

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Zoran Špehar

**Umetnost v akciji:  
Značilnosti umetniško-akcijskega filma**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

**Umetnost v akciji:  
Značilnosti umetniško-akcijskega filma**

**Zoran Špehar**

**Mentor: izr.prof.dr Peter Stankovič**

**Diplomsko delo**

**Ljubljana, 2016**

## **Akcija v umetnosti : značilnosti umetniško-akcijskega filma**

Diplomsko delo obravnava in raziskuje značilnosti umetniško-akcijskega filma. V uvodnem delu, poskušamo razumeti pojem filma kot umetnost, filmske žanre in nekatere dileme, ki jih srečujemo, ko govorimo o filmskem žanru in filmski umetnosti. V nadaljevanju diplomskega dela smo se osredotočili na predstavitev že znanih značilnosti dveh uveljavljenih filmskih žanrov, umetniškega filma in akcijskega filma, prek teh značilnosti poskušamo razumeti nastanek vse bolj popularnega žanrskega hibrida: umetniško-akcijskega filma. Po eni strani tradicionalnega, po drugi modernega tipa filma, ki združuje najboljše značilnosti umetniškega in akcijskega filma. Predstavili smo pojme analize žanra in žanrske hibridizacije, ki so zelo pomembni za razumevanje diplomske naloge. Na koncu smo s pomočjo analize in recenzije petih filmov, predstavili umetniško-akcijski film, njegov razvoj skozi zgodovino filmske produkcije, njegovo originalnost, potencial in na koncu odgovorili na naše raziskovalno vprašanje.

**KLJUČNE BESEDE:** film, umetnost, žanr, hibridizacija, umetniško-akcijski film.

### **Action in art: features of Art-house action film**

Diploma thesis explores and discusses the characteristics of art-house action movie. In the introductory part we will try to understand the concept of film as art, film genres and some of the dilemmas that we encounter when we discuss concepts of film genre and film as art. In the following text we will focus on the presentation of features, concerning two already well-established film genres, art film genre and action film genre. Using these features, we will try to understand the emergence of the increasingly popular hybrid genre, art-house action film, on one hand traditional, and on other hand, emerging and modern type of film, which combines the best features of art and action genre. We will present the concepts of genre analysis and genre hybridization, which are quite important for this diploma thesis. Finally, we will, through reviews and analysis of selected five films present art-house action movie, its development over the history of film production, its originality, potentiality, and finally answer our research question.

**KEYWORDS:** film, art, genre, hybridization, art-house action film.

## KAZALO

1	UVOD.....	5
1.1	Metodologija in raziskovalna vprašanja .....	7
2	FILM KOT UMETNOST.....	8
2.1	Začetna problematika uvrščanja filma v sfero umetnosti .....	8
2.2	Ali so vsi filmi umetnost? .....	10
2.3	Benjaminova »avra« v filmski umetnosti .....	12
2.4	Sinergija kot ključ avtorstva v filmu kot umetnosti.....	14
3	FILMSKI ŽANRI.....	16
3.1	Razumevanje in definiranje filmskega žanra.....	16
3.2	Žanrska kritika .....	17
3.3	Žanr in avtorstvo .....	18
3.4	Kategorizacija filmskega žanra.....	19
3.5	Značilnosti umetniškega filma.....	24
3.6	Značilnosti akcijskega filma .....	27
3.7	Hibridizacija žanrov.....	30
4	ANALIZA IN ZNAČILNOSTI UMETNIŠKO-AKCIJSKEGA FILMA .....	31
4.1	Filmska semiotika .....	32
4.2	Analiza žanra.....	34
4.2	Umetniško-akcijski film .....	36
4.2.1	<i>Shichinin no samurai – Sedam samurajev</i> (1954).....	37
4.2.2	<i>Django</i> (1966) .....	38
4.2.3	<i>Ghost Dog: The Way of the Samurai</i> (1999) .....	39
4.2.4	<i>Haywire</i> (2011).....	41
4.2.5	<i>Drive</i> (2011).....	42
5	SKLEP.....	44
6	LITERATURA .....	48

# 1 UVOD

Prepričan sem, da danes za določene filme lahko rečemo, da imajo vse potrebne kvalifikacije, da so enakopravno vrščeni v sfero umetnosti. V splošnem sploh ni dileme ali je film umetnost, lahko pa brez zadržka debatiramo, ali so vsi filmski posnetki, kot so na primer domači videi in komercialne video reklame, umetnost. Drama, gledališka umetnost, slikarstvo, fotografija, glasba, pisateljstvo so v osnovi filmske umetnosti, v filmu jih imamo združene v eno celoto, lahko rečemo, da gre tukaj za eklekticizem<sup>1</sup> na področju umetnosti.

Po definicijah umetnosti kot izražanja s pomočju svojega jezika, je film čista umetnost in določeni filmi, ki jih bomo analizirali spadajo v to kategorijo. Ko gledamo film, ki je znotraj okvirja koncepta filma kot umetnosti, se moramo zavedati, da gledanje teh filmov ne bi smelo biti drugačno, kot na primer gledanje navadnega hollywoodskega akcijskega blockbusterja. Gledanje filmov je bolj analitično in večdimenzionalno, če poznamo filmske kode, konvencije in osnovne elemente filmske produkcije. Vsak film bi moral biti gledan z očmi filmskega kritika. Od filma moramo sprejeti kompletno doživetje. Kritično in pikolovsko gledanje filmov pomeni, da se film kot umetnost, ne glede na žanr, raziskuje s poudarkom na sami kvaliteti filma. Pri gledanju filma je pomembno globlje pogledati v kontekst filma. Pomembno je videti simbole, mite in druge podobne faktorje, ki nam jih film ponuja, ne glede na to, ali je akcijski ali umetniški. Film stimulira intelekt, misli in občutke, estetsko je zaznaven, oziroma apelira na čute in povzdiguje in poživlja posameznika.

Gledano iz komunikološke perspektive, obstajajo danes v sferi novih medijev filmi, ki so oddaljili pojem aspekta umetnosti od filma, čeprav se je film skozi svojo zgodovino razvijal kot umetnost. Pri tem izstopa hollywoodski akcijski blockbuster, žanr filma, ki ga danes snemajo kot po tekočem traku. Ameriški *mainstream* akcijski *blockbuster* včasih ni nič več kot postmodernistični medij, navaden prenosnik propagandnih sporočil, reklam za različne izdelke in ga kot takega težko uvrstimo v sfero filma kot umetnosti, čeprav tudi kot tak, v sebi nosi določene karakteristike umetniškega dela. Ali lahko rečemo, da filmi, kot so *Missing In Action – Pogrešani v akciji* (1984) in *Rambo: First Blood – Rambo: Prva kri* (1982), nimajo

---

<sup>1</sup> Eklekticizem v umetnosti je združevanje in mešanje različnih stilov in elementov umetnosti ali pa „sposoditev“ ene smeri umetnosti ali ene veje umetnosti v drugi smeri umetnosti ali v drugi veji umetnosti. Za večino današnje umetnosti se reče, da je eklektična.

nobeni značilnosti umetniškega dela, zaradi dejstva, ker v njih spoznamo veliko število klišejev, stereotipov, političnih ideologij in zato ker niso v isti meri avtorski kot umetniški film? Ta trditev ne drži, saj nam akcijski filmi prinašajo spektakularne posnetke, vrhunsko montažo. Filmski jezik akcijskega žanra nam želi privoščiti veselje gibanja slik in nas pripeljati v čisto drugo dimenzijo, kot na svoj način to brez problemov uspeva umetniškemu filmu.

Vprašanje, ki se nam ob tem razmišljanju odpira je, kaj se zgodi, če vzamemo najboljše karakteristike umetniškega filma in najboljše karakteristike akcijskega filma?

Danes poznamo različne primere hibridizacije žanrov v različnih vejah umetnosti, od literarne, likovne in glasbene. Hibridizacija žanrov ni novost v tuja filmski umetnosti. Film, ki se razvija in je vse bolj popularen, je umetniško-akcijski film, hibrid, ki ob enem zajema na prvi pogled nezdružljive značilnosti žanra »umetniškega filma« in žanra »akcijskega filma«. Prav ogled takih filmov v zadnjih par letih me je motiviral pri izbiri teme tega diplomskega dela. Čeprav ne obstajajo nobeni strokovni teksti na temo umetniško-akcijskega filma, saj se o njem govori izključno na internetu, blogih in različnih forumih, ki niso več samo marginalizirani izviri filmske teorije, prepričan sem, da je to dober začetek za predstavitev te relativno nove filmske smeri. S primeri filmov umetniško-akcijskega žanra bomo skušali pokazati, kako žanrska hibridizacija lahko ustvari produkt, ki bo v sebi imel klasične značilnosti akcijskega film in ne bo nič manj kvaliteten od visoko cenjenega umetniškega filma.

## **1.1 Metodologija in raziskovalna vprašanja**

Diplomska naloga se bo osredotočila na osnovno raziskovalno vprašanje: *kakšne so značilnosti umetniško-akcijskega filma, ki je nastal kot posledica hibridizacije žanrov umetniškega in akcijskega filma?*

Prvi del diplomske naloge bo namenjen teoriji. V tem delu se bomo osredotočili na analizo sekundarnih virov, med katere štejemo knjige, eseje, članke in internetne vire informacij. Koncentrirali se bomo na uvrščanje filma v sfero umetnosti, saj če film ne vidimo kot *umetnost*, ne moremo razumeti cilja celotne diplomske naloge in nastanek *umetniško-akcijskega* filma. Nadaljnje bomo predstavili pojem filmskega žanra, problematiko definiranja žanrov, kategorizacijo filmskih žanrov, značilnosti žanra akcijskega filma, značilnosti žanra umetniškega filma in fenomen žanrske hibridizacije.

Drugi del diplomske naloge bo empiričen, v tem delu bomo preko analize žanra predstavili značilnosti umetniško-akcijskega filma. Opazovali in primerjali bomo analizirane filme, ki jih bomo izolirali na podlagi njihovih glavnih značilnosti in dolgoletnega individualnega filmofilskega spremljanja sveta filma, od gledanja samih filmov do branja spletnih filmskih forumov. Empirični del v kombinaciji s teoretskim delom nam bo omogočal predstavitev značilnosti novega hibridskega žanra in nam v sklepnem delu dal odgovor na naše raziskovalno vprašanje.

## 2 FILM KOT UMETNOST

### 2.1 Začetna problematika uvrščanja filma v sfero umetnosti

*»Film je podoben slikarstvu, glasbi, književnosti in plesu v tem, da je medij, ki ga lahko, kar pa ni nujno, uporabimo za ustvarjanje umetniških izdelkov. Razglednice, denimo, niso umetnost in niti ne poskušajo biti. Enako velja za vojaški pohod, resnično zgodbo ali striptiz. In tako tudi vsak film ni nujno filmsko umetniško delo« (Arnheim 1957, 13).*

Tako Rudolf Arnheim, eden najbolj znanih in najbolj pomembnih teoretikov psihologije zaznavanja in psihologije umetnosti, ki izhaja iz šole Gestalt psihologije<sup>2</sup>, analizira film in to prezentira v svojih esejih in knjigah. Začetna problematika uvrščanja filma v sfero umetnosti se začne, ko se Arnheim odloči ovreči teorijo, da film ni umetnost, ker ne dela nič drugega, kakor da mehansko reproducira stvarnost. Omenjena teorija bazira na argumentih, ki obravnavajo film kot nekaj popolno nasprotnega likovni umetnosti iz obdobja realizma. Teorija zagovarja, da ni dvoma o tem, da je tisto, kar se kaže na platnu odvisno od tega, kako slikar, oziroma umetnik vidi svet, odvisno je od tehnike umetnika, barv, ki jih uporablja in na koncu tudi od različnih vrst čopičev, ki jih uporablja v različnih fazah ustvarjanja slike. Vse to so elementi, ki upravičujejo estetično razumevanje. V nasprotju s tem pa tisto, kar se kaže na filmskem traku ni nič drugega kot čisto mehanski proces pretvarjanja svetlobe v sliko. Kamera je navadno snemalno mehansko orodje in prav zaradi tega film ne more biti umetnost. Različni priznani teoretiki filma in umetnosti se z Arnheimom niso strinjali, med njimi je bil tudi Noel Carroll<sup>3</sup>. Carroll zagovarja stališče, da so Arnheimove utemeljitve in domisleki nepovezani in nerazumljivi in jih kot take ni težko zavrniti. Svoje stališče temelji na zavračanju treh Arnhemovih estetskih načel:

- *Umetnost je izražanje*

---

<sup>2</sup> Gestalt psihologija je vzcvetela v Nemčiji na začetku dvajsetega stoletja, je priznana psihološka šola, ki je močno vplivala na sodobno kognitivno psihologijo. Poudarja celovitost človekove izkušnje in njeno notranjo strukturo, ki jo obvladujejo interaktivni zakoni celote. Gestalt pomeni lik, obliko in celost.

<sup>3</sup> Noel Carrol je ameriški filozof, najbolj znan zaradi svojega dela na področju filozofije filma, teorije medijev in filozofije zgodovine. Doktoriral je filmske študije in filozofijo in je danes priznani profesor filozofije v okviru CUNY Graduate Center .



- *Umetnost se razhaja od mehanskega snemanja*
- *Vsaka umetnost se mora razhajati od procesa mehanskega snemanja zaradi same pomanjkljivosti medija* (Carroll 1988, 57).

Carroll v svoji teoriji temelji na pojmu mehanskega snemanja. Razlaga, da nekaj avtomatskega, kot je mehansko snemanje, ne zahteva nobene imaginacije in to ni večšina za doseganje ustreznih rezultatov (Carroll 1988, 31).

Razumemo, da je *mehansko* v tem smislu metafora za nekaj nedomiselnega in konvencionalnega, nekaj kar filmu ne omogoča umestitve v sfero umetnosti. Carroll tako pravi, da Arnheim zavrača trditve, da je film izključno mehanski, ker produkcija prepoznavnih podob lahko uspe ali spodleti. Prepoznavne podobe niso ustvarjene avtomatično, potrebni so bistroumnost, večšina in domišljija, če želimo objekt prikazati v svojem najbolj spoznavnem in karakterističnem aspektu, odkrivanje najbolj karakterističnega aspekta objekta se ne da reducirati na mehansko formulo in tudi ni mehanski postopek (Carroll 1988, 32). Arnheim se ne strinja s teorijami, ki na film gledajo kot na anti-umetniški mehanski postopek in omenjeno problematiko mehanskega snemanja razloži v svoji razpravi o projekciji tridimenzionalnih predmetov na ravno površino.

