

uvodnik

Ciril Oberstar



# Četrta realnost filma

S fizičnim telesom so bile v kinematografiji od nekdaj težave. Vedno je predstavljalo eno izmed najbolj izmuzljivih kategorij, zlasti telo gledalca. »Gibljivo oko. Negibno telo« – tako zveni kratka, lapidarna definicija zanj pri Jacquesu Aumontu, kakor da bi bilo njegovo telo, zleknjeno v sedežu kinodvorane, reducirano na organ vida. In pogosto se res zdi, da gledalci v zavetju temne filmske dvorane lahko v filmu uživajo le ob pozabi na svoje telo.

Ključna značilnost filma v razmerju do gledalcev je namreč, kakor je trdil že Cavell, da nam filmi »dopustijo gledati svet, ne da bi sami bili videni«. Ta teza, o »mehanični odsotnosti filmskega občinstva« pa ima tudi svoje dopolnilo, nekakšen korelat v filmski sliki. »Občutek je,« nadaljuje Cavell, »da je na sliki kamera vedno izpuščena.« Iz slike je s kamero načeloma izključen tudi snemalec, ki ga je treba zlasti v fikcijskih filmih avtomatično odmisli, da bi se lahko prepustili filmski iluziji. Gre za utvaro, ki ni poljubna, ampak nastopi že s samim dispozitivom gledanja filma, torej takoj, ko sedemo na sedež kinodvorane ali pred domači ekran: čeprav vemo, da gledamo samo film, pa vendar na neki način verjamemo, da se to zares dogaja in z liki sočustvujemo ...

Kako trdno zakoreninjeno je to spontano prepričanje o odsotnosti kamere iz slike,

lepo pokaže malce neobičajen primer, vojaški dokumentarni posnetek detonacije atomske bombe, ki je bil 19. julija 1957 narejen v Nevadi v ZDA. Na posnetku vidimo pet mož, vsi so oblečeni v vojaške uniforme. Ob njih je kartonasta tabla, ki je z lesenim količkom zataknjena v tla. Na njej piše: *Ground zero. Population: 5.*

Gre za vojaški eksperiment, v katerem bo vsak trenutek, natanko nad glavami teh petih vojakov nekje visoko v zraku, prišlo do detonacije atomske bombe. Eksperiment je resničen in posnetek ni lažen. Po detonaciji bombe, po prvem začudenju in opazovanju atomskega oblaka na nebu, vidimo, kako si peterica čestita, nekateri s cigarami v ustih, kakor je videti zdaj na bližnjem posnetku njihovih obrazov. Potem se kamera, zopet v širokem planu, premakne malenkost v levo, da bi zajela petega člana, ki je prej stopil dva koraka stran.

Ugotovitev, da snemalec ni vštet v uradno populacijo eksperimenta, se sprva težko prebije do zavesti gledalca. Vojska, ena bolj natančnih institucij, ga preprosto ni prištel k ljudem, ki so skupaj z njim stali pod detonacijo, čeprav je nedvomno delil njihovo usodo ... in čeprav gre za snemalca, ki ga je tja prav tako kot ostale poslala prav vojska.

Telesa očitno ni tako težko spregledati oziroma ga preprosto ne upoštevati. Kako

torej zgrabiti filmska telesa? V zadnjem času se je v filmski teoriji utrdilo razlikovanje med različnimi realnostmi, ki je bilo sprva uporabljeno le na razmerju slike in zvoka.

**Profilmična realnost** je, na kratko, realnost nastajanja (snemanja) filma in vključuje tako realna ali studijska prizorišča snemanja kot filmsko ekipo, realni čas snemanja, kamero in drugo snemalno opremo, pa tudi vse elemente mizanscene (sceno, kostume, rekvizite, masko ...). Naseljujejo jo telesa igralcev, režiserjev in telesa drugih članov filmske ekipe, vključno s predmetnim svetom. To je, skratka, telesna realnost, ki je širša od tega, kar vidimo na filmskem posnetku. Kader oziroma posnetek iz profilmične realnosti izreže le en del, ki ga potem prikaže gledalcu.

