

Latvijas Universitātes Vēstures un filozofijas fakultātes
Filozofijas nodaļa

Filozofijas bakalaura programmas
4.kursa studente
Jana Babre
(studenta apliecības nr SkAn010030)

Laiks un telpa kino estētikā

Bakalaura darbs

Apliecinu, ka minētais darbs vai darba daļas nav citu darbu plaģiāts

Paraksts:

Bakalaura darba vadītāja:
Prof. Māra Rubene

Rīga, 2006

Saturs:

1. Ievads.....	1. lpp.
2. Kustības problēma.....	4.lpp..
2.1. Kameras kustība.....	8. lpp.
3. Montāžas loma kino laika un telpas konstruēšanā.....	13.lpp.
3.1. Citi laika un telpas konstruēšanas paņēmieni.....	20.lpp.
3.1.1. Laika konstruēšanas līdzekļi: notikumu secība, biežums un ilgums.....	21.lpp
notikumu secība.....	21.lpp.
notikumu biežums.....	22.lpp.
notikumu ilgums.....	22.lpp.
a) vai filmas laiks ir pagātne?.....	24.lpp.
3.1.2. Telpas konstruēšanas līdzekļi:ekrāna un aizkadra telpa.....	24.lpp.
a) sadalītā ekrāna princips.....	27.lpp.
b) mākslīga telpa un dekorācijas.....	29.lpp.
4. Kā skatītājs uztver laiku un telpu kino?.....	31.lpp.
5. Nobeigums.....	37.lpp.
6. Izmantotās literatūras saraksts.....	39.lpp.
7.Anotācijas latviešu un angļu valodā.....	41.lpp.

1.Ievads

Kino ir tikai mazliet vairāk nekā simts gadu vecs, bet tā attīstība pēdējā gadsimta laikā ir neaptverami dinamiska - galvenokārt, pateicoties straujajai informācijas tehnoloģiju attīstībai.

Arī diskusijas par kino ilgst jau vairāk nekā gadsimtu, kas aizsākušās- kopš 1895. gada 22. marta, kad brāļi Limjēri izrādīja savu pirmo filmu publiskā seansā. Ir radītas neskaitāmas ar šo fenomenu saistītas teorijas, interpretācijas un spekulācijas. Kino ir ticis aplūkots, gan kā lēta tirgus laukumu izklaide, gan kā “iekonservēts teātris”, gan kā specifiska valoda. Kino patiešām varam atrast pa druskai no visa. Žans Bodrijārs runā par vēsturi kā retro scenāriju, pievēršot uzmanību kino lomai postvēstures „atnākšanā”. Viņa skatījumam, kuram tuvāk šajā darbā nepievērsīsimies, ir nostalgiska ievirze: „Viskonti darbos ir jēga, vēsture, juteklīga retorika, pagājušais laiks, aizrautīga spēle ne tikai vēsturiskajā saturā, bet arī režijā. Nekā no tā visa nav Kubrika darbos, kurš manipulē ar savu filmu kā šaha galdiņu, no vēstures faktiem uzmeistarojot operatīvu scenāriju. Un tas neatsaucas uz veco smalkuma garu un ģeometrijas gara opozīciju: tas vēl nāk no spēles un no jēgas apspēlēšanas. Tikmēr mēs ieejam tādu filmu ērā, kam vairs nav īstas jēgas, kas ir lielas sintēzes mašīnas ar maināmu ģeometriju.”¹ Kā to atzīmējis Bodrijārs, ir būtiskas kino attiecības ar laiku („pagājušo laiku”, u.tml.), ir būtiskas attiecības ar telpu, kas gan līdz šim ir izpelnījusies mazāku kino pētnieku uzmanību. Tomēr izsekosim šim jautājumam pakāpeniski.

Par kino diskutē joprojām- gan ierindas skatītāji, gan kinokritiķi, kinoteorētiķi, kinozinātnieki, gan estētiķi un mākslas filozofi. Diskusijās par kino iesaistās pat baznīca.

Jau agrīnajā kino posmā- 19. gadsimta beigās un 20. gadsimta sākumā- tika uzdoti jautājumi par kino būtību, statusu un iespējām.

Manuprāt, viens no būtiskākajiem jautājumiem, attiecībā uz šo mākslas veidu, skar tieši filmas saistību ar realitāti, tādēļ arī izvēlējos rakstīt par šo tēmu. Vai kino konstruē pats savu realitāti, vai tikai operē ar no reālās dzīves patapinātiem principiem un konceptiem? Un, kādu vietu kino “būvē” ieņem tik būtiski jautājumi kā laiks un telpa - vai kino tos tikai interpretē, vai veido jaunu izpratni par tiem ?

Šajā bakalaura darbā īpaši pievērsīšos laika un telpas problemātikai kino estētikas kontekstā, šo principu būtībā un nozīmīgumā kino teorijas ietvaros, aplūkojot arī citus ar kino laiku un telpu

¹ Bodrijārs, Ž. *Simulācijas un simulakri*. Omnia mea, 2000, 46 .lpp.)

saistītus fenomenus, kas nav nošķirami no filmas laika un telpas vienotības principa (kustības problēma, montāža u. c.).

Mans bakalaura darbs strukturēts trīs nodaļās ar apakšnodaļām un apakšpunktiem:

- kustības problēma, kas ietver apakšnodaļu par kameras kustīguma nozīmi;
- montāžas loma kino laika un telpas konstruēšanā, kas ietver apakšnodaļas- laika konstruēšanas līdzekļi (notikumu secība, biežums un norišu ilgums), kā arī apakšpunktu- vai filmas laiks ir pagātne? Un telpas konstruēšanas līdzekļi (ekrāna un aizkadra telpa), kas ietver apakšpunktus sadalītā ekrāna princips un mākslīga telpa un dekorācijas;
- nodaļa par to, kā skatītājs uztver laiku un telpu kino.

Nenoliedzami, būtiska loma darba kontekstā ir tieši montāžai un tās pavērtajām iespējām filmas laika un telpas konstruēšanā, radot filmas laika plūduma un nepārtrauktības iespaidu, kā arī kustības problēmas aplūkojumam,- jo tieši kustība kino padara par no citiem tēlotājmākslas veidiem atšķirīgu fenomenu.

Darba ietvaros apskatīšu arī to, kā ikdienas dzīvē uztveram laiku un telpu, kādās kategorijās par to domājam un vai laika dalījums pagātnē, tagadnē un nākotnē attiecināms arī uz kinematogrāfisko laiku.

Mēģināšu sniegt ieskatu ne tikai tajā, kā skatītājs uztver filmas laiku un telpu, bet arī jautājumā, kā kino veidotāji var manipulēt ar skatītāja uztveri.

Lai apgūtu šo tēmu, balstīšos uz šādiem darbiem: Andrē Bazēns “ Kas ir kino ? ”, Deivids Bordvels “ Kinomāksla ” un “ Stāstījums mākslas filmā ”, Žils Delēzs “ Kino ”, Niks Hemlins “ Kinomākslas fenomens ” un Sergejs Eizenšteins “ Montāža ”. Atsaukšos arī uz intuitīvisma filosofu Anrī Bergsonu, kuru savu pozīciju pamatošanai izmanto vairāki no iepriekšminētajiem autoriem (A. Bazēns un Ž. Delēzs).

Savā pētījumā aplūkošu gan tradicionālās pieejas kino pētniecībā, gan franču filosofa Žila Delēza nostādnes šajos jautājumos, kas atšķiras no tradicionālās kino teorijas, bet ir nozīmīgas tādēļ, ka norāda uz jauniem aspektiem kino analīzes jomā - arī attiecībā uz laiku un telpu kinematogrāfā.

