorniki tako imenovane elitne umetnosti se torej niso niti zavedali, da so se znašli na fronti, kjer niso imeli nobene možnosti za to, da bi dolgoročno ohranili veljavnost svoje "kanonske" definicije umetnosti in s tem področja estetike.

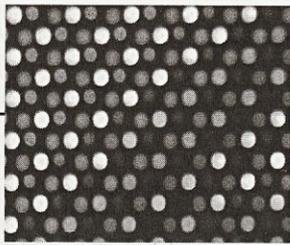
Seveda ni vseeno, kako določena tehnologija sproži vrsto posledic, kaj konkretno so te posledice, predvsem pa ni vseeno, kako jih zaznamo, opredelimo, dojamemo. Posebej pomembno je, kako se to zaznavanje, opredeljevanje, dojemanje v refleksivnih družbah, kot jih koncipirajo sodobni sociologi,<sup>2</sup> kaže v njihovih strukturah in kakšen prostor se s tem odreja subjektivnemu delovanju v območju, ki ga lahko imenujemo socialni prostor, kultura, simbolni univerzum, ali pa si lahko izmislimo tudi kakšna posebna poimenovanja posebnih "prostorov v teh prostorih" kot npr. virtualnost. Problematika učinkovanja tehnologije, tako v družbenem kontekstu kot v naravnem okolju, je sicer velikanska in splošna, pa tudi pomembno politična, saj zajema vse od vprašanja posledic uporabe uničevalnih orožij, do vprašanj, ki zadevajo najbolj banalen vsakdanjik. Nas seveda zanima samo na prvi pogled manj usodna ožja problematika razmerij med filmom in družbo, ki *eo ipso* vsebuje tehnologijo kot dejavnik družbenih transformacij.

Pomen same besede "film" na najelementarnejši semantični ravni odseva transformacije na presečiščih zgodovine, estetike in tehnologije. Danes npr. pravimo "film" marsikateremu vizualnemu proizvodu, ki ga lahko predvajamo v ustreznem mediju, pa ta "film" nikoli ni bil posnet na celuloidni trak, ki je bil kar nekaj desetletij od uveljavitve izuma bratov Lumière neizogibni materialni nosilec gibljivih vizualnih reprezentacij, kakor je bil še dlje papir materialni nosilec tekstov, torej zapisanih besedil. Kot nam je znano, so se ljudje pred prelomnimi prvimi projekcijami Lumièrevega kinematografa zabavali z mnogimi napravami, s katerimi so animirali najprej risbe

in potem fotografije. Čeprav nas pripovedi o nastanku filma, ki izhajajo iz koncepta ter predstave (progressivnega) razvoja, prepričujejo predvsem o tem, da je, če povzamemo dikcijo tovrstnih diskurzov, "človek težil k upodabljanju gibanja", pa iz ostalin iz zgodnje industrijske dobe lahko sklepamo, da so "človeka" zanimali tudi še drugi aspekti vizualne reprezentacije. Različne tehnologije so omogočile vsaj preizkuse nekaterih možnosti. Toda aktualizacija tehnološke možnosti, kot danes zelo dobro vemo ob obilni tržni ponudbi vsakršnih "aplikacij" informacijskih tehnologij, še zdaleč ne pomeni, da bo določena možnost uporabljena, torej sprejeta v družbenem, t.j. najpogosteje v tržnem kontekstu. Koliko je množični estetski čut, vsebovan v praktični dejavnosti ljudi, razlog za sprejemanje in zavračanje tehnoloških novosti tudi na področju reprezentacije vizualne realnosti, je gotovo mogoče dokazovati na različne načine zato, ker je množična percepcija v sodobnejših družbah že implicitno estetska. Poglejmo si značilno ilustracijo. Tudi pred "uzakonitvijo" filma so poznali stereoskopske fotografije. Kot vemo, so v vsej dobi velikega tehnološkega napredka patentirali tudi nekaj načinov reprezentiranja statičnih ali gibljivih podob v treh dimenzijah. Nobena pa se vse doslej ni izkazala za splošno sprejemljivo ter za zlahka uporabno. Tehnologija predvajanja filmov je sicer v petdesetih letih omogočila tudi proizvodnjo in predvajanje filmov v navidezni treh dimenzijah, med katerimi je še danes sem in tja v uporabi tista, ki terja to, da gledalci ob nakupu vstopnice dobijo posebna polarizirana očala. Toda ta inovacija, kljub sorazmerno visoki kakovosti tako imenovane "3D" slike, ni povzročila tržno zanimivega učinka. Vzrok za to bi nemara kazalo iskati v sami tovrstni reprezentaciji, ki je lahko v določenem pogledu hiper-realistična, toda očitno je, da pri tovrstni reprezentaciji gledalcu sploh ne gre za to. Hiper-realističnost v takšni obliki, pri kateri je gledalec pasiven sprejemnik vizualnih reprezentacij, je morda celo nezaželena, vsaj za gledalce, ki so že bili navajeni na dokaj kakovostno dvodimenzionalno sliko. Le-ta dovolj, če ne še bolj kot "3D" slika, zadovolji fantazmatske potrebe. Tako bi nemara lahko rekli, da tridimenzionalnost kratkoma ne sodi k filmu. Še več, vse kaže, da ne sodi tudi k še vedno analogni tehnologiji televizije. Zdi pa se, da pri digitalni tehnologiji ne bo več tako. A o tem nekoliko pozneje. Drug malo manj znan primer pa so subtilnejše in skoraj "neopazne" rabe tehnoloških možnosti. Hollywoodski neposredni filmski proizvajalci so glede uporabe barvnega filma odkrili, da ne kaže težiti k čim bolj "naravnim" barvam, ampak se je takorekoč kot standard uveljavilo toniranje filmov, s katerim so filmskim kadrom dodajali psihološke razsežnosti, ali drugače: barve naj odsevajo določeno "atmosfera", ki je v skladu z razvijanjem zgodbe, subjektivnimi občutki protagonistov ipd. Med mnogimi primeri iz standardne uporabe tovrstnih tehnoloških možnosti najdemo

npr. takšne, kot je uvodna sekvenca v Minellijevem filmu *Risarka modelov* (The Designing Woman, 1957). Novinar Mike (Gregory Peck), v jutru po popivaški proslavi svoje novinarske nagrade, odhaja s hudim mačkom iz hotelske sobe. Njegovo stanje ponazarjajo potencirani zvoki in posebni barvni efekti.<sup>3</sup> Njegovega jutranjega mačka in glavobol "čutimo" v glasnem zvoku bucike, ki jo junak vrže v smešnjak, v groznem bobnenju zapirajočih se vrat itd. Ko stopi ven, ob bazenu opazi "grdo deklo" (Lauren Bacall), ki se mu kasneje seveda zdi vse prej kot grda, pogled v jasno modro nebo to nebo "obarva" v škrlatno barvo ... Tehnologija se je, kot je zelo nazorno mogoče videti iz tega primera, v razvitejši filmski formi doobra vpletla v samo naracijo. Film je v tem smislu daleč presegel banalno predstavo o nekakšni imanentni realističnosti, ki je tako ali tako nikoli ni posedoval. To pa ne pomeni, da bi bil film (in glede na svoje funkcioniranje na različne načine tudi televizija) zgolj v neki povsem poljubni zvezi z realnostjo. Nasprotno – film je močno žarišče proizvodnje realnosti. Ker pa je film nedvomno predhodnik nastajajoče virtualne realnosti, je treba iz tega potegniti ne ravno nedolžne konsekvence glede razmerja virtualne in "realne realnosti". Nadaljnje sklepe pa lahko izvedemo še glede vprašanja dosegljivosti "prave realnosti" onkraj njene reprezentacije v vizualnem mediju. Če je že v dobi analogne vizualne reprezentacije, začenši s fotografijo in filmom, mogoče govoriti o vzajemni pogojenosti (vzajemnem proizvajanju) videnja in védenja, je v dobi digitalne tehnologije, ki še niti ni razvila vseh svojih potencialov, to še mnogo bolj utemeljeno.

Kot je mogoče razumeti iz doslej zapisanega, je bilo zaznavanje večstranskih učinkov pojava filma na začetku iz razumljivih razlogov pomanjkljivo, kajti posebno kompleksne estetske učinke z velikimi družbenimi posledicami je vladajoči okus takorekoč instinktivno cenzuriral. Teoretsko dosledno in daljnosežno refleksijo tega dejstva in njegovega učinka na družbeni kontekst, ki je hkrati semiotični prostor, v katerem so dekonstruirani pojmi kulture, množice, estetike, percepcije ..., pa najdemo šele v besedilu Walterja Benjamina o množični reprodukciji umetniškega dela v zgodnjih tridesetih letih. "*Okrog leta 1900 je tehnična reprodukcija dosegla raven,*" je zapisal Benjamin, "*ko so postale njen predmet ne le vse tradicionalne umetnine, njihove vplive pa je najgloblje spremenila, ampak si je izbojevala tudi svoje mesto med umetniškimi postopki. Za proučitev te ravni je najbolj poučno, kako obe njeni manifestaciji – reprodukcija umetnine in filmska umetnost – vplivata nazaj na umetnost v njeni prevzeti obliki.*" (Benjamin. 1998, str. 149) Tu naj pripomnimo, da pravzaprav zelo dolgo ni bilo razumljeno, kaj Benjamin sploh govori v obravnavanem besedilu, ki skupaj z morda še dvema ali tremi esejmi izstopa iz njegovega lastnega konteksta drugih večinoma estetiško obarvanih razmišljanj. Naj mimogrede omenimo, da prav



v tisti razsežnosti, v kateri je Benjamin s svojo opredelitvijo množične kulture dognal povsem spremenjen status umetnosti in vednosti o njej, ki se artikulira na področju estetike, ni našel razumevanja niti med najbližjimi sodelavci v okviru znamenite šole kritične teorije. Vzrok za to je dandanašnji mnogo bolj razumljiv kot nekoč. Prav Benjaminovo razpoznanje učinka tehnologije, ki je bistveno spremenila percepcijo v množičnem smislu, je bilo v nekem smislu neznosno, za dediče idealizma nemške filozofske klasike (z Marxom vred) pa nekaj zunaj zmožnosti mišljenja. Zato govorim o Benjaminovem prispevku kot o dekonstrukciji veliko pred De Manovo in Derridajevo formulacijo tega postopka, nekoliko ambivalentno poimenovanega za "metodo". Benjamin je torej v svojem spisu pravzaprav opravil dekonstrukcijsko analizo, saj je z razpoznanjem učinka tehnologije reprodukcije razbil binarno kodo prevladujočega diskurza ali osnovno konstrukcijsko prvino že prej omenjenega meščanskega okusa. Le-ta je navsezadnje temeljil na lažni neposrednosti in privilegiranosti razmerja kultiviranega subjekta in umetniškega objekta. Naj nas nikar ne zmoti navidezna enostavnost Benjaminovih opredelitev, ki je nemara pripomogla k temu, da so tako neumno spregledali njegov prispevek.

V obravnavanem eseju je Benjamin v filmu videl manifestacijo nastanka povsem spremenjenega kulturnega konteksta, v katerem je "množica matrica". Njegova ugotovitev o tem, da si je tehnična reprodukcija "izbojevala svoje mesto med umetniškimi postopki", se najbolj nanaša prav na film. Kar pa Benjamin bistveno razlikuje od vrste mnogih piscev, ki so se trudili dokazati, da je "tudi film (lahko) umetnost", je njegov uvid v novonastali kontekst, v katerem se tradicionalna estetika pravzaprav sesuje. Benjamin je, glede na to, kar je napisal v svojem epistemološko prelomnem eseju o tehnični reprodukciji, predvsem priča tega sesutja, ne pa njegov dejavnik, kot so napačno razbrali njegovi prvi bralci in kritični prijatelji, med njimi še zlasti Adorno. Ker sem o konceptu avre pri Benjaminu že drugje obsežneje razpravljal (glej: Štrajn, 1999), se bom tu omejil samo na nujno označitev njegove relevance. S tem izvirno dialektičnim konceptom je Benjamin pravzaprav opredelil to, kako je klasična estetika ostala brez objekta, zato ji ni preostalo nič drugega, kot da svoj objekt mistificira ali pa ga vpiše in vriše v "reakcionarni" ideološki obrazec. V obeh smislih si je zaprla dostop do védenja o delovanju umetnosti "v dobi, ko jo je mogoče tehnično reproducirati", s tem pa se je naredila takorekoč za odvečno, za arhaično vedo, za presežek realnosti iz dobe romantizma.

Večino 20. stoletja smo bili spričo tega soočeni z estetiško ideologijo, ki se je širila skozi šolski sistem in kulturne ustanove. Pojem umetnosti se je v diskurzih, ki so se kopičili na obeh straneh ideološko profiliranih političnih in vzgojnih sistemov, izenačeval ali povezoval z idealom "aristokratske" družbe in njene domnevne "duhovnosti", kakršne dejansko zagotovo nikoli ni bilo. Toda v dejanskosti še zlasti poznoindustrijskih družb je množična kultura postala kultura nasploh, elitna kultura je v iluzoričnem narcizmu in v socialnem ekskluzivizmu samo sebe izločala iz tega konteksta, ne da bi opazila, kako se prazni

njena lastna forma in kako se banalizirajo njene vsebine; postala je dvorna kultura, a brez dvora. V takratnih socialističnih družbah so dediščino "elitne umetnosti" v povezavi s takratno sodobno ideološko omejeno umetnostjo hoteli narediti za množično kulturo, kar seveda sploh ni uspelo. Socializem je bil nekoliko uspešnejši v popularizaciji izmišljenih tradicij "ljudske kulture", ki jo še poznamo pod nazivom folklor. Množična kultura, kot od zunaj vendar neobvladljiv fenomen, je zajela in povezala moduse množične estetske percepcije, oblike množičnega dojetja znanstvenih inovacij, preoblikovala je pedagoške institucije in ustvarila povsem nov prostor dogajanja umetnosti, ki spričo reprodukcijske komponente ni pomembna samo po "objekti", ki jih producira, ampak tudi po tem, da se manifestira kot posebna družbena praksa, ki se vpisuje v dispozitiv refleksivnosti modernih družb – in kajpak se to iz modernizma nadaljuje tudi v postmodernizmu. Pomembno vlogo pri tem reproduciranju umetnosti in družbe igra spremenjeni zaznavni aparat, saj po Benjaminu "film ustreza ... spremembam, ki jih v mejah zasebne eksistence doživlja sleherni pešec v velemestnem prometu". (Benjamin, 1998, str. 172) Dejavnost zaznavanja v tako formiranem prostoru vsakršne komunikacije poteka na način raztresene percepcije. Glede tega je Benjaminovo ugotavljanje profilov delovanja posameznika in skupin v kontekstu, ki ga ustvarja tehnična reprodukcija – danes bi nemara temu rekli tehnološko preoblikovano okolje –, temeljno ne samo za razumevanje zgodnejših oblik množične kulture, ampak tudi za nastajajočo "digitalno civilizacijo". Če natanko premislimo, so recepcija, učenje in vsakršna socialna aktivnost v urbanem kontekstu postali skoraj nemogoči na nekdanje bolj kontemplativne načine. "Tudi raztresen človek se lahko privadi. Še več. Možnost nezbranega obvladovanja nekaterih izmed nalog kaže, da mu je njihovo reševanje postalo navada. Z zabavo, kakršno ponuja umetnost, lahko otipljivo preverimo, kako rešljive so postale nove aperseptivne naloge. Ker v posamezniku obstaja skušnjava, da bi se izognil takim nalogam, napade umetnost najtežje in najpomembnejše med njimi tam, kjer lahko mobilizira množice. Danes to počne s filmom. Sprejemljivost z zabavo, ki jo je na vseh področjih umetnosti vse bolj opaziti in je znamenje daljnosežnih sprememb v sprejemljivosti, ima v filmu pravi učni inštrument." (Ibid., str. 174)

Mimogrede je zaradi ustreznega razumevanja treba opozoriti, da obravnavano Benjaminovo besedilo ni nikakršna apoteoza množične kulture. Čeprav zlasti proti Duhamelu poudarja njene emancipatorične učinke, že uvodoma pa zavrne vrednostne tradicionalne koncepte (ustvarjalnost, genialnost, večna vrednota, skrivnost), pa jo vendarle dojema kot strukturni in zgodovinski fenomen, v katerega je vpisana koda za spremenjene vloge družbenih dejavnikov. Delovanje tehnologije prav tako ni nevtralnno glede na simbolni ali družbeni kontekst. Tako v opombi Benjamin ugotovi sočasnost med pojavoma zvočnega filma in fašizma, saj naj bi s pojavom zvočnega filma, ki je v začetku zožil svoje občinstvo na jezikovne meje, koincidiral s "fašističnim naglašanjem nacionalnih interesov". (Ibid., str. 155) Ne glede na to, ali se povsem strinjamo z

Benjaminovo hipotezo o tem, da je izum zvočnega filma koreninil v gospodarski krizi ali ne, pa je tu pomembna osnovna logika sklepanja. Druga plat, ki nemara naključnemu bralcu Benjamina ni tako očitna, pa zadeva epistemološki aspekt. Ne nazadnje je s celotnim tem besedilom (ki ga je glede na ta aspekt treba brati v sozvočju še z nekaterimi drugimi njegovimi besedili) opredeljeno pojmovanje, določilo učinkovanje s tehnično reprodukcijo podprto družbeno reprodukcijo v tistem območju, kjer je evropska filozofija od razsvetljenstva naprej konstruirala Subjekta. Če Benjamin o tem ni napisal nič filozofsko izrecnega, je to pač treba pripisati temu, da se je z omenjenimi besedili distanciral od filozofije – ali pa je nemara pričakoval, da bo na tem področju svoje prispeval prijatelj Adorno. Kot vemo, pa ta v vsem svojem fascinantnem opusu ni mogel zapustiti stališča subjekta, čeprav ga nostalgичno zaznava v njegovi razcepljenosti in samoizgubi.

### digitalno in dividualno

Če je doba tehnične reprodukcije, ki jo je Benjamin jasno opredelil kot dobo prodora množične kulture, pravzaprav uzakonila tehnologijo kot dejavnik dinamike tudi na področju umetnosti, se je treba vprašati, ali je potemtakem o prodoru digitalne tehnologije mogoče govoriti kot o evolutivnem pojavu ali kot o tehnološkem preskoku? Odgovor na to vprašanje je lahko edino ambivalenten, tako kot je tudi vprašanje samo. Sama digitalna tehnologija, ki je pač rezultat kompleksnih inovacij na področjih mikroelektronike ter spektra znanosti in ved, ki so privedle do aplikativnih rešitev na področju *softwara*, je bila nedvomno tehnološki preskok. Toda na področju, ki ga v Benjaminovski optiki vidimo kot množično kulturo, torej na področju, ki ga okvirja "človeški" simbolni univerzum, je vtis preskoka nastal ne toliko zaradi same digitalne tehnologije, ampak zaradi njene uporabe v obliki osebnega računalnika. Morda bi v tem smislu Jobsa in Wozniaka lahko približno vzporejali z bratoma Lumièrè, ker sta pač leta 1976 že znano in delujočo tehnologijo "zapakirala" v osebni računalnik Apple 1 in s tem otipljivo pokazala, kaj bo instrument prehoda v informacijsko družbo, ki pa je takrat že bila napovedana. Potemtakem bi lahko rekli, da se je z digitalno tehnologijo dopolnil tisti prehod, ki ga je Regis Debray poimenoval "*prehod iz grafosfere v videosfero*". To je prehod, ki označuje kompleksne transformacije v družbeni komunikaciji, a v osnovi gre za na videz ne prav veliko stvar: "*Znamenje pisanja na zaslonu računalnika je za naše oči drug medij kot isto znamenje na papirnem mediju: prešlo je iz grafosfere v videosfero.*" (Debray. 1994, str. 24) Ta "podrobnost" je pomembna, kajti dejavnost, ki jo preprosto imenujemo "pisanje v računalnik", je izvir znamenite interaktivnosti, ki naj bi bila odločilni prispevek digitalne tehnologije in je za področje množične kulture zelo obetajoča. Da se je sam pomen pojma digitalnosti precej posplošil in je pogosto rabljen metaforično v zvezi aplikacijami tehnologije, pa priča o vsaj potencialnem totalnem vplivu te tehnologije.

Gotovo je, da digitalna tehnologija, ki, to pač moramo priznati, dokaj hitro uresničuje velike obete, nakazane

takrat, ko je postalo možno razmišljati o sposobnostih različnih aparatov in ekspanziji digitalnih aplikacij, vsaj na svojem začetku opravlja nekaj podobnega, ampak seveda na drugi ravni, kot so veliko prej fotografija, gramofon, film in radio na svojih začetkih. Tako kot so ti mediji naredili tradicionalno umetnost dostopno najširšim množicam, tako so tudi na digitalnih medijih izdali množico vsakršnih predstavitev slikarstva, glasbe (ki se je sploh najhitreje "digitalizirala") in vsakršnih enciklopedij, preden je takorekoč neomejeno veliko informacij in znanja postalo dostopnega po internetu. Hkrati v luči te plati prodora digitalne tehnologije tudi fotografija in film postajata nekakšni "tradicionalni umetnosti". Kako je to vplivalo na množično zaznavanje, je v tem trenutku še težko zanesljivo reči, saj navzlic že večmilijonskemu številu "uporabnikov" interneta lahko še vedno govorimo o manjšini. Če je projekcija filma na mah "ustvarila množico" in s tem uzakonila modus obstoja filmske umetnosti (v ponavljajočih se projekcijah), pa se digitalno utemeljena komunikacija in z njo zvrsti digitalne umetnosti vzpostavljajo kot množične tako, da se njuna množica sestavlja iz množice posameznih uporabnikov. Množičnost digitalne komunikacije je torej v izhodišču nekakšna statistična kategorija. Hkrati naprave za avdiovizualno reprezentacijo digitalnih izdelkov še niso usklajene med seboj – koliko časa že najavljajo spojitev računalnika in televizije? – in za zdaj lahko samo predvidevamo njihove učinke. Videti pa je, da se nekaj dogaja s tisto percepcijo, ki jo je Benjamin označil kot raztreseno. Če je bilo pri filmu mogoče, čeprav tehnično in izvedbeno zahtevno, nekoliko upravljati in manipulirati s tako percepcijo (tako kot v primeru Hitchcockovega filma *Sum* (Suspicion, 1941), v katerem je gledalec opozorjen na pomen kozarca mleka, ker so vanj med snemanjem potopili žarnico), pa digitalna tehnologija glede tega ni več tako "nedolžna".

Kot vemo, največ obeta pojem virtualnosti. "*Govoriti o virtualnosti nas v absolutnem vodi k sprejemanju možnosti neke realnosti brez razmerja s tem, kar obstaja ali je obstajalo. Vendar seveda take realnosti ex nihilo ni mogoče najti. Razmerja, ki se pletejo na webu, se vsa zgledejo po realnih družbenih razmerjih ali pa jim ta predhodijo.*" (Dubey. 2001, str. 21) Za takim razmišljanjem je kajpak treba videti določeno lastnost digitalnosti. Kar je namreč bistvenega v digitalni reprezentaciji, je pravzaprav "nematerialno" in se lahko prikazuje samo s pomočjo "prevoda", ki ga opravi program zato, da "uporabnik" sploh lahko z digitalno reprezentiranimi vsebinami kaj počne. Če si je, denimo, pri fotografiji še mogoče predstavljati vlogo kemičnih procesov, ki jih sproža stik med svetlobo in fotosenzitivno površino, digitalno procesiranje presega predstavo, je torej za večino ljudi in je celo za same programerje pravzaprav transcendentalno, kot bi dandanes morda porekel Immanuel Kant. Odkod bi drugače izviralna strastna zavzetost programerjev z v osnovi dolgočasnim pisanjem programov, če ne iz pričakovanja "fantastičnega rezultata", ki je potem pravzaprav nekakšna nematerialna (virtualna) materializacija misli, zapisanih v jeziku programja.

To pa ima posledice za subjektivnosti, ki so udeležene v

interaktivnosti. Digitalna tehnologija potemtakem omogoči to, da je tudi objektu dodeljena lastnost nekakšne subjektivnosti, kajti drugače pojem interaktivnosti sploh ne bi bil smiseln. Rabe interaktivnosti so nemara šele na začetku, prav gotovo pa pomenijo velike možnosti za nove načine učenja in že spreminjajo funkcije pomnjenja, pri čemer je zelo verjetno, da se bo v območje nezavednega naselilo veliko poprej nezamisljivih označevalcev. Če so doslej mnogi že pomislili, da za področje vizualnih umetniških praks (predpostavljenih naslednic analognih filmov) to lahko pomeni radikalno spremembo za narativne strategije, pa seveda za zdaj o tem lahko govorimo samo v toliko, kolikor imamo izkušenj z računalniškimi igerami. Verjetno pa to vseeno je izhodišče za digitalne narativne prezentacije, ki bodo vključevale gledalce kot aktivne soudeležence zgodb v virtualnosti. Tudi tu imamo za zdaj bolj malo vznihujočih rezultatov glede na velika pričakovanja. Da digitalna tehnologija na področjih vizualnega reprezentiranja še ni zavzela prostora filmskega medija, priča nekakšen retrogradni na pol žanr "oživljenih" nekaterih popularnih računalniških iger, kot so npr. serija *Mortal Combat* (1995, 1997 in 2003) na podlagi računalniške igre avtorjev Boona in Tobiasa. Veliko navdušenje pri pristaših virtualnosti je, kot vemo, izzval film *Matrica* (*Matrix*, 1999), ki sta ga posnela Andy in Larry Wachowski; pri tem pa se zdi, kot da bi to navdušenje nad filmom z nedvomno inteligentnimi namigi in sijajnimi posebnimi učinki še bolj kot kvaliteto tega filma odsevalo omenjena velika pričakovanja od vpliva digitalizacije v vizualnih medijih. Če je film postavil v središče režiserja, "postavljavca v sceno", če prevedemo uveljavljeni francoski izraz, pa digitalizacija poudarja pomen montaže: "*Takšna montaža pravzaprav poteka s pomočjo teoretičnih in ne več fizičnih združevanj.*" (Villain. 2000, str. 139) Taka montaža že omogoča montažo v kadru, ali, še bolj natančno rečeno, znotraj kadra. Taka montaža lahko v manipuliranju gledalčeve percepcije seže veliko dlje kot film, s čimer se radikalizira razmerje vizualnih reprezentacij in gledalčeve nezavednosti. Če je že film razširil razpon onirične transpozicije realnosti in s tem najbrž v travmatičnih primerih še tako večšim psihoanalitikom otežil njihovo delo, pa je v tem pogledu digitalizacija vizualnih reprezentacij lahko še veliko bolj učinkovita, morda kot svojevrstno pozunanjenje nezavednega. Vendar pa je (bo) v strukturo tega nezavednega digitalni dejavnik vpisan kot njegov sproizvajalec, ki poseže v znamenito Freudovo analitično formulo razmerja beseda – stvar – želja.

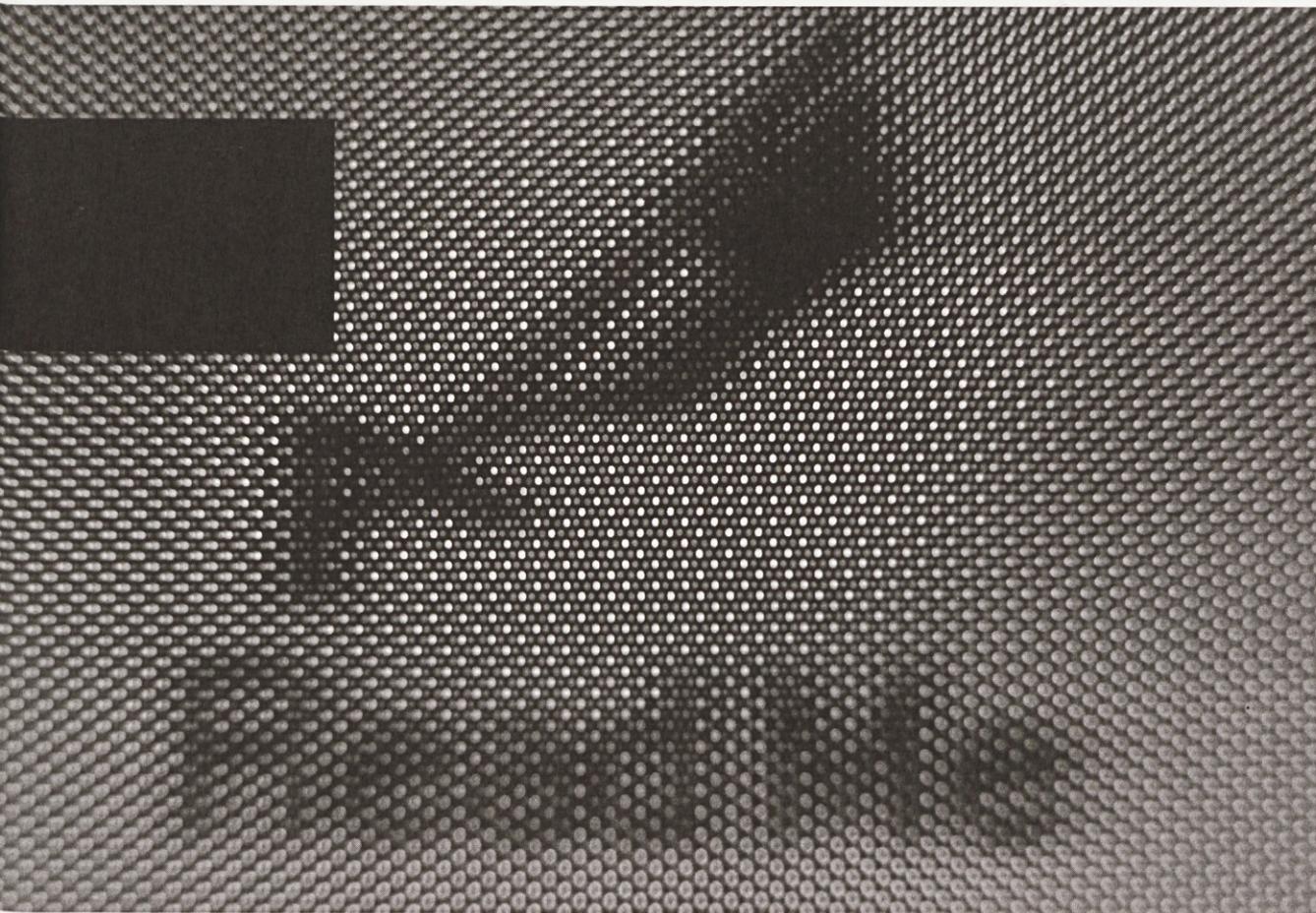
Naj bo kakorkoli že, ta prihodnost bo omogočena z inventivnostjo in akumulacijo praktičnih izkušenj ter bo, seveda, odvisna od dojemljivosti trga za posamezne forme, za tehnične rešitve in "kreativne" vložke v s tem oblikovani kontekst. Vendar pa ne smemo pozabiti na to, da je digitalna tehnologija v primerjavi z, recimo, filmom potencirano "večnamenska". Poskusi s "3D" slikami v časih analognih vizualnih medijev, kot smo že omenili, niso pripeljali prav daleč. Digitalna tehnologija pa je že razvila mnoge aplikacije za tridimenzionalne reprezentacije, ki nimajo prvenstveno estetskih ambicij, ampak so

namenjene praktičnim potrebam na mnogih področjih. Virtualna realnost bo vse bolj postajala sestavina vse realnosti, če že ne velja obratno – ali če že ne velja to, da je meja med virtualno in "realno realnostjo" premakljiva in nedoločljiva. Tridimenzionalna reprezentacija ima potemtakem, kot se zdi, smisel šele potem, ko se naše dejansko telo in čuti lahko identificirajo z virtualnim. Da imajo ti nastavki poleg znanstvenih in medicinskih določene estetske nasledke, ni dvoma, četudi so za zdaj še bolj potencialni.

Pri tem ne kaže spregledati dejstva, da je ob vseh omenjenih velikih pričakovanjih tak proizvod digitalne tehnologije, kot je lahka digitalna kamera, prinesel predvsem poenostavitev filmske forme. Tako kot je v šestdesetih letih lahka kamera s šestnajstmilimetrskim filmom omogočila *cinéma vérité*, lahko zdaj lahka digitalna kamera omogoča "filmske" projekte, ki jih konstituira prav enostavnost, omogočena s tehnično izpopolnjeno kamero. Vsi od nadebudnih filmskih eksperimentatorjev do že v "pravem" filmu uveljavljenega Abbasa Kiarostamija so navdušeni predvsem nad poenostavitvijo dela, ki ga omogoča digitalna kamera, s katero "film" posnamemo in si sproti lahko ogledujemo vsak posneti prizor. Potem lahko po mili volji "film" obdelujemo in ga, če je za to zanimanje, končno presnamemo na filmski trak, da je na voljo tudi kinematografom. Bolj zapletena tehnologija torej za uporabnike najprej pomeni poenostavitev.

Nas pa tukaj v luči benjaminovskega zastavka seveda zanima še nekaj drugega. Če je namreč že film preoblikoval družbeni kontekst in s tem konstitucijo subjekta, je jasno, da vseprisotnost digitalne tehnologije ne bo mogla ostati brez daljnosežnih posledic na tem področju. Ugotovitve in teoretske zastavitve, ki jih je, žal, samo nakazal, ne pa še širše razvil Gilles Deleuze, opisujejo družbo, v katero je posegla in jo transformirala digitalna tehnologija. Deleuze je to družbo poimenoval "družba kontrole". Le-ta je ravno realizacija svobode, ki jo je "disciplinarna družba" (kot jo je izdatno opredelil Foucault) še omejevala, saj možnosti nadzora postopno odstranjujejo potrebo po obvladovanju posameznikov. "*V družbah kontrole, nasprotno, ni več bistven podpis ali številka, ampak šifra: šifra je geslo. Medtem pa družbe discipline urejajo besede redalukaza<sup>4</sup> (tako z vidika integracije kot z vidika upora). Številski jezik kontrole je narejen iz šifer, ki označujejo dostop do informacij, ali pa ta dostop zavračajo. Zdaj nimamo več opravka s parom množica – individualum. Individuali so postali dividui, množice pa vzorci podatkov, trgov ali bank.*" (Deleuze. 1990, str. 243-244)

Četudi je Deleuze te zastavke razvil pred koncem svojega življenja in dela, je iz njegove zastavitve treba misliti dejavnost digitalnega v samem osrčju konstrukcije družbe, ki jo uravnava brezosebna kontrola. Verjetno je ta zastavek eden tistih, ki s kritično-teoretskega stališča reflektira daljnosežnost transformacij, ki jih sproizvaja tehnologija. Koncept dividualnosti, o čemer ne more biti dvoma, zaokrožuje foucaultovsko idejo o koncu subjekta in usmerja pogled k empiričnemu posamezniku, čigar subjektivnost je integrirana v "nads subjektivno" realnost. Dividualnost, kot torej "večpredstavna" nadomestna sub-



jektivnost, se zdi obsojena na to, da dešifrira namesto da zaznava, da "komunicira" namesto da razmišlja in se s svojim znanjem nenehno nahaja v razmerju odvisnosti od sveta znanja, zakodiranega v digitalnem univerzumu. Toda ne pozabimo na daljnosežne učinke še na drugih ravneh, kot je, denimo, spreminjanje statusa zasebnosti glede na javnost. Internet je, kakor hitro je postalo mogoče po njem širiti vizualne podobe, postal največji pornografski medij doslej, v katerem je vsakršna zasebnost prenosljiva v javnost. Celo Slavoju Žižku so ob tem ušli posamezni stavki, ki se zdijo, kot da bi bili obarvani z moralnim ogorčenjem. (Glej Žižek. 2002, zlasti str. 288–291) Tu si moramo priklicati v spomin Benjaminovo opažanje, po katerem so: "... veliko večje množice udeležencev porodile nov način človekove udeležbe v umetnosti. Opazovalca pa ne sme zavesti, če se ta udeležnost kaže najprej v neki zloglasni podobi." (Benjamin. 1988, str. 173). Če je v pornografskih podobah, naraščajoči ponudbi seksualnih strani "za vse okuse", v internetnih "chat roomih", ki so virtualna različica znanih zasebnih kabin v "klasičnih" urbanih prodajalnah spolnosti, in ne nazadnje v sami neverjetni količini udeležbe pornografije v vsej medmrežni komunikaciji težko videti estetsko plat, pa se v osnovi tu realizira obrazec ideala iz časov *fin de siècle* 19. stoletja. Govorimo o idealu, ki se mu je Benjamin ironično posmehnil in ki se je izrazil v konceptu *l'art pour l'art*, ki je vključeval fantazmo o brisanju meje med "življenjem in umetnostjo".•

#### Opombe

1 Pri tem je treba opozoriti, da je "elitni status umetnosti" v meščanskem kozmosu pravzaprav konstrukt, ki temelji na rekonstrukciji preteklosti. Tako je npr. John Berger pokazal, da po francoski revoluciji "umetnost med buržoazijo nikoli ni uživala privilegirane položaja, kakršnega uživa danes ... V drugi polovici 19. stoletja je prav tako obstajala umetnost upora, umetnike te usmeritve pa so prezirali ali so jih obsojali, dokler niso umrli in je bilo mogoče njihova dela ločiti od intenc njihovih ustvarjalcev ter jih obravnavati kot brezosebne dobrine." (Berger. 1980, str. 203/204)

2 Tu mislim na evropsko teoretsko sociologijo, katere najpomembnejši predstavniki so Pierre Bourdieu, Ulrich Beck in Anthony Giddens.

3 V tem primeru gre pravzaprav za napol specialne efekte, ki so namerno uporabljeni. Na podlagi ogleda te sekvence pa si lahko predstavljamo podobne rabe toniranja in zvočne kulise, ki pa so namenjeni spregledu in gledalcu sugerirajo razpoloženske in tudi semantične poudarke. Znana je npr. Hitchcockova domisljica v filmu *Sum* (*Suspicion* – 1941), v katerem je prizor, ko John (Cary Grant) po stopnicah na pladnju nese kozarec mleka svoji ženi Lini (Joan Fontaine). Hitchcock je dal vanj namestiti luč, da je svetleči se kozarec mleka bolj pritegnil pozornost gledalcev in jih zavedel v sum, da mož res skuša ubiti svojo ženo. (Glej: Truffaut. 1978, str. 166)

4 Francoski termin "ordre" je dvoumen, saj pomeni hkrati "red" in "ukaz". Iz konteksta Deleuzovega diskurza pa je vidno, da avtor misli na oba pomena hkrati. Zato ju navajamo z obema slovenskima izrazoma.

#### Literatura:

Benjamin, Walter. 1998: *Izbrani spisi*. Studia Humanitatis, Ljubljana.

Berger, John. 1980: *The Success and Failure of Picasso*. Writers and Readers Publishing Cooperative, London.

Debray, Régis. 1994: *Manifestes médiologiques*. Gallimard, Pariz.

Deleuze, Gilles 1990. *Pourparlers*. Paris: Les Éditions de minuit.

Dubey, Gérard. 2001: *Le lien social à l'ère du virtuel*. Presses Universitaires de France, Pariz.

Štrajn, Darko. 1999: *Dialektika avre*. Anthropos (Ljublj.), let. 31, št. 1/3, str. 34-40.

Truffaut, Francois. 1978, *Hitchcock*. Granada Paladin Books, London, Toronto, Sydney, New York.

Villain, Dominique. 2000, *Montaža*. Slovenska kinoteka, zbirka Imago, Ljubljana.