*Predstavljajmo si vizualno stvarnost nekega določenega predmeta, denimo kocke. Če imam kocko pred seboj na mizi, je od njene lege odvisno, ali lahko pravilno dojamem njeno obliko. Če na primer vidim le eno stranico kocke, nikakor ne morem vedeti, da je pred mano kocka, saj vidim le kvadratasto površino. Človeško oko tako kot fotografski objektiv z določenega položaja zajame le tiste dele vidnega polja, ki niso zakriti s predmeti v ospredju. V položaju, v kakršnem je naša kocka zdaj, ima pet stranic zakritih s šesto, zato je vidna samo ta stranica. Ker pa lahko ta kvadrat zakriva tudi kaj povsem drugega, lahko bi to bil recimo tudi osnovna ploskev piramide ali list papirja), si nismo izbrali za kocko značilnega zornega kota. Tako smo že prišli do pomembne ugotovitve : Če želim fotografirati kocko ni dovolj, da jo postavim v vidno polje kamere. Pomembnejši je moj položaj v razmerju do predmeta oziroma prostor, kamor ga postavim (...) Ni formule, s pomočjo katere bi lahko izbrali najznačilnejši položaj: to je vprašanje občutka. (...) Tako morajo za začetek ljudje, ki omalovažujoče pojmujejo kamero kot avtomatski stroj za beleženje, spoznati, da je tudi pri preprosti fotografski reprodukciji povsem enostavnega predmeta potreben občutek za njegovo naravo, ki je onkraj vsakršne mehanične operacije. (Arnheim 1957, 14–15).*

Carroll ni edini, ki interpretira Arnheimove teorije. Problematika pojma filma kot umetnosti živi tudi danes, Arnheimove teorije so postavile temelje filmu kot umetnosti, kar zagovarja tudi David Davies<sup>4</sup>. Ko beremo Daviesa vidimo, da Carroll napačno razume določene pojme, pri opredeljevanju, ali je film umetnost. Davies vidi Arnheimovo percepcijo tako, da razume, da obstaja pomembna razlika med tem, kaj je film dejansko in kaj bi film prestavljal, če bi bil le rezultat uspešnega mehanskega snemanja. Veliko aspektov informacij, ki so dane na razpolago našemu zaznavnemu sistemu, ne uspemo posneti z kamero in prav ta neuspeh je to, kar natančno omogoča filmu, da stopi v sfero umetnosti.

»Filmar, zaradi tega, ker uporablja imperfektno snemalno napravo, mora sprejeti številne odločitve glede na to, kaj se bo prikazalo na filmu in kako se bo prikazalo, te odločitve so enake tistim, ki jih sprejme slikar in zato so lahko temelji estetskega razumevanja« (Davies 2008, 178–179).

## **2.2 Ali so vsi filmi umetnost?**

Določeni filmi imajo vse potrebne kvalitete in jih brez zadržka kvalificiramo kot umetniška dela, nekateri filmi pa take kvalitete nimajo. Težko bi zasledili izjavo, da *Andrei Rublev* (1966), kultnega ruskega režiserja Andreja Tarkovskega<sup>5</sup> ni umetniško delo. Težko bi tudi od vseh, ki gledajo filme dobili potrditev, da si hollywoodski akcijski film zasluži epitet *umetniško delo*. Kje je meja, ali meja sploh obstaja? Nekateri bodo filmsko umetnost omejili samo na obdobje avantgardnega filma, evropskega umetniškega filma, nekateri pa se bodo nagibali mnenju, da so umetnost tudi *Rambo: First Blood* (1982) in *Die Hard – Umri pokončno* (1988), filmski blockbusterji akcijskega žanra, narejeni za široko občinstvo. Preprosto lahko zaključimo in rečemo, da so vsi filmi umetnost in da meja med filmsko umetnostjo in tistim kar ni filmska umetnost, sploh ne obstaja. Obstaja samo boljša, višja filmska umetnost in tista slabša.

---

<sup>4</sup> David Davies je doktoriral filozofijo na Univerzi Western Ontario leta 1987. Njegove znanstvene raziskave so zadnjih deset let fokusirane na metafizične in epistemološke probleme filozofije umetnosti. Je ustanovitelj konference „Filozofija umetnosti“, ki bo v „Inter University Centre Dubrovnik“ leta 2012.

<sup>5</sup> Andrej Arsenjevič Tarkovskij, ruski in sovjetski filmski režiser velja za enega od največjih ruskih in svetovnih filmskih umetnikov, ki je imel izjemen vpliv na razvoj filma. Spada med najboljše režiserje vseh časov in se postavlja ob bok ostalim velikanom filmske umetnosti.

Določene filmske teorije so preveč omejene, zato ker zavračajo možnost klasifikacije določene estetske filmske mojstrovine v kategorijo umetnosti.

Kot smo na začetku videli, v zgodnjih dnevih filma, je med teoretiki umetnosti prevladovala misel, da film ni nikoli umetnost. Pravladovalo je mnenje, da je film zgolj fotografski posnetek umetniške izvedbe, ni pa forma umetnosti sama po sebi. Tako mišljenje, ki je imelo podoben odnos tudi do fotografije kot umetnosti, danes ni več aktualno.

Film je veliko več kot samo posnetek, ne glede na to ali je izdelan kot umetniški film ali kot akcijski film. Kamera ni samo naivno oko. Filmarji študirajo vsako sceno, spopadejo se z različnimi izbirami glede na vsak posnetek, vsaka produkcija vključuje zahteven proces montaže in končni produkt je zelo različen od procesa, ki ga v času samega snemanja vidi očevidec.

Danes enostavno nimamo dovolj dobrih temeljev, da bi lahko trdili, da film v nobenem primeru ni umetnost, lahko se samo vprašamo ali so vsi filmi, v tem primeru filmi akcijskega žanra, umetnost. Filme umetniško inferiornih žanrov danes lahko povzdignemo iz podcenjenega položaja, argumenti s pomočjo katerih lahko zaključimo, da je tudi akcijski film kvalificiran kot umetnost, so vse bolj raširjeni. Akcijski filmi imajo svojo originalno formo in izvirajo iz prejšnjih filmskih form in žanrov, ki so brez večjih kontroverz uveljavljeni in priznani kot umetniška dela.

Kreatorji popularnih akcijskih filmov se enako kot kreatorji umetniškega filma spopadajo z isto umetniško-ustvarjalno prakso, pisanjem scenarijev, igro, izbiro snemalnih stilov. Vse to je v domeni enih in drugih. Akcijskemu filmu zaradi svoje popularnosti, zaradi tega, ker cilja na masovno publiko, zato ker ni tako ekskluziven in inovativen kot umetniški film, manjka določen status visoke kulture, vendar to ni razlog, da takšen žanr filma ne bi klasificirali kot umetniško delo.

### **2.3 Benjaminova »avra« v filmski umetnosti**

Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati (*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen reproduzierbarkeit*, 1936.), je esej, pomembno delo Walterja Benjamina, enega najbolj znanih družbenih kritikov, ki je pisal v obdobju od 1892 in 1940. Benjamin v svojem eseju predstavi idejo o krnitvi avre umetniškega dela zaradi možnosti tehnične reprodukcije, po njegovem mnenju kinematografska kamera reproducira stvarnost tako kot je, in zaradi tega Walter Benjamin meni, da s tem procesom pride do nevarnosti razvrednotenja originalnega umetniškega dela.

Krnitev avre Benjamin pojasnjuje s tem, da je prav »avra« tisto kar manjka, ko pride do procesa reprodukcije umetnine. Avra izraža pristnost, ki jo je originalu v začetku dodala tradicija, od njenega materialnega trajanja do zgodovinskega pričevanja. *»Zgodovinsko pričevanje je zasnovano v materialnem trajanju, v reprodukciji se pa to materialno trajanje izmakne in izgubi zgodovinsko pričevanje. Množitev reprodukcij zamenjuje enkratni pojav umetniškega dela za množičnim«* (Benjamin 2003, 151).

Filmska umetnost je veja umetnosti, ki je v svojem eseju Benjamin ni spustil. V tem delu predvsem poudarja razliko med individualnim motrenjem slike na razstavi in gledanja filma v kinodvorani. Benjamin pravi, da so med filmsko predstavo reakcije publike združene v eno skupno reakcijo publike in da se te reakcije pri nastajanju kontrolirajo. Prek svoje kritike filma kot umetnosti Benjamin opozori tudi na možnost tehnično reproduktivnih aparatov, da politično in ideološko manipulirajo. Filmsko umetnost gleda kot rezultat preobrata od uživanja umetnosti, ki ima »avro« h kolektivnem doživljanju pasivne umetnine. Problem nastaja, ker se gledalec identificira z aparaturο, ne pa z igralcem, ki ne more spreminjati svoje igre po željah in reakcijah publike. Gledalci ne vzpostavijo »kultne vrednosti«, tako kot na primer pri gledališču, in zato filmska umetnost ne more biti umetnost, ki ima svojo »avro«. Benjamin opozarja tudi na probleme stroge žanrovske polarizacije filmov. Pravi, da bo gledalec, ki ima rad določen žanr, vedno zadovoljen, če pogleda film njegovega priljubljenega žanra. Tehnična reprodukcija je za Benjamina razlog problema, ki izhaja iz nezmožnosti vzpostavljanja odnosa med gledalcem in umetnino in proces, v katerem tehnični aparat razvrednoti realizem in ga zamenja za inferiorno navidezno izkušnjo.

Benjamin zelo zanimivo predstavi svoj koncept, predstavi nam svojo teorijo avretičnosti,

poskuša na nek inovativen način postaviti kriterije za ocenjevanje umetnosti in ekskluzivnost določenih vej umetnosti glede na njihovo avro.

*Pristnost neke stvari je skupek vsega, kar ji je od začetka dodala tradicija, od njenega materialnega trajanja do zgodovinskega pričevanja. Ker je to drugo zasnovano na prvem, v reprodukciji se je prvo človeku izmaknilo, izgubi zadnje, se pravi zgodovinsko pričevanje. Manjkajoče je mogoče označiti s pojmom avra, ki se v času tehnične reprodukcije krni (Benjamin 2003, 151).*

Torej v uvodnem delu diplomske naloge govorimo o različni problematiki uvrščanja filma v okvir umetnosti. Kot vidimo, se Benjamin na podlagi razmišljanj v svojem eseju nikakor ne strinja, da je film umetnost in v citiranem, vidimo tudi zakaj. Problematika Benjaminovih trditev je v tem, da vrednost umetnosti veže izključno na originalnost in umetnostno avretičnost omeji časovno in prostorsko. Ne moremo se srinjati z Benjaminom, da v filmu zaradi tehnične reprodukcije ni avre ali pa, da vsak film sam po sebi ni originalen, avtorski, avtentičen. Benjaminova »avra«, s katero umetnost vidi kot tisto »višjo umetnost«, je relativen pojem in se je ne da umakniti iz filma samo zaradi problematike same tehnične reprodukcije.

Film, kot smo videli v začetnem delu tega poglavja, ima vse karakteristike avretičnosti, ima svojo originalno estetiko, žanr, filmski jezik, kode, konvencije, svojo avtentičnost in avtorstvo, in kar je najbolj pomembno, film pri opazovalcu ali masovni publiki zbuja emocije in reakcije. Publika ima torej prek svoje emocionalne reakcije moč do svoje interpretacije in definicije avre, ki ni vedno sama po sebi že v umetniškem delu, ali jo ima ekskluzivno pravico izključno določiti avtor umetnine. Torej avro ne določa samo tradicija od njenega materialnega trajanja do zgodovinskega pričevanja, avro določa emocionalna reakcija publike na tisto, kar je estetsko v umetniškem delu.

Za zaključek razmišljanja o Benjaminovi avri se lahko vrnemo k starim Grkom in povežemo vrednotenje umetnosti in umetnostno avretičnost na sofistično<sup>6</sup> razmišljanje starih Grkov, ki po spoznavni teoriji učijo, da je merilo vseh stvari človek, ki svojo resnico vidi drugače od bogov. Nekaj estetskega, lepega v človeku prebudi ugodje, nekaj grdega pa neugodje. Stvari

---

<sup>6</sup> Sofistika v stari Grčiji označuje skupino retorikov in govornikov, ki so posredovali svojo modrost (sophia) za določeno plačilo. Sofistika kot doktrina postavlja človeka v središče kozmosa in temelji na izreku »homo mensura«, kar pomeni da je človek merilo vseh stvari.

na koncu same po sebi niso niti lepe niti grde, take so zaradi človeške sposobnosti različnega dojetanja stvari, estetika se skriva v človekovi sposobnosti individualnega zaznavanja, ne pa v stvareh samih. Umetnost se ne da strogo definirati in kot tako, če se navežemo na Benjamina, vsako definiranje umetnosti lahko pripelje do okrnitve avtentičnosti umetnosti, ker estetika in vrednost umetniškega dela ne temelji na pravih definicije in ne more biti zaklenjena v te okvire ampak na tisti onstranski emocionalni vrednosti, ki jo človek začuti do umetniškega dela.

## **2.4 Sinergija kot ključ avtorstva v filmu kot umetnosti**

Filmski teoretiki so v zgodnjih letih razvoja filmske industrije zagovarjali stališče, da industrijska in komercialna narava produkcije filmov onemogoča koncept avtorstva umetnika. Sam film se po njihovem mnenju ni dalo uvrščati v sfero umetnosti, ker je bil samo potrošniški izdelek kapitalističnega sistema. Film pa lahko vidimo kot umetnost šele tedaj, ko se režiser bori proti industrijski moči produkcije, ki preprečuje in omejuje umetniško ustvarjalnost.

Umetnik oziroma režiser, mora vedno vztrajati na tem, da totalitaristično nadzira produkcijo filma če želi avtorski končni produkt. Takih režiserjev, ki se upirajo hollywoodski produkciji in vstrajajo na povdaranju avtorstva v današnji dobi ni veliko, večinoma zaradi tega ker so stroški snemanja filma ratali neverjetno dragi in brez producentnega denarja enostavno ni možno neodvisno posneti vizualno kvaliteten film. Režiserji, ki so v današnjem času mogoče najbolj znani po tem da vstrajajo na konceptu avtorskega filma so Jim Jarmusch, Nicolas Winding Refin, David Lynch in Alejandro Jodorowsky, čeprav tudi pri njih oprazimo določene spodrsnjaje. Pri Davidu Lynchu in Alejandro Jodorowskemu poznamo primere njihovih filmov, ko so po velikih avtorsko-umetniških uspešnicah padli pod nadzor producentov in tako zgubili svojo originalnost. Pri Lynchu poznamo primer pri njegovi filmski adaptaciji knjige *The Dune - Sipina* (1984), pri Jodorowskem pa njegov *The Rainbow Thief* (1990). Oba režiserja sta po koncu snemanja izgubila vso kontrolo nad končnim izdelkom, filme so tako na koncu montirali hollywoodski producenti, ki so predvsem želeli iz filmov narediti produkt za masovno publiko, ko sta režiserja na koncu videla editirano producentsko verzijo filmov sta takoj zahtevala, da se njihovo ime umakne iz končnega produkta. Še en

primer filmskega režiserja v zgodovini filma, ki se je odločil za nepopustljivo vztrajanje pri nadzoru nad produkcijo in mu je to resnično uspelo je danski filmski režiser Carl Dreyer. Dreyer se v procesih filmskega ustvarjalstva konstantno boril za estetsko kakovost in ustvarjalno avtonomijo, brez vmešavanja komercialno motiviranih producentov in mu je v njegovem času to dejansko uspevalo. Iz danih primerov Lyncha, Jodorowskega in Dreyerja ugotovimo, da pri filmu kot umetnosti pogosto prihaja do nasprotja med interesi umetnika in interesi produkcije.