Tomēr vēlos norādīt, ka mana darba galvenais mērķis nav atsevišķu autoru pozīciju salīdzināšana vai atspēkošana, bet gan mēģinājums pēc iespējas pilnīgāk un daudzpusīgāk atklāt kino laika un telpas problemātikas aspektus, iespējas, un nosacījumus kino estētikā, izmantojot tekstā minēto autoru nostādnes.

Šis pētījums nav orientēts ne uz specifisku posmu kino vēsturē, ne uz kādu specifisku žanru. Minētie piemēri izvēlēti, lai pēc iespējas detalizētāk un plašāk parādītu darba tēmas daudzšķautņainību un analīzes iespējas.

Aplūkoju arī kino tehnikas un tās attīstības nozīmību dažādu iespaidu panākšanai filmas laika un telpas attēlojumā, jo daudzu ar šo tēmu saistīto efektu sasniegšana iespējama tikai pateicoties kino tehniskajām metodēm un ierīcēm (laika un telpas nepārtrauktības iespaيدا radīšana, pateicoties montāžas tehnikai; kustīgas kameras nozīme telpas attēlošanā un konstruēšanā utt.) .

2. Kustības problēma

Kino² ir vienīgā starp tēlotājmākslām, kas spēj apvienot attēlu plaknē ar kustību telpā. Kustība vienmēr bija bijusi saistoša plastiskajām mākslām, un tās attēlošanā glezniecība bija sasniegusi ievērojamus panākumus, kad izrādījās, ka to apdraud fotokamera. Visiem zināmi ir Edvarda Maibridža strauji kustīgo objektu (kā auļojoši zirgi, baletdejojotājas u.c.) fotoattēli, kas atklāja līdz tam “pašsaprotamās” kustības attēlojuma nepilnības glezniecībā. Līdzīgi jaunas pārdomas raisīja kustības un skulptūras savienošana, ko demonstrēja Aleksandrs Kolders.

Kinematogrāfija jau pašā vārdā apvieno kinemātisko jeb kustības momentu un tā grafisko pierakstu. Kino dinamiskais raksturs, kas to atšķir no pārējām tēlotājmākslām, saasināja jautājumu par attēlojuma reālo un iluzoro raksturu. Tā viens no pirmajiem kino teorētiķiem, franču kino kritiķis Andrē Bazēns rakstīja: “fotogrāfija ir vārga tehnika tajā nozīmē, ka tās acumirkļīgums liek tvert laiku tikai pakāpeniski. Kino, pretstatā fotogrāfijai, veido objektu kā tas eksistē laikā, un turklāt, izgatavo objekta ilgšanas nospiedumu.”³ Kustības attēlojumam kino būtiskas izrādījās attiecības starp objektu, tēlu, laiku un telpu.

Pirms pievērsos tuvākai kino telpas un laika izpētei, atzīmēšu to, ka kino mākslas statusu iegūst samērā nesen, turklāt šajā jautājumā joprojām varam atrast gan argumentus “pret”, gan argumentus “par”. Estētiskajai refleksijai par kino, tāpat ir samērā īsa vēsture. Īpašu uzplaukumu piedzīvo kinofilmas semiotiskā analīze. Tai pievērsušies tādas atzītas autoritātes kā Jurijs Lotmans, Kristians Mecss un citi. Savā bakalaura darbā, galvenokārt, balstīšos uz tiem domātājiem, kas tuvāk aplūkojuši kino ne-semiotiskos aspektus, tai skaitā telpas un laika parametriem kinotēla veidošanā.

Izšķirīgais posms kinematogrāfa radīšanā bija tādas sistēmas attīstīšana, kurā katrai attēlojamās kustības fāzei tika izmantots atsevišķs fotonegatīva gabaliņš. Līdz tam negatīvs bija bijis nekustīgs.⁴

Taču, manuprāt, būtiskākais ir tas, ka kustības problēmas kino pašas par sevi ir paradoksālas-kustība kino tiek “radīta”, ātri un secīgi nomainot nekustīgus kadrus. Cilvēkam tā arī nav izdevies atrast veidu, kā radīt kustību ar pašas kustības palīdzību, - arī kinematogrāfs neatbilst šai prasībai-, jo arī

² Latviešu valodā vārds “kino” bieži tiek izmantots kā sinonīmu „kinematogrāfam”, turklāt savienojumā ar kino tiek veidoti arī tādi vārdu savienojumi kā – kinoindustrija, kinomāksla, kinoteātris un citi. Angļu valodā, savukārt, runājot par kino tiek lietoti sinonīmi “film” un “cinema”.

³ Cit.: *Graham, G. Philosophy of the Arts.* – Routledge, London and New York, 2000. – P. 106

⁴ *Ждан, В. Специфика кинообраза.* - Москва: Искусство. 1965. - стр. 24.

kino kustība tiek panākta ar statisku vienību (kadru) palīdzību. Tātad, patiesībā, tā ir tikai ilūzija par kustību, kādu mēs to saprotam reālajā pasaulē, ikdienas dzīvē.

Bet tai pat laikā- no visiem mākslas veidiem kustību visās tās fāzēs pilnībā spēj attēlot tikai kinematogrāfs; tas spēj pilnībā realizēt kustību kā izteiksmes līdzekli. Turklāt - kustība kino ir nesaraucami saistīta ar laika un telpas konceptiem - proti, kustība vienmēr aizpilda kādu laika nogriezni; kustība vienmēr norisinās kādā noteiktā teritorijā, tā aizpilda noteiktu telpas daļu. Objektu un aktieru kustība kadrā ir viena no svarīgākajām norādēm objektu identifikācijai un telpiskajām attiecībām. Pateicoties šai kustībai, iespējams arī redzēt un novērtēt kadrā esošo objektu un cilvēku apveidus; kustība nodrošina kontūru pārklāšanos, parādot, ka lietas un cilvēki uz ekrāna nav plakani – plaknē, bet gan kustīgi trīsdimensionālajā telpā; kino attēls ir īpaša veida attēls. Tikai pilnīgi tukšam un nekustīgam ekrānam ir viena plakne; ja attēls bez kustības un bez objektiem un cilvēkiem sakrīt ar plakni jeb ekrānu, nekas vēl nav sācies vai viss jau ir beidzies.

Tātad, kustība palīdz konkretizēt telpu; tā ir arī nepieciešams nosacījums telpas dziļuma atklāšanā - piemēram, kāds cilvēks no telpas aizmugures iznāk priekšplānā un tam līdzīgi.

Līdz ar to - lai arī kustība tiek radīta secīgi nomainot nekustīgus kadrus, nebūtu korekti to nodēvēt tikai par mehānisku attēlu nomaiņu, jo uz ekrāna redzamā kustība rada iespaidu par tās patiesumu; skatītājs filmas laikā nedomā par to, kā tā tiek radīta. Filmās laikā skatītājs redz kustīgus objektus un cilvēkus, kas vizuāli atbilst īstenībai, un tas pārlicina. Domāju, ikviens, kas redzējis kaut vienu filmu, piekritīs - kustība, ko redzam uz ekrāna, netiek uztverta kā no realitātes krasi atšķirīga, lai arī tās radīšanas līdzekļi ir statisku attēlu savirknējumi. Rodas jautājums - kādēļ tā? –Kustība ir dinamiska, un skatītāja acīm procesa tehniskā puse paliek neredzama. Skatītājs savā apziņā nesintezē statiskas kustības fāzes, bet uztver uz ekrāna redzamo kā nedalāmu veselumu, kas radīts uz vienota procesa pamata.

