

Saša Milić

Akademija lijepih umjetnosti, Beograd
scilim@eunet.rs

Jacques Tati i moderna vremena

Sažetak

*Tokom prve polovine dvadesetog veka teme povezane sa neizbežnom modernizacijom života bile su prisutne u filmovima Zapada. Bar od de Montaignea, jedno od osnovnih pitanja za mislioce bilo ja da li je modernost vredna uznemirenja i problema koje je donela u ljudski život. Jacques Tati radi u dugoj tradiciji francuskih režisera koji su istraživali ova pitanja, ali je jedinstven u načinu na koji ih je postavljao i pokušao da na njih odgovori praktično u svim svojim delima. Ovaj rad prikazuje kako je to uradio, posebno u filmu **Playtime**, gde je ispitivao šta je „kultura stakla“ donela u život globalizujućeg sveta. Tati koristi refleksivnost medija minuciozno pokazujući gledaocima kako oni i likovi u njegovim filmovima formiraju u svojoj svesti mreže objekata iz okruženja i učestvuju u svetu u kom dominira moderna tehnologija, dok sentimentalno stoji uz vrednosti starog načina života koji ubrzano nestaje.*

Ključne riječi: Jacques Tati, modernost, refleksivnost, Playtime, percepcija, staklo, situacioni model.

Što nam umjetnost može reći o budućnosti i trebamo li od nje to i očekivati? Ovo pitanje se moglo postaviti tijekom cjelokupne povijesti civilizacije, ali izgleda pertinentno naročito u vremenima brzih i iznenadnih otkrića i promjena. I mi živimo u jednom od tih perioda, koje često zovemo modernošću i koje koincidira s burnim tehnološkim, ekonomskim i političkim promjenama koje je sa sobom donijela industrijska revolucija. Od početka 19. stoljeća taj proces teče nesmanjenom brzinom, gotovo neusporen velikim ratovima vođenim u 20. stoljeću. Možemo čak reći da se ubrzava i da je praktično vrlo teško za pojedinca u društvenom okruženju da samo prati te promjene, a kamoli da sagleda sve konsekvence do kojih one dovode u razvoju pojedinaca i društava onih dijelova svijeta koji su njime zahvaćeni.

Umjetnost je, također, u posljednja dva stoljeća imala brz i buran razvoj, koji, naravno, ima svoje samosvojne odlike i ne može se uspostaviti čvrsta uzročno-posljedična veza između ova dva toka, ali, s druge strane, bilo je i ima jako puno pokušaja da se ove promjene na izvjestan način povežu i međusobno objasne. Često je mišljenje da mi živimo u periodu koje se značajno razlikuje od prethodnog razdoblja zbog toga što živimo u doba informatičke revolucije. Ovo razdoblje nazivamo postmodernošću i ono se, navodno, bitno razlikuje od prethodnog perioda. Ali, nisu rijetka ni mišljenja koja drže da je postmoderno doba dio modernog razdoblja i da s njim dijeli brojne zajedničke odlike. Bez ulaženja u raspravu, recimo da nam se čini da ovo drugo mišljenje bolje objašnjava mnogobrojne promjene kroz koje prolazi suvremena civilizacija.

Ako se vratimo umjetnosti, dovoljno je razmotriti buran razvoj znanstvene fantastike, koja se javlja već početkom 19. stoljeća, prominentno s *Frankensteinom* Mary Shelley još 1818. godine. To je žanr koji je zasnovan na imaginaciji čvrsto povezanoj s mogućnim, potencijalnim razvojem znanosti i promjenama u životu društva koje ono može donijeti. I sam dijete tehnološke revolucije, film je od početka bio povezan prije svega s pokretom, koji je mogao vjerno i uzbuđljivo prikazati, i pokretom, koji je bio rezultat industrijske revolucije u transportu, tehnologiji proizvodnje i sveopće mehanizacije koja se odvijala u doba njegovog nastanka.

Tomovi su napisani o industrijskoj prirodi filma i brzini koju je on tako dobro predstavio širokoj i često nepismenoj publici. On nije bio samo refleksija onoga što se dešavalo u tehnološkom razvoju, već i pokretač promjena, što su shvatili mnogi umjetnički, a i politički pokreti u 20. stoljeću. Koliko je ta opsjednutost brzinom i pokretom stalna, možemo vidjeti ako usporedimo fantomske vožnje u ranom filmu, u kojima je kamera bila vezana za prednju stranu lokomotive i tako prenosila gledateljima uzbuđenja brzog kretanja kroz prostor i seriju filmova nazvanu jednostavno *Speed*, s početka novog milenija.

Dakle, sposobnost filma da kroz tehnologiju predstavi tehnološki razvoj jedna je od njegovih najvažnijih i najviše korištenih osobina. Ovaj utjecaj se odvija u najmanje dva smjera. Jedan aktualizira i usvaja, elaborira trenutno stanje u sveukupnom razvoju tehnologije i sveukupne civilizacije, dok drugi istražuje potencijale istih u nekom budućem, imaginarnom vremenskom trenutku. Ponekad u filmovima dobivamo čudne konfiguracije ovih mnogobrojnih konstelacija.

