

# Živalsko pogled-platno

MUANIS SINANOVIĆ

Obče mesto je, da žival kot lik pripovedi navadno nastopa v vlogi simbola, prikaza neke človeške lastnosti. Tako je v pravljicah in basnih, raznovrstnih poučnih zgodbah od *Rdeče kapice* do Orwellove *Živalske farne*. V splošno zavest se vpišujejo preko jezika, pa tudi preko podobe, risbe, ki spremlja zgodbo, krasi naslovnice, preko slikanic. Znotraj kinematografske zgodovine to tradicijo živalskih likov – ki so, prvič, antropomorfizirani, prikazi človeških karakternih potez, in drugič, se v njihovo zunanjo podobo vpisujejo človeške poteze skozi likovni prikaz – nadaljujejo animirani filmi in serije. Seveda živali tu po navadi govorijo človeški, prečloveški jezik. Pri tem se kaj lahko spomnimo na opazko Ludwiga Wittgensteina: če bi lev znal govoriti, ga gotovo ne bi mogli razumeti, saj bi njegov govor izhajal iz druge življenjske oblike. Omenjena tradicija prav to razliko v življenjskih oblikah, nepremostljivo razliko, istočasno izrablja in prikriva. Z instrumentalizacijo sorodnosti, ki jih imajo upodobljene živali s človekom – denimo čustev –, prikrivajo razlike in s tem izražajo tisti civilizacijski mehanizem, ki omogoča okrutno podreitev v svetu medicinskih eksperimentov ter okrutne živilske industrije. Živali so preklane na dvoje, na sferi popolne domačnosti in popolne tujosti, kar omogoča pozabo njih samih kot celovitih bitij; živali se v spontani zavesti vedno znova spreminjajo v tvor, ki je napol simbol in napol zombijevsko orodje, s katerim je mogoče početi raznovrstne stvari. Skratka, zastopajo dve bistveni potezi človeškosti: jezik in uporabo orodij.

Seveda v zgodovini literature in animiranih gibljivih sličic najdemo izjeme. Na Zahodu malo znani sufijski tekst *Primer živali proti človeku pred kraljem džinov*, ki ga podpisuje anonimna ezoterična bratovščina iz Basre 10. stoletja, je izjemno filozofsko in literarno čtivo. V njem nastopajo živali s

specifično svojimi lastnostmi, denimo razumom, ki je manjši od človekovega. A človekove prednosti postanejo obremenilni dokazi proti njemu; kajti vsaka vrsta živali človeka pred razsodiščem džinov (duhovnih bitij) sodi za slabo ravnanje z njo, utemeljeno z izkoriščanjem privilegijev. Pri tem gre za zanimivo medigro antropomorfnosti in neantropomorfnosti; živali in ljudje se srečajo na terenu jezika, torej tudi skupnega razuma, ki pa ni oropan specifik vsake vrste posebej.

Izstop iz logike predstavljanja živali kot zgolj zastopnic človeških lastnosti se denimo zgodi v ameriškem animiranem sitcomu **Bojack Horseman** (2014–, Raphael Bob-Waksberg). Naslovni junak je konj, odsluženi hollywoodski igralec v alternativnem univerzumu, kjer LA namesto ljudi naseljujejo živali na dveh nogah. Horseman je nekakšna konjska verzija Charlieja Sheena, arhetipskega propadajočega zvezdnika, ki želi svoj nihilistični zaton pospremiti s čim več humorja – le da je ta pri omenjeni animirani seriji bolj eksistencialističen. Prav v tem, da so tu živali videti popolnoma kot ljudje, je presežena tista distanca, ki omogoča antropomorfizacijo na varni razdalji – kajti povsem očitno je, da te živali niso več živali, s tem pa so že osvobojene svojega ustaljenega mesta v simbolnem redu.

V obeh omenjenih primerih se srečamo z obratoma znotraj logike antropomorfne prikazovanja živali; te so sicer res podobne ljudem, vendar ni pozabljena njihova različnost. Razlike so prisotne v vidnem polju, vendar ne morejo biti brez ostanka očitne projekcije človeškega pogleda.