Žižek, Slavoj. 2002: *Edini dobri bližnjik je mrtvi bližnjik*. Problemi letnik XL 1-2/Razpol 12: str. 281–301

# KINO – MED KONCEM IN VEČNOSTJO: O rabah digitalnih tehnologij na področju filma

## uvod

“*Talec: posnetki Bacharja (angleška verzija): zahodna kriza talcev*” (Hostage: The Bachar Tapes (English Version) the Western Hostage Crisis) je film libanonskega umetnika Walida Ra'ada. T.i. zahodna kriza talcev je bila posledica pogostih ugrabitev v Libanonu v 80-ih in 90-ih letih prejšnjega stoletja, ki so posredno in neposredno vplivale na libanonsko kot tudi mednarodno politično in javno življenje. V tem filmu je kriza predstavljena skozi pričevanje Souheila Bacharja, ki je bil v Libanonu zajet kot talec med leti 1983 in 1993 in je bil edini Arabec med Zahodnjaki, ki so bili v Bejrutu ugrabljeni v 80-ih letih, leta 1985 pa je bil za tri mesece celo zaprt v isti celici kot pet Američanov. Leta 1999 je Souheil Bachar sodeloval s skupino Atlas, neprofitno fundacijo za raziskovanje v kulturi s sedežem v Libanonu, ki je posnela njegovo pričevanje o ujetništvu. Skupaj so posneli 53 kaset, kaseti številka 17 in 31 pa sta edini, ki jih je Bachar odobril za predvajanje zunaj Libanona. Na teh kasetah nekdanji talec Bachar pripoveduje o kulturnih, tekstualnih in seksualnih aspektih svojega ujetništva z Američani. Vse to izvemo v uvodni sekvenci filma.

Film je bil letos (2002) predvajan na Dokumenti 11, bienalu sodobne umetnosti v Kasslu, v Sloveniji smo ga videli v oddaji Terminal na TVS, bil pa je tudi zmagovalc Mednarodne medijske nagrade, skupnega projekta Centra za umetnost in nove medije (ZKM) v Karlsruheju v Nemčiji ter evropskih televizij ARTE, 3Sat, ORF, SWR in (takrat tudi) RTV SLO, tako da so ga predvajale tudi druge našete televizije.

Evropska publika je gledala film povsem drugače, kot bi ga gledalo občinstvo v Libanonu. Nam manjka odločilen, za publiko v Libanonu evidenten – kot podoba jasen, bi morali reči – podatek. Souheil Bachar je v Libanonu znan gledališki in filmski igralec. Nikakršen talec torej. Poleg filma *Talec*, s katerim začnjam tole predavanje, imate med projekcijami, ki spremljajo letošnjo JFŠ, priložnost videti tudi film *Pariška komuna*, ki na podoben način postavlja pod vprašaj delovanje sodobnih medijev. Pa tudi mnoga druga sodobna dela na nas naslavlja podobno vprašanje: koliko se medijski kodi vizualizacije in narativne organizacije podob, prav s svojo formalno določenostjo, celo rigidnostjo, postopno sprevačajo v svoje nasprotje in postajajo alibi za vse mogoče medijske prevare.

Moj namen je, da bi vas v tem predavanju – ne prepričala, prej povabila, naj to ne bo edini motiv ustvarjanja v mediju gibljivih podob, pa tako tudi ne digitalnega filma. Zato, ker je eden najpogostejših načinov oblikovanja novih podob v sodobnih vizualnih umetnostih prav ta, da kritiziramo stare oziroma podobne vzorce za manipulacijo.

Vprašali boste, zakaj potem sploh govorim o tem. Prvi odgovor je, da je to pogost pojav in ga pač ni mogoče ignorirati. Drugi odgovor je pravzaprav obrnjeno vprašanje, namreč – ali lahko govor o digitalnem filmu v današnji situaciji sploh začnem brez tega, da se vprašam po tej neskončni moči medijev in medijskih podob? Da vprašam, kako je mogoče, da nam medijske podobe diktirajo dobesedno vse, celo oblike teles, celo to, kaj sanjamo, in – kar je še pomembnejše – kako da so lastniki medijev hkrati tisti, ki vladajo v gospodarstvu, politiki, in torej brezobzirno določajo tudi pogoje, v katerih živimo. Kot je rekel moder mož – ne poročajo več mediji o problemih, mediji so problem.

Vprašanje je torej, ali lahko danes gremo kar mimo tega? In če ne moremo – ključno vprašanje, epistemološko, vprašanje metode –, kako naj se tega lotimo? Osebnost sem bila in sem še danes kritična do bolj in manj

znamenitih teoretikov “simulakra”, čeravno prepričano delim njihovo etično zavezanost temeljni, ničelni točki – želji po približevanju resnici. Ironija je seveda v tem, da vsak nov register podob sproži isti stari register očitkov, ki sicer pričajo o tem, da približevanje resnici ostaja na samem vrhu etičnih idealov, ne prinaša pa rešitve vprašanja, kako zmanjšati razdaljo, ki nas – dobrim namenom navkljub – ločuje od tega ideala. Danes ob internetu poslušamo isto kot nekoč ob televiziji, da je informacij preveč, da ne bomo znali ločiti koristnega od nekoristnega, pravega od nepravega, resničnega od lažnega, češ da so, konec koncev, vse podobe *a priori* lažnive in varljive.

Rekli bi lahko, da je nasprotovanje medijem nasprotovanje tehnologiji – pojav, ki ga zasledimo pri razlikovanju med reprezentacijami, ki jih prinese naprava in je zato njihova avtentičnost vprašljiva, ter tem, kar vidi človek s prostim očesom ali nariše s prosto roko in je zato bolj zanesljivo, celo bolj resnično. Dejansko pa je seveda tako, da se stvar ne začne šele pri napravah drugega reda, ne digitalnih in ne analognih, tudi ne enostavno mehanskih, kot sta na primer šestilo ali ravnilo kot pripomočka pri risanju ravnih črt, temveč je moteč dejavnik – roka sama. O tem mislim govoriti najprej. Na vrsti je torej ovinek – od filmov, ki sprašujejo o resničnosti medijskih podob, prehajamo k znanosti (epistemologiji), ki se, če ne po definiciji, potem gotovo po konvenciji ukvarja z resnico, da bi se vprašali o statusu podob v religiji in v znanosti ter o tem, kaj je podobam v umetnosti, znanosti in religiji skupnega ter se od tam vrnilo k digitalnemu filmu in vprašanju, kako razumeti digitalne podobe. Predstaviti želim nekaj pojavov, ki so bistveno spremenili produkcijo in distribucijo gibljivih podob ter s tem samo razumevanje pojma film, ter skleniti z vprašanjem, ali ni morebiti vse to dokaz, da ni razloga za paniko, temveč je, ravno nasprotno, množenje produkcije in razpoložljivosti podob v avdiovizualni kulturi pozitiven pojav, saj je – podobno kot v znanosti – to, da je v produkcijo zajetih več ljudi in več naprav, jamstvo večje kvalitete in tudi večje zanesljivosti.

Vsekakor je situacija, ko se moraš bodisi odreči temu, da karkoli narediš, bodisi si prisiljen sprejeti, da je to, kar narediš, ničvredno, ker je nezanesljivo, goljufivo in lažnivo, enostavno rečeno – neznosna. Vanjo nas, hote ali ne, silijo teorije medijske manipulacije.

## 1.del MANIPULACIJA

Talibani, ki uničujejo kipe Bude, kritiki upodabljanja znanstvenih dejstev, glasniki manipulativnih postopkov medijskih upodobitev si niso tako zelo različni. Druži jih nasprotovanje podobam, pravzaprav njihovo UNIČEVANJE.

Uničevanje podob ima dolgo tradicijo, ima pa tudi svoje ime: ikonoklazem. Kako razumeti, da v sodobnem svetu takorekoč povsod naletimo na željo po uničevanju podob? Kako razumeti ikonoklazem?

Prvo, temeljno je seveda to, da se vsa tri zgoraj omenjena področja – teologija, umetnost in znanost – soočajo s krizo reprezentacije: ne morejo se ji odreči, ne morejo pa je tudi uničiti, celo oslabiti je ne morejo. Monoteistične religije, znanstvene teorije in sodobna umetnost nosijo v sebi protisloven impulz – vzpostavljajo podobe in znake ter jih obenem uničujejo. Res pa je tudi obratno. Ko podobe uničujejo, delajo nove – ko npr. Talibani uničijo kipe Bude, s tem proizvedejo nove podobe, o katerih poročajo vsi svetovni mediji. In ko Walid Ra'ad uničuje podobe, po

katerih smo si zapomnili dramatično mednarodno situacijo v osemdesetih letih prejšnjega stoletja, tako, da zanika televizijske upodobitve pričevanj domnevnih talcev, s tem proizvaja nove podobe, ki navdušujejo kustose mednarodnih razstav in občinstva kulturnih programov televizij. V ozadju tega je iskanje izvora absolutnega razlikovanja med resnico in lažjo: med domnevno čistim svetom, popolnoma ločenim od umetnih, človeških posredovanj – in umazanim svetom, polnim nečistih, umetnih, vendar fascinantnih pripomočkov človeške roke. Na eni strani je torej želja, da bi bili brez podob, da bi imeli čist, jasen, hiter, direkten dostop do boga, narave, resnice. Na drugi strani je dejstvo, da brez podob ne gre; samo s pomočjo posrednikov vseh vrst in oblik so nam bog, narava ali resnica sploh dostopni.

To, zadnje, je tisto, kar smo si dobro zapomnili od klasikov teorij vizualnega – podoba je vedno podoba nečesa –, medtem ko epistemologi znanosti, na primer Bernard Stiegler, to opišejo kot enostavno dejstvo, da bi tudi misel (kot nekaj najbolj efemernega) brez materialnega nosilca ne obstajala. Prav v tem smislu na tem mestu razumem podobo – kot vsak vpis, upodobitev, vsak znak, umetnino, ki deluje kot posredovanje, ki omogoča dostop do nečesa drugega.

Vprašanje je seveda, kako da je uničevanje podob v tem smislu tako pomembno? Še več – kako da uničevanje podob prav v intelektualnih krogih velja za največjo vrlino? In kako da uničevalci podob, ikonoklasti, istočasno proizvajajo nove podobe, sveže ikone, še večjo moč medijev, močnejše ideje, vplivnejše idole?

Sicer pa je ta dvojnost ena od klasičnih potez ikonoklazma. Neki Farel iz Neuchatla v Nemčiji je, na primer, požgal in uničil knjige in kipe iz neke katoliške cerkve; nekaj stoletij kasneje so njega počastili tako, da so mu postavili kip pred to isto izpraznjeno cerkvijo. Podobno se je zgodilo, ko so med španskim osvajanjem Mehike katoliški župniki zahtevali, da so kipe Marije postavljali na točno tistih mestih, kjer so prej stali uničeni poganski "idoli". Enkrateno, naravnost briljanten primer smo v zbirko paradoksnih ikonoklazma prispevali tudi Slovenci: Viba film, slovenski filmski studio – kako bi na tem mestu sploh lahko šli mimo tega –, je bil na samem začetku postavljen v izpraznjenih prostorih katoliške cerkve.

Morda pa je to predvsem znak, da so bili uničevalci sami v zadregi: da tudi sami pravzaprav niso bili tako zelo prepričani o smislu svojega ravnjanja. Kot bi že njim, na neki predzaznavni ravni najbrž, postalo jasno, da so s svojimi dejanji pravzaprav uničevali nekaj drugega ...

Zadnja leta je bilo v svetu zelo veliko razstav o ikonoklazmu, med njimi v Bernu in Strasburgu leta 2001 razstava o ikonoklazmu v srednjem veku ("*Iconoclasme. Vie et mort de l'image medievale*"), v Louvru pa leta 2002 *Slikarstvo kot zločin* ("*La peinture comme crime*"). Center za umetnost in nove medije ZKM v Karlsruheju je letos postavil razstavo, ki se od ostalih razlikuje po tem, da sam ikonoklazem jemlje za svoj objekt. Razstava IkonoCLASH poskuša izolirati čaščenje uničevanja podob in doseči, da ga ne vzamemo za samoumevnega, temveč se mu začnemo čuditi, o njem premišljevati ... To naredi tako, da se osredotoči, da izolira določeno gesto, namreč prav POTEZO ROKE, tisto, kar zastopa predpona mani v besedi manipulacija.

Razstavo sta postavila medijski teoretik, umetnik in kustos Peter Weibel ter epistemolog in antropolog znanosti Bruno Latour, ki sta se preprosto vprašala, kaj pomeni, če za posredovanje, za podobo, za inskripcijo

rečemo, da jo je povzročila človeška roka? Inskripcija/vpis je za Latourja vsaka transformacija, s katero se neka entiteta materializira v znak, arhiv, dokument, papir, sled – inskripcija je postopek materializacije. Latour v analizi posameznih praks pokaže, da v religiji in v znanosti velja za največjo kvaliteto, če ni posredovanja, ni dotika roke.

Za teologe so najbolj čaščene ikone acheiropoiete, dobesedno "niso narajene s strani človeka". Taki so Kristusovi obrazi, portreti device Marije, prt svete Veronike ...

Katoliška skupnost pozna veliko takih primerov ikon, ki se pojavijo brez vsakega posrednika, (kot da bi) padle z nebes. Če se za tako podobo slučajno izkaže, da jo je naslikal človek, to pomeni, da njena moč bistveno oslabi in da je omadeževan sam njen izvor. Torej, če tako podobo pripišemo roki, smo jo s tem pokvarili ali jo vsaj močno kritizirali. Bolj kot je mogoče z gotovostjo pokazati, da je določena podoba plod človeka, bolj šibka je njena povezava z resnico. Podobno velja za bistvo poteze, ki razkrije trik, to, da pokaže na izvir dela, na manipulatorja, goljufa, izvajalca v ozadju.

Podobno je v znanosti. Tudi tu je tisto, kar ima največjo vrednost – objektivnost – acheiropoiete, ni doseženo s strani človeške roke. Če slučajno opozorite na prisotnost človeka v znanosti, ste krivi, da ste omadeževali njeno objektivnost in onemogočili vsako zahtevo po resnici. Kdor izza podob, ki prinašajo znanstvena spoznanja, vidi na delu ljudi – znanstvenike v laboratoriju –, velja za uničevalca; tak je bil tudi sloves samega Latourja. Povsem neupravičeno, seveda, Bruno Latour pač ne sodi k zagovornikom relativizacije znanosti kot "družbene konstrukcije", čeprav so mnogi tako razumeli njegove antropološke analize dela v znanstvenem laboratoriju. To pa je tudi – v nasprotni smeri – dokaz, da je znanost mogoče ubraniti pred popolnim relativizmom, kamor jo silijo obtožbe "družbene konstrukcije," s sklicevanjem na to, da se človeška roka nikdar ni dotaknila podobe, ki jo znanost ustvarja. Kar je seveda popoln nesmisel. Pravzaprav je ravno obratno, nobene od podob, ki so v rabi v znanosti, bi ne bilo brez posredovanja znanstvenikov.

Znanstvene podobe ne veljajo za podobe, temveč za svet sam – o njih ni kaj reči, razen tega, da ugotovimo njihovo sporočilo, češ, "če bi bile to zgolj reprezentacije galaksij, atomov, svetlobe, genov, potem ne bi bile resnične, temveč skonstruirane" (Latour, str. 25). Po drugi strani pa je čisto jasno, da brez orjaških in dragih inštrumentov, brez velikih znanstvenih skupin, težkih finančnih dotacij in dolgoletnih izobraževanj znanstvenikov v teh podobah ne bi bilo kaj videti. Prav zato, ker so plod cele verige intervencij in posredovanj, so te podobe sploh v stanju biti tako blizu nečesa, čemur bi lahko rekli objektivna resnica.

No, in tu, na tem mestu, bi lahko našli vir za novo, drugačno razumevanje podob (in s tem novih, tudi digitalnih, načinov njihovega nastajanja in razširjanja, a o tem malo pozneje): več kot bo podob, ki smo jih naredili ljudje sami, več objektivnosti kot bomo vsi skupaj sposobni zbrati – bolj zanesljivo bomo lahko zaupali v njihovo prepričljivost.

Sodobna umetnost je drugačen primer. Tu ni dileme: podobe, inštalacije, *happeningi*, dogodki, muzeji ..., vse to je plod človeških rok. Tu, za razliko od religije in znanosti, ni nič *acheiropoiete*, ravno nasprotno, ekstremni naporji so vloženi za individualno, iz človeka izhajajočo kreativnost. Sodobna umetnost se kaže kot laboratorij, kjer preizkušajo vsako točko, iz katere sestoji kult podobe, slike, lepote, medijev, genija, preizkušajo paradoksnе učinke na publiko, analizirajo mimetično represen-

tacijo, vlogo platna, barve, analizirajo vse, od umetnin do samih umetnikov, podpisa, vloge muzejev, kritikov ... Kar je spet svojevrsten paradoks, saj iz hotenja, da bi se izognili moči tradicionalnega delanja podob, nastaja izvir novih podob, novih medijev, novih umetnin, skratka, novi načini, da bi pomnožili možnosti videnja. Bolj kot umetnost postaja sinonim za uničevanje umetnosti, več umetnosti nastaja.

Kako to razumeti? Seveda ljudje ne nehajo delati z rokami, ne nehajo producirati podob, inskripcij, vpisov vseh vrst, ne nehajo priklicevati in zbirati objektivnosti, lepote, božanstev, kot so to počeli v nekdanjih, v vmesnem času prepovedanih časih. Vprašanje pa je, kako naj s tem živimo?

Kako naj človek ustvarja bogove, resnico, svetost, umetnost, ne da bi obstajala legitimna pot, da to dela?

Seveda to vseeno počnemo. Oziroma, kot pravi Latour, če bi v zahodnem svetu ljudje res verjeli, da je definitivno treba izbirati med konstrukcijo in realnostjo (če bi bili ljudje konsekventno moderni), potem bi ne bilo religije, umetnosti, znanosti in ne politike. Kajti, kot smo rekli na začetku, posredovanja so povsod nujna. Če jih človek prepove, lahko postane nor, lahko postane fanatik – nima pa nobene možnosti, da bi lahko sledil zahtevi in se odločil med polarnimi opcijami: bodisi narejeno bodisi resnično. To je strukturna nemožnost, slepa ulica.

Večina sodobnih kritikov podob, ki ne morejo preseči te delitve, se najbrž niti ne zaveda tega, koliko izgublja, ko ustvarjalca sili v nemogočo izbiro – med človeško konstrukcijo na eni strani ter med pristopom resnici in objektivnosti na drugi.

Latour pravi, da prisostvujemo "miniaturizaciji" kritike: kritik je bil tako nekritičen, da ni opazil nujnosti posredovanja. Ena od napak kritikov manipulativnih podob je podobna tisti pri starejših ikonoklastih, da namreč naivno verjamejo v naivno verovanje. Za razliko od njih, na primer, umetnostni zgodovinarji zelo dobro vedo, da krščanske religiozne slike ne poskušajo kazati, temveč nasprotno, zamegljujejo pogled, ga zakrivajo, odvrtačajo. Pozornost usmerjajo drugam, da bi s tem verujoče prisilili, da se od ene podobe premaknejo k drugi ... Iz te serije je nam najbolj znan primer lobanje s Holbeinove slike *Ambasadorja*, ki jo izčrpno analizira Lacan – slike, kjer se z upodobljenim razkošjem ponuja premislek o minljivosti.

Podobno tudi znanstvene podobe – če so izolirane – nimajo referenta, ne govorijo o ničemer. Izolirana znanstvena podoba je brez pomena, ne reče ničesar, ne pokaže ničesar, ne dokaže ničesar – ker je znanstvena podoba, še bolj kot krščanska religiozna podoba, stavek z navodili, kako iti naprej, kako doseči nekaj drugega. Iz česar izhaja, da ni bolj absurdnega kot zoperstavljanje vidnega sveta znanosti in "nevidnega" sveta religije; obeh bi ne mogli dojeti brez podob, ki so na določen način razcepljene, ker vodijo naprej k drugim podobam.

Na tej točki je umetnost veliko bližje znanosti in religiji. Povezovanje podob s podobami, njih ponavljanje, nizanje, je bilo običajna praksa umetnosti že pred dobo njene tehnične reproduktibilnosti. Ena – posebna – oblika naslavljanja podob druge na drugo v svetu umetnosti je "intertekstualnost". Ta obstaja že v najbolj enostavnem povezovanju, ki je pomembno za definicijo avantgarde: takoj ko en tip podobe enkrat pride na dan, ga drugi ne morejo več kazati na isti način.

Znane epizode – na primer z mimetičnimi interpretacijami rabe ikon zgodovinskih totalitarizmov v delih skupin Irwin in Laibach in vsega gibanja Neue Slowenische Kunst – nas opozarjajo, da so seveda, na drugi strani, tudi v umetnosti še na delu kritiki, ki nikoli ne nehajo prisegati na "realnost", na "zvesto upodobitev", na "mimesis" – kot bi bilo možno čas zavrteti nazaj. Tudi sodobna zahodna umetnost ni rešena zahtev, ki prežijo na znanstvene in religiozne podobe, zahtev, ki se kažejo v tiraniji "čisto enostavno objektivne", "čisto reprezentativne", mimetične upodobitve.

Morda je prav zaradi tega v sodobni umetnosti toliko podob, toliko inštalacij in projektov, ki temeljijo na tem, da napadajo, nadomeščajo, uničujejo, kritizirajo, parodirajo ali se kako drugače naslavlja na druge podobe. Ko se sodobna umetnost sooča z zahtevami po mimetični reprezentaciji, jo spremlja prava veriga žrtvovanj – kot bi se bilo mogoče

idealu podobnosti iztrgati edino z uničenjem že obstoječih podob.

Seveda obstajajo tudi take umetnostne oblike in umetnostni pristopi, ki ne izhajajo iz razmerja med podobo in njenim uničenjem: ne, da se naslanjajo (ali ne naslanjajo) na mimesis, temveč razvijajo igre transformacije podob, verigo modifikacij, ki popolnoma spremenijo režim pogleda klasične, iz toka podob izločene, zamrznjene podobe. Tudi velik del potenciala, celo zgodovinskega potenciala Irwinov in v določeni mere celotnega gibanja Neue Slowenische Kunst temelji prav na tem, na podobah, ki tudi kot iste nikoli ne upodablja istega.

Zgodovinskega pravim zato, ker je razlika med ikonoklastičnim spreminjanjem, ki se stalno naslanja na moč uničevanja na eni strani, ter produktivnim nizanjem re-representacij na drugi strani, bistvena za sodobno umetnost. To, drugo, je tudi glavna prednost digitalnega filma.

## 2.del transformacija

Vstop digitalnih tehnologij v svet filma prinaša vprašanje, kaj se bo spremenilo. Odgovor je seveda že leta 1963 dal Godard.

"To je konec kina."

"Ne, kino bo trajal večno." (Godard, *Prezir/Le mepris*, 1963)

Drži oboje in tu bomo govorili le o vektorjih: na strani starega in na strani novega.

Na strani starega, torej klasičnega filma, je prvo, kar opazimo, to, da postajajo hollywoodski filmi vse bolj enostavni. Zapleti so omejeni na linearne situacije (dobri junak, zlobni junak, konflikt, dobri zmaga), enemu spektakularnemu prizoru sledi drugi, brez pravega razloga, liki so omejeni na nosilce akcije, skratka – vse je podrejeno temu, da bi film ujel izmuzljivo pozornost gledalcev.

Razlog, se zdi, je velika množica novih medijev, ki našo pozornost zajemajo do te mere, da preprosto nimamo več časa, da bi se posvečali kompleksnim narativnim strukturam. Natančnejši premislek pokaže, da je razlog pravzaprav nekakšna uničujoča mešanica tehnološkega in človeškega.

Tehnologije posegajo na področje produkcije in distribucije. Na ravni produkcije je ključno to, da razvoj računalnikov prinaša razvoj vse večjih kapacitet za obdelavo informacij. Pri filmu, na tem *high-end* koncu klasičnega, kinematografskega filma, to prinaša možnosti izjemnih zvočnih in vizualnih učinkov, kar pa seveda ni zastoj. V Evropi je velik podvig že, če posnamemo film za milijon dolarjev, medtem ko je v šestdesetih Godard mirno posnel film *Moški/ženska* (1966) za 150 tisoč dolarjev. Skromen hollywoodski film danes stane med 14 in 15 milijoni dolarjev, povprečen spektakel pa med 40 in 80 milijoni dolarjev, in to brez stroškov kopiranja, distribucije in promocije. To pa predvsem pomeni, da so samo projekti, za katere je jasno, da jih bo mogoče uspešno prodati, v Hollywoodu tudi zares realizirani.

Na ravni distribucije sama možnost predvajanja digitalnih filmov v kinodvoranah ni več vprašljiva. Je pa seveda veliko vprašanje, kateri filmi bodo prišli do tega, da bodo predvajani v kinodvoranah. Od šestdesetih do začetka osemdesetih je namreč vsak film, ki je bil posnet na 35-milimetrski filmski trak, prišel v kino, če ne zaradi drugega zato, ker je producent le tako lahko pokrival stroške. Televizija je bila medij za ponovitev – videokaset, DVD, kabla in interneta pa ni bilo. Danes so stroški za distribucijo in promocijo previsoki, zato je obratno kot v časih. Slovenija je velika izjema, pri nas še vedno snemamo filme za televizijo na super 16 mm, ali pač digitalno, in ob tem upamo na povečavo na 35 mm za distribucijo v kinu. Gledano globalno pa je situacija danes obratna: celo filmi, ki so narejeni za kino, večinoma končajo na televiziji. In temu se avtorji pač prilagajajo. Ker distribucija v kinu ni zagotovljena, je večina filmov danes narejenih za ekrane televizorjev. Celó v filmih, ki so posneti v formatu cinemascopa, so junaki samo na sredini kadra, medtem ko sta leva in desna stran prepuščeni ozadju; prednosti kompozicij širokega (*wide-screen*) formata niso več izkoriščene, prevladuje enostaven vizualen stil, ki ga je brez težav mogoče prevesti v standardni format televizije.

Močan vpliv televizije pa je opazen tudi drugje: MTV-jevski fragmenti-

rani način montaže postaja pravilo dram in akcijskih filmov, v komedijah prevladuje humor *sitcomov*, glede potencialno problematičnih tem pa prevladuje princip *talk showov*, npr. Oprah Winfrey, ki promovirajo ideologijo lažnega konsenza, pač po načelu, da vsaki izgubi ali konfliktu neizbežno sledita uspeh ali vsaj pomiritev.

Enostavna naracija je seveda tudi posledica tega, da je potrebno čim bolj izkoristiti posebne – digitalne – učinke, ter da je treba po drugi strani tudi povrniti stroške doseganja teh digitalnih učinkov, in to nas pripelje do ljudi. Za najbolj zanesljivo jamstvo povrnitve vloženih sredstev so se izkazali zvezdniki – Harrison Ford, Julia Roberts, Bruce Willis. Podobno je bilo v zvezdniškem sistemu klasičnega Hollywooda med dvajsetimi in petdesetimi leti prejšnjega stoletja, le da so bili zvezde in zvezdniki takrat s pogodbo vezani na studije. Danes so na svojem, zahtevajo lahko desetine milijonov dolarjev za to, da se sploh pojavijo, ker bodo ljudje preverjeno prišli gledat film, če so oni v njem. In ker so stroški igralcev visoki, postane nujna enostavna naracija – tako enostavna, da jo bo vsak v publiki gotovo razumel.

Film je torej danes bistveno drugačen od tistega, ki so ga mislili in prakticirali njegovi akterji v klasičnem obdobju. Ob teh spremembah pa prihaja tudi do sprememb, v katerih se predstave o tem, kaj je film, spreminjajo tudi posredno. Pravzaprav je učinek dvoznačen. Medtem ko na strani starega, recimo klasičnega kinematografskega filma vstop digitalnih tehnologij dejansko siromaši to, kar smo kot film poznali doslej, pa na strani novega digitalni film bogati in širi naše razumevanje filma daleč onkraj tega, kar smo kot film razumeli in poznali doslej.

Prva epizoda *Vojne zvezd* (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, 1999) in *Mumija* (The Mummy, 1999) sta bila med prvimi filmi, ki so bili v glavnih ameriških mestih predvajani v digitalnem formatu. Uspeh je bil ne glede na to izjemen, občinstvo pač ne vidi, da je filmskega zamenjal video projektor. Veliki filmski studii in distributerji so nad izginjanjem 35-milimetrskega formata navdušeni – izračunali so, da bodo na leto prihranili 1.2 milijardi dolarjev za kopije, transport in skladiščenje, ko bo klasično distribucijo zamenjal satelitski prenos digitalnega filma. Kinodvorane so seveda vse manj družabna središča, a to ni nov pojav; že v poznih 60-ih in zgodnjih 70-ih prejšnjega stoletja so (takrat zaradi televizije) družine ostajale doma. Poseben občutek pripadnosti skupnosti, ki se razvije v temnem prostoru kinodvoran, po eni strani torej izginja že desetletja, po drugi, kot cinefilija, ostaja za vedno. Ob tem pa seveda ne moremo mimo prednosti novih načinov gledanja filmov: pri DVD si lahko prilagajamo dolžino in intenzivnost gledalske izkušnje, da o bistveno večji dostopnosti sploh ne govorimo.

V zlati dobi filma, 40-ih letih prejšnjega stoletja, so bile samo kinodvorane. V petdesetih je prišla televizija, postopno so se pridružili računalniki, elektronski zasloni, mobilni telefoni in svetovni splet, danes praktično ni mogoče naštetih vseh kanalov distribucije avdiovizualnih vsebin.

V tem kontekstu je tudi praktično nemogoče vzpostaviti ločnico med filmom in tistimi avdiovizualnimi vsebinami, ki to niso. Seveda bi lahko vztrajali – v vsakem primeru bi slednjič pristali pri ugotovitvi, da se ob novih načinih gledanja filmov razvijajo tudi novi načini delanja filmov. Če se na strani starega (ki smo jo analizirali do tu in je še najbolj podobna pogledu iz kinodvorane) film v digitalni dobi kaže enostaven in ubog, je zunaj kinodvorane čisto drugače.

Prvo, kar opazimo, je, da postaja produkcija filmov bolj dostopna, osebna in spontana kot kdajkoli prej. In to ni kar tako. Film kot ena najmlajših umetnostnih oblik je namreč tudi usodno odvisen od tehnologije. Izumi so zgodovino filma spreminjali enako kot režiserji, igralci ali zvezde, vendar je bilo doslej tako, da je vsak korak na tej poti, recimo zvok ali barvni film, filmsko magijo naredil samo še bolj drago in nedostopno. Tokrat je drugače.

Tehnologija znižuje ceno filma in je ne zvišuje. Cene digitalnih video kamer in naprav za montažo so bistveno padle. Če je bilo še pred enim letom atrakcija, ko je bil montažni program Avid, ki ga ima v Sloveniji zgolj državni filmski studio, v bolj računalniško pismenih državah napredaj študentom, si letos lahko že za prvim vogalom nabavite zverino, ki je opremljena za montažo.

Trenutno pri razvoju *low tech* rab digitalnih medijev naletimo na veliko primerov, kjer avtorji komercialne platforme izkoriščajo za avtorske projekte. Na eni strani so to različne oblike eksperimentiranja z interaktivnostjo in prenašanje podob v živo v različnih oblikah, a to se zaradi svoje enkratnosti odvija zgolj v okviru galerij, medtem ko nas zanimajo bistveno širši distribucijski kanali. Tu je osnova, še naprej, forma filma, ki pa tokrat temelji na enostavnem izračunu. Da bi posneli kratek film na filmskem traku, potrebujete več kot deset kolotov 16-milimetrskega filmskega traku, plačati morate razvijanje, potrebujete najmanj teden dni montaže, en dan zvočne obdelave v studiu, narediti morate končno kopijo – kar stane okrog 5 milijonov tolarjev. Če bi hoteli isti film posneti na DV, morate kupiti kasete, ki jih lahko vedno znova prenesnete. Kamera, ki zmora sliko, sestavljeno iz milijon točk (bistveno več od televizijskih 625), stane okrog 300 tisoč Sit, razvijanja ni, montirate pa lahko na svojem računalniku (zgoraj omenjena zverina), ki vas, skupaj s programom, stane 200 tisoč Sit – to pomeni, da lahko za pol milijona Sit posnamete kolikor filmov hočete<sup>1</sup>.

Ker mnogi razmišljajo na ta način, je obseg produkcije gigantski, zajema pa vse, od kratkih animacij in bizarnih impresionističnih video manipulacij do trdih dokumentarcev in klasičnih celovečercerov – dejstvo je, da nič od tega ne bi obstajalo, ko bi nova tehnologija ne omogočila ustvarjalcem, da znižajo stroške, ali jim dala idejo, da naredijo nekaj novega. *Tišina* (Silence) je en tak primer, kratek film Brenta Simsa in Johna A. Taylorja, ki je bil predvajan leta 1998 na filmskem festivalu v Cannesu. Znamenit je postal zato, ker je posnet s kamero Nintendo Game Boya, govori o pianistu, ki trpi zaradi smrti ljubljene osebe, stal je 100 dolarjev, izgleda pa zelo grobo in na čuden način spominja na čase nemega filma.

*Zadnja oddaja* (The Last Broadcast) je celovečerec, ki so ga tudi predvajali leta 1998 v Cannesu, posnet je bil za 800 dolarjev, predvajali pa so ga kar prek satelitske povezave. Danes je ta film bolj znan kot nekakšna nesojena *Čarovnica iz Blaira* (The Blair Witch Project, 1999). Vsebina filma je namreč zelo podobna, poleg tega pa je – za razliko od *Čarovnice iz Blaira* – dejansko posnet z digitalno kamero, le da nikoli ni dobil distributerja.

Snemanje poceni filmov z digitalno opremo se je razvilo v pravo gibanje – iz San Francisca in Seattla se je razširilo po kleteh in stranskih ulicah mest, kot so New York, Baltimore, Houston in Pittsburgh, hitro pa je seglo tudi prek oceana. Filmski klubi Exploding Cinema so nastajali po Veliki Britaniji, segli so do Amsterdama, predstavitev je bila celo v Beogradu. Skupnost seveda povezujeta internet in svetovni splet, kjer se množijo spletne strani (atomfilms.com, thebitscreen.com, ifilm.net), ki so posvečene *strimanju* kratkih filmov in poceni animiranih gagov, vse več je tudi temu posvečenih diskusijskih skupin.

Komunikacijske povezave so vedno bolj prepustne, računalniki vse močnejši – ko to besedilo pripravljam za objavo (2003), samo še bolj kot v času JFŠ (2002). Vrnitve ni. Svetovni splet postaja vse resnejši kanal za distribucijo in hkrati možnost za predvajanje filmov. Ob vsej svoji zadržanosti do rabe besede prvi pri analizi rab tehnologij tu mimo tega ne morem. Prvič v zgodovini gibljivih slik je ljudem dana možnost, da snemajo, montirajo, celo javno razširjajo in predvajajo svoje vizije.

Seveda so spremembe do danes posegle globoko v *mainstream*. Dogma je dovolj razvpit primer, koristil pa bo podatek o tem, da je ob vsej retoriki invencija tudi finančno utemeljena: film Thomasa Vinterberga *Praznovanje* (Festen, 1998), ki je eden prvih digitalnih celovečernih filmov, je prinesel več kot milijon dolarjev dobička. *Čarovnica iz Blaira*, hit poletja 1999, je tudi dovolj znan fenomen, bo pa – tokrat zaradi natančnosti glede rab posameznih tehnologij – koristen fanovski podatek, da sam film kljub nekakšnemu "digitalnemu" renomeju sploh ni bil posnet z digitalno kamero, temveč na Hi-8 video in 16-milimetrsko filmsko kamero. Res pa je imela pri njem mreža za digitalen prenos podatkov, pač internet, vlogo promocijskega kanala – kar seveda pritrjuje tezi, da tudi spremembe na področju distribucije prispevajo k transformaciji pojma filma. Danes je seveda celovečernih filmov, ki nastanejo z digitalnimi kamerami, vse več, prav tako je spletnih strani, kjer je možno raz-

širjati in predvajati kratke digitalne filme, praktično nešteto (klasika ostajata zgoraj omenjena atom in ifilm). Ob specializiranih festivalih (npr. potujoči Digital Film Festival) tudi veliki filmski festivali v svoj program vključujejo digitalne filme, festival v Cannesu pa je, kot rečeno, leta 1998 tudi začel z distribucijo filmov prek satelita. Teorija lovi ritem – filmski in TV oddelek New York University je v svoj predmetnik že vključil digitalni film.

Prilaganje univerz, festivalov in celovečernega filma – treh temeljnih ustanov klasičnega filma – je najbrž impresiven podatek o vplivu, ki ga imajo digitalne tehnologije na usodo filma. Še bistveno bolj zgovoren pa je antropološki pregled dogajanja, ki področje filma širi prek meja omenjenih institucij. Poglejmo tri take primere.

**Primer 1** – AtomFilms. Finec Mika Salmi, glasbenik, je ves dobiček od svoje prve plošče vložil v lastno produkcijsko in distribucijsko hišo, ki nudi dostop do kratkih filmov in digitalnih medijev na svetovnem spletu. Prepričan, da priložnosti za projekcijo kratkih filmov ni dovolj, ljudje pa bi jih definitivno radi videli, je začel v okviru AtomFilms proizvajati tudi izvirno animacijo, od letos (2002) pa ima tudi AtomTelevision, kabelsko televizijo, ki predvaja kratke filme vseh vrst, in seveda novice o avtorjih, produkcijah in podobno.

Od samega začetka je bila najbolj popularna stvar na spletni strani AtomFilms animacija z imenom "Micro Gerbil 2000": animirana podoba ribe, ki se prahi na mikrovalovki, maha z repom, se pači in vas izziva – če ste kliknili na gumbe mikrovalovke, se je riba scvrta in izstopile so ji oči.

Podobna je bila serija Fishbar, različne animacije fotografij dveh velikih lososov, ki nosita klobuke in se pogovarjata v slangu pivcev piva.

**Primer 2** – Honkworm International. Serijo Fishbar so oblikovali v skupini Honkworm International, ki sta jo ustanovila bivši uslužbenec velikega računalniškega podjetja in oblikovalec računalniških iger. Zasloveli so z bizarnimi 2- do 3-minutnimi klipi, ki so jih prodajali sponzorjem za objavo na spletnih straneh velikih ponudnikov. Leta 1997 je njihovo animacijo za Sushi bar npr. predvajal MTV. Praviloma reč deluje tako, da velika podjetja, ki se želijo promovirati na spletu, naročijo animacije, ki jih potem kot *bannerje* predvajajo na spletnih straneh drugih podjetij – ta na ta način vsebine, ki jih potrebujejo za na internet, dobijo zastonj, saj jih financirajo sponzorji.

Časi, ko so se ambiciozni avtorji s scenariji ponujali hollywoodskim *tycoonom*, so torej mimo, zdaj lahko svoja dela razširjajo in ustvarjajo sami. Motiv ribe, ki ji izstopijo oči, ali pač dveh lososov, ki kvantata, ni ravno svetel model prihodnosti filma, a ga tako tudi ne kaže razumeti. Govori o tem, da ima potrošnja vsebin na internetu drugačne zakonitosti od medijev, ki smo jih poznali doslej. Model televizijskega toka, ki ga veliki proizvajalci avdiovizualnih vsebin po inerciji jemljejo za zgled pri osvajanju interneta, že v primeru same televizije ne deluje več<sup>2</sup>, poleg tega pa spletne strani s svojo dvodimenzionalno statičnostjo dodatno zapletajo situacijo. Kot pravijo pri Honkwormu – vprašanje je, zakaj bi kliknil na tole? Vsiljivost "spama", ki jo pozna vsak, ki se je kdaj priklopil na svetovni splet, dokazuje, da je problem danes samo še večji, in da riba, ki poka frise, sploh ni slaba pogruntavščina.

