



Savlov sin

kadriranje

Nejc Pohar

Izza hrbta

Izhajamo iz filma **Savlov sin** (Saul fia, 2015), prvenca Lászla Nemesa, teza je začasna in vnaprej obsojena na obsojanje – reprezentacija ultimativne groze 20. stoletja je mogoča takrat, ko je formalno strukturirana tako kot računalniške igre, imenovane *third-person shooter* (TPS oziroma tretjeosebna streljačina). Zmotno bi bilo misliti, da poskušamo preko poskusa primerjave formalne strukture enačiti filmsko reprezentacijo ultimativnega zla in igričarske reprezentacije brutalnega nasilja, a na podoben način bi zgrešili tudi, če bi poskušali holokavst depolitizirati, v računalniških streljačinah pa ne prepoznavali določenega produkcijskega načina. V splošnem se zdi, da je treba vprašanje opredelitve pogleda postaviti v razmerju med filmom in računalniško igro, pri čemer velja takoj dodati, da določenih formalnih postopkov ne bi smeli ločevati od pripovednih postopkov, ampak, prej nasprotno, prav preko njih poskušati osvetliti tisto, kar se noče pripovedovati.

Razmerje med filmom in računalniško igro je zanimivo zaradi mnogih razlogov, zato je toliko bolj pomenljiva malodane gosposka zadržanost premisleka o tovrstnem razmerju. V nekem smislu so se igre večine svojih formalnih in vsebinskih postopkov učile od filma, hkrati pa so jih premislile na novo. In čeprav bi si upali pomisliti, da so računalniške igre v fazi formalnega pionirstva, kakršno je film prehodil od, na primer, kamere Domitor bratov Lumière do izuma steadicama Garreta Browna, pa učenje poteka tudi v obratni smeri. Vsekakor je razmerje med filmom in računalniško igro kompleksno in ima več vidikov. Naj na hitro skiciramo nekaj najpomembnejših. Za združevanje korporacij, ki proizvajajo filme in igre, je ključen kapitalski prevzem Columbia Pictures, ki jih je leta 1989 kupil Sony. Danes vse korporacije, ki spadajo med velikih šest, *Big Six*, proizvajajo tako filme kot igre; *remaki* potekajo v obeh smereh: Med igrami, nastalimi po filmskih predlogah, velja omeniti vsaj franšizo *Osmih potnikov*,

Vojne zvezd, *Indiane Jonesa*, *Matrixa* in *Piratov s Karibov*, med filmi, nastalimi po predlogah iger, pa vsaj franšizo *Resident evil*, *Doom*, *Need for speed*, *Max Payne*, *Assassin's Creed*. Obrazi igralcev se preko *motion capture* tehnik preslikavajo v digitalno sfero računalniških iger kakor Ellen Page in Willem Dafoe v *Beyond: Two Souls*. Igram je uspelo realizirati situacijo, kjer gledale kot igralec v realnem času vpliva na potek dogajanja, kakor v *Heavy Rain* ...

A te vrste prepletenost med filmom in računalniško igro nas tukaj ne bo zanimala. Naš zastavek je skromnejši, zanima nas le določen formalni postopek, tehnika kadriranja, v povezavi s trajanjem, potemtakem strategijo (ne)montaže – kadriranje izza hrbta. Zanimal nas bo torej način snemanja, ki je značilen tudi za film *Savlov sin*. Splošno gre za inačico kadriranja v hrbet, izza hrbta, kjer je kamera pozicionirana za junakom tako, da mu sledi. V ta namen velikokrat uporabljajo 40-mm in 50-mm objektivne, junak se praviloma premika naprej.

V kadru je cela postava, večkrat kadrirana centralno. V smislu premikanja kamere in junaka pred njo gre za dinamične kadre, kjer se premikata tako kamera kot junak, potemtakem klasična filmska vožnja, kjer se razdalja med kamero in junakom ne spreminja. Zdi se, da v tovrstnem primeru ne gre niti za subjektivni niti za objektivni plan. Status pogleda, in prav v njem se skriva naš zastavek, je paradoksalen.

