

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Gregor Vuk

Temne podobe nemškega filmskega ekspresionizma
kot slutnja vzpona nacizma

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Gregor Vuk

Mentor: doc. dr. Andrej Škerlep

Temne podobe nemškega filmskega ekspresionizma
kot slutnja vzpona nacizma

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

“Umetnost v resnici ne drži ogledala življenju, temveč gledalcu” (Wilde, 44)

Hvala mentorju doc. dr. Škerlepu za pomoč!

Temne podobe nemškega filmskega ekspresionizma kot slutnja vzpona nacizma

Filmi so semiotični teksti in njihov pomen se spreminja z vsakim letom, ki mine od nastanka. Filmski jezik in naracija povesta eno, toda naše razumevanje oblikujejo družbeno-zgodovinske okoliščine, ki spremljajo ali nasledijo tekst. Nosferatu (1922) je prvi vampirski film, umaknjen ob premieri zaradi avtorskih pravic, in razvpit predstavnik nemškega filmskega ekspresionizma v weimarski republiki. Kontroveržno delo je nastalo v enem najtežjih obdobjih nemške zgodovine in tudi zato nosi pečat ultimativne grozljivke. Z delom raziskujem ali je weimarsko filmsko obdobje dejanska slutnja nacistične diktature, ki je sledila in ali je bila nacistična diktatura odraz nemške želje po tiranah. To izhodišče opiram na znano delo Od Caligarija do Hitlerja, ki ga je napisal v času nacizma izgnani židovski kritik Siegfried Kracauer. Analizo dopolnjujem z zgodovinskim opisom nemškega filmskega ekspresionizma, vključno z družbeno situacijo, ki je botrovala Tretjemu rajhu in primerjavo s predelavo Wernerja Herzoga (1979). Primerjava je izredno relevantna, saj služi kot zgodovinski protipol izvorniku: če je prvi napoved nacizma, je drugi alegorija.

Ključne besede: filmska semiotika, nacizem, nemški filmski ekspresionizem, grozljivka, vampir.

Dark images of German film expressionism as a premonition of the Rise of nazism

Movies are semiotic texts and their meaning changes with every year that passes since release. Film language and narration tell one story but our understanding is shaped by socio-historical circumstances that accompany or follow the text. Nosferatu (1922) is a first vampire movie, removed at release because of piracy violation, and an infamous representative of German Film Expressionism in Weimar republic. A controversial piece of work came to be in one of the most difficult decades of german history and bears a seal as an ultimate horror movie. In this work I research if Weimar cinema was indeed a premonition of Nazi dictatorship that followed and if Nazi dictatorship was a response to german desire for tyrants. I accompany analysis with history of German Film Expressionism, including social situation that preceeded Third Reich, and comparation with Werner Herzog's remake (1979). A comparation is vey relevant as a historical antipode: while the first is a premonition of nazism, the other is an allegory.

Keywords: film semiotics, German Film Expressionism, horror, nazism, vampire.

KAZALO

1 UVOD	6
2 NEMŠKI FILMSKI EKSPRESIONIZEM	8
2.1 Weimarski film	8
2.2 Nemški medvojni film kot preludij k vzponu nacizma	13
3 FILMSKI JEZIK	15
4 FILMSKA NARACIJA	19
5 ANALIZA FILMA NOSFERATU	20
5.1 Izvirni film: Nosferatu, simfonija groze F. W. Murnaua (1922)	22
5.2 Predelava: Nosferatu, fantom noči Wernerja Herzoga (1979)	24
6 SKLEP	29
7 LITERATURA	31

1 UVOD

Nemogoče je predvideti, kam se bo obrnilo mnenje o filmu, saj je tok razprav in vrednotenja nepredvidljiv. Tako se diskurz o filmu zapleta v številna protislovja in prestane več preobrazb kot film sam. Na nek način je kot slika Dorian Grayja; z leti pokaže staranje, napake in izpade od forme, film pa ostane isti. Avtentična vrednost ni nekaj, kar se filmu izračuna ob premieri; gre za dolgotrajen proces, kjer šteje končni diskurz. Veliko slavnih kritičkih spregledov iz filmske zgodovine priča o tem. Naj omenim le najbolj znane: *Blade Runner* (1982), *Citizen Kane* (1941) in *L'avventura* (1960) so bili ob premieri spregledani, danes pa so prepoznani kot zgodovinski filmski mejniki. Ne samo kritiki, tudi največji geniji filmskega žanra zapadejo tovrstni slepoti. Orson Welles je v svoji neslavni hierarhiji umetnosti film postavil na rep: zadaj za literaturo, gledališčem in likovno umetnostjo (Welles). Včasih avtorji sami niso dorasli svojim delom in jih ne razumejo. Zmota rodi mnogo izvirnega, brežhibnost malo; sedmo umetnost zato cenim kot izjemno umetniško kategorijo. Malo smeri enako dobro služi igranju s pomeni.

Kracauer je v delu *Od Caligarija do Hitlerja* obdobje weimarskega filma interpretiral kot predsluko nacizma in Caligarija predstavil kot manifestacijo nezavedne želje Nemcev po tiranu. Ideja je problematična, zato jo bom preizkusil na nekem drugem delu nemškega filmskega ekspresionizma, ki je po mojem mnenju bolj relevantno in ga lahko beremo kot tekst o vzponu zla, kakršen je bil nacizem.

Predmet analize je *Nosferatu, simfonija groze* (1922), morda najpomembnejša grozljivka in eden najpomembnejših vampirskih filmov. Veliko umetnino weimarskega filma lahko interpretiramo kot zgodbo o Nemčiji pred nacizmom. Zato bom pri analizi izvirnik primerjal s Herzogovo alegorično predelavo *Nosferatu, fantom noči* (1979), ki je prav tako nastala v težavnih časih. Predelava je še posebej relevantna, saj so režiserji Herzogove generacije nemških režiserjev zgodovinsko "otroci nacistov" in posledično obremenjeni s kolektivno krivdo holokavsta.

Za izvirnik si je ekspresionistični nemški režiser Murnau sposodil vsebino Stokerjevega romana *Drakula* in posnel nemo klasiko *Nosferatu, simfonija groze*. Šokiral in navdušil je z izrazito igro senc, kronskim elementom ekspresionizma. Artistična izvirnost pa ne

spremeni dejstva, da je bil Murnau po današnjem pojmovanju "pirat". Njegov studio ni odkupil pravic za adaptacijo Bram Stokerjeve knjižne klasike o vampirju Vladu Tepešu Drakuli. Avtorjeva vdova je zahtevala in dosegla prepoved filma po sodni poti (Klein v Schneider 2006, 46). Režiser Murnau se je poskušal izviti in je preimenoval imena ključnih akterjev, vampirja Drakulo v grofa Orloka, nepremičninskega agenta Jonathana Harkerja v Thomasa Hutterja, izganjalca van Helsinga v profesorja Bulwerja in norca Reinfelda v norca Knocka. Spremembam navkljub je vsebina ostala relativno zvesta knjigi. Pripoveduje tipično vampirsko zgodbo o osamljenem nosferatujju aristokratske krvi, ki širi smrt z vsakim zamahom svojih dolgih krempljev. Vse dokler ga ne ustavita usodna ženska in sončna svetloba.

Simfonija groze uživa kultni status tudi zaradi glavnega igralca Maxa Schrecka, groteskno skritega pod goro make-upa. Njegov portret grofa Orloka je še vedno srh zbujajoč in je služil kot matrika za številne prihodnje filmske hudobneže. Film je bil ob nastanku proglašen za črno-belo mojstrovino tišine, toda to ni odtehtalo kršitve avtorskih pravic. Sodišče je zahtevalo uničenje vseh filmskih kolut. Le po srečnem naključju se je ohranila ena kopija in eden najpomembnejših filmov vseh časov je ušel pozabi (Klein v Schneider 2006, 46). Predelava Wernerja Herzoga je bolj popularna, vendar še ni dosegla končne sodbe, tudi strokovnega gradiva je malo. Kritiki o predelavi še niso našli skupnega jezika in redki so se temeljito poglobili v tekst. Recenzije o drugem Nosferatujju so večinoma zamujena priložnost, saj površinsko pišejo predvsem o Nosferatujjovih dolgih nohtih.

Krvopivski grof Draula je poleg detektiva Sherlocka Holmesa največkrat na filmu upodobljen knjižni lik. Morda je fascinacija občinstva nad krvosesi posledica dejstva, da so vampirji že od ljudske invencije služili kot prikrita reprezentacija seksualnega tabuja. Pri Murnauu je to sekundarnega pomena, odpove se celo ženskemu vampirizmu iz romana.

Oba Nosferataju, Simfonija groze in Fantom noči, sta edinstveni deli, ki se držita izvornih žanrskih zapovedi. Grozljivka je integralni filmski žanr: pomaga priklicati naše strahove ali pa da obliko strahovom, ki se jih ne zavedamo. Nosferatujja se od sodobnih grozljivk formulaično razlikujeta, saj moderni slasherji in šokerji gradijo na elementu presenečenja. Zaradi namerno počasnega tempa dobimo občutek, da Murnaua in

Herzoga suspenz ne zanima. Srh črpata iz občutka neizbežnosti in turobnosti, takšna je bila tudi klima v Nemčiji ob nastanku.

2 NEMŠKI FILMSKI EKSPRESIONIZEM

2.1 Weimarski film

V težavnih obdobjih film odkrije nove poante in večjo izrazno moč. Tudi visok nivo in izvirnost weimarske kinematografije sta bili posledici družbeno-političnih pritiskov na Nemčijo. Kar drugi zamolčijo in potlačijo, umetnost pove na svoj način. Morda Nosferatu in demonskih motivi v weimarskem filmu res zrcalijo Nemcem zgodovinsko pripisano mračnjaštvo; kasnejši tragični dogodki so imeli zametke v kolektivnem spominu, razbrati je mogoče distorzije v takratnem družbenem vzdušju, kar je privedlo do nacizma. Nemško filmsko smer, ki se je ubadala s faustovskimi motivi, lahko razumemo kot prerokbo Tretjega rajha. Skoraj vsak v nadaljevanju omenjen film vsebuje motiv, ki deluje kot subtilna napoved najtežjega nemškega obdobja. Torej ni presenetljivo, da je nemški filmski ekspresionizem kinematografiji dal Nosferatuja, prvega vampirja in Führerja svojega kroga mrtvih.