**Primer 3** – Mark O'Connell je avtor digitalnega "filma brez filma". Čeprav prisega na geslo, da je "televizija že davno mrtva," je snov za svoje filme dobil prav na televiziji. Dobesedno. S televizije je namreč presnel vse, kar mu je padlo v oči. Izbrane odlomke je potem prenesel na trdi disk računalnika in začel ustvarjati – podobe je predelal, razporedil, opremil z glasbo in posnel na kaseto oziroma zapekel na CD. Njegova dela končajo v galerijah, redkeje na festivalih – ko je leta 1996 eno svojih del po e-mailu poslal na Edinburški Filmski Festival, so rekli, da je bilo to prvič. Tudi sam pravi, da noče biti filmar, ne nazadnje svoja dela dejansko naredi brez kamere – uporablja zgolj računalnik, s katerim reciklira podobe.

Danes veliki studii in filmski festivali sicer sprejemajo digitalni film, a za O'Connella digitalni film ni film. Obravnava ga kot množico digitalnih informacij in se sprašuje, kaj lahko s tem naredi takega, kar bo res novo. Hollywood in televizija poznata zelo specifičen način organizacije vizualnih informacij. Tako globoko se je naselil v nas, da ga jemljemo za naravnega, vprašanje pa je, ali si lahko zamislimo možnosti zunaj tega konteksta? O'Connerju je model takšne možnosti glasba. Išče način, ki bi bil na področju vizualnega podoben temu, kar je digitalna tehnologija omogočila na področju delanja glasbe: nov tip naracije, nov tip organizacije vizualnih informacij. Produktivno rabo podob.

## projekcija

O'Conner ni edini<sup>3</sup>, gotovo pa predstavljajo njegova dela enega od bolj nazornih primerov kreativne rabe danih podob na področju, ki – hotel ali ne – ostaja domena filma. Dilema med konstrukcijo in realnostjo zanj ne obstaja, ne zanimajo ga posamezne podobe, temveč njihova medsebojna razmerja. Nenazadnje prav ta vektor, to smer, odpirata že prime-ra, ki smo ju omenili na začetku. Tako *Pariška komuna* kot *Talec kaže-ta*, da prevara (tudi ko res gre za prevaro) ni učinek same podobe, tem-več strogo določenih kodov televizijske artikulacije. Problem torej ni sama podoba, temveč odnos do podobe. Med ikonoklazmom, kot odpo-rom do podobe, in odporom do statične podobe, kot možnosti produktivnega oblikovanja novih podob in njihovih medsebojnih razmerij, defi-nitivno ponujam to, drugo, kot pozitiven vektor razvoja digitalnega filma.

Kontrast med enim in drugim, starim in novim, med *high end* načinom delanja filmov na eni in *low end* na drugi strani je namreč vse preveč lahko razumeti kot kontrast med izumetničenostjo in resničnostjo – kontrast, ki je osnova odpora do podobe. Hollywood in spremembe, ki smo jih opisali na *high-end* strani filma, kritiki najpogosteje ponavljajo prav tezo o tem, da zaradi izjemnih tehnoloških možnosti hollywoodske filmske podobe postajajo popolnoma sintetične, in ker v njih praktično nič ni nemogoče, jim nihče več ne verjame. Na drugi strani ni lažjega kot celotno *low-end* produkcijo, vključno z O'Connerjem, Honkwork International in AtomFilms, uvrstiti ob bok Zapruderjevemu filmu in posnet-kom Rodneyja Kinga, v plemenito tradicijo vnašanja realnosti v zlagano idilo hollywoodskega iluzionizma.

Za nas je to še posebej vabljivo. Prvič je, kot rečeno, ikonoklazem vpisan v temelje slovenske filmske kulture, saj je filmski studio nastal na ruševih- nah uničenih religioznih ikon, kot znak zmage razuma nad ideologijo, resnice nad lažjo, tako da smo skoraj predestinirani za to, da nove mož-nosti digitalnega filma prepoznamo za resnico. Drugič je v film sam vpisana ta delitev, začeniši z mitskim "prvim" – dvojcem fantastike Mé-liësa in realizma bratov Lumière. Tretjič pa najboljši primeri rabe digitalnega filma sami prinašajo dovolj prav takih podtonov. Idealen pri-mer je Kiarostamijev legendarni podvig, ko je kamero pustil, da je potovala in snemala po Afriki, pripeta za tovornjak. Naravnost idealna snov za zagon ideologije konstrukcije kot nasprotja resnice: ideologija nepo-sredovane resnice – MANIpulacije –, se pravi tega, da je človeška roka odveč. Dejansko je ni več, vrača se *acheiropoiete*.

Seveda ne gre za to, da je z digitalnim filmom roka odveč, z njim preprosto lahko nastaja več podob kot kdajkoli prej. Na ta način se digitalni film uvršča med tiste vizualne umetnosti, ki možnost kreacije podob predvsem razumejo kot možnost kreacije dinamičnih in spreminjajočih se verig podob, ki obstajajo zato, da bi nas – ne odvrnile od drugih podob, temveč da bi nas, nasprotno, lahko napotile na druge podobe. •

## Opombe

1 Izračun je iz januarja 2004 – še pred enim letom bi bil znesek najmanj enkrat večji, kar samo dokazuje hitrost, pa tudi zanesljivost procesa, s katerim digitalni film v produkcijo gibljivih podob vključuje vedno večje število ljudi.

2 Odkar digitalni sprejemniki (t.i. *set top box*) omogočajo snemanje in poljubno predvajanje posameznih vsebin oziroma programov, ki jih predvajajo televizi-je, je televizijski tok, nekoč "pojem" televizije, preteklost).

3 Natančnejšo analizo sodobnih umetniških projektov, ki raziskujejo možnosti (re)organizacije vizualnih informacij na osnovi digitalizacije (hranjenja) podob, sem opravila v besedilu *Wir Haben Keine Zeit (Die Zeit Hat Uns): Ueber die Neue Materielle Kultur des Erinnerns* v knjigi "The Crono-Files: from Time-based Art to Database", ur. M. Rosen in C. Schoen, Lothringer 13, Muenchen in Revolver, Frankfurt am Main, 2003

## Literatura:

Bruno Latour, *Iconoclash, Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkrieges?*, Merve Verlag Berlin 2002

Bernard Stiegler, *La croyance de Regis Debray*; v *Le Debat*, maj-avgust 1995, številka 85.

## uvod

Kako računalniki in računalniško razmišljanje vplivajo na naše razumevanje gibljivih podob? Ali filmskemu jeziku ponujajo nove možnosti? Vodijo k razvoju povsem novih oblik filma? V tem besedilu bom raziskal tri nove smeri (izmed mnogih) v filmskem jeziku – ali, bolj splošno, jeziku gibljivih podob –, ki so jih spodbudili računalniki in z njimi povezan preskok v razmišljanju. Prva smer zadeva časovno strukturo filmskega jezika; druga se ukvarja s prostorsko organizacijo znotraj robov slike, tretja pa s količino informacij v tridimenzionalnem prostoru znotraj te slike. Skratka, prva smer zadeva čas, druga površino in tretja prostor.

Primeri, ki jih bom navedel, so z različnih področij, ki uporabljajo računalniško generirane ali obdelane gibljive podobe: digitalni filmi, spletni filmi, hipermediji in spletne strani. Skušal sem se izogniti tipičnemu pristopu v razpravah o novih medijih, ki se ponavadi osredotoča le na najnovejša dela in pozablja na svojo lastno preteklost. Za primere sem namenoma izbral dela, ustvarjena v devetdesetih letih, ki so si po mojem mnenju že ustvarila ugled "klasik" novih medijev: med drugimi spletna stran *My boyfriend came back from war!*, Olia Lialina, 1996; cd-rom *Flora petrinularis*, Jean-Louis Boissier, 1993; digitalna filma Christiana Boustanija *Brugge* (1995) in *Viagem* (1998).

## nova časnost: zanka kot narativni pogon

Vse predkinematografske naprave devetnajstega stoletja do Edisonovega Kinetoskopa so delovale na osnovi kratkih zank. Ko pa je "sedma umetnost" začela zoreti, je zanko prepustila domenam nižje umetnosti, kot so izobraževalni filmi, pornografski *peep show* in animirane risanke. Nasprotno se je narativni film repetitiji izogibal in, kakor v večini sodobne zahodnjaške fikcijske oblike, gojil predstavo o človeškem obstoju kot linearnem toku, sestavljenem iz številnih edinstvenih dogodkov. Rojstvo filma iz forme zanke se je v njegovi zgodovini odigralo vsaj še enkrat. V enem izmed prizorov filma *Mož s kamero* (Čelovek k kinoapparatom, 1929) nam Džiga Vertov pokaže snemalca, ki stoji na premikajočem se avtomobilu. Med vožnjo snemalec vrti ročico na kameri. Ta zanka, repeticija, ki jo ustvari krožno gibanje ročice, sproži vrsto dogodkov – zelo osnovno naracijo, ki je obenem nadvse sodobna: kamera potuje skozi prostor in beleži vse na svoji poti. Vertov posnetke montira s posnetki premikajočega se vlaka in zdi se, da namiguje na prvinski prizor filma. Kamero postavi celo tik ob tračnice, tako da vlak večkrat povozí naš pogled in na ta način poustvari grozo, ki jo je menda doživljala publika Lumièreovega prvega filma – vlak nas znova in znova zdrobi.

Zgodnji digitalni filmi devetdesetih let so si s predkinematografskimi napravami delili omejitve shranjevalnega prostora. Verjetno je bila prav zato v prvotni uporabniški vmesnik računalniškega predvajalnika QuickTime vgrajena funkcija zadržnega predvajanja (*loop playback function*), kar ji je dalo težo funkcije "predvajaj" (*play*) klasičnega videorekorderja. Različno od filmov in videokaset so torej računalniški filmi QuickTime mišljeni za predvajanje naprej, nazaj ali v zankah. Tudi računalniške igre so se pogosto opirale na zanke. Ker vseh likov ni bilo mogoče animirati v resničnem času (*real-time*), so ustvarjalci shranili kratke zanke gibanja likov. Na primer: sprehanje sovražnega vojaka ali pošasti naprej in nazaj, ki se v določenih trenutkih igre prekine. Na zanke se je močno zanašala tudi spletna pornografska industrija. Mnoga spletna mesta so se ponašala z neštetiimi "kanali", ki naj bi predvajali celovečerne filme ali posnetke v živo, v praksi pa so le znova in znova predvajala kratke (približno minutne) zanke. Včasih so nekaj filmov zmontirali v več kratkih zank, ki so nato postale program sto, petsto ali tisoč kanalov.

Zgodovina novih medijev nam govori, da strojne (*hardware*) omejitve nikoli ne izginejo: razvoj jih na enem področju odpravi, a se kaj kmalu pojavijo drugje. S povečevanjem hitrosti mikroprocesorjev (CPU) in uveljavitvijo zmogljivih podatkovnih nosilcev, kot sta CD-ROM in DVD, je uporaba zank v hipermedijih upadla. Vendar pa spletni virtualni svetovi, kot je na primer Active Worlds, zanke uporabljajo pogosto, saj jim njihova cenenost (v smislu računske zahtevnosti in pasovne širine internetne povezave) omogoča način za dodajanje "življenja" v okolja geometrijskega videza.

Ali lahko zanka postane nova narativna oblika, primerna za računalniško dobo? Spomniti se moramo, da zanka ni povezana le z rojstvom filma, temveč tudi z rojstvom programiranja. Programiranje vključuje spreminjanje linearne toka podatkov s kontrolnimi strukturami, kot so *if/then* in *repeat/while*; zanka je najosnovnejši element teh struktur. Večina računalniških programov je zasnovana na ponavljanju skupine korakov, ki ga nadzoruje glavna zanka programa. Če pogledamo pod uporabniški vmesnik in sledimo izvajanju tipičnega računalniškega programa, vidimo le inačico Fordove tovarne, kjer ima zanka vlogo tekočega traku.

Kakor prikazuje praksa računalniškega programiranja, se zanka in zaporedni tok ne izključujeta. Računalniški program teče od začetka do konca z izvajanjem zaporedja zank. Ena od ilustracij sodelovanja teh dveh časovnih oblik je Möbius House nizozemske skupine UN studio/ Van Berkel & Bos<sup>2</sup>. V tej hiši so funkcionalno različna področja drug za drugim sestavljena v obliki Möbiesovega traku in torej sestavljajo zanko. Ko nas naracija dneva

vodi od ene dejavnosti do druge, se prebivalci hiše selijo iz področja v področje.

Tudi klasična celična animacija združuje naracijo in zanke. Animatorji si prihranijo delo tako, da elementarna dejanja, kakor so premik noge, roke ali oči, sestavijo v kratke zanke. V tipični risanki dvajsetega stoletja večino gibanja predstavljajo zanke. Ta princip je pripeljan do ekstreme v filmu *Tango* (1982) avtorja Zbignewa Rybczynskega. Rybczynski igrani del podredi logiki animacije in vsakemu liku v prostoru dodeli pot v obliki zanke. Z dodatnim sestavljanjem zank se ustvari kompleksna časovna struktura, katere "obliko" narekuje več naracij. Film se začne v prazni sobi; nato se trajektorije lika posamično nalagajo čez sobo. Konec filma je zrcalna podoba njegovega začetka: v obratnem vrstnem redu se trajektorije druga za drugo izbrišejo, dokler soba ne ostane prazna. Da gre za metaforo napredovanja človeškega življenja (rodimo se sami, postopoma zgradimo odnose z drugimi ljudmi, sčasoma pa spet sami umremo), potrjuje še ena naracija: prvi lik, ki se pojavi v sobi, je fantek, zadnji lik je starka.

Koncept zanke kot "pogona" naracije je postal osnova interaktivnega TV programa *Akvaario* (1999), ki so ga ustvarili študenti Media Laba na helsinški University of Art and Design<sup>3</sup>. Drugače od mnogih projektov, povezanih z novimi mediji, ki poskušajo sestaviti konvencije filma, tiska in HCI-ja<sup>4</sup>, poskuša *Akvaario* ohraniti zvezen tok naracije tradicionalnega filma in mu dodati le interaktivnost. Ob računalniški igri *Johnny Mnemonic* (1995) in pionirski interaktivni računalniki inštalaciji Grahama Weinbrena v osemdesetih letih je *Akvaario* redke primer naracije novega medija, ki se ne zanaša na oscilacije med neinteraktivnimi in interaktivnimi deli.

Po konvencijah, ki so jih postavile računalniške igre kakor *Tamagotchi* (1996), program televizijskemu gledalcu omogoča, da upravlja z izmišljenim človeškim likom<sup>5</sup>. V večini posnetkov opazujemo lik med različnimi vsakdanjimi dejavnostmi v stanovanju: prehranjevanje, branje knjige, bolščanje v prostor. Posnetki se izmenjujejo po konvencijah klasične televizijske in filmske montaže. Na prvi pogled je celota videti kakor zelo dolg konvencionalen film, vendar posnetke iz baze podatkov več stotih posnetkov v resničnem času izbira računalniški program. Gledalec ima na spodnjem delu zaslona ves čas na voljo štiri gumba, s katerimi izbere motivacijo lika. Na podlagi pritisnjenega gumba računalniški program izbere serijo določenih posnetkov, ki sledijo. Zaradi vizualne, prostorske in referenčne nezveznosti med posnetki, ki je tipična za klasično montažo, gledalec celoto razume kot konvencionalno naracijo. Televizijski ali filmski gledalec ne pričakuje, da dva zaporedna posnetka nujno prikazujeta isti prostor ali da si zvezno sledita v času. Zato lahko *Akvaario* z izbiranjem med posnetki v bazi podatkov sestavi neskončno naracijo. Zadostno zveznost tako nastali naraciji zagotavlja dejstvo, da skoraj vsi posnetki kažejo isti lik.

*Akvaario* je eden izmed prvih primerov tega, kar bi rad poimenoval "naracija baze podatkov". Gre za naracijo, ki v celoti izkorišča mnoge odlike organizacije podatkov v bazi podatkov. Zanaša se na možnost mnogoterne klasifikacije vnosov v bazi podatkov, razvrščanje vnosov ter zvezen in zaporeden prikaz le-teh.

V *Akvaariu* je zanka stik med linearno naracijo in interaktivnim nadzorom. Ko se program začne, si manjše število posnetkov sledi v zanki, dokler gledalec s pritiskom gumba ne izbere motivacije lika in zanko pretvori v naracijo. Ponavljajoče se posnetke zamenja nova skupina posnetkov, ki brez ponovne gledalčeve intervencije kmalu spet postanejo znaka. V *Akvaariu* se naracija rodi iz zanke in se vanjo vrne. Zgodovinsko rojstvo sodobnega fikcijskega filma iz zanke se vrača kot pogoj za njegovo ponovno rojstvo v interaktivni obliki. Uporaba zanke ni

več arhaični ostanek evolucije filma, temveč se v programu *Akvaario* kaže kot nova časna estetika računalniškega filma.

Na povsem drugačen način formo zanke uporabi Jean-Louis Boissier na zgoščenki *Flora petrinsularis* (1993). CD-ROM je zasnovan po predlogi Rousseaujevih *Izpovedi*<sup>6</sup>. Na začetnem zaslonu bele barve vidimo oštevilčen seznam. Pritisk z miško na katero od postavk seznama razdeli zaslon na dve okni, ki sta postavljeni drugo ob drugem. V vsakem oknu se predvaja ista zanka posnetkov, vendar s časovnim zamikom. Tako se slika v levem oknu lahko pokaže malenkost pred isto sliko v desnem oknu ali obratno – kot bi skozi okni potoval nevidni val. Nevidni val se dobesedno materializira, ko kliknemo v okni, saj nas klik premakne na nov zaslon, ki prav tako vsebuje dve okni, ki prikazujeta zanko ritmično nihajoče vodne površine. Ti dve zanki si lahko predstavljamo kot dve sinusoidi, ki sta fazno zamaknjeni; novonastala struktura deluje kot "meta-besedilo" strukture prejšnjega zaslona. Z drugimi besedami: zanki nihajoče vodne površine predstavljata diagram korelacije med posnetki iz prejšnjega zaslona, podobno kot sta Marey in Gibson v filmskih študijah na začetku dvajsetega stoletja izdelovala diagrame človeškega gibanja.

Vsak miškin klik razkrije novo zanko in gledalec postane montažer, a ne v tradicionalnem smislu. Ne ustvarja namreč enotne narativne sekvence z zanemarjanjem neuporabljenega materiala, temveč drugo za drugo prikazuje mnoge ravnine začnih posnetkov, za katere se zdi, da se dogajajo hkrati – mnoštvo ločenih, a soobstajajočih časnosti. Gledalec-montažer ne reže, temveč preureja. V prizoru Vertova zanka ustvarja naracijo, v *Flora petrinsularis* pa gledalčevi poskusi ustvarjanja zgodbe vodijo v zanko.

Strukturo zank v *Flora petrinsularis* je koristno analizirati z uporabo teorije montaže. Ponavljanje podob v dveh soležnih oknih bi lahko interpretirali kot Eisensteinovo ritmično montažo, vendar obenem Bossier montažo na nek način "razstavi". Posnetki, ki bi si pri klasični časovni montaži sledili drug za drugim, se tukaj pojavljajo prostorsko drug ob drugem. Poleg tega avtor ni določil le ene mogoče strukture: posnetki se lahko pojavijo v različnih zvezah, kajti sproži jih uporabnik s premikanjem miške nad okni.

Obenem v tem delu najdemo tudi tradicionalno časovno montažo. Premik s prvega zaslona, ki kaže bližnji posnetek ženske, na drugi zaslon z vodnimi ploskvami, in nazaj, si lahko razlagamo kot tradicionalno vzporedno montažo. V filmu vzporedna montaža prehaja med dvema subjektoma; v prizoru avtomobilskega pregona tako montaža sestavlja posnetke lovca in preganjanega. V *Flora petrinsularis* so vodni posnetki vedno skriti "pod" prvo skupino posnetkov; torej ohranja logiko soobstajanja namesto za film tipičnega nadomeščanja.

Zanka, ki na mnogih nivojih sestavlja *Flora petrinsularis*, postane metafora za človeško hrepenenje, ki ne more nikoli doseči razrešitve; razumemo pa jo lahko tudi kot komentar na filmski realizem. Kakšni so minimalni pogoji za ustvarjanje vtisa realnosti? Bossier pokaže, da za iluzijo linearnega časa in življenja travnika, rastline ali potoka zadostuje le nekaj posnetkov, sestavljenih v zanko.

Steven Neale pojasni, kako zgodaj je film svojo avtentičnost dokazoval s prikazovanjem gibajoče narave:

Kar je manjkalo [na fotografijah], je bil veter, prvi namig na realno, naravno gibanje. Odtod obsesivna sodobna fascinacija ne le z gibanjem, ne le z obsegom, temveč z valovi in pršcem, z dimom in ognjem.<sup>7</sup>

Kar je bilo za zgodnji film največji dosežek in ponos – natančen zapis gibanja narave –, postane za Bossierja predmet ironične in melanholične simulacije. Tistih nekaj sličic se spet in spet ponavlja v zanki; vidimo malenkost premikajoče se travne lističe, ki se ritmično odzivajo pih-

ljanju neobstoječega vetra. Piš še najbolj podpre ropot računalniškega predvajalnika, ki iz zgoščenke bere podatke.

Morda nenamena se simulira še nekaj: računalnik ni sposoben zadosti hitro obdelati podatkov iz zgoščenke, zato se predvajanje znova in znova zaskoči. Podobe se zato na zaslonu premikajo v neenakomernih izbruhih, pospešujejo, upočasnjujejo se s skoraj človeško nerednostjo. Kakor da jih v življenje ni prebudila digitalna naprava, temveč človek, ki skoraj pred stoletjem in pol vrti ročico zootrop-a.

## prostorska montaža in makrokine- matografija

Film *Flora petrinsularis* deluje na principu zanke, lahko pa ga lahko vidimo tudi kot korak proti temu, kar bom poimenoval prostorska montaža. Namesto tradicionalnega enovitega posnetka Bossier uporablja dva soležna posnetka. To bi bil lahko najpreprostejši primer prostorske montaže. Na splošno vključuje prostorska montaža večje število slik, lahko različnih velikosti in proporcij, ki se obenem kažejo na zaslonu. To samo po sebi seveda ni montaža; logiko prostorske in časovne razporeditve slik ter njihove medsebojne odnose in razmerja mora izdelati avtor.

Prostorska montaža predstavlja alternativo tradicionalni časovni filmski montaži, tako da tradicionalni zaporedni način zamenja s prostorskim. Fordov tekoči trak se zanaša na razporeditev produkcijskega procesa na ponavljajoče se, zaporedne, preproste postopke. Enak sistem omogoča obstoj računalniškega programiranja: računalniški program razdeli nalogo v serijo preprostih osnovnih operacij, ki se izvajajo druga za drugo. Logiko industrijske proizvodnje uporablja tudi film. Vse mogoče načine naracije je zamenjal s sekvenčno naracijo – tekoči trak posnetkov, ki se na zaslonu pojavljajo posamično. Izkazalo se je, da je sekvenčna naracija še posebej nezdržljiva s prostorsko naracijo, ki je stoletja igrala pomembno vlogo v evropski vizualni kulturi. Od ciklusa Giottovih fresk v Cappella dell'Arena v Padovi in Courbetove slike *Pogreb* v Ormansu so umetniki predstavljali množvo ločenih dogodkov znotraj enega samega prostora (naj je to navidezni prostor slike ali dejanski prostor arhitekture), ki ga lahko gledalec dojamemo hkrati. V primeru Giottovega ciklusa fresk in tudi pri mnogih drugih ciklusih fresk in ikon je vsak posamezen dogodek okvirjen zase, čeprav jih lahko vidimo vse obenem. V drugih primerih so različni dogodki predstavljeni, kakor bi se dogajali znotraj enega samega slikovnega prostora. Včasih so časovno ločeni dogodki, ki tvorijo eno naracijo, upodobljeni na eni sami sliki. Še pogosteje je predmet slike postal izgovor za prikaz mnogih ločenih "mikro-naracij" (Hiëronymous Bosch in Pieter Bruegel). V nasprotju s filmsko sekvenčno naracijo so pri prostorski naraciji vsi "posnetki" gledalcu dostopni hkrati. Kakor animacija devetnajstega stoletja tudi prostorska naracija v dvajsetem stoletju ni povsem izginila, vendar pa je, kakor tudi animacija, postala del manjšinske oblike zahodne kulture – stripa.

Ni naključje, da marginalizacija prostorske naracije in rast privilegiraniosti sekvenčne naracije sovpadata z vzponom historične paradigme v humanistiki. Kulturni geograf Edward Soja je dokazoval, da je vzpon zgodovine v drugi polovici devetnajstega stoletja sovpadal z upadom prostorske predstave in prostorskega načina socialne analize.<sup>8</sup> Soja trdi, da je ta način razmišljanja postal znova aktualen šele v zadnjih desetletjih dvajsetega stoletja, predvsem zaradi povečanega pomena konceptov, kot sta "geopolitika" in "globalizacija", kakor tudi zaradi pomembne vloge analize prostora, ki jo je le-ta imela v teorijah postmodernizma. Čeprav so bili nekateri najprodornejši misleci dvajsetega stoletja, Freud, Panofsky, Foucault, v svojih teorijah sposobni združiti historični in

prostorski način analize, verjetno prej predstavljajo izjemo kakor pravilo. Enako velja tudi za filmsko teorijo, ki se je od Eisensteina v dvajsetih letih do Deleuza v osemdesetih letih dvajsetega stoletja raje osredotočala na časovno kakor na prostorsko strukturo.

Film dvajsetega stoletja je dovršil kompleksne tehnike montaže podob, ki v času zamenjujejo druga drugo; možnosti tega, kar lahko poimenujemo "prostorska montaža" simultano soobstajajočih podob, pa niso bile nikoli tako sistematično raziskane. (Zato je bila filmu na račun prostorske dana zgodovinska predstava.) Omeniti velja izjeme, kot sta Abel Gance, ki je v filmu *Napoleon* (1927) uporabil ločene zaslone (*split-screen*), ameriški eksperimentalni filmski avtor Stan Vanderbeek v šestdesetih letih in tudi nekatera druga dela oziroma, bolje, dogodki, ki pripadajo gibanju "expanded cinema" šestdesetih let; in nenazadnje legendarna večzaslonska multimedijaska prezentacija Češke na svetovnem sejmu leta 1967. *Dialoylektan* Emila Radoka je sestavljalo sto dvanajst kock. Na vsako kocko je bilo mogoče projicirati stošestdeset različnih podob in vsako kocko je bilo mogoče "režirati" zase. Kolikor vem, od takrat ni še nihče v katerikoli tehnologiji poskusil izdelati tako kompleksne prostorske montaže.

Tradicionalna filmska in video tehnologija je bila načrtovana tako, da ena sama podoba povsem zapolni ekran; zato so morali avtorji v raziskovanju prostorske montaže delovati "proti" tehnologiji. To do neke mere pojasni, zakaj jih je poskušalo tako malo. Toda v sedemdesetih letih so računalniški zasloni postali bitno naslovljeni, posamezna točka na zaslonu (*pixel*) je bila povezana s posameznim bitom računalniškega spomina, ki ga je računalniški program lahko spreminjal. Logika en zaslon / ena slika je bila prekinjena. Od delovne postaje Xerox PARC Alto naprej imajo grafični uporabniški vmesniki (GUI) več oken. Smiselno je pričakovati, da bi tudi kulturne forme, ki temeljijo na gibljivih podobah, sčasoma sprejele podobno konvencijo. V devetdesetih letih so igre kakor *Golden Eye* (1997; Nintendo/Rare) že uporabljale več oken za predstavitev akcije iz različnih zornih kotov. Lahko pričakujemo, da bo tudi računalniško zasnovan film sčasoma ubral isto smer – posebno takrat, ko bodo izginile omejitve komunikacijske pasovne širine in ko se bo ločljivost zaslonov bistveno povečala. Verjamem, da bo naslednja generacija filma – imenujem jo makrokine-  
matografija – v svoj jezik dodala tudi okna. Ko se bo to zgodilo, bo doslej potlačena tradicija prostorske naracije znova aktualna.

Ko se oziramo na vizualno kulturo in umetnost preteklih stoletij, si lahko predstavljamo, kako se bo z računalniki razvijala prostorska naracija. Kaj pa prostorska montaža? Z drugimi besedami: kaj se bo zgodilo, ko bomo združili dve različni kulturni tradiciji: z informacijami gosto posejano vizualno naracijo renesančnih ter baročnih slikarjev in sopostavljanje posnetkov režiserjev dvajsetega stoletja, ki od gledalca zahtevajo kar največjo pozornost? Spletni projekt *My boyfriend came back from war!* (1996) moskovske umetnice Oliane Lialine lahko interpretiramo kot raziskavo te smeri.<sup>9</sup> Z uporabo HTML jezika (Hypertext mark-up language) je ustvarila okvirje znotraj okvirjev. Ti nas vodijo skozi naracijo, ki se začne z enim samim zaslonom. Ko sledimo povezavam na zaslonu, se zaslon progresivno deli na vse večje število okvirjev; vseskozi pa na levi strani ostaja slika utripajočega okna in človeškega para. Ti dve podobi vstopata v različne zveze s slikami in besedilom, ki se med uporabnikovo interakcijo pojavljajo na desni strani. Ko naracija aktivira različne dele zaslona, se časovna montaža umakne prostorski. Rečemo lahko, da montaža pridobi novo prostorsko dimenzijo. Ob montažnih dimenzijah, ki jih je že raziskal film (razlike v vsebini, kompoziciji in gibanju posnetkov), smo pridobili novo dimenzijo: lego podob v



prostoru, v medsebojnih odnosih. Poleg tega podobe druge ne zamenjujejo (kakor pri filmu), temveč na zaslonu ostajajo do konca – vsaka nova podoba je postavljena ob vse tiste, ki so že na zaslonu, in ne le ob predhodno.

Logika zamenjave, značilna za film, se umika logiki dodajanja in soobstoja. Čas postane poprostorjen, razporejen po površini zaslona. Pri prostorski montaži ni ničesar mogoče pozabiti, nič se ne izbriše. Kakor računalnike uporabljamo za zbiranje neskončnih besedil, sporočil, zapiskov in podatkov, in kakor posameznik skozi življenje nabira nove in nove spomine, v katerih preteklost v primerjavi s prihodnostjo počasi pridobiva na teži, tako prostorska montaža na poti skozi svojo naracijo zbira podobe in dogodke. V primerjavi s filmskim platnom, ki je primarno delovalo kot zapis zaznave, deluje računalniški zaslon kot zapis spomina.

Kot sem že omenil, je lahko prostorska montaža tudi estetski približek uporabniški izkušnji večopravnega in večokenskega v GUI-ju. V besedilu predavanja *O drugih prostorih* je Michel Foucault zapisal:

*“Smo v dobi hkratnosti; smo v dobi razmejevanja, v dobi bližine in oddaljenosti; vzporednosti, razpršenosti (...), naša izkušnja sveta je bolj kakor mreža, ki povezuje točke in seka svojo lastno zmedo, in manj kakor dolgo življenje, ki se razvija skozi čas ...”*<sup>10</sup>

Foucault je to napisal v zgodnjih sedemdesetih letih in zdi se, da je predvidel ne le nastanek omrežne družbe, ki jo ponazarja internet (“mreža, ki povezuje točke”), temveč tudi grafične uporabniške vmesnike – GUI (“doba hkratnosti ... vzporednosti”). Grafični vmesnik GUI omogoča uporabnikom hkratno poganjanje različnih aplikacij in uporabo konvencije mnogih prekrivajočih se oken za predstavitev podatkov in nadzora nad njimi. Konstrukt namizja, ki daje uporabniku na voljo mnoge ikone – simultano in zvezno “aktivne” (ker jih lahko vselej kliknemo) –, sledi enaki logiki “hkratnosti” in “vzporednosti”. Na nivoju računalniškega programiranja se ta logika sklada z objektno usmerjenim programiranjem (OOP – Object Oriented Programming). Namesto enega samega programa, ki se izvaja stavke za stavkom, kot Fordov tekoči trak, si pri objektno usmerjeni paradigmi množica objektov medsebojno posreduje sporočila. Vsi objekti so aktivni hkrati. Objektno usmerjena paradigma in mnoga prekrivajoča se okna GUI-ja delujejo skupaj – pravzaprav so OOP uporabili za programiranje izvornega Macintoshevega GUI-ja, ki je zamenjal DOS logiko “en ukaz naenkrat” z logiko hkratnosti mnogih oken in ikon.

Prostorska montaža v *My boyfriend came back from war!* sledi logiki sodobnih grafičnih vmesnikov: simultano aktivne ikone in okna grafičnega vmesnika so postali simultano aktivni okvirji in hiperpovezave. Tako kakor lahko v GUI vmesniku uporabnik kadarkoli klikne na katerokoli ikono in tako spremeni “stanje” računalniškega okolja, lahko uporabnik Lilalinine spletne strani aktivira različne sočasno prisotne hiperpovezave. Vsako dejanje spremeni vsebino okvirja ali odpre nov okvir oziroma okvirje. V vsakem primeru se “stanje” zaslona kot celote spremeni. Končni rezultat je novi film, v katerem diahronična dimenzija nima več prednosti pred sinhrono dimenzijo, čas nima prednosti pred prostorom, zaporednost nima prednosti pred hkratnostjo in montaža v času nima več prednosti pred montažo znotraj posnetka.

### film kot informacijski prostor

Kaj je film s stališča računalniških tehnologij in z njimi povezanih konceptov, kot je človeško-računalniški vmesnik (HCI)? Če je HCI vmesnik do računalniških podat-

kov in če je knjiga vmesnik do besedila, si lahko film predstavljamo kot vmesnik do dogodkov v tridimenzionalnem prostoru. Tako kot slikarstvo pred njim nam je film prikazoval znane podobe vidne realnosti – interierje, pokrajine, človeške like –, vse urejene v pravokotnem okvirju. Estetika takih postavitev sega vse od izredne pičlosti do izredne zapoljenosti. Primeri prvega so Morandijeva platna ali Ozujevi posnetki v filmu *Pozna pomlad* (Banshun, 1949); primeri drugega pa slike Boscha in Bruegla (in večina slikarstva renesanse s severa) ter posnetki v filmu *Mož s kamero*<sup>11</sup>. Le manjši skok bi bil povezati zapoljenosti “slikarskih zaslonov” z zapoljenostjo sodobnih informacijskih prikazovalnikov, kot sta na primer spletni portal, ki lahko vsebuje nekaj ducat hiperpovezanih elementov, ali uporabniški vmesnik aplikacije, ki lahko uporabniku hkrati ponuja več ducat izbir in ukazov. Se lahko današnji informacijski konstruktorji česa naučijo od informacijskih prikazovalnikov iz preteklosti – še posebej od filmov, slik in drugih vizualnih oblik, ki sledijo estetiki zapoljenosti?

V tej povezavi se zanašam na delo zgodovinarke umetnosti Svetlane Aplers, ki trdi, da italijansko renesančno slikarstvo zanima predvsem pripovedovanje, nasprotno pa se nizozemsko renesančno slikarstvo sedemnajstega stoletja osredotoča na opisovanje<sup>12</sup>. Medtem ko so italijanski slikarji podrobnosti podredili naraciji in tako ustvarili jasno hierarhijo gledalčeve pozornosti, so na nizozemskih slikah posamezne podrobnosti in torej tudi gledalčeva pozornost enakomerno porazdeljeni po vsej sliki. Poleg tega da nizozemska slika deluje kakor okno v navidezni prostor, je obenem tudi zvest seznam mnogih predmetov, materialov in svetlobnih učinkov, naslikanih do najmanjših podrobnosti (na primer Vermeerjeva dela). Zapolnjene površine teh slik so sorodne sodobnim vmesnikom in zlahka jih lahko povežemo z estetiko gibljivih podob v prihodnosti, ko bo ločljivost digitalnih zaslonov bistveno preseгла sedanjo ločljivost analogne televizije in filma.

Trilogija računalniških filmov pariškega avtorja Christiana Boustanija razvija tako estetiko zapoljenosti. Z uporabo digitalnega sestavljanja (compositing), ki ga navdihuje nizozemsko renesančno slikarstvo in klasična japonska umetnost, Boustani doseže informacijsko gostoto, ki je v filmu brez primere. Čeprav je tolikšna zapoljenost tipična za starejšo umetnost, je doslej v filmu še nismo videli. V *Brugge* (1995) Boustani poustvari podobe, tipične za zimske pokrajine nizozemskega renesančnega slikarstva. Njegov naslednji film, *A Viagem* (1998), dosega še večjo informacijsko zapoljenost, saj so nekateri posnetki filma sestavljeni tudi iz tisoč šeststo posameznih plasti.

Nova kinematična estetika zapoljenosti se zdi za našo dobo zelo primerna. Obdani smo z izjemno gostoto informacijskih površin – na mestnih ulicah, na spletnih straneh – in smiselno bi bilo, da bi tudi film sledil podobni logiki. (Prostorsko montažo lahko razumemo tudi kakor odsev še ene sodobne dnevne izkušnje: hkratno delo z več aplikacijami na računalniku. Če smo navajeni razpršene pozornosti in hitrega preusmerjenja pozornosti med programi – od ene skupine oken in ukazov na drugo skupino –, se bo morda tudi skupina simultanih tokov (*streams*) avdiovizualnih informacij izkazala za bolj zadovoljujočo od enega samega toka tradicionalnega filma.)

Še kako primerno je, da nekateri izmed najbolj zapoljenih posnetkov v *A Viagem* predstavljajo renesančni trg. Ta simbol porajajočega se kapitalizma je verjetno kriv za večjo zapoljenost renesančnih slik (predstavljate si nizozemska tihožitja, ki delujejo kot izložbena okna, namen-

jena zapeljevanju kupcev). Enako je bila v devetdesetih letih komercializacija spleta kriva za povečanje zaposlenosti spletnih strani. Do konca desetletja so skoraj vse domače strani večjih podjetij in spletni portali postali neskončni sezname povezav. Vsak – pa naj bo še tako majhen – del zaslona skriva oglasno sporočilo in tako nič prostora ne ostane estetiki minimalizma ali praznine. Ni presenetljivo, da je komercialni splet posvojil estetiko informacijske gostote, konkurenčnih znakov in podob, ki so značilni za vizualno kulturo kapitalistične družbe.

Če se Lialinina prostorska montaža zanaša na HTML okvirje in uporabnikovo interakcijo, ki sproži podobe, ki se pojavijo v teh okvirjih, je Boustanijeva prostorska montaža izključno kinematična in slikarska. Uporablja namreč premičnost kamere in predmetov, ki je značilna za film, in "hiperrealizem" starih nizozemskih slik, v katerih je vsak naslikan delček "oster". Pri analognem filmu je neizogibni pojav "globinske ostrine" omejeval zapolnjenost, gostoto informacij v sliki. Boustaniju je uspelo izdelati celovite, lahko dojemljive podobe, v katerih je vsaka podrobnost "ostra". To je lahko naredil le z uporabo digitalnega sestavljanja (*compositing*). S krčenjem vidne realnosti na številke nam računalnik dobesedno omogoči, da vidimo na nov način. Če je po Benjaminu film zgodnjega dvajsetega stoletja veliki plan uporabljal za "prostorsko in človeško približevanje stvarim", za "polaščanje predmeta" – kar je posledično uničilo "avro" predmeta –, potem Boustanijeve digitalne sestavljanke gledalcu približujejo, ne da bi jih izrgale iz njihovega prostora na svetu. (Seveda je mogoča tudi obratna razlaga: rečemo lahko, da je Boustanijevo digitalno oko nadčloveško.)

