

Filmska igra ... kaj pa v slovenskem filmu?

Film je izjemno kompleksno izrazno sredstvo, sestavljajo ga številne vizualne, zvočne in narativne komponente. Tu govorimo o igranem, narativnem filmu. Glede na tematiko, ki jo film obravnava, in način, kako hoče avtor to tematiko (in zgodbo) predstaviti, je nadvse pomembno, kako je film posnet (kakšne so barve, kakšna je svetloba, kako so uokvirjeni kadri ...), pomembno je, kakšna je zvočna kulisa (kakšno je razmerje med dialogom, šumi (atmosferskimi zvoki), dodanimi zvoki in glasbo), in pomembno je, kako sta posneta slika in zvok postavljena skupaj, se pravi zmontirana – tako v posameznih prizorih kakor tudi tekom celotnega filma. S številnimi izraznimi sredstvi in tehničnimi komponentami se ustvarita atmosfera in ritem filma, ki »predstavita« tematiko in zgodbo.

V igranem filmu je izjemno pomembna komponenta tudi filmska igra. Pomembna je izbira igralca (ali igralcev: če jih je več, je pomembno, kako delujejo drug na drugega in kako delujejo skupaj) in pomembna je igralčeva »prezentacija« lika: kako je igralec videti in kako igra.

Filmski igralci že skoraj od začetka zgodovine filma neredko dosegajo zvezdniški status – zakaj je tako ...?

Nedvomno zaradi »lepote«, ki pa pri filmu ne pomeni nujno neke klasične definicije lepega, temveč gre tu prej za fotogeničnost, privlačnost, sproščenost. Nedvomno pa gre tudi za to, da se igralci pri filmu neredko povsem »razgalijo«: ena osnovnih značilnosti (percepcije) filma je ta, da kljub temu, da vemo, da gledamo nekaj, kar je bilo natančno pripravljeno in izdelano za posnetek (fabricirano), vemo tudi, da se je pred kamero to v določenem (posnetem) trenutku dejansko zgodilo, da je kamera zabeležila realno dogajanje. Ta hkratnost »ustvarjenega sveta« in »realnega sveta«, zabeleženega na »filmski trak« (skozi prizmo zgodovine filma govorimo o filmskem traku, danes filme snemamo z digitalno tehniko), je ena tistih čudovitih značilnosti filma, ki nas tako močno, skrivnostno privlačijo. In telesnost, lahko rečemo celo mesenost igralcev je na platnu še kako prisotna – njihova obraz in telo se (kljub številnim trikoma maske, svetlobe, postprodukcije ...) pred kamero povsem razgalita. Gledalcu se zdi, kot da igralec (seveda le v določenih filmih) ne razgali zgolj telesa, temveč celó »dušo«. Tako neposreden je lahko vtis posnetega na filmu.

Ni čudno, da obožujemo privlačne ljudi na platnu, ki nam razgaljajo »dušo in telo« – a pri vsem tem je pomembno še nekaj, to je »fikcija«, se pravi raznovrstni liki, ki jih igralci v filmih igrajo. Zgodovino in javno osebnost filmskega igralca torej piše igralec sam, a v skupnosti s številnimi liki (fiktivnimi osebnostmi), ki jih igra v filmih.

Filmska igra pa ne pomeni samo enega načina, kako se igralec »loti« filmske vloge in kako jo realizira pred kamero, temveč je načinov več, kar vidimo v filmih skozi zgodovino in v filmih različnih vrst in žanrov.

Poglejmo na sam začetek zgodovine filma: za igro v nemem filmu velja, da je močno pretirana. To do neke mere sicer drži, a po drugi strani gre za posploševanje, saj je »nemi film« zgolj (relativno dolgo) obdobje zgodovine filma, in ne kakršnakoli »vrsta« filma, zlasti pa je izjemno plodno in raznoliko obdobje, saj sta se filmski izraz in filmska umetnost takrat šele začela oblikovati, zato je to obdobje raziskovanja in »izumljanja«, pogumnih podvigov v iskanju načinov filmskega izražanja.

V nemem filmu so se morali igralci izražati s telesom, saj ni bilo dialoga, šumov in glasbe (kakršno poznamo pri zvočnem filmu), ki bi podpirali ali podčrtavali in dodatno izražali stanja likov. A različni avtorji so kmalu začeli razvijati filmsko govorico, pojavili so se mednapisi, ki so pojasnjevali dogajanje in stanje likov, pojavilo se je »toniranje« slike (posamezni prizori niso ostali črno-beli, temveč so jih »obarvali« z barvo, primerno razpoloženju prizora (modra, zelena, rdeča, rumena) ali času v dnevu (dan in noč)), začeli pa so tudi, in to je še posebej pomembno, uporabljati bližnji plan, kamera se je iz totalov (širokih posnetkov, v katerih vidimo telo ali več teles in prizorišče dogajanja) približala igralčevemu obrazu.