V zgodnjih dvajsetih letih prejšnjega stoletja je nemški filmski ekspresionizem zasenčil hollywoodsko produkcijo. Obdobje, ko filmi še niso znali govoriti, je dalo polet grozljivkam in ekspresionističnim vizualnim prvinam. Na platnu zlahka prepoznamo izjemne dekoracije, visoke stavbe, ostre kote in kombiniranje svetlih nerealističnih barv z izrazito mračnimi. Najbolj razvit primer takšnega ustvarjanja je znanstveno-fantastična klasika Metropolis režiserja Fritza Langa (1927). Nemški ekspresionisti so izražali svojo identiteto z zavračanjem klasičnega realizma. Z novim visokokontrastnim vizualnim slogom in minimalističnim tehničnim urejanjem so iskali globjo resnico v mediju. Režiserji Pommer, Fritz Lang in seveda Murnau so tlakovali pot Hollywoodu pri temačnih srhljivkah in mračnih filmih noir. V nasprotju z drugimi nacionalnimi kinematografijami, ki so se razvijale znotraj kontinuiranih in razvitih sistemov, je Nemčija v prejšnjem stoletju doživela temeljite preobrazbe identitete. (Bergfelder v Cook 2007, 207)

Začetek nemškega filmskega ekspresionizma je oznanila berlinska premiera Kabineta dr. Caligarija Roberta Wieneja (1919). Kritiki so prepoznali, da gre za izvirno novo smer, ki se naslanja na obstoječe kulturne prvine ekspresionizma, mnogi pa so film

sprejeli negativno. Nekateri so razumeli, da sporoča Hollywoodu, naj neha proizvajati komercialne filme in se resneje posveti umetnosti (Rutar 2005, 155). Tisoči so demonstrirali ob prvem prikazovanju v Los Angelesu. Nekaj podobnega se je pozneje dogajalo filmu *Državljan Kane* (režiral ga je Orson Welles), ki je nastal leta 1941, ko je spet divjala druga svetovna vojna (Rutar 2005, 155). Mar se zgodovina ponavlja, ker se iz nje ničesar ne naučimo?

Caligari je kot ključni film nemškega ekspresionizma uveljavil zamisel projekcije družbenih strahov in dvomov v filmske podobe (Wiene). Izjemni film je manifestiral unikatnost z uporabo stiliziranih prizorišč z nenavadno nagnjenimi hišami, naslikanimi na platnena ozadja; kulise so močno replicirale gledališki stil. Kot je za nemški filmski ekspresionizem značilno, so igralci ignorirali realistično igro; izvajali so sunkovite in skoraj plesne gibe (Bordwell 2001, 85). Tako so bili s *Caligarijem* obelodanjeni nastavki filmske smeri, ki se je obdržala do leta 1927.

Nikakor pa ne smemo stilsko enačiti francoskega in nemškega filmskega ekspresionizma. Podobnosti obstajajo, vendar se bistveno razlikujeta v snemalnih postopkih. Nemški ekspresionisti so uporabljali mizansceno na značilno svojstven način. Kot je izjavil scenograf *Caligarija* Hermann Warm, mora filmska podoba postati likovna umetnina (Kurtz v Bordwell 2001, 87). V skladu s tem so nemški ekspresionistični filmi izrazito poudarjali kompozicijo kadrov. Čeprav ima vsak kader sebi lastno vizualno kompozicijo, pozornost bolj kot kadri pritegnejo specifični elementi. To predstavlja obrat od klasičnega filma, kjer je človeška figura najizraznejši element, ostali elementi pa so mu podrejeni. Ti elementi so scenografija, kostumi in osvetlitev, pri tem pa je tridimenzionalni prostor dogajanja pomembnejši od dvodimenzionalnih kvalitet na platnu (Bordwell 2001, 87). Značilne poteze ekspresionističnega stila izhajajo iz mizanscene. Montaža je praviloma preprosta in temelji na postopkih kontinuiranosti; na primer kader/protikader in križna montaža. V ekspresionističnih filmih opazimo zanemarljivo malo gibanja kamere ali spodnjih snemalnih kotov, saj so režiserji veliko raje uporabljali popačeno perspektivo. Kamera je bila najpogosteje postavljena v višino oči ali prsi (Parkinson 1995/2002, 59). Stilistične značilnosti nemškega filmskega ekspresionizma so dokaj specifične in vključujejo kontrastno luč, nadrealistična prizorišča ter običajno izredno tekoče kadriranje. Videz teh filmov pogosto spremljata ustrezen igralski slog in mračna podzemna tematika.

Nemški ekspresionistični filmi so pogosto vsebovali zgodbo v zgodbi, da so vzpostavili širšo pripovedno strukturo. V Nosferatuju naj bi zgodbo pripovedoval mestni arhivar v Bremnu, kjer poteka večina dogajanja; osebe v pripovedi berejo knjige - Knjiga o vampirjih da osnovne podatke o vampirjih (nujno pojasnilo, saj je bil to prvi vampirski film) - medtem ko listi iz ladijskega dnevnika poročajo o dogodkih na ladji, s katero je grof Orlok priplul v Bremen. Tudi postavljanje dogajanja v sodobnost je bilo neznatno; redki primeri so Langova uspešnica Dr. Mabuse; Igralec (1922), ki je satira o dekadenci moderne nemške družbe ter Algol, v katerem pohlepni industrialec prejme nadnaravno moč in zgradi imperij. Te zgodbe so dobro funkcionirale v izmišljenem času in svetu, kajti bile so napoved čez deset let prihajajoče kalvarije. Kako je mogoče, da smo tako pogosto slepi za to, kar film tako jasno izraža? Ko vidimo in občutimo zatajeno realnost in prihodnost na filmskem platnu, nas najprej spreleti občutek neverjetne avtentičnosti, še preden pa osmislimo občutke, nas ustavi glas samocenzure: ne, saj ni res.

Caligari v režiji Roberta Wienea ima vse ustrezne ekspresionistične oziroma caligaristične prvine: poševne kote, značilno scenografijo, poudarjanje trikotne površine, dramatično svetlobno funkcijo, ekscesivno uporabo senc ter vizualni vtis podolgovitosti. Delo sta oscenarila Carl Mayer in Hans Janowitz, zgodba pa pripoveduje o zlobnem doktorju, ki svojega pacienta - pripovedovalca zgodbe sili v umor. Zgodba je bila namerno zastavljena kot alegorija na zlorabljanje moči (Parkinson 1995/2002, 58).

Film Caligari oziroma njegov osnovni motiv demonske avtoritete in podobe doppelgangerja se retrospektivno kaže kot reprezentativno delo gibanja. Kot kasnejši Nosferatu ima v sebi nekaj inherentno nemškega; mefistovsko vzdušje (ali malodušje?) iz duše naroda, ki so ga najbolj zaznamovali razcepljeni, mračni liki, kakršen je Faust. Siegfried Kracauer si konec Caligarija razlaga kot zmago avtoritete nad uporništvom ter ustaljenega reda nad spremembami, poznejšim kritikom pa se zaključek filma zdi temačno ironičen (Jung in Schatzenberg v Cook 2007, 210). Značilne vizualne distorzije so bile pri Caligariju motivirane z zgodbo o blaznežu. Glede na pomen filma kot začetnika ekspresionističnega gibanja bi lahko dobili vtis, da je imel ekspresionistični stil predvsem vlogo podajanja subjektivnosti oseb (Bordwell 2001, 90). Tega pa ne moremo posplošiti na celotno obdobje; kasnejši filmi so raje posegali po zgodbah v eksotičnih krajih ter so vsebovali elemente fantastike in grozljivosti. Zaklad (1923) se

dogaja v nedoločljivi preteklosti in pripoveduje o iskanju legendarnega zaklada. Nibelungi (v dveh delih: Siegfriedova smrt in Kriemhildino maščevanje) se opirajo na nemški nacionalni ep ter na srednjeveškem prizorišču poznajo zmaje in druge magične elemente. Nosferatu (1922) je vampirska zgodba 19. stoletja; v Golemu pa rabin iz srednjeveškega geta v Pragi oživi glinen kip, da bi ubranil židovsko skupnost pred preganjanjem. Kot distopična različica tega nagnjenja do preteklosti se zadnji veliki ekspresionistični film Metropolis dogaja v futurističnem mestu, kjer delavci garajo v ogromnih podzemnih tovarnah in živijo v blokih (Bordwell 2001, 90).

Pri nemškem filmskem ekspresionizmu ne gre le za vizualno distorzijo; kritična perspektiva nam razkrije teme, ki so zaznamovale tedanjo in bodočo Nemčijo. Subtilno so na tapeti židovsko vprašanje, ideologija, obsedenost nacistov z okultizmom, težke razmere delavskega sloja; nemški ekspresionizem je bil distorzija takratne nemške realnosti. Nekateri znaki problemov so bili jasno vidni že tedaj, drugi so se manifestirali v naslednjih letih. Kot kasneje Hitler, je Nosferatu zavezan logiki širjenja zla. Zapusti domovino, njegove žrtve pa postajajo ubogljive lutke, nad katerimi ima popolno oblast. Ta se širi kot črna kuga, kot so tudi sicer poimenovali nacistično ideologijo (Rutar 2005, 162). Pri nemškem ekspresionizmu sega izraznost človeške figure v vsak aspekt mizanscene; gledalec dobi vtis da "igra" scena sama. Po besedah Conrada Veidta, ki je igral v Caligariju Cesarja: "Če je bil dekor zasnovan tako, da izraža enako duševno stanje, kot ga doživljajo osebe, potem lahko igralec v tem dekorju najde pomembno oporo za življenje svoje vloge; sam se bo stopil s takšnim okoljem in oba se bosta gibala v istem ritmu" (Bordwell 2001, 87). Scenografija je mejila skoraj na živo bitje, igralčevo telo pa je simuliralo vlogo vizualnega elementa. Živo se pretvarja, da je mrtvo in obratno: perfekten nastavek za krst vampirjev v filmski medij; Nosferatu je to potrdil dve leti kasneje.

