

Šport vs. film: načini participacije

ROBERT KURET

Šport in njegova takojšnjost

Prav vsak šport, ki ga gledamo po TV-ju ali *streamu*, je zaznamovan s takojšnjostjo, ki je posledica prenosa v živo, dogodka, ki poteka, medtem ko ga gledamo. Ko filmi poskušajo rekreirati dramatični met za zmago v zadnji sekundi, nikdar ne bodo mogli doseči učinka športnega prenosa, saj jim manjka ravno ta trenutek odprtosti realnosti, ko izid meta še ni znan. Čeprav tudi pri filmu načeloma ne vemo za izid meta (ampak najbrž 90 % takih metov konča v košu), je bolj ključno to, da vemo, da je bil izid odločen že davno, preden smo si film sploh ogledali.

Morda je to v primerjavi s športom ena glavnih »dolgočasnosti« filma – da ima svoj konec, še preden ga začnemo gledati. Film je zato na neskončnih seznamih vsega, »kar res hočemo že sto let pogledati«, vedno mogoče odložiti na naslednjič – pri športnem dogodku to ni mogoče. Športni dogodek te sili, da življenje strukturiraš okrog njega – film počaka, da boš končno imel čas zanj.

Pri tem pa lahko pride do zanimivega križanja: gledanje starih tekem kot že odločenih obračunov. Gledanje tekem in dogodkov tekme s perspektive njihove zaključenosti, njihovega končnega izida, njihove usodnosti. Zmaga Slovenije na Eurobasketu 2017 retroaktivno vsako akcijo, ki je v živo pomenila intervencijo v dogajanje, spremeni v gesto usode. Ko je tekma zaključena, se je morala odviti točno tako, kot se je odvila, čeprav je v svojem poteku odprta za vse možne smeri. Če recimo gledamo obračun Slovenije in Romunije v dodatnih kvalifikacijah za svetovno prvenstvo 2002, bo gol Rudonje tisti monumentalni trenutek, ki je tekmo odločil, tisti prelom, ki je poskrbel za zgodovino – ko gledaš tekmo v živo, takega trenutka še ne moreš doživeti kot

ultimativnega, kot zaključenega, ker tekma še traja, ker se še vedno lahko zgodi preobrat.

Dimenzija takojšnjosti, ki je v filmu – če ga primerjamo s športom – odsotna, je tisto, kar bo morda v prihodnosti poganjalo več filmskih eksperimentov, kakršen je bil recimo **Lost in London** (2017) Woodyja Harrelsona, sicer precej kisel, moralističen in po simpatiji hlepeč filmski izcedek. Koncept je bil (za razliko od realizacije) preprost: v 550 kinodvoran so *livestreamali* film, ki je bil sneman »v živo« z eno kamero, torej v eni sami kader-sekvenci. Njegova ključna napetost ali zanimivost je torej morala biti to, da ne bo šel popolnoma po načrtu, da je v njegovem poteku možno, da se zgodi neka povsem nepričakovana situacija, ki bo postala del samega filma. A kot je poudaril eden od kritikov, njegov končni učinek ob premieri ni bil toliko kakršna koli katarza, ampak bolj trenutek, ko so si vsi oddahnili, da je le prišlo do konca.

Kljub dramatičnosti, tudi kultnosti določenih tekem – kjer gre velikokrat predvsem za to, da izid srečanja ni jasen do samega konca – pa za večino športnih navdušencev zagotovo velja, da v celoti gledajo tekme, ki se dogajajo v živo, in da je ogled starih klasik zgolj občasen pojav. Ravno s tem postane jasno, da film ne more pristati na takojšnjost kot svoj glavni atribut: moč filma, njegova fascinacija bi morala biti ravno ta, da ga vedno znova obiščemo, vedno znova doživimo s podobno ali različno intenzivnostjo. Zdi se, da imajo filmi, ki so s svojo zasnovo podvrženi enkratnemu ogledu, danes v vseh ostalih vsebinah enostavno prehudo konkurenco.

Film kot medij gledalčeve pasivnosti

Film seveda ni pasiven medij: gledalec se aktivira ravno v zapolnjevanju praznih mest, v lastnih reakcijah, kjer mu

film odkriva njega samega (identifikacije, strahovi, hrepenjenja, razmisleki, asociacije itd.). Film – kot literatura – angažira gledalca v notranje življenje, v opazovanje lastnih občutij, samorefleksijo, refleksijo družbe, ga skratka odpira staremu skozi nove oči in novemu samemu. Z naslovno pasivnostjo je torej mišljena predvsem gledalčeva odrezanost od vpliva na dogajanje.