**Diegetska realnost** (fikcijskega filma) je notranji svet filmske zgodbe, kakor ga zaznavajo in doživljajo filmski liki. Chion ga označi kot prostorsko-časovni kontinuum, ki ga liki naseljujejo. Gre za zamišljeni (imaginarni) svet zgodbe filma z imaginarnimi telesi likov, ki so jim jih posodila realna telesa igralcev.

**Kinematografska realnost** je tisto, kar se pojavi na filmu. Sestavljajo jo posnetki, montažni rezi, snemalni koti, glasbena spremljava ..., a tudi akuzmatski *off* glas, najavna in



odjavna špica, navedba prostora ali časa dogajanja na ekranu in drugi filmski elementi, ki načeloma niso del diegetske realnosti, torej jih liki v filmu ne vidijo in ne zaznavajo.

Najprej je mogoče opaziti, da je vsaka naslednja od teh realnosti, če začnemo s profilmično, manj telesna. Vzemimo diegetsko realnost. Načeloma je identična tisti iz gledališča. Za zgodbo je skorajda vseeno, ali jo uprizorijo na odrskih deskah ali na filmu. Toda že na naslednji (kinematografski) ravni, ki jo določa »tisto, kar gledalec vidi«, nastopi razlika, ki je pravzaprav razlika v navzočnosti teles na odrskih deskah in odsotnosti teles na filmu. Seveda so tudi na filmu telesa, a njihova navzočnost je fotografska, kakor je ugotavljal Cavell, in poudaril, da je ena izmed ključnih razlik, da v gledališču igralec interpretira vlogo, medtem ko na filmu igralec je ta vloga, z njim lik zgodbe živi in umre.

Težko je tudi spregledati, da je vsaka od naštetih realnosti prvenstveno vezana na specifično telo, še bolj značilno pa je povezana z izključitvijo določenega telesa. **Profilmična realnost**, denimo, ki vključuje telesa igralcev in ustvarjalcev filma (filmskih delavcev), izključuje telo gledalca. Gledalec sicer lahko obišče snemalne lokacije, prosi filmskega igralca ali igralko za avtogram, toda do profilmične realnosti vsaj načeloma nima dostopa. Za **diegetsko realnost**, realnost zgodbe, je najbolj značilna izključitev filmskih delavcev in filmskega aparata. Ta specifični zid (četrto steno) med igralci in drugimi filmskimi delavci lahko filmi seveda tudi podrejo, kakor na primer v kvazidokumentarcu **Zgodilo se je čisto blizu vas** (C'est arrivé pres de chez vous, 1992, Rémy Belvaux), kjer mlada filmska ekipa snema film o zabavnem in zgovornem množičnem morilcu. Ekipa najprej zaseda varno mesto v nediegetskem prostoru filma, a kmalu jo Ben (Benoît Poelvoorde) vključi v diegetsko realnost (z neposrednimi nagovori), kasneje pa tudi v svojo morilsko dejavnost, s čimer postanejo aktivni akterji dogajanja pred kamero (torej tudi kinematografske realnosti). **Kinematografska realnost** je najbolj netelesna realnost; opredeljuje jo to, da je iz nje izključeno telo igralca (za razliko od gledališča, denimo) ...

Najbolj angažirano v njej pa je prav telo gledalca, saj bi jo bilo mogoče opredeliti kot tisto, kar sliši in vidi gledalec.

