Teorija haptičkog i soničnog filma na primjerima filmova Philippa Grandrieuxa

Lušičić, David

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:205:432805

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

Repository of Academy of Dramatic Art



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI

Studij filmske i televizijske režije

Usmjerenje dokumentarni film

TEORIJA HAPTIČKOG I SONIČNOG FILMA NA PRIMJERIMA FILMOVA PHILIPPA GRANDRIEUXA

Diplomski rad

Mentor:. mr. arts. Slobodan Jokić red. prof. (T) **Student: David Lušičić**

Zagreb, 2020

Sažetak:

Ovaj rad usmjeren je na analizu filmskog djelovanja redatelja Phillippea Grandrieuxa u kontekstu primjene teorije haptičkog filma, bazirane na tezama taktilne vizualnosti Laure U. Marks i idejama soničnog filma Greiga Haingea. Koncept haptičkog djelovanja filmskog medija bit će sagledan u širem teoretskom kontekstu suvremenih teza koje postaju popularne u posljednjih dvadeseti pet godine, te na praktičnim primjerima prva tri igrana filma Phillipea Granderiauxa ; Sombre, La Vie Nouvelle i Un Lac nastalih u periodu između 1998 i 2007 godine. Kroz analizu konkretnih audio-vizualnih postupaka te načina kreiranja filmskog iskustva pokušat ćemo doći do odgovara na pitanja kao što su; Na koji način filmskim medijem prenosimo osjećaje koji potenciraju tjelesne fizičke reakcije kod gledatelja te kako audio-vizualni 'podražaji' utječu na osjetilo dodira?

Ključne riječi: Haptika, haptički film, haptička vizualnost, taktilnost vizualnog medija, Phillipe Grandrieux, Laura U. Marks, Greig Hainge, Sombre, Novi život, Jezero

Summary:

This thesis studies focuses on the analysis of films directed by Phillippe Grandrieux in the context of the haptic film theory, based on tactile visuality theses by Laura U. Marks' and Greig Hainge's ideas of sonic film. The concept of the haptic film will be analysed in the broader theoretical context of contemporary theses that have become popular in the last twenty-five years, and practical examples of Phillipe Granderiaux's first three feature films; Sombre, La Vie Nouvelle and Un Lac that were created between 1998 and 2007. Through the analysis of specific audio-visual procedures and methods of creating a film experience, this thesis will try to find answers to questions such as; How does the film medium convey feelings that reflect the physical reactions in the viewer's body and how does it stimulate the sense of touch?

Keywords: Haptics, haptic film, haptic visuality, tactility of the visual medium, Phillipe Grandrieux, Laura U. Marks, Greig Hainge, Sombre, La Via Nouvelle, Un Lac

Sadržaj:

Uvod.....3

Filmsko iskustvo.....5

Haptika.....6

Haptički film.....9

Interkulturalno kino.....12

Taktilna vizualnost.....13

Filmski dodir.....15

Haptička teorija u praksi na primjerima filmova Philippea Grandrieuxa.....17

Sombre.....20

La Via Nouvelle.....26

Un lac.....31

Sonični film Philippea Grandrieuxa.....35

Zaključak.....37

Literatura.....39

Izvori s mrežnih stranica i filmografija.....40

Uvod

Što tražimo, od prvih tragova ruku utisnutih u dugu, halucinirano pronalaženje ljudi tijekom vremena, do čega pokušavamo doći tako grozničavo, s takvom tvrdoglavošću i patnjom, kroz reprezentaciju, kroz slike, ako ne otvoriti tjelesnu noć, neprozirnu masu, meso s kojim razmišljamo - i predstavljamo ga svjetlu, našim licima, enigmi naših života. Tijelo i misao, tijelo i osjetila, to su iste strukture s kojima se kino duboko bavi.[1]



Kadar iz filma 'Un Lac'

Za film često kažemo da nas je pomaknuo, dodirno. Na film ne reagiramo samo svojim sluhom i vidom već i svojom kožom, živčanim sustavom i mišićnom muskulaturom. Audiovizualni podražaj ne stvara samo zvučno vizualnu kulisu za prijenos narativnih informacija, već kreira i taktilni odnos između filma i gledatelja te integralno filmsko iskustvo. Suvremena istraživanja taktilnosti otvaraju nove percepcije na polju utjecaja audiovizualnih medija na psihofizički sustav gledatelja. Činjenica da se često koristi izraz da nas film ‘dirne’ upućuje na konkretno značenje – on doslovno utječe na tijelo gledatelja. No dodir ne predstavlja isključivo osjet vezan za površinu kože, već se odnosi na vezu s unutarnjim organima i tijelom u cjelini.

[1] Chamarette, Jenny (2012). *Phenomenology and the Future of Film*, Macmillian Publisher Uk, str: 187

U posljednjih dvadeset i pet godina, usporedno s pojavom digitalnih načina snimanja koja su omogućila prisniji i neposredniji odnos sa snimanim objektom, pojavile su se nove filmske teorije i teze koje ponovno aktualiziraju haptiku, haptičku vizualnost, odnosno haptički film. Radi se o teoriji koja je usmjerena na istraživanje odnosa između audiovizualnog utjecaja i taktilne reakcije, dakle aktiviranja osjećaja dodira. Film se već početkom dvadesetog stoljeća pokušava determinirati kao zasebna grana umjetnosti koja, osim isključivo vizualne dimenzije, uključuje i psihofizičke reakcije gledatelja u procesu percepcije „pokretnih slika". Izdvajanje gledatelja iz sigurne pozicije promatrača utemeljene na simulaciji kazališnog doživljaja te na funkciji praćenja naracije događa se već u 20-im godinama dvadesetog stoljeća progresivnim djelovanjem filmaša koji su svojim eksperimentima pomicali granice između subjekta i objekta te dovodili gledatelja u konfrontaciju s projiciranim materijalom, poput Dzige Vertova u filmu „Čovjek s filmskom kamerom" u formi eksperimentalnog opservacijskog dokumentarizma ili Luisa Bunuella u filmu „Andaluzijski pas" u kontekstu fiktivnog nadrealizma.

Nedostatak zvuka u počecima filmskog stvaralaštva predstavljao je jedan od najvećih izazova kako za problem kreiranja filmske priče tako i za stvaranje potpunog filmskog iskustva. Činjenica da je izostanak zvuka značajno ograničavao mogućnosti percepcije, u kontekstu filmskog pripovijedanja, često je rezultirala doslovnim rekonstruiranjem literarne naracije, poput tekstualnih deskripcija kojima je tumačena radnja. No za autore koji su bili vođeni pomicanjem granica filmskog medija, nedostatak zvuka predstavljao je dodatnu motivaciju za definiranje vizualnog jezika kojim su htjeli vršiti proširenu utjecaj na ljudsku percepciju i ostala osjetila. Dziga Vertov tako npr. u spomenutom filmu „Čovjek s filmskom kamerom" potencira prikaz intenzivne interakcije snimatelja s objektom snimanja, ekstremno gibanje kamere ili montažera u direktnom kontaktu s filmskom trakom kako montira film koji upravo gledamo, dok je cijeli film kreiran po unaprijed zamišljenoj muzičkoj kompoziciji koju gledatelj filma ne može čuti. Ovakvi redateljski postupci nadilazili su primarnu aktivaciju osjetila vida kod gledatelja, te izazivali reakcije i asocijacije osjetila dodira, mirisa i sluha. Konačnom pojavom zvuka u kinematografiji 1927. započinje razdoblje afirmacije filma kao potpune audiovizualne forme. Ipak, mogućnost istovremene percepcije slike i zvuka primarno je korištena u svrhu transformacije i modifikacije literarnog načina pripovijedanja. Razvojem klasičnog filmskog stila, koji započinje kao neposredna reakcija na pojavu zvuka, a traje sve do danas kao dominantna mainstream forma zapadnjačke kinematografije, potencirano je strukturiranje filma s primarnim ciljem vizualizacije teksta, odnosno literarnog predloška, dok je potisnuta mogućnost ekspanzije senzualnih percepcija koje bi vršile prošireni utjecaj na aktivaciju svih ljudskih osjetila.

Filmsko iskustvo

Klasično sagledavanje važnosti ljudskih osjetila u kontekstu percepcije audiovizualnog medija postavlja osjetilo vida na primarnu poziciju. Usprkos činjenici da je i sama definicija medija označena terminom *audiovizualno*, osjetilo sluha se vrlo često uzima kao drugo po važnosti, što je u potpunoj kontradikciji sa suštinom doživljaja filmskog iskustva. Opća teorija filma vrlo je rijetko spominjala osjećaj dodira kao relevantno polje senzualne receptivnosti kod gledatelja. Jedan od prvih teoretičara koji je svoje teze temeljio na integralnom sagledavanju medijskog utjecaja na čovjekovo tijelo u cjelini je Marshall McLuhan. On definira medij u dvije osnovne skupine, *hladni* i *topli*, odnosno mediji koji nude visok ili niski stupanj određenosti, zasićenosti sadržajem. Tako npr. film zbog svoga visokodefiniranog sadržaja spada u topli medij, dok TV zbog svoje podložnosti taktilnom utjecaju gledatelja predstavlja primjer hladnog medija. Povezivajući utjecaj medija s ljudskim neurološkim sistemom, Marshal McLuhan jedan je od prvih teoretičara koji je utjecaj medija promatrao kao tjelesnu pojavu.

Umjetnici se već više od jednog stoljeća trude suočiti s izazovom električnog doba, kako da implementiraju taktilnost kao ulogu živčanog sustava za objedinjavanje svih ostalih osjetila. Paradoksalno, to je postignuto kroz "apstraktnu umjetnost", koja uzima središnji živčani sustav kao umjetničko djelo, a ne konvencionalnu ljusku stare figurativne slike. Sve više i više ljudi uzima u obzir da je osjećaj dodira potreban za cjelovito postojanje.[2]

No baziranje odnosa između medija i tjelesnih reakcija u kontekstu filmske teorije dugo je bila u sjeni pozicioniranja vizualnog jezika kao dominantnog osjetila. Usredotočenost na vizualnost kao osnovnu stavku filmske teorije bila je predodređena definiranjem filma kao sinteze klasificiranih terminoloških elemenata koji ga sačinjavaju, poput *okvira*, *kadra*, *plana*, *rakursa* i sl. Tek posljednjih dvadesetak godina teorija filma počinje značajnije integrirati istraživanja i studije koja se bave ljudskim osjetilima i uključuju sociološka, kulturološka, antropološka i biološka istraživanja, kao i primjene raznih fenomenoloških pristupa. Tako Vivian Sobchack u svojoj knjizi „Adresa očiju" sagledava film ne samo kao percepciju zvuka i pokretne slike, već kao integralno taktilno iskustvo koje uključuje tijelo gledatelja u cjelini te iznosi tezu da je filmsko iskustvo sustav komunikacije temeljen na tjelesnoj percepciji kao sredstvu svjesnog izražavanja. To uključuje vidljive, zvučne i kinetičke aspekte osjetnog iskustva kao osnovu za vidni, zvučni i haptički osjet. Filmsko iskustvo ne samo da se predstavlja i odražava na

[2] McLuhan, Marshall (1994). *Understanding media,* The MIT Press, Cambridge USA, str 122.

prethodno izravno percepcijsko iskustvo filmaša pomoću načina i strukture izravnog i reflektivnog percepcijskog iskustva, nego predstavlja Film kao izravno reflektivno iskustvo perceptivnog i ekspresivnog postojanja.[3]

Nove teorije, teze i pristupi fokusiraju se na poziciju gledatelja potencirajući fenomen aktivacije osjeta taktilnosti u odnosu na filmsku estetiku te filmsko i kino iskustvo. Kino kao platforma filmske projekcije već samom činjenicom da uključuje gledatelja u prostorni kontekst audio-vizualne manifestacije vrši multi senzualni utjecaj na perceptivno iskustvo. Takvo iskustvo uključuje i taktilnost, koja se primarno detektira osjećajem fizičke pripadnosti zajedničkom filmskom prostoru i društvenoj kinematografskoj percepciji. Posljedično, gledatelji dijele i zajedničko filmsko iskustvo. U tom kontekstu haptički utjecaj na gledatelja djelomično je uvjetovan kolektivnom percepcijom te detektiranjem kolektivnih psihofizičkih dojmova. Reakcija gledatelja, ovisno o intenzitetu audiovizualnog podražaja, može uključivati temperaturne oscilacije, kontrakcije mišićne muskulature, neurološke manifestacije, odnosno manifestacije osjećaja boli, vrućine, hladnoće, no i dojmova poput propriocepcije ili kinestetike. S druge strane, izuzmemo li efekt senzacije osjetilnih receptora koju suvremena filmska industrija dominantno potencira korištenjem specijalnih efekata kroz žanrove znanstvene fantastike i spektakla, možemo preciznije determinirati elementarne audiovizualne postupke koji utječu na dojmove i osjećaje bliskosti i dodira.

