

# NE BUDEN IN NE SPEČ

NOČ KOT POSNETEK  
ANTONIONIJEVE NOČI IN KOT  
ENA OD MOŽNIH PRIHODNOSTI  
FILMA

MELITA ZAJC

**M**iha Knific je kipar in tudi scenarij za film *Noč* (En natt [Let Me Sleep], 2007) je bil najprej, kot »scenarij za nemogoč film«, umetniški projekt, namenjen postavitvi v galerijo. Vendar so to okoliščine, ki jih občinstvo, ko pride v kino, ne pozna (nujno) in tudi nas ne smejo zaslepiti pred dejstvom, da imamo opravka s pravim, kompleksnim celovečernim filmom. Eksperimentalna narativna struktura Knificevega filma odgovarja na izzive, ki jih je tradiciji linearne naracije že pred desetletjem in več zastavil svetovni splet s hipertekstualnostjo in razsrediščeno strukturo. V filmu *Noč* čas ne le teče nazaj, kot je to primer v *Memento* (Christopher Nolan, 2000) ali *Nepovratno* (Irréversible, 2002, Gaspar Noé), pač pa posamezni prizori, čeprav se premikamo nazaj po časovni osi (kot kažejo periodični posnetki urinih kazalcev), potekajo linearno naprej, hkrati pa tudi vzporedno v več svetovih različnih stopenj resničnosti, od čisto fizičnih odnosov med junaki in drugimi liki, do literarnega besedila, ki ga piše moški junak/pisatelj, do navedb (citatov) samega filmskega scenarija, ki s tem na nek način ohranja avtonomijo in materialnost umetniškega projekta tudi znotraj kompleksne strukture samega filma. Obenem pa, kot rečeno, *Noč* Mihe Knifica ohranja temeljne poteze klasičnega celovečernega avtorskega filma, in prav ta sinteza je njegova največja vrednost. Gre za film z močno, čeprav eksperimentalno narativno strukturo in lastno poetiko, ki prinaša teme, relevantne z vidika vsakdanje izkušnje gledalk in gledalcev. Neposredno naslavljanje, ki sproti spenja diegetski svet filma s svetom občinstva v kinodvorani, je tisto, po čemer se filmi razlikujejo

od klasičnih likovnih umetnin. Obisk galerije ima pač bistveno manj potopitvenih elementov od ogleda filma v kinodvorani in film kot medij je dostopen bistveno bolj širokemu občinstvu, čeravno tudi umetnost ne more brez elementov identifikacije, s katerimi pritegne občinstvo. V času, ko likovni umetniki po vrsti posegajo po filmu, smo na to seveda še posebej pozorni. In zato tudi ob filmskem prvencu Mihe Knifica najprej

*V času, ko likovni umetniki po vrsti posegajo po filmu, smo na to seveda še posebej pozorni. In zato tudi ob filmskem prvencu Mihe Knifica najprej opazimo, da mu je uspelo v enem projektu povezati prednosti obojega – z umetnostjo je posodobil medij filma, s filmom je umetnost približal občinstvu.*

opazimo, da mu je uspelo v enem projektu povezati prednosti obojega – z umetnostjo je posodobil medij filma, s filmom je umetnost približal občinstvu.

Najboljši način, da to ponazorimo, so poteze, ki so filmu *Noč* (2007) skupne z nekim drugim filmom z istim naslovom. Namreč s filmom *Noč* (La Notte, 1959) italijanskega režiserja Michelangela Antonionija, ki se je v svojem času, podobno kot danes sodobni filmski avtorji, med njimi tudi Knific, temeljito ukvarjal z možnostmi razvoja filmske govornice. Najprej se *La Notte* in *Noč* oba zgodita v eni noči, kar je tudi sicer

pogosta figura sodobnega filma; to isto na primer velja za film Martina Scorseseja *Idiotska noč* (After Hours, 1985) z Grifinom Duneom, podobno se v obdobju enega dne odvrti *25ta ura* (25th hour, 2002) Spikea Leeja. Hkrati sta oba filma, *Noč* in *La Notte* osredotočena okrog para, ki se razhaja – obakrat je v filmu zajeta zadnja noč, ki jo par preživi skupaj: skupaj drug z drugim in z najtesnejšim prijateljem/prijateljico.

Še več, obakrat je film osredotočen okrog izjave »*Ne ljubim te*«. Se pravi, ne »*Ljubim te*«, kot je to v melodramah, ki se vrtijo okrog začetka ljubezenskega razmerja, pač pa oba filma govorita o koncu tega razmerja, vseeno pa ob tem ohranita vso dinamiko melodramskega suspenza in glamuroznosti. Izjava »*Ne ljubim te*« je sicer postala zares seksi – v dobesednem in prenesenem pomenu – in s tem del popularne kulture šele s Sergeom Gainsbourgom in njegovo »*Je t'aime, moi non plus*« iz leta 1969, a podoben je njen status tudi v obeh obravnavanih filmih, za razliko od Gainsbourga pa jo v obeh filmih izreče ženska. Oba pa postavita na glavo še eno stalnico popularnih tematizacij medčloveških odnosov – namreč, t. i. nezvestoba v ljubezenskem razmerju, ki ima običajno status najhujšega prekrška, postane čisto nepomembna, medtem ko imajo prijateljstva oziroma povsem psihološke vezi med junaki bistveno večjo težo.

