

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Brina Sotlar
Emocije in film
Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Brina Sotlar

Mentorica: doc.dr. Zdenka Šadl

Emocije in film

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

*Najlepše se zahvaljujem mentorici doc.dr. Zdenki Šadl
za strokovno pomoč pri pisanju diplomskega dela ter
družini in prijateljem.*

Emocije in film

V pričujočem delu, z naslovom Emocije in film, sem se posvetila obravnavi vpliva produkcijskega konteksta filma na naše subjektivno zaznavanje filma. Obravnavala sem družbene funkcije filma, natančneje pomen filma v okviru družbenih kriterijev, odnosa do množične kulture ter tokov umetnosti. Analizirala sem filmski jezik, natančneje, filmske kode, izrazna sredstva, zgodbo, žanr, prostor in čas, gledišče, igro, gibanje kamere, v odnosu do interpretacije gledalca oziroma njegove gledalske pozicije. Nadalnje sem obravnavala vzgojo filmskega gledalca, njegovo filmsko doživetje, percepcijo, emocionalno doživljanje in zaključila z psihoanalitičnim pristopom k razvoju posameznika v kritičnega ali nekritičnega gledalca. Podlaga teoretičnemu delu je literature s področja filma, psihologije ter analiza družbenega pomena filma in njegovih socialnih implikacij.

Diplomsko nalogo sestavljajo uvod ter opredelitev raziskovalnega vprašanja, glavno besedilo, ki vsebuje 5 poglavij; O filmu, Družbena funkcija filma in filmske kulture, Filmski jezik, Objektivna interpretacija filma, Gledalec ter sklepni del z krajšim reflektivnim prispevkom k teoriji ter seznamom uporabljene literature.

Ključne besede;

Film, filmski jezik, gledalec, emocije, psihoanaliza.

Emotions and cinema

Present work, titled Emotions and cinema, presents, to which extent does productional context in movies affect our subjective perception. Cinema's multiple social functions, it's meaning within our social criteria and relation to mass culture and forms of art, present basis for developed thesis. I have tried to analyse cinema language, more specifically, cinema codes, means of expression in movies, meaning of story, genre, place and time, viewer's point of view, acting and camera movement in relation to viewer's interpretation or his position as interpretator of movies. Furthermore, i have tried to corelate all mentioned with education of cinema viewers, their perception and emocional experiences. Conclusion includes psychoanalytical approach to elevation of individual into a critical or non-critical viewer. Theoretical part focuses on two starting points, based on cinema and psychoanalysis literature combined with analysis of cinema's function and social implications in today's society.

Diploma consists of introduction, definiton of research thesis, main text with 5 headlines; About cinema, Social function of cinema and cinema culture, Cinema language, Objective interpretation of cinema, The viewer and conclusion with short reflection on presented theory and list of used literature.

Key words;

Cinema, cinema language, viewer, emotions, pychoanalysis.

KAZALO

1 UVOD	6
2 OPREDELITEV PROBLEMA	6
3 O FILMU.....	7
3.1 ONTOLOGIJA FOTOGRAFSKE PODOBE	7
3.2 FILMSKA ZGODOVINA - SMERNICE NASTANKA SODOBNEGA FILMA.....	8
4 FILMSKA KULTURA	12
4.1 POMEN FILMA IN VPRAŠANJE KRITERIJEV	12
4.2 FILMSKA UMETNOST KOT POMEMBEN DEJAVNIK MNOŽIČNE KULTURE	14
4.3 TOKOVI FILMSKE UMETNOSTI	15
5 FILMSKI JEZIK	17
5.1 FILMSKI KODI.....	17
5.2 FILMSKA IZRAZNA SREDSTVA	19
5.3 FILMSKA ZGODBA.....	21
5.4 FILMSKI ŽANRI.....	22
5.5 FILMSKI PROSTOR IN ČAS; REALIZEM PROSTORA.....	23
5.6 FILMSKO GLEDIŠČE	24
5.7 FILMSKA IGRA.....	26
5.8 FILM - GIBANJE	26
6 OBJEKTIVNA INTERPRETACIJA FILMA.....	27
6.1 NAVZOČNOST V FILMU	27
6.2 ODSOTNOST NEVIZUALNEGA ČUTNEGA SVETA.....	27
6.3 »VIDETI FILM«.....	29
6.4 VZROK IN UČINEK FILMSKE PROJEKCIJE	29
7 GLEDALEC.....	30
7.1 UVOD – GLEDALEC	30
7.2 VZGOJA FILMSKEGA GLEDALCA.....	31
7.3 FILMSKO DOŽIVETJE	33
7.4 PERCEPCIJA FILMA	35
7.5 EMOCIJE IN FILM	36
7.6 FILM IN PSIHOANALIZA.....	41
8 SKLEP.....	45
9 LITERATURA.....	47

1 UVOD

Filmi so knjige današnjega časa, z njimi lahko reprezentiramo realnost, artikuliramo, argumentiramo in dokazujemo. Nujna zvrst vsakega umetniškega dela je pripoved; številni elementi in principi, ki so se najočitneje oblikovali in artikulirali v literaturi, danes predstavljajo pomemben element filmske pripovedi. Vznemirjenje gledalcev akumulirajo ideje, da mora film gledalce zabavati ter slediti višjim interesom približevanja objektivni resnici in odkrivanju morale. To je posledica preišljene kompozicije umetniškega dela, le-to pa sestavljata podoba, beseda in njuno razmerje. (Peršin in drugi 2006, 9–15)

Med gledanjem filma vsak posameznik ustvari svoj svet, svoj univerzum idej, skovan iz različnih filmskih realnosti. Vsakomur je dovoljeno sanjati in svobodno izražati sanje. Odnos film – gledalec je dvosmeren; umetnosti uspe spreminjati svet in udejanjati ideje po zaslugi svobodne ustvarjalnosti, tistega, ki ga naslavlja - gledalca.

Po Nietzscheju umetnina potrebuje estetskega gledalca, ki naj bi ga prevzel čar pravega umetniškega dela. V skladu s tem naj bi umetnina ustvarila estetski presežek, neke vrste pečat večnosti, ki omogoča da se približamo metafizičnemu pomenu našega življenja. Zgodovinsko gledano je bilo prvo dramsko delo tragedija in v središču le-te, mit. Grška beseda *mythos* pomeni zgodbo, pripoved, govor, dogodek, v praslovanščini pa je bila beseda povezana z besedo misel. Mit je torej strnjena, univerzalna podoba sveta in najpomembnejša naloga umetniških del je bila boj za jasnost in nazornost mita, ki se ustvarja prek podob, besed in glasbe. Z oživetjem mita in posledičnim reflektiranjem lastnih dejanj, se posamezniki lahko dvignemo nad rutinsko vsakdanjost. Mit naj se ne bi prekinil, kajti umetnost brez mita ni možna - omogoča misel, ustvarja dogodke in mit, ki je pogoj sleherne tragedije, se je s filmom ponovno rodil. (Peršin in drugi 2006, 14–20)

2 OPREDELITEV PROBLEMA

V diplomskem delu bom, s pomočjo teoretskih konceptov, skušala ugotoviti in razložiti, kako produkcijski kontekst filma vpliva na naše subjektivno zaznavanje filma. Konkretnije, zanima me, kako filmski jezik (kodi, izrazna sredstva, zgodba, žanr, prostor in čas, gledišče, igra, nevizualnost itd.) vpliva na naša občutja oziroma kakšna je korelacija med želenim vplivom filma in emocionalnim odzivom posameznika. Kot izhodiščno raziskovalno vprašanje sem

obravnavala v kakšno gledalsko pozicijo nas postavlja film; ali nas »sili« v identifikacije z določenimi tipi subjektivitet in na kakšen način ter v kakšni meri dopušča prostor za osebno kritično refleksijo?

Podlaga teoretičnemu delu je bila obširna analiza literature s področja filma, literatura s področja psihologije in združitev omenjenega v razdelavo pomena filma ter njegovih socialnih implikacij.

Diplomsko nalogo sestavljajo uvod, ki obsega krajšo predstavitev in opredelitev raziskovalnega vprašanja. Glavno besedilo obsega pojmovno-teoretska izhodišča in koncepte iz področja filma ter psihologije; analizirala sem zgodovino filma, filmski jezik, načine interpretacije filma ter nazadnje gledalca, njegovo filmsko vzgojo, percepcijo in doživetje. Sklep obsega razmišljanja o sodobnem položaju filmskega gledalca in reflektira teoretična izhodišča obravnavane teme.

3 O FILMU

3.1 ONTOLOGIJA FOTOGRAFSKE PODOBE

Osnovno dejstvo nastanka likovne umetnosti skozi prizmo psihoanalize, lahko vidimo že v praksi balzamiranja. V religiji starega Egipta je balzamiranje pomenilo ohranitev snovnega telesa za posmrtno življenje, ovekovečenje videza telesa in obrambo le-tega pred časom. Podobno leži ideja v verskem izvoru kiparstva, kjer je prvotni namen prav tako služil obvarovanju bitja s pomočjo njegovega videza. Tekom časa vzporedni razvoj umetnosti in civilizacije, neomajno željo da bi izničili čas, sublimira v določeno racionalno misel. Produkcija podob se osvobodi antropocentričnega utilitarizma; ni šlo več za posmrtno življenje, temveč za stvaritev idealnega veselja po podobi realnosti. Zgodovina likovnih umetnosti je zgodovina njihove estetike z psihološko podlago in to lahko poimenujemo zgodovina realnosti. V 15. stoletju prične zahodno slikarstvo kombinirati duhovno realnost z razmeroma dovršenim posnemanjem zunanjega sveta in na ta način vzpostavi ravnovesje med simbolizmom in realizmom. Odločilna je iznajdba perspektive, ki umetniku omogoči, da je ustvarja iluzijo tridimenzionalnega prostora. Od tega trenutka dalje je bilo slikarstvo razcepljeno med dve aspiraciji; estetsko in psihološko, iz omenjenega pa izvira tudi razkorak med psevdorealizmom in realizmom. Velikim umetnikom je uspelo doseči sintezo obeh

tendenc; vzpostavili so hierarhijo, v kateri si je umetnost podredila realnost oziroma jo vase absorbirala. (Bazin 2010, 13–17)

Bazin je mnenja, da se likovna umetnost obsedenosti s podobnostjo osvobodi šele s prihodom fotografije. Slikarska dela je namreč, spretnosti navkljub, še vedno neizogibno obremenjevala določena subjektivnost, fotografija in film pa sta odkritji, ki dokončno in v bistvu zadovoljita hrepenenje po realizmu. Fotografska izvirnost se torej kaže v njeni objektivni naravi, ki daje delu določeno mero verodostojnosti. Prvič se zgodi da med objektom in njegovo reprezentacijo stoji nek drug objekt – objektiv, fotografova subjektivnost pa se kaže v izbiri, usmeritvi in pedagogiki fotografskega pojava. Umetnosti načeloma temeljijo na navzočnosti človeka, fotografija pa navzočnosti človeka ne potrebuje in na ta način na glavo prevrne avtomatično genezo podobe. Prisiljeni smo verjeti v obstoj reprezentirane podobe, v času in prostoru; fotografija prenaša realnost objekta na njegovo reprodukcijo. V tej luči se film kaže kot dovršitev fotografske objektivnosti v dimenziji časa. (Bazin 2010, 17–20)

Zgodovina umetnosti je tekom razvoja stremela k avtonomiji in specifičnosti. Postavlja se vprašanje kaj v resnici razumemo pod besedo »film«? Če omenjeno razumemo kot način izražanja skozi realistično reprezentacijo in preprosto beleženje podob, potem lahko izvor psiholoških utemeljitev za razvoj tovrstne umetnosti najdemo že v behaviorizmu. Fotografija predstavlja surovi material filmske umetnosti, vendar to še ne pomeni, da je omenjena umetnost po svojem bistvu zavezana dialektiki videza in vedenjski psihologiji. Sicer drži, da lahko svoj predmet zaobjame le od zunaj, vendar lahko obenem na tisoč različnih načinov vpliva na njegov videz in odpravi dvoumnost oziroma ustvari videz ene same realnosti. Ogromna večina podob implicitno ustreza psihologiji, kajti podobe vzpostavljajo nujno in nedvoumno vzročno povezavo med čustvi in njihovimi manifestacijami. Pripovedne tehnike filma, sorodne montaži in menjavanju kadrov korelirajo z vzročnimi povezavami med čustvi in njihovo manifestacijo. Film predstavlja neko določeno vizijo sveta, ki je pogojena z razmerjem med človekom in tehnološko družbo oziroma gre za neko vrsto sodobne izrazne konvergence. (Bazin 2010, 69–72)

3.2 FILMSKA ZGODOVINA - SMERNICE NASTANKA SODOBNEGA FILMA

Beseda kinematograf izvira iz grške besede *kinema*, ki v prevodu pomeni gibanje in grške besede *graphein*, ki pomeni pisati s pomočjo gibljivih podob. Obstajajo številni dokumenti iz zgodovine civilizacij, ki pričajo o poskusih ljudi, da bi s pomočjo tehničnih naprav ali naravnih danosti ustvarili »žive slike« realnih ali imaginarnih vsebin. Končna izpopolnitev filmske kamere, traku in projekcijskega aparata se oblikuje nekje konec 19. stoletja. Kot

enega prvih izumiteljev filmske kamere je potrebno izpostaviti ameriškega znanstvenika in inovatorja Thomasa A. Edisona, ki je s sliko želel sprva zgolj podkrepiti zvok. Leta 1881 ustvari kinetoskop in kmalu zatem tudi kinetofon, prvo kombinacijo živih slik in zvoka, ki pa v obdobju nastanka, še nista nakazovala na izum zvočnega filma. V tistem obdobju pravzaprav večje število najbolj znanih filmskih umetnikov in teoretikov ni razumelo narave zvočnega filma oziroma bogatih možnosti, ki jih je le-ta prinašal. Brata Lumiere, uradno priznana izumitelja filma, sta svojo prvo javno projekcijo filma označila kot tehnični izum prez prihodnosti. V vseh obdobjih prazgodovine filma so fenomen gibljivih slik, ustvarjenih z igro svetlobe in senc, dojemali izrazito filmsko. T.i. fotografija gibanja je bila razumljena šele okrog leta 1910, predvsem pri slikarjih, ki so iskali nove pikturalne rešitve oziroma, širše, avantgardistih v Evropi, ki so želeli v svoji estetski praksi stopiti preko okvirjev literarnega mišljenja, značilnega za evropsko kulturo. Ti so kinematografski medij razumeli kot orodje za realizacijo številnih avantgardnih idej in posledično uresničitve novega postrenesančnega koncepta slike. Leta 1916 vodja futurističnega gibanja v Italiji, Filippo Tommaso Marinetti, izda manifest futurističnemu filmu, ki igra pomembno vlogo v takratni afirmaciji filmskega mišljenja. Obsedenost z urbano civilizacijo in vedno hitrejšim življenjem sta, po mnenju avantgardistov, sugerirala nov koncept slike in zvoka, posledica pa je bila človekova spojena zaznavna izkušnja. Novi futuristični film naj bi izoblikoval novo percepcijo, senzibilnost, imaginacijo, mišljenje ter izostril in razvil čustvenost oziroma spodbudil ustvarjalno imaginacijo. (Jovanović 2008, 11–26)

V prvih dveh desetletjih obstoja filma na oblikovanje le-tega vplivajo različne zgodovinske in kulturne silnice oziroma tokovi. Filmski slog, ki ga lahko definiramo kot sistematično uporabo specifičnih filmskih tehnik, pogojenih z zgodovinsko definiranimi normativnimi estetskimi praksami, predstavlja enega pomembnejših indikatorjev družbenih sprememb. Ideja o igranih filmih sprva pride s strani publike, ki je želela, namesto niza gibljivih fotografij, gledati zgodbe. Umetniški akademski krogi so, kot rečeno, v prvem desetletju 20. stoletja obstoj novega medija ignorirali, tako so publiko več ali manj sestavljali najnižji sloji prebivalstva. V skladu s tem so se morali prvi narativni filmi opreti na tradicijo ljudske umetnosti, filmi, ki so nastali med leti 1900 in 1910 na osnovi folklorne kulture, pa so postavili temelje sodobnejšim žanrom. Reprezentacija ali narativne in gestikulacijske prvine so bile prevzete iz melodrame, vaude-vella, pantomime, čarovniških veščin, cirkusa itd. Ameriški zgodovinar in teoretik umetnosti Erwin Panofsky pojasnjuje, da so takšni filmi zadovoljevali: 1. primitiven občutek za pravičnost in dostojnost, 2. čisto sentimentalnost, 3. primarni nagon za prelivanje krvi in surovost, 4. naklonjenost blagi pornografiji ter 5.