Haptika

Pojam haptike u umjetnosti koristi se pri označavanju taktilnosti kao dominantnog načina prijenosa osjeta pri doživljavanju umjetničkog djela. Iako sam pojam aludira na povezanost s granama umjetnosti koje se u potpunosti realiziraju dodirom (kiparstvo ili slikarstvo), u ovom tekstu fokusirat ćemo se na haptičnost u audiovizualnom mediju. Haptičnost u vizualnoj umjetnosti često se odnosi na nedostatak vizualne dubine, odnosno usmjeravanje pogleda na površinu predmeta. U tom kontekstu haptičnu vizualnost možemo definirati kao formu iliti način gledanja pri čemu se koristi oko kao produženi organ dodira. Percepcija kao relacija između objekta koji se promatra i promatrača, odnosno gledatelja i sadržaja, u samoj definiciji podrazumijeva kontakt između te dvije strane, stoga vizualni kontakt možemo sagledavati kao dodirivanje predmeta organom vida. Relacija između predmeta i promatrača preliminarno je determinirana udaljenošću između ta dva elementa, a da bi objekt promatranja bio sagledan kao

[3] Sobchack, Vivian (1991). The Address of the Eye, Princeton University Press, New Jersey USA, str 9.

element koji pripada prostoru, potrebno je određeno razdvajanje subjekta od objekta. Transformacijom udaljenosti između subjekta i objekta promatranja mijenja se doživljaj percepcije, odnosno iskustvo promatranja. Kod filmskog medija koji definira odnos kadra, pokreta slike, zvuka i ritma, transformacija te udaljenosti određuje filmsko iskustvo, dok približavanje subjekta objektu može postati i međusobno ovisno u korelaciji koja manifestira izmjeničnu poziciju njihovih uloga.

Haptička vizualnost se u teoriji razlikuje od optičke vizualnosti. Optička vizualnost određena je percepcijom vidljivih i prepoznatljivih objekata čije međusobne udaljenosti jasno definiraju pripadajući trodimenzionalni prostor. Promatrač je u tom kontekstu najčešće postavljen u diskretnu poziciju kao subjekt koji je na sigurnoj distanci od promatranog objekta. Za razliku od optičke, haptička vizualnost određena je percepcijom stvarnosti koja se formira zahvaljujući neposrednom kontaktu s promatranim objektima. Taj kontakt je bliski te dovodi promatrača kao subjekta percepcije u direktnu korelaciju s objektom.



Kadar iz filma 'La vie nouvelle'

Sam pojam *haptika* preuzet je iz biološke terminologije, a u umjetnost ga je uveo bečki povjesničar Alois Riegl, inače specijaliziran za povijest tekstila perzijskih tepiha, koji je upotrebljavao izraz *haptein* pri opisu pojma „zgrabiti" stvar koju se gleda. Prema Riegelu haptički doživljaj prostora definirao je umjetnost daleko prije onog optičkog. Haptički prostor kao fizički bio je značajan još za vrijeme egipatske kulture, dok je optički kao iluzorni usvojen tek kasnije u Grčkoj.[4] Riegel je zastupao teoriju da je kroz povijest umjetnosti doživljaj

[4] http://filomasnou.blogspot.com/2012/08/haptic-touching-film-object.html - pristupljeno 03.07.2020.

prostora kao iluzornog progresivno etabliran kao dominantna smjernica umjetničkog stvaranja. Poimanje haptičkog kao fizičkog prostora podrazumijeva fizičko iskustvo kao temeljni efekt percepcije. Za razliku od haptičke, optička vizualnost koja je po Reigelu osnovna karakteristika zapadnjačke percepcije, obilježila je veći dio povijesti umjetnosti, a utemeljena je na rekreaciji iluzije prostora po unaprijed definiranom narativu.

Analogno slikovnom jeziku, i jezik kinematografije primarno je vezan za stvaranje iluzije trodimenzionalnog prostora, dok je film kao produžetak knjige po Marshallu McLuhanu u osnovi definiran kao vizualizacija literarne narativne forme. Sve do popularizacije psihoanalize krajem pedesetih godina dvadesetog stoječa, film je determiniran kao optička vizualnost iluzije u kojoj je gledatelj sposoban percipirati i razumjeti elemente izolirane od svoje tjelesne pozicije. Ako izuzmemo određena filmska djela nastala početkom dvadesetih godina, na valu eksperimentalizma, koja uspješno prezentiraju osjećaj taktilne vizualnosti u pojedinim sekvencama, haptička vizualnost dolazi do izražaja tek kao posljedica novog modernizma, s početka šezdesetih godina, kad polako ulazi u film, no više kao stilsko usmjerenje odvojenih sekvenci nego kao determinirani smjer vizualnosti filmskog djela u cjelini. No upravo ta kombinacija optičkog i haptičkog analogna je prirođenoj ljudskoj perceptivnosti koja obilježava našu svakodnevicu. Prepoznavanje, poimanje i osjećanje realnosti sastoji se od niza međusobno povezanih, ali pojedinačno suprotnih parametara, kao što su blizina i udaljenost, fizička tjelesnost i prostornost, simboličnost i mimetičnost, intelektualnost i senzualnost. U tom kontekstu isti vizualni motiv može biti doživljen i haptički i optički. Koliko određeni audiovizualni podražaji utječu na tjelesni doživljaj, a koliko na mentalnu spoznaju, određeno je prvenstveno na subjektivnom nivou percepcije svakog gledatelja, no djelomično je uvjetovano i kulturnom pripadnosti, odnosno kombinacijom aktivacije osobnom memorijskog sklopa i kolektivne memorije. Antropolozi koji proizlaze iz drugih akademskih tradicija također sugeriraju nerazdvojivost različitih modaliteta osjetilnog iskustva u procesima opažanja. Waltera Benjamina definira poimanje svakodnevne taktilnosti spoznaje tvrdnjom da našu svakodnevnu percepciju možemo shvatiti samo taktilnim iskustvom. Na pitanje „Kako mi u svakodnevnom životu doživljavamo zgradu? Benjamin odgovara; uporabom, što znači u određenoj mjeri i dodirom“[5]. Iako je haptičnost u kontekstu filmskog medija te kina kao prostornog sučelja za percepciju filmskog doživljaja etablirana tek krajem devedesetih, u knjizi „The Skin of the Film” Laure U. Marks istraživanje se bazira na Deluzeovim i Bressonovim teorijskim postavkama. U tom kontekstu „Haptičke slike“ su zapravo fragmenti onoga što je Deleuze nazvao optičkim slikama, odnosno onim slikama koje su „tanke“, tako da gledatelj

[5] Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film,* Duke University Press, London, str 45.

mora upotrijebiti svoju memoriju i maštu kako bi ih sagledao. Haptička slika prisiljava gledatelja da razmišlja o samoj slici, umjesto da ga uvlači u narativ.[6]

Haptički film

Haptički film i haptička vizualnost temelje se na kreiranju gledateljevog iskustva potencirajući upravo tu izmjeničnu ulogu subjekta i objekta. U izmjeni ovih uloga ključnu ulogu igra posrednik, odnosno autor filma – čovjek iza kamere, čiji pristup i način snimanja, ali i manipulacija snimljenog audiovideo materijala u montaži, kreira platformu za subjektivni filmski doživljaj. Ovakvi filmovi specifični su po intenzivnoj upotrebi kadrova koji sugeriraju promatranje iz prvog lica ili iz pozicije stvarne osobe koja svjedoči radnji filma iz neposredne blizine.



Kadar iz filma 'La Vie Nouvelle'

Kamera je često karakterizirana intuitivnim, spontanim pokretima, koji naglim približavanjem objektu, zamračenjima ili izlaženju iz polja fokusa sugeriraju ugodu ili neugodu intenzivne percepcije temeljene na ekstremnoj bliskosti s objektom promatranja/snimanja. Interakcije protagonista promatraju se primarno kroz njihovu taktilnost, potencirajući doslovno njihove međusobne dodire kako intenziviranjem zvuka tako i maksimalnim mogućim približavanjem epicentru kontakta. U kontekstu stvaranja narativne forme i formiranja prepoznatljive dramaturške osnove, haptički film zaobilazi literarne načine prijenose informacije. Haptički

[6] Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film,* Duke University Press, London, str 62.

filmovi oskudijevaju dijalozima, monolozima i naracijom u off-u. U domeni saznavanja, poimanja i umnog tumačenja radnje, mentalna spoznaja predstavlja sekundarnu kategoriju. Ovakvi filmovi su primarno fokusirani na registriranje audio,vizualnog podražaja aktiviranjem osjetila dodira, koji u teoriji haptičkog filma osim same kože, obuhvaća i reakcije mišićne muskulature, živčanog sustava te izlučivanja žlijezdi.

Dramaturška osnova haptičkih filmova, u kontekstu sadržaja „priče" vrlo često obuhvaća teme ljudske seksualnosti, nastranog erotizma te rubnih mentalnih stanja glavnih protagonista čije akcije manifestiraju aktiviranje njihovih psihofizičkih trauma, a posljedično uključuju i scene nasilja i fizičke agresije. Birg Woltz, psiholog koji je svoje djelovanje fokusirao na primjenu filma u metodama psihoterapije, polazi od teze da filmovi primarno utječu na ljudske emocije, a tek posljedično i sekundarno na intelekt. Utjecaj filma na gledatelja funkcionira kao „okidač" koji pokreće osjetilne i emotivne procese koji pružaju uvid u dublja psihološka stanja.

Film, kao medij audiovizualnog utjecaja koji detektiramo moždanim djelovanjem, naizgled prvenstveno utječe na osjetilo vida i sluha kao dva centralna receptora. No kako na mozak, filmsko iskustvo jednako utječe i na ostatak tijela, koje ne uključuje samo centralni živčani sustav, već i organe poput kože, žlijezda te mišićne muskulature. Taj utjecaj uobičajeno nije prepoznat kao primarni osjet, no sustav našeg kompleksnog organizma u potpunosti ga doživljava. Osjetilne reakcije su lako uočljive već pri doživljavanju filmova bazičnih žanrovskih usmjerenja. U slučaju smijeha kao psihofizičke reakcije na filmove komedije, gledatelj se vrlo uspješno pozicionira u stanje dobrog raspoloženja, smanjivanjem izlučivanja kortizola i širenjem krvnih žila i do 22 posto postiže se i generalni pozitivan učinak na integralni imunološki sustav. Gledanje horor filmova, s druge strane, povezano je s efektima poput adrenalinskih šokova. Iskustvo proživljavanja i „preživljavanja" intenzivnih trenutaka strave i užasa po Woltzu analogno je ekstremnim aktivnostima poput skakanja s padobranom, no takva filmska iskustva mogu utjecati i na aktivaciju negativne memorije, odnosno osobne potisnute traume[7].