Zanimljiv primjer su *Ratovi zvijezda* Georgea Lucasa, mada oni nisu začetnici ovakvog trenda. U njima imamo jednu, u najmanju ruku neobičnu, projekciju svijeta budućnosti u kojima je izuzetno napredna, za sadašnje pojmove, tehnološka civilizacija, spojena sa srednjovekovnom društvenom strukturom u kojoj dominiraju princeze, vitezovi, aristokracija i sve ono što je moderno, sadašnje društvo ostavilo iza sebe stoljećima unazad. Je li moguće da nas takva budućnost čeka, ili je sve to samo bezazlena zabava i konfuzna imaginacija?

Jedan od stvaratelja u europskom filmu koji je pokazao izuzetno zanimanje za napredujuću modernizaciju u 20. stoljeću je bio i Jacques Tati, francuski redatelj koji je iza sebe ostavio tek pet dugometražnih filmova, ali i velik utjecaj koji je izborio samosvojnošću i integritetom svojih djela. Tijekom 1930-ih Tati je morao sam financirati pet kratkih igranih filmova, jer nije mogao naći potporu u filmskoj industriji, koja je bila zainteresiranija za komedije bazirane na dijalogu. Na drugom mjestu smo detaljno govorili o općem odnosu između prepoznatih objekata i situacijskih modela koji ih sadrže i kontroliraju.⁴³ Tu smo citirali i razvili tvrdnju da „gledatelji razumiju narative stvarajući situacijske modele, koji predstavljaju narativni svijet, prije nego tekst sam po sebi“.⁴⁴ Ovakav diskursivni model eksplicitno objašnjava strukturu situacija kako ih percipiramo i zamišljamo, a ne strukturu rečenica i isključivo filmskog izraza. Recimo samo ovdje da isto toliko koliko njegovi situacijski modeli ispituju fizikalnost ponuđenih objekata, oni kod Tatija također igraju ulogu u građenju i održavanju situacijskih modela koji prizivaju i razvijaju poziciju u odnosu na društveni kontekst u kojem su nastali.

Tatijeva privrženost starom, sporom, romantiziranom načinu života je jako prisutna u njegovim filmovima. S druge strane, strah od modernizacije i istovremena fasciniranost modernom tehnologijom je također karakteristična za njegov rad. Njegov junak, gospodin Hulot, prilazi joj kao da je šalica vrelog mlijeka. U njemu je gotovo urođena nepovjerljivost prema modernoj tehnologiji, dok, uz to što je neizbježna, ona kao da kod njega priziva trenutke ogromne radoznalosti. Tako, uz ispitivanje fizikalnosti objekata, koje sadrži situacijski model koji je stvorio, Tati također čini da oni igraju ulogu u *nekim drugim* situacijskim modelima, koji su mnogo apstraktniji. Ovdje pretpostavljamo da je skica za formiranje dijegetičkog situacijskog modela na neki način slična načinu na koji gledatelji formiraju apstraktne situacijske modele o društvu u kojem žive. U stvari, mogli bismo reći da je dijegetski situacijski model, koji prati zaplet, „nategnut“ između uključivanja raznih objekata koji su mu ponuđeni u ovlaš ocrtanom razvoju priče i apstraktnih, društveno uzrokovanih „situacijskih modela“ koji su aktivirani vrlo brzo nakon što naracija njegovih filmova započne. Tako su gledatelji u specifičnoj poziciji kada interpretiraju vizualni geg u Tatijevim filmovima⁴⁵. Inkongruitet primjenjivih situacijskih modela pojačava samosvijest u odnosu na narativne kodove koji se primjenjuju na

43 Milić, Saša, „Znanje i dijegetski svet igranog filma“, *Kultura*, broj 142, Beograd, 2014.

44 Morrow, D. „Situation Models and Point of View in Narrative Understanding“, in: *New Perspectives on Narrative Perspective*, eds. Peer, W. and Chatman, S. (2001) Albany: State University of New York Press, pp. 225-241.

45 Noël Carroll definira vizualni geg kao „formu vizualnog humora u kojoj se zadovoljstvo generira igrom alternativnih interpretacija koje projektira slika ili serija slika.“ u Carroll, N. „Notes on the Sight Gag“, in: *Comedy/Cinema/Theory*, ed. Horton, A. (1991) Berkeley and Los Angeles: University of California Press, p. 26.

značenjsko polje vizualnog gega; istovremeno, Tati uključuje društveni kontekst u značajnom broju njegovih gegova, što ih obogaćuje i čini kompleksnijima za interpretaciju, stavljajući ih još jednom u samosvjesnu poziciju drugačije vrste. Povezujući ovu dvostruku refleksivnu poziciju gledatelja, on povezuje „objektivnost“ objekata i njihovo gotovo izolirano denotativno značenje, s apstraktnim značenjem. Čini li to njegove tvrdnje o društvu uvjerljivijim? Zašto bismo vjerovali poetski predloženim društvenim idejama više nego da su izložene u nefikcionalnoj prozi? To su neka od pitanja koja ćemo razmatrati dok budemo diskutirali o Tatijevom radu na stranicama koje slijede.