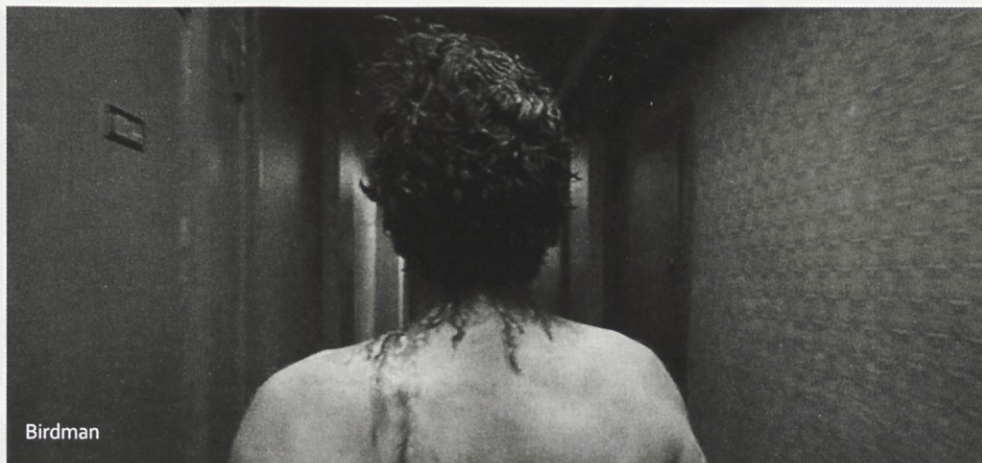
Preden se posvetimo konkretni situaciji, poskušajmo izdelati tipologijo situacij prvoosebni, subjektivnih snemalnih položajev (POV – Point of View Shot). Ob poskusu resnejše historiografske analize bi morda morali začeti z zadnjim kadrom Porterjevega **Velikega napada na vlak** (The Great Train Robbery, 1903), kjer Barnes pištolo uperi v kamero, platno, gledalca, ter nadaljevati s Keatonovim **Kavbojem Busterjem** (Go West, 1925), kjer je kamera postavljena na zatilje bika, ki dirja proti Keatonu. Če nas v prvem primeru reč gleda, v drugem primeru gledamo preko reči.

V grobem lahko opredelimo tri položaje in jih morebiti celo povežemo z žanri:

- klasični subjektivni posnetek, kjer vidimo skozi oči glavnega junaka (grozljivka),
- delni subjektivni posnetek, kjer vidimo skozi oči glavnega junaka, a je v kadru že vsebovan detajl, na primer roka s pištolo, morilsko orodje ... (*shoot out*, izveden iz vesterna, umor),
- pogled, kjer smo prilepljeni za junaka in ga gledamo v hrbet (film pregona, točka suspenza, pogled stvari).

Iz teh treh tipičnih situacij lahko izvedemo vsaj dve podvarianti, ki preigravata razmerje med subjektivnim in objektivnim:

- objektivni kader se spremeni v subjektivni posnetek – klasična strategija morilca v grozljivki, razne inačice Hitchcocka (njegov opus nasploh velja za visoko šolo tovrstnih pozicij pogledov), kasneje **Krik** (Scream, 1996, Wes Craven) kot šolski primer,
- subjektivni posnetek se spremeni



v objektivni kader, ustavi se, pusti junaku, da se oddalji, izgine (Antonioni, inačica v zadnjem kadru filma **Poklic: reporter**, 1975), - subjektivni posnetek se spremeni v pogled izza hrbta – od Forda do Wendersa, od sklepnega prizora **Iskalcev** (The Searchers, 1956, John Ford); ko Ethan Edwards Debbie pripelje domov, se kamera zapelje nazaj in v minutnem kadru pusti Edwardsu, da se obrne in odkoraka, ne da bi mu sledila, do uvodnega prizora **Paris, Texas** [1984, Wim Wenders], kjer *close upu* Travisa Hendersona sledi subjektivni kader, a vanj zakoraka prav sam, - voajeristični pogled izza hrbta se spremeni v subjektivni posnetek (Tarantinov **Šund** [Pulp Fiction], 1994), kamera je za hrbtom Butcha, ki hodi proti stanovanjski hiši, kjer je Vince, ob koncu kadra prehitit ter izostrit fasado stavbe; v radikalni inačici bi se kamera izza hrbta zapeljala v junakovo glavo in izstopila skozi njegove oči).

