

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Mara Petrucci

Primerjalna analiza ameriške in švedske produkcije filma

Dekle z zmajskim tatujem

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Mara Petruccelli

Mentor: doc. dr. Dejan Jontes

Primerjalna analiza ameriške in švedske produkcije filma

Dekle z zmajskim tatujem

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

Zahvaljujem se mentorju, doc. dr. Dejanu Jontesu,

za potrpežljivost in spodbudo.

Hvala vsem mojim, da ste mi brezpogojno stali ob strani,

mi pomagali in me znali motivirati,

ko je bilo to najbolj potrebno. Najboljši ste!

HVALA!

Primerjalna analiza ameriške in švedske produkcije filma Dekle z zmajskim tatujem

V diplomskem delu se osredotočam na primerjalno analizo dveh filmov z enakim naslovom: Dekle z zmajskim tatujem. V teoretičnem delu opredelim osnovne produkcijske pojme: kamero, njene pozicije in kote, mizansceno, svetlobo in barve, globinsko ostrino, žanr, glasbo in zvočne učinke ter na koncu še igralce in igro. Velik del analize opravljam sproti. V analizi primerov se najbolj osredotočam na opredeljene produkcijske pojme in primerjam, kako se ključni elementi v teh dveh filmih bodisi razlikujejo, bodisi ujemajo. Nadaljujem z naracijo, ki je v filmu ključna za razumevanje zgodbe, predstavim naracijo detektivskega žanra in nekaj razlik med filmoma v razkrivanju posameznih dejstev. V zadnjem delu se posvetim podrobnejši analizi produkcije oziroma kadriranja izbranega prizora obeh produkcij. Ugotavljam, da so razlike med filmoma tako predprodukcijske, naracijske in produkcijske, vendar to na razumevanje zgodbe na koncu ne vpliva. Gledalec, ki ni pozoren na vse te elemente, se najverjetneje lahko opredeli le, da mu je en film bolj všeč od drugega.

Ključne besede: film, kamera, snemalni koti, naracija, produkcija, Dekle z zmajskim tatujem.

The Girl with the Dragon Tattoo, American/Swedish comparative film analysis

The thesis focuses on the comparative analysis of the two films with the same title The Girl with the Dragon Tattoo. The theoretical part defines key concepts of production; the camera, its positions and angles, staging, light and colours, depth of field, genre, the music and sound effects, and finally, the actors and act. A large part of my analysis is done concurrently. Case analysis concentrates primarily on defined production concepts and compares how key elements in these two films either vary or match. Narration, which is crucial for understanding the plot, follows. Detective genre and some differences between the two films in the disclosure of certain facts are presented. The last part of the analysis is the most detailed analysis of production/framing of the selected scene in both productions. The differences between the two films are pre-production, production and narrative, yet do not influence understanding of the plot structure. The spectator, not paying attention to all these elements, most likely only identifies which film s/he prefers.

Keywords: film, camera, camera angles, narration, production, The Girl with the Dragon Tattoo.

KAZALO

1	UVOD.....	6
2	RAZISKOVALNA VPRAŠANJA.....	7
3	TEORETSKI UVOD	7
3.1	KAMERA	7
3.2	SNEMALNI KOTI IN PREMIKI KAMERE	8
3.3	GLOBINSKA OSTRINA	9
3.4	SVETLOBA IN BARVE	10
3.5	MIZANSCENA	11
3.6	GLASOVI, ZVOČNI UČINKI, GLASBA.....	11
3.7	ŽANR	12
3.8	IGRA, IGRALCI, ZVEZDNIŠTVO	12
4	KRATKA VSEBINA FILMA.....	14
5	PRIMERJAVA IGRALCEV V FILMIH “CASTINGA”	15
6	ZGODBA IN PRIPOVED (NARACIJA) V FILMU	15
6.1	NARACIJA V DETEKTIVSKIH FILMIH (UMOR, GREH)	17
7	ISTA ZGODBA, RAZLIČEN NAČIN PRIPOVEDOVANJA	18
8	ANALIZA PRIZORA IZ OBEH FILMOV – POSILSTVO (RAPE).....	20
8.1	ŠVEDSKA PRODUKCIJA FILMA.....	20
8.2	AMERIŠKA PRODUKCIJA FILMA.....	23
8.3	UGOTOVLJENE RAZLIKE IN ENAKOSTI.....	28
9	SKLEP	28
10	LITERATURA.....	30

1 UVOD

V diplomskem delu bom skušala s primerjanjem produkcije, naracije in celote kritično analizirati filma z enakim naslovom: Dekle z zmajskim tatujem (v angleščini: The girl with the dragon Tattoo in z originalnim naslovom: Män som hatar kvinnor, v prevodu: Moški, ki sovražijo ženske) v produkciji švedske nacionalne televizije ter ameriških Columbia Pictures in Metro Goldwyn Mayer Pictures. Scenarij filmov je bil napisan po knjižni predlogi prvega dela trilogije romanov Millennium, avtorja Sitega Larsona (naslovi knjig trilogije: Dekle z zmajskim tatujem, Dekle, ki se je igralo z ognjem in Dekle, ki je dregnilo v osje gnezdo).

Omenjena filma sem izbrala s predpostavko, da bodo zaradi relacij švedska : ameriška produkcija in nacionalna televizija : Hollywood razlike ter s tem tudi rezultati primerjave dovolj nazorni za prikaz razlik.

V uvodnem delu bom postavila teoretično podlago in opredelila pomembnejše izraze ter kriterije filmske analize, nato se bom osredotočila na analizo tako izbranega prizora kot filma. Čeprav sem za svojo analizo izbrala predvsem produkcijski vidik, bom vseeno opredelila nekatere elemente predprodukcije, produkcije in postprodukcije filma, vendar ne v tem vrstnem redu. Najprej bom opredelila produkcijske pojme in kot najpomembnejše orodje opisala kamero, njen zgodovinski razvoj ter njene pozicije, gibanje, snemalne kote in plane. Tej bom pridružila še ostale pojme, ki pomembno pripomorejo k ustvarjanju realnosti. Tako imajo tudi svetloba in barve vse od barvnega filma dalje velik pomen, saj mu dajejo emotivni oziroma konotativni pomen. In če barve lahko dodajajo v postprodukciji oziroma montaži, pa je to zagotovo oz. skoraj nemogoče s svetlobo. Tudi zvok in glasba sta pojma, ki imata v filmu pomembno vlogo, sta prav tako razmejena na produkcijo in postprodukcijo, saj se od zvočnega zapisa na film dalje velikokrat snema dialoge hkrati, v postprodukciji pa se z montažo dodajajo specialni zvočni učinki in instrumentalna glasba, pogosto tudi dialogi, ki so posneti naknadno. Nadaljevala bom z izborom režiserjev in igralcev, kar spada v segment predprodukcije, ki je še kako pomemben. Ker je film seveda odvisen od ustvarjalcev, bom pokazala tudi te razlike izbranih filmov.

Za film potrebujemo scenarij, kar je razumljivo vsem, predvsem zato, ker film pogosto deluje dialoško, medtem ko v knjigi to ni nujno. V filmu je bistveno to, da gre poleg besedila, ki nam določene stvari upoveduje, za vizualizacijo zgodbe. V tem delu bom opredelila naracijske elemente in pa elemente, ki filma žanrsko umešča v detektivski film. Nazadnje se bom lotila analize izbranega prizora iz obeh filmov.

2 RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

- Kako različni produkcijski vidiki vplivajo na interpretacijo, kakšen je način upovedovanja zgodbe in kako lahko gledalec to zgodbo razume?
- Kako se karakterji v teh dveh filmih razlikujejo in kako se filma na splošno kot celota razlikujeta?
- Kakšne so produkcijske razlike glede na vir oziroma okolje, v katerem nastajajo (nacionalna televizija : Hollywood)?

3 TEORETSKI UVOD

3.1 KAMERA

Ob gledanju filma skoraj nikoli ne pomislimo na kamero, pa vendar je to element, ki je “nevidno” umeščen med gledalca in film. “Film se ni razvil kot umetnost, temveč kot stroj. Izumili so jih. Namreč stroje, ki snemajo slike in iz njih delajo gibljive slike, so izumili. Zato izraz film pomeni tako sredstvo kot umetnost” (A. R. Fulton v Cook 2007, 139). V pojmu filma torej težko najdemo ločnico med umetnostjo in tehnologijo, saj se je film kot umetnost razvijal z roko v roki s tehnološkim napredkom in ekonomskimi motivi. Po drugi strani pa nekateri zagovorniki pravijo, da je razvoj družbeno pogojen: “V družbenem okviru torej v določenem zgodovinskem obdobju obstaja neka znanstvena kompetenca, ki zagotovi osnovne možnosti za tehnološki razvoj. /.../ Družba si mora napravo želeti ali jo potrebovati” (Cook 2007, 139). In ta potreba je bila, sprva po čim bolj čisti in umirjeni sliki premikajočih se igralcev in malo kasneje po večji zmožnosti posebnih učinkov. Ideja oz. potreba je tako spodbudila tehnologijo, tehnologija pa spet novo idejo snovalcev filmov, ki so hoteli zadovoljiti zahteve gledalcev. Razvoj kamere je tako potekal od Lumierovega projektorja, Mitchellove kamere (zvočna), 35-

mm formata kamere Arnolda in Richterja (leta 1938)¹ in kasneje še kamer s formatoma 16 mm (leta 1962 ročna kamera Andrea Coutanta)² in 8 mm, leta 1964 Kodakove s formatom super 8 mm in nazadnje do digitalne video tehnologije s Sonyjem v poznih 80. letih. Slednja ne pomeni samo tehnološke prelomnice, ampak tudi prelomnico v produkciji sami, torej režiji in postprodukciji, saj se posnetke po novem lahko gleda sproti, s tem pa je omogočeno iskanje perfekcije kadra tako režijsko kot igralsko.