Tieši pateicoties kustībai, kino pats par sevi ir darbība un notikumu mainība, jo “kino ir vienīgā māksla, kurā pastāv laika attīstība gluži kā realitātē.”⁵ Kustība var būt nozīmīga arī kontrastā nekustīgumam; liela nozīme ir pauzēm starp izteiktām kustības fāzēm, ja nepieciešams norādīt uz konkrētam filmas tēlam svarīgu laika nogriezni.

Alternatīvu tradicionālajam kino teorijas kustības skaidrojumam, kas skaidro kustību tikai kā statisku kadru virknējumu, piedāvā franču filosofs un kino pētnieks Žils Delēzs. Filosofs nerunā par kino kā par kustīgu bildi, bet uzsver, ka kino atklāj īpašu tēlu tipu. Tie ir tēli- kustībā, kur

⁵ *Arnheim, R. Film as Art.* - Berkeley: University of California Press. 1957. - P.137 (translated by B .Madison).

kustība ir tēla pirmā dimensija, kas šajā ziņā ne brīdi nepārstāj augt un izvērsties (kino- tēlu kopumā veido visas tā dimensijas: tēls- kustība, tēls- laiks un tēls- emocijas, kurā absorbējas kustība) .⁶

Tēli - kustības nav atvedināmi ne uz kādu attēlojumu; tie ir telpā starp attēliem. Tas cieši saistāms ar kino laika skaidrojumu, jo “laiks vairs nav kustības mērs, bet kustība ir laika perspektīva” .⁷Vairākos darbos (“Bergsonismi”, “Kino”) Delēzs atsaucas uz franču intuitīvisma filosofu Anrī Bergsonu, kurš esot aprakstījis, pēc Delēza domām, kinematogrāfa principus vēl pirms paša kinematogrāfa rašanās.

Darbā “Radošā evolūcija”⁸, kas sarakstīts laikā, kad uz ekrāniem parādās pirmās filmas, arī pats Bergsons ievieš analogiju starp kinematogrāfa darbības principiem un racionālu domāšanu - abos gadījumos dzīve it kā veidojas mehāniski, pa kadriem. Reālā ilgstamība, pašas dzīves kustība kino tiek nomainīta ar mehānisku laika abstrakciju.

Tomēr Bergsons, atšķirībā no Delēza, domā, ka kino ir fotogrāfija, kas ir mākslīgi iekustināta un rada realitātes ilūziju. Līdzīgu viedokli pārstāv arī lielākā daļa agrīno kino teorētiķu. Piemēram, vācu kino pētnieks Zigismunds Krakauers darbā “ Filmas teorija ”⁹ izsaka hipotēzi, ka kino savā būtībā ir tikai kāda fotogrāfijas attīstības pakāpe. Domāju, ka šāds skaidrojums nesniedz nekādu ieskatu specifiskajā kino laika un telpas izpratnē; šāds pieņēmums pat apšaubā kino kā patstāvīga mākslas veida esamību, ignorējo to, ka kino ir vienīgā tēlotājmāksla, kas spēj realizēt kustību visās tās fāzēs.

Lai arī Delēzs piekrīt A.Bergsonam, ka kustība kino tiek radīta ar nekustīgu attēlu starpniecību, ar nejaušu momentu palīdzību, filsofs arī norāda uz kādu atšķirīgu, bet ne mazāk būtisku aspektu - katrs no šiem kadriem savā vienreizīgumā nav uztverams. Tas daļēji pamato arī montāžas nepieciešamību, jo tikai kadru savienojumi rada kustību un iespaidu par laika un telpas vienotību. (Par to- skat. tuvāk 3. nod.).

Šie nejaušie momenti jeb kadri nav apstādināti, atsevišķi laika nogriežņi; tie nav arī atsevišķi uztverami attēli, bet gan neuztverami laika intervāli.¹⁰ Tātad - nav iespējams izveidot kustību ar kaut kādiem noteiktiem stāvokļiem telpā, jo kustība vienmēr notiks starp laika mirkļiem, kā to zinām jau kopš Zēnona aporijām.

⁶ Делез, Ж. Кино. - Москва: Ад Маргинем, 2004. - стр.21

⁷ *The Deleuze Reader. Cinema and Time. ed. by Boundas, C. V.* -New York: Columbia University Press. 1993. p.184.

⁸ Бергсон, А. Творческая эволюция. - Москва: Канон-Пресс. 1998.

⁹ *Kracauer, S. Theory of Film.* – Oxford: Oxford University Press, 1960.

¹⁰ Делез, Ж. Кино. -Москва: Ад Маргинем. 2004. -стр.21.

Savukārt, Delēzs kino kustības skaidrojumā akcentē A.Bergsona piedāvāto terminu “ilgstamība” (*duree*), atbilstoši kuram - lai arī kā laiks netiktu sadalīts, kustībai vienmēr ir vajadzīga konkrēta ilgstamība. Līdz ar to - katrs mirklis iegūst savu ilgstamību, un nav traktējams kā kaut kas statisks. Tas, kas mainās, ir “nemainīgs veselums” jeb ilgstamība. Kustība tikai izsaka šī veseluma izmaiņas vai kādu šo izmaiņu aspektu vai etapu. Tādēļ Delēzam nozīmīgas šķiet attiecības starp kustību un statiskumu, starp imobilām kustības sekcijām un mobilām ilgstamības fāzēm. Viņaprāt, ir bezjēdzīgi aplūkot kustību kino, kā kaut ko krasi atdalītu un ārpus ilgstamības.

Rezumējot, varētu teikt, ka kino darbojas ar divu veidu datiem, t.i.- pirmkārt, ar mirklīgiem posmiem, ko sauc par tēliem, un, otrkārt, ar kustību jeb ar vienveidīgu, abstraktu, neredzamu un netveramu laiku.

Paradoksāli - kaut arī kino izmanto nekustīgas fotogrammas, gala rezultātā filmā mēs redzam nevis šīs fotogrammas, bet pastarpinātu tēlu, kuram kustība jau ir dota. Konkrēts laika nogrieznis filmā ir kustīgs. (Delēzs, šķiet, teiktu, ka kino nepievieno tēlam kustību, bet dod nepastarpinātu tēlu- kustību.)

Vēl vairāk gribas piekrist Delēzam arī tajā, ka pati uztvere arī reālajā pasaulē ir kļuvusi kinematogrāfiska, jo to ir ietekmējuši kadrējuma, panorāmas un montāžas likumi. Gribu uzsvērt, ka tehniskie līdzekļi kino tikai palīdz atklāt tēlu – kustību Bet, savukārt, kustība “racionalizēta tehniski” (lai tas būtu mehāniskais pulkstenis vai modernā kino kamera), cilvēkam ne tikai rada iespējas manipulēt un saskaitīt laiku, tā viņam sniedz citu priekšstatu par laiku jeb ilgstamību.

Tātad, nākamā tēla dimensija ir tēls - laiks jeb “pieskaršanās laikam bez priekšstata par to.”¹¹ Šī iespēja pieskarties laikam it kā no “ārpusēs” var notikt tad, kad tēls - kustība jau ir apgūts un mūsu sajūtas jau ir piesātinātas ar to. Taču tas nenozīmē, ka tēls - kustība pazūd, bet gan to, ka tas vairs nav tēla pamatdimensija. Tomēr tēlam jābūt gan tagadnē, gan pagātnē; vēl klātesošam un jau pagājušam - tam visam jābūt vienlaicīgi, jo, “ja tēls nebūtu pagātnē jau viņa paša (tēla) klātesamības laikā, tagadne nekad nepienāktu.”¹²

Delēzs norāda, ka pirmais režisors, kurš izmanto tēlu – laiku kādā no savām filmām, ir režisors Orsons Velss (tomēr filozofs arī piezīmē, ka nevajadzētu šo pāreju no tēla – kustības uz tēlu - laiku aplūkot kā vēsturisku notikumu). Arī manuprāt, gan kustība, gan laiks ir kopējas situācijas sastāvdaļas - kinematogrāfa tapšanas sastāvdaļas, kur liela nozīme ir jau pieminētajai tehnikas attīstībai, jo tā paver plašas kino izteiksmes līdzekļu attīstības iespējas un laika, un telpas kategoriju

¹¹ Делез, Ж. *Кино*. - Москва: Ад Маргинем. 2004. стр.21. (tulk.B.Skuratovs).

