

JURIJ MEDEN

VPRAŠANJE FORME V MLADEM EVROPSKEM FILMU

ŽE TRETJIČ ZAPORED FESTIVAL CROSSING EUROPE V AVSTRIJSKEM LINZU SVOJE PROGRAMSKE SMERNICE POVZEMA Z AMBICIJO PREDSTAVLJANJA (PRE)SLABO RAZISKANIH PROSTOROV MLADEGA EVROPSKEGA FILMA, TAKO V GEOGRAFSKEM KOT TUDI – IN MORDA PREDVSEM – V SMISLU SNOVNIH IN SLOGOVNIH INOVACIJ.

13



Od naštetega je v retrospektivi prav vprašanje forme deležno najmanj kritične misli, kar je svojevrsten paradoks, saj – resda posredno, pa zato nič manj zgovorno – ponuja nemara najbolj pregledno kazalo sodobnih trendov, skupnih imenovalcev in obetov za prihodnost. V tej luči se ogledano v grobem razporeja v tri kategorije.

V prvo – najštevilčnejšo – sodijo filmi, za katere se zdi, da lastno obliko pojmujejo kot stranski, celo odvečen produkt osrednje kreativne linije oziroma hotenj, ki se v celoti istovetijo z bolj ali manj čvrsto, klasično strukturirano pripovedjo. Tovrstno poveljevanje scenarija kot edine možne odskočne deske in edinega možnega načrta za končni izdelek niti ni toliko »krivda« avtorjev kot logična posledica prevladujočih evropskih sistemov za financiranje filmov, vedno bolj birokratske mašinerije, ki prvotne vizije včasih tudi leta in leta maliči v brezdušno uniformiranost. Po vzoru francoskih pridelovalcev krompirja zakurjena grmada neprilagojenih, invalidnih scenarijev bi najbrž ožono svetila desetletja v preteklost in prihodnost. Upogljivi rezultati so pogosto všečni in gledljivi, pretežno neškodljivi, predvsem pa zanemarljivi; če kje, smemo o krizi evropskega filma govoriti na tem mestu. Nekaj tipičnih primerov iz tekmovalnega sporeda: nemški *Gisela* (Isabelle Stever), nemško-poljski *Molly's Way* (Emily Atef), makedonsko-nemški *Kontakt* (Sergej Stanojkovski).

V drugi, manjši skupini se nahajajo filmi avtorjev, ki razumejo, da ustvarjajo znotraj specifičnega medija z izraznimi močmi, ki daleč presegajo preprosto izkušnjo pripovedovanja zgodb, vendar specifično pojmujejo kot dodatek, kot dobrodošlo nadgradnjo; rezultat so ponavadi neprijetne, moteče disonance med snovjo in načinom njenega podajanja, ki jih nekoliko nesramno lahko strnemo v besedo pretencioznost. Spet dva tipična primera iz tekmovalnega programa: belgijski *Guernsey* (Nanouk Leopold), ki se obupano trudi intimno zgodbo raztegniti na cinemascopski format, in francoski *Douches froides* (Antony Cordier), ki v jedru trd, socialno angažiran pogled po nepotrebnem mehča z naivnimi poetičnimi vložki.

Tretjo, najmanjšo kategorijo, predstavljajo filmi, s katerimi bomo vstopili v jutri in se jih spominjali po-jutrišnjem. Film, ki – banalno rečeno – razumejo, da se kvaliteta (tako v smislu umetniških presežkov, širše relevantnosti in neponovljive – čustvene, intelektualne in fizične – izkušnje gledalca) lahko poraja le iz avtorjeve avtentične izkušnje in/ali neustavljive nuje po izrazu znotraj prav tega medija. Izrazu, ki podob ne ponižuje na prevod teksta, temveč prvini (dve izmed mnogih) že v štartu razume kot neločljivi in vzajemno prepleteni.