Ekspresionistična dogajanja se ponavadi začnejo sunkovito, nakar se pripoved upočasni ali celo zastane. Namen upočasnitve je očarati gledalca s kompozicijo mizanscenskih elementov. Takšne kompozicije niso nujno statične, saj se skoraj plesno gibanje igralcev povezuje s stiliziranimi scenografskimi oblikami in tako ustvarja značilen vizualni vzorec (Bordwell 2001, 87). Med najočitnejše poteze ekspresionističnih filmov štejemo distorzije in pretiravanja: hiše so koničaste in nagnjene, stoli visoki, stopnišča vijugasta. Po današnjih standardih "smešni" plesni gibi niso bili naključni; bili so rezultat scenografskega načrtovanja in ne spontanega ekscentričnega eksperimentiranja. Princip

ponarejanja je odredil velike plane igralcev, zato je bila igra povsem nasprotna naravnemu vedenju. Igralci so se gibali sunkovito, nato zastali in naredili kakšen nepričakovan gib (Bordwell 2001, 89). Ekspresionistično igro moramo upoštevati glede na njeno vključevanje v mizansceno, torej brez oziranja na realizem. Učinek je nastanek samozadostnega domišljjskega sveta, ločenega od vsakdanje stvarnosti. Prežet je s tesnobo in strahom pred nečim, česar razumsko ni mogoče razložiti. Ta drugi svet pogosto deluje kot kritika malomeščanske družbe (Kuhn in Knight v Cook 2007, 207). Generični občutek neizogibnosti se podvoji tudi v ostalih delih nemškega filmskega ekspresionizma. Že dualnost sama je izrazito nemški motiv, ki preganja Nemce of Fausta, če ne dlje. Če je Faust kot lik čutil dve duši v svojih prsah (Goethe 2005, 1112), je Puškin Fausta kot delo označil za "Iliado sodobnega življenja" (Berman 1988, 39).

Demonska simbolika je močno zakoreninjena v nemškem nezavednem oziroma v ljudski folklori in mitologiji, pogledjmo samo pesnitve njihovega največjega pesnika Goetheja. Z ozirom na demonskost je film Golem in kako je prišel na svet logičen naslednji korak po Caligariju. Golema sta režirala Paul Wegene in Carl Boese. Zgodba o oživeli pošasti je ilustracija ekspresionističnega strahu pred neustavljivo silo. Ta interpretacija se še posebej ponuja, če navežemo vsebino filma na takratne nemške ekonomske probleme, nastale kot posledica nesposobnosti odplačevanja dolga. Torej s psihološkega vidika sploh ni presenetljivo, da so imeli nemški filmi počasnejši ritem od tujih. To je še eno diametralno nasprotje med nemškim in francoskim filmskim ekspresionizmom; francoski ima strahovito hitro montažo.

Tretji veliki film nemškega ekspresionizma je Murnauov Nosferatu; arhetipski vampirski film, ki ga prežema temačna atmosfera in strah pred vladavino teme. Kritičnik Béla Balázs pravi, da prinaša vsak prizor srhljivo ozračje sodnega dne, ki žvižga iz vsake sličice (Kracauer, 78). Murnauov zaščitni znak so stilizirane kompozicije v katerih se liki stapljajo z okoljem. Tudi v drugih ekspresionističnih filmih so človeško figuro pogosto postavili poleg ukrivljenih dreves in tako ustvarili podobne oblike (Bordwell 2001, 89). Nosferatu je še posebej ekspresionističen zaradi fascinantnih prostorskih postavitev ter prizorov z večjim deležem praznine, ki dodatno poudarijo psihološko razsežnost groze. Zato je izmed omenjenih treh filmov najbližji takratnemu duhu časa. Enako kot nemški narod v tem obdobju so ustvarjalci filma občutili represijo; srečno naključje je, da je sploh ohranjena kakšen kolut, glede na umik filma takoj ob premieri. Vrh tega je bil nitratni trak, na katerega so snemali filme do zgodnjih

30. let, hitro vnetljiv in razpadljiv (Bordwell 2001, XVI). Mojstrovina, podnaslovljena Simfonija groze, črpa svojo zlovesčnost enako iz uporabe realnih lokacij, dislociranega montiranja in kinematografije Fritza Arnoja - kot iz nizkokontrastnega grotesknega performansa igralca Maxa Schreka (Parkinson 1995/2002, 36). Po naštetih kriterijih je Nosferatu res "najbolj nemški" od filmov nemškega ekspresionizma, kar je komplementarno z idejami v Kracauerjevem znanem delu o psihologiji nemškega filma. Ker bom pri analizi primerjal izvirnik in predelavo, je prav, da se dotaknem vidika, ki je skupen obema na metaforični ravni. Murnauov film lahko razumemo kot premonicijo nacizma, Herzogovo nadgradnjo pa kot refleksijo nacizma. Torej sta Nosferatuja filmski before in after Tretjega rajha. Še vedno ni jasno, kako se je v 20. stoletju lahko zgodil tako demonski scenarij.

2.2 Nemški medvojni film kot preludij k vzponu nacizma

Kracauer je bil pomemben židovski filmski kritik iz weimarske republike. Leta 1933 je pobegnil v Pariz, do smrti pa živel v New Yorku. V svojem najbolj znanem delu *Od Caligarija do Hitlerja* je ponudil psihološki pogled na nemško filmsko obdobje po prvi svetovni vojni: film *Caligari* je alegorija za težke nemške razmere po vojni; lik Caligarija pa tiranska figura, edina možna alternativa proti socialnemu kaosu. Torej je nemški ekspresionizem udejanjal apolitično distanco in eskapizem v fantazijski svet, mračen ton težavnih razmer pa je ostal.

Filmsko obdobje nemškega filmskega ekspresionizma je filmski zgodovinar Kracauer kontroveržno označil kot preludij k nacizmu: izjemen manifest ekspresionizma v filmu je prekinil nacistični prevzem oblasti. Sledilo je tragično obdobje, v katerem je bil zatrt slogovni pluralizem nemškega filma. Izelila se je velika večina umetnikov, ki so zaznamovali ekspresionizem kot najmočnejši tok med nemškimi filmskimi zvrstmi. V zlatem obdobju med svetovnima vojnama, ki sovpada s trajanjem weimarske republike, je bila Nemčija eno najpomembnejših filmskih žarišč na svetu, najbolj je izstopala v estetskem smislu. Njena filmska zvezda ni tako močno sijala nikdar več, niti v času nemškega novega vala, ki so ga zaznamovali Herzog, Fassbinder in Wenders. Kracauer vidi prihod nacistov na oblast kot trenutek, ki je naenkrat pokopal nemški ekspresionizem, filmsko in družbeno pluralnost, estetsko eleganco ter pognal najmočnejše nemške umetnike v tujino. Celotno weimarsko obdobje so tirani burili domišljijo nemških filmskih ustvarjalcev. Kot rešitev so ustvarjalci ponujali prevlado

Ljubezni nad sovraštvom, kar bo vidno pri analizi simboličnega konca Nosferatuja. Kracauer Orloka primerja s hunskim voditeljem Atilo; žejen je krvi, pravi bič božji in lahko ga identificiramo s kugo (Kracauer 1948, 78-79).

V drugi polovici 20. let je nemška produkcija utrpela hude udarce. Čutil se je pritisk po spremembi zaradi vpliva tujih stilističnih dosežkov, vodilne režiserje pa so zvalili v Hollywood. Ker so bili Nemci prisiljeni k izvozu, so morali začeti kopirati tujo formo, nemški ekspresionizem pa je s tem izgubljal lastni jaz. V istem obdobju je ekspresionizem začela zamenjevati smer nova stvarnost (Neue Sachlichkeit). Amerikanizacija je prisilila režiserje, da so sprejemali elemente hollywoodskega stila; na primer tehniko osvetlitve s protilučjo ter uporabo umetne svetlobe za eksterierje (Bordwell 2001, 92). Inflacija je spodbujala vlaganja filmskih družb v nepremičnine (zemljišča, studijske komplekse), na hitro so zgradili nove studie ali predelali stare (Bordwell 2001, 92). Po Kracauerjevem mnenju je bil premik v studio del splošnega umika v lupino, pojasnjujemo pa ga lahko tudi z obdobjem racionalizacije filmske industrije takoj po vojni (Kuhn in Knight v Cook 2007, 209). V času nastajanja velikih produkcij so nastajali megalomanski projekti (Nibelungi, Faust, Metropolis). Stremljenje k megalomanski produkciji je pripeljalo do tega, da so se scenografi začeli posluževati lažnih perspektiv in maket, da bi ustvarili videz velemesta v ozadju, medtem ko so ospredje zasedali resnični igralci (Bordwell 2001, 92). Pritisk kapitalizma so z zamikom občutili tudi nemški filmarji.