Još je u njegovom prvom dugometražnom djelu, *Prazničnom danu (Jour de fête)* iz 1948. godine centar njegove pažnje odnos između Francuske i Sjedinjenih Američkih Država, ruralne, dosadne idile i efikasne, tehnološki napredne civilizacije. Ove paralele se ponavljaju tijekom cijelog filma. Moto američke poštanske službe „brzina plus stalnost jednako efikasnost“, kada je izgovorena na francuskom „rapidité plus régularité égale efficacité“ zvuči slično maksimi francuske revolucije koja se slavi tog istog dana, 14. srpnja, kada se i odvija radnja filma, Liberté, Égalité, Fraternité, posebno jer *plus* i *égale* nisu naglašeni onoliko koliko druge riječi.⁴⁶ Glavni lik, poštar François čuje o Americi vrlo često, u pozitivnom kontekstu: „Kada ćeš biti sposoban raditi kao Amerikanci?“ ili u negativnom: „Ostavi Amerikance da rade kako žele“. U *Prazničnom danu*, kao i u kasnijim Tatijevim filmovima, jedna od dominantnih tema će biti utjecaj modernosti na život onovremene Francuske. Očigledno je ovdje, kao i kasnije, poznato pitanje koje je zaokupljalo Francuze, bar od Montaignea, je li modernost vrijedna truda zbog problema koje nosi sa sobom.

Moj ujak (Mon oncle), Tatijev treći dugometražni film iz 1958. godine, sadrži povećan broj vizualnih gegova. U ovom filmu Tati je načinio dva koraka koji nisu uvijek u suglasju: povećao je vizualnu različitost gegova, dok ih je pokušavao uklopiti ili povezati s pričom na sadržajni način. Njegov prvi film u boji dao mu je priliku da poveća broj pertinentnih detalja za vizualnu organizaciju značenjskog polja. Umjesto da samo pronalazi objekte neobičnog oblika, veličine, teksture, ili boje, on ih je, doslovce, počeo proizvoditi. Cijeli zaplet služi za opravdavanje njihovog uvođenja. Hulotov zet je glavni menadžer u Plastacu, kompaniji koja proizvodi samo beskrajne količine plastičnih cijevi. On posjeduje super modernu kuću s velikim brojem raznih aparata, modernim interijerom, a tu je i moderno pokućstvo, veliki automobil i smiješan pas. Njegova žena, Hulotova sestra, domaćica je ovog doma, dok njen mali sin, Gérard, uvijek obučen u crno, ne može naći sreću u životu koji mu nudi njegova bogata obitelj. Hulot živi u starom dijelu grada, gdje se sve kreće polako i u krugovima, za razliku od modernog djela, gdje sve izgleda usmjereno i kontrolirano.

Prvi utisak koji ostavlja *Moj ujak* je da je to jednostavna priča o kontrastu starog i novog, *Zora (Sunrise, G. W. Murnau, 1927)* kao komedija, ponešto zastarjela u manihejskom razdvajanju između dva različita načina života. Dualizam koji je očigledan u početnoj špici nastavlja se tijekom cijelog

46 Verzija *Prazničnog dana* koju smo mi gledali je ponovo puštena u promet 1964. Nije jasno do koje mjere je Tati sudjelovao u pripremi ove verzije, što bi bilo zanimljivo pronaći, budući da je politički komentar bio aktualan 1948. kao i 1964. Čudno, naivni Tati mogao je biti politički prorok kompliciranih političkih događaja u poslijeratnoj Francuskoj.

filma, s alternativnim sekvencama života u modernom i starom dijelu grada. Opća tendencija je da se romantizira staro i kritizira novo, i ponašanje koje ono potiče, dok su simpatije na strani čudnih starih navika. S jedne strane, potencijalno neprijateljstvo modernog svijeta prema istinskim ljudskim potrebama je uvijek blisko Tatijevom srcu. S druge, budući da je razlika između onoga kako objekti izgledaju i njihove funkcionalnosti u centru Tatijeve pažnje, moderni svijet je plodnije tlo za nesrazmjer između onoga što objekti trebaju učiniti i onoga što stvarno znače za ljude.

Kuća u kojoj Hulot živi simbolizira lavirintsku neefikasnost i ljupkost starog načina života. Puna je uglova i putanja koje troše vrijeme, dok pruža sigurnu luku za svoje stanovnike. Životni prostor u kući Arpelovih, njen moderni ekvivalent, pokazuje čistu efikasnost, čistoću i sterilnost. Tatiju su obje ove kuće smiješne na svoj specifičan način, ali moderna kuća omogućuje više prostora za njegovo zanimanje za neobično. Interesantno, gledatelji nikad ne uspijevaju vidjeti kako izgleda život unutar stare kuće, kao da normalnost, način postojanja koji bi ponudio ravnotežu za ljudske potrebe, njihova čula, okruženje i tehnologiju, više ne zanima Tatiya kao pozadina za njegove filmove. U *Prazničnom danu*, gdje je bio zaintrigiran posebnostima seoskih stanovnika, većina gegova koji ih opisuju bili su fokusirani na psihološke tipove. Praznik je bio povod koji je omogućio polje za igru i uzbuđenje, koje je pomoglo njihovim osobinama da izađu na površinu. Narativ o modernosti je bio prisutan; ipak, Francuska, koju je Tati želio prikazati, bila je još uvijek ruralna zemlja na pragu modernizacije koja je uslijedila.

