



Goltzius in Pelikanova družina

filmi in galerije

Rok Benčin

Filmsko slikarstvo Petra Greenaway

»Fascinira me ideja filma kot razstave in razstave kot filma.«¹

Peter Greenaway se pogosto predstavlja kot slikar, ki snema filme. Slike v njegovih filmih nastopajo na mnoge različne načine. So del kulise, kot na primer Brueghlove *Otroške igre* v z igrami prepletenem *Utapljanju po številkah* (Drowning by Numbers, 1988), ali pa ključni objekti, okoli katerih se vrti filmska pripoved kot v *Risarjevi pogodbi* (The Draughtsman's Contract, 1982), v kateri naročene risbe posestva razkrivajo namige na umor njegovega lastnika. V *Nočni straži* (Nightwatching, 2007) Rembrandtova slika postane celo protagonist filma – v sliki zamrznjena zgodba je sproščena v gibanje. Reference na slikarstvo usmerjajo tudi številne konstrukcije kadrov: Vermeerjevo v

Živalskem vrtu / *ZOO* (A Zed & Two Noughts, 1985) ali baročna tihožitja v *Kuharju, tatu, njegovih ženi in njenem ljubimcu* (The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover, 1989). V *Goltziusu in Pelikanovi družini* (Goltzius and the Pelican Company, 2012) nam protagonist sam postreže s kanonskimi upodobitvami v filmu uprizorjenih bibličnih odlomkov iz zgodovine umetnosti. Neki nenaklonjeni kritik je celo zapisal, da ga Greenawayevi filmi spominjajo na »umetnostnozgodovinski seminar iz nočne more«.²

A Greenaway opozarja, da filmske reference na slikarstvo pogosto ostajajo površinske. Slikarstvo je zanj pomembno predvsem kot način

strukturiranja umetniške reprezentacije. Razmerja med mirujočo podobo in gibljivo sliko na več ravneh oblikujejo njegove formalne refleksije in režijske pristope. Obenem Greenaway ostaja slikar in vsestranski umetnik z rednimi razstavami po vsem svetu. Film je zanj le mlada veja dvatisočletne prakse ustvarjanja podob, in to veja, ki je morda že v obdobju svojega zatona.

Kinematografija je mrtva, naj živi kinematografija!

Kino naj bi izgubil socialno vlogo, ki jo je imel sredi 20. stoletja, tehnično pa ostal omejen na projekcijo v pravokotni okvir, v katero strmi skupina ljudi, sedečih v temi. Že televizija naj bi ga kot medij v določenih pogledih prekosila. Toda smrt kinematografije, ki jo z veseljem

¹ Vernon Gras in Marguerite Gras (ur.): *Peter Greenaway: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2000, str. 184.

² *Ibid.*, str. 187.

teatralično oznanja, je za Greenaway le pretveza za iskanje novih formalnih rešitev v različnih medijih. Razstave mu omogočajo »raziskovati možnosti razširjene metakinematografije, ki se zgleduje po načinu, na katerega zaznavamo slikarstvo [...] Sodobna razstava omogoča integracijo raznovrstnih sofisticiranih kulturnih jezikov, iz česar nastane oblika tridimenzionalne kinematografije, ki spodbuja vseh pet čutov in kjer gledalec ni v pasivnem sedečem položaju, ampak ustvarja lastni časovni okvir pozornosti[.]«³

Film je le redko izkoristil svoj potencial postati celostna, totalna umetnost, in vse prevečkrat ostal na ravni gibljivih slik ilustriranega romana iz 19. stoletja.⁴ Slikarstvo se je v 20. stoletju emancipiralo od figure in ločilo barvo od objekta, glasba ne temelji več na melodiji, roman pa ni več odvisen od linearne pripovedi. Film po Greenawayu ni dosegel avtonomije svojega medija oziroma jezika, ampak večinoma ostal podrejen »štirim tiranijam«: okviru projekcije, zgodbam, junakom oziroma igralcem ter *mimesis* kamere.⁵ Greenaway lahko torej razumemo hkrati kot modernista, ki išče čisti izraz medija določene umetnosti (kakor je modernizem definiral Greenberg), in kot postmodernista, ki razglša konec neke prakse, da bi se lahko nemoteno ukvarjal s pastiši tradicije ustvarjanja podob.

