

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Rok Urbanček

Pomembne napake formalne konstrukcije pripovedi v sodobnem slovenskem filmu

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Rok Urbanček

Mentor: prof. dr. Peter Stankovič

Pomembne napake formalne konstrukcije pripovedi v sodobnem slovenskem filmu

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju Petru Stankoviću ne samo za strokovno usmerjanje, ampak tudi za vso drugo prijaznost in dejanja pomoči v povezavi z diplomskim delom. Zahvaljujem se tudi najbližjim (družini in prijateljem) za besede spodbude in prijaznost misli.

Pomembne napake formalne konstrukcije pripovedi v sodobnem slovenskem filmu

Sodobni slovenski celovečerni igrani film je področje razdeljenosti mnenj o njegovi kvaliteti. Medtem ko je med slovenskim občinstvom večkrat zaznati negativne konotacije o posameznih specifičnih poljih filmske govorice, se zdi, da avtorji filmov zavzemajo nasprotni položaj kvalitete slovenskega filma. Cilj diplomskega dela je bil raziskati področje konflikta, zanimalo me je, ali v sodobnem slovenskem celovečernem igranem filmu obstajajo pomembne napake. Z metodo analize rabe (izbranih) filmskih kodov tekst analizira pet slovenskih celovečernih igranih filmov med letoma 2011 in 2015, pri katerih ugotavlja obstoj omenjenih napak. Teoretični segment diplomskega dela zajema slovenski film in njegovo produkcijo, področja filmskega jezika, ki so predmet analize, ter pregled obstoječe literature o napakah slovenskega filma. Empirični del zavzema dvostopenjsko analizo izbranih področij filma (pregled napak po posameznih filmih in skupni pregled vsote pomanjkljivosti izbranih področij filma z ugotovitvami) in zaključek – Esej o napakah slovenskega filma. Naloga ugotovi, da pomembne napake obstajajo, in jih, v premislek nadaljnjih potez drugih avtorjev (filmskih teoretikov in ustvarjalcev), navede in obrazloži.

Ključne besede: sodobni slovenski celovečerni igrani film, celovečerni igrani film, slovenska filmska produkcija, analiza rabe filmskih kodov.

Important errors of formal construction of narration in contemporary Slovenian film

Contemporary Slovenian feature film is a field of divided opinions of its quality. While there is often a feeling of negative connotation of specific area of film language among the Slovenian audience, it seems that the authors of the films take the opposite stand of the quality of Slovenian film. The goal of the following text was to research this area of conflict, I was interested in finding out whether significant errors exist in the contemporary Slovenian feature film. With the selected method, analysis of usage of (chosen) film codes, the text analyses five Slovenian feature films between the years of 2011 and 2015, finding out of the existence of mentioned errors. The theoretical part of the text includes Slovenian film and its production, areas of film language that are being analysed, and overview of existing literature of Slovenian film's errors. Empirical part consists of selected film areas' twostaged analysis (error overview by individual films and aggregated overview of imperfections by selected film areas with findings) and conclusion – Essay about the errors of Slovenian film. The work finds out that the important errors exist, and, for the consideration of next moves of other authors (film theoreticians and filmmakers), lists and explains them.

Keywords: Contemporary Slovenian feature film, feature film, Slovenian film production, analysis of film codes usage.

Kazalo

1 Uvod.....	6
2 Teoretski temelji	7
2.1 Sodobni slovenski film.....	7
2.2 Področja raziskave	9
2.3 Pregled obstoječe literature o napakah slovenskih filmov	13
3 Analiza empiričnega materiala.....	14
3.1 Predstavitev metode	14
3.2 Negativnosti v posameznem filmu	16
3.3 Pregled po področjih (vsota in ugotovitve).....	21
4 Zaključek – Esej o napakah slovenskega filma	24
5 Literatura	26

1 Uvod

»S kreativnega vidika in uspešnosti je slovenski film v zelo dobri formi« (Sonja Prosenc, filmska režiserka in scenaristka) (Pelko 2016).

Sodobni slovenski celovečerni igrani film je področje razdeljenosti mnenj o njegovi kvaliteti. Medtem ko je med slovenskim občinstvom večkrat zaznati negativne konotacije o posameznih specifičnih poljih filmske govornice, avtorji filmov zavzemajo nasprotni položaj kvalitete slovenskega filma. Dodatno je slovenska filmska produkcija polje ne samo ustvarjalnih in kulturnih, ampak tudi povsem neprimernih političnih in ideoloških bojev. Izbor teme sledečega dela tako izvira deloma iz težnje raziskati problematiko slovenske filmske produkcije, predvsem pa iz želje ugotoviti, kakšne konotacije naj v resnici nosi sodobni slovenski celovečerni igrani film.

Struktura diplomskega dela zajema teoretični pregled tem slovenskega filma in njegove produkcije, filmskih področij, ki bodo predmet analize, ter pregled obstoječe literature o napakah slovenskega filma. Temeljni podatki teorije v empiričnem delu analiziranih področij bodo predstavljeni v pričujočem teoretičnem, območja naprednejših filmskih teorij pa v empiričnem delu, poleg analize napak materiala, s katerimi se bodo povezovala. Empirični del bo zavzemal dvostopenjsko analizo izbranih področij filma (pregled napak po posameznih filmih in skupni pregled vsote pomanjkljivosti izbranih področij filma z ugotovitvami) in zaključek – Esej o napakah slovenskega filma.

Za proučevanje empiričnega materiala sem izbral metodo analize rabe filmskih kodov kot elementov filmskega jezika izbranih filmskih področij petih slovenskih celovečernih igranih filmov med letoma 2011 in 2015¹. Z njo bom poskusil ugotoviti napake rabe filmskih kodov, in tu je pomembno poudariti dvoje: diplomsko delo se ne osredotoča na vsekakor prisotne pozitivnosti slovenskega filma in svoje ugotovitve ugotavlja na podlagi vzorca petih umetniških izdelkov, v katerih se osredotoči le na določena področja, zato ugotovitve niso absolutne in omogočajo možnost, da je realna slika slovenskega filma v večji ali manjši meri drugačna.

¹ En film, eno leto.

Cilj diplomskega dela je odgovoriti na raziskovalno vprašanje: Ali v sodobnem slovenskem celovečernem igranem filmu obstajajo pomembne pomanjkljivosti, napake? Če obstajajo, katere so?

2 Teoretski temelji

2.1 Sodobni slovenski film

Sodobni slovenski celovečerni igrani film je zmes dveh tradicij filmske misli, od katerih je prva evropski umetniški film, kjer režiser poseduje veliko količino moči nad procesom filmske izdelave in so iz tega razloga takšni izdelki videni kot oblika osebnega izraza. Takšen način izdelave filma je postal obsežnejši v Evropi (od koder ime), še posebno od 50. let 20. stoletja dalje, zaradi narave evropskih filmskih industrij – predvsem struktur financiranja, obenem pa so dopuščale režiserjem več umetniške svobode, kot jo je bilo najti v filmskem sistemu ZDA. V smislu stila in vsebine se (splošni) umetniški film pogosto definira kot nasprotje komercialnega holivudskega filma, na primer v naraciji, ki je v umetniškem filmu drseča, episodna in odprta v koncu, v holivudski kinematografiji pa oprijeta, vzročno-posledična ter z zaključkom karakterja.

Na drugi strani na slovenski film vpliva holivudski način pogleda na film: med drugim se opazi težnja po nevidnosti montaže, predvsem pa se podobnost kaže v mešanju uporabe tradicij klasične narativne oblike (osrednji protagonist, jasen vzročno-posledični odnos itd.) z novejšo, veliko večjo fleksibilnostjo glede naracije in karakterja² (Nelmes 2003, 451–453).