Glavna teza razprav problematike filmskega avtorja kot umetnika, ki so se začele pojavljati v petdesetih letih dvajsetega stoletja, je bila, *»da je režiser kljub industrijski in skupinski naravi filmske produkcije tako kot vsak drug umetnik ustvarjalni vir končnega izdelka«* (Cook 2007, 387).

Avtorstvo in uporabo avtorstva filmski teoretik in kritik Andrew Sarris preoblikuje v *»avtorsko teorijo«*, kjer celotno polemiko o novem avtorskem filmu spreobrne v kritično metodo vrednotenja hollywoodskih in umetniških filmov. S tem tudi uvede v filmsko teorijo pojem *»najboljših režiserjev«*, oziroma idejo o *»velikem režiserju«* in tako nam postavi temelje za preučevanje in razumevanje filma kot umetnosti, gledalcu pa pusti uživati v prepoznavnosti karakteristik omenjenih režiserskih veličin v filmu.

Antagonizem, ki ga vidimo v različnih filmskih teorijah, ko govorimo o problematiki filma kot umetnosti, če pomislimo, ne prinaša noben pozitiven vpliv na ravnopravno vrednotenje filma v sferi sveta umetnosti. Totalitaristična kontrola umetnika pri ustvarjanju filma ni najboljša izbira, tako kot tudi totalitaristična kontrola producenta ne. Oba primera lahko pripeljeta do slabih filmskih izdelkov. Sinergija v filmski umetnosti po drugi strani odpira nove poglede in nove možnosti. Film mogoče najbolj funkcioniira kot umetnost, če pride do prekrivanja med umetniškim filmom in ostalimi *»žanri«*. Nekatera dela Alfreda Hitchcocka nam odkrijejo paralele med njegovo hollywoodsko srhljivko in umetniškim filmom, glede na sam avtorski diskurz filma in pripovedni proces.

Sinergija med umetniškim filmom in hollywoodskim filmom odpre novo dimenzijo teorije avtorstva, ustvari nam novo verzijo *»velikega režiserja«*. Avtorstvo, ki je bilo omejeno samo na umetniški film tako zdaj funkcioniira tudi na področju Hollywooda. Ime režiserja kot avtorja-umetnika pritegne h komercialnemu filmu večje število bolj kritično usmerjenih gledalcev in tako tudi avtomatsko dvigne film na višjo umetniško raven.

## 3 FILMSKI ŽANRI

### 3.1 Razumevanje in definiranje filmskega žanra

Žanr ne obstaja samo v navezavi s filmom. Daleč pred filmom je obstajal žanr v literaturi, novinarstvu, fotografiji, glasbi. Lahko rečemo, da najdemo kategoriziranje na različne žanre v vseh vejah umetnosti. Sama beseda žanr prihaja iz francoskega govornega področja, pomeni »tip« ali »vrsto« in danes nas beseda »žanr«, asocira najbolj na filmsko umetnost, ker se najbolj pogosto uporablja prav v navezavi na različne tipe, oziroma na različne filmske vrste, ki so po svojih karakteristikah posebne in med seboj različne.

Andrew Tudor pravi, da » če hočemo obravnavati žanr, na primer vestern, ga analizirati in naštetati njegove poglavitne značilnosti moramo najprej izolirati skupino filmov, ki so vesterni. Vendar jih lahko izoliramo samo na podlagi poglavitih značilnosti, te pa lahko izluščimo šele iz samih filmov, potem ko smo jih izolirali« (Tudor v Gledhill 2007, 254).

Filmski žanri tako nastajajo kot rezultat želje po prepoznavanju repertoarja konvencij, oni klasificirajo in kategorizirajo filme, ki imajo enake ali podobne hipoma prepoznavne vzorce, tehnike, konvencije, ki vključujejo kulise, vsebine, teme, zaplete, motive, stile, strukture, glasbo, kategorizacijo karakterja, režiserje, producente, filmske zvezdnike, filmske napovednike, recenzije in na koncu tudi plakate.

Tako kot film imajo različne veje umetnosti v sebi pogosto uporabljene stilske tehnike in sredstva naracije, ki so značilna za tradicijo vsakega posameznega žanra, čeprav so določeni elementi filmskega jezika za določeni žanr bolj značilni in lažje jih identificiramo z enim žanrom kot z drugim. «Konvencije delujejo kot implicitno strinjanje med proizvajalci in potrošniki o spreminjanju določenih konstrukcij: za melodramo je npr. značilna bohotna mizanscenska stilizacija in godalna glasba, za film noir šibka, senčna osvetlitev in pripovedno vračanje v preteklost, za žanr znanstvene fantastike podlaga elektronska glasba« (Tarman 2010, 16).

Problem pri žanrih je že pri samem procesu definiranja žanra. Kako ugotoviti, kaj karakterizira določeno skupino filmov kot žanr? Filmski teoretiki se strinjajo, da noben žanr ne more biti definiran na kratko in na hitro. Določeni žanri so originalni zaradi svojih tem, kriminalni film se osredotoča na urbani kriminal, znanstveno-fantastični filmi imajo v sebi elemente razvoja tehnologije onstran sodobne znanosti. Snov filma in tema niso središčni pri



definiranju žanrov, muzikali so prepoznavni po svoji reprezentaciji, petju in plesu. Detektivska kriminalka je definirana z zgodbo o raziskavi, ki bo rešila misterijo. Nekateri žanri se definirajo prek svojega posebnega emocionalnega efekta na publiko, kot so zabava v komediji, napetost v srhljivki. Ne obstajajo pa striktno logične razlike, ki bi zajele raznolikost faktorjev, ki ustvarjajo žanre, ki jih poznamo.

Če premislimo tudi čez zgodovino publika različno gleda na tipične predstavnike žanra. Primer klasične srhljivke 50ih letih prejšnjega stoletja bil Hitchcockov *North By Northwest – Sever-Severozahod* (1959), danes pa bi publika verjetno izbrala *Silence Of The Lambs – Ko jagenjčki obmolknejo* (1991) kot tipičnega predstavnika žanra srhljivke. Kljub fleksibilnosti kategorizacije žanrov, nimamo problemov pri identificiranju koherentne skupine filmov znotraj žanrov, ki jih poznamo kot podžanre (ang. subgenres). Tipični primeri podžanrov se kažejo v žanru komedije. Poznamo na primer, romantično komedijo, filmsko parodijo in tako naprej. Mešanje različnih žanrov je vse bolj pogosto v obdobju popularne filmske produkcije. Film *Alien* (1979), je tipičen primer mešanja grozljivke, znanstvene fantastike in akcije. *Blade Runner – Iztrebljevalec* (1982) je po drugi strani mešanica znanstvene fantastike in detektivske kriminalke. Dejstvo, da se filmski žanri prepletajo, ne pomeni, da ni razlik med njimi. Definiranje žanra je najlažje, če spoznamo, kako publika in filmarji v različnih zgodovinskih obdobjih razločujejo en »tip« filma od drugega.

### **3.2 Žanrska kritika**

Žanrska filmska kritika, če jo primerjamo z žanrsko literarno kritiko, je bila vpeljana šele sredi šestdesetih in na začetku sedemdesetih let prejšnjega stoletja. Žanrske oblike tako postanejo močna sredstva filmske industrije, prek katerih se organizira celotna produkcija in trženje filmov, kritiki in publika si pa z njimi pomagajo pri odločanju za ogled filmov. Tako vidimo, da so se žanri pojavili zaradi potrebe studijev po standardizaciji in diferenciaciji filmske produkcije. Možnost napovedi pričakovanja publike filmski industriji omogoča prav žanr, ker ima vsak svoje prepoznavne konvencije zapleta, vizualnih podob, likov, prizorišča, glasbe, zvezdnikov in načinov pripovedi. Žanr tako omogoča, da se filmska produkcija v prihodnosti lažje standardizira, stabilizira, prepozna različne tipe publike in jim ugoditi.

Zelo zanimiv pristop, še posebej za to diplomsko nalogo, do žanrske kritike ima Tom Ryall. Za razliko od prevladujočih pristopov avtorizma in zgodnejše tradicije, ki na film gledajo kot na dobavitelja družbenih dokumentov, v središče postavi odnos med umetniškim izdelkom, njegovim izvorom in občinstvom. Do takrat prevladujoči pristopi avtorizma in pristop zgodnejše tradicije uporabljata linearne modele odnosa, ki privilegirajo umetnika ali družbeno realnost kot prvotni izvor umetniškega izdelka, ki je ponujen publiki in predstavlja njun odraz. Tom Ryall nasprotuje tem teorijam in trdi, da je pravilen model žanrske kritike trikoten. To je model, v katerem so enako pomembni in enakovredni vsi trije konstitutivni členi pri produkciji teksta, umetniški izdelek, umetnik in občinstvo. Svoj model kasneje predstavi kot dva koncentrična kroga, eden predstavlja studio, drugi pa ameriško družbo kot družbeno formacijo. Družba in umetnost tako ne predstavljata nasprotja, ampak je umetnost priznana kot ena od družbenih praks. *»Ryallov model je torej poskušal pojasniti vrsto determinant – zgodovinskih, ekonomskih, družbenih, kinematografskih, estetskih, ideoloških, ki so vpletene v produkcijo pomena v filmu, ne da bi se opredelili do vprašanja, kateri element prevladuje v katerem koli primeru«* (Gledhill 2007, 253).

### **3.3 Žanr in avtorstvo**

Ko govoimo o žanru in avtorstvu, je pomembno omeniti različne teorije, med katerimi je tudi teorija Laurencea Allowaya, ki pravi, da je avtorja popolnoma zamenjala žanrska konvencija. Po njegovem menju, se pri analiziranju ameriškega filma z avtorstvom ni mogoče tako pomagati kot z žanrsko teorijo, razloge išče v kolektivnem avtorstvu in razpršitvi odgovornosti ki je postalo normalna praksa pri hollywoodski produkciji.

Druga skrajna teorija temelji na tem, da žanrske konvencije brez dvoma obstajajo, da pa je njihova produktivnost odvisna od pogonske moči avtorja. Večina žanrske kritike se izgiba takim stališčema, po mnenju nekaterih lahko med žanrom in avtorjem obstaja skladnost, ki režiserju omogoča uporabo konvencij, mu dovoljuje iti v center svoje preokupacije in se izraziti na formalni ravni v interakciji žanrske konvencije in motiva. Drugi pravijo, da med avtorjem in žanrskimi konvencijami prihaja do problemov izražanja avtorjeve vizije in jih zato avtor poskuša preoblikovati. Tretji pa na žanr gledajo kot na pozitivno in koristno

omejevanje, ki ustvarja formalno urejanje in nadzor nad težnjo po osebnem izražanju.

Avtorstvo je tako pogosto edino zatočišče za žanrske kritike, ki niso hoteli več razpravljati o sestavinah in delovanjih samega žanra, zanimalo jih je, kako ti delujejo v posameznih filmih. Žanrskih filmov včasih ni bilo mogoče vrednotiti v odnosu do nekega predpostavljenege modela, zato je bilo treba njihovo posebnost zaznati s kakim drugim sredstvom, in avtorstvo je bilo najbolj kompatibilno za to (glej Gledhill, 2007 258).

### **3.4 Kategorizacija filmskega žanra**

Natančna kategorizacija ni toliko pomembna pri našem diplomskem delu, zato bomo samo na kratko predstavili osnovne filmske žanre, bolj kot razumemo vrste žanrov in njihove karakteristike, lažje bomo razumeli samo proces analize in branja filmov, ki jih bomo kasneje izbrali. Sama kategorizacija žanra je dovolj široka, da brez problemov ugotovi praktično vsakem filmu, čeprav kategorije filma ne morejo nikoli biti dovolj precizne. Izolacija različnih elementov v filmu in kategorizacija teh v določenem žanru nam omogoča, da zlahka ocenimo in primerjamo film znotraj žanra in tako lažje sodimo o njegovi kvaliteti. Vsi filmi v sebi imajo karakteristike »nadžanra<sup>7</sup>«, čeprav obstajajo številni filmi, ki jih obravnavamo kot hibride, prepletajoče mešanice žanrov, ki jih identificirajo.

Žanrovsko klasifikacijo lahko vežemo tudi na časovno-specifično obdobje v katerem so določeni filmi posneti. »Film noir« kot žanr svoj vrhunec doživi v štiridesetih in pedesetih letih dvejsetega stoletja. Kategorijo »hollywoodskih klasikov« identificiramo z zlato dobo hollywooda, žanre lahko vežemo na režiserje, Hitchcocka kot predstavnika žanra shrljivke, Mela Brooksa kot predstavnika žanra komedije.

Filmski žanri so nekako kategorizirani že takoj na začetku filmske umetnosti, v času po obdobju nemega filma smo že imeli številne skupne karakteristike filmov, ki smo jih lahko umestili v določen žanr. Ločili smo melodramo, vestern, horror, komedijo in akcijsko pustolovne filme. Mjuzikli pridejo kasneje v času razvoja zvočnega filma, znanstveno

---

<sup>7</sup> Žanrska klasifikacija lahko proizvaja nadrejene in podrejene žanrovske razrede, na primer če vzamemo akcijski film kod nadžanr vidimo, da so njegovi podžanri pustolovni film, vestern, filmi borilnih umetnosti.

fantastični žanr se nekako uveljavi šele v sredi dvejsetega stoletja.

Danes filmske žanre s pomočjo Cookove »biblije« filmskih teorij, »Knjige o filmu«, razdelimo na naslednje:

### ***Vestern***

Karakteristike vesterna izhajajo iz popularne vestern literature 19. stoletja, preden je film veljal za popularno umetniško formo. Za vestern filme so tako kot v literaturi karakteristični protagonisti kot so kavboji, revolveraši, lovci na nagrade, večinoma so znotraj žanra prikazani kot nomadski klateži, ki so oblečeni v usnjene hlače, kavbojske škornje, imajo na glavi klobuke, okoli vratu rute, jašejo čez prašno pokrajino in mesta na svojih konjih in uporabljajo revolverje in puške kot sredstva za preživetje. Glavni pojem pri vrednotenju vesterna je njegov odnos do zgodovine, ki izvira iz kratkega obdobja osvajanja ameriškega zahoda. Vestern kot zanimiva forma žanra ima tako veliko število podžanrov, najbolj priznani so : *a) klasični vestern, b) špageti vesterni, c) osterni, d) revizionistični vestern, e) acid vesterni (Dead Man, 1995), f) moderni vesterni, g) znanstveno fantastični vesterni* .

