

СРЂАН РАДАКОВИЋ

НЕЛИНЕАРНА НАРАЦИЈА У САВРЕМЕНОМ ИГРАНОМ ФИЛМУ

Нелинеарни наративни поступци су у кинематографији присутни од самих почетака, готово од настанка филмске уметности. Жорж Мелијес је у *Варљивом нестјајању једне даме* 1896. године извео први филмски трик (волшебна нестјајање жене која је била у кадру) који је оновремена публика перципирала као магију.¹ Из данашње перспективе Мелијесов стоп трик може да се тумачи као први неинтенционални покушај изостављања дела радње у дотадашњем континуираном драмском збивању, односно, као први наговештај могућности монтажног скока у времену („jump cut”). Познато је да је Жорж Мелијес открио стоп трик сасвим случајно, услед грешке у раду камере која се приликом снимања накратко зауставила, због чега је континуитет игре глумца у кадру био нарушен. Генијални аутор је, дакле, пуким стицајем околности открио једну од најважнијих карактеристика филма – манипулацију временом и простором. Наравно, имајући у виду да се откриће догодило одмах по настанку нове уметности, логично је да Мелијес у својим првим остварењима није размишљао о изостављању или пермутирању делова наратије (филм у првим годинама није био ништа друго него снимљено позориште), већ искључиво о изостављању и мењању садржаја кадра у циљу стварања уверљивијих мађионичарских трикова или креације невероватних, бајковитих призора.

¹ Реч је о првој употреби стоп трика који подразумева сукцесивно снимање и његово прекидање, при чему се у паузи врше одређене промене (додавање или одузимање) у сценском простору, без промена светла и положаја камере. Када се овако снимљен кадар пројектује, ствара се утисак о наглом нестјајању или појављивању актера или објеката у кадру.

Појава нелинеарног филмског приповедања у немом периоду кинематографије коинцидира са устоличењем стваралачке праксе у којој је постало уобичајено да се гледаоцима међунатписом сугерише прелазак на сцену која је претходила дотадашњем току збивања. Другим речима, развој нелинеарности се може пратити од појаве првих „најављених” флешбекова у неким кинематографским остварењима.

До данас су бројни теоретичари и историчари филма указивали на значај и специфичност филмске наративне структуре која подразумева дисконтинуиран, пермутиран или инверзан наративни ток, изостављање или хронолошки другачије ређање елемената који чине драмску радњу (фабулу), тј. на филмове у којима је употреба флешбекова и флешфорварда у приповедању учестала.² Више пута је истицано да су неки од најважнијих филмова у XX веку, попут Курсовиног *Раџомона* (1950) и Велсовог *Грађанина Кејна* (1941), у целини конструисани нелинеарно, као низови флешбекова, тј. као сложене ретроспекције. Из угла наративне структуре, филмови се разликују по драматуршкој композицији, у случају *Грађанина Кејна* реч је о фрагментарној драматургији, а *Раџомон* је, с друге стране, конструисан репетитивно, по моделу кружне драматургије у којој се један догађај (злочин) интерпретира на више начина, из угла различитих сведока.

У већини прегледа историјског развоја филмске уметности такође је више него јасно наглашена експанзија нелинеарности до које су довели француски синеасти у шездесетим годинама XX века, пре свих Жан Лик Годар и Алан Рене. Годар је, током једног разговора који је водио са познатим редитељем Жоржом Франжијем, публици открио парадигму нелинеарног филмског стваралаштва. Након констатације о евидентном наративном дисконтинуитету, Годару је постављено питање да ли његови филмови имају почетак, средину и крај. Одговор је био концизан: „Зацијело, али није нужно да то буде тим редом.”³

Француски синеасти су, поред другачијег виђења хронолога и логике просторно-временског (дис)континуитета, инсистирали и на фрагментацији наратива. За Ренеа, на пример, фрагментарна драматургија није била ништа друго него огледало стварности: „Савремени живот је распарчан, то сви осећају. Ово одражавају и сликарство и књижевност, па зашто не би и филм, уместо да се држи традиционалне линеарне структуре?”⁴

² Кинематографске појмове флешбек и флешфорвард нартологија види као аналепу и пролепу.

³ Susan Sontag, *Stilovi radikalne volje*, prev. Mario Suško, Mladost, Zagreb 1971, 140–141.

⁴ Дејвид Перкинсон, *Историја филма*, Дерета, Београд 2014, 185.