Tuja priznanja

Slovenski film je na tujih festivalih svoje največje uspehe dosegel v sledečih nagradah: uvrstitev filma *Razredni sovražnik* med tri nominirance za nagrado Lux za leto 2014, uvrstitev kratkega animiranega filma *Boles* med 5 nominirancev za pan-evropsko nagrado *Cartoon d'Or* leta 2014, nagrada za najboljši dokumentarni film v Zagrebu za film *Karpopotnik* iz leta 2014, nagrada *Fedeora* za najboljši film v programu tedna kritike v Benetkah za film *Razredni sovražnik* iz leta 2013, nagrada za najboljši dokumentarni film v Trstu za film *Aleksandrinke* iz leta 2012, nagrada za najboljši scenarij v Montrealu za film *Šanghaj* iz leta 2012, nagrada 'Altadis' za prvi ali drugi film v San Sebastianu za film *Odgrobadogroba* iz leta 2005, Zlati

² Potrebno je dodati, da gre pri dotični večji fleksibilnosti v slovenskem filmu prav mogoče za od tujega vpliva neodvisen pojav; da gre za razvoj slovenskega filma brez pogleda na tuje.

medved na Berlinalu, nagrada Evropske filmske akademije za kratke filme, nominacija za oskarja za najboljši kratki film za (A)torzija iz leta 2003, nagrada žirije 'Manfred-Salzgeber' na Berlinalu (sekcija Panorama) za film Varuh meje iz leta 2002 in Lev prihodnosti na Beneškem festivalu za film Kruh in Mleko iz leta 2001 (Filmski center 2017, Udeležba na tujih festivalih in nagrade).

Produkcija

Slovenski filmski center, kot pred njim Filmski sklad RS, sofinancira produkcijo slovenskega filma in v tem najmanj enkrat letno objavi in izvede razpise za igrane, dokumentarne in animirane filme, prvence, manjšinske koprodukcije in študijske filme. Od začetka delovanja v letu 1995 do 2014 je financiral več kot 100 slovenskih celovečernih filmov. Od leta 2000, ko je začel podpirati tudi mednarodne koprodukcije, je sofinanciral tudi 33 celovečernih filmov, kjer so slovenski koproducenti udeleženi z manjšinskim deležem. V okviru programa podpore filmskemu izobraževanju na univerzitetni ravni agencija vsako šolsko leto razpiše tudi natečaj za sofinanciranje realizacije študijskih filmov in TV del (Filmski center 2017, Filmska produkcija).

Majcen (2015, 48–75) oriše Slovenski filmski center (takrat še Filmski sklad Republike Slovenije) kot institucijo, namenjeno razdelitvi proračunskih sredstev za financiranje nacionalne filmske produkcije. 83 odstotkov igranih celovečernih filmov, posnetih med letoma 1991 in 2010, je bilo deležnih (so)financijskega deleža te institucije, kar lahko vzamemo za pozitivnost, a z zavedanjem obstoja manj opaznih negativnosti. Sklad na njih ni imun: primer Piran – Pirano in produkcijska kriza v letih 2005–2007, politična vpletenost v poskusu vplivanja na nacionalno kinematografijo, slab nadzor porabe javnih sredstev za realizacijo filmskih produkcij, nepravilnosti, ugotovljene z revizijo računskega sodišča, netransparentnost poslovanja, neurejen arhiv javne dokumentacije in omejitve ustvarjalne svobode filmskih ustvarjalcev, kar pa lahko (kot razmišljam) vidimo tudi kot pozitivnost, saj regulacija vnaprej odstrani (nekatero) negativnosti projekta.

2.2 Področja raziskave

Zaradi količinske omejenosti formata diplomskega dela in bolj kvalitetne analize (odločitev za področja, kjer se počutim samozavestno glede znanja) v empiričnem delu obravnavam sledeče filmske kode: kompozicija kadra, velikost plana, osvetlitev, barva, scenografija, kostumografija, rekviziti, maska, naracija, zvok in igra.

Kompozicija kadra

Način razporeditve oseb, predmetov in grafičnih, barvnih ter svetlobnih elementov v kadru; pri tem je ustvarjalec zavezan geometrijski stilizaciji. V principu ločimo statično³ (mirujoča kamera) in dinamično kompozicijo (kamera se giblje) (Jovanović 2008, 128–141).

Velikost plana

Parameter kadra, ki z razdaljo kamere do snemanega objekta določa njegovo velikost v sliki; neizostreni deli slike ne spadajo v plan. Glede na oddaljenost kamere določamo sledeče plane: 'daljni plan' (iz večje razdalje, kaže na primer mesto; večkrat uporabljen kot 'vzpostavni kader'), 'splošni plan' (pokaže širšo sliko prostora, v kateri pa so osebe že prepoznavne in umeščene v okolje), 'polsplošni plan' (pokaže osebe bolj od blizu, vendar še vedno umeščene v okolje), 'srednji plan' (oseba prikazana v celoti na način, da sega od zgornjega do spodnjega roba slike), 'ameriški plan' (oseba prikazana od glave do kolen, že prevladuje nad okoljem), 'bližnji plan' (pokaže osebo od pasu ali prsi do glave), 'veliki plan' (pokaže glavo in ramena), 'detajl' (pokaže samo majhen del obraza (npr. oči) ali predmeta).

Osvetlitev

Uporaba in razmestitev svetlobnih virov in teles, ki z določenimi smermi širjenja svetlobe in njeno različno intenzivnostjo omogočajo sam posnetek prizora, pa tudi njegove vizualne in stilistične kvalitete. Omogoča ustvarjanje atmosfere, poudarjanje čustvenih stanj oseb in lastnosti stvari, informiranje o času dogajanja ipd.

³ Kot poudari avtor vira, je tudi statična kompozicija v bistvu dinamična – premikanje oseb, predmetov itd.

Barva

Ta element filmske govorice postane šele v 60. letih 20. stoletja aktivna strukturna in estetska komponenta, ki prispeva k ustvarjanju atmosfere in 'toniranju' dramatičnih situacij (torej tudi (so)ustvarjanje pomena).

Scenografija

Likovno-arhitektonska zasnova notranjega ali zunanjega prizorišča filmskega dogajanja v skladu s formalno-estetskimi zahtevami, žanrsko usmeritvijo in režijskim konceptom konkretnega dela. Scenografija navadno bistveno vpliva na celoten vizualni slog filma, prispeva k opredelitvi časa in kraja dogajanja ter k oblikovanju ozračja pripovedi. Poznamo tri scenografske pristope: prvi poskuša uveljaviti avtentičnost prizorišča, drugi se opira na umetno, posebej za film ustvarjeno okolje in scensko opremo, tretji pa za izravnavo optičnih popačenj objektiv in za približanje zaznavam človeškega očesa uporablja intervencije v sicer avtentična prizorišča.

Kostumografija

Likovna zasnova in izvedba scenskih oblačil za interprete filmskih vlog v skladu z žanrom, režijskim konceptom, scenografijo in vizualno podobo filma. Določa čas in kraj filmskega dogajanja, pomaga pri karakterizaciji likov in oblikovanju ambienta in atmosfere.

Rekviziti

Predmeti v filmskem prizoru, ki dopolnjujejo scensko in kostumsko opremo ter imajo pasivno ali aktivno vlogo v dogajanju. 'Pasivni rekviziti' imajo običajno le likovno oziroma slogovno funkcijo, a so pomembni zaradi kontinuitete prizora, 'aktivni rekviziti' pa lahko imajo pomembno funkcijo v dramskem dogajanju.