V tem kontekstu je vredno spregovoriti predvsem o treh filmih festivalskega programa, ki tako rekoč lastnoročno poskrbijo za ohranjanje žlahtnosti zgodovinske sintagme »evropski film« v vsej njeni pestrosti. Celovečerni igrani prvenec *13* (Tzemeti) mladega, v Parizu živečega Gruzijca Géla Babluanija, je tako najprej živ spomenik zgodovinskemu spominu, nato študija suspenza, kakršne se ne bi sramovala Hitchcock in Leone hkrati, ne nazadnje pa čuteča, pretresljiva prisopodoba »tujosti v tuji deželi.« Zgodba filma je nadvse

preprosta: mlad gruzijski priseljenec v Franciji (vlogo prepričljivo odigra kar režiserjev mlajši brat Georges) se napol iz radovednosti, napol iz želje po hitrem zaslužku zaplete v ilegalno igro na srečo, v primerjavi s katero se klasična ruska ruleta zazdi kot Človek, ne jezi se. Ekspresivna črno-bela fotografija in sugestivna raba prostora prek cinemascopskega formata v prvem delu filma, ki opisuje junakov vsakdan, ustvarjata dušeče vzdušje brezperspektivnosti, mrtvega časa, ki ga v umeten tok poganjajo le mehanski gibi teles. Kamera je od slednjih odmaknjena, vztrajno jih riše kot drobne, senčne figure na ozadju oblačnega neba, zapuščenega dvorišča in siromašnih interierjev; vse skupaj bi spominjalo na zgodnjega Jarmuscha, ko ne bi iz ozadja pritiskala zavest, da gre – za razliko od skic večnih študentov, zapitih muzikantov in z dolgočasenih zvodnikov – tokrat prekleto zares; da se mrtvilo lahko pogrezne še globlje. Ko se mladenič – ne vedoč, kaj ga tam čaka – v drugem delu filma spusti v podzemlje, se pogled nekoliko zoži: Babluani z isto izrazno paletto naenkrat poustvari vzdušje noir filma štiridesetih in petdesetih, natančneje, vzdušje kulturnega *Force of Evil* (1948) Abrahama Polonskega, ki je prvi na edinstven način zmešal arhetipe mračnega žanra, bivanjsko stisko posameznika in levičarski socialni angažma (ter posledično štrbunknil na hollywoodsko črno listo); John Garfield in Georges Babluani celo na podoben način zapolnjujeta in obvladujeta prostor, s hitrimi

Gisela



premiki oči in utrujenimi gibi preganjane živali, ki jo lahko oropajo vsega, tudi življenja, samo dostojanstva ne. Ameriško gostobesednost režiser Babluani nadomesti z dolgimi pasusi molka in se tako pokloni še enemu preroditelju žanra, Jean-Pierru Melvillu in njegovim usodnim pogledom. V tretjem delu filma, kjer se končno razgali mehanizem peklenske igre na srečo, se pogled kamere pripne na obraze protagonistov in skupaj s kapljami potu (in krvi) drsi po njihovi koži. Slutnjo suspenza raznese v nasilen vlakec smrti, melvilovski pogled postane leonejevski, pogled gledalca fizično izčrpujoč, iztek filma pa mešanica navdušenja in olajšanja.

Na podoben način – kot test vzdržljivosti pogleda, ki je obenem nenehno zapeljevan – se v branje kaže *Process* (C. S. Leigh), še ena francoska produkcija z nefrancoskim avtorjem. Zgodba je tokrat še bolj pre-

prosta: Igralka – njenega imena nikoli ne izvemo, v filmu ne spregovori ene same besede, s pošastno prepričljivostjo je ne upodobi, temveč preprosto utelesi Beatrice Dalle – se odloči, da bo napravila samomor. V nekaj več kot dvajsetih, s perversno natančnostjo uokvirjenih kader-sekvencah nato poldrugo in pretežno nemo uro spremljamo mučen proces njenega psihofizičnega razkroja. Na sistematičen in pogosto grozovit način se Igralka poslavlja od svoje okolice, svoje preteklosti, svojih čutov in naposled še sama od sebe. »Lepota« procesa je v svoji srhljivosti dvojna: po eni strani ni kino najbrž še nikoli zarezal tako globoko in boleče v svoje voajersko prapočelo, po drugi strani avtorjeva hladnokrvnost pri namišljanju in motrenju še tako neznosnega mestoma prehaja v ironijo, v formalnem smislu pa kar že parodijo. Distanca – v smislu znanega pojava histeričnega smeja, ki v tem primeru ostaja cmok v grlu – se kaže kot nujnost, če želimo proces sploh vzeti resno (ali ga celo razumeti; poistovetenje z njim bi bilo najbrž smrtonosno), na kar Leigh nekajkrat celo eksplicitno namigne, najbolj očitno v odjavni špici filma, prek katere se kot deus ex machina kotati katarzičen komad *That's Entertainment* kulturnega pank benda The Jam. Spet po tretji plati se *Process* gleda kot parada stereotipov moreče, poduhovljene evro-art-juhe, ki zlepljeni skupaj in potencirani v neskončnost tvorijo nekaj povsem novega, občudovanja vrednega, tako kot je iz najhu-