Из цитата се недвосмислено могу извући два закључка. Први је да је карактер филмске наратије у основи медијалан, да је филм од настанка па до данас, у случајевима када су аутори желели да комуницирају са већим аудиторijумом, веома често преузимао наративне обрасце од других уметности и доминантних медија који су га окруживали (штампа, радио, телевизија, све до појаве интернета). Други закључак је да је у највећем броју случајева у XX веку филмска наратија најпре покушавала да кореспондира са различитим, увелико развијеним наративним техникама у књижевности. Ипак, у деведесетим годинама XX века и на књижевност и на стваралаштво уопште почиње да делује нови моћни медиј чију суштину дефинишу две кључне речи: нелинеарност и интерактивност. Другим речима, на целокупну стварност почела је да делује логика интернета.

О томе у којој мери је култура интернета утицала на уметност на уласку у XXI век, и на који начин је најпре у књижевности почела да се мења пасивна позиција читаоца (са појавом електронске књиге), Умберто Еко је размишљао на следећи начин: „Ушли смо у зону хипертекста, а електронски хипертекст нам дозвољава више од путовања по текстуалном клупку (било оно читава једна енциклопедија, или сабрана Шекспирова дела), при чему не *извлачимо* нужно читаву нит информације у њему садржане, већ залазимо у њега као игла за плетење у клупку вуне.”⁵

На истоветан начин су гледаоци на уласку у XXI век почели да комуницирају са низом кинематографских остварења која су представљала велики повратак ка нелинеарном филмском приповедању. Теоретичари филма су одмах препознали и маркирали ову тенденцију, а за кључни филм у деведесетим годинама прогласили су *Пейџарачке ѝриче* Квентина Тарантина (1994), објашњавајући да је епизодична драматургија овог остварења (са пермутираним редоследом) отворила врата ауторима који су у XXI веку радикално приступали конструисању наратије. Повратак нелинеарном филмском мишљењу објашњаван је, поред доминантног утицаја интернета, и убрзаним развојем индустрије игара која је такође довела до повећане глади за отвореним, интерактивним формама. Нова стваралачка пракса заинтригирала је савремене теоретичаре филма, посебно истакнуте представнике наратологије и когнитивизма, и због чињенице да је нови нелинеарни талас у поређењу са остварењима француских синеаста у шездесетим годинама (која су у својој основи била херметична и намењена пробраној, интелектуалној публици), успео да пробије баријере Холивуда јер је имао огромну публику и, самим тим, показао се веома исплативим.

⁵ Умберто Еко, *О књижевности*, Вулкан, Београд 2015, 17.

У новонасталим околностима бројни савремени теоретичари и критичари филма (попут Бордвела, Бакланда, Елсесера, Денбија итд.) почели су да посвећују посебну пажњу групи филмова са нелинеарним монтажним композицијама која се појавила на почетку XXI века. У највећем броју текстова и књига предмет истраживања је био хибридни *neo-noir* филм *Мемениџо* Кристофера Нолана (2000), због своје оригиналне конструкције, приповедања које се истовремено одвија од краја ка почетку и обрнуто.⁶ Међутим, и поред пажљиве и детаљне перцепције реактуелизације нелинеарног приповедања, класификација филмова новијег датума, у којима је интерактивност суштина, донела је нове проблеме у теоријској поставци.

Најпре, до данас није направљен консензус око назива за филмове који су настајали у последњих петнаестак година и у којима је нелинеарност очигледна. Неретко у анализама истакнутих теоретичара наилазимо на различите одреднице: „Наративи са више праваца (Дејвид Бордвел 2002), или наративи са ’више избора’ (Бордвел, Едвард Браниген 2002), други их помињу као (психолошке) филмове слагалице (Елиот Панек 2002), филмове са преокретима (Џорџ Вилсон 2006), комплексне наративе (Џенет Стајгер 2006) или покушавају да их дефинишу као специјалне врсте ’модуларних наратива’ (Алан Камерун 2006).”⁷ Пре интернет ере, имајући у виду да је нелинеарна наратива примњивана у знатно мањем обиму, и то најчешће у контроверзним, ауторским остварењима (нпр. филмови Дејвида Линча), одреднице су биле битно другачије: „Већ само њено име представља проблем. Могао сам је назвати ’наратива усредсређена на стил’ или дијалектичка или ’пермутативна’ или чак ’поетска’ наратива. Одлучио сам се за назив ’параметарска’ зато што Ноел Бириш у *Пракси филма* користи термин ’параметри’ да означи оно што ја називам филмска техника (...) Дакле, у извесном степену, овај модус наратива припада изолованим филмским ствараоцима и појединачним филмовима.”⁸

⁶ Осим *Мемениџа*, истраживани су и други филмови са нелинеарном наративом који су настајали од 2000. године до данас, без обзира на жанровске и стилске разлике међу њима. У бројним публикацијама анализирани су: *Amores perros* (2000), *Mulholland Dr.* (2001), *The Hours* (2002), *21 Grams* (2003), *Irreversible* (2002), *Oldboy* (2003), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), *Stay* (2005), *Prestige* (2006), *Inland Empire* (2006) итд.