Maska

Podoba igralca, ki zajema vse spremembe zunanosti glede na 'normalni' videz (Kavčič in Vrdlovec 1999, 51–545).

Naracija

V filmskem svetu pripoved sestoji iz 'zgodbe' in 'naracije' (Kavčič in Vrdlovec 1999, 413). Izraz 'zgodba' se nanaša na dogodke, ki morajo biti povedani, izraz 'naracija' ali 'zaplet' pa na

način postavitve teh dogodkov, kakor so povedani. Holivudski film med drugim mnogokrat vsebuje glavni dramski zaplet, poleg njega pa še dodatne podzaplete; zaplet ima vedno jasen naprej usmerjen potek, en dogodek mora logično voditi k drugemu in skupaj si morajo vsi ustrezati, se ujemati. Vse v filmu mora prispevati k rešitvi ciljev, ki so ponavadi zasebne in javne narave. V nekem smislu izraza so vsi konci komercialnega filma srečni, saj zadovoljijo pričakovanja občinstva z rešitvijo vseh težav (Lehman in Luhr 2003, 27–31).

Swain v scenariju (kot pripovedni formi) loči pet osnovnih dejavnikov: glavno osebo, težavno situacijo, cilj, nasprotnika ali antagonist (ni nujno oseba) in grozečo nevarnost. Vale in drugi avtorji poudarjajo, da se mora karakter osebe pokazati v dejanjih, zato je treba ustvariti posebne okoliščine, majhne dogodke, ki ne vplivajo toliko na potek dogajanja, kolikor primorajo osebo, da se med dogajanjem okarakterizira. Field pravi, da je potrebno opredeliti cilj ali željo osebe in ustvariti ovire med njo in uresničitvijo te želje. Glede spremembe oseb tekom filma Bonitzer pravi: »Scenarij je vedno zgodba o dozorevanju ali pomladitvi, vseeno. V vsakem primeru pa nekdo nekaj postane.«

Dialog (kot eden izmed njenih elementov) ima v naraciji pomembno vlogo. Dober dialog je vključen v situacijo in v službi oseb sprejemniku posreduje dejstva in podatke, razkrije konflikte in čustvena stanja likov, razodene značaj oseb (tudi samo poslušajočih), stopnjuje zaplet in sproži akcijo; obenem je verjeten, zanimiv, smešen, vsebuje implicitno razsežnost, priporočljivo je, da osebe v dialogu ne povedo vsega ter končno ni nujno, da vedno označuje osebe ali situacije (Hitchcock: »Ena temeljnih potez režije je ta, da nekaj povemo v dialogu, nekaj drugega pa v podobi.«) (Kavčič in Vrdlovec 1999, 135–540).

Zvok

Zvok kot filmska komponenta vsebuje tri elemente: glasove (govor v filmu), šume (zvočni učinki) in glasbo. Govor se v (zvočnem filmu) loči na dva temeljna načina obstoja: 'vizualiziran' govor – osebe vidimo in slišimo govoriti, ter 'nevizualiziran' govor – ločen od svojega vira v sliki. Pri zvočnih učinkih gre v glavnem za dve vrsti zvokov ali šumov: zvoke živali in predmetov (škripanje čevljev, pasji lajež, hrup motorjev itd.) ter šume okolja (zavijanje vetra, valovanje morja, grmenje itd.). Zvočni učinki imajo več vlog, med drugim okrepitev navzočnosti določenih predmetov in pojavov, ustvarjanje 'posebnega vzdušja', prispevajo k dramatičnosti prizora ipd.

Glasba v filmu zajema vsako glasbo, ki se pojavi v njem kot del njegovega dogajanja. Chion opredeli tri tipe emocionalnega učinkovanja glasbe v filmu: 'empatična glasba' (empatija kot drža, kjer z identifikacijo doživljamo enake emocije kot naš bližji), 'anempatična glasba' (glasba, ki v odnosu do neke intenzivne emocionalne situacije kaže očitno ravnodušnost; čustva ne zatre, ampak ga podkrepi s tem, da mu da drug pomen) in 'didaktični kontrapunkt' (neravnodušnost glasbe do situacije, ki jo spremlja, ustreza prej nekemu kratkemu stiku na ravni emocije, glasba je uporabljena za označevanje koncepta ali ideje). Glede intervencije glasbe v filmu sta po Chionu v rabi dva glavna načina: pojav v času pričakovanja, ko je situacija še negotova, ter pojav, ko je situacija že jasna in glasbena intervencija pomeni eksplozijo, vrh emocije (Kavčič in Vrdlovec 1999, 238–674).

Že v času nemega filma sta se uveljavila dva načina izbora (spremljajoče) filmske glasbe: izbrati iz že obstoječega materiala (kompilacijska partitura) in skladnja originalnega zvoka. Kompilacijska partitura je bila v bistvu hibrid, sestavljena iz nepovezanih, a pogosto dobro poznanih skladb popularne in klasične glasbe, delujoč z dramatičnimi značilnostmi originalnega zvoka (Sadoff 2006, 167). Film *Rojstvo naroda* (*The Birth of a Nation*, 1915) je postavil mejnik glasbe v filmu, saj je prvi uporabil tako že obstoječi material kot tudi lastne, posebej za ta film napisane glasbene motive (Kavčič in Vrdlovec 1999, 238).

Igra

Braudy igro oriše na sledeč način: igra je bila v zahodnem svetu zgodovinsko definirana z interakcijo povišanega in normalnega, teatralnega in nonšalantnega. Vse do renesanse je bilo malo poskusov vključiti ritem, teme in geste vsakdanjega življenja v dramo ali stil igre. Aristotel je učil, da so najbolj intenzivna mogoča čustva v drami tista v tragediji, ko so bili karakterji in stil igre na veliko višjem nivoju kot normalno življenje občinstva.

Od 18. do zgodnjega 20. stoletja je estetski teoriji vladal aristotelski koncept mimike in odrska igra je bila pogosto opisana kot 'imitacijska umetnost' (Naremore 2012, 34). V 18. stoletju Diderot postavi tezo, da je paradoks igre, da mora biti igralec hladen in miren, da lahko predstavi čustva. Igralci, ki igrajo iz duše, so povprečni in neenakomerni. Nismo ganjeni s strani osebe nasilja, ampak s strani osebe, ki se nadzoruje. V zgodnjem 20. stoletju je

Stanislavski spremenil njegov pogled samonadzorovanega igralca v strasti v celoten stil.⁴ Zavrnil je teorije igre, bazirane na imitaciji, in pomen osredotočil na notranje življenje igralca kot vir energije in avtentičnosti za njegove karakterizacije. Pojavile so se zmesi obeh tradicij, kot eden takšnih hibridov je nastal Group Theater, v katerem je medsebojni vpliv med ansamblom in posameznikom produciral tematsko napetost, ki je pogosto manjkala v Eisensteinovih delih, najsi bo na odru ali filmskem traku. Filmski stil Kazana, s svojo zmesjo ekspresionističnega, zaprtega stila režije in odprte, naravne igre, je direkten potomec te tradicije.

Dejstvi, da ustvarjanje filma ni nepretrgan proces, kontinuiteta v odrski igri pa je tematska, vplivata na način dojetja igre. Braudy opiše primer bolj gledališko usmerjenega igralca Scotta, ki je igral tudi v filmih in med snemanjem enega od teh vztrajal pri celotnem prvem govoru v osemkratnih ponovitvah za različne kote kamer, zavračajoč možnost ponovitve samo sekcij, ki so ustrezale ponovnemu snemanju. To ustreza odrskemu občutenju karakterja, v kateri je kontinuiteta linearna in izražena v (določeni) celoti (2004, 429–433).