Tako bi lahko v Savlovem sinu nezanosnost taborišč prepoznali prav v tem, da nas filmska vožnja ne pelje od splošne situacije do objekta pogleda ali obratno, ampak je z vztrajanjem na formalni poziciji vožnje, kjer Savla gledamo v hrbet, se premikamo z njim, ta obenem tako subjekt kot objekt. Tu ne gre več samo za to, da je Savel že gledan, ko gleda, ampak za to, da Savel s svojim telesom zakriva, kar je nepredstavljivo, neupodobljivo,

ultimatovno grozo holokavsta. V nekem smislu vidimo to, kar vidi on sam, toda tako, da gledamo skozi njegovo zatilje. Savel sam pa deluje kot neke vrste madež, kadriranje izza hrbta, s katerim nam zakriva, kar se skriva pred njim, torej to, kar vidimo razostreno, pa je (edini) način reprezentacije tega, kar se dogaja.

Če klasična strategija grozljivke¹ objektivni posnetek preko žanrskih formalnih postopkov »spremeni«¹ v subjektivni posnetek, potem gre Savlov sin dlje v smislu, da ju združi znotraj ene podobe. Tovrsten formalni postopek je mogoče brati hkrati z neexplicitnim pripovednim postopkom prav v razsežnosti preostanka pripovedne strategije – je truplo dečka truplo Savlovega sina? Zapisano grobo, z jezikom Shyalamanovega **Šestega čuta** (The Sixth Sense, 1999), mar ni resnična grozljivost Savlovega sina v tem, da se Savel prikazuje mrtvemu sinu, ne da bi bil vedel, da je tudi sam že mrtev, in ne obratno?

Če bi skušali dopolniti tezo, da se junaki znotraj žanra vedno obnašajo v skladu z žanrskimi pravili, bi lahko malodane

¹ Grozljivka je ključna za razumevanje tovrstnega razmerja – klasificiranje grozljivke na tri etape prav preko tega, od kod Zlo/Stvar/Reč vstopa v kader, je najlažje izvesti na primeru prvih treh filmov franšize *Osmi potnik*. Če Scott napetost gradi na Alienu, ki vedno udari iz zunanosti polja, Cameron na tem, da je Alien nevaren šele takrat, ko je v kadru, pa Fincher poziciji združi tako, da je Alien nevaren takrat, ko je inkorporiran v telo poročnice Ripley in je s tem zunaj prav takrat, ko je znotraj.

kot didaktični pripomoček dodali, da je v trenutku, ko junaku sledimo s travellingom izza hrbta, ta slejkoprej obsojen na propad, če že ne smrt. Šolski primeri zadnjih let nas peljejo k Alex iz **Nepovratnega** (Irréversible, 2002, Gaspar Noé), Driverju iz **Vozi!** (Drive, 2011, Nicolas Winding Refn), Rigganu iz **Birdmana** (2014, Alejandro González Iñárritu), Victorii iz **Victorie** (2015, Sebastian Schipper) ...²

Kadriranje v računalniških streljačinah temelji na formalnih strategijah, izborjenih s pomočjo filma, a jih obenem redefinira, predvsem v razsežnosti izmenjevanja prvoosebnega in tretjeosebnega pogleda. Formalna strategija je preprostejša, kot se sprva zdi. Igralci lahko izbirajo med načinom subjektivnega posnetka, v katerega je že vpisan del telesa junaka (formalna strategija, podobna klasičnemu strelskemu dvoboju v vesternu, kjer kadriramo del telesa strelca, ponavadi je v kader vključena roka s koltom, ali temeljimo na radikalno subjektivnem posnetku, ki ga je izmojstril Gaspar Noé v filmu **V praznino** [Enter the void, 2009], kjer junak v določenih pozicijah vidi dele lastnega telesa), ali posnetkom izza hrbta, kjer je junak kadriran pred kamero. Oba formalna postopka sta vpisana v pripovedne postopke, ki se sprva zdijo skrajno bebavi in jih v žargonu lahko zgostimo v formulo »run and gun«, torej dobesedno v to, da tečemo, hodimo, se plazimo, se vozimo in medtem ubijamo z različnimi orožji. Če na eni strani lahko formalne strategije prvoosebnih streljačin iščemo skozi Hitchcocka (znameniti finalni pogled pištole doktorja Murchisona ob koncu **Uročene** [Spellbound, 1946]), nas tretjeosebne streljačine peljejo k vrsti vesternovskih strelskih dvobojev in h grozljivkam.