### ***Akcijsko-pustolovski film***

Akcijsko-pustolovski film, o katerem bomo govorili več v naslednjem poglavju, kje bomo obdelali značilnosti umetniškega in akcijskega filma, se temelji enostavno na tem, da prikaže svoje protagoniste v različnih situacijah, kot so naprimer vojna, tujina, apokaliptična prihodnost, nevarna narava ali nevarno urbano okolje. Mesto pripovedi ni nikoli v mejah normale. Protagonist je vedno dovolj močen in sposoben, da pokaže svoje neverjetne sposobnosti za preživetje in boj v situacijah, ki se nam se zdijo nemogoče. Logika in občutek realnosti v pripovedi niso pomembni, ampak so čisto nasprotje karakteristikam resnega umetniškega filma o katerem bomo govorili. Pomemben je atletizem glavnih protagonistov, njihova neverjetna iznajdljivost, psihična in fizična moč s pomočjo katere bodo rešili sebe in druge pozitivne protagoniste, ki so se znašli v najbolj nepravilnih, napetih in dramatičnih okoliščinah. Ko analiziramo akcijski film opazimo, da njegova akcija temelji na vidnem dogajanju, ki se nam vedno ponuja na površju, s izbrane razdalje ali bližine, dogajanje se reže zaradi stopnjevanja učinka. Filmska industrija tako v svojih komercialno uspešnih filmih koristi formulo uporabljanja določenih akcijskih prizorov, ki zaradi svoje emocionalne nabitosti gledalca preslepijo v njegovi kritičnosti. (glej Kavčič, 1999 14)

## ***Komedija***

Komedijo je žanr, pri katerem je povdarek postavljen na humor. Komedijo poznamo kot edega najstarejših filmskih žanrov, ki izvira še iz obdobja mojstrovine nemega filma Charlieja Chaplina in Baster Keatona. Čeprav je njen cilj izključno zabava občinstva, komedija včasih v sebi nosi značilnosti aktualne politične in socialne problematike.

Gegi, šale, bruleskni humor in zabavni trenutki so najbolj značilne karakteristike komedije in njene definicije kot žanra. »Komedije so prepletajoča se zaporedja šal in gegov, ki v ospredje umeščajo pripoved, in v tem primeru se komedija bolj ali manj nagiba k določeni razsežnosti nekomičnega (realizem, romanca, fantazija), ali pa pripoved uporabljajo samo kot zasilno opravičilo za povezovanje trenutkov komičnega posla« (Horton v Cook 2007, 270).

## ***Najstniški film***

Žanr najstniškega filma ima za ciljno publiko najstnike in mlade, zgodbe opisujejo probleme najstnikov: odraščanje, konflikti z starši, prve ljubezni, upor in odtujitve. Žanr ni izključno usmerjen na najstnike ampak tudi in na starejšo publiko, da bi jim lažje razkrili probleme odraščajoče mladine.

Filmski kodi in konvencije so različni, odvisni tudi od kulturnega konteksta filma, večinoma so to srednja šola, zabave, naturalne zabave, alkohol in mamila. Glavni protagonisti in karakterji, ki jih najbolj pogosto srečamo so, športnik, upornik, piflar, samotar in tako naprej. Zlata doba produkcije žanra najstniškega filma se začne po drugi svetovni vojni, ko Hollywood spozna trg mladega občinstva in razvije podobo mladega upornika ki izziva meje družbenih norm.

## ***Sodobni kriminalni film***

Sodobni kriminalni film sestavljajo kriminalci, žrtve zločina in preiskovalci zločina. Pomembno je v celotni zgodbi ugotoviti iz čigavega kota gledamo, oziroma na katerega od protagonistov je usmerjena pozornost. Sodobni kriminalni film glede na to delimo na tri podžanre : detektivski film, gangsterski film in srhljivko.

## ***Melodrama***

Melodrama kot žanr v prvi plan postavi žensko, prikazuje težave feminizma s klasično patrijarhalno družbo, meščanstvom, kapitalizmom, spolom in razredom kot glavnimi pojmi za analizo družine. V melodrami je torej ženskost prazen, negativen postor, ki je resnično izgubljen pri ustvarjanju položajadružbeno-spolnog subjekta, ki je nujen za obstoj meščanske patriarhalne družbe. Glavne karakteristike melodrame so »njeno psihološko pojmovanje lika, formalno kompleksna mizanscena, dogajanje znotraj družine in od tod izvirajoči poudarek na zasebnem čutenju in psihičnih ravneh resnice« (Elsaesser v Cook 2007, 318).

Za primer dobre melodrame bi izpostavil *Mildred Pierce* (1945).

## ***Kostumska zgodovinska drama***

Kostumske drame karakterizira neverjetan vizualni dizajn in dramatični intimni odnosi med protagonisti. Pri rekonstrukciji zgodovinkse preteklosti so pomembni tako kostumi in prizorišča . V filmski produkciji se kobinira ustvarjalnost kostimografa in režiserja in ostale infrastrukture ustvarjalnega osebja. Kostum se v filmih razlikuje glede na kulturni in zgodovinski kontekst, pri kostumu ne sme priti do prekoračitve naloge, ker lahko poruši originalnost pripovedi. Kostumsko zgodovinske drame prepoznamo v podžanrih: biografski film, epski film, muzikal in adaptacije književnih del.

Dobar primer kostumske drame bi bil *Barry Lyndon* (1975).

## ***Eksploatacijski film***

Pomislimo na žanr, pri katerem je karakteristična nizko-proračunska oblika filmske produkcije, ki izkorišča, oziroma eksploatira senzacionalizem tabujev nasillja, mamil, perveznosti in krutosti. To je klasični eksploatacijski film, žanr, ki pri gledalcu sprošča občutek gnusobe, groze, poželjenja in tako izkorišča željo publike do pregrešnih užitkov.

Za eksploatacijski film je karakteristično, da mu manjka koherentnost zgodbe in karakterizacija likov, nasilje, spolnost in senzacionalni, šokantni posnetki so temelj celotnega filma. Lahko rečemo, da je eksploatacijski film usmerjen k izbrani publiki, kot so adolescenti in mladi. Teme znotraj žanra so veliko bližnje njim kot pa starejši generaciji.

Klasični novejši primer eksploatacijskega filma bi bil Tarantinotov *Death Proof – Smrtno varen* (2007).

## ***Film Noir***

Črni film je v svoji originalnosti žanr, ki se je začel s produkcijo filma *The Maltese Falcon – Malteški sokol* (1941) in je trajal do produkcije filma *Touch Of Evil - Dotik Zla* (1958). Na razvoj filma noir vplivajo predvsem kriminalni romani iz tako imenovane črne serije<sup>8</sup> avtorjev. Zgodba filma je večinoma umeščena v urbano okolje, v temačne klube, bare, hotele in kazina. Osnova filma noir so kriminal in kriminalna dejanja, na katere se ikonografsko vežejo močni kontrasti snemanja na temnih krajih. Protagonisti v žanru filma noir so motivirani z ljubosumjem, pohlepom in maščevanjem, protagonist je večinoma policaj, ki raziskuje kriminalna dejanja, umore, rope, izsiljevanja in prostitucijo. Protagonist ni simbol čisto pravične osebe, preganja ga preteklost in se v svojih karakteristikah tudi ne razlikuje od negativnih likov v filmu. Žanr filma je sam po sebi podoben klasičnim tragedijam, ker odločitve protagonista vedno pripeljejo do tragičnega konca. Danes poznamo sodobne verzije filma noir za katere lahko rečemo, da so kvalitetni nasledniki filmov iz zlate dobe filma noir, nekateri od najbolj kvalitetnih primerov bi bili sigurno *Fargo* (1996), *Sin City - Mesto greha* (2005).

## ***Muzikal***

Film, ki glasbo ne omeji samo na nekaj sekundarnega, glasba je tokrat bolj pomembna od slike, oziroma kompletne vizualne strani filma in od vsebine, ki večkrat nima zelo pomembne vrednosti. Za žanr muzikala je značilno, da ga zaznamujejo različni slogi in tradicije in se kot tak pripovedno prepleta z drugimi žanri, ampak vsebina nam ni dana samo prek naracije, dialogov in igre, vsebina se nam predstavi prek glasbe, petja in plesa.

Žanr muzikla lahko pa podrobneje razdelimo na : operete, revije, glasbene komedije, glasbene drame in rock muzikale. Za tipičen primer muzikla lahko vzamemo uspešnico *Chicago* (2002).

## ***Znanstvena fantastika in grozljivka***

Znanstvena fantastika je filmski žanr, ki kot sama beseda pove uporablja znanstveno fantastiko, spekulativne, znanstveno bazirane fenomene, ki niso nujno priznani s strani

---

<sup>8</sup> Črna serija ali serie noir je naziv, s katerim so označevali zbirke prevodov avtorjev kot so Raymond Chandler, Dashiell Hammett, Cornel Woolrich, James M. Cain in Horace McCoy.

uveljavljene znanosti. To so večinoma nezemljanske oblike življenja, nezemljanski svetovi, potovanja skozi čas, roboti, vesoljske ladje in tako naprej. V znanstveni fantastiki znanost deluje kot motivacija za naravo fiktivnega sveta, za njegove prebivalce in dogodke, ki se zgodijo v njem, ne glede na to, ali je znanost kot taka tudi snov pripovedi. Žanrski kritiki uvrščajo danes znanstveno fantastiko in grozljivko v skupni žanr, obema je skupno, da se ukvarjata s temami, ki so človeku manj znane ali čisto neznane. Grozljivko vidimo kot žanr, ki izziva v publiki negativne emocionalne reakcije, temelji na svoji moči, da publiki predstavi njene prvinske strahove. Žanr grozljivke se tako ukvarja z nočnimi morami publike, z njihovimi strahovi in celotnim terorjem neznanega. Večino grozljivk identificiramo z nadnaravnimi silami, ki vsiljujejo v svet naravnega, to so duhovi, hudiči, demoni, vampirji, kanibali in zombiji. Razen nenaravnega v grozljivke sodijo tudi filmi, ki predstavijo grozljive zgodbe o naravni človeški morbidnosti in serijskih morilcih. Grozljivka, kot najbolj kontrovrezen žanr, dejansko pokaže različne družbene strahove in iz konteksta grozljivke lahko ugotovimo, da je predmet žanra prizadevanje za priznanje vsega, kar naša civilizacija tlači in zatira, vnovična pojavitev tega je dramaturgizirana kot naše nočne more, kot objekt groze, snov za strašenje, pri tem pa srečni konec po navadi označuje obnovitev zatiranja (glej Cook 2007, 351). Za klasičen primer žanra bi izbral *Rosemarys Baby – Rosemarijin otrok* (1968).

### **3.5 Značilnosti umetniškega filma**

Za produkcijo samega umetniškega filma je karakteristično, da je rezultat nasprotja produkcije industrijskega, komercialnega mainstream filma. Gre za neodvisno resno produkcijo, katera je ciljala na posebno publiko, publiko, ki od filma želi nekaj več kot klasična masovna publika naklonjena mainstream filmu. Za umetniške filme je karakteristično, da ko razmišljamo o njihovih lastnostih, upoštevamo, da imajo različne pomene za različne gledalce v posameznih obdobjih in da se razlikujejo po državi nastanka. Če za primer vzamemo japonski film *Rashomon* (1950) in nemški film *Cabinet Of Dr. Caligari – Kabinet doktorja Caligarija* (1919), vidimo, da imata oba enako oznako umetniškega filma, nacionalna in časovna različnost ne vplivata na samo oznako.

Pomembno originalnost umetniškega filma utemeljujejo različni filmski teoretiki. Steve Neale je umetniški film zgodovinsko opredelil kot specifično evropsko strategijo, katere namen je



bil kljubovati ameriški nadvladi, medtem ko drugi, denimo David Bordwell umetniški filmi nimajo za izrecno evropski pojav. Tako japonski, nemški, francoski ali italijanski filmi veljajo za del tržišča umetniških filmov, ki je zacvetelo v petdesetih letih prejšnjega stoletja. Bordwell, ki se osredotoča na formalne značilnosti, trdi da umetniški film kot je *Rashomon* (1962), razkriva specifične vzorce poteka zgodbe in sloga, ki so karakteristični za pripoved umetniškega filma. Umetniški film se drži ohlapnejše pripovedne forme, razbija linearnost in vzročnost zgodbe s pomočjo različnih tehnik. Tehnika *elipse* ustvarja vrzeli v pripovedi, *mrtvi čas* ki ima malo ali nič učinka na potek pripovedi, epizodni deli z brezciljnimi protagonistami in struktura z odprtim koncem. Umetniški film je film z vizualnim naglasom in na prvo mesto postavi neodvisnost avtorske vizije in se fokusira na dejstvo, na kakšen način je zgodba povedana, kar je bolj pomembno od načina, kaj je povedano. Tako vidimo, da avtorji umetniških filmov pod vplivom modernističnih praks dajejo prednost slogu in filmski podobi pred pripovedno ekspozicijo in jih pogosto gledamo kot umetniško vizijo (glej Cook 2007, 83).

Iz napisanega lahko razumemo, da je umetniški film temeljil na karakteristikah, ki so bile deviantne v odnosu do klasičnega hollywoodskega filma. Karakteristike umetniškega filma se tako nanašajo na ideje umetnosti, ki so generirane skozi različne institucije, iz katerih prihaja do vrednostnih predsodkov do umetniškega filma.

*Ključno tranzicijsko obdobje za mednarodni umetniški film so bila 40. leta, ko so se pojavili italijanski neorealistični filmi, ki so jih snemali skozi prizmo druge svetovne vojne in njenih posledic. Zaradi skromnih pogojev snemanja (tudi zaprtja studijev Cinecitta in omejene dostopnosti filmskega traku) se je vzpostavil kontekst, ki je gojil produkcijo prepoznavnega filmskega sloga, v katerem je prevladovala realistična estetika, ki se je zanašala na snemanje na lokaciji, snemanje z ročno kamero v dokumentarnem slogu, neprofesionalne igralce in grobozrnati filmski trak, ter dajala prednost epizodni formi pred pripovedjo vzroka in posledice. (Cook, 2007 84).*

Estetski realizem v umetniškem filmu italijanskega neorealizma je pomenil željo za prikazovanjem človeške stvarnosti, posebno zaradi tega, ker je neorealizem nastal v obdobju družbene in politične spremembe, znotraj katere je bil umetniški film odlično sprejet. Modus pripovedi estetične realnosti je bil zanimiv publiki, ker so se fiksijski dogodki v umetniških filmih predstavljali na način, kot da bi bili dejansko resnični. Umetniški film je tako postal

način približanja realnega, brez da bi v ta svet dejansko posegali.

Namesto klasične montaže pri umetniškem filmu se favorizirajo dolgi kadri, ki na bolj resničen in pravičen način kažejo stvarnost. Vloga kamere je enostavna, samo opažanje, kamera tako zaradi ideje, ki nasprotuje klasičnem vzročno-posledičnem pripovednem stilu, postane počasna in umetniškem filmu poda dimenzijo, v kateri je vsak posneti moment pomemben. Dober primer klasičnega umetniškega filma iz tega obdobja bi bil *Ladri di biciclette – Tatovi koles* (1948).

V Franciji, kot vzporednici povojnemu uspehu umetniškega filma, je Andre Bazin začel z valom filmske kritike, ki je povečevala pojav umetniškega filma. Bazinovo pisanje je bil navdih ostalim francoskim kritikom, kot so Francois Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol in Eric Rohmer. Prek svojih kritik so ustvarili teorijo o avtorski teoriji, ki smo jo omenili v drugem poglavju te diplomske naloge. Pravi avtor je tisti filmar, ki svoj edinstveni slog uporablja kot nasprotje omejujoči praksi velike filmske produkcije in močnih studijev. Tako so sami omenjeni kritiki, inspirirani z novimi teorijami, postali režiserji in ustvarjalci francoskega novega vala, simbola avtorskega umetniškega filma. Francoski novi val inspiracijo išče v prej omenjenem italijanskem neorealizmu in modernističnih idejah ustvarjalcev, kot je Alain Resnais, ki je prilagodil umetniške literarne eksperimente filmskemu platnu. Umetniški, avtorski film francoskega novega vala nam torej pokaže nove dimenzije filmskega ustvarjanja, v katerem je pomembna obsedenost do objektivnega prikazovanja sveta in željo avtorja, da bi pustil svoj originalen pečat. »Uporabljali so dolge kadre in vožnje s kamero, ki so opozarjali nase, ostre reze, neposredno naslavljanje v kamero in diskontinuitete med zvokom in podobo, ki so prelamljale konvencije kontinuirane montaže« (Cook, 2007 84).