Tudi že v nemem filmu vidimo, da različni žanri filma zahtevajo – ali spodbujajo – različne vrste igre.

Pomislimo samo na dva komika nemega filma, ki sta vsak razvila svoj – edinstven in še

vedno učinkovit – način igre: na Charlesa Chaplina in Busterja Keatona; spomnimo se nežnih, a burnih stanj Lilian Gish v filmih Davida Warda Griffitha; in spomnimo se Renée Jeanne Falconetti v filmu *Trpljenje device Orleanske* (La passion de Jeanne d'Arc, Carl T. Dreyer, 1928), še danes presunljivem filmu, sestavljenem iz številnih ekspresivnih bližnjih planov (obraz in tisto, kar obraz uokvirja – kar je v ozadju, scenografiji, pomembna je svetloba ...).

Že v nemem filmu se je razvil tudi manj ekspresiven ali »teatralen«, bolj »ponotranjen« način igre.

Veliki ali bližnji plan je pri filmu še danes zelo pomemben – če v širokem planu (totalu) igralčevo telo izraža njegovo stanje (pri čemer mu pomagajo tudi razločki, kako je kadriran kader, kakšna je svetloba in kakšno je okolje, v katerega je umeščen ...), bližnji plan igralčevega obraza razkriva vsako »mini« grimaso, vsako misel, celo pomislek. Kamera je neizprosna – pokaže »vse« –, zato mora imeti igralec ves čas snemanja popolnoma pod nadzorom vsak delček telesa in obraza, kar ni vedno lahko, saj obraz pogosto izraža marsikaj neizrečenega ...

Kamera je neizprosna, a vendarle so poleg kamere prisotni režija, osvetljava, kadriranje ... ki igralcu »pomagajo« pri igri. Igralcu pri igri zelo neposredno seveda pomagata tudi maska in kostum.

V Združenih državah Amerike se je od tridesetih let 20. stoletja razvil sistem igre, imenovan *method acting* ali slovensko »metoda«. Ta temelji na metodi sovjetskega gledališkega režiserja Stanislavskega, ki je razvil metodo igre, ki temelji na spominu na igralčeva lastna čustvena izkustva. Njegova metoda je v gledališče prinesla naturalistično igro, poleg tega je v gledališču osrednja figura postal režiser, ekipa je morala delovati disciplinirano in uigrano (sodelovanje v procesu raziskovanja). V pripravah oziroma na vajah so delali različne vaje, med katerimi je bila pomembna (in velika novost) vaja improvizacije.

V Združenih državah so se uveljavili trije učitelji metode, ki so začrtali njeno uveljavitev, uspeh in trajnost, Lee Strasberg, Stella Adler in Sanford Meisner, ki pa so na metodo gledali vsak iz svojega zornega kota. Strasberg je poudarjal psihološki vidik, Adler sociološke vidike, Meisner behavioristične. Sprva pa so delali skupaj.

(Zanimivost – Hitchcock je svoje delo z Montgomeryjem Cliftom in Paulom Newmanom, ki sta igrala po metodi, opisal kot izjemno težavno; Charles Laughton, ki je delal tudi z Bertoltom Brechtom, je menil, da metoda igro reducira na zgolj »fotografijo lika« ... skratka, tudi metoda ni bila vsesplošno uporabljana ali uveljavljena, čeprav je močno živa še danes, še danes se je mnogi igralci poslužujejo za številne vloge.)

Z italijanskim neorealizmom in francoskim novim valom so v filmih začeli igrati naturščiki – neprofesionalni igralci, ki so vlogo dobili na avdiciji ali pa so jih »našli na ulici«.

Sovjetski režiserji so angažirali nepoklicne igralce, katerih videz je že definiral lik ali ustrezal določenemu tipu osebe – to metodo so poimenovali tipaž.

Danes obstaja tako rekoč neskončno število šol filmske igre in raznih metod, a večinoma vse temeljijo na omenjenih pristopanjih k raziskovanju in prezentaciji likov. In ko gledamo filme, opazimo, da so za različne vrste filmov in filmskih žanrov potrebne različne vrste igre oziroma igralske interpretacije likov.

Opazimo tudi, da igra v filmu – kljub splošnemu pričakovanju gledalca – ni nujno realistična (v gledališču smo nerealistične igre bolj vajeni). Vsak film ustvari svoj svet, ki ga gradijo njemu lastne komponente (primer: filmi Akija Kaurismäkija; ekstremen primer: komedije, grozljivke ...).

Pomembno je, da gledamo čim več raznolikih filmov: s tem si širimo obzorja in tako lahko uživamo ali več odnesemo od večjega števila filmov, saj padejo predsodki pred »drugачnim«.

Kaj pa v slovenskem filmu?

Najprej moramo razumeti okoliščine slovenske kinematografije, ki jo skozi vso njeno zgodovino zaznamujejo pičla produkcija in borne tehnične in organizacijske razmere. Za igro to pomeni, da igralci v filmih niso igrali redno, v film so prinesli izkušnje iz gledališča ...