Toda, čeravno *Noč* Mihe Knifica govori o univerzalni temi ljubezni in širše o medčloveških odnosih, je to hkrati izjemno aktualen film, in to tako zelo, da je aktualnosti tematike podrejena tudi vizualna dimenzija filma. Knific je v intervjujih ob promociji filma pogosto poudarjal prav to vizualno plat – da namenoma uporablja statične kadre, da so snemali v praznih



foto: Aljoša Korenčan



foto: Aljoša Korenčan

prostorih prehoda, ob poudarjeni vizualnosti pa gotovo ne smemo pozabiti niti tega, da je bil mojster fotografije Simon Tanšek, ki bi ga v tem primeru najbrž lahko imenovali kar soavtor filma. Ob tem je toliko bolj izrazito dejstvo, da tega, kar *Noč* pove v sliki, ne moremo ločiti od tistega, kar film govori. Ne vidimo tunelov, praznih prostorov in statičnih kadrov, pač pa dejansko čutimo njegove junake kot ljudi, ki so v prehodu, čutimo to njihovo prehodnost, dejstvo, da so tu in nekje drugje hkrati. Kar dopolnjujejo tudi značilne rutinske prakse – preoblačenje, zapijanje ... – ki sodijo med klasične trenutke odraščanja. Odraščanje pa je seveda posebno obdobje prehoda, med svetom otroštva in svetom odraslih, ki je ena od ključnih tem filma. Film, ki je nastal kot umetniški projekt in ga vrtijo v art kinu, ki v osnovni pripovedi podvaja film, ki je od njega starejši pol stoletja in ima tudi junake bistveno starejše, je torej hkrati v celoti posvečen ljudem, ki so mladi danes, njihovim vsakdanjim zadregam in problemom, ki jih občinstvo brez težav prepozna, saj jih pozna iz svoje temeljne, vsakdanje izkušnje.

Na podobno raven sinteze naletimo tudi drugje – zvočne, tekstovne in vizualne informacije se v filmu *Noč* prepletajo in dopolnjujejo. Ura podaja informacijo o smeri naracije, meri čas in določa ritem pripovedi; lik harmonikarja v podzemni vzpostavlja kontinuiteto med na videz ločenimi prizori, diegetski prostor filma spenja z izkustvenim prostorom občinstva, obenem pa ves film zaznamuje z atmosfero fizične in duhovne svobode; pristriženi brki glavnega junaka v premišljeni vizualni podobi filma delujejo kot hud časovni anahronizem, a slednjič se to, kar sprva deluje kot hudo ponesrečen izbor igralca oziroma maske,

izkaže za posebej pomenljivo vez s preteklostjo – brki torej v vsakem primeru usmerjajo drugam, s tem pa v sam film vnašajo celo nekaj praktičnega humorja, ki ni nujno komičen, opozarja pa, da gledanje filma lahko prinaša intelektualna zadovoljstva onkraj golega prepoznavanja zgodbe. Rečeno nekoliko patetično je prednost filma *Noč* v tem, da zanika laž, s katero

*Vloga filma Noč v zgodovini filma je torej precej podobna načinu, kako gledalec spoznava zgodbo njegovih junakov – pot nazaj je način pogleda naprej.*

smo ljubitelji filma primorani živeti v Sloveniji – da art film, vsaj v Sloveniji, po definiciji ne more biti dober film, še manj film, v katerem bi občinstvo prepoznalo svojo posebno, čeravno vsakdanjo izkušnjo, in bi v njem morda celo uživalo. *Noč* je umetnina in hkrati dober film.

Še bolj univerzalna poteza filma *Noč* je, da je pokazal, kako je z novimi tehnologijami možno razvijati medij filma do novih dimenzij. Film sicer ni posnet digitalno, uveljavlja pa temeljno lastnost, ki so jo možnosti digitalne produkcije vnesle v kinematografijo, namreč bistveno nižje produkcijske stroške od običajnih stroškov produkcije kinematografskega (do zdaj 35-milimetrskega) filma. Kar se mogoče zdi kot paradoks, vendar je to paradoks, ki je značilen tudi za *Čarovnico iz Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999,

Daniel Myrick in Eduardo Sánchez). Podobno kot *Čarovnica iz Blaira*, ki tudi ni bil narejen digitalno, velja za matrico digitalne produkcije in njenih potencialov, tako *Noč* ni narejen digitalno, napoveduje pa prednosti te produkcije. V smislu produkcije, ki je cenovno bistveno bolj dostopna in omogoča, da medij filma ustvarja bistveno več ljudi, hkrati pa omogoča razvoj samega jezika filma. Ne gre torej za to, da bi množice, ki z digitalnimi tehnologijami vstopajo v svet produkcije filma, podvajale znane vizualne narativne obrazce, temveč film osvobajajo meja teh obrazcev. Prav to storita tako *Čarovnica* kot *Noč*, z nerealistično vizualno naracijo in nelinearno strukturo pripovedi.

Vloga filma *Noč* (*En natt*) v zgodovini filma je torej precej podobna načinu, kako gledalec spoznava zgodbo njegovih junakov – pot nazaj je način pogleda naprej. Odpira nam pogled v filmsko zgodovino, s svojo formalno in vsebinsko aktualnostjo pa hkrati dokazuje, da cenejše možnosti delanja filmov niso nujno osiromašenje filmskega izraza, temveč je prav to tisto, kar bo film – kot umetnost in kot zabavo – ohranilo živega tudi v 21. stoletju.