

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

KONSTANCA MITROVIĆ
FILM - MIT SODOBNEGA ČLOVEKA
DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA 2007

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

KONSTANCA MITROVIĆ

MENTORICA: DOC. DR. MARINA LUKŠIČ HACIN

SOMENTOR: DOC. DR. PETER STANKOVIĆ

FILM - MIT SODOBNEGA ČLOVEKA

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA 2007

Film – mit sodobnega človeka

Film predstavlja mite, vendar je obenem tudi sam mit sodobne civilizacije. Analizirala sem osem najbolj gledanih akcijskih filmov, v zadnjih treh letih produciranih v Hollywoodu, izbranih po kriteriju ustvarjenega zaslužka, pri čemer sem izhajala iz strukturalnih teorij. Za vsak film sem poskušala ugotoviti niz elementarnih opozicij, tip zapleta, sekvence, mitske družbene vrednote, meta-jezik ter, ali v ozadju obstaja univerzalna struktura. Akcijski filmi izražajo univerzalno strukturo, ker ne glede na specifične variacije v posameznih filmih podrejena struktura opozicij ostaja ista. Film kot oblika popularne kulture je obenem tudi sam mit, ker za konstrukcijo pojmov uporablja jezik drugih sistemov ter tako postane meta-jezik, s katerim se 'zgodovina transformira v naravo'. Film vsebuje elemente mita, ki se izražajo v povezanosti 'mistične participacije' gledalcev z vzorci obnašanja in družbenimi vrednotami. Mitološki elementi v naši strasti za film se ne razlikujejo primitivnih divjakov, ki so jim bili miti bistvo življenja, kot je film za sodobnega človeka.

Ključne besede: film, mit, civilizacija, univerzalna struktura.

Film – myth of a modern man

Film represents myths, but it is a myth itself of a modern civilization. Mythological elements in our passion for film are not different from the myths of wild savages for whom the myths were the essence of life the same as the film is for a modern man. Starting from structural theories I have analyzed eight most popular action films produced in Hollywood in the past three years. I have made my choice based on the profits they made. For each of them I have tried to establish a set of elementary oppositions, the type of plot, sequence, mythical social values, meta-language and see if there are any universal structures behind them. Action films express a universal structure and regardless of the specific variations in some films, the basic structure of oppositions always remains the same. Film as an aspect of current culture is at the same time a myth because it uses the languages of other systems to build concept and so it becomes a meta-language with which «history is being transformed into the nature». Film contains some elements of the myth which are expressed in the correlation of the mystical participation of the audience with some behavioral patterns and social values.

Key words: a film, a myth, a civilization, a universal structure

VSEBINA

<i>UVOD</i>	6
<i>GLAVNO BESEDILO</i>	10
1. FILM – OTROK TEHNIČNEGA OBDOBJA	10
1. 1 <u>PIONIRSKO OBDOBJE FILMSKE TEHNIKE</u>	10
1. 2 <u>ROJSTVO ZVOČNEG IN BARVNEGA FILMA</u>	11
1. 3 <u>ILUZIJA TRETJE DIMENZIJE</u>	15
1. 4 <u>MIGAJOČE SLIKE NA RAČUNALNIKIH</u>	17
1. 5 <u>NOVE DIMENZIJE IN VIZIJE FILMA</u>	19
2. FILM - OGLEDALO SODOBNE CIVILIZACIJE	22
2. 1 <u>FILM KOT “SANJSKA POPRAVLJALNICA”</u>	22
2. 2 <u>FILMSKI ONIRIZEM</u>	25
2. 3 <u>STRUKTRALNA TEORIJA FILMSKEGA MITA</u>	27
3. FILM - MITOLOŠKA VIZIJA SVETA	34
3. 1 <u>MAGIJA SLIKE</u>	34
3. 2 <u>PSIHOLOGIJA SLIKE</u>	38
3. 3 <u>FILM IN MIT</u>	41
4. ANALIZA MITA SODOBNEGA AKCIJSKEGA FILMA	45
4. 1 <u>UVOD V ANALIZO</u>	45
4. 2 <u>ANALIZA NAJBOLJE GLEDANIH AKCIJSKIH FILMOV</u>	47
4. 2. 1 MISIJA NEMOGOČE.....	47
4. 2. 2 CASINO ROYALE.....	51
4. 2. 3 DA VINCIJEVA ŠIFRA.....	56
4. 2. 4 UMRI POKONČNO 4.....	61

4. 2. 5 POROKI MIAMIJA.....	65
4. 2. 6 POKOJNI.....	68
4. 2. 7 BOURNOV ULTIMAT.....	71
4. 2. 8 GOSPOD IN GOSPA SMITH.....	76
4. 3 <u>SKLEP ANALIZE</u>	78
<i>SKLEP</i>	80
<i>REFERENCE IN IZVORI</i>	85
<i>POVZETEK</i>	88

UVOD

Fenomenom filma¹ bavili su se brojni sociolozi jer je film, kao dijete tehničkog doba to jest ‘proizvod strojeva i čovjeka’ kako ga je okarakterizirao Delluc (vidi Delluc 1959: 69–71), jedno od bitnih obilježja vremena u kojem živimo. Film je fascinantniji ne samo zbog toga što na filmskom platnu odražava sam život – stvarajući iluziju realnosti, već i zato što istovremeno ostvaruje i izuzetan utjecaj na život suvremenog čovjeka.

Stvoren s namjerom da tek zabilježi pokret (tj. ‘život’), postigao je izuzetno brz tehnički razvoj koji mu je omogućio da se njegove izražajne mogućnosti razviju do neslučenih razmjera – ostavljajući dubok trag u psihi gledatelja. Pitajući se gdje su korijeni naše strasti za filmom, morala sam se najprije upitati: Što je film? Da li je to slika naše podsvijesti, moći da sanjamo u budnom stanju, maštanje o nad fantastičnim pričama ili rezultat želje za pretvaranjem svakodnevnice u snoviđenje?

Povezujući fenomen filma s Freudovom² **teorijom snova, teorijom sublimacije i transpozicijom Edipovog kompleksa** po kojem su “želje snivača prikazane kao ispunjenje”, a “cijena kulturnog napretka je plaćena gubitkom uživanja sreće zbog jačanja osjećaja krivnje”, nužno je zapitati se u kakvom to društvu živimo?

Kritizirajući Freuda, Herbert Marcuse, Karen Horney i Hortense Powdermaker upozoravaju na važnost **moralnih problema** te ukazuju na **društvene odnose** kao izvor **neuroza**. Opisujući našu civilizaciju kao u biti **represivnu**, potiskujuću, H. Marcuse (1965: 36) postavio je hipotezu o **dvostrukoj povezanosti filma sa suvremenom civilizacijom**: tvrdeći kako je čovjek u takvom društvu uvijek na izvjestan način ‘potiskivan’ tj. ograničavan u smislu slobodnog izražavanja nagona i potreba, tako reći prisiljen je bježati u ‘carstvo fantazija i snova’ koje mu nudi filmsko platno. Stoga je film, koji je **posljedica** sadašnje represivne civilizacije, ujedno i **prethodnica** jedne buduće nerepresivne civilizacije jer se istovremeno predstavlja i u ulozi ‘osloboditelja’ nepotrebno sputanih nagona.

¹ *Fenomen* - grč. (*faínomai* - pojavljujem se) - neobična, izuzetna pojava; nešto izuzetno, opće znamenito

² vidi Freud, Sigmund. 1979. *Nelagodnost u kulturi. Iz kulture i umjetnosti*.
1979a. *Sumanutost i snovi u ‘Građivi’ V. Jensena. Iz kulture i umjetnosti*.

Kako ljudi imaju neobično razvijenu sposobnost identificiranja s likovima i situacijama koje gledaju na ekranu, filmski gledatelj doživljava neku vrstu ‘**mističke participacije**’ u događajima na platnu jer **slika** mu se predstavlja kao ‘iluzija realnosti’ i ‘realnost iluzije’, odnosno *dijalektičko jedinstvo stvarnog i nestvarnog* kako je naglasio E. Morin (1971: 63).

Za Morina (1978: 386) slika je *magična*, ona je **fetiš**³ u kojem su se nataložili mnogostruki slojevi vjerovanja jer se magičnost suvremenom čovjeku predstavlja kao vizija života i vizija smrti, kao dvije vizije koje su zajedničke infantilnom dijelu vizije svijeta primitivnog čovjeka i djetinjastom dijelu vizije suvremenog čovjeka, njegovim neurozama i psihičkim regresijama kao što je san.

Zbog toga tvrdi (Morin u Ilić 1983: 291) da se mitološki elementi u našoj strasti za filmom ni po čemu ne razlikuju od mitova primitivnih divljaka za koje su mitovi bili suština života, baš kao što je film za modernog čovjeka. Oslanjajući se na J. P. Mayera (u Ilić 1983: 291) koji tvrdi da se “mit⁴ uvlači u naš ritual, u našu moralnost, vjeru i ponašanje isto kao i kod divljaka”, pokušala sam utvrditi koje su društvene manifestacije mita kojeg nam film nudi.

Kult zvijezda koji u nekim slučajevima poprima čak razmjere *socijalne patologije*, svakako je jedna od najočitijih takvih manifestacija. Međutim, kako je sistem filmskih zvijezda proizvod kapitalističke civilizacije ili ‘*civilizacije business-a*’ kako ju je nazvala Hortense Powdermaker (u Ilić 1983) koji se dalje širi na osnovi zakonitosti **tržišta** – neizbježno je da se u taj sistem sve više uvlače *komercijalni i lukrativni elementi* s kojima ‘tvornica snova’ vješto manipulira. Istovremeno film kao umjetnost koja nam pruža zadovoljstvo, dakle kao umjetnost koja ‘rastvara, a ne slama čovjeka’, nastoji ostvariti utjecaj na naš odnos do svijeta i bitnih društvenih pitanja, često nas navodeći da dobrovoljno pristajemo na njihovu izmjenu – što je također sastavni dio magičnosti filma.

Doduše, pojava ‘zvijezda’ u raznim područjima sportskog, kazališnog i zabavno-muzičkog života također nije rijetkost, ali je tek film donio sa sobom takve oblike idolatrije i ‘zvijezdomanije’ koji već prelaze u okvir prave socijalne patologije. Kult ‘zvijezda’, koji se

³ *fetiš - franc. (fétiche) - predmet (kamen, kip..) kojeg primitivna plemena smatraju otjelotvorenje svemogućeg duha te mu pripisuju čarobne, nadnaravne moći*

⁴ *mit - grč. (mythos - riječ, govor; povijest) - predaja o božanstvima, zamišljenim bićima, značajnim ljudima, njihovim podvizima, sudbinama i zbivanjima; općeprihvaćeno*

sistematski izgrađuje u kapitalističkim – i ne samo kapitalističkim – zemljama, sračunat je da poveća opći psihološki učinak filmskih bajki, jer već sama pojava neke poznate 'zvijezde' u nekom filmu očarava koji puta naivne gledaoce više nego njegov sadržaj i sve ostale kvalitete i pridonosi ne samo njegovu komercijalnom nego i psihološkom učinku (Zvonarević 1981: 395).

Možemo reći da je film **mit** ne samo po tome što prikazuje današnje mitove, već i po tome što stvarajući **idole**⁵ – nameće nam nove heroje; snimajući **spektakle**⁶ – oživljava legende. Poseban je upravo zbog toga što je nazočan kako u sadašnjosti, tako i u prošlosti i u budućnosti – jer njegova besmrtnost je u tome što dokumentirajući stvarnost – ostavlja zapis budućim generacijama koje će jednom možda suditi o nama.

Polazeći od strukturalnih teorija, pokušala sam utvrditi da li je film kao forma popularne kulture doista mit ili samo sredstvo za reprodukciju postojećih mitova društva. Za analizu sam uzela osam najgledanijih akcijskih filmova, produciranih u Hollywoodu u posljednje tri godine. S obzirom da Benett i Woollacott tvrde (u Strinati 1995: 108) da forme popularne kulture ne egzistiraju u savršenoj izolaciji nego unutar društvenih odnosa koji ih proizvode i konzumiraju, željela sam analizom suvremenog akcijskog filma utvrditi elemente mita ovog žanra.

Analogno Wrightovoj analizi Westerna (u Storey 1993: 74), u kojoj tvrdi da mitovi kroz simbole predstavljaju shvaćanje američkih društvenih uvjerenja te da je za njihovo razumijevanje nužna analiza ne samo binarnih opozicija već i naracije, analizirala sam društveni značaj mita akcijskih filmova koji su u posljednje tri godine ostvarili visoku gledanost, a shodno tome i zaradu.⁷ U analizu sam uključila i mješovite žanrove kao što su akcijski triler, akcijska komedija i akcijski krimić jer je trend snimanja mješovitih žanrova sve više izražen, ali i zbog toga što je u navedenom periodu proizvedeno manje od deset žanrovski 'čistih' akcijskih filmova koji su ujedno imali i visoku gledanost.

Oslanjajući se na strukturalne teorije (Strinati 1995): Saussurea, Eca, Barthesa i Claude Lévi – Straussa, koji je uveo strukturalizam u antropologiju, na primjeru osam akcijskih filmova pokušala sam pokazati da su i mitovi koji se pojavljuju u određenom filmu strukturirani u

neutemeljeno uvjerenje ili vjerovanje

⁵ *idol* - grč. (εἰδὼλον - slika, prilika, sjena, utvara) - predmet koji simbolizira višu silu ili više biće i sam postaje predmet obožavanja; pren. osoba koju obožavaju

⁶ *spektakl* - (lat. *spectaculum, spectaculum*) - uzbudljiv, zapanjiv prizor; veličanstvena priredba

odnosu 'binarnih opozicija', a čije značenje je rezultat međusobnog djelovanja procesa sličnosti i različitosti odnosno proizvedeno podjelom svijeta u međusobne ekskluzivne kategorije (prema Lévi – Strauss, u Strinati 1995: 73). U strukturalnoj analizi najgledanijih, a time i najpopularnijih, hollywoodskih akcijskih filmova nastojala sam utvrditi set elementarnih opozicija, tip zapleta, sekvence, mitološke društvene vrijednosti te da li postoji meta-jezik i univerzalna nepromjenjiva struktura u pozadini tih filmova.

Vraćajući se na osnovno pitanje: «Da li je film mit?», oslonila sam se na Barthesovo definiranje mita kao forme popularne kulture (u Strinati 1995: 112). Postavila sam tezu da osim što reprezentira mitove društva u kojem živimo, film je kao oblik popularne kulture ujedno i sam mit. Primjenjujući Barthesovu teoriju denotacije i konotacije na film kao formu popularne kulture koja u sebi sadrži druge 'jezike': sliku, riječ i zvuk, pokušala sam otkriti 'skrivena' značenja koja nam pojedini film prosljeđuje. Film je mit jer koristi jezik drugih sistema za konstrukciju pojmova te tako postaje meta-jezik kojim se «povijest transformira u prirodu». Moć filma izražava se u mitološkim elementima: 'mističnoj participaciji' gledatelja, kao i u uzorcima ponašanja i postupcima te odnosu do društvenih vrijednosti, potvrđujući tako Mayerovu tvrdnju o velikom utjecaju filma na društvo (1945: 19).

⁷ odabranih prema kriteriju ostvarene zarade od prodanih kino ulaznica u SAD-u s portala *mojo.com*

1. FILM – DIJETE TEHNIČKOG DOBA

Sam film je kao proizvod znanstveno-tehničke revolucije dijete tehničkog doba. Kao što je to naglasio Erwin Panofsky (u Stojanović 1978: 117): “Nije umjetnički poriv doveo do otkrića i postepenog usavršavanja jedne nove tehnike, već je tehnički izum doveo do otkrića i postepenog usavršavanja jedne nove umjetnosti.”

Po mišljenju mnogih autora, za manje od pola stoljeća, film se je po svojim mogućnostima i dostignućima izjednačio sa drugim umjetnostima koje su pratile razvoj čovječanstva tisućljećima – i ne samo to, mnoge među njima je po svojem utjecaju i nadmašio. Ujedno, filmska umjetnost je jedina umjetnost čijem su razvoju od samog početka bili svjedoci sada živući ljudi – odnosno povijest filma je, u suprotnosti s drugim umjetnostima, moguće izmjeriti s životnom dobi jednog samog ljudskog roda.

Pretpovijest filma započinje još s prvim pokušajima čovjeka da bi ‘oživio’ crtež, sliku, fotografiju. Tako je praizvedbi filmova braće Lumière 28. prosinca 1895. na ‘Boulevard des capucines’ – koja je označila početak filmske kinematografije⁸ utemeljene na fotografsko fiksiranoj filmskoj slici, prethodila pionirska faza animacije i razvoja filmske tehnike koju su postepeno otkrivali u 19. stoljeću.

1.1 PIONIRSKA FAZA FILMSKE TEHNIKE

Emil Reynaud je 1888. patentirao aparaturu s imenom ‘optičko gledalište’ te je 28. listopada 1892. održao prvu javnu projekciju svojih svjetlosnih pantomima – na celuloidnu traku je nacrtao priče koje su trajale desetak minuta te ih je posebnim sistemom projicirao na zaslon u dvorani. To je bila prva animirana kinematografija ili kinematografska animacija.

Međutim kinematografskoj animaciji je prethodio vrlo važan pronalazak, do kojeg su istovremeno i nezavisno jedan od drugog 1836. došli Simon Ritter von Stampfer i Joseph

⁸ *kinematografija* - grč. (*kínēma*, *nēmatos* - kretanje + *gráfhō* - pišem) - slikovno reproduciranje predmeta u gibanju, događaja, mimike, a u novije vrijeme i glasa (tonfilm)

Antoine Plateau – poznat kao *stroboskopski*⁹ *efekat*:

– ako jednu sekundu nekog pokreta rastavimo na određeni broj statičkih prizora tj. na više uzastopnih faza tog pokreta, ukoliko bi te nepomične sličice ponovno u jednoj sekundi odvrtili pred očima – naše oko, zbog svoje nepotpune prirode, ne opaža pojedine statičke faze, već vidi (rekonstruira) mobilnu cjelinu pokreta. To se događa zbog toga što odsjev pojedine faze na mrežnici traje malo dulje, nego što ta faza zaista traje.

Prema Vladimiru Petriću najznačajnije doprinose na području usavršavanja fotografske analize dali su: Jules Janssen koji je 1874. konstruirao ‘astronomski revolver’, Etienne-Jules Marey koji je 1872. izumio ‘fotografsku pušku’ i naročito Eadweard Muybridge koji je uspio 1879. pomoću ‘zoopraksiskopa’ stvoriti fotografsku iluziju pokreta. Njegov suradnik Georges Demeny je već 1891. konstruirao prvu kameru za snimanje objekata u prirodi. Sve to su dostignuća koja potvrđuju u kolikoj je mjeri film proizvod tehnike i koliko je bilo potrebno napora i pokušaja prije no što su nastale ‘žive slike’ (Petrić 1971).

Na početku svog razvoja kinematograf je bio samo optička igračka i sajamska zabava čak i za svoje stvaraoce. Većinom su ljudi povezani sa otkrićem kinematografije bili znanstvenici kojima je film predstavljao sredstvo istraživanja, način širenja informacija, odnosno novu komunikacijsku mogućnost. Za pretpovijest filma svakako su najvažniji Thomas Alva Edison i njegov suradnik William-Kennedy Dickson koji su po uzoru na svoj fonograf¹⁰ konstruirali novi uređaj – ‘kinetograf’, koji je mogao u djeliću sekunde snimiti pokret na celuloidnu traku sa četiri perforacije sa svake strane, kao što su današnje. Ubrzo su ga usavršili i 1884. pojavio se je prvi ‘kinetoskop’ u obliku drvene kutije u koju su, prvotni filmski ljubitelji za promatranje ‘živih slika’, najprije morali ubaciti novčić. Premda su filmovi trajali jedva 20 sekundi i vrtjeli su se u krugu kao beskonačna traka, kinetoskop je oduševio publiku.

1.2 ROĐENJE ZVUČNOG I KOLOR FILMA

Iako je iste godine na Broadwayu već bila otvorena prva ‘kinetoskopska dvorana’, Edison još uvijek nije dozvolio da se filmske trake projiciraju na platnu u dvorani zato što je mislio kako

⁹ *stroboskop* - grč. (*stróbos* - vrtlog, *vrtnja* + *skopéo* - gledam) – sprava za utvrđivanje frekvencije titranja ili vrtnje npr. motora u pokretu (s pomoću svjetla)

¹⁰ *fonograf* - grč. (*fone* - glas, *zvuk* + *gráfo* - pišem) - uređaj kojim se pomoću primitivnog mikrofona i kositrenog cilindra (tj. bez električnih uređaja i pojačala) već 1877. mogao zabilježiti i proizvesti zvuk

od toga neće biti nekih većih prihoda. Pod pritiskom svojih suradnika, ipak je 23. 04. 1896. priredio prvu javnu predstavu u broadway-skome *music hallu* – četiri mjeseca poslije braće Lumière u Parizu!

Međutim, u povijesti razvoja kinematografije često su upravo visina potrebnog ulaganja i moguća isplativost bili odlučujući faktori za primjenu nekog izuma.

1877. godine Thomas Alva Edison patentirao je fonograf, a već sljedeće godine Wordsworth Donistrop radi na spajanju zvuka i slike u uređaj koji je nazvao kinesetograf. Kako piše Belan (1966: 146) time je zvučna slika bila ‘stvarnost’ i prije prve kinematografske predstave braće Lumiér, što znači da je zvučni film imao sve tehničke uvjete da od samog početka potisne nijemi film. To se ipak nije dogodilo jer je već sam nijemi film predstavljao senzaciju i “producenti nisu imali nikakvog razloga da svoje ionako sve veće troškove opterete nekom sumnjivom novotarijom kao što je zvučni film” (Belan 1966: 148).

Zapravo u prvom razdoblju razvoja zvučnog filma činilo se da zvuk filmu samo smeta. Naime, zvuk je još uvijek bio preslab i da bi se uopće mogao zabilježiti, glumci i pjevači morali su stajati nepokretno kao u vrijeme Daguerrovih fotografija! Zato su prvotni djelomično ozvučeni filmovi publici bili nedovoljno zanimljivi što je za producente tih filmova značilo financijski neuspjeh.

No, nakon otkrića fotočelije i audioamplifikatora¹¹, usavršila se je i tehnika snimanja zvuka, premda je i nadalje postojao problem sinkroniziranja pokreta s registriranom i reproduciranom riječju odnosno pjesmom, što je 1923. riješio Amerikanac Lee De Forest snimivši zvuk na istu vrpцу na koju se je snimala i slika. Ali Hollywood još uvijek nije bio zainteresiran za njegov izum jer su, uslijed velikog poslijeratnog prosperiteta, kino-dvorane bile pune i nijemi je film doživljavao svoj financijski procvat. Zato su vlasnici kino-dvorana, među kojima su većinom bili uspješni producenti i bankari koji su ih financirali, smatrali da porastu opticaja dolara treba odgovoriti s još većim luksuzom kinematografskih dvorana.

Dvadesetih godina, Hollywood je bio filmsko središte svijeta čija je proizvodnja pokrivala 90 posto tržišta na svim kontinentima. Investicije u kino-dvorane bile su sigurnije od same

¹¹ *audioamplifikator* - lat. (*audire* - čuti + *amplificare* - povećati, povisiti) - pojačalo odn. lampa s tri elektrode pomoću koje se je zvučni zapis mogao znatno pojačati

filmske proizvodnje, ali "... stvari su od 1925. bivale sve gore. Razdoblje *Coolidgea*, to jest prosperiteta, podiglo je standard do te mjere da su ljudi mogli sebi priuštiti bolju zabavu od one koju su doživljavali ako su sjedili u kinematografima. Paralelno s tim popularni (i najskuplji) starovi gubili su popularnost, a kino-dvorane prometnu vrijednost" (Belan 1966: 149).

Braća Warner, koji su imali sav kapital uložen u kino-dvorane, našli su se na rubu propasti. Kako nisu imali što izgubiti, odlučili su riskirati s novim patentom nazvanim vitafon¹² te su 1926. snimili nekoliko kratkometražnih filmova od kojih je najviše uspjeha imao *Don Juan*. Uspjeh tih filmova i oduševljenje publike potaknulo ih je na snimanje i prvog dugometražnog 'zvučnog' filma *Jazz singer*. U biti to je još uvijek bio nijemi film s ozvučenim pjesmama Al Jolsona i svega jednom dijaloškom scenom, no film je već u prvoj godini prikazivanja donio kompaniji tri milijuna dolara.

Početkom govornog odnosno zvučnog filma najčešće se smatra film režisera Alana Crosslanda *Sonny boy*, prikazan također u produkciji kompanije Warner listopada 1927. Iako je to zapravo bio prvi djelomično govorni film, njegovo je značenje u povijesti filma prvenstveno s vidika usavršavanja filmske tehnike koja se potom naglo razvija. Već 1928. u kompaniji Warner proizveli su prvi pravi 'posve govorni i u cijelosti zvučni' film *Svjetla New Yorka* koji im je donio još dva milijuna dolara čiste dobiti (vidi Belan 1966: 149).

Za razliku od publike, sami producenti nisu bili oduševljeni novim čudom tehnike jer su, kako tvrdi Belan: "S gorčinom u duši potiskivali spoznaju da će morati investirati milijune dolara da bi svoje nijeme produkte prebacili na zvučne tračnice"(Belan 1966: 149), no financijski uspjesi Warnerovih filmova dali su poticaj bankama koje su uložile približno 300 milijuna dolara za tonske uređaje u ateljeima i kino-dvoranama kako im kapital uložen u filmsku industriju ne bi propao.

"Nemirni čovjekov istraživački duh snabdijevao je filmsku tehniku uvijek novim čudesnim napravama i postupcima, ali kinematografija je te naprave i postupke čuvala u sefovima da bi ih uvela u život tek onda kad se steknu posebni uvjeti, to jest kad broj prodanih kino-ulaznica iz ovih ili onih razloga stane opadati" (Belan 1966: 198).

¹² vitafon – patent koji omogućava da se zvuk registrira na pločama, ali s postignutim sinhronitetom

Zakašnjenje u iskorištavanju pojedinih tehničkih unapređenja u kinematografiji nije bilo karakteristično samo za registraciju zvuka, već i za mnoge druge kinematografske izume u koje se nije investiralo, sve dok se profiti filmske industrije ne bi počeli drastično smanjivati. Kako su se s pojavom televizije ti profiti umanjili za 50 posto, jer su kino-posjetitelji ostajali radije uz male ekrane kod kuće, kinematografija je nastojala senzacionalnim tehničkim inovacijama ponovno probuditi ‘zaspali’ interes publike. “Ovaj mali ekran prisilio je Hollywood da onaj svoj klasični poveća do najveće moguće mjere, da ga zaobli, da ga produbi, da ga snabdije trećom dimenzijom i blistavilom boja “ (Belan 1966: 156).

Najprije je uvedena boja, a zatim su napori bili usmjereni iznalaženju postupaka koji će filmu dati treću dimenziju, dubinu. Prvi je prirodno obojenu projiciranu sliku¹³ postigao Clark Maxwell snimajući kroz filtere s trima temeljnim bojama te je time postavio osnovu tzv. aditivnog sistema: ako naizmjenično projiciramo zelenu i crvenu svjetlost, boje će se pretopiti jer će svaka od njih ostati u oku još neko vrijeme i vidjet ćemo žutu boju, a dodamo li im i magnetnu – naše oko će to primiti kao bijelu boju.

Već 1897. taj je princip u kinematografiji upotrijebio H. Isensee, no tek je tzv. rotirajući filter kojeg su 1906. izumili Charles Urban i A. G. Smith omogućio da ekran naizmjenice prima zelenu i crvenu sliku koje su se zbog stroboskopskog efekta pretapale u jednu obojenu. Film je bio djelomično obojen jer su pojedini negativni fotograma sadržavali samo tonove onih boja koje su komplementarne bojama upotrijebljenih filtera te njihova adicija (zbrajanje) na ekranu nije davala samo žutu boju, nego i stanoviti broj drugih kombinacija. Iako je Gaumont 1919. uspio postići cijeli spektar boja povećavši broj fotograma s 32 na 48, kako napominje Belan, *aditivni sistemi* se ipak nisu mogli održati jer je postupak bio suviše složen i skup (1966: 202).

Stoga je novi, tzv. *supstrativni* postupak kojim se izravno snima u boji, postigao izuzetan komercijalni uspjeh jer nije zahtijevao nikakva preinačenja projektora niti upotrebu filtera. Prema Belanu (1966: 203) postupak je 1926. inicirao dr. Herbert Kalmus. On je želatinske slojeve, obojene komplementarnim bojama, lijepio jedne na druge na celuloidnoj podlozi. Dvije godine kasnije postupak je usavršen u Technicoloru gdje su posebnom kamerom

¹³ *do tada su se filmovi naknadno ručno bojali u slikarskim ateljeima, bilo detalj po detalj*

snimali na tri zasebne vrpce kroz tri filtera temeljnih boja. Negativ su zamijenili matricama koje su se potom bojile postupkom upijanja da bi se iz njih izvukli pozitivni u boji, dok su se za konturu posebno izvlačile crno-bijele kopije negativa. Od 1940. njemački trust Agfa konkurira Technikoloru s proizvodnjom troslojnih pozitiv i negativ vrpca za tržište. Njihova metoda nije zahtijevala posebne postupke ni u fazi snimanja, niti razvijanja ili kopiranja, što je pojednostavilo i pojeftinilo proizvodnju kolor-filmova, ali su umjetnički rezultati bili ipak slabiji od Technikolorovih ¹⁴ (vidi Belan 1966: 204).

1.3 ILUZIJA TREĆE DIMENZIJE

Snimanje po sistemu *širokog platna* (cinerame) koje je prvi put prikazano 30. 09. 1952. u New Yorku, bilo je samo početak tehničke revolucije koja je nastojala filmu osigurati treću dimenziju i s tim savršen zvučni film u kojem bi vizualna i auditivna komponenta bile potpuno jedinstvene. Eksperimentalno, trodimenzionalni (3-D) filmovi prikazivali su se još prije 2. svjetskog rata, ali je kinematografija izbacila svoj 'reljefni adut' tek kao odgovor na uspjehe televizije.

Već oko 1920. u Engleskoj se eksperimentiralo sa *anaglifom*¹⁵, no unatoč nastojanjima sistem se nije mogao koristiti za filmove u boji jer mu je upravo boja služila za postizanje reljefnosti. Stoga je prednost dobio tzv. *polaroid* sistem koji umjesto filtera u boji za postizanje reljefnosti koristi prozirne polarizirane filtere – brušene tako da isključuju bilo okomite bilo vodoravne zrake svjetlosti čime se slika desnog oka odvaja od slike lijevog, a pomoću naočala s polariziranim staklima i gledaoci u dvorani su dvostruku sliku doživljavali kao jednostruku – reljefnu (vidi Belan 1966: 207–208).