Between the Devil and the Wide Blue Sea



jših stereotipov vesterna nekoč vzniknila avtonomna in spoštovanja vredna forma špageta. Je Leigh iznašel evro-rezanec? Da občinstvo na radikalno vizijo ni pripravljeno, zgovorno pripoveduje žalosten podatek, da projekcije filma od premiere v Berlinu leta 2005 do letošnjega aprila v Linzu lahko preštejemo na prste ene roke; distribucijske pravice niso bile prodane v nobeno državo, film ni bil izdan na videu. Pa čeprav je šlo za sodelovanje smetane talentov: Poleg Beatrice Dalle v filmu »nastopi« še Guillaume Depardieu (pozornemu očesu se nastavijo vsaj še Daniel Duval, Leos Carax in Juliette Binoche), izvirno glasbo je napisal John Cale, za fotografijo pa poskrbel Yorgos Arvanitis, sicer zaslužen za izjemne vizure filmov Thea Angelopoulosa in Catherine Breillat. Kino, kot ga še ni bilo.

Kar nas pripelje do še enega novuma. *Between the Devil and the Wide Blue Sea* nemškega ikonoklasta



Romualda Karmakarja se uradno predstavlja kot študija različnih strategij proizvodnje/podajanja elektronske glasbe; kot etnografski pogled na evropsko subkulturo elektronskih glasbenikov/performerjev in njihove publike. Brez intervjujev, brez besed, brez komentarjev. Ekipa enega človeka: Romuald Karmakar z majhno videokamero. Devetdeset minut, šestnajst plan-sekvenc, devet akterjev: Alter Ego, Captain Comatose, Cobra Killer, Fixmer/McCarthy, Lotterboys, Tarwater, T. Raumschmiere, Rechenzentrum, Xlover. V živo. Vsak, ki se je v preteklosti srečal s Karmakarjevimi konceptualnimi miniaturnimi (*196 BMP* [2003], *Das Himmler Projekt* [2001], *Der Totmacher* [1995]), je že pred ogledom lahko posumil, da je sveta preproščina samo navidezna; *Between the Devil and the Wide Blue Sea* je namreč študija (če je čista naslada še vedno lahko študija) sodobne elektronske glasbe natanko v toliko, v kolikor gre tudi za študijo samega fenomena filma; natančneje, izolacijo in demonstracijo delovanja nekaterih temeljnih, mediju inherentnih izraznih sredstev; še natančneje, »prevod« ključnih Bazinovih spoznanj o naravi medija oziroma umetnosti v prakso. Znana Godardova modrost, da je (bo) video dober predvsem kot sredstvo filmske refleksije, je tu uresničena na način, diametralno nasproten – tudi povsem tuj – staremu mojstru (*Histoire(s) du cinéma*, 1989), ki je k filmu pristopal »od zunaj« ter »za nazaj«; Karmakarjev »video« se kot cronenbergovski virus naseli v njegovo notranjost, od tam eksplodira navzven in razgali njegovo anatomijo, še toplo in krvavo.

Konkretno: v prvem prizoru/sekvenci se Karmakar s kamero nastavi pred par DJ-jev (Alter Ego), ki zavzeto vijači za nevid(e)no občinstvo: posnetek je v celoti statičen, sploščen (za umetnikoma je stena, pred njima nič), uokvirjen na način, ki ga ne zanima, kaj se skriva za robovi kadra. Tako edina(!) filmska prvina, ki ga »ohranja pri življenju«, ostaja trajanje posnetka

