

robert kramer: plašč



andrej šprah

...razlika med dokumentarnim in igranim filmom ne obstaja v relativni stopnji njunega nanašanja na realnost, temveč v očeh gledalcev.*

R. Kramer

Navedena Kramerjeva misel v mnogočem sovпада z nekaterimi tendencami v sodobni teoriji dokumentarnega filma, ki težijo k "usodnemu obratu" znotraj raziskave vprašanja dokumentarističnega principa; k obratu perspektive, ki bi spremenila griersonovsko paradigmo, utemeljeno na reprezentaciji realnosti in jo dokončno postavila v depoje zgodovine. Gre za tista vrelišča v sodobni teoriji dokumentarnega filma – B. Nichols, B. Winston, M. Renov idr. –, iz katerih izvira teza, da je gledalec sam edini razsodnik, ki se odloča, ali v prikaz(ov)anem vidi zgodbo o imaginarnem svetu, ki je "zgolj zgodba" ali zgodbo o resničnem svetu, ki je "argument". Prav utemeljenost na sprejemanju pa naj bi bila bistvenega pomena za ohranjanje veljavnosti dokumentaristične

ideje. "Tisto, kar preprečuje, da bi dokumentarni film dobil status 'fiktionalnosti, kot katerikoli drugi', je vsekakor način, 'kako si mi sami razlagamo dokumentaristično reprezentacijo pričevanja, ki ga podaja'. (Nichols) Občinstvo samo je tisto, ki prepoznava razliko med fiktionalno naracijo in dokumentarnim argumentom.

Z drugimi besedami, gre za vprašanje recepcije. Razliko je potrebno iskati v zavesti gledalca." (B. Winston: *Claiming the Real*)

Znotraj pregledov dogajanj v novejši zgodovini dokumentarnega filma je ime Roberta Kramerja mogoče najti na ključnih mestih, kljub temu pa se sam nima za dokumentarista. Tako vsaj zatrjuje v svojih razmišljanjih in intervjujih. Pa tudi njegova "evropska" dela kažejo, da sodi na tisto – trenutno, se zdi, zelo "vroče" – mesto filmskega snovanja, kjer so meje med fiktionalnim in dokumentarnim zabrisane in kjer naj bi se pravzaprav ostrilo rezilo formalno-vsebinsko neopredeljenega "filmskega pogleda na svet".

(Neopredeljenega do razmerja med neigranim in igranim (alter)egom filma seveda.) Povedano drugače, to je mesto, ki vse od Flahertyjevega *Nanooka s severa* (*Nanook of the North*, 1921)

naprej ni bilo nikoli povsem prazno. Še posebej "živahno" je bilo tam v času neorealizma in v šestdesetih, danes pa je na njem mogoče najti tako različne ustvarjalce, kot so A. Kiarostami, W. Kar-wai, M. Khleifi, dogmatika L. von Trier in T. Vinterberg, N. Barker in mnogi drugi. To je mesto, s katerega sedma umetnost spregovarja "filmsko", išče podobe "ključnih vprašanj človekovega bivanja" (Tarkovski), brez pretenzije po "zgodbi" v tistem smislu, ki formalne postopke podreja narativnim principom

Aristotelovskega vprašanja kako morajo biti miti zgrajeni, če naj bo pesnitev lepa. Ali kot bi rekel Kramer sam: "Narativni filmi pogosto reducirajo kompleksnost izkušnje, da bi učinkoviteje povedali zgodbo, ki bi gledalca zagrabil." Prav potreba po raziskovanju celovitosti posameznikove izkušnje, je vodilo, ki

avtorja sili k (upo)rabi najrazličnejših vsebinsko-formalnih sredstev, s katerimi se povečujejo možnosti samih filmskih raziskav. Tako Kramer v nasprotju z redukcijo, ki jo narekuje podrejanje tem ali onim zvrstnim, žanrskim, stilskim in podobnim zakonitostim, prisega na širitev: na izkoriščanje čim večjega nabora postopkov za izpolnitev zastavljene naloge. Za dosego cilja, ki ga vidi predvsem v potrebi, da gledalca iz pasivnega potrošništva pripravi k dejavnemu sprejemanju podob. "Tisto, kar hočem doseči, ko delam film – igrani ali dokumentarni –, je gledalčev angažma."