Reklamni 3-D film Johna A. Norlinga, snimljen za automobilsku industriju Chrysler, izazvao je pravu senzaciju na njujorškoj svjetskoj izložbi 1939. Na londonskom festivalu 1951. poznati filmski teoretičar i producent Raymond Spottiswoode prikazao je program kraćih eksperimentalnih 3-D filmova snimljenih u polaroidu, a u tom programu su bili i crtani 3-D

¹⁴ *kistom kao što je to činio Méliès ili za veće površine postupkom 'pochoir' tzv. šabloni postupak Technikolora omogućavao je izjednačavanje svake od temeljnih boja jer za svaku postoji poseban negativ, dok su kod Agfa-kolora za usklađivanje boja s prirodnim bojama morali složenim postupkom filtriranja pojedinih kadrova korigirati ne samo prvu, već i sve ostale kopije*

¹⁵ *anaglif - grč. (aná - gore, odozgo + gl ýptein - dopusti) - polureljefni umjetnički radovi*

filmovi koje je realizirao Norman Mac Laren. Prema Belanu (1966: 209), time je eksperimentalna faza bila završena: 1952. američko poduzeće Natural Vision snimilo je prvi komercijalni dugometražni 3-D film *Bwana devil* koji je investitoru donio oko milijun dolara čiste dobiti, a distributeru čak dvadeset milijuna. Ti iznosi su potaknuli velike hollywoodske producente da pokušaju s trodimenzionalnim polaroidnim filmovima spasiti kinematografiju od sve opasnije konkurencije televizijske proizvodnje.

Gledaocima su posuđivali polaroidne naočari (sic!) uz tako veliku pristojbu da su za tjedan dana isplatili cijenu proizvodnje. Kino-vlasnici su se smatrali prikraćeni, to više što su 3-D filmovi bili kopirani na dva negativa, a upotreba obaju projektor silila ih je da pauze ispunjavaju posebnim scenskim programima. Tako su visoke cijene ulaznica i visoki troškovi predstave destimulirali kino-vlasnike. Već 1954. godine distributeri prodaju 3-D filmove u običnom plošnom izdanju (Belan 1966: 209–210).

Međutim na tome se nije stalo. Iluziju treće dimenzije daje i kinerama¹⁶ čija se reljefnost zasniva na fenomenu prema kojem dubinu doživljujemo zbog toga što vidimo i periferni prostor u luku od 180 stupnjeva. Dok je obični ekran uokviren tamom kino-dvorane, kod kinerame gledalac ima osjećaj da se nalazi pred otvorenim prostorom jer je zbog sferičnosti kineramskog platna vidno polje projicirane slike gotovo izjednačeno s vidnim poljem u prirodi. Uz zvuk, koji je također obogaćen novom dimenzijom - stereofonijom¹⁷, kinerama je predstavljala pravu senzaciju. Tako je, tijekom Warnerove premijere *To je kinerama*, scena vagona koji se strmoglavo sjurio natjerala prisutne u kino-dvorani da su uz povike straha tražili zaklon ili se pridržavali čvrsto fotelja umišljajući da se i sami voze. Kao što je zapisao novinar milanskog Cinema Nuovo Piero Portalupi: «Napokon je pronađen način da se spriječi pospanost i ravnodušnost gledalaca», jer je uvjerljivost sferičnog ekrana i stereofonskog zvuka silila gledaoce da instinktivno reagiraju na 'opasnosti' koje im prijete od onog što vide na ekranu (vidi Belan 1966: 214-215).

¹⁶ kinerama - grč. (kineîn - micati, kretati, gibati + rama - okvir slike) - kinematografska tehnika koja radi istodobno s nekoliko filmskih i tonskih vrpca kako bi se dobila potpuna iluzija prostora

¹⁷ stereofonija - grč. (stereós- čvrstoća, jakost, prostornost + fone - glas) - reprodukcija glasova koja nastoji postići utisak o prostornoj udaljenosti izvora tih zvukova; 1935. Abel Gance je (za film Napoleon) rasporedom većeg broja zvučnika u kino-dvorani, utro je put današnjim sistemima stereofonije

Osim konkurencije televizije, među sobom su se u pridobivanju gledalaca takmičile i velike filmske kuće. Kao ‘odgovor’ na Warnerovu **kineramu**, Paramount u travnju 1953. u njujorškoj dvorani *Radio City Music Hall* predstavlja svoj **vistavision**, čiji uspjeh je natjerao tvrtku 20th Century-Fox na ubrzano usavršavanje svog aduta – **kinemaskopa**. Premijeru prvog filma snimljenog u tehnici kinemaskopa, povijesnog spektakla *Tunika*, održali su 30. rujna 1953. u tada najvećem i najluksuznijem njujorškom kinematografu *Roxy*.

Kinemaskop je zasjenio svoje prethodnike jer su tri vrpce kinerame zamijenjene samo jednom sasvim standardnom, a snima se i projicira isto tako sasvim običnom kamerom i projektorom. Uz stereofonijski sistem zvuka, koji se postiže tako što su tri zapisa vezana za zvučnike uzduž platna, a četvrti za zvučnike raspoređene u dvorani, nadmašio je kineramu i takozvanim *Miracle-Mirror Screen-om*, ekranom koji je ne samo sferičan, već i metaliziran i izvanredno refleksan.

Da, trodimenzionalni film obećava mnogo, ali pitanje jest odnosi li se to ‘mnogo’ samo na senzacionalnost predstave ili pruža mogućnost novih izražajnih sredstava, takvih koje će revolucionirati umjetnost filma? Odgovor je zadan ranijim iskustvima. Treba se samo prisjetiti reagiranja kino-publike na one prve Lumiérove filmove. Te prve gledaoce bacao je u paniku vlak koji je dolazio, premda je filmska slika tog vlaka bila crno-bijela, titrava, plošna. /.../ Ni onda se nije vjerovalo u umjetničke mogućnosti filma. Pa ipak su te iste titrave, blijede, plošne snimke postale medij sedme umjetnosti. I prvi govorni filmovi bacali su estete u paniku negodovanja. Međutim, danas se igrani film ne da zamisliti bez žive izgovorene ljudske riječi. Isto vrijedi za boju... (Belan 1966: 207).

Stoga riječi Louisa Delluca: “Nazočni smo rađanju jedne izvanredne umjetnosti jer je dijete stroja i ljudskog ideala” (Delluc 1959: 69), koje su ondašnjim generacijama zvučale gotovo proročanski, danas se potvrđuju u novim dimenzijama i vizijama filma.

1.4 POKRETNE SLIKE NA PC-JIMA

Filmska industrija je, ponajviše zahvaljujući Georgeu Lucasu, otišla korak dalje te prihvatila napredne mogućnosti kompjuterskih tehnologija. Već pri snimanju prvog nastavka futurističke sage Ratova zvijezda, Lucas je potrošio milijune dolara vlastitog novca na inovacije kako bi njegov film izgledao što je moguće realnije. Nakon uspjeha prvog nastavka 1977, Lucas je okupio malu skupinu računalnih stručnjaka u Industrial

Light and Magica koji su bili zaduženi za proizvodnju kompjuterski generiranih specijalnih efekata. ILM-ovci su kreirali prvi digitalni sustav za montažu i uređivanje filma. Računalni sustav, nazvan EditDroid, omogućavao je urednicima da filmske snimke prebace na kompjuterske diskove te da preko računala uređuju i montiraju film. Iz tima računalnih stručnjaka koje je okupio Lucas nastaje tvrtka Pixar u vlasništvu Stevea Jobsa, tvorca Applea i jednog od najvećih vizionara informatičke industrije. Pixar je, koristeći talent i tehnologiju koju je Lucas prodao, razvio softver RenderMan koji omogućava da se računalno napravljenj slici dodaju kvalitete stvarnog svijeta kao što su sjena, dubina ili odsjaj. Tom je tehnologijom 1995. u koprodukciji s Disneyjem u Pixarovom studiju stvoren i prvi cjelovečernji animirani film Toy Story . Kako piše Gabelić (2001: 37), crtić o tajnom životu igračaka, koji je kompletno realiziran uz pomoć računala, imao je visoki budžet od 30 milijuna dolara. Kako se uloženi novac deseterostruko vratio, ubrzo je uslijedio i jednako uspješan nastavak Toy Story 2 te niz drugih cjelovečernih animiranih filmova, poput U potrazi za Nemom, Riba ribi grize rep, što je Pixarovom studiju donijelo veliku popularnost. Softver je izazvao pravu revoluciju u filmskoj industriji te je, kako navodi Jasmina Franjić: « /.../ studijima donio 33 Oscara za specijalne efekte na posljednje 35 dodjele» (Franjić 2005: 37).

Iako je prva kompjuterski kreirana scena u nekom igranom filmu zabilježena još 1976¹⁸, tek je s razvojem procesorske snage računala potrebne za što vjerniju manipulaciju virtualnim trodimenzionalnim prostorima početkom 80-tih omogućen kreativni zamah koji će radikalno pomaknuti granice filmske magije. Disneyjev film Tron iz 1980. sadrži 30 minuta kompjuterske animacije, Lucasov ILM premijerno predstavlja niz novih kompjuterskih specijalnih efekata te 1985. stvara i prvi kompjuterski generiran lik u filmu Mladi Sherlock Holmes redatelja Barryja Levinsona. Iduće godine John Lasseter kreira prvi trodimenzionalni kompjuterski generirani animirani film Luxo Jr. Film je producirala kompanija Pixar koja s istim režiserom 1988. stvara i kratki trodimenzionalni, Oscarom nagrađeni, animirani film Tin Toy .

Kako navodi Gabelić: «Redatelj James Cameron, nakon početnog eksperimentiranja računalima u filmu The Abyss, 1991. snima jedan od najvećih hitova Terminator 2: Sudnji dan. Iza inovativnih specijalnih efekata u Terminatoru stajao je Lucasov ILM, koji svoj

¹⁸ scena spuštanja svemirskog broda u filmu Alien londonske kompanije Systems Simulation

povijesni status definitivno potvrđuje 1993. sa Spielbergovim Jurassic parkom nakon kojeg filmska industrija ulazi u novu eru» (Gabelić 2001: 36) .

Osim fascinantne animacije dinosura, koji su smjesta osvojili publiku, prvi put uz glumce junaci igranog filma postaju kompjuteri. Naime, kompjuterski generirani efekti postaju sastavni dio filma gotovo jednake važnosti kao i sami glumci. No, vjerojatno najveća potvrda eksplozivnog rasta mogućnosti računalne 3D grafike dolazi 2001. s prvim cjelovečernjim igranim filmom koji je u cijelosti generiran računalima. Kompjuterski generirana slika u filmu Final Fantasy – the spirits within djeluje poput klasične fotografije, a kompjuterski generirani likovi toliko su realistični da djeluju poput stvarnih ljudi pa se s pravom već postavlja pitanje: Hoće li u skoroj budućnosti virtualni glumci zamijeniti hollywoodske?

Za film, koji se radio u tajnosti pune četiri godine, potrošeno je sto milijuna dolara, a do tada neviđena fotorealističnost likova postignuta je pomoću tzv. Motion capture tehnologije koja se koristi za prijenos ljudskih pokreta na kompjuterski generirane likove i 3D skenera. Za razliku od ranijih filmskih ostvarenja koja su svoje ishodište pronalazila u nestvarnim svjetovima, Final Fantasy nadahnuće pronalazi u stvarnom svijetu.

Final Fantasy još više zamućuju granicu između virtualne stvarnosti i svijeta koji nas okružuje. Fotorealistična uvjerljivost upotrijebljenih objekata dovedena je gotovo do savršenstva /.../. Vizualan dojam filma «Final Fantasy» nadmašuje sve što je dosada napravljeno, što i ne čudi s obzirom na trud 200 animatora i umjetnika koji su samo za oblikovanje Akijeve kose (glavni lik) upotrijebili 60.000 odvojenih vlasi koje doista izgledaju poput pravih. Cijeli film sastoji se od 1327 kadrova i 141.964 odvojenih sličica koje su obrađivane (renderirane) prosječno između 15 minuta i 7 sati. Ukupan rezultat, izraženo u potrošenoj memoriji za arhiviranje, iznosio je 10 TB (Terabytesa) 3D podataka i 5 TB dvodimenzionalnih crteža (Gabelić 2001: 37).

1.5 NOVE DIMENZIJE I VIZIJE FILMA

S napretkom tehnologije specijalni efekti u Lucasovim Ratovima zvijezda postajali su sve bolji i bolji, no da bi se ti efekti zaista doživjeli potrebna su i kina opremljena digitalnim projektorima. Franjić piše: »U vrijeme kada je Lucas snimio Episode II, 2002. godine, tek

je 70 kina u SAD-u moglo prikazati film u originalnom digitalnom formatu» (2005: 36).

Iako se o digitalizaciji kinematografa počelo govoriti još 1999, do nje ipak nije došlo, prvenstveno zbog visokih troškova i ne postojanja standardnog digitalnog formata.

U Sjevernoj Americi cijena sustava za digitalizaciju kina stoji između 80 000 i 100 000 dolara. S obzirom da nema mnogo filmova koji imaju intenzivne efekte kao Ratovi zvijezda teško je natjerati kinematografe na digitalizaciju projekcija zbog jednog ili dva filma godišnje. S druge strane neosporno je da bi digitalizacija donijela i nove prednosti, počevši od jeftinije distribucije koja bi se mogla odvijati putem satelita ili brzim prijenosom podataka Internetom. Digitalni filmovi bili bi i daleko dugovječniji i kvalitetniji budući da se mogu pohraniti na tvrde diskove, pri čemu kvaliteta slike i nakon tisućite projekcije ostaje jednaka kao da se film prikazuje prvi put.

Prema podacima Jasmine Franjić (2005: 36) dupliciranje filmova za distribuciju, osim što traje nekoliko dana, stoji oko 2000 dolara te je procjena da se za distribuciju jednog filma potroši oko milijun dolara. Međutim, trenutno postoji pet različitih digitalnih formata pa potpunu digitalizaciju kinematografa sprječava i to što se filmski studiji još nisu dogovorili oko standardiziranog formata koji bi omogućio da se distribuirani film može gledati u svim kinima.

Budućnost kinematografa dovodi u pitanje i sve raširenija pojava tzv. Video-on-Demand usluge odnosno trenutačnog pristupa filmovima koji se preuzimaju s Interneta jednostavnim klikom miša s kućnog računala. Sve veći broj filmova je već nakon kino premijere dostupno na file-sharing servisima s kojih se mogu besplatno skinuti za samo nekoliko sati, što je izazvalo veliku zabrinutost filmske industrije jer se time otvara i ozbiljan problem piratizacije filmova.

Tvrtka DivX Networks, zaslužna za najpopularniji filmski format na Internetu, odlučila je legalizirati ga te je sklopila prvi licenčni ugovor s filmskim distributerom Strand Releasingom¹⁹, no iako se nadaju da će upravo njihov format postati dominantan na Internetu, još im nije pošlo za rukom nametnuti se velikim filmskim distributerima. Tržišni kolač za Video-on-Demand uslugom ubrzano raste pa su zajedničku uslugu najavili Disney i 20th Century Fox, a isto su učinili i Sony, AOL Time Warner, Vivendi Universal, Metro-Goldwyn-Mayer i Paramount (vidi Mataija 2001: 27). Kako navodi: «Windows Media 8

¹⁹ *Maleni filmski distributer učinio je svoj katalog filmova dostupnim u DivX formatu na vlastitim Internet stranicama za cijenu od 4,95 dolara za petodnevnu posudbu, nakon čega se datoteci više ne može pristupiti*

format također je vrlo popularan način gledanja filmova i slušanja glazbe, a tehnologiju koriste i najveći online prodavači filmova poput SightSounda i CinemaNow. Prema Microsoftu, dosad je na taj način pogledano 20 milijuna filmova» (Mataija 2001: 27).

Nova računala Intela, HP-a, Sonyja i drugih pripremljena su za uporabu u ulozi kućnih multimedijalnih centara, zamišljenih kao mjesto s kojeg se pokreću filmovi, glazba i ostali multimedijalni sadržaji. Velike tvrtke poput Microsofta ulažu ogromne napore u razvijanje novih, sve savršenijih alata «za osvajanje dnevne sobe». Uz nove tehnologije koje omogućuju realizaciju slike puno veće definicije tzv. HD²⁰, također i mogućnosti Interneta dobivaju sve značajniju ulogu u njenoj distribuciji pa su novi trend internetske video-trgovine.

U segmentu prodaje video sadržaja putem Interneta sudjeluju mnoge poznate i uspješne kompanije, kao što je Apple, koji je nedavno počeo s prodajom videosadržaja za svoj iPod Video, a tu su i Microsoft i Yahoo, što konkurenciju čini prilično jakom. O tome koliko će tržište tek rasti dovoljno govori činjenica da je na Consumer Electronic Showu prikazano pregršt uređaja različitih veličina i oblika koji se mogu povezati na Internet i preuzeti videozapisi (Franjić 2006: 25).

Na prošlogodišnjem CES-u tvrtka prepoznatljiva po web tražilici Google predstavila je novi servis za distribuciju filmova Video Store koji nije namijenjen samo velikim filmskim studijima i medijskim kućama, nego kompletnoj Googleovoj publici budući da će, kako je najavio jedan od osnivača Larry Page, korištenje biti »jednostavno, brzo i jeftino«. Na istom sajmu Yahoo je pak predstavio novi besplatan softver koji korisnicima omogućava da putem televizijskih ekrana pretražuju i gledaju više od milijun videozapisa ponuđenih na internetskim video-trgovinama. Osim što se razvojem tehnologije računala pretvaraju u središta zabave, mnogi smatraju kako i televizija ulazi u novo razdoblje s mogućnošću da gledatelju ponudi program u vrijeme i na mjestu koje je on odabrao. Zbog toga, kako je prikazano na CES-u, TV uređaji danas posjeduju nevjerojatan raspon dimenzija – od spektakularnih ekrana koji se mogu usporediti s kinematografskim platnima, do najminijaturnijih, ugrađenih u telefone i digitalne osobne pomoćnike (vidi Gabelić 2006: 28).

²⁰ novi video standard

S obzirom da je kućno kino suvereno zavladao našim dnevnim boravkom, ne čudi da se već našao inovator koji je multimedijalnu tehnologiju donio i u spavaću sobu. Krevet-kućno kino tehnološka je novotarija koje se dosjetio njemački proizvođač namještaja Ruf-Bett International. Kako piše Ivana Rimac (2005: 21), riječ je o 15 000 eura vrijednom multimedijalnom krevetu. RUF Cinema krevet, kako mu glasi naziv, atraktivnog je futurističkog dizajna te sadrži DVD uređaj, antenu, veliki televizor s flat ekranom, zvučnike i konzole za igrice, a pokreće se pomoću daljinskog upravljača. Kućno kino skriveno je ispod prostora za noge, a ekran izranja pritiskom na tipku daljinskog te se istim postupkom i vraća, što daje dojam naizgled obične spavaće sobe. Tako je vizija koja je mnogima prošla kroz glavu – «gledati omiljeni film u kinu, a ne izići iz pidžame», zahvaljujući njemačkoj domišljatosti postala realnost.

2. FILM - OGLEDALO SUVREMENE CIVILIZACIJE

2.1 FILM KAO “POPRAVLJAONICA SNOVA”

Već u vrijeme rađanja filma, Sigmund Freud je upotrijebio snove za otkrivanje podsvijesti. Upotreba snova i prikazivanje snova, kako to navodi F. Rudolf (u Frelih 1980: 134), ne samo što su nastajale istovremeno, nego se prepliću i u mnogo većoj mjeri nego što slutimo. On smatra da je film **popravljaonica snova**, a kako su snovi dio ljudi, tvrdi kako nije pretjerano ako kažemo da je ujedno i popravljaonica ljudi – barem popravljaonica čovjekove osobne svijesti i podsvijesti.

Teorija snova predstavlja jedan od teorijskih instrumenata pomoću kojih Freud objašnjava umjetničko stvaralaštvo. Polazeći od zaključka da su snovi “želje snivača prikazane kao ispunjenje”, Freud smatra kako se u osnovi i umjetničkog stvaranja i sna i maštanja, nalazi potreba za zadovoljavanjem nezadovoljenih želja, i to prvenstveno onih koje si čovjek ne usuđuje priznati, pa ih je stoga potisnuo u nesvjesno (Freud 1979 a: 8).

Prema Freudu (1979: 344) **osjećaj krivnje** je «najvažniji problem kulturnog razvoja», a cijena kulturnog napretka plaćena je «gubitkom uživanja sreće zbog jačanja tog osjećaja». **Teorija**

sublimacije pretpostavlja mogućnost da se libido, kao specifična seksualna energija, prenosi i na neseksualna stremljenja – tako se instinktivni energetske potencijal transformira i ostvaruje na drugom, socijalno prihvatljivom planu. U krajnjoj liniji kultura i umjetnost su samo rezultati sublimirane energije. U skladu s tom pretpostavkom, Freud i cjelokupnu kulturu objašnjava **osobnom transpozicijom Edipovog kompleksa**. Kultura se pokorava unutrašnjem erotičnom nagonu, koji zahtjeva da ona ujedini ljude u čvrsto povezanu masu, a taj cilj može postići samo neprekidnim pojačavanjem osjećaja krivnje: “Ako kultura predstavlja nužni put razvoja od porodice ka čovječanstvu, onda je s njom neraskidljivo povezano stalno jačanje osjećaja krivnje, možda do razmjera kojeg pojedinac može teško podnijeti. To je posljedica urođenog konflikta ambivalencije²¹, koji potječe iz vječnog sukoba ljubavi i težnje za smrću” (Freud 1979: 342).

Djelomično se s njim slaže i Arnold Hauser kad kaže: “Nesvjesni nagoni, neostvarene težnje, osuđena nastojanja što potječu od nedozvoljenih i potisnutih želja mogu proizvesti duševnu napetost koja vodi do umjetničkog djela kao svog izraza ili svog rješenja, ali se sama izražajna snaga ipak ne može objasniti nagonom ili napetošću” (Hauser 1963: 67).

Nasuprot prenaplašavanju seksualnih problema za razvoj osobnosti, a posebno za nastajanje **neurotične osobnosti**, Karen Horney ističe važnost **moralnih problema**. Po njenom mišljenju uzroci neuroza nisu nepromjenljivi, fiksirani modeli devijacija seksualnog nagona. Polazeći od uvjerenja da su problemi koji izazivaju neuroze isti oni sa kojima se susreću i zdrave osobnosti – razlika je samo u tome što su kod neurotičara proturječne tendencije zaoštrenije i intenzivnije, Horneyeva ukazuje na **društvene odnose** kao izvor neuroza. Kao jedan od prvih takvih faktora ističe **takmičarski duh** “koji prožima i naše društvene odnose, naša prijateljstva, naše seksualne odnose i odnose unutar porodice, sijući na taj način klice razornog rivalstva, podcjenjivanja, omalovažavajuće zavisti u svaki ljudski odnos” (Horney 1965: 125).

Unatoč brojnim kritikama Freudovih radova, njegova tumačenja umjetnosti predstavljala su otkriće novog područja istraživanja jer je jednu bitnu sferu čovjekove egzistencije, sferu seksualnosti, praktično iz tabu-pozicije uveo u znanost. Proučavanje uloge nesvjesnog,

²¹ *ambivalencija - lat. (ambo - oboje + valere - vrijediti) - u psihologiji: dvojnost, razdvojenost kad se neko svojstvo preobražava u svoju suprotnost; istovremenost dva suprotna osjećaja usmjerena na isti predmet*

nagona, snova, mašte... u stvaranju i doživljavanju umjetnosti bili bi nezamislivi bez njegovih teorijskih iskustava. Stoga je i H. Marcuse naglasio da premda je Freudova teorija danas zastarjela, nije sasvim i pogrešna:

Ako su napredno industrijsko društvo i njegova politika doveli do toga da je Freudov model individua i njegovog odnosa prema društvu postao nepouzdan, ako su narušili snagu individua da se odvoji od drugih, da postane i ostane osobnost, onda Freudovi pojmovi prizivaju ne samo prošlost koja leži iza nas nego i budućnost koju tek treba steći. U svojoj beskompromisnoj denuncijaciji²² onoga što represivno društvo nanosi čovjeku, u svom predskazanju kako će s napredovanjem civilizacije porasti krivnja i da će smrt i razaranje sve efikasnije ugrožavati životne instinkte, Freud je izrekao optužbu koja je od tada još samo pojačana: plinskim komorama i radnim logorima, metodama mučenja prakticiranim u kolonijalnim ratovima ... (Marcuse 1977: 91).

Slično njemu i Hortense Powdermaker je, nazvavši današnju civilizaciju “**civilizacijom business-a**”, istaknula kako sadašnje generacije žive u “**stoljeću zbunjenosti**”:

Upoznale su drugi svjetski rat, ali se još boje mogućnosti trećega. Izmijenili su se odnosi među bivšim saveznicima i među bivšim neprijateljima. I privrede najsnažnijih nacija boje se recesija i nezaposlenosti. Živeći u svijetu koji se brzo mijenja, ljudi vjeruju u progres, ali nisu uvijek sigurni da će se sve završiti happy-edom. Mnogi ljudi u tom društvu doživljavaju visok nivo frustracije, ali ga nisu sposobni izraziti, bilo zbog socijalnog pritiska koji se na njih vrši, bilo zbog unutrašnjeg straha (Powdermarker u Ilić 1983: 92).

Prema Marcuse-ovoj (1965: 36) hipotezi film je **dvostruko povezan sa suvremenom civilizacijom**, s jedne strane je **posljedica** sadašnje represivne civilizacije i s druge strane bi trebao biti **prethodnica** jedne buduće nerepresivne civilizacije. Dosadašnja ljudska civilizacija nastojala je *potisnuti* sve što je bilo nagonsko, jednostavno poistovjećujući nagonsko s negativnim. Zato se naša sadašnja civilizacija može okarakterizirati kao u osnovi represivna, potiskujuća, o čemu kaže:

Sav napor obrazovanja i odgoja usmjeren je na to da barem ograniči, ako ne i potpuno

²² *denuncijacija* - lat. (denuntiare - objaviti, prijaviti) - potkazivanje, ogovaranje; pren. prikazivanje nečega kao štetnog po javni interes

potisne, tjelesno uživanje, nagonsku agresivnost, egoizam, kako bi se čovjekova osobnost usmjerila ka višim vrijednostima. Već i sam čovjekov um je po svojoj biti represivan jer nastoji iz naše svijesti potisnuti krađu, blud, perversije, ugrožavanje fizičkog integriteta, odnosno sve ono što se u našoj civilizaciji smatra nemoralnim. Ali to ne čini samo individualni um putem samokontrole, već i društvo u cjelini uvodeći brojne vrste cenzura: moralne, intelektualne, političke, estetske... (Marcuse 1965: 36).

Tvrdeći da je određeni stupanj represivne kontrole društva nad nagonskim elementima nužan, ujedno postavlja pitanje: Tko nam garantira da društvo ili neki njegovi dijelovi nisu pretjerano marljivi u pogledu potiskivanja nagona? Odnosno, tko nam garantira da se ponegdje i ponekad ne prelazi granica **potrebnog potiskivanja** i samim tim unosi u ljudsku kulturu jedna nepotrebna i suvišna doza potiskivanja, koju je nazvao “**višak potiskivanja**”. Istovremeno Marcuse vidi povezanost filma s budućom nerepresivnom civilizacijom u smislu da nam se film, kao umjetnost našeg vremena, predstavlja u ulozi **osloboditelja (nepotrebno) sputanih nagona**.

Kako je pojedinac kao osobnost uvijek u izvjesnoj mjeri potiskivan, ograničavan u smislu zadovoljavanja vlastitih potreba, takoreći je prinuđen ‘bježati’ u carstvo fantazija i snova koje mu nudi filmsko platno, tražeći u imaginarnim formama makar i djelomično zadovoljstvo. Premda ne prikazuje život, već ga za određeno i ne pretjerano dugo vrijeme zamjenjuje, film daje lik ne samo našim željama, već i našim mržnjama, opsesijama i strahovanjima. Kao što je to primijetio Edgar Morin: “Imaginarno oslobađa ne samo naše snove o savršenstvu i sreći, već isto tako i naše unutrašnje užase koji vrijeđaju tabue i zakone, donose razočaranja, ludilo i grozote” (Morin u Ilić 1983: 288).

2.2 FILMSKI ONIRIZAM

Psihoanalitički prodor u svijet snova, koji Freud ostvaruje početkom našeg stoljeća, za mnoge avangardne umjetnike dobiva smisao otkrivanja tajne stvaralaštva. Nadrealistički pokret u filmskoj umjetnosti propagirao je oslobađanje čovjeka od svih stega represivne civilizacije. Slobodna asocijativnost, povezivanje proturječnog, neuobičajena, mutna, ali i višeznačna simbolika ovih filmova inspirirana je iracionalnim kretanjima snova. Na taj način, filmovi su postali *kontrolirani snovi* i ne samo to: prvi nadrealistički filmovi ne samo što su slobodno

kombinirali stvarnost i snove, nego upravo suprotno – nastojali su stvarnost predstaviti tehnikom snova!

Spajanjem najudaljenijih vizualnih sadržaja čija se značenja sukobljavaju, ostvaruje se razaranje uobičajene vizije stvarnosti. Tako se u filmu Andaluzijski pas koji je Buñuel stvarao zajedno sa Salvadorom Dalijem **efekt šoka** upotrebljava na način koji konstituira sve njegove bitne komponente:

Brijač koji u gro-planu presijeca oko jedne djevojke, nagovješćuje onu smišljenu agresiju na doživljajnost gledatelja, koja je u kasnijem razvoju filmske umjetnosti usavršena, pa i zloupotrijebljena. Međutim provokativni element ovog filma nije ostvaren samo na psihološkom nivou: koristeći svojevrstu logiku sna, smjele i maštovite montažne rezove, Buñuel se suprotstavlja svim onim tradicionalnim i institucionaliziranim društvenim silama koje sputavaju slobodno manifestiranje čovjekove osobnosti (Ranković 1983: 232).