Hkrati se je z digitalizacijo postprodukcija lahko bolj osredotočila na estetski vidik kot pa na samo rezanje posnetih neuspešnih kadrov.

Razvoj kamere je tako vzpodbujala tudi želja po uprizarjanju kar najbolj verjetne realnosti, gledalec naj bi bil ob gledanju postavljen pred neposredno realnost. Prav to pa filmska produkcija dosega z ostro sliko na širokem platnu, s spretnostjo uporabe premikov in kotov kamere ter z ostalimi dejavniki, ki jih bom opisala v nadaljevanju.

3.2 SNEMALNI KOTI IN PREMIDI KAMERE

Med pomembnejšimi ljudmi z ustvarjalno vlogo produkcijske ekipe je pri kreaciji na snemalnem setu tako imenovani kinematograf ali režiser fotografije (DOP – director of photography). Ta kamero upravlja z različnimi tehnikami, pozicijami in triki, torej sprejema tako umetniške kot tehnične odločitve glede filmske slike. S tem ustvarja dimenzionalnost prostora, razmerja med predmeti in osebami ter različne atmosfere. “Če nenavadni zorni koti kamere niso izrecno pogojeni v situaciji prikazanega prostora, lahko navzamejo izreden psihološki pomen” (Martin 1962, 27). Zorni kot oziroma rakuz kamere je eden od načinov premikanja, ki se nenehno spreminja, kar daje snemanemu objektu drugačen pomen. “Kot, iz katerega snema predmet, avtor pogosto izkoristi za svoj komentar o obarvani snovi. /.../ Pri filmu je pet osnovnih snemalnih kotov: ptičja perspektiva, zgornji snemalni kot, v višini oči, spodnji in poševni snemalni kot” (Giannetti 2008, 14). Omenjeni koti se uporabljajo predvsem za doseganje različnih relacij; na primer razlike v višini, uprizarjanje nadvlade in podrejenosti ipd. “Predmeti in osebe v prostoru ohranjajo svoj pravi videz videz le, ko je objektiv usmerjen približno vodoravno” (Čok 2014, 75).

¹ Filmska industrija je do prihoda digitalne tehnologije za produkcijski format uporabljala 35 mm.

² Formata 16 mm in 8 mm sta se uporabljala bolj za amaterske namene.

V snemalnem kadru pa se ne spreminja samo kot, ampak tudi gibanje kamere. “Poznamo sedem osnovnih kadrov z gibljivo kamero: zasuk, nagibanje, posnetki z žerjava, posnetki z vožnjo kamere, zumiranje, posnetki z ročno kamero in zračni posnetki” (Giannetti 2008, 125). Našteti premiki kamere delujejo predvsem opisno in lažje pokažejo širše okolje dogajanja brez odvečnih rezov. Različne velikosti filmskega plana pokažejo razdaljo med kamero in tistim, kar je snemano. “Filmski plan je v jeziku filma mera za izrez kadra. Velikost plana ima pomembno vlogo kot vsebinski, pripovedni element” (Čok 2014, 79). Ločimo naslednje filmske plane³: splošni plan (total) – panorama, osebe so majhne in neprepoznave, okolje, splošni plan – zajema celo telo igralca, daljnji plan – prikazuje od pasu navzgor, srednji plan – od pasu navzdol, bližnji plan od prsi navzgor, veliki plan – prikazuje en del telesa, bližnji veliki plan – detalj. Poleg vseh teh Čok (2014, 79) opisuje še ameriški plan, ki prikazuje osebo od kolen navzgor. “Nedvomno se v velikem planu človeškega obraza najbolj izraža moč psihološkega in dramatskega bogastva filma. /.../ Veliki plan pomeni vdor v nova področja zavesti, izredno duševno napetost, miselno obsedenost” (Martin 1962, 26–27).

Tehnik kadriranja se v tem delu ne bom lotila, opisala bom samo eno uporabo kadriranja, ki se mi zdi v moji analizi pomembna. Gre za tehniko uprizarjanja dialoga, tako imenovano tehniko kadriranja v trikotniku. “Višjo stopnjo gledalčevega poistovetenja dosežemo, kadar ga položaj kamere postavi v samo dogajanje, izmenoma na položaje enega ali drugega akterja” (Čok 2014, 81). Laično lahko rečemo, da gre za izmenjavo dveh kamer, ki izmenično prikazujeta enega in drugega sogovornika.

3.3 GLOBINSKA OSTRINA

Globinska ostrina ima v filmski industriji zelo velik pomen pri poustvarjanju še tretje dimenzije, globine (film na platnu je namreč dvodimenzionalen). Cookova pravi (2007), da je filmski realizem občutek, ki je enak občutku, kot ga ima gledalec pri gledanju odrske igre, kar pomeni “vidno izostreno in informacij polno predstavo, ki jo lahko spremlja v skladu z lastnimi željami brez motečih preskokov ...”(Ogle v Cook 2007,149). Gre za ločevanje prostora na ospredje in ozadje dogajanja, izostren je tisti

³Filmske plane avtorji (Vrdlovec in Kavčič 1999; Čok 2014; Martin 1962) različno imenujejo in opredeljujejo.

del kadra, ki naj bi mu gledalec bolj sledil. Tehnika globinske ostrine ima tako številne zagovornike kot tudi nasprotnike. Najbolj viden argument nasprotnikov je, da človeško oko ne loči oziroma ne vidi globinske ostrine in da gre na nek način za prevaro uprizarjanja. Comolli (2009) v svoji knjigi o globinski ostrini pove, da gre za dvojno igro. Pa vendar je globinska ostrina velik tehnološki napredek, ki je bil prvič viden v filmu *Državljan Kane*. "Tudi Bazin trdi, da je globinska ostrina popeljala gledalca v odnos s sliko, bližji tistemu, ki ga ima z realnostjo" (Cook 2007, 149).

3.4 SVETLOBA IN BARVE

Svetloba sprva ni mogla imeti tako pomembne vloge, čeprav so si želeli drugače, pa so bile občutljivosti objektivov in filmskih emulzij premajhne za ustvarjanje z umetno svetlobo, zato se je snemalo samo zunaj. S tehnološkim napredkom je tudi svetloba pridobivala vedno večjo vlogo: ne le da so se snemalni seti lahko prestavili v studije, svetloba je postala tudi pomemben narativni dejavnik, hkrati pa "svetloba ne le da naredi motiv viden, pomaga ustvariti vtis tretje razsežnosti, globine" (Čok 2014, 97). Zato je danes svetloba ena pomembnejših kategorij v produkciji filmov, čeprav to večina gledalcev spregleda. Tudi sama bom le bežno omenila samo dve kategoriji; en sam vir svetlobe, ki je točkovni in neposredno skorajda reže prostor, njegove sence pa so ostre, imenujemo trda svetloba. Nasprotje tega je posredna, mehka svetloba, ki je razpršena. "Žarki se pri prehodu skozi gostejše optično sredstvo razpršijo, izgubijo svojo usmerjenost, se nekako razlijejo po celi površini modifikatorja, ki tako postane sekundarni vir svetlobe mnogo večjih razsežnosti" (Čok 2014, 98). Prav tako kot svetloba so pomembne tudi barve. Od črno-belega filma, kasnejšega ročnega nanašanja barv na film pa do barvnega filma so barve dobivale vse večji pomen. Bellantonijeva (2005) že s svojim naslovom knjige "Ko je vijolična, bo nekdo umrl" pove, kako barve v filmu usmerjajo gledalca. Njena študija o barvah govori o tem, kako ljudje istega družbenokulturnega okolja določene barve povezujemo z različnimi čustvi in dogodki. V svoji analizi bom opisovala barve obleke oziroma kostumov, prostora in pa barvni kod okolja.

V obeh filmih vzdušje ustvarjajo tudi barve v posameznih kadrih, ki so zelo monokromatske (od temno rjave do črne, od zelene do črne itd.) V

filmu švedske produkcije je pomembna tudi svetloba, saj za razliko od ameriške produkcije niti v enem prizoru ni mehke svetlobe sonca, razen na koncu filma, ko Lisbeth odkoraka v sončni zahod. V švedskem filmu prevladujejo bela svetloba, temačni prizori bivalnih prostorov, prav tako je konstanta slabo vreme (mraz, sneg, dež) prizorov v zunanjem okolju.