Osjećaj uključivanja u filmsko iskustvo u suvremenoj kinematografiji postiže se i direktnijim pristupom, poput 3D tehnologije. Želja gledatelja da bude uključen u filmsko iskustvo, u kontekstu popularne konzumacije industrije audiovizualnih sadržaja rezultiralo je i doslovnim pokušajem simuliranja gledateljeva prisustva unutar filmske projekcije. To se u

[7] https://www.chicagotribune.com/lifestyles/ct-xpm-2011-06-22-sc-health-0622-movies-impact-on-body-20110622-story.html - pristupljeno 03.07.2020.

kinematografskoj industriji manifestira kroz pojavu 3D filmova te, posljedično, kroz pojavu tzv. 4DX kina. Ova specifična grana filmske proizvodnje je u rapidnom porastu u posljednjem desetljeću, a temelji se na zadovoljavanju gledateljeve „potrebe" da bude dio filma, da osjeti akciju u doslovnom smislu. Za trodimenzionalni doživljaj gledanja filma potrebno je rekreirati dva odvojena pogleda na objekt. Jedan koji simulira lijevo te drugi koji simulira desno oko promatrača. Na taj način stvara se osjećaj dubine, odnosno pripadnosti filmskom prostoru. Gledatelju se pruža mogućnost da prati protagonista te da „osjeća" ono što osjeća i protagonist, no ovakva simulacija, ovisno o kontekstu akcije i senzibilitetu gledatelja, može uzrokovati i vrtoglavice, mučnine, glavobolje te probleme koje indiciraju utjecaj na vestibularni sistem.



Kadar iz filma 'Sombre'

Ipak, fokus suvremene teorije haptičke vizualnosti u kontekstu filmskog iskustva ne bazira se na senzaciji efekta 3D ili 4D kinematografije, već se prvenstveno odnosi na efekt rudimentarnog osjeta dodira koji je izazvan specifičnim elementarnim audiovizualnim postupcima. Filmovi koji dovode gledatelja do taktilnih senzacija koriste inscenaciju dodira kao platformu za evociranje alternativnih stvarnosti, stvarajući indikativnu sliku osjećaja dodira kroz kreirano imerzivno iskustvo. Filmovi koji izazivaju ovakvo iskustvo fokusiraju se na potenciranje paradoksalnih osjećaja u kojima se vizualnost i taktilnost postavljaju u pozicije kontrapunkta, namjerno redefinirajući doživljaj vizualnih i taktilnih percepcija koje asociraju svakodnevno iskustvo i u određenoj mjeri modeliraju naše poimanje svijetu u kojem živimo.

To čine na dva elementarna načina, narativno i osjetilno, odnosno potenciranjem dramaturškog konteksta kroz stvaranje audiovizualnog podražaja u oku i uhu promatrača.

Interkulturalno kino

Laura U. Marks se u svojoj knjizi „The Skin of the Film", koja predstavlja jednu od polazišnih referenci nove haptičke teorije filma, oslanja na Deluzeove i Bergsonove konceptualne smjernice koje definiraju kino kao osnovni medij prijenosa audiovizualne informacije, no nadograđuje ga potenciranjem važnosti osjetila kao presudnog parametra u rekreiranju gledateljevog doživljaja pri kinematografskoj reprezentaciji. Ulogu funkcije osjetila Marks definira kroz pojam *interkulturnog kina* koje predstavlja pomoću primjera videozapisa kojima su svjedočili migranti zatečeni u novoj civilizacijskoj sredini. U njezinim studijama promatrani su većinom slučajevi pojedinaca dovedenih u kontekst zapadne civilizacije kroz percepciju vlastite manijske kulture. Iako sam pojam ne određuje precizno suštinu teoretske osnove, ona se primarno odnosi na potenciranje filmskog iskustva kao dominantno audiovizualnog doživljaja u odnosu na marginalni utjecaj pripovjedačke dimenzije filma koja se definira specifičnim kulturnoliterarnim utjecajima i nasljeđima. Gledatelj u tom kontekstu predstavlja receptora koji prvo doživljava, a tek onda shvaća film, dok sam doživljaj postaje predmetom teoretskog pozicioniranja novih teza o filmu kao tjelesnom mediju.

Interkulturalna kinematografija kreće se kroz prostor, prikupljajući izgubljena ili prekrivena sjećanja izmaknuta od svoje povijesne pripadnosti te iz međukulturalne pozicije rekreira nova znanja [8]

Ono što je esencijalno za njezinu teoriju interkulturnog kina je distinkcija osjetila vida kao zapadnjačkog informativnog receptora, odnosno sredstava za prikupljanje znanja, od ostalih osjetila poput mirisa, okusa i dodira, kojim ona daje na značaju. Prikupljanje znanja u zapadnoj kulturi podrazumijeva određeni način razmišljanja i specifični način audiovizualne percepcije, no filmovi koji su u opoziciji prema tzv. „euro-američkoj zapadnoj perceptivnoj hegemoniji" koriste alternativne modele takozvanog „kulturnog pamćenja" te dekontekstualiziraju uobičajeni način filmske percepcije. Pozivajući se na Deluzeovu „kinematološku filozofiju" koja u fokus postavlja pojavu novih oblika bilježenja kinematografskih misli kroz aktiviranje osjetila mirisa, okusa i dodira, dovodeći ih u ravnopravnu poziciju sa sluhom i gledanjem koja su do tada prvenstveno bila prepoznata kao primarni receptori audiovizualnih podražaja i

[8] Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film,* Duke University Press, London, str 78.

prijenosa informacija u tom kontekstu percipiranja i registriranja „literarne" dramaturgije, Marks svoja polazišta definira kroz predstavljanje tzv „taktilne vizualnosti"[9].

Taktilna vizualnost

Taktilna vizualnost podrazumijeva upoznavanje sa svijetom koje gledatelj spoznaje putem više osjetila osim samog vida. Promjene fokusa i udaljenosti, odnosno prebacivanje između haptičkog i optičkog vizualnog stila, determiniraju relaciju između taktilnog i vizualnog odnosa.[10]

Istraživanjem relacije između optičke i haptičke vizualnosti Marks definira kontekst utjecaja filma kao audiovizualnog medija na proširenu spektar osjetila koja, osim vida i sluha, uključuju miris i dodir. U njezinoj teoriji osjetila više nisu rangirana po važnosti. Haptički film ne zastupa tezu da je osjetilo dodira dominantno u odnosu na osjetilo sluha i vida te negira postajanje bilo kakve osjetilne hijerarhije. Ova teorija zasniva se na činjenici da osjetila ne reagiraju autonomno, već zavisno jedno od drugog. No, s obzirom na činjenicu da je filmsko iskustvo preliminarno definirano audiovizualnim utjecajem, odnosno aktivacijom vida i sluha kao primarnih osjetila, postavlja se pitanja na koji način funkcionira haptička vizualnost i kako se aktivira osjetilo dodira? Kako dodirnuti film ili kako nas film dotiče?

Pokušavajući predstaviti način funkcioniranja haptičke vizualnosti Marks navodi niz formalnih i praktičkih deskripcija, poput prikaza protagonista u akutnim stanjima senzualne aktivnosti, maksimalnog približavanja kamere tijelu, pomicanja kadra po teksturi površine snimanog objekta, upotrebe kadrova koji su van fokusa, prekomjernog potenciranja drhtaja kamere iz ruke, upotrebe ekstremnih ekspozicija slike, naglog ubrzavanja i usporavanja filma te prikaza fragmenata snimljenog objekta. Ono što je zajedničko navedenim načinima snimanja jest prikazivanje samo djelića onog što vidimo, dok cjelina objekta ili snimane stvarnosti ostaje nevidljiva i nedostupna. U tom kontekstu haptički film ne prezentira cjelovitu sliku, već skup segmenata koji zahtijevaju gledateljev dodatni mentalni angažman, postavljajući si pitanje što zapravo gleda.

Organ vida suočen je s vizualima koji ilustriraju bliski kontakt sa snimanim objektom te je prisiljen detektirati dijelove slike kao dio cjeline. U tom procesu kod gledatelja se primarno

[9] https://offscreen.com/view/skin_of_film - pristupljeno 24.06.2020.
[10] Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film,* Duke University Press, London, str 187.

aktiviraju tjelesni procesi te, ovisno o kontekstu audiovizualnog materijala, on/ona osjeća podražaje na svom organu kože i na mišićnoj muskulaturi, putem grčenja ili opuštanje mišića. Na taj način osjetilo vida počinje funkcionirati kao osjetilo dodira, dok mentalni procesi djeluju kao posljedica primarnog učinka. Pitanja koja se neminovno nameću pri ovakvoj razmjeni audiovizualnih podražaja odnose se na definiciju relacije subjekta i objekata. Koliko su naša filmska iskustva proporcionalna iskustvu osobe iza kamere te do koje mjere korespondiraju s akcijama i reakcijama protagonista čijoj radnji svjedočimo? Ipak, konačna teza kojom bi haptički utjecaj na gledatelje mogao biti u potpunosti definiran, vezana je za subjektivni receptivi osjećaj gledatelja i specifični osobni memorijski kompleks koji se aktivira audiovizualnim utjecajem.

Autorica knjige „The Skin of the Film" poziva se i na razmišljanja Rudolfa Arnheima o nemogućnosti kina da prikaže savršenu iluziju svijeta, dovodeći ih u korelaciju sa svojom definicijom interkulturalnog kina. U tom kontekstu Interkulturalno kino, koje se temelji na međukulturalnoj raznolikosti samih autora, potencira geografske i emotivne udaljenosti kao osnovu za kreiranje memorijskih slika, objekata te senzualnih sjećanja. Marsk se oslanja i na Deleuzeovu kategorizaciju slike afekcije i filma kao slike u vremenu, udaljavajući se od slike pokreta te potencirajući emociju i „sjećanje" kao osnovne elemente koji nas uvode u iskustvo vremena. Tu se uključuju i teze Bersonovog filozofskog dualizma koji polazi od uma kao objekta, tijela kao duha i intelekta kao intuicije, dovodeći ih u korelaciju s uobičajenim pamćenjem i čistim sjećanjem. Dok se uobičajeno sjećanje odnosi na prepoznavanje audiovizualnih podražaja unutar naše utilitarne svakodnevice, čisto sjećanje evocira suptilniji nivo naše svijesti i podsvijesti te stvara konekcije između naizgled nepovezanih asocijacija. Marsk potencira Bergsonove teorije sjećanja te, na tezi da je memorija sastavni dio naših osjetila, temelji osnovne parametre haptičke teorije filma. U svojoj knjizi autorica daje veliko značenje upravo vezi između pamćenja i osjetila, te „negativnoj" memoriji kao uzroku traume. Za razliku od pragmatičnog učinka uobičajenog pamćenja, ovdje se radi o memoriji koja se pojavljuje u trenucima pomaknute svjesnosti, kao što je slučaj u snovima te u slučaju neočekivanih neposrednih percepcija evociranih podražajima koji djeluju kao okidač skrivenih emocija, zaboravljenih senzacija ili potisnutih trauma[11].

[11] Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film,* Duke University Press, London, str 64.

Filmski dodir

U teoriji haptičkog filma veza između gledatelja i filma nije shvaćena kao antropomorfna, već je sačinjena od različitih skupina dodira koja definiraju razlike i sličnosti filmskog i gledateljevog „tijela". Jennifer M. Barker u svojoj knjizi „The Tactile Eye" bazira svoje teze upravo na determiniranju ta dva „tijela", a nadovezuje na istraživanja Vivian Sobchack, Laure U. Marsk i Mauricea Merleau-Pontyja koji polazi od osnovne teze da je filmska slika direktni objekt percepcije gledatelja te se sagledava kao proširena i povećana percepcija koja omogućuje čovjeku da spozna i otkrije sebe u filmskoj slici.[12] Upravo iz tog razloga filmovi postižu veliki stupanj atraktivnosti u procesu reprezentacije čovjeka te, iako možda ne potiču mentalne procese kao što to čine knjige, puno direktnije utječu na ljudsko ponašanje u cjelini i na odnos prema stvarima i drugim ljudima. U knjizi „The Tactile Eye" Jeniffer M. Barker definira nekoliko specifičnih načina filmskog dodira, dovodeći ih u direktnu relaciju s ljudskim dijelovima tijela, konkretno kožom, muskulaturom i žlijezdama. U tom se kontekstu analiza audiovizualnog djela ne odnosi na film, već na filmsko iskustvo koje je detektirano kroz cijeli organizam, a proizlazi iz taktilne rezonancije i reciprociteta gledatelja i filma te se doživljava senzualno i subjektivno.[13]



Kadar iz filma 'Un Lac'

[12] Barker, M. Jennifer (2009). *The Tactile Eye,* University of California Press, Berkley, str 21.
[13] Barker, M. Jennifer (2009). *The Tactile Eye,* University of California Press, Berkley, str 20.