S prilagođavanjem čudesnog svakodnevnog životu, nadrealizam je ostvario jednu nad stvarnost nesvodljivu na svijet logike i čiste svijesti. Dajući nov oblik našim snovima, halucinacijama, strahu, ludilu, krvi i poeziji, slučaju, ljubavi, užasu, film se koristi za izražavanje dubljeg unutrašnjeg života, njegovog neprekidnog nemira, zamršenih krivudanja, misteriozne spontanosti, tajnog simbolizma, tame neprobojne za razum i volju. Kao što je rekao Jean Epstein: “ Onirička vizija beskrajno i tajanstveno proširuje značenje objekta koji se pojavljuje kao filmska slika; san kao i film razvija vlastito vrijeme koje se upadljivo razlikuje od svakodnevnog vremena” (Epstein u Stojanović 1978: 32).

Potreba za oslobađanjem podsvjesnih sadržaja, opći vapaj za spontanošću karakteriziraju čitavu umjetničku avangardu. I upravo ta njena karakteristika najbolje govori o našem vremenu: predstavlja posredni dokaz ne samo za to da je u njemu bilo malo slobode, već i za to da je u njemu racionalnost postala instrument neslobode. Prenaglašavanje spontanosti svjedoči o tome da je spontanost bila ne samo potiskivana, već i gušena. Prema Rankoviću, potreba za oslobađanjem podsvjesnih sadržaja za većinu avangardnih umjetnika je jedini put za unutrašnje, psihičko oslobađanje osobnosti koje je u mnogim vidovima avangarde bilo prenaplašeno upravo zato što su mogućnosti društvenog oslobođenja osobnosti bile izrazito sužene (vidi Ranković 1983: 258).

2.3 STRUKTURALNA TEORIJA

Saussure (u Strinati 1995: 94) vidi lingvistiku kao podvrstu semiologije. Prema njemu, semiologija je znanost koja proučava život znakova unutar društva, pokazujući što čini znakove te istražujući zakonitosti koje vladaju njima. Tako se engleski i ostali jezici pojavljuju kao produkti društvenih uvjeta, specifičnih za pojedine povijesne epohe – što zapravo znači da je kod jezika moguće proučiti njegove formalne sastavine, no nije ga moguće razumjeti izvan njegove pojedine upotrebe. Polazeći od Saussurea, Claude Lévi – Strauss uvodi koncept i metode strukturalizma u antropologiju. Univerzalnu strukturu definira kao logičnu mrežu binarnih opozicija, čija kombinacija čini racionalni model klasifikacije.

U studiji totemizma pokazao je kako njegova metoda djeluje.

«/./ ako se priroda sastoji od kategorija i elemenata, a kultura od grupa i osoba, onda totemizam možemo locirati unutar tih mogućih odnosnih opozicija, između kolektivnog i individualnog postojanja te kulture i prirode», navodi Lévi – Strauss (u Strinati 1995: 98), pojašnjavajući da totemizam «određuje simboličko pomirenje suprotnosti između kulture i prirode ujediniвши obje u totemsku predstavu» (Lévi – Strauss u Strinati 1995: 99).

Pri istraživanju mitova, Lévi – Strauss usmjeren je na otkrivanje zajedničkih strukturalnih načela, podređujući ih specifičnim i povijesnim varijablama manifestacije kulture i mita.

«Usporedive transformacije mita moguće je naći u društvima koja su udaljena jedna od drugih i strukturalno različita kao što su domorodačka plemena na sjeveru Amerike i građanske države antičke Grčke. Ako je tako, onda specifične karakteristike tih društava ne mogu objasniti karakter mita. Međutim, logične strukture ljudskog mišljenja mogu objasniti sličnosti i transformacije detektirane kroz strukturalizam u kulturnim mitovima», navodi francuski socijalni antropolog (u Strinati 1995: 101), naglašavajući univerzalnu ljudsku prirodu.

Claude Lévi – Strauss smatra kako se ispod ogromne heterogenosti mita može pronaći jedna homogena struktura. Da bi razumjeli tu strukturu, moramo razumjeti smisao 'operacijske vrijednosti' pojedinačnih mitova odnosno mitema. Tvrdеći da mit djeluje kao jezik, odnosno sadrži individualne miteme kao što jezik obuhvaća morfeme i foneme, navodi da je zadatak antropologa pronaći podređenu gramatiku pod kojom podrazumijeva načela i pravila koja mitovima omogućavaju smislenost (vidi Lévi – Strauss u Strinati 1995: 95–101).

«Mit djeluje kao jezik: uključuje individualne miteme, analogno individualnim jedinicama jezika morfemima i fonemima. Poput morfema i fonema, mitemi imaju značenje samo kad su povezani u pojedine uzorke» (u Storey 1993: 73). Dokazivao je da su mitovi strukturirani u odnosu 'binarnih opozicija' čije značenje je rezultat međusobnog djelovanja procesa sličnosti i različitosti: što znači biti muškarac definirano je nasuprot tome što znači biti žena, ili pak da bi rekli što je loše, moramo imati neki pojam što je dobro. Stoga, zasnivajući se na Saussure-u, Claude Lévi – Strauss tvrdi da je značenje proizvedeno podjelom svijeta u međusobne ekskluzivne kategorije kao što su na primjer: kultura / priroda, čovjek / žena, bijelo / crno, dobro / loše, mi / oni i slično, koje naziva binarnim opozicijama (u Storey 1993: 73).

Nadalje, prema Lévi – Straussu (u Storey 1993: 73, 74) svi mitovi imaju istovrsnu strukturu i socio – kulturnu funkciju unutar društva. «Svrha mita je učiniti svijet razumljivim, magično riješiti njegove probleme i kontradikcije», odnosno mitovi su priče s kojima govorimo o sebi kao kulturi na način da izgnamo kontradikcije i učinimo svijet razumljivim i zbog toga domaćim.

U eseju Šest pištolja i društvo, Will Wright istražuje način kako Western predstavlja, simbolički jednostavno, ali izvanredno duboko shvaćanje američkih društvenih uvjerenja. Za analizu hollywoodskog Westerna koristi Lévi – Straussovu strukturalističku metodologiju, dokazujući da većina narativne snage Westerna potiče iz strukture binarne opozicije (vidi Storey 1993: 74).

«Međutim, Wright se razlikuje od Lévi – Straussa u tome što njegova zainteresiranost nije objasniti mentalne strukture, nego pokazati kako mitovi društva kroz strukture komuniciraju kao konceptualni poredak članova društva », navodi John Storey (1993: 74).

Wright identificira osnovni set strukturne opozicije: unutar društva / izvan društva, dobro / loše, jakost / slabost, civilizacija / divljina, no naglašava da je za potpuno razumijevanje društvenog značaja mita nužno analizirati ne samo binarne strukture, nego i njihovu pripovjedačku strukturu – razvoj događaja i razrješenje konflikta (Wright u Storey 1993: 74).

Prema Wrightu (1993: 74, 75) tri stupnja razvoja Westerna su: klasičan, tranzicija teme i profesionalan. U okviru klasičnog Westerna, forme koja je dominirala 30-tih, 40-tih i veći dio 50-tih godina prošlog stoljeća, Wright razlikuje 16 pripovjedačkih funkcija:

1. *Junak ulazi u društvo ili je već sastavni dio društvene skupine.*
2. *Junak je društveno nepoznat.*
3. *Junak je uočen jer ima izuzetne sposobnosti (snagu, moć, talent).*
4. *Društvo prepoznaje razliku između sebe i junaka; junaku je dodijeljen poseban status.*
5. *Društvo nije kompletno prihvatilo junaka.*
6. *Postoji sukob interesa između nitkova i društva.*
7. *Nitkovi su snažniji od društva; društvo je nemoćno.*
8. *Postoji snažno prijateljstvo ili poštovanje između junaka i nitkova.*
9. *Nitkovi prijete društvu.*
10. *Junak izbjegava uplesti se u sukob.*
11. *Nitkovi ugrožavaju junakovog prijatelja.*
12. *Junak se bori s nitkovima.*
13. *Junak potuče nitkove.*
14. *Društvo je sigurno.*
15. *Društvo prihvati junaka.*
16. *Junak gubi ili uzvisi svoj poseban status.*

U klasičnoj temi Westerna, junak i društvo privremeno su suprotstavljeni nitkovima koji ostaju izvan društva. Kao primjer navodi film *Shane*, priču o strancu koji dojaše iz divljine te pomaže grupi farmera poraziti nadmoćnijeg rančera, nakon čega se ponovno vrati u divljinu (vidi Wright u Storey 1993: 75).

Tranzicijsku temu, Wright definira kao most između klasičnog i profesionalnog Westerna, forme koja je dominirala 60-tih i 70-tih godina prošlog stoljeća. U tranzicijskoj temi Westerna binarne opozicije su obrnute pa možemo vidjeti kako se junak izvan društva bori protiv moćnog, ali pokvarenog protivnika i izopačenosti društva. Također, i mnoge narativne funkcije su izokrenute:

Junak, umjesto da je izvan društva, nastupa kao cijenjen član društva. No, društvo se u odnosu na junaka i onih izvan društva pokazalo kao stvarni pokvarenjak. U potporu onima izvan društva i civilizacije, i eventualno udružen s njima, junak prelazi iz 'unutar' u 'izvan' odnosno iz civilizacije u divljinu. Na kraju, društvo je nadmoćnije od onih izvan njega, koji su u konačnici nemoćni protiv te sile. Najbolje što junak može učiniti je – pobjeći nazad u divljinu (Wright u Storey 1993: 75).

Prema John Storeyu (1993: 76), perfektan primjer tranzicijske teme Westerna je film *Plešući s vukovima* iz 1990. u kojem konjanički oficir, odlikovan za hrabrost, napušta konjicu da bi raznosio poštu na neistraženom Zapadu. Odlučio je boriti se na strani Siouxa

protiv civilizacije koju je odbacio. Međutim, kako ne bi dao konjici izgovor da pobije pleme, napušta i Siouxe, no konjica je na koncu ipak masakrirala pleme. Junak je, u borbi protiv izopačenosti društva, nemoćan (vidi Storey 1993: 76).

Prema Wrightu (u Storey 1993: 76–77) svaki tip Westerna ujedno izražava i vlastitu mitsku verziju kako dosegnuti 'američki san'. Naime, dokazuje da se svaki tip Westerna podudara sa različitim trenutkom ekonomskog razvoja Sjedinjenih američkih država.

Klasični Western podudara se sa individualističkom koncepcijom društva podčinjenog tržišnoj ekonomiji. U klasičnom zapletu, boreći se individualno protiv mnogo jačih neprijatelja, izražava se i način za postizanje takvih ljudskih nagrada kao što su prijateljstvo, ugled, poštovanje, dostojanstvo, dok tranzicijske teme anticipiraju nove društvene vrijednosti. Ljubav i prijateljstvo su, kao cijena dolazeće društvene izoliranosti, ipak još prisutne kod pojedinaca koji nepokolebljivo ustaju protiv netolerantnosti i ignoriranja društva (vidi Wright u Storey 1993: 76). Međutim, kako tvrdi Wright: «/.../ profesionalni zaplet dokazuje da su prijateljstvo i poštovanje postignuti samo kod vještih stručnjaka, koji pripadaju elitnoj grupi profesionalaca, prihvaćaju svaki posao koji im se ponudi te imaju lojalnost samo prema timu u kojeg su uključeni, a ne prema bilo kakvoj društvenoj normi ili vrijednostima zajednice» (u Storey 1993: 76–77).

Suvremeni talijanski pisac i semiologist Umberto Eco jedan je od prvih intelektualaca koji su koncept strukturalizma proširili i na popularnu kulturu. Studija novela Iana Fleminga o Jamesu Bondu vjerojatno je najpoznatiji primjer njegovih nastojanja da metode strukturalizma aplicira na formu popularne kulture. Vodeći se narativnom strukturom tih djela, pokušao je otkriti zbog čega su novele o Jamesu Bondu izuzetno popularne i privlačne čak i sofisticiranoj književnoj publici.

Novele o agentu 007 su, kao oblik popularne kulture, zasnovane na strukturi podređenoj pravilima koja jamče njihovu popularnost. Ta pravila Eco (u Strinati 1995: 102) uspoređuje sa «mašinom čije funkcioniranje se temelji na setu preciznih dijelova upravljanih rigoroznim pravilima kombiniranja». Slično Lévi – Straussovima binarnim opozicijama, Eco je konstruirao seriju opozicija na kojima se temelje Flemingove novele. Opozicije, koje su ujedno 'sadašnje i univerzalne', mogu se kombinirati i rekombinirati, no uvijek imaju formu nepromjenjive zaporedne strukture.

Kako pojašnjava Eco (u Strinati 1995: 103), radi se o 'igračkoj situaciji' ili 'igri' (play situation) u kojoj svaki početni 'pokret' (move) daje rezultat kontrapokret i tako gura priču naprijed:

- A) M se pokrene i daje zadatak Bondu*
- B) Nitkov se pokrene i pojavi se Bondu*
- C) Bond se pokrene i postavlja prvu prepreku Nitkovu ili Nitkov se pokrene i postavlja prvu prepreku Bondu*
- D) Žena se pokrene i predstavi Bondu*
- E) Bond uzme ženu*
- F) Nitkov zarobi Bonda*
- G) Nitkov muči Bonda*
- H) Bond pobjeđuje Nitkova*
- I) Bond, oporavljajući se, uživa sa Ženom koju poslije izgubi*

Pod 'nepromjenljivom shemom', Eco podrazumijeva da svaka novela mora sadržavati sve te elemente, no nije nužno da se temeljni elementi pojavljuju baš tim redom. Naime, kako je pokazao sekvence ili redoslijed elemenata se mogu mijenjati, ali struktura ostaje ista, neovisno od brojnih 'jednostranih problema' ili okolnih posebnosti koje mogu biti uvedene kao dodatak i raznolikost u svaku pojedinu novelu.

«Novela daje pravila kombiniranja opozicijskih parova, koja su opredijeljena kao niz 'pokreta' inspiriranog kodom i uspostavljenog prema savršeno prearanžiranoj shemi» (Eco u Strinati 1995: 103). S ponavljanjem udomaćene sheme, događanja su potpuno predvidljiva, što ima za cilj da se čitalac može pronaći u priči koju poznaje i kojoj je od djetinjstva privržen. Kako smatra (vidi Eco u Strinati 1995: 104), struktura binarne opozicije i promišljeni pokreti, zbrojeni čine popularnu atrakciju novele.

Prema njemu (vidi Eco u Strinati 1995: 103), opozicije uključuju odnose između karaktera u novelama (na primjer između Bonda i Nitkova ili Žena), odnose između ideologija (na

primjer liberalizma i totalitarizma ili 'Slobodnog svijeta' i 'Sovjetskog saveza') i veliki broj odnosa između različitih tipova vrijednosti (na primjer pohlepa – ideali, ljubav – smrt, slučajnost – planiranje...perverzija – nevinost, lojalnost – nelojalnost). Ti odnosi, koji djeluju izvan pojedinih karaktera i između karaktera, prepliću se kroz cijelu priču, no kako zaključuje: « Bez obzira koliko bila specifična transformacija odnosa između opozicija u pojedinim novelama, podređena struktura opozicije ostaje ista» (Eco u Strinati 1995: 104).

Po uzoru na Levi – Straussa, Eco popularnost Flemingovih saga o Jamesu Bondu pojašnjava i univezalnim karakterom strukture koja se nalazi u pozadini. Naime, Eco vidi narativnu strukturu tih novela kao predstavljanje moderne varijacije univerzalne teme borbe između dobra i zla. Tu borbu oblikuje temeljna binarna opozicija (vidi Eco u Strinati 1995: 105).

«Novele o Bondu su usporedive sa pravednim pričama u kojima vitez (Bond), po naredbi kralja (M) odlazi u misiju uništiti čudovište, kao što je zmaj (Nitkov) i spasiti damu (Žena). Oba tipa priče uključuju transformaciju osnovnih elemenata, obuhvaćenih u binarnu opoziciju između dobra i zla» (Eco u Strinati 1995: 105). Kako smatra, Flemingove novele izražavaju univerzalnu strukturu bazirajući se na opoziciji koja, upravo stoga što je univerzalna, osigurava popularni uspjeh.

Naime, dokazuje da u novelama o Jamesu Bondu nema osnovne varijacije, nego se zapravo radi o ponavljanju udomaćene sheme u kojoj čitalac može prepoznati nešto što je već vidio. Pri tom tvrdi da čitalac, u nekoj vrsti imaginativne lijenosti, želi naraciju koju već poznaje: «Čitalac pronalazi sebe ponirući u igru kojoj poznaje dijelove i pravila – i možda posljedice – uživa jednostavno slijedeći minimalne varijacije koje njegov objekt, pobjednik, realizira» (Eco u Strinati 1995: 104).

Ujedno, Eco sugerira da je Fleming kroz elementarne opozicije pribjegavao popularnim standardima. Tako dokazuje da su ideologije prisutne u novelama bile određene zahtjevima masovne kulture.

«Sada je jasno kako Flemingove novele postižu tako velik uspjeh: građene su na mreži elementarnih povezanosti da bi postigle nešto originalno i duboko. Fleming također zadovoljava sofisticirane čitaoce koje razlikuje prema osjećaju za estetsko uživanje. Čistoću primitivnog epskog drskog i maliciozno prevodi u sadašnje termine i kulturni čovjek

plješće Flemingovom junaku u kojem prepoznaje jednog između nas /.../ », smatra Eco (u Strinati 1995: 106).

Kako navodi Strinati, Eco je identificirao kulturalnu stratifikaciju publike Flemingovih novela o Bondu, postavivši razliku između mase popularističkih čitalaca i visoko sofisticirane kulturalne elite, što je elaborirao na vrstama odnosa pronađenih u novelama, a koje se pozivaju na ukus i temperament kulturalnih čitalaca (vidi Strinati 1995: 105–106).

Bennett i Woollacott također smatraju da čitaoci prilaze Flemingovim novelama sa nekim prethodnim kulturalnim znanjem, koje će dovesti do njihove interpretacije, no smatraju da su se ti kodovi razvili u kontekstu čitanja britanskih špijunskih trilera. Ujedno dokazuju da je Eco usmjeren na razumijevanje strukture kao relativno fiksne i tekstualno formalne, dok je oni radije žele vidjeti kao društveni i tekstualni set očekivanih kulturalnih varijabli, orijentacija i vrijednosti koje cirkuliraju između producenata i potrošača i koje se mijenjaju kroz vrijeme (Bennett i Woollacott u Strinati 1995: 108).

Navode da je Ecova studija bez razumijevanja povijesti i sa vrlo malo razumijevanja društva u kojem su novele o Jamesu Bondu bile proizvedene i čitane, a zatim i prenesene na film. Forme popularne kulture ne egzistiraju u savršenoj izolaciji nego unutar društvenih odnosa koji ih proizvode i konzumiraju (Bennett i Woollacott u Strinati 1995: 108).

S njima se slaže i Barthes (u Strinati 1995: 112) kad tvrdi da pisanje nikad nije samo instrument komunikacije upućene ljudima, nego je proizvod određenih društvenih i povijesnih okolnosti te određenih snaga odnosa. Neideološko pisanje za njega je iluzija odnosno smatra da je pisanje uvijek ideološko i da nije moguće pobjeći tom utjecaju.

Prema Barthesu mitovi su forma popularne kulture, ali također i više od toga. »Mit je sistem komunikacije, 'poruka', model signifikacije, forma, tip govora... prenesen u diskurz. Mit nije definiran u objektu poruke, nego je način na koji je poruka iskazana», navodi Barthes (u Strinati 1995 : 112). Kako pojašnjava, mit koristi jezik drugih sistema, pisanja ili slikanja, za konstrukciju pojmova i tako postaje meta-jezik (vidi Barthes u Strinati 1995: 113).

Kako dokazuje, osnovna funkcija mita je transformirati povijest u prirodu. Na primjeru novinske fotografije koja prikazuje crnog vojnika kako salutira francuskoj zastavi, Barthes je pokazao kako mit djeluje kroz pojedinačne odnose forme, koncepta i signifikacije. U navedenom primjeru imamo formu – crnog vojnika, koncept – francuske vojne snage i signifikaciju – pravedni francuski imperijalizam. Za Barthesa je signifikacija sama mit jer forma i koncept dolaze zajedno u kulturalnom znaku. Vojnik ima funkciju oznake francuskog imperijalizma, što je u funkciji negiranja stvarne povijesti francuskog kolonijalnog iskorištavanja (Barthes u Strinati 1995: 113–115).

U kasnije nastalom radu *Elementi semiologije* Barthes je razumijevanje odnosa između označavatelja, označenog i mita pojednostavio, razlikujući između pojmova *denotacije* i *konotacije*. Zadatak semiologije je da otkrije konotaciju znaka, pokazujući kako mit djeluje kroz pojedino značenje. Baveći se ulogom mita u modernim društvima, ukazao je kako metode semiologije otkrivaju ideologije sadržane u kulturalnim mitovima. Na primjeru fotografije iz magazina koja prikazuje sedamnaest novelistkinja, koje su osim kao spisateljice u tekstu uz fotografiju identificirane i po broju koliko imaju djece, Barthes zorno prikazuje kako mit ponovno ispunjava svoju funkciju transformacije povijesti u prirodu (vidi Barthes u Strinati 1995: 116–119). «Žene mogu biti uspješne spisateljice, ali konotacija fotografije i napisa iskrivljuju to implicirajući sa majčinstvom da su žene mnogo više fundamentalne i prirodnije» (u Strinati 1995: 119). Kako pojašnjava, uloga žene kao majke pojavljuje se kao prirodna i neizbježna prosljeđujući konotaciju da je snaga i dominacija muškaraca jednako tako prirodna i neizbježna. Mit zapravo poručuje da mogu biti uspješne književnice ili poslovne žene, ali da pri tom ne smiju zaboraviti da postoji muškarac i da nisu poput njega: 'vaša vrsta je slobodna pod uvjetom da ovisi o njegovoj, vaša sloboda je luksuz, moguća je samo ako prvo priznate obaveze svoje prirode'.

3. FILM - MITSKA VIZIJA SVIJETA

3.1 MAGIJA SLIKE

Već od pradavnih vremena magija²³ i religija bile su pogled na svijet, čovjekovom nemoći

²³ *magija - (mageía) - čudotvorstvo, čarobnjaštvo, vradžbine; bavljenje tajanstvenim i*

iskrivljen izraz objektivnog svijeta, ali i vid fiktivnog, imaginarnog ovladavanja čovjekovom nemoći pred prirodom. Ova fiktivnost često je imala snagu realnog čina, jer je snaga vjerovanja (nesposobnog za razdvajanje fikcije od realnosti) za prvobitnog čovjeka predstavljala oružje u borbi sa prirodnim i društvenim neprijateljima. Magija kao vid praktičnog mitskog obreda kojem je cilj ostvariti izvjesnu ‘moć’ nad stvarima i bićima, ujedno je povezana i sa najranijim počecima umjetnosti. Pećine u kojima su slikali prvotni umjetnici bile su mjesta magijskih obreda, žrtvovanja, posvećivanja, uvođenja mladih u svijet odraslih, odnosno mjesta gdje su se odigravali najvažniji događaji kolektivnog života.

Slika je za prvobitnog čovjeka već od početka bila u isto vrijeme i 'želja i ispunjenje' jer nije pravio jasnu razliku između slike i naslikanog, sličnog i istog, fikcije i stvarnosti te je vjerovao da će potpunije uhvatiti ‘dušu’ životinje ako ju uspije što vjernije predstaviti. Sličnost je bila magijska obaveza jer prema vjerovanju primitivnih lovaca, što je sličnost slike i naslikane životinje veća – to će i hvatanje te životinje u realnosti biti uspješnije (vidi Hauser 1962: 6).

Kod prvobitnog čovjeka koji se osjećao kao nedjeljiva cjelina sa živim svijetom i prirodom, nema svijesti o individualnosti, nema rascjepa između subjekta i objekta: “Postoji naivno jedinstvo čovjeka i svijeta, jedinka je organski dio cjeline koju čini horda, živi svijet, priroda. Razvoj svijesti, oruđa za rad, jezika, omogućuje rascjep čovjeka i svijeta, ali istovremeno rađa i njegovu potrebu da se ponovno stopi s tim svijetom, da se vrati prvobitnom jedinstvu” (Ranković 1983: 70).

Upravo zbog te potrebe, kao što je to primijetio francuski antropolog i istraživač masovnih medija Edgar Morin, magija pradavnih vremena nije nestala, već je s razvojem vizualne tehnike oživjela u novim oblicima. Govoreći o **magiji slike**, ističe da *fotografija kao fizička slika* upravo zbog svoje prirode koja je mješavina odraza i sjenki obiluje psihičkim svojstvima. Morin u knjizi “Film ili čovjek iz mašte” definira pojam **dvojnika** kao osnovnu čovjekovu sliku koja prethodi vlastitoj svijesti o samome sebi; raspoznaje se u odrazu ili sjenci; projicira se u snu, halucinaciji, naslikanoj ili isklesanoj predstavi, odnosno sažima u sebi sve potrebe pojedinca, a prije svega njegovu najluđu subjektivnu potrebu za **besmrtnošću**, zbog čega postaje **fetiš** kojeg vjerovanja u zagrobni život, bogoslužjenja i

religije veličaju. U dvojniku su se nataložili i izmiješali mnogostruki slojevi vjerovanja i što je subjektivna potreba za besmrtnošću snažnija, tim više slika u kojoj se ona učvršćuje teži kako bi se projicirala, otuđila, objektivizirala, postala halucinantna tj. dobila nad stvarno obilježje fetiša.

Za današnjeg je čovjeka svako gubljenje dvojnika ujedno i umanjilo značaj sjenki, međutim njeni su se magični ostaci ipak sačuvali kao folklor, okultizam i umjetnost. Kao što kaže autor: “Ostaje razdoblje u našem dječjem razvoju u kojem nas sjenke opčinjavaju i u kojem se ruke naših roditelja trude da na zidu predstave vukove i zečeve. Ostaje začaranost kazališta sjenki, poznatog na Dalekom istoku. Ostaju užasi i tjeskobe koje sjene mogu izazvati - s kojima se je film znao tako divno poslužiti, kao što je znao i istaknuti čaroliju ogledala” (Morin u Stojanović 1978: 382).

Morin navodi kako otuđenje ljudskog bića i njegovog dvojnika predstavlja jednu od dvije stvari na kojima se zasniva magija, te kaže: “Iako se vladavina dvojnika završila, on se budi u trenutku svakog sna. On se javlja u halucinaciji kada vjerujemo da su ove slike koje su u nama – ustvari izvan nas. Dvojnik je više od opsjene primitivnih vremena. On luta oko nas i nameće se u trenutku najmanjeg opuštanja, pri prvom strahu i u najvećem žaru” (Morin u Stojanović 1978: 382, 383).

Fotografija i kinematografija imaju zajedničko svojstvo **fotogeničnosti**:

“Kao tehnika jednog svijeta tehnike, kao fizičko-kemijska reprodukcija stvari, proizvod naročite civilizacije, fotografija je slična najsamoniklijem i najsveobuhvatnijem mentalnom proizvodu: ona sadrži **gene slike** (mentalna slika) i **mita** (dvojnika) ili, ako želite, ona je i slika i mit u rađanju. Ali njeno glavno polje zračenja je, u našim modernim kulturama, ono prijelazno magično-afektivno područje gdje vlada fenomen što se naziva **dušom**. Dvije ključne riječi fotografije, riječi su duše: ...*Nasmiješite se...* Okačite svoju blagu, nježnu, neopipljivu, drhtavu dušu koju svaka sitnica može preplašiti na prozor svog lica...*Ptičica će izletjeti...* Čudan izraz koji je možda više nego dosjetka da bi privukla pažnju djece: magično otklanjanje vradžbine, magično uspostavljanje prijašnjeg stanja koje odgovara zakržljalom strahu da se ne bude uhvaćen. Afektivno poistovjećivanje ptice sa dušom opće je poznato. U nekim afričkim kulturama duša iz mrtvaca izlijeće poput ptice, a ona velika duša koju predstavlja Sveti duh ovoplaćuje se u ptici. *Ptičica će izletjeti...* obraća se, dakle, duši: nju će

vam zarobiti, ali će biti oslobođena i laka će poletjeti” (Morin u Stojanović 1978: 384).

Već odavno je poznato kako je primitivni čovjek kao i dijete vjerovao da su biljke i stvari nastanjene duhovima, odnosno nadahnute ljudskim osjećajima. Istovremeno, kao što djeca oponašaju životinje, avion, vjetar.. tako nam i primitivan govor, ponašanje, maske, odjeća, pojave opčinjavanja pokazuju kako su ljudi – mada su znali da su ljudi, osjećali da u njima ‘stanuje’ ili da ih je opčinio duh neke životinje ili biljke – u svakom slučaju kozmičke sile.

U pećini Tri brata u Francuskoj nalazi se crtež čovjeka pokrivenog kožom bizona, s rogovima jelena i dugom bradom, sa lukom u rukama. To je slika maskiranog lovca. Sličnim postupkom u lovu i danas se služe neka primitivna plemena (npr. Bušmani u Africi). Glavu i kožu životinje kasnije zamjenjuje maska životinje. U tom činu maskiranja nazočan je postupak koji je u osnovi svakog teatra: pretvaranje čovjeka u drugo biće. To biće je najprije životinja, zatim duh (u misterijima) i najzad – drugi čovjek. Time čovjek ne samo što sebe privremeno pretvara u nešto drugo, nego stvara i novu stvarnost. Koža i glava životinje, zatim maska – simboli su ne samo drugog bića, već i druge stvarnosti (Ranković 1983: 68).

To potvrđuje Morinovu hipotezu kako kozmomorfizmu²⁴ kroz koji se čovječanstvo osjeća prirodom odgovara antropomorfizam²⁵ kroz koji se priroda doživljava posredstvom ljudskih crta. Za E. Morina to je upravo ono što čini svijet filma: “U ogromnom fluidnom srodstvu kupaju se sve stvari koje su postale žive, koloidne²⁶. Svi su preobražaji tj. smrti i ponovna rađanja – mogući i realni, od mikrokosmosa do makrokosmosa, i u samom makrokosmosu...” (Morin u Stojanović 1978: 386).