Pred analizo izbranega primera umetniškega filma je pomembno povedati, da je produkcija umetniškega filma zelo nizko budžetna in da so določeni kadri posneti z neverjetno improvizacijo, na primer efekt vožnje so včasih snemali s pomočjo invalidskega vozička. Preko kratke analize filma, značilnega za zlato obdobje umetniškega filma, lahko ugotovimo njegove najbolj pomembne karakteristike.

Vzemimo na primer film Jeana-Luca Godarda, *A bout de souffle – Do zadnjeg diha* (1960). Po analizi filma opazimo kompleksnost zgodbe in karakterizacije likov, sama zgodba filma je večplastna, ni konvencionalnih pravil pri naraciji v filmu, tako da je včasih pripoved

nelinearna in od občinstva zahteva določno koncentracijo in potrpežljivost pri gledanju filma. Prav zaradi tega občutimo tisto mero realnosti, ki je ena glavnih karakteristik umetniškega filma. Omenili smo, da je sama zgodba kompleksna in da je včasih prepočasna in s tem dolgočasna. To problematiko odtehtajo karakterji v filmu, ki so kompleksni in predstavljajo gonilno silo umetniškega filma. V tak karakter se lahko vživimo zaradi njegove večplastnosti, v protagonistu lahko vsak prepozna del sebe in se lažje identificira z njim in s tistim, kar on doživlja. Gledalec lahko spet začuti tisto značilno realnost.

Avtor filma uporablja zelo improvizirane in inovativne filmske kode in konvencije, karakteristični so montažni skoki, tako kot dolge in počasne scene, sekvence filma posnete z ročno kamero, ki nam daje občutek, da smo mi dejansko del tega filma. Avtor poskuša sebe identificirati z občinstvom in nam ponuja intimni pogled v kompleksno zgodbo filma. Karakterji v filmu delujejo, kot da se v določenih momentih zavedajo prisotnosti kamere in zaradi tega dobimo občutek interakcije s kamero in občutek interakcije z občinstvom prek kamere v iskanju odgovorov na probleme protagonista in skozi to probleme samega gledalca. Igra v filmu spominja na intervju, na dokumentarni film, kar spet ponuja občutek realnosti, zaradi tega samo snemanje filma ne poteka v studijih, ampak na avtentičnih lokacijah, ki jih občinstvo dejansko prepozna in občuti. Pomembna karakteristika je, da je sam protagonist tipičen brezciljni anti-junak, ki bo končal v filmu vedno realno in včasih celo tragično. Njegov konec, tako kot konec samega filma, je odprt in pri prvem ogledu nesmislen, pusti občinstvo razmišljati in individualno iskati odgovore po ogledu filma. Film se konča z zmrznjenim kadrom, oziroma sliko in prav zaradi tega občinstvo nima občutka, da je zgodbe resnično konec, nadaljevanje je odvisno od individualne želje in inspiracije gledalca.

### ***3.6 Značilnosti akcijskega filma***

Akcijsko-pustolovski žanr je danes brez dvoma najpomembnejši izdelek hollywoodske industrije, ima veliko značilnosti akcijskega filma, ki predstavljajo srce njegovega filmskega teksta. Te značilnosti so bile prepoznavne v znanstveno-fantastičnih filmih, vesternih in vojnih filmih, tako kot tudi v klasičnem akcijskem spektaklu. Razlog temu je hollywoodska naklonjenost praksi hibridizacije žanrov, o kateri bomo govorili v nadaljevanju.

Pripovedna struktura, v kateri sta karakterizacija in kompleksnost zgodbe v ozadju, ima v ospredju spektakularne telesne akcije, boje, različne borilne veščine, avtomobilska

preganjanja, eksplozije, tehnične učinke, kaskaderske scene. Pri igri so poudarjene atletske sposobnosti protagonistov, in kar je zanimivo, tudi prepoznavnost ameriške politične ideologije obdobja, v katerem je film nastal.

Glavni protagonist je večinoma samotni junak, ki je lahko tudi v interakciji z določeno skupino ali močan individuum znotraj te skupine, ki se vedno preko pripovedi transformira v alfa moškega in edinega pravega vodjo.

»Protagonist bodisi že ima ali razvije sijajne in posebne spretnosti, premaga nepremagljive ovire v izjemnih okoliščinah in uspešno doseže željeni cilj – to je po navadi obnovitev reda v svetu, ki ga prikazuje pripoved. Protagonisti se soočajo s človeškimi, naravnimi ali nadnaravnimi silami, ki so si prilastile nadzor nad svetom in te sile na koncu porazijo« (Cook 2007, 266).

Na začetku so, tako kot danes, popularizaciji akcijsko-pustolovnih filmov najbolj pomagali sami zvezdniki. V obdobju od tridesetih do petdesetih letih prejšnjega stoletja so bili na primer to igralci Douglas Fairbanks in Errol Flynn, kasneje v šestdesetih in sedemdesetih letih dvajsetega stoletja na sceno pride Sean Connery kot James Bond. Njegovi filmi še bolj popularizirajo koncept modernega akcijskega filma, uvajajo še bolj sofisticirane akcijske sekvence, polne preteпов, eksplozij in avtomobilskih preganjanj. Podoba ultra-pravičnega samotnega policaja v akcijskem filmu, ki ni odgovoren nobenemu in ima vedno prav, pride kasneje, utelešujejo jo zvezdniki kot so Clint Eastwood v filmu *Dirty Harry – Umazani Harry* (1971) in Steve McQueen v filmu *Bullit* (1968).

»Zlata doba« akcijskega filma je brez dvoma v obdobju osemdesetih in devetdesetih letih, ki nam prinese moderni akcijski spektakl. Popularizacija žanra se pojavi, prek ameriške politične ideologije tega časa v kombinaciji z atletiziranimi igralci-zvezdniki, kot so Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Chuck Norris, Jean Claude Van Damme, Steven Seagal in Bruce Willis. Moderne akcijske filme iz tega obdobja karakterizira visok budžet pri produkciji, specialnih tehniških efektih in uporaba moderne tehnologije. Klasični primeri filmov iz »zlate dobe« akcijskega filma so *Missing In Action* (1984), *Rambo: First Blood* (1982), *Under Siege – Oblegani* (1992), *Universal Soldier – Univerzalni vojak* (1992) in *Commando* (1985).

Ko govorimo o prej omenjenem atletizmu igralcev kot značilnosti akcijskega filma, moramo

omeniti Susan Jeffords in njene zanimivi teorije na tem področju. Jeffordsova ima v svojem delu cilj »po eni strani pokazati osrednji pomen možatega telesa za popularno kulturo in nacionalno identiteto, po drugi pa ponazoriti, kako so se polarizacije telesa spreminjale v letih Reaganovega in Bushevega predsednikovanja« (Jeffords 1994, 13).

Avtorica tako na inovativen način utemeljuje svoja stališča prek akcijskih filmov in njihove pripovedne strukture in jih povezuje z ameriško politično ideologijo oziroma z izjavami ameriških republikanskih predsednikov. Zanimivo je dejstvo, da se akcijski film kot žanr, kot najbolj prodajani produkt hollywoodske filmske industrije se je izkazal kot eno od najboljših propagandnih sredstev ameriške ideologije. Tako možnost izražanja politične ideologije znotraj filmskega teksta brez problemov štejemo kot značilnost hollywoodskega akcijskega filma.

Dober primer tega bi bili filmi kot so *Invasion U.S.A – Invazija američanov* (1985) in prej omenjeni *Missing In Action*. Pri branju teh filmov lahko zasledimo veliko omenjenih značilnosti akcijskega filma, od političnih ideologij, bojev, atletskih sposobnosti do tehničnih učinkov in eksplozij.

*Invasion USA je bil vroč, bučen, non stop akcijski, še tako bolj ker je Chuck Norris v njem kot za stavo pobijal komuniste, ki so se infiltrirali v Ameriko, da bi vpeljali totalitarizem, enopartijski sistem, gulag, rubelj in Leninova zbrana dela. Komunisti se ne ustavijo pred nobeno svinjarijo in Chuck Norris se ne ustavi pred nobenim orožjem. Tip je bil armada na dveh nogah. In potem je bil še tam – oz. ga ni bilo – Missing in Action, bučni pirothenični akcioner v katerem se Chuck Norris vrne nazaj v Vietnam po ameriške vojake pogrešane v akciji in pokaže, da je res čisti postindustrijski one-man tekoči trak. Akcija! Mrtve je bilo nemogoče šteti. Gospodarska škoda je bila Hirošima. Ironično nikoga ni motilo, da so bile te akcije šovinistične: protiarabske, protikomunistične, protivietnamske. Hvalnice imperializma in ameriške zunanje politike. (Štefančič Jr. 2001, 139).*

Danes je situacija v akcijskih filmih drugačna. Klasični akcijski filmi in določene značilnosti »zlate dobe« 80-ih in 90-ih so se nekako skrili in zgubili v hibridizaciji žanrov. Žanr akcijskega filma je postal tako obširen pojem, da je težko obdelati vse podžanre, ki izhajajo iz koncepta akcijskega filma. Današnji trendi akcijskega filma so bolj fokusirani na nekatere novejšje značilnosti, kot so fantastična okolja, v katerih se dogaja filmska pripoved, na

računalniško generirano sliko in na posebne like (tukaj lahko omenimo primer filma *Avatar* iz leta 2009). Velik poudarek je danes tudi na scenah pretepov, ki so s pomočjo novih kamer neverjetno sofisticirano posnete. Opazna je razlika med akcijskimi filmi, za katere so karakteristične omenjene nove značilnosti, kot so neverjetno čisto posnete scene pretepov (pri snemanju teh scen se uporabljajo tehnologije ultra kristalno čistih počasnih posnetkov s pomočjo kamer, ki nam omogočajo neverjetno trodimenzionalno sliko, to so na primer filmi kot je *Matrix* iz leta 1999), in akcijskimi filmi klasičnega filmskega jezika, za katerega so karakteristične eksplozije, avtomobilska preganjanja in streljanje kot je *Mission Impossible – Misija: Nemogoče* (1996).

Prej omenjena filma *Matrix* in *Avatar* nista klasična akcijska filma, to so moderni hibridi žanrov, pri katerih gre za prepletanje akcijskega in znanstveno-fantastičnega žanra. Od ostalih danes popularnih hibridov akcijskega filma je pomembno omeniti akcijsko komedijo, ki združuje glavne značilnosti žanra komedije in žanra akcijskega filma. Najboljši primeri bi bili *Bad Boys – Podli fantje* (1995) in *Rush Hour – Ful gas* (1998). Lahko še omenimo zanimiv fenomen akcijskih filmov katastrofe, ki hibridizirajo značilnosti akcijskega, znanstveno-fantastičnega filma in srhljivke. Glavna značilnost tega podžanra je scenarij umetne ali naravne katastrofe, lahko gre za nuklearno nevarnost ali za asteroid, ki bo uničil Zemljo. Za ta filmski hibrid so značilni specialni tehnični efekti, računalniško generirani posnetki delne katastrofe določenega dela sveta, ki nam kaže, kaj bi se zgodilo, če protagonist ne bi rešil situacije. Značilni so tudi oživelci vulkani, potresi, uragani in tako naprej. Dobra primera tega žanra bi bila filma kot sta *Armageddon* (1998) in *Volcano - Vulkan* (1997). Žanrska hibridizacija, kot vidimo iz omenjenih primerov, je postala temelj za moderno hollywoodsko filmsko produkcijo akcijskega filma.

### **3.7 Hibridizacija žanrov**

Hibridizacija, mešanje, križanje ali preklapanje žanrov, je proces, pri katerem se znotraj novo nastalega hibridnega žanra prepletajo različni elementi že prej utemeljenih žanrov. Fenomen žanrske hibridizacije je postmoderni aspekt in je najbolj opazen na področjih literature, glasbe, filma in ostalih vizualnih medijev. Sama hibridizacija kot proces mešanja različnih filmskih slogov in tehnik je precej uporabna, ker avtorju odpira nove, neskončne možnosti, da

lahko oblikuje originalno kombinacijo filmskih kod in konvencij. Avtor tako po eni strani ustvarja nekaj originalnega, motivacijo in inspiracijo za to pa išče prek različnih vplivov znotraj že preverjenih in utemeljenih žanrov.

Filmski žanri niso nesprenljivi in ujeti v strogo določene definicije in teorije, niso vedno isti, so produkt konstantnega procesa novih preoblikovanj, razlaganj in razumevanj. Filmski žanr in njegovi hibridi so tako rezultat interakcije filmarjev, producentov, publike in kritikov in rezultat prekrivanja filmske prakse, ideoloških nazorov in različnih interpretacij filmov. Premlevanje odnosa med filmom in žanrom ni toliko stvar opredeljevanja, katere filme umestiti v določene žanre, kot razmišljanje na eni strani o tem, kdo klasificira, zakaj in v katerem kontekstu in na drugi strani o raznolikih kinematografskih, zgodovinskih in družbeno kulturnih presekih, znotraj katerih so nastali. Zaradi tega je namesto enostavnega žanrskega označevanja bolje uporabljati pluralistično koncepcijo in ustrezneje govoriti o multiplih žanrskih identitetah. (glej Moine 128-9)

Danes je žanrska hibridizacija posledica velikih stroškov in razvoja televizije v petdesetih letih prejšnjega stoletja, razpada vertikalne povezanosti produkcije velikih hollywoodskih studijev, razpada distribucije in prikazovanja filmov, ohlapnosti modelov določenega žanra in vpliva drugačnega, umetniškega filma na žanrsko estetiko Hollywooda. Ohlapnost žanra se danes najbolj manifestira skozi nadžanre. Klasična komedija danes skorajda ne obstaja in večinoma nastopa v preklapljanju z drugimi žanri. Tako poznamo hibride romantične komedije, znanstveno fantastične komedije in kriminalne komedije. Paralelno s komedijonastopa akcijski film kot nadžanr, ki je kot prepoznaven žanr izginil s filmskih platen po devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Danes akcijski film nastopa v kombinaciji z drugimi žanrskimi formami, kot so akcijska srhljivka, akcijska komedija, akcijska znanstvena fantastika in *umetniško-akcijski film*. Nadžanr nam tako razkrije naravo žanrskega filma, ki temelji na kombinaciji prepoznavnih kod in konvencij, vendar ne pozna čistih dokončnih modelov, ki bi se brez ostanka prilegali konkretni filmski praksi. (glej Kavčič 1999, 677).