2. Ali bi bilo strukturno mogoče, kot primer si drznimo gledati **Psiho**, Lilino približevanje hiši posneti tako, da ne bi izmenjevali objektivnega posnetka Lile s subjektivnim posnetkom njenega pogleda na bližajočo se hišo? Zdi se, da bi se to lahko zgodilo tako, da bi Lilo kadrirali izza hrbta, a bi morala v tem primeru umreti tudi ona sama. V radikalni inačici bi začeli s kadriranjem izza hrbta, se zapeljali v Lilino glavo in, brez reza, izstopili v klasični subjektivni posnetek Stvari, torej hiše. A tudi v tem primeru bi morala Lila umreti.



Victoria



Nepovratno



Vozi!

Znotraj tovrstnih računalniških iger je pred nas, preden zares začnemo, vedno postavljena naloga, ki šele osmisli potek igre. Čeprav vemo, da je začetna zapoved (rešiti svet v *Half Life*, izvršiti misijo v *Call of Duty*, poplačati dolg v *Grand Theft Auto V...*) samo past, prevara, preko katere lahko uživamo v »run and gun«, »bebamem« tekanju in ubijanju, vanjo verjamemo. Ta zapoved je praviloma podana skozi uvodno, neigričarsko, filmsko sekvenco. V *Half Life 2* ima oseba, ki igralcu daje nalogo, G Man, ki je nekakšen kufkovski birokrat, celo telo. Uvodni kader je prav detajl njegovega očesa, a zato nikdar

ne vidimo glavnega junaka. V *Call of Duty: Black Ops* je tisti, ki zapoveduje (le še) akuzmatični glas, glavnega junaka vidimo, a je njegova/naša podoba multiplicirana skozi računalniške zasloni. V odprtih svetovih, kjer je igralski univerzum nezamejen, bi tako zlahka tekali v krogih in v neskončnost streljali v prazno, a prav začetna zapoved omogoča, da v njem začnemo uživati in da se igra lahko konča. V tem smislu že omenjeni G-Man iz igre *Half Life 2* v svojem zaključnem monologu na neki način izda resnico računalniških iger: »Raje kot da ti ponudim iluzijo svobodne izbire, bom izbral možnost,

da izberem zate, če in ko bo tvoj čas ponovno prispel.«

Savlov sin vztraja pri formalni logiki tretjeosebne streljačine vse do trenutka, ko Savel zagleda še živega dečka. Dotlej je v nekem smislu zveden na junaka računalniške igre brez zapovedi. V filmu se dvakrat pojavi klasično kader-protikader kadriranje, prvič, ko se sreča z Ello Fried, da bi mu predala eksploziv, in drugič, ob koncu, ko se spogleda z dečkom. Zaključni kader filma je znova posnet kot kader-sekvenca, dečka gledamo v hrbet in potujemo za njim, vendar je to edini kader v filmu, ki se konča tako, da dečka spusti, mu dovoli oditi, se objektivizira.

Druga linija ukvarjanja s tovrstnim kadriranjem izza hrbta nas pelje k njegovemu trajanju. V računalniških streljačinah smo večkrat soočeni s kadrom-sekvenco, ki v idealnem primeru odprtih svetov lahko traja neskončno dolgo. Zgoraj smo skušali pojasniti, da je edini način, da v njih uživamo, prav uvodna zapoved kot pripovedna strategija. Na splošno velja, da streljačine učinkujejo kot igra-sekvenca, torej kot neprekinjen kader brez »montažnih« rezov. V zadnjem času se tovrstna strategija pojavlja tudi znotraj filma, vendar bi bilo zmotno enačiti neprekinjenost kadra in odsotnost montaže, kaj šele tovrstno primerjati računalniško igro in film³.