Tvrdeći kako se magičnost suvremenom čovjeku predstavlja kao vizija života i vizija smrti, kao vizije koje su zajedničke viziji svijeta primitivnog čovjeka i infantilnom dijelu vizije suvremenog čovjeka, njegovim neurozama i psihičkim regresijama kao što je san, zaključuje: «Od Freuda nadalje često se je upotrebljavala vizija djeteta, primitivca i neurastenika. Ne ulazeći u raspravu koja je nastala u vezi s opravdanošću tog uspoređivanja, recimo kako naš

²⁴ *kosmomorfizam – grč. (kósmos – svemir + morfe – oblik) –pripisivanje ljudskih karakteristika svemirskim pojavama*

²⁵ *antropomorfizam - grč. (ánthrôpos - čovjek + morfe - oblik) - pripisivanje ljudskih postupaka, misli itd. drugim bićima i stvarima*

²⁶ *koloidno - grč. (kolláo - lijepim + eîdos - lik, izgled) - izraz kojim se označava stanje tvari suprotno kristalnom stanju (koja se nalazi u stanju visoke razdrobljenosti)*

zadatak nije poistovjetiti ih, već prepoznati ono što im je slično, zajednički sistem koji se naziva magičnim. Taj zajednički sistem određuju dvojnik, preobražaji i sveprisutnost, fluidnost odnosno uzajamna sličnost mikrokosmosa i makrokosmosa, antropokozmomorfizam²⁷» (Morin u Stojanović 1978: 386).

3.2 PSIHOLOGIJA SLIKE

Sa Morinom se slaže i André Bazin kad kaže kako se sve umjetnosti zasnivaju na čovjekovoj nazočnosti, jedino kod fotografije zapravo uživamo u njegovoj odsutnosti, objašnjavajući time draž fotografija iz albuma:

*Te sive ili mrke, avetinjske, skoro nerazgovjetne sjenke nisu više tradicionalni porodični portreti, to je uzbudljivo prisustvo života zaustavljenih u trajanju, oslobođenih svojih sudbina ne snagom umjetnosti, već vrijednošću bezlične mehanike; jer **fotografija ne stvara vječnost kao što to čini umjetnost, već balzamira vrijeme**, čuva ga od truljenja. Fotografija djeluje na nas kao 'prirodna pojava', kao cvijet ili ledeni kristal čija je ljepota nerazlučiva od njihovog biljnog ili metaloidnog porijekla. Ova automatska geneza je iz korjena promjenila psihologiju slike. Objektivnost fotografije daje joj snagu uvjerljivosti koje nema ni u jednom slikarskom djelu. Ma kakve bile primjedbe našeg kritičkog duha, moramo vjerovati u postojanje predstavljenog predmeta, to jest u njegovu stvarnu nazočnost u vremenu i prostoru. Fotografija se koristi prenošenjem stvarnosti sa stvari na njenu reprodukciju. Najvjerniji crtež može nam pružiti više podataka o modelu, ali nikada neće imati, usprkos kritičnosti našeg duha, iracionalnu moć fotografije koja osvaja naše povjerenje* (Bazin u Stojanović 1978: 342, 343).

Iz ove perspektive film izgleda kao **vremensko dovršavanje fotografske objektivnosti**: "Film se ne zadovoljava očuvanjem predmeta zavijenog u trenutak, kao što su u jantaru netaknuta tijela kukaca iz davno prošlih vremena, već oslobađa baroknu umjetnost njene grčevite katepsije²⁸. Prvi put je slika stvari istovremeno **slika njihovog trajanja, mumija**

²⁷ antropokozmomorfizam – grč. (ánthrôpos - čovjek + kósmos - svemir + morfe - oblik) – pripisivanje ljudskih karakteristika svemirskim pojavama

²⁸ katepsija - grč. (kataléipô - zaostajem, ostajem ležeći) - u medicini: ukočenost tijela ili pojedinih udova

promjene” (Bazin u Stojanović 1978: 343).

Po mišljenju Maye Deren (u Stojanović 1978: 401) – izraz “slika”, image, koji se je prvobitno zasnivao na “imitaciji” znači, u svom prvotnom smislu, vjeran vizualan odraz stvarnog predmeta ili osobe, te samim činom specificiranja sličnosti odvaja i uspostavlja cijelu jednu kategoriju vizualnog doživljaja koji nije stvarni predmet ili osoba. U ovom specifično negativnom značenju – fotografija konja nije konj, fotografija je slika.

Međutim ističe kako izraz “slika” ima i pozitivne implikacije: pretpostavlja izvjesnu mentalnu djelatnost bilo u njenom najpasivnijem vidu (‘mentalne slike’ opažanja i osjećanja) ili, kao u umjetnosti, stvaralački čin mašte ostvaren umjetničkim oruđem. Tu se stvarnost najprije filtrira selektivnošću pojedinačnih interesa, zatim je modificira predrasudno opažanje da bi postala doživljaj; kao takav modificira se sa sličnim, suprotnim ili modificirajućim doživljajima, zaboravljenim i zapamćenim, da bi se asimilirala u jednu pojmovnu sliku; koja je opet sa svoje strane podložna manipulacijama umjetničkog oruđa, a ono što konačno nastaje je plastična slika koja je i sama **samostalna realnost**. Stoga autorica zaključuje:

Dakle, kad je riječ o fotografiji, počinjemo od toga što prepoznajemo izvjesnu realnost pri čemu se koriste naša popratna znanja i stavovi; tek onda izgled postaje osmišljen u odnosu na tu realnost. Apstraktni oblik sjenke u noćnoj sceni uopće nije shvaćen dok se ne otkrije i identificira kao izvjesna osoba; jarko crveni oblik na blijedoj podlozi, koji bi u apstraktnom grafičkom kontekstu mogao prenositi osjećaj veselosti, dočarava nešto sasvim drugo kada se prepozna kao rana. Dok gledamo film, neprekidni čin prepoznavanja u koji smo uvučeni djeluje poput trake sjećanja što se odmotava ispod slika samog filma da bi uobličile nevidljiv donji sloj jedne implicitne dvostruke ekspozicije (Deren u Stojanović 1978: 403).

Film predstavlja **dijalektičko jedinstvo stvarnog i nestvarnog**: “/.../ kinematograf, Janus²⁹ sa dva lica, predstavljao je stvarno i nestvarno u istom i nerazlučivom jedinstvu. Objektivna slika bila je ogledalo subjektivnosti. Ona /fotogeničnost/ nije pripadala ni stvarnom ni čudesnom, već je bila čudesna zato što je stvarna, stvarna zato što je čudesna. Iluzija stvarnosti. Stvarnost

²⁹ Janus - prastaro ertrušćansko, kasnije rimsko božanstvo (bog početka i kraja, mira i rata); obično predstavljen sa dva lica - sa mladolikim gleda u budućnost, a sa staračkim u prošlost

iluzije. Film je očuvao i uzdigao tu vrlinu koja daje *natprirodni karakter paroksizma*³⁰ *egzistencije*” (Morin u Agel 1971: 63).

Tu natprirodnu prirodu filma, pri čemu zamišljeno i doživljeno postaju podjednako postojani, René Clair je pokušao rasvijetliti riječima:

“Sve čemu se približi objektiv daje izgled legendarnog, sve što se nađe u njegovom vidnom polju prenosi se izvan stvarnosti, na plan na kojem vladaju samo privid, varka i majstorija. Da bi smo mogli danas razmotriti neki oblik svijeta, moramo ga lišiti vidljivog oblička kako ne bismo neprestano sanjali o predstavi koju nam je neki film dao o njemu, kako bi smo ga izvukli iz carstva materijalnog u kojem se nalazi i postavili ga u područje sna i apstrakcije, gdje se prepliću i prekidaju svi daljnji putovi. Ovo prelaženje iz čulnog u duhovno, iz konkretnog u imaginarno, izvodi se bez našeg znanja i dovoljno je vjerovati da postoji kako bi se iskusilo” (Clair u Agel 1971: 37).

Ujedno razvoj filma je tako dinamičan upravo stoga što je **slika kao simbol** jednostavna za razumijevanje, zahtjeva manje energije za tumačenje smisla i time niži stupanj aktivnosti publike, pri čemu se uzajamni utjecaj realnog i imaginarnog ostvaruje pomoću socijalno-psiholoških mehanizama **identifikacije** i **projekcije**. Gledatelji se identificiraju sa osobama i situacijama iz filma, tražeći barem na filmskom ekranu ispunjenje vlastitih neostvarenih želja ili pak u slučaju projekcije, pripisujući vlastite potisnute nedozvoljene želje drugim osobama pri čemu ih na određeni način podoživljavaju.

Dijalektička igra projekcije i identifikacije pruža filmskom gledatelju beskonačno velik broj varijacija pri čemu, ne glede na individualne i socijalne razlike, svatko pronalazi ponešto za što se veže. Glede na rezultate takvih procesa, Ilić (1983: 288–290) navodi kako se u načelu mogu razlikovati **dvije vrste utjecaja**.

S jedne strane mogu se **ublažiti** agresivne težnje i potrebe na taj način što će se jedan dio njihove snage *iz živjeti prilikom doživljavanja* samog filma, s druge strane snaga takvih težnji može se još više **pojačati** odnosno s potenciranjem mogu prijeći iz *latentnog (prikrivenog) stanja* u *aktualno (manifestno) stanje*. Također treba imati u vidu i činjenicu da se određeni **nivoi identifikacije ili projekcije** međusobno razlikuju. Na primjer snaga identifikacije, kao

³⁰ *paroksizam* - grč. (*paroxysmós* - draženje, ljutina) - najviši stupanj strasti, ljutnje, očaja...

sastavni dio i posljedica identifikacije sa junacima na filmu, može se izraziti i u relativno beznačajnim detaljima, bilo pozitivnim ili negativnim, kao što bi moglo biti kopiranje frizure, odjeće, šminke, mimike, govora ili podražavanje u traženju bitnih životnih vrijednosti: ljubavi, uspjeha, sreće, hrabrosti...itd.

3.3 FILMI MIT

Filmska umjetnost, koja je općenito jedna od najmlađih umjetnosti, postaje sve više jedna od bitnih karakteristika suvremene kulture. Kao takva je sastavni dio tzv. '*ultra lake industrije*' odnosno '*industrije duha*', kako ju je duhovito nazvao Edgar Morin, stoga što film upotrebljava kao 'sirovinu' najvažnije **mitove** našeg vremena. Film dramatizira: povijest, ljubav, rodoljublje, zakone..., no prije svega dramatizira ono što je za našu civilizaciju najizraženija karakteristika – **potrošnju**. Kao što je to istaknuo Erwin Panofsky: “/.../ u modernom životu film je ono što je većina drugih vidova umjetnosti prestala biti – *potreba*, a ne ukras” (Panofsky u Stojanović 1978: 134).

Po mišljenju M. Rankovića (1983: 154) estetski doživljaj se sve češće zamjenjuje zabavom koja često odgovara potrebi da se samo '*ubije*' slobodno vrijeme. No upravo takvo *ubijanje slobodnog vremena*, 'ubija' čovjeka u tome što on sa svojim vremenom postupa kao sa nečim što mu je nepodnošljiv višak. Zapravo suvremena tehnička civilizacija osigurava čovjeku sve više slobodnog vremena za bavljenje kulturnim aktivnostima. Međutim, povećanje slobodnog vremena utječe na to da film postaje ne samo *hobby* sve većeg broja ljudi, nego čak i *manija*³¹ izvjesnih koji, kako je to primijetio Ilić: “/.../ posjećuju svaki film bez razlike, lutaju kao somnabulici³² od jedne do druge kino dvorane i stvarno žive u carstvu fantazije” (Ilić 1983: 294).

Za suvremenog čovjeka život bez filma bio bi prazan jer filmski gledatelj posjećujući filmske dvorane, doživljava neku vrstu 'mističke participacije' u događajima na platnu. Film mu pruža neku vrstu privida, najčešće kao zamjenu za sivu svakidašnjicu ili kao što to objašnjava Zvonarević:

³¹ *manija* - grč. (*manía* - *bjesnoća, bijes, ludilo*) - *bolesno psihičko stanje s oštrim prijelazima od uzbuđenja do potištenosti; bolesna strast, zanos, opsjednutost nečim*

³² *somnabulici* - lat. (*somnus* - *san* + *ambulare* - *šetati*) - *osobe koje hodaju u snu, mjesječari*

Kada je Ilja Ernburg prije nekoliko desetljeća svoju poznatu zbirku reportaža o kinematografiji nazvao 'Tvornica snova', vjerojatno nije ni sam mislio koliko je točno upozorio na jedan od glavnih psiholoških mehanizama filma – film omogućuje čovjeku da 'sanja na javi'. I što su ti filmski 'snovi' spretnije sastavljeni, tim će biti i veći rezultati. Ljudi imaju neobično razvijenu sposobnost identificiranja s likovima koje gledaju na ekranu i ona im omogućuje da zajedno s njima proživljavaju sve moguće peripetije. Ono što ne mogu ostvariti u životu, oni 'ostvaruju' u svojim filmskim junacima. Snovi o sreći, ljubavi, uspjehu i bogatstvu, snovi o herojstvu u slavi i patnjama, sve to postaje 'ostvarljivo' uz pomoć objektivne 'magije živih slika' i subjektivne 'magije' mehanizma identifikacije (Zvonarević 1981: 394).

Zapravo mitološki elementi u našoj strasti za filmom ni po čemu se ne razlikuju od mitova primitivnih divljaka za koje su mitovi bili suština života. "Sam film", kako je zaključio J. P. Mayer, razmišljajući o perspektivama sociologije filma, "sadrži u sebi izvjesne elemente *mita*" (Mayer u Ilić 1983: 291).

Međutim zanos publike ponekad preraste u neku vrstu kolektivne histerije i transa, u kojima se potpuno miješaju fikcija i stvarnost i iz kojih se ispredaju mitovi. Današnja publika ne može bez **idola**, što je potaknulo E. Morina da je za svoju studiju o filmskim zvijezdama upotrijebio poznati aforizam Bernarda Shawa: "Divljak obožava idole od kamena i drveta – civilizirani čovjek idole od krvi i mesa"(u Ilić 1983: 291).

Društvena i psihološka strana kulta zvijezda ima i tamnu stranu koja je vidljiva kao **mentalna ili duhovna degeneracija**, a izražava se kao nesposobnost u postavljanju jasnih granica između stvarnog i fiktivnog. To znači da imaginacija može poremetiti i iskriviti kritički duh čovjeka do te mjere da se vlastita osobnost 'izgubi' u sudbini filmskih zvijezda. Takav čovjek ne može živjeti svoj vlastiti život, već ga doživljava samo preko posrednika – idola. U tom slučaju film prestaje biti sredstvo za obogaćivanje vlastitog života i postaje instrument otuđenja i osiromašenja, stvarajući takvu osobu nesposobnom za bilo kakvu aktivnost u svom životu i vremenu (vidi Ilić 1983: 292).

Kao primjer Ilić navodi da u SAD-u nema grada u kojem ne postoji klub Jamesa Deana gdje

obožavatelji ovjekovjećuju uspomenu na njega i obožavaju poneki predmet koji mu je pripadao.

Pretpostavlja se kako ti klubovi okupljaju oko tri milijuna osam stotina tisuća članova. Poslije smrti heroja, njegova odjeća je bila isječena na male komadiće koji su prodani po cijeni od jednog dolara po četvornom centimetru. Automobil u kojem je poginuo vozeći brzinom 160 km na sat bio je obnovljen i provožen od grada do grada. Svatko ga je mogao vidjeti za 25 centi, a za 50 je bilo dozvoljeno za nekoliko sekundi sjesti za upravljač. Nakon što je turneja završena, automobil je bio isječen i komadi prodani na rasprodaji...Krajnost je ipak činjenica da njegova filmska kompanija prima prosječno po tisuću pisama dnevno koja započinju otprilike riječima "Dragi Jimmy, znam da si mrtav.." , zbog čega imaju posebnu službu koja održava ovu čudnu posthumnu korespondenciju (Ilić 1983: 230-231).

Kao što je Morin zapisao: "Film se je vinuo ka nebu snova, ka beskonačnosti zvijezda sa kojima se izjednačavaju filmske zvijezde, okupan u muzici, nastanjen božanskim i demonskim bićima sadrži u sebi izvjesne elemente mita koji sve više postaju model kulture i ponašanja " (Morin u Ilić 1983: 290), misleći pri tom kako znanje prosječnih Amerikanaca o životima, ljubavima i neurozama polubogova i boginja koji žive na olimpskim vrhovima Beverly Hillsa daleko nadmašuje nivo njihovog poznavanja građanskih dužnosti i prava.

Nastanak suvremene mitologije putem filma J. P. Mayer objašnjava time što u modernim društvima sve više nestaju tradicionalne strukture koje su bile okosnica društva.

«Filmski posjetilac, posjećujući kino sale, doživljava svojevrsnu *mističnu participaciju* u događajima na platnu jer mu film pruža neku vrstu privida kojeg mu tradicionalne institucije poput crkve ili ranije zajednice, kako izgleda, više ne mogu ponudit», kaže Mayer (1945: 19).

«Igra, *mistična participacija*, uzorci ponašanja i postupci zasigurno su povezani. Kada sam govorio o mitskim elementima u našoj strasti za kinom, mislio sam na te povezane strukture», piše Mayer (1945: 17, 19). Istražujući zbog čega milijuni ljudi posjećuju kino sale, odnosno pitajući se da li moderne populacije u filmovima traže izlaz iz osamljenosti i mehanizacije našeg racionalnog života, te kako filmovi djeluju na ljudsko mišljenje, došao je do zaključka «da se manifestacije vrijednosnih uzoraka, svakodnevnog ponašanja, kao i općeg pogled na svijet oblikuju pod utjecajem filmova. Prema rezultatima tih istraživanja evidentno je da filmovi nastoje ostvariti najsnažniji utjecaj na naše živote, utjecaj koji je vjerojatno snažniji od

vladajućeg utjecaja tiska i radija», piše Mayer (1945 : 17), a jedan od tih utjecaja koji se šire na sve klase britanskog društva je i moral.

Prema Mayeru (vidi 1945: 272–273) najčešće mitske vrijednosti koje filmovi predstavljaju jesu: uzbuđenje, pohota, strast, ljepota, ljubav, hrabrost, samožrtvovanje, heroizam, prijateljstvo, privrženost obitelji, domoljublje. Međutim, kako Mayer primjećuje, uvijek su to pozitivne vrijednosti jer one negativne nikad ne trijumfiraju u filmu. U filmovima sa sličnom temom, s nekim modifikacijama ili dodacima, pojavljuju se slične vrijednosti pa stoga zaključuje da je film samo prodajni produkt naše industrijske civilizacije.

«Umjetnost je mnogo više od života. Ona je prije interpretacija života. Umjetnost je tim veća što je njena interpretacija života intenzivnija i dublja. To je simbolički izražaj života. I samo simbolička umjetnost je umjetnost», tvrdi Mayer te pojašnjava da kinematografija postaje umjetnost, što se očituje u primjeru filmskih klasika, no mnogi su filmovi po njemu samo opsjena (Mayer 1945: 278).

Mayer je proveo istraživanje na način da je zamolio filmske ljubitelje da nakon projekcija filmova opišu kako su ti filmovi utjecali na njih. Dobio je 68 pisama koja je kao dokumente uključio u studiju: «Mnogi od naših sudionika identificirali su se češće sa pojedinim glumcem ili glumicom, ili sa pojedinom sekvencom, nego sa filmom u cjelini. Ako je ova interpretacija u redu, objašnjava relativno stereotipiziranje ili radije tipiziranje karaktera u našim dokumentima», navodi Mayer (1945: 267). Mnogi od sudionika istaknuli su da su po uzoru na filmske zvijezde promijenili način šminkanja, stil odijevanja, pa čak i kuhinje, dnevne sobe, prilagođavajući se modnom trendu viđenom na filmu, zbog čega Mayer zaključuje da film nastoji postati najdjelotvornije oružje u smanjivanju individualnih razlika među ljudskim bićima (vidi Mayer 1945: 267).

4. ANALIZA MITA SUVREMENOG AKCIJSKOG FILMA

4.1 UVOD U ANALIZU

Oslanjajući se na strukturalne teorije, pokušala sam i empirijski utvrditi da li je film kao forma popularne kulture doista mit ili samo sredstvo za reprodukciju postojećih mitova društva. Tezu da film reprezentira mitove društva u kojem živimo, ali je ujedno i sam mit suvremene civilizacije pokušala sam dokazati primjenom teorijskih modela strukturalizma tijekom analitičkog promatranja konkretnih filmova. Budući da se diljem svijeta svakodnevno producira veliki broj žanrovski raznovrsnih filmova, istraživanje sam ograničila na deset najgledanijih hollywoodskih akcijskih filmova, produciranih u zadnje tri godine. S obzirom da Benett i Woollacott tvrde (u Strinati 1995: 108) da forme popularne kulture ne egzistiraju u savršenoj izolaciji nego unutar društvenih odnosa koji ih proizvode i konzumiraju, željela sam strukturalnom analizom suvremenog akcijskog filma utvrditi elemente mita ovog žanra.

Za analizu sam uzela osam najgledanijih akcijskih filmova, produciranih u Hollywoodu u posljednje tri godine te odabranih prema kriteriju ostvarene zarade od prodanih kino ulaznica u SAD-u. Filmove sam odabrala prema podacima sa internetske stranice <http://www.mojo.com/>. Naime, rezultati na web stranici [mojo.com](http://www.mojo.com/) su prikazani i rangirani prema godišnjoj, mjesečnoj i tjednoj zaradi od prodanih kino ulaznica, dok druge slične stranice imaju podatke gledanosti dobivene na osnovi ostvarene zarade, ali i glasovanja posjetilaca tih stranica, što ne odražava realnu gledanost već koliko je određeni film kod publike omiljen. Po kriterijima 'omiljenosti' najgledaniji akcijski filmovi su iz 80-tih i 90-tih godina.

Analogno Wrightovoj analizi Westerna, u kojoj tvrdi da mitovi kroz simbole predstavljaju shvaćanje američkih društvenih uvjerenja te da je za njihovo razumijevanje nužna analiza ne samo binarnih opozicija već i naracije (vidi Wright u Storey 1993: 73), analizirala sam društveni značaj mita akcijskih filmova koji su u posljednje tri godine ostvarili visoku gledanost, a shodno tome i zaradu. U analizu sam uključila i mješovite žanrove kao što su akcijski triler, akcijska komedija i akcijski krimić jer je u zadnjih nekoliko godina snimljeno manje žanrovski 'čistih' akcijskih filmova koji su ujedno imali i veliku gledanost. Općenito, trend snimanja mješovitih žanrova sve više je izražen jer producenti nastoje privući raznoliku publiku kako bi osigurali što veću gledanost filma.

U zadnjih nekoliko godina snimljeno je i više odličnih fantastičnih filmova, koji su s izuzetno visokom gledanošću potisnuli akcijske filmove na ljestvici gledanosti.³³ Iako sam planirala analizirati deset akcijskih filmova, očito motivirane profitom velike filmske kuće nastavile su sa snimanjem nastavaka fantastičnih i crtanih filmova koji su kod publike dobro prolazili pa je u navedenom periodu proizvedeno manje od deset vrhunskih akcijskih filmova.

Oslanjajući se na strukturalne teorije Saussurea, Eca, Barthesa i Claude Lévi – Straussa (vidi Strinati 1995), koji je uveo strukturalizam u antropologiju, na primjeru osam akcijskih filmova pokušala sam pokazati da su i mitovi koji se pojavljuju u određenom filmu strukturirani u odnosu 'binarnih opozicija', a čije značenje je rezultat međusobnog djelovanja procesa sličnosti i različitosti odnosno proizvedeno podjelom svijeta u međusobne ekskluzivne kategorije (prema Lévi – Strauss u Strinati 1993: 73).

Po uzoru na Ecovu studiju novela Iana Fleminga o Jamesu Bondu, u kojoj je utvrdio da « /.../ ma koliko bila specifična transformacija odnosa između opozicija u pojedinim novelama, podređena struktura opozicije ostaje ista» odnosno da «Flemingove novele izražavaju univerzalnu strukturu bazirajući se na opoziciji koja, upravo stoga što je univerzalna, osigurava popularni uspjeh» (Eco u Strinati 1995: 103), pokušala sam kroz analizu najgledanijih, a time i najpopularnijih, hollywoodskih akcijskih filmova utvrditi set elementarnih opozicija, vrste odnosa te da li postoji univerzalna nepromjenjiva struktura tih filmova. Promatrajući film kao formu popularne kulture koja u sebi sadrži druge 'jezike': sliku, riječ i zvuk, pokušala sam otkriti 'skrivena' značenja koja nam pojedini film prosljeđuje, potvrđujući tako Mayerovu tvrdnju o velikom utjecaju filma na društvo (Mayer 1945: 272).

Postavljajući si osnovno pitanje: «Da li je film mit?», oslonila sam se na Barthesovo (vidi Strinati 1995: 112) definiranje mita kao forme popularne kulture te potvrdila tezu da osim što reprezentira mitove društva u kojem živimo, film je kao oblik popularne kulture ujedno i sam mit jer koristi jezik drugih sistema za konstrukciju pojmova te tako postaje meta-jezik kojim se «povijest transformira u prirodu» (Barthes u Strinati 1995: 118). Pronađene strukturalne elemente u svakom pojedinom filmu usporedila sam u okviru osam gledanih filmova te dobila zajedničke nazivnike koji definiraju film kao mit.

4.2 ANALIZA NAJGLEDANIJIH AKCIJSKIH FILMOVA

4.2.1 NEMOGUĆA MISIJA III

Set strukturne opozicije:

Film Nemoguća misija, redatelja J. J. Abramsa, ostvario je u prvoj godini prikazivanja samo od prodanih kino ulaznica u SAD-u 134,03 milijuna dolara. Velika gledanost može se dijelom objasniti privlačnošću glavnog glumca Tom Cruisa, koji glumi agenta CIA-e (Središnje američke obavještajne agencije), ali i samim sadržajem filmske priče koji je utemeljen na Lévi – Straussovoj **binarnoj opoziciji dobrog i lošeg** pri čemu dobri dečki očekivano pobjeđuju zle i spašavaju svijet spriječivši kriminalce da se dočepaju 'zečje šape' odnosno kapsule ogromne razorne moći.

Po uzoru na Wrighta (u Storey 1993: 74), u filmu možemo pronaći osnovni set strukturne opozicije, koji uključuje još i opozicije:

- **Unutar / izvan društva:** Hunt i njegov tim su unutar društva / Davian i teroristi su izvan.
- **Jakost / slabost:** Davianovi teroristi su nadmoćniji / Huntova ekipa je slabija.
- **Civilizacija / divljina:** Teroristi se žele domoći kapsule koja može uništiti civilizaciju / CIA ih spriječi. Kapsula je pod nadzorom. Društvo je sigurno.

Moderna varijacija univerzalne strukture:

Iako film u skladu sa žanrom obiluje vratolomnim scenama, oružanim sukobima, eksplozijama i opasnim automobilskim jurnjavama, ono što privlači publiku zapravo je, kako je to definirao Umberto Eco (u Strinati 1995: 105), moderna varijacija univerzalne strukture koja se nalazi u pozadini:

Junak, Ethan Hunt kao agent CIA-e odlazi u misiju uništiti čudovište – trgovca oružjem Owena Daviana i spasiti voljenu Juliu. Dakle, priča nas podsjeća na davne bajke koje su nam pričali kad smo bili djeca da bi nas umirili. Ako pođemo od Lévi – Straussa (u Storey 1993: 74) koji tvrdi da je svrha mita učiniti svijet razumljivim i zbog toga domaćim odnosno

³³ Prošlogodišnji najgledaniji film je *Pirati s Kariba: Mrtvačeva škrinja sa zaradom od 423,31 milijun dolara, dok je ovogodišnji nastavak Pirata: Na kraju svijeta na trećem mjestu, a slijedi ga novi nastavak Harry Pottera.*

«magično riješiti njegove probleme i kontradikcije», možemo zaključiti da nam ova filmska 'bajka' u vidu akcijskog junaka posreduje poruku da unatoč postojanju hidrogenskih bombi, terorizma možemo mirno spavati..., a to je ono što zapravo želimo čuti kako bi se naši strahovi umanjili.

Mitske društvene vrijednosti:

Mitske elemente u strasti za filmom Mayer (1945: 17–19) nalazi u povezanosti zabave, 'mistične participacije' gledalaca s događajima na filmskom platnu, uzoraka ponašanja i društvenih vrijednosti. Možemo pretpostaviti da moderne populacije u akcijskim filmovima traže 'izlaz' iz usamljenosti ili pak rutine svog svakodnevnog, možda suviše mirnog života, no uz zabavu film istovremeno ostvaruje ogroman utjecaj na naše ponašanje, stavove i opći pogled na svijet. Mitske vrijednosti na kojima se zasniva treći nastavak Nemoguće misije svakako su: ljubav, požrtvornost, prijateljstvo, odanost, hrabrost, rodoljublje i privrženost obitelji.

Ljubav i požrtvornost: snažno su iskazani u sceni kad Ethan, svjestan da riskira vlastiti život odlazi sam spasiti Juliu, govoreći pri tom svom timu da mu nije važno hoće li poginuti jer ako je ne uspije spasiti, ni njemu nema života bez nje.

Prijateljstvo i odanost: izraženi su kad Ethan, jutro nakon zaručničke zabave, ipak odluči poći u Berlin u misiju spašavanja zatočene kolegice Farris ili pak kad ga njegova ekipa dočeka u Shanghaiu, iako je službeno bjegunac.

Hrabrost: Da bi spasio Juliu u roku od 48 sati mora zlikovcu Davianu donijeti 'zečju šapu' koja se nalazi u najbolje čuvanom laboratoriju u najvišoj shangajskoj zgradi, do koje pak može doći samo skokom sa susjedne zgrade, a povratak je gotovo nemoguć..., no to ga, naravno, ne sprječava i uspijeva.

Rodoljublje: Prije no što odnese kapsulu razornog sadržaja zlikovcima, obavještava svoje da je stavio na nju mikročip za praćenje te da, u slučaju ako se ne vrati za 8 sati, pošalju vojsku kako zlikovci ne bi dobili moćno oružje.

Privrženost obitelji: Spasivši razornu kapsulu i svoju voljenu Juliu iz ruku zlikovaca, ponovno postaje junak. Čestitajući mu, bivši šef Brassel napominje da mu predsjednik SAD-a nudi posao u Bijeloj kući, no junak se odlučuje za brak i Juliu.