3.5 MIZANSCENA

Termin mizanscena prav tako kot žanr izhaja iz francoščine in pomeni postavitve na odru, torej pomeni prostor prizorišča. Gledališka mizanscena je tridimenzionalna, kar pomeni, da je v obsegu vseh smeri: višine, širine in globine. Prav v tem se gledališka mizanscena razlikuje od filmske. "V filmu ima drugačen pomen kot v gledališču že zgolj zato, ker je filmska slika dvodimenzionalna in v nasprotju z gledališkim prizoriščem nima realne globine, poleg tega pa kar prikazuje, skoraj nikoli ni običajne velikosti" (Kavčič in Vardlovec 1999, 382). Filmska mizanscena vključuje tudi premike filmskih igralcev, kamere, snemalne kote, barve in osvetlitve, zato jo pogosto zamenjujejo z montažo. Mizanscena torej predstavlja vse, kar je postavljeno pred kamero in vključuje snemalni set in svetlobo, rekvizite, kostume, masko in mimiko ter premike igralcev.

3.6 GLASOVI, ZVOČNI UČINKI, GLASBA

Glasovi, zvočni učinki, glasba in njihova jakost imajo v filmu pomembno vlogo. Prizorom daje dramatičnost "glasba /ki/, je lahko z besedilom ali brez njega bolj specifična, če je povezana s filmskimi podobami" (Giannetti 2008, 238). Vendar pa tukaj ne gre samo za uporabo obstoječe glasbe, ampak tudi za tisto, ki je komponirana posebej za film, ni pa nujno. "Pogled na ta diskurz bi lahko začeli z mislijo, da obstaja glas-zvok, da obstaja film, ki si je ta glas-zvok izposodil. Vendar je ta glas-zvok v osnovi brezimni glas, zvok brez podobe, film pa se ponudi, da doda glas-zvoku nekakšno imanentno varianto podobe" (Reichenberg 2013, 9). Prav je povedati, da se glasba tudi žanrsko razlikuje. Zgodovinsko je imela v filmu osrednjo vlogo, saj so bili filmi predvajani ob živi klavirski spremljavi. Danes glasba v filmu pomeni resno kompozicijo v obsegu partiture. Reichenberg (2013) poda kritiko glasbe za švedsko verzijo filma Dekle z zmajskim tatujem, avtor partiture je Jacob Groth. Glasba naj bi bila napisana po vzoru Hollywooda in je na nekaterih mestih, po mnenju kritika, celo preveč udarna za ta žanr. Zaradi izbranega prizora za analizo

dodajam še, da se “epizodno uspešen del partiture pokaže v delu z naslovom Rape, kjer skladatelj v kratkem glasbenem stavku (manj kot dve minuti – a očitno dovolj za posilstvo) precej dobro zaokroži glavno temo – mistično, mračno in pesimistično” (Reichenberg 2013, 26). Kritik se do glasbe ameriške verzije filma opredeli le skozi avtorja vodilne pesmi. Gre za verzijo pesmi Imigrant song skupine Led Zeppelin, ki jo je predelal mag elektronske glasbe, Trent Reznor (član skupine Nine inch nails ali NIN).

3.7 ŽANR

Ker smo žanr že omenili in naš film tudi žanrsko umestili v detektivski film, je skoraj nujno opredeliti tudi sam pojem. Ta izhaja iz francoščine in pomeni vrsto, v grškem prevodu pa pomeni katero koli kategorijo iz literature oziroma vse tipe diskurza. “Bistvena komponenta žanrskega filma je dovolj jasna in pregledna zgodba, ki poleg formalne usklajenosti z izbranim pripovednim modelom premore tudi ustrezen emocionalni naboj” (Kavčič in Vardlovec 1999, 676). Žanr torej nakazuje temo vsebine filma. Na nek način gledalcu napove, kaj pričakovati, in ga usmerja, kako naj si film razlaga in ga razume. Prav je povedati tudi, da izbrani film za našo analizo spada v klasičen detektivski film, kjer detektiv raziskuje, kdo je krivec. Mikael Blomkvist in Lisbeth Salander preiskujeta, kdo bi lahko ubil Harriet.

Poleg klasičnega tipa detektivskega filma pa obstaja še trdi detektivski film, v katerem je zasebni preiskovalec grob, sam film pa vsebuje veliko več akcijskih prijemov. Prav ločeno v tem žanru je obravnavan policijski detektivski film, ker v preiskovanju delujejo v skupnem kolektivu, timu.

3.8 IGRA, IGRALCI, ZVEZDNIŠTVO

Igra skozi čas postaja vse bolj realistična, podobna vsakdanjemu življenju, čeprav s tem zares nima nikakršne zveze. Tako je bila igra pred zvokom bolj kot čemu drugemu podobna pantomimi, temeljila je na gestikulaciji, saj so igralci morali znati neverbalno prikazati tudi tisto, kar bi hoteli verbalizirati. S prihodom zvoka pa se je igra postopno spremenila, igralec se danes ponaša s svojo interpretacijo vloge, ki mu je dodeljena, ali pa obratno, nekateri scenariji se celo pišejo za določenega igralca oz. osebnost, ki jo uprizarja. Na tem mestu imamo stičišče ekonomskega in kulturnega pomena zvezdnitva. Zvezdniki so namreč blagovna znamka oziroma

produkt kulturne industrije, ki dajejo vrednost umetniškimi, kulturnimi delom. Zvezdniki, ki igrajo v določenem filmu, so pravzaprav na nek način distribucijsko "zavarovanje" za to, da se bo film zares prodal. Nekako ločimo filmske igralce, ki so sposobni interpretirati različne vloge, ki razvijejo neko svojo igro in potem povsod igrajo enako. Cookova je izpostavila še en vidik oz. "pristop, ki analizira skupek konotacij, ki jih že povezujemo z nekim zvezdnikom in kako te konotacije vplivajo na gledalce" (Cook 2007, 112). Čeprav se nam zdi, da je igra nekaj zelo enostavnega ali pa celo naravnega, to vsekakor ni. Kot pravita Boggs in Petrie (2008), je igra predvsem velika odgovornost, saj se gledalci s karakterjem, ki ga uprizarjajo igralci, poistovetijo, pravzaprav bi lahko rekli, da med gledanjem dihamo z njim. Da igralec vse to doseže, mora posedovati cel niz talentov in lastnosti, kot so inteligenca, domišljija, občutljivost, predvsem se mora znati odpovedati svojemu jazu, se vživeti in postati oseba, ki jo igra. Najbolj osnovna pristopa k igri sta angleški, ki zajema snovanje igre od zunaj navznoter, medtem ko metoda Stanislavski zavzema obratno stališče. "Z drugimi besedami, nekateri ljudje bi se obrnili in bili mlahavi, potem pa iskali, od kod je ta mlahavost prišla, drugi pa najprej ugotavljajo, zakaj morajo biti mlahavi, preden so to sploh lahko" (Olmos v Boggs in Petrie 2008, 321). Ne glede na metodo priprave igre in na koncu izvedbe pa mora biti igralec s svojo uprizoritvijo tako prepričljiv, da gledalec niti za sekundo ne podvomi v igro oziroma v to "realnost". Avtorja prav tako opozarjata še na razlike v igri med dramskimi in filmskimi igralci. "Primarna razlika izhaja iz distance med igralcem in občinstvom" (Boggs in Petrie 2008, 321). Prvi imajo direkten stik z občinstvom in morajo biti glasni ter s svojimi gibi zelo jasni, tako da jih vidi sleherni gledalec avditorija, medtem ko je poudarek filmskega igralca predvsem na telesni govorici (obrazni mimiki) kot neverbalni komunikaciji. Verjetno ni treba posebej poudarjati, da ima gledališki igralec prednost v tem, da lahko svojo igro sproti prilagaja odzivu občinstva. Tega ne smemo razumeti, kot da je eno lažje od drugega, nasprotno, oboje je zahtevno, a na drugačen način. Druga razlika se na nek način dotika produkcije, saj igralec v gledališču svojo igro z vajami izdelava in jo uprizarja tekoče v predstavi. Filmski igralec pa vlogo izdeluje po sklopih, po posameznih kadrih, ki se snemajo, pri tem pa ni nujno, da se snemajo tako, kot teče zgodba. Filmska industrija loči igralce na dve skupini, dramske in akcijske. Nato pa še na podskupine glede na sposobnosti igranja, kot so imitatorji, interpreti in komentatorji, ter nazadnje na osebne (ki igrajo bolj ali manj sebe). Igro razumemo kot umetnost, vendar pa se umetnost pri filmu začne že veliko prej. Torej v predprodukciji

s tako imenovanim "castingom" ali s pravim izborom igralcev za določen film. Gre za težko nalogo in odločitev vsakega režiserja in produkcijske hiše, ki je pred snemanjem novega filma, kar pomeni predvsem odgovornost pravega izbo-

ra gledalcev glede na žanr, zgodbo in seveda glede na karakterje in relacije med njimi. "Včasih je najboljša stvar, ki jo lahko naredim, dober izbor igralcev. Če narediš dober izbor, je polovica bitke že dobljena, četudi te igralec ne posluša, kar mu rečeš, si odgovoren vsaj za polovico njegove igre. Sežeš v množico /igralcev/ in iz zraka potegneš moškega, žensko ali otroka, ki ga vstaviš v svojo vizijo" (Spielberg v Boggs in Petrie 2008, 335).

4 KRATKA VSEBINA FILMA

Za lažje razumevanje analize je nujno poznavanje vsebine filma.