“Film Nosferatu je nastal v začetnem obdobju, ko se je hiperkapitalizem šele razvijal, vendar so njegovi ustvarjalci že vedeli, kaj se bo dogajalo v prihodnosti. Grof Orlok je zato eden prvih hiperkapitalistov, ki se niti ne skuša sprenevedati, da je denar edino, za kar je vredno živeti.” (Rutar 2007, 179) Ker je v zgodnjem obdobju weimarskega filma prevladovalo prepričanje, da je mogoče tuja tržišča osvojiti le z umetniškimi dosežki, je nemška filmska industrija želela eksperimentirati na področju estetsko dovršenega razvedrila. Umetnost je zagotavljala izvoz, ki je pomenil Odrešitev (Kracauer 1947, 65). Leta 1924 je inflacijski pritisk prenehal in nemška industrija ni več vzdržala svojih teženj po ekspanziji. Število visoko-proračunskih filmov se je zmanjšalo, studii so ostajali brez dela. Leta 1923 se je Nemčija zaradi hiperinflacije znašla na robu kaosa: v času, ko sta krompir ali poštna znamka stala tudi na stotine milijonov mark, je bilo skoraj nemogoče zasnovati proračun igranega filma (Bordwell 2001, 93). Vlada je novembra 1923 skušala zaustaviti hiperinflacijo z novo tečajno vrednostjo rentno

marko, ki je veljala za milijon brezvrednih bankovcev. Novi tečaj ni bil povsem učinkovit, tako da se je nemško gospodarstvo začelo postavljati na noge šele s posojili drugih držav, predvsem ZDA. Preobrat k trdni valuti je ustvaril težave v poslovnem svetu: številna podjetja, ki so se v inflacijskem obdobju na hitro razvila s pomočjo kreditov, so bodisi propadla ali pa so bila prisiljena omejiti poslovanje. Enaka usoda je doletela manjša produkcijska podjetja, zmanjšalo se je tudi število kinodvoran. Trdna marka je privedla distributerje do tega, da so raje kupovali tuje filme kot pa vlagali v produkcijo (Bordwell 2001, 93). Vlada je sicer skušala zaščititi nacionalni interes, zato se je na poplavo uvoženih filmov odzvala s kvoto: za v Nemčiji prikazan tuji film, je bilo potrebno posneti en nemški film. Posledice so bile ironične: sledila je poplava cenениh filmov, posnetih le zato, da bi dobili certifikat o kvoti. Ker so Američani hoteli čim več certifikatov, so svoje filme snemali celo v Nemčiji (Petley 1979, 34). Nemški ekspresionizem z morbidnimi zgodbami je enako morbidno končal, trendovsko ga je zamenjala smer nova stvarnost.

3 FILMSKI JEZIK

Ker se bom v nadaljevanju osredotočil na kadriranje, osvetlitev in vlogo kamere, je nujno "spregovoriti" o osnovnih elementih filmskega jezika. Šele filmska ekspozicija, kader, način uporaba plana in montaža vdihnejo gibljivim slikam pomen. Tudi zvok ni le ambientni dodatek slike, pomembno se vpleta v pripovedno strukturo. Kako zvok vpliva na razlike v pripovedi, bo vidno tudi pri semiotični analizi, kjer primerjam nemi izvornik in zvočno predelavo.

Ekspozicijo v filmu razumemo kot uvodni del scenarija, kjer nam ustvarjalec predstavi glavne elemente (izhodiščni položaj, prizorišče, glavne osebe itd.) iz katerih izhaja filmska zgodba. Ekspozicija je predvidoma dramtizirana in ponuja gledalcu za razumevanje nujne informacije, hkrati pa vzbuja zanimanje (Kavčič in Vrdlovec 1999, 167). Filmska ekspozicija oziroma predstavitevna fraza ponavadi vsebuje posnetek; leta vzpostavi razmerja med liki, časom in prostorom. Začetni interakciji med liki sledi razbitje na vpogled v akcije in reakcije. Zgodba nato nadaljuje svoj razvoj (Bordwell, 1985).

Kader je najmanjši osnovni del filma. To je del filma, ki ga določajo parametri velikost, gibljivost, trajanje, snemalni kot in gledišče (Kavčič in Vrdlovec 1999, 295). S filmskim mehanizmom kadriranja režiser določa velikost in perspektivo (plan, snemalni kot in globino polja); uporabo kamere (statična ali gibljiva) za prikaz filmske podobe ali objekta. Kader in protikader sta pomembni montažni figuri in omogočata kontinuiranost med kadroma. Pri komplementarnosti "plan-kontraplan", ko je presekana komplementarnost "gledajoči-gledani", najprej vidimo nekoga, ki gleda in šele nato gledani objekt. Zato ne moremo trditi, da je ena podoba objektivna, druga pa subjektivna. Kajti tisto, kar je videno v prvi podobi, je že subjektivno (Mitry v Deleuze 1991, 101). Včasih se kader, ki prikazuje prestrašeno osebo, ne izmenja s protikadrom. Ker ni protikadra, ki bi razkril predmet gledanja, to pomanjkanje imenujemo suspenz (Kavčič in Vrdlovec 1999, 295-299). Suspenz je zelo pomemben pri trilerjih in grozljivkah, pri Nosferatuju pa manj, saj je režiser gradil grozljivost na fascinantnih podobah.

Režiser filmsko podobo preko kadriranja omeji, oziroma jo prikaže kot veliko ali majhno; približa oddaljeno in oddalji obratno. Spremembe v velikosti upodobljenega imenujemo plani. Funkcija plana je, da razjasni gledalcu neko misel. Sproži se v zavesti, ko gledalec zagleda sliko; če je uspešen, doseže simbolno vrednost, ekspresivnost, impresivnost ali asociativnost. Režiser se odloča o različnem naboru planov. Bližnji plan (veliki plan), na primer, intenzivira igralčevo duševnost (obraz zavzame cel zaslon) in poudari detajle. Zelo značilen je za neme filme, saj služi kot eksklamacija oziroma pokaže, česar ni mogoče izreči. Splošni plan (panoramski) določa splošni okvir dogajanja, torej prostor in čas. Srednje splošni plan poudarja dekor, srednje bližnji plan omogoča поблиžje spoznanje celote (na primer igralca vidimo od pasu navzgor (Šimenc 1994, 31-32), kot je bila praksa pri nemškem filmskem ekspresionizmu.

Različni plani sestavljajo kader, kadri pa sekvenco. Le-ta je opredeljena kot samostojen odlomek filma iz več prizorov. Prizor prikazuje časovno kontinuirano dogajanje na enem kraju. To lahko prikaže z enim ali več kadri. Praviloma so prizori krajši, daljši pa že nakazujejo sekvenco. Sekvenca je praviloma linearna (kontinuirana ali diskontinuirana) ali izmenična (s križno montažo). Klasični filmi imajo prehode med sekvencami praviloma zaznamovane s filmskimi ločili (preliv, zatemnitev ali odtemnitev). Za modernejše filme je značilen hitrejši tempo s kratkimi rezi (Kavčič

Vrdlovec, 505-551). Montaža je pomembno sredstvo filmske pripovedi. S sistematiziranjem zaporedja kadrov ustvarja pomenljive sekvence (Metz 1974/1991). Film dopušča nerealistične preskoke v prostoru in času, kar ob spretni montaži hitro spregledamo. Z montažo označujemo združevanje posnetkov situacij ob različnih časih in na različnih krajih. Njena temeljna funkcija je, da izbira in ureja filmske podobe in "osvobaja" film dolgih kadrov. Postane močno pripovedno sredstvo, saj pripovedovalcu omogoča prenašanje informacij po malem in po kosih (Neupert v Cook, 518)

Pomeni v filmih se ustvarjajo ne le preko kotov kamere, tehnik montaže, izbire, temveč tudi preko izbire svetlobe in gledišča. Oblika zmeraj narekuje določeno vsebino, vsebina pa nato razjasni pomen oblike (Herman in Vervaeck 2001, 7). Pri barvah in osvetlitvi posegamo med kode, ki so sicer fotografski. Barvni film se je pojavil šele 8 let po prvem Nosferatuju. Film doda fotografiji dimenzijo časa. S pojavom dinamične kamere lahko govorimo o sledilnih posnetkih (tracking shot), kjer se kamera giba po sceni in poveča naš občutek za globino. Premikajoča kamera ima tudi etično dimenzijo, saj priča o prisotnosti avtorja. Omogoča nam sledenje snemanemu objektu (Monaco 1977/2009, 244, 290-291). Gledišče je pri branju filmske podobe izvir možnih konotacij.

Film priča o izjemnih glediščih, tik pri tleh, od zgoraj navzdol, od spodaj navzgor itd. Pa vendar se zdijo vsa po vrsti podrejena nekemu pragmatičnemu pravilu, ki ne velja zgolj za narativni film: če naj namreč film ne pade v prazni esteticizem, se morajo gledišča pojasniti, razkriti se morajo kot normalna in pravilna, če gre za gledišče večje množice, ki prvo vsebuje ali pa za gledišče sprva neopaženega, prikritega elementa prve množice. (Deleuze 1991, 27).

Na ta način gledišče objektivnim podobam pripiše nekoliko subjektivnosti. Subjektivna podoba nastane tedaj, ko stvari vidi nekdo, ki je "kvalificiran" ali nekdo, ki je sam del množice, ki jo vidi. Za podobo bi smeli reči, da je objektivna, če bi bila reč ali množica videna z gledišča nekoga, ki ostaja zunaj množice (Deleuze 1991, 100). Najpomembnejša vidika podobe filma sta omejitev, ki jo predstavlja posnetek in kompozicija te podobe. Še pred pojavom podobe je pomen že prisoten na posnetku. Dno podobe je pomembnejše od vrha, leva ima prednost pred desno; vrh je nestabilen, dno

stabilno. Horizontalam se pripisuje večja pomenska vrednost kot vertikalni in podobno (Monaco 1977/2009, 220).

Metz je pri filmu opazil odsotnost dvojne artikulacije značilne za "naravni jezik". Enote zvoka šele z dvojno artikulacijo sestavimo v morfeme ali besede in s tem postanejo označevalci (Braudy in Cohen 2004, 4). Pri Murnauu zvoka ne moremo upoštevati, tudi Herzogova predelava je nekoliko problematična, saj so film sočasno snemali v angleškem in nemškem jeziku. Po Herzogovi lastni izjavi je nemška različica superiornejša (Imdb). To je logično, a ironično. Pri Murnauu, kjer nihče ne govori, imajo vsi nemška imena; pri zvočnem Herzogu pa imajo vsi angleška imena iz romana, toda za nemškega režiserja je bolj avtentična verzija, kjer angleški liki govorijo v nemškem, torej njim tujem, jeziku.