#### **4 ANALIZA IN ZNAČILNOSTI UMETNIŠKO-AKCIJSKEGA FILMA**

## 4.1 Filmska semiotika

Semiotika se razvije v času šestdesetih let prejšnjega stoletja. Ferdinand de Saussure, ena od najbolj znanih figur strukturalizma, ki je prvi definiral sam jezik kot znakovni sistem, predstavi teorijo, v kateri trdi, da se znaki brez pomena gibljejo v določenem sistemu in pomen dobijo šele takrat, ko postanejo del sistema znakov. De Saussure nam tako predstavi *formo*, ki predstavlja podobo, na primer fotografijo in *idejo*, ki funkcionira kot naša zamisel in se direktno povezuje na prej omenjeno *formo*. Znak tako razdeli na dva elementa. Prvi element predstavlja idejo oziroma zamisel, ki jo nosimo v glavi in jo imenuje *označenec*, drugi element, ki predstavlja dejansko fizično reprezentacijo stvari, imenuje *označevalec*. Po De Saussureju označenec in označevalec omogočata reprezentacijo, ker sta določena skozi kulturne in jezikovne kode (Hall 2004, 51).

De Saussure je tako predvidel, da bi bilo mogoče omenjena načela strukturalizma kot analize jezika uporabiti tudi za razmišljanje o kulturi na sploh, izhaja iz ideje, da tudi različni kulturni artefakti, tako kot besede v jeziku, nosijo različne pomene. Kulturo si predstavlja kot temeljno vrsto jezikovnega sistema, ki bi jo bilo mogoče analizirati skozi njegovo strukturalistično metodo, znanost, ki naj bi tako analizirala kulturo, se uveljavi kot semiologija in kasneje semiotika (Stanković 2006, 63).

Ko govorimo o semiotiki, moramo nujno slediti njenemu razvoju in zaradi tega omeniti najpomembnejšega semiologa Rolanda Barthesa, ki svoje delo na področju semiotike temelji na izhajanju iz prej predstavljenih de Saussurjevih teorij. Barthes formira svoj pristop preučevanja znakov znotraj popularne kulture, kamor sodijo tudi filmi, ki so predmet naše diplomske naloge. Barthes trdi, da bi morali sistemi kulturnih znakov delovati na istem principu kot jezikovni sistem, vsak kulturni predmet in kulturno dogajanje za Barthesa ima v sebi nekakšen pomen in ga zaradi tega razumemo kot znak (Hall 2004, 56).

Barthes, kot vidimo, želi uporabiti koncepte semiologije pri branju popularne kulture in to nam pokaže na enostavnem primeru oblačil. Svojo teorijo temelji na dejstvu, da znotraj semiologije sami predmeti kot besede delujejo kot označevalec pri ustvarjanju pomenov. Vsak kos oblačila je tako za Barthesa znak, ki nosi svoje pomene. Tako asocirajo na primer preširoke kavbojke ali trenirke, ki visijo, široke majice, superge, ki niso zavezane, po eni strani na urbano/ulično sproščenost, po drugi pa na to, da se ta oseba počuti svobodnega,



neobremenjega, v nobenem primeru ni zaprta in stisnjena znotraj današnjih modnih konvencij, sporoča, da jo tudi nič ne utesnjuje znotraj same družbe, v kateri živi. Vsaka uporaba teh znakov, vsaka izbira oblek tako ni nič drugega, kot zakodiran poskus lastne vizije, kako bi bili znotraj družbe razumljeni (Stanković 2006, 65).

Barthes v nadaljnjem razlaganju teorij semiotike predstavi dve ravni, na katerih se konstruirajo pomeni, to sta *denotacijska raven* in *konotacijska raven*. Vzemimo primer denotacijske ravni: beseda »prасica« bi po denotacijski ravni pomenila udomačeno podvrsto divje svinje ženskega spola, ki jo človek goji večinoma za hrano. Denotacijo tako razumemo kot dobesedno raven pomena, o kateri se strinjajo večinoma vsi pripadniki neke kulture. Konotacijska raven nam daje razširjeni pomen te stvari znotraj kulture, tukaj že vstopimo v področja vrednostnih sistemov družbe in družbene ideologije (Hall 2004, 59). V tem primeru beseda »prасica« lahko predstavlja lepo, privlačno in seksi žensko, ali predstavlja doma narejene sani iz starih smučk, ki jih uporabljamo za prevoz velikih količin pijače in hrane v času hude snežne zime.

Genialnost semiotike mogoče najlažje razumemo prek primera, ki nam ga pokaže sam Barthes. Gre za fotografijo naslovnice revije *Paris Match*; na fotografiji vidimo mladega temnopoltega moskega v značilni francoski uniformi, ki s francosko baretko na glavi salutira francoski zastavi. Tukaj denotacijska raven predstavlja enostavno to, kar vidimo, vojaka, ki kot vsak drug vojak salutira svoji zastavi. Konotacijska raven pri tem primeru predstavlja čisto nekaj drugega, tukaj zdaj iščemo prej omenjene širše kulturne pomene, družbene vrednosti in ideologije. Fotografija nam kaže Francijo kot velik in močen imperij, v katerem vsi ponosno služijo francoski politični in družbeni ideologiji ne glede na barvo kože. Pri analizirani fotografiji gre za upravičevanje francoskega imperializma in kolonizacije Afrike, temnopolti vojak ni žrtev kolonializma, ampak je ponosni vojak, ki služi svoji Franciji. V tem primeru opazimo tisto raven, ki jo Barthes predstavlja kot *mit*. Mitološka raven ne skriva ničesar, označevalec, ki ga v tem primeru predstavlja temnopolti vojak je vzet iz svojega izvirnega sistema, svoje zgodovine in postavljen v mitološki sistem, katerega funkcija je prav zanikanje vojakove zgodovine in kulture kot resnične zgodovine francoskega kolonialnega izkoriščanja (Strinati v Stanković 2007, 72).

Barthesov *mit* razumemo kot ideologijo, ki jo najdemo na vseh področjih kulture in ki

dobesedno prezentacijo kulturnega predmeta spreobrne v mitološki oziroma ideološki pomen in spreobrne kulturno v naravno, iz resničnosti umakne zgodovino, tako da na njeno mesto pride narava, ki briše iz stvari človeške pomene, ki označujejo le še človeško nepomembnost (Barthes 2000, 131).

Primer fotografije, ki jo je Barthes semiotično analiziral, nam pomaga pri razumevanju dejstva, da ima vsak kulturni predmet in kulturno dogajanje v sebi nekakšen pomen in ga zaradi tega razumemo kot znak. Semiotiko, tako kot na primeru fotografije ali katerega koli drugega kulturnega predmeta, lahko uporabimo tudi pri filmski umetnosti.

Če hočemo v filmu ugotoviti, kaj je denotacijska raven, nam je iz prej prebranega jasno, da so to filmski kadri ali slike, ki skupaj ustvarijo določeno filmsko sekvenco, predstavljajo osnovo za iskanje ostalih pomenov znotraj filma. Konotacijska raven je tista čutna raven, ki daje prikazanim kadrom pomen. Občinstvo tako filmske kadre bere skozi svoje sposobnosti percepcije, skladno z izkušnjami, ki izhajajo iz njihovega življenja. Film na ta način analiziramo in beremo s pomočjo semiotike, ki jo tudi apliciramo v analizi umetniško-akcijskega filma. Denotacijska raven se nam v filmu na en način kaže skozi estetiko akcijskih kadrov, konotacijska pa sigurno skozi občutke surrealnosti, ki jih doživljamo pri gledanju umetniško-akcijskega filma.

## **4.2 Analiza žanra**

V prejšnjem poglavju smo že obdelali pojem filmskega žanra in razumeli določene pomembnosti žanra v filmski umetnosti, nismo pa govorili o pomembnosti analize žanra, ki nam bo v kombinaciji s pravili semiotike pomagala pri definiranju umetniško-akcijskega filma v zaključku diplomske naloge.

Christine Gledhill pravi, da *»bodo celo pri prožnem modelu v katero koli razpravo o specifičnem žanru vstopile empirične predpostavke. Če naj bodo specifični žanri natančno utemeljeni, se mora kritik odločiti, kateri od filmskih kod so relevantni za definicijo pomembnega žanra«* (2007, 254). Pri analizi žanra je pomembno vedeti, da žanri temeljijo na tistem sporazumu med avtorjem in publiko, tisto kar daje filmu njegovo splošno identiteto so

skupni žanrski kodi in konvencije, ki se ponavljajo iz filma v film. Določeni elementi zgodbe so lahko konvencionalni, zaradi tega lahko torej pričakujemo preiskavo v kriminalki, retaliacijo v vesternu, ples in petje v muzikalih. Gangsterska kriminalka se ukvarja s problemi protagonista, njegovim konfliktom s policijo in drugimi gangsterji. Od biografskega filma pričakujemo, da sledi vsem dimenzijam življenja glavnega protagonista, kriminalka nam ponuja konvencionalne karakterje, karizmatičnega brezčutnega detektiva, njegovega humorističnega partnerja in netolerantnega šefa policije, ki nori, ker njegovi detektivi ne sledijo pravilni policijski proceduri.

Druge žanrske kode in konvencije so bolj tematične in obsegajo splošne pomene, ki se nenehno ponavljajo. Iz filmov borilnih veščin prek analize ugotavljamo, da gre za film, ki slavi lojalnost protagonista svojemu učitelju. Gangsterska kriminalka nam pokaže ceno kriminalnega uspeha, pokaže nam protagonista, ki zaradi svojega egoizma in brutalnosti vedno neslavno konča.

Ostale kode in konvencije najdemo v različnih filmskih tehnikah, na primer, temačna osvetlitev je standardna za grozljivko in srhljivko. Akcijski film temelji večinoma na hitri montaži in v počasnih posnetkih prikazanega nasilja, pri umetniškem filmu, karakter glavnega protagonista v določenih scenah lažje preberemo s pomočjo filmske glasbe.

Film lahko definira svoj žanr čez konvencionalno ikonografijo enostavno zaradi tega, ker je film vizualni medij. Ikonografijo žanra spoznamo skozi konsistentnost ponavljajočih simboličnih slik, ki prenašajo pomene iz filma v film. Nastavitev prizorišča in uporaba določenih rekvizitov so tudi del ikonografije določenega žanra. V vojnih filmih so prizorišča glavnih bojev vedno posneta v neverjetno lepi pokrajini, znanstveno-fantastični filmi se dogajajo na vesoljskih ladjah in na neznanih planetih, značilen rekvizit za vestern je *Winchester* puška, za psihološko grozljivko pa je značilen velik kuhinjski nož.

Del same ikonografije žanra postanejo tako skozi svojo kariero sami zvezdniki: Jim Carrey postane ikona komedije, Chuck Norris ikona akcijskega filma, celotna kariera Hughja Granta temelji na njegovi ikoni v romantični komediji ali romantični drami, Christopher Lee, pa je brez dvoma ena od največjih ikon žanra grozljivke.

Poznavanje kod in konvencij filma gledalcu odpre novo dimenzijo gledanja filmov, film tako lažje komunicira z gledalcem in ga beremo hitreje, lažje ga ocenjujemo in kritiziramo (Bordwell and Thompson, 1997).

Temelje analize filmskega žanra najdemo v teoriji Andrewa Tudorja, ki nam pomaga v analizi filma in iskanju značilnostih določenega žanra. Tudor pravi:

» Če hočemo obravnavati žanr, na primer vestern, ga analizirati in naštetih njegove poglavite značilnosti, moramo najprej izolirati skupino filmov, ki so vesterni. Vendar jih lahko izoliramo samo na podlagi poglavitnih značilnosti, te pa lahko izluščimo šele iz samih filmov potem, ko smo jih izolirali« (Tudor 2007, 254).

## **4.2 Umetniško-akcijski film**

Pri vzorcu filmov, ki smo jih zbrali in jih bomo analizirali, nam je pomagal zanimiv članek urednika internetne strani *craveonline.com*, ki se ukvarja z določenimi segmenti popularne kulture, kot so film, glasba in video-igre, in jo vsak mesec obiše več kot 26. milijonov uporabnikov interneta. Urednik se prek svojega teksta na kratko osredotoči na žanrsko problematiko še neveljavljenega umetniško-akcijskega filma in v svojem članku omenja deset filmov za katere trdi, da se v njih prepletajo različne karakteristike akcijskega in umetniškega. »Čeprav v zgodovini filmske produkcije obstajajo primeri umetniško-akcijskega filma, v katerih se akcijske sekvence uporabljajo pri poudarjanju individualne in ustvarjalne vizije bolj kot mainstream zabave, so šele pred kratkim filmi kot *Drive* in *Hannah* prejeli kakršno koli mainstream pozornost« (Best Art House Action Movies, 2012).

Med desetimi filmi, ki so omenjeni tudi v članku urednika internetne strani *craveonline.com*, tako kot na internetni strani *IMDb.com* se bom osredotočil na prvih pet primerov, ki sem jih izbral na listi internetne strani »*IMDb - The Internet Movie Database*« z naslovom »*Movies with art and action elements you cannot miss.*« Od teh petih filmov, sta dva novejša, to sta *Drive* (2011) in *Haywire* (2011), ostali trije pa so že dobro znani ljubiteljem sedme umetnosti, *Shichinin no samurai* (1954), *Django* (1966) in *Ghost Dog: The way of The Samurai* (1999). Omenjena lista filmov in članek sta me zelo zainteresirala in sem se še bolj poglobil v raziskovanje teh tako različnih filmov, ki pa vendar imajo veliko skupnih značilnosti, čeprav še niso žanrsko uveljavljeni. Na temelju teh podatkov sem se odločil, da bom v zaključnem poglavju diplomske naloge bolj podrobno analiziral pet prvih filmov na omenjeni listi in iz njih izoliral vse najbolj pomembne značilnosti umetniškega in akcijskega in omenjene filme

predstavil kot uveljavljene in značilne predstavnike umetniško-akcijskega filma.

#### **4.2.1 *Shichinin no samurai – Sedem samurajev (1954)***

Akira Kurosawa je eden najpomembnejših svetovnih filmskih režiserjev, scenaristov in producentov. Za svoje delo na področju filmske umetnosti je prejel številne pomembne nagrade tudi Oscarja za življensko delo. Kurosawo zaradi svojih filmov kot so *Shichinin no samurai* (1954), o kateremu bomo povedali več in *Kakushi-toride no san-akunin – Skrita trdnjava* (1958), lahko imenujemo očetom umetniško-akcijskega filma.

Film *Shichinin no samurai*, temelji na preprosti pripovedi o življenju v japonski vasi sredi 16. stoletja, ki vsako leto postane žrtev nasilnega banditskega ropanja. Vaške starešine se odločijo poiskati pomoč roninov, klatežkih samurajev in na ta način organizirati obrambo vasi pred nevarnimi roparji. Film je na svetovno publiko vplival tako močno, da so celo Američani ugotovili, da so tujejezični umetniški filmi sposobni na inovativen in kvaliteten način prikazati različne akcijske scene prav tako dobro in še boljše, kot jih kažejo njihovi domači vesterni. Kurosawin film tako uporablja enostavno zgodbo, v kateri se protagonisti združijo v svoji akcijski misiji boja proti negativcem, kar je ena od najbolj znanih značilnosti akcijskega filma. Po drugi strani pa opazimo, da v filmu davnega leta 1954 Kurosawa pionirsko uporablja neverjetne počasne posnetke, da bi ustvaril umetniški efekt, s katerim poudarja napetost izbranega trenutka.