U svojoj knjizi Jennifer M. Barker iznosi tezu da haptičnost u filmskom iskustvu dolazi od audiovizualnog podražaja koji direktno utječe na organ kože. Čak ide i korak dalje od Laure Marks te iznosi teoriju da audiovizualni podražaj djeluje i dubinski pa osim kože zahvaća i određene unutarnje organe. Haptički utjecaj nije samo osjet koji registriramo na površini tijela, već njegov efekt posljedično zahvaća i tijelo gledatelja. Po teoriji Jennifer M. Barker haptički utjecaj prenosi se na tri tjelesne regije; kožu, mišićno tkivo i žlijezde. Njezin teoretski pristup ne uključuje i živčani sustav koji je tumačio Marshall Mc Luhan, no ona posebnu pažnju pridaje efektu taktilnosti koji se istodobno može prenositi na sve dijelove tijela. Taktilnost kao osjetilna reakcija predstavlja način detektiranja vanjskog podražaja u kojem se svi dijelovi tijela kroz organ kože dovode u intimni kontakt s okolinom. Na taj način filmsko iskustvo aktivira čitav splet osjeta, od napetosti, neravnoteže, disbalansa energija, brzine ili vrućine do inercije, tromosti, i potpunog opuštanja. Dokazano je da ljudsko tijelo na različite načine doslovno reagira na audiovizualne podražaje. To se manifestira kroz površinske reakcije na samim završecima živaca kroz površinu kože, putem kontrakcija mišićnog tkivna, zatezanjem i opuštanjem tetiva, no i u pulsirajućem radu srca, širenjem i stezanjem pluća, te izlučivanjem žlijezdi.

Filmsko je iskustvo sustav komunikacije temeljen na tjelesnoj percepciji kao vozilu svjesnog izražavanja. To uključuje vidljive, zvučne i kinetičke aspekte osjetnog iskustva kao osnovu za vidni, zvučni i haptički osjet. Filmsko iskustvo ne samo da se predstavlja i odražava na prethodno izravno percepcijsko iskustvo filmaša pomoću načina i strukture izravnog i reflektivnog percepcijskog iskustva, nego predstavlja film kao izravno reflektivno iskustvo perceptivnog i ekspresivnog postojanja.[14]

Haptička vizualnost se temelji na obliku percepcije koji u osnovi uključuje dva načina snimanja. Prvi način postavlja gledatelja u poziciju protagonista dovodeći ga u analogni odnos s okom kamere. Drugi postavlja gledatelja u poziciju neposrednog promatrača maksimalno smanjujući udaljenost između pozicije objekta i subjekta snimanja. U tom se kontekstu haptička vizualnost „kreće po površini svog predmeta, umjesto da zaroni u iluzionističku dubinu" [15].

Baš kao što nas površinska senzualnost filmskih objekata, prostora i zvukova uključuje fizički i emocionalno u svijet filma, tako nas odnos između tih objekata i prostora prisiljava da gledamo oštrim i pažljivim očima. Predmeti koji su na prvi pogled neprepoznatljivi i besmisleni

[14] Sobchack, Vivian (1991). The Address of the Eye, Princeton University Press, New Jersey USA, str 9.
[15] Barker, M. Jennifer (2009). *The Tactile Eye,* University of California Press, Berkley, str 162.

otkrivaju se kroz ekstremni krupni plan i koncentrirani pogled gledatelja, kao prepoznatljivi predmeti iz svakodnevnog života.[16] .

Da bi se potenciralo osjetilo dodira, filmsko iskustvo mora biti determinirano određenim vizualnim i zvučnim jezikom. To u praksi uključuje zrnate i nejasne prizore, nagle promjene fokusa, slike koje evociraju osjetilno pamćenje, prikaz likova u aktualnim stanjima osjetilne aktivnosti, kadrovima koji su maksimalno približeni objektu snimanja, snimanje iz tzv. prvog lica i sl.

Haptička teorija u praksi na primjerima filmova Philippea Grandrieuxa

Teoriju haptičkog filma sagledat ćemo na primjerima filmskog stvaralaštva francuskog redatelja Phillipea Grandrieuxa. Rođen 1954. Grandrieux se počinje baviti filmom tijekom studija u Bruxellesu na INSAS studiju za film. Od samih početaka fokusira se na redefiniranje granica etabliranih filmskih formi. U početku se afirmira kao videoumjetnik nizom videoinstalacija, a početkom 80-tih počinje suradnju s Arte Tv gdje kreira „Live" serijal posvećen videoeksperimentu. Svoje filmsko stvaralaštvo započinje dokumentarnim filmovima, no od sredine devedesetih 20. stoljeća u potpunosti se posvećuje igranom filmu.

Dugometražni filmovi Phillippea Grandrieuxa spadaju u tzv. val nove francuske ekstremnosti (franc. *New French Extremity*). Iako ga se povezuje s autorima poput Gaspara Noea, njegov je rad nastao pod utjecajem videoumjetnosti nastale u 80-ima. Eksperimentalni pristup, koji je i sam istraživao u sklopu svojih instalacija, prepoznatljiva je osnova audiovizualnog jezika koji obilježava njegove igrane filmove.

Tri filma koja obuhvaćamo ovom analizom, *Sombre*, *La Vie Nouvelle* i *Un Lac* sagledat ćemo kao jednu audiovizualnu cjelinu koju povezuju i forma i sadržaj i autorski audiovizualni koncept. Nastali u periodu od deset godina, predstavljaju redateljev prvi igranofilmski ciklus te optimalno prezentiraju sve temeljne smjernice teorije haptičke vizualnosti i tzv. „soničnog filma". U nekim analizama ova tri filma sagledavaju se i kao trilogija, ali njihova poveznica nije određena narativnim kontinuitetom, već načinom snimanja, upotrebom zvuka, izostavljanjem jasnih narativnih literarnih kontinuiteta, seksualnom tematikom te karakterizacijom i pozicioniranjem glavnog muškog lika u odnosu na ženski. U tom kontekstu

[16] Barker, M. Jennifer (2009). *The Tactile Eye,* University of California Press, Berkley, str 139.

poziciju glavnog lika možemo sagledavati i kao kronološki obrnutu. U prvom filmu glavni lik u potpunosti ostvaruje svoje seksualne maštarije, dok se u trećem filmu on tek suočava s manifestacijama svoje seksualne frustracije. Ovi likovi manifestiraju analogne obrasce ponašanja i kompatibilne karakterne arhetipove koje spaja djelovanje obilježeno nasiljem, seksom, igrom moći, ekstremnom tjelesnošću i težnji prema destrukciji. Protagonisti su odvojeni od stvarnosti koja ih okružuje, u konstantnom pokušaju pronalaženja svoje autentičnosti, kroz sukobljavanje s prihvaćenim normama ponašanja i moralnim načelima. Gledatelj se teško može poistovjetiti s takvim likovima, no upravo ta distanca je i osnovna polazišna smjernica u kontekstu stvaranja osjećaja nemira i uznemirenosti te povezanosti s pratećim likovima koji nastoje postupiti kao korektiv, u pokušajima izbavljivanja glavnog junaka iz nelagodne situacije.

Kontinuirano redefiniranje pozicije gledatelja predstavlja i glavnu u značajku Grandrieuxovih filmova, smještajući ga u naizmjeničnu ulogu sudionika - protagonista. Ovakav učinak postiže se kombiniranjem triju audiovizualnih alata: potpuno personaliziranom kamerom koja intuitivno prati pogled „zamišljenog" protagonista kao promatrača radnje, kadrovima koji naglašavaju ono nevidljivo, bilo da se radi o krupnim detaljima, nedefiniranim siluetama, igrom svjetla i sjene, maksimalnim mogućim odsustvom deskriptivne narativnosti u kojoj dijalog postaje apstraktna forma te jakim sugestivnim zvukom koji naglašava dodir i materijalnost podloge koje su u kontaktu. Gledateljeva superpozicija u Granderieuxovim filmovima postaje maksimalno proaktivna dovodeći ga u situacije u kojima biva prisiljen svjedočiti ekstremno neugodnim događajima kroz „oči" protagonista. Gledateljev zadatak postaje težak jer nema mogućnost izlaska iz zatečene situacije koja postaje neprihvatljiva. Ovakav autorski pristup u fokus stavlja kreiranje filmskog iskustva koje je usmjereno na emociju i atmosferu, a ne na literarno-narativno objašnjavanje.

Sama priča u Grandrieuxovim filmovima ima marginalni značaj. Pažnju gledatelje ne drži kontinuitet pripovijedanja, već vizualni diskontinuitet ponekad naizgled nelogičnim elipsama. Grandrieux se ne koristi literarnim formama te izbjegava upotrebu teksta ili dijaloške podloge kako bi kreirao narativnu formu i usmjerio dramaturgiju filma. Umjesto verbalnog upliva, on se fokusira na utjecaj slike i zvuka, konstantno redefinirajući audiovizualni balans kao temelj za kreiranje tjelesnog – haptičkog osjećaja. Uklanjanjem teksta kao svojevrsne sigurne zone između gledatelja i filma, uklanja se i membrana u direktnom doticaju s audiovizualnim te se gledatelj izravno suočava sa stanjima uznemirenosti, nastranosti, bolesti i ludila.

No, autor odlazi i korak dalje u redukciji informativnog. Polazeći od premise da ono što je nevidljivo je ujedno i najuzbudljivije, često sugerira objekt svog opažanja, ali uskraćuje nam potpunu definiciju, dovodeći nas do krajnjih granica iščekivanja. Za njega ono što je viđeno postaje sinonim za izrečeno i predstavlja polje znanja prenesene informacije te, samim time, ne ulazi u domenu interesa. Umjesto toga on naglašava želju za saznanjem kao primarnu gledateljevu frustraciju. On sugerira ono što se događa umjesto da u potpunosti razotkriva i dovodi gledatelja u poziciju protagonista. U tom kontekstu ni gledatelj ne zna točno kuda ide niti zašto sudjeluje u radnji, dok frustracija izazvana neznanjem postaje jedna od glavnih značajki u kreiranju emocije.



Kadar iz filma 'Sombre'

Kao glavni element koji nudi saznanje, autor upotrebljava svjetlo. Izvor svjetla s jedne strane i fragmenti osvijetljene stvarnosti s druge strane, sugeriraju detalje te potenciraju usmjerenje naše pažnje. Polazeći od činjenice da fokusiranost na osjetilo vida, posljedično uvjetuje „podcjenjivanje" drugih osjetila, autor većinu vidnog polja dominantno ostavlja ili u mraku ili van fokusa.

Filmski jezik tako je određen dvjema konceptualnim polazišnim odrednicama; Prva odrednica je audiovizualna. Ona određuje kameru koja uvijek predstavlja osobu te je pozicionirana u tijelu protagonista i/ili promatrača koji doslovno sudjeluje, posreduje ili svjedoči radnji. Način snimanja je analogan emotivnim procesima osoba čiju poziciju kamera zauzima. Upravo iz tih

razloga često ne vidimo svaki objekt radnje; drhtavim pokretima kamere pokušava se odvratiti pogled od neugodnih prizora, pretjerano eksponiranim kadrovima oslikavaju se naturalistički prizori scena koje se odvijaju u prostorijama bez rasvjete. Autor nam ne daje niti jedno olakšanje, već zahtijeva od gledatelja potpuni emotivni angažman.
Druga konceptualna odrednica je narativno-dramaturška te određuje način pripovijedanja. Grandrieux naraciju ne bazira na prijenosu informacija, već na stvaranju filmskog iskustva koje nas odvodi u emotivna stanja protagonista i promatrača. U tom kontekstu, pod pojmom „audio" smatramo zvuk, a ne govor. Umjesto dijaloga, autor pribjegava upotrebi audiovizualnog pripovijedanja koje je primarno u službi kreiranja emotivnog i atmosferskog stanja, a ne pripovijedanja.

