

V teh domenah pač ni mogoče ne odkriti ne domisliti ničesar, kar bi ne bilo že znano in opredeljeno. Daniel Goulding je sprevidel, da se mu ni treba podajati k novemu odkrivanju dejstev in ne težiti h kakršnemukoli premikanju dozrajšjih poudarkov, ki sta jih filmska teorija in filmska zgodovina že dovolj jasno opredelili. Zadovoljil se je z nadrobni in smiselno vsestranskim prevzemanjem, pri čemer je zagotovo opravil hvalevredno delo, kajti njegov izbor faktov in spoznanj je trden in v svojih temeljnih kónstatacijah veljave. V marsikaterem pogledu bi se dalo označiti kot zgled marksistično zastavljene metode.

Nekoliko razrahljan je edinole v sklepnem delu ogledovanja jugoslovanskih filmskih dejanj in dosežkov, ko nas njegov izbor relevantnih avtorjev in filmskih naslovov ne prepriča docela; nekateri teh najnovejših filmov je uvrstil v visoko prioriteto, kot je videti, nekoliko prenačljeno, spet drugih ni zajel oziroma nanje — še — ni bil opozorjen. Toda to je naravno in v skladu z logiko živnega pretoka stvari. Pisanje zgodovine se pač nehuje vsaj z desetletni petnajstletni odkrom od mejne črte sedanosti. Nikomur še ni dano, da bi razvidel sedanost in vse, kar se neposredno veže nanjo, v enako ostri luči kot že absorbirano preteklost. V našem — torej tudi Gouldingovem — primeru obdobje (oziroma obdobje) pred prelomnico, kakršno je pomenil napad na takoi-menovani „črni val“ z vsem, kar je sledilo.

Glede na to so v Gouldingovem pisanju zares vredna poglavja, ki obravnavajo poprejšnje zlato ustvarjalno obdobje, v katerem so Makavejev, Pavlovič, Petrovič, Papič, Mimica, Hladnik in še nekateri „prvaki“ jugoslovanskega filma ustvarili dela, ki so trdno zasidrana v zgodovino „jugoslovanskega izkustva“ (tako kot dela Hanžekoviča, Pogačiča, Štiglica in drugih avtorjev sredi petdesetih let v obdobju prvega razcveta te kinematografije.) Zlasti dragoceno je, da je Goulding te (lahko rečemo: mnoge) filmske stvaritve nadrobno popisal in jih vsebinsko, idejno, estetsko razčlenil ter ovrednotil. Prav zavoljo teh „vsebin“ in drugih povzetkov (iz ključnih filmskih esejev, referatov, kritičkih ovrednotenij itd.) je Gouldingova knjiga „priročnik“, ki ga spremljevalec in presojevalec jugoslovanskega kinematografskega fenomena ne more pogrešati, zelo primeren pa bi bil nemara tudi prevod te knjige, ki je zanesljivo med boljšimi, kar jih je bilo — pri nas ali drugod — napisanih o naših filmskih in drugih poskusih in dejanjih.

Škoda le, da je slovenski delež v tej knjigi — objektivno gledano — nekoliko ob strani navidez glavnega toka. Dejansko, kot vemo, ni bilo tako... in tudi sedaj ni.

Viktor Konjar

Zvok in glasba v filmu

Le Son au cinema, Michel Chion, Ed. Cahiers du cinema, 1983, Paris, str. 254.

Nekaj tatijskih detajlov imenitno uvede problemsko jedro te knjige. Prvi tak detajl je kravje mukanje v **Prometni zmedi** (Trafic): šofer kamiona zjutraj stopi iz garaže in se zaspano zatre v podeželsko pokrajino, kjer nekje v ozadju stoji krava; obrne se, nakar ga kravje mukanje opozori, da še enkrat pogleda — in šele zdaj vidi kravo. V **Playtime** (ki je verjetno najlepši primer tatijskega „laboratorija zvoka“) se Hulot znajde na cesti z bencinsko kanto in se naglo obrne, ko zasliši hrup tovornjaka, toda ta je medtem že mimo. V **Mojem stricu** (Mon Oncle) se otroci zabavajo tako, da v skrivališču nad ulico žvižgajo mimoidočim: pasant se obrne, misleč, da mu nekdo žvižga od zadaj, in trči ob kandelaber.

