

Pascal Bonitzer

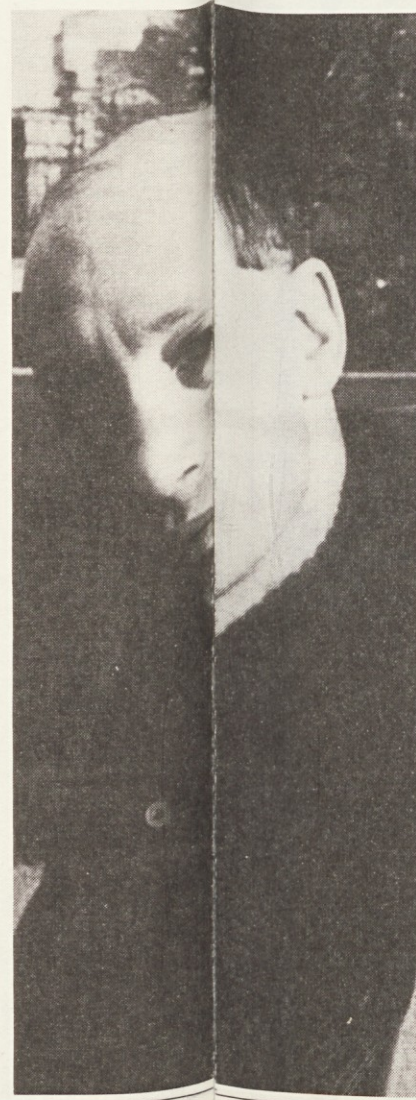
Pascal Bonitzer se je rodil leta 1946 v Parizu. Na univerzi v Nanteresu je diplomiral iz filozofije. Od leta 1969 je član redakcije *Cahiers du cinéma*, kjer se je uveljavil kot eden najbolj prodornih kritično-teoretskih piscev. Nekaj njegovih spisov je doslej izšlo v knjigah: *Pogled in glas* (1976), *Slepo polje* (1982) in *Décadrages* (1987), pripravljala pa knjigo o Ericu Rohmerju. Napisal je tudi vrsto scenarijev: »Jaz, Pierre Riviere...« (Rene Allio, 1976), »Sestre Bronte« (André Téchiné, 1978), »Liberty Belle« (Pascal Kané, 1981), »Vprašanje sreče« (Barbet Schroeder, 1982), »Razbiti Amor« (Jacques Rivette, 1984), »Hurlevent« (J. Rivette, 1985), »Kraj zločina« (André Téchiné, 1987), »Beračič« (Benoît Jacquot, 1988), »Nedolžni« (André Téchiné, 1988), »Banda štirih« (Jacques Rivette, 1988), »Lepa norica« (Jacques Rivette, 1991). Nikoli nisem napisal avtonomnega scenarija. So scenaristi, ki napišejo zgodbo, nato pa jo predložijo za produkcijo, iščejo režiserja. Sam ne verjamem v film scenaristov, verjamem le v film cineastov: saj je vse odvisno od režije. Resničen scenarij je v glavi režiserja in ne v glavi scenarista. Scenaristi prispevajo stvari, ki so lahko popolnoma bistvene, nujno prinašajo ideje, ki jih režiser ni imel, toda pogonski element ostaja režija. S tega gledišča zame delo scenarista ni temeljno delo nekega filma, s čemer pa seveda nočem reči, da scenarij ni absolutno kapitalen element, nujno potreben. Določeni avtorji sicer trdijo, da scenarij ni nujno potreben, da je celo na meji nadležnega. Določeni režiserji tako tudi mislijo. Vemo, da je pozicija Godarda glede tega vprašanja zelo kompleksna. Kar se mene tiče, mislim, da je scenarij nepogrešljiv, da pa je režija vse. V bistvu je to direktno nadaljevanje ključne pozicije Novega vala: dvigniti se proti filmu scenaristov, v katerem je imela režija v glavnem ilustrativno funkcijo. Niti enega velikega filma ne poznam, ki bi nastal po tej shemi. Naj navedem še obraten primer: pred kratkim sem videl film, posnet po scenariju, ki me ni prepričal. Ko sem bral ta scenarij, sem bil nekako v zadregi in rekel sem režiserju, da močno dvomim v to zgodbo, da se mi zdi skovana po shemah, ki so proslavili druge režiserje, toda na zelo voluntarističen