Če bi skušali obrniti v uvodu vzpostavljeno logiko razmerja med formalnimi in pripovednimi postopki in



preko njih poskušali osvetliti tisto, kar se noče formalizirati, potem v *Savlovem sinu* političnosti ne bi prepoznavali v smislu odločitve o snemanju filma o holokavstu, ki ni ne komedija ne spektakel ne dokumentarec, ampak v odločitvi režiserja in direktorja fotografije, da bosta snemala na filmski trak in namesto *steadicam* ves čas uporabljala kamero iz roke. Če smo razvoju kadra-sekvence, ključnega za *Savlovega sina*, znotraj filma nekoč sledili preko izdelave tehničnih pripomočkov, ki so omogočali vrtoglavo prehajanje pogledov (*steadicam*, kran ...), danes osrednji problem predstavlja hitrost in način zapisovanja ter procesiranja podatkov (*motion capture*, *blue screen* ...), pri čemer je snemanje pogosto le predpriprava na zapletene operacije računalniške postprodukcije. A režiser

na čelu De Palma ...). Zasilno bi lahko zapisali, da »verniki« vztrajajo pri enotnem formalnem postopku in položaju vzpostavitve humanega pogleda, »razsvetljenci« pa ga preigravajo med božjim pogledom in pogledom drugega, pogledom stvari, pošasti. Ob tem je zdaj že jasno, da vzpostavitev pogleda ni nikdar nevtralna, raztešena, kaj šele nesnovna, neprikrivajoča ... V računalniških streljačinah formalni položaj, razmerje med subjektom in objektom, znotraj kadra-sekvence praviloma ostaja nespremenjen, vendar lahko igralec odloča o poteku dogodkov, spreminja svojo fizično pozicijo, »raziskuje« svet znotraj algoritma. A trumanshowstvo se ne skriva v svetu zunaj, temveč v tem, da je igralec/junak v primeru, če ubije (v *Call of Duty: Black Ops*) preveč ameriških vojakov, vrnjen na začetek igre.

in direktor fotografije *Savlovega sina* sta se odločila za bolj klasično in na neki način težjo pot. V pogovoru za *Madžarski filmski magazin*, jeseni 2015, je direktor fotografije Matyas Erdely na vprašanje o tem, zakaj sta film posnela tako, kot sta ga posnela, odgovoril takole: »Na filmu sva začela delati leta 2010 in sprva sva hotela uporabljati *steadicam*. László je celo obiskal izumitelja *steadicam*, Garreta Browna. Z njim sva se dolgo pogovarjala, kako film posneti, in na koncu nama je pravzaprav on sam odsvetoval *steadicam*. Imel je prav – da bi ustvarili tako specifičen slog, smo morali snemati iz roke. Sprva naju je bilo strah zaradi vseh stereotipnih uporab kamere iz roke. Dolgo sva premišljevala in se na koncu odločila, da je to edina rešitev.« Savel izza hrbta potemtako ni kadriran zato, da ne bi videli, kar vidi on sam, ampak prav zato, da bi s tem, ko se sam vrine med to, kar vidi, in tisto, kar vidimo mi, sploh lahko videli. Kamera iz roke in filmski trak (z globino polja, mehko bliko, razostritvijo ...) nam v kombinaciji s kadriranjem izza hrbta torej omogočata videti manj, vendar lahko le tako sploh vidimo. A v trenutku, ko iz podobe odstranimo madež, vpisan v samo podobo, izgubimo tudi podobo samo.

3 Kader-sekvenca je zanimiv zaradi mnogih razlogov. Sprva se zdi, da ohranja enotnost časa/prostora, vendar se kmalu izkaže, da so njegove izpeljave raznorodnejše (vsaj od **Ruskega zaklada** [Ruskij kovčeg, 2002] Sokurova, ki znotraj enega prostora plasti različne čase, do Figgisove **Časovne kode** [Timecode, 2000], ki znotraj enega časa plasti različne prostore). Za nas je bolj ključno ukvarjanje s pogledom, znotraj kadra-sekvence se lahko vzpostavijo neverjetno zapletena razmerja in preigravo različne registre pogleda. V grobem bi lahko umetnost kadrov-sekvenc razdelili v dve skupini, prvi, morda »verniki«, jih snemajo tako, da »življenju pustijo, da se odvijte pred kamero« (Tarkovski, Tarr, Schepfer, Van Sant ...), drugi, morda »razsvetljenci«, orkestrirajo življenje do zadnjega detajla (začenši s Hitchcockom, Ophulsom, za njima Kubrick, Altman, P.T. Anderson, Cuarón, Innaritu,