Starejši moški v svoji pisarni odpira pošiljko iz tujine. Vsebina pošiljke je uokvirjena herbarijska roža. Moškemu je ime Henrik Vanger, je odvetnik in solastnik znanega družinskega imperija. Mikael Blomkvist, raziskovalni novinar in ustanovitelj revije Millennium, je obsojen zaradi klevetanja Hansa Erika Wenneströma, industrijskega mogotca, v članku svoje revije ga je namreč obtožil davčne utaje in goljufije. S tem si prisluži tri mesece zapora in denarno globo. Situacijo izkoristi Henrik Vanger, ki Blomkvista najame za prav posebno nalogo, za preiskovanje umora nečakinje Harriet. Blomkvist med raziskovanjem dobi namig o pomenu skrivnih kod iz Harrietinega dnevnika. Z elektronsko pošto mu jih pošlje Lisbeth Salander, štiriindvajsetletna profesionalna hekerka s fotografskim spominom, neprilagojena punkerka s problematičnim otroštvom. Njena največja težava je pokvarjeni in perverzni skrbnik. Blomkvist jo najame kot asistentko. Skupaj razrešujeta umor in na koncu tudi najdeta serijskega morilca med družinskimi člani. Vendar pa ugotovita tudi, da ta ni ubil Harriet, zato Blomkvist sklene, da sploh ni umorjena, ampak živa. Zato nadaljuje raziskovanje in jo na koncu najde v Avstraliji ter pripelje k Henriku. Lisbeth med sodelovanjem pri raziskovanju razvije platonsko sočutje in občudovanje do Blomkvista, kar ju tudi tesno prijateljsko združi. Nato Blomkvist začne prestajati zaporno kazen, ki mu jo popestri Lisbeth, saj mu priskrbi manjkajočo dokumentacijo primera Wenneström, kar Mikaela osvobodi. Wenneström naredi samomor, iz kupa denarja na Kajmanskih otokih pa si Lisbeth

prilasti svoj delež.

5 PRIMERJAVA IGRALCEV V FILMIH “CASTINGA”

Zgornjo teoretično podlago bi izkoristila za opis ali pa vidik izbora glavnih igralcev v mojem primeru filmov. Ameriška produkcija je za Blomkvista izbrala angleškega igralca, zvezdnika, Daniela Craiga, torej nekoga s tujim naglasom, kar verjetno daje dodaten poudarek, da se zgodba dogaja na tujem. Kar zadeva konotacijo, pa je zanimivo to, da je igralec obstoječi James Bond, zato bi lahko rekli, da so Blomkvistov karakter predefinirali že s tem, da ga gledalci nekako povezujejo z Jamesom Bondom. Po drugi strani pa igralec Michael Nyqvist, kljub dolgemu seznamu filmske preteklosti, ni tako zelo znan, vsaj ne globalno. Švedska produkcija je za Blomkvista tako izbrala igralca, ki ni idealiziran in ki je gledalcu bližje, saj se zdi bolj verjeten, zato je morala filmski karakter skrbno zgraditi. Noomi Rapace je po mnenju številnih kritikov vlogo Lisbeth v švedski produkciji odlično uprizorila in ameriška produkcija ji je morala nekako slediti. Zato so iskali najboljši približek igralke, ki bo na las podobna že predizdelanemu liku. Vlogo je tako na zelo podoben način odigrala Rooney Mara. Vendar pa zvezdniki niso samo igralci, ampak tudi režiserji. Režiser Niels Arden Oplev sicer ni posnel veliko filmov, je pa zagotovo postal prepoznaven prav s filmom Dekle z zmajskim tatujem. Ameriško inačico filma pa je posnel David Fincher, ki razen nekaj udarnih filmov, kot sta Fight Club in Social Network, izstopa predvsem po režiji videospotov za številne znane glasbenike. Kritiki za njegove filme pravijo, da so režirani kot videospoti, zato bi bilo tudi to stališče zagotovo zanimivo za kakšno bolj poglobljeno produkcijsko analizo.

6 ZGODBA IN PRIPOVED (NARACIJA) V FILMU

Doživetje filma za gledalca ne pomeni samo, kako so kadri sestavljeni v filmsko sliko, ampak je ključnega pomena tudi sama zgodba in kako je ta upovedana. “Semiologija filma kaže na izjemno kompleksnost filmske naracije, ki se strukturira s pomočjo izjemno bogatega repertoarja kodov /.../, ki gradijo filmski tekst oziroma filmsko fikcijo” (Jovanović 2008, 98). Naratologija se kot veda ukvarja predvsem s posameznimi segmenti pripovedi, z delovanjem zgodbe in kako segmenti delujejo, da jih sestavimo v neko celoto. Pri naraciji sta torej v ospredje postavljena pripovedovalec in sprejemnik zgodbe. Prav pri filmu je naracija kompleksnejša, saj je avtorjev in pripovedovalcev pogosto veliko (pisci knjig, pisci

scenarijev, režiserji, scenografi itd.). Tako na primer v mojem izbranem filmu prvega avtorja predstavlja sam avtor kriminalnega romana Stieg Larson, drugi je švedski avtor režiser Niels Arden Oplev in tretji ameriški režiser David Fincher. To pomeni, da "eno in isto zgodbo lahko pripovedujeta tako film kot roman, /vendar pa je/ tako v filmu kot romanu lahko povedana na različne načine. Zgodba torej obstaja neodvisno, tako od posameznih umetniških panog kot od svojih pripovednih načinov – obenem pa obstaja samo v njih" (Kavčič in Vardlovec 1999, 413). Naracija ni predmet raziskovanja in opazovanja samo v filmih, je pa v filmih kompleksnejša. Filmski naraciji oziroma kadru so sprva ruski formalisti skušali primerjati z verzom oziroma naracijo v književnosti. Vendar se ti filma niso lotili kot jezika, v pomenu sistema. "Filmska stilistika naj bi potemtakem temeljila na filmski sintaksi, po kateri so kadri povezani v "stavke"" (Bordwell 2012, 38). Bolj sistematične analize so se kasneje lotili francoski strukturalisti, med katerimi najbolj izstopa teorija Colina MacCaba. Njegova teorija temelji na primerjavi pripovednega filma z analognim realističnim romanom. MacCabe poudari pomembnost metajezika, ki ga opiše kot besedilo, ki se ga piše v narekovajih, to pa govori o jeziku–objektu. Kot zagovor tega je dal primer besedila brez narekovajev, in tako pokazal napačno razumevanje likov. Vendar je tudi ta MacCabova teorija imela številne pomanjkljivosti. Kasneje se je razvila teorija izjavljanja, s katero "govorec pusti svoje znamenje v izjavi, implicitno ali eksplicitno vpiše samega sebe v sporočilo in se umesti v odnosu do njega (Kerbrat-Orecchioni v Bordwell 2012, 43). A tudi ta teorija ne vključuje gledalca kot pomembnega faktorja, saj je odvisno od njega, kako bo zgodbo razumel. Predvsem pa film ne pripoveduje zgodbe samo kot besedilo. Zato Bordwell pravi, da sta za gledalčevo razumevanje pomembni filmska percepcija in kognicija. Čeprav percepcija sloni na psihoanalizi, pa je najbolj "tipični percepcijski akt ravno identificiranje tridimenzionalnega sveta na podlagi indicev" (Bordwell 2012, 55). Indic lahko razumemo kot namig na neko dejstvo oziroma okoliščine. Na primer, v filmu lahko pretirano scensko urejeno stanovanje osebe nakazuje na njeno osebnost. Pri kogniciji pa gre predvsem za spoznanje in izločanje oziroma "tipične kognitivne aktivnosti, kot sta razvrščanje stvari in njihovo spominjanje, /ki/ temeljijo na procesih sklepanja (Bordwell 2012, 56)". Na podlagi tega lahko trdimo, da mora gledalec imeti določeno predznanje ali izkušnje, da lahko razume film na teh dveh ravneh. Ta obravnava gledanje filma kot dinamičen psihološki proces skozi več dejavnikov, je konstruktivistična. Gledalec torej mora imeti perceptivne sposobnosti, predizkušnje, na samo razumevanje pa vpliva tudi sama struktura filma. Zato

elementi naracije odstopajo med posameznimi filmskimi žanri, ki imajo drugačne strukture pripovedovanja.

6.1 NARACIJA V DETEKTIVSKIH FILMIH (UMOR, GREH)

Film, ki sem ga izbrala, je žanrsko detektivski film, zato bom poskusila opisati tudi, kako deluje naracija v tovrstnih filmih. Bordwell za svojo analizo naracije izpostavi dva elementa, siže in fabulo. "Siže je sistem, ker ureja komponente – dogodke zgodbe in stanja stvari – v skladu s posebnimi načeli. /.../ Fabula je nasprotno od sižeja – ta je sicer sestavljen iz istih dogodkov, vendar upošteva njihovo urejenost v delu in informacijske procese, ki dogodke označujejo" (Bordwell 2012, 81). Laično bi lahko rekli, da siže pomeni samo strukturo filma oziroma dramaturški proces, fabula pa same dogodke kronološko umešča, daje občutek časa. "Posebne sižejske taktike so dejansko *differentia specifica* žanra" (Bordwell 2012, 100). Siže in fabula sta povezana s tremi principi: pripovedno logiko, časom in prostorom. Vendar pa ne smemo razumeti, da sta elementa, siže in fabula, omejena samo na film kot medij, ampak ju najdemo tudi v drugih medijskih oblikah. Avtor Van Dine v svojem prispevku postavi 10 pravil, ki delujejo kot sižejske taktike za pisanje detektivskih zgodb, ki pa se v nekaterih delih skoraj prav nič ne razlikujejo od pravil, ki veljajo za žanr detektivskega filma. Prav tako kot v filmu naj bi se po Aristotelu tudi roman tega žanra začel z vidnim umorom in končal z razkrinkanjem morilca, vmes pa gre za postopno razkrivanje namigov o razpletu, kdo je morilec.