v času oziroma »notranja napetost« nezmontiranega izreza iz stvarnosti; priložnost dejansko nekaj videti (oziroma si ogledati) in slišati (oziroma poslušati). Da Bazinova teorija zdrži v Karmakarjevi praksi in deluje tudi nezavedno, najlepše priča odziv občinstva (tudi številnih takšnih, ki so kasneje vneto jeli zatrjevati, da ogledano ni bil film ... temveč nič od nič), ki je na dveh festivalskih projekcijah uročeno zrló v platno od prve minute naprej. V drugem prizoru (disko komad dvojca Captain Comatose) Karmakar obdrži že osvojeni element temporalnosti – kot tistega nemara najbolj bistveno filmskega – in ga dopolni z naslednjo ključno sestavino: prostorom, natančneje, občutkom prostora. Še vedno statičen kader kaže polje, ki se razteza po osi pogleda: pred umetnikoma poplesavajo silhuete, za njima se rišejo obrisi oddaljenih zidov. Zakasneli občutek globine polja je tisti, ki v resnici prereže oba kadra. Dejanski montažni rez, pripet na konec starega in začetek novega komada, je domala neopazen, neobstoječ. Približno na polovici trajanja posnetka Karmakar znova preseneti in ga nadgradi z novo ključno sestavino filmskega izraza: gibanjem pogleda. Kamera se nenadoma zdrzne (znak življenja, napoved razširitve palete), nato izvede tri osnovne figure: a) zdrsne naprej, v kader, po osi pogleda, b) se obrne po lastni osi, c) v loku obkroži protagonista. S časom, prostorom in gibanjem pod streho, Karmakar v štartu tretjega posnetka vpelje dva nova, za umetnost filma spet bistvena koncepta: prvi je suspenz, drugi ločitev slike od zvoka. Posnetek se začne s skrivnostno statično podobo negibnega možaka – Douglas McCarthy, glas elektronsko-terorističnega dvojca Fixmer/McCarthy (sicer bolj znan kot vokalist avantgardnih elektronikov iz osemdesetih Nitzer Ebb) – v neopredeljenem, s soncem obsijanem eksterierju, podloženem s pridruženim utripanjem glasbe, ki ji tokrat prvič ne vidimo izvora; povsem tuj, akuzmatski zvok je obenem vir

suspenza. McCarthy se naenkrat požene v tek, kamera mu sledi, okrog polja pogleda nenadoma zazeva misterij zunanosti polja (kam teče možak?), še eno ključno sredstvo filmskih govoric. V to zunanost se umesti vedno glasnejša glasba in tako dobi oprijemljivejši, bolj domač status off-zvoka, proti katerega izviru teče protagonist. Izkaže se, da se je slednji ogreval v zaodrju na prostem, saj se kmalu znajde na odru, pod katerim se gnete večstoglava množica, in začne s svojim nastopom. Sledeč principu uvodnega giba ostaja kamera prilepljena nanj in skupaj z njim poplesava po deskah. Tako se – v odnosu na prejšnji posnetek – naenkrat izčrtata dva temeljna tipa mizanscene: tista, ki pogledu dopušča, da znotraj podobe sam vzpostavlja hierarhijo; in tista, ki pogledu isto narekuje (čemur smo priča zdaj). V četrtem posnetku Karmakar najprej preseneti tako, da ponovno pokaže nastop dvojca Fixmer/McCarthy, s čimer da prvič nedvoumno vedeti, da ne gledamo le konceptualnega mimohoda n-elektronskih bendov v n-število posnetkov in da (drugo) bistvo filma tiči drugje. McCarthy se tokrat preganja po mnogo manjšem in nižjem odru, ves nastop poteka v znamenju obojestranske komunikacije s publiko, ki tokrat prvič ne nastopa zgolj v vlogi pasivnega opazovalca. Posnetek se tako napolni z vsebino (ki je bila prej v klasičnem pomenu besede odsotna), pojem mizanscene nadgradi z novo dimenzijo: ne gre več le za odnos med očesom in podobo, opazovalcem in videnim, temveč (tudi) za interakcijo elementov znotraj podobe. Peti posnetek (Tarwater) globino polja nadgradi z renoirovsko idejo sočasnega dogajanja na različnih planih. Karmakar je v demonstraciji spet sila preprost in nazoren: v ospredju slike je tokrat bend, za njegov hrbet se na platno projicirajo podobe. Razumevanje teh podob kot mentalne slike glasbe nadalje vpelje idejo komuniciranja planov oziroma zlitja dveh pomenov v tretjega, novega. Za nadaljevanje natančne analize bi bil potreben ponoven ogled in več prostora. Naj zaenkrat ostane pri tem, da se v preostalih enajstih sekvencah filma paleta izraznih možnosti medija sistematično širi, dokler na koncu – za vrhunec oziroma kot najbolj kompleksno sestavino – Karmakar ne vpelje pojma montaže: rez med predzadnjim in zadnjim posnetkom v filmu je namreč edini, kjer se s sliko in zvokom ne zgodi le nevidna, avtomatična prekinitev in nov začetek. Učinek je katarzičen, zadnji posnetek pa – kot počitnice po napornem šolskem semestru – čista ekstaza: *you can run but you can't hide / you can look but you can't touch / lucky in love unlucky in life / between the devil and the wide blue sea / you want it you got it*.