Kako se njegova teorija odraža v "praksi", pa je vprašanje, ki nas vznemirja ob prvih kadrih njegovega metadokumentarca *Plašč*. Filma, ki po avtorjevem mnenju predstavlja pravšen primer, zakaj naj bi bilo nesmiselno govoriti o dokumentarnem in igranem filmu. "Zgodbo" filma z enim stavkom najbolje opredeli kar Kramer sam, ko pravi: "Plašč je scenarij, ki sem ga posnel v prvi osebi z novo tehnologijo majhne kamere, ki je hkrati tudi oko glavne osebe v filmu, filmskega režiserja, ki na zelo izpoveden način beleži zgodbo o raziskovalcu, ki išče in spremlja nenavadno popotovanje, pojavljanje in izginevanje nekega dragocenega indijskega ogrinjala skozi več stoletij." Pod vsebinskim okriljem pa naletimo na množico prepletajočih se silnic, ki bi jih bilo mogoče zvesti na dva temeljna "problemska sklopa": zgodovinskega in individualnega.

Vendar nobena izmed obravnavanih tendenc ne more obstajati neodvisno, kar pomeni, da je v igri vseskozno podvajanje, oplajanje, nanašanje in sklicevanje na tiste dejavnike našega življenaja, ki imajo zaradi svoje "usodnosti" za enega vselej tudi značaj spošnosti. Zavaljo takšne razvejanosti bi lahko strukturo filma primerjali s strukturo krošnje drevesa, ki bi ga Kramer – z dikcijo Tarkovskega – morebiti opredelil za drevo zgodovine, v smislu, da je "zgodovina popolnoma enkratna izkušnja vsakega posameznika." (Kramer)

Prav tukaj, na stičišču razmerja med individualnim – zgodovino kot človekovo osebno izkušnjo – in univerzalnim – zgodovino kot kolektivno izkušnjo skupine ljudi: družine, plemenske skupnosti, naroda itd. –, gre bržkone iskati torišče, na katerem je zasnovana Kramerjeva vizija. Vizija, ki se v mnogočem napaja tudi iz resignacije nad ravnodušnostjo sodobnosti "zahodnega sveta" oziroma iz tistega, kar sam zajame v pojmu "nove generacije":

"Mislim, da je situacija te nove generacije, ki je odrasčala v času

Prav tukaj, na stičišču razmerja med individualnim – zgodovino kot človekovo osebno izkušnjo – in univerzalnim – zgodovino kot kolektivno izkušnjo skupine ljudi: družine, plemenske skupnosti, naroda itd. –, gre bržkone iskati torišče, na katerem je zasnovana Kramerjeva vizija. Vizija, ki se v mnogočem napaja tudi iz resignacije nad ravnodušnostjo sodobnosti "zahodnega sveta" oziroma iz tistega, kar sam zajame v pojmu "nove generacije":