U *Mom ujaku*, deset godina kasnije, situacija se dramatično promijenila, zid koji je dijelio staro i novo se urušio i počelo je sveopće miješanje. Iznenadujuće je do koje mjere struktura Tatijevih filmova u ovom pogledu replicira industrijski i društveni razvoj poslijeratne Francuske. Njegovo primarno zanimanje od početka je bilo za načine na koje ljudska čulnost međusobno reagira sa svojim okruženjem. U tom smislu, mogli bismo naći tragove konzervativizma u njegovom razmišljanju, iako bi ga danas političke snage zainteresirane za očuvanje okoline mogle lako vidjeti kao preteču. Za njega su promjene koje je donijela modernost bile duboke, promjene u perceptivnoj konfiguraciji su uzrokovale promjene u ljudskom ponašanju i čak i u vrijednostima koje su ljudi prihvatili. Ovo pitanje je bilo fokus modernističkih autora u kasnim 1910-im i 1920-im, iako je fascinacija brzinom, novim strojevima i medijem filma, kao jednom od tih strojeva, bila prisutna od samih početaka pokretnih slika.

Lista filmova i literature koja se bavi ovim pitanjem je ogromna, ali početna točka za ovu promjenu se često nalazi, kao što smo rekli, u industrijskoj revoluciji. Automobil, telefon, elektricitet i konačno, film, bili su koraci u ovoj revoluciji, koji su uzrokovali duboku promjenu u načinu na koji ljudi promatraju i razumiju svijet. Odnos intelektualaca odražavao je razlike u populaciji, koje su, zbog raznih razloga, varirale od potpune fascinacije do apsolutnog odbijanja. Film, koji se pojavio kada i ostala velika otkrića, kroničar i jedan od najvažnijih pokretačkih snaga tih promjena, stavljen je na isto prijestolje obožavanja od strane futurista kao i automobil i druge strojeve.

Njegova sposobnost da predstavi brzinu, reproducira i intenzivira u mraku kina utiske prisutne u promjenjivoj realnosti, bila je sama po sebi dovoljna da mu omogući privilegirano mjesto u novoj eri. Krucijalno pitanje za teoretičare modernosti bilo je dovode li te promjene u percepciji i pertinentne modifikacije ljudskog ponašanja do dubokih promjena ljudske konstitucije. Nije neobično naći filmove koji su usvojili promjene u percepciji, čak ih i učinili centralnim fokusom svog zanimanja, dok su likovi zadržali psihološke osobine i razvoj tipičan za literaturu devetnaestog stoljeća. Francuski impresionizam na filmu 1920-ih je istaknuti primjer ove tendencije.

S druge strane, fascinacija pokretom, s ljudima koji trče i plešu i vrlo brzo automobilom, bila je jedno od primarnih točki zanimanja za rani film. Senetove trke automobila eksploatirale su to do sredine 1920-ih, dok privlačnost brzog pokreta za mainstream filmove nikad nije smanjena. Tatijevi korijeni mogu lako biti trasirani do komičara nijeme epohe. Njegovi se filmovi referiraju na rad Keatona, Chaplina i drugih na više nivoa. Ipak, jedino je u *Prazničnom danu* brzina najprominentnija odlika modernosti; kasnije njena važnost opada. Ova promjena relevantna je za razlike između François i Hulota. François je naivniji, ali, što je važno, lakše fasciniran neobičnim osobinama modernog života. Sekvence u kojima on isporučuje poštu na kraju filma slave brzinu i njegovu sposobnost da je kontrolira. Hulot je drugačiji; on je sačuvao zdrav skepticizam prema raznim novotarijama, dok pokazuje živu radoznalost za način na koji stvari funkcioniraju. Ova razlika može biti pripisana odgovarajućim uvjetima u kojima žive. Hulotov svijet je već suštinski promijenjen, on je okružen objektima na koje nije navikao, vrijeme kada se mogao vratiti u svoj svijet poslije perioda fascinacije privlačnostima modernosti polako nestaje.

Ovdje nalazimo dva glavna uzroka Tatijeve sklonosti da razdvaja percepciju i akciju u svojim filmovima. Pokazao je sklonost k tome u *Prazničnom danu*, gdje je, ipak, drugi dio zapleta snažno vođen akcijom koju poduzima François kako bi ispunio zadatak koji je sam sebi dodijelio. Kasnije, Hulot usvaja drugačije defanzivne mehanizme. On je oprezniji, dok Tati rijetko koristi pomoć uspješno izvršenog zadatka da smanji anksioznost koju izaziva perceptivno izazovan svijet. Vizualni gegovi koje koristi u *Mom ujaku* i *Playtimeu* (1967) prate ovu tendenciju. Njihov broj se povećava, pogotovo u *Playtimeu*, dok odnos prema događajima na ekranu postaje fleksibilniji. S druge strane, Tati kao da adaptira neke od svojih starih gegova za novostvorene situacije.

Vidjeli smo u njegovim ranim filmovima Tatijevu želju da poveže lokalne fenomene kao što su vizualni gegovi s širim konceptualnim strukturama, kao što je sveobuhvatna tema odnosa između moderne i ruralne Francuske bila na izvjestan način potencirana u *Prazničnom danu*. U *Mom ujaku* Hulot nalazi zanimljiv novi materijal, plastiku, koji mu je pomogao da nađe teme bliže povezane s modernošću i koje su otvorile konceptualni prostor za inkorporaciju nekih vizualnih gegova. Ali, najsveobuhvatniji pokušaj da se razvije mreža povezanih gegova može se naći u *Playtimeu*. Tatijeva omiljena tema je, još jednom, modernost, novi grad i funkcioniranje korporativnog svijeta, dok su uži aspekti ove teme vidljivost i čujnost uopće, a posebno u modernom društvu. Ovo konceptualno polje otvara slobodan prostor za široki spektar raznih relacija između vizualnih gegova, situacijskih modela i kompleksa priča/zaplet.