Mogoče je eden od filmov, ki najbolje ponazarja takšno gledalčevo tesnobo, **V praznino** (Enter the Void, 2009) Gasparja Noeja. Po smrti protagonista Oscarja namreč njegova duša zapusti telo in blodi po neonskem Tokiu, lebdi nad mestom, nad ljudmi, s katerimi je še kot telo preživljala svoj čas. Zdaj pa se ta duša nahaja v neznosni poziciji: je v istem prostoru kot sestra, kot prijatelji, a od njih jo ločuje nevidna stena. Lahko jih le opazuje, nima ne lastnega glasu ne lastnega telesa, spoji se z amorfnó pozicijo kamere sredi prostora, ki je v poziciji breztelesnega voajerja – duha.

V *praznino* torej artikulira gledalčevo tesnobo v tistem hipu, ko se nahaja znotraj (filmskega) sveta, a je od njega radikalno zaprt, nanj nima nobenega vpliva, je kot duh, ki se nahaja v prostoru, kot nevidno oko, ki ne more poseči v dogajanje, ki ga tudi nihče ne zazna, kot da je od dogajanja ločen z neprodušno steno.

Popolnoma nasproten primer tega bi bile **Notranje zadeve** (Inland Empire, 2006) Davida Lyncha, hiperrealna mojstrovina, ki ujame ravno tisti trenutek, ko fikcija zgenerira realnost (in je v tem smislu »ljubezensko pismo filmu«: slavi namreč moč, ki jo ima fikcija-film nad realnostjo, kot intervencija v njene pogoje).

Pri tem pa ne ostaja le na ravni tega, da odnosi med liki filma-v-filmu začnejo vplivati na odnose likov v filmu, ampak da se na koncu *Notranjih zadev* srečata filmski lik in gledalka, ki je v solzah spremljala potovanje lika: da je film iz fikcije prišel v realnost ravno v reakciji gledalca, v tem, da je zadel neko njegovo jedro, v katerem ga je temeljno pretresel. Tu se – v nasprotju s filmom *V praznino* – zgodi srečanje gledalca in lika, filmski svet ni le filmski svet, ampak je vedno transcendirán onkraj sebe, v gledalčevo reakcijo. Tako *Notranje zadeve* sesujejo naivno postavko o tem, da je gledalec izključen, ker ni interakcije s filmskim okoljem: film je že ves čas v gledalcu, saj kot od znotraj, iz njega samega sproža reakcije, in ravno s tem je gledalec že ves čas v filmu. Gre za paradoksnó srečanje s sabo in z drugostjo, z drugostjo v sebi, s sabo kot drugim – z nečim, kar je v meni in kar onkraj moje volje deluje, reagira (kot recimo tok asociacij, ki vedno poteka mimo mene in mojega nadzora, »sam od sebe«).

Ko smo torej ovrgli sumničenja o »naravi« filma kot pasivni, lahko mirnejše vesti prepoznamo njegovo pasivnost v smislu tega, da ni moč vplivati na potek njegovih dogodkov – razlika, ki vedno bolj prihaja na plan z razvojem videoiger. Te postajajo vedno bolj kompleksne izkušnje nekega sveta, s katerim lahko gledalec interagira (čeprav v okvirih določenega scenarija), v katerega lahko s svojimi dejanji posega¹ in kjer igra – v nasprotju s filmom, ki se vrti »sam od sebe« – brez njegove aktivne udeležbe ne napreduje.

Z omenjanjem filmske pasivnosti – še enkrat – puščamo ob strani reakcije ali različne interpretacije njegovega poteka, ki ključno soustvarjajo pomen dela, njegovo vsebino. To poudarjam, ker je pri športu eden ključnih načinov vključenosti bodrenje, navijaštvo – ravno v tem aspektu nudi gledalcu občutek, da tudi sam vpliva na dogajanje.

Najbrž je vsakemu obiskovalcu športnih dogodkov znan občutek, ko prisostvuje v nekem skupnem valu, v skupnem energetske potisku, ki ga zgenerira navijanje na tribunah. V nogometnih, košarkarskih ali drugih tekmah enostavno obstajajo trenutki, ko imaš kot gledalec občutek, da vplivaš na dogajanje: ena zadnjih velikih mednarodnih tekem Olimpije je bil obračun proti tradicionalnemu grškemu velikanu Panathinaikosu. Olimpija je nekaj sekund do konca podaljška vodila za tri točke, ko je najboljši igralec nasprotne ekipe, Dimitris Diamantidis, dobil na voljo tri proste mete, s katerimi bi izenačil izid in tekmo prevesil v nov podaljšek. Kot navijač v tistem trenutku brezprizivno verjameš, da lahko z žvižganjem, bujanjem in kakšnimi drugimi zvoki v sinergiji z ostalimi navijači toliko premotiš nasprotnika, da pomagaš do zmage svoji ekipi.²