⁷ Warren Buckland, *Puzzle films – Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell Publishing, Chichester 2009, 19. („Forking-path narratives (David Bordwell 2002), or ’multiple-draft’ narratives (Bordwell; Edward Branigan 2002) others refer to them as (psychological) puzzle films (Elliot Panek 2002), twist films (George Wilson 2006), complex narratives (Janet Staiger 2006) or try to define them as special cases of ’modular narratives’ (Allan Cameron 2006).”)

⁸ Дејвид Бордвел, *Наратива у изјраном филму*, Филмски центар Србије, Београд 2013, 308.

У цитираном делу није тешко уочити интригу. У време када је довршавао капитално дело *Нарација у иџраном филму* (књига је први пут објављена 1985. године), за Бордвела је, на пример, Ренеов филм *Прошле године у Маријенбаду* (1961) представљао својеврстан инцидент, изоловани пример интелигентног поигравања са наративним канонима или „класичним” приповедањем (нпр. изненадни скокови у снове или прошлост протагониста, понављање или истовремено приказивање појединих сцена, заустављање приповедања итд). Међутим, у XXI веку више није било могуће говорити о појединачним примерима већ једино о омасовљењу нелинеарног, интерактивног филмског мишљења. Другим речима, било је потребно објаснити због чега су гледаоци у XXI веку лакше комуницирали са нелинеарним наративним током у поређењу са гледаоцима из шездесетих година XX века.

У светлу свега поменутог, јавила се потреба за новим читањем рудиментарних теорија, од савремене Аристотелове *Поеџике* до најважнијих теорија у XX веку, најпре радова руских формалиста, преко психоаналитичких теорија, све до широког распона структурализма. Ворен Бакланд је, на пример, у уводу књиге *Puzzle films – Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Филмови слагалице – комплексно приповедање у савременом филму) покушавао да полемичким тоном одговори на књигу *Film Futures* (Филм будућности) Дејвида Бордвела у којој је сумирано да комплексност нелинеарне филмске наратије не излази из оквира Аристотелове концепције комплексних заплета. Аристотелова *Поеџика* је тако поново, по ко зна који пут, постала камен спотицања међу проучаваоцима филма.

Опште је познато да је Аристотел у својој теорији имплицирао јединство места, времена и радње, и да је то становиште мењано вековима, постепеним развојем театра и драме. Дакле, у пракси је доказано (иако се поједини теоретичари и даље са тим не слажу) да комплексност драматургије нужно не зависи од нарушавања каузалитета или просторно-временског континуитета збивања. Аристотелова *Поеџика* и данас представља стуб теоријске мисли због нечег другог, због показивања механизма трагедије у којем су климакси (број субклимакса) и перипетије једина мера сложености драматургије: „Простом радњом зовем такву радњу која се за време дешавања развија, као што је већ одређено, повезано и јединствено, без преокрета и препознавања, а преплетеном такву која се развија у вези с препознавањем или преокретом, или и са једним и са другим. Све то треба да излази из самог склопа приче, тако да доцнији догађаји следују као последица из претходних било по нужности било по вероватности. Јер у томе лежи велика

разлика да ли се нешто дешава због нечега другог или само после нечега другог.”⁹

Део проблема у тумачењу комплексности нелинеарних филмских структура похрањен је у чињеници да савремени проучаваоци, у анализама остварења новијег датума, нису довољно истицали суштинско питање филмске наратије, питање да ли темпоралном логиком у филму управља сценарио тј. драматургија, или је она искључиво резултат монтаже.¹⁰ Друго, аристотеловско питање које је потребно поставити пре анализе редоследа у нелинеарном наративном току јесте: „Када наступа(ју) преокрет(и)?”

У циљу појашњења корисно је упоредити филмове *Мемениџо* Кристофера Нолана (2000) и *21 ѓрам* Алејандра Инаритуа (2003). Оба филма су грађена на драстичним скоковима у времену, међутим, мотивација за те скокове је потпуно различита. У случају филма *Мемениџо* темпорална логика произилази из самог сценарија, из склопа приче, а с друге стране, временски след у филму *21 ѓрам* настао је искључиво по диктату монтаже. Кристофер Нолан је у једном телевизијском интервјуу (који је срећом сачуван на интернету)¹¹ визуелно објаснио наративну конструкцију свог остварења. Као и Годару, Нолану је постављено питање о почетку, средини и крају у филму *Мемениџо*, а познати редитељ је, пре него што је одговорио, кредом на табли исцртао следећи цртеж.