Univerzalna struktura:

Ethan Hunt je agent CIA-e, no budući da ne radi na terenu nego samo obučava mlađe kolege, krije od zaručnice Julie čime se zapravo bavi. Zajedničkim prijateljima i njenoj obitelji tvrdi da radi uredski posao u prijevoznici tvrtci. Tijekom proslave zaruka zazvoni mobitel: zna da je u pitanju neodgodiv posao. Najprije odbija, no savjest mu ne da mira jer je u pitanju kolegica Farris koju je obučavao. Lindsey Farris je nestala prateći trgovca oružjem Daviana koji se obogatio na crnoj burzi. Pretpostavljaju da je zatočena u Berlinu. S izgovorom da odlazi na kongres, u cik zore otputuje u Meksiko gdje ga čeka dobro znana ekipa 'za nemoguće misije'. Misija u Berlinu je unaprijed isplanirana, ali nešto pođe po zlu i Farris mu u avionu umire na rukama. Davian je aktivirao usadak s mini bombom u njenoj glavi. Ogorčen, odluči pronaći zlikovca te se ponovno nađe u akciji sa svojom ekipom. Otimaju Daviana sa dobrotvorne zabave u Vatikanu, no prije no što ga uspiju prebaciti do sjedišta CIA-e, na putu ih presreću izvježbani i s najmodernijim oružjem opremljeni teroristi. Ethan shvaća da je Davian, koji odlazi s poprišta sukoba helikopterom, imao pomoć iznutra, što se podudara s porukom na mikrofilmu kojeg mu je ispod poštanske marke na razglednici Berlina poslala Farris. Davian ispunjava prijetnju i otima Juliu, prije no što se Ethan uspio osloboditi iz CIA-inog pritvora kamo su ga strpali pod optužbom da je djelovao na svoju ruku. Prije isteka 48-satnog roka, uspijeva iz najviše zgrade u kojoj se nalazi najbolje čuvani laboratorij u Shangaiu ukrasti 'zečju šapu' to jest kapsulu s razornim sadržajem. Svjestan da će ga zarobiti, no odlučan da pokuša spasiti Juliu, odnosi kapsulu zlikovcu Davianu. Nakon torture, otkriva da su mu, zatočivši ga, zlikovci usadili mini bombu, ali i da njegov šef i prijatelj Musgrawe surađuje sa zločincem Davianom te da je Julia negdje blizu. Uz pomoć prijatelja u bazi CIA-e koji ga vodi prema signalu s mobitela, uspijeva doći do Julie i spasiti je. Da bi spasio i sebe, izaziva elektrošok, a Julia ga reanimira. Zlikovci su kažnjeni i sad mogu otići na medeni mjesec.

Za razliku od Lévi-Straussa, Will Wright (vidi u Storey 1993: 74) naglašava da je za potpuno razumijevanje društvenog značaja mita nužno analizirati i samu pripovjedačku strukturu – razvoj događaja i razrješenje konflikta. Naime, analogno Wrightovoj analizi Westerna, 16 pripovjedačkih funkcija moguće je pronaći i u žanru 'klasičnog akcijskog filma'.

Nemoguća misija III sadrži slijedeće **pripovjedačke funkcije** koje formiraju univerzalnu strukturu:

1. **Junak ulazi u društvo ili je već sastavni dio skupine:** Ethan Hunt je član CIA-e, no obavlja manje zahtjevan zadatak instruktora.
2. **Junak je društveno nepoznat.**
3. **Junak je uočen jer ima izuzetne sposobnosti:** CIA treba upravo njega da predvodi misiju spašavanja kolegice Farris u Berlinu.
4. **Društvo prepoznaje razliku između sebe i junaka; dodijeljen mu je poseban status:** Očito da Hunt nije samo instruktor jer ekipa za spašavanje ga čeka. Hunt je vođa ekipe, dakle dodijeljen mu je poseban status.
5. **Društvo nije kompletno prihvatilo junaka:** Glavni šef CIA-e Brassel ga kritizira i optuži za neuspjeh akcije.
6. **Postoji sukob interesa između nitkova i društva:** Nitkovu Davianu jedini interes je dočepati se 'zečje šape', kapsule ogromne razorne moći koja može uništiti civilizaciju.
7. **Nitkovi su snažniji od društva; društvo je nemoćno:** Daviana, kojeg su oteli sa svečanog prijema u Vatikanu, tijekom puta oslobađaju nadmoćniji teroristi. Hunt i ekipa su nemoćni.
8. **Postoji snažno prijateljstvo ili poštovanje između junaka i nitkova:** Hunt zna da je Davian opak i sposoban ispuniti prijetnju – pronaći, otet i ubiti mu ženu, dok Davian je svjestan da je jedino Hunt sposoban domoći se 'zečje šape'.
9. **Nitkovi prijete društvu:** Ako se Davian domogne kapsule, može razoriti svijet.
10. **Junak izbjegava uplesti se u sukob:** Hunt najprije odbija rad na terenu, želi ostati samo instruktor.
11. **Nitkovi ugrožavaju junakovog prijatelja:** Davian najprije u Berlinu zatoči Farris, a potom drži Hunta 'u šaci' s tim da je oteo Juliju.
12. **Junak se bori s nitkovima:** Bori se s nitkovima u Berlinu, a potom i u Shangaiu spašavajući Juliu.
13. **Junak potuče nitkove:** Hunt u Shangaiu potuče nitkove.
14. **Društvo je sigurno:** Davian je ubijen, a razorna kapsula vraćena.
15. **Društvo prihvati junaka:** Šef CIA-e Barros mu čestita. Napominje da mu zahvaljuje i predsjednik SAD-a.
16. **Junak gubi ili uzvisi svoj poseban status:** Hunt izabire obiteljski život s Juliom umjesto karijere u Bijeloj kući.

Tip zapleta:

U Nemogućoj misiji III, riječ je o **klasičnom zapletu** kakvog nalazimo i u brojnim Westernima: Ethan Hunt se bori individualno protiv mnogo jačih neprijatelja, čime postiže ugled, poštovanje kolega i odanost prijatelja koji mu ni u najtežim trenucima ne okreću leđa.

Transformacija povijesti u prirodu:

Osim što prikazuje mitove današnjeg društva, Nemoguća misija III ispunjava funkciju transformacije povijesti u prirodu. U današnje vrijeme kad terorizam uzima sve više maha, a strah od mogućih terorističkih razaranja tim postaje veći, kroz film nam se nenametljivo nameće konotacija kako je svaka akcija, koja ima viši cilj općeg dobra, pa makar bila i 'na svoju ruku' ili protivna demokratskim načelima u konačnici pozitivna. Scena kad američki agenti bez znanja talijanskih vlasti otimaju osobu, doduše okorjelog kriminalca, usred Vatikana doživljavamo kao nešto pozitivno, a makjavelistički princip da 'cilj opravdava sredstvo' čini nam se prirodnim.

4.2.2 CASINO ROYALE

Prošle godine snimljeni film Casino Royale ostvario je zaradu od vrtoglavih 167,44 milijuna dolara. Radnja 21. nastavka izuzetno uspješnog serijala filmova o britanskom agentu u službi Njezinog veličanstva već po tradiciji odvija se na više egzotičnih lokacija³⁴, a utemeljena je na prvom romanu Iana Fleminga. Publika je novog James Bonda primila s jednakim oduševljenjem kao što to čini već 45 godina.³⁵ Za razliku od ranijih filmova, savršenom karakteru hladnokrvnog James Bonda, kojeg po prvi put tumači Daniel Craig, pridodane su emocije pa tako 'najpoznatiji tajni agent' izgovara «tvoj sam» i «volim te». Što više, u žaru zaljubljenosti čak šalje M neopozivu ostavku. No, kako Bond s lakoćom osvaja žene, tako ih lako i gubi pa je ostavljen prostor za novi nastavak serijala.

Naime, šefica M, iako se doima strogom, ima razumijevanja za njegove dječake nestašluke pa Bond i ovog puta prolazi bez sankcija – premda joj je provalio ne samo u računalu, nego i u stan. Međutim, jasno mu stavlja do znanja da nije sigurna da li ga je možda prerano unaprijedila iz agenta statusa 00 u agenta 007, odnosno da se tek mora dokazati da bi imala potpuno povjerenje u njega. Na početku filma Bond zavede ženu negativca Alexa Dimitriosu

³⁴ Lokacije su: Češka, Uganda, Madagascar, Bahami, Crna gora

kako bi došao do glavnog nitkova Le Chiffrea, no prava Bond-djevojka kojoj uspijeva otopiti njegovo hladno srce je Moneypenny Lynd s kojom je na zadatku u Casinu Royale u Crnoj gori. Oštrouman, sarkastičan, pronicljiv i pomalo neodgovoran, Bond je uvjeren da će u partiji pokera za kockarskim stolom pobijediti glavnog negativca Le Chiffrea, no to mu u prvoj rundi ne uspijeva. Moneypenny, koja dobiva nadimak Vesper, nakon što je prokockao 10 milijuna dolara, kao 'glas razuma' uskraćuje mu daljnji novac. Međutim, Bond se vraća u igru s novcem CIA-e i pobjeđuje. Le Chiffre je očajan jer je ponovno prokockao teroristički novac, pa otkriva Bonda i Vesper s namjerom da ih natjera da mu otkriju šifru bankovnog računa. Pohlepu i kockarsku strast plaća smrću jer mu 'organizacija' ne oprašta. Bond i Vesper su na slobodi, a izdaja prijatelja Mathisa je otkrivena. Zaljubljeni par odlazi u Veneciju, no Bond se neugodno iznenadi kad otkrije da je njegova ljubav podigla 150 milijuna sa švicarskog računa. Uspijeva je naći, ali ne i spasiti. Vesper se utapa zatočena u liftu dok se zgrada urušava u more. Ostavila mu je trag – mobitel s brojem čovjeka koji je odnio novac. Pronalazi mr. Whitea i film završava poznatom rečenicom: « Zovem se Bond. James Bond », pa je kraj filma ujedno i mogući početak nekog novog nastavka .

Univerzalna struktura:

Pri proučavanju popularnosti književnih djela Iana Fleminga, talijanski pisac i semiologist Umberto Eco koristio je koncept strukturalizma. S obzirom da se filmovi o Jamesu Bondu zasnivaju na Flemingovim novelama, koncept koji je koristio Eco (vidi u Strinati 1995: 102, 103), možemo jednostavno primijeniti i u analizi popularnosti filmskih ostvarenja. Naime, kao što su Flemingove novele zasnovane na strukturi podređenoj pravilima, pri čemu je konstruirao i set binarnih opozicija na kojima se temelje, istu 'nepromjenjivu zaporednu strukturu' opozicija možemo naći i u svakom filmu iz serijala o Bondu. Kako tvrdi Eco (u Strinati 1995: 103), opozicije se međusobno mogu kombinirati i rekombinirati, no uvijek su prisutne kao temeljni elementi strukture i vode priču naprijed. Elemente Ecove «igračke situacije» u kojoj jedan pokret uvijek slijedi drugom odnosno svaki početni «pokret» proizvodi kontrapokret možemo naći i u zadnjem Casino Royale:

A) M se pokrene i daje zadatak Bondu: da bi otkrili kako se financiraju terorističke organizacije M na Bahamima daje nalog Bondu da dovede Le Chiffrea.

³⁵ Prvi film Dr. No snimljen je 1962.

D) Žena se pokrene i predstavi Bondu: bračna družica kriminalca Dimitrios, nakon što je njen suprug prokockao skupocjeni Aston Martin, odlazi s Bondom. Moneypenny vlakom odlazi s Bondom u Casino Royale gdje trebaju uhvatiti Le Chiffre.

B) Nitkov se pokrene i pojavi Bondu: Le Chiffre u Casinu stavlja Bondu do znanja da zna s kim igra.

C) Bond postavlja prvu prepreku Nitkovu: u Miamiju spašava najveći avion na svijetu Skyfleet, čijim uništenjem bi posrnula avionska kompanija bankrotirala, a Le Chiffre vratio kockom izgubljene milijune. / **Nitkov postavlja prvu prepreku Bondu:** Le Chiffre mu za vrijeme glavne kockarske igre otruje piće. Otrov izaziva infarkt.

H) Bond pobjeđuje Nitkova: iako u prvoj rundi pokera s milijunskim ulozima izgubi novac britanske MI6, vraća se u igru s novcem CIA-e i pobjeđuje Le Chiffre.

E) Bond uzme Ženu: pobijedivši za kockarskim stolom, odlazi proslaviti dobitak s Vesper (Moneypenny). Zbliže se.

F) Nitkov zarobi Bonda: jureći automobilom, da ne bi pregazio Vesper koju su nitkovi svezali i ostavili na mračnoj cesti, Bond se prevrće i Le Chiffre ga zarobljava.

G) Nitkov muči Bonda: da bi se dokopao šifre bankovnog računa, Le Chiffre muči zatočenog Bonda.

I) Bond, oporavljajući se, uživa sa ženom koju poslije izgubi: oporavljajući se od rana zadobivenih u zatočeništvu, Bond uživa na plaži sa Moneypenny. Zajedno odlaze u Veneciju gdje ona smrtno stradava.

Pod 'nepromjenjivom shemom' Eco, podrazumijeva da svaka novela mora sadržavati navedene elemente, premda nije nužno da se ti temeljni elementi pojavljuju uvijek istim redoslijedom (vidi u Strinati 1995: 103). Naime, kako je vidljivo na primjeru filma Casino Royale, sekvence ili redoslijed elemenata se mogu mijenjati, ali struktura svih filmova serijala ostaje ista, bez obzira na brojne 'jednostrane probleme' ili okolne posebnosti poput raznovrsnih atraktivnih lokacija, a koje su uvedene tek kao dodatak i 'osvježanje' u svaku pojedinu priču. Kao i kod novela, film također ukazuje da postoje pravila kombiniranja

opozicijskih parova, koja su opredijeljena kao niz 'pokreta' inspiriranog kodom i uspostavljenog prema savršeno prearanžiranoj shemi (vidi Eco u Strinati 1995: 103).

Set odnosnih opozicija:

Prema Eco (u Strinati 1995: 104), struktura binarne opozicije i promišljeni 'pokreti' zajedno čine popularnu atrakciju novele. Opozicije uključuju **odnose među likovima**, poput odnosa između Bonda i M, zatim njegov odnos do žena, nitkova i drugih likova, kao i **odnos između različitih ideologija** te **velik broj odnosa između različitih vrijednosti**. Budući da je film zasnovan na noveli, radnju u Casino Royale moguće je opisati na temelju odnosnih opozicija koje se prepliću. Bez obzira na varijacije ili specifične transformacije odnosa između opozicija u različitim ekranizacijama novela, njihova podređena struktura ostaje ista. Na primjer, u Casino Royale super-junak Bond se ne spašava zatočeništva sam, već je spašen 'igrom slučaja' odnosno jer je Moneypenny u zamjenu za njegov život pristala na suradnju s zločincima, Bond umjesto u fizičkoj borbi pobjeđuje za kockarskim stolom, a film završava s uvodnom 'bondovskom rečenicom': «Zovem se Bond. James Bond.» koja nam sugerira da radnja nije završena. No, zapravo se uvijek radi o ponavljanju publici dobro znane 'udomaćene' sheme s potpuno predodređenim događanjima.

Mitske društvene vrijednosti:

Publika točno zna što će i kojim redom dobiti. Poklonici James Bonda unaprijed znaju da ih očekuje glamur, egzotične lokacije, marke najskupocjenijih automobila, vratolomne akcijske scene i savršeno lijepe i zgodne žene pa film funkcionira i kao svojevrsni 'utaživač želja'. Uz **kult tijela**, koji je naglašen isticanjem savršene muskulature Daniela Craiga, filmski serijal o Bondu zavodi nas i luksuznim automobilima koje si može priuštiti samo uska elita. Takozvani 'product placement' tvornica snova vješto je iskoristila pa se dobar dio visokih troškova snimanja pokriva s promoviranjem određenih **robnih marki**. U filmskim scenama suptilno se pojavljuju najnoviji mobiteli marke Sony – Ericsson, talijanska odijela marke Brioni, Bondove ljepotice nose rublje La Perla, a kako Bond ima istančan ukus i sam nosi sat Omega, vozi se u Aston Martinovom modelu DBS te osim suhog Martinija, pije i pjenušac Bollinger. **Automobili** u filmu, osim što su za većinu smrtnika nedostižan predmet želja, postali su gotovo kult pa se pojavljuju i dva sportska jaguara, glavni negativac vozi Range Rover Sport, a na početku filma Bond dolazi u običnom Fordu Mondeo, čija je prodaja nakon filma navodno naglo porasla. Akcijski film bez brzih automobila više se ne može ni zamisliti, a

osim što su sredstvo akcije i ubojito oružje, psihologijom slike upućuju nas i tko je glavna faca filma.

Teza britanskog sociologa J. P. Mayera (vidi 1945: 17), da 'mistična participacija gledalaca' povezana s 'igrom' i uzorcima ponašanja i postupaka doprinosi mitu filma, potvrđuje se i u slučaju filma Casino Royale. Publika savršeno zna da Bond nosi naočale Persol, cipele John Lobb i pije pivo Heineken, no istovremeno je za mnoge i uzor 'pravog muškarca' pa isto tako filmski poklonici rado 'kopiraju' i njegove vrijednosne stavove i uzorke ponašanja.

Tip zapleta:

Posljednji nastavak serijala ima **profesionalni zaplet**. James Bond pripada elitnoj grupi profesionalaca, dorastao je svakom zadatku i lojalan je samo timu u kojeg je uključen. Nema poštovanja prema društvenim konvencijama ili vrijednostima zajednice – poput nekog kriminalca provaljuje u stan ili kompjuter šefice, zavodi isključivo udate žene, izaziva međunarodni skandal upadom u ambasadu. Međutim, ujedno je i izuzetno inteligentan, snalažljiv i u mnogim vještinama superioran – «najbolje što MI5 trenutno ima», kaže u filmu M pa mu stoga mnoge nepodopštine i oprašta. Razočaravši se u Vesper, Bond negira ljubav i prijateljstvo te se hladnokrvno vraća profesiji, novom zadatku.

Moderna varijacija univerzalne strukture:

Filmski serijal koji je nastao u vrijeme hladnog rata i blokofske podjele svijeta, u skladu sa suvremenim tokovima društva morao se okrenuti novim temama. No, okosnica je i nadalje osnovna **binarna opoziciji dobra i zla**. Publika uvijek dobiva priču na koju je već naviknuta, koja ima, kako je to ustvrdio Eco (vidi u Strinati 1995: 105) univerzalnu strukturu u pozadini koja se ne razlikuje od klasičnih dječjih bajki: vitez Bond po nalogu kraljice M odlazi u misiju uloviti čudovište Le Chiffrea, jedino što damu ovom prilikom ipak ne uspijeva spasiti.

Transformacija povijesti u prirodu:

Nove suvremene teme kao što su terorizam i burzovne špekulacije zamjenjuju stare teme koje su se temeljile na konfrontaciji SAD-a i SSSR-a, no film nam kroz nekoliko premisa suptilno nameće dvojbu: «Može li se potpuno vjerovat novim prijateljima?».

M se obraća Bondu riječima: «Moram znati mogu li ti vjerovati i ti moraš znati kome možeš vjerovati», a kad se ispostavi da je njegova velika ljubav Vesper (Moneypenny) surađivala s kriminalcima, M zaključuje: «Pozorni smo na neprijatelje pa ponekad zaboravimo paziti na prijatelje». Polazeći od Barthesa, koji kaže da je mit 'poruka', ali i način na koji se ta poruka iskazuje, dvojba postaje konotacija. Film završava uobičajenom uvodnom rečenicom što sugerira da radnja filma nije završena, a publika se u mraku kino dvorana pita: «Da li je blokovska podjela zaista završena priča ili ima novi nastavak?». Dvojba nam se čini prirodna jer tko može znati s kakvim ulozima kockaju svjetski igrači.

4.2.3 DA VINCIJEV KOD

Akcijski triler *Da Vincijev kod*, sa zaradom od 217,53 milijuna, plasirao se među pet najgledanijih filmova u 2006. godini. Religiozna tema, zapleti s neočekivanim obratima i puno akcijskih scena, doprinijeli su velikoj gledanosti, kao i prisutnost hollywoodske zvijezde Tom Hanksa u ulozi profesora Roberta Langdona koji uspijeva razriješiti *Da Vincijev kod* i otkriti najbolje čuvanu tajnu Crkve.

Harvardski profesor Robert Langdon predaje religioznu simboliku. Tijekom seminara u Parizu, policija ga obavještava da je poznanik s kojim se je trebao naći Jacques Saunieré ubijen i zamoli za pomoć u interpretaciji simbola. Tijelo je pronađeno u Velikoj galeriji u Louvreu u pozi Vitruvijskog čovjeka i s iscrtanim pentagramom na prsima. Saunieré je ostavio i poruke s kodovima koje policija ne može dešifrirati. U muzeju Langdon upoznaje inspektorice Sophie Neveu, unuku Saunieréa. Riječ je o četvrtom nerazjašnjenom ubojstvu i policija je uvjerena da je Langdon ubojica. Poruke su anagrami i vode do dviju slika Leonarda da Vincija: *Mona Lise* i *Bogorodice na stijenama*, gdje pronalaze ključ *Fleur de lis*. Po ključu Langdon shvati da se radi o Sionskom prioratu, jednom od najstarijih i najtajnijih društava, čiji članovi su bili i Leonardo da Vinci i Isaac Newton.

Priorat štiti izvor Božje moći na Zemlji i čuva tajnu koja govori o 'mračnoj prijevari čovjeka'. Vratolomnom vožnjom Sophie i Langdon uspijevaju pobjeći policiji koja ih čeka pred britanskom ambasadom. Langdonu, koji je protiv svoje volje umiješan, ne preostaje ništa drugo nego da razriješiti očito religijom motivirano ubojstvo i spere sa sebe krivnju. Saunieréov kod je takozvani *Fibonacijev broj* koji otvara sef i depozit box, no umjesto Svetog grala pronalaze kriptex. Policija, koju predvodi kapetan Fache, ih otkriva pa bježe u dvorac *Villette* k Langdonovom prijatelju i znanstveniku sir Leighu Teabingu. Teabing se bavi proučavanjem religije, a posebno je zainteresiran za Priorat i Sveti gral – koji je po njemu simbol žene, a ne

predmet. Isus je s Marijom Magdalenom imao kćerku Sarah, dok Priorat više od 20 stoljeća zapravo štiti žive potomke Isusa Krista. Policija stiže u dvorac, međutim društvo spektakularno bježi privatnim avionom u London. Kapetan Fasche je član Opus dea, ultrakonzervativne katoličke organizacije, pa o bijegu obavještava biskupa Aringarosa. Biskup je pak član tajnog Vijeća sjena koje ima zadatak pronaći sarkofag s tijelom Marije Magdalene i uništiti ga, nakon čega bi DNA analiza bila nemoguća – odnosno nitko ne bi mogao dokazati da je direktni potomak Isusa i Marije Magdalene. Aringaros je unajmio vjerskog fanatika Silasa da ubije članove Priorata i pronađe sarkofag. Oboje su povezani s Učiteljem koji im za ogroman novac daje upute. U Londonu se otkriva da je Učitelj profesor Leigh Teabing. Uvjeren u točnost svojih istraživanja i ogorčen što Priorat ni početkom novog milenija nije otkrio pravu istinu, Teabing se povezao s Opus deom kako bi pronašao Isusovog potomka. Opus deov 'anđeo smrti' Silas, u vatrenom okršaju s policijom nehotice ranjava i svog dobročinitelja Aringarosa, za kojeg kapetan Fasche shvati da ga je iskoristio rekavši da mu je Langdon na ispovjedi priznao ubojstva. Sarkofag bi trebao biti u kapelici Roslyn koju su sagradili Templari, no umjesto sarkofaga Sophie i Langdon pronalaze dokaze da je upravo ona jedini preživjeli potomak Isusa. Otkriva da joj je obitelj poginula u prometnoj nesreći, a Priorat joj je promijenio identitet i skrio kao unuku kustosa Jacquesa Saunieréa, kako bi je spasili.

Tip zapleta:

Film Da Vincijev kod možemo svrstati među akcijske filmove s **tranzicijskom temom**. Po uzoru na Wrightovu kategorizaciju Westerna, tranzicijska tema definirana je kao forma u kojoj se junak izvan društva bori protiv moćnog protivnika i izopačenosti društva (vidi Wright u Storey 1993: 74, 75). Film obilježava borba junaka protiv moćne ultrakonzervativne crkvene organizacije Opus dei koja mu podmeće svoja ubojstva.

Langdon najprije nastupa kao ugledan profesor i policija traži njegovu pomoć u interpretaciji religioznih simbola, pronađenih na tijelu ubijenog Saunieréa, no ubrzo doznaje da je ujedno i jedini osumnjičenik. Postaje bjegunac koji mora riješiti zagonetku i pronaći pravog ubojicu. Ispostavlja se da su ugledni članovi društva biskup Aringaros i njegov prijatelj profesor Teabing uzrokovali krvoproliće, iskoristivši kao 'oruđe' fanatika Silasa koji je po njihovoj uputi ubijao. Zavarali su i policijskog kapetana Faschea koji, kao član Opus dei, ne sumnja u biskupa te proganja Langdona. Osim stručnosti, profesor Langdon ima i sposobnost fotografskog pamćenja pa uspijeva riješiti anagrame i kodove te naposljetku, slijedeći Ružinu

liniju, doista pronaći sarkofag sakriven ispod suvremene staklene piramide. Mlada inspektorica Sophie u Roslynu pronalazi prijatelje Jacquesa Saunieréa, ljude koji su je poznavali još kad je bila dijete. Ima mogućnost odlučiti hoće li objaviti svijetu svoje podrijetlo, no s obzirom da se ne osjeća ništa drukčije, odluči da i nadalje sve ostane skriveno.

Kao što je ukazao Wright (vidi u Storey 1993: 77), tranzicijske teme anticipiraju nove društvene vrijednosti. Uslijed sve veće društvene izoliranosti, karijerizma i borbe za profitom, društvene vrijednosti kao što su poštenje, ljubav i prijateljstvo nestaju, no ipak su prisutne još kod rijetkih pojedinaca koji nepokolebljivo ustaju protiv izopačenosti društva.

Univerzalna struktura:

U filmu Da Vincijev kod moguće je naći sekvence ili redoslijed elemenata koji čine univerzalnu strukturu. Po uzoru na Ecovu (vidi u Strinati 1995: 103) 'igračku situaciju', redoslijed elemenata se može mijenjati, no struktura ostaje ista.

A) Policija se pokrene i daje zadatak Langdonu: Policija dolazi k Langdonu i zatraži pomoć u dešifriranju religijskih simbola pronađenih na mjestu zadnjeg ubojstva.

D) Žena se pokrene i predstavi Langdonu: Sophie dolazi u muzej i predstavi se Langdonu. Također traži pomoć u dešifriranju Saunieréovih poruka.

B) Nitkov se pokrene i pojavi Langdonu: S obzirom da se radi o tranziciji teme, opozicije su izokrenute pa Langdon i Sophie bježeći pred policijom odlaze k Teabingu, kojeg smatraju prijateljem.

C) Nitkov postavlja prvu prepreku Langdonu: S obzirom na transpoziciju teme i izokrenute narativne funkcije, u ovoj sekvenci umjesto 'prepreke' Teabing im omogućiti bijeg u London jer se nada da će Langdon doći do Grala kojeg sam nije mogao pronaći.

F) Nitkov zarobi Langdona: Teabing zarobi Langdona i Sophie u londonskoj crkvi.

G) Nitkov muči Langdona: U filmu nema doslovnog fizičkog maltretiranja, no Teabing psihički 'muči' Langdona podsjećajući ga na traumu iz djetinjstva. U crkvi ga ucjenjuje da će ubiti Sophie ako odmah ne dešifrira kriptex.

H) Langdon pobjeđuje nitkova: Langdon ipak pobjeđuje Teabinga, jer na kraju uspije otkriti tajnu i naći sarkofag, dok Teabing završava u zatvoru.

E) Junak uzme ženu: Pristojni profesor Langdon, za razliku od Bonda, ostvaruje tek romantičnu vezu sa Sophie. Ostaju kod poljupca.

I) Junak, oporavljaajući se, uživa sa ženom koju poslije izgubi: Nakon bezuspješne potrage za Gralom, Langdon i Sophie odlaze na izlet u Roslyn gdje otkrivaju da je ona jedini preživjeli potomak krvne linije Isusa. Sophie odluči da neće objaviti svijetu svoje podrijetlo. Tajna i nadalje ostaje skrivena pa mogu uživati u životu običnih ljudi. Za razliku od Bonda, Langdon ne gubi Sophie.

Mitske društvene vrijednosti:

Nastojeći riješiti tajnu iz davne prošlosti, profesor religijskog simbolizma Langdon susreće se s izopačenošću društva. Vođen znanstvenim duhom i nevjerojatnim intelektom uspijeva razriješiti Da Vincijev kod i otkriti više od 20 stoljeća čuvanu tajnu – da Gral nije predmet, već simbol za ženu. Potraga za istinom to jest mjestom gdje je skriven sarkofag s ostacima Marije Magdalene vodi ga u nevjerojatnu avanturu. Langdon ne očekuje nikakvu materijalnu zadovoljštinu, no nagrađen je nematerijalnim nagradama kao što su ugled, poštovanje i nježno prijateljstvo sa Sophie. Film uzdiže u mit pozitivne društvene vrijednosti kao što su: **poštenje, odvažnost, intelektualizam** i nematerijalne nagrade poput **ugleda i poštovanja zajednice te ljubavi i prijateljstva.**

Moderna varijacija univerzalne strukture:

Naracija filma, snimljenog prema knjizi 'Anđeli i Démoni' Dana Browna, temelji se na univerzalnoj temi **borbe između dobra i zla**. Film Da Vincijev kod, unatoč brojnim zapletima, zapravo ima univerzalnu strukturu u pozadini, priču koju poznajemo iz djetinjstva.

Negativcu profesoru Teabingu, koji živi izolirano u dvorcu Villette, opsjednut je karijerizmom i «nije dostojan pronaći rješenje tajne», suprotstavljen je lik plemenitog profesora Langdona, koji nas podsjeća na viteza u potrazi za Svetim gralom. Rješava tajnu i vraća Sophie njenim korijenima – prijateljima u Roslynu.

Set strukturnih opozicija:

Narativna snaga Da Vincijevog koda potiče iz strukture binarnih opozicija, koje suprotstavljaju istinu i vjerovanje, prošlost i sadašnjost, crkvene organizacije Opus dei i Priorat, fanatizam i ateizam pa čak i dogme: Isus je bio božanstvo ili samo čovjek.

- **Unutar / izvan društva:** Ugledni profesor Langdon / osumnjičenik i bjegunac; Crkva / tajne organizacije; Opus dei i Priorat.

- **Dobro / loše:** Poštteni Langdon / podmukli Teabing; Priorat / Opus dei; Čuvanje povijesnih izvora / iskrivljavanje povijesnih činjenica; Društvena korist / osobna korist.

- **Jakost / slabost:** Negativac i znanstvenik Teabing svjestan je da sam nije sposoban pronaći Gral, zato u 'priču' uvlači kolegu. Langdonu podmeću ubojstva jer znaju da ima jaki intelekt koji će riješiti zagonetku.