¹² Ibid.,43.lpp.

interpretācijas iespējas kino. Tieši tādēļ gan Delēzs, gan citi kino pētnieki runā ne tikai par pašu objektu kustību filmā, bet arī par kameras kustīguma nozīmi laika un telpas attēlošanā uz ekrāna.

2. 1. Kameras kustība

Kamera nav tikai pasīvs instruments, jo “ kinofilmā kustība nav absolūta, tā vienmēr ir atkarīga no kameras atrašanās vietas. ”¹³ Būtiski ir tas, ka kamera spēj ne tikai pasīvi fiksēt, bet arī pati aktīvi piedalīties kustīga attēla veidošanas procesā, jo “ kad kamera bija nekustīga, kadrējums bija telpiski determinēts; tas bija telpisks nogrieznis kaut kādā noteiktā attālumā no kameras ” ¹⁴, tātad kustība šādā situācijā neizdalījās kā tāda, bet palika nesaraujami piesaistīta pie personāžiem un lietām, kas kalpoja kā kustības nesēji. Līdz ar kustīgas kameras izgudrošanu, kadrējums vairs nebija tikai telpiska, bet arī temporāla kategorija.

Piebildīšu, ka šajā darbā runāšu, galvenokārt, par mākslas kino un tā laika un telpas konceptiem un, šajā gadījumā, par kustību, jo dokumentālā kino būtība jau paredz maksimālu tā izteiksmes līdzekļu reālismu.

Pirmā filma, kurā tiek izmantota kustīga kamera, ir Nikolasa Bērča lente “ Lūdzu, labojumu!” (Correction, Please!). ¹⁵

Delēza kino teorijā kustībai ir divi iespējamie “stāvokļi” – fiksēta kamera (kustās tikai personāži) un otrs iespējamais stāvoklis – t.i.-kustās pati kamera (caur kustības modifikācijām notiek izmaiņas veselumā). Kamera iezīmē kustības līniju; priekšmeti, starp kuriem kustība sākas, nemitīgi apvienojas veselumā, bet šis veselums sadalās starp lietām. Tātad, kustība “izšķīst”, un no jauna apvienojas veselumā. Tā ir atkarīga no veseluma, jo izsaka tā izmaiņas. Pirms kamera kļuva kustīga, mobila, kino tika izmantots nevis tēls - kustība, bet tēls kustībā. Turklāt, līdz ar tehnikas attīstību radās iespēja nepastarpinātam kontaktam ar tēlu - laiku, kas pakļauj kustību sev. ¹⁶

Zīmīgi, ka kustīga kamera filmā var kalpot arī kā visu pārvietošanās līdzekļu ekvivalents, ko tā (kamera) rāda vai lieto. Kamera var tikt padarīta kustīga ļoti dažādos un īpatnējos veidos, tādējādi sniedzot plašāku telpas interpretāciju. Filmās, kurās kamera ir piestiprināta pie kāda transportlīdzekļa vai kāda cita kustīga objekta, kustās un mainās tikai fons vai apkārtējā telpa – kameras tvertais objekts paliek nemainīgs. Turklāt, filmēt var no dažādiem leņķiem.

¹³ *Arnheim, R. Film as Art.* p.137.

¹⁴ *Делез, Ж. Кино.* стр.68.

¹⁵ *Rowe, A. The Technique of Film Editing.* -London: Routledge. 1996. p.104.

¹⁶ *Ibid.*,63.lpp.

Protams, režisori arī mēģina atrast jaunas pieejas kustības attēlošanai uz ekrāna un veic dažādus eksperimentus, tādēļ nozīmīgas ir kino kameras sniegtās iespējas, kuras kopš 20. gadsimta sākuma tikai attīstās- kamera kļuva vieglāk pārvietojama, mainījās objektīva lēcas utt.

Vācu kino režisora Vima Vendersa filmās “ Laika ritumā ” (In Lauf der Zeit) un “ Alise pilsētās ” (Alice in der Staedten) kustīgais kino tēls it kā atrod kopēju substanci ar kustīgajiem ķermeņiem (transportlīdzekļiem). Turklāt, kino, šajos gadījumos, laiku dod perspektīvas veidā, tāpēc laiks faktiski iegūst spēju “ sarauties ” vai “ izplesties ”, bet kustība iegūst spēju palēnināties vai paātrināties, piešķirot tam tos vai citus estētisko pārdzīvojumu analogus.¹⁷ Savukārt, japāņu režisora Jasiro Ozu filmās transportlīdzekļi tiek izmantoti, lai parādītu telpas neierobežotību . Tas it kā aizvieto kameras kustīgumu, kura ir pasīvi fiksējošā stāvoklī.

Gaja Šērvina filmā “ Ritenis ” (Cycle, 1980) kamera ir uzmontēta uz velosipēda, virs tā aizmugurējās riepas. Ēnu spēles uz asfalta ir galvenā kustība filmā. Abi - gan velosipēds, gan kamera piedalās attēla radīšanā – ritenis rada attēlu, bet kamera to ieraksta. Un notiek pārvietošanās cauri lielai telpas teritorijai .¹⁸ Līdzīga metode izmantota arī kinorežisora Tonija Hila filmā “ Īsa riteņa vēsture ” (Short History of the Wheel, 1986) - kamera ir piestiprināta pie jahtas masta tā, ka lielāko ekrāna daļu aizņem jahtas klājs - mainās tikai telpa fonā; redzamas vietas, kurām jahta peld garām.

Franču avangarda kino pārstāvji 19.gadsimta divdesmitajos gados veic līdzīgus eksperimentus, piemēram, piestiprina kameru pie zirga, un skatītājs redz apkārtni tā, it kā to redzētu zirgs. Vēl kādā citā filmā kamera tiek iemontēta futbola bumbā.¹⁹ Tie ir tikai daži no paņēmieniem, ar kuru palīdzību kinorežisori var radīt iespaidu par filmas telpas neierobežotību, pat, ja lente ir filmēta paviljonā.

Vēl viens no iespējamajiem kameras novietojumiem ir tā saucamā kameras ķivere - proti, kamera tiek piestiprināta pie darbojošās personas galvas, un skatītājs uz ekrāna redz tieši tās pašas darbības un to pašu telpas daļu, ko aktieris - piemēram, ja aktieris mazgā traukus, viņš skatās uz savām rokām, un skatītājs redz tieši to pašu - ne vairāk un ne mazāk.

Bieži režisori arī izmanto šādu paņēmieni - kamera it kā aizvieto galveno filmas varoni un reprezentē skatītājam to telpu, ko redz filmas galvenais varonis. Tā it kā skatās ar konkrētā personāža acīm. Tā ir tā saucamā *subjektīvā kamera*.²⁰

¹⁷Piemērs no: *The Deleuze Reader. Cinema and Time.* p. 197.

¹⁸ Piemērs no: *Hamlyn, N, Film Art Phenomena.* -London: British Film Institute. 2003. p.109.

¹⁹ *Cook, D. A History of Narrative Film.* -London: W. W. Norton&Co. 2004. p. 307.