primitiven občutek za komično in slikovito. V Franciji se ideja o t.i. umetniškem filmu pojavi, kot posledica želje, da bi dvignili kulturno raven filmov ter med publiko vključili tudi izobražene ljudi srednjega razreda. Podobne poizkuse srečamo kasneje tudi v Italiji in Nemčiji, le da je bila omenjena vrsta filmov tam poimenovana *Autorenfilm* oziroma avtorski film. Znani pisci so priredili popularna literarna dela, priključili so se gledališki igralci in režiserji, vendar so le-ti kmalu ugotovili, da je posnemanje gledaliških iger ravno tisto, čemur se je potrebno izogniti. Po letu 1910 je razvoj filma hitrejši; iz manufakturnega proizvoda manifestira v industrijski proizvod, kar nadaljnje omogoči razvoj estetskih zmožnosti filma. Film je kasneje obravnavan kot umetnost in kot blago, opre se na mimetično-iluzionistično narativno prakso meščanskega romana in na ta način ustvari model zgodbe, privlačen za množično publiko. Iz semiološkega vidika se tako izoblikujejo osnovni filmski kodi predstavljanja, narativnosti, morale, ideologije, psihologije, okusa in senzibilnosti, vzporedno z razvojem kodov tehnične vrste, torej montaže, glasbe idr. Nova izrazna sredstva so posledično utirala pot novim temam; filmska tehnika in tehnologija se je trideset let razvijala vzporedno z razvojem scenarija. V 30.-ih letih se po celem svetu, posebno v ZDA, uveljavi določena enotnost izraza filmske govorice. Jovanović navaja približno šest velikih in zmagoslavnih žanrov, ki so zagotovili premoč Hollywooda: komedija (Gospod Smith v senatu), burleska (Bratje Marx), muzikal in plesni film (Fred Astaire in Ginger Rogers v Melodijah Broadwaya), kriminalka in gangsterski film (Mož z brazgotino), psihološka in moralna drama (Stranska ulica), fantastični film ali grozljivka (Doktor Jekyll in gospod Hyde) in vestern (Poštna kočija). V tistem obdobju Hollywood temelji na genialnem studijskem sistemu, ki je koncept produkcije filmov pripeljal do popolnosti. Oblikoval se je tudi t.i. zvezdniški sistem, kjer do izraza pridejo tipi filmske zvezde, ki so temeljili na arhetipski psihologiji filmske fikcije. Med leti 1910 in 1920 tip moške zvezde postane človek akcije, tip ženske zvezde je naivka, njihova nasprotja pa so komik in fatalna ženska. V dvajsetih letih se pri moških pojavi tip latinskega ljubimca in tujca, pri ženskah pa tip emancipirane ženske ter t.i. *flapper*, ki je sodobno odprto dekle. V tridesetih se pri moških oblikuje dober slab fant in fant iz soseščine, pri ženskah podobno, dobra prijateljica oziroma dekle iz soseščine. Štirideseta leta pri moških prinašajo lik poraženca, pri ženskah pa *pin-up* dekleta, v petdesetih pa se uveljavita upornik brez razloga in nimfa. Po Jovanoviću, tovrsten zvezdniški sistem odraža duh časa, življenjsko filozofijo publike in njen celoten sistem vrednot; je na nek način korelat sociopsihološke strukture družbe, ki je prikazana skozi izkušnje mitov. (Jovanović 2008, 26–48)

Za klasični hollywoodski narativni slog, ki v kinematografiji torej prevladuje že od leta 1910, je značilno, da vsebuje nepretrgano verigo vzrokov in posledic, običajno motiviranih z željo ali potrebami posameznih likov. Obstaja zaporedje narativnih dogodkov, ki se zaključi, ko začetno vprašanje, ki ga postavi filmska pripoved, dobi odgovor. Vsi filmski elementi sodelujejo pri ustvarjanju transparentnosti sloga, kar gledalčevo pozornost lahko usmeri na pripoved in ne na način pripovedovanja. Prostorska razmerja so jasna od kadra do kadra, tako da gledalec nikoli ni v dvomih glede svojega razmerja do dogajanja. Minevanje časa se manipulira skozi montažo, kjer se vzpostavi hierarhija narativno pomembnejših dogodkov v zgodbi. Veliki plan osredotoči gledalčevo pozornost na dialog, gibanje je pogosto »motivirano« z gibanjem lika v filmu, omenjeno pa predstavlja zgolj del formalnih sredstev, ki služijo potrebam pripovedi. Zgodovinski pomen klasičnega hollywoodskega sloga leži v dejstvu, da velja za edini pravi slog narativnega filma, ki je postavil standarde celotni sodobni kinematografiji. Vpliv hollywoodskega referenčnega okvirja se kaže tudi v »kinematografiji tretjega sveta«, ki se je trudila izogniti kalupu ameriškega vpliva, vendar so njeni poskusi ponovno temeljili na kritiki ameriške kinematografije in njegove slogovne nevidnosti. Najpogostejši očitke je, da spodbuja občinstvo k pasivnosti namesto k razmišljanju o realnosti, vendar je, kritikam navkljub, hollywoodski slog vzpostavil niz pričakovanj občinstva, kateremu je film moral slediti, če je želel obdržati občinstvo. Tako so evropski in južnoameriški filmi nastajali kot slogovna mešanica hollywoodskih značilnosti ter lastnih specifičnih estetskih in političnih namenov. Eden izmed razlogov za dolgotrajnost hollywoodskega sloga nedvomno leži v njegovi prožnosti in prilagodljivosti družbenim spremembam; ekonomskim spremembam, tehnološkim revolucijam in estetskim zahtevam. Ko razpravljamo v vplivu dominantnega narativnega filma oziroma filma nasploh, je potrebno izpostaviti dejstvo, da je vsak film do neke mere intertekstualna mreža filmskih, nefilmskih in zunajfilmskih komponent. (Gomery in C.Allen 2000, 25–39)

Druga najmočnejša kinematografija na svetu je pripadala Franciji, prevladujočo usmeritev, mojstri črnega ali poetičnega realizma, pa so bili Jacques Feyder, Jean Renoir, Marcel Carne in Julien Duvivier. Ameriška in francoska produkcija zadostujeta, da lahko predvojni zvočni film opredelimo kot zrelo umetnost. V 40.-ih in 50.-ih letih pričnejo raziskovati doslej neznana področja, revolucija se sicer zgodi bolj na ravni tematike kakor sloga. Tako zvočni film leta 1938 ali 1939, posebej v Ameriki in Franciji, doseže neke vrste klasično popolnost, ki se je opirala tako na zrelost dramskih žanrov, kot na ustaljen tehnološki napredek. Izboljševala se je studijska oprema; izboljšave so se kazale predvsem pri vedno bolj svetlobno občutljivem pankromatskem filmskem traku, vedno večjemu poznavanju zmožnosti

mikrofona ter vključitvi žerjava v standardno studijsko opremo. Leta 1938 povsod najdemo enako vrsto razreza; če so neme filme, ki temeljijo na plastiki podobe in zvijačah montaže imenovali »ekspresionistični« ali »simbolistični«, je bila nova oblika pripovedi »analitična« in »dramatična«. Formalna logika dogodka se še vedno ne spreminja. Po drugi strani pa je razrez vselej na ravni realnosti, ki jo analizira - je preprosto način, da realnost bolj vidimo. Zvočna podoba je v osnovi veliko manj upogljiva kot vizualna in je montažo usmerila nazaj k realizmu ter, kot rečeno, postopoma odpravljala plastični ekspresionizem oziroma simbolne odnose med podobami. Fotografija z globino polja je bila bistvena pridobitev režije; dobro uporabljena globina polja je pomenila predvsem varčnejši, preprostejši in bolj subtilen način ponazoritve nekega dogodka. Globina polja vpliva tako na strukture filmske govornice, kot na intelektualno razmerje gledalca do podobe in na ta način spreminja pomen dela. Gledalca in podobo postavlja v razmerje, ki je bližje njegovemu razmerju z realnostjo, preko tega pa implicira bolj aktivno mentalno stanje in pozitiven prispevek gledalca k režiji – zahtevana je minimalna osebna izbira. V naravi montaže je da, z analizo pomena realnosti, dramski dogodek poenoti, globina polja pa v strukturo podobe, nasprotno, dvoumnost ravno vnese. Naša negotovost, ko iščemo razlago filma, je vpisana prav v zgradbo podobe. (Bazin 2010, 36–47)

4 FILMSKA KULTURA

4.1 POMEN FILMA IN VPRAŠANJE KRITERIJEV

Brecht je mnenja, da je film govorica. Ali idealističen pojav. Sprva je ideja o filmu predstavljala totalno in integralno reprezentacijo realnosti; vodilni mit, ki je navdihoval iznajdbo filma, je mit poustvaritve sveta v njegovi lastni podobi. Že od samega začetka so načrtovali popolno iluzijo zunanjega sveta, z zvokom, barvo in tremi dimenzijami. Nemi in zvočni film predstavljata stopnji v tehnološkem razvoju, skozi katerega se udejanja izvorni mit iznajditeljev, ki so vzpodbudili nastanek mehanske umetnosti. (Bazin 2010, 23–30)

Filme se da prodajati v obliki sredstev za uživanje, kar pomeni, da so bili od samega začetka odvisni od istega trga, kot ga je imela umetnost, znana kot najplemenitejše izmed vseh sredstev za uživanje. Da pa bi umetnost lahko prodali, mora najprej biti kupljiva, posledica omenjenega pa je, da lahko umetnosti dodelimo narekovaje. Skorajda vse, kar danes gledamo na filmskem platnu, lahko poimenujemo »umetnost«. Danes enostavna »odslikava realnosti«

o le-tej pove manj, kot je kadarkoli, kajti realnost se je sesedla v funkcionalnost. Postvarelost odnosov, le-teh ne prinaša več na plan, potrebno je torej zgraditi nekaj »nenaravnega« - umetnost torej je potrebna, vendar ravno iz tega izpade stari pojem umetnosti, izhajajoče iz doživljanja. Realnosti že dolgo ni več mogoče doživljati v popolnosti – kdor podaja nejasne asociacije, anonimna občutja, ki jih ustvarja realnost, realnosti same niti ne podaja več. (Brecht 2010, 31–34)

Uspeh filma je od njegovih začetkov povezan s tem, da reproducira gibanje in življenje. Kvalitetno blago zvišuje dobiček in v ta namen strokovnjaki, ki skrbijo za omenjeno kakovost, igrajo razsodnike v okusu. Filmska distribucija si lasti funkcije, čeprav ji notorično primanjkuje predpogojev, da bi le-te lahko opravljala - preko domnevnega poznavanja »potreb občinstva« vpliva na celotno filmsko produkcijo. Tako imenovani strokovnjaki za umetnost in raziskovalci mnenj občinstva, raven povprečja nižajo nad spodnjo mejo okusa publike. Film pogosto skuša publiko animirati s pravilno predpisano, malo spremenljivo in razgibano zabavo, katere učinek se kmalu obrabi, ta kočljiva, potratna in donosna stvar, ki ji pravimo okus občinstva pa naj bi zavirala napredek. Produkcija se, po drugi strani, prilagaja potrebam kinomnožic, potrebe se ugotavljajo empirično, analitiki, ki so od pravilnosti svojih analiz materialno odvisni, pa opravičujejo korenine tega okusa, ki naj bi se skrivale v družbenem in ekonomskem položaju teh množic. Potrebno bi bilo raziskati, kakšen je družbeni doprinos te sentimentalnosti, kjer je ureditev sveta vprašanje okusa, vendar problem nastane zaradi pomanjkanja miselnih metod in nujnega znanja. Pojavlja se vprašanje ali bi morali zahtevati več kot to, da je treba poplemenititi sredstva užitka? Morda situacijo najbolje povzame Brecht s trditvijo, da okusa publike ne bo izboljšalo to, da se dvigne kvaliteta - s tem se zgolj oslabi moč filmov, ravno taisti neokus množic namreč korenini globlje v resničnosti kot okus intelektualcev. Okus publike je izraz družbenih interesov, ki jih publika želi zadovoljiti z obiskom kina. Če povzamem Brechtovo mnenje, javnega okusa publike ne moremo spremeniti z boljšimi filmi, temveč le s spremembo razmer znotraj katerih naš okus obstaja. (Brecht 2010, 31–36)

Kritika pritiče družbeni funkciji filma, čeprav je sleherna filmska kritika zgolj kritika simptoma in ima temu primerno naravo. Izčrpava se v stvareh okusa in ostaja ujeta v razredno dane predsodke; okus ni prepoznan kot blago, temveč kot nekaj absolutnega. V obzir je potrebno vzeti, da je, znotraj določenega razreda, okus lahko vseskozi produktiven s tem, ko ustvarja »življenjski slog«. Sprostitev je v interesu produkcije posvečena ne-produkciji in tukaj smo gledalci v vlogi izkoriščevalcev. Obstaja ideja, da je človeškost potrebno poglobiti, le-ta pa se pokriva s predstavo, da morajo filmi biti filistrski. V prikazu procesov med ljudmi

se omenjena tendenca najbolj kaže v poudarjanju »usodnosti«, pojmu, v katerem samosprijaznjenje z razmerami ustvarja določeno »poveličanje«. Film pravzaprav potrebuje zunanje in ne introspektivno psihološko dogajanje in v tej tendenci kapitalizem učinkuje revolucionarno; opusti junaka kot medij in človeka kot mero stvari, pogled od zunaj filmu ustreza po načelu nearistotelovske dramatike – dramatike, ki temelji na življenju. (Brecht 2010, 38–41)

4.2 FILMSKA UMETNOST KOT POMEMBEN DEJAVNIK MNOŽIČNE KULTURE

Film potrebuje določen »minimum« občinstva, ki si ga ogleda takoj po nastanku. Tudi v primeru da režiser podvomi v okus publike, je njegova drznost vredna zgolj toliko, kolikor je široka gledalčeva sposobnost prilagajanja oziroma v kolikšni meri je mogoče, da se gledalec moti glede tega kaj bi mu moralo biti vseč. Bazin omenjeno primerja z arhitekturo, saj ima hiša smisel samo, če je v njej možno prebivati – in film je pravzaprav prav tako funkcionalna umetnost. (Bazin 2010, 80–82)

Pri preučevanju identitete množične kulture, je potrebno upoštevati, da relevantno filmsko publiko predstavlja t.i. množična publika. Francoski estetik gledališča in kulture, Jean-Marie Domenach, je mnenja, da množična kultura z vsemi pritisklinami izhaja pretežno iz ZDA. Evropski vpliv se je manjšal, saj je večini takratnih filmov manjkala tista sila, *vis domica* ali *tragica*, medtem ko zna ameriški film povedati zgodbo na ljudem privlačen način z nemalokrat izjemno poenostavljenimi zgodbami, npr. s klasično ambivalenco dobrega in zla. V tem kontekstu je pomembna narava sredstev množičnih komunikacij, ki v formo spektakla, pogosto inkorporirajo vse pomembne informacije o človeku ter sodobni družbi. Mediji so na tak način postali močno orodje za razvoj sodobnega individualizma, posameznikove kritične zavesti in zmožnosti družbene refleksije. V skladu s tem, novi mediji ustvarjajo nove jezike, načine mišljenja, percepcije in komunikacije. Percepcija je v psihoanalitičnem jeziku arhetipsko mišljenje, ki ga je pojasnil Karl Gustav Jung, filmski arhetipi pa naj bi izražali univerzalne resnice o človeku. Osnovanje človekove identitete in integritete je možno s procesom združevanja racionalnega in arhetipskega uma; s sodelovanjem zavestnih in nezavednih delov človekove psihe, na ta način pa je vsako filmsko doživetje neke vrste intimna psihoanalitična seansa. Sicer je vsakemu povprečnemu gledalcu filmov jasno, da filmsko doživetje nosi v sebi vtis transcendentnosti – preseganje vsakdanjih vtisov iz življenja, vendar to ne spremeni dejstva, da je mitološka dimenzija filma nesporno povezana z čustvovanjem množic ter tako spreminja obstoječe vrednosti, perspektivo in logiko. Film je sredstvo za izražanje latentne vsebine življenja, za skladnost opažanja in vizualno-aditivnega

mišljenja. Naloga filma je, da prikaže različna duševna stanja, odkrivanje psiholoških, nezavednih in nagonskih svetov človeških bitij, torej emocionalne realnosti in fizične realnosti. Filmske slike so, poleg omenjenega, estetska interpretacija fizičnega sveta, ki na filmskem platnu postane realnost. Po besedah Reneja Schwoba, ki film dojema kot psihoanalitični inštrument, naj bi nam le-ta omogočal, da se spustimo do naših korenin bitja, do tam, kjer se naše najmanj poznano bitje dotika z bitjem, s kakršnim sami sebi laskamo, da smo. Slavko Vorkapić, filmski teoretik, montažer in avtor več eksperimentalnih filmov, je film opisal kot umetnost gibanja; ideje in emocije na filmu naj bi se izražale preko gibanja. Film ima, kot skupek različnih umetnosti, neverjetno širok obseg izražanja; film in likovne umetnosti si delijo vizualno kompozicijo na dvodimenzionalni površini, aranžma gibanja je vzeta iz baletne umetnosti, dramska intenziteta dogajanja iz gledališča, kompozicija ritma iz glasbe, soočanje slik iz poezije ter abstrakcije, ki so dostopne zvočnemu jeziku s pomočjo književnosti. (Jovanović 2008, 52–78)

4.3 TOKOVI FILMSKE UMETNOSTI

Filmi se trudijo gledalca prepričati v svojo realnost in čeprav se kreativnega aspekta filma do določene mere zavedamo, nanj zavestno pozabimo, da pri filmskem doživetju lažje sodelujemo. Filmski realizem je sestavljen iz reprezentacijskih kodov in filmskih konvencij, ki želijo gledalcu v čim večji meri vzbuditi občutek »resničnosti«.