Walter Benjamin ob natančnem vpogledu v prototipske zaznavne prostore sodobnosti – tovarna, kinematograf in nakupovalno središče – trdi, da obstaja stik med zaznavnimi izkušnjami na delovnem mestu in izven njega: Medtem ko Poejevi mimoidoči pogledujejo v vse smeri, a se pogledi zdijo brezciljni, je sodobni pešec v to prisiljen, saj mora slediti prometni signalizaciji. Na ta način je tehnologija človeški zaznavni aparat podvrгла zapletenemu treningu. Prišel je dan, ko film zadovoljuje novo in nujno potrebo po stimulusu. Pri filmu je zaznava v obliki šokov postala oblikovni princip. Tisto, kar določa ritem proizvodnje na tekočem traku, je osnova za ritem recepcije pri filmu.<sup>13</sup>

Za Benjamin se sodoben način zaznavne prisile, ko mora oko nepretrgoma obdelovati dražljaje, v enaki meri pojavlja pri delu in pri zabavi. Oko je izurjeno in lahko sledi ritmu industrijske proizvodnje v tovarni ter krmari skozi zapleteno vizualno semiosfero izven nje. Pričakujemo lahko, da bo tudi računalniška doba sledila enaki logiki, ki bo uporabnikom nudila podobno strukturirane zaznavne izkušnje na delu in doma, na računalniškem zaslonu in drugje. In kakor sem že zapisal, za delo in za zabavo uporabljamo enake vmesnike, kar najbolj dramatično ponazarjajo spletni brkljalniki. Še en primer so računalniške igre, ki uporabljajo enake vmesnike kakor letalski in vojaški simulatorji (spomnimo se le popularne percepcije zalivske vojne kot "vojne videoigrice"). Toda če se zdi, da Benjamin obžaluje veliko izgubo podložnikov industrijske dobe – predmoderno svobodo zaznave, ki jo sedaj upravljajo tovarna, sodobno mesto in film –, potem lahko o informacijski gostoti naših delovnih okolij razmišljamo kot o novem estetskem izzivu, kar je prej predmet raziskovanja kakor obsojanja.

Medtem ko uvajanje računalnikov odpira mnoge nove možnosti za filmski jezik, si tri smeri, ki sem jih obravnaval, delijo skupno "dediščino": vse črpajo iz vsakdanje

uporabe računalnika. Povedano drugače: razmišljal sem, kako lahko vsakdanjo, ne-estetsko računalniško uporabniško izkušnjo razširimo na področje digitalne estetike. Kako lahko informacijsko gostoto, zapolnjenost spletnih portalov prenesemo v kinematični prostor ("Film kot informacijski prostor")? Kako lahko z izkušnjo večpravnosti ponovno definiramo tako osnovne mehanizme filma, kot je montaža (Prostorska montaža in makrokineematografija)? Kako lahko standardna funkcija multimedijskih predvajalnikov "predvajaj znova in znova" postane strukturirajoč princip kinematične naracije (Nova časnost: zanka kot narativni pogon)?

Umetniki novih medijev, kakor tudi avtorji digitalnih filmov, bi morali sistematično raziskovati estetske možnosti vseh vidikov računalniške uporabniške izkušnje – ključne izkušnje sodobnega življenja: dinamična okna grafičnega uporabniškega vmesnika, iskalnike, baze podatkov, preglednice, klepetalnice, elektronsko pošto ... Namesto da film počiva na lovorikah, bi moral takoj obdelati nove zaznavne in kognitivne izkušnje, ki jih ponujajo računalniki. Le to bi zagotovilo, da bo film ostal vitalna kulturna oblika tudi v enainvajsetem stoletju in ne le spomenik prejšnjega. •

#### Prevedla Samo Fabčič in Varja Močnik

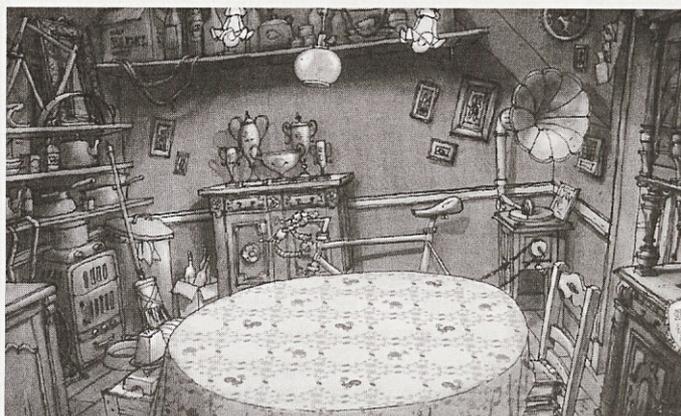
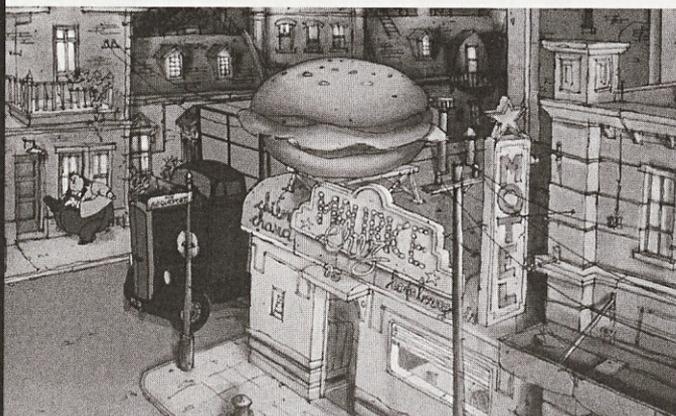
##### Opombe

- 1 Besedilo je prirejeno po knjigi *The language of New Media*, po poglavju *The New Language of Cinema*. Prvotni naslov priredbe je *Spatial Computerisation and Film Language*.
- 2 Riley, Terence, *The Un-private House*. New York: Museum of Modern Art, 1999.
- 3 Pellinen, Teijo, and others. *Akvaario*. <http://www.akvaario.net/> (11.1.2001).
- 4 *Human-Computer interface*, človeško-računalniški vmesnik. Danes najpogostejša oblika je grafični računalniški vmesnik (GUI).
- 5 Moja analiza je zasnovana na prototipu, ki sem ga videl oktobra 1999. Končni projekt bo verjetno vseboval moški in ženski lik.
- 6 *Flora petrinularis* (1993) je tudi del CD-ROM kompilacije *artintact I*, Karlsruhe, Nemčija: ZKM/Centre for Art and Media, 1994.
- 7 Neale, Steven. *Cinema and Technology*. Bloomington: Indiana University Press, 1985, stran 52.
- 8 Soja, Edward. *Keynote lecture at the "History and space" conference*, University of Turku, Turku, Finska, 2.10.1999.
- 9 Olia Lialina. *My boyfriend came back from war!* <http://www.teleportacia.org/war/> (11.1.2001).
- 10 Foucault, Michel. *Dits et Ecrits. Sélections*, vol. I. New York: Press, 1997
- 11 Knjiga Anne Hollander *Moving Pictures* predstavi vzporedne kompozicijske in scenografske strategije pri filmu in v slikarstvu in je lahko koristen vir za razmišljanje o filmu in slikarstvu kot predhodnikih sodobnega informacijskega oblikovanja. Glej: Hollander, Anne. *Moving Pictures*. Ponatis. Cambridge: Harvard University Press, 1991. Druga uporabna študija, ki sistematično primerja kompozicijske in scenografske strategije dveh medijev, je: Aumont, Jacques. *The Image*. Claire Pajackowska, trans. London: British Film Institute, 1997.
- 12 Alpers, Svetlana. *The Art of Describing Dutch Art in the Seventeenth Century*. Chicago: University of Chicago Press, 1993
- 13 Benjamin, Walter. 'On Some Motives in Baudelaire' in Hannah Arendt, ed. *Illuminations*. New York: Schochen Books, 1969, stran 175

festival

# ANNECY 2003

27. mednarodni festival animiranega filma



Tradicionalno srečanje mednarodne animatorske srenje ob alpskem jezeru na jugovzhodu Francije se vsako leto spremeni v Meko animiranega filma. Več kot 100.000 gledalcev si je letos ob bogatem spremljevalnem programu ogledalo 295 (od 1405 prijavljenih!) filmov v konkurenci. Med izbranimi kratkometražnimi filmi iz šestintridesetih držav so kot ponavadi prevladovali angleški, francoski in kanadski, s solidno udeležbo estonskih, ruskih, japonskih in avstralskih avtorjev (Avstralija je bila s svojo bogato in umetniško raznoliko produkcijo animiranih filmov predstavljena kot gostja festivala). Tudi letos je največji mednarodni festival animiranega filma minil brez slovenskih avtorjev, ki bi bili lahko veseli že, če bi njihova dela (seveda, če bi jih v Annecy sploh kdo poslal?!) izbrali v program Panorama, v katerem so na letošnjem festivalu prikazali 47 filmov, tudi zadnje stvaritve tako pomembnih mojstrov animacije, kot so nizozemski Kanadčan Paul Driessen z *2D or not 2D* (2003) – še en Driessnov uspešen semantični prikaz odnosa med linijo in dvodimenzionalnim svetom; Američan Ray Harryhausen z *The Tortoise and the Hare* (2002) – adaptacija Aesopove basni v lutkovno animacijo; Francozinja Marie Paccou z *Le Jardin* (2002) – romantična zgodba, narejena v tehniki slikanja na papir in steklo; Anglež Paul Bush s *Secret Love* (2002) – praskanka "starega mornarja" (Busheva produkcijska hiša se imenuje Ancient Mariner Production), krvav prikaz odnosov med spoloma in generacijami (za sočne debate po festivalskih projekcijah pa je Bush poskrbel z otvoritvenim filmom tekmovalnega programa, *Busby Berkley's Tribute to Mae West* (2002), v katerem v tehniki časovnega zdrsa (ang. *time lapse*) animira dva moška spolna uda!), ali predstavitevijo novih imen, na primer Nizozemca Sjaaka Meilinka s *Stiltwalkers*

igor prassel



(2002) – prvenec o pobegu ribičev risb v prostor v tehniki animacije lutk z 2D računalniškim ozadjem; Čeha Davida Sukupa *Mechanika* (2002) – prikaz mehanizirane družbe, v kateri denar pomeni smisel obstoja v tehniki piksilacije; Francoza Marca Ménégerja z *Jean Paille* (2002) – žalostna zgodba o modernem Frankensteinu, prav tako narejena v tehniki piksilacije; Belgijca Vincenta Bierrewaertersa z *Le Portefeuille* (2003) – zgodba o razosebljanju v mešani tehniki barvice na papir in 2D računalniške animacije; ali Hrvata Jadranka Lopatića z *Život je kao san* (2002) – klasično zrisana zgodba o minljivosti človeškega življenja v produkciji amaterskega filmskega kluba Zaprešić.

Ekskluzivna *all star* mednarodna žirija v postavi Gianalberto Bendazzi (priznani italijanski zgodovinar in kritik animiranega filma), Susie Campbell (avstralska producentka) ter slavni avtorji, kot so Rus Mihail Aldašin, Američan Bill Plympton in madžarski Američan Gabor Csupo, je dobro opravila svoje delo, saj je s posebno nagrado Avstralcu Adamu Benjaminu Elliotu za film *Harvie Krumpet* (2003) potrdila izbiro publike in novinarskega združenja FIPRESCI, obenem pa glavno nagrado med kratkometražci podelila Japoncu Kojiju Yamamuri za *Atama Yama* (2002). Elliot je ponovno dokazal, da je absolutni prvak med animatorji plastelina, saj se humorno patetične biografske sage njegovih povprečnih junakov, po njegovi kultni družinski trilogiji *Uncle – Cousin – Brother* (1996–1999), nadaljujejo z nadpovprečno kvaliteto scenarija/psihološke analize in realizacije. *Harvie Krumpet* pripoveduje zgodbo o osamljenem in za Touretovim sindromom bolehačim poljskim priseljencem v Avstraliji. Na videz nesrečni Harvey se v novi deželi prepusti tistemu, kar mu prinese življenje, in čeprav večino svojih dni preživi po bolnišnicah, je na koncu poplačan z ljubeznijo bližnjih. Koji Yamamura s svojim delom širi avtorski pristop v deželi, kjer je animirani film globoko vsidran v studijskem sistemu žanrske produkcije. *Atama Yama* je moderna interpretacija tradicionalne japonske stripovske "Rakugo" zgodbe, skozi katero nam avtor s subtilno grafično (črnilo, barva in svinčnik na papirju z 2D računalniškim ozadjem) noto prikaže povezanost med naravo in človekom. Posebno nagrado žirije za dizajn si je zaslužil Nizozemec Evert de Beijer s filmom *Car Craze*

(2003), ekološko kritiko človeške zasvojenosti z avtomobilom, narejeno v inovacijski tehniki mešanja 2D in 3D računalniške animacije. Med kratkometražci v konkurenci velja omeniti filma dveh avstrijskih avtorjev: Virgil Widrich, čigar *Copy Shop* (2001) smo videli tudi že pri nas, je tokrat s kolažem papirnatih printov iz več kot 300 filmskih scen zasledovanja naredil *Fast Film* (2003), eksperimentalni priklon zgodovini akcijskega filma. Stripovski avtor Nicolas Mahler pa je s prvencem *Flaschko* (2002), serijo šestih epizod v minimalističnem slogu, uspešno oživil svoj stripovski lik. Celovečerni filmi, v konkurenci jih je bilo šest, so bili veliko razočaranje. Nagrado je dobil *My Life as McDull* (2001) Toeya Yue-na, ki kljub dolgočasni zgodbi o pričakovanih antropomorfnega prašička v sodobnem Hongkongu prinaša vsaj tehnično zelo zanimivo mešanje živih posnetkov, risbe na celuloиду in papirju, 3D računalniške animacije, fotografije in kolaža. Za največje presenečenje in huronski odziv publike pa je poskrbel francoski stripovski avtor Sylvain Chomet, ki je sicer izven konkurence s celovečernim prvencem *Les Triplettes de Belleville* (2002) zasenčil vse kolege. Francosko/kanadsko/belgijska koprodukcija je svoj uspeh doživela že v Cannesu in Annecy je samo potrdil, da je film o bizarnih dogodivščinah zagrizenega kolesarja, njegove dobre mačke in zvestega psa obsojen na globalni uspeh!

Največji mednarodni festival animiranega filma je obenem tudi najbolj komercialen, saj se je vzporedno s festivalom že trinajstič zgodila tudi Mifa – mednarodni market animiranega filma, na katerem producenti, založbe, distributerji, šole, studii in ostali igralci v vedno bolj uspešni industriji animiranega filma ponujajo svoje zadnje izdelke in projekte. Med pozornosti vredne nedvomno spadata dve publikaciji: *Z ... znači Zagreb*, zgodovinski zbornik (1972–2002) tekstov, fotografij, risb in faktografskih podatkov zagrebškega Svetovnega festivala animiranega filma, in odlična filmografija estonskega animiranega filma z naslovom *Between Genius & Utter Illiteracy: A Story of Estonian Animation* izpod peresa Chrisa J. Robinsona, neutrudljivega poznavalca/ljubitelja animiranega filma in programskega direktorja festivala v Ottawi. •

# BOŽJE POSREDOVANJE: v deželi s preteklostjo in možno prihodnostjo, a le virtualno sedanostjo

denis valič



*Božje posredovanje* (Yadon ilaheyya/Divine intervention) je političen film; tega ni mogoče zanikati, pa tudi zrelativizirati ne. Toda takšne politične filme, kot je Suleimanovo delo, vidimo le redko. Morda bi njegovo svojevrstno, na neki način paradoksalno naravo lahko še najbolje opisali s prilagoditvijo Godardove "filmsko-politične" misli: *Božje posredovanje* je političen film, ki v nobenem trenutku noče kazati pravih podob, temveč zgolj podobe. Mu torej sploh lahko še rečemo politični? Kaj je na njem še ostalo političnega?

Sedemdeseta so bila leta politično militantnega filma; tudi filmi osemdesetih so še vedno premogli oster družbenokritični naboj. V devetdesetih pa se je zazdelo, kakor da smo s popolnim zmagoslavjem kapitalizma in odločnimi nastopi "svetovnega policajca" končno zaživel v najboljšem vseh možnih svetov. Je torej politični film sploh še potreben? Nekaterim nepopustljivim posameznikom se je zdelo to vprašanje povsem neumestno – potrebujemo ga, morda celo še v večji meri. Toda zadovoljna večina jim je podelila status "eksotičnih drugih", h katerim si se občasno zatekel, da bi opral svojo "družbeno vest". Nato pa se konec devetdesetih in v prvih letih novega x-letja, pojavijo cineasti, ki politični film razumejo povsem drugače – kot osebno politično izpoved, kot izjavo posameznika, ki izhaja iz njegove vpetosti v izrazito politični diskurz, kot osebno konstatacijo družbeno-politične situacije in lastnih občutij, ki vzniknejo ob njej. Eden izmed teh je tudi Elia Suleiman. A s to razliko, da je ta obrat pri njem morda še radikalnejši.

Sam je namreč Palestinec, pripadnik morda danes najbolj zatirane "manjšine". Zato so vsi, tako Zahodnjaki kot pripadniki njegovega naroda, pričakovali, da bo spregovoril v imenu celotne manjšine (mimogrede, do konca tridesetih let preteklega stoletja so bili Palestinci v Palestini velika večina, nato pa so takratne britanske oblasti omogočile masovno imigracijo židov in končno nastanek židovske države na palestinskem ozemlju; kakšen je položaj danes, vemo – Palestinci so getoizirani), da bo postal glasnik zatiranih Palestincev. Da se bo torej lotil velike forme realistične drame z dokumentarističnim prijemom, ki podaja prave podobe; da bo povedal resnično zgodbo o krivicah in trpljenju palestinskega ljudstva.

Toda Suleiman se je temu zavestno odrekel, zavrnil je vlogo glasnika zatrtga naroda. V filmu tako vseskozi dosledno ostaja in vztraja na ravni osebne izpovedi, izpovedi pacifista, ki ne more in noče opravičevati nikakršnega nasilja, hkrati pa tudi ne more in noče ostati indiferenten ter prav tako ne nem ob nasilju, kateremu je vsak dan izpostavljen njegovo ljudstvo.

Ta njegova odločitev se seveda zrcali tako na vsebinski kot tudi na formalni ravni filma. Ozrmo se najprej k slednji. Gledalcu namreč že zelo kmalu postane jasno, da pri *Božjem posredovanju* ne bo imel opraviti s klasičnim narativnim filmom, saj je cela prva polovica filma sestavljena iz navidez nepovezanih prizorov. Nekateri so celo menili, da Suleimanovo delo veliko več dolguje kakšni avantgardni koreografiji ali pa filmom Michaela Snowa, kar pa je po svoje zopet malce pretirano. Sam Suleiman je izjavil, da se je v času svoje osebne formacije oziroma v času, ko je kot bodoči cineast poskušal definirati svojo identiteto, vseskozi inten-

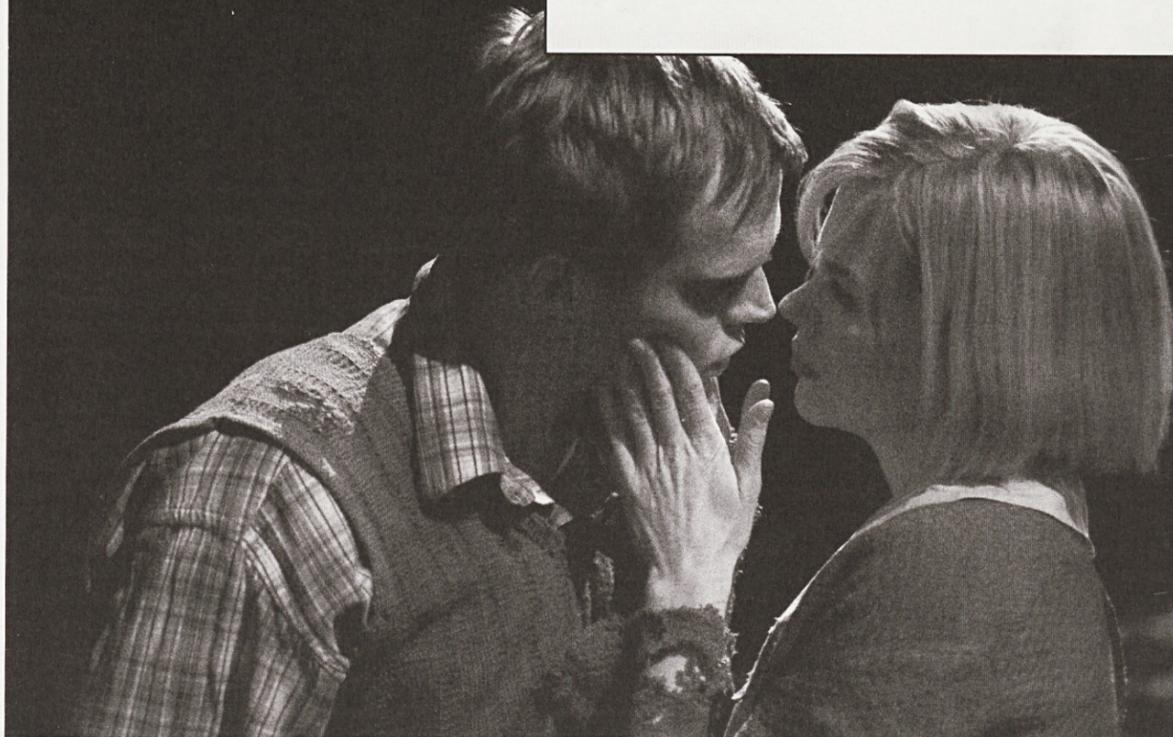
zivno posvečal iskanju novih, predvsem pa drugačnih izraznih sredstev. Nadvse kritično je bil namreč nastrojen do vsega, kar je do takrat lahko videl, v prvi vrsti pa se je počutil osebno prizadetega ob filmih, ki so obravnavali Palestino in palestinsko vprašanje, saj jih je doživel kot izrazito paternalistične in celo lažne. To so bili filmi, za katere je bila značilna hollywoodska naracija, polna predsodkov in stereotipov, ki so bili sicer pozitivni, saj so poskušali "humanizirati" Palestince, a to je doživljal kot neke vrste pozitivni rasizem. Zato se mu je klasična narativna struktura dobesedno uprla. Njegovo iskanje ga je privedlo do avtorjev, kot so Fassbinder, Antonioni, Godard. Predvsem slednji ga je fasciniral, saj si je Suleiman nekako zadal, da bo osvojil tisti Godardov uporniški diskurz, ki ga je ta dosegel prek svojega dela. Fascinirala ga je njegova politizacija v razmerju do narativne strukture. Toda Suleiman naredi še korak dlje, saj v nasprotju z Godardom iz svoje verzije političnega filma praktično izžene dialog, govorno besedo, nosilni element pedagoške demonstrativnosti, h kateremu se je Godard tako rad zatekal v svoji najbolj radikalni politični fazi. Toda to ni bil njegov edini odklon: tu je že skoraj bressonovska zadržanost pri vodenju igralcev, povezovanje absurdnih situacij, ki pa prav zaradi vztrajnosti povezovanja postanejo logične, radikalno zavračanje naturalizma ... Vsi ti odkloni pa vodijo k ustvarjanju nenavadno komičnega učinka. In zdi se, da se je Suleiman odločil, da bo svoj upor utemeljil prav na humorju, ironiji, hkrati pa tudi vnosu simbolov, parabol, ne nazadnje celo poezije.

Suleiman se torej v *Božjem posredovanju* radikalno oddalji tako od klasične naracije kakor tudi od vseh uveljavljenih oblik političnega filma, vsaj na formalni ravni. V njegovi pripovedi, ki je, v grobem povedano, osredotočena na uničujoč vpliv politične nestabilnosti in negotovosti na družbeni red in življenja posameznikov, imajo tako osrednjo vlogo že omenjeni elementi ironije, humorja, simboli, sama pripoved pa je podana na izrazito fragmentaren, na prvi pogled celo kaotičen način, ki se izteče v stilističnem pastišu (od absurdističnih vinjet do parodije reklamnih filmov in filmov borilnih veščin). Ponovimo, Suleiman je tu povsem nedvoumen: s svojim delom ni hotel pretendirati na dokumentaristično realnost, v tem pogledu ga stil ne zanima. Dosleden je hotel biti le v poustvaritvi psihične slike svoje dežele in njenih ljudi, prevladujočega občutja, atmosfere, ki jo ustvarja dušča in represivna realnost. Oglejmo si torej konkretne podobe njegovega filma, kar nam bo omogočilo konkretizacijo zgoraj podanih običnih opazk. Sam film je na neki način razdeljen na tri dele: prolog, ki nam "v eni potezi" predstavi svet, v katerega se podajamo, ki določi ton filma, ali, če si pomagamo s tujko, njegov *mood*; prvi del, v katerem skoraj izključno statični kadri funkcionirajo kot absurdistično-vodvilski prostor, v katerega vstopajo posamezniki, izvršijo neko fizično dejanje, skoraj vedno brez besed, ter ga nato zapustijo; ter drugi del, v katerem glavno vlogo, če ji lahko tako rečemo, prevzamejo trije protagonisti – in le tem Suleiman nameni voznje in bližnje plane –, ob njih pa še meja, kot tista fizičnost, katere obstoja ne morejo odmisлити. V prologu najprej zagledamo Božička, za katerega se zdi, da pred nekom beži. Že sama njegova pojava, njegova kričeča rdeča zimska oprava, deluje v tem okolju nadvse bizarno. Ko izgine iz kadra,

se po nekaj trenutkih v njem pojavi trop mladcev, ki ga očitno lovi. Zakaj preganjajo to figuro, ki naj bi bila podoba prijaznosti, dobrote? Rekli bi, da se hočejo polastiti daril. A že naslednji kader to zanika, saj se za padajoča darila niti zmenijo ne. Kljub izrazito duhovito zastavljenemu prizoru se v gledalcu poraja sum, ki se potrdi, ko se opešani in obkroženi Božiček obrne proti nam in v njegovem trebuhu zagledamo velik kuhinjski nož. Smo priče umoru? Za Suleimana to ni pomembno, hotel je le določiti ton. Tako se lahko sedaj, v znamenju grenko-mučnega smeha ter nenavadne in tuje domačnosti, film prične. In zdi se, da v tej politično-ikonoklastični dramatični komediji vse poteka prav na osnovi tega principa neskladnosti, vrzeli, ki je vpisan v samo podobo. Spomnimo se na primer voznje E.S.-ovega očeta po ulici, ko se praktično z vsakim mimoidočim prijazno pozdravi – tako si vsaj misli ta mimoidoči. V resnici pa oče prav vsakega od njih sočno prekolne. Priča smo torej zgovorni neskladnosti med konvencionalno podobo socializacije in nekimi trivialnim podtekstom, ki ji nasprotuje. Prav s skrajno dosledno uporabo tega principa ter s pomočjo alternirane montaže se razkrije vsa veličastnost Suleimanove režije, njegove navidez kaotične, a dejansko nezlomljive strukture pripovedi. Podajmo še dva primera. Prvi je prizor z moškimi, ki iz dneva v dan sloni na avtobusnem postajališču. Prijazni sosed ga pride dvakrat opozorit, da tu avtobus več ne vozi. Ko se prizor ponovi tretjič, nam Suleiman najprej, v ločenem kadru, pokaže lepo mlajšo žensko, ki z balkona vstopi v stanovanje, pri tem pa se nekam skrivnostno zazre. V naslednjem kadru ponovno zagledamo moškega na postajališču. V prvem trenutku morda kadrov še niti ne povežemo, saj si ti sledijo vsaj na videz precej kaotično, ko pa prijazni sosed ponovno stopi iz svoje hiše, da bi neznanca vnovič opozoril, da avtobusa ne bo, za njim na steni zagledamo napis: "*Nor sem, ker te ljubim.*" V trenutku se zgodi premik pomena, izniči neskladnost podobe – tujec je vsak dan zahajal na opuščeno postajo, da bi gledal njo. Drugi prizor je po svoji moči še silovitejši. Na dvorišču neke hiše vidimo tri moške, ki z vso silo s palicami tolčejo po nečem ... Pravzaprav glede na kontekst, v katerem se nahajajo, takoj pomislimo, da je to nekdo, neka oseba, in zgroženi smo spričo surovega nasilja. Zgroženost se stopnjuje, ko na prizorišče stopi četrti moški, ki v rokah nosi pištolo. Nameri in hladnokrvno pokonča tistega, ki ga ne vidimo. Toda Suleiman tu ponovno izrazi vrzel v podobi – tisti nekdo ni človeško bitje, temveč uboga kača. Duščno realnost spet premaga s humorjem. Podobnih, morda še učinkovitejših prizorov je še veliko več. Zdi se, da nam hoče Suleiman prek njih predstaviti za njegovo deželo že skoraj normativni pritisk, ki ga vsakdan izvaja na vsakega posameznika v njegovi spektakularni absurdnosti. In prav prek nehotenih (morda bolje, nepričakovanih) reakcij na te gage, prav tako pa tudi na skrajno nasilno in ponižujoče obnašanje vojakov na kontrolnih točkah, na iracionalno delovanje posameznikov, ki so obremenjeni z nečloveškim stresom, je gledalec popeljan onkraj vsakršne enoumne, didaktične politične drže, s katero se je približal *Božjemu posredovanju*.

Suleimanovo *Božje posredovanje* je eno kompleksnejših in najtemeljiteje domišljenih del, kar smo jih zadnja leta lahko videli na naših platnih,

pa čeprav se na formalni ravni vsaj delno drži minimalističnega pristopa. Prav tako pa je kljub svoji izraziti političnosti do skrajnosti odprto in tolerantno. Zato so me reakcije nekaterih posameznikov, ki so mu očitali neprebavljivo pristranskost, več kot presenetile. A po drugi strani, zakaj bi morali biti tako naivni. Govorim namreč o Gitajevi sodelavki, scenaristki njegovih zadnjih filmov, Marie-Jose Sanselme, ki se je lani udeležila Ljubljanskega filmskega festivala in s katero sem opravil malce daljši razgovor. Čeprav je govorila o filmu, ki je tako dosledno pacifističen, da bi mu težko, resnično težko našli primerljivega. Toda neumno se je čuditi – dejstva, ujeta v palestinsko-izraelskem razmerju, so preveč evidentna, da bi lahko prikrila občutek krivde, ki jo je vodil v napad. A pustimo lastno politično prepričanje ob strani in se še enkrat vrnimo k filmu, o katerem bi lahko izrekli še neskončno veliko besed, pa ga še vedno ne bi v celoti zajeli. Težko izbiram (a izbrati moram, ker nas v to silo naša ekranovska realnost) med vsemi možnimi variantami branja, med vsemi pomembnimi elementi filma, med njegovimi številnimi plastmi, med filmi, ki se nahajajo v tem filmu ... Kar seveda kliče po zaključku. A preden se ga lotim, bi rad na osnovi njegovih sublimno-zemeljskih podob argumentiral dve tezi, ki sem ju navrgel v tem tekstu. Teze o stilističnem pastišu ni potrebno utemeljevati, saj bo jasna vsakomur, ki si bo film ogledal. Bistveno bolj navdušujoča in hkrati intrigantna pa se mi je zdela Suleimanova rešitev lastnega pacifizma. Težko govorim v njegovem imenu, a ne morem si zamisliti, da se v njem ne bi kopicil srd zaradi skrajno krivične in fašistične politike, ki jo Izrael vodi do Palestincev. A kot sem že omenil, se je Suleiman povsem zavestno odrekel statusu glasnika zatiranih, saj bi v tem primeru moral opravičevati nasilje, ki se porodi kot odgovor na vsakodnevno nasilje druge strani. Tega, kot prepričan pacifist, ki še vedno verjame v možnost mirovnega sporazuma, nikakor ni mogel narediti. Toda prav tako ni hotel zanikati nasilja, ki se v njem poraja ob vsakodnevnem soočenju z zatiranjem, ki ga Izrael izvaja nad njegovim ljudstvom. Tako je v film vključil dve nadvse nasilni reakciji. Prva se zgodi med njegovo voznjo po neki gozdni poti, ob kateri stoji izraelski tank. E.S. se loti marelice, in v trenutku, ko jo pojé, odvrže koščico skozi okno, ta pa povsem naključno (ali pa tudi ne), zadane izraelski tank. Čez nekaj sekund smo priča strahotni eksploziji, ki povsem uniči tank. E.S. ne trene z očesom in mirno nadaljuje voznjo. Seveda je ta razstrelitev le plod njegove domišljije, ki jo vodi želja, da bi bil njegov oče, palestinski prvoborec, ponosen nanj. Podobno ga tudi občestni plakat, ki s sliko palestinske ninje vabi Izraelce k streljanju, zvabi v domišljjsko konstrukcijo spopada med ninjo, v tem primeru njegovim dekleto, ki ga zaradi zapor ni videl že več dni, in izraelskimi specialci. Seveda Palestina triumfira. A le v njegovi domišljiji. Sam pa doma, obupan, zapuščen, reže čebulo in zre v lonec na pritisk, simbol svoje domovine. Tako kot njegov lik, pravzaprav njegov dvojnik, E.S., Suleiman v *Božjem posredovanju* prek koherentne in nadvse izvirne forme poustvari kaos njegovega sveta in bedo njegove dežele, za katero sam pravi, da je imela preteklost in da bo morda imela prihodnost – njena sedanost pa je zgolj virtualna. •



Lars von Trier se je s svojo "brechtovsko trilogijo", *Idioti* (Idioterne, 1999), *Plesalka v temi* (Dancer in the Dark, 2000) in *Dogville* (2003), izkazal kot eminentno političen avtor, še več, kot verjetno najpomembnejši med sodobnimi filmskimi režiserji. Ne le zato, ker je filozof med njimi, konceptualist, čigar filmi gledalca pretresejo z idejnim nabojem, s takšno spoznavno silovitostjo, da mu čustva obležijo v želodcu, pač pa predvsem zaradi izrazite samorefleksivnosti, procesa, ki je dialektično prisoten v njegovem opusu od samega začetka. Njegovi filmi niso le objektivistične ali kritične slike sveta, v katerem živimo, temveč subjektivni izraz kar najbolj intimnih premišljevanj o lastnem odnosu do umetnosti in življenja.

Von Trierjevi filmi so ravno toliko radikalni in subverzivni, kolikor so skrajno osební. *Dogville* morda celo najbolj boleče med vsemi. V njem se je von Trier prvič neposredno spopadel s svojo glavno ustvarjalno obsesijo: nihanjem med ateističnim nihilizmom in krščansko vero v boga. Če je Manoel de Oliveira, še eno veliko ime avtorskega filma, skoraj stoletni modrec, v *Načelu negotovosti* (O Princípio da Incerteza, 2002) svoji junakinji v usta položil stavek, da je prva stopnja inteligentnosti dobrota, von Trier v *Dogvillu* cinično nadaljuje, da je dobrota sirota, človek človeku pa volk, kot gre že ljudski rek. Ko na koncu filma zlorabljen Grace, von Trierjevo apokaliptično utelešenje božje "milosti", z besedami, da bo svet boljši brez Dogvilla, ukaže njegovo uničenje v plamenih, se s samo zgodbo in potekom pripovedi, ki rezultira v neusmiljenem aktu anihilacije, von Trier razkriva kot nekdo, ki hoče verjeti v človeško dobro, pa vedno znova pristane v skepticizmu in sarkazmu.

Skratka, vprašanje boga, človekove narave in etike, tvori najširši kontekst von Trierjevih filmov, pri čemer podobno, kot je to počel Bertolt Brecht v svojem epskem, političnem gledališču, povsem zavrača zahodnjaško formo realizma kot "posnemanja realnosti". Von Trier se je vedno rad poigral s formo; za vsak film je pravzaprav iznašel novo. Brechtov V-efekt, potujitveni učinek, je v najčistejši obliki uporabil ravno v *Dogvillu*, kjer na ozvočenem, skoraj praznem gledališkem odru z narisanim tlorisom glavne ulice in pripadajočih hiš, z igralci, ki vsakič simulirajo odpiranje in zapiranje neobstoječih vrat, v devetih poglavjih s prologom in ironičnim vsevednim pripovedovalcem, komentatorjem dogajanja, začrta mizantropski diagram človekovega poživljenja: od

idilične hribovske skupnosti delovnih poštenjakov do krdela podivjanih sadistov, ki si družno brusijo čekane ob nemoči ujetega posameznika.

V "dogmatičnih" *Idiotih*, manifestu von Trierjeve kritične refleksije sodobnega kapitalističnega sveta in možnosti individualnega upora proti "neoliberalni" meščanski družbi, je potujevalen že sam psevdodokumentarističen dispozitiv, tresoča se digitalna kamera, ki spremlja skupino namišljenih retardirancev – provokatorjev, za katero se navezadnje izkaže, da je zgolj negativ družbe, proti kateri se bori. Če je bila Karen zaradi čistosti svojega srca edina, ki jo je lahko izkušnja v komuni pozitivno spremenila, jo mentalno in emocionalno osvobodila – na koncu prav in edinole ona demonstrativno zapusti lastno, že zdavnaj odtujeno in zanjo opresivno patriarhalno družinsko celico –, pa ugotovimo, da so se vsi ostali "idioti" le igračkali "protimeščansko držo"; von Trier nam daje vedeti, da je idealizem šestdesetih dandanes nepreklicno mimo, da je prepozno za vsako revolucijo, kajti svet je dokončno pogoltnila in pogubila kapitalistična "mašina". Odrešenje je lahko le še stvar posameznika in njegove samorefleksije. Precej bolj očitno brechtovska je *Plesalka v temi*, saj se celo začne s čisto temo na platnu, s čimer von Trier poudarja in gledalca opozarja na nujnost zavestnega, racionalnega momenta spregleda iluzionističnega mehanizma filmske manipulacije, medtem ko mu istočasno servira genialno učinkovit, melodramatično čustven apel proti tipično ameriški instituciji smrtni kazni in za povrh – da je ironija popolna – še v tipično ameriškem, najbolj ceneno glamuroznem, najbolj holivudskem med žanri: v formi mjuzikla. Von Trier je nedvomno dekonstruktivist. Sovražnika pobija z njegovim lastnim orožjem.

Ob premieri *Dogvilla* v Cannesu so se vsi razpisali o njegovi protiameriški nastrojenosti, čeprav je film preveč kompleksen, da bi se ga dalo zvesti zgolj na to raven. Protiameriški je le toliko, kolikor se ukvarja z univerzalnimi problemi etike, z vprašanjem nadvlade, odnosa podrejenosti in nadrejenosti, z vprašanjem pravičnosti, krivice in kazni kot povračilnega ukrepa, kar v globalnem in političnem smislu vsekakor zadeva – ali bi moralo zadevati – ZDA kot najmočnejšo ekonomsko-vojaško silo na svetu. Ko se v odjavni špici *Dogvilla* zasliši komad Davida Bowieja *Young Americans*, ki pospremi fotografije ameriške revščine in zaostalosti iz časa gospodarske depresije in skozi nadaljnja desetletja 20.