²⁰ *Dick, B.F. Anatomy of Film.* - New York: St.Martin's Press. 1998. p.44.

Piemēram, M. Skorsēzes filmā “ Lāga zēni ” (Good Fellas, 1979) galvenais varonis ienāk telpā, un kāds šim varonim skatās acīs, bet patiesībā - skatās acīs skatītājam - jo skatās kamerā. Kameras kustība šajā gadījumā aizstāj varoņa kustības. Bet ir filmas, kurās galvenās lomas atveidotājs tā arī neparādās kadrā - viņu reprezentē kameras kustība, un skatītājs uz ekrāna visu filmas laiku redz telpu tā, it kā uz to skatītos pats filmas varonis. Tieši šāds princips izmantots filmā “ Dāma ezerā ” (Lady in the Lake, 1946), kur filmas galveno tēlu var ieraudzīt tikai tad, kad viņš ieskatās spogulī.²¹

Lielākajā daļā filmu kamera ir piesaistīta operatoram - tā tiek turēta vai nu rokās, vai uzmontēta uz celtņa vai sliedēm, ko vada operators. Bet ir ļoti daudz filmu, kuru režisori izvēlas specifiskus kameras skatu punktus un filmēšanas leņķus, kas dod iespēju manipulēt ar telpas koordinātēm, jo, nenoliedzami, kameras pozīcija ir cieši saistīta ar telpas konceptu. Kameras pozīcija norāda uz to, kādā veidā mēs redzēsim filmu un visus tās elementus. Patiesībā - mums pat nav izvēles, mēs redzam tikai to, ko mums rāda kamera. Bet, tajā pašā laikā, tas, manuprāt, skatītājam nerada iespaidu, ka viņš kaut kādā ziņā šajā kino telpā būtu ierobežots.

Interesantus eksperimentus ar kameras novietojumu un kustīgumu sešdesmitajos un septiņdesmitajos gados veic strukturālistu ietekmētie kinorežisori ar kanādiešu režisoru Maiklu Snovu priekšgalā, kurš eksperimentē ar kameras novietojumu un kustīgumu.²²

M. Snova filmā “ Turp un atpakaļ ” (Back and Forth, 1969) 52 minūšu garumā kamera mehāniski kustās no kreisās uz labo pusi, tad no labās uz kreiso pusi, parādot uz ekrāna tukšu klases telpu. Filmai progresējot, kameras kustības arvien paātrinās, līdz klases telpa vienkārši izplūst uz ekrāna, bet kamera tikai turpina savu kustību telpā. Kad kameras kustība sasniedz kulmināciju, Snovs liek kamerai veikt šo pašu kustību turp - atpakaļ, tikai šoreiz no augšas uz apakšu un no apakšas uz augšu. Filmas beigās kamera apstājas, lai parādītu klases telpu tādu, kādu to uz ekrāna redzējis skatītājs kopš filmas sākuma.

Skaidrs, ka jebkurā filmā kameras kustība gan horizontāli, gan vertikāli ievērojami pārveido uz ekrāna redzamo objektu izvietojumu un attālumus starp tiem. Skatītājs nevar kontrolēt kameras kustības un trajektoriju, skatoties filmu, un, tādējādi, nespēj novērtēt lietu formas un telpiskās attiecības objektīvi, kā tas būtu iespējams, piemēram, pašam atrodoties telpā, aplūkojot vai aptaustot objektus.

²¹ Ibid.,54.lpp.

²² *Experimental Cinema. The Film Reader.* Sitney, P. A. ,*Structural Cinema.* edited by Dixon, W. W. and Foster, G. A. - London: Routledge. 2002. p. 112.

Filmā “ Galvenais rajons ” (La Region Central, 1971) M. Snovs kalna galā ar krāna palīdzību novieto īpaši konstruētu kameru, kas karājas virves galā, ieslēdz to, un pats dodas prom, atstājot kameru ieslēgtu. Kamera brīvi kustās telpā, filmējot debesis, zemi un kalnus no visdažādākajām pozīcijām. Filma ir trīs stundas gara, un lielāko daļu filmas laika uz ekrāna ir redzams tikai kaut kāds neliels attēla gabaliņš -kāds kalnu fragments u.tml - vai šī attēla nav vispār, bet kameras kustības padara ekrānu par telpu, kurā norisinās konstanta kustība. Rodas sajūta, ka kamera noteikti atgriezīsies tajās telpas daļās, kurās jau reiz ir bijusi; kamera it kā visu laiku iezīmē telpu no jauna, radot iespaidu par telpas vienotību. Un šāds efekts ir panākts, izmantojot tikai mobilu kameru un, iztiekot bez montāžas vai citām manipulācijām jau pēc lentes nofilmēšanas.

Vēl kāda Snova filma “ Viena sekunde Monreālā” (One Second in Montreal,1969) ir mēmā filma, kas ir nekustīgu fotogrāfiju sērija, kurās kustība ir nemanāma, taču, filmai progresējot, nekustīgie kadri paliek arvien garāki, bet, kad filma tuvojas nobeigumam, kadri atkal kļūst īsāki. Rezultātā rodas interesants iespaids - it kā skatītājs būtu atgriezies no ceļojuma uz vietu, kur laiks un telpa būtu neizmērojami izstiepti.

Stīvena Soderberga filma “ Sekss, meli un videolente ” (Sex, Lies and Videotape, 1989)²³ ir telpiski statiska - cilvēki, galvenokārt, sēž un runā, turklāt, viņi ļoti daudz runā tieši par pagātni. Režisors izmanto kustīgu kameru, lai sniegtu kaut kādas norādes par filmas telpu. Ar kameras palīdzību, turklāt, tiek parādīta ne tikai distance telpā, bet arī atsvešinātība starp galvenajiem filmas personāžiem. Manuprāt, galvenais, ko parāda šādas filmas ir tas, ka veids, kādā kamera kustās vai pārvietojas telpā, rada dažāda veida telpisko pieredzi kino.

Protams, pastāv arī alternatīva, proti - pat, ja kamera ir kustīga, tai nav noteikti jāseko filmas varoņu kustībām; kameras darbību ne vienmēr nosaka kustība, kurai tā varētu sekot. Režisors Alfreds Hičhoks savās filmās bieži ir uzsvēris tieši šo kameras autonomiju, neatkarību no kustīgā tēla. Arī režisora Roberto Antonioni filmā “ Mīlas dēkas vēsture ” (Story of a Love Affair, 1964) kamera neseko varoņu kustībai vai pati kustībā nevēršas pie tiem; tā grib parādīt “ konstantus kadrējumus kā domas fikcijas. ”²⁴

Mākslinieka un režisora Endija Vorhola filmās kamera ir pilnīgi statiska, un tai ir tikpat liela nozīme kā aktieriem. Filmās “ Skūpst ”(Kiss, 1963), “ Mieg ” (Sleep, 1963) , “ Ēst ” (Eat, 1963) izmantota statiska kamera, nav arī praktiski nekādas darbības, tikai monotona atkārtotāšanās. Manuprāt, ir svarīgi atzīmēt, ka gadījumos, kad filmā nav izmantota kustīga kamera, nav arī gandrīz nekādu norāžu par ekrānā redzamās telpas koordinātēm.

²³ Proferes, N. T. *Film Directing Fundamentals*-. London: Focal Press, 2005. p. 247.

²⁴ *The Deleuze Reader. Cinema and Time*.p.185.

