

Klišé kot ustvarjalno sredstvo

OSKAR BAN BREJC

Smiselno je začeti z dvema podobama. Prvo srečamo v zgodnjem filmu bratov Safdie z naslovom **Gumbi** (Buttons, 2011, Alex Kalman, Benny Safdie in Josh Safdie). Film je sestavljen iz posnetkov vsakdanjih absurdnosti, večinoma z ulic New Yorka. A ne zanima nas dojenček, ki na podzemni železnici predirljivo vrešči prav zato, ker si njegovi starši tako silno želijo, da bi bil tiho, niti stari gospod, ki si pri hoji vestno pomaga s palico, dokler ne opazi, da bo zelene luči na prehodu kmalu konec – tedaj postane palica nepotrebna, starček jo dvigne in lahkotno pohiti proti prehodu ... Namesto številnih zabavnih in domiselnih podob, ki so jih na ulicah ujeli avtorji, je za pričujoči razmislek pomembna ena sama – precej nevpadljiva – podoba, ki bo služila kot model razmišljanja: podoba za odraslo dlan velike *igračke avtomobila*.

Na avtomobilčku lahko opazimo skorajda vse, kar bi pričakovali tudi na dejanskem avtomobilu: retrovizorje, okna, vrata ... in kolesa. Ko roka, ki igračo drži v kadru, avtomobilček obrne na glavo, lahko opazimo, da je mogoče igračo upravljati na daleč, saj ima na »podvozju« (plastičnem dnu) še en par koles. Ta – med uporabo igrače neviden – par koles je tisti v resnici funkcionalen del avtomobilčka, to je par, ki mu dejansko omogoča gibanje. Na prvi pogled precej banalno opažanje lahko razvijemo v precej zanimivo smer: neki predmet ima svojo običajno obliko primarno zaradi svoje funkcionalnosti (kolesa so nujna, da se lahko avto vozi) – na primeru modela tega predmeta pa oblika, katere vzrok v resničnosti je funkcionalnost, to *funkcionalnost izgubi*. Rečeno drugače: isti učinek (premikanje) lahko igračka doseže lažje z drugimi sredstvi (nevidna notranja kolesa) kot resnični predmet, ki ga oponaša. Pri vsem skupaj pa je najbolj zanimivo, da oblikovalcev igrače to dejstvo seveda ne privede do odločitve, da bi zunanja kolesa na igrački preprosto opustili.

Ne, ta imajo še vedno izjemno pomembno vlogo, in sicer vlogo zunanjega oponašanja videza avtomobila – brez njih se igračka ne bi več zdela kot resnični avtomobil, po katerem se zgleduje.

Avtomobilček-igračo lahko torej razumemo kot nenavadno interpretacijo resničnega avtomobila. Zunanost pravega avtomobila temelji (vsaj do neke mere) na funkcionalnosti – zato je avtomobili brez koles neuporaben; pri igrački pa »funkcionalnost« (zmožnost premikanja) omogoča mehanizem, ki v bistvu *ne potrebuje zunanjih koles* kot pravi avtomobil. Zunanja kolesa na igrački tako izgubijo svojo funkcionalno vrednost, vendar zaradi tega niso odstranjena; ostane jim namreč zunanja vizualna funkcija *nanašanja na oziroma citiranja resničnega predmeta*. Kot nefunkcionalni del se kolesa nanašajo na (pri dejanskem posnemanem predmetu) nujen funkcionalni del – omogočajo prepoznavanje, ne pa delovanja.

Drugo podobo – s sorodnim pomenom – najdemo v kratkem filmu Jona Rafmana **Kool-Aid Man in Second Life** (2011). Rafman v prepoznavni digitalni animaciji oživi rdečega kroglastega možička z embalaže ameriškega soka Kool-Aid. Rdečemu Kool-Aid Manu omogočajo premikanje v filmu njegove noge, ki pa na zanimiv način delujejo precej drugače od človeških nog. Človek pri hoji po stopnicah napreduje korak za korakom, pri čemer ga vsak korak dvigne višje. Kool-Aid Manovo animirano telo se po stopnicah prav tako dviguje, a opazno drugače. Čeprav njegove noge – kot človekove – korakajo, možiček ne napreduje postopoma, korak za korakom, ampak v zvezni neprekinjeni liniji. Nekako tako, kot se premikamo v popolnoma ravni črti, ko stojimo pri miru na tekočih stopnicah – le da Kool-Aid Manove noge pri tem vztrajno korakajo.