Sedem samurajev je z akcijo in nasiljem nabit filmski spektakl, v katerem spoznamo avtorjevo fascinacijo do kod in konvencij zahodnjaškega akcijsko-pustolovnega filma, ki v nobenem trenutku ne žrtvuje kompleksnosti filma kot celote in trodimenzionalnosti njegovih karakterjev. Umetnost znotraj Kurosawinog filma je recipročna prikazani akcijski v filmu. Čisto filmsko umetnost prepoznamo v vizualni ostroumnosti kompletne organizacije gibanja, prostora in montaže in v neverjetni avtorjevi domišljiji uporabljanja scenografije, na primer dežja in blata, s katero prikaže umazani nesmisel filozofije vojne prek same filmske pripovedi.

#### 4.2.2 *Django* (1966)

Django je kavboj, klatež, ki za sabo vleče misteriozno krsto. Na svoji poti naleti na mlado žensko Mario in jo reši pred skupino sadističnih banditov, katerih vodja Majorj Jackson je v preteklosti umoril Djangovo ženo. Django se najde v centru konflikta mehiških gangsterjev in rasističnih ameriških banditov Majorja Jacksona z nedolžnimi prebivalci in ogromno količino mehiškega zlata v sredi celotne situacije. Djangovo silo akcijskega protagonista in rešitelja spoznamo, ko prvič uporabi svojo strojnico, skrito v krsto, ki jo vleče za sabo in ko v končnem masakru pobije vse negativce, reši nedolžne prebivalce in prelepo Mario.

Sama zgodba filma je plitva, enostavna, temelji na retaliaciji in boju dobrega proti zlobnemu, kar je karakteristično za akcijski film. Na eni strani imamo Djanga, Mario, nedolžne prebivalce in dobro, na drugi strani rasiste, bandite in zlo. *Django* je, kot vidimo, film poln karakteristik akcijskega filma, akcija v filmu je obilna in brutalna, streljanje, pretepi, in tortura si sledijo v filmu od začetka do konca in nam dajejo občutek nesmislenega, ki ga večkrat čutimo pri akcijskem filmu. Pomembno je omeniti dve najbolj akcijski-epski sceni na filmu. Prva se zgodi, ko Django končno odpre svojo krsto, iz nje povleče ogromno strojnico in v hipu brutalno pobije okoli petdeset banditov, druga pa je njegov kulturni revolveraški spopad, ko Django strelja z zlomljenima rokama!

Prvo, kar pri tem filmu opazimo, je avtorjeva obsedenost s filmi Sergia Leonea in samim žanrom spaghetti westernov, vendar avtor Sergio Corbucci v celotno sliko vključi hibridizacijo klasične akcije vesterna in nečesa avtorskega, umetniškega. Estetiko filma spoznamo v stiliziranosti predstave ameriškega Divjega zahoda, ki jo avtor prezentira v kombinaciji z občutkom gotike in surrealnega. Umetniško črto filma vidimo v tem, da je v ospredju vizualnost, plitva zgodba pa v odzadju, v možnosti da ugasnemo zvok in zgodbo razumemo samo v slikah, kot da bi gledali nemi film. Brutalnost in nasilje v filmu nista pokazani samo zaradi akcijskega aspekta. Če gledamo globlje, opazimo v sami brutalnosti estetiko surrealega, občutimo manifestacijo groze, ki nas prevzema in vse ni več tako nesmisleno. Django v zgodbi postane antijunak, umetniško orisani protagonist, ki se nam kaže obenem v podobi angela maščevanja in same žrtve, njegov konec je tragičen, kot v večini umetniških filmov in njegove sanje o normalnem življenju, v eni od zadnjih scen filma, pogoltne živi pesek. Omenjeno umetniško lepoto surrealnega opazimo čez cel film, v nevrotičnem pritlikavcu, lastniku brodela, ki govori s čudnim angleškim naglasom, v koreografiji revolveraških spopadov, ki spominjajo na vzhodnjaške filme borilnih veščin, v spoznanju, da v krsti za sabo vleče »mehanizirano staro s koso«, ki pobija več kot petdeset ljudi naenkrat.

Pomebno je omeniti, da je film, kot večina umetniških filmov, posnet z nizkim budžetom, brez pravega scenarija in da je večina produkcije temeljila na improvizaciji individualnih sekvenc filma, ki so na koncu združene v odlično umetniško-akcijsko celoto.

#### **4.2.3 *Ghost Dog: The Way of the Samurai* (1999)**

Zgodba filma *Ghost Dog: The Way of the Samurai*, se primarno koncentrira na svojega glavnega protagonista, afro-ameriškega geto morilca, ki dela za lokalnega mafijca. Ghost Dog svoje dolžnosti mafijskega morilca izpolnjuje profesionalno, brezpogojno in lojalno, ker mu je njegov šef, mafijec Louie, v preteklosti rešil življenje. Zaplet v pripovedi se zgodi, ko mafijski *capo* naroči umor svojega sodelavca, ker je izvedel, da omenjeni sodelavec spi z njegovo edino hčerko. Ghost Dog svojo morilsko nalogo opravi uspešno, edini problem je, da ga pri umoru ljubimca opazi hčerka mafijskega šefa, ki nezavedajoči se celotne situacije, od očeta zahteva maščevanje in usmrtitev samega Ghost Doga.

Sama zgodba je mogoče malo bolj komplicirana kot pri prejšnjih primerih umetniško-akcijskega filma, vendar tudi tu ni v značilnem pomembnem ospredju. Zgodba filma je polna mitov in konvencij akcijsko-gangsterskega filma. Skozi film spremljamo nasilje, mafijce, morilce, izdajstvo, pretepe, katane, puške, streljanja, tehnološke pripomočke, kot so alarmni dekoderji in prisluškovalni aparati, napeto igro skrivanja in preživetja, celotno paletu značilnosti akcijsko-gangsterskega filma. Ko preberemo zgoraj naštetih filmskih kode in konvencije, si je težko predstavljati, da v samem filmu obstaja še prostor za estetiko umetniškega, vendar režiser Jim Jarmusch na neverjetno originalen način najde veliko prostora za kode in konvencije umetniškega filma.

Umetnost filma *Ghost Dog: The Way of the Samurai*, opazimo v sami žanrski kompleksnosti, v dekonstrukciji in hibridizaciji akcijskega, gangsterskega, hip hopovskega in samurajskega. Kompleksnost ni tako demonstrirana preko zgodbe, ampak preko skritih filmskih kod. Če vzamemo kompleksnost samega protagonista, afro-ameriškega morilca, ki prihaja iz geta, vidimo, da v sebi združuje nezdružljive značilnosti navadnega geto gangsterja in japonskega samuraja skozi ikonografijo (živi v ameriškem getu, oblečen je v staro črno vojaško obleko), glasbo (cel film ga spremlja surova hip-hop glasba), filozofijo (živi po pravilih in filozofiji samurajskega priročnika iz 18. stoletja Hagake: *The Way of the Samurai*).

Umetnost v filmu vidimo v dejstvu, da Ghost Dog resnično sledi pravilom filozofije samurajskega kodeksa in tako opravičuje nesmiselnost nasilja, ob istem pa gledalca prek citatov iz Hakagure izobrazuje na področju duhovnosti, ki izhaja iz vrednosti samurajske filozofije. Umetnost Jarmuschove dekonstrukcije v filmu je vidna v nasprotjih. Tradicionalni samurajski bojevniki so bili ikonografsko drugačni, v samurajskih filmih so prikazani kot elitni bojevniki, oblečeni v okrašene oklepe in delali so za bogate japonske carje. Tukaj pa nam avtor Ghost Doga prikaže praktično kot brezdomca, oblečenega v umazano, staro vojaško obleko, ki paradoksalno ne dela za bogate gangsterje, ampak za stare, revne, bankrotirane gangsterje brez prave moči, ki v svoji bedi živijo na robu eksistence in zamujajo z najemnino.

Jarmusch tudi na inovativen način pokaže vrednost kulturologije v filmu ki je očitna v multikulturalnosti glavnega protagonista, *afro-ameriškega* gangsterja, ki prezentira močnega *japonskega bojevnika*, zaposlenega pri *italijanskih* gangsterjih, ki se dobivajo v *kitajski* restavraciji, v urbanem središču *ameriškega* New Jerseyja in čigar najboljši prijatelj je *Haičan*, *francosko-govoreči* sladoledar. Režiserjev občutek za kulturologijo v filmu opazimo tudi iz scene, ko italijanski mafijci razmišljajo, zakaj je njihovem morilcu ime Ghost Dog. Sonny se tako naveže na kulturo ameriškega hip hopa in tam išče korenine imena Ghost Dog, primerja ga z znanimi imeni rapperjev kot so Snoop Doog, Ice Cube, Method Man in Flava Flav. Mafijski šef Vargo se takoj naveže na Sonnyjevo razmišljanje in pomisli na ameriške indijance, ki so imeli značilna imena kot Red Cloud, Crazy Horse, Running Bear, Black Elk. Scena se konča z enostavno ugotovitvijo mafijca Joea Ragsa: »*Yeah, indians, niggers, same thing*«. Film nam na poseben način razen kulturološke plati predstavi še vedno prisotno rasno problematiko v Ameriki. Italijanski mafijci v filmu ne skrivajo svojega rasizma, kar ni nič nenavadnega, saj v večini gangsterskih filmov, kjer se govori o italijansko-ameriški mafiji, opazimo, da so Italijani v Ameriki eni od največjih rasistov. Epska scena, navezana na problem rasizma, se zgodi, ko Ghost Dog na svoji poti sreča dva bela južnjaška Američana, lovca, ki sta ravnokar ubila velikega črnega medveda. Prijateljsko jima omeni, da sumi, da sta ga verjetno ubila ilegalno, ker sedaj ni sezona lova na medvede. Lovca mu odgovorita, da na tem svetu ni ostalo veliko črnih medvedov in da tudi ni ostalo veliko temnopoltih Američanov v tem kraju. Medved je bil v antičnih časih enakopravno cenjen človeku in Ghost Doga vidimo v tem primeru kot enega od medvedov, enak je tistemu medvedu, ki sta ga ilegalno ubila bela lovca in simbolizirata rasizem, lov in linčanje temnopoltih skozi ameriško zgodovino.



Kulturni in etnični spopadi v kombinaciji z nasiljem nas počasi pripravljajo na tragičen konec glavnih protagonistov, značilen za žanr umetniškega filma, ampak ne glede na to plat umetniškega, avretičnost filma doživimo v upanju na prihodnost, dirigirano s strani mlajše, bolj izobražene generacije. Ghost Dog svojo samurajsko filozofijo prenese na mlado prijateljico, nov šef mafije postane hčerka pokojnega mafijskega šefa, ki je obsedena z branjem knjig in prav v teh zdanjih scenah filma čutimo avro umetniškega, ki izhaja iz človeškega upanja v boljšo prihodnost, čeprav je prisiljen na življenje v nasilnem in nesmiselnem okolju.

#### **4.2.4 Haywire (2011)**

Pri ogledu filma *Haywire* na začetku nimamo občutka, da gre za primer umetniško-akcijskega filma. Opazni so bili izključno prežvečeni elementi akcijskega žanra, igra glavne protagonistke je bila slaba in fabula je bila zelo plitva. Glavna igralka Gina Carano ni znana igralka; zanimivo je, da sploh ni igralka. Jjavnosti je poznana predsvem zaradi dejstva, da je v Ameriki popularna profesionalna športnica, šampion brutalnega sveta »MMA – mešanih borilnih veščin.« Gina igra Mallory Kane, visoko izučeno tajno agentko, ki jo izdajo delodajalci in najbližji sodelavci. Ko izdajstvo v obliki atentata na Mallory spodleti, se zgodba obrne na drugo stran. Mallory postane lovec, njeni delodajalci postanejo tarča maščevanja. Očitno je, da je fabula plitva in da nam je zadeva že poznana, ker jo vidimo vsak dan na televiziji. Kaže se nam v obliki slabih akcijskih nadaljevanj in nanizank. Vprašanje, ki se nam postavlja po ogledu filma, je, če je to res umetniško-akcijski film in če je, kaj je v filmu umetniškega?

Umetnost tega filma je primarno razkrita v režiserju Stevenu Soderbergu, v zanimivem in dinamičnem avtorju, ki plitvo in že znano zgodbo oživi s pomočju stiliziranosti. Avtorjeve očarljive in nenavadne kinematografske tehnike v kombinaciji z odlično koreografijo filmu dajejo tisto skrito črto umetniškega. Presenetljivo je, da kamera v času filmske produkcije ni v rokah kamermana, ampak je večino časa v rokah samega režiserja, ki se s stilom upira klasičnem načinu snemanja akcijskih scen. Moderni akcijski film nam danes ponuja scene, ki temeljijo na hitri montaži, v kateri zgubimo občutek realnega. V filmu *Haywire* je avtorjeva želja drugačna, ni hitre montaže in ni kaskaderjev, vse je neo-realno. Kamera gladko sledi

dogajanju, brez hitrih preskokov na različne zorne kote, scene so meditativne, estetske in unikatne. Primer neo-realsitične scene pretepa v hotelski sobi med Mallory in Paulom je umetniško delo prav zaradi tega, ker ne upošteva moderne konvencije snemanja akcijskih scen in črpa iz kulture klasičnih japonskih in kitajskih filmov borilnih veščin. Čeprav smo prej omenili razočaranost z glavno igralko, z njeno skoraj amatersko igro zdaj vidimo, da je njena uvrstitev v igralsko zasedbo edina prava izbira. Režiser v njej ni iskal igralko, ki bi pokazala emocijsko igro, ampak umetnico borilnih veščin, ona je v filmu zaradi avtorju zelo pomembne estetike realnosti vznemirjajočih pretepev.

Obrabljene akcijske scene v filmu *Haywire* so prikazane na subjektiven, unikatni, čustveni avtorski način in dajejo filmu impresivno intimno kvaliteto, zaradi tega nam vse, kar nam je na začetku zgledalo enostavno in že znano, na koncu zgleda resnično pomembno.

#### **4.2.5 Drive (2011)**

*Drive* je film, ki me je najbolj motiviral. Po ogledu tega filma v kinu sem ostal brez besed in občudoval idejo hibridizacije umetniškega in akcijskega filma. *Drive* je ob prej analiziranem filmu *Ghost Dog: The Way of Samurai*, mogoče najboljši predstavnik umetniško-akcijskega filma, sinergija umetniške emocionalnosti in akcijske estetike, film, ki je presenetil celotno občinstvo in dobil neverjetne ovacije na filmskem festivalu v Cannesu. Obožujejo ga ljubitelji klasičnega brezglavega akcijskega žanra in pikolovski kritiki, tisti, ki zagovarjajo tezo, da je dober film izključno tisti, v katerem prepoznamo značilnosti umetniškega filma.

*Drive* je resnično eden med redkimi *instant kult filmi*, ki na sceno mogoče pridejo vsakih deset let, poberejo najboljše nagrade na vseh prestižnih festivalih, ovacije mainstream publike in kritikov, na Oscarjih pa pozabijo na tak film, kar je mogoče odlična referenca, ko govorimo o kvaliteti, ki temelji na originalnosti filma. Filmska akademija, ki odloča o nominirancih bolj redko išče kaj novega, svežega, inovativnega, vedno se ozira nazaj in išče v filmih elemente zlatega, klasičnega Hollywooda, *Drive* je nasprotje tega in tu leži del njegove kvalitete.