Eminentno politično vprašanje kinematografije, ki že vrsto let buri duhove, je »hollywoodski film« proti »umetniškemu filmu«. »Umetniški film« v najširšem smislu pomeni ne-hollywoodski film, tuji film, natančneje »evropski film«. Tukaj imamo opraviti z dvema nasprotujočima si pogledoma na resničnost in umetnost. McKee povzame razliko najprej z analizo Hollywooda, ki je nagnjen k optimizmu glede zmožnosti življenja za spremembe, posledica je da se, pri izražanju svojega pogleda, filmarji večinoma poslužujejo krovnega zapleta in nenavadno visokega odstotka srečnih koncev. Nasprotno naj bi bili evropski filmarji bolj pesimistični glede sprememb, ki naj bi prinašale trpljenje ter posledično snemajo statične, portretne filme brez zapleta ali z mini zapleti in protizapleti ter žalostnimi konci. Kar nastane, je polarizirani odnos do zgodbe; naivni optimizem Hollywooda proti enako naivnemu pesimizmu umetniškega filma - hollywoodski filmi imajo vse prepogosto optimističen konec zaradi razlogov, ki so bolj komercialni kot verodostojni, ne-hollywoodski filmi pa se vse prepogosto oklepajo mračne plati iz razlogov, ki so bolj modni kot resnicoljubni. Resnica pa je najverjetneje nekje vmes. Klišejsko zgodbo v hollywoodskih filmih morajo režiserji pogosto nadomestiti s čim drugim, zato se najpogosteje zatekajo k

učinkom transformacije, podobno pa odsotnost ali nejasnost zgodbe v umetniških filmih nadomeščajo z informacijo ali čutno stimulacijo. Žalostna resnica sodobnega filma pa je, da sta obe skrajnosti zrcalni podobi druga druge; pripoved je prisiljena in pogosto odvrča občinstvo ter terja dolgčas. Značilnost komercialnega filma je klasična zasnova oziroma zgodba, z začetkom, sredino in koncem. Pripoved ponavadi vsebuje neko sporočilo, ki nam vzbudi občutek moralnega vzdiga. Vstavljena je v okvir širšega pojmovanja zgodovine, ki je venomer progresivna, vendar sporočilo ni vedno neposredno. Posamezniki so postavljeni v ospredje zgodovinskega procesa, to so običajno osebe junaških in občudovanja vrednih značajev oziroma ljudje, ki so trpeli v slabih razmerah, podvrženi izkoriščanju ali nasilju - razrešitev njihovih osebnih problemov sovpada z rešitvijo enega ali več družbenih problemov. (McKee 2008, 58–61)

Ekperimentalni filmi so v opoziciji do dominantnih kodov »*mainstream*« prakse, čeprav navadno vsebujejo nekatere značilnosti standardnega filma. Zgodovino, nasprotno, obravnavajo kot eksperiment; analitično, neemocionalno, distancirano in multikavzalno. Ponavadi so to ekspresionistični, nadrealistični in postmoderni prikazi zgodovine. Namesto neposrednega vpogleda v preteklost, nam odpirajo načine kako preteklost obravnavati ter njen vpliv na sedanost. Z idealiziranjem preoblikujejo pogled na preteklost. Film je na nek način vedno napadal norme zgodovine, gibljive nam podajajo zgodovino na želen način, vprašanje pa je, kakšne so posledice tovrstnega prilagajanja resnice? Zgodovina na filmu je večinoma le osebna refleksija o pomenu preteklosti, ki vključuje fikcijo in invencijo, enako pa velja tudi za značaje filmskih likov, ki so zgolj približki našim predstavam o tem, kako naj bi zgodovinske osebe izgledale in delovale. Razlika med fikcijo in zgodovino je, da obe pripovedujeta zgodbe, vendar zgodovina pripoveduje resnične zgodbe, fikcija pa ne more nikoli prikazati resnice. S svojo potrebo po specifični podobi ne more podajati obćih pojmov. Največ, kar lahko pričakujemo je, da bodo podatki povzeti v ustreznih podobah, skozi katere film generalizira ogromno število podatkov in simbolizira kompleksne strukture. Ljudje se, kot pripadniki vedno bolj množične medijske kulture, čedalje bolj začeli zavedamo neobjektivne narave katerekoli medijske reprezentacije, še posebej zgodovinske. Praksa in upodabljanje filmske zgodovine sta povezana z našo trenutno zavestjo o poteku zgodovine in njene splošne reprezentacije. (Rosenstone 2000, 41–53)

5 FILMSKI JEZIK

5.1 FILMSKI KODI

V teoriji informacij kod predstavlja množico dogovorjenih znakov, ki se uporabljajo v prenosu sporočil. Ustvarjalec sporočila se imenuje enkoder, njegov sprejemnik dekoder, skladno s tem se oblikovanje sporočila imenuje kodiranje, njegovo razumevanje pa dekodiranje. Semiološko, kod definiramo s pomočjo označevalcev (zaznavna oblika – slika, beseda) in označencev (pojem – mentalna slika). V filmih se vsi kodi združijo v procesu montaže, tako se ustvari filmski tekst oziroma fikcija, ki gledalcem omogoča razumevanje filma in filmsko doživetje. Francoski semiolog filma, Christian Metz, deli filmske kode na kinematografske kode – kod perceptivne analogije, plastični kod, kod fotogramov, ikoničnega poimenovanja, kadriranja, gibanja, kod vizualno-avditivne kompozicije, montaže in izrazov ter ekstrakinematografske kode – kod naracije, ideologije, psihologije, psihoanalize, morale idr. Nizozemski semiolog, Jan M. Peters, razlikuje dve osnovni skupini kodov, ki delujejo na različnih ravneh filmske slike; mimetični kod, ki vključuje kod figuracije (vizualizirano zgodbo), kod igre (mizanscene), kod uporabe kamere (snemanje, montaža), in kod verbalnega ter glasbenega posnemanja (neslikovni tekst in glasba) ter izrazni kod, ki se deli na narativni kod (vizualizacija zgodbe), kod režije (artikulacija mizanscene in igra igralcev), kod akcije kamere (način snemanja in vrsta montaže) in kod verbalnega ter glasbenega izražanja. Nadalje, italijanski teoretik kulture in filmski semiolog Umberto Eco, vizualne kode, ki ustvarjajo sporočila filma, deli na perceptivne – pogoji za percepcijo, prepoznavajoče – klasifikacija opaženih predmetov, prenosne – fizični pogoji za nastajanje senzacij ki gledalca privedejo do določene percepcije, tonske – dodatna sporočilnost, ikonične – oblikovanje predstav mimetične celote, ikonografske – ustvarjanje sporočil višjih, interpretativnih pomenov filmske slike, kode okusa in senzibilnosti – oblikovanje sporočil na ravni senzibilnosti gledalca, retorične kode - konvencionalizacije ter kode podzavesti, ki omogočajo izražanje gledalčevih podzavestnih vsebin preko identifikacije s filmskim junakom. (Jovanović 2008, 92–97)

Film sestavlja dinamična strukturo kodov, ki so v filmski sistem umeščeni ritmično, z namenom celovite narativne organizacije filma. Z drugimi besedami, filmski kodi, uporabljeni v strukturiranju filmske zgodbe, omogočajo gledalcem filmsko doživetje in razumevanje sporočilnosti v filmu. Specifični žanri torej uporabljajo specifične in ustaljene kombinacije kodov za različne ciljne publike in če želijo ohraniti aktualnost, v obstoječe strukture vnašajo

nenehne inovacije, kajti ob pretiranem ponavljanju kombinacij kodov lahko pride do izčrpanja ekspresivnih potencialov filmske strukture. Jovanović govori o generalni delitvi kodov na ikonične, indeksne in simbolne; filmski kader ima lahko status vseh treh naštetih vrst. Ikonični znak ustvarja predstavo, ki je podobna predstavljenemu objektu – ustvarja pogoje percepcije, s tem ko filmske slike kažejo podobnost s snemanimi objekti na podlagi določenega števila vizualno-avditivnih dražljajev. Ikonografski kod je hkrati tudi eden najpomembnejših za karakterizacijo posameznih filmskih žanrov. Indeksni znak je neke vrste modifikacija predstavljenega predmeta, ki se artikulira preko niza izraznih filmskih kodov, skupaj z kodi naracije. Simbolni znak pa predstavlja vizualne dražljaje, ki so povezani z našimi miselnimi zaznavami in predstavljajo temelje za logično razumevanje. Filmske kadre gledalci razumejo in interpretirajo skladno s svojimi perceptivnimi sposobnostmi in celotnim življenjsko, intelektualno ter medijsko izkušnjo. Z drugimi besedami, vsaka ciljna publika pričakuje, da bodo filmski kadri v duhu in senzibilnosti časa, kateremu ta ciljna publika pripada. Jovanović poudarja tudi semiološka pojma denotacije in konotacije, ki določata kakovost filmskega kadra v znakovnem množstvu. Denotacija (lat. *denotare* – zaznamovati, zabeležiti, opozoriti na nekaj) pomeni, da je kamera posnela določen del vizualno-avditivne realnosti, vendar ne pomeni dobesednega »odtisa«, temveč skupek parametrov, ki sprožajo zaznavne dražljaje v korelacijskem odnosu z dražljaji v realnem svetu. Konotacija (lat. *connotare* – označiti, pojasniti, smisel, ki ustvarja kontekst) pa v filmu nastane v procesu montaže, kjer filmski kadri v kontekstu dobijo emotivne, racionalne, interpretativne in doživljajske pomene. Referent je predmet na katerega se lingvistična slika nanaša. V filmih je referent odsotno-prisoten, saj je fizični svet na filmskem platnu formalno odsoten in hkrati prisoten v obliki filmske realnosti. Omenjena ambivalentnost referenta v veliki meri določa naravo filmskega doživetja, saj gledalci s projektivno identifikacijo postanejo na nek način udeleženci v filmski realnosti ter doživljajo filmsko fikcijo kot del svojih realnih in imaginarnih svetov. (Jovanović 2008, 97–102)

Po mnenju Sergeja Mikhailoviča Eisensteina je temeljni princip filma montaža, saj naj bi film šele z montažo prenehal biti »ljudska umetnost« in postal umetnost. Obstajajo razlike med režiserji, ki verujejo v podobo in režiserji, ki verujejo v realnost; »podoba« v tem primeru obsega vse, kar lahko določeni stvari doda reprezentacija na platnu; plastika podobe – scenografija, maska, osvetlitev, kadriranje in celo igra ter sredstva montaže – tisto, kar film zares ločuje od preproste fotografije v gibanju – filmska govorica. Po mnenju Bazina, vse možnosti montaže ponazarjajo trije postopki, ki jih navadno imenujejo »križna montaža«; dve prostorsko ločeni, a sočasni dogajanji z zaporednim nizanjem kadrov, »pospešena montaža«;

kopičenje vedno krajših kadrov in »montaža atrakcij«; okrepitev pomena iste podobe s sopostavljanjem neke druge podobe, ki ni nujno del istega dogajanja. Pri montaži gre za ustvarjanje pomena, ki ga podobe same objektivno ne vsebujejo, temveč izhaja izključno iz razmerja njihove sopostavitve oziroma sugerira določeno idejo s posredovanjem metafore ali asociacijo več idej. Primer je slavni Kulešovov eksperiment s kadrom Mozžuhina, katerega nasmeh se je pomensko spreminjal glede na podobe, ki so bile postavljene pred njim. Snov pripovedi, ne glede na realizem, se poraja predvsem iz razmerij teh podob (nasmejani Mozžuhin + mrtev otrok = usmiljenje ali mladenka + cvetoča jablana = upanje). Plastična vsebina podobe in sredstva montaže dajejo filmu na voljo cel nabor postopkov, s katerimi se gledalcu narekuje interpretacija dogodka. (Bazin 2010, 31–34)

Lacan funkcijo pogleda kot objekta, izpostavi ločenega od subjektivnega pogleda in tukaj pride na vrsto montaža, katere funkcija je, da iz koščkov filmskega traku upodobi filmsko realnost. V pretvorbi koščkov realnega v filmsko realnost pa se vedno proizvede tudi nek presežek realnega. (Žižek 1989, 35) Torej hkrati konstruira neko eks-timno točko zunanje notranjosti, točko zunanosti, ki je notranja samemu polju, točko, kjer je slika tista sama, ki nas gleda – točko pogleda kot objekta (Žižek 1989, 44).

Bazin izpostavi, da je gledališče možno samo s človekom, filmska drama pa se lahko igralcem odreče in filmsko dogajanje pridobi dramsko moč. Po besedah Jean Paul Sartre-a naj bi drama v gledališču izhajala iz igralca, v filmu pa prehaja od scenografije proti človeku – inverzija dramskega toka zadeva bistvo režije in je posledica fotografskega realizma. Pojav kamere je osvobodil film vseh spon časa in prostora. Platno predstavlja neke vrste optično mask, ki nam razkriva samo del dogodka in hkrati ustvarja brezmejnost. Taista brezmejnost, ki jo potrebuje gledališče pa ne more biti prostorska, temveč je lahko le brezmejnost človeške duše, vzrok in tema te človeške dramaturgije pa je posameznik. (Bazin 2010, 112–118)

5.2 FILMSKA IZRAZNA SREDSTVA

Angleški filmski teoretik, Paul Roth, je mnenja, da je film sredstvo umetniškega izražanja, ki zahteva največ tehničnih sredstev. V Kulešovi knjigi Umetnost filma, iz leta 1929, najdemo koncepcijo filma:

- 1) filmski gledalec se je pred predstavljenim dogodkom primoran postaviti na neko gledišče v ekranski aktualizaciji;
- 2) kader je mogoče primerjati z znakom ideografskega tipa;
- 3) branje vsakega filma predpostavlja organizacijo v kadru ter med kadri.