Sistematične analize filma so povezane z vzponom strukturalizma. Za očeta filmske semiotike štejemo francoskega filozofa in kritika Christiana Metza. Postavil je temelje na katerih so gradili njegovi nasledniki v semiotiki, na primer Flitterman in Stam. Pri analizi filma se je naslanjal na semiotično tradicijo Ferdinanda de Saussurja (Braudy in Cohen 2004, 3). Roland Barthes v delu *Problem pomena v filmu* (1960) razglablja, da moramo postopke za urejanje pomenov iskati naprej v razumevanju znaka, ki ga razlaga kot sestavljenega iz označevalca in označenca, saj so v filmski sliki nosilci označevalca dekor, kostum, pejzaž, glasba in v določeni meri tudi geste (Barthes v Jovanović 2008, 84). O označevanju govorimo kot o ustvarjanju pomena; pomembno je, kaj podobe reprezentirajo in na kakšen način. Po Barthesu je označevalec heterogen, ker lahko enako angažira vid ali sluh, torej je sestavljen iz vizualnih in avditivnih označevalcev (Jovanović 2008, 85).

Filmski jezik ni omejen na besede, odvisen je od mnogih tehničnih atributov, na primer od snemalnega kadra, hitrosti in drugih tehničnih učinkov. Christian Metz piše v članku *Language and cinema*, da je jezik po definiciji semiotični proces, skozi katerega lahko sporočamo svoje misli. Sočasno pa je značilnost jezika, da lahko skozi njegov lingvistični sistem s pomočjo znakov in kodov tudi odgovarjamo na sprejeto sporočilo. Občinstvo je postavljeno v pozicijo, v kateri se lahko odziva na semantično vsebino filma, vendar nanj ni zmožno neposredno odgovoriti z enakim jezikom kot ga uporablja

film. Komunikacija med filmom in občinstvom navsezadnje ni dvostranski proces. (Metz, Language and cinema - Approaches to semiotics, 1974)

Znotraj filma delujejo kodi, ki definirajo njegovo strukturo. To so kritične konstitucije, sistemi logičnih razmerij, ki izhajajo iz filma. Vnaprej dogovorjenih zakonov, ki bi zavezovali ustvarjalce filma, ni: šele kombinacija kodov tvori jezik medij v katerem film manifestira svoj pomen. Poznamo kulturne kode, ki obstajajo izven filma, na primer v gledališču, in jih ustvarjalci filmov zgolj reproducirajo, hkrati pa poznamo kode, ki so značilni samo za film, na primer montaža. Kodi so medij in preko njih poteka prenos sporočila določene filmske scene. Filmski kodi tvorijo filmsko sintakso (Monaco 1977/2009, 253-258).

4 FILMSKA NARACIJA

Tako kot se filmski in knjižni Drakula bistveno razlikujeta, obstaja široko polje razlik med filmsko in literarno naracijo. Za razliko od literarnega jezika, filma tekstualno ni mogoče citirati. Medtem, ko si literatura in literarna kritika kot skupen medij delita besede, si ga film in filmska kritika ne (Stam 1992, 34).

Naratologija je smer v filmski teoriji, ki preučuje strukturo in delovanje filmske pripovedi. Njena temeljna predpostavka je ločevanje med zgodbo in naracijo oziroma načinom, kako je zgodba povedana (Kavčič in Vrdlovec 1999, 413). Ruski formalisti naracijo ločijo na fabulo in plot. Fabula oziroma zgodba so v kronološkem zaporedju povedani narativni dogodki, plot oziroma zaplet pa je sistematična predstavitev dogodkov fabule (Chatman 1978, 20). Filmski medij, sestoji iz petih komponent (podobe, dialoga, zvoka, glasbe, pisane besede), dejanska analiza filma pa samo iz ene – iz besed. Kritični jezik je torej nezadosten; filmski mu uide vsakič, ko ga hoče prvi konstituirati. (Stam 1992, 34).

Po strukturalistih so komponente naracije zgodba, vsebina ali veriga dogodkov (dogajanje), diskurz (način posredovanja zgodbe) in pričujoči (scene in liki).

Pri analizi pripovedi se opira na tri velike kategorije: na odnos med časom zgodbe in časom pripovedi; na pripovedne aspekte (modus) in na glas, ki predstavlja način, kako je v pripovedi prisoten pripovedovalec (Kavčič in Vrdlovec 1999, 414). Pri klasični naraciji je pripovedovalec načeloma neviden; to pogojuje način snemanja, sicer pa ni obvezno. Dudley Andrew v delu *Concepts in Film Theory* (1984) pravi, da je »film pomensko širok izraz, ki lahko predstavlja bodisi umetniško formo, bodisi vir popularne kulture ali pa sredstvo za poučevanje oziroma indoktriniranje ljudi – ali pa tudi vse skupaj.« Film opredeli kot samostojno umetniško stvaritev, narejeno s snemanjem podob na filmski trak z namenom prikazovanja le-teh v kinematografih ali na televizijskih zaslonih. Ustvarjanje pomena je vezano na interakcijo med bralcem in tekstom ter na časovnost in vzorčnost. Pomenske povezave so pri tem lahko razlikujejo glede na prepoznavo, interpretacijo in pomembnost za gledalca (Herman in Vervaeck 2001, 13).

Za razumevanje naracije je nujna veščina prepoznavanja njene zgradbe. Barthes pravi, da zgodbo sestavljajo funkcije in indici. Funkcije delimo po pomembnosti na kardinalne; pod tem pojmom pa razumemo vse ključne elemente zgodbe, ki so nujni za konstitucijo bistvenih zapletov naracije ter na katalizatorje, ki so komplementarne narave in potrebni za nadaljevanje in razvoj ključnih momentov. Pomembna sestavina zgodbe so tudi indici, konstituirani in razdeljeni na dele ali kot celota. To je del zgodbe, ki ga mora gledalec interpretirati. Tako poteka prepoznavanje pravih indicev, simbolov, ki se nanašajo na občutek in značaj gibal naracije, atmosfero, filozofijo, informatorje (le-ti so namenjeni identifikaciji v prostoru in času). Kombinacijo združenih funkcij imenujemo sekvence. Vsaka sekvenca ima lastno logično zaporedje in se začne, ko eden od pogojev nima predhodnika ter se konča, ko drugi nima naslednika. Vsaka sekvenca ima lahko lastno poimenovanje (Herman in Vervaeck 2001, 48).

Za oblikovanje pomena zgodbe je pomemben tudi vidik, s katerega so posredovane izjave. Ta vidik oziroma stališče je lahko dobesedno in kot tako posredovano skozi percepcijo neke osebe ali pa perceptualni vidik, lahko je figurativno stališče kot ideologija in konceptualni sistemi ali konceptualni vidik in tretje, preneseno stališče (posredovani interes nekoga) ali vidik interesa (Chatman 1978, 151). Naracija ne more obstajati brez pripovedovalca in poslušalca oziroma gledalca. Poznamo tri koncepte pripovedovalca. Po prvem naracija izhaja iz osebe (avtorja), tu poteka izmenjava med

osebnostjo in umetnostjo avtorja zgodbe/snemalca filma. Po drugem je pripovedovalec vsevedna, neosebna zavest in dramatiziran avtor pripoveduje s superiorne pozicije. Pripovedovalec je istočasno znotraj in zunaj likov. Po tretjem konceptu mora pripovedovalec naracijo omejiti na tisto, kar lahko liki opazijo ali vedo, tako da na koncu naracijo poganjajo liki, ki postanejo pripovedovalci (Herman in Vervaeck 2001, 19).

Semiotika je teoretična stran strukturalizma in strukturalisti dekodirajo znake, da ugotovijo njihov bistven pomen; izluščijo ga in postavijo v ospredje, da postane viden in očiten. Za Umberta Eca je kod "katerikoli sistem simbolov, ki je, po vnaprejšnjem sporazumu med virom in destinacijo, uporabljen za predstavitev ali posredovanje informacij." (Eco 1979, 37)

5 ANALIZA FILMA NOSFERATU

Pri študiji primera bom analiziral prvo različico filma *Nosferatu*, simfonija noči in jo nato primerjal še s priredbo *Nosferatu*, fantom noči. Prvi *Nosferatu* (1922) je takorekoč piratska kopija *Drakule*, ker povzema zgodbo iz romana irskega pisca Brama Stokerja, *Drakula*, ki je izšel 1897. Murnau je imena spremenil, ker je bil v to prisiljen, Herzog pa je v svoji predelavi/nadgradnji, likom vrnil imena iz romana. Herzog je ostal izvirniku precej zvest, določene spremembe so pač njegova *licentia poetica*. Kot bo razvidno pri primerjavi, je ponekod spreminjal, da bi uveljavil prednosti v filmskem razvoju. S tem mislim uporabo barv, zvoka in možnost grozovitejšega izražanja, saj se je v 57 letih med filmoma cenzura navadila na marsikaj. Tudi množični prizori s podganami bi bili nepredstavljeni za leto 1922, a imajo dodatno vrednost zelo ekspresionistične narave.

Film *Nosferatu*, simfonija groze je leta 1922 posnel režiser Friedrich Wilhelm Murnau. V glavnih vlogah so nastopili Max Schrek, Gustav von Wangenheim in Greta Schröder. Zgodbo je po romanu *Drakula* priredil scenarist Henrik Galeen:

Nepremičninskega agenta Hutterja (Gustav von Wagenheim) šef Knock pošlje sklenit posel v Transilvanijo. Prodati mora hišo, ki se nahaja v isti ulici kot živita Hutter in njegova žena Ellen (Greta Schröder), ki sta skupaj zelo srečna. Klient je transilvanski

grof Orlok (Max Schrek). Živi visoko v Karpatih. Hutter se odpravi na pot in v okolici grofovega gradu začudeno opazi nejevoljnost vaščanov. Noben kočijaž ga ne želi zapeljati do Orloka.

Iznenada se pojavi nadnaravna kočija brez kočijaža, ki ga popelje do srhljivega grofa. Med jedjo se Hutter nerodno ureže in grof obsedeno reagira ob pogledu na kri. Hutter se želi vrniti domov, grof pa se zagleda v sliko Hutterjeve žene ("Vaša žena ima čudovit vrat").