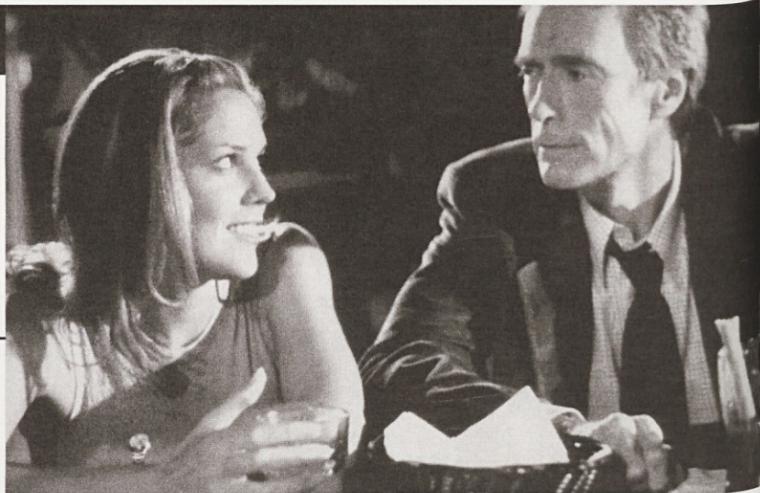
## mateja valentinčič

stoletja, ki še najbolj spominja na nerazvitost tretjega sveta, se zdi, da von Trier gledalcu sugerira, kje je treba iskati izvore nasilja in terorizma – v socialni in kulturni deprivilegiranosti, zaradi katere lahko cinične elite ideološko podjarmljajo večino prebivalstva. Seveda ni naključje, da je von Trier svoj mali "naš kraj" poimenoval Dogville in ga postavil kot slepo ulico visoko v Rocky Mountains, od koder ne vodi naprej več nobena cesta. Kljub konkretnemu prostorskemu in časovnemu okviru pa Dogville ne izgubi nič svoje alegoričnosti niti *Dogville* v celoti svoje paraboličnosti. Dejansko je film prisposoda, prilika, brechtovska poučna zgodba, ki z zgodbo tujke, ubežnice Grace, ki ji krajani Dogvilla pod določenimi pogoji ponudijo začasno zatočišče, potem pa te pogoje postopoma zastrujejo vse do popolnega odvzema njenih osnovnih človeških pravic in dostojanstva, nazorno demonstira izprijenost človekove narave, njegovo nagnjenost k zlu, ki jo dobrota in toleranca samo še bolj podžigata. Von Trierjev *Dogville* se gleda kot ponazoritev padca krščanskega ideala človečnosti, dobrote in odpuščanja. Je kot svetopisemska moralna prilika "z napako". Napaka pa je režiserjev lastni samorefleksivni pogled. Ena ključnih oseb-figur v filmu je namreč Tom Edison jr., samooklicani filozof, ki svojo nečimrnost napaja ob sanjarjenju o skorajšnji literarni veličini in slavi, medtem ko v Grace vidi pravi "dar", sredstvo za svojo "duhovno rast", za preizkus moralnosti sokrajanov, predvsem pa lastne sposobnosti prepričevanja in vodenja skupnosti. Tom Edison jr., ki se v zahrbtni oblastiteljnosti preračunljivo postavi v vlogo, da "misli namesto Grace", malo pa tudi namesto sokrajanov, je alegorija najbolj hinavske vrste conformističnih intelektualcev-politikov, o katerih je svoje povedal že Noam Chomsky. Bolj ko Tom – ki za razliko od slavnega predhodnika po imenu, izumitelja žarnice, ne producira inovacij, temveč "zgolj" moralo Dogvilla – misli, pridiga in na sestankih predlaga rešitve, bolj so krajani podivjani v svojih zahtevah, Grace pa zaslužjena. Ne le da je von Trierjeva ironija v tem pogledu nepopustljiva, v finalnem obratu se stopnjuje do jedkega sarkazma. *Dogville* ni le prisposoda delovanja ideologije, prisposoda ameriške družbeno-zgodovinske patologije, ki temelji na ekonomskem izkoriščanju šibkejših – od suženjstva do ilegalnih emigrantov, niti ni zgolj prisposoda aktualnega trenutka svetovne zgodovine ("ponižani in razžaljeni" teroristično udarjajo nazaj!), kajti Larsa von Trierja muči bistveno drugačno vprašanje: kako v svetu, kakršen je, ohraniti etično držo in vero vanj?

V apokaliptičnem koncu *Dogvilla* se "z neznosno lahkostjo" zamenjata vlogi žrtve in storilca. Grace, v resnici pobegla gangsterska hči, ki jo je stran od očeta kriminalca gnala "vera v dobro", nazadnje sama ukaže očetovi tolpi totalen izbris bednega Dogvilla in njegovih še bednejših prebivalcev z zemljskega obličja; usmili se le psa na verigi – ki mu je ob prihodu v Dogville zaradi lakote ukradla kost z nekaj mesa! –, bitja, nezmožnega moralne presoje, torej bitja v naravnem stanju, ki je, kot tako, edino še vredno življenja. Celó oče, gangsterski boss, je presenečen nad hčerino krutostjo, ko ironično reče: "Gremo! Preveč se je že naučila!" Tu je treba omeniti razširjeno zmoto glede von Trierjeve mizoginije. Ravno obratno. Von Trier je kvečjemu feminist, saj ima podobno kot njegov filmski vzornik in rojak Carl Theodor Dreyer izjemen posluš za ženske, zlasti za tisto žensko "kvaliteto", ki jo posebejliko Medeje v starogrški dramatik, se pravi za tisto, kar je v njih več kot v moških: za njihovo radikalnost, sposobnost iti do konca – bodisi v dobrem, in ljubezni, bodisi v zlu, v uničenju. Von Trierjeve junakinje, vse po vrsti, Bess iz *Loma valov* (Breaking the Waves, 1996), Karen iz *Idiotov* in Selma iz *Plesalke v temi* so zagotovo med najbolj subverzivnimi (ženski-mi) filmski liki v zgodovini filma, vendar ne v svojem mučeništvu, samozrtvovanju, ampak zaradi vztrajanja v radikalni čistosti – danes, žal, ve-

čina to imenuje naivnost! – svoje vere v Dobro, pa naj bo božje ali človeško. Te ženske vztrajajo v svojem moralnem zakonu navkljub najtežjim udarcem usode, nič ne kalkulirajo, temveč preprosto so, kakršne so, družijo jih le dar, da čutijo in verjamejo. Če je čutenje osnova mišljenja, drži tudi prej omenjena de Oliveirina sentenca, da je dobrota prva stopnja človekove inteligentnosti. Von Trier pravzaprav ves čas dokazuje, da so ženske boljši ljudje kot moški, da so takšne že "po naravi". Zato je toliko bolj intriganten lik Grace, prve von Trierjeve ženske, ki udari nazaj. V moralni dilemi pred uničenjem Dogvilla ji oče v ključnem filmskem dialogu očita arogantnost, češ da misli, da je boljša od drugih, ko drugim dopušča stvari, ki jih sebi nikoli ne bi odpustila, da je torej arogantna, ker ima zase drugačen, višji etični standard kot za druge. Etične norme pa morajo veljati za vse enako, ali pa jih sploh ni. S takšno filozofsko logično argumentacijo oče prepriča hčer in tehtnico nepovratno nagne na stran "poslednje sodbe". Grace je bila v Dogvillu pač do konca edina, ki se je v močvirju hipokrizije ravnala po latinskem reku *Dictum ac factum*, zapisanem na vhodu v dogvilški zaprti rudnik: "Rečeno-storjeno." Ravno ta drugačnost, racionalnost von Trierjevega zadnjega ustvarjenega ženskega lika, nakazuje, da je vanj vložil velik del samega sebe. Zdi se, da von Trier v *Dogvillu* obračunava z lastnim ateističnim skepticizmom, intelektualizmom in privilegiranim statusom ustvarjalca, "moralističnega" opazovalca-umetnika, ki se lahko še prehitro znajde v poziciji heglvske lepe duše...

Grace se v filmu, podobno kot von Trier, postavlja na mesto boga, njena dobrota pa se v vnažajšnjem pogledu, po "filozofsko utemeljenem" dejanju maščevanja, gledalcu ne kaže kot odraz resnične vere v dobro, ampak zgolj njene želje po veri v dobro. Zato von Trierjeva dilema – vprašanje, ali je danes v svetu hipertrofiranega materializma in cinizma sploh mogoče biti in kljub najhujšim zlorabam in razčlovečenju ostati "angel"? – zlahka prikljče v spomin zadnji prizor *Nazarina* (1958), enega najboljših, najbolj zapomnljivih filmov Luisa Buñuela. V njem se katoliški duhovnik, ki ga je cerkev izobčila zaradi njegove radikalnosti, dosledno prakticanje krščanskega evangelija pa ga je pripeljalo zgolj za zapahe, po vseh negativnih izkušnjah z ljudmi zdrzne ob spontanem izrazu človeškega sočutja, ko mu preprosta vaščanka na prašni cesti pod žgočim soncem, vklenjenemu v verige, lačnemu in žejnemu, podari ananas. Nazarenčev izraz na obrazu lahko interpretiramo na več načinov: optimistično, da se je zdrzil ob spoznanju, da je "za hip" podvomil v boga (da dobro je, obstaja) in mu je ta gesta človeške dobrote povrnila zaupanje in vero; realistično, da se je zdrzil ob hipnem spoznanju, da do tedaj sploh ni verjel, da "dobrih dejanj", ki so se večinoma spreminjala v svoja nasprotja, ni delal iz usmiljenja in ljubezni do drugih, temveč iz kljubovanja, samodokazovanja (da verjame bolj od drugih), torej iz greha nečimrnosti; in ateistično, da se je zdrzil ob dejstvu, da mu podarjeni ananas razen simbolne geste v njegovi konkretni realnosti, v verigah in okovih, ne pomeni drugega kot dodatno breme. Da so Buñelove ironične puščice letele proti na videz karitativni ideologiji katoliške cerkve, ni dvoma, kakor ne moremo po ogledu asketsko konceptualnega *Dogvilla* več dvomiti ne v režiserjev svetovni nazor ne v odgovor, ki ga ponuja gledalcu. Če je duh po Heglu kost in knjiga po Brechtu orožje, ki ga je treba vzeti v roke, Lars von Trier zagotavlja, da je film v pravih rokah dandanes še neprimerljivo močnejše, množičnejše in subtilnejše orožje. Kaj šele v nepravih rokah! Von Trier za vlogo Grace ni po ključju angažiral Nicole Kidman, trenutno najbolj zaželeno, najvišje kotirajočo holivudsko igralko. Če kdo, potem je ravno on s svojim opusom, še posebej s t.i. brechtovsko trilogijo pokazal, da se zaveda, da je sodobna umetnost veliko bolj kot stvar estetike postala stvar etike. •



Pravi zločin

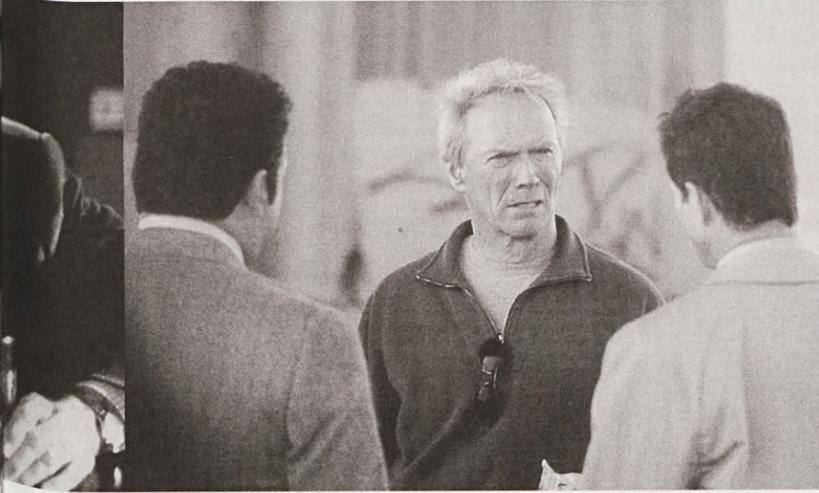
## PRAVI ZLOČIN: transplantacija clinta eastwooda

Clinta Eastwooda je bilo vedno težko klasificirati. Zlasti politično je bil vedno tako eluziven, da ga je bilo nemogoče fiksirati. Še težje je bilo reči, če verjame mitom, ki jih preigrava. In če jim verjame, kdaj jim je začel verjeti? Jim še verjame? Kdaj jim je nehal verjeti? Kdaj jim je spet začel verjeti? Kako to, da je preživel vse redefinicije ameriške mitologije? Zakaj je začel mite parodirati? Koga ali kaj sploh parodira – sebe ali mite? Da je samoparodija njegova retorična figura št. 1, je na dlani – vsaj v zadnjih filmih, v *Pravem zločinu* (True Crime, 1999), *Vesoljskih kavbojih* (Space Cowboys, 2000) in *Krvni sliki* (Blood Work, 2002). V upokojenih testnih pilotih, ki hočejo rešiti ruski komunikacijski satelit, vesolje in ameriško čast (*Vesoljski kavboji*), v ostarelem reporterju, ki hoče v zadnjem trenutku rešiti na smrt obsojenega (*Pravi zločin*) in v postinfarktne detektivu, ki lovi neulovljivega serijskega morilca (*Krvna slika*), je nekaj komičnega – in tudi samoparodičnega. Dirty Harry je rekel, da se mora "človek zavedati svojih meja". Clint Eastwood se jih zaveda – mit se jih ne. In iz te napetosti v njegovih filmih rastejo komedije in tragedije, ki redefiniirajo Clintovo samopodobo – njegovo politiko. Večno vprašanje: je Clint Eastwood konzervativec? Če je, potem *Pravi zločin*, rašomonska verzija *Naslovne strani* (Front Page), posneta po romanu Andrewa Klavana, izgleda kot parodija njegove konzervativnosti. Pa poglejmo. Kot veste, dajo konzervativci veliko na družinske vrednote. In kako si družinske vrednote predstavlja Steve Everett (Clint Eastwood), *hard-boiled* reporter časopisa *The Oakland Tribune*, okej, nekdanji reporterski as? Tako, da svojo hčerko naloži v nakupovalni voziček in jo potem fura po živalskem vrtu – in to počne zelo divje, heh, da bi si ga ja čim prej ogledala. *Speed zool!* Clint hoče svoje družjenje s hčerko – svoje starševske obveznosti – skrajšati na minimum. Hčerko, ki jo igra Francesca Fisher-Eastwood (!), pri tem celo poškoduje, polomi. Ergo: do družinskih vrednot ima zelo sproščen, liberalen odnos. Dalje, konzervativci dajo veliko na moralo. Prvič, Steve Everett je alkoholik, okej, eks alkoholik, ki je še vedno alkoholik. In drugič, prešustvo je njegov šport št. 1 – Steve je serijski prešustvovalc. Če upoštevate, da je bil film posnet v času "afere Lewinsky", potemtakem v času, ko je prešustvo veljalo za nekaj liberalnega, "demokratskega", clintoneskega (ja, Bill Clinton je v očeh konzervativne, republikanske Amerike veljal za serijskega prešustvovalca), potem si lahko predstavljate, da je v Clintovi "nemoralnosti" nekaj antiavtoritarnega, kontrarepublikanskega, anti-konzervativnega... ee, da je v Clintu tudi nekaj Clintona. Še toliko bolj, če pomislite, da dajo konzervativci zelo veliko na spoštovanje avtoritete. Steve ne kaže nobenega spoštovanja do avtoritete, prej narobe – pije in vozi (jebeš zakone), peca sodelavke (jebeš korporativni kodeks), kad v prostorih, v katerih je kajenje prepovedano (jebeš prohibicijo), in mirno prešustvuje s šefovo ženo (Laila Robbins). Iz prezira, iz maščevanja, iz nepokorščine, iz politične nekorektnosti. In kot izvemo, je zaradi podobnega delikta letel iz prejšnje službe (tam je spal s šefovo hčerko). Ergo: Clint/Steve, "soulless sack of shit", je serijski rušilec avtoritete. V republikanskih očeh je njegovo življenje avtodestruktivni kaos. A to še ni vse: ameriški konzervativci so praviloma veliki fani, podpor-

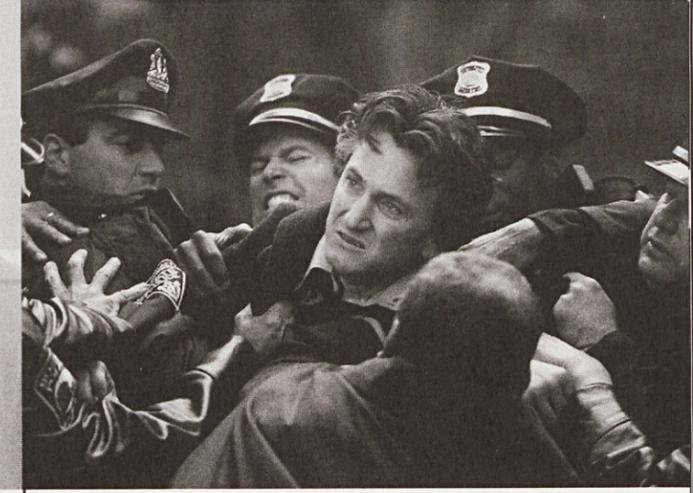
niki in ideologi smrtne kazni, toda ironično – *True Crime* je film o spornosti, neupravičenosti, nemoralnosti, ilegalnosti smrtne kazni. Steve Everett namreč dokaže, da mladi črnc, Frank Beachum (Isaiah Washington), ki naj bi ga čez nekaj ur v San Quentinu z injekcijo usmrtili, ni kriv – da potemtakem ni umoril noseče trgovke. Kaj je eden izmed glavnih "liberalnih" argumentov proti smrtni kazni? Natanko to, da so na smrt pogosto obsojeni nedolžni. Dokončnost smrtne kazni je srhljiva in nesprejemljiva – ko človeka enkrat usmrtiliš, napake ne moreš več popraviti. Kar je tudi Clintov argument. Ne preseneča, da se film konča dvoumno: ko Steve na ulici zagleda srečnega Beachuma z družino, ni jasno, ali le fantazira – ali pa so eksekucijo res v zadnjem trenutku ustavili? Dvoumnost konca je le drugo ime za dvoumnost same smrtne kazni – za dvoumnost absolutne, ultimativne Pravice. Ali Beachuma usmrtili? Verjetno. Da ga je rešil, misli le *has-been*, ostareli, propadli, nekoč slavni reporter. Kar je logično: Steve, nekdanja veličina, potrebuje pravljice za lahko noč. Pravljice za bejbe. Pravljice, ki jih pripoveduje samemu sebi. Za Božič. Božične pravljice.

No, da je bil Beachum usmrčen, namiguje že sam naslov – *Pravi zločin*. Eksekucija je bila pravi, resnični zločin. *True Crime*. Toda eksekucija v tem primeru ni *Pravi zločin* le zato, ker so usmrtili nedolžnega, ampak tudi zato, ker v vseh elementih pokriva argumentacijo proti smrti kazni – Beachum je bil črnc (žrtev je bila belka), bil je iz nižjega razreda in ni si mogel privoščiti dobrega, motiviranega, zainteresiranega odvetnika. Prav to, da smrtna kazen praviloma doleti deklarirane nebelce, ki si ne morejo privoščiti poštene, učinkovite, smiselne obrambe (jasno, tudi obe priči sta bili beli!), pa je eden izmed glavnih "liberalnih" argumentov proti smrti kazni. Ne zadnji, se razume. Vsi tisti, ki agitirajo proti smrti kazni, med drugim poudarjajo, da je že sam ritual povsem nehuman in barbarski. Recimo: ravnatelj zaporov Beachuma vpraša, kam naj po eksekuciji pošlje njegove posmrtno ostanke, medtem ko doktor po pregledu oznani, da je Beachum "zdrav kot konj" – ta birokratski cinizem je znak hude proceduralne nehumanosti. *True Crime* in Sieglov *Pobeg iz Alcatraza* (Escape from Alcatraz, 1979) bi bila sijajen *double-bill*.

Ni kaj, *True Crime*, Clintov D.O.A., je argument proti smrti kazni. To potrjuje tudi uradna spletna stran tega filma – nudi namreč kopico linkov na spletne strani, ki agitirajo proti smrti kazni. Kar je vsekakor presenetljivo: Clint je vedno igral like, ki so bili po vokaciji eksekutorji – in ti eksekutorji so imeli zelo jasno, povsem precizno predstavo o tem, kaj je Dobro in kaj Zlo. In Zlo je bilo obsojeno na smrt – po hitrem postopku, brez sojenja. Tu ni bilo prostora za dvoumnosti. Niti za dvome. In Clint je vedno ustvaril vtis, da so eksekutorji, ki jih je igral, nezmojljivi. Njegovi eksekutorji so imeli naravnost biblični, mesijanski smisel za ločevanje med Dobrim in Zlim – taki so bili Man with No Name, Dirty Harry, High Plains Drifter, Josey Wales, Pale Rider in William Munny. Nikoli ni bilo dvoma, da so na strani Pravice. Bolje rečeno – nikoli ni bilo dvoma, da je Pravica na njihovi strani. Toda v filmu *Pravi zločin* Clint svoje stališče revidira: eksekutorji niso več na strani Pravice. Daleč od tega. Še več: eksekucija nima nič s Pravico. Clint se distancira od vigi-



Krvna slika



Skrivnostna reka

marcel štefančič, jr.

lantskega, mesijanskega, bibličnega koncepta Pravice, zato niti ni čudno, da Steve Beachumu sikne, da se mu "jebe za Jezusa Kristusa". In vendar Clint ne bi bil politično eluziven, če na sceno kljub temu ne bi stopil kot *deus ex machina* ... ee, v odrešitelja ga spremeni prav "božje posredovanje": primer dobi zato, ker se reporterka, ki je ta primer "raziskovala" (Mary McCormack), ubije v prometni nesreči (heh, pila je in vozila). Clint je resda odrešitelj, toda falirani odrešitelj, pač odrešitelj, ki zamudi – do "ključa" pride očitno prepozno. In zakaj zamudi? Zakaj pride prepozno? Ker je prestar, jazzy, bolje rečeno – ker je preveč "konzervativen": namesto da bi telefoniral, skuša "razkritje" dostaviti z avtom. Za pošiljanje "sporočila" si izbere avto, ne pa mobilni, ki očitno presega njegovo sposobnost prilagajanja modernemu svetu. Njegov instinkt demaskira in demitizira Pravico, ne more pa je ustaviti. Za maščevalce, kakršne je utelešal Clint, med instinktom in absolutnostjo ni bilo razlike – instinkt je bil nekaj absolutnega, dobrega, pravičnega, ultimativnega, moralnega. Toda ko glavni urednik časopisa *The Oakland Tribune* (James Woods) reče, da "ne prenese reporterjev, ki imajo slutnje", vemo, da instinkt ne zadošča več. Tudi Steve pravi, da "nekaj slutni" – toda tokrat za spremembo "slutni", da je s Pravico nekaj organsko narobe.

*Pravi zločin* je zelo avtobiografski, navsezadnje, ne dogaja se za prazen nič v Oaklandu, v Clintovem rojstnem kraju. In da ne bo kakega nespozazuma: to je prvi Clintov film, ki se dogaja v Oaklandu. Mnogi njegovi filmi so se dogajali v San Franciscu – v bližnjem, sosednjem Oaklandu nikoli. Clint se v rojstnem kraju poigra s sabo – s svojim imidžem. Njegovo pecanje bejbe, ki bi mu bile lahko hčerke ali vnukinje, je tako patetično kot komično, samoparodično. Nič, Clint se po mnogih, mnogih letih vrne v rojstni kraj, da bi lahko s samoparodičnim prezirom dekonstruiral vse koncepte, na katerih temeljil njegova pop karizma – koncept Pravice, koncept Družine, koncept Morale, koncept Individualizma in končno tudi koncept same politične dvoumnosti, ki je vedno minirala kakršnokoli jasno in dokončno klasifikacijo njegovega imidža, njegove identitete. Zaradi te dvoumnosti ni bilo nikoli povsem dvoumno, kdo ali kaj je Dirty Harry – je ekstremni desničar ali ekstremni levičar? Je fašist ali anarhist? Zaradi te dvoumnosti ni bilo nikoli jasno, koga v filmih *Zanka* (Tightrope, 1984), *Bledi jezdec* (Pale Rider, 1985), *Beli lovec, črno srce* (White Hunter, Black Heart, 1989), *Neoprosčeno* (Unforgiven, 1992), *Popolni svet* (A Perfect World, 1993), *Popolna oblast* (Absolute Power, 1996), *Pravi zločin* in *Vesoljski kavboji* progresivno, boleče grabi moralna kriza – Clint Eastwooda ali "ameriško legendo", ameriški mit o možatem, lakoničnem, stoičnem, mrkem, robatem, neudomačljivem individualistu, ki živi v skladu s svojim kodeksom in ki s prezirom zre na skorumpirano družbo? Zaradi te dvoumnosti nismo nikoli vedeli, ali ima Clint distanco do mitov, ki jih igra, ali pa kot John Wayne slepo verjame v mite, ki jih igra? Zaradi te dvoumnosti je bil Dirty Harry vedno le korak od tega, proti čemur se je boril – njegova obsedenost je bila patološka, sociopatska. Dirty Harry brez značke bi lahko povsem mirno in praktično brez ideoloških komplikacij postal

žrtev Dirty Harryja z značko – najboljša ter obenem najbolj riskantna in najmanj samocenzurirana metafora te dvoumnosti je bila prav *Zanka*, v kateri je Clint reanaliziral svoj imidž in moško hysterijo. Specifično: lovil je psihopata, ki ženske ubija v slogu njegovih, Clintovih fantazij. Serijski morilec imitira, izživlja Clintove najbolj morbidne fantazije in perverzije. Vprašanje, kako se znebiti fantazij in perverzij, postane tu vprašanje, kako se znebiti imidža. Clint se je ujel v solipsistično *Zanko*, ki je bila tako osebna, da si je ni upal podpisati (*credit* je prepustil banani, Richardu Tuggleu).

Film *Pravi zločin* je ključen – filma *Krvna slika* in *Skrivnostna reka* ga le dopolnita. Vsak po svoje. V *Skrivnostni reki*, posneti po romanu Denisa Lehanea, se izkaže, da je ne le maščevanje Države, ampak tudi individualno maščevanje preveč relativno, da bi se lahko kvalificiralo za Pravico: Jimmy (Sean Penn), mesijanski, biblični maščevalc, veliki *retaliator*, obseden s kultom moškosti, na koncu ubije oz. "kaznuje" napačnega človeka – Dave (Tim Robbins) ni umoril njegove hčerke. Meje Jimmyjevega sveta so meje melanholične primitivnosti, spumpane v mit, ki ga noče razočarati, kaj šele izdati. *Skrivnostna reka* brutalno, tragedično pokaže, da je krog nasilja v ameriški kulturi začaran in da nasilje rojeva le novo nasilje – in to ritualno, iz generacije v generacijo. Nasilje se ponavlja – kot replika mita, ki mu itak nihče več ne verjame. Jimmy, robati, stoični fant iz urbane divjine, tetovirani *ersatz* kavboja, je le *fake*. Da se *Skrivnostna reka*, film o sadističnih *by-passib* Bushevega militarizma, konča s patriotsko parado, ne preseneča.

*Krvna slika*, posneta po romanu Michaela Connellyja, pa *Pravi zločin* dopolni indirektno, prek ovinka – prek *Zanke*. Bolje rečeno, *Krvna slika* poveže Clint Eastwooda in psihopata. Clint je Terry McCaleb, ostareli, medijsko atraktivni FBI-jev *profiler*, ki lovi serijskega morilca, toda med pregonom ga rukne infarkt – čez dve leti dobi novo srce, katerega donatorka je bila žrtev tega istega serijskega morilca (mimogrede, latino bejba je bila prav tako umorjena med ropom v trgovini!). Metaforično vzeto: po žilah Clint in psihopata teče ista kri. Tudi to, da se serijski morilec, "Code Killer", ves čas igra s Clintom, da mu pušča šifrirana sporočila ("ljubezenska pisma") in da ga vabi "Ujemi me!", namiguje, da sta si Clint – ostareli Dirty Harry s "tujim", etničnim, mehiškim srcem – in *psycho* zelo blizu, da sta potemtakem neločljiv par. Finale, v katerem se izkaže, da je "Code Killer" v resnici Clintov zabušantski sosed in "partner" (Jeff Daniels), ki je tam predvsem za *comic relief*, to le še potrdi, panično radikalizira in hysterizira. Clint se, heglovski rečeno, deli nase in na "komičnega" psihopata – po drugi strani pa se deli nase in na mit, ki ga igra. In *Krvna slika* je film o napetosti med tema delitvama: film o Clintu, ki se izogiba stresu in ki se "zaveda svojih meja", in mitu, ki se ne meni za ovire, strese, estetiko telesa, ki hoče do konca, onstran biologije, in ki noče razočarati tradicije. In seveda – psihopat je ta, ki ohranja mit umetno pri življenju, ne Clint. Pazite: Clint teče za serijskim morilcem in kolapsne (infarkt). Kaj stori serijski morilec? Nič, ubije latino bejbo in pokliče 911, da bi lahko Clintu še pravočasno presadili njeno srce. •

**Lord of the Rings: The Return of the King**

ZDA/Nova Zelandija 2003 201'

**režija** Peter Jackson **scenarij** Peter Jackson, Frances Walsh, Philippa Boyens (po romanu J.R.R. Tolkiena) **fotografija** Andrew Lesnie **glasba** Howard Shore **igrajo** Elijah Wood (Frodo), Ian McKellen (Gandalf), Viggo Mortensen (Aragorn), Orlando Bloom (Legolas), John Rhys-Davies (Gimli), Andy Serkis, Sean Astin, Billy Boyd, Liv Tyler, Hugo Weaving, Miranda Otto, Cate Blanchett, Ian Holm

**zgodba**

Zadnji del trilogije. Medtem ko se hobita Frodo in Samo približujeta gori Pogube, v katero mora Frodo zbrisati nesrečni prstan in tako odrešiti Srednji svet, se preostanek Bratovščine prstana pripravlja na epsko bitko s silami zla na Pelennorskih poljih.



vanja kaluderčič

# GOSPODAR PRSTANOV: KRALJEVA VRNITEV



Pred kratkim me je nekdo vprašal, zakaj se protagonisti *Gospodarja prstanov* niso enostavno usedli na orle (orjaški ptiči, ki na čarovnikov poziv našim junakom priskočijo na pomoč v zaključni bitki z zmaji), se zapeljali do gore Pogube in v krater zbrisali prstan, namesto da se mučijo najprej čez tri knjige, nato pa še čez tri filme (in ko izdajo zadnji DVD, bo materiala še več). Mar ne zeva tukaj ogromna luknja v logiki?

Kar se Tolkiena tiče, očitno ne. Kapitalni ptiči tukaj niso zato, da bi služili kot prevozno sredstvo; tudi pri tako usodni nalogi ne, kot je uničenje prstana. Ta usodni predmet, prstan, je kristalizirano utelešenje vse zlobe in žeje po moči Saurona, glavnega daibola te "sekundarne kreacije" sveta; ekvivalentno njemu so orli edini otipljivi izkaz božanskega. Kot takšni se kažejo kot čista milost, blagoslov, namenjen samo tistim, ki si ga zaslužijo s popolno nesebičnostjo in absolutnim odrekanjem. Da, Tolkien je bil katolik, njegov največji dosežek pa je bil najverjetneje to, da je vse ključne dosežke svoje teologije pretočil v povsem nove pojavne oblike ter jih pri tem v isti sapi napravil sveže in otipljivo prastare. Ni potrebno deliti njegovih religioznih prepričanj, da bi začutili dotik vere v trenutku, ko se pojavijo orli. Morda v tem tiči dobršen del razlogov za Tolkienovo trajno in povsod prisotno popularnost. Vprašanje uspešnosti pri pretakanju te komaj zaznavne transcendentnosti na filmski trak predstavlja razliko med dobrim in odličnim delom. In Peter Jackson je bil tokrat uspešen že tretjič: ekranizacija *Kraljeve vrnitve* je edinstven podvig, ki mu v zgodovini filma ni para. Poleg verodostojne upodobitve spektakularnih bitk in fascinantnih kreatur je ključna vrednost Tolkienovega dela ostala nedotaknjena – tokrat predvsem v obliki zvestega sledenja knjižni predlogi, ne pa v drugače koncipirani pripovedi kot v *Dveh stolpih*. Ko se pojavijo orli, ima prizor domala enak učinek kot pri branju, celo izgleda

da tako – kot prizor, kakršnega sem si zamislila pri branju.

Orli so, potemtakem, ne zgolj točka sublimacije Tolkienovega monomita, temveč točka, na kateri vse njegove interpretacije – očitno – konvergirajo. Kar seveda ne pomeni, da Jacksonov dosežek ves svoj spektakularen uspeh dolguje Tolkienu: dolguje ga, v prvi vrsti, orjaški predanosti, pedantnosti, ljubezni, trudu in zdravem razumu režiserja ter njegove večinoma novozelandske ekipe – vsemu tistemu, česar Hollywood očitno nikjer drugje ne more kupiti z denarjem. Ljudje, ki so oblikovali, krojili, animirali, slikali in igrali v vseh treh filmih, so zares dali vse od sebe. In prispeli do točke, na kateri so si zaslužili orle.

Zakaj sem bila potem, pri prvem ogledu filma, v prvi vrsti zgrožena? Hm, stvar je v tem, da je Jacksonov zamah v grobem zajel srž obravnavanega materiala, vendar v mnogih pomembnih detajlih resno klecnil. Najbolj očitno v prizoru, ki ga imam osebno za ključnega v celotnem *Gospodarju prstanov* – dvoboju Eówyn, dekleta, ki se preobleče v moškega, da bi lahko šla v bitko, s Kraljem-čarovnikom, glavnim Sauronovim vojskovodjo. V romanu je to najbolj zgoščen opis osrednje tematike celotnega dela – apoteoze malega človeka –, obenem pa edino mesto v pripovedi, na katerem zares pride do izraza piščevo veliko občudovanje ženskega spola. Na način, kot ga je uprizoril Jackson in odigrala Miranda Otto, je prizor nič več kot banalen. Kar je toliko bolj žalostno, če se spomnim, kako brezhbno je bilo posneto soočenje med Gandalfom in Balrogom v *Bratovščini prstana*. Pravzaprav je celotna odločilna bitka na Pelennorskih poljih najnižja točka navdiha v celotni filmski trilogiji (čeprav izgleda najbolj spektakularno), ker je očitno, da hobitoliki Jackson preprosto ne zmore občutiti in posredovati realne groze vojskovanja.

Najbolj burne debate po filmu bo najbrž prožila tako imenovana rasna nekorektnost, ki se razteza skozi vse tri filme, čeprav (poudarjam) Tolkienovi antagonisti – v *Gospodarju prstanov* in drugje – nikdar niso pripadniki etnično drugih ras; najpogosteje sploh niso ljudje, temveč so, neodvisno od svojega etničnega porekla, kot antagonisti definirani zaradi svoje podločnosti korupciji, ki jo prinaša moč: to so lahko polbožanska bitja (Sauron), najbolj vzvišeni modreci (Saruman), vilinci (Feanor in njegovi sinovi v *Silmarillionu*) ali veliki kralji ljudi z vzhoda in zahoda (Nazguli).

Zgolj dana struktura notranjih relacij v zgodbi je botrovala dejstvu, da je domena Sovražnika v *Gospodarju prstanov* jugovzhod. V *Silmarillionu* je podobno vlogo igral severozahod. Če so geografske dispozicije zgodbe take, da na skrajnem (in v *Gospodarju prstanov* nedosegljivem) zahodu leži mitična pokrajina Valinor, h kateri gravitirajo vzvišeni pripadniki roda vilincev, potem je to le eden izmed številnih konceptov, ki jih je Tolkien priredil iz mitoloških tradicij tako Zahoda (legende o Avalonu, svetniške plovbe Imrame – Sv. Brendan in združba) kot tudi Vzhoda (Hesperidi). To pojasnjuje koncentracijo vilincev na zahodnih obalah Srednjega sveta in razlog, zakaj je tam odpor še vedno živ.

Motiv odnosov med rasami v realnem svetu je pri Tolkienu prenesen v odnose med mnogimi človeškimi rasami. Ljudje, pa naj so barve njihove kože svetle, temne ali črne, so še vedno samo ljudje (prebivalci Gondorja so v knjigi temnopolti, tako kot npr. Grki ali Albanci). Vilinci do njih gojijo nezaupanje, ker – kot smrtni ljudje – vse preveč radi padajo v skušnjave moči. (Tematika je nekoliko preširoka za obširno obdelavo na tem mestu, vendar bi bilo mogoče motiv hlepenja po moči elegantno izpeljati iz smrtnosti kot skrajne kategorije človeške eksistence.) Na podoben način so na začetku *Gospodarja prstanov* vilinci in škratje smrtni sovražniki, prav tako kot mnoge, na etnični podlagi sprte skupine v sodobnem svetu. Prek Legolasa, filmskega predstavnika vilincev, in Gimlija, predstavnika škratov, se to sovrašтво po več kot šest tisoč letih naposled izstrada.

Če je Tolkienovo sporočilo v čemerkoli aktualno še danes, potem gre to aktualnost iskati v kritiki vseh skrajnih oblik materializma – od marksizma, prek fašizma, do "free market" ekonomije – in totalitarizma, naj si bo reli-

giozne ali ideološke narave. Tolkien je bil in do konca ostal individualec, kar je pravzaprav ključni razlog, zaradi katerega ga je vredno ceniti. Naj bo velik ali majhen, črn ali bel, božanskega ali kmečkega porekla, individuum vedno odloča sam.

Tolkien se je rodil v Južni Afriki in bil vedno ponosen, ker so bili mnogi njegovi prijatelji v otroštvu črnici. In kdorkoli ga želi obtoževati na osnovi očitkov o rasni neenakosti, naj si najprej prebere pisateljev srdit odgovor nemškemu založniku romana *Hobit*, ki je Tolkiena (čigar predniki so bili po poreklu čistokrvni Nemci) leta 1939 vprašal, ali se po njegovih žilah pretaka kaj židovske krvi. Tolkien je nacistom zabrusil: "Žal mi je, ker v sebi nimam niti kaplje krvi plemenitega židovskega naroda."

Jackson je konec koncev samo Jackson in številne zato moti, ker v *Kraljevi vrnitvi* na slonih kot edini predstavniki sovražne človeške rase jahajo temnopolto obarvani in ker se proti njim bori peščica preostalih pokončnih ljudi z Zahoda. V filmu na žalost ni prizora, v katerem Aragorn po porazu zlih sil vsem udeležencem spopada oprosti, saj sami niso bili krivi zato, ker jih je vrhovni predstavnik čistega zla podjarmil in vključil v svojo silno vojsko. Vsekakor manj krivi kot maslo, ki ga, na primer, na glavi nosijo Hrvati, Srbi ali Madžari ...

