

O BRESSONU IN ŽIVALIH V FILMU

V SREDIŠČU HUMAN RIGHTS FILM FESTIVALA V ZAGREBU JE BILA TEMA ČLOVEK IN ŽIVALI. ZA EKTRAN PIŠE SOKURATOR PROGRAMA, AMERIŠKI FILMSKI PUBLICIST NICO BAUMBACH.



NICO BAUMBACH
PREVOD: MAJA LOVRENOV

JOHN SIMON: »Kaj pa Bresson? Kaj si mislite o njem?«

INGMAR BERGMAN: »Oh, Mouchette! Všeč mi je bil, res mi je bil všeč! Ampak Balthazar je bil tako dolgočasen, celega sem prespal. Mouchette ... je svetnica in vse prevzame nase, vase, vse, kar se dogaja okoli nje ... To je moje mnenje, ampak ta Baltazar, niti besedice nisem razumel, tako popolnoma dolgočasen je bil.«

JS: »Toda skorajda bi lahko rekli enako za osla, da ko je ta prevzel nase trpljenje drugih ljudi ...«

IB: »Osel je zame popolnoma nezanimiv, človek pa je vedno zanimiv.«

JS: »Imate na splošno radi živali?«

IB: »Ne, ne preveč. Imam popolnoma naraven odpor do njih.«

Naš prvi ugovor Bergmanu je, da četudi bi mu priznali, da osel sam po sebi ni zanimiv, v *Slučajno, Baltazar* (Au Hassard Balthazar, 1966) še vedno ne gre zares za osla, ampak tako kot v *Mouchette* (1966) tudi za dekle, in osel ni nič drugega kot njen dvojnik. Toda s tem ugovorom bi naredili slabo uslugo tako Bergmanu kot oslu, in to iz razlogov, za katere verjamem, da so povezani. Konec koncev, kako lahko ugovarjamo Bergmanovemu »naravnemu odporu«? Bil je dolgočasen, spal je.

Giorgio Agamben v svoji analizi Heideggerja trdi, da je, paradokсно, dolgčas tisti, ki nas najbolj približa živalski prevzetosti, a je hkrati znak človeškega kot takega. »Tubit je zgolj žival, ki se je naučila biti dolgočasena.« Bergmanova živalski podobna nezavzetost je način uveljavljanja njegove brezbriznosti in razlike do živali.

Ta paradoks je v središču Bressonovih filmov. Mogoče je Bressonova najbolj značilna gesta poskus umakniti igro iz svojih filmov. To ne pomeni, kot pri veliko drugih filmskih ustvarjalcih, da je poudarek na improvizaciji ali da so vključene dokumentaristične tehnike. Za Bressona to pomeni ravno nasprotno. Model pri Bressonu ne igra nekega drugega lika niti ne igra sebe niti naj ne bi v brechtovski maniri igral

hkrati sebe in nekega lika, pač pa naj raje sploh ne bi igral. Model govori mehanično – svoje telo in glas reducira na nosilec za tekst, ki obratno postane nosilec telesa in glasu.

Renoir je, znano, trdil: »Vsak ima svoje razloge.« Bressonovi filmi razkrivajo nasprotno. Milost srečamo šele, ko se odpovemo razlogom: od tod pripoved bivanja in delovanja, situacije in dogodka, toda brez lažnega zagotavljanja psihološke motivacije. Osel Baltazar ni le dvojnik dekleta, ampak dvojnik kinematografa – priča, ki je obdarjena z govorom in logiko, ampak je prikrajšana za jezik in razum.

Spomnimo se fascinacije nad živalmi v najzgodnejših letih kinematografije. V prvih nekaj letih filma so iskali teme, za katere se je zdelo, da potrjujejo prisotnost podobe – namreč množice, otroke in živali, ker so bili naravni in nepredvidljivi. Oddaljenost od teatralnosti je bil znak kontingentnega, in to je poudarilo čudež novega aparata. Ko se je mnogolična perversnost zgodnjega kina s svojimi vudvilskimi koreninami umaknila filmski industriji, ki se je tržno usmerila k srednjemu sloju, je narativni film postal kodificiran, in živali so bile izrezane iz istih razlogov, zaradi katerih so bile ob koncu 19. stoletja osrednja točka tolikih filmov Lumièra in Edisona – zaradi njihove nezmožnosti igranja.