Pripovedovalčevo delo je jasen prikaz dogajanja, v katerem se bistvo pripovedi opira na mehanizirano igralčevo telo, ki služi kot nekakšno jamstvo. Film mora upodobiti/predstaviti realno na verjeten način, ki ni navzkriž z »normalnim«, vsakdanjim videnjem tega realnega; poudarek je, po eni strani, na produkciji dobre scenografije in umeščanja v čas, po drugi strani pa na razumljivi linearni pripovedi. Slika kaže in ko gledamo film, ne izbiramo tega kar vidimo; filmska slika se najprej strukturira kot predstavljanje gledišča, definiranega z razmerjem med prisotnostjo in odsotnostjo. Druga funkcija ali narava filmske slike pa je, da tvori smisel – filmska slika je predikativna. Gledalcu podari razgled na koherenten, imaginaren prostor. Iz vidika psihologije je film najprej dejanje vzpostavitve kadra, kjer se njegove modifikacije nadomestijo s pogledom subjekta – gledalca, nadalje implicira neko kontemplacijo, ki jo narativni mehanizem zapleta, vendar predstavlja obstoj filmskega prostora razgrnjenega gledalcu, ki je delno blokiran s filmsko reprezentacijo. Film vzpostavlja dve ločeni relaciji do gledalca; eno, kolikor omogoča videti imaginarni prostor in drugo, kolikor omogoča gledalcu slediti pripovedi. Do identifikacij, v pravem pomenu besede, pride šele ob odvijanju pripovedi z enostavnimi, abstraktnimi in arhetipskimi situacijami. Aumont nazadnje to opiše kot razmerje tradicionalnega, narativno-reprezentativnega režima in kompleksne igre zapeljevanja/identifikacije, ki jo ponuja gledalcu, se naložitev smisla filmski reprezentaciji lahko pojavi le kot perverzija – daje nekaj v pomenu določene zadovoljitve. (Aumont 1987, 20–47)

Jovanović to poimenuje psihologija filma, ki odraža notranjo realnost, manifestira pa se z zunanjimi fenomeni – slikovna kompozicija (kompozicija kadra), tehnična montaža (izbor zaporedja scen, trajanje in rezi), naštevanje napisov v filmu, barva, zvok, dialog, glasba idr. Filmski jezik namreč odraža svojevrsten čustveno nabit jezik, ki pri gledalcu sproža tako emocijo kot misel; obrača se k subjektivni vsoti karakteristik, ki jih sproža uporaba filmskega znaka. Publika pa pomensko sporočilo sprejema na podlagi povezave med elementom forme materialne slike ter konceptualizirano realnostjo. Gilles Deleuze, francoski filozof, v filmskih slikah, ki jih na splošno imenuje podobe gibanja, najde podobe percepcije – opažanje sveta, podobe afekcije – čustvovanje, podobe akcije – dejanja likov in podobe nagona – prvobitnost. Ko te podobe delujejo istočasno, ustvarjajo mentalne podobe, ki omogočajo identifikacijo z filmskimi junaki. V podobah gibanja in podobah časa Deleuze razlikuje optične znake in zvočne znake; prve sestavljajo znaki sanj, spominov, jezikovni znaki in nazadnje miselni znaki. (Jovanović 2008, 78–92)

Jovanović filmski jezik opredeljuje kot celoto sestavljeno iz 1. filmskega kadra, 2. gibanja filmske kamere, 3. filmske montaže, 4. zvoka, 5. laboratorijskih učinkov, filmskih trikov, 6.

posebnih učinkov, 7. filmskega ritma ter 8. filmske projekcije. Filmski kader poseduje vizualni in avditivni ritem, ki skupaj tvorita narativno napetost, gibanje kamere artikulira kinestetično doživetje posnetega prostora, v procesu montaže se ustvarjajo prostorsko-časovne ter narativne kontinuitete scene, zvok prispeva k ustvarjanju iluzije tridimenzionalne filmske slike in laboratorijski efekti nenazadnje preoblikujejo fizično realnost v filmsko realnost. Posebni učinki omogočajo, da se ustvarja prostorsko nova filmska realnost, omogočajo nastanek naracije »čudežnega«, medtem ko filmska projekcija omogoči obstoj filmske fikcije, ki predstavlja popolno iluzijo življenja. Z nizanjem filmskih slik na platnu, se gledalcu spreminja vrsta valov v delu možganov, kar omogoča sanjavo dimenzijo filmskega doživetja. Filmski semiologi trdijo, da zvrst filmskih izraznih sredstev v določenem filmu, pogojujeta tip kulture in spremljajoča ideologija. (Jovanović 2008, 102–107)

5.3 FILMSKA ZGODBA

Vsak dan iščemo odgovor na večno vprašanje, ki ga je Aristotel zastavil v Etiki: kako naj človek živi? Vendar se odgovor izmika, medtem ko se trudimo naše zmožnosti prilagoditi sanjam, združiti ideje s strastmi, spremeniti želje v resničnost in ko se ustavimo, da bi dojeli njegov smisel, vidimo, kako se življenje spreobrača, resno, nato komično, pomembno, nesmiselno itd. (McKee 2008, 11)

Človeštvo je na Aristotelovo vprašanje iskalo odgovor s pomočjo štirih modrosti; s filozofijo, znanostjo, religijo in umetnostjo; znanost življenje bremeni s kompleksnostjo, vera ter tradicionalne ideologije izgubljajo svojo moč, zato se ljudje danes najraje obračajo k viru, v katerega še lahko verjamemo in to je umetnost zgodbe. Ljudje smo lačni filmov, romanov, gledališča, televizije in to v tolikšni meri, da je »umetnost zgodbe« postala največji vir navdiha, ki poskuša urediti kaos in priti do razumevanja življenja. Naša sla po zgodbi je odraz globoke človeške potrebe po dojetanju vzorcev življenja, v okviru osebne in čustvene izkušnje. Povedano z besedami dramatika Jeana Anouilha: »Fikcija daje življenju obliko.« (McKee 2008, 11–12)

McKee tovrstno hrepenenje po zgodbi razume kot zabavo, bodisi kot beg pred resničnim življenjem, morda tudi kot raziskovanje. »Zabavati se« pomeni biti zatopljen v obred zgodbe do intelektualno in čustveno zadovoljivega konca - razumevanje smisla zgodbe vzbuja močna, včasih celo boleča čustva in ko se smisel še poglobi, dokončno zadovoljimo ta čustva. Vsi dobri filmi, romani ali igre, s svojimi odtenki komičnega in tragičnega, doprinašajo k tej zabavi in občinstvu ponujajo svež model življenja, navdahnjen s čustvenimi pomeni; zgodba je vodilo, ki nas odpelje na pot iskanja resničnosti ter sredstvo za osmišljanje bivanjskega

kaosa. Vse večja dostopnost medijev pa dandanes nažalost zmanjšuje kakovost pripovedi, kultura pa se ne more razvijati brez pravega, iskrenega in močnega pripovedovanja. Sodobna družba se spreminja v dobo etičnega cinizma, relativizma in subjektivizma, natančneje dobo razkroja vrednot, ki je s seboj potegnil tudi razkroj zgodbe. (McKee 2008, 12–17)

Povedana zgodba je pravzaprav kompleksna razsežnost človeškega življenja; vrednosti v zgodbi so splošne lastnosti človeške izkušnje, ki lahko med enim ali drugim trenutkom variirajo od negativnih k pozitivnim ali obratno. Dogodek v zgodbi ustvari pomembno spremembo življenjskih okoliščin filmskega lika, kar se izrazi in občuti kot vrednost, ki se nanaša na širši smisel ideje. Prizor je neke vrste akcija skozi konflikt v bolj ali manj enotnem času in prostoru, ki znatno spremeni vsaj eno vrednost v podobi lika; idealno je, če je vsak prizor dogodek zgodbe. Sprememba je nujen del prizora, kajti občinstvu posreduje podatek o liku, svetu ali zgodovini. Najmanjši element strukture v prizoru je košček, ki pomeni spremembo vedenja v akciji/reakcijo, koščki gradijo prizore, le-ti pa gradijo sekvence, ki načeloma prinašajo silovitejšo, odločnejšo spremembo in dosežejo vrhunec učinka. Niz sekvenc imenujemo dejanje, ki povzroči velik vrednostni preobrat, silovitejši od vseh prejšnjih prizorov ali sekvenc. Zgodba, kot skupek omenjenega, je vrsta dejanj, ki se gradijo do vrhunca zgodbe, ki nato prinese absolutno in nepreklicno spremembo. McKee klasično zasnovo zgodbe pogojuje z vzročnostjo, linearnim časom, zunanjim konfliktom, dosledno resničnostjo, aktivnim protagonistom in sklenjenim koncem, obstaja tudi minimalizem z notranjim konfliktom, pasivnim enim ali več protagonisti in odprtim koncem ter protistruktura z nedosledno resničnostjo, nelinearnim časom in naključji. Vrhunec zgodbe z absolutno, dokončno spremembo, ki odgovarja na vsa vprašanja, ki se zastavijo skozi pripoved ter poteši čustva občinstva, je zaprt konec, vrhunec zgodbe, ki pusti vprašanje neodgovorjeno in čustva neizpolnjena pa je odprt konec. (McKee 2008, 31–48)

5.4 FILMSKI ŽANRI

Prvi žanri segajo v obdobje Aristotela, ki je drame razdelil po vrednostnem naboju njihovih zaključkov, glede na zasnovo zgodbe; zgodba se je lahko končala s pozitivnim ali negativnim nabojem, imela preprosto ali kompleksno zasnovo, iz tega pa so potem nastali štirje temeljni žanri: preprosti tragični, preprosti srečni, kompleksni tragični in kompleksni srečni. Kasneje so klasificirali so vsi od Goetheja do Friedmana, danes pa scenaristi uporabljajo sledeč žanrski sistem; 1. ljubezenska zgodba, 2. grozljivka, 3. moderni ep, 4. kavbojka, 5. vojni žanr, 6. zrelostni zaplet, 7. odrešilni zaplet, 8. kaznovalni zaplet, 9. preizkuševalni zaplet, 10. vzgojni zaplet, 11. zaplet razočaranja, 12. komedija, 13. kriminalka, 14. družbena drama, 15.

akcijsko/pustolovski žanr, 16. zgodovinska drama, 17. biografija, 18. dokumentarna drama, 19. lažni dokumentarec, 20. muzikal, 21. znanstvena fantastika, 22. športni žanr, 23. fantazija, 24. animacija in 25. umetniški film. Vsak žanr zasnovi zgodbe vsiljuje svoj pravila, občinstvo omenjena pravila pozna in pričakuje, da se bodo izpolnila; izbira žanra strogo določa in omejuje, kaj je v zgodbi mogoče, kajti njena zasnova mora predvideti znanje občinstva in njegova pričakovanja. (McKee 2008, 79–90)

Žanr predstavlja intertekstualni sistem, ki je deležen največ pozornosti ter definiran na osnovi oseb, tem, prizorišč, zgodb in ikonografije, ki se ponavljajo - žanr je torej tisto, kar filmsko občinstvo razpozna, je intertekstualni niz ozadij, ki sproži določena pričakovanja občinstva. (Gomery in C.Allen 2000, 39)

Skozi uporabne razsežnosti žanra sta se zarisali njegovi temeljni razsežnosti – standardizacija in specializacija, natančneje, standardizirana množična produkcija ter specializirano obvladovanje trga. (Pelko 2005, 83) Žanr predstavlja osnovo komercialne filmske produkcije. (Pelko 2005, 84)

5.5 FILMSKI PROSTOR IN ČAS; REALIZEM PROSTORA

Film sestoji iz prepleta prostorskih in časovnih segmentov; prostor je zaznan skozi časovni potek in čas je obratno zaznan v konkretnosti prostora. Jean Mitry v knjigi *Estetika in psihologija* zapiše, da je bil film najprej umetnost prostora, kajti globina polja je navidezna, je zgolj iluzija. Čas delimo na objektivni ter subjektivni čas, razlika je, da je prvega možno meriti, drugega pa ne. V filmskem jeziku to pomeni, da je objektivni čas ekranski čas, ki ga določa sekvenca, kader ali celotna projekcija, torej dolžina filma, subjektivni čas pa je akcijski čas pa je čas filmskega dogajanja. Dva zaporedna kadra sta dovolj, da lahko prikažeta sočasnost, kontinuiteto ali elipso. (Reichenber in drugi 2006, 43–46)

Film zaradi svoje fotografske narave izgleda popolnoma realistično. To omogoča filmska iluzija, ki temelji na reprezentaciji naravne oziroma verjetne realnosti, ki ji gledalec priznava istovetnost z življenjem kakršnega pozna. Film je tako v bistvu dramaturgija narave. V psihologiji filmske podobe se dviga neka naravna krivulja, ki vodi k oblikovanju podobe junaka, po drugi strani pa filmski režiser odkriva sredstva, s katerimi lahko vznemiri gledalčevo zavest, to pa nemalokrat pomeni opozicijo znotraj identifikacije. (Bazin 2010, 118–122)

Če primerjamo gledališče s fotografijo je komponenta iluzije v gledališču sorazmerno močna, zaradi dejanskega prostora in minevanja časa. Pri fotografiji je, nasprotno, komponenta iluzije šibka, saj sta prostor in čas na fotografiji tolikšna abstrakcija, da si težko ustvarimo iluzijo

resničnega prostora. Film je nekje na pol poti med omenjenima umetnostima; prostor prikazuje z ravno površino kot fotografija, vendar doda globino, čas teče pa kot v gledališču. Od realizma se film odmika z odsotnostjo barv, tridimenzionalne globine, z robovi platna itd. Od tu izvira umetniška upravičenost montaže, kajti v primeru da bi filmski posnetki dajali močan občutek prostora, bi bila montaža verjetno nemogoča in bi pri ljudeh sprožala nelagodje. Gledalci nimajo občutka popolne iluzije resničnosti, kot rečeno, je iluzija delna; film hkrati ustvarja vtis realnosti in vtis slike – montažo torej omogoča prav delna nerealističnost filmske slike. Položaj gledalca v kinu se nenehno spreminja, le-ta dojema situacijo fizično stvarno. V stvarnem življenju nam zadostuje, če zaznamo bistvene stvari, ki nam predstavljajo vse kar moramo vedeti in če so te stvari reproducirane, smo zadovoljni, kajti dobimo popoln vtis realnosti (bolj je strnjen, popolnejši je). Enako je pri filmu, iluzija se ustvari le, če so prikazane bistvene strani dogodka; dokler se ljudje na platnu obnašajo kot človeška bitja in imajo človeške izkušnje, so za nas dovolj resnični. Z drugimi besedami, stvari in predmete dojemamo kot žive in, hkrati, kot imaginarne in ravno to omogoča filmsko umetnost. (Arnheim 2000, 24–27)

5.6 FILMSKO GLEDIŠČE

Glavna lastnost slike *quattrocento* je organiziranost okrog ene točke, v katero se stekajo linije, ki reprezentirajo navpičnice na ploskvi slike. Podoba točke v neskončnosti množice navpičnic je geometrično definirana tudi kot znamenje pozicije slikarjevega očesa (kjer se organizira reprezentacija) ali gledišče. (Aumont 1987, 13)

Za obdobje zgodovine reprezentacije je značilno križanje gledalčevega in slikarjevega pogleda. V obdobju, ko se je slikarstvo naučilo obvladovati učinke osredinjene reprezentacije, so v literaturi pričeli z odkrivanjem pogleda, s katerim jih gleda pripovedna instanca. Podobno kot slikarstvo, tudi fotografija predpostavlja izbiro križanja obeh pogledov, preko fotografske slike pa je gledišče pričelo obsedati film - predvsem v načinu po katerem le-ta obravnava vizualni material. (Aumont 1987, 13)

Aumont zgodovino gledišča poda v obdobjih; slikarstvo od 15. – 20. stoletja pomeni regulacijo in razgibavanje gledišča, obdobje baroka prinese vzpostavitev in razsrediščenje gledišča, pri krajinarjih in impresionistih v 19. stoletju gledišče zvedeni, v t.i. »analitičnem kubizmu« pa se pomnoži in izgine in v tej točki se zasnuje film. V skladu s tem se tudi literati tistega časa ukvarjajo s tem kako znotraj fikcije vzpostaviti narativni proces in pripovedni film se pojavi v trenutku, ko se v literaturi prične spreminjati pripovedno gledišče. Film, kot umetnost reprezentacije, je bil najbolj pogojen z trojno zgodovino slikarstva, fotografije ter

literature. Narava filma je pripovedna in reprezentativna, spreminja se glede na pojem gledišča, vendar kinematografska institucija privilegij prisoja pripovednemu nad reprezentativnim. Izraz gledišče sestavljajo vsa omenjena parcialna gledišča, ki skupaj z vpeljavo smisla v film, zasedajo vse plastične kvalitete, ikonične parametre ter večino pripovednih elementov (nagib kamere, barve, tip igralca, upoštevanje »družbenega« itd.). (Aumont 1987, 20–47)

T.i. klasični film, kot dediča pripovednega sistema, definira literarno obdobje, to, kar je iz kinematografa naredilo film pa je zlasti skrb za uskladitev konkurenčnih pripovednih instanc oziroma pogledov na dogodek - prvi veliki dogodek v zgodovini filmske reprezentacije je bilo spoznanje o pripovednem potencialu slike, če jo asimiliramo pogledu. Zariše se dvojna ločnica med neposrednim upodabljanjem gledišča v sliki oziroma njegovim posrednim upodabljanjem v pripovedi ter tremi zornimi koti; gledišče osebe, gledišče avtorja in gledišče gledalca. (Aumont 1987, 20–47)

Po Aumontu, gledišče v filmskem jeziku predstavlja mnenje oziroma sodbo, odvisno od perspektive, ki jo zavzamemo, le-ta pa v veliki meri izoblikuje sledečo organizacijo pripovedovanja in reprezentacije;

- 1) predstavlja točko od koder gledamo, z drugimi besedami, položaj kamere glede na gledani predmet – različno in spremenljivo gledišče;
- 2) film pravzaprav ureja t.i. osrediščena perspektiva, ki uravnava protislovje med učinkom površine in iluzijo globine;
- 3) v pripovednem filmu kader predstavlja pogled avtorja ali filmske osebe
- 4) pripovedovalčeva sodba o dogodku je določena z mentalno držo, ki jo lahko poimenujemo tudi predikativno gledišče.