⁹ Аристотел, *О ђесничкој умјетносћи*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд 2009, 72.

¹⁰ Под темпоралном логиком драматургије подразумева се да су флешбек или флешфорвард мотивисани развојем лика или драмске ситуације. Темпорална логика монтаже, сасвим супротно, не мора да буде мотивисана развојем лика или радње, о чему можда најбоље сведоче филмови са наших простора, поједина остварења црног таласа која су организована колажно, кроз монтажну разградњу и синкопирање наративних конституената.

¹¹ Видети: https://www.youtube.com/watch?v=67e_jl4flpE

Затим је додао вертикале линије и маркере који су представљали његове монтажне изборе.



Ово визуелно појашњење је важно јер показује, како је Бордвел приметио, да Ноланова драматургија заправо не излази из оквира Аристотелове *Поетиике*. Наиме, у хронолошком следу догађаја¹² протагониста у филму *Меменио* (Гај Пирс) на самом почетку открива истину о злочину који га мучи и досеже климакс (убија осумњиченог), а затим у перипетији открива да је убио погрешну особу јер освета већ извршена (дијалог протагонисте са карактером који се представља као Теди). Ипак, како протагониста пати од амнезије, а због непромишљености уништава полароид који је једини траг о извршењу освете и о томе шта се све заправо догодило, његове даље активности почињу од нулте тачке, он изнова покушава да открије убицу своје жене и кривца за сопствену несрећу. Дакле, након климакса и преокрета на самом почетку (у линеарном току нарације), протагониста тоне све дубље у агонију губитка свежих меморија и својим активностима производи читав низ догађаја који воде ка новом злочину, ка убиству лика који се представља као Теди.

Кристофер Нолан, мотивисан проблемом који мучи протагонисту, оправдано изводи нарацију у обрнутом смеру (подражавајући механизам губитка памћења протагонисте), од убиства Тедија (крај) ка сцени климакса и преокрета (почетак), уз повремене инсерте црно-белих кадрова из тока нарације који се одвија регу-

¹² Радња филма *Меменио* је веома једноставна. Протагониста покушава да пронађе особу која је убила његову супругу, а њему нанела повреде мозга због којих пати од губитка меморије. Губитак памћења протагонисте се одвија тако да он најпре губи свежа сећања, а затим постепено бледе и остала, све осим мутног утиска о самом злочину.

ларно, од почетка ка крају. Међутим, ако се занемари инверзија, и климакс и перипетија се, апсолутно по Аристотеловој агенди, појављују у последњих тридесетак минута филма, у тренутку када се два смера нарације обједињују и претварају у линеаран ток. Због прегледности наизглед сложене структуре, Нолан је користио клише из детективских филмова, тзв. „оф” наратора („voice over narration”), односно, покушавао је да на звучном плану максимално подстакне субјективност нарације и тако изведе јасну фокализацију.¹³

Инариту и његов коценариста Гиљермо Аријага, с друге стране, у филму *21 ѓрам* нису желели да остваре инверзни нарративни ток, већ су покушали да монтажном композицијом појачају утисак распарчане, разломљене стварности у којој носиоци сукоба покушавају да се изборе са великом трагедијом.¹⁴ Због оваквог концепта, нарација допушта да се већ у првим минутима појаве кадрови из средине филма, кадрови пре климакса, или кадрови после перипетије. Ипак, Инариту ни у једном тренутку није дозволио гледаоцу да до краја открије даљи ток драме, тј. целину климакса или преокрета. У овом модусу нелинеарне нарације редитељ је гледаоцима, поред основних информација, пружио и додатне смернице помоћу којих је било могуће претпоставити, наслутити даљи ток збивања, али не и спознати га у целости.

Изнад свега, у филму *21 ѓрам* мотивација за просторно-временске скокове у нарацији не произилази из драматургије као у филму *Мемениџо* и карактер нарације у највећем делу није субјективан (само се у уводним и завршним кадровима филма појављује унутрашњи монолог протагонисте). Дакле, у анализи филма *21 ѓрам* може се говорити само о нелинеарној монтажној композицији филма, али не и о нелинеарној драматургији. С друге стране, важно је приметити да и филм *21 ѓрам*, попут филма *Мемениџо*, не излази из рама Аристотелове теорије трагедије, јер се и у њему у последњих двадесетак минута одвијају климакс и преокрет.