Zanimiv paradoks je, da so kljub temu, da slovenski film pri slovenskih gledalcih na splošno ni priljubljen oziroma dojetanju slovenskega filma botrujejo številni (prenapihnjeni in z nerazgledanostjo pogojeni) predsodki, igralci in filmski liki pri gledalcih vendarle izjemno priljubljeni.

Zanimivo je tudi dojetanje »predalčkanja« slovenskih igralcev (na primer »slovenski materi« Štefka Drolc in Metka Bučar) – a ko gledamo filme, opazimo, da gre vendarle za malo podobnih vlog, pogosto stranskih, saj gre tudi za malo filmov.

Splošno pa je razširjeno mnenje, da slovenski igralci »igrajo gledališko«, da slovenščina ni »dober jezik« za film.

A ko gledamo filme iz zgodovine slovenske kinematografije, ugotovimo, da to sploh ni res, da moramo vrednotiti vsak film posebej. Vidimo tudi, da je tudi pri igri v filmu nadvse pomemben režiser.

Odlično igro so v filme prinesli številni slovenski igralci v številnih filmih (a ti isti igralci so bili lahko v drugih, slabših filmih šibkejši, slabši). Vidimo, da se način, kako igralci igrajo, spreminja, in da je jezik, ki ga govorijo v slovenskih filmih, izjemno raznolik – kakor je raznolika tudi slovenščina: govorijo različne dialekte, pogovorni jezik, žargon, knjižni jezik ...

Pomembni slovenski filmski igralci pogosto, celo večinoma, prihajajo iz gledališča, a neredko so tudi naturščiki. Pogosto blestijo tudi celotni filmski ansambli.

Sprehodimo se skozi katalog slovenskih filmskih igralcev in njihovih likov, da spoznamo, kako raznoliki in odlični so (in kako so njihove pomembne vloge pogosto vezane na enega režiserja).

Zelo pomembna je nedvomno naša prva filmska zvezda, Ita Rina, ki je igrala v pomembnih nemih evropskih filmih. V odlomkih vidimo, kako »sije« s platna, v igri ne pretirava, ima izjemno izraznost, milino, a obenem neukročeno (če je ta potrebna).

Posnela je skoraj 20 filmov. Odlomki: *Erotikon* (Gustav Machatý, 1929), *Obešenjakova Tončka* (Tonka Šibenice, Karl Anton, 1930 [prvi češki zvočni film]).

Spomnimo se Majde Potokar kot Mete v filmu *Samorastniki* (Igor Pretnar, 1963), kot lažnivke v *Lažnivki* (Pretnar, 1965); Milene Zupančič v *Vdovstvu Karoline Žašler* (Matjaž Klopčič, 1976), kot Mete (!) v *Cvetju v jeseni* (Klopčič, 1973); Duše Počkaj kot Maruše v *Plesu v dežju* (Boštjan Hladnik, 1961); Olge Kacjan kot Katice v *Povesti o dobrih ljudeh* (France Štiglic, 1975); pa Štefke Drolc, Ivanke Mežan, Ive Zupančič ...

Staneta Severja v *Trenutkih odločitve* (František Čap, 1955), *Sedmini* (Matjaž Klopčič, 1969), *Grajskih bikih* (Jože Pogačnik, 1967); Berta Sotlarja v filmih *Tistega lepega dne* (France Štiglic, 1962), *Ne joči, Peter* (Štiglic, 1964), *Tri četrtine sonca* (Jože Babič, 1959); Lojzeta Rozmana v filmih *Zgodba, ki je ni* (Klopčič, 1967), *Ne joči, Peter, Pet minut raja* (Pretnar, 1959); Poldeta Bibiča v *Kekčevih ukanah* (Jože Gale, 1968), v Klopčičevih filmih *Na papirnatih avionih* (1967), *Moj ata, socialistični kulak* (1987), *Cvetje v jeseni*; pa Zlatka Šugmana, Daret Ulage, Staneta Potokarja, Borisa Cavazze ...

In neredko naturščikov: Metke Gabrielčič v Čapovih filmih *Vesna* (1953) in *Ne čakaj na maj* (1957); Roberta Batellija v Slakovem *Kriznem obdobju* (1981); Jan Cvitkovič se je izkazal v več vlogah ...

Otroci so vedno naturščiki: *Ne joči, Peter, Dolina miru* (Štiglic, 1956), *Družinski dnevnik* (Jože Gale, 1961), *Nevidni bataljon* (Jane Kavčič, 1967) in seveda *Kekci, Sreča na vrvcu* ...

Čudovite igralske ansamble vidimo v filmih *Na svoji zemlji* (Štiglic, 1948; prvi slovenski celovečerni igrani zvočni film), *Trenutki odločitve*, *Tri četrtine sonca*, *Tistega lepega dne*, in če pokukamo proti sedanosti – *Jebiga* (Miha Hočevar, 2000) ...