- **Civilizacija / divljina:** Svetost života / ubijanje; Kršćanstvo / barbarski kultovi.

Transformacija povijesti u prirodu:

«Simboli su jezik koji nam pomaže da razumijemo svoju prošlost. Razumijevanje naše prošlosti aktivno određuje našu sposobnost da razumijemo sadašnjost. Kako da proveremo istinu od vjerovanja? Kako da prodremo u godine, u stoljeća povijesne iskrivljenosti da nađemo izvornu istinu?», pita se na početku filma glavni junak profesor Langdon. U filmu se nižu povijesni podaci i tumačenja 'karike koja nedostaje' – papinstvo je Templarima dalo neograničene moći, a potom ih je 1307. proglasilo hereticima i njihov red je izbrisan. Saznajemo da Sveti gral, kalež u obliku slova V, nije predmet već simbol za ženu. Ako Sveti gral označava Mariju Magdalenu, pitamo se da li su Templari poslali u Jeruzalem da pronađu dokaz njenog postojanja? Da li je zaista nekoliko Templara preživjelo pokolj i kroz stoljeća s koljena na koljeno prenose tajnu.. Razrješenje kontradikcija nudi novi mit: Isus je bio oženjen s Marijom Magdalenom i nakon što je razapet rodila im se kći Sarah. Postojanje potomaka njegove krvne linije moguće je dokazati DNA analizom pa je postojanje sarkofaga s posmrtnim ostacima Marije Magdalene najbolje čuvana tajna. Prema Barthesu, mit koristi

jezik drugih sistema, poput govora, pisanja ili slikanja, za konstrukciju pojmova i tako postaje meta-jezik. Meta-jezik filma nudi nam novi mit – koji može «učiniti svijet razumljivim» i «magično riješiti kontradikcije», kako je svrhu mita izrazio Lévi – Strauss (u Storey 1993: 73–74). Novi mit nam je jednostavan i razumljiv pa nam se stoga čini i prirodan, a time je njegova funkcija transformacije povijesti u prirodu ispunjena.

4.2.4 ŽIVI SLOBODNO ILI UMRI MUŠKI

Film *Živi slobodno ili umri muški*, trenutno je kinematografski hit. U nekoliko mjeseci prikazivanja, zaradio je već 133,24 milijuna dolara, što ga visoko pozicionira među novim filmskim ostvarenjima. Akcijski junak John Mc Clane, kojeg tumači Bruce Willis, jednako uspješno rukuje helikopterom kao i automobilom, preživljava nekoliko sudara, eksplozija i kišu metaka te uspijeva spasiti zemlju i vlastitu kćerku.

U četvrtom nastavku serijala *Umri muški* detektiv John Mc Clane suprotstavlja se informatičkim teroristima. Na čelu terorista je Thomas Gabriel, čija skupina s nekoliko informatičkih stručnjaka uspijeva realizirati pomno razrađen plan napada na kompletnu kompjutersku infrastrukturu Sjedinjenih američkih država. S obzirom da je SAD visoko informatizirana zemlja, gotovo svi sustavi su kompjuterizirani i povezani, što Gabriel koristi da bi preuzeo kontrolu i onemogućio funkcioniranje cijele zemlje. Da bi bio siguran da će u tom naumu uspjeti, teroristi najprije redom poubijaju hakere koji bi ih mogli otkriti. Međutim, detektiv Mc Clane uspijeva spasiti mladog hakera Matthewa Farrella prije nego što i njegov kompjuter eksplodira. Teroristi žele po svaku cijenu likvidirati 'konkurenciju', no unatoč kaosu na ulicama, Mc Clane ga dovodi u sjedište FBI-a. Iako Farrell jedini shvaća da se radi o informatičkom napadu koji ima tri razine: blokadu prometa, financijskih institucija i energetske postrojenja, ne shvaćaju ga ozbiljno pa Mc Clane preuzima stvar u svoje ruke. Pokušavaju spasiti glavni nacionalni plinovod u Virginiji, no nadmoćniji teroristi ipak ga dignu u zrak. Pukom srećom prežive eksploziju, no ubrzo doznaju da su teroristi otišli po Lucy, Mc Claneovu kći. Detektiv Mc Clane iz istih stopa ode spasiti Lucy. Sukobljava se s Thomasom Gabrielom, bivšim visokim dužnosnikom i šefom programa nacionalne sigurnosti, dok Matthew mijenja šifre. Nakon što su teroristi blokirali sav promet i Wall street, cijeli grad ostaje bez struje pa FBI shvati da prelaze na treću razinu 'potpunog uništenja', no i da su nemoćni jer teroristi upravljaju svim komunikacijskim, satelitskim i kompjuterskim sistemima u zemlji. Budući da mu je Mc Clane poubijao većinu suradnika, a ostale sam, kriminalac

Gabriel bježi s nekoliko svojih ljudi, uzevši Lucy i Matthewa za taoce. U vratolomnoj vožnji kamionom i pod vatrom iz vojnog zrakoplova, Mc Clane se uspijeva izvući živ, oborivši čak i MIG. U konačnom obračunu, detektiv Mc Clane u jednom trenutku hicem kroz vlastito rame ubija glavnog zločinca Thomasa Gabriela, a ranjeni Matthew istovremeno upuca njegovog pomagača koji je držao Lucy. Kći, koja ranije nije htjela ni razgovarati s ocem, sada ga ponosno prati u bolnicu.

Koristeći se strukturalizmom Wright je na primjeru Westerna pokazao kako mitovi društva komuniciraju kao konceptualni poredak članova društva. Identificirao je osnovni set strukturne opozicije koji se može primijeniti i na akcijski film, no nije zanemario ni važnost narativne strukture. Naime, prema Wrightu, za potpuno razumijevanje društvenog značaja mita nužno je analizirati ne samo binarne opozicije, već i razvoj događaja i razrješenje konflikta (vidi Wright u Storey 1993: 74).

Tip zapleta:

U filmu *Živi slobodno ili umri* muški akcijski junak, detektiv Mc Clane, živi prilično izolirano, rastavljen je i kći ne govori s njim, odbacuje ga čak i na način da koristi majčino prezime Genero. Dolazi uhititi mladog hakera Farrella, no zapravo mu spašava život. Jedino njih dvojica razumiju da se događa informatički napad koji će imati dalekosežne posljedice ako ne zaustave 'virtualne teroriste' pa udružuju snagu i pamet. Detektiv Mc Clane, kao čovjek od zakona prelazi na stranu mladog prijestupnika i zajedno sprječavaju potpuno uništenje glavnih funkcionalnih sustava u zemlji. Nacionalni sigurnosni program pokazao se ranjivim, a policija i FBI su nemoćni. Teroristi umjesto vijesti puštaju snimku rušenja Bijele kuće i poruke koje siju strah i paniku, sugerirajući da civilizacija kakvu poznajemo može svakog trenutka nestati.

Film ima **tranzicijsku temu** jer osim što glavni junak Mc Clane prelazi iz 'unutar' u 'izvan', te udružen s hakerima rješava problem, doznajemo da je glavni negativac Thomas Gabriel svojevremeno bio šef nacionalnog osiguranja. FBI ignorira upozorenja mladog hakera Farrella, sve dok ne shvate da se radi o trećoj razini virtualnog terorizma, a tada su nemoćni.

Set strukturnih opozicija:

- **Unutar / izvan društva:** Društvo / teroristi; FBI / hakeri; Mc Clane kao čovjek od zakona udružuje snage s prijestupnicima to jest hakerima – prelazi iz 'unutar' u 'izvan' društva; Negativac Gabriel kao nekadašnji šef nacionalnog osiguranja postaje terorist.
- **Loše / dobro:** Mc Clane dolazi uhititi mladog hakera / spašava mu život; Teroristi žele uništiti glavne funkcionalne sustave u zemlji / Mc Clane udružen s hakerima rješava problem.
- **Slabost / jakost:** Nacionalni sigurnosni program pokazao se ranjivim, policija i FBI su nemoćni / nadmoćniji teroristi nakon blokade prometa i banaka prelaze na treću razinu terorističkog napada.
- **Civilizacija / divljina:** Teroristi puštaju snimku rušenja Bijele kuće / sugeriraju da civilizaciju kakvu poznajemo mogu uništiti.

Univerzalna struktura:

'Igračka situacija' je vrlo slična bondovskom serijalu, s tom razlikom da je ulogu Bond-djevojke zamijenila uloga kćeri Mc Clanea, čime je u filmu *Živi slobodno* ili *umri muški* kroz ulogu brižnog oca ublažen njegov lik grubijana.

D) Žena se pokrene i predstavi junaku: Mc Claneovu kći Lucy upoznajemo kroz svađu s ocem jer ju nadzire.

A) Institucija daje zadatak junaku: Mc Clane dobiva zadatak od FBI da dovede hakera Farrella.

B) Nitkov se pokrene i pojavi junaku: Nitkovi demoliraju stan hakeru Farrellu u trenutku kad Mc Clane dolazi po njega.

C) Nitkovi postavljaju prvu prepreku Bondu: Teroristi blokiraju prometnice pa Mc Clane 'zapne' u prometnom kolapsu

E) Nitkovi uzmu ženu: Teroristi otimaju Mc Claneovu kći Lucy.

F) Nitkov zarobi Mc Clanea: U finalnoj sceni nitkov Gabriel zarobi Mc Clanea koji je došao spasiti kći

G) Nitkov muči Mc Clanea: Mc Clane je neprestano pod izuzetnom fizičkom torturom terorista, no iz svake situacije se uspijeva izvući zahvaljujući snazi

H) Mc Clane pobjeđuje nitkova: puca si kroz rame i ustrijeli Gabriela koji mu je stajao iza leđa.

I) Junak, oporavljajući se uživa sa Ženom: Mc Clane se pomiri sa kćerkom koja ga ponosno otprati u bolnicu.

Moderna varijacija univerzalne strukture:

Iako film tretira suvremene teme kao što su terorizam, sve veću ovisnost društva o kompjuterskoj tehnologiji, energentima i prijevoznim sredstvima kao obilježjima današnje civilizacije, zapravo se u pozadini strukture krije univerzalna tema utemeljena na **opoziciji dobra i zla**. U borbi dobra i zla, dobro uvijek pobjeđuje pa Mc Clane očekivano uspije spasiti kćerku i zemlju.

Mitske društvene vrijednosti:

Film anticipira nove društvene teme i vrijednosti: Mc Clane i Farrell kao 'dobri dečki' pobjeđuju 'loše dečke' teroriste. Zaslužuju poštovanje okoline, a kći ponovno pronalazi zajednički jezik s ocem. Naslućujemo da je na pomolu ljubav između Lucy i Mathewa, a budući da se između zatvorenog detektiva i lajavog hakera razvilo duboko prijateljstvo, možda njihova ljubav ima šanse. Dakle, pozitivne društvene vrijednosti kao što su **poštovanje, požrtvornost, ugled, rodoljublje, prijateljstvo i ljubav** prisutne su tek kod izuzetnih pojedinaca ili su pak svojevrsna nagrada za njihove podvige.

Transformacija povijesti u prirodu:

Visoka kompjuterska tehnologija tekovina je suvremene civilizacije. No, u pogrešnim rukama računala mogu postati i moćno oružje. Životom suvremenog čovjeka sve više upravljaju povezani kompjuterski sistemi, a da toga nismo ni svjesni: računala usmjeravaju promet, otvaraju i zatvaraju ulaze u tunele, reguliraju dotok plina, energije, omogućuju mobilne komunikacije.. Međutim, živimo u svijetu u kojem je prisutan i terorizam. Sigurnosne kamere postavljene su na svakom koraku pa, zahvaljujući digitalnoj slici, oni koji nas nadziru mogu u svakom trenutku znati gdje smo i što radimo. Naš svakodnevni život sve više ovisi o radu 'strojeva' kojima upravlja visokoobrazovana elita informatičkih stručnjaka. Meta-jezik filma nam govori da tehnološki napredak ujedno krije i opasnost: u novom obliku terorizma računala mogu biti oružje i prijetnja civilizaciji. Nakon rušenja Blizanaca, strah od razaranja nam je prirodan. Snimka rušenja Bijele kuće, simbola SAD-a, taj strah i vizualno izražava.

4.2.5 POROCI MIAMIJA

Nakon uspješnog televizijskog serijala iz 80-tih, Miami Vice zaživio je prošle godine i na filmskom platnu. U prvoj godini prikazivanja film o popularnim detektivima koji na Floridi razotkrivaju mračne tajne kriminala zaradio je oko 63,45 milijuna dolara od prodanih ulaznica u američkim kinima. Junaci filma Poroci Miamijski vode nas na temperamentno, akcijom krcato putovanje svijetom trgovine drogom i oružjem, pri čemu razlika između detektiva i kriminalaca postaje opasno tanka.

Detektivski dvojac Sonny Crockett i Rico Tubbs, koje tumače Collin Farrell i Jamie Foxx, pokušavaju otkriti lanac međunarodnih krijumčara narkotika. Trojica agenta FBI-a su ubijena u tajnoj akciji prilikom preuzimanja kokaina. Osim FBI, u akciji su sudjelovali DEA (Agencija za borbu protiv droge) i Carina, pa se ne zna iz kojeg su odjela 'curile informacije'. Stoga za novu FBI-jevu akciju, u kojoj Sonny i Rico dobivaju status tajnih agenata Agencije za borbu protiv narkotika, znaju samo njihovi šefovi. Detektivi postaje Miami – Dade dobivaju lažni identitet i zadatak da organiziraju kupnju droge. Uspijevaju se infiltrirati u skupinu dilera Joséa Yeroa za kojeg avionom modela Adam 500 prebacuju drogu iz Kolumbije u New York. Droga je namijenjena Dominikanskoj mafiji, a iza svega stoji Arcangel de Jesús Montoya, koji se bavi međunarodnim švercom ne samo kolumbijske droge, već i ukrajinskog oružja, piratske robe iz Kine te kontrašpijunažom. Sonny šarmom osvaja Montoyinu lijepu i opasnu pomoćnicu Isabell s kojom provede romantičan vikend u Havani. Nakon prvog probnog transporta, Sonny i Rico odluče nastaviti akciju i razotkriti Montoyin posao iznutra. Šef DEA Costillo isprva se protivi, no ipak im udovolji. Brodom prevoze novu pošiljku droge i ukrajinsko oružje, no José Yero želi kontrolirati isporuku. Zapravo, želi ih ubiti pa angažira članove Arijevskog bratstva da otmu Ricovu djevojku Trudy, kako bi ih prisilio da mu predaju drogu. U akciji spašavanja, Trudy ipak strada prilikom eksplozije koju je pokrenuo Yero mobitel-bombom. U teškom stanju prevezu je u bolnicu, no liječnici nemaju puno nade da će preživjeti. S obzirom da su detektivi otkrili da zločinci dobivaju informacije iz FBI-ja u Washingtonu, akciju obračuna s kriminalcima organiziraju sa svojom ekipom. Droga je vrijedna 60 milijuna dolara i znaju da će Yero doći osobno, no ljubomorni Yero dovodi kao taoca i Isabell. U unakrsnoj vatri, Sonny uspijeva spasiti Isabell, ali i omogućiti joj da otputuje u Havanu.

Moderna varijacija univerzalne strukture:

Kao i u prethodnim primjerima filmova, Poroci Miamijski također se temelji na univerzalnoj opoziciji, borbi između **dobra i zla**. Trgovci drogom i oružjem bivaju razotkriveni i u finalnom obračunu savladani pa 'dobro' barem nakratko trijumfira.

Mitske društvene vrijednosti:

Kako tvrdi Lévi – Strauss (u Storey 1993: 73), mitovi su strukturirani u odnosu binarnih opozicija, među kojima su u Porocima Miamijski najizraženije: **poštenje / nepoštenje, prijateljstvo / neprijateljstvo, sućut / bešćutnost, povjerenje / nepovjerenje, odanost / izdaja te ljubav / prostitucija**. Kriminalci su trgovinu drogom i oružjem globalizirali, okrutni su i nepovjerljivi prema novim 'partnerima' koje žele iskoristiti za transport nove pošiljke i potom likvidirati. Ljudi su im samo sredstvo za postizanje glavnog cilja – profita, dok su im ljudski životi bezvrijedni. Jedine vrijednosti u kriminalnom miljeu su novac, moć i kontrola. Ne prežu ni od čega pa otimaju Trudy, a potom i Isabellu ne bi li prisilili detektive da 'igraju po njihovim pravilima'. Isabellu kažnjavaju jer se zaljubila, dakle izgubila njihovu bešćutnost. Kroz set binarnih opozicija uzdižu se u mit pozitivne društvene vrijednosti: **ljubav, poštenje, prijateljstvo, sućut, povjerenje i odanost**.

Set strukturnih opozicija:

- **Unutar / izvan društva:** Sonny i Rico prelaze iz 'unutar društva' u 'izvan'. Kako bi razotkrili krijumčare, postaju jedni od njih.
- **Dobro / loše:** Tajni agenti bore se protiv organiziranog kriminala.
- **Jakost / slabost:** Kriminalci su se globalizirali / iz institucija koje se bore protiv kriminala 'cure' informacije.
- **Civilizacija / divljina:** Zakonu i redu suprotstavljeno je surovo kriminalno podzemlje.

Tip zapleta:

Po uzoru na Wrightovu podjelu Westerna (vidi u Storey 1993: 74), možemo utvrditi da su Poroci Miamijski film s **tranzicijom teme**: detektivi ulaze u kriminal da bi ga razotkrili. Naime, da bi razotkrili krijumčarski lanac kojim se distribuira droga i oružje, detektivi moraju ući

unutar krijumčarske organizacije krijumčareći drogu za kriminalce. Zaljubivši se u Isabellu, Sonny prelazi tanku crtu koja ih razdvaja od kriminalaca. Naposljetku, iako ne bi smio, pomaže Isabelli da otputuje na Kubu i prođe nekažnjeno.

Univerzalna struktura:

Igrača situacija u Porocima Miamijsa sadrži elementarne sekvence koje su istovjetne 'bondovskim' ili neznatno izmjenjene, budući da se radi o filmu s tranzicijom teme.

A) FBI se pokrene i daje zadatak junacima: FBI daje zadatak Sonnyju i Ricu da organiziraju kupnju droge kako bi razotkrili iz koje institucije 'cure' informacije.

B) Nitkov se pokrene i pojavi junacima: S obzirom na tranziciju teme, Rico i Sonny odlaze na Haiti dogovoriti preuzimanje droge. Susreću se s Joséom Yerom i Montoyom.

D) Žena se pokrene i predstavi junacima: Isabell je također prisutna pregovorima s Yerom, skreće pozornost na sebe pa nam je jasno da odluka ovisi o njoj. Lijepa Isabell je Montoyina pomoćnica.

E) Junak uzme ženu: Sonny i Isabell provedu romantičan vikend na Kubi.

C) Nitkov postavlja prvu prepreku junacima: Yero želi kontrolirati isporuku droge pa angažira neonaciste da postave zasjedu junacima.

F) Nitkov zarobi junake: S obzirom da se radi o tranziciji teme, nitkovi otmu i zatoče Trudy.

G) Nitkov muči junaka: U tranziciji teme napravljena je još jedna varijacija poznate sekvence pa nitkovi muče Trudy.

H) Junaci pobjeđuju nitkove: Sonny i Rico uz pomoć svoje ekipe u finalnom obračunu pobjeđuju negativce.

I) Junak, oporavljajući se, uživa sa ženom koju poslije izgubi: Sonny i Isabell nemaju vremena za uživanje jer da bi ju spasio 'od ruke pravde i zakona', mora brzo reagirati. Organizira joj bijeg na Kubu, svjestan da je time gubi.

Transformacija povijesti u prirodu:

Kriminalistička priča protkana je ljubavnom romansom između Sonnyja i Isabelle. Oboje su svjesni da nemaju 'vremena za ljubav' jer su im životi uvijek u opasnosti, no Sonny je svjestan i da će joj prije ili poslije morati priznati da je zapravo na suprotnoj strani te da će ljubav njegovog života završiti iza zatvorskih rešetki. Spašava Isabellu od kriminalaca, ali i od

zatvora. Omogućivši joj odlazak na Kubu, daje joj priliku za novi život, a mi naslućujemo da će prije ili poslije poći za njom. Film uspostavlja ljubav kao mit. Čovjek nije samo biće koje ispunjava svakodnevne zadatke, nego i emocionalno biće, a ljubav ne bira idealno vrijeme. Za suvremenog čovjeka svijet bez ljubavi bio bi prazan, a budući da nam je sposobnost za ljubav prirođena – ljubav je prirodna. Dakle, mit nije definiran samo u objektu poruke, nego je i način na koji je 'poruka' iskazana, a meta-jezik filma nam poručuje da je ljubav prirodna sila koja pobjeđuje sve prepreke i zakone.

4.2.6 POKOJNI

Akcijski kriminalistički film Pokojni, kojeg je režirao Martin Scorsese, plasirao se sa zaradom od 132,38 milijuna dolara na 15. mjesto top-ljestvice najgledanijih kinematografskih filmova snimljenih u protekloj godini. Privlačnost filma osiguralo je nekoliko filmskih zvijezda, kao što su: Leonardo Dicaprio, Matt Damon, Jack Nicholson, Martin Sheen i Alec Baldwin, ali i napeta kriminalistička priča utemeljena na neuspješnoj borbi društva s kriminalom.

Mladi junak Billy postaje policajac iako potiče iz kriminalne porodice, no upravo zato je i idealan kandidat za tajnog agenta kojeg policija 'ubacuje' u skupinu narko-bossa Franka Costella. Istovremeno Colin, dječak kojeg je Costello odgajao i školovao postaje detektiv i vraća mu dug obavještavajući ga o potezima policije. Billyjev pravi identitet znaju samo njegov šef Dignam i načelnik temeljne policije Massachusettsa Queenam. U cilju hvatanja Costella, policija u suradnji sa FBI-jem osniva specijalni odjel u kojem je i izrazito bistar i ambiciozan Colin. Mafijaš Frank Costello, koji posjeduje gotovo cijeli grad, zna za praćenje i tajno snimanje, no ne odustaje od svojih poslova. Hladnokrvno se rješava mafijaške konkurencije iz susjednog Providencea, no policiji je najviše 'na zubu' zbog ukradenih špijunskih mikročipova koje prodaje Kinezima. Dok Billy pokušava otkriti krticu u policiji, Colin pokušava otkriti tko je krtica u Costellovim redovima. Oboje su izuzetno inteligentni i snalažljivi, no dok Billy redovito odlazi psihijatrici po recept za Valium, Colin napreduje u karijeri i uživa u sve većem bogatstvu, no istovremeno ih je i sve više strah za svoj status. I jedan i drugi boje se da će biti otkriveni. Smatrajući da će ga načelnik Queenam dovesti do krtice, Colin kao šef odjela unutarnje kontrole naredi svojim ljudima da ga prate, no Queenam omogući bijeg Billyju. Colin dopusti da mafijaši izrešetaju policijskog načelnika, računajući da će dobiti šifru tajnog dosjea načelnikove krtice među gangsterima. Nezavisno jedan od drugoga, Billy i Colin doznaju da je mafijaš Costello doušnik FBI-a. U akciji

preuzimanja droge Colin iznevjeri Costella, mafijaši upadaju u zasjedu, a on ga osobno izrešeta. No, opasnost mu je još i Billy, koji dolazi u policiju tražeći da mu se vrati njegov pravi identitet. Colin ga se uspijeva riješiti i izbrisati tajni dosje, no kako nije bio jedina Costellova krtica i njega ubija FBI-ev čovjek.

Tip zapleta:

Riječ je o filmu s **tranzicijskom temom**, koju Wright definira kao «most između klasične i profesionalne forme» (vidi Wright u Storey 1993: 75). Binarne opozicije su obrnute, pa za razliku od klasične forme, možemo vidjeti kako se junak izvan društva bezuspješno bori protiv izopačenosti društva, pri čemu su i mnoge narativne funkcije izokrenute.

Policajac Billy prelazi društvenu granicu, odnosno iz sfere 'poštenih građana' prelazi k okorjelim kriminalcima, s kojima ga povezuju i rodbinske veze. Među kriminalcima ubrzo otkriva svu surovost života izvan zakona, ali i da je policija korumpirana. Costello ima čovjeka čak i u specijalnom odjelu koji treba razotkriti njegove prljave poslove. No, tu nije kraj izopačenosti društva jer narko-boss Costello je doušnik FBI-ja pa sve akcije prikupljanja dokaza protiv njega neslavno popadaju. Pošteni Billy, koji se po tajnom zadatku našao u kriminalnom miljeu, sve više tone u zločin, dok se korumpirani Colin sve više uzdiže na ljestvici karijere. Billy ostaje sam u borbi protiv kriminalaca nakon što Colin dopusti ubojstvo policijskog načelnika, a njegov šef Dignam da otkaz. Potpuno je prepušten sam sebi pa dokaze o prljavoj igri FBI-a i Colina ostavlja svojoj psihijatrici kao jedinoj osobi u koju ima povjerenja. Kriminalci su naposljetku ipak 'kažnjeni', uključujući i Colina kojeg ubija FBI. No, film nema sretan završetak jer i Billy pogiba od Colinovog metka. Njegovo žrtvovanje za dobrobit društva bilo je uzaludno jer korumpiranost seže do vrha 'reda i zakona'.

Moderna varijacija univerzalne teme:

U suštini, narativna struktura filma predstavlja modernu varijaciju univerzalne teme dobra i zla, iako u ovom slučaju dobri dečki ne pobjeđuju. Međutim, kako je utvrdio Eco, univerzalna struktura utemeljena na opoziciji dobra i zla, upravo stoga što je univerzalna osigurava popularni uspjeh (vidi Eco u Strinati 1995: 105). Priča o Billyju i Colinu asocira nas na bajku o kraljeviću i prosjaku, obojica pohađaju školu u isto vrijeme samo što je jedan sin smetlara, a drugog je pod svoje okrilje uzeo bogati mafijaš. Sudbine im se isprepliću, no obojica žive u skladu sa svojim po rodu pridobivenim statusom: Billy se savršeno uklapa u mafijaško

podzemlje, a Colin u šminkersku policijsku elitu. Iako znamo da bi Colin trebao biti raskrinkan, a Billy amnestiran – to se ipak ne dogodi. Simbolično, Billy ipak dobiva satisfakciju sa službenim pokopom uz sve počasti, a za njim plače Colinova žena s kojom je imao ljubavnu vezu.

Set strukturnih opozicija:

- **Unutar / izvan društva:** policija, FBI / mafijaši; Billy potiče iz obitelji samih kriminalaca to jest 'izvan društva' / postaje policajac odnosno uključen u društvo; Billy je kao tajni agent ubačen u mafiju ponovno isključen to jest 'izvan društva' / Colin je unaprijeđen u detektiva.
- **Dobro / loše:** poštteni Billy / korumpirani Colin; načelnik Queenam i Dignam / mafijaš Costello, elitne četvrti / bijeda periferije
- **Jakost / slabost:** mafijaš Costello iako zna da je meta policije ne odustaje od svojih prljavih poslova / policija i FBI ne uspijevaju prikupiti dokaze protiv njega jer imaju 'krticu' u svojim redovima.
- **Civilizacija / divljina:** slikama surovosti mafijaškog podzemlja suprotstavljene su slike pitomog života kakav je bio prije nego što je mafijaš Costello zavladao gradom.

Mitske društvene vrijednosti:

U filmu su istaknute pozitivne društvene vrijednosti kao što su: **moralnost, savjesnost, hrabrost, poštenje, povjerenje, pravednost i žrtvovanje za dobrobit društva**. Iako u ovoj filmskoj priči 'dobri dečki' ne pobjeđuju, ipak su junaci i moralni pobjednici.

Univerzalna struktura:

A) Institucija daje zadatak junaku: Načelnik policije Queenam i šef Dignam angažiraju Billyja da se pridruži mafijašima i špijunira Costella.

B) Nitkov se pokrene i predstavi junaku: Costello potraži Billyja i primi ga u svoju organizaciju.

C) Junak se pokrene i postavlja prvu prepreku nitkovu / Nitkov se pokrene i postavlja prepreku junaku: Policija priprema akciju tajnog praćenja Costella, Billy im javlja da mafijaš ima 'krticu' u policiji. / Costello se rješava mafijaške konkurencije iz susjednog grada, organizira prodaju ukradenih mikročipova Kinezima.

D) Žena se pokrene i predstavi junaku: Dvostruki život Billyju je previše stresan pa treba tablete za smirenje. Dobio je i lažni dosje kriminalca pa ima obavezan psihijatrijski tretman. Psihijatrica mu nastoji doista pomoći pa se bolje upoznaju.

E) Junak uzme ženu: Billy i psihijatrica, koja je Colinova supruga, imaju ljubavnu vezu.

G) Nitkov muči junaka: Costello zna da ima krticu u svom timu, ali ne zna tko je. Psihički maltretira Billyja jer sumnja na njega.

F) Nitkov zarobi junaka: Costello postavlja zamku Billyju. Colinovi ljudi prate načelnika policije kako bi otkrili 'krticu' među mafijašima, no Billy se uspije izvući. Nitkov pokuša, ali ne uspije zarobiti junaka.

H) Junak pobjeđuje nitkova: Billy pomaže policiji organizirati zamku za Costella, no nitkova ubija Collin. Billy je moralni pobjednik.

I) Junak, oporavljaajući se, uživa sa ženom: Billy ne preživi obračun sa Colinom, no žena je prisutna na njegovom posljednjem ispraćaju.

Transformacija povijesti u prirodu:

Kriminal se uvlači u sve pore društva. Brutalnost, strah i korumpiranost potkopavaju napore društva da se djelotvorno suprotstavi. Institucije policije i FBI-a koriste iste metode kao i kriminalni milje. Razlika se, između onih koji nose oružje s jedne i druge strane, briše. Međutim, dok postoje moralni i savjesni pojedinci – postoji i nada da se kriminal kao 'društvena bolest' može izliječiti. Nasuprot bezakonju i beznađu, nalazi se ideal 'zdravog društva' koji se izražava kao čovjekova prirodna potreba za sigurnošću. Meta-jezik filma nam poručuje da tu sigurnost možemo pronaći u sebi, u vlastitim naporima da se suprotstavimo nepravdi. Na to nas upućuje i scena u filmu kad Billy opisuje kako je primijetio da mu ni u najtežoj situaciji ruke 'nikad nisu drhtale'.