Poskušajmo formulirati problem telesa na vseh treh ravneh, in sicer ob žanru filma nevidnega človeka, kamor sodijo na primer **Nevidni človek** (The Invisible Man, 1933, James Whale), **Spomini nevidnega človeka** (Memoirs of an Invisible Man, 1992, John Carpenter), **Mož brez telesa** (Hollow Man, 2000, Paul Verhoeven) ... Ključna premisa teh filmov je, da je na diegetski ravni (zgodbe) telo protagonista nevidno, tako zanj kot za vse ostale like v filmu. A da bi ta del zgodbe pridobil prepričljivost, se mora vključiti kinematografska raven, ki mora znati to nevidnost pokazati, jo narediti vidno. Režiserji tu običajno posežejo po prikazovanju mej telesa oziroma prizorov, kjer so vidni samo učinki telesa (telefonska slušalka v zraku) ali deli telesa (dlake med britjem brade, ki postanejo vidne takoj, ko se ločijo od telesa) ali oblika telesa (nevidno telo je polito s kavo ...). Prepričljivost filma je v celoti oprta na verjetje gledalca v diegetsko telo (svet zgodbe). Nevidnost je na ravni zgodbe le lastnost telesa. Nasprotno pa je za kinematografsko raven ključna prav nevidnost, telesnost pa postane kvečjemu lastnost nevidnosti, kakor pri prizorih s telefonsko slušalko, kjer so vidni učinki telesa. Nevidno telo se tako porazdeli na dve ravni; telo ostane na diegetski ravni, nevidnost pa se preseli na kinematografsko raven.

Tehnična plat izvedbe snemanja, ki pripada profilmični ravni realnosti, situacijo še dodatno zaplete. Nekoč so nevidnost uprizarjali tako, da je bil igralec v celoti prekrit: na filmu je bila vidna samo oblika telesa (skozi obleko, šal, očala in klobuk). Z razvojem **green screen** tehnologije je bil igralec (ali njegov namestnik) še vedno na sceni, četudi oblečen v **green screen** kombinezon, kar mu je omogočilo, da je na diegetski in kinematografski ravni postal neviden. Z razvojem računalniške tehnologije (CGI) pa bi teoretično lahko posnetke nevidnega moža ustvarili računalniško, ne da bi igralec s svojim telesom sploh sodeloval pri snemanju.

Tipologijo nevidnih teles bi bilo mogoče dopolniti še z dvema tipoma nevidnosti. Prva je vezana na breztelesni off glas naratorja. Njegova nevidnost ali breztelesnost pripada izključno kinematografski ravni. Druga »neprava« kinematografska nevidnost pa pripada telesu, ki nikoli ne stopi v kader, se nikoli ne pojavi na filmu, vendar pa imajo ostali protagonisti njegovo navzočnost v zunanosti vidnega polja (gledalca) za samoumevno, se z njim morda tudi pogovarjajo ... Od tod pa je le še korak do najpopolnejše nevidnosti, ki pripada gledalčevemu telesu ...

Določitev mej med posameznimi filmskimi realnostmi lahko torej hitro postane zelo zapletena, in prav zaradi telesa je težko zadovoljivo izolirati posamezne ravni filmske realnosti.

Najbolj problematično mesto pri tej razdelitvi zagotovo pripada gledalčevemu telesu, ki sicer v nobeno od treh realnosti ni v celoti vključeno, je pa z vsako naslednjo realnostjo, če zopet začnemo s profilmično, vključeno bolj. Povedano preprosto, manj telesnosti kot vključuje posamezna realnost, bolj je vanjo vključen gledalec. Nemara je Cavell mislil prav na to omejenost kinematografske realnosti, ko je nasprotoval tistim, ki so »kamero hvalili zaradi razširjanja čutil«, in jim odvrnil, da si »morda bolj zasluži, da jo hvalimo zato, ker jih omejuje in s tem pušča prostor misli«.

Zdi se, da mu aktualni filmski pisci in piske ne nasprotujejo v celoti, ampak ga prej skušajo dopolniti – prepričani, da prevladujoča filmska teorija prav gledalčevemu telesu in njegovemu senzorijski za zdaj ni posvečala dovolj pozornosti, prednost pa dajala simbolnim interpretacijam filma. Tako tudi ni opredelila posebne realnosti, ki bi ji pripadalo gledalčevo telo, nekakšne **četrte ravni filmske realnosti**, za katero bi bile značilne afektivna, taktilna in druge razsežnosti filmskega izkustva gledalca. »Filmsko izkustvo,« kakor je zapisala Polona Petek v svojem prispevku na to temo, namreč »ni zgolj psihološki fenomen, torej zavestno ali nezavedno doživetje, temveč utelešeno, meseno izkustvo.«