Na nekaj primerih iz izbranega filma bom skušala prikazati, kako deluje naracija. V filmu *Dekle z zmajskim tatujem* je v ospredju umor, ki ga raziskujeta glavni osebi (Mikael Blomkvist in Lisbeth Slander). Vendar pa zgodba prav do konca pusti gledalca nevednega, saj spremlja detektivsko raziskovanje na podlagi ideje oziroma predpostavke o umoru. Izginulo dekle naj bi umorili, gre torej za umor brez trupla in za zločin, ki je upovedan, in ne prikazan. "Temeljna naracijska značilnost detektivske pripovedi je ta, da siže prikriva ključne dogodke, ki so se dogodili v "zločinskem" delu fabule. Siže lahko prikrije motiv, načrtovanje ali dejanje zločina (vključno z identiteto storilca) oziroma posamezne aspekte vsega tega. V vsakem primeru je siže strukturiran predvsem okoli napredovanja detektivove preiskave" (Bordwell 2012, 100). Ker je za detektivski film to značilno, da ne glede na to, da so

za gledalca vse osebe potencialni morilci, predlaga krivca. Tako je tudi v mojem primeru filma napoved, saj mogotec Henrik Vanger, najetemu preiskovalcu Mikaleu Blomkvistu, jasno pove, da sumi vse družinske člane. Značilnost detektivskega filma, da predlaga rešitev oz. odkritje morilca. V mojem primeru filmske zgodbe pa je celotna detektivska raziskava, prekrita še s tragično zgodbo Lisbeth Salander in z medosebnim odnosom, ki ga gradita preiskovalca. V nekem trenutku se celo intimno zapleteta, vednar pa njun odnos ostane tesno prijateljski.

“Naracija mora omejiti gledalčevo vednost. To je lahko realistično motivirano tako, da si delimo vednost s preiskovalcem: vemo to, kar izve detektiv” (Bordwell 2012, 101). Enako je tudi v izbranem filmu, ki ga skušamo analizirati. Med raziskovanjem izvemo le dejstva, ki jih izvesta preiskovalca.

To je le nekaj bežnih primerov, kako deluje pripoved. Vse zgoraj opisano nam pove, da ni nujno, da je pripovedovalec prvoosebni, lahko je večosebni. Pripovedovalec je v nekaterih primerih lahko tudi nevidni in nam zgodbo pripoveduje z glasom čez sliko. “Kakšne so torej razlike med zgodbo in zapletom? Zgodbo lahko opredelimo kot splošni predmet obravnave, grobo snov dramskega dogajanja v kronološkem zaporedju. Zaplet po drugi strani pomeni pripovedovalčevo metodo nadgrajevanja zgodbe s strukturnim vzorcem” (Giannetti 2008, 371).

7 ISTA ZGODBA, RAZLIČEN NAČIN PRIPOVEDOVANJA

Glede na to, da smo že povedali, kako je zgodba upovedana v filmu, pa želim pokazati še, kako je lahko na različen način zgodba pripovedovana, na koncu pa vseeno razumljena enako. Če se vrnem nazaj na analizo izbranega prizora, je že v samem opisu razbrati, da režiserja dogodek opisujeta drugače. Kar najbolj izstopa, sta predvsem pripovedna logika in prostor, medtem ko je časovna umestitev enaka. Tako se prizor švedskega režiserja začne v (neurejenem) stanovanju Lisbeth, ameriškega režiserja pa zunaj na nekem stopnišču. Tudi nekateri indici so si različni ali pa jih celo ni. Tako v ameriški produkciji ni neurejenega stanovanja Lisbeth, prav tako ni vsebine Bjurmanovega predala ob postelji, v švedski produkciji pa ni kondoma. Različna pripovedna logika pa se kaže predvsem v planih, hitrosti dogodka in na kakšen način kamera in dialog upovesta dogodek.

Spodnja tabela prikazuje, kako se v celotnem filmu obeh produkcij določena dejstva pripovedno (sižejsko) razlikujejo.

Tabela 7.1: Prikaz razlik razkrivanja dejstev, resnic v obeh filmih.

Dejstva v prizorih	Švedska produkcija	Ameriška produkcija
Povezanost Blomkvista s Harriet:	Blomkvist Harriet pozna saj ga je čuvala, ko je bil majhen in se je tudi spomnja.	Ni povezanosti, Blomkvist deluje kot neodvisni preiskovalec.
Plačilo Blomkvistu za raziskovalno delo:	Dobro plačilo.	Dobro plačilo, dvojno, in še skrivni podatki za razrešitev primera, za katerega je obsojen na zaporno kazen.
Blomkvist pri policaju, ki je raziskoval primer:	Po telefonskih kodah vpraša Blomkvist.	Telefonske kode omeni policaj, Blomkvist o pomenu kod še nima ideje.
Skrivne kode v dnevniku Harriet:	Z e-pošto razkrije Lisbeth, ki vdira v Blomkvistov osebni računalnik in tam najde podatke o raziskavi.	Razkrije Blomkvistova zelo verna hči, ki mu mimogrede omeni, naj ne bo prestrog do kristjanov.
Napad na Blomkvista:	Zjutraj med njegovim tekom streljajo nanj in ga lažje ranijo.	Najprej mu na pragu pustijo razmesarjeno mačko, nato v nekem večeru streljajo nanj in ga ranijo v glavo. Rano zašije kar Lisbeth.
Odnos med Lisbeth in Blomkvistom:	Prijateljski in se pogloblja skozi skupno raziskovanje umora. Imata celo intimen enkraten odnos, vendar ostaneta prijatelja.	Intimen, ljubezenski odnos.

Z zgornjim prikazom razlik skušam odgovoriti na prvo raziskovalno vprašanje. S tem da razlike v pripovedovanju so, pa skoraj zagotovo lahko trdim, da gledalec zgodbi obeh režiserjev razume enako. Izhajam namreč iz predpostavke, da sem razlike v pripovedi opazila zato, ker sem jih zares iskala. Medtem ko gledalec, ki na razlike ni prej opozorjen, teh večinoma ne opazi. Hkrati pa moram dodati, da bi za še konkretnejši prikaz morala opisati še več narativnih

elementov in narediti raziskavo s poglobljenimi intervjuji posameznikov, ki bi si ogledali oba filma.

8 ANALIZA PRIZORA IZ OBEH FILMOV – POSILSTVO (RAPE)

Na zadnje raziskovalno vprašanje bom skušala odgovoriti z analizo izbranega prizora v obeh filmih. Gre za prizor, ko Bjurman (skrbnik) posili Lisbeth. Namen je pokazati, kako deluje umetnost kamere, svetlobe in zvoka, ki ustvarja realnost v času dogajanja, gledalca pa pripeljejo do občutka, kot da je zares očitavec dejanja. Da bi ta učinek nazorno pokazala, je ta analiza opisna in ne razdelana po posameznih sklopih. V analizi bom uporabljala zgoraj opisane teoretične izraze.

8.1 ŠVEDSKA PRODUKCIJA FILMA

(50:21-50:51)

Lisbeth (njena maska je pankerska, vendar zmerno naličena) je v svojem stanovanju, kader je zelo temen, barvni kod je od temno rjave do črne, en sam izvor svetlobe z leve strani daje vtis okna (šibka dnevna svetloba). Na steni so temno rjave vzorčaste tapete, na levi strani je stara namizna svetilka, s stropa visi starinski lesteneč (obe luči sta ugasnjeni). Indici nakopičenih škatel kažejo na neurejenost stanovanja. Lisbeth je oblečena v rjavo jopico s kapuco, kot kamere v višini oči kaže le zgornji del njenega telesa, dolgi plan. Hitrost kadra je normalna. Lisbeth je obrnjena stran od svetlobe, v rokah ima mobilni telefon (rekvizit). Obrača se proti kameri in okleva, kar razberemo iz tega, da ima mobilni telefon prislonežen k bradi, nato pa ga premetava po rokah. Medtem ko se Lisbeth obrača, kamera potuje z njo in obstane v trenutku, ko z obema rokama vtipka številko v mobilnik, kot kamere je nespremenjen (v višini oči). Kamera počasi približa Lisbeth iz daljnjega v bližnji plan. Fokus je na igralki, ozadje je rahlo zamegljeno. Na levi strani prostora je zdaj zaznati okno. S tem, ko gleda stran od kamere, in s telesno govorico kaže na to, da ji je neprijetno. Zaslišimo zvonjenje, kot da bi mi imeli telefon prislonežen k ušesu, iz telefona se oglasi Bjurman. Jakost zvoka je normalna, stavki so kratki, odrezavi (Lisbeth potrebuje denar, takoj). Rez.