Film je bil sprva »živa slika« - gledišče kamere, ki je proizvedlo gledišče v kadriranju; posneti film je bilo nekaj časa isto kot postaviti kamero na neko lokacijo in kadrirati. Nadaljnje je šlo, kot prej omenjeno, za razgibavanje tega kadra, kar sta omogočila gibljiva kamera ter montaža, tako se razvije kader, ki vključuje čas in se odvija in je v bistvu del pripovedi. Navkljub temu, da je montaža hitro dovolila kronološko orientacijo in vzročno povezavo, pa podobno na začetku težko trdimo za prostor, predstavljen v zaporedju kadrov, čeprav se film zaveda, da je povezava gledišč, ki kadrirajo različne kraje prav tako ključna za razvoj pripovedi; povezovanje gledišč kadriranja, zunanje in notranje fokalizacije je bistvo pripovedi. Zapletena narava reprezentativnega gledišča v filmu se uredi z deskriptivnimi momenti in narativno instanco. (Aumont 1987, 20–47)

5.7 FILMSKA IGRA

Osnovni material, ki ga film uporablja za svoje reprezentacije je sestavljen iz materialnih predmetov in fizičnih dogajanj, vendar se preko omenjenega izražajo tudi duševni procesi. Arnheim igro človekovega obraza in gibe telesa dojema, kot eno od orodij, preko katerih se človekove misli in čustva izražajo na najbolj pristen in neposreden način. Ljudje v vsakdanjem življenju nimamo navade pozorno opazovati soljudi, da bi se prepričali, kako žive in pomenljive so njihove kretnje. Vsakodnevna »naravna igra« je izrazito individualna; izraz na obrazu povprečnemu opazovalcu ne pove veliko o duševnem stanju posameznika, predvsem pa vsakodnevna obrazna mimika največkrat ne izraža točno določenega pomena in jo razumemo šele v situacijskem kontekstu. Naše navade so dostikrat oropane zunanjega izraza, kajti pretirano izražanje velja za neprimerno oziroma nismo navajeni tolikšne neposrednosti. Pri filmu pa mora biti človekova mimika izrazna in nedvoumna, saj je njen namen prenesti sporočilo; igralec mora biti sposoben ustvariti »čisti izraz«. Povprečen filmski igralec je razvil tehniko izražanja, ki je na nek način izrazito »filmska«. Služi kot trik za prenos želenega duševnega stanja v jezik vizualnih stereotipov; vsaka misel in čustvo sta direktno prevedena v vidno obliko. Dobri igralci in režiserji so večkrat dokazali, da se najboljše učinke doseže ravno takrat, kadar se najmanj »igra« oziroma se močen učinek doseže že s samo prisotnostjo. Tako kot igra, so za odslikavo duševnega stanja pomembni tudi rekviziti, s čimer se pokaže, za film tako značilna, klasifikacija človeka, kot še enega izmed vseh predmetov. (Arnheim 2000, 94–100)

5.8 FILM - GIBANJE

Film predstavlja dogodke in spremembe v času. Gibanje, ki ga občinstvo občuti je odvisno od:

- 1) gibanja živih ali neživih predmetov, kot jih snema kamera;
- 2) učinka perspektive in razdalje med kamero ter predmetom;
- 3) učinka gibljive kamere;
- 4) sinteze posameznih kadrov v splošni kompoziciji gibanja, ki jo dosežemo z montažo;
- 5) interakcija gibanj, povezanih v montaži.

(Arnheim 2000, 125)

Arnheim funkcijo gibanja opisuje kot izrazno obveščanje občinstva o dogodkih, naloga igralcev in režiserja pa je poudariti te vrednosti in tako oblikovati značaj kadra oziroma celega

filma. Na podoben način se poudarjajo podobnosti in razlike med značaji likov; vsakega igralca odlikuje njemu značilna melodija gibanja. Gibanje pa ni omejeno samo na igralca, tudi okolje sodeluje in proizvaja določeno hitrost gibanja, ki prav tako vpliva na značaj filma. Gibanje, ki se zdi v stvarnosti naravno, je na platnu prehitro, kajti film prikazuje večino dogajanja iz relativne bližine - bližje smo gibanju, večja je površina vidnega polja. (Arnheim 2000, 125-128)

6 OBJEKTIVNA INTERPRETACIJA FILMA

6.1 NAVZOČNOST V FILMU

Film pod vprašaj postavlja pojem »navzočnosti«, le-ta pa je opredeljena v odnosu do časa in prostora. Upodabljaljoče umetnosti so bile, do pojava fotografije in nato filma, edini posrednik med konkretno navzočnostjo in odsotnostjo, vendar pa ostaja, med fotografijo in filmom, velika razlika – fotografija namreč zaradi svoje hipnosti čas zajema v koščkih, film pa se oblikuje po času predmeta in hkrati naredi odtis njegovega trajanja. Film svojo učinkovitost črpa tudi z ontološke ravni; platno nas v »navzočnost« igralca postavi kot ogledalo.

(Bazin 2010, 103–108)

Bonitzer kinematografski učinek razlaga iz druge perspektive kot Bazin, kot otvoritev, razgrnitev in preletavanje globine vidnega polja, ki vsaki filmski fikciji zagotavlja učinek realnosti. V tem primeru je globina točka, kjer se pogled, gledalec, subjekt razdvajajo in izgublajo. Vemo, da smo v dvorani in da ne sanjamo, pa vendar smo v zasanjanem stanju. Gledalec ima svoj vtis realnosti in svojo kritično držo. Realnost, ki jo ponuja ekran, nikoli zares ne zadovolji do popolnosti; ko je presenečenje mimo, se prične iskanje vzrokov - manjka realnost realnosti. In ta manjko ni nikjer bolj očiten, kot prav v filmih, ki želijo pokazati vse. Filmski prostor vključuje vse, kar pokaže in vse, česar ne pokaže, deli se na prostor polja in na prostor zunaj njega, omenjena napetost pa implicira gledalca v svojo igro.

(Bonitzer 1987, 149–163)

6.2 ODSOTNOST NEVIZUALNEGA ČUTNEGA SVETA

V filmu se občutki vonja, ravnotežja in dotika nikoli ne povzročajo z neposrednimi dražljaji, temveč posredno – preko vida. Od tod izvira nepisano pravilo, da ni primerno snemati filmov o dogodkih, katerih tipičnih značilnosti ni mogoče vizualno izraziti. (Arnheim 2000, 29)

Po svoji naravi film služi zadovoljevanju želje po vernem prikazovanju vsega nenavadnega, značilnega in vznemirljivega, kar se dogaja okoli nas. (Arnheim 2000, 30)

Prva senzacija, ki jo je nudil film v zgodnjem varietetskem obdobju, je bilo upodabljanje vsakdanjih stvari na življenjski način. V tem obdobju, je užitek gledanja filmov izhajal iz vsebine le-teh, filmska umetnost se je pričela razvijati z razvojem zavedanja filmskih ustvarjalcev o filmu kot umetnosti. (Arnheim 2000, 30)

Določena lastnost filmske tehnike je uporabljena kot sredstvo za doseg nekega učinka, primer so pogoji v katerih je kader posnet, zavestno izbrani, kot elementi, ki prispevajo h kompoziciji slike in ustvarjajo umetniški učinek. (Arnheim 2000, 32) Preko določeno prikazanega dogodka, se vselej želi izraziti neka ideja. V primeru da se želi doseči hkrati umetniški vtis, mora film tudi zadovoljiti gledalčev občutek za formo. V dobrem filmu vsak kader prispeva k dogajanju. (Arnheim 2000, 32)

Pudovnik je dejal, da si film prizadeva popeljati gledalca onkraj sfere običajnih človeških pojmovanj (Arnheim 2000, 34). Vid je sredstvo za orientacijo - vidimo točno toliko stvari, kot jih potrebujemo. Za dojetje umetniškosti dela pa je bistveno ravno to, da se gledalčeva pozornost, tekom dogajanja, usmerja na oblikovne kvalitete. V ta namen Arnheim poudari pomen razvoja kinematografskih kodov, ki gledalca napeljejo na željeno razpoloženje in opazovanje:

- umetnik »prisili« gledalca k večjemu zanimanju s prikazovanjem predmeta iz nenavadnega kota
- umetnik usmerja gledalčevo pozornost hkrati na formalne vrednosti opazovanega predmeta;
- usmerjanje pozornosti na oblikovne kvalitete predmeta, gledalca spodbudi k razmišljanju o tem zakaj je bil določen predmet izbran oziroma ali je reprezentativni primer svoje vrste;
- umetnik z omenjenim načinom pogloblja lastno interpretacijo predmeta.

Odločitev za izbirno snemalnega kota ni nujno pogojena s pomenom, temveč velikokrat z oblikovnim aspektom; filmski umetnik z razvrščanjem predmetov pokaže razmerja ter pomenljive povezave med stvarmi in na ta način gledalca vodi, ga usmerja in nakazuje interpretacijo. Filmski režiserji so do učinkovite uporabe sredstev prišli postopoma; film je sprva izšel iz želje po mehničnem beleženju stvarnih dogodkov, z uveljavljanjem filma kot umetnosti pa se je zanimanje iz snovi premaknilo na oblikovne vidike; omenjena sredstva predmetu vtisnejo slog, ga izostrijo in naredijo živega. Umetnost se prične, kjer se konča

mehanična reprodukcija, kjer pogoji predstavitve služijo za oblikovanje predmeta. (Arnheim 2000, 35–44)

6.3 »VIDETI FILM«

Film nas bolj kot druge umetnosti vpleta v imaginarij; povzroča, da se zaznava dvigne, nato pa jo prevesi v lastno odsotnost, ki je kljub temu edini navzoči označevalec. Metz film primerja z zrcalom, in čeprav se vanj, kakor v zrcalo, lahko projecira vse, pa v njem nikoli ne odseva gledalčevo telo. Gledalčeva odsotnost na zaslonu je mogoča zaradi izkušnje identifikacije, iz tega vidika je film že na strani simbolnega. Identificirati se namreč mora, od stalnega poteka identifikacije je odvisna razumljivost filma. Gledalec ima priložnost, da se identificira z osebo fikcije, vendar mora taka oseba v realnosti obstajati. V kinu si subjektova vednost, ki zaznava imaginarij in sebe, kot gledalca, nadene določeno obliko, brez katere film ne bi bil mogoč. Gledalec se identificira s samim seboj, hkrati pa se identificira s kamero, ki je pred njim gledala to, kar on gleda zdaj. Simbolika se v kinu vzpostavi prek postopkov imaginarija in ob njih (projekcija/introjekcija, navzočnost/odsotnost itd.). Čeprav je Jaz pridobljen, v globini še vedno temelji na mitskih likih, s pomočjo katerih je bil pridobljen in ki so ga zaznamovali. Če povzamemo, gledalca kot zaznanega objekta ni na zaslonu, vendar pa je prisoten kot zaznavajoči subjekt. Metz analizira motive v filmu, na katere se gledalec osredotoči glede na preference, moč motivov ter glede na lastne fantazme, kinematografski kodi pa služijo kot vodilo gledalcu. Osebe v fikcijskem filmu gledajo druga drugo, kar pomaga da se gledalec lahko identificira z gledanim in videnim. (Metz 1987, 251–295)

Iz psihoanalitičnega vidika najbolj uveljavljene navade temeljijo na številnih psihičnih funkcijah, ki so medsebojno povezane in podobno je z gledanjem filma; takoj ko ga začnemo analizirati, se nam pokaže kompleksen vpliv funkcij imaginarija, realnega in simbolnega. Če želimo film razumeti, moramo predmet hkrati zaznati kot odsoten, njegovo fotografijo kot navzočo, navzočnost te odsotnosti pa kot označevalno. Imaginarij kina predpostavlja simbolno, saj mora gledalec najprej spoznati prvotno zrcalo ter simbolni odsev. Dogajanje kina je mogoče zaradi zaznavnih strasti, zaradi želje da bi videli in slišali. (Metz 1987, 251–295)

6.4 VZROK IN UČINEK FILMSKE PROJEKCIJE

Na filmu se vidno polje podvoji z slepim poljem. Dramatizirano je vidno polje, vendar je prav tako pomembno to, kar se je zgodilo v neposredni bližini, v zunanosti polja. Parcialno videnje nakazuje vzrok želje, saj pod vprašaj postavi tako gledalca kot filmski prostor,

omogočajo pa ga kadri in protikadri. Gledalci imamo določene perceptivne avtomatizme ter preference po npr. kontinuiteti in enotnosti kadra. Ključnega pomena za to je montaža, kar potrjuje t.i. učinek Kulešov - eksperiment, poimenovan po Levu Vladimiroviču Kulešovu, sovjetskem filmskem ustvarjalcu, ki se je med prvimi začel ukvarjati s teorijo montaže. Leta 1928 je prišel do sklepa, da ni pomembno, kako so kadri posneti, temveč kako so montirani. Kulešov je kombiniral tri različne kadre (krožnik juhe, krsta s truplom, majhna deklica) s kadrom obraza igralca Ivana Mošuhina, ki so vplivale na gledalce. Ti so namreč prepoznali popolnoma različne izraze na obrazu igralca, čeprav je bila njegova slika zmeraj ista. V prvem primeru so na njegovem izrazu razpoznali lakoto, v drugem žalost in v tretjem simpatijo. Temelj njegovih eksperimentov sta bili dve tezi: 1) igralec je filmski fotomodel, ki preko motoričnega treninga in treninga čustev postane tehnično blago in 2) bistvo filma je nizanje filmskih fragmentov, ki so posamično nepomembni in neučinkoviti. Bonitzer učinek Kulešov opiše kot najmanjši skupni imenovalec med gledalčevo blaženo pasivnostjo in realizatorjevo ustvarjalno lenobo – je princip inercije filma, le-ta pa dokazuje ravno to, da si gledalci ne zastavljajo vprašanj, bodisi zato, ker ne želijo, bodisi zato, ker montaža ponuja le odgovore. Režija mora, nasprotno, delovati tako, da zastavlja vprašanja. Več ali manj se vse drame odigrajo po principu omenjenega. (Bonitzer 1987, 61–66)

Ekran nima obzorij; predstavlja zgolj razvrstitev planov. Pogled verjame, da se vanj pogloblja, dejansko pa vidimo le površino ekrana iz togega in blokiranega zornega kota. Celotno razmerje filma z realnostjo je na nek način neavtentično; od ekrana proti publiku ter od kamere proti »subjektom«. Film se pretvarja, da zaznava svet, medtem pa ga transformira.

(Bonitzer 1987, 72–73)

7 GLEDALEC

Jean-Luc Godard: »Kar vidimo na platnu, ni živo. Živo je, kar se zgodi med gledalcem in platnom.«

7.1 UVOD – GLEDALEC

Serge Daney pravi: »Film ni stvar kvalitete, temveč etike.« Filmska moč očaranja je, po mnenju Daneya, prav to srečanje, v katerem režiser povabi gledalca, naj sledi njegovemu

filmu in ga vodi za roko skozi njegovo zgodbo, ki postane »gledalčeva zgodba« (Daney 2001, 9).