Ne preseneča, da se paradigma simbolizacije živali, značilna za pravljice, na filmskem platnu najbolje znajde v animiranem filmu. Od **Levjega kralja** (*The Lion King*, 1994, Roger Allers in Rob Minkoff) ali **Sto in enega dalmatinca** (*101 Dalmatians*, 1996, Stephen Herek) in **Reševanja malega**

TORINSKI KONJ (2011)



**Nema** (Finding Nemo, 2003, Andrew Stanton), ki so zaznamovali otroštva milenijske generacije, do Andersonovega **Otoka psov** (Isle of Dogs, 2018, Wes Anderson), ki predstavlja tipični žanr animiranega filma, v katerem se prelivata arhetipska zgodba, dostopna otrokom, in referencialno polje, ki slednjim ostane skrito, a omogoča uživanje odraslim – do te mere, da gre prej za film za odrasle kot za otroškega. Za slikanice ali stripe je značilna zmožnost bujenja domišljije. Potujoči um risarja lahko napravi kar najbolj neverjetne kompozicije in z nekaj preprostimi potezami svoji viziji v prid obrača fizikalne in biološke zakone. Razmik med dvema ustrezno zastavljenima risbama omogoča domišljiji pristo pot, tipično zapolnjevanje manka, kakršnega opisuje fenomenologija. Pravljice urijo tisti del otroškega uma, ki je bistven za človekovo smiselno delovanje v svetu, razumevanje *gestalta*, konteksta in s tem zmožnosti tvorjenja pomena v svetu, ki človeku nikoli ni dan vnaprej, temveč ga ta v skladu z določenimi kodi ter empatijo zapolnjuje zase in za druge – če se jaz in drugi pri zapolnjevanju kontekstov na neki ravni ne bi povezala, bi prišlo do psihoze. Tudi zato velike vojne lahko razumemo kot nekakšne psihoze, ki izhajajo iz radikalno različnih interpretacij in kodificiranj sveta. Animirani

filmi za odrasle nagovarjajo tisto presežno vrednost domišljije, tisto v njej, kar je vredno samo na sebi in ni samo proces v razvoju; dotikajo se želje po tem, da bi interpretacije ostale odprte, s tem pa tudi možnosti sveta, svetov ali prehajanja med njimi v varnem plovilu. Zaradi podobnega razloga nas kljub vsej grozi fascinirajo tudi distopične krajine; prikazujejo radikalno drugačen svet, ki pa je obenem interpretacija, v katero je vpisana varna gledalska pozicija na nekakšnem metafizičnem kinematografskem sedežu.

Za Andersenove filme bi na splošno lahko rekli, da si delijo bistvo z animiranimi filmi; prostorske strukture, ki jih v njih najdemo, se dotikajo tistega domišljjskega jedra, prav kakor čarobni elementi njihovih pripovedi. *Otok psov* upodablja še en arhetip simbolizacije živali, namreč potovanja. Potovanje živali je metafora za človeško življenje; avanture, tegobe, dramatični obrati in premagovanje razdalj so očitne prisposodbe človeških življenj. V filmu animirani liki spominjajo na lutke – in kaj je lutkovna predstava drugega kot prenos slikanice ali stripa v tridimenzionalno obliko, obenem pa sorodnica otroškega igranja z lutkami, barbikami ali akcijskimi figurami. *Otok psov* ponuja estetsko dovršen fetiš objekta domišljije, ki kulturno kodificirano dobrohotno