4.2.7 BOURNEOV ULTIMATUM

Akcijski triler Bourneov ultimatum postigao je već u nekoliko mjeseci prikazivanja zaradu od 202,61 milijuna dolara, što ga svrstava među najgledanije filmove producirane u ovoj godini. Riječ je o trećem nastavku serijala o odmetnutom agentu CIA koji se u potrazi za vlastitim identitetom sukobljava s agentima jer ga njegova 'matična kuća' želi vidjeti mrtvog. CIA ga nastoji ubiti kako se ne bi doznalo za njihov program treninga ubojica te ga stoga progoni diljem svijeta, ali i podmeće svoja ubojstva.

Glavni junak, Jason Bourne u prvoj akcijskoj sekvenci vješto izmiče ruskoj policiji u Moskvi. Budući da ni sam ne zna tko je, slijedi vlastite instinkte i povremene nejasne bljeskove sjećanja na trenutke koje ne može povezati. Iz članka u Guardianu, novinara Simona Rossa, doznaje da mu CIA pripisuje ubojstvo Njemice Marie Collins u Indiji te da policija vjeruje da se utopio nakon što su njenim autom skliznuli s mosta u rijeku. Kako bi doznao tko je Rossovi izvor, Bourne organizira sastanak s novinarom na stanici Waterloo. Ubacuje mu u džep mobitel preko kojeg razgovaraju dok agenti neuspješno pretražuju stanicu. Međutim, Bourne uspijeva izmaknuti agentima, ali njegov izvor ne. Iz torbe ustrijeljenog novinara uspijeva izvući dokumente, koji ga vode na novo odredište – ured Sewell & Marbury u Madridu. CIA provjerava popis ljudi s kojima je Ross prethodno razgovarao i ime Neal Danielsa pa također šalje svoje ljude u madridski ured, očekujući da će ga Bourne sigurno potražiti. Neal Daniels, navodno zna sve o operaciji Blackbrair, no Bourne ga ne nalazi u uredu, ali se unatoč ponovnom sukobu s agentima CIA uspijeva izvući iz zgrade. U potrazi za Danielsom pomaže mu agentica Nicky, no CIA šalje još jednog agenta da ubije Danielsa prije nego što ga Bourne nađe, a potom i Nicky. Potraga za Danielsom ih vodi u marokanski Tanger. Desh je poslan u Maroko da ubije Bournea i Danielsa, no Jason uspije izbjeći atentat. Jurnjava uličicama Tangera nastavlja se po krovovima i završi fizičkim obračunom Desha i Bournea u jednom stanu, gdje Bourne golim rukama zadavi Dasha. Ured CIA za antiterorizam u New Yorku vodi operaciju proganjanja Bournea, no Pamela iz CIA-inog ureda u Langleyu s kojom moraju surađivati posumnja da joj kolege nešto kriju. Usprotivi se naredbi da se smakne i agentica Nicky «jer se kompromitirala surađujući s Bourneom», no bez uspjeha. Otkrivši da su Bourneov identitet i dokumenti o operaciji Blackbrair tretirani kao najviši stupanj tajnosti jer je bio podvrgnut nehumanom tretmanu obuke kako bi zaboravio vlastitu prošlost i postao 'stroj za ubijanje', odluči mu ih dati. Zajedno uspiju zavarati kolege koji ju prate očekujući da će se naći s njim, a za to vrijeme Bourne 'isprazni' sef u samom središtu Agencije. Konačno razotkriva da mu je pravo ime David Webb i datum rođenja. Pronalazi 'lice sa fotografije' koje mu je ostalo u sjećanju, doktora Alberta Hirscha koji ga uvjerava da je dobrovoljno pristao na program. CIA-ini ljudi upadaju u zgradu, no Bourne se ponovno spašava skokom u rijeku.

Moderna varijacija univerzalne teme:

Film Bourneov ultimatum temelji se na univerzalnoj **opoziciji dobrog i lošeg**. Bourne je 'crni vitez', antijunak koji ipak rješava društvo 'čudovišta' – pronalazi dr. Kirsha i raskrinkava cijelu ekipu operacije Blackbrair.

Univerzalna struktura:

Jason Bourne u potrazi za vlastitom prošlosti raskrinkava pogubnu oligarhiju službe. CIA ga se želi po svaku cijenu dokopati pa mu podmeće svoja ubojstva. Junak je 'izvan' društva koje ga smatra teroristom i ubojicom, ali i 'izvan' službe koja ga proganja da bi zaštitila vlastiti interes. Sa stajališta CIA Bourneova potraga za vlastitim identitetom je opasna jer će razotkriti da se služe nehumanim metodama ispiranja mozga i enormnih fizičkih napora kako bi stvorili ljude bez prošlosti i emocija koji bi bespogovorno ubijali služeći državi. Operacija Blackbrair je vrhunska tajna, a da se ne bi razotkrila CIA ubija i nedužne ljude – poput novinara Rossa i mladića na stanici Waterloo, za kojeg su mislili da je Jason Bourne, ali i Neal Danielsa koji je nadzirao Bourneovu obuku. Bourne ipak uspijeva nadmudriti protivnike i izbaviti se iz zamki koje mu CIA postavlja te naposljetku doći do saznanja tko je. U borbi protiv daleko snažnijih i najsuvremenijom tehnikom opremljenih protivnika pomažu mu samo dvije dame – Nicky i Pamela, koje ne vjeruju da je odmetnik. Sumnjajući otpočetka da Bourne nije ubojica kakvim ga prikazuju jer nije ubio ruskog stražara iako je imao priliku, Pamela napušta svoj ured CIA-e u Langleyu i dolazi u New York. Ne slaže se s metodama rada kolega, a otkrivši dokumente operacije Blackbrair, odluči pomoći Bourneu. Pamela faksira dokumente s oznakom 'vrhunske tajne' iz New Yorka u ured CIA-e u Langley, nakon čega se tajna javno razotkriva i odgovorni snose posljedice.

Igraču situaciju s nizom sekvenci koje kao 'pokreti' slijede jedna drugu, možemo naći i u filmu Bourneov ultimatum. Istovjetne sekvence ili s malim varijacijama kad se radi o filmu s tranzicijom teme čine udomaćenu shemu tipičnu za akcijski film.

A) Institucija se pokrene i daje zadatak – pronaći Bournea: Više CIA-inih službi diljem svijeta traži Bournea.

C) Nitkovi se pokrenu i postavljaju prvu prepreku Bourneu: CIA prati novinara Rossa s kojim se Bourne treba naći na stanici Waterloo. Bourne uspije izmaknuti agentima.

B) Nitkovi se pokrenu i pojave se Bourneu: CIA šalje svoje ljude u ured Sewell & Marbury u Madrid jer znaju da će Bourne potražiti Danielsa. Bourne se sukobljava s agentima u uredu.

D) Žena se pokrene i predstavi Bourneu: Nakon žestoke tuče, Nicky ušeta u madridski ured. / Pamelu nazove na mobitel u New Yorku.

E) Junak uzme ženu: Nicky mu pomaže naći Danielsa pa odlaze zajedno u Maroko. / Pamela pronalazi podatke o njegovom identitetu i odluči mu pomoći. Bourne s tim ženama ne ostvaruje intimne veze, nego prijateljstva.

G) Nitkov muči junaka: Bourne pronalazi doktora Alberta Hirscha i prisjeti se mučenja.

F) Nitkov zarobi junaka: CIA pokušava zarobiti Bournea u zgradi dok razgovara s Hirschom. U tranziciji teme završna sekvenca je izmijenjena – Bourne se spašava skokom u rijeku, no prethodno je dokumente predao Pameli.

Set strukturalnih opozicija:

- **Izvan / unutar društva:** Bourne / CIA; Bourne je 'izvan' službe, ali i izvan društva koje ga smatra teroristom i ubojicom.

- **Dobro / loše:** Bori se protiv izopačenosti službe.

- **Jakost / slabost:** Psihički i fizički istreniran Bourne se uspijeva izvući iz svake situacije. Svemoćna CIA je nemoćna.

- **Civilizacija / divljina:** Unatoč surovom treningu Bourne je zadržao čovječnost, nije postao ljudska 'ubilačka mašina'.

Tip zapleta:

Bourneov ultimatum možemo svrstati među akcijske filmove s **tranzicijskom temom**, što se iskazuje kroz narativnu strukturu u kojoj su binarne opozicije izokrenute. Bourne se bori protiv moćne CIA-e, čiji je i sam pripadnik, ali i protiv izopačenosti društva. CIA ga je obučila da bude vojnik bez identiteta i emocija, svojevrsno ljudsko ubilačko oružje, no u svijest mu se ipak probijaju djelići prošlosti i savjesti pa u nekoliko navrata poštedi život ljudima koji nemaju nikakve veze s njegovim slučajem. Unatoč surovom treningu, ne ubija bez razloga, a stečene sposobnosti i vještine okreće protiv onih koji su mu izbrisali identitet. CIA-ine institucije ne traže povod za njegove postupke, već samo način da ga se brzo i efikasno riješe. U institucijama u kojima vlada hijerarhija, bespogovorno se ispunjavaju naredbe s vrha i ne propitkuju se. Međutim, visoko pozicionirana Pamela ipak istražuje i propitkuje odluke kolega, smatrajući da agenti nisu potrošna roba. Ni Jason Bourne nije 'ubilačko oružje', nego emocionalno ljudsko biće. Oči u oči s agentom u kojeg bi trebao pucati, Bourne mu poštedi život, a taj mu na isti način uzvraća na krovu zgrade – omogućivši mu da se spasi skokom u rijeku. Bourne otkriva istinu o sebi, ali i razotkriva prljave tajne CIA-ine oligarhije.

Mitske društvene vrijednosti:

Poput filma *Casino Royale*, Bourneov ultimatum također je sniman na egzotičnim lokacijama kao što su Moskva, Pariz, London, Tanger u Maroku i New York, no bez imalo glamura. Akcijske sekvence i lokacije izmjenjuju se izuzetno brzo jedna za drugom, usmjeravajući gledatelje na junakov fizički i umni napor da riješi zadatak. Stoga se od publike i ne očekuje da se identificira s glavnim junakom koji ni sam ne zna tko je, već s njegovim naporom da pronade istinu. Mistične elemente filma Mayer vidi u povezanosti 'mistične participacije' gledalaca s događanjima na platnu koje se potom reflektiraju u njihovim obrascima ponašanja i usvojenim društvenim vrijednostima (vidi Mayer 1945: 17). Film naglašava brzinu kao novu društvenu vrijednost. Bourneovi fizički i umni naponi da otkrije istinu o sebi nagrađeni su prijateljstvom dviju žena koje mu nesebično pomažu. Pravda je na kraju zadovoljena, a krivci raskrinkani.

U filmu trijumfiraju društvene vrijednosti kao što su: **čovječnost, suosjećajnost, prijateljstvo, pravednost i istinitost.**

Transformacija povijesti u prirodu:

Moderne komunikacije i tehnološki napredak omogućili su globalizaciju. Svijet je povezan i doista je moguće 'skakati' s jedne udaljene lokacije na drugu, no film nam zorno prikazuje i da napredak tehnologije omogućuje i sve veći nadzor građana – preko mobitela, maila, do kamera koje nas snimaju na aerodromima, bankomatima, željezničkim i autobusnim kolodvorima i drugim mjestima gdje je uobičajeno veća masa ljudi. Zbog mogućeg terorizma, kontrola je sve veća, pa film konotira pitanje: «Da li su pod kontrolom i oni koji nas kontroliraju?».

Film Bourneov ultimatum prikazuje nam da institucije koje bi trebale štititi slobodu i demokraciju zapravo ugrožavaju temeljna ljudska prava koristeći strah od terorizma kao izgovor. Svakodnevne vijesti upozoravaju nas da je terorizam u svijetu u porastu pa su nam prirodni i sve veći naponi vlada da ga spriječe, a novi restriktivni zakoni donose se bez previše propitkivanja. Meta-jezik filma uspostavlja borbu protiv terorizma kao novi mit današnjeg društva.

4.2.8 GOSPODIN I GOSPOĐA SMITH

Aksijski blockbuster Gospodin i gospođa Smith govori o dvoje ljudi koji se vole i mrze s jednako strasti. John i Jane na prvi pogled su običan, pomalo ukočen bračni par, no svatko od njih vodi i tajni život. Naime, oboje su vrhunski plaćene ubojice, što otkriju tek kad dobiju zadatak da jedno drugo ubiju. Iako sve izgleda kao da imaju savršeni brak, savršenu kuću i karijere, iznenada otkriju da je sve zapravo farsa. Ljubav kao da je nestala i njih dvoje se pretvaraju u najžešće protivnike. Nesmiljeno pucaju jedno na drugo iz svih mogućih oružja. Oboje su jednako vješti, inteligentni i nemilosrdni pa se sukob pretvara u natjecanje 'stručnjaka za ubijanje'. Međutim, ispucavši u sukobu i svu frustraciju nagomilanu u šestogodišnjem braku, jedno drugom ponovno daju šansu. Kako su sukob pokrenule njihove suprotstavljene agencije za koje rade, odjednom postaju mete jedne i druge strane. Moraju odlučiti hoće li se razdvojiti i pobjeći ili zajedno boriti. Naposljetku, štiteći jedno drugo uspijevaju se spasiti i ponovno pronaći zadovoljstvo u bračnoj zajednici.

Mitske društvene vrijednosti:

Iako se radi o akcijskoj komediji, film se temelji na nizu elementarnih opozicija kao što su: **život / smrt, ljubav / mržnja, romantičnost / nasilje, povjerenje / nepovjerenje, sućut / bešćutnost, odanost / izdaja, brak / samački život, pustolovina / rutina** koje povezane u narativnu strukturu filma oblikuju naše mitske predstave o **ljubavi** – koja uvijek pobjeđuje i **braku** – kao čvrstom zajedništvu koje može svladati sve prijetnje i izazove. U filmu se također glorificiraju društvene vrijednosti tipične za žanr akcijskog filma: **povjerenje, prijateljstvo, hrabrost, odanost**.

Set strukturnih opozicija:

- **Unutar / izvan društva:** Gospodin i gospođa Smith su plaćeni ubojice i time 'izvan' društvenih normi, dakle samo su prividno 'unutar društva'.
- **Dobro / loše:** Bračni partneri zajedništvom uspijevaju pobijediti neprijatelje, ali i riješiti vlastite probleme.
- **Jakost / slabost:** Oboje su jednako inteligentni, vješti, ali i nemilosrdni. Brak pretvaraju u bojno polje, ali pod pritiskom izvana, nalaze novu snagu u zajedništvu.
- **Divljina / civilizacija:** Gospodin i gospođa Smith pripadaju bogatoj eliti, imaju sav mogući luksuz, no ipak su bili sretniji u Bogoti.

Univerzalna struktura:

Film ima prilično jednostavnu strukturu: Junaci se upoznaju tako što spašavaju jedno drugo u hotelu u Bogoti. Zaljubljuju se i doma vjenčaju. Tijekom zajedničkog života karijere ih sve više udaljavaju i naposljetku okreću jedno protiv drugog. Pod vanjskim pritiskom, jer postaju mete ubojica obje organizacije, ponovno se zbližavaju i pobjeđuju.

Igračka situacija:

A) Institucija daje zadatak: Agencija daje zadatak gospođi Smith da ubije gospodina Smitha.

B) Junak se pokrene: Gospodin Smith se pokrene i uhodi gospođu Smith.

C) Jedno od junaka postavlja prvu prepreku: Gospođa Smith postavlja prvu prepreku gospodinu Smithu.

G) Junaka muče: Međusobno se 'muče' ponižavanjem i vrijeđanjem.

F) Junaka pokušaju zarobiti: Međusobno se obračunavaju.

D) Napadaju ih nitkovi iz obje agencije.

E) Junak uzme ženu: Gospodin i gospođa Smith udružuju snage.

H) Junak pobjeđuje: Pobjeđuju nitkove.

I) Junak uživa sa ženom: Oporavljajući se uživaju jedno s drugim.

Sekvence ukazuju na univerzalnu strukturu podređenu pravilima. Iako imamo dva junaka koja su privremeno suprotstavljena, a potom udružena u borbi protiv neprijatelja, radi se samo o varijaciji 'bondovske' strukture. Film uzdiže brak kao društvenu vrijednost pa Mr. Smith ne upoznaje drugu ženu, zbog čega su u tu sekvencu ubačeni nitkovi izvana. Sekvenca F je također izmijenjena jer su partneri ravnopravni.

Tip zapleta:

Po uzoru na Wrighta (vidi u Storey 1993: 74), možemo ustvrditi da se u filmu Gospodin i gospođa Smith radi o **profesionalnom zapletu**. Naime, oboje pripadaju elitnoj grupi profesionalaca, prihvaćaju svaki posao koji im se ponudi te imaju lojalnost samo prema timu u kojeg su uključeni, a ne prema bilo kakvoj društvenoj normi ili vrijednostima zajednice.

Polazeći od Wrightove teze (vidi u Storey 1993: 77) da svakom razdoblju ekonomskog razvoja SAD-a odgovara određeni tip filma, možemo ustvrditi da film Gospodin i gospođa Smith izražava mitsku verziju suvremenog društva o ostvarenju 'američkog sna'.

John i Jane Smith djeluju više poput robota, nego senzibilnih ljudskih bića. Precizni su, pouzdani i krajnje profesionalni, što su poželjne vrednote 'civilizacije businessa'. Spretni su,

inteligentni, ali i sposobni ubiti bez grižnje savjesti. Karijera im je važnija od obiteljskog života i ne uklapaju se baš najbolje u susjedstvo. Svjesni su da im je brak u krizi pa redovito posjećuju bračnog savjetnika. No, njihove probleme ne rješava bračni savjetnik, nego oni sami. U žaru borbe, ponovno otkrivaju iskru intimne strasti.

Transformacija povijesti u prirodu:

Partneri Smith dokazuju da je ljubav jača od svih nedaća i udruženim snagama pobjeđuju protivnike, a njihov bračni savjetnik nam poručuje: « Uvijek će biti izazova i prijetnji, no zajedno ih možete prebroditi ». Međutim, kako tvrdi Barthes (vidi u Strinati 1995: 112), mit se ne iskazuje samo u poruci, nego i u načinu na koji je poruka posredovana. Konotacija filma zapravo glasi da možemo biti moderni, uspješni i bogati, ali bez partnera životi su nam prazni, emocionalno smo osakaćeni odnosno nismo potpuni. Brak je 'prirodno stanje' – homeostaza, ka kojem trebamo težiti da bi bili potpuno sretni.

4.3. SKLEP ANALIZE

Analizirane strukturalne elemente u svakom pojedinom filmu usporedila sam u okviru osam gledanih filmova te dobila zajedničke nazivnike koji određuju film kao mit.

Možemo zaključiti da svi analizirani filmovi sadrže istovrsni set elementarnih opozicija i sekvence, koje ukazuju na univerzalnu strukturu podređenu pravilima. Igračku situaciju s nizom sekvenci, koje kao 'pokreti' slijede jedna drugu, možemo naći u svim analiziranim akcijskim filmovima. Isto tako, svi analizirani filmovi sadrže igračku situaciju, pri čemu se radi samo o varijaciji 'bondovske strukture'.

Istovjetne sekvence ili s malim varijacijama kad se radi o filmu s tranzicijom teme ili s profesionalnim zapletom, čine udomaćenu shemu tipičnu za akcijski film.

Set strukturalnih opozicija: unutar / izvan društva, dobro /loše, jakost /slabost i civilizacija / divljina također su zajedničke svim analiziranim filmovima. Bez obzira na tip zapleta i brojne suvremene probleme koje filmovi tretiraju, u pozadini strukture svih analiziranih filmova nalazi se temeljna opozicija dobra i zla. Dakle, narativna struktura analiziranih filmova je moderna varijacija univerzalne teme.

Filmovi se temelje na nizu opozicija koje povezane u narativnu strukturu filma oblikuju naše predstave o društvenim vrijednostima. Analiza najgledanijih akcijskih filmova pokazala je da glorificiraju određene društvene vrijednosti. Najčešće društvene vrijednosti, za koje bi smo mogli ustvrditi da su 'tipične' za žanr akcijskog filma su: povjerenje, poštenje, hrabrost, domoljublje, prijateljstvo, ljubav, pravednost, istinitost, čovječnost. Navedene pozitivne društvene vrijednosti također su sastavni dio filmskog mita.

Svi analizirani filmovi zasnivaju se na jednom od tri modela ili tipa zapleta, koji su istovjetni i žanru Westernu. U klasičnom akcijskom žanru junak i društvo su suprotstavljeni nitkovima koji ostaju izvan društva. U akcijskom filmu s tranzicijom teme junak se bori protiv nadmoćnijeg neprijatelja i izopačenosti društva, dok u profesionalnom zapletu junak pripada elitnoj grupi profesionalaca kojoj je jedino lojalan. Bez obzira na tip zapleta, svi analizirani filmovi sadrže univerzalnu strukturu i meta-jezik kojim nam film posreduje poruke 'transformirajući povijest u prirodu'. Univerzalna struktura i meta-jezik filma čine mit filma.

ZAKLJUČAK

Film kao 'proizvod' tehničke civilizacije ujedno je i društveni fenomen. Ispitujući porijeklo naše potrebe za 'živim slikama' E. Morin govori o 'magiji slike' koja ispunjava čovjekovu najluđu subjektivnu potrebu za besmrtnošću. Naime, u likovima na platnu čovjek vidi svog dvojnika, odnosno složenim mehanizmima identifikacije i projekcije podoživljava sve ono što se odigrava pred njegovim očima. Kako je simbolički jezik slike najsuptilniji oblik izražavanja, čovjek doživljava film kao 'iluziju realnosti' i 'realnost iluzije' (Morin u Agel 1971: 63).

U borbi protiv prolaznosti, tog neizbježnog djelovanja vremena, čovjeka je zaokupljala misao o materijalnom trajanju tijela, jer ovjekovječiti privid putenog bića znači otrgnuti ga od prolaznosti vremena. Nastanak fotografije omogućio je ostvarenje magijsko-psihološke potrebe čovjeka za iluzijom realnih oblika, a kada je statičnoj fotografiji dodan pokret - nastala je slika trajanja, "muzika svjetlosti", "magični jezik" nove umjetnosti o kojoj Edgar Morin kaže:

Film kao i njegova preteča, fotografija, nije drugo do nazočnost odsutnoga, uspomena. Materijalna fotografska slika stiče svojstvo dvojnika, 'slike utvare čovjeka', prastare psihičke potrebe za projekcijom – identifikacijom, pomoću koje čovjek nalazi sebe u vanjskom svijetu i svijet u sebi. Ova potreba se kroz povijest manifestirala na nekoliko načina, kao što su odraz u vodi, ogledalo, sjenka, halucinantno viđenje, i svi ti načini se obnavljaju u filmskom snimku. Drugim riječima, pokretna fotografija idealno prima u sebe čovjekovog dvojnika, omogućava mu da u njoj nađe magijsko otjelovljen vlastiti lik. Uz to, film ima još izuzetnih osobina, a među njima je i sposobnost da montažom zgusne ili razvuče vrijeme, da osigura sveprisutnost, prikaže jedan gipkiji i fluidniji svijet od onoga na koji smo navikli. Ukratko, da ostvari prožimanje bića i stvari koje izmjenjuju energiju u neprekidnom pojavljivanju i nestajanju, jedinstven preobrat mikrokosmosa u makrokosmos i obratno, antropomorfizma u kosmomorfizam i obratno, što odgovara magijskoj viziji, animističkom prijenosu vrijednosti u kojem bića dobivaju osobine predmeta, a stvari izgled života (Morin u Agel 1971: 31).

I upravo ta **mitska strana filma**, tako bliska osjećajnosti masa, osigurala mu je popularnost koju 'industrija snova' nastoji maksimalno iskoristiti. Film reklamira određeni proizvod,

sistem, misao, čovjeka, postavlja kanone mode i fizičke ljepote te možemo reći da je kao proizvod kapitalističkog i postkapitalističkog društva u potpunosti namjenski i podvrgnut potrošačkoj logici. Kao takav nudi 'za svakoga ponešto' odnosno nastoji 'ugoditi svima', često na vlastitu štetu – spuštajući se na nivo šunda i kiča.

S problemom estetskih, etičkih i idejno-političkih vrijednosti koje nam filmska industrija nameće (bilo agresivno bilo neopazice), bavili su se brojni autori (Edgar Morin, J.P. Mayer, Paul Valéry, Gilbert Cohen-Séat...) upravo zbog toga što film transponirajući stvarnost na određeni način također doprinosi i promjeni sistema vrijednosti. Prodirući u našu svijest i podsvijest film prezentira najvažnije mitove našeg vremena (poput: ljubavi, slobode, rodoljublja...) pri čemu htjeli mi to ili ne, utiče na naš odnos do tih kategorija. Međutim slika nam ne saopćava misao, već daje materiju za misli, obraćajući se tako neposredno senzibilnosti. I upravo je povjerenje gledatelja u čulno-autentično svjedočanstvo snimka psihološki uvjet za djelovanje koje postepeno prerasta u mit našeg vremena: slika djeluje kao predmet, a predmet kao slika.

Kod svih analiziranih filmova možemo utvrditi univerzalnu strukturu utemeljenu na opoziciji dobra i zla, potvrđujući kao što je naznačio Claude Lévi – Strauss da se ispod ogromne heterogenosti mita može pronaći jedna homogena struktura. Mitovi su strukturirani u odnosu binarnih opozicija te osim istovrsne strukture, imaju i istovrsnu socio-kulturnu funkciju unutar društva: nastoje magično riješiti društvene probleme i kontradikcije te učiniti svijet razumljivim (Lévi – Strauss vidi u Storey 1993: 73).

Iako analizirani filmovi u skladu sa žanrom obiluju vratolomnim scenama, oružanim sukobima, eksplozijama i opasnim automobilskim jurnjavama, ono što privlači publiku zapravo je, kako je to definirao Umberto Eco, moderna varijacija univerzalne strukture koja se nalazi u pozadini. Junak Nemoguće misije Ethan Hunt odlazi u misiju uništiti 'čudovište' – trgovca oružjem Daviana i spasiti 'djevu', zaručnicu Juliu. Dakle, priča nas podsjeća na davne bajke koje su nam pričali kad smo bili djeca da bi nas umirili. Priča o Billyju i Colinu asocira nas na bajku o kraljeviću i prosjaku, a junak Da Vincijevog koda profesor Langdon podsjeća nas na viteza u potrazi za Svetim gralom. Čak i antijunak Jason Bourne je 'crni vitez' koji ipak rješava društvo pošasti – pronalazi dr. Kirsha i raskrinkava cijelu ekipu operacije Blackbrair. Univerzalna struktura utemeljena na opoziciji dobra i zla, upravo stoga što je univerzalna osigurava popularni uspjeh. Kako je ustvrdio Eco (vidi u Strinati 1995: 103), publika uvijek

dobiva priču koju već poznaje i na koju je naviknuta pa i vitez Bond po nalogu kraljice (M) odlazi u misiju uloviti zmaja (Le Chiffrea), premda ovom zgodom djevu ne uspije spasiti.

Međutim, Eco je konstruirao i set binarnih opozicija na kojima se temelje Flemingove novele (vidi u Strinati 1995: 102, 103), a istu 'nepromjenjivu zaporednu strukturu' možemo naći i u svakom filmu iz serijala o Jamesu Bondu. Kako tvrdi, opozicije se međusobno mogu kombinirati i rekombinirati, no uvijek su prisutne kao temeljni elementi strukture i vode priču naprijed (vidi Eco u Strinati 1995: 103). Kako je vidljivo na primjeru filma *Casino Royale*, sekvence ili redosljed elemenata se mogu mijenjati, ali struktura svih filmova serijala ostaje ista, bez obzira na brojne 'jednostrane probleme' ili okolne posebnosti koje su uvedene tek kao dodatak i osvježanje. Bez obzira na varijacije ili specifične transformacije odnosa između opozicija u različitim ekranizacijama novela, njihova podređena struktura ostaje ista. Struktura binarne opozicije i promišljeni 'pokreti' čine popularnu atrakciju kako novele, tako i filma. Gledatelji točno znaju što će i kojim redom dobiti jer zapravo se uvijek radi o ponavljanju publici dobro znane 'udomaćene' sheme.

Poklonici James Bonda unaprijed znaju da ih očekuje glamur, egzotične lokacije, marke najskupocjenijih automobila, vratolomne akcijske scene i savršeno lijepe i zgodne žene pa film funkcionira i kao svojevrsni 'utaživač želja'. Uz kult tijela, koji je naglašen isticanjem savršene muskulature Daniela Craiga, filmski serijal o Bondu zavodi nas i luksuznim automobilima koje si može priuštiti samo uska elita. Egzotične lokacije i skupocjene 'igračke na četiri kotača' pojavljuju se gotovo u svim akcijskim filmovima (Nemoguća misija, Poroci Miamijski, Bourneov ultimatum, Gospodin i gospođa Smith..), a takozvani 'product placement' tvornica snova vješto je iskoristila pa se dobar dio visokih troškova snimanja pokriva s promoviranjem određenih brandova. Akcijski film bez brzih automobila više se ne može ni zamisliti, a osim što su sredstvo akcije i ubojito oružje, psihologijom slike upućuju nas i tko je glavna faca filma.

Teza britanskog sociologa J. P. Mayera (1945: 17), da 'mistična participacija gledalaca' povezana s 'igrom' i uzorcima ponašanja i postupaka doprinosi mitu filma, potvrđuje se i u slučaju filma *Casino Royale*. Publika savršeno zna da Bond nosi naočale Persol, cipele John Lobb i pije pivo Heineken, no istovremeno je za mnoge i uzor 'pravog muškarca' pa isto tako filmski poklonici rado 'kopiraju' i njegove vrijednosne stavove i uzorke ponašanja.

Možemo pretpostaviti da moderne populacije u akcijskim filmovima traže 'izlaz' iz usamljenosti ili pak rutine svog svakodnevnog života, no uz zabavu film istovremeno ostvaruje ogroman utjecaj na naše ponašanje, stavove i opći pogled na svijet. Mitske elemente u strasti za filmom Mayer stoga nalazi u povezanosti zabave, 'mistične participacije' gledatelja s događajima na filmskom platnu te manifestacije uzoraka ponašanja i društvenih vrijednosti (1945: 17–19).

Najčešće mitske vrijednosti koje filmovi predstavljaju jesu: ljubav, požrtvornost, prijateljstvo, hrabrost, odanost, rodoljublje, privrženost obitelji..., no kako Mayer primjećuje – uvijek su to pozitivne vrijednosti jer one negativne nikad ne trijumfiraju u filmu (1945: 273). Analiza osam najgledanijih hollywoodskih filmova produciranih u posljednje tri godine, potvrđuje i Mayerovu tvrdnju da se u filmovima sa sličnom temom pojavljuju i slične vrijednosti, jer film je istovremeno i umjetnost i prodajni produkt naše industrijske civilizacije (1945: 273).