2.3 Pregled obstoječe literature o napakah slovenskih filmov

S pregledom spletnega prostora nisem našel diplomskih nalog s takšno ali podobno temo, obstaja pa večje število kritik slovenskega filma. Rugelj (2007, 268) v svojem delu Stranpota slovenskega filma: zapisi o kinematografiji 2000–2007 zapiše misel, da se nekateri slovenski filmski avtorji čutijo več kot upravičeni do državnega denarja, misleč, da jim pripada. »To pa je problem, ta njihova nekritična samozavest v lastno kakovost. Na temo umetnosti jih namreč veliko blefira, saj večina na žalost ne zna narediti tako dobrega umetniškega filma, da bi ga čez nekaj let vrtele velike tuje televizije in da bi si ga v videotekah še vedno z veseljem izposojali.«

Deli Zgodovina filma na Slovenskem: 1896–2011 in Slovenski film 2.0: kritična enciklopedija slovenskega celovečernega filma 1991–2016 analizirata film osredotočeno na pripoved, njen pregled nam 'razgrne' dva vzorca napak in pomanjkljivosti tega področja v filmih sodobne slovenske kinematografije: v delu Vrdlovca opazimo vzorec napačno zastavljenega (glavne ga) lika – Triangel (1992), Blues za Saro (1998) in Slovenka (2009); vsi liki v Triangelu so karikirani (bogataš, ki ima raje svoj novi mercedes kot ženo, demonstranti, ki protestirajo-zato-

⁴ Vendar s pomembno distinkcijo: s svojim sistemom je nasprotoval (med drugim) Diderotovi tezi paradoksa igre.

da-protestirajo itd.); Emil Marlovšek je neskončno daleč od trdega in romantičnega detektiva Phillipa Marlowa ter nerodnega inšpektorja Clouseauja, »samo nedolžno hecen tip, ki se bog ve zakaj igra detektiva.«; 'Slovenka' je v svoji želji po prostituiranju nepopustljiva, obenem pa kaže trpeč in nezadovoljen obraz, kar daje Vrdlovcu logičen sklep, da to dejavnost študentka opravlja zaradi odplačila kredita stanovanja višjega razreda – kar daje vtis nelogičnosti (2013, 659–786).

Delo Štefančiča jr. pa nam ponudi vzorec napake širše zgodbe v sodobnem slovenskem filmu: Gremo mi po svoje 2 (2013; o karakterjih ne izvemo ničesar. »Film si za nikogar ne vzame časa.«), Zapelji me (2013; »/.../ je film, ki dela vse, da ne bi slučajno koga zapeljal.«), Morana (1993; ... je napad na turizem (bo šel še kdo gor?), ekologijo (kri na skalah) in feminizem (ženske so bolj kot moškim nevarne samim ženskam)) in Piran – Pirano (2010; film zgodovino poenostavi do karikature; film se ne more odločiti, kaj bi bil: zgodba o multikulturnem mestu, zgodba o vrnitvi domov, zgodba o povojnih pobojih itd., kajti ničesar ne doreče) (2016, 62–249).

3 Analiza empiričnega materiala

3.1 Predstavitev metode

Diplomsko delo analizira pet slovenskih igranih celovečernih filmov⁵ od leta 2011 do 2015. Določeni so bili po sledečem naključnem ključu: na abecednem seznamu vseh izdanih filmov določenega leta spletne strani Slovenskega filmskega centra je bil za vsako leto izbran prvi film, ki ustreza kriteriju igranega celovečernega filma po prvih desetih filmih abecednega seznama. Določeni filmi so bili: Julija in alfa Romeo (2015), Idila (2014), Gremo mi po svoje 2 (2013), Hvala za Sunderland (2012) in Izlet (2011).

Utemeljitev takšnega načina izbora filmov podajam s sledečimi razlogi: v svoji naključnosti tak način izloča ocenjevalčevo subjektivnost izbora filmov. Zaradi dolžinsko omejenega formata diplomskega dela sem se osredotočil na pet filmov, pri katerih je bila, zaradi želje diplomskega dela po raziskavi sodobnega slovenskega filma, primerna odločitev za novejše filme; zaradi lažje dostopnosti filmov sem se odločil zgornjo letnico premakniti od najnovejše na leto 2015. Kot zapisano v teoretičnem delu, bo analiza empiričnega materiala potekala le na

⁵ Izbor vključuje samo to definicijo, torej izloča npr. igrano-dokumentarni film, obenem pa filme, ki niso v slovenščini.

izbranih področjih filmskega jezika teh petih filmov (kompozicija kadra, velikost plana, osvetlitev, barva, scenografija, kostumografija, rekviziti, maska, naracija, zvok in igra). Z metodo analize rabe filmskih kodov bom poskušal najti napake v teh elementih.

Filmske kode lahko definiramo na dva načina: so označevalni sistemi in delujejo kot bližnjice, s katerimi film vzpostavlja družbene in narativne pomene (Turner 2004, 342); v drugem načinu pa kod definiramo v smislu lingvistične terminologije: za francoskega lingvистa Martineta kod pomeni »množico lingvističnih dejstev, s katerimi razpolaga govornik, da z njim oblikuje lingvistično sporočilo (francosko message)«. Število kodov in njihova imena v semiologiji filma še nista dosegla splošnega soglasja (Jovanović 2008, 95), zato moj tip analize omogoča določeno stopnjo svobode v odločitvi za posamična področja raziskovanja.

Takšna metoda pa dopušča različne interpretacije nekega umetniškega izdelka in s tem možnost napak v razumevanju pomenov. Na tem mestu izpostavljam primer, razmišljanje Bergerja, ki pravi, da pri vidnem zaznavanju ne gre za mehanično reakcijo na dražljaje; vedno gledamo odnos med stvarmi in nami (1972, 8). Torej, v analizi rabe filmskih kodov je vedno (vsaj) del nas, to pa omogoča zmote v označevanju napak nekega filmskega izdelka.

Opombi k napakam

Potrebno je poudariti moje zavedanje dvojnosti določenega filmskega pojava: odvisno od konteksta lahko večina teh (če ne vsi) namesto napake predstavljajo del zamisli filmskih ustvarjalcev, ki želijo z njimi sporočiti specifično sporočilo. Tega dejstva zavedajoč se, menim, da gre pri sledečih pojavih empirične analize (pogost primer izpada sprejemnika vsebine iz filmske iluzije, popačenje obraznih proporcij pri filmu *Izlet* itd.) za nenamenoma povzročene elemente filmske govornice, katerih edini pomen je – napaka⁶.

Empirična analiza se osredotoči na tehnični pogled, ki na področju naracije posreduje drugačen tip pomanjkljivosti in napak, kot jih z analizo zgodbe (scenarija) opazajo mnogi analitiki slovenskega filma; dodajam zavedanje, da je področje zgodbe za številne slovenske filmske strokovnjake najbolj problematično.

⁶ V tekstu kot sopomenko izrazu 'napaka' pogosto koristim izraz 'negativnost'.

3.2 Negativnosti v posameznem filmu

Julija in alfa Romeo

Izdelek na vseh področjih filmskega jezika išče navdih v holivudskem filmu in celotna mizanscena deluje v tem smislu – kadri so med drugim polni svetlosti in živih barv. Kar pri tem zmoti je raba ličil – pretiravanje, primer: 'popolnost' vizualnega izgleda glavnega karakterja – kot maska, ki prekriva 'pomanjkljivosti' telesa ter s tem sledi manj inteligentni holivudski tradiciji misli ustvarjanja določenih (vizualnih) vzorcev lepote; kostumografija očeta glavnega karakterja bogastvo pokaže na manj primeren način: menim, da v svojem pretiravanju pri gledalcu povzroči negativne pomene te predstavitve – rdeče-zlata halja povzroči občutek, da so ustvarjalci filma pretiravali v prikazovanju gmotnega izobilja. Tudi v tem filmu se pojavi pomanjkljivost preveč približanega plana oziroma pomanjkanje širine slike, ki konotira 'klavstrofobičnost' kompozicije (pogovor Tilna in Sare na terasi ob učenju) – moj pogled, zakaj ta pojav vsebuje negativnosti, razložim pri napakah filma Hvala za Sunderland.