Kmalu se vampirski grof ne zmore več obvladovati, svojega gosta napade. Hutter se reši in sklene, da je čas za pobeg. Tudi Orlok odpotuje proti svojemu novemu domu v Wisborg. Potuje skrit v krsti na ladji. Knock, Orlokov vajenec s katerim komunicira telepatsko, znori. Zaprejo ga v norišnico. Medtem se na ladji širi bolezen, a to je v resnici nosferatujev morilski pohod. Orlok je odločen, da bo dobil Hutterjevo ženo. Zaradi Orlokovih telepatskih pozornosti Ellen zboli.

"Kuga" se širi in Ellen s pomočjo knjige spozna, da je pravi povzročitelj njene bolezni vampir. Ve, da ga lahko le ona porazi, zato se žrtvuje in ga zvabi do svoje postelje. Zaljubljeni vampir ji sledi, vendar ga njegova afekcija pokoplje. Zdani se in vampir postane prah.

5.1 Izvirni film: Nosferatu, simfonija noči F. W. Murnaua (1922)

Murnauov film vsekozi spremlja motiv dualnosti. Prvo sekvenco, v prijaznem - domačem okolju, označuje topla svetloba, ki je indic za čas dogajanja: dan.

Hutter je srečen nepremičninski agent; igralec, ki ga portretira, to nakazuje z odprto pozo, ekspresionističnimi telesnimi in obraznimi gestami veselje. Namerno je poudarjena prijaznost okolja ter vzdušje, zato bo kasneje, pri zapletu, bolj izstopala razlika v svetlobnem tonu. To je najmočnejše osvetljena sekvenca v celotnem filmu, nato se bo temačnost stopnjevala z Orlokovim vplivom, zelo opazno pri potovanju v Transilvanijo. Sekvenca s spretno montažo preskakuje med dvema kadroma. Prvi kaže Ellen, ki se na vrtu igra z mačko, drugi pa Johna, ki nabira šopek (indic ljubezni do nje).

Režiser za Ellen uporabi bližnji srednji plan, za Johna pa srednji plan, da vidimo tudi bujen travnik okoli njega.

Murnau v hiši uporablja srednji bližnji plan, vmes pokaže Johna s srednjim splošnim od glave do pet. Ko se zakonca srečata v hiši, Hutter kar drhti od pričakovanja in se značilno ekspresionistično smeji. Murnau poudari nasmeh s srednjim bližnjim planom od pasu navzgor. Po današnjih merilih je tako intenzivno smejanje v filmu zastrašujoče, saj deluje patološko. Zakonca si padeta v objem, John pa pokaže skrit šopek. Ellen je presenečena, zato Murnau uporabi bližnji plan, ki v ekspresionizmu intenzivira čustva osebe in odstrani nepomembno fizično ozadje. Zatemnitev označuje konec sekvence.

Mojster fotografije se inovativno poigrava s sencami, kar igra metaforično vlogo skozi celoten film. Senca simbolično označuje nasprotje od svetlobe, nasprotje dobrega; v kontekstu filma indicira neživo: vampirja, zlo. Verjetno bi psihologi jungovske šole Murnauovo filmsko simboliko z veseljem interpretirali s psihološkim pojmom sence; potlačen alterego oziroma potlačeno nasprotje v nezavednem delu uma. Orlok je kot negativec v vsakem filmskem prizoru označen s temno barvo. S tem ga je avtor povzdignil na raven arhetipa: absolutno utelešenje zla. Njegovi dolgi kremplji ga označujejo za plenilca, izbuljene oči za obsedena in črna obleka za reprezentacijo teme (princ teme je lahko oblečen le v črno). Murnau je Orlokovo grotesknost še podkrepil z uporabo počasne tehnike menjavanja sličic. Počasno, skoraj mrtvo gibanje trupa, daje vtis neizbežnosti in nepremostljivosti. Nasproten učinek pa je uporabil pri prizoru s fantomsko kočijo: tam je gibanje pohitreno, da ustvari vtis nadnaravnega.

Najpomembnejši motiv dualnosti je kontrast med temnim grofom in "svetlo" Ellen. To je zelo izrazito v drugi analizirani sekvenci, ko pride Orlok do objekta svojega poželenja. Ellen se zbudi iz spanja. Njen izraz nam pove, da čuti strah pred "kugo", ki se širi po mestu. Oblečena je v angelsko belo obleko, kar še poudari diametralno nasprotje med "žrtvenim jagnjem" in njegovim krvnikom, ki ga karakterizira temna barva. Murnau pri tej sekvenci uporablja predvsem srednji bližnji plan. Tako kot v prvi sekvenci preskakuje med kadroma, dokler ju pripovedna struktura ne združi; med prestrašeno Ellen v sobi in grozečim Orlokom v nasprotni stavbi. Grof željno gleda skozi okno, roke upira na rešetke. Le-te simbolizirajo oviro, ki ga ločuje od njegovega

predmeta hotenja. Rešetke delijo okno na šest delov in Orlova glava je v središču. To interpretiram kot, da je Ellen v tem trenutku središče njegove pozornosti.

Murnau v sobi z Ellen za spremembo uporabi srednji splošni plan. Ta nam razkrije, da na stolu spi John, ki jo varuje. Ellen ga zbudi in pošlje po profesorja Bulwerja. Naslednji kader pokaže Johna v panoramskem planu, kako teče iz hiše. Vrnemo se k Ellen, ki odpre okno. V srednjem bližnjem planu vidimo slavni prizor, ki "toliko pove": vampirjeva senca se grozljivo vzpenja po stopnicah do njenih vrat. Pripovedna struktura združi Ellen in Orloka, vidimo le simbolično groteskno senco njegovih krempljev, ki pade na njeno telo.

Še nekaj o semiotiki naslova filma: nosferatu izvira iz staroslavonske besede za prenašalca kuge (Wikipedia). Za asociacijo besede nosferatu z "živim mrtvecem" pa je kriv Stokerjev roman. Film je bolj zvest pomenu besede, saj Orlok res širi bolezen. Igralec je v Orloku utelesil kugo, tako kot je igralec Bengt Ekerot prevzel pojem smrti na svojo persono v Bergmanovem filmu Sedmi pečat (1957). Ekspresionistični filmi so predstavljali odklon od strogega realizma, sporočilo so prenašali predvsem s pretiranimi čustvenimi reakcijami protagonistov. Tudi v Nosferatuju je tako, igra je po današnjih standardih slaba, toda vsak otrok je sposoben razbrati razpoloženje ali čustveno stanje subjektov, ker je njihovo izražanje čustev tako izrazito. Skorajda vsi kadri v filmu so diagonalno kompozirani. Uveljavljena razlaga je, da diagonala ustvarja distorzijo, kar pa je tudi cilj ekspresionizma: izdatno podrčrtanje ali podkrepitev nekega dejstva.

Zadnja filmska sekvenca je tudi precejšnja deviacija od romana. Vlad Tepeš se je lahko prosto sprehajal po sončni svetlobi, pokončal pa ga je kol v srce iz rok izganjalca Van Helsinga. Murnau ne verjame, da lahko "kugo" odpravi lesen kol, niti potopljen v sveti vodi ne. Kot del načrta, Ellen vampirja namerno zvabi k sebi in Orlok začne piti njeno kri. To je posneto zatemnjeno v srednjem splošnem planu. Orlok se tako "zatopi", da zamudi sončni vzhod. Ker je slika črno-bela, razliko med dnevom in nočjo ponazarja kratek kader petelina. Krik priključuje jutro in smrt. Ko nam Murnau z bližnjim planom pokaže vampirjev najšibkejši trenutek, je fotografija že bolj osvetljena. Medtem zaprti Knock začuti, da je njegov gospodar v nevarnosti ("Mojster, previdno!"). Vidimo ga v srednjem splošnem planu, kako skuša neuspešno splezati skozi okno.

Vampir se v bližnjem srednjem planu sprehodi do svetlega okna in s teatralnimi (ekspresionističnimi) pozami oznani umiranje. Sončna svetloba je za vampirja pogubna in spremeni se v prah. Do trenutka njegove smrti opazujemo zjasnitev in osvetlitev fotografije. Hutter prihiti do hudo oslabiljene Ellen; prizor je izrazito osvetljen in portretiran v srednje bližnjem planu. Pokliče zdravnika, vendar je prepozno. Sporočilo prizora: ne moreš poraziti zla brez žrtve nedolžnih. Sledi napisano sporočilo, da je skrivnostna bolezen izginila skupaj z vampirjevo senco. Nato nas Murnau z montažnim rezom popelje v Transilvanijo; vidimo ruševine gradu v panoramskem planu.

5.2 Predelava: Nosferatu, fantom noči Wernerja Herzoga (1979)

V tem delu bom predstavil predelavo, analiziral poljubno sekvenco in jo primerjal s sorodno sekvenco iz izvirnika. Kritična presoja nemškega filma se osredotoča na tri obdobja njegove razdrobljenosti. Prvo: weimarsko obdobje z inovacijami na področju filmskega fotografije in scenografije; drugo: nemški nacistični film za propagando in tretje: nemški novi val. To tretje obdobje je demokratična preobrazba nacionalne filmske kulture, ki jo je izpeljala generacija "novega nemškega filma" v 70. in 80. letih 20. stoletja (Bergfelder v Cook 2007, 207)

Werner Herzog je bil imenovan za romantičnega vizionarja nemškega novega vala. Karakterizira ga umerjen, hipnotičen tempo, intrigantna mešanica zvočnega ozadja in tišine, ekspresivna uporaba pastelnih barv v skoraj mitični atmosferi (kot ustrezen protipol izvirnemu Nosferatuju). Herzogovi filmi so praviloma študije ekscentričnosti, alienacije in nerešljivosti. Z uporabo tekstur in ritma svojih podob, skuša prikazati čustvene in fizične senzacije, njegovi igrani filmi konstantno vsebujejo karakterje, ki jih žene megalomanska obsesija premagati svojo inertnost v neprijetnem okolju (Parkinson 1995/2002, 222)

Vampirji in nacizem se zdijo logična paralela, toda to ni nujno Herzogovo sporočilo. Nosferatu ni režiserjev magnum opus, toda po lastnih besedah je želel zgraditi tanek most v ekspresionistično obdobje, da bi legitimiziral nemško kinematografijo in kulturo (Andrews v Mayne v Corrigan, 119). Herzogovo podajanje zgodbe je ekspresionistično do te mere, da so nekateri njegovi filmi tako slabo zgovorni z besedo kot nemi, gledalec pa jih mora dekodirati z notranjo introspekcijo. To ni presenetljivo, samo spomnimo se

Lotte Eisner, ki je rekla, da ima ekspresionizem svoj avatar v Wernerju Herzogu. Njegov ekspresionizem je vizionarski: aktivno vplete gledalčevo domišljijo, saj pogosto deluje enako skrivnostno kot likovni portret (Singer v Corrigan, 190). Njegovi filmi se včasih upočasnijo kot nemški ekspresionistični filmi, hkrati pa ostajajo ignorantski do šolskih pravil pripovedovanja zgodbe. Pri svoji drugi predelavi *Bad Lieutenant: A Port of Call New Orleans* je povsem povozil načela noira, saj se je odpovedal reševanju zapletov in spremenil kriminalko v serijo vinjet.