Kao što smo vidjeli, ljudska percepcija i sukladno tome, percepcija gledatelja, postali su važan fokus Tatijevog zanimanja. *Mise-en-scène* koji je koristio u svojim filmovima postajao je kompleksniji sa svakim novim djelom koji je proizveo. Ova sklonost je doživjela svoju apoteozu u *Playtimeu*. Konstrukcija potpuno novog grada na lokaciji u blizini Pariza, Tativillea, služila je da omogući širok, potpuno kontroliran prostor, u kojem je postavljen delikatan niz kompleksa različitih objekata. Dominantni građevinski materijal koji je Tati ovog puta iskoristio bilo je staklo, koje je na tekstualnom nivou najbolje korespondiralo konceptualnim zahtjevima. S jedne strane, tematski prohtjevi su se ticali modernosti i vidljivosti, a s druge, zgrade u kojima se odvijala akcija bile se prvenstveno napravljene od stakla. Između njih, Tati je razvio mnoštvo situacijskih modela, u kojima je multiplicirao i tako na izvjestan način rastvorio lik gospodina Hulota, dok je uključio i jednostavan, varljiv i gotovo nepostojeći ljubavni podzaplet.

Provizorno možemo utvrditi da točka gledišta posreduje u relacijama između dijegetskog svijeta i kognitivnih sposobnosti koje ga održavaju. Budući da je dijegetski svijet mentalnog podrijetla, samosvjesna pozicija tijekom procesa gledanja omogućila bi gledatelju uvid u izvjesne aspekte i uvjete pod kojima on postoji, što bi značilo da gledatelj zauzima refleksivnu točku gledišta. Opće mišljenje je da refleksivna točka gledišta djeluje kontradiktorno u odnosu na strukturne pretpostavke pod kojima funkcionira klasična naracija. Stam kaže da: „Refleksivnost, kao negacija ideja transparentnosti i verizma, u tom je smislu krucijalna i za poststrukturalizam i za postmodernizam“.⁴⁷ Kao što je bila, kako tvrdi, ključni termin i za modernizam. U terminologiji koju smo ovdje usvojili, to bi značilo da epistemološka koherentnost konceptualnog polja, koje predstavlja dijegetski svet, isključuje refleksivne elemente, koji ugrožavaju tu koherentnost. Povijesno gledano, ovo nije bila situacija koja je postojala na početku narativnog filma. Radije, isključivanje znakova otvorene refleksivnosti s puteva koji omogućavaju postojanje dijegetskog svijeta postupno je postalo jedan od zahtjeva konceptualnog sustava narativnog filma i bilo je sve češće prihvaćano u djelovanju situacijskih modela, koji su taj dijegetski svijet kontrolirali. Epistemološka koherentnost nije bila jedini, možda ne i glavni faktor, iako je održavanje dugih narativa s kompleksnim odnosima sigurno zahtijevalo uklanjanje svih mogućih prepreka. Jednako važno bilo je i emotivno jedinstvo koje je bilo obavezno u žanrovima koji su potekli iz tragedije i koje je zahtijevalo isključenje otvorenih manifestacija refleksivnosti u uvjetima u kojima je komedija zadržala pravo na kontinuiranu i otvorenu upotrebu refleksivnih tehnika.

Tako shvaćena, kompletnost i samozatvorena priroda konceptualnog polja dijegetskog svijeta zahtijevala je uvođenje adekvatne vrste apstrakcije odgovarajućih koncepata. Mi razumijemo vrstu apstrakcije kao odnos između označenog i označavajućeg, način na koji svijest izvlači koncepte iz značenjskog polja u specifičnom kontekstu. Tijekom procesa čitanja, određeno apstrahirano označeno je pozicionirano između šireg konceptualnog polja i značenjskog polja ili određenog označavajućeg. Kontekstualno konceptualno polje, koje pripada priči, kao i gledateljevo

47 Stam, Robert, *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*, (New York: Columbia University Press, 1992), p. xv.

razumijevanje afilmske realnosti, apstraktniji su nego posebni znaci u trenutku njihove apstrakcije iz značenjskog, tekstualnog polja. Ove veze su simultane, s definiranom dužinom i sadržajem. Jedna od tih aktivnosti manipulira denotativnim značenjem i postavlja ga u odnos sa širim konceptualnim poljem, koje uključuje i situacijski model, tako da prizove i otprilike utvrdi konotativno značenje. Tako, određeno označeno pretpostavlja potencijalno široko djelujuću aktivnost, koja aktivira generalno i denotaciju i konotaciju. S druge strane, ove aktivnosti mogu biti dosta limitirane; denotacija može biti iskorištena za ne mnogo više od potvrde već formiranog konotativnog značenja, dok relacija između konceptualnog polja i određenog označenog može imati jednako slabe, ponovljive veze. Dok razmatranje obje ove aktivnosti pretpostavlja već postojeći vokabular, ova druga je teža za objašnjenje, jer individualna konceptualna polja u igri mogu enormno varirati od gledatelja do gledatelja. Ipak, obje ove aktivnosti nalaze svoj poticaj u značenjskom polju, što pokazuje potencijalnu plodnost denotativnog označavajućeg.