Smislu holivudske naracije film med drugim sledi s srečnim koncem v razrešitvi vseh zapletov in podzapletov, do koder pa pride z negativnostjo pomanjkanja narativnih inovacij, z že videno ter predvidljivo naracijo; takšna ne daje vtisa 'naravnosti' življenja, v kateri dobimo pozitivne občutke svobode, pestrosti, nepredvidljivosti itd. Holivud se mogoče še najbolj kaže v zvočni komponenti filma, s čimer je ta pohvala kritika drugim filmom empiričnega materiala: glasba v filmu ima diskretne začetke (ne zmoti sprejemnikove filmske iluzije, gledalec ne 'pade ven iz filma'), njena izbira je prava glede na ritem dogajanja in ustvarjanje atmosfere, po Chionu pa jo film uporablja tudi za doseganje vrhunca v že jasnih situacijah. Glavna pozitivnost zvočne podlage dela Julija in alfa Romeo pa je promocija kvalitetne slovenske popularne glasbe v mediju filma. S takšnim početjem film ustvarja in veča pozitivne konotacije takšne glasbe, kar je pomembno za problem ohranjanja kulture, kot je slovenska, in s tem bogastva kulturne raznolikosti na svetovni ravni. Skladba skupine Tabu je vkomponirana na način, ki kaže, da je s takšno glasbo možno 'opremiti' slovenski film, ne da bi s tem povzročili negativnosti, kot je izpad iz filmske iluzije.

V različnosti od pozitivne zvočne podlage igra ne prepriča: lik 'zlobne' mačeha je (s strani ustvarjalcev) interpretiran na način tipičnosti in pretirane igre, kar konotira nenaravnost; amplituda izražanja čustev glavnega igralca in igralka je močno premajhna – to med drugim

povzroča negativen občutek, da nekatera čustva nista bila sposobna izraziti; govor glavnega karakterja zaradi trdosti in miniritmičnih prekinitev vseskozi oddaja vtis 'grdega kotalenja' besed (primer Tilna, ko v svoji sobi razlaga o petju) – ta 'netekočnost' med drugim moti pozornost sprejemnika, obenem pa se zdi, da je takšna govorica izrazito nenaravna; lik profesorice matematike pa zmoti z nedoživeto igro (po pobiranju Željka iz tal), kar pri gledalcu ponovno ustvarja pomen nenaravnosti.

Idila

Film poskuša s svetlostjo in barvnostjo slike zunanjih kadrov ter pomeni groze pripovedi 'zgraditi' svet, v katerem se ob pogledu na svetlo naravno okolje pretakajo še močnejši pomeni strahu, nelagodja, negativnosti, a mu zaradi neustreznosti ostalih elementov (naracije, zvoka, igre, maske itd.) filmskega jezika to ne uspe. Prostori notranjosti hiše ujetništva zaradi prevelike količine svetlobe ne ustvarjajo zadostnih pomenov strahu. Maska obraza glavnega antagonistista je narejena na način, da njena desna stran, ob očesu, ustvarja nasprotni pomen od zelenega – maske. Verjamem, da vse zgoraj naštetu negativno vpliva na izdelek, saj povzroči, da je manj strašen, kot bi želel biti. Nož, najden v jakni Blitca, je kot aktiven rekvizit v svojem prvem kadru prikazan preveč očitno, kar asociira na filmske kode (holivuda) – menim, da to povzroči izpad filmske iluzije sprejemnika vsebine.

Moje mnenje je, da naracija vsebuje napačno osebno zastavljene (ali pa neustrezno predstavljene) stranske karakterje (Mia), ki ne pripomorejo k zanimivosti in grozi pripovedi, ampak nam ustvarjajo pomene nepotrebnosti; njihova okarakterizacija v začetnih dogodkih filma vzbuja negativne občutke neinteligentnosti rabe te dinamike. Besedilo antagonistov večinoma ne povzroča občutkov prestrašenosti, pretirana raba izraza 'Šmrkovc' pa dosega izpad iz filmske iluzije.

Filmski zvok ne dosega zelenih učinkov: glasba poskuša skozi izdelek konotirati strah in grozo, a zaradi asociacij na holivudske kode ustvarjanja groze v tem ne uspe; naracija ne izkoristi zvokov narave za ustvarjanje atmosfere strahu in dramatičnega okolja; eskalacija zvočne neprimernosti: v 'zaporni sobi' je zvok govorjenja naravnan na preveliko jakost, kar doseže popoln izpad iz filmske iluzije. Potrebno je omeniti: v diametralnem nasprotju s preostalo glasbo je končna skladba kadra ležanja trupla glavne osebe v travi – ta pomaga ustvariti vrhunskost.

Igra Nine Ivanišin daje vtis več napak, med drugim sledečih: med begom neustrezna telesna govorica (kratka 'ozdravitev' noge pred vstopom v kamnito stavbo), mimika obraza (izpad igralko iz stanja karakterja pred ponovnim vstopom v hišo) ter neustrezen izpad iz trenutnega stanja karakterja celotne neverbalne komunikacije (kadri pred blokiranjem vrat s stolom konotirajo popolno prestrašenost, nato blokiranje z veliko manjšim strahom in neizraženimi drugimi čustvi, ki bi pokazali spremembo čustvenega stanja). Govorica rdečelase prijateljice v baru deluje 'umetno'. Vse te napake igre sprejemniku vsebine, ko opazi, povzročijo izpad iz filmske iluzije, mogoče najbolj ključna pa je napaka igre glavnega antagonista, ki ne ustvarja prepotrebnih in za zgodbo bistvenih virov groze – preveč racionalnosti, pomanjkanje na primer divjosti (ne samo v jezi) itd.

Gremo mi po svoje 2

Estetiki mizanscene ni oporekati večjih napak, iz namena možnosti rešitve problema drugih filmov velja poudariti kompozicijo kadrov, ki uporabljajo bližnji plan: ti v razliki do kritiziranih filmov tu ustvarijo konotacije pozitivnih vrednosti: estetska dimenzija pridobi iz vzroka širše slike, ki jo uporablja film; ta ustvari (popolno) ravnovesje med osebo in preostalo sliko (okolico). Zvočna komponenta je kvalitetna, a menim, da bi film lahko vseboval večjo ali manjšo mero slovenske popularne glasbe, saj žanr in pripoved to dovoljujeta oziroma celo spodbujata.

Napake naracije so številčne: trije glavni dramski zapleti (Štajerci, inšpektorica in izgubljeni otroci) so predstavljeni na način, da ne zadovoljijo z dosego njihovih ciljev in nivojem zabavnosti, kar povzroči, da film glede naracije deluje prazno in močno manj zabavno. Romantičnim podtemam starejših otrok manjka dramske zanimivosti, delujejo na način dokumentarizma (brez naracije). Najmlajši taborniki so karakterno določeni z lastnostmi in dejanji, ki sprejemniku konotirajo negativen pomen kiča – pretiran prikaz ljubkosti, replike starejših otrok voditeljem pa so v poskusu prikaza duhovitosti nezadostno inteligentne (Jon v odgovoru starešini: »O, kakšna čast! Res hvala, srečen sem!«). Uporaba kletvic v filmih (razen narativno utemeljenih izjem) je len in poceni način vzbujanja čustev.⁷

⁷ Parafraza misli Brandona Flowersa (The Killers), ki se v njegovem primeru nanaša na skladbe. Vira nisem uspel najti.