Živali so se seveda vrnile, toda zdaj na svoje pravo mesto. Postale so udomačene z živalmi, ki so znale igrati – s komičnim vložkom ali sentimentalnim gibom dobro zdresiranega psa ali opice. (In omembe vredno je tudi, da se je nekaj podobnega zgodilo z otroki.) Pomembne izjeme tega pravila znotraj prevladujoče kinematografije so na področju fantazije in alegorije. Živali dobijo glavne vloge le s svojo odsotnostjo v mogočnem antropomorfizmu Walta Disneyja ali pa so predstavljene kot vrnitev potlačenega v obliki nevarne zveri, ki je večinoma zunaj kadra ali pa je generirana s specialnimi efekti. Kot opozarja Edgar Morin, antropomorfizma ne bi smeli obravnavati, ne da bi priznali njegov posledični kozmomorfizem. Ko so v tem novem mediju projekcijske identifikacije živali in predmeti privzeli človeške lastnosti, so ljudje postali »zvezde« – termin, ki bi ga morali vzeti čisto dobesedno.

Toda enako kot je očarljivost Aste ali Lassie v tem, da sta ljudem podobna in hkrati ne-človeška, je očarljivost zvezde, da je nebeško telo in človeško telo. Pod to očarljivostjo se skriva nasilje. V perverzni ironiji so na koncu prav ljudje tisti, ki so podvrženi antropomorfizmu, saj so naše zvezde, kot nam nenehno govorijo, zgolj »človeške«, in za »človeško« se izkaže, da pomeni zgolj nekaj iz mesa in krvi, kar je podvr-

ženo nenadzorovanim pregreham in nespametnim užitkom ter je žrtev okoliščin in sreče. Človek, izvemo, je le druga beseda za žival. Človek je žival, ki se je naveličala svojih zvezd.

Ko je Bresson v *Baltazarju* dodelil vlogo oslu, je bil zaskrbljen:

»Zelo me je skrbelo, ne le ko sem pisal na papir, ampak tudi ko sem snemal film, da osel ne bi bil karakter kot ostali, tj., da bi bil videti kot zdresiran osel, nastopajoči osel. Zato sem vzel osla, ki ni znal prav ničesar. Niti tega ne, kako vleči voz. Celo velike težave sem imel, da sem ga pripravil do tega, da je v filmu vlekkel voz. V bistvu je odklonil vse, za kar sem verjel, da mi bo dal, in vse, za kar sem verjel, da bo odklonil, mi je dal. Vleči voz, na primer, osel bo to naredil, si rečeš. Ampak sploh ne! ... In kar sem vam povedal, do neke mere ustreza, če hočete, temu, kar sem govoril o igralcih ... hotel sem, da bi bila ta žival, tudi kot žival, gola materija.«

Bresson od svojih modelov zahteva avtonomizem, ki bi ustrezal avtonomizmu kamere, da bi s tem zavrnil tako antropomorfizem kot kozmomorfizem. Za Bressona kot tudi za prve filmske ustvarjalce je resnica medija v naključju/hazardu. Ampak resnično naključje, če je milost, je na ravni označevalca in je pridobljeno le z umikom njegove dramatizacije – z

umikom naključja na ravni označenega. Za Bressona ima naključje še drugo ime: človečnost. Človečnost vznikne šele, ko logosa in patosa ne razumemo več kot lastnosti jezika in telesa, ampak vznikneta iz teh v redkem trenutku srečanja. Človečnost je odsotnost antro-po-kozmomorfizma in jo lahko najdemo v nemem govoru osla, ki ne zna igrati.