V primerjavi z literarno predlogo, kateri je film skušal ostajati zvest (zato tudi ta komentar), ima film velike težave še z liki Denethora, Aragorna in Arwen, da niti ne omenjam izbrisane Sarumana. Vendar bodo najverjetneje vsi deležni pravičnejše obravnave na DVD verziji, ki bo kot taka tisti film, ki si ga bomo zares zapomnili. Kino-verzija, dolga več kot tri ure, je pravzaprav tako zgoščena, da mine v hipu – in Jacksonovemu komercialnemu instinktu navsezadnje ne moremo zameriti, da je vanjo strpal prvenstveno bitke in pošasti. Dramaturško gledano si bo film šele treba ogledati. Z močnejšim poudarkom na likih bo zloglasno predolg epilog najbrž daleč bolj sprejemljiv, s stališča spektakla in emocij pa je, kot kaže, že zdaj vse na svojem mestu, v kar se bomo zanesljivo lahko prepričali spet šele z drugim ogledom. Orli so prileteli in nedvomno bodo tudi oskarji. In najbrž bo preteklo še veliko časa, da se bo spet pojavil kakšen nov film dolžine dvesto minut, po izteku katerega bo glavni očitek njegova kratkost. •

## LAŽI

## Gojital

Južna Koreja 1999 115'

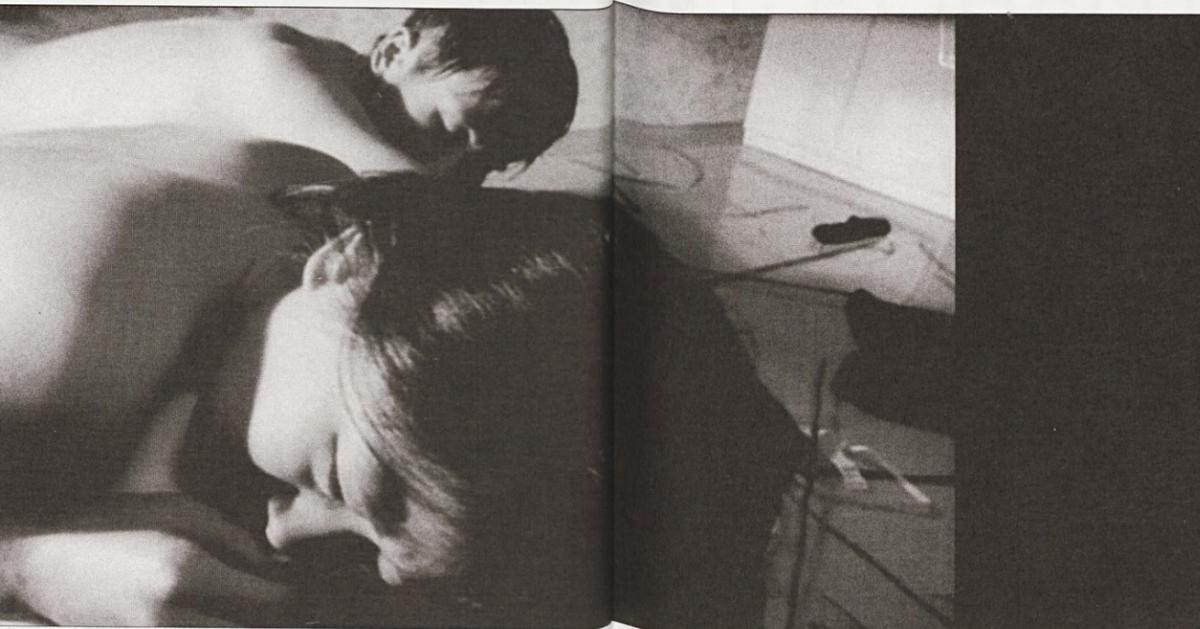
**režija** Jang Sun Woo **scenarij** Jang Sun Woo (po romanu Jang Jung Il-a) **fotografija** Kim Woo Hyung **glasba** Dal Palan **igrajo** Sang Hyun Lee (J), Tae Yeon Kim (Y), Hye Jin Jeon (Woori), Hyun Joo Choi (G)

## zgodba

Y je osemnajstletna študentka, ki želi izgubiti nedolžnost pred diplomo, zato se preda osemtridesetletnemu kiparju J-ju, čigar žena živi v Parizu. Y in J se dobivata v J-jevem stanovanju in po hotelih, ko pa J-ju pogori hiša, pustita delo in študij ter se odpravita na potovanje po celi državi. Začetni eksperiment z bičem, ki deluje v okviru predigre, se kmalu sprevrže v osrednji del njenega združevanja in ju prek obsedenosti in sadomazohizma prižene na rob zmogljivosti telesa in duha. Čim bolj si poskuša dokazati moč ljubezni, tem bolj čutita njeno bolečino in njen manko, ki se kaže kot presežek in obsesija.

Film *Laži* skoraj v celoti temelji na prepričljivi igri glavnih dveh igralcev in na trenutke vnaša elemente dokumentarnega filma. Na začetku filma, ko nas režiser seznanja z igralcema, nam prikaže ozadje snemanja v obliki pogovora z obema igralcema o obsedenosti in goloti. Lee Sang Hyun, ki ima glavno moško vlogo, pri tem pove stavek, ki se dotakne moje pozornosti: "Skozi obsesijo se lahko približaš bogu ..." In dejansko gre v filmu za stopnjevanje užitka in napetosti do tiste točke, ki ne prinaša samo orgazem kot vrhunec spolnega doživetja, temveč tudi nekakšno religiozno razodetje, ekstazo, ki je vrhunec psihičnega doživetja bolečine. V nekem prizoru spolnega akta na sredini filma sta junaka prikazana v močni žareči luči, ki ju vedno bolj požira, hkrati pa daje občutek, da ju preveva božja svetlost. Čeprav režiser priznava, da gre v glavnem za pornografski film z občasnimi intervencijami njegovih življenjskih prepričanj, se nam na platnu odpre ne povsem neznan svet ekstremov in kompulzij, ki se lahko dogajajo kadarkoli v vsakdanjem življenju, obenem pa vnašajo v naše doživljanje nadčutno izkušnjo svetega. Kaj imajo naše obsesije skupnega z religioznim? Poleg podobne narave ponavljanja v religioznih in obsesivnih ritualih tudi občutek, da gremo čez mejo in da nas na drugi strani čakajo povsem drugačna pravila in zakoni, ki niso človeški, ampak božanski. Tako kot antična Antigona tudi glavna junaka filma drvita prek etičnih in človeških pravil onstran vseh zakonov v območje gona, zahteve, v svet bogov in smrti.

Na začetku filma, ko gre za prizor izgube nedolžnosti, ki je na trenutke prikazana na moteč, agresiven način, se režiser osredotoča na prikaz delov ženskega telesa; pred nami se razgalja mlado telo in kolaž parcialnih objektov dojke, zadnjice, bokov itd. Kot bi režiser hotel prikazati naravo moške želje, ki je fetišistično strukturirana in ki sama po sebi poraja nevzdržnost vpogleda v ženski manko in grožnjo kastracije. Ta telesni fetišizem se skozi film



kmalu obrne v fetišizem predmetov. V ponavljajočih prizorih bičanja igralca usmerita pozornost iz telesa na predmet, ki je posrednik med obema in hkrati predstavlja vrhunec uživanja. Tako uporabljata pripomočke, kot so šibe, palice vseh vrst, cevi in na koncu že tekmujeta, kdo bo bolj izviren v izbiri mučilnega sredstva. Če je bičanje na začetku prikazano kot del predigre, skozi film kmalu postane osrednji in glavni del spolne združitve. V svoji gonji po čimvečji potrditvi ljubezni, ki je v svojem bistvu možna le skozi sadistično-mazohistični odnos, podirata eno mejo za drugo, dokler na koncu ne moreta več funkcionirati skupaj niti vsak zase, ne da bi se temeljito pretepla. To se vidi v prizoru, ko glavni junak J ne more imeti spolnega odnosa z ženo, ker ga le-ta noče bičati, zato se na asketski način prebiča sam. Spolni odnos tako postane povsem nepomemben in odvečen, saj ne ponuja takšne združitve, kot jo ponuja občutje bolečine. Junaka kmalu postaneta povsem perverzna, prizori iskanja popolnega mučilnega sredstva pa dosežejo tragikomične razsežnosti v žaganju metel in drugih orodij. Erotični prizori spominjajo na prizore iz del Markiza de Sada z osrednjo filozofijo iskanja presežnega užitka. Če je na začetku filma v telefonskih pogovorih obeh glavnih likov možno zaznati hrepenečo željo, se po izgubi nedolžnosti le-ta spremeni v potrebo, potreba se spremeni v nujo, nuja v zahtevo, zahteva pa v brezkompromisno zavezo, ki ubije vsakega, ki se ji postavi po robu.

Psihoanalitiki in analitiki objektivnih odnosov bi v obeh junakih gotovo videli neustrezno preživeto analno sadistično fazo v otroštvu oz. njuno potrebo po samokontroli užitka pri izločanju in regulaciji odvajanja blata. Da ne gre za naključje, nas prepriča prizor, ki deluje najbolj perverzno in nagnusno od vseh prizorov v filmu. Ženska po brutalno prikazanem analnem odnosu polže svoje tekoče blatne izločke na penisu moškega in ga nato še na vlaku dolgo časa romantično poljublja, da si porazdelita

njeno analno vsebino. Za nameček mu še reče, da zdaj ve, da jo resnično ljubi, saj je pojedel njeno najbolj notranjo in intimno vsebino.

Glavni preobrat v filmu je prizor, ko ženska prevzame aktivno vlogo ter prebiča in posili moškega. Medtem ko je skozi film predočen v glavnem neskončni užitek moškega, ki iz hrepenečega subjekta vedno bolj postaja trpeči objekt, kot kipar-umetnik pa postaja svoja lastna umetnina, se pri ženski odvija nasproten proces: iz parcialnega objekta se skozi lastno iniciativo razvije v samostojen in samozadosten subjekt, ki točno ve, kaj hoče in do kam gre. S korenitimi spremembami v svojem življenju si gradi identiteto in polni vsebino vloge golega objekta.

Film *Laži* lahko primerjamo z zahodnoevropskimi filmi, kot so *Posili me* (Baise-moi, 2001), *Romanca* (Romance, 1999), in japonskim *Cesarstvom čutil* (Ai no corrida, 1976) – vsi ti filmi potrjujejo Lacanovo izhodišče, da je spolno razmerje nemožno oz. da se nujno odvija ob prisotnosti nekoga tretjega. Ta tretji je na začetku filma prijateljica glavne junakinje, ki po ljubosumnem pretepu zavidljivo in z občudovanjem spremlja izpovedi seksualnih izgrediv, kasneje se v razmerje vmeša brat in tragično konča, vedno pa kot tretji nastopajo falični predmeti kot dokaz posrednega užitka in neposredne ljubezni, ki iz glavnih junakov naredijo mučenca in svetnika. Užitek je vedno užitek Drugega, povzročati nekemu užitek, pomeni uživati skozi drugega tudi sam.

Čeprav je v obeh filmih prikazana ženska želja po posedovanju moškega spolnega organa in preskok od želje h gonu, se film *Laži* ne konča tako tragično kot *Cesarstvo čutil*, s katerim ga mnogi primerjajo. Predvsem se oba filma zelo razlikujeta ne pri prikazovanju spolnih odnosov; glede na to, da je japonski film posnet po resničnem dogodku, pa vseeno ne deluje tako realno in doživeto kot film *Laži*, ki je posnet po romanu *Zlaži se mi* kontroverznega korejskega pisatelja Jang Jung Il-a.

## LUTKE



## Dolls

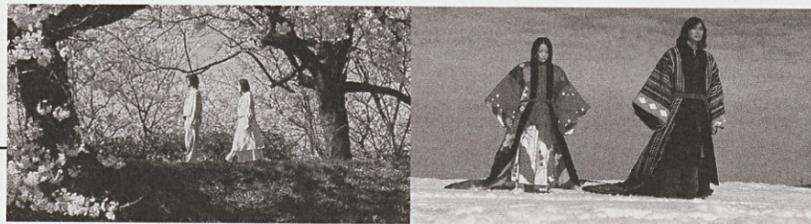
Japonska 2002 114'

**režija** Takeshi Kitano **scenarij** Takeshi Kitano **fotografija** Katsumi Yanagijima **montaža** Takeshi Kitano **zvok** Senji Horiuchi **glasba** Joe Hisaishi **produkcija** Masayuki Mori, Takio Yoshida **igrajo** Miho Kanno, Hidetoshi Nishijima, Tatsuya Mihashi, Chieko Matsubara, Kyoko Fukada, Tsutomu Takeshige

## zgodba

Omnibus treh zgodb: *Mlad par, povezan z dolgim rdečim trakom, tava naokrog in išče nekaj, kar je nekoč tragično izgubil. Ostareli kriminallec se vrne v park, kjer se je nekoč srečeval s svojim – zdaj že davno izgubljenim – dekletom. Pop zvezdnica z izmaljenim obrazom se sooči z neverjetno predanostjo svojega največjega oboževalca.*

*Lutke*, zaenkrat predzadnji film Takeshija Kitana, se ponujajo v branje na najmanj dveh ravneh. Prvič kot samostojen filmski dosežek, drugič (mogoče predvsem) pa kot ključni delček sestavljanke, ki opus japonskega avtorja osvetli v novi luči. Zgovorna, čeprav na prvi pogled rahlo neumestna, je primerjava s Clintom Eastwoodom. Zgoščen prelet skupnih točk obeh ustvarjalnih karier. Tako Kitano kot Eastwood v svet filma zakoračita kot igralca. Oba si, vsak v svojem kulturnem okolju, še pred režijskim prvencem dodobra utrdita sloves, predvsem na račun značilnega načina govora in neuglednega obraza. Oba obraza izžarevata podobno samozavest, sta monolitna, stoična, ne premoreta več kot dveh izrazov. Ko prvič poprimeta za režijsko taktirko, oba za nekaj časa zapečatita svoj status kot izdelovalca žanrskih filmov s presežkom, ki pogosto zvrne žanrske formule na glavo; Eastwood z nasilno, mračno kriminalko *Groza v noči* (Play Misty For Me, 1971), ki bi jo v resnici moral zrežirati eden njegovih duhovnih očetov Don Siegel, Kitano z nasilno, mračno kriminalko *Nasilni policaj* (Sono otoko, kyobo ni tsuki, 1989), ki bi jo v resnici moral zrežirati eden njegovih duhovnih očetov Kinji Fukusaku. Oba nastopata v glavnih vlogah svojih filmov in se kot bistvenega vira suspenza poslužujeta svojih prepoznavnih obrazov. Že v tem obdobju ustvarjanja ju kot avtorja prva prepozna Evropa; Eastwood leta 1985 v tekmovalni spored Cannesa odjaha z *Bledoličnim jezdecem* (Pale Rider),

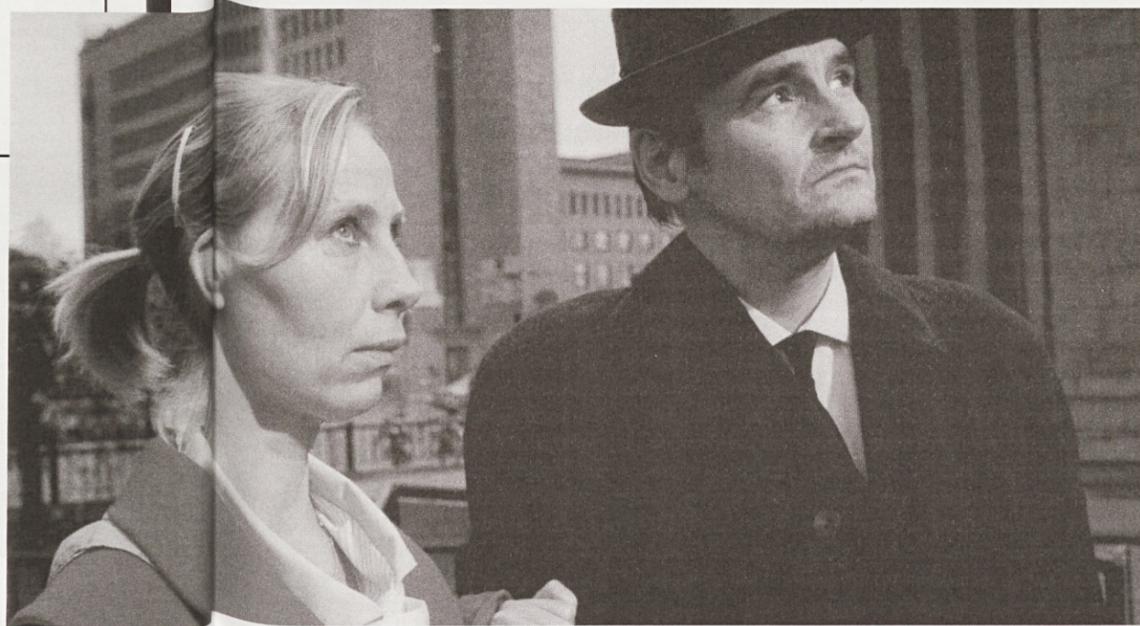


Kitano pa leta 1997 za svoj *Ognjemet* (Hana-bi) v Benetkah sname celo zlatega leva za najboljši film. Obe režijski karieri zaznamuje umirjen, vendar neprekinjen tempo skoraj enega filma letno; filmi si sledijo brez občutnih nihanj v kvaliteti in vedno bolj čuječni umetniški rahločutnosti. Oba se za prelom odločita pri približno desetem filmu. Eastwood leta 1988 posname film *Bird*, svoj prvi režijski podvig, v katerem ostane skrit za kamero in se radikalno otrese žanra. Snov najde v biografiji legendarnega jazzovskega glasbenika Charlieja "Birda" Parkerja; lahko bi rekli, da se ponjo zateče k avtohtoni ameriški folklori. Domala identičen zasuk leta 2002 izvede Kitano z *Lutkami*. Čeprav se je za kamero skrival že poprej, tokrat, po šestih letih, to stori najbolj temeljito. Za snov se obrne k japonski folklori, tradicionalnemu gledališču lutk *bunraku*, in ustvari film, katerega moč – podobno kot naenkrat pri Eastwoodu – ne tiči več v spretnem prebiranju že znanih in proslavljenih obrazcev in prijemov, temveč v zrelem, samozavestnem načinu pripovedi, ki nas brez odvečnih stranpoti potopi v jedro obravnavane tematike, tragično lepoto ideala večne, nesmrtno ljubezni. In če je Eastwood v devetdesetih nalepko ikone zamenjal s statusom enega zadnjih, mogoče celo zadnjega velikega, klasičnega hollywoodskega režiserja, čaka nemara podobna domača sloves v prihajajočih desetletjih tudi Kitana, sploh če upoštevamo kričeča poigravanja s formo, na kateri gradi prepoznavnost večina njegovih kolegov rojakov. Iz zgoraj naštetih razlogov so *Lutke* takoj po nastanku razdvojile kritično mnenje, ki je Kitana prej skoraj enoglasno častilo. Mnogim se je film, na prvi pogled očiščen značilne režiserjeve estetike, predvsem pa tematike, zdal strel v prazno, nerazumljiv odklon s sicer bleščeče kreativne poti, s katerim Kitano ni storil drugega kot scela razgalil svojo sentimentalno, naivno plat, ki je bila v okviru trdih žanrskih obrazcev sicer prisotna že prej, vendar vsaj prebavljiva. Drugi, nad filmom navdušeni, so ključ za razumevanje iskali v povezavah med režiserjevim neposrednim in posrednim obravnavanjem nasilja, kar je zagotovo ena izmed niti filma, vendar nikakor ne rdeča. Nasilje, Kitanova stalnica, tokrat ni reducirano na večidel nevidno – zato toliko bolj šokantno – eksistenco v elipsah med dvema kadroma, temveč, sicer spet nevidno, potihno prežema podlago, japonsko tradicijo, na kateri temelji in iz katere je izvezena melanholična filmska zgodba. V smislu brutalne, hladne brezčutnosti večjega dela družbe (prijatelj, znanec, sorodnikov ali preprosto soljudi v parku, na ulici, na podeželju), kamor znova in znova neu-

spešno trkajo tri tragične ljubezni, katerih zgodbe film pripoveduje. (Mimogrede: na podobno prefinjen, prikrit način svoj *leitmotiv* nasilja kot enega zidakov ameriške družbe obdela tudi Eastwood v svoji najnovejši mojstrovini *Skrivostna reka* (Mystic River, 2003). Mogoče najbolj hvaležno in najmanj zapleteno razumevanje *Lutk* prinaša primerjava filma s konkretno folkloro, iz katere izhaja. Gledališče lutk *bunraku* velja za najbolj rafinirano zvrst lutkovne umetnosti na svetu in zahteva kombinacijo treh spretnosti: posebno tehniko vodenja lutk, posebno tehniko recitiranja (*jouri*) spremnega teksta in izvajanja posebne (*shamishen*) glasbe. Vsaka od navedenih spretnosti zahteva večletno vajo. Nastopajoče lutke so velike za polovico postave povprečnega človeka. Njihove oči se premikajo, njihovi komolci dvigujejo v presenečenju, usta odpirajo in zapirajo. Ljudje, ki animirajo lutke, so med predstavo vidni. Vidna in na posebnem mestu sedeča sta tudi glasbenik in pripovedovalec, ki skrbi za glasove vseh lutk in spremljajoč komentar. Vse to nam Kitano najprej pokaže v podaljšanem uvodnem prizoru filma, neke vrste prologu, nato pa omenjene prvine dosledno prevede v klasičen govor filma. Po vizualno osupljivih, skrajno izčiščenih, simbolnih pokrajinah (spomladanski park, poln belih češnjevih cvetov, z rdečimi listi javorja potresen jesenski gozd, rumena poletna plaža, s snegom prekrita zimska pokrajina) se premikajo protagonisti, za katere se spričo ljubezenske zamaknenosti zdi, da so samo napol živi. Njihove geste so dejansko omejene na vrtenje oči, dviganje komolcev in odpiranje ust, iz katerih nepomembne besede prihajajo kot po naključju. Razločna, skrajno poenostavljena, shematska struktura treh zgodb, po katerih brez slutnje suspenza ali pričakovanja odrešitve blodijo zaljubljeni, je jasna aluzija na vrvice zakrinkanih operaterjev lutk v gledališču. In glavni pripovedovalec, Takeshi Kitano (v zlahtni družbi stalnega skladatelja Joeja Hisaishija), svojo prisotnost izkazuje predvsem z izrazito montažo, ki tri zgodbe najprej uvede zaporedno, jih nato neopazno preplete, pelje vzporedno in naposled zlije v eno, ne da bi vmes zapadel v skušnjavo klepanja raznih bistroumnih križank in anagramov, hitro pokvarljive robe, kakršna se rada pripeti filmom s tovrstno mozaično strukturo. Če gre verjeti poročilom iz lanskim Benetk, Kitanov najnovejši film *Zatoichi* ostaja na sledi *Lutk*, tako po snovnem naslonu na japonsko tradicijo kot po izčiščenosti pripovedi. Upajmo, da tudi ta doleti domača platna. •

kritika

# DESET MINUT STAREJŠI: TROBENTA



Psi nimajo pekla

**Ten Minutes Older: The Trumpet**  
VB/Nemčija/Španija/Nizozemska/Finska/Kitajska 2002 92'  
**režija** Aki Kaurismäki, Victor Erice, Werner Herzog, Jim Jarmusch, Wim Wenders, Spike Lee, Chien Kaige **scenarij** Aki Kaurismäki, Victor Erice, Werner Herzog, Jim Jarmusch, Wim Wenders, Spike Lee, Tan Zhang **fotografija** Timo Salminen, Olli Varja, Ángel Luis Fernández, Vicente Ríos, Frederick Elmes, Phedon Papamichael, Chris Norr, Shu Yang **montaža** Aki Kaurismäki, Julia Juaniz, Joe Bini, Jay Rabinowitz, Mathilde Bonnefoy, Barry Alexander Brown, Fang Li **glasba** Paul Englishby **igrajo** Markku Peltola, Kati Outinen, Ana Sofia Liaño, Pelayo Suarez, Chloë Sevigny, Charles Esten, Amber Tamblyn, Yuanzheng Feng, Shujun Wang, Feng Feng

## zgodba

Deset minut starejši: Trobenta je prvi del filmskega projekta Deset minut starejši (drugi del nosi podnaslov Čelo), v katerem je bilo petnajst uglednih avtorjev z vsega sveta povabljenih, naj v desetih minutah s popolno avtorsko svobodo izrazijo enega najbolj univerzalnih subjektov v zgodovini filma: tok časa. Projekt je posvečen Herzu Franku, Jurisu Podnieksu in Chrisu Markerju; trem evropskim režiserjem, ki so v svojih dokumentarnih filmih glavno vlogo znova in znova namenjali minevanju časa.

## jurij meden

Omnibus *Deset minut starejši: Trobenta*, sedem nadvse različnih videnj fenomena minevanja časa, je tudi sam fenomen vsaj v enem pogledu: čeprav ob filmu lahko mirne vesti zapišemo, da gre za celoto, ki ne doseže učinka posameznih delov, ni – za razliko od ustaljenega negativnega predznaka te fraze – s tem pravzaprav nič narobe. Še več, če hočemo o filmu govoriti kot o uspelem eksperimentu (kar navsezadnje počnemo), tako preprosto mora biti. Tematika minevanja časa v obdelavi medija, ki je neločljivo zraščena s fenomenom minevanja časa, je enostavno preobširna in vse preveč odprta za vse preveč različnih interpretacij, da bi od seštevka sedmih avtorjev tako različnih kulturnih okolij, tako prepoznavnih režijskih slogov in tako stalnih snovnih naslonov lahko pričakovali kakršnokoli homogenost ali vsaj opaznejšo sled rdeče niti. Mlačnost, ki je zaznamovala dobršen del kritičkih recepcij, sem tako prisiljen pripisati neutemeljenim pričakovanjem po krepkeje podčrtanem osnovnem motivu in po stopnjevanju vzdušja, kar pa je navsezadnje celo skregano z logiko filmske lepljenke. Če kakšen homogen vtis po ogledu celote že obstaja, potem je to občutek kaotičnosti, nepovezanosti, minljivosti, hlapljivosti ... in mar niso to v resnici najbolj iskreni, pristni atributi odtekanja časa? Dovolj zgovorno je že dejstvo, da je – iztrgan iz konteksta – skoraj vsak izmed kratkih filmov mala poetična mojstrovina, čisto vsak pa natančen, prepoznaven podpis svojega avtorja. Za otvoritveni kratki film *Psi nimajo pekla*, pod katerega je podpisan finski izvoznik artikel številka ena, Aki Kaurismäki, lahko rečemo "samo", da v desetih minutah povzame in obudi vse prvine Kaurismäkijevega ustvarjanja. Tu so značilno pomenljive kompozicije kadrov; žive pastelne barve vsake nastopajoče ploskve, ki se združujejo v skoraj nadrealne kombinacije; umirjena, duhovita montaža; tipično zadržana igra protagonistov – v glavnih vlogah nastopata stara znanca Markku Peltola in režiserjeva muza Kati Outinen) – nezgrešljiv, suh humor in minimalistična zgodba, ki prelepo povzame Kaurismäkijevo tematsko konstanto: proletarčeve sanje o lepši prihodnosti. Si lahko sploh zaželimo česa

boljšega? Drugi nastopajoči film, *Življenjska črta*, španskega (pravzaprav katalonskega) cineasta Víctorja Ericeja, nas potopi v diametralno nasprotno vzdušje. Na tem mestu gre najprej izreči pohvale producentu in idejnemu očetu celotnega projekta, Angležu Nicolasu McClintocku, da se je spomnil in v svoj izbor režiserjev, ki jih dandanes vsakdo s povprečno filmsko izobrazbo prepozna kot pomembne avtorje, uvrstil Víctorja Ericeja, ime, ki večini ušes ne zveni preveč domače. Žalostna usoda je hotela, da je Erice, morda najbolj nadarjen sodoben španski režiser, ostajal in še vedno ostaja v senci svojih hrupnejših rojakov. Po drugi strani je bil en sam njegov film, *Duh panja* (El Espíritu de la colmena, 1973), dovolj, da ga je kot takega prepoznal in se mu globoko priklonil najbolj občutljiv in radoveden krog ljubiteljev filma. Mojstrovno estetiko, ki ji očitno prav nič ne škodujejo silno redka udeleževanja v praksi in se dosledno utelesi tudi v pričujočem kratkem filmu, odlikuje premišljena alegoričnost, nežnost in modrost v obravnavi večno perečih socialnih tematik ter velika ljubezen do filmske zgodovine, katere drobno – vendar neprecenljivo dragoceno – poglavje predstavlja tudi Erice. V *Življenjski črti* Erice deset minut porabi za impresijo tihega poletnega večera v neki podeželski vasi, znotraj katerega odtekanje časa simbolizira na poetičen in hkrati surovo neposreden način: prek odtekanja krvi. Medtem ko so vaščani pogreznjeni v spokojnost svojih opravkov, v majhni sobici poleg speče matere počasi krvavi in umira prav tako speči novorojenček. Ko se melodramatična situacija – spretno posredovana na skrajno ne-melodramatičen način – na koncu razreši in se na (navidez) spet spokojno vasico spusti mrak, se film nepričakovano (in neprimerno bolj tragično) zaokroži z umestitvijo v širši kontekst: kot po naključju kamera v zadnjem kadru epizode obvisi nad naslovno stranjo časopisa, kjer lahko razberemo datum: petek, 28. junij leta 1940 ..., dan, ko se je nad Španijo spustil več-desetletni mrak diktature. Z manj prefinjeno – pa zato nič manj učinkovito – prisposodbo rušilne moči časa postreže Werner Herzog v epizodi naslovom *Deset tisoč let*



## zgodba

Maorska vasica nekje v Novi Zelandiji, v katero se rodi nenavadna deklica Pai, da bi nekoč rešila svoje ljudstvo. Ime je dobila po predniku, ki ga je, kot pravi legenda, v Novo Zelandijo na hrbtu prinesel kit. Odrašča pri starih starših, in ko njen ded zbere skupino vaških dečkov, da bi jih uvedel v rituale in med njimi poiskal novega poglavarja, se jim želi mala Pai pridružiti. Ker je ženska, ji to preprečijo, Pai pa se uči na skrivaj ...

Legenda o jezdecu kitov je mitična pripovedka o maorskih ljudeh in čudežni deklici Pai, najbrž privlačen in očarljiv film, ki mu je uspeh pri publiku zagotovljen vnaprej (festivalске nagrade občinstva so nanj deževale), saj gre za silno topel, gledalcu prijazen, narativno enostaven film, ki ga poganjajo pravljina atmosfera, enajstletna debitantka Keisha Castle-Hughes v glavni vlogi in nekaj spektakularnega vizualnega materiala, kakršnega ponuja Nova Zelandija s svojo naravo in kulturno tradicijo. Ta je sploh v ospredju, saj je na njej zgrajen dober del tega slavospeva domači zemlji in maorski skupnosti (ki danes predstavlja le še devet odstotkov tamkajšnjega prebivalstva). In je obenem tudi vir počasi porajajočih se očitkov oziroma težav, v katere zaide *Legenda o jezdecu kitov*, ko začenja puščati okus po naivnem (vsekakor površnem) slikanju avtohtonega maorskega ljudstva. V zaključni sekvenci obrednega plesa, ki ima izključno komičen namen (o učinku rajši ne zapišem ničesar), poenostavljeno prikazovanje eksotičnih Maorov postane nevzdržno in v tej luči se pokazuje tudi malodane vsa razmerja med vzpostavljenimi liki (ter okolico): vidimo črno (zadržni stari poglavar, tolpa brezdelnih lokalcev) in belo (Pai ter ostale plemenske ženske), a kaj malo vmes. Nič ni narobe z eskapizmom, kino ga je bil od nekdaj poln, zadnja leta pa je sploh strašno priljubljen (*Amelie*, *Gospodar prstanov*, *Harry Potter*, ...). Naj beži v svoje resničnosti in svetove, tradicijo pa vendarle lahko pusti pri miru.

N.B.

## matrica revolucija

## The Matrix Revolutions

ZDA 2003 129'

režija Andy Wachowski, Larry Wachowski

scenarij Andy Wachowski, Larry Wachowski

fotografija Bill Pope

glasba Don Davis, Ben Watkins

igrajo Keanu Reeves (Neo), Carrie-Anne Moss (Trinity), Laurence Fishburne (Morfej), Jada Pinkett-Smith (Nioba), Hugo Weaving (agent Smith), Monica Bellucci (Perzefona), Harold Perrineau (Link)

## zgodba

Pred vrati je novi armagedon, poslednja bitka med ljudmi in umetno inteligenco za prevlado nad svetom.

Osnovni namen bratov Wachowski pri stvarjenju triptiha *Matrica* je bil distinkten že od samega začetka: kompletno *Sveto pismo* od Stare do Nove zaveze, natančneje, od Geneze prek evangelijev do Apokalipse, aplicirati na kiberprostor. In ker so (bile) zlahka odčitljive tudi nekatere parafraze zgodb in likov iz grške mitologije, je trditev, da je *Matrica* v vsej svoji grandomaniji le še en

poskus razlage sveta iz mitičnih temeljev, docela legitimna. Mito pa je, kot vemo, samo predstopnja logosa, iz česar nedvoumno sledi, da bi bila zahteva, naj *Matrica* izkaže povsem logično strukturo, otrebljeno vsakršnih narativnih vzrzi, nerealna in neizpolnljiva. Vendar to ne more in ne sme opravičiti vnebovpijoče, domala nepremostljive kvalitativne zevi med prvim delom *Matrice*, izgotovljenim leta 1999, in preostankom trilogije, dokončanim leta 2003; to bolečo zev je mogoče razložiti zgolj z deficitom intrigantnih idej, torej s problemom, ki ga moramo brez dvoma vzporejati s čedalje bolj razvidnim dejstvom, da sta brata Wachowski vse, kar sta imela povedati, povedala že s prvim delom, drugega in tretjega pa posnela izključno v namen polnjenja svojih žepov in žepov studia Warner. Če bodo Warnerjevi šefi s tako nakopičenim premoženjem financirali naslednje projekte Clint Eastwooda, njihovega najboljšega *auteurja*, smo jim produkcijo *Matrice* še voljni odpustiti, brata Wachowski pa sta za nas že zgodovina, neslavna, seveda. Povedano drugače, še celo najbolj fanatični zagovorniki prve *Matrice* se bodo vprašali, ali niso bile to, da so videli tudi drugi in tretji del, samo njihove sanje, bolje rečeno, njihova ultimativna nočna mora.

A.Č.

## mladi adam

Young Adam

VB/Francija 2003 98'

režija David Mackenzie

scenarij David Mackenzie, po romanu Alexandra Trochija

fotografija Giles Nuttgens

glasba David Byrne

igrajo Ewan McGregor (Joe Taylor), Tilda Swinton (Ella Gault), Peter Mullan (Les Gault), Emily Mortimer (Cathie Dimly), Jack McElhone (Jim Gault)

## zgodba

V *brezperspektivnem, meglenem škotskem okolju dobi Joe, nesojeni pisatelj, službo na barki Atlantic Eve, s katero upravljata zakonca Gault, Les in Ella. Med plutjem po kanalih se odnosi znotraj trikotnika Joe-Les-Ella temeljito spremenijo. Svoje doda tudi truplo mladenke, ki ga na začetku filma potegnejo iz vode.*

Scenarij *Mladega Adama*, sicer značilni žanrski *hard boiled* misterij, razpolaga z vsemi predispozicijami, da bi iz njega pri prenosu na platno nastal vrhunski film noir; nekatere od teh nastavkov Mackenzie kot režiser izkoristi, drugih ne. Tukaj je sivo, morbidno in neprezračeno proletarsko okolje Škotske sredi 20. stoletja, tukaj je truplo, ki na samem začetku požene v gibanje dobro podmazan mehanizem spletk in naključij, in tukaj je prgišče enigmatičnih karakterjev, tako multidimenzionalnih, da bi kak Freud lahko o njihovih psiholoških vzgibih napisal knjigo. Skratka, *Mladi Adam* je videti kot sinteza Kena Loacha, Arthurja Schnitzlerja, Dashiella Hammetta, *Noža v vodi* (Nož w wodzie, 1962) Romana Polanskega in škotskih remek del Dannyja Boylea, s katerimi ga povezuje predvsem vedno znova vrhunski Ewan McGregor. Krucialnih napak Mackenzieju ne kaže očitati: naracija je atraktivna, lepo spletena in tudi zelo prečiščena (pripoved se osredotoča takorekoč ekskluzivno na



Profesionalec

proletariat); manjkata morda le tisti aktualnost in urgentnost, ki sta v ZDA v 40-ih in 50-ih, v času druge svetovne vojne in hladnovojnega lova na komuniste, iz filmov *noir* delali tudi relevantne prispevke h kritiki obstoječega družbenega sistema in cajtgaista. Za *Mladim Adamom*, sicer prepričljivo vajo v slogu, potemtakem ne stoji nobena revolucionarna ideja, k sreči pa se Mackenzie – za razliko od bratov Coen v primeru *Moža, ki ga ni bilo* (The Man Who Wasn't There, 2001) – ne zateka v postmodernistični larpurlartizem, temveč poskrbi, da je njegov *noir* tudi napet in da se gledalec v njem dobro počuti.

A.Č.

## profesionalec

Profesionalac

Srbija in Črna gora 2003 104'

režija Dušan Kovačević

scenarij Dušan Kovačević

fotografija Božidar Nikolić

glasba Momčilo Bajagić - Bajaga

igrajo Bora Todorović (Luka Laban), Branislav Lelić (Teodor Teja Kraj), Nataša Ninković (Marta), Dragan Jovanović (Gipsani), Josif Tatić (Maki) ...

## zgodba

*Beograd, sedanost. Teodorja, profesorja filozofije, nekdanjega gorečega oponenta Miloševićevega režima, sedaj pa direktorja tiskarne, obišče taksist Luka, ki si je v ancients regimeu služil kruh kot agent srbske tajne službe. Pove mu, da je večkrat dobil ukaz, naj ga ubije, a je usoda vsakokrat hotela drugače.*

"V tem filmu je devetdeset odstotkov mojega življenja v tistem obdobju," so besede, s katerimi je Dušan Kovačević opozoril na avtobiografsko noto priredbe svoje stare dramske uspešnice. Njegov samostojni režijski prvenec *Profesionalec* je najprej postal kandidat za tujejezičnega oskarja, potem pa je požel še nominacijo za najboljši scenarij za evropsko filmsko nagrado. V simpatični družbenopolitični satiri o osebni prizadetosti, jasno eksplicirani etični držji in antimiloševićevskem političnem prepričanju disidentskega intelektualca se negotove individualne usode v nadrealistični prikazovalni strategiji izrisujejo tako, da mračnjaške vojne dogodke in tragične eksistenčne izkušnje neizbežno spremlja odrešujoč komični pogled na svet. Razen srečnega ravnotežja med realnim in iracionalnim v banalnostih vsakdana in dinamične pomenskosti pa je v režiji

osebnoizpovednega celovečerca izpod kamere pisca scenarijev za kultne filme *Kdo neki tam poje* (Tko to tamo pjeva, 1980), *Balkanski vojun* (Balkanski špijun, 1981) in *Maratonci tečejo častni krog* (Maratonci trče počasni krog, 1982) težko najti. *Profesionalec* sicer zastavi kopico aktualnih političnih vprašanj o totalitaristični despotiji na ranjenem Balkanu, vendar cinefila v smislu artističnih razvad pusti precej ravnodušnega.

Saj ne da Kovačeviću ne bi privoščili priznanja za nadarjenost za kreativno pisanje, o kateri bi bilo nepošteno dvomiti. Njegova sicer žlahtna kronika pa bi dobila močnejši učinek, če bi ji ob črno-belih *flash-back* posnetkih, s katerimi dokumentira marčne demonstracije "nebeskog naroda" proti komunistični ideologiji, utelešeni v "Velikem bratu", dal bolj stilizirane razsežnosti.

N.S.