Gledalcu pa v končni fazi niti ni treba biti fizično prisoten na tekmi, da bi imel občutek, da lahko vpliva na potek. K temu lahko veliko pripomore ravno športni komentator v TV-prenosu. Na misel takoj pride Peter Vilfan, tudi bivši košarkar: v nasprotju s kakšnimi starostami RTV-ja, ki – v slogu slabega filma – v besedi zgolj duplirajo tisto, kar gledalec že sam vidi na igrišču, je Vilfan vedno znal angažirati gledalca, s svojim komentiranjem (predvsem časov, ko je Olimpija igrala v Evroligi, pa tekem reprezentance) je bil vedno tudi strasten

1 Nedavni primer igre **Death Stranding** (2019) naj bi bil vrh hibrida filma in videoigre. Njen avtor Hideo Kojima je že s prejšnjimi igrami, kakršna je recimo serija, ki se je začela z **Metal Gear Solid** (1998), težil k filmski izkušnji.

2 V ligi NBA je recimo pogost pojav, da za košem navijači pred gostujočimi tekmei mahajo s podolgovatimi belimi baloni, ki naj premotijo izvajalca prostih metov.

Diego Maradona (2019)



podpornik, zaradi katerega se je gledalec prenosa lahko še toliko bolj počutil, da se tudi sam nahaja v kotlu dvorane Tivoli ali Stožice. Med ključnimi komponentami tega najbrž ni bilo zgolj Vilfanovo skrajno vživeto komentiranje, spodbujanje, ampak tudi angažma gledalcev v smislu, da moramo »vsi pomagati našim fantom do zmage«. Vilfan je zato deloval kot Olimpijin talisman, znal je spodbuditi navijaške energije. Zdelo se je, da dogodka ni zgolj opazoval, ampak je z nekimi zaklinjevalskimi praksami – »Jooj, samo da zdaj ne zadanejo trojke ...« itd. – tudi sam vplival na potek.

Onkraj takšne vloge komentatorja, kakršen je Vilfan, lahko gledalec ob TV-prenosu tudi na druge načine izraža občutek vključenosti v potek. Izjava kot recimo »Saj sem vedel, da ne bi smel gledat tekme; naši vedno izgubijo, ko jih gledam« deluje kot vraža, s katero naj vplivamo na končni rezultat. In zdi se, da vsak navijač prakticira neke povsem zasebne rituale, s katerimi pripomore k uspehu svoje ekipe, ga pomaga pričarati, s čimer se še okrepi občutek imerzije, vključenosti

v dogodek v nastajanju. Ko osebno gledam določeno tekmo, kjer sem navijaško še posebej vključen, jo moram recimo začeti gledati z rahlo zamudo: kadar sem jo gledal od začetka, po možnosti še s studijskim prenosom, so se stvari »za naše« vedno slabo končale.

Neposredna identifikacija pri športu in njeno preseganje
Šport – vsaj za navijača – vedno deluje z neko neposredno, naivno identifikacijo. Športni dogodek gledaš v dimenziji: naši proti njim. In velikokrat te prej ali slej potegne, da za nekoga začneš navijati. Zdi se, da na podoben način delujejo tudi resničnostni šovi: v njih gre za »prave ljudi«, kjer se kot gledalec bolj ali manj strastno odzivaš in identificiraš s tekmovalci. Nekatere »posvojiš«, druge vzljubiš, tretje *hejtaš*, četrtri so neka brezkarakterna megla; četudi vstopiš z ironičnim odnosom, se poveza prejšnji ali slej zgodi. Nekako ne gre brez vrednotenja njihovih ravnanj, odnosa, zaradi česar dobivajo ali izgubljajo simpatije.

Zanimiva pri reakcijah na šport ali resničnostne šove je ravno ta izgubljena distanca, zaradi katere zopet pride do takojšnjosti: če si predstavljamo, da bi na ta način gledali filme, potem bi bili hitro obtoženi naivnega pogleda, ki ne zmore gledati »estetske celote«, ampak se izgublja v posamičnih identifikacijah; ki ne razume različnih likov kot nujnih delov neke kompozicije, ki naj spodbode neko estetsko motrenje, kontemplacijo, ampak se v končni fazi ujame v športno, skoraj navijaško razdelitev.

Pri tem je zanimivo pomisliti na filme, kjer navijamo za junake, torej za svet, ki je črno-belo polariziran: svet stripovskih junakov a la **Spider-Man** (2002, Sam Raimi), mitski svet a la **Gospodar prstanov** (The Lord of the Rings, 2001–2003, Peter Jackson) itd. prav tako povzroči neko imerzijo v svet dobrega in zla, kjer je del izkušnje tudi ali predvsem to, da navijamo za junake, *rootamo* za njih (in šele z distance vidimo, da je Boromir najkompleksnejši lik Bratovščine prstana, saj izvemo tudi največ o njegovem družinskem ozadju – njegov osebni pohlep se izkaže v službi zablodele politike Gondorja).