Zavedajoč se strogosti zapisujem: igra tako najmlajših kot tudi starejših otrok je poraz filma in njegovih ustvarjalcev skozi celoten izdelek. V govoru so izrazito umetni, nenaravni, mimika obraza in govorica telesa pa sledita tej popolni nenaravnosti igre. Vse to povzroči izpade iz filmske iluzije. Primer neprimernosti: igra Aleksa, Zaspanca in Jaka v svoji koči, ki doseže vrhunec s temo o Zaspančevi bivši puncu. Zdi se, da izbor igralcev premočno temelji na vizualnem izgledu in krepko premalo na talentu – lepota dinamike obraznih potez nadarjenih igralcev vedno presega statično lepoto nenadarjenih igralcev.

Hvala za Sunderland

Naracija meša elemente komedije z elementi realnosti težkega vsakdana delavskega razreda⁸ na način, za katerega se zdi, da zgreši psihološki bit takšnega dejanja. Resda dobimo realen in smešen izdelek, a kateri koli film s takšnim prikazom nikoli ne bo dosegel vrhunškega nivoja zabavnosti za določen tip gledalstva – 'ubijajo' ga namreč negativne⁹ občutke povzročajoči elementi prikaza težavnosti delavskega življenja, ki delu občinstva, ki živi takšno življenje, ne 'dovoljujejo' vrhunske zabave – spominjajo ga na večdesetletno 'potenje krvi' v njegovem življenju.

Menim, da film krepko zataji v enem od svojih iztekov: zaplet mlade pevke ostane neustrezno zaključen. Če je zaključek v smislu komercialnega filma, potem ta tega zapleta ne zaključi, če pa v smislu umetniškega filma, pa menim, da zaplet ni zaključen na primeren način – v obeh primerih se namreč pojavi občutek neizpolnitve. Naracija sicer izredno kvalitetno prikaže negativne komponente sodobne Slovenije (prikaz kapitalistične miselnosti vodstvenega sektorja skozi jezo odpuščenega glavnega karakterja), a v kritiki birokracije (kader vstopa v bolnišnico) pretirava, v vsebini je močno nerealna.

Zdi se, da mizanscena v svoji scenografiji ne dosega zelenih konotacij uživanja, saj v stari zgradbi domovanja, delovnem okolju tovarne, malem in negativno preprostem frizerskem salonu ter tipični notranjosti hiše delavskega razreda začasnega domovanja Sabine in njene matere dosega negativne konotacije pri gledalcu delavskega razreda (scenografija podpira naracijo, iz kjer ta težava izhaja), ki v skladu z nekaterimi drugimi elementi filmske govorice preprečujejo razvoj njegovega popolnega uživanja. Verjamem pa, da je najbolj pomembna

⁸ Mogoče obča značilnost žanra komedije slovenskega filma?

⁹ Obstaja distinkcija med psihološkim pomenom 'negativnih' čustev, ki te ne pojmuje kot takšne, in razširjeno rabo pomena, katero uporabljam tu; z zavedanjem, da v nekem smislu ne gre za negativna čustva.

sledеča napaka mizanscene: Bližnji plan je pri osebah uporabljen prepogosto napačno – oseba je snemana od preblizu oziroma gre za problem premajhne širine slike. Zavedajoč se pozitivnih učinkov takšnega načina prikaza, zatrjujem, da ta lahko ustvarja tudi negativne konotacije kadra, primer pogovora pevke in Zlatka ob kosilu – posamezni kadri z izborom bližnjega plana oziroma širino slike ustvarjajo kompozicijo slike, ki v kontekstu pogovora (kot dogajanja) in druge osebe ustvarja negativne konotacije izločanja teh dveh elementov. Takšna kompozicija vsebuje pomene 'klavstrofobičnosti' nezadostnega zajetja velikosti slike.

Menim, da negativnost zvoka doseže vrhunec v neustreznosti glasbene podlage, dva primera: ustvarjanje prevelike dramatičnosti ob reševanju glavnega karakterja s strani njegovega prijatelja in neustrezni 'vklop' glasbe v dogajanje (izpoved Janeza v bolnišnici) – oboje povzroči izpad iz filmske iluzije. Uporaba tuje glasbe (balkanska) je na mestu, a film z zapletom pevke ponudi vprašanje, zakaj ne izkoristijo idealne priložnosti za vključitev slovenske (popularne) glasbe pri tem karakterju (recimo za ustvarjanje učinka uživanja gledalca). Igra je kvalitetna, negativno pa odstopa igra otrok, izrazit je prisiljen smeh v bolnišnici (razen rdečelasega fanta), s katerim zopet izpademo iz filmske iluzije.

Izlet

Kvalitetno najmočnejši film peterice nima (najdenih) napak zvoka in igre ter vsebuje eno pomanjkljivost naracije: Glede na njeno dotakratno dogajanje je obnašanje obeh likov v neodzivu na Andrejevo vprašanje »Zakaj sta sploh prijatelja z mano?« nelogično. To nam povzroči negativni občutek pomanjkanja inteligentnosti naracije v tej situaciji.

Menim, da slika filma vsebuje nekaj napak: Slabša kompozicija kadra hoje Gregorja in Andreja po odhodu iz plaže (po metanju kamenčkov) prikazuje osebi v bližnjem planu (do pasu), zavzemajoč večino slike – kompozicija, v kateri osebi okolja ne dominirata dovolj, kar povzroči negativne konotacije, željo po razširjenosti slike v korist več prostora okoli oseb.

Film vsebuje več kadrov 'popačenih' proporcij, v katerih kot snemanja objektu predstavitve spremeni razmerja vizualnih (fizičnih) lastnosti telesa. Primera: kader Gregorja, gledoč v daljavo po Živini izjavi »Umreš, ko si star in beden.«; kadri vožnje v avtomobilu po odhodu s prizorišča razbijanja avtomobila (primer popačenih razmerij Andreja). Menim, da tu ne gre za želen učinek ustvarjalcev filma – takšen prikaz oseb bi lahko želel konotirati osebe v

negativnem pomenu, a to ne ustreza pripovedi – ampak za pomanjkljivost, ki gledalcu ustvari negativne občutke, povzročene s pogledom na 'popačene' telesne lastnosti oseb. Končni kader – v zgornjem kotu snemanja prikazana polomljen zmaj in cesta pridobita popačene proporcije negativne vrednosti – v svoji pomanjkljivosti poudari pomembnost: zavoljo simbolike se ne sme pretirano izgubljati estetske vrednosti.

3.3 Pregled po področjih (vsota in ugotovitve)

Mizanscena

Večje negativnosti mizanscene so prisotne v štirih filmih (izjema Idila): izrazite negativnosti (bližnjih) planov se pojavljajo v Julija in alfa Romeo, Hvala za Sunderland ter Izletu (Gremo mi po svoje 2 s svojim razmerjem slike ponudi rešitev te problematike). Izlet vsebuje negativnost filmskih kotov, ki rezultira v popačenih proporcijah predstavljenih objektov, Hvala za Sunderland pa v scenografiji zgradb povzroča negativne konotacije, ki preprečujejo razvoj popolnega uživanja gledalca delavskega razreda. Dva filma (Julija in alfa Romeo, Gremo mi po svoje 2) s svojim vizualnim prikazom sledita manj inteligentni holivudski tradiciji misli ustvarjanja in nadaljevanja določenih (vizualnih) vzorcev lepote oseb.