Toda morda bi morali Greenawayevo pogosto nekoliko paradokсно avtopoetiko vzeti – ne »z rezervo«, ampak – v duhu ironično pretirane zgovornosti njegovih filmskih junakov. Boljšo teoretsko ustreznico njegovemu hkratnemu pokopavanju in obujanju filma lahko nemara najdemo v pojmu umetniške »sekvence«, kot jo razvije Alain Badiou.⁶ Podobno kot Badiou Greenaway v predavanju »Kino je mrtev, naj živi kino!« govori o trisopenjski usodi kina: njegov jezik je izumil Eisenstein,



Utapljanje po številkah

dovršil ga je Fellini, dekonstruiral pa Godard. S tem je filmska sekvenca, kot bi rekel Badiou, dovršena, in kino, četudi še obstajajo dobri filmi, ni več kraj resnične umetniške invencije, vse dokler nekdo v njem ne odkrije novih izraznih možnosti.

Film kot razstava

Nove možnosti filmskega jezika Greenaway že od začetka svojega filmskega ustvarjanja išče v imanentni povezanosti filma s slikarstvom. Filmu zameri predvsem to, da se je skozi zgodbe in junake, narativno strukturo in psihološko motivacijo preveč identificiral z literaturo in teatrom, pri tem pa pozabil na svoje slikovno jedro. Na film prenesena estetika slikarstva najprej zahteva drugačne vrste pogled: »V nasprotju s kinodvorano v galeriji načeloma ne čustvujemo.«⁷ Gledanje slike zahteva distanco in kontemplacijo, bliže je brechtovski potujitvi kot čustvenemu vživljanju. Razlika pa je tudi v ustvarjalnem procesu, saj slikarstvo omogoča umetniku neposrednejši odnos do svojega orodja in izbiri formata, medtem ko ostaja režiser podrejen mimetizmu kamere in okviru zaslona.

Slikarstvo osvobaja tudi od drugih dveh »tiranij«. Osebe nimajo psihološke globine, ampak ohranjajo alegorične pomenske razsežnosti. Slikarstvo prav

tako odvrča od linearne zgodbe, ki jo je film posvojil iz tradicionalnih oblik romana. To pa ne pomeni, da njegovi filmi nimajo zgodb in zanimivih junakov – nič ni lažjega kot izmisliti si zgodbo, pravi Greenaway. Toda igralci in zgodbe so zanj le »obešalniki za ideje«. ⁸ S tem filma noče približati nekakšni abstrakciji, ampak realnosti: dejanski odnosi med ljudmi imajo več skupnega s pogodbami kot z globinami duše, življenje pa ne pozna zgodb, ampak le fragmentarno povezane sedanjosti. Prevlada zgodb in junakov torej nima ničesar opraviti z realizmom, ampak s konservativnostjo filmskega medija, katerega možnosti omejujejo produkcijske zahteve kolaboracije in veliki finančni vložki.

Da bi film izkoristil svoj potencial, mora tekstualno predlogo postaviti v drugi plan. Seveda tudi v zgodovini slikarstva najdemo nešteto referenc na mitološke, biblične in druge zgodbe, a te so obenem polne metaforičnih in alegoričnih pomenov. Prav platenje pomenskih ravni je ena najbolj opaznih značilnosti Greenawayevih filmov, ki so »zaznamovani z brstenjem detajlov in izredno prostranstvo referenc«. ⁹ Greenawayeva fascinacija z barokom tako ni le stvar likovnega okusa, ampak posledica sorodnosti umetniškega postopka. Njegov formalni in vsebinski neobarok priključuje Benjaminovo obravnavo baročnih žaloiger (medtem ko se Greenaway zgleduje po deloma sorodni angleški jakobinski drami),

3 Citirano v David Pascoe: *Peter Greenaway: Museums and Moving Images*. London: Reaktion Books, 1997, str. 198.

4 Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 138.