podobo psa popolnoma izkoristi za dajanje nekega sicer precej očitnega političnega ali kulturnega komentarja. Zgovorno je, da se povsem brezsravno posluži binoma mačk in psov, kjer mačke nastopajo kot temni arhetipski liki nasproti pasjim. Pri tem je živalskost psov seveda odtujena v njihovi reprezentaciji, katere izvori se zdijo povsem očitni – psi so nam všeč, ker predstavljajo idealen model poslušnosti in brezpogojnega prijateljstva. Neredko srečamo velike ljubitelje psov, ki so ob opozarjanju na industrijsko krutost živilske industrije ravnodušni, kdaj celo napadalni; privilegij »ljubezni do živali« si pač zaslužijo samo določene živali, v katere je mogoče projicirati ustrezno fantazmo. Podobno je z Orwellovo živalsko farmo, v kateri svinje, bolj enake med enakimi, zastopajo enostavno fantazmatsko vlogo pogoltnih, manipulativnih, umazanih bitij. Čeprav je bil Orwell socialist, pa so prav ti nereflektirani arhetipi pogosto orodja tudi za izključevanje ljudi skozi dehumanizacijo: zatiralci pogosto pravijo, da so nekatere skupine ljudi mrčes, zalega, podgane in podobno, kar predstavlja diskurzivno predstopnjo preganjanja, čigar podlaga je stereotipizacija skupin živali. S tem ne želimo zanikati pedagoškosti, poetičnosti, spoznavne vrednosti nastopanja živali kot simbolov; njihova bližina, povezana s tujostjo, spodbuja čudenje in primerjave, upravičeno fascinacijo. Gotovo je mogoče reči, da živali pogosto nastopajo kot simboli – ne da bi bile ujete v proizvodni dispozitiv zastiranja – v različnih tradicionalnih kulturah. Zdi se, da simboliziranje postane izkoriščanje predvsem v modernosti, ki je med drugim utemeljena na Descartovem mehanicističnem pogledu na živali, na njegovi živo secirani žabi. Navsezadnje potreba po skritosti nekaterih aspektov živali nastopi v sodobnosti; klavnice in farme za množično rejo morajo biti umaknjene iz vsakdanjega toka življenja, prav tako laboratoriji za medicinske poskuse.

Nasprotno se zdi, da (neanimirani) film med drugim prav pri vprašanju živalske subjektivnosti in njene radikalne tujosti predstavlja nov, *sui generis* medij. Film lahko s svojo fotografsko odsliskavo živali, a tudi z montažo, kadriranjem in podobnim, razkriva vizualni aspekt realnosti, v katerem se nam žival kaže kot tujec. Njeno molčeče obnašanje, ki se v našem pogledu ves čas giblje med razumljivim in nerazumljivim, smiselnim in nesmiselnem, njen obraz z grobimi, poenostavljenimi potezami, ki v molku enako zakrivajo kot razkrivajo, lahko morda bolj kot katerikoli drug medij ali umetniška oblika razlikuje prav film; ta enako domačno nedomačni prodor v vidno, ki za svojo očitnostjo skriva čarobnost tehnologije in montaže. Med filmom in živaljo obstaja

neka naravna bližina prav v tem, da sta za nas oba – danes – neogibna, s tem samorazvidna, obenem pa zatemnjena. Oba k nam najprej pristopata s podobo, šele potem z zvokom, govorom.

Bressonova klasika **Srečno, Baltazar** (Au Hasard Balthazar, 1966, Robert Bresson) se možnosti filma poslužuje na kar najbolj domišljen način. Naslovni osel Balthazar nastopa v svoji skrajni nedoumljivosti in neantropomorfnosti, a vendar je nekakšno platno, na katerem se odvija človeška drama. Njegov pogled sklene sporazum s pogledom kamere, ki pogosto opazuje pasni predel človeških bitij. Človek je zabrisan. Oslova molčeča perspektiva določa naše razumevanje zgodbe, usod palete različnih likov iz francoske podeželske skupnosti. Zdi se, da v tej odtujenosti človeka samega, ki se zgodi pri približanju živali, osteklenijo tudi obrazi igralcev; njihove poteze so zvedene na obrise, ki pogosto ne odražajo globine tragedije ali drame, ki jo preživljajo. Zajame jih indiferentnost, ki jo po navadi pripisujemo živalim, narašča vtis o skrivnostnem notranjem življenju Balthazarja. Poudarimo: ne gre toliko za to, da bi se nam ta približal, kot za to, da se nam približa njegova nedostopnost; še vedno gre za bitje, katerega obnašanje pogosto vidimo kot enostavno reagiranje na dogajanje; bežanje ob zažganem papirju, privezanem na rep, zmeda ob izgubljenosti v bližini tihotapskega prehoda državne meje, ki jo prekine strel in ga požene v beg, nič hudega sluteče mirovanje v nevarnosti, ki je ne slutiti, predvsem pa grozljiva nemoč vplivati na svoje življenje v okvirih človeške skupnosti, ki ji je popolnoma podrejen. Pes je večinoma reprezentiran kot bitje neomejenega dajanja in zvestobe, spregledana pa je neogibnost teh njegovih lastnosti, njihova vpisanost v njegovo naravo, ki je nujno podrejena – kot takšen pa je hvaležno izhodišče za epske metaforične zgodbe. Bresson pa s svojo režisersko pozornostjo omogoči, da dotična podrejenost in neogibnost oslove narave pride na plan v svoji travmatični razsežnosti in se spoji s svojo nerazločljivostjo od njegovega notranjega življenja, zavezanega molku.