Ne moremo sicer reči, da so ti filmi narejeni za »navijaško« gledanje, so mu pa vsaj malo podvrženi. Predstavljajmo si, da na ta način gledamo **Botra** (The Godfather, 1972, Francis Ford Coppola): četudi spočetka ga, situacija prej ali slej postane toliko kompleksna, da ne moremo zgolj preprosto navijati za zmago Corleonejevih v boju proti konkurenčnim mafijskim družinam, zlasti ko boter postane Al Pacino. Pri tem lahko zatrdimo očitno: poanta filma (in umetnosti na splošno) je več od tega, da se preprosto zavzema za strani, ampak da prikaže vpogled v kompleksnost neke situacije, v kateri je udeleženi več strani, perspektiv, dejavnikov ...

Pri tem tudi športnemu navijaštvu ne gre popolnoma odreči takih trenutkov: vsakič, ko priznaš, da je igralec tvoje ekipe naredil svinjski prekršek, da je sodnik ogoljufal nasprotnika, da »smo« dosegli gol iz prepovedanega položaja, da bi si nasprotnik – onkraj krilatice, da je boljši tisti, ki doseže več golov – zaslužil zmago, presegaš zgolj navijaško polarizacijo, plemensko-klansko opredeljevanje, ampak kot navijač zavzameš neko distancirano pozicijo. Za trenutek poskušaš pogledati na situacijo kot na celoto – del športa, spremljanja športa so tudi takšne samorefleksije, kjer je treba nasprotniku prav tako dati priznanje. In to je v končni fazi pomemben del tega, kar naj bi se imenovalo »športni duh«.

Na tej točki si v izhodišču nasprotna načina participacije v športu ali filmu prideta blizu. Tudi šport naj bi po zaključnem sodniškem žvižgu dosegel ravno ta *zoom-out* iz navijaške posrkanosti: kot navijaču, ki ga po koncu tekme še vedno

perejo različni občutki, mi je vedno fascinantno opazovati, kako si igralci nasprotnih ekip sežejo v roko, se objamejo, klepetajo kot prijatelji, ki so ravnokar odigrali vrhunsko estetsko predstavo, s preobrti in nepričakovanimi junaštv. Šport ravno v takih trenutkih postane mnogo in bistveno več od tega, kdo je na koncu zmagal. Postane pripoznanje soudeleženi v neki vrhunski skupni predstavi (a ta je na koncu večinoma podvržena pozabi – od današnjih junaštev bo čez 50 let ostal predvsem rezultat, zgodovinska statistika poražencev in zmagovalcev).

To v končni fazi zopet priključuje osnovno razlikovanje, s katerim smo začeli, z različnim načinom participacije v športu in filmu, z različnim odnosom do njune zgodovine. Večina navijačev Olimpije lahko recimo našteje letnice njenih naslovov, a ne more niti približno reči, da je gledala vse njene odločilne tekme, s katerimi je potrdila naslov. Nasprotno si oboževalec Boštjana Hladnika ne bo mogel privoščiti zgolj podatkovnega poznavanja, ampak bo imel njegove filme dejansko pogledane.

Zato gre pri primerjavi športa in filma predvsem za dva različna načina participacije, imerzije v dogajanje. Šport – podobno kot politika – implicira določeno opredelitev, ki se manifestira v vprašanju: za koga navijaš? In opredelitev je tisti način, s katerim so opazovalci potegnjeni v dogajanje. Opredelitev pa vedno predpostavlja tudi določen vpliv na dogajanje, čeprav še tako neznaten, kot glas na volitvah, vzklík podpore na stadionu ali zasebni rituali pred zaslonom. Šport – kot tudi politika – nudi možnost (ali iluzijo še tako minorne) participacije: to je vplivanje na podobo tistega, kar gledamo. Ali vsaj – kot v primeru *Lost in London* – opazovanja nečesa v nastajanju, v procesu nastajanja, ki z vsakim trenutkom petrificira v zaključeno formo. Pri filmu se takšna vrsta »športno-politične« participacije kaže na drugi ravni: gledalec lahko svojo podporo in vpliv izrazi z obiskom kina (ali z vedno bolj dostopnim videom na zahtevo). V končni fazi se lahko torej odloči, kaj bo tisto, česar ne bo zgolj *zlovdal*, s čimer filmu tudi prizna, da ni zgolj estetski objekt, ampak posledica določenih povsem realnih produkcijskih pogojev. ■