Grandrieux posvećuje veliku pozornost zvuku koji za njega predstavlja glavni alat spajanja vizualnih segmenata u filmske sekvence. Osjetilo sluha u tom smislu predstavlja ključni „okidač" za filmski doživljaj, dok ravnoteža zvučnog i vizualnog djela pretpostavlja elementarnu smjernicu za kreiranje finalnog filmsko-tjelesnog iskustva. Utjecaj filmskog doživljaja na tijelo gledatelja u teoriji haptičkog filma definiramo je kroz prepoznavanje osjetila dodira. To za Grandrieuxa predstavlja važan element. Haptički film polazi od premise da mozak više nije autonomni centar kontrole, već je uvjetovan utjecajima tjelesnih reakcija. Akcije i reakcije uvjetovane zvučnim i vizualnim utjecajem, a detektirane površinskim i dubinskim osjetilom dodira, kreiraju misli te potiču oblikovanje i transformaciju svijesti i podsvijesti. Neke od najdominantnijih scena u njegovim filmovima upravo su manifestacije trenutaka u kojima mozak više nije u poziciji prepoznavanja stvarnosti i dešifriranja iskustva u koje je uvučen.

Sombre

Sombre je prvi dugometražni film Philippea Grandrieuxa. Premijerno prikazan na Locarnu 1998 godine, već je od samog početka podijelio kritiku i publiku. Za jedne remekdjelo novog psihoseksualnog trilera i nove filmske ekstremnosti, dok je za druge predstavljao opscenu i negledljivu mješavinu filmskog kolaža bez jasne narativne strukture. No, kako god ga sagledavali, *Sombre* je izveden na konkretnim audiovizualnim konceptualnim postavkama. Ovaj filmski „sustav" na razini stila i forme kombinira personaliziranu poziciju kamere koja, s jedne strane ne odustaje od svog konceptualnog ustrojstva, dok se istovremeno čini da intuitivno „bira" usmjerenje fokusa. Likovi, objekti i motivi podjednako često bivaju prepoznati i ostaju nevidljivi. Audiovizualni jezik karakteriziran je minimalističkom fotografijom,

kamerom iz ruke koja uključuje drhtave trzaje i nagle promjene usmjerenja, kadrovi izvan fokusa u potpunom mraku te zvukom koji prenaglašava trenutke dodira i atmosferične tenzije. Film prati psihotičnog serijskog ubojicu u njegovim noćnim pohodima u kojima terorizira svoje žrtve, kao dosljedno karakteriziranog seksualnog manijaka. Autor mu posvećuje cijelu prvu trećinu filma. Sama radnja je najvećim dijelom naizgled repetitivna. Svaka pojavnost eksplicitne ženske seksualnosti potencira okidač novog nasilja.

U središnjem djelu filma, u trenutku kad dramaturgija postaje isključivo ritmička, a scene mučenja i ubojstva manifestacija normalnosti, u filmu se pojavljuje novi lik. U priču se uvodi novi protagonist - nevina djevojka koja okreće narativni fokus filma pa stvarnost više ne promatramo iz dotadašnje pozicije. Claire kao Jeanov antipod, predstavlja njegovu suprotnost u gotovo svakom pogledu, svjetlost u odnosu na tamu, čistoću u odnosu na prljavštinu. Ova dva karaktera dijametralno su suprotni, on predstavlja zlo, ona dobro. Upravo zbog tako ekstremno pozicionirane krajnje suprotnosti, on i ona postaju slični u svojoj bizarnosti.



Kadar iz filma 'Sombre'

Na simboličkoj razini film koristi neke, vrlo banalne vizualne arhetipove i simboličke objekte, kao što je maska vuka kojom se doslovno potencira referenca na bajku o zlom vuku i naivnoj Crvenkapici ili ljepotici i zvijeri. Glavni protagonist utjelovljuje brutalnost prirodnih zakona. manifestirajući ih kroz agresivnost prema plijenu, dok ona, s druge strane, predstavlja

djevičanstvo, nevinost i još neotkrivenu seksualnost koja tek treba biti oslobođena kroz obred erotske inicijacije. Autor u tom kontekstu ostaje beskompromisan.
Trajna ljubav između ovakve dvije suprotnosti ostaje nemoguća, jer jedinu moguću materijalizaciju doživljava kroz sukob, traumu i čežnju. Ova polazišna teza predstavlja i odrednicu audiovizualnog jezika kao isključivog načina prijenosa emotivnog utemeljenja. Kamera u tom kontekstu predstavlja doslovno ljudsko tijelo u prostoru, no mijenja dvije pozicije gledanja. U prvom dijelu filma gledatelj je pozicioniran u tijelo silovatelja, dok se u drugom dijelu filma prebacuje u tijelo žrtve.

Sam narativ filma krajnje je minimaliziran. Za razliku od uobičajenih filmova koji se žanrovski fokusiraju na serijske ubojice seksualne nastranosti, ovaj film u potpunosti je lišen klasične „literarne" napetosti. Neizvjesnost koja bi trebala biti izazvana nedostupnošću informacije, kao što je identitet ubojice, identifikacija žrtve te razotkrivanje zločina, zamijenjena je mistifikacijom audiovizualnog jezika te pozicioniranjem gledatelja iz uloge promatrača u aktivnog sudionika samog akta.



Kadar iz filma 'Sombre'

Film većinski zaobilazi dijalog kao formu prijenosa informacije. Postoji svega nekoliko scena koje su utemeljene na razgovoru protagonista. Susret Claire i žene koja ju spašava jedina je scena koja je primarno fokusirana na verbalnu komunikaciju, no upravo zato je postavljena u

stilizirani, izolirani ambijent, kao izdvojeni segment koji kreira novu kvalitetu realnosti kojoj protagonistica pripada. Naime, Claire se kroz ovaj dijalog suočava s izjavama – informacijama o životu kakav on u „realnost" jest te biva isključena iz daljnjeg tijeka fantazije, odnosno „zamišljene" igre ljepotice i zvijeri. Iako je *Sombre* koncipiran kao filmsko djelo izvedeno s vrlo malo izgovorenih riječi, zvukovi u potpunosti dominiraju filmom. Upravo zahvaljujući oblikovanju zvuka gledatelj biva uvučen u atmosferu već od samog početka. Prve tri scene, kombinacija vizualnih prizora i zvukova, bez i jedne izrečene rečenice, snažno definiraju i predodređuju atmosferu cijelog filma, te postavljaju simboličke dramaturške smjernice koje bitno određuju percepciju filma u cjelini.

Prva scena prikazuje vožnju automobila vijugavim cestama kroz planinski pejzaž. Drhtavi kadrovi, podeksponirana slika i jedva prepoznatljiva silueta vozila uz šumovitu pozadinu koju ocrtavaju tek obrisi krošanja u kontrastu prema nebu u doba sumraka, definiraju prostornu komponentu radnje. Naime, glavni junak je dio Tour de France tima te na svom proputovanju obilazi barove i kupi svoje žrtve. Ova scena popraćena je ujednačenim vibrantnim niskim tonovima koji djeluju kao turobno brujanje. Prizori se naglo prekidaju vriskom koji otvara drugu scenu, Ova scena kombinira dokumentarističke kadrove grupe male djece okrenute u smjeru kamere, odnosno objektu koji ne vidimo iza snimatelja. Kadrovi su manipulirani povremenim naglim promjenama brzine trzaja glave i dječjeg smijeha koji je popraćen zvukom intenzivnog paničnog vriska.



Kadar iz filma 'Sombre'

Ono što je bilo znakovito za *Sombre* u kontekstu prepoznatljivosti filmskog stila je dominantna upotreba „Cinema verite"[17] tehnike. Zbog toga je film kod dijela javnosti i filmske kritike kategoriziran kao „horor", no, s obzirom na to da kod Grandrieuxa nije bio očekivanih naglih iznenađenja, čudnih spodoba koje se naglo pojavljuju u mraku niti suspensa građenog na zvučnim tenzijama (npr. *Blair Witch Project*), takva žanrovska etiketa samo je odmogla filmu. Grandrieux koristi „Cinema verite" metode s ciljem postizanja efekta intuitivnog praćenja i približavanja objektu snimanja. Tako svjesno preuzima aktivnu poziciju sudionika u performansu koji prati svojom kamerom. Posljedično je i gledatelj doveden u istu poziciju, a s obzirom na intenzitet audiovizualnog podražaja i sadržaj snimljenog materijala, doživljava osjetilne senzacije koje su slične efektu horor filma. Za razliku od žanrovskog horor filma koji je građen na suspensu gledateljevog odnosa prema nepoznatom s prethodno definiranim narativnim zapletom, Grandrieux gradi svoju atmosferu korištenjem audiovizualnih elemenata, kao što su rasvjeta, fokus, pokret kamere, rakurs, plan i zvuk.



Kadar iz filma 'Sombre'

Sam naziv filma optimalno definira atmosferu – *Sombre* znači mračno, a izostanak svjetla predstavlja temeljnu konceptualnu odrednicu filma kako u kontekstu audiovizualnog jezika tako i u prepoznavanju narativnih smjernica.

[17] https://www.britannica.com/art/cinema-verite - pristupljeno 04.07.2020.

Apstrahiranje svjetla u kadru analogno je apstrahiranju vidljivih narativnih motiva. Ono što bi u horor filmu bilo u danom trenutku vidljivo, ovdje ostaje ili izvan fokusa ili u potpunosti izvan kadra. Primjer scene ubojstva kraj jezera u kojem Jean ubija jednu od svojih sporadičnih žrtava izvedena je tako da je gledatelju uskraćen svaki motiv koji bi upućivao na izvedeni zločin. U finalnom kadru ove sekvence jedva razaznajemo siluetu žrtve koja leži u pozadini. Na isti način uskraćeni su nam prizori seksualnog zlostavljanja. Ni u jednom trenutku ne svjedočimo konkretnom činu. Umjesto toga kamera se izmiče, fokusira detalje tijela, drhti, „gleda" u stranu. Ovakav način snimanja dosljedno prati brutalnost samog sadržaja. Fascinantna je činjenica da je film proglašen negledljivim zbog eksplicitnih scena ubojstva, dok u filmu niti jednu scenu ne vidimo. U scenama mučenja, uskraćeni smo upravo za eksplicitne prizore jer su svi kadrovi bazirani na uskraćivanju pogleda. Kamera u tom kontekstu prati emotivno stanje glavnog protagoniste dovodeći ga u direktnu korelaciju s gledateljem. Kameru možemo promatrati kao utjelovljenje emocije ubojice, koji upravo ne-gledanjem u ono što čini postiže vizualnu katarzu koja se direktno povezuje s gledateljem, jer istovremeno evocira doslovno prisustvo unutar kojeg nam je neugodno gledati scene mučenja i miče svoj pogled i prepoznaje samo fragmente radnje. Zvukovi i slike od kojih se sastoji ovaj film spojeni su s ciljem utjecanja na emotivno tijelo gledatelja kroz djelovanje na psihofizički sustav, a ne na mentalne procese. Poredak događaja ne formira se s ciljem stvaranja progresivnog narativnog poretka, već zbog kreiranja tjelesnog impulsa koji kreira izmjeničnu korelaciju između subjekta i objekata priče.