Herzog je film *Nosferatu, fantom noči* (1979) snemal v barvni tehniki; igralci spregovorijo, vključno s srhljivim grofom. Ne samo, da so igralci govorili; prizori z dialogom so bili posneti dvakrat - za nemško in angleško različico. V filmu so v glavnih vlogah nastopili Klaus Kinski, Isabelle Adjani in Bruno Ganz. Herzog je prispeval tudi scenarij, za kinematografijo pa je poskrbel Jörg Schmidt-Reitwein.

Pri Herzogovi različici analiziram sekvenco smrti vampirja, ki je skorajšnja replika 3. sekvence iz izvornika. Montaža je neverjetno potrpežljiva, povsem ustrezna nemškemu ekspresionizmu. Enako kot v izvorniku, zabljeni vampir pride pit žrtvi kri. Tudi tokrat je snemano v srednjem splošnem planu sredi zatemnjene sobe. Ko ga Lucy pogleda, je vampirju nerodno. Začne se spakovati in s svojo ekspresionistično patetiko je skoraj simpatičen. Njegove gibe spremljajo fascinantni gibi sence. Lucy vampirja celo opogumi z dotikom. Vampir počasi začne piti kri, Herzog pa preseka dogajanje s počasnim prizorom letečega netopirja. Montažni prehod nas spet vrne v sobo in zatopljeni vampir spozna, da je ostal predolgo. Hoče oditi, toda Lucy ga z rokami privije nase. Grof zamudi sončni vzhod, kot nam razkrije vstavljeni panoramski posnetek mesta v jutranjih urah. Vrnemo se v sobo (ponovno srednji splošni plan) in zaslišimo glas petelina. Vampir se neverjetno počasi opoteka do okna in umira v stilu kakšne gledališke vloge. Takrat Herzog preklopi na bližnji plan, ki je v ekspresionizmu rezerviran za čustvene momente. Vampir se dolgo muči, nato pa sunkovito pade po tleh, pri čemer mu kamera sledi. Nato sledi srednje bližnji plan, ki pokaže izrazito osvetljeno Lucy v zadnjih zdihljajih. Pri tem značilno počasi obrača glavo na desno, kamera pa ji enako počasi sledi. Lucy se umiri in umre.

Dejanje, v katerem se vampir "ujame", je zelo podobno tistemu v izvorniku, pojavi pa se nekaj sprememb. Edino večje odstopanje pri Drakulovem porazu je, da Herzog ne

pokaže petelina ob sončnem vzhodu. Samo slišimo ga, kar je bilo v izvorniku nemogoče. Lucy prav tako umre, toda Herzog tukaj ne zaključi filma. Njegov Nosferatu je še bolj pesimističen. Tudi John Harker postane vampir, tako da smo oropani srečnega konca. Če razumemo drugega Nosferatuja kot alegorijo na nacizem, nas negativistični konec svari, da se kaj takega lahko spet ponovi.

Ne samo, da je konec bolj negativen, tudi začetek je oropan podob sreče. Herzog začne film kar med najavno špico; s počasnim posnetkom mehiških mumij in netopirjev, ki ga ni bilo v izvorniku. V izvorniku smo videli, kako je Murnau začel s prizorom srečnih zakoncev, da bi kasneje poudaril diametralno nasprotje. Herzoga to ne zanima. Zakonca sta si še vedno blizu, toda predstavi ju po tem, ko se Lucy Harker (v izvorniku Ellen) zbudi iz nočne more. Mož John (v izvorniku Hutter) jo tolaži. Tudi prihod v Transilvanijo je nadgrajen, saj je celotno potovanje posneto v bolj grandioznem vizualnem stilu. Tukaj je Herzog izkoristil Murnauu nedosegljive produkcijske zmožnosti. Še eno odstopanje je prisotnost kočijaža. Pri Murnauu je žrtev na grad pripeljala fantomska kočija brez jezdeca; tukaj pa je grof očitno že zaposlil "zemeljskega" voznika. Svetloba je uporabljena izrazito ekspresionistično in slabi s približevanjem gradu. Herzog imitira igro senc, hkrati pa močno eksperimentira s snemalnimi koti. V obeh Nosferatujih demonskega grofa "zgovorno" spremljajo shrhljive sence ali pa se skriva v temi. Če vampirji ne bi obstajali že prej, bi si jih morali za potrebe kinematografije izmisliti. Tako kot film so vampirji igra svetlobe in senc brez otipljive oblike oziroma kot piše Žižek: te ultimativne figure Realnega niso figure naše telesne realnosti, ampak entitete, ki pripadajo predontološki domeni spektralnih prikazni (Žižek 2010, 79). Maxa Schrecka v vlogi vampirja je zamenjal Herzogov dežurni enfant terrible Klaus Kinski. Na srečo je končen rezultat odtehtal njegovo težavno persono. Kinski je veljal za naporenega igralca, tako da mu je bila vloga vampirja pisana na kožo. Gotovo je bil najprimernejši, saj je kontroverzni nemški igralec ustrahoval producente in v prenesenem pomenu pil kri celotni filmski ekipi. Podvrgel se je enakemu tretmaju nanašanja makeupa kot njegov igralski predhodnik Max Schreck. Grof je še vedno demonski plenilec in personifikacija zla, Kinskijeva igra pa presežek novovalovske predelave. Njegov portret Drakule (pri Murnauu Orlok) odlikuje zelo sočutna dimenzija: grof je nesrečno bitje, ki bi najraje skrtil svojo grdoto za srh zbujujočimi dolgimi nohti. Nesrečnega vampirja lahko razumemo kot metaforo za nemško kolektivno krivdo po 2. svetovni vojni.

Norec Reinfeld je prikazan izredno ekspresionistično, od izvirnega Knocka se loči predvsem po tem, da ga slišimo. Obnašanje je identično groteskno; lik se patološko smeji in pozabi skrivati svoje noro zadovoljstvo pred okolico.

Herzog uvede nov element za reprezentacijo vampirske kuge: procesije podgan (Mayne v Corrigan, 120). Gre za najradikalneje odstopanje od izvirnika. Razumem ga kot del načrta, v katerem Herzog vzpostavi Orloka in njegov krog smrti kot metaforo za vzpon nacizma. Tudi za druge Herzogove filme so značilni "ustvarjalni izpadi" snemanja živali v dolgih kadrih, ki na videz ne sodijo v zgodbo. Kokoši, psi, v tem primeru glodalci - ga fascinirajo bolj od ljudi, ki v njegovih filmih umirajo brez patosa in pompa; prizorišče zapustijo neslišno kot gledališki igralci. Simbolika podgan je očitna: necenjena pritlehna vrsta z močnimi zobmi, zbirajo so velikem številu; so prenašalci kuge in bolezni. Herzog svoj režiserski interes pokaže ravno za ta "bitja teme". Herzogu so ti prizori blizu, saj je tudi izredno angažiran avtor dokumentarnih filmov. Med snemanjem so imeli veliko problemov z dobavo podgan, a očitno so bila za režiserja dovolj pomembna, da so vztrajali. Za nek prizor so potrebovali tisoč sivih podgan, ker pa je bilo te nemogoče dobiti, so bele kar pobarvali. Kmalu so se pojavile govorice, da so podgane podhranjene in so se žrle med sabo, na kar so se seveda odzvale organizacije za zaščito živali. (IMDB)

Herzegov hommage ni le samoumevno prepakiranje originala v moderno tehnično obliko, gre za povzdigovanje žanra grozljivke na višjo raven. Vampirski filmi zahtevajo ekstremno raven stilizacije, Fantoma noči pa odlikuje nadrealistična atmosfera, s pridihom romantične shrljivosti. Z vdrtimi očmi in rahlo cmerav, Kinskijev Drakula je še vedno zloben. Če dodamo še romanopisca Rolanda Toporja v vlogi Reinfelda ter čudaško, skoraj portretno podajanje junaka in junakinje Ganza in Adjanijeve, dobimo zelo netipično grozljivko. Veliko je počasnih prizorov, čarovnije in črne komedije (mestni trg poln pogrebov in podgan). Če ostaja izvirnik najstrašnejša različica Drakule, potem je ta upodobitev zagotovo najbolj mistična in najskrivnostnejša (Newman v Schneider 2006, 663). Odstopanja od izvirnika in eksperimentiranje je pretežno posledica duha časa. Herzog je bil do izvirnika zelo spoštljiv in je spreminjal predvsem kar Murnau takrat ni mogel posneti. Zaradi visoke stopnje artistske vrednosti in tehnične sta bili deli doslej, kot najslavnejši Romun, neobčutljivi za zob časa.

6 SKLEP

Murnau je v izvirnem Nosferatiju ustvaril antalogijske filmske prizore z Orlokom. Prizor, ko se vampir plazi po gradu v družbi senc; ko se "leseno", res ekspresionistično, dviguje iz krste; ko se ujet v žarku sončne svetlobe zgrozi in vdre v tla ... Podobno grozovito so se vdrli v tla upi Nemcev po prvi svetovni vojni, realnost zelo nerealnega dolga pa je zlovešče strmela v njih. Kolaps družbenih razmer je namreč v srcu vsakega teksta grozljivke (Wells 2001, 10). Pri grozljivki vedno obstaja širši strah, ki ga hudobec prikriva oziroma uteleša. Lahko gre za potlačene travme, spomine ali institucionalne laži vsakdana, ...