"Mislim, da je situacija te nove generacije, ki je odrasčala v času

nove svetovne ureditve, neverjetno težka. Predvsem ima močno razvit občutek, da zgodovina ni važna. Zgoraj omenjeno stičišče dveh ravni linearnega časa pa Kramer nadgrajuje z "zajetjem" izvirnega časa, saj se v njegovem odnosu do zgodovine nahaja tudi delitev na zgodovino kot preteklost in na zgodovino žive zdajšnjosti: zgodovino, ki "živi v mojem in tvojem telesu" (Kramer) in jo je mogoče pojmovati v Bergsonovskem pomenu trajanja, "postajanja, v katerem je vsak trenutek, noseč vso prihodnost, obtežen z vso preteklostjo" (Levinas). In ta dvojnost – ali bolje, vseskozna podvajanje (prepletov, stekanj, sovpadanj...) – tvori ključno, tako strukturno kakor estetsko, napetost dela. Filma, ki je na prvi pogled povsem neatraktiven, sestavljen večinoma iz dolgih kadrov – v katerih kamera "iz roke" beleži fotografije in reprodukcije v zgodovinskih knjigah, ali pa se zadržuje na teksturah kože, oblačil in na vzorcih, ki jih nudijo pejsaži vele mesta – in neskončnih monologov, v katerih se zgodba indijskega ogrinjala izmenjuje z osebno zgodbo arheologa, ki mu sledi na potovanju skozi zgodovino. Na poti, ki jo znanstvenik označi za "črto svetlobe, ki reže skozi čas". Ogrinjalo naj bi se "pojavljalo" predvsem v usodnih trenutkih zgodovine – njegova zgodba je zgodba o "zavojevanjih in nadvladju" –, v trenutkih, ko se je le-ta dogajala v svojih najbolj krvavih poglavjih, katerih neizprosna logika je vselej pomenila izbris nešteti – individualnih – zgodovin. Fantomski kos tkanine naj bi se po pričevanju tistih, ki so ga imeli priložnost videti, ponašal z "nenavadnimi barvami in skrivnostnimi, vznemirljivimi vzorci", kar priča, da je zgodba ogrinjala tudi zgodba, ki jo izpričuje simbolika ornamentov, s katerimi je okrašeno, saj naj bi bilo iz ohranjenih fragmentov zapisane in upodobljene zgodovine očitno, da pripoveduje historiat starodavnega indijskega plemena. Vendar pa predmeta obravnave nista videla ne arheolog ne režiser, kar pomeni, da bo brez njegove podobe ostal tudi gledalec.

Kot protitežje za "prikrajsanje" podobe objekta želje nam Kramer ponudi podobo najbolj usodnega trenutka v osebni zgodovini posameznika – podobo smrti. Njegova žena umre za posledicami prometne nesreče, znanstvenik pa zato, ker se v obsedenosti z novimi odkritji o "potovanju" ogrinjala ne zmeni za znamenja bolezni. (Ali morda zaradi prekletstva, ki ga ogrinjalo nosi s seboj?) Celoten film se tako odvija na ravneh dveh govoric: govorici mi(s)tičnih simbolov davnine je protipostavljena simbolna govorica medčloveške komunikacije – govorica rok, obrazov, pogledov... Vmes, v rezih med prvo in drugo, pa se prelivajo podobe vode; interpunkcija, ki ima povsem samosvojo estetsko in simbolno raven. V estetskem smislu ima pomen, kakršnega imajo "standardne" oblike filmskih prehodov, kot so zatemnitev, preliv, *black-out*, presvetlitev idr., v simbolnem pa pomen "odprtosti za videnje", o čemer smo govorili na začetku pričujočega zapisa. Le-to brzokone podčrtava tudi zaključni kader, v katerem se s pomočjo optičnega efekta gladina vode iz zrcalne površine spreminja v vizualni ornament. Gladina, ki ni več sposobna odsevati, postaja abstraktni vzorec, s čimer se odpira mesto za – gledalčevo – interpretacijo, hkrati pa se v svoji abstraktnosti enači s simboliko ornamentov, iz katerih naj bi bila sestavljena "zgodba" na ogrinjalu, ki je prav tako odprta za takšen ali drugačen "pogled" na zgodovino. Toda v "podobi vode" je mogoče zaslediti vsaj še eno, morebiti celo njeno najbolj pomembno vlogo. Če se je sprva zdelo, da je film strukturno podrejen razvejani krošnji drevesa, je na koncu jasno, da gre tudi v tem primeru za dvojno strukturiranost oziroma za dve vzporedni metaforični liniji, ki pripovedujeta o dvojnostni naravi individualnega in univerzalnega. Prispodobi drevesa je namreč sopolstavljena metafora kroženja vode... – poti in postajanja, v katerem iz kapljic nastane ocean. Če ta hip pustimo ob strani pomen, ki ga ima fenomen vode za filmsko umetnost in njeno teorijo – "Podoba /.../ je ves svet, ki se zrcali v kaplji vode..." (Tarkovski) – in se osredotočimo na onega, ki ga ima v razmerju do časa, nam bodo morebiti bolj očitne tiste težnje, za katere se zdi, da jih Kramer, v maniri zahteve po naporu, ki ga terja od gledalca, celo bolj prikriva, kot razkriva. Pogled iz takšne perspektive namreč pripelje do misli, da osrednja obsesija filma ni ogrinjalo, pač pa smrt. Smrt se zdi tako pomembna, da se je Kramer sploh ne