Kadar iz filma 'Sombre'

Promatrano isključivo iz narativne i simboličke domene, *Sombre* je pokrenuo i niz kontroverznih pitanja, poput onih radi li se o filmu afirmacije sadističkih pobuda u intelektualno ograničenom kontekstu? No takvo polazišno određivanje u potpunosti zaobilazi fokus na ono što je primarno u kontekstu Grnadrieuxove umjetničke geste. Ovdje se ne radi o moralnim i društvenim promišljanjima, već o audiovizualnoj manifestaciji intenzivne emotivne ekstremnosti. Moralna i društvena promišljanja mogu biti prepuštena subjektivitetu mentalnih procesa svakog pojedinog gledatelja. No, kako bi gledatelj bio prisiljen sudjelovati u takvom ekstremitetu, kontekst radnje je izuzetno važan. Seksualno nasilje kao okolina u kojoj protagonist doživljava svoje emotivne intenzitete, senzacije i traume, predstavila ekstremnu okolinu za gledatelje koji je upravo upotrebom haptičkih metoda snimanja i montaže uvučen u bezizlaznu nezamislivu situaciju koja u potpunosti definira filmsko iskustvo.

U ontološkom kontekstu filmske pokretne slike manifestiraju se kao bazično pornografske (jasno, ne doslovno izražene). Milijun primjera u kojima kadar završi točno u onom trenutku kad se otvori stražnji dio haljine ili u kojem je komad odjeće pao u vidokrug paralizirane kamere, točno u trenutku kad je ona ušla iza zavjese tuša. To nisu iznenadni nehotični pornografski pokušaji; ma koliko bila djelomična, to su zadovoljavanja nezaobilaznih imperativa. [18]

La Via Nouvelle

Drugi Granderieuxov dugometražni film *La Vie Nouvelle* nastavlja estetiku iz Sombrea, potencirajući nove pozicije gledanja. Iako se radi o naizgled identičnom audiovizualnom jeziku, ono što u osnovi diferencira ovaj film od prethodnog je upravo pozicija gledatelja, odnosno kamere. Za razliku od *Sombrea* gdje smo postavljeni u točku gledišta protagonista te jedan dio filma dominantno doživljavamo iz pozicije gledanja silovatelja Jenaa, dok se u drugom dijelu filma identificiramo s pozicijom žrtve/ljubavnice Claire, u *La Vie Nouvelle* nema jasne identifikacije s likom. Umjesto toga autor potencira poziciju trećeg lica, promatrača koji je zatečen u odnosima glavnih i sporednih protagonista. Iako u klasičnom filmskom jeziku pozicija promatrača predstavlja određeni vid objektivnosti te dozvoljava gledatelju mentalni i emotivni odmak od sadržaja, u Granderieuxonim filmovima ta pozicija je opet ekstremno subjektivna i u trenucima zahtjevnija od identifikacije s prvim licem.

[18] Cavell, Stanley (1979). Reflections on the Ontology of Film, Harvard Univerity Press, USA, str 69.

Intenzivnim naglašavanjem haptičkih metoda prijenosa audiovizualnog podražaja, pozicija inače neovisnog promatrača dovedena je u proaktivnu ulogu. Ovdje se više ne naglašava zamjena pozicije subjekta i objekta. Gledatelju je jasno da je u poziciji promatrača, no nije mu dozvoljeno da se odmori od doživljaja, već je zatečen u bezizlaznoj poziciji prisilnog voajera. Kao i *Sombre*, i *La via Nouvelle* je baziran na intenzivnom audiovizualnom jeziku, gdje zvučnu kulisu čini haptička zvučna asocijacija, a ne dijalog. U ovom filmu isključivanje dijaloga dovedeno je do još jačeg ekstrema. U relativno jednostavnoj priči, u kojoj se mladić Seymour zaljubljuje u prostitutku Melanie te ju pokušava spasiti od pakla u kojem se nalazi tako da planira njezin otkup, izgovoreno je 30-ak riječi. Pozicija Melanie kao glavnog ženskog lika svedena je na poziciju seksualnog objekta, objektivizirana je kao predmet muških želja. Autor nam ne dozvoljava identificiranje s njenom točkom gledišta već pozicionira žensko iskustvo kao neotkriveno i nerazumljivo muškarcu, a gledatelja smješta u poziciju svjedoka koji postaje suodgovoran za nasilje koje percipira.



Kadar iz filma 'La Vie Nouvelle'

Svi prizori seksualnog nasilja bazirani su na patološkoj demonstraciji muške moći, a izvedeni su u kontinuiranim kadrovima koji simuliraju intenzivnu „taktilnost". Autor to postiže naglašavanjem drhtavih kadrova, približavanjem objektu snimanja te jakim potenciranjem zvukova dodira, poput scene nasilnog šišanja kose u uvodnom djelu filma. Erotska igra u tom kontekstu pretvorena je u nasilnu igru moći, dovodeći nas u kulturološki sukob namjernim smještanjem radnje u nepoznatu zemlju Istočnog bloka. Ovakvim pozicioniranjem radnje autor priziva relativiziranje nasilja kroz interkulturalno nerazumijevanje.

Golotinja može predstavljati izopačeno uzbuđenje samo za vizualnu kulturu koja se odvojila od zvučno-taktilnih vrijednosti manje apstraktnih društava.[19]

Ono što doživljavamo kroz filmsko iskustvo naglašeno je bliskom prisutnošću kamere i tijela. Kadrovi su zasićeni teksturom kože te determiniranim zvukovima dodira. Osjećaj uznemirenosti potenciran je simultanim drhtajima, naknadnim naglim ubrzavanjem kadrova koji manifestiraju trzaje tijela i glave te zvukovima koji simuliraju nasilnu taktilnost kao guranje, stezanje, stenjanje, udaranje i vrištanje. Većina kadrova kombinira vizuale koji su van fokusa čineći ih dominantom vizualnom kvalitetom ovog filma. Nemogućnost da raspoznamo i identificiramo objekt promatranja, doveden je do ekstrema u posljednjim sekvencama filma gdje se konačno spajanje Seymora i Melanice prikazuje kroz kadrove koji simuliraju snimak infracrvenom kamerom.



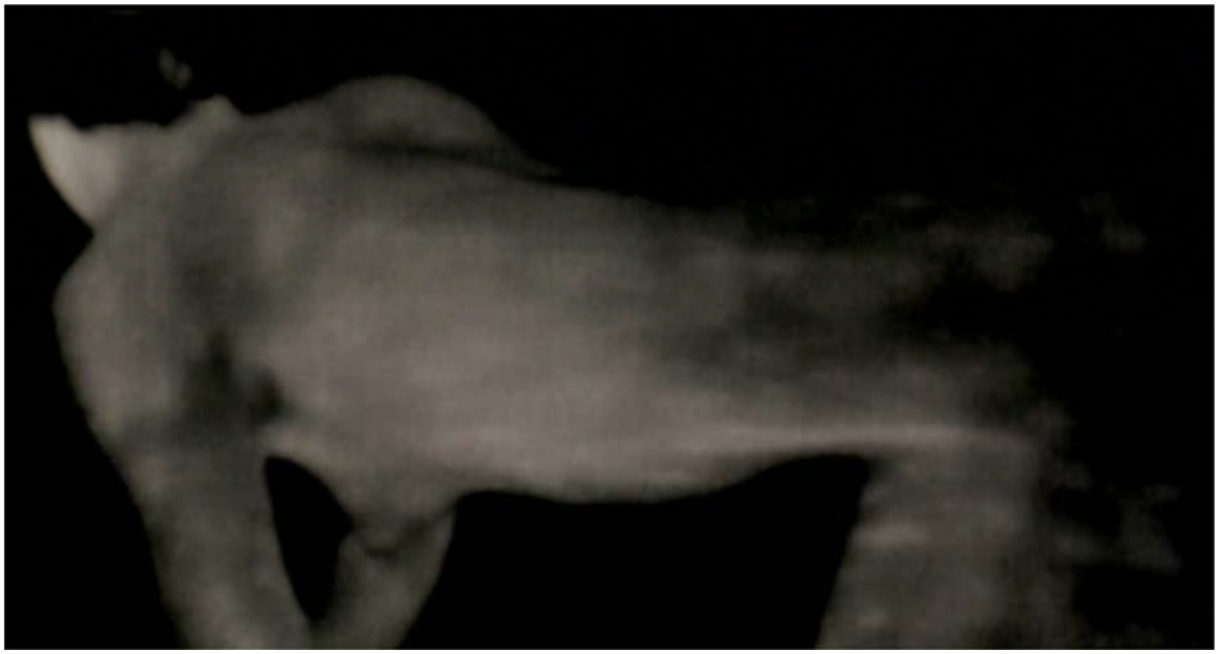
Kadar iz filma 'La Vie Nouvelle'

Kao i prethodni film, i ovaj započinje snimkom gomile promatrača, no za razliku od djece u *Sombreu* koja su simbolizirala, s jedne strane žensku nevinost, a s druge muški izvor frustracije, ovdje nas „gleda" gomila starih ljudi. Njihova lica naizmjenice se zamagljuju te postaju vidljiva i nevidljiva. Neka od tih lica ponovno se pojavljuju kasnije u filmu. Stari ljudi koji zure u prazno dok zajedno s gledateljem svjedoče nasilju jasno potenciraju jezivi osjećaj nemoći u kontekstu

[19] McLuhan, Marshall (1994). *Understanding media,* The MIT Press, Cambridge USA, str 136.

nasilja ljudske povijesti kojom je obilježena. Činjenica da je scena snimljena u Sarajevu dodatno daje značaj ovoj neupitnoj simbolici.

U centru zbivanja je mlada prostitutka zatečenu u neprekinutom krugu nasilja, negdje u istočnoj Europi. U srži narativne okosnice je prikaz brutalne stvarnosti seksualnog podzemlja te generacijski svjetonazorski i interkulturalni sukob pri pokušaju izbavljivanja. Ljudi koji čine taj svijet prikazani su kao agresivne životinje koje, osim animalnih nagona, ne posjeduju niti jednu humanu osobinu. Upravo prikazom crno-bijelih scena, snimljenih termičkim kamerama, Grandireux poistovjećuje ljudske figure sa životinjskima, dovodeći ih na razinu simboličke apstrakcije kao slike životinje na zidovima pećine, dok zvukovi jecanja, vrištanja i patnje definiraju atmosferu ekstremne nelagode.



Kadar iz filma 'La Vie Nouvelle'

U finalnim scenama vidimo glavnog protagonista Seymora u stanju propadanja, predavanja i predaje. Za razliku od prethodnog filma u kojem junak ostaje ono što je i bio te zlo ostaje nepobijeđeno i konstantno, ovdje svjedočimo negativnoj metamorfozi - junak umjesto pobjede nad svijetom zla biva pobijeđen te postaje ono protiv čega se borio. Termički prikaz sjedinjenih Seymora i Melanie u prethodnoj sekvenci rezultirao je devastacijom ljudske psihe umjesto uzdignućem nad ponorom najmračnijih ponora (ne)ljudske prirode. Seymour, u nemogućnosti da pobijedi podzemni svijet, odlučuje postati dio njega te suprotno svojoj prirodi, u jednim od finalnih prizora, prisiljava samoga sebe da siluje drugu osobu.

Poput njega, ni ostali muški likovi, kao ni Jean iz prethodnog, nisu u mogućnosti doživjeti seksualno zadovoljstvo, već su isključivo vođeni nasiljem i afirmacijom pozicije moći kroz krajnje brutalnosti. Upravo iz te nemogućnosti Grandrieux determinira svoj haptički audiovizualni jezik. Naime ono što protagoniste sprečava u postizanju orgazmičkog zadovoljstva su ograničenja mišićnih sklopova i muskulature, uvjetovani napetošću, strahom i frustracijom.

Granderieuxovi muški likovi nisu sposobni doživjeti orgazam kao posljedicu čistog protoka biološke energije. Oni su nošeni frustracijom i prikrivenim seksualnim strahom, potisnutom agresijom i bijesom koji se ispoljava u interakciji s objektom požude, odnosno ženskim protagonistima. Nagomilavanje energije ispoljava se kroz različite oblike fizičkih kontrakcija, koje se u *Sombreu* i *La Vie Nouvelle* manifestiraju kao direktno zlostavljanje objekta požude, dok se u *Un Lac* ta energija ispoljava kroz epileptične napade seksualno neostvarenog mladića. Grčenje kao rezultat kontrakcije mišića koje se događa pri ispoljavanju bijesa u Philippeovim filmovima manifestira se istovremeno kao objekt snimanja, način snimanja i efekt filmskog iskustva. Grčenje kao pokret karakterizira deformacije protagonista, pokret kamere, no i efekt u tijelu gledatelja.