V zahodni kulturi so naše ideje o dobri kompoziciji močno naslonjene na tradicijo visoke umetnosti slikanja. Oblika filmske in video sličice je podobna obliki tradicionalne pokrajinske slike, koncept sličice bližnjega plana pa tradicionalnemu portretu (Schenk in Long 2012, 170). Iz tega izvira moja teza, da je razlikovanje bližnjega plana od portreta v širini slike, količini okolice prikazanega objekta, vir napake bližnjega plana. Odkloni od ugotovitev visoke umetnosti slikarstva se udejanjijo v večjih in pomembnih napakah filmske slike.

Naracija

Negativnosti naracije v močnem smislu vsebujejo štirje filmi (razen Izleta): Julija in alfa Romeo – neinovativnost in predvidljiva zgodba; Idila – napačno osebnostno zastavljeni (neustrezno predstavljeni) stranski karakterji, besedilo antagonistov ne vzbuja prestrašenosti; Gremo mi po svoje 2 – način pripovedi glavnih dramskih zapletov, negativni pomeni karakternih lastnosti in dejanj najmlajših tabornikov, uporaba kletvic itd.; Hvala za Sunderland – negativne konotacije vkomponiranja prikaza problematik delavskega razreda, dramski zaplet mlade pevke neprimerno zaključen.

Peter Zupanc (2017, 4), filmski kritik, v članku Slabe filme gledajo vsi, dobre nihče zapiše: »Kritiki od filma pričakujejo najprej premišljenost, logiko in trud /.../«. V kontekstu tega razmišljanja ocenjujem, da slovenski film v smislu naracije vsebuje velike napake, posledice pomanjkanja ali odsotnosti zgoraj naštetih lastnosti (produkcije) filma.

Zvok

Pomembne napake zvoka se pojavijo v treh filmih (izjemi Julija in alfa Romeo, Izlet): Idila – zaradi asociacij na holivudske kode ustvarjanja groze glasba ne uspe konotirati občutij strahu, v 'zaporni sobi' je zvok govorjenja naravnano na preveliko jakost; Gremo mi po svoje 2 – pomanjkanje slovenske popularne glasbe; Hvala za Sunderland – neustrezni 'vklopi' glasbe v dogajanje, pomanjkanje slovenske (popularne) glasbe.

Zvočna komponenta ni kvalitetno najskromnejše področje analiziranega empiričnega materiala, a ponudi razmišljanje o pozitivnosti prisotnosti večje količine slovenske popularne glasbe. Pri razmišljanju o uporabi predobstoječe glasbe v filmu je potrebno zavzeti tudi kontekst preteklosti. Kot razmišlja Sadoff, obstajajo primeri, ko so glasbeni arhetipi znotraj predobstoječih iztočnic tako izrabljeni ali prepoznani, da so postali kulturne ikone. To omeji njihovo ponovno rabo na ironijo, komedijo ali komentar – tak primer so tušne violine Psiha (*Psycho*, 1970). Izbira popularne pesmi lahko trpi ali pridobi podobno: »Strinjam se, da v dejanju zavestne prepoznavne sprejemnik glasbo najprej zazna v 'fiksiranem' stanju, nezmožen jo doživeti kot del procesa, razgrinjajočega v času.« (2006, 174) Kljub temu menim, da bi slovenski film lahko in moral vključiti več (nujno) kvalitetne slovenske popularne glasbe. Primer dobre prakse je prikaz skladbe glasbene skupine Tabu v Julija in alfa Romeo, ki je vkomponirana na način, ki kaže, da je s takšno glasbo možno 'opremiti' slovenski film, ne da bi s tem povzročili negativnosti, kot je izpad iz filmske iluzije.

Igra

Trije od petih filmov vsebujejo pomembne napake igre (izjemi Hvala za Sunderland in Izlet): Julija in alfa Romeo – pretiravana igra lika mačehe, trdost in miniritmične prekinitve govora glavnega karakterja, amplituda izražanja čustev glavnega igralca in igralko močno premajhna; Idila – številne manjše napake igre glavne protagonistke: neustrezne telesne kretnje in mimike obraza v poskusu igre izmučenosti in ranjenosti med begom, nepravilna telesna govorica ob igri prestrašenosti itd., glavni antagonist z igro ne ustvarja prepotrebnih in bistvenih virov

groze; Gremo mi po svoje 2 – tako najmlajši kot tudi starejši otroci so v govoru izrazito umetni, polni slabe izgovorjave, mimika obraza in govorica telesa sledita tej popolni nenaravnosti igre.

Braudy (2004, 433) razloži dva pogleda na igrilstvo, iz katerih črpam mojo tezo o igri: Čeprav obstaja tudi drugačno razmišljanje, v katerem naj igralec občinstvu daje občutiti, da drži primerno razdaljo do svojega lika in da je ustrezno razumel to izkušnjo, zagovarjam razmišljanje, da igralec, ki dobro opravi delo, izgine v svojo vlogo, medtem ko slab igralec le igra sebe.

Zagovarjam tezo, da se v igri slovenskih igralcev zazna premalo Stanislavskega. Kot zapiše Giannetti (2008, 304–305), je bilo glavno vodilo njegovega sistema: »Vlogo moraš živeti vsak trenutek, ko jo igraš.« Čeprav je dajal velik poudarek notranji resnici in čustveni iskrenosti (med drugim uporaba tehnike 'emocionalnega spomina'), je menil, da to ni zadosti – igralec mora obvladovati tudi zunanost (način govora, gibanje itd.). Razmišljam, da ni nujno, da se sistem Stanislavskega uporabi za realističen igralski slog, kot so ga newyorški gledališki in filmski krogi ter 'proizvedli' Marlona Branda, Jamesa Deana, Paula Newmana itd. Stanislavski na nek način ponudi le temelj, tega pa lahko apliciramo tudi na druge sloge igre.

Ekman zagovarja tezo, da so vidiki obrazne komunikacije neobvladljivi in lahko usposobljenemu opazovalcu izdajo resnična čustva osebe, ki želi prevarati. Ko je čustvo prikrito, se pravo čustvo lahko pokaže v obliki mikroizraza, bežnega obraznega izraza, neskladnega z izraženim čustvom in običajno zatrtega znotraj 1/5 do 1/25 sekunde, kar ga naredi težko zaznavnega golemu očesu (Porter in ten Brinke 2008, 508–509). Sistem Stanislavskega izniči možnost, da bi prejemnik igre v njej zaznal negativnosti v smislu pretvarjanja, laži, igre – igralec v tem načinu namreč ne igra, ampak živi.¹⁰

¹⁰ Specifičnost slovenskega gledališkega in filmskega prostora (med drugim manko filmskega dela za igralce) zahteva dodatna razmišljanja o tem pristopu, a verjamem, da je sistem Stanislavskega v slovenskem prostoru (v neki obliki) uresničljiv.

4 Zaključek – Esej o napakah slovenskega filma

Slovenski film je razumljivo branjen s strani njegovih avtorjev. Afektivno stanje ob stvaritvi filma je razumljiv pojav, ki pa se negativno transformira v časovno nedokončno pomanjkanje samokritičnosti, kar je ena od rak ran te dimenzije slovenskega kulturnega prostora (kot je razmišljal tudi Rugej): nevidenje lastnih napak avtorjev ne bo prineslo vidnih sprememb v polje slovenskega filma, katere pa ta zahteva.