V vseh teh primerih torej zvok — kot je rad dejal Tati — „podčrta“ nek objekt ali detajl in izzove komičen učinek, ki priča o določenem neskladju, neujemanju med zvokom in sliko, med zvokom in njegovim virom ali zvokom in njegovo lokacijo. V onem prizoru s šoferjem in kravo ni videti krave, kako muka, pač pa je videti, kako šofer vidi kravo šele, ko jo sliši mukati: šofer opazi, da je v tem daljnem planu res krava, ko prejme njeno zvočno podobo v velikem planu — prav ta ga napoti, da še enkrat pogleda tja, kamor je že gledal, da preišče sliko in v njej najde nekaj, kar je tam že bilo, a ima zdaj vrednost odkritja zvočnega vira. Kot pa kaže primer Hulot na cesti, je ta trenutek prijetja zvoka, ki prečka sliko, na njegov vir, prav zlahka mogoče zgrešiti ali komaj še ujeti, medtem ko je otroško žvižganje mimoidočim prav lekcija o tem, kakšne sitnosti zmore povzročiti težava z lokalizacijo zvoka (ne gre le za to, da se nesrečni pasant zaleti v kandelaber, marveč da lahko tudi gledalca prešine, kako je v kinu pogosto na pasantovi poti). Vse to pa ima en sam vzrok: ta, da se zvoka ne da povsem zajeti v okviru ekrana, da je zvok prej kot kakšna spremljava ali dopolnilo slike to, kar tam „išče svoj kraj“, kot je Michel Chion naslovil prvi del svoje knjige *Zvok v filmu*.

Dejali bi, da ta na nek način razširja in sistematiizira tisto sijajno odkritje, ki ga je njegova prejšnja knjiga *Glas v filmu* (La Voix au cinéma, 1982) predstavila z akuzmatičnim glasom oziroma z njegovim razmerjem s filmsko sliko. Akuzmatični glas kot tak, tj. glas, ki ga slišimo, a ne vidimo njegovega vira, namreč še ni prav nič specifično filmskega. „Izvorno“ je to božji glas, medtem ko ga danes boljše poznamo kot radijski glas. Toda ti radijski glasovi, ki so akuzmatični po definiciji, nimajo kakšne posebne moči: pri poslušalcu lahko nemara izzovejo sanje o svojih nosilcih, a to je tudi vse (če zanemarimo „sporočila“, seveda). Zato pa se lahko njihova moč prav neverjetno poveča v kinematografskem dispozitivu, kjer postanejo hkrati glasovi, ki nikjer drugje niso možni. Zakaj? Ker je edino v filmu možna igra med pokazati in ne pokazati, med slišati in ne-videti, oziroma kar je edino v filmu „akuzmatična cona določena kot valujoča in permanentno dovzetna za to, da jo tisto, kar bomo videli, znova problematizira“ (*Glas v filmu*). Kar namreč določa specifično pozicijo akuzmatičnega glasu v filmu, je to, da prihaja iz vira, ki v sliki ni viden, a ga lahko slika vsak hip razkrije. Tak glas je hkrati zunaj in znotraj slike, oziroma ni niti zunaj niti znotraj, „kot da bi se klatil po površini, išoč čisto mesto, kamor bi se pritrđil“ (ibid.). Akuzmatični glas lahko prejme v filmu tudi magične moči in dovolj spletno ter srhljive že zato, ker ni nujno glas človeškega bitja in ker včasih raje kot jamstvo njegove navzočnosti učinkuje kot znamenje njegove prevare in pogube.