## seabiscuit

Seabiscuit

ZDA 2003 141'

režija Gary Ross

scenarij Gary Ross po romanu Laure Hillenbrand

fotografija Jophn Schwartzman

montaža William Goldenberg

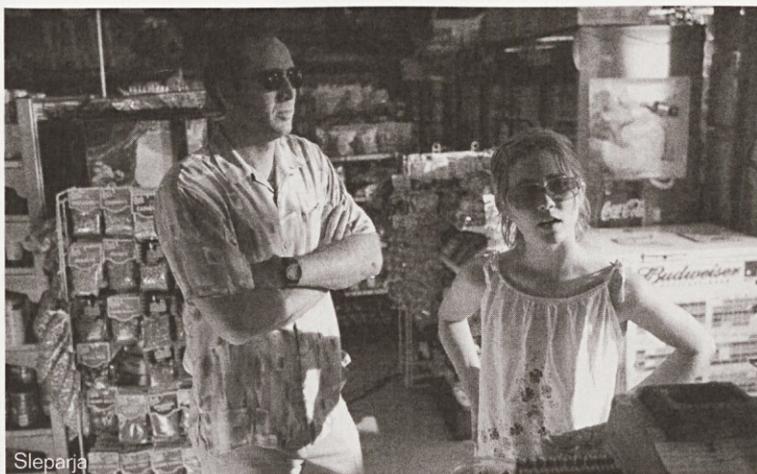
glasba Randy Newman

igrajo Tobey Maguire (Red Pollard), Jeff Bridges (Charles Howard), Chris Cooper (Tom Smith), Elisabeth Banks (Marcela Howard), William H. Macy (Tick Tock McGlaughlin), Eddie Jones (Samuel Riddle)

## zgodba

*Resnična zgodba iz časa velike ameriške gospodarske krize v 30. letih, posneta po bestsellerju Laure Hillenbrand. Seabiscuit je ime premajhnemu dirkalnemu konju, okoli njega pa so zbrani še trije nenavadni karakterji. Njegov jezdec je preveliki in na pol slepi džokej Red Pollard, trener je prestari Tom Smith, lastnik pa milijonar Charles Howard, ki je "preneumen, da bi vse to opazil". Vendar se trije moške in konj pogumno vržejo v areno konjskih dirk, kjer začnejo po začetnih neuspehih zmagovati. Njihove presenetljive zmage dvignejo duha treh mož, hkrati pa tudi celega naroda.*

*Seabiscuit* je film brez negativca. V njem so vsi bolj ali manj dobri. Edini negativec je zla usoda, ki se nad naše junake zgrne v obliki gospodarskega zloma, revščine, milijonov brezposelnih in razseljenih ter osebnih tragedij. Ravno ko kaže, da se bo našim



Sleparja

junakom obrnilo na bolje, sledi nov udarec usode, ki jih zatolče še globlje v bedo in trpljenje. Vendar se naši junaki ne dajo. Udarcem usode kljubujejo s pomočjo navidez brezupnega kljusesta, s katerim presenetljivo požanjejo kar nekaj zmag na konjskih dirkah. Sledi nov, še hujši poraz in nova, še briljantnejša zmaga. Omenjeni vzpon-padec-vzpon-padec potem traja dve uri in 40 minut in se seveda konča s triumfom. Veliki narod je z vztrajnim bojem premagal velike nesreče in iz velikih zgodovinskih katastrof prišel še močnejši, ponosnejši, pametnejši in boljši. Ne morejo ga uničiti ne gospodarska depresija, ne svetovne vojne, ne fašizem, ne komunizem, ne terorizem. Iz vsakega boja bo na koncu prikorakal kot zmagovalc. Videti je, da ameriški gledalci s solznimi očmi še vedno padajo na tovrstne domoljubne hvalnice, ampak nam pa že pošteno presedajo. Naj jim nekdo že enkrat pove, da so taglavni negativci oni sami. In da so njihovi izdelki postali podobni Goebbelsovim propagandnim filmom, ki za razkošno produkcijsko fasado skrivajo banalna ideološka sporočila. Na koncu še nekaj besed o toliko opevanih prizorih konjskih dirk, ki naj bi bili vrhunsko posneti, zmontirani in sploh neverjetno atraktivni. Kaj takega da še nismo videli. Pa niso nič posebnega. Veliko je topotanja, hitrih rezov in umetno pospešenega gibanja, pogosto na umetnih konjih, ki se smešno mehanično gibljejo gor in dol, medtem ko jih vozilo s kamero vleče naprej. Kamera džeokeje tudi vse prevečkrat snema od zadaj, tako da je gledalco na trenutke že prav neprijetno gledati toliko razkrcenih riti, ki pokrivajo celo platno. Manjka tudi počasnih posnetkov, kjer bi bilo moč videti vso dinamiko gibanja konja in jezdeca. Skratka, gre za film, ki je največ dosegel na področju produkcijskega dizajna, to pa je premalo za dober film. Vse ostalo je patetika, plitka ideologija in žalostno povprečje.

Z.S.

## sleparja

**Matchstick Men**

ZDA 2003 116'

**režija** Ridley Scott

**scenarij** Nicholas Griffin po romanu Erica Garcie

**fotografija** John Mathieson

**montaža** Dody Dorn

**glasba** Hans Zimmer

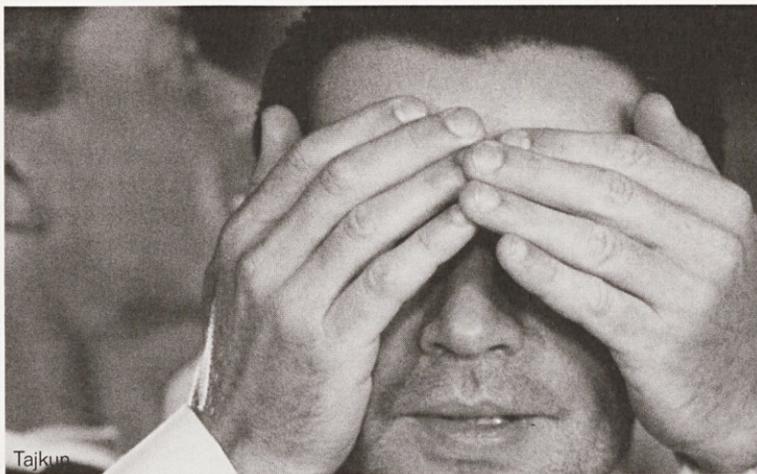
**igrajo** Nicolas Cage (Roy Weller), Sam Rockwell (Frank), Alison Lohman (Angela),

Bruce Altman (Dr. Klein), Bruce McGill (Chuck Frechette)

### zgodba

*Roy in Frank sta poklicna mala prevaranta. Roy je učitelj, Frank ambiciozni učenec. Roy si je skozi leta obrti nagrabil čeden kupček denarja, vendar ga vse bolj mučijo razni strahovi in fobije. Ko izve, da ima iz ponesrečenega razmerja štirinajstletno hčerko Angelo, se z njo sestane. Po začetnih nesporazumih se razmerje med nevrotičnim očetom in problematično hčerjo izboljša, celo toliko, da Angela uspešno sodeluje pri enem od očetovih "poslovnih podvigov." Rayu se očetovska čustva vse bolj prebujajo in niti ne sluti, da slepo drvi v skrbno nastavljeno zanko.*

*Sleparja* je neposrečen prevod (srbohrvaški *Šibicarji* zveni veliko bolje) filma, ki spada v t.i. *con art* žanr ali prevarantski film, kjer nič ni, kot se sprva zdi. Ne čustva, ne denar, ne prijateljstvo, ne policaj, še celo smrt ne. *Con art* filmi so praviloma lahkotni, filmi za zabavo. Kako to vemo? Po glasbi. V *Želu* (The Sting, 1973), praočetu prevarantskih filmov, so se ustvarjalci pravilno odločili za lahkoten ragtime Scotta Joplina, sledili so *Hiša iger* (House of Games, 1987), *Igra* (The Game, 1997), *Maverick* (1994), *Ocean's Eleven* (2001), *Kdo bo koga* (Get Shorty, 1995), *Ujemi me če me moreš* (Catch Me If You Can, 2002) in še kup drugih, ki se v najavni špici legitimirajo z lahkotno glasbo, kljub poznejšim zavajajočim, bolj mračnim in dramatičnim temam. Tudi glasba pri *Sleparjih* ni izjema. Hans Zimmer je ustvaril veselo, preprosto, spevno, optimistično jazzy kuliso, ki ne dopušča dvoma, za kakšen film gre. In ravno tu je problem prevarantskih filmov. Verjetnost in kredibilnost izgubijo tisti trenutek, ko postanejo preresni, pretežki, torej takrat, ko se začnejo protagonisti streljati in ko padejo prva trupla. Takrat gledalci pač ne verjamejo več, da je zadeva tako smrtno resna, kot se zdi, preprosto zato, ker ni več zabavno. Spomnite se streljanja na koncu *Žela*, kjer Paul Newman in Robert Redford v mlaki krvi obležita pod streli, nato pa vstaneta, obrišeta kri in se zasmejeta. Od takrat naprej nas ustvarjalci prevarantskih filmov vedno znova zasipajo z lažnimi trupli in vedno znova jim spodleti. In tudi film *Sleparja* ni izjema. Verodostojen je točno do trenutka, ko se protagonisti začnejo streljati, dokler ne pade prva kaplja krvi. Tako vemo, da je streljanje ponarejeno, saj so *con art* filmi, ki se zanašajo na razum in domišljijo, ne pa na pištole in akcijo. Potem film izgubi



Tajkun

paro, na srečo pa do končnega razkritja (ki je sicer presenetljivo) ni več daleč. In na koncu še dva nasveta za priložnost, ko boste naslednjič gledali nov prevarantski film: prvič, poslušajte glasbo, in drugič, ne verjemite truplom.

Z.S.

## strogo zaupno

**Confidence**

ZDA 2003 97'

**režija** James Foley

**scenarij** Doug Jung

**fotografija** montaža Stuart Levy

**glasba** Christophe Bech

**igrajo** Edward Burns (Jake Vig), Rachel Weisz (Lily), Dustin Hoffman (King), Andy Garcia (Gunther Butan), Morris Chesnut (Travis), Leland Orser (Lionel Dolby), Luis Guzman (Manzano)

### zgodba

*Na ulici obleži truplo. To je Jake Vig, junak filma, ki nam kot pokojnik v offu razloži, kako je prišlo do njegove smrti. Jake je pred tremi tedni, ne da bi vedel, okradel mafioza Kinga. Ko spozna, kaj je storil, se odpravi h Kingu in mu razloži, da je prišlo do napake. King Jaka prisili, da se loti novega posla, kjer bo ogoljufal bankirja Morgana Pricea. Jake zbere svojo ekipo, med njimi tudi fatalno Lily. Velikopotezna akcija se dodatno zaplete, ko se vanjo vključi še zvezni detektiv Butan. Kdo bo koga in – ali bo Jake na koncu res obležal v mlaki krvi?*

Ne, seveda ne, sploh če ste brali kritiko *Sleparjev* in poslušali glasbo. Film se začne ob sproščnem, dinamičnem *soundtracku*, ki se nikakor ne prilega truplu, sploh pa ne truplu glavnega junaka. In, kot smo že rekli: v prevarantskem filmu truplom ne gre verjeti. Kako vemo, da gre za *con art* film, prevarantski film? Eh, že v logotipu naslova se nam najprej izriše z rdečo zapisana besedica CON, ki se ji čez nekaj sekund pridruži modro obarvani FIDENCE. *Con-fidence*, kar ne pomeni samo strogo zaupno, ampak tudi zaupanje in samozavest. Jake Vig vseskozi govori o zaupanju. Temu in temu zaupam, temu ne zaupam. In nekemu moraš zaupati. Zaupanje je ključ, tisti, ki bo v tej umazani igri prevar in podtikanj našel tistega, ki mu lahko zaupa, ta bo zmagovalc. Če primerjamo filma *Sleparja* in *Strogo zaupno*, je Jamesu Foleyju uspelo posneti boljši film kot renomiranemu Ridleyju Scottu. Oba sta sicer posneta izrazito večšče, zgodba teče kot namazana, oba sta visoko

stilizirana, ironična, in oba nam prodajata lažna trupla, vendar nese na koncu Foleyju malce dlje. Scott nas je z Nicolasom Cageom, ki je večino časa na robu fizičnega in psihičnega kolapsa, le nekoliko brez potrebe zamoril, medtem pa je Foleyju uspela prvovrstna zabava, s serijo živih, sarkastičnih, trdokuhanih, ekscentričnih stranskih likov, ki pomenijo odlično kompenzacijo za nekoliko predvidljivo in nasilno skonstruirano zgodbo. Še posebej odličen je Dustin Hoffman v vlogi glavnega negativca Kinga, kar je njegova prva dobra vloga po dolgih letih pretencioznega in prenapetega igranja v številnih filmih. Bravo Foley, bravo Hoffman, hvala za ta mali podcenjeni filmček, ki mi je bil v veliko zadovoljstvo.

Z.S.

## tajkun

**Oligarh**

Rusija/Francija/Nemčija 2002 128'

**režija** Pavel Lungin

**scenarij** Pavel Lungin, Aleksandr Borodjanski, Julij Dubov

**fotografija** Aleksej Fjodorov, Oleg Dobronravov

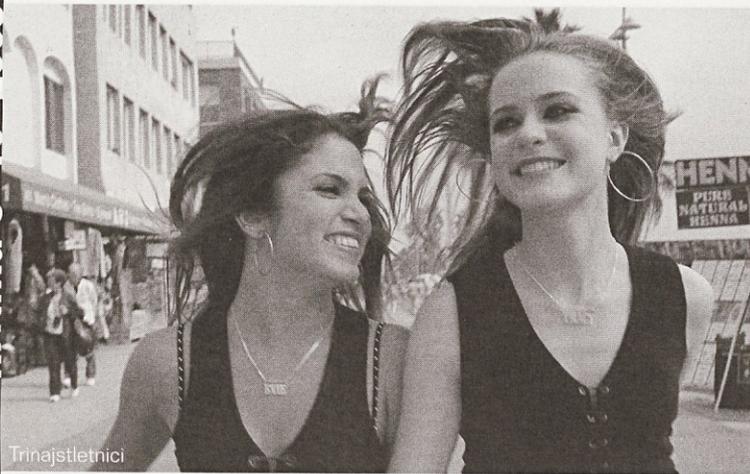
**glasba** Leonid Desjatnikov

**igrajo** Vladimir Maškov (Platon Makovski), Marija Mironova (Maša), Vladimir Gosev (Nikolaj Lomov), Andrej Krasko (Šmakov), Levani Outchanechvili (Larry)

### zgodba

*Platon Makovski, sicer obetajoč študent v času vladavine Gorbačova, obesi študij na klin in ustanovi privatno podjetje. Postane najbogatejši človek v Rusiji, v rokah drži tako finančno kot politično moč. Gruzijske in uzbekistanske mafijske zveze mu zaradi nelegalnih poslov, v katerih inteligentni bogataš, zahvaljujoč svoji iznajdljivosti, izigra konkurente in aparat oblasti, namenijo smrt. Ker je želel za predsednika inavgurirati človeka, ki ni drugega kot marioneta, atentat nanj postane javno odmeven dogodek. Raziskovati jo začne inšpektor Šmakov.*

Pavla Lungina se spominjamo po bleščečem režijskem debiju s filmom *Taksi Blues* (Taksi-Blijuz, 1989) in *Svatbi* (Svadbja, 2000). Njegovega *Tajkuna* bi označili za klasični kriminalni film, če zločin v njem ne bi učinkoval zgolj kot sredstvo za vpeljavo problematike porodnih krčev vzhodnoevropskega kapitalizma, ki ga pestita birokratska korupcija in obračuni s strelnim orožjem. Vežanost na specifično geografsko



Trinajstletnici



Ubila bom Billa 1

## ubila bom billa 1

**Kill Bill: Volume 1**

ZDA 2003 111'

**režija** Quentin Tarantino

**scenarij** Quentin Tarantino

**fotografija** Robert Richardson

**glasba** Lily Chou Chou, RZA

**igrajo** Uma Thurman ('Nevesta'), Lucy Liu (O-Ren Ishii), David Carradine (Bill), Daryl Hannah (Eille Driver), Vivica A. Fox (Vernita Green), Sonny Chiba (Hattori)

### zgodba

'Nevesta' se zbudi iz dolgotrajne kome in se spomni, kako ji je banda vrhunskih morilcev, kateri je nekoč pripadala tudi sama, na poroki umorila moža in nerojenega otroka. Sestavi spisek zlikovcev, na čelu katerih je skrivnostni Bill. Do konca odkluka dva (in še nekaj ducat drugih, ki si ne zaslužijo imena), v finalu pa se pomeri z O-Ren Ishii, fatalno ameriško-japonskega rodu. Po masakru njenih gangsterskih mečevalcev ji v idiličnem zimskem vrtu odškrne glavo. Ključno vlogo odigra meč, ki ga posebej zanjo skuje mojster Hattori. Na spisku ji ostanejo še tri imena, vključno z Billom.

Po šestih letih odsotnosti se *wunderkind* devetdesetih naposled vrača. Zdi se, da želi tudi njegov notranji, B-filmski idiot še enkrat začetni od začetka, od prvega koluta prve kung-fu smeti, ki ga je uročila, in se tako znova približati svojemu pravemu jazu, preteklim ljubeznim in duhovnim očetom, ki jih je z leti zatajil ... Tarantino se vrača kot fundamentalist žanra, obseden z (ne)čistostjo forme in dialektike, z navidez odvečnimi detajli, ki stvari naredijo avtentične in sočne, kot bi se bal, da je zgodovino vseh mogočih žanrov in njihovih post-modernih pastišev sploh mogoče oskruniti.

Če se je skozi trojico *Mestni psi* (Reservoir Dogs, 1992), *Šund* (Pulp Fiction, 1994) in *Jackie Brown* (1997) Tarantino vedno bolj bližal avtentičnemu (in konvencionalnemu) avtorstvu ter hkrati s tem vedno bolj brzdal svoj žanrski id, je *Ubila bom Billa 1* stvaritev, kjer se le temu izpolni vsaka želja. Nastane film, ki lahko obstaja le v permanentnem in samozadostnem filmskem univerzumu brez časa in lokacij, kjer idiomi žanra v neskončnih iteracijah brstijo drug iz drugega. Zdi se, da je Tarantinov id večni otrok, ki se je ustrašil lastne dozorelosti in avtorefleksije (*Jackie Brown*) in si želi nazaj v zavetje utopičnih fantazem, iz katerih je zrasel (navsezadnje ga je mati poimenovala po liku iz kavbojske

serialke *Gunsmoke*). Če odmislimo gejzirje krvi, kopice razmetanih udov in deviantne spolnosti je *Ubila bom Billa 1* otroška sanjarija *par excellence*, Peter Pan v svoji Nikoli deželi, ki ne potrebuje gledalca, temveč le sanjalca. A Tarantinova odštevanja ni brez pravil – ritual morilskega spiska je hkrati ritual naštevavanja intimnih žanrskih avtoritet, poklon obskurnim smetem in kultom, ki jim za trenutek vdahne novo življenje. Ekonomija užitka v navajanju, spominjanju in semplanju je Tarantina vedno obsedala, nikoli pa mu iz nje ni uspelo destilirati kristalne forme, semiotike žanrskega smetja in praznih označevalcev. *Ubila bom Billa 1* je film, ki bi ga nemara posnel Roland Barthes, če bi v osemdesetih odraščal med policami videoteke v L.A.-ju. Pretanjen, neskončno nasladen in luciden na pravih mestih. Sicer pa se noben film, ki ga oznani veličastni kinematografski artefakt, najavnik studiev Shaw Brothers (dejansko je film deloma posnet na legendarnem otoku bratov Shaw), ne more končati slabo.

**N.B.**

## vse za ljubezen

**It's All About Love**

ZDA/Japonska/Švedska/VB/Danska/Nemčija/Nizozemska 2003 104'

**režija** Thomas Vinterberg

**scenarij** Thomas Vinterberg, Mogens Rukov

**fotografija** Anthony Dod Mantle

**igrajo** Joaquin Phoenix (John), Claire Danes (Elena), Sean Penn (Marciello), Douglas Henshall (Michael), Alun Armstrong (David), Margo Martindale (Betsy)

### zgodba

*John* je poročen s svetovno znano drsalko na ledu Eleno. Prepad med mladima človekoma se z leti pogloblja in naposled se dogovorita, da se bosta v New Yorku še zadnjič srečala in podpisala ločitvene papirje. Po prihodu v velemesto John odkrije, da se okrog Elene dogajajo čudne in nepričakovane reči. Ljudje, za katere je mislil, da so njuni prijatelji, se zdijo tuji in sovražniki. Ljubezen, za katero je bil prepričan, da je že davno ovenela, znova vzcveti ...

Najnovejši film Thomasa Vinterberga je po režiserjevih besedah zrcalna stvaritev njegovega zadnjega filma *Praznovanje* (Festen, 1998). Drži! S filmom *Vse za ljubezen* Vinterberg prekrši vsa pravila Dogme 95 (zbrana v manifestu *Zaobljuba nedolžnosti*), ki so režiserjem prepovedovala uporabo klasičnih

ozadje ruske prestolnice s podzemljem pa ga približuje mafijскому filmu, prototip katerega je kulna Coppolova trilogija *Boter* (The Godfather, 1972; 1974; 1990).

Adaptacijo romana izpod peresa Julija Dubova je Lungin strukturiral po principu *flashbacka*. Gledalec se od umora iz zasede, ki predstavlja osrednji dogodek, vrača v desetletje žrtvinega življenja pred njim, pogleduje pa tudi v dneve po tem usodnem dejanju. Ta režiserski postopek ob močni zvočni podlagi giblivim slikam na filmskem traku daje zanimiv poetični element.

Tisto, kar Lunginu lahko očitamo, je, da nas že kmalu po uvodnem kadru postavi v pozicijo vsevednega gledalca, s tem pa oropa učinka stopnjevanja napetosti s podaljševanjem negotovosti glede končnega izida. Kljub premajhni dvoumnosti je postal *Tajkun*, temelječ na resničnem življenju veljaka Borisa A. Berezovskega, ki je projekt menda vzel pod svoje finančno okrilje, prava uspešnica. V divjih in negotovih tržnih razmerah, v kakršne je ukleščena ruska filmska proizvodnja, se avtorska pobuda žal nemalokrat izgubi.

**N.S.**

## trinajstletnici

**Thirteen**

ZDA/VB 2003 100'

**režija** Catherine Hardwicke

**scenarij** Catherine Hardwicke, Nikki Reed

**fotografija** Elliot Davis

**glasba** Mark Mothersbaugh

**igrajo** Evan Rachel Wood (Tracy Freeland), Nikki Reed (Evie Zamora), Holly Hunter (Melanie Freeland), Jeremy Sisto (Brady), Brady Corbet (Mason Freeland), Deborah Kara Unger (Brooke)

### zgodba

*Vzorna Tracy* v šoli spozna vročo bejbo Evie in se, očarana od njene priljubljenosti med fanti, začne korak za korakom spreminjati v njen odsev. *Barbique potisne* v kot, odvzame stare obleke in prijatelje, se spre s svojo razumevajočo mamo-samohranilko ter prične v nebrzdanim spoznavanjem t.i. deklške kulture: potrošništva, seksa, drog in agresije. *Situacija ji kmalu začne uhajati iz rok ...*

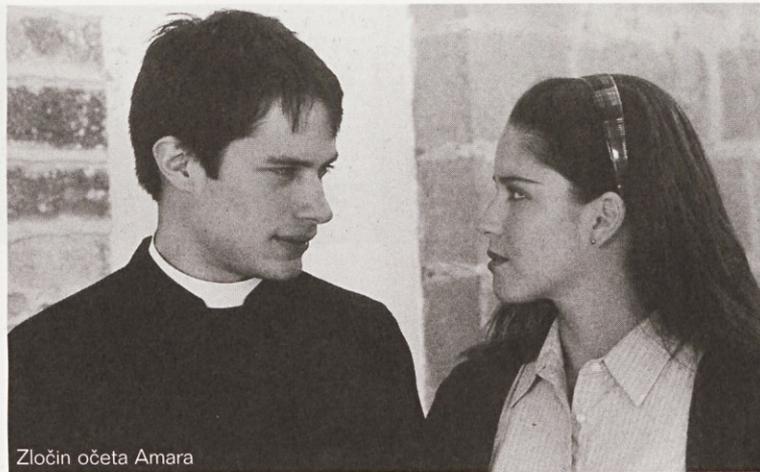
Prvenec scenografije Catherine Hardwicke je nizkoproročanski projekt ameriške neodvisne produkcije, posnet v šestindvajsetih dneh in z neznanom (iz jemo Holly Hunter) igralsko zasedbo, zastavljen kot lahkotna najstniška komedija, ki pa jo je filmska kritika nemudoma

uvrstila med prijetna presenečenja ter jo pospremila z navdušenjem, zlasti nad (naturalističnim) scenarijem, ki ga je režiserka napisala skupaj s trinajstletno Nikki Reed (v vlogi razpuščene Evie). Nekateri njun film primerjajo z *Mularijo* (Kids, 1995) Larryja Clarka in drugimi, ki so se doslej zelo odmevno ukvarjali z odrasčanjem ameriške mladine ter bili pri tem karseda drzni in eksplicitni, brez dlake na jeziku in zatiskanja oči (kamere) pred mularijo, ki z veliko žlico zajema iz odraslega sveta, hlasta po užitku, seksa vseprek in golta droge, kot bi šlo za kakšno tekmovanje v slogu, kdo zmore več in kdo si upa dlje. Film *Trinajstletnici* se res odvija v takšnem svetu mladostniške zmedenosti in brezicljivosti, s kakršnim so nas seznanili njegovi predhodniki, a vanj zre s precej manj šokantnim objektivom, zato pa se toliko več posveča vzpostavljanju identitete mlade ženske in osmišljanju tistih identifikacijskih točk, ki jo bodo zgradile. Na trenutke je pogled na življenje kot modno pisto, ki gledalca filma bodisi prevzame in zmanipulira bodisi iritira vsaj za delček toliko kot njegovi protagonistki, skorajda moteč in trivialen, a istočasno tudi odličan, saj jedrnat povzame že večkrat prepoznani problem, s katerim se mora soočiti vsaka frklja, odrasčajoča pod diktatom zahodnjaške urbane družbe in njenimi medijsko konstruiranimi zapovedmi: po lepoti in čistem, hitrem užitku kot edinima obstoječima vrednotama. Ter po izstopanju od povprečja. Ta pravila igre so najbolj jasna v tistem kadru, ki z bliskovito montažo na detajle raztrga (skopo, a zelo previdno in premišljeno oblečeno, preluknjano in pobarvano ...) telo in že ob prvem stiku med bodočima prijateljicama razgrne tisto, kar bo med njima najprej in najbolj štel. Hardwickova odrasčanje zapisuje s 16-milimetrsko kamero, kar rezultira v zrnatih fotografiji, hkrati pa priključne nekakšno intimnost in mehko, kot bi šlo za (ironično, ja) kakšne srečne posnetke z domačega videa, protiutež pa najde v hitrem montažnem slogu, ki poudarja hitrost in neobvladljivost tega procesa. Brez moraliziranja, z dosledno psihologizacijo vpletenih likov ter odnosov med njimi, najsi bodo še tako kompleksni in nejasni, kot so tisti na prehodu iz otroškega v adolescentni svet.

**N.B.**



Vse za ljubezen



Zločin očeta Amara

filmskih sredstev. Filmi Dogme 95 so namreč snemani z namenom, da se, kolikor je mogoče, oddaljijo od komercialne *mainstreamovske* obrti in na platno prinesejo (samo) svojo vrsto filmske umetnosti. Oddaljujejo se od pojmovanja režiserja kot primarnega umetniškega vodje, kakor tudi od koncepta, ki film pojmuje kot iluzijo.

Če *Praznovanje* fascinira z realistično in morbidno sceno ter provokativno tematiko, potem *Vse za ljubezen* kot zrcalna slika ekranizira preveč prozorno ljubezensko tematiko kot nekaj nerealnega in podobnega sanjam. Gre za vizijo sveta, napadenega z virusom, za katerim umirajo vsi, ki niso ljubljeni. Film naj bi s svojimi znanstvenofantastičnimi elementi na gledalce deloval kot nekakšna metafora za novodobni svet, v katerem ni nič več predvidljivega. Tako se snežni meteži pojavljajo kar sredi poletja, ljudje pa zaradi prenehanja delovanja gravitacije lebdi. V tem kaosu, polnem intrig in sovraštva, je edina prave omembe vredna le velika odrešiteljica – Ljubezen. Ljubezen, ki ločene ponovno združi in jim pomaga, da uidejo iz sovražnikovih rok. Ljubezen, ki odreši, čeprav so v-ljubezni-ponovno-združeni (fizično) ločeni. Klišejskost fraz in neinovativno zasnovana fabula, kjer je že na začetku jasno, da bodo *good guys* postali slabi, sta slabosti, zaradi katerih Vinterbergu in Rukovu (ki mu je pomagal že pri pisanju scenarija za *Praznovanje*) res ne moremo pripisati dobro pisanega scenarija. Kot bi se režiser tega intuitivno zavedal in zato stavil ne samo na odlično glasbo in fotografijo, ampak tudi na profesionalni akterski trio, ki je pohvalno odigral svoje vloge. A na žalost se omenjeni – sicer zelo hvale vredni – deli ne povežejo med seboj, zato se film ne povzdigne nad svojo razparceliranost v strukturirano celoto, ki bi delovala celovito, kot vsak dober umetniški konstrukt, ampak mu kvalitete lahko pripišemo le, če ga začnemo gledati v posameznostih, ločenih od celote.

In *summa summarum*: ker je Vinterberg naredil vse, kar je v njegovi moči, da bi se oddaljil od pravil Dogme 95, in umetniško tvegalo zato, da bi ponudil nekaj povsem novega, je, če imamo *Praznovanje* za kvaliteten in v več pogledih izjemen film, s filmom *Vse za ljubezen* res prekosil samega sebe – toda v diametralno nasprotnem smislu kot pri *Praznovanju*.

S.B.

Če naslov filma in igralska zasedba sprva asociirata na patetično romantičen film, po ogledu vsekakor nimate več takšnega občutka.

*Vse za ljubezen* je namreč film nasprotij, nasprotij, ki se porajajo tako v zunanjem kot v notranjem svetu. Ljudje, ki se na zunaj kažejo domači in gostoljubni, so v resnici najbolj zahrbtni tujci, pomanjkanje emocij se sčasoma izkaže za svoj presežek, identiteta za svoj klon, isto postane drugačno, drugačni postanejo isti, Ljubezen pa v svojem dobesednem pomenu postane ljubezen do drugačnega. Film je poln skrbno načrtovanih ekstremov in protislovij ter kot tak nastopa kot precizna analiza sodobnih družbenih odnosov z vso njihovo grozljivostjo in absurdnostjo, hkrati pa ostaja fantazijska pravljica ljudi, ki se borijo za svoje sanje. Ljudje, ki hitijo po ulicah in komunicirajo samo še prek telefonov, umirajo na sredini ceste, ker jim odpove srce zaradi pomanjkanja ljubezni. Po drugi strani pa Ljubezen, ki se vendarle obdrži, zamrzne v svoji podobi hladnega sveta, ki s pomočjo zdravi spreminja strah v obsedenost, utekočinjenost pa v rigidne oblike površine. Film se odvija v bližnji prihodnosti, v letu 2012, ko naravni pojavi postajajo še bolj nepredvidljivi, ljudje vedno bolj nemočni, a iznajdljivi, vseskozi pa je mogoče slutiti duh prihajajoče apokalipse. Usoda dveh ljudi, ki ju spremljamo v takšnem svetu, ne obeta nič dobrega, in tudi Ljubezen, ki bi lahko marsikaj spremenila, pride prepozno. Film vsebuje tako elemente grozljivke in psihološke drame kot tudi znanstvene fantastike. Pohvaliti velja igro obeh glavnih igralcev in njihovih bratov – enega od njih igra vedno odlični Sean Penn –, pa tudi dinamično zastavljen scenarij, ki zaradi svojih neobičajnih vložkov učinkuje izvirno in poetično. Naj v tem stilu še končam: Ko sneg Zemljo v smrt ovije, nekdo iz njenega vklesanega obraza Ljubezen pije, kar je blizu, je predaleč od srca, kar je daleč, se na Zemljo spustiti več ne da ...

M.G.

## zločin očeta amara

**El Crimen del Padre Amaro**

Mehika/Španija/Argentina/Francija  
2002 118'

režija Carlos Carrera

scenarij Vicente Leñero, po romanu Eça de Queirós

fotografija Guillermo Granillo

glasba Rosino Serrano

igrajo Gael García Bernal (oče Amaro), Sancho Gracia (oče Benito Díaz), Ana Claudia Talancón (Amelia 'Amelita'), Damián Alcázar

(oče Natalio Pérez), Angélica Aragón (Augustina Sanjuanera)

### zgodba

*Mladega duhovnika Amara pošljejo v Los Reyes, da bi očetu Benitu pomagal pri samostanskih opravilih. Amaro po prihodu spozna prikupno šestnajstletno dekle Amelio, v katero se hitro zaljubi. Kmalu mu postane jasno, da tudi oče Benito že leta ljubimka z Amelijino materjo Sanjuanero. Benitovi grehi pa so še veliko večji: očitno prejema podkupnino Chata Aguilara, prvega mamilarkega barona regije. Potem se v časopisih pojavi članek, ki razkriva vse nečednosti Benita in še enega duhovnika, Natalia ...*

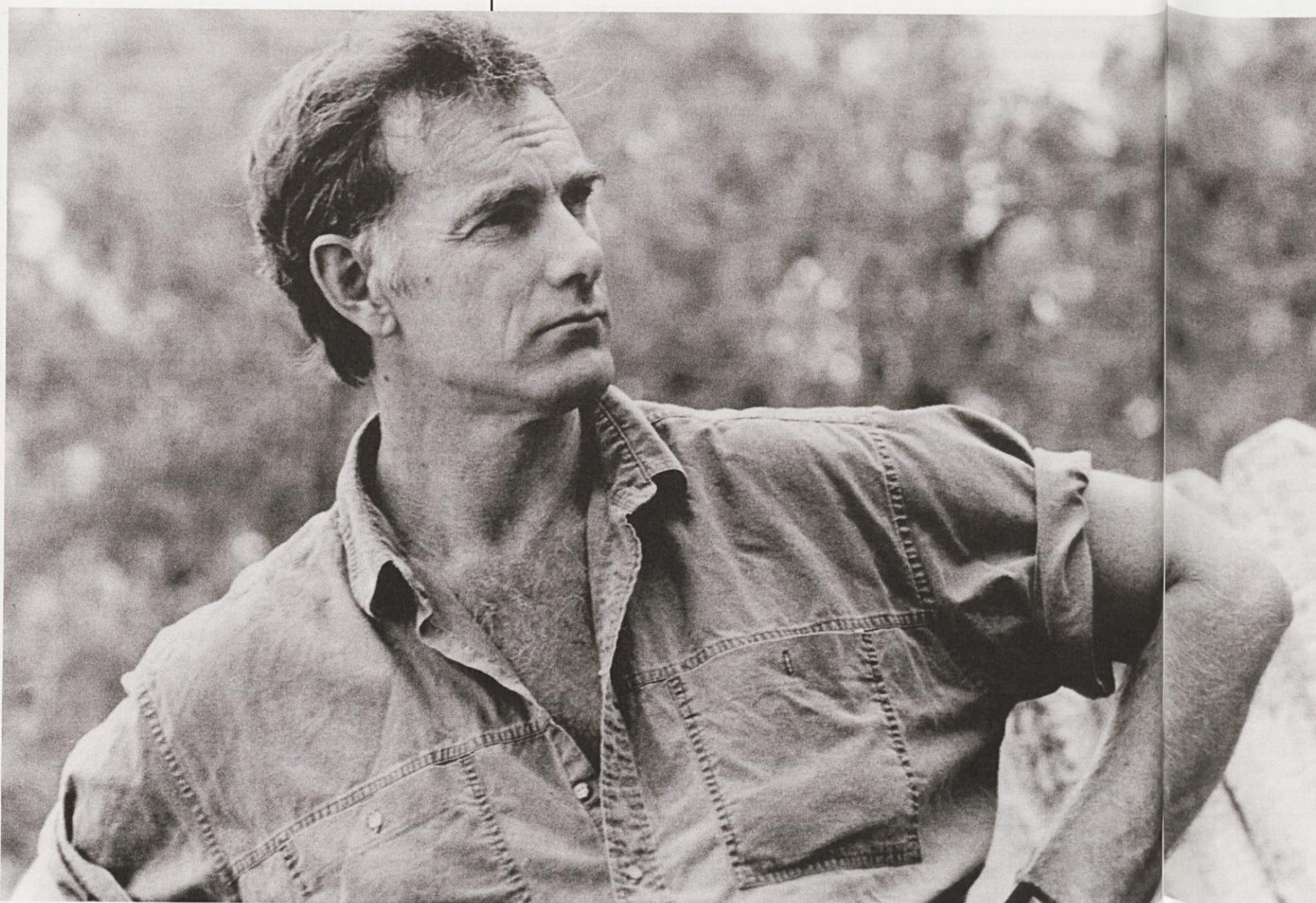
Mehika je dežela, kjer so doma revščina, korupcija in nasilje, da ljudem res ne preostane drugega kot upanje na boljše čase in vera v boga, a kaj ko se tudi ta izjalovi, kadar ga prestavimo v takšno ničvredno postojanko ... Takšno Mehiko nam kaže Carlos Carrera v *Zločinu očeta Amara*, filmu, ki pa je daleč od verizma, kakršnega bi utegnili (zmotno) pričakovati glede na preostale aktualne prispevke latinskoameriških kinematografij (npr. argentinske). Ves razkošen in spretno režiran, dinamičen, a dramatičen (melodramatičen v slabem pomenu te besede) se bolj kot vsaki resničnosti približuje fikciji, ustvarjeni z enim namenom – kratkočasiti. Sesuvanje katoliške Cerkve kot zabava? Pravzaprav že kar razširjena rekreacija med nasprotniki te institucije, čeprav gre največkrat za golo prikazovanje njenih nič kaj nebeških, a dobro znanih zgodovinskih odločitev in dejanj, ter prej za naslajanje, smešenje ali manipuliranje kot resno zgražanje nad njimi, vsekakor pa ne za kakršnokoli kontemplacijo, za pogled, ki bi se ozrl onkraj obstoječih religioznih ideologij, namesto da jih vedno znova regenerira. Spolne in druge fizične zlorabe, toleriranje zločinov nad človeštvom, pranje denarja, kopičenje bogastva na račun vernikov ... Ali pa gre vendarle za izjavo, nemara res celo za ideološki boj (dobrega in zla)? V zadnjem in to zelo kratkem času smo dobili *Sestre Magdalenke* (Magdalene Sisters, 2001) Petra Mullana, *Amen*. (2002) Costa Gavrasa, na letošnjem Liffu je gledalke in gledalce med bogato paleto perečih tematik zopet prepričal film, ki govori o krutosti katoliških samostanov oziroma šol – počasi se začenja dozdevati, da so režiserji (in gledalci) ravnokar odkrili dve tisočletji krivic, nepravilnosti in grehov Cerkve.

V nasprotnem primeru lahko sklepamo le še o odkritju nove tržne niše, kar pa je še toliko bolj deprimirajoče. Mar ne govorimo o umetnosti, o filmu, o etiki torej?

N.B.