način, na meji počestnega, in da to ne bo funkcioniralo. Potem je nanese, da sem imel priložnost videti film in zdel se mi je izreden. No, v filmu je seveda nekaj modifikacij scenarija, kot je pač vedno, toda v glavnem filmu ustreza scenariju in mnogi elementi, ki so bili zame popolnoma nevidni, za moje oči nezaznavni, a so tam na določen način vendar bili, so se v filmu pojavili v vsej svoji moči. Vse, kar se mi je med branjem skriptata — ta je bil sicer zelo dobro napisan, problem ni v tem — zdelo brez veze, poceni, prav počestno, je imelo na ekranu presenetljivo nujnost, silo in moč emocije. Morda je bil problem res v branju, v moji percepciji, a vseeno mislim, da bi v primeru, ko bi ta scenarij spisal kdo drug, vsega tega enostavno ne bilo. Obstaja določena občutljivost, določeno število obsesij, in nikakor ni slučajno, da se ljudje srečujejo in delajo skupaj. Ni slučajno, da Brach dela s Polanskim, saj obstajajo stičišča, ki so plodna. Metode drugačnega dela skupaj z željami in hotenji režiserja. Moje delo se veže na aleatorni aspekt (seveda ne v vseh primerih) Rivettevega filma, kjer se snemanje prične s spiskom bolj ali manj grobo ukrojenih sekvenc, ki jih je potem treba napolniti praktično iz dneva v dan. Za oba filma, ki sem jih delal z Jacquesom Schiffman, smo na začetku izdelali oštevilčen razrez sekvenc, pravzaprav zgolj zato, da bi imeli načrt dela. Ko se odločiš snemati šest tednov, je treba vedeti, kaj boš počel v teh šestih tednih in kdo bo to počel. V primeru **Razbitega Amorja** (L'Amour par terre) so se stvari precej spreminjale, saj je bil konec prenatalan, fikcija pa veliko bolj neurejena, veliko bolj nora kot pri **Viharnem vrhu**, medtem ko gre pri slednjem za adaptacijo, za v nekem smislu precej klasično zgodbo, ki ima začetek, sredino in konec. Gre torej za scenarij, ki ni deliranten, kot je to scenarij za **Razbitega Amorja**. Scenarij je po svoje podoben gozdu, v katerega je treba najprej zasekati, da bi končno uspeli najti steze. Zgodi se, da te steze ne vodijo nikamor. Pri Rivettu se pogosto počutimo kot v mračnem gozdu, kjer je šele treba vsekati poti, steze. Pri njem gre za množico obse-

sij, ki jih odkrivamo bolj ali manj iz filma v film: gledališče, zarota... Na to je mogoče biti občutljiv (kar je primer z mano) ali pa ne. Kdor ni, nima kaj iskati v rivettovskem sistemu! Kdor pa je, ga ta vrtnec kar potegne za sabo. Toda treba se je znati tudi upreti. »Delati z nekom« nima namreč ničesar opraviti s pokornostjo ali s posnemanjem. Lahko se zgodi, da poskušaš biti podoben režiserju — zgodilo se mi je to, ne z Rivettom, temveč z drugimi, kar je privedlo do neuspeha. Lahko se tudi zgodi, da sploh ne čutiš, kaj hoče drugi. Mogoče so scenaristi, ki imajo dovolj avtonomne moči, dovolj lastnega goriva za funkcioniranje pripovednega stroja, da potem ne čutijo več, kje je drugi, sploh ne potrebujejo tega občutka, ali pa jih režiser celo moti. To je mogoče. Zame osebno je popolnoma nemogoče obdržati smer zgodbe, če ne čutim več režiserjeve želje do te zgodbe, do tega filma, do tega scenarija. Popolnoma sem blokiran. Sicer pa mislim, da je to trenutek, ko tudi drugi, recipročno, začuti, da se je zmotil glede osebe, s katero bi moral narediti scenarij, ali da se je morda zmotil glede želje tega filma, in odkrije, da si želi delati z nekom drugim. Lahko se tudi zgodi, da se konfuza, virtualna podoba bodočega filma, ki jo ima režiser, popolnoma razlikuje od moje in da to sploh ni film, ki sem si ga predstavljal, ki sem ga želel. Taka situacija vodi v slepo ulico, dogaja pa se brez dvoma vsem scenaristom. Zato sem rekel, da ni slučajno, da ljudje delajo skupaj. Prizori, ki jih je treba napisati, morajo vsebovati nekaj tistega ugodja, ki karakterizira prizore, ki smo jih želeli napisati. V prizore, ki smo jih želeli napisati, napravimo iz zadovoljstva. Včasih pa prav prizori, ki jih je bilo treba napisati, postanejo pomembni in zanimivi, saj se neka ideja pojavi prav iz te nujnosti. Na koncu mora biti vse popolno, intenzivno. Včasih sem mislil, da je film nekaj velikih scen, kar je v intervalih, pa je vezno tkivo, ki ga je pač treba dodati, toda nazadnje prav to vezno tkivo pomeni slabost, šibko mesto filma. Ne smemo mešati trenutke praznine (z vidika akcije) z momenti slabosti v scenariju. Mislim, da je tako v filmu kot pri pisanju scenarija popolnoma zgrešena ideja, da