Akuzmatični glas v filmu torej predvsem ni vizualiziran glas ali, bolj je ravno še-ne-vizualiziran glas, medtem ko je vizualiziran ali sinhron glas tisti, ki ga poznamo iz večine filmov, kjer osebe slišimo in vidimo govoriti (pravilneje je seveda reči: vidimo njih ohrati odpirati usta, in ker slišimo glasove, jih pripisemo tem ustom). To pa predvsem pomeni, da je razlika med akuzmatičnim in vizualiziranim glasom ugotovljiva zgolj in prav

MICHEL CHION



LE SON AU CINEMA

prek razmerja s sliko: če bi film samo poslušali, ne bi znali prav povedati, kateri glasovi in zvoki so zunaj in kateri znotraj slike, to pa zato, ker vsi prihajajo iz istega kraja, skritega za sliko oziroma za ekranom, tj. zvočnika. Pa vendar zvočnik zato še ni edini kraj obstoja zvokov in njihovih funkcij: čeprav je trden in negiben vir vseh zvokov v filmu, pa to gledalca ne ovira, da ne bi slišal, kako nek šum prečka ekran, če hkrati vidi osebo ali objekt, ki gre z enega konca slike na drugega. V kinu je lokalizacija zvoka podrejena vizualno lokalizaciji njegovega realnega ali domnevnega vira, je torej povzem v funkciji slike in tega, kar ta indicira. To pa tudi pomeni — kot se glasi temeljna Chionova teza — da je pojem zvočnega polja v filmu popolnoma odvisen od tega, kar slika kaže ali, drugače: „Ni avtonomnega zvočnega polja, pač pa je slika tista, ki mu daje realne ali imaginarne razsežnosti, zvok pa jih nenehno prekoračuje in krši — in prav v tem dvojnem gibanju živi zvok v filmu“. Zvok je v odnosu s sliko na dva osnovna načina: bodisi tako, da je povezan s svojim vidnim virom (npr. vidimo vrata, kako se odpirajo, in hkrati slišimo škripanje), in tedaj je to sinhroni zvok ali zvok *in*; ali pa tako, da v trenutku oddajanja zvoka njegov vir ni viden, in tedaj je to *off* zvok ali zvok zunaj polja. Chiona zanima zlasti ta drugi odnos zvoka, ki ga tudi bolje precizira oziroma opiše z dvema načinoma, po katerih deluje v filmu: po enem njegov vir ni viden v sliki, vendar je za gledalca imaginarno umeščen v istem času kot prikazano dejanje in v prostoru, sosednjem tistemu, ki ga kaže slikovno polje (to so lahko npr. zvoki z ulice, materin glas v **Psihu**, telefonski pogovor z nevidnim sogovorncem itn.) — ta zvok imenuje Chion zvok zunaj polja. Drugi način pa je ta, da zvok prihaja iz nevidnega vira, ki je umeščen v nekem drugem času in kraju kot v sliki predstavljeno dejanje (najbolj značilen je seveda komentatorski ali pripovedovalčev glas) — ta zvok je za Chiona *off* zvok. Skratka, ob vizualizirnem ali sinhronem zvoku sta še dva načina nevizualiziranega ali „akuzmatičnega zvoka“.

Ti trije načini navzočnosti zvoka so predstavljeni tudi kot trije deli kroga, kjer dobijo odločilno vlogo njihove meje, se pravi, meja med *in* zvokom in zvokom zunaj polja, med *in* zvokom in *off* zvokom, ali med zvokom zunaj polja in *off* zvokom. Te meje so pomembne zato, ker jih je mogoče prekoračiti. V posameznem filmu se lahko namreč status *in* ali *off* zvoka nenehno spreminja in, še več, celo avtorske stile je mogoče karakterizirati po tem, kako posamezni zvoki naseljujejo te različne cone, kako se enih izogibajo (večinoma seveda prej *off* kot pa *in* cone, toda tudi slednja je, npr. pri Durasovi, lahko izločena), kako se držijo

mej ali jih prekoračujejo, kako jih skušajo pomešati do nerazločljivosti, ali pa si poiskati koščke vmesnih, nikogaršnjih prostorov.

Najpogosteje je pač uporabljena meja med *in* zvokom in zvokom zunaj polja: Chion jo posrečeno imenuje „nihajna vrata“, ki lahko zanihajo takorekoč ob vsakem prehodu iz kadra v kader (v prvem kadru vidimo npr. osebe, ki poslušajo nevidnega govornika, v naslednjem pa je ta pokazan). Ta meja je torej večinoma banalizirana, kar pa še ne pomeni, da ne implicira tudi dramatične potencialnosti, ki nastopi, kadar je določenim zvokom ali glasovom prepovedan prestop meje, ali kadar gre za prehod iz zunanosti polja v *in* zvok: tu se namreč zvok igra s še-nerazkritim.