Nil Baskar, Saša Bizjak, Nika Bohinc, Aleš Čakalič, Miša Gams, Nina Scagnetti, Zoran Smiljanič, Pino Vrabec

## brat z drugega planeta: john sayles retro v pesaru



“Ustno izročilo se razlikuje od medijskega, ki izdeluje generične pripovedi za zabavo. V oralni družbi so pripovedi, ki si jih ljudje medsebojno delijo, kot miti o stvarjenju. Ljudi umestijo, jim povedo, kdo so in od kod prihajajo.”

(John Sayles)

Kam je šel ameriški “neodvisni” film devetdesetih? Kar se je še včeraj zdelo relevantno, je danes kvečjemu zgodba o redkih posameznikih, ki uspevajo splavati na površje z bolj in manj zanimivimi stvaritvami, medtem ko se večina indie režiserjev potihem pusti posrkati v mainstream mašinerijo, kjer zlahka izginejo med ostalimi obrtniki in diletanti. A če je neodvisni film nekam odšel, je John Sayles ostal prav tam, kjer je bil že deset let, preden se je o “neodvisnem” filmu sploh začelo govoriti. Tja je sicer prišel že leta 1980 s sijajnim prvencem *Return of the Secaucus Seven*, ko je bilo, po njegovih besedah, snemanje neodvisnih filmov še utopična ideja, letos pa se vrača domov – film *Casa de los Babys* tako kot prvenec posname na super 16 mm, soroden pa je tudi zastavek filma – galerija likov, zaprtih v isti prostor, kjer prihajajo na dan njihove medsebojne in notranje kontradikcije. Sicer pa je bil že *Return of the Secaucus Seven* tesno inspiriran z nekim tretjim filmom (*Jonas, ki bo leta 2000 star 25 let*/Jonas qui aura 25 ans en l'an 2000; 1976, Alain Tanner), ki ga je Sayles prenesel v ameriško okolje, ker je pripoved izvirnika rezonirala z njegovo lastno izkušnjo.

Saylesova pripovedniška senzibilnost in avtorska integriteta sta od prvenca le še eksponentno rasli; v vseh teh letih se je izmojstril v pravega rapsoda, pripovedovalca zapletenih in prepletenih človeških zgodb s sijajnim občutkom za dialoge in dramsko strukturo ter natančnim očesom za človeške značaje. Sayles je pripovedovalec, ki z lahkoto drammatizira konflikt med osebnim in političnim, ne da bi zapadal v didaktične floskule, in ki zna s humanistično razsežnostjo prikazati, zakaj in kako se človeške kvalitete v kritičnih trenutkih spreobračajo v konformizem, nestrpnost in sovraštvo.

Senzibiliteta, ki je v kontekstu sodobnega ameriškega fil-

ma vse prerodka, saj sta se v njem “pripovedništvo” in njegova socialna narativna funkcija že pred časom zreducirala na izpraznjene stilizacije, ki jih je moč v kulturni logiki poznega kapitalizma komodificirati in čim enostavneje tudi konzimirati.

Priložnost videti Saylesova zgodnja, na novo restavrirana dela (projekt UCLA in Anarchists Convention), torej *Return of the Secaucus Seven*, *Lianna*, *Brother from Another Planet* in *Matewan*, hkrati pa opazovati razvoj in značilnosti njegovih filmskih univerzumov, od briljantnih ansambelskih fresk (*Eight Men Out*, *Mestu upanja*, *Samotna zvezda*) do manjših kuriozitet njegovega opusa (*The Secret of Roan Inish*, *Men with Guns*, *Limbo*), je hkrati torej tudi priložnost za razmislek o izginjajoči in spreminjajoči se funkciji socialne naracije in v Saylesovem primeru tudi načinov, kako jo znova konstruirati in avtenticirati.

A začnimo pri človeku samem; ob srečanju s Saylesom in njegovim opusom najprej pomisliš na vse njegove epizodne, a markantne vloge, ki jih je v dobrih dveh desetletjih zapustil v svojih filmih. Na galerijo *outsiderjev* in negativcev, največkrat simptomov konformističnega, korumpiranega in nepravilnega sistema. Najmarkantnejše so tri: v *Matewanu* licemerni korporativni dušebrižnik Hardshell (“trda lupina”), ki izza prižnice rohni proti “troglavi hudičevi pošasti sindikalizma, socializma in komunizma”, v resnici pa je seveda na plačilni listi velike korporacije. V *Eight Men Out* je Sayles cinični in dobro informirani, *insiderski* športni komentator, ki pa premore dovolj državljanskega čuta, da razkrije slovitto afero prodane bejzbolske ekipe – čikaških Blacksoxov –, ki je v dvajsetih letih preteklega stoletja zamajala ljudsko vero v to najpomembnejšo inštitucijo ameriške “demokracije”. V *Mestu upanja* Saylesa najdemo v vlogi Carla, lastnika avtomobilskega servisa, ki ga mafijski poslovneži pokličejo, ko mora kakšna stavba čez noč zgoreti, hkrati pa je Carl tisti, ki Nicku – glavnemu junaku – razkrije, da je v ozadju velike kriminalne mahinacije (ki sicer predstavlja le eno od večih, prepletajočih se podzgodb v *Mestu upanja*) njegov oče.



Samotna zvezda

Lahko bi rekli, da Sayles v saylesovskem filmu navadno nastopa kot lik z dvojno funkcijo; brani in uresničuje interese neke institucije ali sistema, hkrati pa je sam tisti, ki poskrbi, da se paralelni pod-teksti pripovedi uredijo in pripeljejo do neke narativne resolucije, ko se mu to zdi potrebno. Sayles vstopa v svoj film, da bi poskrbel za vse niti pripovedi, da bi jih takorekoč zvezal in saylesovsko fabulo, bogato s plastmi opisov in opažanj, varno pripeljal do konca, hkrati pa ostaja nekje ob robu narativnega loka, pripravljen, da v vsakem trenutku izstopi iz igre, če ga ta ne bi več potrebovala.

A poleg te pragmatične in vsestranske avtorske drže, ki na splošno zaznamuje njegovo delo – ne pozabimo, da veliko večino filmov sam napiše, režira in zmontira –, se zdi, da so njegova filmska pojavljanja tudi indikator njegovega pozicioniranja. Na eni strani v ospredju in osrčju ameriškega neodvisnega filma, od časov, ko je ta komaj dobival ime, do danes, ko je *independent* najpogosteje le drugo ime za komercialno nišo, namenjeno “zahtevnejšim” publikam. Hkrati pa tudi na drugi strani, v holivudskem stroju vedno bolj generičnih pripovedi za zabavo, kot jih sam imenuje, kjer v zadnjih letih kot *script-doctor* “rešuje” scenarije (*Mimic*, *Apollo 13*, *Hitri in mrtvi*/The Quick And the Dead), za katere bi prav težko trdili, da spadajo v isti filmski univerzum kot njegova dela. Sayles je *insiderski* dvojni agent v vseh pogledih; hkrati dela na dveh produkcijskih frontah, hkrati zastopa Saylesa-scenarista in Saylesa-režiserja, hkrati pripoveduje in upodablja svojo vizijo, hkrati je v Holivudu in zunaj njega.

Skratka, na razpolago imamo cel kup Saylesov, zanima pa nas tisti, ki skupaj s sodobno družbeno realnostjo zapisuje tudi njeno alternativno zgodovino in pri tem pogosto subvertira prevladujoče mitološke vzorce. Elementov obojega je v njegovem opusu na pretek; od razpiranja psiho-geografskih urbanih mikrokozmosov (*Return of the Secaucus Seven*, *Lianna*, *Mesto upanja*, *Sunshine State*) do alternativnih mitologij ameriške pol-pretekle zgodovine (*Eight Men Out*, *Matewan*, *Baby, It's You*, *Samotna zvezda*) in naposled skorajda alegoričnega dispoziti-

va, znotraj katerega se Sayles osvobaja eksplicitnih kronoloških in geografskih koordinat (*Brother From Another Planet*, *The Secret of Roan Inish*, *Men with Guns*). Vse tri dispozitive pa poganja konkreten družbeni konflikt, natančneje razredni (najbolj eksplicitno *Matewan*), rasni (povsod, z izjemo *The Secret of Roan Inish*), spolni (*Lianna*, *Passion Fish*) in generacijski (*Return of the Secaucus Seven*, *Baby, It's You*, *Samotna zvezda*) boj, v ozadju katerega stojijo konkretna družbena gibanja (sindikalizem, komunizem, črni radikalizem, feminizem itd.). Hkrati “zgodovinopisje” v Saylesovih zadnjih delih vsebuje tudi vedno več strukturne avto-refleksije svoje lažne, konstruirane narave in njenih ksenofobičnih, rasisitičnih, seksističnih, parazitskih, paranoičnih, megalomanskih mitologij, ki jih Američani radi imenujejo pionirski duh. V *Samotni zvezdi* je ta mitologija utelešena v quinlanovski figuri šerifa Charlieja Wadea, v *Sunshine State* pa v instantni, disneyficirani zgodovini majhnega mesteca nasproti zamolčani in nevidni, a konkretni, travmatični arheologiji črnskih sužnjev, ki jo – ironično – pred oči izbeza buldožer, sicer tank kapitalistične ekspanzije. Poleg konkretne refleksije mitološke diskurzivnosti pa se Sayles vseskozi podaja tudi v njeno konstrukcijo, v alegorični dispozitiv, znotraj katerega je mitološka pripoved Amerike anticipirana v njeni odsotnosti in amorfnosti. Bodisi v Harlemu (tam nihče ne snema filmov o Ameriki!), kjer pristane brezimni Joe Morton, pobegli vesoljski suženj iz druge galaksije, nemi *alien*, ob katerega pa se nihče ne obregne, ker je pravzaprav črn in pač izgleda, kot da je iz Harlema, bodisi na periferiji, Severu in Jugu (*Limbo*, *Men with Guns*), konkretizirani v prežehi naravi ali političnem kaosu nedoločljive države, kjer vladajo zakoni močnejšega ...

Ukvarjanje z mejo in periferijo je na splošno ena Saylesovih stalnih obsesij, ki je lastna tudi velikim konstitutivnim, mitološki formi ameriškega filma, vesterna. Reference so očitne in številne: *Samotna zvezda* je v osnovi psiho-geografski western, z likom mitološkega šerifa iz preteklosti in z osamljenim, *outsiderskim* šerifom sedanjosti, ki stoji



Limbo

Matewan

Casa de los babys

sam proti celemu mestu. Podoben je Sid Hatfield (David Strathairn, prototip saylesovskega *outsiderja*) v *Matewanu*, sicer resnična zgodovinska persona šerifa, ki se je leta 1920 med velikim rudarskim štrajkom v okraju Matewan v Zahodni Virginiji postavil nasproti najetim agentom korporacije. Pravzaprav se s figuro osamljenega, nemega, izgubljenega, *outsiderskega* tujca, ki se v določenem trenutku postavi nasproti zakonom narave, lastnega družbenega konteksta, države in kapitala zato, da bi ga lahko revidiral in napisal svojo verzijo, v Saylesovem opusu srečujemo na vseh korakih; *Lianna* (ženska proti moškemu seksizmu, družbenim normam in sami sebi), *Brother From Another Planet* (črnski E.T. proti beli galaksiji, v Harlemu proti Ameriki), *Baby, It's You* (ameriški Italijan proti belim anglosaksonskim snobom), *Eight Men Out* (igrallec basebala proti lastni prodani ekipi), *Mesto upanja* (junak proti sistemu, vključno z lastnim očetom, lokalni črnski politik hkrati proti vsem in za vse), *The Secret of Roan Inish* (radovedna deklica proti odraslim, ki živijo v zanikanju travmatičnega dogodka), *Passion Fish* (igralka na vozičku proti družbeni normi in svoji preteklosti), *Men With Guns* (mestni zdravnik proti svetu, za katerega si domišlja, da ga razume), *Limbo* (ljudje proti kaotični naravi), *Sunshine State* (črni deček proti lažni, "beli" zgodovini, lastnica motela proti pohlepni ekspanzionistični korporaciji) ...

Saylesov junak potemtakem ponekod že nastopi (iz)postavljen, pozicioniran izven zavezujočega družbenega okvira (ali pa vanj pade iz drugega časa ali prostora), spet drugje pa nastopi kot njegov del in se iz njega šele poizkuša prebiti na prostost, pri čemer mu praviloma spodleti (*Lianna*, *Baby, It's You*, *Matewan*, *Eight Men Out*, *Mesto upanja*, *Men with Guns*). Izjema v tem vzorcu je *Samotna zvezda*, kjer je (a) junak integriran v sistem, pravzaprav ga zastopa, (b) iz njega ne more izstopiti, ker prav ta sistem (oče-zakon) konstituira, zato se (c) reši le tako, da se spoji (dobesedno) s travmatično preteklostjo oziroma nevede zagreši krvni delikt z nezakonsko pol-sestro. Avto-refleksivno anomalnost *Samotne zvezde* pa še

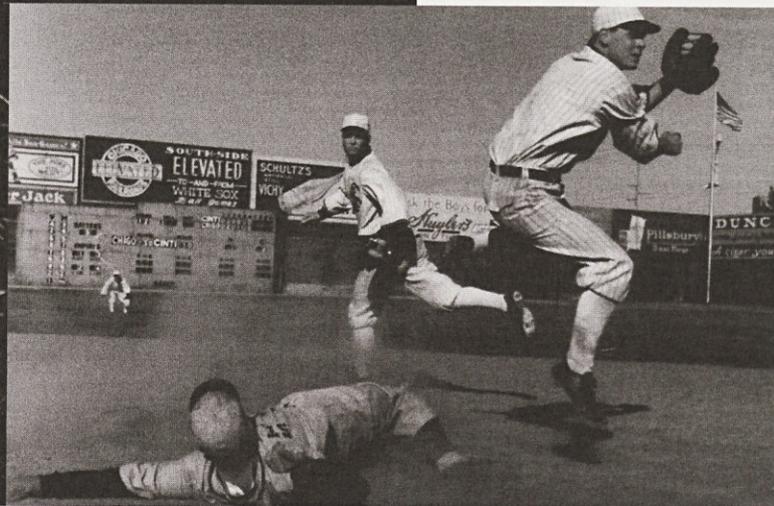
dotatno utrjuje prizorišče te končne, usodne realizacije: zapuščeni *drive-in* kino, kjer ga je pred leti oče-šerif zalotil s taistim dekletom, a mu nikoli ni povedal, kdo oz. kaj je. Tovrstne neposredne kinematografske reference so sicer v Saylesovem opusu dokaj redke, z izjemo *Lianne*, ki se dovolj zgovorno odpre s predavanjem o esencialno "lažni" naravi dokumentarizma (Flahertyev *Nanook s severa*/Nanook of the North, 1921); Sayles večkrat uporablja gledališče (*Return of the Secaucus Seven*, *Lianne*, *Sunshine State* ...), kjer je tudi sam začel z režijsko in dramaturško kariero, in televizijo, ki v splošnem označuje eskapizem in odvisnost, kot diagnozo sodobne ameriške pasivne asocijalnosti (*Passion Fish*, *Brother From Another Planet*, *Mesto upanja*, *Samotna zvezda* ...). Kinematografsko tabulo raso v *Samotni zvezdi* lahko zato razumemo tudi kot emblematični spomin na izginuli film, in če smo v primeru *drive-in* kina dosledni, žanr.

Saylesov dolg žanru je seveda jasno razviden tudi brez *Samotne zvezde*; podobno kot oba njegova "duhovna" očeta in hkrati prototipa ameriškega "neodvisnega" avtorja, Sam Fuller in Roger Corman, od katerih se uči narativne in konkretne ekonomije, Sayles spretno uporablja določene žanrske dialektike (zgodovinska drama, melodrama, drama odraščanja, fantastika, urbana kriminalka, vestern ...), ki jih prireja v svoje namene, predvsem pa iz njih lušči fabulativno bistvo. Ne gre tudi pozabiti, da je Sayles pod Cormanovim okriljem spisal precej inventivnega pofla (*Piranha*, 1978; *Battle Beyond the Stars*, 1980; *Alligator*, 1980; *Howling*, 1981), da mu profanosti žanra, skratka, niso tuje ali pod častjo.

Poleg cormanovske prtljage pa druga jasna genealoška linija Saylesove kinematografije vodi v zgodovino ameriškega političnega filma od petdesetih dalje, zamolčanih del, kot je enkratni *Salt of the Earth* (Herbert J. Biberman, 1954) – film, za katerim skorajda izključno stojijo imena z McCarthyjeve zloglasne črne liste in je Saylesu služil za navdih pri pisanju njegove zgodnje socialistične novele *Union Dues*, po kateri je leta kasneje posnel tudi *Matewan* – ter radikalnih avtorjev iz šestdesetih, kot sta

The Secret of Roan Inish

Eight Men Out



Haskwell Wexler (kasneje direktor fotografije pri *Matewanu*) ter Emile de Antonio. A za razliko od njih je Saylesov politični radikalizem manj ekspliciten in v resnici na delu neke drugje: "Naši filmi so politični v tem, da se ukvarjajo z vplivi, ki jih imajo ljudje drug na drugega, z vplivom, ki ga ima nad ljudmi oblast, in obratno, vplivom, ki ga imajo nad oblastjo ljudje, niso pa ideološki," pravi sam.

V Saylesovem delu je politična že sama kompleksnost in mnogoplastnost pogleda na američano, zato eksplicitno ideološko solidariziranje ni več potrebno. Druga "očetovska" linija na tem mestu očitno vodi k Cassavetessu in deloma Altmanu, ki sta Saylesu in ameriškim neodvisnim avtorjem "druge generacije" pokazala, da je v filmu mogoče (kot politično) beležiti samo surovost in avtentičnost človeške pogojenosti – in ne le njeno interpretacijo – ter da je mogoče film narediti tudi "izven" holivudske paradigme oziroma preživeti, tako finančno kot avtorsko, tudi na njenem robu. Večno *outsidersko/insidersko* pozicijo uspeva Sayles braniti do danes in jo celo egzorcirati v svojem filmskem univerzumu.

S tega vidika lahko Saylesa razumemo kot avtentičnega ameriškega historičnega materialista, enega redkih, ki se rekonstrukcije družbene zgodovine in sedanosti loteva tako historiografsko natančno in sintetično, s pragmatično samorefleksijo, a obenem tudi konkretno in neposredno, izhajajoč iz moči filmske govornice. Z besedami Sama Fullerja: "Film je največja zaloga municije, kar jih je. Zabavati mora na poučen način, toda poučevati z ljubeznijo in ne s sovraštvom. Povejte to, kar morate povedati, s humorjem, akcijo, romantiko, močnimi občutji. Podčrtajte to, kar želite povedati, z napetostjo, nevarnos-

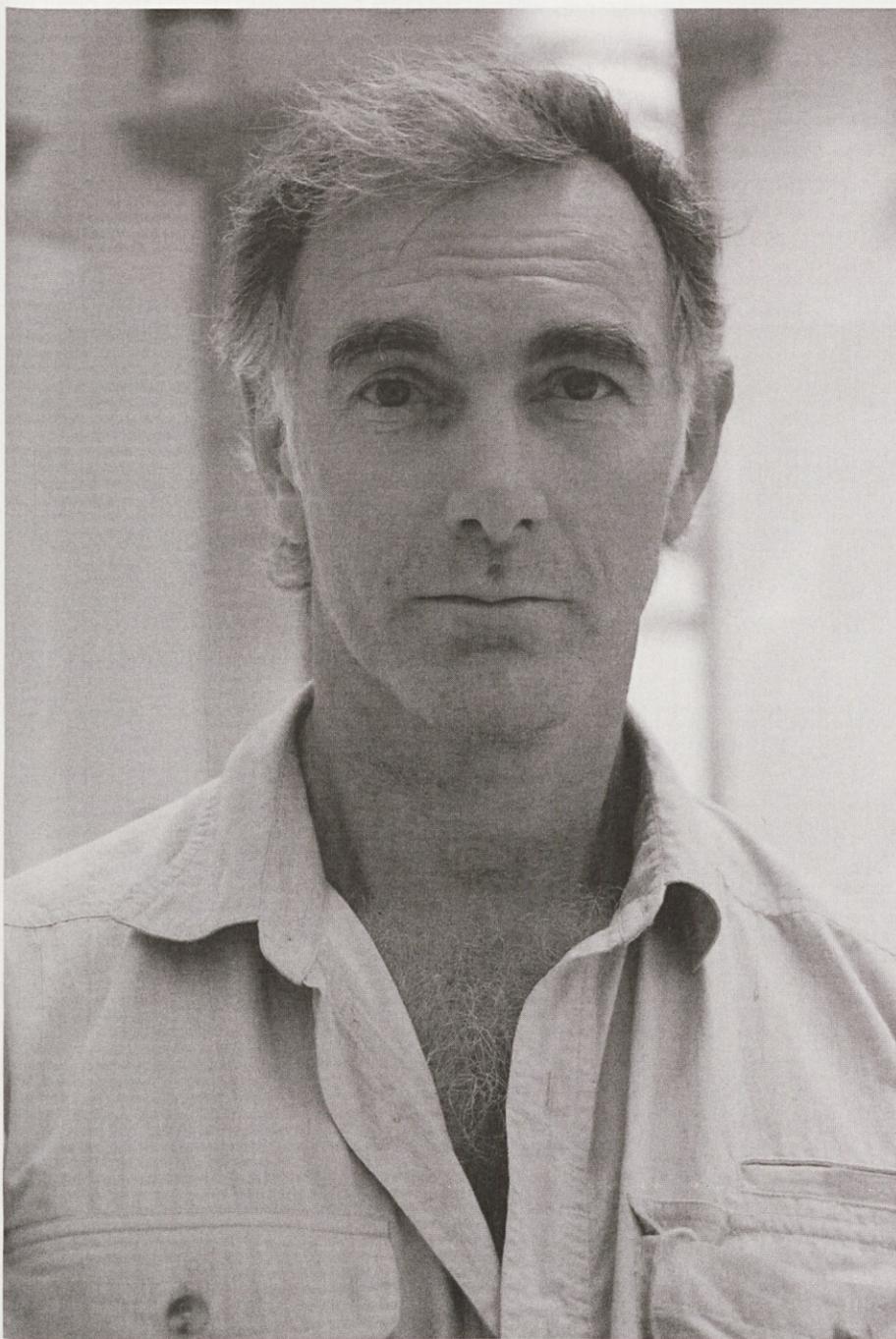
tjo, grozljivostjo. Uporabljajte vsa občutja, znana človeku, in se trudite, da bi gledalci vedeli, kam jih želite popeljati, ne da bi bil vaš film dolgočasen, pridigarski, konferenčen in brez vrednega sporočila. Emocije in zavest se dotaknejo vseh. Zavest vam lahko da misliti. Lahko vam pomaga doumeti, na primer, da sta vaš oče in brat fanatična pesjana. Ta zavest vam bo osvetlila nekatera dejstva in vas oddaljila od vaših rasističnih roditeljev in prijateljev ... Človeške emocije niso le izpraznjena floskula. Filma, ki je narejen iz njih, se ne da ne razvrednotiti, ne zadušiti, ne zaustaviti."

#### Filmografija

- 1980 *Return of the Secaucus Seven*
- 1983 *Lianna*
- 1983 *Baby, It's You*
- 1984 *The Brother from Another Planet*
- 1987 *Matewan*
- 1988 *Eight Men Out*
- 1991 *Mesto upanja* (City of Hope)
- 1992 *Passion Fish*
- 1994 *The Secret of Roan Inish*
- 1996 *Samotna zvezda* (Lone Star)
- 1997 *Men With Guns*
- 1999 *Limbo*
- 2002 *Sunshine State*
- 2003 *Casa de los babys*

# POGOVOR Z JOHNOM SAYLESOM

nil baskar

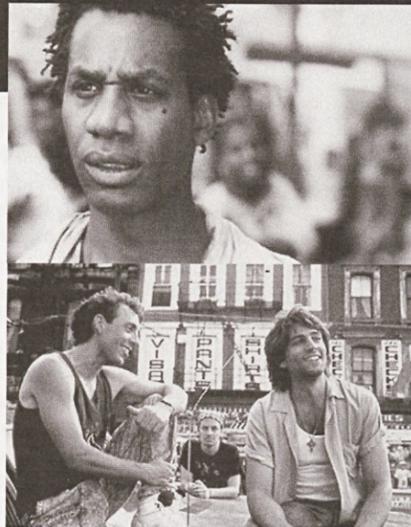


Pesaro. Pol ure s Saylesom je končno na vrsti, za nami v vrsti že čaka drugi par korespondentov. *Conveyor belt* intervju; nehote se sprašuješ, kako je možno, da post-fordistični model tekoče produkcije znanja tako brezhibno deluje tudi v tej mediteranski vročini. Navsezadnje je ura popoldanskega počitka, pametnejši pa medtem na hladu gledajo *Matewan*, Saylesov epski sindikalistični vestern.

Saylesa so posadili za delovno mizo v prvem nadstropju klimatizirane renesančne palače, od koder uraduje festivalska ekipa. Za hip izgleda kot eden njih, a hkrati njegova atletska gradnja deluje predimenzionirana in nekako robata za dizajnersko uradniško mizo. Sayles je svojčas vneto igral košarko, potem pa je pričel snemati filme in prihajati v Evropo, kjer ga radi sprejemajo kot primer "razumnega" Američana, še zlasti v teh bizarnih dneh neokusnega ameriškega hegemonizma, če se izrazimo z lokalno fineso. Naslednji večer bo Maggie Renzi, Saylesova življenjska sopotnica in producentka vseh njegovih filmov, na osrednjem mestnem trgu povedala, da niso vsi Američani *warmongering lunatics*, čemur bo zbrano občestvo navdušeno pritrdilo, saj bi lahko samo isto reklo za svoje oblastnike.

Ekranove pol ure s Saylesom si delim s Frankom Tönsmannom, mladim nemškim *script-doctorjem* (letno prebere in obdela do 300 scenarijev) in Saylesovim *afficionadom*, ki poskuša intervju neopazno zapeljati v cehovsko-fenovsko slepo ulico, skratka akumulirati čimveč nebistvenih informacij o tem ali onem praktičnem vidiku Saylesove bio-filmografije. Frank je sicer ok, kasneje nas poskuša navduševati za ameriške teve *seriale*, ki so po njegovem bolj zanimivi in inventivni kot Hollywood. Težko bi ugovarjal, navsezadnje se razlika med televizijsko in filmsko aplikacijo istih anemičnih izvrzkov zdi v tistem trenutku najmanj pomembna stvar na svetu, a Frank vztraja, da obstajajo izjeme. Ne vem, premalo jih gledamo. Važno je, da se strinjamo okoli Saylesa: velik in pomemben avtor in hkrati pionirska figura ameriškega neodvisnega filma, pri kateri zlahka občuduješ nepretenciozno držo, predano enemu cilju: pripovedovati briljantne in inteligentne zgodbe, ki bodo ljudem pomagale razumeti, zakaj so se znašli tam, kjer so.

The Brother from Another Planet  
Mesto upanja



Rad bi pričel na samem začetku tvoje kariere. Začel si kot pisatelj – kaj je bilo odločilno, da si postal režiser, se je preprosto ponudila priložnost?

Med odraščanjem sem gledal veliko več televizije in filmov, kot pa bral knjig. Moje pripovedništvo torej izvira iz filmske govornice in ne literature. Knjige sem začel pisati, ker za to ni bilo treba imeti denarja. Lahko sem delal v bolnišnici ali tovarni ali pekeln italijanske klobase – kar sem počel – in se potem vrnil domov, se usedel in pisal in lahko nekaj naredil. Pri filmu lahko napišeš scenarij, a to ni to, scenarij je le načrt za nekaj. V filmskem poslu nisem nikogar poznal, nisem bil študent režije. V tistih dneh je bilo veliko težje, neodvisnega filma v resnici ni bilo, tudi ideja, da bi lahko kaj naredil izven Hollywooda, se je zdela nemogoča ...

Tudi po Johnu Cassavetesu?

Ker je bil John hollywoodski igralec, se ti je vedno zdelo, da je poznal vse te ljudi, bili so njegovi prijatelji in so mu pomagali pri njegovih filmih. Takrat nisem imel pojma, kako je delal svoje filme. Ker sem hotel pripovedovati zgodbe, je bilo pisanje edini način, kako lahko to počnem, a hkrati sem tudi igral v gledališču in zanimalo me je – ne toliko pisanje za gledališče, ampak delo z igralci in pisanje zgodb, ki so bile dramske za igralce, potencialno tudi v filmu. Prvi film sem posnel bolj zato, ker se je ponudila priložnost, in ne ker bi šlo za nek napredek. Prva novela se je v moji glavi oblikovala kot scenarijska ideja za film. Seveda pa sem se spraševal, kdo mi bo dal denar za majhen fellinijevski film, ki se dogaja na ameriškem jugu (*Pride of the Bimbos*, op.p.). Če razmišljam o tej noveli, bi to lahko bil fellinijevski film, nekaj takega kot *Luči varietaja* (Luci del varietà, 1950) ali kateri njegovih zgodnjih

Limbo

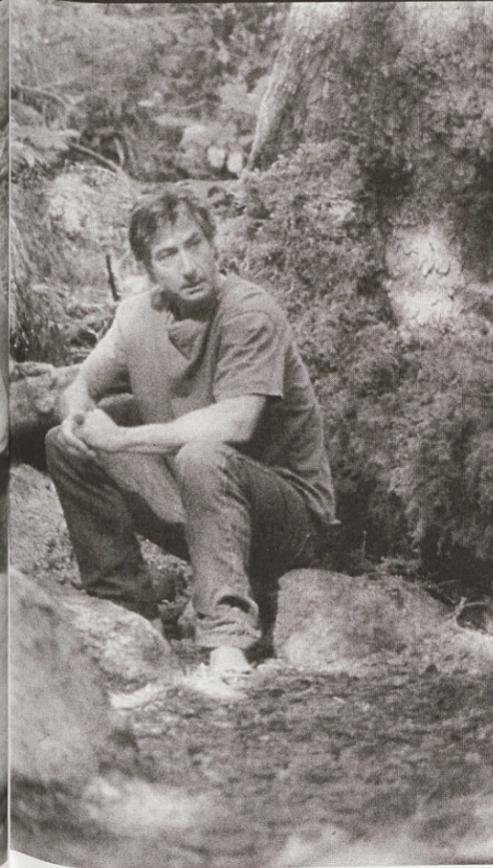


filmov. To se seveda ni moglo zgoditi in razmišljal sem, kaj storiti s to zgodbo, zato sem jo na koncu preoblikoval v novelo.

Je bil tudi *Return of the Secaucus Seven* mišljen kot knjiga?

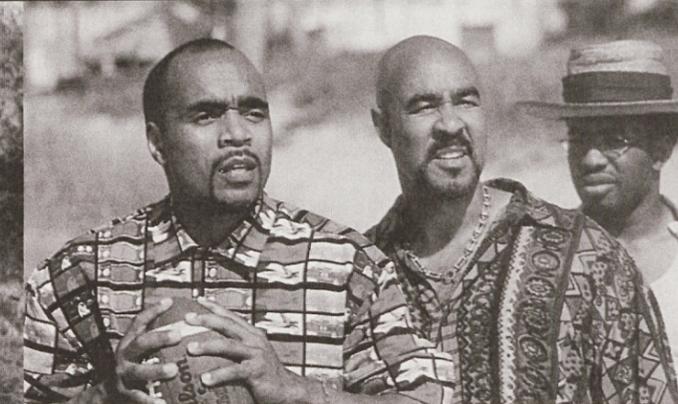
Ne, to se je porodilo iz mojega dela, igranja in režiranja v gledališki skupini (Summer Stock Theatre Company, op. p.). Takrat sem tudi začel pisati scenarije po naročilu in zaslužil sem nekaj denarja, ne veliko – ker sem delal za Rogerja Cormana, ki je bil zelo varčen –, a več, kot kadarkoli prej. Eden od producentov in režiserjev v gledališki skupini mi je nekoč rekel: "Imamo toliko dobrih igralcev, Davida Strathairna, Gordona Clappa ..., zakaj ne bi naredili filma, imamo nekaj denarja ..." To je bil edini primer, da sem v rokah prej držal denar kot scenarij. V banki sem imel okoli 40.000 dolarjev in zdelo se mi je, da vem, koliko stanejo filmi. Vprašal sem se, kaj bi lahko naredil dobro, kakšno zgodbo bi lahko povedal. V resnici sem imel samo dve alternativni; lahko bi posnel grozljivko, vedno lahko najdeš kakšno strašljivo staro hišo in v njej pobiješ nekaj ljudi, a grozljivke me niso pretirano zanimale. Prav takrat sem videl Tannerjev švicarsko-francoski film *Jonas, ki bo leta 2000 star petindvajset let* in pomislil sem, film govori o izkušnji, ki ni enaka ameriški, a to izkušnjo poznam. Stalo bi malo in vsi igralci, ki jih poznam, imajo okoli trideset let. Želel sem torej posneti film o ljudeh, ki se bližajo tridesetim. Hkrati sem vedel, da nimam denarja za izkušeno ekipo, za žerjave in kompleksne premike kamer – kako bom torej preprečil, da bi bil film preveč stičen? Pomislil sem na Altmanov *Nashville* (1975), ki ima milijon majhnih pod-zgodb, tako da vedno obstaja dober razlog za rez. Rezov ti ni treba siliti, ampak prihajajo naravno – ko imaš šest

Sunshine State



zgodb in dvanajst likov, se lahko sprehaš med njimi in se vračaš na izhodišče. Želel sem torej narediti film o skupini ljudi, ki se bližajo tridesetim, in stvar smo posneli v hiši, kjer smo z igralci v gledališču že prej delali. Uporabili smo torej vse, kar je ležalo naokoli, zgodbo sem napisal okoli teh obstoječih elementov. Tega nisem nikoli več počel, ampak to je mogoče – vzeti denar in se vprašati, kaj dobrega bi lahko naredil s tem drobščem. Tudi *Brother From Another Planet*, ki je stal desetkrat več, 300 ali 400.000 dolarjev, v resnici ni zelo drugačen: film se dogaja v sedanjiku, Harlem pa je že tako in tako tam, le da nihče ne snema v njem. Statiste smo našli na ulicah, včasih smo koga najeli, da je storil kakšno specifično stvar.

Razvil si sebi lastno ekonomijo montaže, ki se precej dobro, pravzaprav idealno prilega tvojim zgodbam ... Včasih naredim kaj tudi drugače, recimo v *Return of the Secaucus Seven* imaš prizora igre odbojke in košarke. Rekel sem si, odigramo to sekvenco v njeni polni dolžini, pogledal sem, koliko traku imamo, in posneli smo jo šestkrat. Prvič smo snemali samo žogo, drugič samo noge igralcev, tretjič samo ta dva lika, kjerkoli že bosta, četrtič sem rekel snemalcu, naj počne karkoli – kar bi sam počel na tekmi. Končali smo s šestimi sekvencami, dolgimi po kakšne štiri minute, jaz pa sem bil lahko v montaži zelo kreativen, čeprav smo imeli od vsake stvari le po en posnetek. Vedno pa film montiram tudi med snemanjem, ne le po in pred njim. Pogosto se zgodi, da bo igralec rekel, počakaj, kamero odmikaj stran od mojega velikega plana in vsakič sem se zmotil in tekstu, jaz pa moram reči, da imam vse posneto in da ga bom razrezal in sestavil naknadno ... Mislim, da je to dobro tudi za igralce – če že nisi Stanley Kubrick z neomejenim časom in številom posnetkov, da bi lahko



transcendiral, prišel onkraj vsega, kar bi si igralci lahko sploh predstavljali – potem bodo igralci najboljši v prvih dveh ali treh posnetkih, takrat bodo najbolj zagreti, zato ne poskušam preveč tratiti njihove energije.

*Lianna* je v tvojem opusu precej enkratno delo. Najprej zato, ker je pripoved zgoščena okoli enega lika in njegovega pogleda, v nasprotju z ostalimi deli, kjer imamo orkester pogledov. Hkrati pa gre za zelo močno izjavo o ženski emancipaciji in gibanju, izjavo, ki ima precejšnjo veljavo še danes. Kako si se približal tako temi kot tudi tej specifični obliki?

Ko sem razmišljal o tej zgodbi, nisem specifično razmišljal o lezbični ženski, ampak o tem, kar se je dogajalo z ženskim gibanjem. Naenkrat je bilo mnogo žensk, ki niso vedele, zakaj so nesrečne, hkrati pa so živele v *mainstreamu* družinskega življenja. Žensko gibanje jim je odprlo oči za druge možnosti in zapustile so svoja prejšnja življenja. To je bila za mnoge od njih zelo pozitivna, a hkrati tudi zelo težka odločitev. Ker nisem želel podajati nekakšnega vsevednega družbenega pogleda na ta fenomen, ker je šlo za tako čustveno vprašanje, sem želel na nekakšen način in do neke mere vstopiti v ta lik. Kljub temu da so drugi liki v zgodbi zelo pomembni, so se mi spremembe v njenih čustvih in njen, v osnovi nedolžen pogled na svet zdeli najpomembnejši del zgodbe. Gre za žensko, ki ima te nejasne občutke, a nikoli ne bi rekel, da je lezbijka.

### Je skoraj popolna žrtev okolice ...

Niti ne žrtev, le nedolžna je na nek način, ker ne ve dosti o sebi. Naivna je, ko se loči od moža – ko se v Ameriki ločiš, moraš to dobro premisliti, še zlasti če imaš otroke, ker gre tudi za pravni manevar –, saj možu preprosto reče: imam razmerje z drugo žensko. V tistem času in prostoru (začetek 80. let, op.p.) je bilo to isto, kot če bi rekla, dajem ti vso moč: če bo prišlo do sodne razprave, bodo otroci tvoji. V tistih dneh je bilo to seveda v nasprotju z družbeno moralno, ženska bi veljala za nesposobno mater, in četudi je bil možki idiot, je dobil otroke. Ona pa mu jih kar preda, ker je pod tako močnim čustvenim pritiskom, kar seveda zanjo ni dobro. Hkrati gre za lik, ki gre prvič v nek drug svet, zato sem želel imeti ta njen poseben pogled. Edini film, kjer sem imel lik s tako močnim pogledom na svet, je *Brother from Another Planet*, celo do točke, kjer lik vzame svoje oko in ga pusti v cvetličnem lončku. Oba lika sta na nek način popolna *outsiderja* v nekem novem svetu in želel sem si, da bi gledalci gledali skozi njune oči, stvari, ki so jih videli stokrat, tisočkrat, milijonkrat, in se naenkrat vprašali: kaj je to, ko nekomu daš kos nekega pobarvanega papirja, oni pa ti dajo hrano? Kaj je sploh to? Nam se to seveda zdi samoumevno, ta tip pa to prvič vidi. Lianna recimo vstopi v bar in naenkrat se ji zdi, da vsi strmijo vanjo, ker še nikoli ni bila v takšnem prostoru. Želel sem gledalce postaviti v njihovo kožo, jim predati njihove občutke, tega pa se ne da narediti iz pozicije zunanjega opazovalca. •

Lianna

Return of the Seacucus Seven



distribucija Kinoteka  
predstavlja

... in Indijanci (Na apaški meji, John Ford, 1948)

SEATTLE  
LOCARNO  
THE HAMPTONS  
"Najboljši dokumentarec"  
LOS ANGELES  
EDINBURGH  
ROTTERDAM

# CINEMANIA

MED LJUBEZNIJO IN NOROSTJO

od 4. februarja v kinodvoru



"Kolikokrat moraš videti film, preden si ga v resnici videl?"