Statiska kamera izmantota arī Vorhola filmā “ Zīrgs ” (Horse), tomēr šī filma ir specifiska ar to, ka darbība notiek nevis kameras priekšā, bet gan aiz tās, iezīmējot aizkadra telpu (skat. sīkāk nod. 3.1.2), līdz ar to- kustīgas kameras neesamība neiezīmējas tik krasi, kā jau pieminētajās Vorhola filmās. “ Impērija ” (Empire, 1964) ir statiska astoņas stundas gara filma, kurā kadrā no nemainīga skatu punkta un no nemainīga leņķa redzams debesskrāpis. (Delēzs teiktu, ka arī statiskam kadrējumam piemīt ilgstamība.) Savukārt, M. Snova lentē “ Viļņa garums ” (Wavelength, 1967)²⁵ nekustīgais kameras novietojums ir galvenais filmas definētājs, kas parāda attiecības starp kadra rāmi, telpu, laiku un atmiņu. Filmas pirmajā kadrā redzama visa telpa, kuru skatītājs filmas gaitā ieraudzīs. Nav tuvplānu vai montāžas, turklāt, filmēts tiek tikai no viena skatu punkta, radot izteiktu aizkadra telpas izjūtu, jo kāds nemitīgi ienāk kadrā un tad iziet no tā.

Telpas reālisma efektu var sasniegt arī, izmantojot rokās turamu kameru, kā to dara dāņu režisoru apvienība (Larss fon Trīrs, Tomass Vinterbergs, Sērens Krēgs- Jākobsens un Kristians Levrings), deklarējot savus kameras izmantošanas principus manifestā “Dogma 95”. Viņu filmās kamera ir ne tikai rokās turama, bet ir pieļaujama un pat vēlama arī jebkura rokas kustība.

T. Vinterberga filmā “Svinības” (Celebration, 1998) kamera ir pat pārspīlēti nestabila, kadri ir it kā aprauti pusē - tādējādi, kameras izmantošanas metode rada spriedzi, kura notikumiem pašiem par sevi nemaz nepiemīt. Galvenais personāžs Maikls praktiski visu filmas laiku tiek filmēts ar šādu drebelīgu, kustīgu kameru. Režisors izmanto arī filmēšanas tehniku, kad kamera tiek pacelta augstu pie griestiem. Telpa tiek parādīta no neparastiem rakursiem, bet, nepievēršot pārāk lielu uzmanību telpas detaļām - vietas ģeogrāfija tiek tikai ieskicēta.

Tomēr ir arī filmas, kurās kamera netiek izmantota vispār. Piemēram, M. Reja filma “Atgriešanās pie saprāta ” (Return to Reason, 1923)²⁶ izveidota, tieši uz kino lentes novietojot dažādus objektus - kniepadatas, atsperes u.tml. Tad šī kino lente tiek izgaismota. Šāds process ignorē filmas kadra konceptu, jo par kadru var runāt tikai tad, kad tikusi izmantota kamera. Protams, var uzdot jautājumu - vai tā vispār ir filma? Tajā pašā laikā, varētu teikt, kā tā iezīmē atšķirības starp filmu kā objektu un filmu kā notikumu, kas balstīts kādās temporālās un telpiskās attiecībās.

Kaut arī pastāv dažādi izņēmumi, nenoliedzami - kustība uz ekrāna rada iespaidu par telpas un laika vienotību, jo tā var norisināties tikai konkrētā vietā un laikā.

Tomēr ir vēl kāds būtisks filmas elements, kurš palīdz radīt vienotu priekšstatu par laiku un telpu - un tā ir montāža.

²⁵ Hamlyn, N. *Film Art Phenomena*. p. 77.

²⁶ Hamlyn, N. *Film Art Phenomena*.- London: British Film Institute, 2003. p. 65.

3. Montāžas loma kino laika un telpas konstruēšanā

Pirmo reizi montāžu kā divu kadru savienošanas metodi izmanto amerikāņu kino režisors D. V. Grifits.²⁷ Tomēr vienmēr ir spriests par tās nozīmi un lomu filmas radīšanas procesā, viedokļi svārstās, uzskatot montāžu gan par izteiksmes līdzekli, gan par palīgu filmas stāstījuma veidošanā, gan par vienkārši tehnisku paņēmieni divu kadru savienošanai, lai filmu fiziski būtu iespējams parādīt.

Manuprāt, lai gūtu pilnīgāku priekšstatu par montāžas lomu kino veidošanas procesā, nedrīkst ignorēt nevienu no šiem pieņēmumiem. Pirmkārt, būtiska ir tieši montāžas kā tehniska paņēmiena nozīme, jo tā, mehāniski savienojot statiskus kadrus, rada kustību. Domāju, pats būtiskākais ir tas, ka montāža ir viens no līdzekļiem filmas laika un telpas konstruēšanā, jo principā tā ļauj pārkāpt tos telpas un laika nosacījumus, kādus skatītājs pazīst ikdienas dzīvē, intensificējot iespējas novietot blakus to, kas citādi blakus neatrodas un nav atradies. Kino neataino telpas un laika nosacījumus empīriskā izpratnē; laika un telpas vienotība ar montāžas palīdzību tiek radīta mākslīgi, jo, principā- savienot iespējams jebkurus divus kadrus. Tādēļ, šķiet, runājot par montāžu un citiem kino izmantotajiem paņēmieniem, visprecīzāk būtu lietot tieši jēdzienu “konstruēšana”- montāža konstruē kinematogrāfiskās telpas un laika vienotību.

Protams, jāpiebilst, ka tradicionālā Holivudas montāžas skola ar jēdzienu “montāža” saprot lentes liekā materiāla izgriešanu un vajadzīgo kadru savienošanu - būtībā tas ir vienkāršs veids, kā, savienojot kadrus, saspiest laiku; savukārt, Eiropas montāžas skola ar šo jēdzienu saprot tieši filmas konstruēšanu. Ir tikai divi veidi, kā savienot kadrus fizikālā līmenī - vai nu tā, ka viens kadrs pārklāj otru, vai arī tā, ka viena kadra beigām tiek pievienots otra kadra sākums. Līdz ar to, es vairāk pievērsīšos montāžai, kas konstruē filmu. Tā paver iespējas manipulēt ne tikai ar telpas koordinātēm, bet arī “saspiest” vai “izstiept” laiku.

Par montāžas teorijas attīstību un par eksperimentiem šajā jomā jāpateicas jau krievu avangarda kino pārstāvjiem un tādiem klasiķiem – režisoriem un teorētiķiem kā Sergejam Eizenšteinam, Valentīnam Pudovkinam un Ļevam Kuļešovam, kuri montāžas sniegtās iespējas skaidroja ne tikai kino izdevumos un lekcijās, bet arī pielietoja savās filmās. (Kaut gan montāžas ideja Padomju Savienībā ap 1910. gadu rodas tieši Maskavas gleznotāju vidū, kuri šajā laikā

²⁷ Menaris, P. *Encyclopedia Of Aesthetics. Film.*- Oxford: Oxford University Press ,vol.2. 1998.p.187.

intensīvi meklē veidus, kā pārkāpt konvencionālās mākslas robežas.²⁸) Tieši šie režisori aizsāk montāžas tradīciju, ko vēlāk izmantoja gan franču jaunā viļņa filmu veidotāji, gan avangarda kino, gan arī mūsdienu kinematogrāfisti.