Veliko manj je uporabljena in prečkana meja *in/off*, ki ločuje vidno dogajanje od tega, kar je zunaj njegovega kraja in časa, ali pripoved in njenega pripovedovalca. Prestop te meje tedaj pomeni pripetje filma na izvorni kraj njegove naracije, toda na tem kraju ne najdemo nujno pripovedovalca samega, marveč je tam lahko le mikrofoni (npr. pri Wellesu, **Veličastni Ambersonovi**). Privilegirani elementi prekoračitve te meje pa je glasba, ti. spremljevalna glasba, ki jo izvaja nevidni orkester, osvobojen prisil lokalizacije, ki pa lahko ima tudi kakšnega zvočnega zastopnika v sliki, npr. pojočega kavboja, ki ga orkester spremlja z vsemi violinami.

Tretja meja — *off* zvok/zvok zunaj polja — ta je, kot trdi Chion, najbolj misteriozna: na njej se lahko dogajajo skrajno vzemirljive menjave, ki kar najgloblje (kot pri Durasovi) minirajo zasidranje filma v trdni časovno-prostorski podlagi. Odrptje te meje pomeni samo zgubo meje, saj ni več mogoče ločiti med prostorom zunaj polj, povezanim s sliko, in *off* prostorom, ki je zunaj nje in v drugem času. To odrptje oziroma brisanje meje lahko priključiti tudi svet mrtvih in s tem, ko ogroža obstoj tega, kar vidimo, pomeni „nekaj najbolj smrtonosnega v filmu.“

Prav poseben primer brisanje zvočnih meja odkrije Chion pri Felliniju: v njegovih filmih so zvoki po eni strani dovolj natančno locirani v vseh treh mejnih prostorih, po drugi strani pa na samih mejah blodijo zvoki brez statusa: tako npr. glasovi povsem razločno prihajajo iz ust oseb, hkrati pa se okoli njih vleče neki glas, ki je preveč in ki komentira dogajanje, vendar nima svojega vira niti v sliki, niti zunaj polja, niti v *off*.

Point of view, point de vue, zorni kot ali vidik ali gledišče, to je dokaj zgodaj postalo eno osrednjih vprašanj filmske prakse in teorije in je to ostalo še po pojavu zvočnega filma, ko bi se moralo — kot domiselno ugotavlja Chion — povsem legitimno zastaviti tudi vprašanje *point d'écoute*, ki nima ustreznega izraza niti v angleščini, še manj seveda v slovenščini: naj bo to, denimo, slušna točka. Ta naj bi se načeloma ujemale z glediščem, se pravi, če je zvočni vir viden od daleč, potem bi moral biti tudi zvok oddaljen. Toda to pravilo „enake razdalje“ je nenehno kršeno, največkrat npr. tako, da je glas oseb zelo blizu, medtem ko so one vidne nekje daleč v sliki (ali v avtu, sredi množice, v letalu ipd.). Prednost tega razhajanja gledišča in slušne točke je ta, da osvobaja kamero služenja razumljivosti dialoga, da lahko osebe zasedejo poljubno mesto v prostoru, pri čemer prav bližina glasu ohranja intimnost z njimi. In v določenem smislu je to povečanje glasu, ta glas v velikem planu, tudi bolj realistično kot njegovo oddaljevanje, ki naj bi ustrezalo splošnemu ali daljnemu planu: tu gre v bistvu za „cocktail party efekt“, kot ga poznamo tudi v vsakdanjem življenju, kjer sredi hrupa vseh mogočih zvočnih signalov izoliramo tistega, ki pritegne našo pozornost. Predvsem pa je ta kršitev enake razdalje med glediščem in slušno točko v ospredju problema identifikacije oziroma — kot pravi Chion — tega „utripanja filma“ med subjektom identifikacije in objektom percepcije: to utripanje prevaja prav zvok prek spora s sliko, ki nam objektivira neko osebo, medtem ko nas glas vabi, da si z njo delimo njeno slušno točko.