Prema Wrightu (vidi u Storey 1993: 74–77), za potpuno razumijevanje društvenog značaja mita nužno je analizirati kako binarne opozicije, tako i samu pripovjedačku strukturu – razvoj događaja i razrješenje konflikta. Naime, Wright razlikuje tri modela ili stupnja razvoja Westerna, a koji se mogu pronaći i u žanru akcijskog filma: klasičan, tranzicija teme i profesionalan. U akcijskom filmu s klasičnom temom poput trećeg nastavka Nemoguće misije, junak i društvo suprotstavljeni su nitkovima koji ostaju izvan društva, pri čemu je definirao i 16 pripovjedačkih funkcija. U filmovima s tranzicijskom temom, kao što su: *Da Vincijev kod*, *Živi slobodno ili umri muški*, *Poroci Miamijski*, *Pokojni* i *Bourneov ultimatum*, mnoge narativne funkcije su izokrenute pa se junak i sam 'izvan' društva bori protiv nadmoćnijeg protivnika i izopačenosti društva, dok profesionalni zaplet ukazuje da su ugled, prijateljstvo i poštovanje dosegnuti samo kod vještih stručnjaka, koji pripadaju elitnoj grupi profesionalaca. Akcijska komedija *Gospodin i gospođa Smith* primjer je profesionalnog zapleta – oboje su elitne ubojice, prihvaćaju svaki posao koji im se ponudi i lojalni su samo prema timu u kojeg su uključeni, a ne prema bilo kakvoj društvenoj kompeticiji ili vrijednostima zajednice.

Film, osim što reprezentira mitove današnjeg društva, ujedno je i sam mit.. Meta-jezik filma nudi nam mit koji može «učiniti svijet razumljivim» i «magično riješiti njegove kontradikcije», kako je svrhu mita izrazio Lévi – Strauss (vidi u Storey 1993: 74). Prema Barthesu, mitovi su forma popularne kulture, sistem komunikacije, 'poruka', model signifikacije.. Naime, kako navodi, «mit nije definiran samo u objektu poruke, nego je i način

na koji je poruka iskazana» pa budući da film koristi jezike drugih sistema za konstrukciju pojmova – on je meta-jezik kojim se povijest transformira u prirodu (Barthes u Strinati 1995: 112).

POPIS LITERATURE

Agel, Henri (1971): *Estetika filma*. Beograd: BIGZ

Bazin, André (1978): Ontologija filmske slike. U Dušan Stojanović (ur.): *Teorija filma*, 339–345. Beograd: Nolit.

Belan, Branko (1966): *Sjaj i bijeda filma*. Zagreb: Epoha.

Clair, René (1971): Unapređenje sna. U Henri Agel (ur.): *Estetika filma*, 36–46. Beograd: BIGZ.

Delluc, Louis (1959): Fotogeničnost. *Film danas* 13, listopad – prosinac, 69–71.

Deren, Maya (1978): Film – Stvaralačko korišćenje stvarnosti. U Dušan Stojanović (ur.): *Teorija filma*, 398–413. Beograd: Nolit.

Đorđević, Toma (1979): *Teorija Informacija – teorija masovnih komunikacija*. Ljubljana i Beograd: Izdavačko – publicistička delatnost, Partizanska knjiga.

Epstein, Jean (1978): Inteligencija jednog mehanizma. U Dušan Stojanović (ur.): *Teorija filma*, 136–141. Beograd: Nolit.

Frelih, Tone (1980): *Film med sanjami in resnico*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Freud, Sigmund (1979): *Nelagodnost u kulturi. Iz kulture i umetnosti*. Novi Sad: Matica srpska.

Freud, Sigmund (1979 a): *Sumanutost i I snovi u 'Gradivi' V. Jensena. Iz kulture i umetnosti*. Novi Sad: Matica srpska.

Gavrić, Tomislav (1989): *Moć imaginacije – eseji o filmskom žanru*. Beograd: Mixed Media.

Hauser, Arnold (1962): *Socijalna historija umetnosti i književnosti*. Beograd: Kultura.

Hauser, Arnold (1963): *Filozofija povijesti i umjetnosti*. Zagreb: Matica hrvatska.

Horney, Karen (1965): *Novi putevi psihoanalize*. Beograd: Kosmos.

Ilić, Miloš (1983): *Sociologija kulture i umetnosti*. Beograd: Naučna knjiga.

Južnič, Stane (1990): *Diplomska naloga – napotki za izdelavo*. Ljubljana: Amalietti d.o.o.

Klaić, Bratoljub (1987): *Rječnik stranih riječi*. Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske.

Kocijančić, Vladimir (1980): Pogled v filmske zvrsti. U Tone Frelih (ur.): *Film med sanjami in resnico*, 11–36. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Malraux, André (1978): Nacrt za jednu psihologiju filma. U Dušan Stojanović (ur.): *Teorija filma*, 253–263. Beograd: Nolit.

Marcuse, Herbert (1965): *Eros i civilizacija*. Zagreb: Naprijed.

Marcuse, Herbert (1977): *Kultura i društvo*. Beograd: BIGZ.

Mayer, J. P. (1945): *Sociology of film*. London: Faber and Faber limited.

Morin, Edgar (1971): Elementi za jednu sintezu. U Henri Agel (ur.): *Estetika Filma*, 61–64. Beograd: BIGZ.

Morin, Edgar (1978): Film ili čovjek iz mašte. U Dušan Stojanović (ur.): *Teorija filma*, 379–386. Beograd: Nolit.

Panofsky, Erwin (1978): Stil i medijum filma. U Dušan Stojanović (ur.): *Teorija filma*, 117–135. Beograd: Nolit.

Petrić, Vladimir (1971): *Pregled filmskih zvrsti in žanrov*. Ljubljana: Scena.

Ranković, Milan (1983): *Opšta sociologija umetnosti*. Beograd: IRO
Svetozar Marković.

Rudolf, Franček (1980): Film med umetnostjo in industrijo. U Tone Frelj (ur.): *Film med sanjami in resnico*, 131–141. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Stojanović, Dušan (1978): *Teorija filma*. Beograd: Nolit.

Storey, John (1993): *Cultural Theory and Popular Culture*. New York: Harvester Wheatsheaf.

Strinati, Dominic (1995): *An Introduction to Theories of Popular Culture*. London, New York: New Letter Line.

Verbinc, Franc (1994): *Slovar tujk*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Zvonarević, Mladen (1981): *Socijalna psihologija*. Zagreb: Školska knjiga.

Novinski članci

Badovinac, Jasmina (2003): Stvaranje crtanog filma, *Jutarnji list – online*, 9. 7, 23.

Franjić, Jasmina (2005): Digitalnu revoluciju filmske industrije predvodi G. Lucas, *Jutarnji list – online*, 1. 6, 36–37.

Franjić, Jasmina (2006): Google otvorio video trgovinu, *Jutarnji list – online*, 11. 1, 25.

Gabelić, Robert (2001): Kako su virtualni glumci osvojili Hollywood, *Jutarnji list – online*,

19. 9, 36–37.

Gabelić, Robert (2006): CES postaje i najznačajniji svjetski informatički sajam, *Jutarnji list – online*, 11. 1, 28–29.

Križevan, Igor (2002): Pokretne slike na PC-jima, *Jutarnji list – online*, 8. 5, 10–11.

Mataija, Mislav (2001): DivX postaje legalan, *Jutarnji list – online*, 19. 9, 27.

Mataija, Mislav (2002): PC kao središnji kućni multimedijalni centar, *Jutarnji list – online*, 13. 11, 32–33.

Rimac, Ivana (2005): Kućno kino u krevetu, *Jutarnji list*, 10. 11, 21.

Internetski izvori:

1 Boxoffice Mojo (2007): Domestic gross, 20. rujna. Dostupno na <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2007&p=.htm> (20. rujan 2007).

2 Boxoffice Mojo (2006): Domestic gross, 20. rujna. Dostupno na <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2006&p=.htm> (20. rujan 2007).

3 Boxoffice Mojo (2005): Domestic gross, 20. rujna. Dostupno na <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2005&p=.htm> (20. rujan 2007).

4 Pavičić, Jurica (2006): George Lucas: Uskoro više nitko neće ići u kino, dolazi revolucija koju vi ne vidite, 9. listopada. Dostupno na http://www.jutarnji.hr/clanak/art-2006,10,9,lucas_usc,45770.jl (20. rujan 2007).

POVZETEK

S fenomenom filma³⁶ so se ukvarjali že številni sociologi, ker je film, kot otrok tehnične dobe, oziroma 'proizvod strojev in človeka', kot ga je označil Delluc (vidi 1959: 69–71), eno od bistvenih znamenj časa, v katerem živimo. Film je fascinanten ne le zaradi tega, kar na filmskem platnu z ustvarjanjem iluzije realnosti odraža samo življenje, temveč tudi ker ima istočasno tudi izjemen vpliv na sodobnega človeka.

Ustvarjen je bil z namenom, da zgolj zabeleži gibanje, torej življenje, dosegel pa je izredno hiter tehnični razvoj, ki mu je omogočil, da se njegove izrazne možnosti razvijejo do neslutnih razmer ter pri tem pustijo globoko sled na psihi gledalcev. Hortense Powdermaker je s trditvijo, da sodobni človek živi v 'stoletju zbeganosti' ter oznako naše civilizacije kot 'civilizacije businessa' zatrdila, da v takšni družbi veliko ljudi vsakodnevno doživlja visoko stopnjo frustracij, vendar jih niso sposobni javno izraziti (vidi Powdermaker u Ilić 1983: 91–93). S prikazovanjem družbenih odnosov kot vir nevroz, Herbert Marcuse (vidi 1965: 36) trdi, da je sodobni človek vedno na nek način 'omejevan' in zato skoraj prisiljen bežati v kraljestvo domišljije in sanj, ki mu jih nudi filmsko platno. Film je kot priljubljena zabava velikega deleža ljudi obenem postal tudi neka vrsta skupinske terapije, industrijska uporaba psihoanalize. Kajti ne le da izraža naše želje, zahteve, potrebe, temveč se hkrati kot socialno sprejemljiv aspekt osvobajanja potlačenih nagonov odziva tudi na naše strahove, sovraštva, obsesije.

Ker imajo ljudje neverjetno razvito sposobnost identificiranja z liki in situacijami, ki jih gledajo na ekranu, filmski gledalec v dogajanjih na platnu doživlja neko vrsto '**mistične participacije**', ker se mu **slika** predstavlja kot 'iluzija realnosti' in 'realnost iluzije', oziroma »dialektična enotnost resničnega in neresničnega« kot je poudaril E. Morin (u Agel 1971: 63). Morin in Mayer namreč menita, da se mitološki elementi v naši strasti za filmom v ničemer ne

³⁶ *Fenomen* - grš. (*fainomai* - pojavljam se) – nenavaden, izjemen pojav; nekaj izjemnega splošno znamenitega

razlikujejo od mitov primitivnih divjakov, za katere so bili miti bistvo življenja, tako kot to je film za sodobnega človeka (Morin, Mayer u Ilić 1983: 291). Poskušala sem ugotoviti, katere družbene manifestacije nam nudi film. Pri tem sem se opirala na J. P. Mayerja (u Ilić 1983: 291), ki trdi, da se »mit³⁷ zajeda v naš ritual, v našo moralnost, vero in obnašanje ravno tako, kot pri divjakih«.

Kult zvezd, ki v nekaterih primerih dosega stopnjo *socialne patologije*, je vsekakor eden od najbolj očitnih manifestacij. Vendar pa, ker je sistem filmskih zvezd proizvod 'civilizacije businessa', ki se širi na podlagi zakonitosti **tržišča**, je neizogibno, da se v ta sistem bolj in bolj vmešavajo komercialni in dobičkonosni elementi, s katerimi 'tovarna sanj' spretno manipulira.

Kult filmskih zvezd, ki postajajo objekti identifikacije i projekcije, je preračunan tako, da poveča splošni psihološki učinek filmskih bajk. Že sama pojavitev kakšne znane 'zvezde' v filmu gledalce očara bolj kot njegova vsebina in vse ostale kvalitete ter prispeva ne samo k njegovemu komercialnemu, temveč tudi psihološkemu učinku (Zvonarević 1981: 395). Glede na to, da je film v glavnem vizualna umetnost, je preko filmskih zvezd utrdil **kult telesa** in **fizične lepote**. Sama fizična lepota je postala predmet občudovanja in sredstvo trgovanja.

Film reklamira določeni proizvod, sistem, misel, človeka, postavlja kanone mode in fizične lepote in je kot proizvod kapitalistične in postkapitalistične družbe v celoti namenjen in podrejen potrošniški logiki. Kot takšen nudi 'za vsakega nekaj', oziroma si prizadeva 'ugoditi vsem', pri temu pa se včasih spusti tudi na nivo šunda in kiča. Film, tako kot druge oblike popularne kulture, vedno pogostejše postaja **standardizirana roba tipskih pogledov potrošnje**, katere cilj ni estetsko delovanje, temveč pridobivanje zaslužka. Številčnost publike ni cilj, temveč sredstvo; publika je le faktor, ki prinaša denar. Vendar pa ni nujno, da je komercializacija sama tudi vzrok padca estetskih vrednosti, ker kljub temu, da do neke mere vpliva na oblikovanje okusa publike, je gledanost filmov najboljši pokazatelj, kako zna ista publika prepoznati in se odzvati na kakovosten film.

Lahko rečemo, da je film **mit** ne le zato, ker prikazuje današnje mite, temveč tudi zato, ker

³⁷ mit - grč. (mythos - beseda, govor; zgodovina) – izročilo o božanstvih, izmišljenih bitjih, pomembnih ljudeh, njihovih podvigih, usodah in dogajanjih; splošno sprejeto neutemeljeno prepričanje ali verovanje

tudi ustvarja **idole**³⁸ – vsiljuje nam nove heroje; snema **spektakle**³⁹ – oživlja legende. Istočasno si film kot umetnost, ki nam nudi zadovoljstvo, torej kot umetnost, ki 'odpira, ne pa lomi človeka', prizadeva uresničiti svoj vpliv na naš odnos do sveta in bistvenih družbenih vprašanj, pri tem pa nas pogosto napeljuje, da prostovoljno privolimo v njihovo spremembo, kar je ravno tako sestavni del filmskega mita.

Čeprav film ni edina umetnost, ki vpliva na sistem družbenih vrednosti, kot meni Mayer, je glede na svoj učinek eden najpomembnejših. Gilbert Cohen – Séat (glej v Ilić 1983: 314) navaja, da film presega tehniko, na kateri sloni ter prehaja na načrt spreminjanja vrednosti.

Izhajajoč iz strukturalnih teorij sem poskušala ugotoviti, ali je film kot oblika popularne kulture resnično mit ali zgolj sredstvo za reprodukcijo obstoječih mitov družbe. Za analizo sem vzela osem najbolj gledanih akcijskih filmov, ki so bili producirani v Hollywoodu v zadnjih treh letih. Glede na to, da Benett in Woollacott (glej v Strinati 1995: 108) trdita, da oblike popularne kulture ne eksistirajo v popolni izolaciji, ampak znotraj družbenih odnosov, ki jih proizvajajo in konzumirajo, sem z analizo sodobnega akcijskega filma želela ugotoviti, kateri so elementi mita tega žanra.

Podobno Wrightovi analizi vesterna (glej v Storey 1993: 74), v kateri trdi, da miti skozi simbole predstavljajo razumevanje ameriških družbenih prepričanj ter da je za njihovo razumevanje nujna ne le analiza binarnih opozicij, temveč tudi pripovedovanja, sem analizirala družbeni pomen mita akcijskih filmov, ki so v zadnjih treh letih ustvarili visoko gledanost, temu primerno pa tudi zaslužek.⁴⁰ V analizo sem vključila tudi mešane žanre, kot so akcijski triler, akcijska komedija in akcijska kriminalka, ker je trend snemanja mešanih žanrov vedno bolj izražen, pa tudi zato, ker je bilo v navedenem obdobju narejenih manj kot deset žanrsko 'čistih' akcijskih filmov, ki so imeli obenem tudi visoko gledanost.

Na primerih osmih akcijskih filmov sem poskušala pokazati, da so tudi miti, ki se v pojavljajo v določenem filmu, strukturirani v odnosu 'binarnih opozicij', čigar pomen je rezultat medsebojnega delovanja procesa podobnosti in različnosti, oziroma proizvedeno z razdelitvijo sveta v medsebojne ekskluzivne kategorije (glej Lévi – Strauss v Storey 1993: 73). Pri tem

³⁸ *idol* - grč. (eídōlon - slika, prilika, senca, utvara) – predmet, ki simbolizira višjo silo ali višje bitje in sam postane predmet oboževanja; pren. oseba, ki jo obožujejo

³⁹ *spektakel* - (lat. *spectaculum, spectaclum*) - razburljiv, osupljiv prizor; veličastna prireditev

sem se opirala na strukturne teorije Saussura, Wrighta, Eca, Barthesa in Claude Lévi – Straussa, ki je strukturalizem uvedel v antropologijo. V strukturalni analizi najbolj gledanih, s tem pa tudi najpopularnejših hollywoodskih akcijskih filmov, sem si prizadevala ugotoviti niz elementarnih opozicij, tipa zapletov, sekvence, mitske družbene vrednosti in meta-jezik ter ali v ozadju teh filmov obstaja univerzalna nespremenljiva struktura.

Pri vračanju na osnovno vprašanje »Ali je film mit?« sem se oprla na strukturalne teorije in definiranje mita kot oblike popularne kulture. Postavila sem tezo, da razen da film predstavlja mite družbe, v kateri živimo, je film kot oblika popularne kulture obenem tudi sam mit. Analizirane strukturalne elemente v vsakem posameznem filmu sem primerjala v okviru osmih gledanih filmov ter dobila skupne imenovalce, ki film opredeljujejo kot mit.

Vsi analizirani filmi vsebujejo isti niz elementarnih opozicij in sekvence, ki kažejo na univerzalno, pravilom podrejeno strukturo. Ravno tako vsi analizirani filmi vsebujejo igralsko situacijo, pri čemer je prisotna le variacija 'bondovske strukture'. Igralsko situacijo z nizom sekvenc, ki kot 'premiki' sledijo ena drugi, najdemo v vseh analiziranih akcijskih filmih. Identične sekvence ali z malimi variacijami, ko gre za film s tranzicijo teme ali profesionalnim zapletom, ustvarijo udomačeno shemo, tipično za akcijski film.

Niz strukturalnih opozicij znotraj / zunaj družbe, dobro / slabo, moč / slabost in civilizacija / divjina so ravno tako skupne vsem analiziranim filmom. Ne glede na tip zapleta in številne sodobne probleme, ki jih filmi obravnavajo, se v ozadju analiziranih filmov nahaja osnovna opozicija dobrega in zla.

Torej lahko pri vseh analiziranih filmih ugotovimo univerzalno strukturo dobrega in zla ter pri tem potrdimo, kar je pokazal Claude Lévi – Strauss (glej v Storey 1993: 73); da lahko pod ogromno heterogenostjo mita najdemo eno homogeno strukturo. Miti so strukturirani v odnosu binarnih opozicij in imajo, razen istovrstne strukture, tudi istovrstno funkcijo znotraj družbe; prizadevajo si magično rešiti družbene probleme in kontradikcije ter narediti svet razumljiv.

⁴⁰ izbranih po kriteriju ustvarjenega zaslужka od prodanih kino vstopnic v ZDA s portala *mojo.com*

Čeprav so filmi v skladu z žanrom polni vratolomnih scen, oboroženih spopadov, eksplozij in nevarnih avtomobilskih preganjanj, je tisto, kar privlači publiko, kot je to definiral Umberto Eco (glej v Strinati 1995: 103), pravzaprav moderna variacija univerzalne strukture, ki se nahaja v ozadju. Junak Misije nemogoče Ethan Hunt gre na misijo, da uniči 'pošast' – trgovca z orožjem Daviana in reši 'devico', zaročenko Julijo. Zgodba nas torej spominja na davne bajke, ki so nam jih pripovedovali, ko smo bili otroci, da nas umirijo. Zgodba o Billyju in Colinu nas spominja na bajko o kraljeviču in beraču, junak Da Vincijeve šifre, profesor Langdon, pa nas spominja na viteza v lovu na Sveti gral. Celo antijunak Jason Bourne je 'črni vitez', ki kljub vsemu družbo reši pošasti – najde dr. Kirsha in razkrinka celotno ekipo operacije Blackbrair. Univerzalna struktura, ki se temelji na opoziciji dobrega in zla ravno zato, ker je univerzalna, zagotavlja popularni uspeh. Kot je zatrdil Eco (glej v Strinati 1995: 103), publika vedno dobi zgodbo, ki jo že pozna in na katero je navajena, tako se po naročilu kraljice (M) tudi vitez Bond odpravi na misijo, v kateri mora uloviti zmaja (Le Chiffra), čeprav mu ob tej priložnosti device ne uspe rešiti.

Vendar pa je Eco konstruiral tudi niz binarnih opozicij, na katerih temeljijo Flemingovi romani (glej Eco v Strinati 1995: 102, 103). Isto 'nespremenljivo zaporedno strukturo' lahko najdemo tudi v vsakem filmu o Jamesu Bondu. Kot trdi, se opozicije lahko medsebojno kombinirajo in rekombinirajo, vedno pa so prisotne kot temeljni elementi strukture in zgodbo peljejo naprej (glej Eco v Strinati 1995: 102, 103). Kot se lahko vidi na primeru filma Casino Royale, se sekvence ali zaporedje elementov lahko spreminjajo, struktura vseh filmov pa ostaja enaka, ne glede na številne 'enostranske probleme' ali posebnosti okoliščin, ki so vpeljane le kot dodatek in osvežitve. Ne glede na variacije ali specifične transformacije odnosov med opozicijami v različnih ekranizacijah romanov, njihova podrejena struktura ostaja ista. Struktura binarne opozicije in premišljeni 'premiki' ustvarijo popularno privlačnost tako romana kot filma. Gledalci točno vedo, kaj in v kakšnem vrstnem redu bodo dobili, ker gre pravzaprav za ponavljanje publiko dobro znane 'udomačene' sheme.

Častilci James Bonda vnaprej vedo, da jih pričakuje glamur, eksotične lokacije, znamke najdražjih avtomobilov, vratolomne akcijske scene in popolno lepe in postavne ženske, tako da film funkcionira tudi kot svojevrstni 'izpolnjevalec želja'. Razen s kultom telesa, ki je izražen s poudarjanjem popolnega mišičevja Daniela Craiga, nas filmska serija o Bondu zapeljuje tudi z razkošnimi avtomobili, ki si jih lahko privošči le najožja elita. Eksotične lokacije in dragocene 'igračke na štirih kolesih' se pojavljajo skoraj v vseh akcijskih filmih

(Misijska nemogoča, Miami Vice, Bournov ultimat, Gospod in gospa Smith...), tako imenovani 'product placement' pa je tovarna sanj spretno izkoristila, tako da se dobršen del visokih stroškov snemanja pokrije s promoviranjem določenih znamk. Akcijskega filma brez hitrih avtomobilov si ne moremo niti več predstavljati, razen tega, da so sredstvo akcije in ubijalsko orožje, nam s psihologijo slike pokažejo tudi, kdo je glavna faca filma.

Teza britanskega sociologa J. P. Mayera (glej 1945: 17), da 'mistična participacija gledalcev', povezana z 'igro' in vzorci obnašanja in ravnanja prispeva k mitu filma, se potrdi tudi v primeru filma Casino Royale. Publika zelo dobro ve, da Bond nosi očala Persol, da je obut v čevlje John Lobb in da pije pivo Heineken, istočasno pa je za mnoge tudi vzor 'pravega moškega', tako da številni filmski oboževalci radi 'kopirajo' tudi njegove vrednostne opredelitve in vzorce obnašanja.

Lahko predpostavimo, da moderna populacija v akcijskih filmih išče 'izhod' iz osamljenosti ali rutine vsakodnevnega življenja, vendar pa poleg zabave film obenem ustvarja velik vpliv na naše obnašanje, opredelitve in splošni pogled na svet. Mitske elemente v strasti do filma zato Mayer najde v povezanosti zabave, 'mistične participacije' gledalcev z dogodki na filmskem platnu ter manifestaciji vzorcev obnašanja in družbenih vrednot (glej Mayer 1945: 17–19).

Najbolj pogoste mitske vrednote, ki jih predstavljajo filmi so ljubezen, požrtvovalnost, prijateljstvo, pogum, vdanost, domoljubnost, privrženost družini... Vendar pa, kot opazuje Mayer (1945: 273), so to »vedno pozitivne vrednote, ker tiste, ki so negativne, v filmu nikoli ne zmagajo«. Analiza osmih najbolj gledanih hollywoodskih filmov, produciranih v zadnjih treh letih potrjuje tudi Mayerjevo trditev, da se v filmih s podobno temo pojavljajo tudi podobne vrednote, ker je film istočasno umetnost in prodajni proizvod naše industrijske civilizacije (1945: 273).

Po Wrightu, je za popolno razumevanje družbenega značaja nujno, da se analizira tako binarne opozicije kot tudi samo pripovedovalno strukturo – razvoj dogodkov in rešitev konflikta (glej Wright v Storey 1993: 74–77). Wright namreč razlikuje tri modele ali stopnje razvoja vesterna, ki jih lahko najdemo tudi v žanru akcijskega filma: klasičen, tranzicija teme i profesionalen. V akcijskem filmu s klasično temo, kot v tretjem delu Misijske nemogoče, sta junak in družba nasproti podležem, ki ostajajo zunaj družbe, pri čemer je definiral tudi

šestnajst pripovedovalnih funkcij. V filmih s tranzicijsko temo, kot so *Da Vincijeva šifra*, *Umri pokončno 4*, *Miami Vice*, *Pokojni* in *Bournov ultimat* so mnoge pripovedovalne funkcije obrnjene, tako da se junak tudi sam 'izven' družbe bori proti močnejšemu nasprotniku in izprijeni družbi, medtem ko profesionalni zaplet kaže na to, da ugled, prijateljstvo in spoštovanje dosežejo le spretni strokovnjaki, ki pripadajo elitni skupini profesionalcev. Akcijska komedija *Gospod in gospa Smith* je primer profesionalnega zapleta – oba sta elitna morilca, sprejmeta vsako delo, ki jima ga ponudijo, zvesta sta samo ekipi, v katero sta vključena in ne kakršnikoli družbeni kompeticiji ali vrednotam družbe.

Z opazovanjem akcijskega filma kot oblike popularne kulture, ki vsebuje tudi druge 'jezike': sliko, besedo in zvok, sem poskušala odkriti 'skrite' pomene, ki nam jih posamezni film posreduje. Poleg tega, da film predstavlja mite današnje družbe, je film tudi sam mit. Meta-jezik filma nam nudi mit, ki lahko svet 'naredi bolj razumljivega' in 'magično reši njegove kontradikcije', kot je namen mita izrazil Lévi – Strauss (glej v Storey 1993: 74). Po Barthesu (glej v Strinati 1995: 112) so miti oblika popularne kulture, sistem komunikacije, 'sporočilo', model pomena. Namreč, kot navaja, »mit ni definiran samo v objektu sporočila, temveč je tudi način, na katerega je sporočilo izkazano« (Barthes v Strinati 1995: 112), torej je film, glede na to, da za konstrukcijo pojmov uporablja jezike drugih sistemov, meta-jezik, s katerim se zgodovina transformira v naravo. Moč filma se izraža v mitoloških elementih: 'mistični participaciji' gledalca kot tudi v vzorcih obnašanja in postopkih ter odnosu do družbenih vrednot in tako potrjuje Mayerjevo trditev (glej 1945: 19) o velikem vplivu, ki ga ima film na družbo.

Gilbert Choen – Séat navaja, da je epohalni značaj filma v tem, da se z njim zaključuje en tip civilizacije in začneja drugi: »En tip civilizacije je bil tisti, ki se je začel s pismenostjo, drugi pa je tisti, ki je pomenil prehajanje na film, torej je označeval zamenjavo simbolov besed s simboli slike. /.../ Glede na to, da naslavlja vse registre človeške senzibilnosti, od najnižjih do najvišjih, ima višjo stopnjo razumljivosti, še posebej takrat, ko je kombiniran s ostalimi oblikami simboličnega predstavljanja, kot so beseda, barva, zvok, gib itd« (Choen – Séat v Ilić 1983: 314).

Vendar pa je problem, na katerega film, kot novi univerzalni simbolični jezik, naleti, predvsem moralne narave, ker, kot pravi avtor: »Ne le, da določene ideje postajajo splošna lastnina človeštva, temveč tudi patologija včasih postaja skupna zahvaljujoč filmu ter

komuniciranju med ljudmi s pomočjo filma. /.../ Še posebno pojem popularnosti, katerega je film razvil do vrhunca, daje specifičen okus vsem ostalim vrednotam in jih spremeni« (Choen - Séat v Ilić 1983: 314). Pogosto že sama pojavitev kakšne znane zvezde v filmu očara gledalce bolj kot sama vsebina in vse druge kvalitete samega filma ter filmu zagotavlja komercialni uspeh. Po drugi strani pa je včasih potrebno vložiti izjemno velik napor v lansiranje novih filmskih zvezd, ki bi zadovoljile okusu in potrebam masovne publike ali ki bi se vsilile publiki. André Malraux o ustvarjanju mitov iz filmskih zvezd piše:

»Grki so svoje instinkte utelesili skozi nejasne življenjepise. To isto počnejo tudi sodobni ljudje, ki so za svoje instinkte izmišljujejo nepretrgane zgodbe, ravno tako kot so si ustvarjalci mitov izmislili vse Herkulesove zadeve. Vse je tako dobro uravnano, da zvezde ne razumejo mitov, ki jih utelešajo in iščejo scenarije, ki bi jih lahko podaljšali« (Malraux v Stojanović 1978: 261, 262).

Film predstavlja mite, vendar je obenem tudi sam mit sodobne civilizacije. Akcijski filmi izražajo univerzalno strukturo, ker ne glede na specifične variacije v posameznih filmih podrejena struktura opozicij ostaja ista. Film kot oblika popularne kulture je obenem tudi sam mit, ker za konstrukcijo pojmov uporablja jezik drugih sistemov ter tako postane meta-jezik, s katerim se 'zgodovina transformira v naravo'. Film, pa tudi vsebuje elemente mita, ki se izražajo v povezanosti 'mistične participacije' gledalcev z vzorci obnašanja in družbenimi vrednotami, kot je zatrdil Mayer (glej 1945: 17–19).