1923. gadā S. Eizenšteins publicē pirmo rakstu, kas veltīts tieši šai tēmai - "Montāža". Viņš norāda uz montāžas sniegtajām iespējām, kas neaprobežojas tikai ar šķēru izmantošanu, jo būtībā "montāža ir filmas veselums, filmas idejas atspoguļojums."²⁹ Eizenšteinam montāžas mērķis ir filmas idejas radīšana, jaunas realitātes radīšana - $A + B = C$ jeb jauna nozīme, jeb tēze + antitēze = sintēze. (Savukārt, Pudovkina montāžas formula ir gluži atšķirīga, proti, tā ir - $A + B = AB$ nevis C.) Tā ir dialektiskā montāža, kurā svarīgs ir tieši konflikts starp kadriem, kas redzams tādās Eizenšteina filmās kā "Bruņukuģis Potjomkins", "Oktobris", "Ivans Bargais" u. c. Kadri tiek savienoti tā, lai uzsvērtu to savstarpējo atšķirību. Manuprāt, būtiski ir arī tas, ka šādā gadījumā skatītājam tiek piešķirta aktīva, nevis pasīva loma - arī skatītājs aktīvi piedalās tādas jaunas nozīmes, ko dod kadru mākslīgs savienojums, t. i., montāža līdzī radīšanā.

Sākotnēji Eizenšteins pieņem, ka filmas elementiem jeb kadriem jābūt pašiem par sevi neitrāliem, lai varētu pielietot dialektisko montāžu. Tātad - Eizenšteins dialektikas konceptu paplašina līdz kadra jēdzienam. Kadri jeb "atrakcijas" var tikt korelēti tādā veidā, ka producē jaunas nozīmes.

(Tā ir tā saucamā "atrakcionu montāža".) Vēlākajās filmās režisors šo sistēmu pārstrādā un papildina, padarot vienu kadru par dominējošu pār citiem.³⁰ (Tas ir it kā pretrunā ar kadru neitralitātes principu, bet, pēc manām domām, tas ir pat vērtējams pozitīvi - viņa sistēma ir atvērta sistēma.)

V. Pudovkins, turpretim, montāžas tehniku redz kā palīg līdzekli filmas naratīvam, bet Eizenšteins montāžu pretnostata tiešam stāstījumam.³¹ Ja ar kadru A un B palīdzību grib formēt jaunu ideju C, tad skatītājam jāklūst tieši iesaistītam; svarīgi, lai skatītājs saprastu montāžas nozīmi. Tādēļ Eizenšteinam šķita nepieciešami atbrīvoties no reālisma filmā, lai varētu pietuvoties realitātei. Pats filmas process ir svarīgāks par iznākumu, un šajā procesā dinamiski savā starpā ir saistīti gan filmas veidotāji, gan auditorija.

Manuprāt, galvenie Eizenšteina montāžas principi un to nozīme veiksmīgi izmantoti kino un labi noformulēti rakstā "Vertikālā montāža". Mēmās filmas montāžā smaguma centrs ir kadru sadursmē; šādā gadījumā montāža ir sižeta virzības forma. Savukārt, skaņu filmas montāžā

²⁸ Bordwell, I. D. *The Idea of Montage in Soviet Art and Film*. *Cinema Journal*, vol. 11. 1972.

²⁹ Эizenштейн, С. *Метод*. - Москва: Наука, том 1. 2002. стр. 54.

³⁰ Monaco, J. *How to Read a Film*. - Oxford: Oxford University Press. 2000. p. 401.

³¹ Эizenштейн, С. *Избранные произведения. Монтаж*. Том 2. стр. 217.

smaguma centrs ir pārvirzījies uz darbību kadra ietvaros, kad kadrā notiekošais savienojas telpā ar kustīgas kameras palīdzību. Līdz ar to, montāža parādās kā jauns līdzeklis, lai apvienotu telpu un laiku, radot iespaidu par dabisku laika plūdumu vai -lai pārrautu to.

S. Eizenšteins izšķir četras montāžas metodes³² - metriskā montāža (tā ņem vērā tikai kadru faktiskos garumus, kadru saturs nav svarīgs); ritmiskā montāža (montē kadrus, ņemot vērā tajos esošās kustības ritmu); tonālā montāža (montē kadrus atkarībā no to toņa - gaišs/ tumšs) un intelektuālā montāža (tā var izteikt abstraktas idejas, radot konceptuālu saikni starp kadriem, kuros ir pretējs vizuāls saturs. Šāda montāža paredz skatītāja spēju sekot līdzi, veidot asociācijas.)

Pret intelektuālo montāžu iebilst franču kino teorētiķis un kritiķis A. Bazēns, kuram šāda montāža šķiet manipulatīva. Būtiskākais Bazēna iebildums ir tāds, ka intelektuālā montāža iznīcina telpas realitāti, uzturot mākslīgas telpas attiecības.³³ Turklāt, skatītājam it kā tiek atņemta brīvība un dotas piespiedu norādes, kā jāproducē jaunā jēga, ko rada kadru sadursmes, tādēļ skatītājs patiesībā tiek padarīts pasīvs, un tas nevar būt vienlīdz radošs, aktīvs. Bazēnam šķiet, ka garas, nemontētas ainas ir daudz pietuvinātākas realitātei, kas ir labvēlīgāk arī skatītājam.

Man šis Bazēna iebildums nešķiet pamatots - galu galā vai tad filmas kā mākslas darba vienīgais uzdevums ir absolūta un bezkaislīga realitātes atspoguļošana? Bazēns domā, ka montāža nedrīkst "aiztikt" kadra saturu, bet, manuprāt, pētnieka teorijas vājā vieta ir tieši tas, ka tiek pretnostatīti kadrs un montāža. Domāju, montāžas galvenais spēks slēpjas tajā, ka atsevišķs kadrs nerada pilnīgu iespaidu ne par telpu, ne par laiku - citādi jau montāža nebūtu nepieciešama un arī nebūtu iespējama. Katram kadram ir jēga tikai filmas veseluma kontekstā, tādēļ šāds pretnostatījums zaudē jēgu. Būtisks ir fakts, ka filmēt var dažādās vietās un dažādos laikos, bet ar montāžas palīdzību radīt vajadzīgo iespaidu par telpu un laiku. Tas, savukārt, neparedz to, ka ir tikai viens noteikts "pareizais" veids, kādā kadri būtu jāmontē. Tieši ar montāžas palīdzību var labāk attēlot tās komplicētās attiecības ar laiku un telpu, kas raksturo mūsdienu kino varoni. Domāju, tas ir līdzīgi kā ar stāstu - vienu un to pašu notikumu ir iespējams pastāstīt vairākās variācijās; tāpat arī iespējams vienu materiālu samontēt atšķirīgos veidos, piemēram, par izejas pozīciju pieņemot dažādu filmas varoņu skatījumu uz vieniem un tiem pašiem notikumiem utt., kas filmas veidotājiem būtībā paver visai plašas, pat bezgalīgas iespējas vēstījumam un attieksmes pret to paušanai un vēl jo vairāk - dažādu attiecību starp telpu un laiku veidošanai, izceļot vienas un atvirzot fonā citas (piemēram, konfrontējot to, ko jau zina viens no filmas varoņiem, bet vēl nezina otrs, u.tml.).

³² Ibid.,253.lpp.

³³ Bazin, A. *What is Cinema?* -Berkeley: University of California Press. 1967. p.158. (translated by H.Gray).

Kino praksē izkristalizējušies vairāki montāžas veidi- kadru sapludināšana, pārklāšanās utt, taču visbiežāk pielietotā metode ir tieši montāža izmantojot sagrieztus kadrus.