5 Predavanje Petra Greenaway »New Possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema« na univerzi Berkeley, <<https://youtu.be/u6yC4iZxqYs>>.

6 Alain Badiou: *Mali priročnik o inestetiki*, prev. Valentina Hribar Sorčan. Ljubljana: Društvo Apokalipsa, 2004.

7 Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 110.

8 Ibid., str. 52.

9 Amy Lawrence: *The Films of Peter Greenaway*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997, str. 1.

ki črpajo pomen iz fragmentacije in omrtvičenja objektov, tako v slogovnem smislu skozi alegorijo kot v telesnem smislu s poudarjanjem nasilja.¹⁰ Množina referenc nas navdaja z občutkom, da v Greenawayevih filmih ni praznine, kakor je obstoj praznega prostora zanikal tudi filozof baroka, Leibniz. Če denimo beremo Greenawayeve knjige, ki interpretativno pospremi izid lastnih filmov, nas osupne, kako skorajda ni objekta, besede ali narativa, ki ne bi pomenil še nekaj drugega, odpiral nove pomenske ravni.¹¹

Po Greenawayu je naša doba novo baročno obdobje, negotovo obdobje prehoda, prepolno informacij in iluzij, obenem pa je prav film »idealna baročna forma – poigrava se s sencami in iluzijami, kombinira izrazna sredstva«. ¹² Greenaway »prostor podobe napolni z možnimi pomeni« – pomensko nomadstvo in ekscesna samo-interpretativnost naj bi bili poglobitvi značilnosti njegovega »neobaroka«, ki ga ni težko povezati s teoretiki in filozofi, kot sta Eco in Deleuze.¹³ In vendar ta razlaga zahteva določen popravek: četudi morda ne opazimo vseh, so vsi pomeni na platnu aktualizirani. Greenaway dejansko ne dopušča *možnih* pomenov – njegove alegorije nasprotujejo simbolistični mistifikaciji, intuitivnemu aludiranju na nejasno, kar očita Tarkovskemu.¹⁴ Vsi pomeni so aktualni in filmi se potujitveno interpretirajo kar sami.

Razstava kot film

Film bi torej morali brati kot sliko v kontekstu dvatisočletne tradicije slikarstva. Toda izum filmskih tehnik produkcije podob, ki je obetal veliko, je bil večinoma ukleščen v kulturo, ki

temelji na besedilu. Posledica dominacije teksta na vseh ravneh kulture je po Greenawayu vizualna nepismenost večine prebivalstva. A da bi nas na slavnem primeru naučil brati sliko, Greenaway poseže, morda nekoliko paradokсно, prav po filmu. Da bi brali sliko, jo moramo spraviti v gibanje.

Rembrandtove *Nočne straže* se loti na tri načine, ki temeljijo na filmskih postopkih. Sliko predstavi kot zgodbo, povezano z umorom, katerega krivce slikar na šifriran način razkrinka na svojem platnu. Kriminalno sliko predstavi tako v igranem filmu *Nočna straža* kot v dokumentarcu **Rembrandtov Obtožujem** (Rembrandt's J'accuse, 2008), ki se med seboj prepletata. V dokumentarcu Greenaway predstavitev zgodovinskih dokumentov in umetnostno-zgodovinske komentarje detajlov kombinira z intervjuvanjem Rembrandtove žene in drugih v zgodbo vpletenih likov, ki sicer nastopajo v igranem filmu.

Tretji način pa zgodbo zopet vrne v sliko, ki jo oživi svetlobnimi projekcijami. Z najnovejšo tehnologijo projiciranja, ki ima za svoje platno kar sliko samo (instalacija je bila postavljena leta 2006 v amsterdamskem Rijskmuseumu), je mogoče izmenično osvetliti posamezne osebe in detajle slike, poudariti sence in

dodati iluzijo dežja ali ognja. V mirujočo podobo tako vnese dimenzijo časa, narativnosti in teatraličnosti, svetlobne učinke pa spremlja tudi zvočna kulisa.¹⁵ Iluzorični učinki projekcije po Greenawayu ostajajo zvesti Rembrandtovemu lastnemu kompleksnemu eksperimentiranju z viri umetne svetlobe. Še več, baročno slikarstvo je zaradi rabe svetlobe po Greenawayu kinematografija *avant la lettre*.