U tom smislu, vidljivost denotacije ima širi filmski značaj za druge teme osim vizualnog gega. Njena mogućnost da mobilizira već formirana konceptualna polja je izvor bogate konotacije, dok njeno blizina osnovama transparentnosti daje kredibilitet značenju s kojim je povezana. Na početku druge sekvence *Playtimea*, Tati konstruira vizualni geg o nevidljivosti stakla, sličan gegu koji je Keaton iskoristio na početku *Pandura (Cops, 1922)*. U Keatonovom filmu, Busterovo lice je uokvireno u krupnom planu iza rešetaka, kao da je u zatvoru. Jednom kada se kamera odmakne, mi umjesto toga vidimo da on razgovara sa svojom voljenom, odvojen od nje vratima napravljenim od željeza. U Tatijevom se filmu, dva čovjeka gledaju i međusobno gestikuliraju iako su udaljeni jedan od drugog samo nekoliko desetaka centimetara. Iznenada, oni se pokrenu dok ih prati kamera, kako bi otkrili ogroman stakleni zid koji ih je od početka razdvajao, što je bilo nepoznato gledaocu. Dok je Keaton stvorio geg u kojem gledatelj pogrešno razumije jedan fizički entitet kao nešto drugo, Tati mijenja taj princip i mi (opet pogrešno) razumijemo da uopće nema ogromnog objekta koji uistinu postoji. Ova želja da se pokaže nevidljivo i sakrije vidljivo bit će ponovljena kroz cijeli film u mnogo različitih varijanti.⁴⁸

U ovom određenom vizualnom gegu gledatelji su stvorili neadekvatan situacijski model, različit od onog koji imaju likovi i primorani su ga promijeniti kada staklo postane vidljivo. Kasnije, Tati stavlja likove u ekvivalentnu poziciju. U nekim prilikama gledatelji prate način na koji likovi percipiraju stvari, doživljavajući iluziju u isto vrijeme kad i oni, dok u nekim gledatelji vide sve elemente dolazeće iluzije, što potiče suspense o ishodu percepcije/pogrešne iluzije.

Ove varijacije mogu biti viđene u nizu vizualnih gegova, koji su fokusirani na zidove od stakla, a centrirani su oko susreta između Hulota i njegovog poslovnog partnera, Giffara. Ujutro, prevaren Giffarovom refleksijom na zgradi preko puta, Hulot istrči da ga dozove, ne shvaćajući da je Giffar sve vrijeme stajao pored njega u istoj zgradi, neuspješno pokušavajući skrenuti Hulotovu pažnju. Dok gledatelj može vidjeti sve elemente gega od početka i pratiti svaki korak u zaključivanju lika

48 Ovaj vizualni geg također referira na film Renea Klera *Pod krovovima Pariza (Sous les toits de Paris, 1930)*.

sa superiorne epistemičke pozicije, Hulot pogrešno ocijeni izvor zvuka, zbunjen staklom koje ga okružuje. U sljedećoj prilici, Giffar je taj koji ne vidi stakleni zid, kao što ga mi nismo vidjeli na početku; pokušavajući proći kroz njega, odbije se kao lopta. Također i ovaj put lik i gledatelj imaju različite situacijske modele, ali za razliku od prethodnog slučaja, gledatelj to ne shvaća od početka. Tek poslije sudara, Giffarovo pogrešno razmišljanje postaje vidljivo i gledatelji shvaćaju da su bili u pravu što se tiče pozicije staklenog zida, ali da su pogriješili što se tiče Giffarove percepcije. Tako, imamo dva vizualna gega u jednom događaju; jedan u kojem Giffar griješi što se tiče stakla i drugi u kojem gledatelj griješe što se tiče njegove percepcije. Očigledno, ovaj put, likovi su bili loš izbor za identifikaciju, jer je njihovo znanje o objektima koji ih okružuju bilo neadekvatno. U terminima narativnih kodova, pozicija kamere nije dozvolila svemoguću, sveznajuću naraciju.

Na kraju, Hulot i Giffar se sretnu iste noći pored restorana Royal garden, dok radnici postavljaju staklene zidove u njihove ramove, nekoliko trenutaka prije nego što prvi gosti stignu. Oni su se susreli i nešto ranije, ne shvaćajući to, dok je Hulot bio u posjetu svom prijatelju iz vojske. Ovaj put, konačno spojeni, intrigirani, kao da su u kazalištu, promatraju radnike kako nose ploču „nevidljivog“ stakla, dok šaljivi zvuci vjetra omogućuju ritam za predstavu. Giffar, sa zavijenim nosom, ode kući na počinak, dok Hulot nastavlja svoju staklenu avanturu. Odbijajući poziv svog prijatelja, vratara, da uđe u Royal garden, Hulot nenamjerno slomi ulazna staklena vrata, upadajući na zabavu. Kako bi riješio problem, vratar zgrabi veliku metalnu ulaznu kvaku i počne je držati, pretvarajući se da su vrata još uvijek na mjestu. Slijedi serija vizualnih gegova, esencijalno niz varijacija istog gega. Svi gosti, mladi i stari, prihvate prevaru, dok jedino potpuno pijan čovjek prođe kroz zatvorena iluzorna vrata, kao da ih nema, budući da zaista i ne postoje. Dovrtljivi vratar čak alternativno koristi okruglu udubljenu kvaku u alternativnom vizualnom gegu kao kutiju za bakšiš.