PASCAL BONITZER



O stezah v gozdu

gre v osnovi za akcijo. To je katastrofa francoskega in rana ameriškega filma, četudi je film akcije imel zelo velike cineaste — konec koncev je Griffith izumitelj takega filma. Ves film za množično občinstvo je najpogosteje zgrajen na predpostavki, da se bodo ljudje dolgočasili, če ni akcije. **En prizor = ena akcija**. Toda to je idiotsko, tako nastajajo grozni filmi, ki so pravzaprav na smrt dolgočasni, popolnoma neverjetni in ki vodijo v slepe ulice, ne samo stilistične, marveč tudi produkcijske. Zdi se, da ni nobenih problemov, če lahko napišete: »Ta in ta zgrabi X-a za ovratnik jopiča, ga grobo udari in kri brizgne«, in si zamišljate, da bo iz tega vedenjskega vzorca kar sama sledila tudi emocija. Toda ne, čustvo je nekaj težavnejšega, bolj skrivnostnega. Režiserji filmov, v katerih ljudje kar ne nehajo plezati po zavesah, preprosto niso prepričljivi. Nikoli nimam težav s samim začetkom neke zgodbe, le-te se pojavijo v drugi tretjini. Gre torej za to, da še naprej verjame v tisto, kar se dogaja in da nas to po malem pelje naprej od tistega, kar smo si začrtali na začetku. Prav tu je režiserjeva volja absolutno bistvena, prav tu sam ne morem ničesar narediti brez režiserjeve perspektive o tem, kar je treba narediti. Najprej pišem, nato odložim, da bi ponovno napisal, ponovno vzpostavil ravnotežje, črtal začetne prizore, katerih nepotrebnost postane opazna. Zadnjič se mi je to zgodilo pri scenariju za Barbet Schroederja: bilo je opazno, da scene ekspozičije odvrčajo preveč pozornosti, da so dolgočasne same po sebi in da bi bilo veliko do (ne govorim o dialogih, temveč o situaciji), ta uvede čustvo v film, toda kljub temu mora biti sleherni samozadostnost besed ostro prečrtana. Nagibam se k suhoparnemu pisanju, kar ni nujno dobra stvar, saj se lahko zelo hitro pojavijo stilistične poteze, značilne za psihologijo obnašanja, kar se zdi nekako naravna za scenarij. Ko opisujemo dogodke, ki naj bi se objektivno vpisovali na ekran, in si prepovedujemo vstopati v duše, v subjektivnost oseb, razen s čustvi, berljivimi na njihovih obrazih ali razumljivimi iz njihovega obnašanja, precej zlahka pridemo do načina pisave, ki je lahko zelo skop, ki pa predpostavlja nezavedno behaviori-