Pri tem imamo opraviti s podobnimi relacijami kot pri igrački avtomobila. Učinek ni več ustvarjen z določenim vzrokom (ki bi moral v resničnosti vedno povzročiti ta učinek – vendar gibanja niso povzročile noge, temveč animacija sama), a je vzrok, ki ga konvencionalno povežemo z učinkom, vseeno dodan, čeprav sploh ni nujen za pojavljanje učinka. Za učinek torej ne potrebujemo njegovega konvencionalnega ali vsakdanjega vzroka, a je ta kljub svoji nefunkcionalnosti vseeno simuliran, in sicer izključno zaradi svojega zunanjega (ne praktičnega, ampak vizualnega) učinka.¹

Nekatere zanimive formalne paralele z igračko iz filma bratov Safdie in gibanjem Rafmanovega možiclja lahko analiziramo v novem filmu Wesa Andersona, **Francoska depeša** (The French Dispatch, 2021).

Glede na izpostavljenost njegovega najnovejšega filma in slavo režiserja se lahko izognemo podrobnemu opisovanju zgodbe. *Francoska depeša* je najbolj wesandersonovski film Wesa Andersona: vse polno je njegovih *trademark* simetričnih kompozicij, pastelnih barv, Desplatove glasbe z enakomernim norčavim ritmom itd. Za naš razmislek je pomembnejša struktura filma, ki prav tako ni nič zares novega v Andersonovem opusu, je pa tokrat morda izvedena v bolj radikalni obliki glede na ostale avtorjeve filme. *Francoska depeša* je namreč film o reviji, zato posamične zgodbe ustrezajo člankom v reviji, njihovo vsebinsko nepovezanost pa skuša omiliti okvirna zgodba, ki zadeva umrlega urednika revije in avtorje objavljenih člankov.

Po zgornjem opisu se zdi struktura *Francoske depeše* precej logična; zanimive nepovezane zgodbe povezuje okvirna zgodba, ki preprečuje, da bi postale povsem arbitrarno izbrani nepovezani delci. V filmu pa najdemo še tretjo raven pripovedi, ki se vriva med posamične pripovedi in okvirno pripoved. Ta je izjemno zanimiva, saj za konsistentnost pripovedi sploh ni nujna – zgodba bi bila namreč povsem razumljiva z le dvema ravnema. Zakaj Anderson torej doda tretjo nefunkcionalno »vmesno okvirno zgodbo«?

Morda je tretja plast najbolj očitna v drugem »članku« filma, v katerem novinarka in teoretičarka umetnosti J. K. L. Berensen (Tilda Swinton) opisuje neverjetno zgodbo nasilnega morilca, ki je zaslovel in spremenil zgodovino umetnosti s slikami, ustvarjenimi v zaporu. Med dejansko dogajanje, ki ga opisuje članek (posamična pripoved),

1 Kljub pomanjkanju neposrednih referenc si je zgornji razmislek povsem nemogoče predstavljati brez teorije simulakra, ki jo Gilles Deleuze razvija na koncu *Logike smisla*.

in urednikove komentarje novinarki (okvirno zgodbo) Anderson vpelje še eno (vmesno) okvirno pripoved: v njej Berensen na velikem odru izmišljene fundacije za sodobno umetnost razkošno oblečena predava isto vsebino, ki jo, kot kaže, beremo v članku. Pri tem se nujno zastavi vprašanje: zakaj Anderson doda še eno vmesno okvirno pripoved, če je zgodba razumljiva brez nje?²

To pa ni *edina* »vmesna« okvirna pripoved. V tretjem članku se med urednikove komentarje in vsebino članka prikrade še ena »nepotrebna« pripoved. V njej avtor članka na izmišljenem *talk-showu* na pamet recitira vsebino članka (da zna na pamet vse, kar je kadarkoli napisal, je namreč njegova neverjetna sposobnost). Pri tem vpelje v vmesno pripoved kopico zanimivih podrobnosti: presenetljivo prijazen gostitelj oddaje (igra ga Liev Schreiber) deluje kot nekakšna fikcijska oblika Charlieja Rosa, njune pogovore prekinja absurdna reklama firme, ki sponzorira oddajo, itd.

Zanimivo je, da je Andersonov film morda najbolj zanimiv prav v teh vmesnih okvirnih pripovedih, ki so strogo narativno gledano nefunkcionalne in brez pravega narativnega smisla. Prav v tem dejstvu lahko najdemo podobnost z začetnima razmislakoma: tako kot je kljub praktični nefunkcionalnosti vseeno povsem logično, da ima igrača avtomobilčka kolesa, bi lahko trdili, da so na zanimiv način prav »nefunkcionalni« deli Andersonove pripovedi najbolj logični in nepogrešljivi. Zdi se, kot da se v njih režiser znajde v območju popolne prostosti, kamor lahko povsem svobodno projicira klišeje. Le tako mu namreč lahko uspe z minimalnimi sredstvi (v le nekaj sekundah) izjemno učinkovito karakterizirati like.