(50:52-50:55)

Zunanji kader: drveči avtobus, znotraj osvetljen z modro, hladno lučjo, zapelje mimo kamere z leve proti desni. Ko zapelje iz kadar, se za njim pokaže stanovanjski blok, zunaj je polmrak, osvetljeno je le eno stanovanje. Kamera je postavljena nizko, poševni kot, občutek imamo, da gledamo z njenimi očmi v stanovanje v drugem nadstropju. Celoten kader je v total planu. Rez.

(50:56-54:53)

Vrata stanovanja odpre Bjurman, ki Lisbeth mehko pozdravi (kot ljubimko). Oblečen je v svetlo srajco in ni naličen. Kamera ga pokaže v kotu višine oči in v bližnjem planu. Zdi se, kot da smo mi pred vrati. V ozadju tiho igra nežna klasična glasba. Lisbeth, oblečena v temno rjavo jopico s kapuco in črno usnjeno jakno z neti, stoji na hodniku z belimi stenami. Stopi v temen prostor Bjurmanovega stanovanja, ki za njo zapre vrata. Kamera je spet zelo nizko, s čimer poudari razliko v njuni višini, hkrati nakazuje na njegovo dominantnost. Lisbeth in Bjurman gresta mimo kamere v spalnico, zasuk kamere za njima v desno, da pokaže hodnik do spalnice. Plan kamere gre od bližnjega do splošnega plana. Bjurman jo pokroviteljsko trepljaje po ramenu pospremi skozi stanovanje v spalnico. Stene so črne, svetloba je le točkovna iz dveh namiznih luči, postavljenih na nočnih omaricah ob zakonski postelji. Stanovanje daje vtis pretirane urejenosti (oprema in barvni kod je Bauhaus). V dialogu so njeni stavki še vedno kratki in odrezavi, njegovi pa pomirjujoči in pokroviteljski. Kader dveh kamer, slika preskakuje med njima. Prva kamera je še vedno pozicionirana zelo nizko, ko kaže njo, je njegova glava nad kamero, je odrezana iz kadra. Druga kamera, ki stoji za njo, je postavljena zelo nizko, to daje občutek, da je Bjurman zelo visok. Izmenjevanje prikaza (10 izmenjav) obeh kamer iz teh nasprotnih si kotov razdeli prostor med njim in njo, med napadalcem in žrtvijo. Kamera s svojim pozicioniranjem kaže na njegovo dominantnost, hoče pokazati, kako je ona majhna, da je v podrejenem položaju, saj potrebuje denar in s tem v gledalcu vzbuja neprijeten občutek. Z umirjenim nizkim glasom ji razloži njeno pozicijo, z grožnjo, da jo bo zaradi neprimerne vedenja prijavil in bo pristala v psihiatrični bolnišnici, jo stisne v kot. Lisbeth povese pogled in se brez besed vda v usodo, okleva in odloži torbo na stol. Bjurman se zmagoslavno nasmeha, ona si slači jakno, on pa jo medtem verbalno vzpodbuja. Kamera v total planu. Sledi kader kamere, ki kaže njen obraz zelo od blizu (veliki plan), Bjurman zopet stoji za njo in je popolnoma zamegljen, to nam daje vtis poistovetenja z žrtvijo, saj ji ves čas gledamo v oči. Glasba še

vedno tiho igra v ozadju, vendar stopnjuje ritem. Ona se počasi obrača proti njemu, on pa jo s pestjo udari v obraz (glasba v tem trenutku utihne), nezavestna pade z obrazom na posteljo. Skoči na njo, z desno roko v predalu nočne omarice poišče lisice (v predalu je več lisic in tudi vibrator – rekviziti). Vsebina predala je indic njegove perverzne osebnosti. V ozadju je zvok trobil, ki ustvarjajo perečo atmosfero. Medtem ko prihaja Lisbeth k zavesti, jo uklene na okvir postelje. Hitrost uklenjanja je malo pospešena, saj se mu mudi, da bi jo uklenil, preden pride k zavesti. Kamera je postavljena v njen obraz, on vse počne v ozadju, nad njo. Kamera je v “close up-u”. Gledalec ji ves čas lahko gleda v oči. Ona v grozi vpije, on jo utiša s krpo, ki jo priveže s trakom okrog njene glave. Bjurman gre po vrv, ona pa se na vsak način skuša rešiti. Panično in nenadzorovano suva okrog sebe (po mačje se skuša rešiti okovov). Z vrvjo jo zabije v posteljo in ji zveže noge na spodnji del posteljnega okvirja. Hitri rezi, kamera sledi od obraza do obraza, on ji v istem tonu razlaga, kako se bo sedaj naučila obnašanja. Medtem ji sleče hlače in spodnjice. Z njegovimi telesnimi gibi zaznamo, da si je slekel hlače. Zopet sledi kader, kjer je kamera od zelo blizu usmerjena v njen obraz (bližnji veliki plan), on je v ozadju zamegljen. V njeni obrazni mimiki gledalec občuti, kako trpi in se z njo poistoveti. Sledi akt posilstva, ki se zaključi s kadrom njenega močno približanega trpečega, vpijočega obraza. Ves čas je v ozadju instrumentalna glasba, ki ustvarja napetost, le-to pa režejo njeni kriki groze in bolečine. Rez.

(54:53-55:04)

Kader: Stockholm, noč, v ospredju je nadvoz, v ozadju pa osvetljena železniška postaja. Sliši se zvok prometa in ustavljajočega se vlaka. Barvni kod je od neonske modre do črne. Lisbeth "zlomljena" šepa mimo kamere, ki je v totalnem planu. Rez.

(55:05-56:16)

Močno približan kader njene tresočne roke (bližnji veliki plan), ki na mizo odloži ključke, kar nam da slutiti, da se je vrnila domov. Barvni kod je ekstremno temen, stanovanje je v polmraku, nobena luč ni prižgana. V ozadju je spet tiha instrumentalna glasba. Na kuhinjsko mizo odloži torbo in poskuša sestri (srednji plan kamere), zahlipa in stokajoč obupa. To daje gledalcu občutek, kako močno je "zlomljena", ranjena. Sledi posnetek, kako s tresočnimi rokami iz torbe jemlje skrito kamero (bližnji veliki plan njene roke in nato objektivna kamere), njeno stokanje ne

poneha. Kamero prižge, vključi se posnetek, ki ga gledalec ne vidi, vendar je zvočni kod tisti, ki daje gledalcu vedeti, da gleda posnetek lastnega posilstva. Sledi kader, ko s tresočo roko seže k pepelniku. Cigareta, ki jo prime, je zvita, je indic, ki še bolj poudarja njeno celovito ranjenost, čeprav ni jasno, zakaj je cigareta zvita. Gre za vizualni kod, ki potencirano pokaže na to, da je res vsa "zlomljena". Tresočne roke skušajo zanetiti vžigalico, kamera se dvigne, v ustih je cigareta, prižge jo. Le-ta se v njenih ustih trese skupaj z vsem njenim telesom. Kamera je še vedno močno približana (vse v bližnjem velikem planu), intimna, iz ust pihne gost, modrikast dim. Barvni kod je hladen, od modre do črne. S tresočo roko vzame cigareto iz ust, pri tem se čez cel kader iz njenih ust do cigarete potegne slina. Kar je spet vizualno sporočilo, ki pripoveduje, kako je vsa poškodovana. Medtem v ozadju še vedno slišimo zvočni posnetek posilstva. Rez.

8.2 AMERIŠKA PRODUKCIJA FILMA

(50:49-50:53)

Glas Lisbeth, da želi govoriti z g. Bjurmanom, se začne v predhodnem kadru, ko je kamera še vedno na obrazu Blomkvista, kamera nanj je v bližnjem planu z globinsko ostrino, v normalnem kotu. Rez.

(50:54-51:26)

Stopnišče med stavbami, na vrhu stopnic se vidi svetla fasada sosednje stavbe. Barvni kod je hladen, od črne do zelene. Lisbeth stoji približno na sredini tega stopnišča, je nenaličena in oblečena v temna oblačila. Široke vrečaste hlače temno zelene barve, zgornji del je črn kapucar s kovinsko zadrgo srebrne barve, kapuco ima povlečeno čez glavo. Čez kapucar ima oblečen črn plašč, dolg do kolen. Preko telesa ima navlečeno veliko črno torbo, na kateri počiva desna roka. Z levo roko drži k ušesu prislonjen mobilni telefon, na kazalcu iste roke ima širok srebrni prstan. Kamera je pozicionirana pod njo (spodnji rakuz) tako, da se vidi vrh stopnišča, v daljnem planu in z globinsko ostrino. Njen obraz je zaradi oddaljenosti od kamere viden le delno. Med pogovorom se spušča po stopnicah. Lisbeth hodi proti kameri, spreminja se samo njen kot, zato da Lisbeth ostane v kadru, prehaja od daljnega plana proti bližnjemu. Mimo hodijo posamezniki, vsi s hrbtom proti kameri. Glasbe ni, v ozadju je slišati mestni vrvež in promet. Dialog z Bjurmanom daje vtis, kot da sta sodelavca, ki že dolgo delata skupaj. Opraviči se mu, ker ni mogla priti na sestanek, saj je

imela delo. Lisbeth deluje suvereno. Proti koncu pogovora, ko mu razloži, da potrebuje še več denarja, se ustavi, njeno dihanje se pospeši, enkrat dlje zamiži. Bjurmanov glas ji da navodila, na katerem naslovu je doma, tja naj zvečer pride. Ne da bi se poslovila, Lisbeth prekine povezavo, pogled usmeri na mobilni telefon in ga porine v levi žep hlač, kjer roka tudi ostane. Ko konča s pogovorom, je Lisbeth že skoraj na dnu stopnic. Spet začne hoditi, kamera ji sledi z zasukom v levo v širokem planu, zadaj se najprej vidi osvetljena izložba. Kamera obstane, Lisbeth se sprehodi mimo in kamera jo tako kaže od zadaj, kako se oddaljuje po ulici. Rez. Nočna panorama osvetljenega mesta, na nebu so težki oblaki. Kamera v total planu, barvni kod je od hladnega do toplega, od črne barve do tople rumene in rdeče. Rez.