Slovenskemu filmskemu prostoru očitam več napak in pomanjkljivosti, a v tem omejenem formatu naj se osredotočim na pomanjkanje dveh zelo pomembnih lastnosti: manko načelnosti, neprekinjenega sledenja vrednotam, v katere verjameš; načelnost, kakršno prikazuje skupina režiserjev, zbranih okoli manifesta 'Dogme95', ki od njih zahteva strogo obliko filmskega dela, ki sledi pravilom in načelom manifesta; interpretirana kot klic po realizmu ta med drugim prepoveduje uporabo kakršnega koli rekvizita, svetlobe ali zvoka, ki ga filmski ustvarjalec ne najde na lokaciji snemanja. Podpisnika to obvezuje, da posname neomadeževano, neokrašeno, nemanipulirano realnost. Režiserji 'Dogme95' so se tem pravilom in načelom zavezali z 'zaobljubo čistosti' (Simons 2008, 3).

V vprašanjih »Kje je etični kodeks filmskih izobraževalnih ustanov? Zakaj diplomiranec deluje brez strogih etičnih zavez k ustvarjanju kvalitetnih vsebin, ki ne bodo poneumljale in nasploh nosile kulturno odgovornost?« se nahaja moj drugi očitek: pomanjkanje etičnosti slovenskih filmskih ustvarjalcev. Badiou o tej temi razmišlja na sledeči način: film se sooča s pogumom, pravico, strastjo, izdajo itd. Največji žanri filma, ki so najbolj kodirani, na primer melodrama in vestern, so v bistvu etični žanri, ki so naslovljeni človeštvu, da mu nudijo moralno mitologijo. V tem smislu je film naslednik nekaterih funkcij gledališča iz časov, ko je bil ta namenjen meščanom (2013, 211).

Film je kot tehnična naprava postal podlaga za mogočno industrijo, ki se je razvila v sledečih desetletjih, obenem pa postal nova oblika zabave in umetniško sredstvo (Bordwell in Thompson 2001). Če je v slovenskem sodobnem filmu moč (večinoma) zavreči prvo funkcijo industrije, ki zna nositi negativne posledice (med drugim poneumljanje gledalcev), slovenski film vsebuje le še funkciji zabave in umetniškega sredstva, ki pa sta dober nastavek za pozitivne doprinos filma slovenski kulturi in družbi. A zaradi določenih negativnosti avtorjev slovenske kinematografije (premajhna strogost do svojega izdelka, premalo znanja in občutka za filmsko

priповed, neodgovornost do gledalcev s poneumljajočimi vsebinami itd.) se zdi, da je slovenski film manj kvaliteten oziroma povprečen, kar negativno vpliva na omenjeno slovensko kulturo in družbo. Film so za Turnerja tri stvari hkrati: »snemalec realnosti (npr. živi, neinscenirani dogodek), ustvarjalec realnosti (npr. inscenirani in zmontirani dogodek) in del realnosti (npr. gledanje filma, protestiranje proti stereotipom v določenem filmu)« (2004, 338). Menim, da se slovenski film in njegovi avtorji prevečkrat ne zavedajo (dovolj) dimenzije ustvarjanja realnosti (sveta) – manj kvaliteten komercialni izdelek lahko z dajanjem prevelike pomembnosti vizualnim lastnostim in spolnosti vpliva na tak negativen pogled sprejemnikov vsebine v realnem svetu.

Glede napak zagovarjam sledeče razmišljanje: ni pomembno, na kakšen način prikazuješ določeno tematiko, v tem načinu nikoli ne sme biti (večje) negativnosti. (Če slikar prikaže neko podobo na način, ki je kvaliteten, to za ohranitev kvalitetne ravni v nobenem možnem načinu pogleda ne smemo videti v negativnem smislu. Slovenski film tu prevečkrat pade).

Slabe ideje lepo gorijo.

Cilj diplomskega dela je bil ugotoviti, ali v sodobnem slovenskem celovečernem igranem filmu obstajajo pomembne pomanjkljivosti, napake; v primeru obstoja je bil namen te navesti v premislek nadaljnjih potez drugih avtorjev (filmskih teoretikov in ustvarjalcev).

Močne negativnosti mizanscene se pojavljajo v štirih od petih filmov (izjema Idila); negativnosti naracije v močnem smislu vsebujejo štirje od petih filmov (izjema Izlet); pomembne napake zvoka se pojavijo v treh od petih filmov (izjemi Julija in alfa Romeo, Izlet); velike napake igre vsebujejo trije od petih filmov (izjemi Hvala za Sunderland, Izlet):

Sodobni slovenski celovečerni igrani film vsebuje močne in pomembne napake.

5 Literatura

1. Badiou, Alain. 2013. Cinema as Philosophical Experimentation. V *Cinema*, ur. Antoine de Baecque, 202–232. Cambridge: Polity Press.
2. Beaver, Frank Eugene. 1983. *On Film: A History of the Motion Picture*. Baskerville: McGraw-Hill.
3. Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Corporation in Penguin Books Ltd.
4. Bordwell, David in Kristin Thompson. 2001. *Zgodovina filma I*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
5. Braudy, Leo. 2004. Acting: Stage vs. Screen. V *Film Theory and Criticism, Sixth Edition*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 429–435. New York in Oxford: Oxford University Press.
6. Giannetti, Louis. 2008. *Razumeti film*. Enajsta izdaja. Ljubljana: UMco.
7. Jovanović, Jovan. 2008. *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: UMco.
8. Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec. 1999. *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
9. Lehman, Peter in William Luhr. 2003. *Thinking about movies: watching, questioning, enjoying*. 2nd ed. Malden, Oxford, Melbourne, Berlin: Blackwell Publishing Ltd.
10. Majcen, Matic. 2015. *Slovenski poosamosvojitveni film: institucija in nacionalna identiteta*. Maribor: Aristej.
11. Naremore, James. 2012. Film Acting and the Arts of Imitation. *Film Quarterly* 65 (4): 34–42.
12. Nemes, Jill, ur. 2003. *An Introduction to Film Studies: Third edition*. New York: Routledge.
13. Pelko, Teja. 2016. »Slovenski film je v zelo dobri formi«. *24ur.com*, 13. september. Dostopno prek: http://www.24ur.com/ekskluziv/film_tv/slovenski-film-je-v-zelo-dobri-formi.html (15. julij 2017).
14. Porter, Stephen in Leanne ten Brinke. 2008. Reading between the Lies: Identifying Concealed and Falsified Emotions in Universal Facial Expressions. *Psychological Science* 19 (5): 508–514.
15. Rugelj, Samo. 2007. *Stranpota slovenskega filma: zapisi o kinematografiji 2000–2007*. Ljubljana: UMco.

16. Sadoff, Ronald H. 2006. The Role of the Music Editor and the 'Temp Track' as Blueprint for the Score, Source Music, and Scource Music of Films. *Popular Music* 25 (2): 165–183.
17. Schenk, Sonja in Ben Long. 2012. *The Digital Filmmaking Handbook Fourth Edition*. Boston: Course Technology.
18. Simons, Jan. 2008. Von Trier's Cinematic Games. *Journal of Film and Video* 60 (1): 3–13.
19. Slovenski filmski center. 2017. *Filmska vzgoja*. Dostopno prek: <http://www.film-center.si/sl/film-v-sloveniji/filmska-vzgoja/> (27. junij 2017).
20. Štefančič jr., Marcel. 2016. *Slovenski film 2.0: kritična enciklopedija slovenskega celovečernega filma 1991–2016*. Ljubljana: UMco.
21. Turner, Graeme. 2004. Filmski jezik. V *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hanno Hardt, 337–356. Ljubljana: Študentska založba.
22. Vrdlovec, Zdenko. 2013. *Zgodovina filma na slovenskem: 1896–2011*. Ljubljana: UMco.
23. Zupanc, Peter. 2017. Slabe filme gledajo vsi, dobre nihče. *TV okno* (30. junij): 4–5.