Upravo u tom kontekstu tematiziranje seksa kao bazičnog elementa ljudskog psihofizičkog života predstavlja značajnu postavku Granderieuxovih filmova. Iz tog razloga haptički efekt njegovog filmskog jezika postiže učinak na tijelo gledatelja te, iako radnja filma naizgled predstavlja manje važan faktor, upravo zbog postavljanja priče u domenu seksualnih trauma i nasilja, kao i činjenice da na gledatelja taj tip sadržaja djeluje izuzetno atraktivno, efekt audiovizualne taktilnosti filmskog iskustva dolazi do punog izražaja.

Film je, dakle, više od „čiste" vizije. Njegovo postojanje kao „gledanje-gledanja'" podrazumijeva prisustvo "tijela". To se ostvaruje fizičkom prisutnošću kamere na filmskoj sceni, ne u doslovnom kontekstu kamere, jer filmsko „tijelo" ne mora biti vidljivo u viziji filma - baš kao što mi nismo vidljivi u svojoj viziji, koja uključuje vizualno shvaćanje stvari van konteksta tih istih stvari. [20]

[20] Sobchack, Vivian (1991). The Address of the Eye, Princeton University Press, New Jersey USA, str 133.

Un Lac

U prvih deset godina svog filmskog djelovanja otkako je prestao snimati dokumentarne i počeo snimati dugometražna igrane filmove, Grandrieux je snimio tri filma: *Sombre, La Via Nouvelle* i *Un Lac*. Upravo svojim trećim filmom etablirao se kao jedno od najvažnijih imena suvremene eksperimentalno filmske scene. Kao i u prethodna dva, i u ovom filmu Grandrieux ostaje dosljedan svojem filmskom jeziku. Iako seksualna trauma i dalje ostaje u samom ishodištu karakterizacije glavnog protagonista, ovdje nema silovanja, nasilja, smrti i terora. Radnja filma više nije smještena u urbano okruženje, već u nedefinirani eksterijer koji čine šume, planine i bezimeno jezero te kolibu na osami u kojoj obitava jedna obitelj. Surovost međuljudskih odnosa u urbanom okruženju ovdje je zamijenjena upravo prijetećom hladnoćom okoliša u zimskom periodu koji okružuje kolibu i protagoniste.



Kadar iz filma 'Un Lac'

U fokusu priče je Aleks, mladić koji živi s roditeljima sestrom i mlađim bratom. Već u uvodnoj sceni otkrivamo brutalnost njegove svakodnevice. On svakodnevno odlazi u sječu drva, no pati od epileptičkih napada koji, kad se dogode, kao u uvodnoj sceni, ostavljaju ga samog u snijegu u teškim trzajima drhtavice. Odnos Alexa i njegove sestre Hege obilježen je prikrivenom nastranom privlačnošću koju Alex iskazuje prema njoj, no ne definira se u potpunosti. Hege pokazuje znakove razumijevanja prema Alexu, sestrinsku brigu, no i naznake blagog straha. Situacija se mijenja nakon prvih 20 minuta filma kada im se pridružuje stranac, Alexov vršnjak koji mijenja njihovu svakodnevicu. Kako će se pokazati, on predstavlja utjelovljenje svih

Alexovih neostvarenja. Grndrieux svoje filmove snima neposredno, vrlo često osobno bez snimatelja, malim kamerama kojima ulazi direktno u intimni prostor protagonista dok im daje nasumične indikacije. Glumci i glumice su često pušteni da improviziraju na setu dok se priprema snimanje, no već u sljedećem trenutku bivaju snimljeni, tad kada to najmanje očekuju. Organizacija samog snimanja uključuje mali broj ljudi, a proces se sastoji od učestale improvizacije, razgovora i impliciranja za vrijeme snimanja, spontanog uključivanja kamere kad glumci i glumice za to naizgled još nisu pripremljeni te intuitivne promjene usmjerenja i fokusa snimanja. Granderieuxova metoda sastoji se od maksimalne slobode, intuitivnosti, neposrednosti i spontanosti za vrijeme snimanja te potpune kontrole nad montažom koja je podređena maksimalnoj manipulaciji audiovizualnog materijala. Naknadno kreiranje konteksta postiže dodavanjem iznimnih zvukova koji gotovo isključivo nastaju u postprodukciji. Ovakav pristup karakterističan je za opservacijsko-dokumentarističku režiju gdje se film, nakon nasumičnog snimanja na terenu, u potpunost kreira kroz proces montaže.



Kadar iz filma 'Un Lac'

Uvodna scena filma *Un Lac* snimljena je upravo na takav način. Glavni protagonist poslan je da se priprema za snimanje tako da vježba cijepanje debla. Tek treći dan Grandrieux uzima kameru i spontano ga snima. Ponašanje kamere je sukladno ponašanju protagonista, s osjetnim drhtajem koje prenaglašava prisustvo osobe iza objektiva. Kadrovi su obilježeni ekstremnom blizinom svih protagonista, no primarno Aleksa čiji česti epileptički napadi dovode gledatelja u poziciju promatrača koji je preblizu i svjedoči događajima unutar intimnog kruga djelovanja. Kao i u prethodnom filmu, i u ovom slučaju gledatelj je doveden u poziciju neposrednog

svjedoka koji svjedoči traumi i ništa ne poduzima. Gledatelj je (pre)blizu protagonista, bilo da su snimani u eksterijeru ili interijeru. Autor tako naglašava taktilnost njihove prisutnosti u međusobnim intimnim blizinama, dok istovremeno negira vidljivost okoline koja ih okružuje. Ipak, upravo okolina, koja definira njihovu pripadnost prostoru, predstavlja i glavnu prijetnju u njihovoj svakodnevici. Scene u kolibi događaju se isključivo noću, dok se radnja u eksterijeru odvija samo po danu. Mrak kolibe u kojoj su protagonisti osvijetljeni toplim žućkastim tonovima asocira prisustvo vatre ili svijeće, ali niti u jednom kadru ne vidimo izvor rasvjete. Protagonisti su gotovo isključivo snimani krupnim kadrovima i drhtavim stilom snimanja razotkrivajući samo mali dio onog što se događa.



Kadar iz filma 'Un Lac'

Gledatelj je pozicioniran između likova no dominantno s fokusom na Alexovu poziciju gledanja i doživljavanja. Kao i u prva dva filma, dijalog je sveden na minimum, ali ovdje ipak u funkciji izgovaranja značajnijih informacija koje mijenjaju tijek radnje, kao što je Alexova potvrdna izjava kojom nam daje do znanja koliko odobrava Jurgenovo prisustvo u njihovim životima ili Hegeina izjava kojom najavljuje svoj odlazak u finalnoj sceni napuštanja obitelji. Ovakva primjena govora i davanja značaja izgovorenim rečenicama i mislima nije karakteristična za prva dva filma, gdje govor nije bio potreban. U ovom filmskom iskustvu značajnu ulogu igra pripadnost protagonista okolini u kojoj obitavaju, a odluke, u formi verbalnih izjava, imaju konkretan konceptualni značaj. Za razliku od likova u prva dva filma koji su definirani urbanim, glasnim okruženjem, ovdje je svaka izjava znakovita jer je izgovorena u potpunoj tišini.



Kadar iz filma 'Un Lac'

Grendrieux se u ovom filmu posebno fokusira na zvuk koji je često namjerno u disbalansu i asinkronitetu. Ovakvim metodama postiže efekt koji redefinira gledateljeve načine identifikacije s likom u kontekstu pripadnosti prostoru i postiže efektni utjecaj na atmosferu. Zvukovi su preglasni ili pretihi te im je nemoguće odrediti izvor. Primjer scene u kolibi gdje jedva razaznajemo u mraku siluetu koja se približava, dok čujemo preglasne korake koji asociraju lomljenje grana pod težinom stopala, a već u sljedećem trenutku ukazuje se kćer koja stoji, dok korake i dalje čujemo – preglasno. Ovakve scene snažno rezoniraju s tijelom gledatelja te djeluju kao efektni haptičko sonični modulator tjelesnih podražaja. Grandrieux u ovom filmu ide i korak dalje u upotrebi zvuka te, prije finalne scene u kojoj Hege napušta kolibu s neznancem u kojeg se zaljubila isplovljavajući u malom čamcu na jezero, uvodi element pjevanja. Hege sama vrši performans pjevanja, kojim nagovještava svoj finalni čin odlaska.

Naravno da zvuk ne možemo doslovno dodirnuti svojim ušima, kao što ne možemo dodirivati slike svojim očima; ali kao što vid može biti optički ili haptički, tako i sluh može percipirati okoliš na više ili manje instrumentalni način. Slušajući specifične stvari, čujemo ambijentalni zvuk kao neodređenu integralnu cjelinu. [21]

[21] Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film,* Duke University Press, London, str 183

Sonični film Philippea Grandrieuxa

Svi zvukovi u Grandrieuxovim filmovima, snimljeni su naknadno. Zvukovi koraka u spomenutoj sceni doslovno su snimljeni kao zvukovi lomljenja suhih grančica u postprodukciji. Laura U. Marks u svojoj knjizi ne posvećuje veliku važnost segmentu zvuka u kreiranju haptičkog osjeta, no kako je zvuk neodvojivi dio audiovizualnog jezika, činjenica je da predstavlja esencijalni segment u kreiranju filmskog iskustva i utjecanju na osjetilni sustav samog gledatelja.

U knjizi „Ex:Centrics – Phillipe Grandrieux -Sonic Cinema" Greg Hainge iznosi svojevrsnu protutezu haptičkoj teoriji Luri U. Marks te predstavlja ideju *soničnog filma* kao pravilnijeg pojma kojim bi se konkretnije naglasilo senzorično djelovanje na gledatelje u procesu kreiranja filmskog iskustva. Kroz ideju soničnog kina Hainge pokušava definirati potpuno gledateljevo iskustvo. Kinematografski zvuk za njega predstavlja temelju okosnicu audiovizualnog djela koja funkcionira na dva esencijalna načina; kao poveznica vizualnih fragmenata te kao fizički element prostora u kojem putem audiovalova doslovno spaja senzorne receptore gledatelja s objektom percepcije – filmom. U tom kontekstu sonični film nije određen samo zvukom kao elementarnom komponentom sadržaja, već ga određuje i proces kreiranja. Po Haingeu zvučna kvaliteta Grandrieuxovih filmova građena je po „glazbenom načinu", pri čemu „pratnja", „sklad" i „rezonanca" igraju ključnu ulogu.[22] Nasuprot tezama o haptičkoj kvaliteti Grandrieuxovih filmova, Hainge tvrdi kako Grandrieuxovo filmsko oblikovanje smješta gledatelja u „uronjeni prostor u kojem je poroznost između prostora unutra i onog izvana toliko potpuna da ti sami pojmovi više ne djeluju", izazivajući gledatelje da promijene svoj način angažmana, prilazeći filmu ne kao tekstu, već kao odnosu između sebe i svijeta.[23]

Na primjeru filma *Sombre*, Hainge potencira važnost Granderieuxovog pristupa procesu stvaranja kroz istraživanje filmske forme i njezinih senzornih učinaka na gledatelje. S obzirom na filmski stil koji je građen na maksimalnoj mogućoj prisutnosti autora objektu snimanja te sugestivnim audiovizualnim jezikom koji zaobilazi manifestaciju dijaloga, Hainge identificira ovakav pristup kao „apstraktnu sliku u pokretu" " te manifestaciju sile" kaosa i anarhije "koje se igraju u vizualnom i slušnom carstvu .[24] U slučaju filma *La Vie Nouvelle* manifestacija sile i agresije u funkciji stvaranja nove stvarnosti ide i korak dalje: baš kao što smo pozvani da pratimo Jeana i Claire u *Sombreu*, ovdje smo usmjereni na druge vrste "pakla i, što je još

