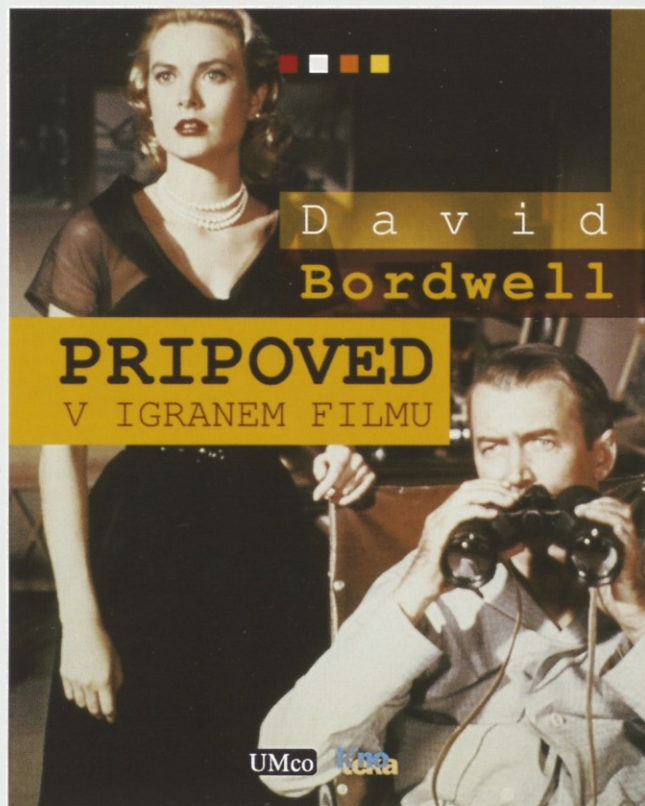


Pripoved v igranem filmu

Matevž Rudolf



Ameriški filmski teoretik in univerzitetni profesor David Bordwell si je deset let po svoji doktorski disertaciji zadal zahtevno nalogo. Na čim razumljivejši, a tehten način odgovoriti na vprašanje: kako deluje naracija v igranem filmu? Kako gledalec dojema pripovedni film? Katere značilnosti in strukture vplivajo na dožemanje pripovedi? ... Bordwell naracijo razume kot proces izbiranja, urejanja in podajanja zgodbe, da bo pri prejemniku dosegel določene učinke. Rezultat tega vprašanja je bila leta 1985 izdana knjiga z naslovom *Pripoved v igranem filmu* (Narration in the Fiction Film), ki je pred kratkim izšla v slovenskem prevodu v sozaložništvu založbe UMco in Slovenske kinoteke.

Avtor se svoje naloge ni lotil enoznačno, temveč je za podlago svojih dognanj prevzel številne znanstvene discipline. Za osnovo so mu služili ruski formalisti (Šklovski, Tinjanov ...) in strukturalisti (Barthes, Genette ...), ki so delovali predvsem v okviru literarne teorije, Bordwell pa je njihova spoznanja kritično prenesel v polje filmske teorije in jih povezal z dognanji kognitivne psihologije, pri čemer se je močno spogledoval z recepcijskimi teorijami in s tem zavzel držo metodološkega pluralizma. V prvih dveh delih knjige povzame prevladujoče trende v teoriji filmske naracije (npr. razlikovanje med fabulo in sižejem, časovno-prostorsko podajanje vzročnosti dogajanja, gledišče, tipi pripovedovalca v filmu ...), tretji del knjige pa predstavlja manifestacija vseh navedenih teoretskih

kategorij. Bordwell se namreč ne drži strogo teoretskih okvirov, temveč posega tudi v filmsko kritiko in zgodovino in s tem le potrjuje, da mu pravi akademski način raziskovanja filmske umetnosti predstavlja metodološki pluralizem.

Dvojica fabula-siže je za Bordwella bistvenega pomena. Naloga vsakega filmskega ustvarjalca je, da za potrebe umetniškega dela fabulo pretvori v siže. S stališča gledalca pa je ta postopek obrnjen. Ker večina zgodb pride do gledalca z vrzeli in nepovezano formuliranimi informacijami, je ena od gledalčevih glavnih nalog rekonstruirati zgodbo glede na njen fiktivski prostor in čas ter hkrati razjasniti vzročno-posledične povezave med elementi. Gledalca moramo namreč obravnavati kot aktivnega predelovalca informacij, pri čemer se avtor v veliki meri opira na kognitivizem oz. kognitivno filmsko teorijo. Bordwell poudarja, da siže vselej preoblikuje fabulo glede na določene principe, ki jih poimenuje stil. Filmske elemente stila pa lahko iščemo v premikih in postavitvah kamere, zvočnih podlagah, urejenosti mizanscene in njene osvetlitve ter uporabi različnih principov filmske montaže.

Med raziskovanjem filmske pripovedne forme je Bordwell v zgodovini kinematografije opisal štiri glavne načine (moduse) glede na to, kako siže predstavlja fabulo: klasični pripovedni film (holivudski studijski filmi med letoma 1917 in 1960), mednarodni umetniški film (evropski filmi, predvsem filmi francoskega novega vala, kjer je v sami pripovedi veliko vrzeli, dejanja likov so pogosto manj motivirana, konec pa je ponavadi odprt), historično materialistični film (filmi sovjetske montaže) in parametrična naracija (tako imenovani poetični filmi oziroma filmi, v katerih je slog izrazitejši kot vsebina). Avtor se loti tako klasičnih pripovednih filmov, kot so *Dvoriščno okno* (Rear Window, 1954, Alfred Hitchcock), kot tudi neobičajnih pripovednih postopkov filmov Jean-Luca Godarda, pri katerih se Bordwellova teorija v celoti izkristalizira tudi v modernih filmskih pripovednih praksah. Na koncu mu uspe natančno pokazati, kako so filmi Godarda strukturirani in kako učinkujejo na gledalca.

Prevod, ki so ga opravili Zdenko Vrdlovec (tudi strokovni pregled celotne knjige), Slavica Jesenovec Petrovič in Borut Petrovič Jesenovec, je korekten in razločen, ključno pa je, da nadaljuje tradicijo prevedenih temeljnih filmskih knjig, ki so izšle v sozaložništvu založbe UMco in Slovenske kinoteke v preteklih letih (*Svetovna zgodovina filma* Kristin Thompson in Davida Bordwella, *Knjiga o filmu* urednice Pam Cook ter *Razumeti film* Louisa Giannettija). S tem se korpus strokovnih filmskih izrazov v slovenskem jeziku polagoma, a vztrajno izpopolnjuje.

Knjiga *Pripoved v igranem filmu* je neobhodno strokovno branje za vse, ki se ustvarjalno ali pa kritično-teoretično ukvarjajo s filmom. Kot to stalno poudarja Bordwell, je filmska pripoved v osnovi skrajno preračunljiva in kompleksno sestavljena z natančnim načrtom, da doseže točno določen učinek pri gledalcu. Ključnega pomena pa je, da se filmski ustvarjalec zaveda vseh teh postopkov, pa čeprav gre za klasičen pripovedni film ali pa modernejši način pripovedi. Filmske pripovedi pač ne padajo kar z neba.

Knjiga *Pripoved v igranem filmu* je neobhodno strokovno branje za vse, ki se ustvarjalno ali pa kritično-teoretično ukvarjajo s filmom.