Zvok v filmu oziroma sinhroni, vizualizirani zvok velja tudi (če ne predvsem) kot pomembna izpopolnitev ti. vtisa realnosti. In v čem je ta izpopolnitev? Prvenstveno v tem, da poseg zvoka strdi časovnost v linearen potek, ki v nemem filmu ni bil nikoli tako zavezujoč: s sinhronimi zvoki je pričel čas teči v eno samo smer — zmeraj naprej, medtem ko je bila sekvenca nemega filma dokaj ohlapno spenjanje zaporedij in sočasnosti. To kvaliteto bo zvočnemu filmu vrnila šele glasba, ki je „čudovit stroj za zaustavljanje, raztegotvanje ali krčenje časa“; prav glasba, pogosto uporabljena v zvezi z začasnimi izginotjem sinhronega zvoka, bo v filmu vrnila njegove trenutke odloga, ko lahko pobegne peklenskemu zakonu linearnega poteka ter tako npr. celo leto skrči v hip ali hip podaljša v večnost. S tem bo imela glasba celo večji pripovedni učinek kot sinhroni zvok, ki bo neutrudljivo zastavljal vprašanja realizma. Vse dotlej, dokler na večsternih trakovih in kot dolby stereo ne bo dosegel karikature realizma. Chion je namreč dokaj kritičen do ti. stereofonskega zvoka, ki je bil kajpada uveden z namenom, da bi povečal filmski realizem, a je pri tem zadel ob tole filmsko pravilo: čim bolj je film realističen na perceptivni ravni, tem bolj se približuje mejam verjetnosti (se pravi, tem manj je verjeten). Kaj se npr. zgodi, če neka oseba zapusti vidno polje na desni in jo zvok skuša spremljati tako, da se iz osrednjega zvočnika za platnom preseli v desni zvočnik? Ta prehod prav nič ne poveča vtisa realnosti, marveč — ravno nasprotno — posreduje le efekt kulise, zvočne kulise: ta je tista, ki s tem postane real-

na (v kinu Bežigrad je lahko naravnost grozljivo realna, saj nam tam dialogi oseb grmijo nad glavami, zvoki so s platna oziroma izza platna potegnjeni in prestavljeni in dvorano oziroma njen strop). V stereofoniji je zvok zunaj polja tudi konkretno, fizično zunaj slike (oziroma ekrana), v levem ali desnem zvočniku, medtem ko je v monofoničnem filmu (z zvočnikom z ekranom) zasedal čisto imaginarno mesto v gledalčevi glavi. Stereofonski zvok pogubi tudi magične učinke akuzmatskih glasov, ker jih lokalizira na neko zvočno stezo, medtem ko je njihov čas prav v tem, da so to glasovi brez kraja, ki pa lahko zasedejo vso sliko. Vendar ima stereofonski zvok tudi določene dosežke: predvsem zmore „hiperrealistično“ izostriti določene šume, npr. zven orožja, hrup motorja, ali pa kreativno sodeluje pri fabriciranju novodobnih pošasti. Za Chiona je, če ponovimo, zvok v filmu to, kar „išče svoj kraj“. Usoda zvoka je, da obletava sliko: eni zvoki vanjo stopijo, drugi ne in jo gledajo od daleč. Zvočni film živi prav od teh lažnih evidenc, iluzij enotnosti (s sliko), neravnotežij, dvoumnosti lokalizacije, od teh srečanj in daril, ki jih da zvok sliki, in končno od nevarnosti, da te začasne zveze ne razpadejo.