obotavlja "upodobiti". In to z neverjetno imanenco (pris)podob, ki do potankosti sledijo strukturni napetosti filma: insert izmalicega obraza režiserjeve žene, ki zlagoma odpre oči. Rez. Veliki plan monitorja kardiografa, kjer bleščeča točka, ki naj bi beležila utrip, v ravni črti šviga od leve proti desni. Rez. Total gladine reke, ki s svojim tokom guba robove med temnimi odsevi bregov in svetlo ploskvijo neba med njimi, njeno daljavo pa zapira lok mostu. Rez. Voda je prispodobično prisotna tudi v trenutku znanstvenikove smrti. Ko njegov duh "zapusti telo", se pogled kamere zaustavi na dežnih kapljah, drsečih po zelenem in padajočih na odpadlo, trohneče listje... In sekvence, ko se pokojna žena prikazuje režiserju, so najpogosteje "pospremljene" s podobo vode. Še posebej je njen pomen poudarjen v prvem "videnju", ko ženin obraz zažari iz globine reke, od koder pojasnjuje, kako "težak prehod je med življenjem in smrtjo oziroma med smrtjo in življenjem potem". Smrt torej za Kramerja ni konec, nič, izbris, temveč prehod v druge razsežnosti, "na drugi breg" – onstran merljivega in merjenega časa. In prav zato se dozdeva, da je voda ključnega pomena. Kajti v mnogoznačnosti svoje simbolike – nikakor se ne smemo omejiti samo na predstavo toka – dopolnjuje podobe, ki obravnavajo naravo časa. Tako linearnega kakor izvirnega časa, tistega, v katerem vidi sodobna teorija eno bistvenih lastnosti, ki je zaznamovala podobo pomembnega dela filmske ustvarjalnosti. Gre za zasnovo podobe-kristala, v kateri se "neprestano izmenjujeta dve njeni različni, konstitutivni podobi, aktualna podoba sedanosti, ki mineva, in virtualna podoba preteklosti, ki se ohranja." (Deleuze) Od tod brzokone izvira princip podvajanja, ki ga pojmujejo za temeljno vodilo *Plašča*, ki je, kot vidimo, v neposredni korespondenci s tendencami v sodobni teoriji tako fikcionalnega kakor nefikcionalnega filma. Očitno je Kramer sam na najboljši način pokazal, kako "v praksi" izgleda nepriznavanje razlike med dokumentarnim in igranim filmom. •

Film leta:

Plašč (*Le manteau*, 1996, Francija), Robert Kramer

Ostali filmi: (ne po vrednostnem, pač pa po abecednem redu)

Idioti (*Idioterne*, 1998, Danska), Lars von Trier

Irma Vep (1996, Francija), Olivier Assayas

Luknja, Tsai Ming-liang

Ognjemet, Takeshi Kitano

Praznovanje, Thomas Vinterberg

Razmetane postelje (*Unmade Beds*, 1997, VB/ZDA),

Nicholas Barker

Sam proti vsem, Gaspar Noé

Sreda (*Sreda*, 1996, Rusija), Victor Kossakovsky

Življenje, kot ga sanjajo angeli (*La vie revee des anges*, 1998,

Francija), Erick Zonca

Spomniti pa se zdi potrebno še na filmska "dogodka leta":

- retrospektivo Abbasa Kiarostamija v organizaciji Slovenske kinoteke (spomladi) in LIFFa (jeseni)

- "rojstvo" projekta D-Day: dan za dokumentarec pod taktirko Koena Van Daelea, ob pomoči Zavoda za odprto družbo Slovenije, v sodelovanju z Open Society Network Programs - Soros Documentary Fund (New York) in Slovenske kinoteke kot izvršnega producenta.

* Pričujočo misel lahko dopolnimo še z naslednjo: "Da ljudje razlikujejo med dokumentarnim in igranim filmom, je odvisno od načina, kako ga vidijo."

Vsi navedki razmišljanj Roberta Kramerja so povzeti po intervjujih, ki sta ju v času njegovega gostovanja na *Ekranovi* Jesenski filmski šoli '98 v Ljubljani z njim posnela Mateja Valentinčič za *Razglede* (št. 21/1124, 1998) in Koen Van Daele za *Ekran* (št. 9,10/1998).