Nemogoče je razumeti film, ne da bi bili dejavno vključeni v dinamiko in pripovedno logiko filma, svojih prilagoditev poteku zapleta se v veliki meri niti ne zavedamo. Na svet filma skušamo preslikati lasten občutek za red in skladnost. V večini primerov v kino prinesemo lastna pričakovanja, še preden si film ogledamo; pričakujemo predvidljivo zbirko spremenljivk. Kadar pripoved ni v skladu bodisi s tradicijo, bodisi s konvencijo ali pa našim poznavanjem zgodovine, smo prisiljeni ponovno oceniti naše kognitivne metode in odnos do pripovedi. Pripovedne strategije pogosto določa žanr; občinstvo vnaprej sodi o filmu tudi po konotacijah v naslovu ali poznavanju igralcev. Ko se film začne, začnemo določati njegove pripovedne meje, pri čemer sta nam v pomoč slog uvodne špice in spremljevalne glasbe – ton. Režiser v prvih ekspozijskih prizorih določi spremenljivke zgodbe, razpoloženje, čas in prostor ter vzpostavi premiso, ki je gonilo pripovedi. Uvodni prizori vzpostavijo tudi notranji »svet« zgodbe. Med filmsko pripovedjo in gledalcem poteka zapletena igra. Medtem ko gledamo film, moramo izločevati nepomembne podrobnosti, postavljati hipoteze, jih preizkušati, se prilagajati, oblikovati razlage - gledalec pripoved nenehno postavlja pod vprašaj. Bolj kompleksen je zaplet, bolj previdni moramo biti, skratka, pred zapletom nismo nikoli zares pasivni – vedeti želimo kako se bo dogajanje razvilo in izvemo lahko samo tako, da mu sledimo. (Giannetti 2008, 371–373)

7.2 VZGOJA FILMSKEGA GLEDALCA

Odnos film - gledalec je vzajemen; film vpliva na posameznika ravno toliko, kot gledalec vnaša v interpretacijo filma. (Borčič 1997, 9) Posameznik vzporeja svoj svet s filmskim svetom, kar mu predstavlja izhodišče za samostojno opredeljevanje ter vrednotenje filma, kot umetniškega dela - oblikuje zavestna estetska merila, ne zgolj do filma, temveč do vsega, kar ga obdaja. Za ustvarjanje dejavnega odnosa med gledalcem in filmom je najpomembnejše dojemanje filmske govorice. (Borčič 1997, 9–14)

Prvi razmah filmske vzgoje je bil povezan s splošno liberalizacijo družbenih odnosov po prvi svetovni vojni. Prevrednotenje vrednot in prodornost vpliva ameriškega trga, sta zahtevala ozaveščenega gledalca. Trideseta leta so bila čas podrejanja družbenih odnosov v prid totalitarnim sistemom; ideologija je bila pomembnejša od svobode doživljanja. Iz političnih razlogov kritična aktivnost gledalca ni bil zaželjena, film je bil predvsem sredstvo manipulacije. To se nadaljuje tudi med drugo svetovno vojno - film ohrani status političnega orožja, spodbuja domoljubje in opravičuje vojno. Zanimanje za oblikovanje dejavnega odnosa

do filma se poveča šele med hladno vojno, to je tudi čas razcveta filmskih klubov, v katerih pa sta strankarska usmerjenost in novačenje mladih, kljub temu, predstavljala pomemben del filmske umetnosti. Filmi, ki so obravnavali človeka, so terjali bolj senzibilnega gledalca, takšnega, ki bi bil sposoben prodreti v nove vsebine, drugačne kot stereotipne, ki so do tedaj določale potek gledalčevega čustvovanja in razmišljanja. Gledalci so se navajali na drugačnost, občutljivejše sprejemanje filmskega sporočila in obvladovanje filmskega jezika. Za čas po drugi svetovni vojni je bilo značilno tudi to, da so poleg razvedrilne in izobraževalne vloge filma, spet začeli poudarjati njegov pomen za prenašanje ter oblikovanje kulturnih in moralnih vrednot. V šestdesetih letih je bilo presojanje vrednot močnejše kot kdajkoli prej. Proizvodnja filmov je pričela naraščati, uveljavilo se je vpeljevanje v film, ki naj bi človeku omogočilo ustvarjanje individualnih mehanizmov gledanja, razumevanja in vrednotenja filma; gledalec je postal nekdo, ki se ne preprosto identificira z videnim, temveč oblikuje kritična stališča in svoja doživetja preoblikuje v izkušnje. Razvije se empatičen odnos do filmskega dogajanja in posledično nove interpretacije filma. Borčičeva omenjeno opisuje kot tezo t.i. kulturnih blokov, ki določajo splošne strukture okusa in sistema nazorov pri filmskem gledalcu, ki se kažejo v izbiri filma, načinu sprejemanja ter interpretacije ter predelave ponujenih vrednotnih modelov. Šestdeseta leta so bila čas vsesplošnega odpiranja, sedemdeseta pa čas, ko so se zamisli prejšnjega desetletja institucionalizirale, še bolj vneto so preučevali proizvodnjo filmov ter odnos gledalca do le-teh. Takrat se je trg prvič prenasočil filma in manjko vsebine so kinematografski studii želeli zapolniti s spektakli. Osemdeseta leta so bila čas omalovaževanja dosežkov in uveljavljanja agresije, kinematografija se je znašla v krizi. Kar se je pričelo v sedemdesetih letih, je tukaj doseglo vrhunec, saj se je iskalo prej komercialni kot umetniški izhod. Snemalo se je tehnično popolne filme, ki so bili namenjeni predvsem zabavi in gledalci so se pričeli vračati v kinodvorane. Film je zadostil njihovim pričakovanjem po napeti pripovedi, radovednosti, predvsem pa jih je zanimalo zunanje dogajanje. Ti filmi delovali gledalce zasvojili in posledica je bila nekritično opazovanje dogajanja v filmu. Pomagali so k oblikovanju vedenjskih vzorcev, vendar filmi niso bogatili gledalčeve notranjosti ali pripomogli k njegovi osebni rasti. Oblika teh filmov je bila zasnovana tako, da je s čvrsto roko usmerjala gledalčevo doživetje zgodbe. Umetniški film, ki naj bi razgibal gledalčev čustveni in miselni svet, je bil takrat predvajan v neprimerljivo manjši meri. (Borčič 1997, 14–19)

Pri gledalcu je potrebno raziskovati razvoj psihosomatskih mehanizmov, predvsem empatije, ki je fizični odziv na zvočno-giblivo sliko in izzove začetek človekovega notranjega gibanja. Izzove nastanek mehanizmov, ki spodbujajo psihološko ravnotežje med načinom sporočanja

in načinom dojetja tega sporočila. Stopnja dovzetnosti za filmsko govorico pa deluje v sorazmerju z intenzivnostjo omenjenih procesov. Poznavanje filmskega izraza spodbuja potrebo, da razčlenimo učinek filmske oblike na oblikovanje gledalčevega miselnega in čustvenega dojetja in na tak način se oblikuje suveren odnos do filmskega sporočila. Posameznikov izkustveni in nazorski svet se tekom življenja nenehno bogatita; družbeni tokovi in težnje neke družbene skupnosti se v posameznikovi duševnosti kažeta skozi prizmo njegovih osebnih nazorov, ki določajo doseg v dojetju. Gledalec sprejema le tisto novo, kar se inkorporira v njegov sistem sprejetja, sprejeto nato klasificira in organizira. (Borčič 1997, 39–40)

Vsak gledalec gleda film po svoje; na dojetje in sprejetje vsakega posnetka posebej in povezovanje vseh v celoto, vplivajo gledalčeve tendence, njegova kulturna »širina« in trenutno razpoloženje, najbolj pa pripravljenost slediti filmskemu načinu pripovedi. Vse omenjeno posredno vpliva na določanje pomena segmentov filmskega pripovedovanja. Avtorjevi oblikovni poudarki usmerjajo gledalčevo pozornost.

7.3 FILMSKO DOŽIVETJE

Barthes filmsko dožitje opisuje, sicer vse pogostejšimi izjemami, kot posledico brezdelja in nekakšne razpoložljivosti; še preden stopimo v dvorano, so prisotni vsi klasični pogoji za hipnozo – praznina; ne sanjamo pred platnom in s pomočjo filma, temveč zasanjamo še preden postanemo gledalci. V kinodvorani se oblikuje svoboda teles; kinematografski gledalec bi lahko prevzel sviloprejkino geslo: *inclusum labor illustrat* – zaprt sem, in prav zato delam in svetim iz vse svoje želje. Prava fascinacija filma leži v anonimnosti, neustaljenosti ter tujosti kinodvorane. Gledalci doživljamo neke vrste filmsko hipnozo; smo v zgodbi in obenem izven nje. Stanje zamaknenosti lahko nadvladamo z gledalčevo kulturo ali ideološko budnostjo. Obstaja pa tudi drugačen način gledalčeve percepcije in sicer način, da se pustimo dvakrat fascinirati – s podobo in z njenim okoljem – narcistično telo in telo, ki fetišizira in prav to, s čimer si gledalec pomaga, da se distancira od podobe, ga nazadnje fascinira. (Barthes 1987, 5–13)

Bonitzer dogajanje v kinodvorani dojetja kot nekaj »primitivnega«, s to besedo bi lahko opisali kinematografski vtis realnosti. Prvi fenomen kina je prav to gibanje svetlobe, ki oblikuje motive. Film se prikazuje kot veriga slik, temveč kot ponarejena realnost, razdeljena na prizore, sekvence in plane. Vsak film je sestavljen iz serije planov; razmejevanje polj se pojavi z kadriranjem. Na osnovi plana, lahko govorimo o filmski govorici in režirati ali montirati pomeni znati razvrščati plane. Vrste planov se razlikujejo glede na razdaljo kamere

od osebe, v funkciji rezov in spojev, z drugimi besedami, dolžino planov. Le-te lahko opredelimo tudi kot prizore, kjer so glavne osebe posnete znotraj istega kadriranja, pod istim kotom. Plani vzniknejo, ko se zorni kot kamere preneha ujemati z vidikom publike ter se prične posluževati parcialnega gledišča – različnih zornih kotov ter približevanja posnetkov. Posebno vrednost med plani, glede na globino filmskega polja, ima t.i. veliki plan. Obstajata dve vrsti velikega plana; *close up* – kadriran obraz in *insert* – kadriran del telesa oziroma poljubni predmet. Veliki plan pravzaprav na nek način doseže, da vsak del telesa ali predmet deluje kot obraz – kot da nas objekti gledajo in zakoni filmske perspektive so takšni, da veliki plan dodaja na intenziteti vzbujanja čustev gledalca, saj absolutno spreminja razsežnosti teles in predmetov na ekranu. Gledalci smo z velikim planom, ki se razlikuje od žanra do žanra, zreducirani na identifikacijske poteze oseb in umeščeni v »notranjost« drame. Veliki plan izpolnjuje dvojno funkcijo; nakazuje na dogajanje zunaj polja ter implicira učinek za realizacijo občutka. (Bonitzer 1987, 9–24)

Vodilni motiv v filmu predstavlja rdeča nit, ki označuje različne stvari, dogodke, osebe in celo emocionalna stanja. Sodobna teorija ideologije in umetnosti se je osredotočila na pojav imenovan interpasivnost – nasprotje interaktivnosti, kar pomeni, da smo aktivni preko drugega subjekta, ki za nas opravi delo (podobno kot pri heglovski Ideji, ki manipulira s človeškimi strastmi, da bi dosegla svoje cilje). (Reichenber in drugi 2006, 59) V filmu je slika fikcija, ki ji ne gre verjeti, zvok/beseda/glasba pa predstavljajo resnico, kar dokazuje znamenit Lacanov paradoks, da tisti, ki se pustijo ujeti v simbolno prevaro (fikcijo) in verjamejo le svojim očem, so v največji zablodi, saj jim uide resnica celotne simbolne fikcije, torej celoten dogodek, ki strukturira naše izkustvo realnosti. (Reichenber in drugi 2006, 59)

Specifičnost filmskega doživetja je filmske teoretike zanimala od začetkov razmišljanja o filmskem mediju. Francoski filmski teoretik, Robert Bataille, je mnenja, da je filmsko doživetje »perceptivno mišljenje«. »Tisto, kar omogoča bralcu sprejemati misli z bolj ali manj zavestnim rezoniranjem, je um. Nasprotno, tisto, kar dovoljuje gledalcu slediti idejam, ki so izražene v filmu, so izkustvena čutila, ki ne uporabljajo nobenih drugih posrednikov« (Jovanović 2008, 113).

Filmska izkušnja poteka preko objektivnega sveta v svet posameznika. Edgar Morin, francoski filmski teoretik, zasluge afektivnim potencialom za realistično dojetje vidnega, pripisuje fenomenu filmske fotogeničnosti. Filmsko realnost dojema kot psihoanalitični dražljaj za oživljanje nezavednih vsebin gledalčeve psihe; gre torej za projekcijo teh vsebin v gledalčeve dvojnike, junake filma in za projektivno identifikacijo gledalčevega skritega jaza v gledalčeve dvojnike. Z drugimi besedami, gledalci tekom filmskega doživetja živijo filmsko

življenje, ki ga gledajo na platnu. Prebudi se nezavedna zavest, ki obstaja za realnimi izkušnjami in čaka na aktualizacijo. Zavedno življenje je urejen niz objektivnih, neposrednih slik ter mentalnih slik konceptualnih misli in filmska izkušnja to sintezo oslabi do te mere, da na realnost pozabimo ter se vživimo v tisto, kar gledamo na platnu. To stanje je pogosto imenovano filmsko stanje, ki vključuje realnost, sanje in fantazme; gledalcu ponuja prostovoljne sheme obnašanja preko lastne psihološke izkušnje oziroma aktivne imaginacije. (Jovanović 2008, 113–115)

Obstajata dve vrsti cineastov; tisti, ki verjamejo v sliko in tisti, ki verjamejo v realnost. Posledica prvega je realnost, ki je spremenjena v sliko oziroma slika, ki je popolnoma spremenjena v realnost, kar vodi v hiperrealizem, verjeti v sliko pa hkrati pomeni upor proti filmu lastnemu iluzionizmu. Poraja se vprašanje, ali je kamera v objektivnem razmerju z realnostjo ali ne? Reproducirati pogoje normalne očesne zaznave, pomeni v reprodukcijo vpisati neko virtualno subjektivnost. Na vprašanje o objektivnosti kamere v njenem razmerju do realnosti, je mogoče odgovoriti tako, da se zavedamo ponarejenosti realnosti, ki pelje k iluzionistični funkciji kamere. Vendar pa je tako pri fotografiji, kot v filmu, prisoten delček realnega, ki presega sleherno figuraliko. V tem smislu film in fotografija spadata v okvir množične uporabe, saj se ne zadovoljita zgolj s pasivnim beleženjem dogodka, temveč redstavljata temeljno spremembo statusa slike, njene proizvodnje in porabe. (Bonitzer 1987, 163–181)

7.4 PERCEPCIJA FILMA

Fenomenologija pogoje naravne percepcije oziroma »eksistencialne koordinate« in percepcijo samo povzdiguje v normo. Film, kot tak, uspešno odpravlja zasidranje subjekta ter z implicitnim vedenjem nadomešča pogoje naravne percepcije. Iz sveta naredi nekaj irealnega - ni podoba tista, ki postane svet, temveč svet postane svoja lastna podoba. Deleuze podobo enači z gibanjem. (Deleuze 1991, 81–82)

V primeru, da se film ne zgleduje po subjektivni naravni percepciji, je to posledica gibljivosti njegovih središč in spremenljivosti njegovih kadriranj, ki ga vselej pripeljeta do poskusov doseči univerzalno variacijo, objektivno in razpršeno percepcijo. (Deleuze 1991, 90) Torej je prisoten prehod od totalne objektivne percepcije k subjektivni eno-središčni percepciji. (Deleuze 1991, 91)

Po mnenju Deleuza je prva premena podobe-gibanja, podoba-percepcija, ki se nanaša na središče nedoločenosti. Nadaljnje ko od percepcije preidemo k akciji, se oblikuje druga premena, podoba – akcija. Poleg perceptivne in aktivne plati pa interval določa še nekaj vmes,

in sicer, afekcijo, ki pomeni ujemanje subjekta in objekta oziroma način, kako subjekt zaznava samega sebe. Film nikoli ni narejen iz ene same vrste podob, kombinaciji vseh različic pravimo montaža; razvrstitev podob-gibanj, natančneje podob-percepcij, podob-akcij in podob-afekcij. Vendar v vsakem filmu vselej prevlada en tip podob, posledično pa lahko govorimo o aktivni, perceptivni ali aktivni montaži. Trem vrstam različic lahko dodamo tri vrste planov; splošni plan spada k podobi-percepciji, srednji plan k podobi-akciji in veliki plan k podobi-afekciji. Z komponiranjem vseh treh vrst podob se vzpostavi gledišče, predstavlja način, kako doseči celoto afektivnosti v velikem planu, aktivnosti v srednjem planu in perceptivnosti v splošnem planu, ob tem pa vsak od omenjenih planov preneha biti prostorski in postane »branje« celote filma. (Deleuze 1991, 98–99)

Percepcija je torej dvojna; lahko je subjektivna ali objektivna. Tovrstne reference podobe zaznamujejo aktivni in čutilni dejavniki. Subjektivno naravo podobe lahko preverimo tako, da jo primerjamo z modificirano, za katero predpostavljamo da je objektivna, vendar tukaj lahko naletimo na nekaj težav. Za podobo lahko rečemo, da je objektivna, če bi bila podoba ali množica videna z gledišča nekoga, ki je izven množice, vendar je to zelo relativno. Izgleda kot da je usoda podobe-percepcije, da nas seli iz objektivne percepcije k subjektivni in nazaj in če predpostavimo, da je podoba-percepcija pol subjektivna, je status težko določiti, kajti v naravni percepciji ji ne ustreza popolnoma nič. (Deleuze 1991, 100–103)

Cogito umetnosti: delujočega subjekta ni brez drugega, ki ga gleda, kako deluje, ki ga dojema kot delujočega, nase pa privzema svobodo, ki jo odvzema prvemu (Deleuze 1991: 103). Oseba deluje na ekranu, zanjo se predpostavlja, da vidi svet na sebi lasten način, hkrati pa kamera vidi njo in njen svet z drugega gledišča. Vendar pa kamera ne ponuja zgolj vizije osebe in njenega sveta, temveč vsili še vizijo, v kateri se prva transformira in reflektira. V kinu lahko vidimo podobe, ki želijo biti objektivne ali subjektivne, vendar gre tu za vprašanje avtonomnosti. Bergson meni, da je subjektivna percepcija tista, v kateri podobe variirajo v razmerju z neko središčno in privilegirano podobo, objektivna pa je percepcija, kjer vse podobe variirajo v razmerju z drugimi v svoji celoti. (Deleuze 1991, 103–107)