Drugi del knjige obsega nekaj izvrstnih poglavij o filmski glasbi ali glasbi v filmu. Ta nadomestitev enega izraza z drugim je dovolj pomenljiva, saj za Chiona ravno ni neke posebne filmske glasbe, marveč samo glasba v filmu, ta pa je lahko tako originalna, napisana posebej za film, kot tista, ki prihaja iz juke-boxa, radia, slušalk, ki jih nekdo nosi na glavi, ali plesna lasba, ki jo v nekem prizoru igra orkester, popevka, koračnica itn. Skratka, vse glasbe, originalne ali ne, ki se oglašajo v filmu, so na isti ravni, kajti „pomembno je to, kaj se dogaja, ko se jih v filmu uporablja.“ Filmska glasba kot avtonomen žanr sploh ne obstaja, ker si, trdi Chion, sposoja svoje postopke, forme in simbole pri vsej predhodni in sodobni glasbeni tradiciji: pri operi, baletni glasbi, music hallu, cirkuški glasbi, tradiciji napeva (*lied*), simfonični glasbi, medtem ko eden od njenih najbolj priljubljenih postopkov — leitmotiv — prihaja od Wagnerja. Nekoliko manj cenjen, a dokaj pogosto uporabljen postopek je poimenovan z izrazom iz risanke, čeprav prihaja iz pantomime in baleta: to je *mickeymousing*, kjer gre za punktuiranje in spremljanje dejanj in gibov v filmu s točno sinhronimi glasbenimi figurami, npr. z drobnimi pizzicati, pospešujočimi korake, s hitrimi takti, najavljajočimi nevarnost (npr. v **Zrelu**), ipd. Max Steiner, ki je zagovarjal idejo stoočstotnega glasbenega filma, je ta postopek včasih prignal do karikature, ko je skušal vsaki stvari in vsakemu dejanju najti ustrezen zvok, toda ta težnja pa „mickeymousing“ vsega filmskega dogajanja je — kot meni Chion — prevajala tudi sen o tem, da bi film prejel dostojanstvo opere.

Glasba je spremljala film že od prve javne predstave, ko je pianist igral na Lumierove slike. Filmski zgodovinarji so skušali pojasniti to dejstvo, zakaj neki so na nemih filmskih predstavah igrali še pianisti, orkestri in razne glasbene skrinje, in po Kurtu Londonu, ki velja za prvega zgodovinarja filmske glasbe, so mnogi sprejeli njegovo tezo, da je bila glasbena spremljava potrebna zato, da bi prekrila šum projektorja, ki je „motil ugodje gledanja.“ To tezo sprejemata tudi Adorno in Hans Eisler, vendar jo po svoje interpretirata: trdita namreč, da ta šum projektorja nemara ni bil toliko neprijeten kot je bil shrlljiv, kolikor je dajal gledalcu občutek, da je izročen nekemu mehanizmu. Glasba naj bi pregnala ta strh in bi tako imela podobno vlogo kot „otrokovo žvižganje v temi“ (Adorno in Eisler). Sam Chion pa interpretira ta šum projektorja, ki naj bi ga glasba skušala prikriti, kot „prvobiten šum filma“, šum mehanskega in indiferentnega odvijanja slik že minulih realnosti, ki je „horizont vseh šumov v filmu.“

Splošno mnenje cineastov o filmski glasbi je, da se je ne sme slišati oziroma da je ne smemo poslušati; čim postane gledalec pozoren na glasbo, je prekinjena očaranost s tem, kar mu film kaže. To bi težko veljalo npr. za fotografijo ali dekor ali igralčevo igro, kar pomeni, da bi bila glasba edini element filma, ki je v vsakem trenutku zmožen uveljaviti svojo avtonomijo in se upravičiti s svojimi lastnimi zakoni. In prav v tem vidi Chion posebnost filmske glasbe, namreč da se lahko popolnoma posveti svoji vlogi emocionalnega poudarjanja, po drugi strani in

hkrati pa ohranja neko nezvedljivo zasebnost: služi lahko vsem mogočim „posebnim“ emocijam, obenem pa se umešča v splošno in univerzalno. „V njej bo zmeraj nekaj, kar bo pomenilo, da se glasba požvižga na bedno individualno zgodbo, ki naj bi jo poveličala.“

A tudi ta glasbena podpora emocionalnemu tonu scene ni tako enostavna: nikakor ne gre za to, da bi npr. žalostna glasba naredila žalosten prizor še bolj žalosten. Stvar je v tem, poudarja Chion, da glasba kot taka še ni žalostna, marveč to postane v zvezi s prizorom: emocionalni učinek glasbe torej izhaja iz njenega posebnega odnosa s sliko. Glasbi pripisujejo dva način umeščanja v odnos do emocionalne klime prizora: po enem bi na „redundaten“ način podkrepila afektivno klimo prizora, po drugem pa bi „kontrapunktno“ prinašala nek dopolnilen, včasih nasproten pomen, ki naj bi obogatil smisel prizora. Chion poskuša ta dva načina bolj diferencirati in uvede tri tipe:

— prvi način poimenuje z izrazom *empatična* glasba (empatija je drža, kjer z identifikacijo doživljamo iste emocije kot naš bližnjik);

— drugi tip je *anempatična* glasba, to je tista, ki v odnosu do neke intenzivne emocionalne situacije (smrt, kriza, norost) kaže očitno ravnodušnost, ki jo pogosto označuje poseg kakšnega glasbenega mehanizma; vendar taka glasba ne zatre emocije, marveč jo, nasprotno, podkrepiti s tem, da ji da drug smisel. Ta emocija zdaj ne izhaja več iz glasbeno posredovane identifikacije z občutji oseb, obravnavanih kot nekaj najvažnejšega na svetu, marveč se rodi iz tega, da je ta individualna drama postavljena v perspektivo ravnodušnosti sveta (npr. nekdo umre, plošča pa se vrti naprej): anempatična glasba torej povzame vso težo človeške usode in jo hkrati prezira;

— tretji primer je *didaktični kontrapunkt*, kjer gre za to, da neravnodušnost glasbe do situacije, ki jo spremlja, ustreza prej nekemu kratkemu stiku emocije, in kjer je glasba uporabljena za označevanje nekega koncepta ali ideje (npr. v *Očetu gospodarju* bratov Taviani, kjer sta klasična in ljudska glasba uporabljena kot „simbola“ kulture, oblasti, ljudskih izvorov).

Neme filme je spremljal pianist ali orkester neprekinjeno od začetka do konca, medtem ko je v zvočnem filmu glasba praviloma diskontinuirana. Steinerjeva neprekinjena glasbena spremljava je bila tedaj, kot meni Chion, le najbolj radikalen odgovor na mučno vprašanje: če ni glasbe v filmu ves čas, kdaj jo je potem treba dodati in kdaj ne? Skratka, v zvočnem filmu postane glavni problem filmske glasbe trenutek, kdaj naj prične in kdaj naj preneha, oziroma kako naj strukturira vso trajanje filma. In tu sta spet dva glavna načina njene intervencije: po enem poseže zlasti v trenutkih pričakovanja, ko je situacija še negotova (to je glasba, ki opozarja ušesa na prežečo nevarnost); po drugem pa nastopi tedaj, ko je situacija že načeta in zdaj glasbena intervencija pomeni eksplozijo viška, razvitje emocije: pred njenim posegom bi se stvari lahko še drugače zasukale, toda zdaj, ko je tu, je vse odločeno (in tako npr. ta čuden lesk v očeh ob zvokih violin dokončno zaznamuje blazneža). V nekaterih primerih je glasba v filmu bolj ali manj kontinuirana, zato je toliko pomembnejši trenutek, ko preneha. Nasproten primer je tisti, kjer glasba v filmskem kontinuumu intervenira kot zaprta in repetitivna forma, popevka ali napev, ki lahko s svojimi variacijami in kodencami začrtuje figuro usode ali krivulje zgodbe. Taka glasbena forma je pogosto *leitmotiv*, ki je povezan z neko osebo, objektom, krajem, konceptom, ki pa lahko v odnosu do te osebe prejme tudi avtonomno življenje: oseba ne ve (ne sliši), da ji ta motiv, ki jo v glasbi zastopa, že poje o njeni smrti.

Glasba je, pravi Chion, časovno-prostorska naprava, se pravi, „stroj za poljubno raztezanje, stiskanje ali strjevanje časa in prostora.“ Glasba osvobaja film objektivne temporalnosti, omogoča preskok razdobij med prizori, lahko pospeši ali upočasnji trajanje. Prav tako prispeva tudi k vtisu širine prostora, „tako da bi se lahko vprašali, če ni glasba že od nemega filma naprej na bolj splošen način odgovarjala tudi tej potrebi po povečanju ozkega okvira kinematografa in vzpostavitvi širšega subjektivnega prostora.“ S tem, ko omogoča raztezanje in krčenje časa in prostora, upočasnjevanje ali pospeševanje trajanja, časovne in prostorske preskoke, je glasba kot nekakšna vrtljiva plošča prostora in časa, „kraj krajev“, ki transcendira vse materialne ovire.