Konačno, važnost vizualnih gegova za konstituciju *Playtimea* može se vidjeti iz monumentalnih proporcija dva Tatijeva aranžmana u filmu. Oni sadrže velik broj objekata i traju minutama. Ipak, postoje značajne razlike u načinu na koji oni operiraju. Prvi se nalazi na oko dvije trećine trajanja filma, na kraju dana tijekom kojeg je Hulot neuspješno pokušavao susresti Giffara. Noć je pala i Hulot je slučajno sreo svog prijatelja iz vojske, Schnellera, koji ga pozove u njegov novi stan u kratak posjet. Tijekom cijele sekvence kamera ostaje izvan zgrade, koja ima četiri identična stana s ogromnim staklenim zidovima koji su okrenuti prema ulici. Ova vrsta aranžmana paralelnih scena može se naći u ranom filmu, u periodu koji je prethodio paralelnoj montaži. Prije nego što je konvencija uspostavljena, mislilo se da je neophodno gledateljima pokazati dva ili više istovremenih događaja, kako bi ih oni mogli razumjeti kao takve. Ova praksa je trajala vrlo kratko. Očigledno, bilo je teško pratiti čak i dvije jednostavne akcije simultano, i paralelna montaža se pokazala više odgovarajućom za taj zadatak. Tati koristi ovu konvenciju sa zaokretom: akcije se odvijaju u odvojenim prostorima, ali on ih povezuje na različite načine, stvarajući utisak da između njih postoji uzročno-posljedična veza. Budući da uopće nema bližih planova, cijela sekvenca izgleda kao događaj postavljen u kazalištu lutaka.

Kao što postane očigledno tijekom gega koji je, u cijelom filmu, jedan od najtežih za praćenje na TV ekranu, Giffar živi u stanu pored Schnellerovog. Hulot i Giffar su se konačno uspjeli sresti, ne znajući za to. Tijekom „susreta“ oni su razdvojeni zidom, s TV aparatima ugrađenim s obje strane zida. Isti aranžman je ponovljen na drugom katu zgrade i dok se grupe ljudi neizbježno okupljaju oko TV aparata, gdje provode večer, oni izgledaju kao da gledaju jedni druge dok u stvari gledaju TV program. Akcija koja se odvija je relativno jednostavna, dok se dijalog ne čuje; mikrofoni registruju zvukove s ulice, gdje se nalazi kamera. Ljudi koji prolaze se čuju kako razgovaraju samo onda kada se radnja iz interijera zgrade premjesti u eksterijer, inače se čuju samo njihovi koraci. Još jednom, usprkos nastojanju nove kulture za potpunom vidljivošću, Giffar i Hulot ostaju nevidljivi jedan za drugog. S druge strane, reakcije ljudi u suprotstavljenim prostorijama, u stvari izazvane onim što vide na TV-u, izgledaju kao da se odnose na događanja u stanovima njihovih susjeda. Na primjer, kada se Giffar na jednoj strani zida presvlači u kućni ogrtač, Schnellerovi u susjednom stanu postanu vidljivo uzbuđeni, i udalje svoju kćer iz prostorije. Također, kada se Hulot sprema poći, njegov pristojni naklon Schnellerovima je protumačen kao uvreda za Giffarove, koji se nalaze s druge strane zida.

Ova serija gegova uspostavlja čudnu relaciju između predstavljenih objekata i događaja koje oni trebaju opisati. Tati je postavio brojne prepreke njihovoj inkorporaciji, što čini gledanje ove sekvence teškim. Uz dodatak simultanosti, zvučni zapis konstantno skreće pažnju s radnje u pozadini na polako krećuće automobile u prvom planu. Neki od sudionika su poznati s početka filma, ali nalazimo ih u novom okruženju, s novim likovima u vrlo širokim kadrovima. U tim uvjetima vrlo je teško osuvremeniti situacijski model, postavke objekata i ponašanje likova ne mogu biti odmah shvaćeni.

Ako je ovaj geg trebao ilustrirati izazove komunikacije u modernosti, ekstatičan završetak *Playtimea* pokazuje Tatijev optimizam u pogledu budućnosti čovječanstva. To je široka, optimistička vizija, opet aranžirana u formi vizualnog gega, u kojem zamke modernog života postaju vrhunsko zadovoljstvo za nesavladivi ljudski duh. Dok američki turisti napuštaju Pariz, zaglavljani u prometnoj gužvi, pariški kružni tok postaje vrtuljak sastavljen od pravih vozila. U ovom povratku na *Praznični dan* sve se pretvara u balet gigantskih dimenzija uz iznenađujuću fuziju ljudi i grada. Gledateljevo oko ide naprijed-nazad u prostoru slike koja mijenja svoj izgled bez promjene. Slika postaje višedimenzionalna. Barbarin autobus se zaustavlja pored velikog staklenog prozora, dok se perlač sprema na pranje. Iznenada, mrsko staklo otkriva vrlo neobičnu refleksiju, cijeli autobus se pretvara u roll'er coast'er na kojem se uzbuđene glave američkih turista povijaju u izuzetnom uzbuđenju. Dok napuštaju Pariz, Barbara gleda u ulične svjetiljke, koje je iznenada podsjetile na ljubičice koje je držala u ruci. Promjena točke gledišta je okrenula svijet naopačke i neugodni svijet moderne tehnologije je postao još jednom nastanjiv.