7.5 EMOCIJE IN FILM

Ideja in čustvovanje sta v življenju ločena, redko usklajena, običajno celo nasprotna. Intelektualno življenje nas pripravlja na čustvene izkušnje, le-te nas ženejo k svežim zaznavam, preko zaznav pa se ustvarjajo nova spoznanja. Toda, če življenje ločuje smisel od čustva, ju umetnost združuje in zgodba je sredstvo, s katerim tovrstna spoznanja ustvarjamo. Vir umetnosti je prvobitna, predjezikovna potreba človeške psihe po razreševanju pritiska in

spora z lepoto ter harmonijo, po uporabi ustvarjalnosti, ki življenje oživi ter po navezavi na resničnost, s pomočjo nagonskega občutka za resnico, kar McKee poimenuje estetsko čustvovanje. Omenjeno je pravzaprav srečanje misli in občutkov; kadar ideja obda čustveni naboj, postane močnejša, globlja in nepozabna, z drugimi besedami, dobro povedana zgodba nam da prav tisto, česar v življenju ne moremo dobiti – smiselno čustveno izkušnjo. Razika med realnim življenjem in življenjem v umetnosti, je da v življenju postanejo izkušnje smiselne skozi časovno refleksijo, v umetnosti pa v trenutku ko se zgodijo. Zmenjava med umetnikom in občinstvom izraža ideje neposredno skozi občutke in zaznave, intuicijo in čustva. Dobro povedana zgodba zmagoslavje doživlja v tesni zvezi racionalnega z iracionalnim. (McKee 2008, 110–111)

Vodilna ideja izraža optimizem, zgodbe imajo srečen konec, upanje in sanje ter pozitivno nabit pogled na človeškega duha; življenje, ki je takšno, kot si želimo da bi bilo. Slabi konci zgodb oziroma pesimistične vodilne ideje izražajo naš cinizem, občutek izgube in nesreče, negativno nabito gledanje na propad ter na mračne človeške razsežnosti; življenje kakršnega nas je groza, čeprav se zavedamo, da je dostikrat takšno. Ironična vodilna ideja oziroma zgodba z srečnim/slabim koncem izraža naš odnos do kompleksne, dvojne narave življenja, pozitiven in negativen pogled. Tukaj se optimizem/idealizem ter pesimizem/cinizem spojit; zgodba pokaže obe skrajnosti. Resničnost je pravzaprav ironična, zato so tudi take zgodbe najbolj cenjene. (McKee 2008, 123–126)

Občinstvo v protagonistu zgodbe prepozna določeno skupno karakteristiko; lik in občinstvo si sicer nista podobna v vseh pogledih, vendar ima lik neko značilnost, ki vzbuja zaupanje. V trenutku, ko to vidi, občinstvo želi, da bi protagonist dosegel, kar si želi doseči. Nezavedna logika občinstva je poistovetenje z likom, ki mu privoščimo, da dobi vse kar želi, ker sebi privoščimo enako; kadar se poistovetimo s protagonistom in njegovimi željami, pravzaprav navijamo za svoje življenjske želje. Čustveno vpletenost občinstva ohranja empatija, ki jo posamezniki občutimo zaradi osebnih, nemalokrat egocentričnih razlogov, vendar na tak način tudi preizkušamo in širimo lastno človeškost. Empatija, kot taka, je absolutna, medtem ko je simpatija neobvezna; priljudnost ne zagotavlja vpletenosti občinstva, gre zgolj za določen vidik karakterizacije. (McKee 2008, 138–140)

McKee svet lika označuje kot vrsto koncentričnih krogov, ki obdajajo jedro čiste identitete ali zavesti in označujejo raven konflikta v življenju. Najbližji krog antagonizma v svetu lika je njegov jaz; občutki, čustva, razum in telo, kar pogosto sproža notranje kontradikcije. Drugi krog vnaša osebne odnose, intimne zveze, ki so globlje od družbenih vlog; družbena pravila določajo zunanje vloge, ki jih igramo, ko slednje odložimo, šele najdemo resnično intimnost

družine, prijateljev, kjer se poraja osebni konflikt. Tretji krog pa označuje raven neosebnega konflikta; vsi viri antagonizma so zunaj osebe. (McKee 2008, 143–144)

Zgodba se rodi tam, kjer se področji subjektivnega in objektivnega dotikata. Protagonist navadno išče objekt želje izven svojega dosega, zavestno ali nezavedno se odloči za določeno delovanje. Motivira ga misel ali občutek, da bo to dejanje povzročilo odziv, ki predstavlja izpolnitev njegove želje. Vendar ko se za akcijo odloči, se objektivno področje njegovega notranjega življenja odzove na način, ki je drugačen od pričakovanega; odpre se razkorak med subjektivnim pričakovanjem in objektivnim rezultatom. Ljudje se obnašamo skladno z nečim, kar verjamemo, da je resnica o nas, o ljudeh, ki nas obdajajo, o svetu okoli nas. Prepričani smo o svobodi naših odločitev, vendar so te le vsota naših izkušenj in posledično se odločamo za ravnanje, ki se bo skladalo z občutkom o verjetnosti odziva sveta. Nujnost je tisto, kar se zgodi, ko ukrepamo, dostikrat ugotovimo, da resničnost ni taka, kot smo želeli in takrat se običajno odločimo za drugo pot, ki zahteva dodaten napor ter nas izpostavlja tveganju. Življenje uči, da je vrednost vsake človeške želje v sorazmerju s tveganjem, ki je potrebno, da ji lahko sledimo – večja kot je vrednost, večje je tveganje. Zgodbo McKee razdeli na pet delov; sprožilni moment, naraščajoče zapletanje, kriza, vrhunec in rešitev. Sprožilni moment je dinamičen, popolnoma razvit dogodek, ki se protagonistu pripeti ali pa ga povzroči sam. Ko ga občinstvo doživi, se porodi vprašanje o razpletu in vse omenjeno privabi pozornost in radovednost občinstva. Hkrati se v gledalčevo domišljijo projicira pričakovani obvezni prizor. Občinstvo namreč nagonsko ve kdaj kaj manjka - življenje z obredom zgodbe nas je naučilo, naj pričakujemo, da bodo sile antagonizma, ki jih bo izzval sprožilni moment, naraščale do meje človeške izkušnje in da se pripoved ne more končati, dokler se protagonist s temi silami ne sooči, navadno takrat, ko so najmočnejše. (McKee 2008, 144–195)

Protagonistova želja ustvarja gibalno zgodbo. Na poti se protagonist srečuje s preobrati, katerih učinki so štirje: presenečenje, povečana radovednost, razumevanje in nova smer; pripovedovalec nas vodi v pričakovanje, poskrbi, da razumemo, nato stre resničnost, povzroči presenečenje in radovednost ter nas pošlje nazaj skozi zgodbo. Na ta način gledalci globlje razumemo naravo likov in njihovega sveta. Najbolj ganljivo je videti izkušnjo, ki je potrebna, da povzroči reakcijo, nato pa pot skozi to izkušnjo. Preobrat ne prinese zgolj razumevanja, temveč tudi čustveno dinamiko, razumevanje, kako ustvariti čustveno izkušnjo občinstva, pa se prične s spoznanjem, da obstajata dve vodilni čustvi: užitek in bolečina. Obe imata vrsto različic, vendar je naše življenje organizirano okoli enega ali drugega. Kot gledalci moramo, prvič, čutiti empatijo do lika, drugič, moramo vedeti kaj lik hoče in si z njim želeli da to dobi in tretjič, razumeti moramo vrednost vložka v življenju lika. V takih okoliščinah sprememba

vrednosti gane naša čustva; zgodba mora ustvarjati dinamične izmenjave med pozitivnim in negativnim čustvom. Ko sprememba vrednosti proizvede čustvo, vstopi v igro počutje; čustvo je kratkotrajno izkustvo, počutje pa je dolgotrajno, prodorno, čutno ozadje, ki pogosto obvladuje našo osebnost. (McKee 2008, 228–238)

Počutju v filmu pravimo razpoloženje, ki ga ustvarjamo s filmsko teksturo; kakovostjo svetlobe in barv, hitrostjo akcije in montaže, zasedbo, s stilom dialogov, scenografijo in glasbeno partituro oziroma vsoto vsega omenjenega. (McKee 2008, 239) Razpoloženje je nekakšna napoved, način oblikovanja pričakovanj občinstva. Medtem ko dinamika prizorov določa, kakšne vrste čustvo je, pozitivno ali negativno, pa razpoloženje skrbi, da je to čustvo specifično. (McKee 2008, 239)

Vprašanje pa ostaja, kaj občinstvo pravzaprav želi? Večina bi rekla, da srečen konec, vendar je tovrstna miselnost pogojena predvsem s finančnim aspektom filmske industrije, ker naj bi bilo že v realnem življenju dovolj tragedije in to je tudi razlog, da filmi s srečnim koncem prinašajo več denarja. Vendar se ljudje negativnim čustvom navadno ne izogibamo samo na filmu, temveč tudi v življenju, čeprav je globina našega veselja sorazmerna s tistim, kar smo doživeli. Občinstvo načeloma želi čustveno zadovoljitev, vrhunec, ki izpolni pričakovanja, vendar ne na pričakovan način. Vsak film potrebuje neke vrste razrešitev, že iz spoštovanja do gledalcev. Protagonist in njegova zgodba sta lahko samo toliko intelektualno osupljiva in čustveno vznemirljiva, kot ju naredijo sile antagonizma - zgodba, ki se razvija v globino in širino konflikta do meje človeške izkušnje, mora skozi vzorec, ki obsega nasprotje, protislovje in negacijo negacije. (McKee 2008, 302–312)

Zgodba mora privabiti zanimanje, ga ohranjati tekom dogajanja in ga nagraditi z vrhuncem, pogoj za omenjeno pa je zasnova, ki privlači tako razum, kot čustva. Radovednost je razumska potreba, da odgovarjamo na lastna vprašanja, medtem ko zgodba počne ravno nasprotno: zastavlja vprašanja in odpira okoliščine. Vsak preobrat spodbudi radovednost; večje je tveganje, večja je radovednost in zaradi tega občinstvo vztraja do konca. Na začetku zgodbe občinstvo zavestno ali nagonsko preveri vrednostno opredeljeno pokrajino sveta in likov; ločiti skuša dobro od zlega, pravo od napačnega, vredno od nevrednega, z drugimi besedami, išče središče dobrega. Človeško naravo pozitivno privlači in negativno odbija in ko najdemo to središče, se vanj zlijejo čustva. Razlog za to je vera, da smo dobri in pravični in se želimo z dobrim poisovetiti preko empatije in čustvenega zanimanja. Središče dobrega je ponavadi postavljeno v protagonista, drugi so lahko del tega središča; s stališča gledalca je »dobro« presoja, izoblikovana glede na negativno ozadje. Radovednost in zavzetost, nadalnje, lahko ustvarita tri različne možnosti navezave občinstva na zgodbo: preko skrivnosti,

suspenza in dramatične ironije. Ti izrazi označujejo razmerje med zgodbo in občinstvom, ki se spreminja glede na to, kako ohranjamo zanimanje. Skrivnost pomeni pridobivanje zanimanja s pomočjo radovednosti, radovednost občinstva se razvname zaradi preteklih dogodkov, razdraži z nakazovanjem resnice in nato namenoma prepusti ter zavede, da prične sumiti v napačna dejstva. Pri suspenzu imajo gledalci in liki enake podatke, kajti suspenz prepleta radovednost in zavzetost – pri suspenzu je predmet radovednosti izid. Liki in občinstvo se premikajo skozi pripoved skupaj in imajo enako vednost, tako začutijo empatijo in se poistovetijo z liki. Dramatična ironija, kot tretja možnost navezave občinstva na zgodbo, pa ustvarja zanimanje predvsem skozi samo skrb ter hkrati izničuje radovednost za dejstva in posledice; take zgodbe se dostikrat pričnejo z zaključkom in namenoma izdajajo izid. Tukaj se čustvena izkušnja obrne; strah za protagonistovo dobrobit v suspenzu, se v dramatični ironiji spremeni v grozo pred trenutkom, ko bo lik odkril, kar mi že vemo ter sočutje do osebe, ki je tega deležna. Dramatična ironija spodbuja občinstvo, da se globlje zazre v motivacije in vzročne sile, dejavne v življenju likov, vendar se večina žanrov poslužuje načina, da v suspenzu obogatijo pripoved z mešanjem obojega – skrivnost poveča radovednost, dramatična ironija pa se dotakne src gledalcev. (McKee 2008, 337–343)

Občinstvo je željno presenečenj oziroma preobrata, ki je drugačen od pričakovanega. Obstajata dve vrsti presenečenja: ceneno, ki izkorišča ranljivost občinstva in resnično, ki izhaja iz nenadnega razkritja vrzeli med pričakovanjem in rezultatom. Temu sledi preblisk razumevanja oziroma razkritje resnice, ki se skriva pod površjem fiktivnega sveta. Pripoved je najbolj okrepljena, če je zgodba zamišljena glede na protagonistov subjektivni pogled in dlje časa, kot preživimo z likom, globlja je čustvena empatija in čustvena prepletenost med občinstvom in likom. Lik pa vendarle ni nič drugega kot umetniško delo, metafora človeške narave, čeprav se do njih obnašamo kot da so resnični. Njihove podobe so zasnovane tako, da bi bile jasne in prepoznavne, medtem ko je ljudi težko razumeti zaradi spremenljivosti narav. Priljubljeno akademsko pravilo trdi, da je za dobre like značilna prevladujoča poteza, dimenzija, ki pomeni nasprotje bodisi v notranjosti lika, bodisi med karakterizacijo in notranjostjo lika, ta nasprotja pa morajo biti dosledna. Dimenzije pritegnejo zbranost občinstva, zato mora biti protagonist lik z najglobljimi dimenzijami med igralci, da usmeri empatijo h glavni vlogi, v nasprotnem primeru se središče dobrega lahko razbije in fiktivni svet razpade. Moč filma leži v dramatizaciji zunajosebnega konflikta, ogromnih in jasnih podob ljudi, obdanih z družbo ali okoljem, ki se spopadajo z življenjem.

(McKee 2008, 346–368)

7.6 FILM IN PSIHOANALIZA

Primerjalnozgodovinske študije kažejo, da je film na nek način sodobnik psihoanalize, kajti spodbuja gibanje zavesti, z drugimi besedami, informacija spodbudi interpretacijo.

(Pelko 2005, 123)

Modernemu filmu se pogosto očita, da noče več pripovedovati zgodb, z drugimi besedami, da se je oddaljil od emocij. Film potrebuje zgodbo, kot potrebuje emocije; kajti zgodbe so nosilke emocij in eno brez drugega v filmskem jeziku težko obstaja. Navadno gledalci zahtevajo tipične emocije, ki jih je film množično proizvajal praktično od njegovega začetka – strah, smeh in solze. Glede na legendo, je bila prva emocija močan občutek strahu, ki ga je povzročil eden izmed prvih prikazanih filmov *La Ciotat* ali Prihod vlaka na postajo iz leta 1895, v katerem strah vzbudi občutek proti gledalcu drvečega vlaka. Smeh naj bi se porodil z filmom *Politi škropilec rož*, kjer curek vode poškropi vrtnarja, ki ga daljni plan ohranja v razdalji. Oba filma sta ustvarila brata Lumiere, francoska pionirja filmske umetnosti, ki sta patentirala več tehnologij; med njimi perforiran rob filmskega traku in napravo *Cinématographe*, ki je bila filmska kamera, naprava za razvijanje filma in projektor v enem. Solze se pojavijo z iznajdbo ženskega elementa, z izdelavo ženskega obraza. Akcija je v srednjem planu, poudarjena z velikimi plani krhkih obrazov, polnih gibljivih emocij. (Bonitzer 1985, 85–88)

Rutar trdi, da je filme mogoče »brati« in filme, ki jih beremo, je mogoče tudi razumeti in analizirati. Zmožnost razmišljanja je v filmskem žargonu dostikrat nasprotujoča zmožnosti za všečnost in zabavo; zmožnost razmišljanja je simbolna, duhovna, kreativna, medtem ko naj bi se všečnost rojevala v svetu iluzij in zgrešenih predpostavk, ki se večno obnavljajo in od katerih ima človek zgolj kratkoročne koristi. Za »branje«, razumevanje in analizo filmov je potrebno več kot zmožnost všečnosti, saj se filmi, v večini primerov, nanašajo na nas, govorijo o nas in naših vsakdanjih življenjih, našem psihičnem življenju, naših mislih, čustvih, občutkih, vedenju in delovanju. Poleg tega so filmi namenjeni ljudem, ki si filmov želijo. Film mora upoštevati preprosto dejstvo, da si ljudje želijo zlasti tega, kar potrjuje njihova vsakdanja pričakovanja, na katera vplivajo predvsem množični mediji. Mediji proizvajajo informacije o najrazličnejših dogodkih, hkrati pa se vse bolj spreminjajo v dogodke kar za nas pomeni, da postajamo del informacij - o filmih imamo zato neskončno veliko podatkov, informacij in dejstev, vendar o filmu nihče več ne pripoveduje zgodb.