[22] Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing London, str 6, 15.
[23] Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing London, str 193 – 194.
[24] Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing London, str 98

važnije, smatramo ga dobrim"[25]. S minimalnim narativnim smjernicama, rijetkim dijalozima te ekstremnim audiovizualnim manifestacijama brutalnosti i seksualnog nasilja, ovaj film prati Seymoura i njegove fragmentirane susrete s Mélania, na sličan način kao što prati Jeanea i Claire, te ako u *Sombreu* to može biti, kako smo već spomenuli, simbolizacija ljepotice i zvijeri, u *La Via Nouvelle* taj odnos asocira relaciju između Dantea i Beatrice. Melania postoji samo kao ikona, nedostižna figura koja postoji u sasvim drugoj sferi i koja pokazuje nevjerojatnu moć nad onima koji je obožavaju.[26]



Kadar iz filma 'Un Lac'

Režijski pristup Philippea Grandrieuxa polazi od ontoloških principa u poimanju stvarnosti, pokušavajući prenijeti suštinu bića utjelovljenog u protagonistu. Haptički pristup vizualnosti, sonični pristup taktilnosti i ontološki pristup likovima inkorporiraju se u filmski jezik koji dovodi gledatelja u sukob s brutalnom realnošću. „Svaki trenutak života [može biti] doživljen kao neprestano sučeljavanje s novim."[27]

Svijet zvuka, čak i kao dio filma, može uistinu govoriti sam za sebe, a izvanredno iskustvo proživljavanja tog „govora" dokazuje da se zvuk, kao osjetilna spoznaja ne može sagledavati tek kao puki efekt. Fenomenološka moć zvučnog svijeta temeljna je manifestacija internacionalnog bistva i svijeta kao dinamične inter-relacije.[28]

[25] Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing London, str 110.
[26] Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing London, str 113.
[27] Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing London, str 123
[28] Wierzbicki, James (2012). *Music, Sound and Filmmakers*, Rutledge UK, str 73.

Zaključak

Ideja soničnog filma koju predstavlja Hainge manifestira generičnu teorijsku postavku koja nije isključivo značajna samo za filmski jezik Phillipe Grandireouxa, već može biti primjenjiva u širem kontekstu suvremenog filmskog stvaralaštva i kinematografskih studija. Ipak, filmski jezik Grandrieuxa sasvim jasno manifestira kako teorijske postavke haptičkog filma tako i izuzetnu usmjerenost na sonične senzacije. Kroz ritmičku igru svjetla i sjene, zvuka i tišine, vidljivog i nevidljivog, bližeg i daljeg, Grandrieux dominantno utječe na osjetilnu dimenziju filmskog iskustva. Grandrieux svoj filmski jezik kreira kroz odnos prema tijelu, uzimajući jednako u fokus tijelo gledatelja, tijelo protagonista te tijelo filmaša. On polazi od tjelesne fragilnosti koju predstavlja kao halucinantno, grozničavo, grčevito, senzualno te istovremeno nasilno postojanje. Izražavanje estetike krhkosti ljudskog tijela u njegovom filmskom jeziku postaje forma audiovizualne ekspresije koje je značajnija od narativne osnove, a istovremeno tematski ovisi o njoj. Tijela u Granderieuxovima filmovima manifestiraju se u procesu vlastite materijalizacije i dematerijalizacije. Ona se prikazuju u kontinuiranoj promjeni oblika, nestaju u mraku ili izlaze iz fokusa kamere. Njihovo prisustvo u prostoru predstavlja se krupnim kadrovima i detaljima površine kože čija tekstura postaje izvor zvuka. Sam prostor kojem pripadaju postaje nevidljiva kulisa, poput mračnih interijera u kojem su vidljivi samo jedva osvijetljeni dijelovi ljudskog tijela ili eksterijera u *Un Lac* koji percipiramo samo kao jedva primjetnu bijelu pozadinu unutar koje se likovi grče ili drhte. Dalje, prostor je, uključujući sve pripadajuće prostorne elemente, (ne)vidljivo u drugom planu, ali tjelesno pripadanje prostoru predstavlja suštinsku odrednicu Granderieuxovog audiovizualnog izričaja. Svi njegovi likovi povezani su sa slikom i prostorom kroz trenutke dodira. Svaki dodir, bilo da se radi o češljanju konja u *Un Lac*, šišanju kose u *La Vie Nouvelle* ili stiskanju ruku o ženska bedra u *Sombreu* naglašeni su dominantno potenciranim zvukom koji manifestira intenzitet taktilnosti. U tom kontekstu dodir i zvuk postaju međusobno zavisni, a tjelesna prisutnost u prostoru element doživljaja više od objekta spoznaje. No, prepoznavanje tjelesne prisutnosti predstavlja isključivo subjektivnu kategoriju kako za filmaša i protagonista tako i za gledatelja, koji ovisno o aktivaciji svojeg memorijskog kompleksa i neurofizičkog sustava dešifrira audiovizualne signale i podražaje pretvarajući ih u osobno filmsko–taktilno iskustvo.

Grandrieuxovo filmsko i umjetničko stvaralaštvo snažno je usmjereno upravo na istraživanje granica subjektivnosti i kinematografije, s fokusom na redefiniranje uobičajene relacije između subjekta i objekta audiovizualnog iskustva te pomicanja nivoa poznavanja i nepoznavanja objekta percepcije. Manipuliranje granicama spoznaje te potenciranje subjektivnog senzualnog doživljaja u odnosu na mentalno spoznavanje glavne su značajke njegovog filmskog izričaja.

Nemogućnost totalne spoznaje, koja predstavlja konceptualno ishodište audiovizualne manifestacije, proizlazi upravo iz prirodnih ograničenja osobne tjelesnosti te subjektivnog doživljaja taktilnosti unutar pripadajućeg prostornog konteksta. Postavljanje ljudskog tijela kao osnovnog motiva filmske slike, taktilnosti kao dominantnog prijenosa senzualnih impulsa te zvuka kao elementarnog faktora kreiranja atmosfere i kontekstualizacije tjelesnog kontakta s objektima koji ga okružuju predstavljaju temeljno polazište haptičke vizualnosti u Grandrieuxovim filmovima. Značajna odrednica pojave haptičke filmske teorije i analize filma kroz prizmu haptičke vizualnosti, događa se više-manje simultano sa sve rasprostranjenijom upotrebom videa i digitalnih načina snimanja u filmskoj proizvodnji.

Filmovi Phillipea Grandrieuxa koji su obuhvaćeni ovom analizom nastaju upravo u tom periodu, između 1998 i 2007. Korištenjem videomedija snimatelju je omogućen neposredniji pristup objektu snimanja. Za razliku od poimanja haptičnosti u kontekstu filmskog medija koji je taktilan u svojoj suštoj materijalnosti, s obzirom na samu činjenicu da se filmska traka može dodirnuti rukama, videomedij se postproducira korištenjem digitalnih sučelja. No ono što je znakovito za haptičku vizualnost postignutu korištenjem videomedija upravo je činjenica da snimatelj, zbog omogućene mobilnosti i zahvaljujući malim dimenzijama tijela kamere, dolazi u direktni doticaj sa snimanim objektom - tijelom. U ovoj interakciji snimatelju je omogućeno maksimalno moguće približavanje objektu snimanja. Granice između autora, snimatelja, protagonista i gledatelja maksimalno su brisane. Tako haptičnost postaje odrednica kako samog procesa stvaranja tako i percepcije filmskog dijela i doživljavanja filmskog iskustva. No činjenica da filmsko iskustvo integrira i audio i vizualni podražaj kao integralni okidač za subjektivnu tjelesnu reakciju gledatelja, dovodi nas do zaključka kako su teze Laure U. Marks, koja sagledava filmsko iskustvo kao taktilno, i Grega Haingea, koji potencira važnost soničnog iskustva, dovedene u međudobno zavisnu korelaciju te sudjeluju u istom teoretskom pravcu. Pitanje kako nas film „dira" te kako definirati vizualnu taktilnost, danas predstavlja konkretnu osnovu za razvoj novih filmskih teza. Haptička teorija filma u tom kontekstu, unutar posljednjih dvadeset i pet godina zauzima najznačajnije mjesto. Svjedoci smo sve bržeg razvoja tehnologije u svijetu koji se temelji na digitalnim medijima, a u kome filmska traka predstavlja relikviju prošlosti – time se otvara prostor za nove teoretske osnove koje više ne postavljaju znak pitanja nad temom vizualne taktilnosti i haptičnosti, već polaze od audiovizualnog utjecaja na tijelo u cjelini kao temeljne osnove za razvoj novih senzualnih iskustava koja više nisu isključivo samo filmska.

Literatura

Arnheim, Rudolf , U. Laura (1974). *Art and Visual Perception – A Psychology of the Creative Eye,* University of California Press, Berkley / London / Los Angeles.

Barker, M. Jennifer (2009). *The Tactile Eye - Touch and the Cinematic Experience,* University of California Press, Berkley / London / Los Angeles.

Cavell, Stanley (1979). *The World Viewed – Reflections on the Ontology of Film*, Harvard Univerity Press, USA.

Chamarette, Jenny (2012). *Phenomenology and the Future of Film: Rethinking Subjectivity Beyond French Cinema,* Macmillian Publisher, Uk

Deleuze, Gilles (2010). *Film1: Slika – pokret*, Bijeli val, Zagreb

Hainge, Greg (2017). *Philippe Grandrieux: Sonic Cinema,* Bloomsbury Publishing USA, London

Marks, U. Laura (2000). *The Skin of the Film - Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Duke University Press, Durham and London.

Marks, U. Laura (2002). *Touch – Sensous Theory and Multisensory Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis / London.

McLuhan, Marshall (1994). *Understanding media,* The MIT Press, Cambridge USA

Peterlić, Ante (2000). *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb.

Pink, Sarah (2006). *The Future of Visual Anthropology – Engaging the Senses*, Routledge Taylor and Francis Group, British Library , London / New York

Sobchack, Vivian (1991). *The Address of the Eye*, Princeton University Press, New Jersey USA.

Wierzbicki, James (2012). *Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema*, Rutledge Music and Screen Media, UK.

Izvori s mrežnih stranica

https://offscreen.com/view/skin_of_film - pristupljeno 24.06.2020.
https://www.marleinevdwerf.com/single-post/2017/11/17/What-is-haptic-cinema pristupljeno 27.06.2020
https://filmanalytical.blogspot.com/2011/08/touching-film-object-notes-on-haptic-in.html pristupljeno 03.07.2020
https://link.springer.com/chapter/10.1057%2F9781137283740_6 - pristupljeno 03.07.2020
https://www.chicagotribune.com/lifestyles/ct-xpm-2011-06-22-sc-health-0622-movies-impact-on-body-20110622-story.html - pristupljeno 03.07.2020
http://filomasnou.blogspot.com/2012/08/haptic-touching-film-object.html - pristupljeno 03.07.2020
https://www.britannica.com/art/cinema-verite - pristupljeno 04.07.2020
http://sensesofcinema.com/2018/book-reviews/an-alternative-to-haptic-cinema-philippe-grandrieux-sonic-cinema-by-greg-hainge/ - pristupljeno 04.07.2020
https://variety.com/1998/film/reviews/sombre-1200454604/ - pristupljeno 05.07.2020
http://www.filmcritic.com.au/reviews/s/sombre.html - pristupljeno 05.07.2020
https://autonomousterrace.wordpress.com/2015/08/18/la-vie-nouvelle-a-new-day-phillipe-grandrieux-2002/ - pristupljeno 05.07.2020
https://screenanarchy.com/2011/01/un-lac-review-philippe-grandrieux.html - pristupljeno 05.07.2020
https://link.springer.com/chapter/10.1057%2F9781137283740_6 - pristupljeno 05.07.2020

Filmografija

Sombre (Philippe Grandrieux, 1998.)

Novi život, (*La Vie Nouvelle*, Philippe Grandrieux, 2002.)

Jezero (*Un Lac,* Philippe Grandrieux, 2008.)