Verjetno najbolj očitna in zanimiva primer je prav okvirna pripoved z likom Tilde Swinton: zelo majhen del pripovedi vključuje množico zanimivih idiosinkratičnosti, te pa se hitro izkažejo za namerno citiranje oziroma uporabo (bolj ali manj) poznanih klišejev. Vmesna okvirna zgodba se razvija v moderno oblikovani predavalnici z imenom Clampette Lecture Hall, poimenovani po Upshur Clampette, bogati mecenki in zbirateljici umetnin. Predava ekscentrično (morda bolje – umetniško odštekano) oblečena teoretičarka sodobne

2 Lahko bi celo sestavili precej smiselni argument, ki trdi nasprotno – da je zgodba zaradi umestitve vmesne okvirne pripovedi pravzaprav *manj* razumljiva; le kaj naj bi ta namreč pomenila? Ali v članku beremo nekakšno transkripcijo predavanja? Malo verjetno – jezik, pisan za govorjenje ali predavanje, je seveda precej drugačen od pisanega jezika, poleg tega pa predavanje zaznamujejo anekdote, ki se nikakor ne bi znašle v nobenem novinarskem članku. Zato bi lahko vmesna okvirna pripoved res povzročila le še večjo zmedenost gledalca.

Francoska depeša (2021)



umetnosti Berensen (Swinton); med njenimi diapozitivi se v nekem trenutku znajde tudi njena gola fotografija, malo pozneje pa oznani, da je napočil trenutek za požirek pijače.

Opisane podrobnosti nimajo na papirju prav nobenega posebnega učinka, vendar jih Anderson v svojem filmu prikaže tako, da gledalcu vzbudijo asociacije na pogosto videne, a redko ozaveščene klišeje. Veliko nabiranje kapitala v območjih, oddaljenih od tradicionalno »umetniških« prostorov, je nekaj, kar Anderson nagovarja z zabavnim posnetkom, v katerem modernistični muzej z vseh strani obdajajo polja koruze.³ Povsem stereotipen je lik stare ekscentrične bogatašnje s podeželja, ki je postala velika mecenka in zbirateljica umetnin. Podobno velja za odštekano teoretičarko moderne umetnosti – Anderson gledalcem z le nekaj podrobnostmi v misli prikliče dobro znane klišeje in z njimi okarakterizira svoje like.

Pri Andersonu torej kliše nikakor ni posledica nedomi-selnega ponavljajočega se mišljenja, obenem pa klišeja avtor tudi ne uporablja v avantgardnem političnem smislu – s ciljem odstreti skonstruiranost določenih družbenih kodov in pokazati njihovo kontingentnost. Kot da bi iz množice

klišejev, ki obdajajo dandanašnjega gledalca, Anderson destiliral nekakšen gost substrat – substrat, ki lahko z najmanjšo podrobnostjo prikliče v spomin gledalca točno določen kliše. Zaradi tega pri Andersonu uporaba klišejev v svojem bistvu nikoli ni klišejska – ker klišeje dejansko *uporablja*.

Pomembno je poudariti, da idealni prostor za Andersonovo uporabo klišejev predstavlja prav vmesna okvirna pripoved; ko simulira svojo klasično nalogo (okvirjati posamično pripoved), je na površni ravni še vedno vezana na dogajanje in ne deluje arbitrarno (kakor ne delujejo arbitrarno kolesa na igrači avtomobila), obenem pa je v resnici od pripovedi neodvisna. Zaradi tega predstavlja znotraj celotne filmske pripovedi popolno mesto za Andersonovo uporabo klišejev – prav v vmesni okvirni pripovedi je najbolj svoboden, saj lahko »opisuje« like iz pripovedi, ne da bi se moral na pripoved v bistvu zares ozirati in jo voditi naprej. Zamislili bi si lahko radikalni ideal Andersonovega filma, ki je sestavljen izključno iz vmesnih okvirnih pripovedi, film iz za kliše najbolj dovtetnih narativnih mest – film z neskončno okvirji, ki na koncu ne okvirjajo ničesar drugega razen samih sebe. Nenavaden ontološki status klišejsko simuliranih koles na avtomobilčku, s katerim smo se ukvarjali na začetku, je v rokah Wesa Andersona tako glavno ustvarjalno mesto, status pripovedi, ki omogoča največjo svobodo igre s klišeji. ■

³ Lahko bi ugibali, da gre morda za neposredno referenco na Fundacijo Chianti, ki v modernističnem muzeju sredi teksaškega podeželja hrani slavno zbirko del Donalda Judda.