Zgodba filma govori o karakterju, ki ga poznamo kot *Voznika*, brezciljnem in brezimnem protagonistu, podnevi avtomehaniku in kaskaderju, zvečer pilotu-vozniku oboroženih roparjev. Voznik razvije občutke do svoje nežne prijateljice Irene in njenega sina, čigar oče je

kriminallec v zaporu, mafijski dolžnik, ki mora po prestani kazni poravnati svoje dolgove. Ko Irenin mož Standard pride iz zapora, se zgodi zaplet. Voznik zaradi ljubezni do Irene in otroka obljubi Standardu pomoč v obliki uslug profesionalnega voznika in s tem planira plačati Standardov dolg kriminalcem. Standardov rop ne gre po planu, on umre, Voznik ostane sam z denarjem neznanih kriminalcev. Prepričan je, da se celotna zadeva da popraviti, če dobijo kriminalci denar nazaj, vendar, ko izve, da gangsterji želijo denar in življenja Irene in njenega otroka, mora prestaviti v višjo prestavo, postati mora pravi junak tudi za ceno lastnega tragičnega konca.

*Drive* je prvi ameriški film mladega danskega režiserja Nicolasa Windinga Refna, ki svojo umetniško dušo ni prodal hollywoodskemu mainstreamu, čeprav so marketing filma in sam filmski napovednik prikazani na način, ki zahrbtno napelje gledalca na misel, da gre za klasični akcijski film. Filmski napovednik je narejen izključno iz kombinacije značilnosti akcijskega filma, ki jih vidimo v filmu *Drive*: imamo profesionalnega voznika-kaskaderja, hitre avtomobile, roparje, mafijce, streljanja, nasilje, pretepe in občutek, da bo zgodba temeljila na klasičnem boju dobrega proti slabemu, ki bo kulminirala s srečnim koncem. *Drive* je mogoče vse to in veliko več, je film, ki zaradi svoje kompleksnosti in večplastnosti osvežuje moderno filmsko produkcijo. Film je praktično brez značilnih dialogov, režiser izbere nekonvencionalno pot in pusti karakterje, da se izražajo večinoma skozi telesno in obrazno mimiko. Imamo občutek, da pogledi protagonistov in mimika govorijo tisoče besed, in nekaj takega ne bi bilo mogoče, če v igralski zasedbi ne bi igrali vrhunski igralci, pravi umetniki svoje obrti, kot so Ryan Gosling, Carey Mulligan in Albert Brooks.

Tako kot liki v filmu je tudi sam film misteriozen, temačen in nam daje občutek surealnega, odlično prepleta začetno melodramatsko zgodbo, vodeno izključno od strani karakterjev in kasneje izrazito sofisticirane, včasih preveč brutalne in nasilne akcijske scene. Pripoved ne poteka po klasičnem hollywoodskem mainstream vzorcu. Začne se zelo počasi, celo dolgočasno za ljubitelje akcije, tako da v kinih lahko vidimo tudi občinstvo, ki odhaja po prvih tridesetih minutah filma. Kasneje film eksplodira v svoji popolni spektakularni kombinaciji umetniškega in akcijskega, reflektira vse inovacije in inteligentnost avtorja na tem področju tako, da se nikoli ne upamo ugibati, kaj se bo zgodilo v naslednjih filmskih prizorih.

Umetniška plast ni samo v omenjeni kompleksnosti pripovedi, ampak tudi v režiserjevi

sposobnosti, da v kombinaciji z akcijskim, v današnjem Hollywoodu reproducira izgubljeno čustvenost in zasanjanost evropskega umetniškega filma. To v filmu *Drive* vidimo v vsaki sceni, kotu kamere, v igri senc in svetlobe, ikonografiji, v kombinaciji glasbe in kinematografije. Avtorjeva umetnost je v tem, da nam vse to prezentira subjektivno in inovativno. Pomembno je povedati, da je bil film posnet leta 2011, vendar režiser ustvari pri občinstvu odličen retro občutek, čutimo režiserjevo poklonitev filmom 70-ih 80-ih let prejšnjega stoletja. V določenih momentih filma pademo v vremensko-prostorsko luknjo in se ne zavedamo, da zgodba filma poteka v današnjem času.

Glasba je v filmu še en element, ki daje dimenzijo umetniškega, vsaka scena je bolj fantastična prav zaradi glasbe, na primer scena, v kateri se Voznik, Irene in njen sin vozijo na izlet, scena iz dvigala in scena ob zaključku filma, so toliko bolj potentne zaradi glasbe, da pri ogledu čutimo realistično eksplozijo emocionalnega in estetskega.

*Drive* je tako prefekten, brezhiben predstavnik umetniško-akcijskega filma, ima enostavno vse, od esecialno pomembnih delov filmske produkcije kot so montaža, režija, kinematografija, scenografija, igra, scenarij in glasba do popolno hibridiziranih najboljših značilnosti tako umetniškega kot akcijskega filma.

## **5 SKLEP**

Na začetku razmišljanja o tej diplomski nalogi, so me zanimale določene teorije in problematike predstavljanja filma kot egalitarnega dela umetnosti, ker kako sploh govoriti o značilnostih umetniškega v filmu, če sam film ne razumemo kot del umetnosti? Prav zaradi tega razloga, sem na začetku diplomskega dela predstavil razmišljanja različnih teoretikov filma na tem področju. Moje mnenje je, da v teorijah ne smemo iskati konkretnih, objektivnih definicij, to so samo individualna razmišljanja različnih teoretikov, s katerimi se strinjamo ali ne.

Mislim, da je film najvišja umetnost, ki jo danes poznamo, ker predstavlja *brikolaž* vizualnega, literarnega in uprizorjenega v umetnosti v enem, ne glede na ortodoksna mišljenja, da je film nerealistična, hitra in mehanska projekcija fotografij, ki smo jim enostavno dodali zvok in da zato ne more biti enakopraven visoki umetnosti. Umetnost v filmu iščemo v kombinaciji vizualnega, literarnega, uprizorjenega in avtorskega, v inovativni ideji, ki izvira iz realnosti ali fikcije in je zmožna zaradi svoje estetike v občinstvu zbuditi emocije. Emocije, ki jih zaznamo, po tem ko se zavedamo, da je film dejansko nekaj vrednega prenesel na nas, ustvarijo tisto Benjaminovo avro umetniškega. Če emocijska reakcija ni prisotna, film ne prenese ničesar na nas in ostane samo mehanska projekcija.

Kasneje smo se dotaknili pojma filmskega žanra in ugotovili, da vsak filmski žanr, nadžanr ali podžanr temelji na svojih značilnostih in da če želimo metodološko poiskati značilnosti žanra, moramo poiskati vzorec, ki je prisoten v določenem številu za ta žanr karakterističnih filmov in izpeljevati zaključke iz njih. Prezentirali smo več ali manj danes temeljne in v teoriji najbolj priznane filmske žanre, njihov razvoj, opisali njihove karakteristike, prikazali razlike med njimi in dobili občutek, kaj moramo vedeti, da bi vsaj deloma definirali določeni filmski žanr.

Opazili smo, da se že analizirani in utemeljeni žanri nenehno križajo med sabo, prepletajo svoje značilnosti in kreirajo plodna tla za inovativno filmsko produkcijo. Ta proces simbioze in sinergije elementov različnih filmskih žanrov imenujemo hibridizacija žanrov. Hibridizacija žanrov pozitivno vpliva na film, ker prepletanje, na primer akcijskega in umetniškega žanra, ne izključuje visoke umetnosti iz svojih kadrov, ampak jo kombinira z akcijskimi karakteristikami usmerjenimi na masovno publiko in tako v današnji filmski produkciji ustvarja nekakšno obliko zlate sredine med umetniškim in akcijskim. Žanrska hibridizacija je

zaradi omenjenega ključna za naše raziskovalno vprašanje, za proces ustvarjanja umetniško-akcijskega filma in ugotavljanja fundamentalnih značilnosti umetniško-akcijskega žanra.

Analiza žanra skozi uprabo filmskih kod nam je pomagala pri ugotavljanju značilnosti pri petih umetniško-akcijskih filmih, ki smo jih izbrali in izolirali kot tipične predstavnike hibridiziranega žanra. Pri procesu analize in recenziranja izbranih filmov smo se osredotočali na različne filmske in narativne tehnike, ki smo jih opazili pri analizi, med različnimi filmskimi kodami smo izbrali tiste, za katere mislimo, da so relevantni za definicijo umetniško-akcijskega žanra.

Glavna značilnost umetniško-akcijskega filma je prefinjena žanrska hibridizacija, združljivost nezdružljivega, *simbioza akcijske estetike in umetniške emocionalnosti*, prepletanje značilnosti že uveljavljenih žanrov akcijskega in umetniškega filma. Poudarek pri tem je na občudovanju celotne filmske produkcije, ki ji v filmu uspe sinergizirati dva tako popolnoma različna in navidezno nezdružljiva žanra.

Vzorec pri petih analiziranih filmih nam pokaže, da značilnosti umetniško-akcijskega filma na področju narativnosti temeljijo na preprostih in plitvih zgodbah, ki v nobenem primeru niso gonilna sila samega filma. Gonilno silo filma predstavlja kombinacija estetike vizualnosti, občutka surealnosti v zgodbi in misterioznost protagonistov, ki zaradi večplastnosti svojega karakterja prispevajo k značilni kompleksnosti in odprtosti filmske zgodbe v umetniško-akcijskem filmu.

Za umetniško-akcijski film so pomembne značilne filmske tehnike, ki se na inovativen oziroma umetniški način lotijo že obrabljenih tradicionalnih akcijskih scen. Filmske tehnike pri umetniško-akcijskem filmu funkcionirajo kot nasprotje klasičnim filmskim tehnikam akcijskega filma, ampak obenem na originalen način naznanijo estetiko akcijskih scen prek, na primer, realističnih posnetkov, ročne kamere, počasne montaže, mizanscene, igre s svetlobo in sencami in drugim.

Pomembna značilnost pri umetniško-akcijskem filmu je avtorstvo, režiserjeva sposobnost, da v filmu ustvari avro umetniškega. V umetniško-akcijskem filmu se začuti, da je režiser alfa in

omega, da nastopa kot diktator in je ključna figura, ki s svojimi stilskimi inovacijami razbija meje standardnega. On je tisti, ki na sofisticiran in inovativen način uporablja vse pozitivne plati žanrske hibridizacije, filmske in narativne tehnike, da bi ustvaril avtorski projekt, ki nam na koncu ne prinaša samo čisto zabavo, ampak nas tudi poučuje in pomaga razširjati horizonte razmišljanja. Mogoče je pomembno omeniti, da je denar za filmsko produkcijo avtorju samo dopolnilno sredstvo pri procesu ustvarjanja končnega izdelka, kvalitetnega umetniškega-akcijskega/emocionalno-estetskega filma.

Problematika znotraj raziskave in zaključkov se javi na področju definiranja samega žanra umetniško-akcijskega filma. Kot smo videli v nalogi, prepletanje značilnosti umetniškega in akcijskega v filmih ni nekaj revolucionarnega in inovativnega, omenjena hibridizacija obstaja že veliko časa in je po eni strani gledamo kot nekaj konvencionalnega, ampak v zgodovini filma nikoli ni uradno uveljavljena in zacementirana kot filmski žanr ali samo podžanr. Problematika pride tudi od samih avtorjev ker avtorji filmov včasih različno žanrsko označujejo svoje filme, če vzamemo primer Akire Kurosawe in Nicholasa Windinga Refna, čegave filme smo analizirali v diplomski nalogi, jasno je da nista imela v mislih enako idejo, a to je posneti umetniško-akcijski film, ampak dejstvo je da so določeni filmski kodi, filmske tehnike in pripovedne značilnosti podobne pri enem tako kot drugem avtorju in da jih zaradi tega lahko uvrstimo v žanr umetniško-akcijskega filma. Umetniško-akcijski film je tako sam po sebi zelo odprt žanr, ki obstaja od 50ih letih prejšnjega stoletja do danes, in zaradi tega ker v tolikem času ni uveljavljen vidimo da gre za nestabilen žanr, ki ni nikoli zelo strogo definiran glede svoje filmske kode in značilnosti.

Ne glede na omenjeno problematiko in vprašanja nalogo bomo zaključili lahko s poskusom čim bolj kratke in kvalitetne definicije umetniško-akcijskega filma: Umetniško-akcijski film je paradoksalno, zaradi svoje žanrske odprtosti in nestabilnosti, po eni strani tradicionalen, po drugi strani pa še uveljavljajoč se tip filma, ki ga predvsem označuje prefinjena hibridizacija konvencionalnih in inovativnih elementov že uveljavljenih značilnosti žanrov akcijskega in umetniškega filma.

## 6 LITERATURA

1. Arnheim, Rudolf. 2000. *Film kot umetnost*. Ljubljana: Krtina.

2. Carrol, Noel. 1988. *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton: Princeton University Press.
3. Davies, David. 2008. How photographs 'signify' the world. V *Photography and Philosophy*, ur. Scott Walden, 167–186. Oxford: Blackwell.
4. Barthes, Roland. 1984. *Mythologies*. New York : Hill and Wang.
5. Benjamin, Walter. 1988. *Izbrani spisi*. Ljubljana: Studia humanitatis.
6. Cook, Pam. 2007. *Knjiga o filmu*. Ljubljana: Umco in Slovenska Kinoteka.
7. Gledhill, Christine. 2007. Zgodovina žanrske kritike: Uvod. V *Knjiga o filmu*, ur. Pam Cook, 252–260. Ljubljana: UMco in Slovenska kinoteka.
8. Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec. 1999. *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
9. Neale, Steve. 2007. Komedija. V *Knjiga o filmu*, ur. Pam Cook, 270–276. Ljubljana: Umco in Slovenska kinoteka.
10. Gledhill, Christine. 2007. Melodrama. V *Knjiga o filmu*, ur. Pam Cook, 336–332. Ljubljana: UMco in Slovenska kinoteka.
11. Ndalianis, Angela. 2007. Umetniški film. V *Knjiga o filmu*, ur. Pam Cook, 83–87. Ljubljana: UMco in Slovenska kinoteka.
12. Jeffords, Susan. 1994. *Hard Bodies: Hollywood Maculanity in Regan Era*. New Brunswick, NJ: Reughters University Press.
13. Štefančič, jr. Marcel. 2001. *Umri na drugem mestu Ravbarji, žandarji in drugi akcijski junaki 20. Stoletja*. Ljubljana: UMco.
14. Moine, Raphaele. 2008. *Cinema Genre*. Malden, Oxford, Carlton: Bleckwell Publishing.
15. Stanković, Peter. 2006. *Politike popa: uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
16. Craveonline.com. 2012. *Best Art House Action Movies*. Dostopno prek: <http://www.craveonline.com/film/articles/181493-best-art-house-action-movies> (24. januar 2012).
17. IMDb. 2012. *Movies with art and action elements you cannot miss*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/list/-fuwqj4nilw/> (24. maj 2012).