Nosferatu govori o tiranu, toda ne nujno o želji Nemcev po tiranstvu; mnogo verjetneje skriva strah pred tujci. Zakaj bi si Nemci torej želeli biti podrejeni tujcu? In tudi, če nezavedno weimarskega film res skriva strah pred prišleki, gre za Macbetha vredno samoizpolnjujočo prerokbo, ki jo je uresničil vdor ameriške kinematografije. Teze o nemškem filmskem ekspresionizmu kot predsliki nacističnega mita ne morem potrditi, ker po mojem razumevanju sporočilo Nosferatuja ni širjenje strahovlade, temveč moč oseb, ki se uprejo premočnemu nasprotniku. Žrtvovanja za druge je motiv, ki nasprotuje tiranski teoriji, hkrati pa pojasnjuje, zakaj Kracauer dela ne bi mogel poimenovati Od Nosferatuja do Hitlerja. Osebnost Nosferatuja berem predvsem kot tekst o težkih razmerah. Seveda se ne morem vživeti v Kracauerjevo kožo, saj ga je izgon gotovo močno zaznamoval. Strinjam se z opažanji o demonskih motivih, vendar nočem posploševati, ker je resnica diskutabilna.

Grozljiva zgodba bolj kot katera koli druga prikaže arhetip nezavednega; temno stran lahko vidimo, ne da bi se neposredno konfrontirali z njo. Tovrstne zgodbe poleg tega dvigujejo našo željo po nesmrtnosti. Kajti, če se bojiš duha, potem verjameš, da duh obstaja, in če duh obstaja, potem pozaba ni nujno konec, zadnja postaja (Nelson, 197).

Grozljivke so praviloma oropane "srečnega konca", podobno kot je Herzogov spremenjen zaključek oropal še tisti kanček upanja, ki nam ga je dal Murnau. Ker pri grozljivkah na srečen razplet ni za računati, smo lahko zadovoljni le z začasno rešitvijo. V grozljivki je golo preživetje brez dobička. Pri tem pa nas spremlja občutek, da je pred

nami še najmanj eno nadaljevanje. Funkcionalno so grozljivi filmi, kot je Nosferatu, zgodovina strahov 20. stoletja, podobno kot so bile pravljice, ljudske pripovedke in gotske romance artikulacije strahov starega sveta (Wells 2001, 3). Pri nemškem filmskem ekspresionizmu sem predstavil tudi neslavni zaton. Na vrhuncu se je nemška filmska industrija zdela imuna na aktualne probleme. Vsebine so bile imaginarne in tudi investitorski podvigi so bili bolj osnovani na fantaziranju in slavohlepu kot pa v realni matematiki nemških mark. Naj so filmi ponujali še tako fantazijske zgodbe, resnični scenarij obdobja je zahteval pokornost kapitalizmu, ki so se ga najbolj bali. Kot piše Dušan Rutar o cenzuriranem prizoru iz Nosferatuja:

Vsi vemo, da vampirski grof kupuje zemljišča in nepremičnine. Torej je investitor. To pomeni, da ima denar. V resnici ima veliko denarja. Poleg tega je tujec. Ta investira v nemške nepremičnine. In ko ga napadejo na ulici in zabodejo v srce, iz njega ne priteče kri, saj se kaj takega ne bi moglo zgoditi, ker je grof vampir. Namesto krvi zato pricurljajo zlatniki in padejo na tla. (Rutar 2005, 163)

Pred čim so želeli zaščititi gledalce z izrezanim prizorom? Kot bi rekel Freud, značilnost cenzure je, da vedno prikrije le, kar je resnično. Leta 1922 je bilo videti, da se kalvarija svetovne vojne ne more ponoviti, toda umetnost ima pomembno dolžnost, ki ni zabava širokih ljudskih množic. Njena naloga je opozarjanje na to, kar ne obstaja (Rutar 2005, 179). Filme gledamo kot entertainment, toda ne spreglejmo, ko nam sporočajo, kaj pomembnega. Film, ki so družbeno aktualni skoraj sto let po nastanku, nekaj pomenijo. Zato zaključujem s Kracauerjevim citatom: "Kar filmi reflektirajo niso tako zelo eksplicitne ideje kot psihološke dispozicije - globoke plasti kolektivne mentalnosti, ki se bolj ali manj raztezajo pod dimenzijo zavedanja" (Kracauer 1947, 6).

7 LITERATURA

1. Barthes, Roland. 1990: *Elementi semiologije*. Ljubljana: Studia humanitatis.
2. Barthes, Roland. 1966/1975. *An Introduction to Structural Analysis of Narrative*. Dostopno prek: http://www.jstor.org/stable/468419?seq=1#page_scan_tab_contents (2. september 2015).
3. Bazain, André. *Kaj je film?* Ljubljana: Društvo za širjenje filmske kulture Kino!.
4. Berman, Marshal. 1988. *All that is solid melts into air*. New York: Penguin books.
5. Bordwell, David in Thompson Kristin. 2001. *Zgodovina Filma 1*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
6. Bordwell, David in Thompson Kristin. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
7. Bordwell, David. 2007. *Poetics of Cinema*. London: Routledge.
8. Braudy, Leo in Marshall Coen. 2004. *Film Theory and Criticism*. Oxford: Oxford University Press.
9. Campbell, Colin. 1972. *A Hero with Thousand faces*. New Jearsey: Princeton University.
10. Casetti, Francesco, Chiostrri, Francesca in Gard, Elizabeth. 1999. *Theories of cinema, 1945-1995*. Texas: University of Texas.
11. Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. London: Cornell University Press.
12. Cook, Pam, ur. 2007. *Knjiga o filmu. Tretja izdaja*. Ljubljana: Umco in Slovenska kinoteka.
13. Corrigan, Timothy, ur. 1986. *The Films of Werner Herzog: Between Mirage and History*. London: Routledge.
14. Deleuze, Gillian. 1991. *Podoba - gibanje*. Ljubljana: ŠKUC, Filozofska fakulteta.
15. Dick, Bernard. 1998. *Film Criticism. V: Anatomy of film*. New York: St. Martin's Press.
16. Dudley, Andrew. 1984. *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press. Houston: University of Texas.
17. Eco, Umberto. 1979. *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
18. Eisner, Lotte. 1973b. *Murnau*. London: Martin Secker & Warburg.

19. Erickson, Hal. 2010. *Nosferatu review*. Dostopno prek: <http://www.nytimes.com/movies/movie/127854/Nosferatu/overview> (2. september 2015).
20. Freud, Sigmund. 1985. *Interpetacija sanj*. Ljubljana: Studia Humanitas.
21. Goethe, Johann Wolfgang von. 2005. *Faust*. Ljubljana: Založba Sanje.
22. Herman, Luc in Bart Vervaeck. 2001. *Handbook of Narrative Analysis*. London: University of Nebraska Press.
23. Herzog, Werner. 1979/ 2002. *Nosferatu, Phantom der Nacht*. Beverly Hills: Starz/Anchor Bay.
24. Jovanović, Jovan. 2008. *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: Umco in Javni Sklad RS za kulturne dejavnosti.
25. Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec. 1999. *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
26. Kracauer, Siegfried. 1947. *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. New Jersey: Princeton University Press.
27. Murnau, Friedrich. 1922/2001. *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*. Los Angeles: Image Entertainment.
28. Metz, Christian. 1974/1991. *Film Language: A semiotics of the Cinema*. Chicago: the University of Chicago Press.
29. Metz, Christian. 1974. *Language and cinema: Approaches to semiotics*. Mouton de Gruyter.
30. Mitry, Jean. 2000. *The aesthetics and psychology of the cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
31. Monaco, James. 2009. *How To Read A Film: Movies, Media, and Beyond*. Oxford: Oxford University Press.
32. Nelson, Thomas Allen. 1982. *Kubrick: Inside a Film Artist Maze*. Bloomington: Indiana University Press.
34. Rutar, Dušan. *100 kultnih filmov*. 2005. Ljubljana: Umco
35. Rutar, Dušan. 2007. *Psihologija filmske kulture kot jo je usvarilo 250 priljubljenih filmov*. Ljubljana: samozaložba.
36. Schneider, Stephen Joy, ur. 2006. *1001 film; najboljši filmi vseh časov*. Ljubljana: Umco.
37. Stam, Robert Burgoye in Sandy Flitterman-Lewis. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism and Beyond*. London, New York: Routledge.

38. Šimenc, Stanko. 1994. *Vrednotenje filma*. Ljubljana: ZRSSH.
39. Taylor, Simon. 1981. *Symbol and Ritual under National Socialism. V: The British Journal of Sociology* 32 (4): 514. Dostopno prek <http://www.jstor.org/stable/590130> (2. september 2015).
40. Wells, Paul. 2001. *The Horror Genre: from Beelzebub to Blair Witch (Short Cuts)*. Brighton: Wallflower Press.
41. Wiene, Robert. 1920/1997. *The Cabinet of Dr. Caligari (special Collector's edition)*. DVD. Chatsworth: Image Entertainment.
42. Wilde, Oscar. 1986. *Slika Doriana Graya*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
43. Žižek, Slavoj. 2010. *Začeti od začetka: čitanka*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
44. IMDB. 2015. *Nosferatu the vampyre. Trivia. (1979)*. Dostopno preko: http://www.imdb.com/title/tt0079641/trivia?ref_=tt_trv_trv (2. september 2015).
45. Welles, Orson. 1958. Intervju z avtorjem. Dostopno prek: <http://www.theatozreview.com/2013/07/22/orson-welles-never-really-liked-movies/>(2. september 2015).
46. Wikipedia. 2015. *Nosferatu (word)*. Dostopno prek: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nosferatu_\(word\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nosferatu_(word)).(2. september 2015).