stično ideologijo, ki ni nujno ustrezna. Ni torej formule za scenarij; ni pravila za pisanje scenarija, kot ni pravila filma. Mislim, na primer, na scenarij za **Fanny in Alexander**: Bergman govori o škofu Vergerusu, ki na papirju očitno ne obstaja na isti način, kot je videti na ekranu, kjer se je osebe že polastil igralec s svojim delom. Piše na primer: »Škofov obraz se napihne in se nenavadno poveča«, kar velja kot opis reakcije jeze, blazne in zadržane hkrati. »Škofov obraz se napihne« je neka vrsta okrajšave za hkratno oznako stanja osebe in načina igre za igralca. Podobni učinki so tisti, ki tvorijo lepoto pisanja nekega scenarija. Tudi pri Felliniju najdemo učinke pisave — kot na primer v **Mestu žensk**, ko na animističen način opisuje gigantsko zadnjico prostitutke, »prevedeno« na ekran s ponarejeno, naprsto zadnjico, ki spominja na tridimenzionalno verzijo kakšnega stenskega grafitu. Scenarij sicer govori o »slabem razpoloženju«, »razbesnelem ozračju«, »neprijaznem karakterju«, o riti, ki je ta rit, izraz »ritnosti«, za katero gre v filmu: nič od vsega tega ni neposredno prevedljivo na ekran, pa vendar uvaja neko plastično idejo, atmosfero itd. To sta dva različna primera. V primeru z ritjo se ta »prevod« izvrši z neke vrste goljufijo, ponarejenjem, z močno irealno in obdelano podobo; v Bergmanovem primeru pa gre za probleme igre, ki se postavljajo igralcu. Pa vendar gre v obeh primerih za opis nečesa, kar ustreza določenemu stanju zavesti in kar se na določen način vizualira. To ni suhoparen, behaviorističen opis obnašanja, ki je v bistvu povezan z idejo boljše takoj vstopiti v zgodbo, brez pripovedovanja backgrounda prisotnih oseb. Dejansko so mnoge informacije, ki se vam sprva zdijo popolnoma bistvene — ker precizirajo ta ali oni element osebe — v resnici informacije, ki bodo za občinstvo izgubljene, ki le po nepotrebnem obremenjujejo osebo in prizor; in da je pravzaprav toliko bolje, kolikor manj razlagamo. S tem pridobijo osebe, s tem pridobijo situacije, in, končno, vedno pridemo do tega, da lahko damo pomembno, bistveno informacijo. Na primer, v Cassavetesovem filmu **Love Streams** zelo dolgo ne vemo, da je Gena Rowlands njegova

sestra. Ta manko informacije intrigira gledalca in ga hkrati obvezuje, da poprime za zgodbo, da poskusi najti znake, ki bi zmanjšali dvoumnost. Ta dvoumnost je učinkovita. To je res predvsem problem scenarija in ne toliko režije: s tem, da ne damo informacije, lahko ne le posežemo v jedro dogodkov, temveč — z dvoumnostjo, povezano s temi dogodki — pritegnemo tudi gledalčevo pozornost. Čim pa hočemo vse razložiti, razlagamo tudi tisto, kar vse dolgočasi, do česar so gledalci ravnodušni. Ni se torej treba obremenjevati z idejo, da je treba gledalcem ponuditi vse razlage in informacije. Pisati scenarij pomeni opisati dinamično situacijo, ki se razvija v času. To velja tudi za osebe, ki na koncu filma niso več iste kot na začetku ali, ki so se postarale, ko se film konča. Morda je vprašanje scenarija prava tole, na kakšen način se določenemu številu oseb naloži vednost, postaranje? Vse zgodbe seveda ne funkcionirajo tako, toda vtis imam, da je ta shema zelo pogosta, da jo najdemo tako pri filmih Renoirja kot Hitchcocka, ali pa Rohmerja, Rivettea in celo Godarda. V tem smislu pač, pa je scenarij vedno zgodba o postaranju ali pa pomlajevanju, sam ne vem. V vsakem primeru pa o »postati nekaj«. Gotovo je, da bomo podvomili v vsako stran scenarija, ki ni hkrati tudi že prizor. Dejansko pa reči »prizor« ne pomeni nič drugega kot to, da se nekaj vpiše na ekran, nekaj, čemur na papirju manjka realnost ekrana. Prav to naredi scenarij za bolelastno zvrst: vedno nekaj manjka. Besede so še kako pomembne v scenariju: pogosto, kadar najdemo ustrezno besedo »dražljaj — odziv«, torej z idejo filma kot filma akcije. Ni torej treba verjeti da obstaja nek kinematografski stil pisanja, ki velja za vse scenarije. Le povprečni cineasti ali scenaristi si predstavljajo, da je zares kinematografsko to, če en igralec udari drugega ali če avto preskoči zaščitno ograjo: to je sicer udobno, ve se, da se nekaj dogaja na platnu in da bodo torej gledalci zadovoljni, toda to ni tisto. *Des sentiers dans la forêt*, Cahiers du cinéma — L'enjeu Scénario, maj 1985, št. 371—372, str. 72—74
Prevedel Stojan Pelko