Podobno srečanje z življenjem kopitarja se zgodi v Tarrovem **Torinskem konju** (A torinói ló, 2011, Béla Tarr and Ágnes Hranitzky). Življenje hčere in očeta na osamljeni domačiji v 19. stoletju je zbito na karseda rudimentarno raven; prehranjevanje s krompirjem, sekanje drv, sedenje ob oknu in poslušanje neprestano zavijajočega, dromlajočega vetra, ki deloma ohromelemu očaku ne dovoljuje na pot. A tudi konj izgubi voljo in se noče premakniti. Pomenljivo je, da gre za tisto žival, ob kateri je Nietzsche



OTOK PSOVI (2018)

padel v katatonijo in za stalno obmolknil. Objeta molčeca konjska glava je za morda še vedno najbolj poštenega misleca nihilizma predstavljala dokončni pogled v brezno. Nietzschejev izrek o praznini, ki pogleda nazaj, ko predolgo gledamo vanjo, se zanj samega morda uresniči v pogledu konja. In konjev pogled je osišče Tarrovega filma. Med drugim se soočimo z velikim planom njegovega obraza. Ampak ključni aspekt živalskega pogleda je podoben kot pri Bressonovem *Balthazarju*; nema prisotnost bitja določa naše razumevanje človeških zadev. Med pustimi, ponavljajočimi se prizori ogoljenega življenja v hiši nam *pogled ves čas uhaja v nevidno štalo, h konju*. Pascal Bonitzer je poudarjal, da je bistveno za pogled na filmski prizor tisto, kar je zunaj njega. Zunanje, nevidno, določa vidno. Zdi se, da ima v hlevu skriti konj neko nemogočo razlago, da njegovo doživljanje položaja skriva ključ. Konj je, navsezadnje, edino bitje, ki v filmu stori dejanje, čeprav je to dejanje odpovedi. Res je, da protagonista sredi vetrovja obišče bogati vaščan, ki od njiju kupi žganje in pri tem izvede dolg monolog iz Nietzschejevega teksta o močnih ljudeh. A sledi eden najbolj sublimnih prizorov; obilni premožnež se, medtem ko ga hči opazuje skozi okno, pogumno korakajoč oddaljuje v vetru, čez ravnico in proti gričem. A le dokler se patetično ne ustavi, odpre steklenico in se z nekaj dolgimi požirki ne podredi naravnim silam in sploh teži sveta. Prav ta teža, ki dogajanje zreducira na najmanjši imenovalc človeškega življenja, človeški jezik na preproste funkcionalne stavke,



prebudi zgovernost konjevega molka. Omenili smo veliki plan njegovega obraza; to, da ima oči na straneh, da ga v tem prizoru ne moremo videti »iz oči v oči«, povzema pomen živalskega pogleda v obeh omenjenih filmih.

Živalski pogled nas zmede, s pomočjo filmskih postopkov režiserja posega v tok pripovedi, sega onkraj pripovedi in je tako pogled-platno. Da, pogled živali, ki ga posredujeja režiserja, omogoča, da se na njenem telesu kot na platnu predvaja film, njen naravni zaveznik. In najbrž ni naključje, da kritična, bolj prodorna obravnava živali v modernem simbolnem univerzumu tako prodorno nastopi s filmom, najbolj značilnim modernim medijem.