Ovakva vrsta intervencije je jedinstvena za Tati. Vizija je uzastopno primijenjivana, objektima je gotovo negirana njihova realistička motivacija, dok su uključeni u različit odnos podlozan ideji koja ih natkriljuje. Kao da je otišao u gotovo suprotnom smjeru u istraživanju odnosa između situacijskog modela i objekata, gdje sada model ugrožava autonomiju objekata, koju je toliko njegovao. S druge strane, ta autonomija je uvijek bila predstavljena kao izazov ljudima, dok je ovdje opća, humanistička ideja ta koja nameće interpretaciju. Očigledno, kompozicijski zahtjevi kraja su iznudili neobično rješenje. Ipak, možemo vidjeti da je Tati pripremao zadivljujuće finale od samog početka. Većina elemenata koji se mogu naći na kraju filma su prisutni i na početku, uključujući nekoliko vizualnih gegova vidljivih u zametku, što potvrđuje njihovu vrhunsku važnost za dinamičku strukturu *Playtimea*.

Očigledno je, jedan od rezultata stalnog sukoba različitih situacijskih modela, kao dodatak obogaćenoj konotaciji, fleksibilnost s kojom gledatelj prilazi značenjskom polju. Ako je situacijski model operativni sustav povezanih koncepata, koji ima eksplanatornu snagu, sposoban proizvesti značenje u konjunkciji s pričom i značenjskim poljem, može se vidjeti kako ponovljeni izazovi vizualnih gegova mogu da povećati fleksibilnost s kojom svijest prilazi narativu. U Tatijevom djelu, privremena nestabilnost koju uzrokuju suprotstavljene hipoteze je zasnovana na principu jedinstvenog identiteta objekata u sporu. Ali, posebna pažnja ne treba biti rezervirana samo za sporne objekte; u svakom slučaju, kontestacija objekta u vizualnom gegu postaje vidljiva samo unazad, poslije kratkog perioda vremena od početka apstrakcije. Dakle, fleksibilnost i oprez s kojim svijest prilazi značenjskom polju mogu se povećati nakon što su bili izloženi „testu“ vizualnog gega. Ali, opet, vizualni gegovi predstavljaju neku vrstu interupcije, diskontinuitet prethodno postojećeg konceptualnog polja. Kao što smo vidjeli, Tati je razvio tehnike montaže, koje podržavaju transparentnost konceptualnog polja u zajedništvu s vizualnim gegovima koje je upotrijebio. Refleksivni potencijal vizualnih gegova je blisko povezan s gledateljevom identifikacijom s interioriziranim konceptualnim poljem, s retoričkom snagom različitih koncepata, koji pripadaju dijegetskom svijetu. To znači da u ovom slučaju uvjerljivost koncepata u svijetu fikcije jest u korelaciji s njihovim refleksivnim potencijalom. Na kraju, jedna od posljedica povećane refleksivnosti može biti dodatak transparentnih atributa dotičnim konceptima, što pokazuje da refleksivnost nije neophodno štetna za transparentnost, već da je radije njihov međuodnos kompleksniji nego što je generalno prihvaćeno.

Ovaj Tatijev optimizam u pogledu moderne budućnosti koja nas očekuje može izgledati iznenađujuće, uspoređen s oprezom i skepsom koju je on u njegovim prethodnim filmovima i u *Playtimeu* samom iskazivao u odnosu na industrijalizirani svijet koji nas neizbježno okružuje. Ali, ako se sjetimo zanimanja koje on pokazuje za taj svijet, možda nije neobično što je ovakva fantastična i razigrana vizija modernog svijeta zaključak njegovog najambicioznijeg filma. S druge strane, možda nam ni ne preostaje ništa drugo nego nada i optimizam.

Literatura:

- Carroll, Noël, „Notes on the Sight Gag“, in: *Comedy/Cinema/Theory*, ed. Horton, Andrew, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1991.
- Johnson-Laird, P., *Mental Models*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1983.
- Maddock, Brent, *The Films of Jacques Tati*, Metuchen, N.J., The Scarecrow Press, Inc., 1977.
- Milić, Saša. „Znanje i dijegetski svet igranog filma“, *Kultura*, broj 142, Beograd, 2014.
- Peer, Willie van and Seymour Chatman, ed. *New Perspectives on Narrative Perspective*, Albany, State University of New York Press, 2001.
- Stam, Robert, *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*, New York: Columbia University Press, 1992.
- Stojanović, Dušan, *Film kao prevazilaženje jezika*, Beograd, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 1984.

Jacques Tati and Modern Times

Abstract

*During the first half of the 20th century questions about relentless modernization of life were present in cinema of the West. At least since de Montaigne one of the basic questions for thinkers was whether the Modernity was worth the disruption and troubles it caused in people's lives. Jacques Tati stands in a long line of tradition in French cinema, which probed these questions, but he is unique in a way in which he proposed and tried to provide an answer to it in literally all of his films. This paper explores how he did it, particularly in *Playtime*, where he probed what "culture of glass" brought to the life of globalized world. While sentimentally sticking to the values of the old, quickly disappearing way of life, Tati uses reflexivity of the medium with fascinating precision to make the viewers understand how they, and his characters, form in their consciousnesses networks of objects from their environment, and participate in the world dominated by modern technology.*

Key words: *Jacques Tati, modernity, reflexivity, Playtime, perception, glass, situation model.*



This journal is open access and this work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.