Muzejski prostor Greenawayu omogoča tudi eksperimentiranje s površinami filmske projekcije. Za Milanski muzej oblikovanja Triennale je postavil filmsko-arhitekturno instalacijo s sedmimi zasloni različnih oblik, velikosti in s spremenljivimi nastavitvami transparentnosti, na katere je projiciral dosežke zgodovine italijanskega slikarstva in oblikovanja. Kinematografski zaslon »moramo razbiti, fragmentirati, ne le v smislu tempa, arhitekture in prostora, ampak tudi kot način mišljenja«. ¹⁶ Greenaway s tem postavi antitezo risarju, junaku svojega prvega celovečerja, in njegovemu pripomočku, stojalu, ki uokvirja pogled in ga razdeli na mrežo, da omogoči natančnejšo reprezentacijo. Renesansa je zakoličila pravokotnik kot standardni slikarski format, ki se je prenesel tudi na gledališki oder, v kino in na televizijo.

¹⁵ Predavanje Petra Greenawayja »Nine Classic Paintings Revisited« na univerzi Berkeley, <https://youtu.be/plWSGEAuD_o>.

¹⁶ Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 182.

¹⁰ Glej Walter Benjamin: *Izbrani spisi*, prev. Frane Jerman et al. Ljubljana: Studia humanitatis, 1998, str. 37–68.

¹¹ Glej denimo Peter Greenaway: *Fear of Drowning by Numbers/Règles du jeu*. Pariz: Dis voir, 1996.

¹² Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 154–5.

¹³ Cristina Degli-Esposti Reinert: »Neo-Baroque Imaging in Peter Greenaway's Cinema«, v Paula Willoquet-Maricondi in Mary Alemany-Galway (ur.): *Peter Greenaway's Postmodern / Poststructuralist Cinema*. Plymouth: The Scarecrow Press, Lanham, Toronto, 2008, str. 64–5.

¹⁴ Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 96.



Rembrandtov obtožujem

Tiranija okvirja je neizogibna, komentira David Pascoe, toda s pomnoževanjem »okvir preneha biti edinstven lokus objektivnosti v svetu subjektov, ampak sam postane subjekt«.¹⁷

Ne gre torej za osvobajanje življenja izpod kalupov, ampak za odpiranje novih možnosti, ki jih odpirata množenje in fragmentacija kalupov. Slikarsko zamrznjenje podobe v njegovih filmih in spravljanje mirujoče podobe v gibanje so del Greenawayevega poigravanja z iluzionizmom in potujitvijo. Kot opazuje Pascoe: »Ko sta postavljena skupaj, dva vizualna stila – mirovanje slike in gibanje filma – ustvarita artificialno igro, četudi vsaka zase merita na stvaritev iluzije 'realnosti'. Drugače rečeno, oba stila drug drugemu izničita iluzorni prostor, s tem pa poudarita njuno naravo umetnih podob.«¹⁸ Tovrstne filmske razstave imajo zato manj kot z dokumentarizmom opraviti s fikcijami, ki strukturirajo naše izkustvo realnosti.

Podobe in reči

Prvih deset let svoje filmske kariere je Greenaway preživel v državni službi kot urednik na Central Office of Information, kjer so za tako rekoč propagandne namene snemali dokumentarce o Veliki Britaniji in jih pošiljali po svetu. Njegovi zgodnji avtorski filmi parodirajo artificialno naravo dokumentarnega zajetja realnosti in se navdušujejo nad strukturno vrednostjo obskurnih statistik in klasifikacijskih sistemov: kratki film **Windows** (1975) predstavlja izmišljeno statistiko padcev skozi okno v neki podeželski občini, medtem ko dolgometražni **The Falls** (1980) predstavlja fiktivno dokumentacijo 92 žrtev »neznanega nasilnega dogodka«. Naracija in identifikacija z junaki sta temelj filmskega iluzionizma, ki ga Greenaway vztrajno preganja s potujitvenimi učinki. Da bi svoje filme že od začetka prikazal kot umetni konstrukt, uporablja alternativne načine strukturiranja materiala. Zgodbam tako dodaja »zunanje skelete«, ki omejuje njihovo arbitrarnost: štetje od 1 do 100