Končno je treba omeniti še zadnjo, vendar temeljno distinkcijo v polju glasbe v filmu: to je distinkcija med glasbo, ki prihaja iz vira, umeščenega v samem filmskem dogajanju (pa naj bo ta vir viden v sliki, torej *in*, ali pa zunaj polja, npr. radio, ki igra v sosednji sobi), in glasbo, ki je *off* oziroma izvirajoča iz nekega imaginarnega kraja, analognega mestu orkestra v operi, torej kraja, ki ni povezan s krajem filmskega dogajanja. Ta distinkcija je v angleški terminologiji znana kot *actual* in *commentative sound*, Chion pa predlaga dva nova izraza: *moussique d'écran*, ekranska glasba za glasbo, ki je *in*, ter *musique de fosse*, spremljevalna glasba (kar je nemara le bolje kot „orkesterska“ glasba, kot bi se moral glasiti prevod Chionovega neologizma) za glasbo, ki je *off*. In prav ta spremljevalna glasba je tista vrtljiva plošča časa in kraja, tisti kraj krajev, ki obsega vse čase in prostore in „vodi tako k preteklosti kot prihodnosti“, k morju in mestu, blatu in zvezdam“, kraj, „ki ni niti tukaj niti tam, niti nekoč niti sedaj.“

Med ekransko in spremljevalno glasbo so možna kroženja, povezave in

dvoumnosti. V glasbeni komediji npr. se že na prve tri note, ki jih zaigra neka oseba v prizoru, naveže spremljevalna glasba s celim orkestrom; včasih pa se, nasprotno, spremljevalna glasba podaljša v ekransko, ki jo izvaja en sam instrument ali pa jo kdo prepeva, požvižgava; redkejši so primeri, kjer slišimo hkrati spremljevalno in ekransko glasbo, ki sta si različni. Pravilo je, da filmska oseba ne sliši spremljevalne glasbe, če pa jo, imamo gag, ki priča o tem, kako se oseba noče imeti za bedno monado v filmski igri, kjer ji glasba poje o njeni usodi. V številnih primerih ekranske glasbe instrumenti ne zvenijo najbolj čisto, da bi tako ponavzočili materialnost zvočnega telesa oziroma da bi „dušo glasbe zaprli v njeno telesno lupino“: glasba je tedaj kot insekt, ki je nehal leteti in se klati po sliki.

Toda ekranska glasba je tudi tista, ki jo je nemogoče filmati. To je lep sklepni paradoks, ki ga Chion ponazori s primeri filmanja orkestra oziroma instrumentalnega izvajanja: to filmanje namreč s svojim nenehnim menjavanjem kotov spominja na obsedeno iskanje nekega zgrešene objekta in daje vtis, kot da bi se mučilo z vprašanjem: kje se to dogaja? In gledalcu se zmerom zdi, da se to dogaja nekje drugje: ko je kamera fiksirana na pianistove roke, bi radi videli njegovo glavo, in obratno. S podobnim vprašanjem pa se ubada tudi porno film, ki spolnega akta ne more posneti drugače, kot da stalno menjava kote in plane. Glasbeno izvajanje bi bilo tedaj tako kot spolni užitek nekaj, kar je nemogoče filmati. Chion zabavno pripomni, da so o tem že nekaj vedeli v klasičnem hollywoodskem filmu, ki je poznal tri primere, kjer mora biti igralčevo telo deloma prikrito bodisi s kadriranjem ali pa s kakšno oviro: prvič v primeru delne ali popolne golote (kaj šele spolnega akta); drugič, kadar gre za hudo pohabo ali strašno rano, in, končno, kadar igralec igra na klavir.

Zdenko Vrdlovec

Opomba:

1) Glej prevedeni poglavji iz Chionove knjige *Glas v filmu* v Ekran/Problemi, 1983.