(51:27-51:41)

Tema, ulica, barvni kod je hladen, od črne do zelene. Kamera je pozicionirana desno, po levi strani pride mimo postava (Lisbeth) v temnih oblačilih s kapuco na glavi. Oseba kadi, saj se v temi vidi, kako zažari cigareta. Zasuk kamere v levo, za Lisbeth, ki stopi na osvetljeni prag (svetloba prihaja iz osvetljenega preddverja) večstanovanjske hiše. Na levi strani vrat je domofon, Lisbeth izdihne dim, pritisne na domofon, oglasi se Bjurman. Glasba je ves čas instrumentalna, pereča. Kamera Lisbeth pokaže v centralnem bližnjem planu. Zasliši se zvok domofona, vrata se odklenejo. Lisbeth se obrne stran od kamere proti vratom, jih odpre in vstopi. Kamera se ne premakne, skozi steklo vrat pokaže, kako se Lisbeth oddaljuje po hodniku. Hodnik je temen, osvetlitev je lokalna (stropna svetilka). Zvok nam pove, da so se vrata zaprla. Rez.

(51:42-51:43)

Kamera je v splošnem planu postavljena globoko v hodnik, v temi. Pokaže Lisbeth, kako se vzpenja po zadnjih štirih stopnicah v nadstropje. (Na vrhu stopnic je nekakšna kovinska mrežasta ograja z ornamentami, ki sega od stropa do tal.) Lisbeth pogleda levo in desno ter nadaljuje pot naravnost v hodnik proti kameri. Zasliši se tlesk ključavnice in škripanje vrat. Rez.

(51:44-53:05)

Vrata med dvema stenama temno rumene barve se odprejo, na pragu stoji Bjurman. Kamera v daljnem planu stoji diagonalno v desno. Bjurman stopi

iz stanovanja, da sprejme Lisbeth. Glasba v ozadju je pereča, barvni kod je črna in hladno rumena. Svetloba je medla, slaba. Lisbeth še ni v kadru. Druga kamera, pozicionirana diagonalno v levo, pokaže Lisbeth, ki se približuje s počasnim korakom. Stopi v doseg kamere z desne. Lisbeth vidimo, kako stoji pred Bjurmanom. Tako pokaže, kako je Lisbeth stopila v Bjurmanov osebni prostor. Pot nadaljuje mimo njega v stanovanje. Kamera znotraj stanovanja ji z zasukom v levo sledi po hodniku stanovanja. Lisbeth obstane. Zvok vrat pove, da so se zaprla. Kamera v srednjem planu pokaže Bjurmana, ki stoji pred njimi. Oblečen je v svetlo srnjco, čez njo ima oblečeno jutranjo haljo. Kamera prav tako v srednjem planu pokaže Lisbeth, ki se počasi obrne proti Bjurmanu. Med njunim dialogom o tem, zakaj potrebuje denar, kameri naredita 5 menjav, ki se končajo na Bjurmanu, kamera mu sledi v srednjem planu do Lisbeth, mimo nje naprej po temnem hodniku, kamor mu ona sledi. Stanovanje je temno, svetloba šibka. Kamera jima v srednjem planu sledi po hodniku. Bjurman ji pove, da je vesel, da je prišla. Zdaj kamera v bližnjem planu pokaže Lisbeth, ki pove, da bi samo rada svoj denar. Kontra kamera spet pokaže njega, ki ji reče, da bosta videla, kaj lahko storita glede tega. Odpre vrata in vstopi v malo svetlejši prostor. Izmenična kamera ves čas ponazarja razdaljo med njima. Kamera v velikem planu pokaže zamah Bjurmanove roke, ki ji nakaže, da naj vstopi v prostor, na nek način jo povabi. V kader z leve v prostor stopi Lisbeth, do stola, kamor odloži torbo. Sname kapuco, zdaj vidimo njen obraz. Svetloba je intimna, točkovna, iz posameznih namiznih svetilk. Kamera v bližnjem planu z globinsko ostrino kaže, kako si Lisbeth slači plašč, Bjurman stopi za njo in ji skuša pomagati, a ga ona grobo ustavi, da naj počaka. Ko sleče plašč, gre do roba postelje in se nasloni nanj, hkrati pa ga vpraša, če bo to morala narediti vsakokrat, ko bo rabila denar. Kamera v zgornjem rakuza kaže njo in izmenično njega iz spodnjega rakuza. To da občutek njegove nadvlade, premoči nad njo, ki je nemočna. Prime jo za roko in z naglico na zapestje priklene lisice. Lisbeth se odžene z roba postelje stran od njega proti vratom, ki se zaprejo, ko jih ona skuša doseči, on pa jo potegne proti sebi. Kamera zdaj stoji na zunanji strani zaprtih vrat, zoom out, barvni kod je temen, skoraj samo črne barve. Zvok nam da vedeti, da se prerivata in da ima ona pokrita usta, da ne more vpiti. Rez.

(53:06-53:08)

Kamera postavljena nizko pokaže, kako jo Bjurman od zadaj s spodnjim delom roke okrog njenega vratu spravlja proti tlom. Rez.

(53:09-53:20)

Kamera zopet pokaže zaprta vrata, zoom out (fade out svetlobe), postopna zatemnitev v črno. Zvok še vedno ponazarja ruvanje, glasba je ves čas pereča, elektronska. Rez.

(53:21-55:03)

Vlečenje ostrenja kamere od zamegljenega proti ostremu v bližnjem planu. Lisbeth leži na levem licu, obrnjena proti kameri. Usta ima prevezana s črno prevezo, v desni arkadi nad očesom ima piercing. Glasba je še vedno v istem perečem razpoloženju. Zasliši se škrtanje, Lisbeth obrne glavo in ugotovi, da ji Bjurman privezuje tudi noge. Z grozo se skuša rešiti iz okov, skače in se zvija ter skuša vpiti. Premik kamere v splošni plan pokaže, kako je Lisbeth priklenjena na posteljo, on stoji ob levem robu. Spet premik kamere v bližnji plan, kaže njo, kako se skuša rešiti. Premik kamere k njemu, ki zdaj kleči ob njej in ji potegne črno majico čez glavo tako, da ima razkrit hrbet, ona vpije. Kamera zdaj kaže njega, skozi glasbo je slišati efekt, ki pove, da ji slači hlače, kamera splošnega plana pokaže, kako jih potegne dol. Spet kamera na Lisbeth v bližnjem planu pokaže, kako obupana zarije obraz v vzglavnik. Kamera v spodnjem rakuzu, daljnji plan, Bjurman z Lisbeth strga črne spodnjice. Kamera v splošnem planu pokaže golo, priklenjeno Lisbeth, ki še vedno ječi in vpije. Bjurman stoji ob postelji. Premik kamere nazaj na Lisbeth in spet nazaj na Bjurmana, ki si slači hlače, zvok pasu pove, da so te padle na tla. Lisbeth v grozi kriči skozi prevezo. Kamera v srednjem planu pokaže Bjurmana, kako pleza na posteljo za njo in kako ji porine obraz med ritnici, spet premik kamere v bližnjem planu na njo. Zdaj on spleza nanjo, kamera v daljnem planu, premik kamere v splošnem planu, ki ga pokaže od zadaj, kako sedi na njej in kako si popravi haljo, spet premik kamere nanj v srednjem planu. Iz desnega žepa halje potegne zavojček, ki ga z usti odpre, z gibi da vedeti, da gre za kondom in da si ga natika. Medtem sprašuje Lisbeth, če ji je všeč analni seks. Ona se še vedno zvija na postelji in kriči. Z menjavo kamere med njima v bližnjem planu (15 menjav) in gestami vemo, da jo posiljuje. Premik kamere na njeno torbo v velikem planu, zoom in v bližnji veliki plan zaponke na njej. Rez.

(55:04-56:13)

Kader kaže Blomkvista, ki raziskuje. Rez.