(Rutar 2006, 61–63)

Film, kot umetnost, je pripovedovanje zgodb na zelo poseben način; govori o tem, kaj bi se lahko zgodilo med ljudmi in kaj se dogaja med njimi. Film si dovoljuje resnico, ki si jo ljudje v resničnem življenju redkokdaj lahko dovolimo brez posledic. Torej, filmi, ki so zgodbe in psihoanaliza, ki analizira in interpretira te zgodbe nas opozarjata na naše vsakdanje svetove in na to, kako malo se sami sebe zavedamo. Navadno živimo po principu omejevanja in samoomejevanja in dostikrat se življenje sprevrže v skupke večno ponavljajočih se aktivnosti in misli. Film lahko brez težav razgali resnične, prave vzroke človeškega vedenja. Pri filmih gre za vzgajanje pogleda in kdor zna »brati« filme, lahko razmišlja o videnem in slišnem ter s tem spreminja in pogloblja svoj pogled. (Rutar 2006, 66–72)

Zgodba ni en sam svet, opisan iz različnih zornih kotov, temveč več svetov in naloga umetnosti je, po besedah Williama Saroyana, ustvarjanje svetov, v katerih je mogoče živeti. In človek ustvarja nove svetove, ki jih kot pogoj spremlja zmožnost razumevanja oziroma samorazumevanja. Po besedah Henryja Moora, umetnost na nek način predstavlja temeljno prizadevanje za razumevanje samega sebe. In če je umetnost prizadevanje avtorja, da bi razumel sebe, je njegovo delo proces, s pomočjo katerega lahko ljudje v svoja življenja vnesejo nekaj novega in kreativnega, zaradi česar se lahko spremenijo oziroma do neke mere preobrazijo, v skladu z lastnimi željami. David Wark Griffith je bil prvi režiser, ki se je lotil razmišljanja o psihologiji gledalcev. Vsak človek se namreč sprašuje, kakšna je njegova identiteta, saj le-ta ni enoznačna in se venomer spreminja. Psihoanaliza nas uči, da človeško bitje lahko postane subjekt, to je izjemno pomembno spoznanje, saj posameznik v tem oziru lahko svojo identiteto ustvari sam. Človek kot subjekt zavrne vsako iluzijo, na katero se je sicer opirala njegova domnevna identiteta in pod vprašaj postavi vse, v kar je prej verjel. Podobno je s filmom; če je zavezan resnici, lahko dvomi o čemerkoli in pove dobro zgodbo. V igri je dialektika človeške želje, ki je zavezana fantazmi – svojevrstnemu scenariju, ki uravnava delovanje človekove nezavedne želje in če je fantazma iluzorna in fiktivna, je potrebna zvestoba resnici, v imenu katere fantazmo dokončno dekonstruiramo. Dialektika človeške nezavedne želje in človeškega odnosa do domnevne realnosti, zaradi katere najprej nasedamo videzom, je ravno v tem, da se ne zavedamo, da je objekt nezavedne želje natanko odsotnost taistega objekta. Ljudje verjamemo v videze in skrb zanje, zato smo tako občutljivi na njihovo zavračanje ali potrjevanje. (Rutar 2006, 75–83)

Po Rutarju je delovanje nezavednega v imaginarni dimenziji sveta, odgovorno za nastanek gledalčevih fantazem, ki igrajo ključno vlogo pri doživljanju in razumevanju filmov. Gledalci torej gledajo filme skozi svoje nezavedne fantazme ali imaginarne scenarije, vendar pa je ravno nezavedna želja tista, ki lahko prekorači našo sleherno fantazmo in ustvari nekaj

novega. Delovanje želje ima zato dve dimenziji – imaginarno in simbolno; prva opisuje naše prepričanje o nečem brez realne podlage, umetno ustvarjene želje, simbolna pa pomeni zmožnost človeka za kreativno delovanje. (Rutar 2006, 61–62)

Sami sebi odgovora na vprašanje kdo sem?, ne moremo dati, se pa z vprašanjem nedvomno sooča sleherni od nas. Soočamo se z razcepom med objektom in subjektom; subjekt, človek, se sprašuje kdo je on kot objekt oziroma kako samega sebe določiti? Omenjen razcep nastane zaradi rabe jezika in bistvo vprašanja glede identitete je, da je sama identiteta vselej že razcepljena. In omenjeno je logična in strukturna značilnost vsake identitete, ki se zaveda lastnega obstoja. Namesto da se razcep skuša odpraviti, se ga lahko dojame kot kreativnega, končno spoznanje pa je, da ni nobene identitete, ki bi se je veljalo oklepiti, nobenega notranjega bistva. Ko uporabljamo jezik, ne opisujemo sveta, temveč tvorimo pomene, te pomene, ki niso enoznačni; besede se nanašajo na druge besede in ustvarjajo pomene. Razmišljanje o pomenih je pomembno, kajti gledalci filme pogosto dojemajo kot fikcijo, analitična praksa pa nas uči, da ljudje že v vsakdanjem življenju živijo v »izmišljenih« svetovih, vedno znova ga ustvarjajo in kreirajo - objektivnega sveta ni. Temeljne, osnovne dimenzije naše eksistence so lastno konstruiranje idej o svetu in naša podrejenost kulturi, to vedenje pa je izjemnega pomena za proizvodnjo filmov. Nezavedna želja deluje v danih dimenzijah, v imaginarni deluje tako da podpira fantazme ali iluzorne scenarije, ljudje na ta način katerikoli objekt spremenijo v objekt želje in ga zadovoljijo, kar filmska industrija s pridom izkorišča. V simbolni dimenziji pa je nezavedna želja kreativna in neobvladljiva, njen objekt je odsotnost objekta, na ta način pa je nezavedna želja vselej že zadovoljena; človek v najbolj pristnem smislu v simbolnem svetu ničesar ne želi. Slabi filmi so zaradi tega lahko prodajno izjemno uspešni – gledalci in filmarji se ujamejo v skupni nevrozi, film je torej lahko simptom. Dober film pa je simbolni umetni svet, neposredno zavezan resnici. (Rutar 2006, 62–72)

Vir vsakega imaginarija je, kot rečeno, nezavedna želja, svobodna in kreativna ter zato pogosto blokirana. Vsakemu mogočemu in navideznemu imaginariju kraljuje ego; v načinih kako gledalci gledajo filme se skriva odgovor na vprašanje kako doživljajo vsakdanjo realnost. Ko gledamo film, gledamo pravzaprav sanje nekoga drugega, učinke njegove nezavedne želje ter simptome, s katerimi se lahko poistovetimo in v prepoznavanju, da pripadamo istemu svetu, deluje iluzija, da film prikazuje »resnične« dogodke, ki so smiselni in verjetni. Po Rutarju film od gledalcev terja to, kar je Freud imenoval regres – svet je neposredno pred našimi očmi, točno tak, kot ga vidimo. Ob gledanju filma se pogreznemo v stanje, ki ima nekatere značilnosti hipnotičnih in sanjskih stanj, smo v regresu in pripravljeni

verjeti marsičemu. V resnici pa se dogaja, da teče pred našimi očmi 24 slik na sekundo, ki nam vzpodbujajo mišljenje, da zremo v svet, ki nastaja pred našimi očmi. In zaradi tega je poanta filma dostikrat nerelevantna; gledalci se spustijo v regres, verjamejo v to kar vidijo, mislijo da sami konstruirajo kar vidijo, konstruirajo pa točno to, kar hočejo. (Rutar 2006, 72–74)

Za razumevanje narave imaginarijev potrebujemo vpogled v to, kar Freud imenuje Ojdipov kompleks. Zgodba o kralju Ojdipu se začne s prerokbo, da naj bi se mlademu Ojdipu v prihodnosti zgodilo nekaj strašnega, nekaj kar se ne bi smelo, nekaj bo storil, čeprav ne bi smel. Freud je pograbil Sofoklejevo idejo in to apliciral na otrokov duševni razvoj; kompleks naj bi doživel vsak otrok, pomeni pa, da je sleherno človeško bitje nagnjeno k dvojnosti, nekaj bi rado storilo, vendar ne sme, nečesa ne sme storiti, ker tistega sploh ni možno storiti. Otrok kmalu po rojstvu razpozna, da mati nekaj želi od njega, zaradi tega svojo željo poveže z materino; otrok se dobesedno nauči želeti v odnosu do materine želje, čeprav je nezavedna želja avtonomna in svobodna. Mati predstavlja Velikega Drugega, v polju katerega otrok prepozna naravo nezavedne želje, oče je mrtev in predstavlja simbolni zakon. Otrok želi ustreči materi in njeni želji, želi postati objekt njene želje in zapolniti njen manjko, tukaj vmes poseže oče, ki prepreči, da bi otrok postal in ostal objekt materine želje, ker to niti ne more postati. Na ta način ga osvobodi, v simbolni dimenziji sveta, da lahko želi neodvisno od materine želje. Očetov poseg Freud imenuje grožnja s kastracijo, če otrok simbolizem sprejme, je na dobri poti, vendar zadeva ni preprosta, saj otrok očeta doživlja kot rivala v čisto eksistencialnem smislu. Spopad za razpoznanje spolne identitete. Otrok mora torej priti do vpogleda, da je materina želja posredovana s simbolnim zakonom, ki predstavlja obenem tudi edino grožnjo. Nad otrokom, materjo in očetom, nad vsemi je simbolna dimenzija sveta, ki obstaja v polju Velikega Drugega in šele ta nujni univerzalni zakon lahko osvobodi človekovo nezavedno željo – osvobaja se torej neposredno, v odnosu z resnico. Rutar z razmišljanjem o Ojdipovem kompleksu pomagajo razumeti, kakšna je produktivna narava in funkcija filmov. Življenje je resnično in pristno, čeprav je to, kar si najbolj želimo, velikokrat le dozdevek, objekt želje dostikrat ni to, kar smo mislili, da je. Problem pa ni v objektu, temveč v nas, v naši fantazmi skozi katero zaznavamo svet, v naših neustreznih, vendar nujnih, scenarijih. Še enkrat, bistvo nezavedne želje je v odsotnosti objekta, torej je objekt odsotnost sama in prav to je pogoj delovanja nezavedne želje, ki je produktivna in kreativna. (Rutar 2006, 73–80)

Od filmske realnosti k realnemu v filmu

Po Lacanovem mnenju je medčloveška komunikacija uspel nesporazum, potrdilo uspešne komunikacije pa je naključno proizvedeni košček realnega, naključno ujemanje, ki oblikuje

pomen. Realno deluje kot opora simbolizaciji; drobec realnega je prebran kot znamenje. Realnost v filmskem univerzumu nam podaja intersubjektivna komunikacija na simbolni ravni z dodatkom intimnega in neposrednega kontakta. Prostor realnega zapolnjuje fantazma, svet čiste fantazme pa je uravnotežen svet brez preseženega uživanja, kjer želja ne deluje več - je prazna površina, ki deluje kot ekran za projekcijo želja. (Žižek 1989, 74–78)

8 SKLEP

Razvoj filma in njegov vpliv na kulturo sta tekom let naletela na različne odzive; medtem ko je publika postajala vedno bolj zvesta privrženka, so filmski kritiki elitistično zagovarjali stališča prave kulture in filmski umetnosti nadeli slabšalno etiketo množična kultura. Povprečnemu gledalcu pa naj bi bila, o njihovem mnenju, zaradi populističnega razvoja, odvzeta sposobnost estetskega doživetja in intelektualne interpretacije vsebin filmov. (Jovanović 2008, 48–50)

Filmi nastajajo v odvisnosti od sodobnih družbenih tokov, oblikovalcev norm in vrednot, ki oblikujejo naše dojemanje vsega kar nas obdaja. Torej, razumeti film ter ozadje njegovega nastanka, pomeni razumeti družbeni kontekst, v katerem je le-ta nastal. Tako koncept ozadja v skladu s pričakovanji in posledičnimi odzivi občinstva nudi temelje za razumevanje danega filma.

Kot občinstvo se v obredu zgodbe, na simbolni ravni, odzovemo na vsako podobo, vizualno ali slušno. Nagonsko začutimo, da je bil vsak objekt izbran, da bi pomenil več od samega sebe, zato vsaki denotaciji dodajamo konotacije, na tem pa se gradi pripoved. Film napolni s sistemom podob, ki predstavljajo strategijo motivov, kategorijo podob vstavljenih v film, ki se v sliki in zvoku ponavljajo od začetka do konca z vztrajnostjo in raznovrstnimi različicami, z enako močno subtilnostjo, ki poveča globino in kompleksnost estetskega čustvovanja.

(McKee 2008, 389–390)

Odziv gledalca nikoli ne more biti univerzalen, a je kljub temu skrbno načrtovan in korelira z načinom kako je film ustvarjen, predstavljen, reklamiran in distribuiran. Čustva gledalca so pri tem seveda pomemben element kognicije in razumevanja, kajti čustva delujejo neodvisno od tega ali je njihov objekt resničen ali ne. Pri soočenju z notranjimi ali zunanji podobami smo v funkciji opazovalca in takšno je pri tem tudi naše čustvovanje - odzivamo tako na karakter, s katerim se identificiramo, kot na pripoved. Naš odziv na vizualne stimulacije je

skorajda avtomatičen in kompleksen asortima občutkov, ki jih le težka kontroliramo in nadzorujemo.

Filmi nam torej na nek način nudijo to, po čemer katerih hrepenimo. Odkrivamo svet, ki ga ne poznamo oziroma ga skoraj vedno dojemamo kot nekaj tujega in nepredvidljivega. Filme gledamo zato, da bi stopili v nov, osupljiv svet, da bi začasno »postali nekdo drug«, ki se zdi drugačen, vendar nam je podoben, da bi zaživali v domišljiji, ki osvetljuje našo vsakdanjo resničnost – kajti ko smo enkrat v tujem svetu, najdemo sebe. Ne gre za beg od znanega življenja, temveč iskanje globine le-tega - svoje misli želimo manifestirati na izvirne, eksperimentalne načine, razgibati čustva ter se učiti in doživeti nove dimenzije čustvovanja in razmišljanja.

9 LITERATURA

1. Arnheim, Rudolf. 2000. *Film kot umetnost*. Ljubljana: NUK.
2. Aumont, Jacques. 1987. Gledišče. V *Lekcija teme*, ur. Zdenko Vrdlovec, 13–47. Ljubljana: NUK.
3. Barthes, Roland. 1987. Ko grem iz kina. V *Lekcija teme*, ur. Zdenko Vrdlovec, 5–13. Ljubljana: NUK.
4. Bazin, Andre. 2010. *Kaj je film?* Ljubljana: NUK.
5. Bonitzer, Pascal. 1987a. O zunanostih polja. V *Lekcija teme*, ur. Zdenko Vrdlovec, 149–163. Ljubljana: NUK.
6. – – –1987b. Zrno realnega. V *Lekcija teme*, ur. Zdenko Vrdlovec, 251–295. Ljubljana: NUK.
7. Borčić, Mirjana. 1997. *Z glavo ob zid*. Ljubljana: NUK.
8. Brecht, Bertolt. 2010. *O filmu*. Ljubljana: NUK.
9. Daney, Serge. 2001. *Filmski spisi*. Ljubljana: NUK.
10. Deleuze, Gilles. 1991. *Podoba – gibanje*. Ljubljana: Založba ŠKUC.
11. Gianetti, Louis. 2008. *Razumeti film*. Ljubljana: Založba UMco.
12. Gomery, Douglas in Robert C. Allen. 2000. Predmet raziskovanja filmske zgodovine. V *Kako pisati zgodovino filma oziroma zgodovino umetnosti*, ur. Simon Popek in Andrej Šprah, 25–41. Ljubljana: Slovenska Kinoteka.
13. Jovanović, Jovan. 2008. *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: Založba Umco.
14. McKee, Robert. 1997. *Zgodba*. Ljubljana: Založba UMco.
15. Metz, Christian. 1987. Imaginarni označevalec. V *Lekcija teme*, ur. Zdenko Vrdlovec, 251–295. Ljubljana: NUK.
16. Pelko, Stojan. 2005. *Filmski pojmovnik za mlade*. Maribor: Založba Aristej.
17. Peršin, Goran, Mitja Reichenber in Dušan Rutar. 2006a. *Vzgajanje pogleda, 1.del*. Ljubljana: NUK.
18. – – –2006b. *Vzgajanje pogleda, 2.del*. Ljubljana: NUK.
19. Rosenstone, A. Robert. 2000. Vizije preteklosti. V *Kako pisati zgodovino filma oziroma zgodovino umetnosti*, ur. Simon Popek in Andrej Šprah, 41–55. Ljubljana: Slovenska Kinoteka.
20. Žižek, Slavoj. 1988. *Pogled s strani*. Ljubljana: Revija Ekran.