¹³ Појам фокализације односи се на одређивање тачке гледишта у артикулацији нарративног тока.

¹⁴ Сиже филма *21 ѓрам* је, такође, веома једноставан. Протагонисти којем отказује срце (тумачио га је Шон Пен) лекари у критичном моменту пресађују нови орган и спасавају живот. По опоравку са операције открива да му је пресађено срце човека којег је на пешачком прелазу, заједно са ћеркама, повредио бахати возач (Бенисио дел Торо), бивши преступник и затвореник. Протагониста затим проналази и упознаје удовицу човека чије је срце наследио (Наоми Вотс), заљубљује се у њу и открива да она не може да се избори са трагедијом губитка породице. Започиње са планирањем освете у њено име, проналази злочинца и у последњем тренутку (климакс) доноси одлуку да не изврши убиство. Лаже удовицу да је освета извршена, али се злочинац неочекивано појављује на њиховом прагу и моли за смрт. Протагониста у наставку сукоба пуца у своје ново срце (перипетија) и убрзо умире у болници (расплет).

Савремени теоретичари и критичари филма су, свакако, учили поменути разлике међу филмовима, али их нису довољно јасно истакли. На пример, Бордвел је у анализи филма *21 ѓрам* приметио следеће: „У *21 ѓраму*, поставка је примамљиво распарчана, али након драмског чвора следи линеарна стабилизација, више секвенцијално низаних сцена и мање употребе флешбекова. Прилично брзо долазимо до потпуног преласка на линеарност.”¹⁵

Иако Бордвелов опис није сасвим прецизан (нелинеарност потпуно нестаје тек након сцене климакса, у последњих двадесетак минута филма), тачно је примећено да, у суштини, пермутирани редослед функционише само у експозицији и заплету филма, али не и у климаксу, перипетији и расплету. Поједностављено, чини се да су се сценаристи филма при конструисању нелинеарног, фрагментарног наративног тока заправо још више придржавали конвенционалних (аристотеловских) драматуршких норми. Бордвеловим запажањима треба придодати само још једну констатацију. Наиме, тешко је ослободити се утиска да је филм *21 ѓрам* могао да се измонтира на бар још двадесет начина, и да би и поред тога финални учинак остао исти. Другим речима, нелинеарна монтажна композиција у филму *21 ѓрам* оставља снажан утисак произвољности. Филм *Мемениџо*, с друге стране, није могуће измонтирати на неки други начин јер је инверзна наративна логика уткана у сценарио, тј. у потпуности прожима драматургију. У том смислу није изненађујуће што је критика имала много више замерки на Инаритуово остварење и што је његову нелинеарну, распарчану структуру видела као покушај удовољавања публици која жуди за интерактивним садржајима: „Сасвим супротно. Можемо се запитати да ли су Инариту и његов монтажер исекли филм на фрагменте како би тугаљивост сапунице претворили у радикалну уметност.”¹⁶

На крају, могуће је претпоставити да ће у будућности кинематографија још више покушавати да прати развој нових, интерактивних медија, и да ће, самим тим, наративне конструкције у филмовима бити још сложеније и комплексније. Нема сумње да ће нови аутори, у потрази за већом креативном слободом, покушавати да на готово егзотичне начине разарају континуитет и темпо-

¹⁵ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, University of California Press, Berkeley 2006, 102. („In *21 grams*, the Setup is tantalizingly fragmentary, but the plot becomes steadily linear, presenting more sequential scenes and fewer flashbacks as it proceeds. We arrive fairly soon at a stable frame.”)

¹⁶ David Denby, „The new disorder – disordered narratives in film”, *The New Yorker*, March 5, 2007. („On the contrary, we may wonder if Inarritu and his editor didn't scissor the movie into fragments in order to give soap-opera dismalness the appearance of radical art.”)

ралну логику у својим играним филмовима. Али, у том постепеном повећавању делова слагалице, тешко је замислити да ће се икада ослободити Аристотелове сенке. Довољно је погледати, на пример, *Крвојропиће* Романа Поланског (2011) или *Сејџи се* Атома Егојана (2015). Први филм се стриктно придржава линеарности и Аристотелових јединстава, а други, опет, пажљиво прати Аристотелов модел супериорне трагедије (Софокловог *Краља Едија*) и гради квалитет и сложеност искључиво на драматуршком праузору, на интеграцији преокрета и препознавања. И поред тога, ови линеарни, „класично” приповедани филмови забележили су изузетно велики успех код критике и публике, и без сумње су већ остварени и на комерцијалном и на уметничком плану. Закључак је јасан, у архитектури је много тога могуће, али не и померање носећих стубова.