(56:14-56:50)

Lisbeth v sobi sedi na robu postelje in si zavezuje čevelj, splošni plan. Razmetana postelja je opomin, kaj se je zgodilo. Odšepa od postelje desno proti stolu, ob katerem s tal pobere nekaj črnega. Glasba je nervozna, a tiha. Premik kamere na Bjurmana, ki sedi za okroglo jedilno mizo, nasproti njega je še en stol. Nekaj piše. Vse še vedno v splošnem planu. Premik kamere na Lisbeth, ki si na ramo daje torbo, koraka proti kameri, kamera pred njo hodi skupaj z njo, skozi vrata sobe. Ko pride v sosednji prostor, jo pri vratih počaka Bjurman, ki ji z desno roko poda bel listek, ona ga vzame. Barvni kod je ves čas zelo temen, od črne do svetlo rjave, zelenkaste. Svetloba je mehka. On ji ponudi prevoz, Lisbeth odvrne, da bo sama našla domov. Gre po hodniku in skozi vrata. Kamera spet postavljena v hodniku, bližnji plan. Bjurman ostane pri vratih, zgoraj brez majice, samo haljo ima navešeno, spodaj ima oblečene hlače. Kontra kamera v hodniku pokaže, kako Lisbeth šepaje odhaja proti stopnicam. Spet kontra kamera pokaže, kako Bjurman zapre vrata stanovanja. Rez.

(56:51-56:56)

Ulica osvetljena dvoredno z uličnimi svetilkami, barvni kod je od temno modre do črne. Po sredini ulice hodi oseba (Lisbeth) s hrbtom obrnjena proti kameri, splošni plan. Rez.

(56:57-56:58)

Stopnišče, po katerem se šepaje vzpenja Lisbeth, kamera na vrhu stopnišča, njen kot je z vrha navzdol, nakazuje na njeno ranjenost. Barvni kod je še vedno enak, temen, glasba je umirjena. Rez.

(56:59-57:08)

Lisbeth spet na hodniku, pred vrati stanovanja, ključi, ki ji padejo na tla (indic njene ranjenosti, tudi ključev ne zmore držati), dajo vedeti, da je pred svojim domom. Stokajoč jih pobere. Kamera z leve proti desni, bližnji plan, barvni kod je temen, od črne do rumene. Rez.

(57:09-57:14)

Veliki plan črne torbe, ki je vržena na tla, premik kamere na mizo, veliki plan ključev, ki jih ona prav tako vrže nanjo, ob njih vrže listek, iz katerega razberemo, da gre za bančni ček (napisan je v švedščini), globinska

ostrina na čeku, v zamegljenem ozadju vidimo nekoga (Lisbeth), ki se od te mize oddaljuje. Glasba je umirjena in čudna, zavijajoča. Rez.

8.3 UGOTOVLJENE RAZLIKE IN ENAKOSTI

Švedska produkcija ima v celem prizoru posilstva samo 5 rezov, kar gledalca na nek način prisili, da verjame dogodku, daje občutek večje verjetnosti (v reprodukcijo realnosti). Ameriška produkcija ima 15 rezov, vmes pa gledalcu celo ponudi premor, saj prizor posilstva prekine in umakne pogled na Blomkvista ter njegovo raziskovanje, nato pa spet vrne dogajanje na Lisbeth in njeno nesrečno okoliščino. Obe produkciji uporabljata tehniko kadriranja v trikotniku za dialog med Lisbeth in Bjurmanom ter hkrati za razmejitev okolja na dva pola (njene in njegove). Prav tako so obema produkcijama skupni globinska ostrina, podoben barvni kod ter glasba in uporaba spodnjega in zgornjega snemalnega kota dveh kamer (ena z zgornjim in druga spodnjim kotom), ki sta postavljeni nasprotno diagonalno za uprizarjanje nadvlade Bjurmana in podrejenosti Lisbeth. Bistvena razlika, ki močno izstopa, pa je, da je v švedski produkciji stalnica veliki plan na Lisbethin trpeči obraz, ki gledalca prisili, da čuti, podoživlja z njo. Medtem ko ameriška produkcija velikega plana ne uporablja, namesto tega je plan večinoma bližnji in srednji, kar daje gledalcu občutek, da je le opazovalec (voajer) iz naslonjača, ga pravzaprav od dogodka nekoliko distancira.

9 SKLEP

Skušala sem prikazati najbolj vidne razlike med filmoma. Vendar tega ne smemo razumeti, kot da je en film boljši od drugega. V nobenem ni nepremišljene stvari, lahko bi rekli, da imata na nek način povsem drugo stališče. Vendar pa je prav poudariti, da sta obe produkciji uspešno dosegli prav to, kar sta želeli, saj sta bila oba filma uspešnici. Povedati moramo tudi, da je švedska produkcija v istem letu izdala celo trilogijo filmov, čeprav ne z istim režiserjem, medtem ko je ameriška produkcija režirala samo prvi del, ki deluje kot samostojna enota.

Da je tema ameriške inačice filma bolj hekerska kot detektivska, je napovedal že napovednik filma, v katerem je tudi predstavljena vodilna melodija filma. Kot sem že omenila, gre za verzijo pesmi *Immigrant song*, ki govori o

vikingih, ti pa izhajajo iz Skandinavije. Tudi to na nek način pomeni umestitev filma na zemljevidu. Na tem mestu bi poudarila še to, da je bila švedska verzija najprej posneta kot tv-film, dolg 186 minut, in je bil predvajan na televiziji v dveh delih, kasneje pa so ga skrajšali na 152 minut in ga predvajali kot celovečerni film. Omenjeni podatek bi bil prav tako zanimiv za analizo filmske naracije v obeh filmih in za opazovanje, kako so film skrčili, predvsem pa, kako to vpliva na samo razumevanje zgodbe.

Zaradi boljšega prikaza bi bilo dobro raziskovanje še poglobiti. Predvsem sem popolnoma zanemarila zelo pomemben segment, montažo (postprodukcijo). To pa z razlogom, ker žal nimam vpogleda v postprodukcijske tehnike teh filmov, saj gledalci na platnu vidimo le končni izdelek. Prav pojem montaže pa je v literaturi pogosto deležen velike kritike, saj naj bi filme, s tem ko so razrezani, razlaščal umetnosti in realizma. Prav izbor boljših kadrov naj bi jemal avtentičnost umetniškega ustvarjanja. Filmska analiza je tako zelo kompleksna, da bi morala, kot že rečeno, potekati razširjeno in po posameznih sklopih.

Ameriški film kot produkt Hollywooda je imel zaradi tega že zaledje dobre distribucije, večji fenomen se zdi, kako je švedski film prešel meje Skandinavije. Vendar pa ta film ni osamljen primer švedske filmske industrije, pred tem je ta po letu 1912 posnela cel niz nizkocenovnih filmov in jih izvažala. Bila je “med prvimi deželami, kjer je filmsko ustvarjanje zajemalo nacionalne kulture – literature, običajev in krajinskih posebnosti – in prav zaradi tega so bili švedski filmi po vojni tako priljubljeni v tujini ” (Bordwell in Thompson 2001, 51).

Upam, da sem z analizo uspešno pokazala, kako posamezni elementi pripovedujejo zgodbo, kako ustvarjajo atmosfero in čustveni naboj. Ne glede na to, da je “poetska lepota filma v tem, da vključi nekaj kadrov, ki so s stališča realistične naracije povsem odvečni in nerazumljivi, katerih funkcija je zgolj v tem, da slikovito ponazorijo ta utrip oziroma bitje realnega” (Žižek 1988, 76).

10 LITERATURA

1. Bellantoni, Patti. 2005. *If It's purple someone's gonna die: The power of Color in Visual Storytelling*. Oxford: Elsevier.
2. Boggs, M. Joseph in Dennis W. Petrie. 2008. *The Art of Watching Films*. New York: McGraw-Hill.
3. Bordwell, David. 2012. *Priposed v igranem filmu*. Ljubljana: Umco.
4. --- in Kristin Thompson. 2001. *Zgodovina filma I*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
5. Chesterton, Gilbert Keith, S. S. Van Dine, Dorothy Sayers, Raymond Chandler, Pierre Boileau in Thomas Narcejac, Bertolt Brecht, Ernst Bloch, GeorgSeesslen, Helmut Heissenbüttel, Richard Alewyn in John G. Cawelti. 1982. *Memento umori*. Ljubljana: DZS.
6. Comolli, Jean-Louis. 2009. *Film proti spektaklu: Tehnika in ideologija*. Ljubljana: Društvo za širjenje filmske kulture KINO.
7. Cook, Pam. 2007. *Knjiga o filmu*. Ljubljana: Umco.
8. Čok, Radovan. 2014. *Kako ujeti gibljive podobe*. Ljubljana: Umco in JSKD.
9. Giannetti, Louis. 2008. *Razumeti film*. Ljubljana: Umco.
10. Jovanović, Jovan. 2008. *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: Umco.
11. Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec. 1999. *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
12. Martin, Marcel. 1962. *Filmski jezik*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
13. Reichenberg, Mitja. 2013. *Poslušajmo filme: Filmska glasba skozi žanre in druge svetove*. Ljubljana: Umco.
14. Žižek, Slavoj. 1988. *Pogled s strani*. Ljubljana: Revija Ekran.
15. IMDB (Internet Movie Data Base). *Män som hatar kvinnor*. Dostopno prek: http://www.imdb.com/title/tt1132620/?ref_=sr_1 (16. april 2015).