v *Utapljanju po številkah*, abecedo v *Živalskem vrtu / ZOO*, osem gledaliških prizorov iz Biblije v *Goltziusu in Pelikanovi družini ...*¹⁹ Ti umetno konstruirani sistemi poudarjajo posredno naravo našega soočanja s kaosom realnosti.

Prehod k urejenemu zaporedju in taksonomijam kot načelu vednosti je po Foucaultu ključen za barok.²⁰ Amy Lawrence Greenawayeve postopke razlaga z Deleuzovim razumevanjem baroka kot zadnjega obupanega poskusa rešiti klasični ideal uma pred propadom.²¹ Barok je ideal uma poskušal rešiti na sledeči način: »Pomnožili bomo principe, iz svojega rokava bomo vedno potegnili enega, in s tem bomo spremenili [njihovo] uporabo. Ne bomo se več spraševali, kateri dani predmet ustreza določenemu bleščečemu principu, temveč kateri skriti princip ustreza določenemu danemu objektu, se pravi temu ali onemu 'zmedenemu primeru'.«²²

Toda primerjavo z barokom lahko prek Deleuza znova pripeljemo še korak naprej, do leibnizevske metafizične igre, ki je igra principov samih in v kateri

na bedo sveta odgovorimo z ekscesom principov.²³ Takšne igre principov najdemo v *Utapljanju po številkah*, kjer nam trinajstletni Smut smrtno resno recitira pravila zelo neobičajnih iger, ki jih izumljata z očetom, pogrebnikom. V igri »ovac in plime«, denimo, v plitvo vodo pripeljemo devet ovac in jih v treh vrstah privežemo na stole, na katerih ležijo čajne skodelice. Ker naj bi bile ovce posebej občutljive na plimovanje, lahko pobiramo stave o reakcijah kombinacij ovac na izmeno plime in oseke, ko postanejo nemirne in se zatresejo skodelice. Najkompleksnejša igra v filmu pa je »obešenčev kriket«, katerega nepregleden in neomejen niz pravil se začne prepletati s samo zgodbo. Igra namreč zahteva posvojitve identitet, ki sovpadajo z razmerji med filmskimi junaki.

To množenje struktur in načel, skupaj z umetnostnozgodovinsko grozljivko referenčne obsesije, Greenawayu pogosto prinaša očitke hermetizma in elitizma. Videli smo, da je to v nasprotju z njegovo intenco, stremljenju k jasnosti in sprotni samo-pojasnjevalnosti. Greenawayeve režijske prijeme lahko dodatno osvetli prenos njegovega zajemanja iz baroka na baročno filozofijo. »Hočem, da moji filmi racionalno predstavljajo ves svet na enem mestu.«²⁴ Bolj kot slonokoščeni stolpom so zato podobni Leibnizevim monadam, ki so nepredušno zaprte same vase, a kljub temu v nagubani obliki vsebujejo ves svet.

¹⁷ David Pascoe: *Peter Greenaway: Museums and Moving Images*, op. cit., str. 36.

¹⁸ *Ibid.*, str. 27.

¹⁹ Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 99.

²⁰ Michel Foucault: *Besede in reči: arheologija humanističnih znanosti*, prev. Samo Tomšič in Ana Žerjav. Ljubljana: Studia humanitatis, 2010, str. 74 isl.

²¹ Amy Lawrence, *The Films of Peter Greenaway*, op. cit., str. 163.

²² Gilles Deleuze: *Guba*, prev. Jana Pavlič. Ljubljana: Študentska založba, 2009, str. 109.

²³ *Ibid.*, str. 110–111.

²⁴ Peter Greenaway: *Interviews*, op. cit., str. 107.