Kino pētnieks Deivids Bordvels tam pamatojumu saskata skatītāja uztverē. Proti - skatītājs uztver kadru kā nepārtrauktu vienību starp ekrāna laiku, telpu un grafiskajām konfigurācijām, tādējādi kadru sapludināšana vai pārklāšanās tomēr tiek uztverta kā kadra pārrāvums un aizvietošana ar citu kadru, bet “ montāža, kad divi kadri tiek salīmēti, tiek uztverta kā acumirkļīgas izmaiņas, nevis pārrāvums filmas plūdumā. ”³⁴ Montāža, tātad, konstruē gan filmas laika plūdumu, gan filmas telpas vienotību. Tā paver iespēju pārvietoties no viena punkta uz otru, sasaistot tos telpiski. Tieši montāža filmas varonim dod iespēju atrasties Indijā, bet jau nākamajā kadrā, bez kādām problēmām - staigāt pa Parīzes ielām. Vai arī - atrasties pie savas mājas, bet jau nākamajā kadrā - savā istabā. Skaidrs, ka reālajā pasaulē tas nebūtu iespējams - ja mēs gribētu nokļūt no viena punkta citā, mums šis attālums tiešām būtu jāveic. Filmā, turpretī, pāris stundu laikā var parādīt pat veselu cilvēka mūžu, jo tajā sekojam vēstījumam; vai arī kā filmā “ Par desmit minūtēm vecāks”³⁵ var izsekot emocionālajam ceļojumam, kas norisinās pateicoties kādām citām norisēm, šajā gadījumā: uz skatuves redzamajai pasakai.

Lielākajā daļā Holivudas filmu mērķis ir tā saucamā “ neredzamā montāža ”- tā tiek izmantota, lai saspiestu laiku īsākā ekrāna laikā. Montāža tādā veidā palīdz izvairīties no tā dēvētā “ mirušā laika ”, kas tiek patērēts, piemēram, ieejot lielā istabā un aizejot līdz rakstāmgaldam otrā istabas galā bet nemaz nav būtisks tam stāstam, kam seko skatītājs un kas tam ir neinteresants. Šādas „cezūras” ir pazīstamas jau poēzijā un mūzikā. Uz tādām „pauzēm” norāda poļu estētiķis Romāns Ingardens, norādot uz to, ka rakstniekam nav būtiski dot visas norādes, lasītājs pats zina kā tās piepildīt. Interesanti, ka šajā ziņā kino pat eksperimentē, piedāvājot arvien jaunas ekrānizācijas, atbilstoši jaunās paaudzes skatītāju iespējamām vēlmēm, piemēram, Šekspīra „Romeo un Džuljeta”.³⁶

Turpretī neatkarīgajā jeb tā dēvētajā nekomerciālajā kino šāda izvairīšanās no “ mirušā laika” nav tik bieži sastopama; tas tiek izmantots, lai padarītu laika un notikumu plūdumu naturālāku vai arī lai norādītu uz laika relativitāti. Piemēram, E. Vorhola filmās montāžas nav vispār, līdz ar to - ekrāna laiks ir ļoti izstiepts. Filmā “ Skūpsts ” 50 minūšu garumā skūpstās dažādi pāri, turklāt, nav ne montāžas, ne arī kustīgas kameras - cilvēki vienkārši ienāk kadrā. “ Mieg ” ir sešas stundas gara filma bez montāžas, kurā redzams, kā guļ vīrietis. Filmā “ Ēst ” 45 minūtes kadrā redzam vīrieti,

³⁴ Bordwell, D. *Film Art: an introduction* -.Princeton: Princeton University Press. p206.

³⁵ Režisors Franks Hercs.

³⁶ Režisors Bazs Lurmens.

kurš visu šo laiku ēd halucinogēno sēni. Būtībā “ Vorhola filmas ironiski parāda to, ka nofilmēts žests var uzsvērt reālā laika dimensiju, bet tas var arī pārvērst laiku statiska kadra plastiskā performancē. ”³⁷ Tomēr principā jebkurā filmā ir gan notikumi vai darbības, kas saskan ar reālo laiku, gan tādi notikumi, kas ar montāžas palīdzību tiek “saspiesti”.

Pielietojot montāžu, var panākt arī dažādus interesantus efektus. Piemēram, Karla Markera filmā “ La Jetee ” (1962)³⁸ ir redzama guloša sieviete. Sākumā tās ir tikai nekustīgas fotogrāfijas, kas pamazām ar montāžas palīdzību kļūst kustīgas. . Ir zināmas arī Deivida Hoknija gleznas, kurās viņš kustību, telpas un laika pārklāšanos vai nobīdi, pētī, izmantojot tam laikā secīgas fotogrāfijas.

Savukārt, krievu kinorežisors Ļ. Kuļešovs veica neskaitāmus montāžas eksperimentus, lai parādītu šīs metodes neierobežotās iespējas laika un telpas, kustības atveidošanā. Kuļešovs savienoja divus kadrus, kas abi filmēti atšķirīgā vietā un laikā, tomēr, tos savienojot, izveidojas vienots stāstījuma fragments. Piemēram, tiek savienoti kadri, kuros aktieri it kā skatās viens uz otru, kaut gan atrodas dažādās vietās, taču jau nākamajā kadrā visi šie aktieri satiekas un priecājas par Baltā Nama skatu Vašingtonā. Taču īstenībā visi šie kadri tikuši filmēti turpat Maskavā dažādos laikos un dažādās vietās, bet kadrs, kurā redzams Baltais Nams, tikai iemontēts starp pārējiem. Vai arī - tiek nofilmētas dažādu sieviešu dažādas ķermeņa daļas, bet samontējot kadrus, skatītājs to uztver kā vienu sievieti. Pats režisors to dēvē par “ radošo ģeogrāfiju ”.³⁹ Vēl kāds Kuļešova eksperiments, kas nodēvēts par “ Kuļešova efektu ” pārsniedz pat viņa radošās ģeogrāfijas rezultātus. Proti, runa ir par kadru, kurā uzņemts aktiera Možukina tuvplāns, kas tiek savienots ar trīs dažādiem citiem kadriem, t. i., - ar kadru, kurā redzams zupas šķīvis; ar kadru, kurā redzama sieviete zārkā un ar kadru, kurā redzama maza meitene. Rezultātā, skatītāji katru no kadru kopojumiem uzvēra kā krasi atšķirīgus ziņojumus par emocijām – par izsalkumu, par skumjām un par tēva mīlestību, kaut gan aktiera sejas izteiksme bija palikusi nemainīga.

Turklāt, skatītājs pieņēma kā pašsaprotamu ne tikai to, ka konkrētajā kadrā aktiera sejas izteiksme ir reakcija uz kādu notikumu, bet arī to, ka abi cilvēki atrodas vienā telpā.

Domāju, ka tas arī bija Kuļešova mērķis - parādīt to, ka tikai daļas veido vienotu telpu, bet pati vienotā telpa kadrā tā arī neparādās, jo tāda gluži vienkārši var arī reāli neeksistēt. Tieši šādi paņēmieni ļauj filmas veidotājiem vienā kadrā, piemēram, parādīt logu, bet nākamajā jau skatu, kas no tā paveras, kaut gan šis skats var būt filmēts pilnīgi citā vietā un citā laikā, bet skatītājam, tajā pašā laikā, nezūd priekšstats par telpas un laika vienotību. Manuprāt, pats būtiskākais ir tas, ka šādas

³⁷ Wahlberg, M. *Figures of Time: on the Phenomenology of Cinema and Temporality*. Stockholm: -Stockholm University Press. 2000. p.37.

³⁸ Piemērs no: Rabiger, M. *Directing*. -London: Focal Press. 2003. p. 236.

³⁹ *фрейлих, С. И. Теория кино.* - Москва: Академический Проект. 2002. стр. 396.

telpiskas manipulācijas nebūtu iespējamas bez montāžas pielietošanas. Tas parāda, ka kino redzamā telpa ir relatīva no tāda viedokļa, ka mēs neko nevaram zināt par tās patiesajiem parametriem un to, vai realitātē tā vispār pastāv. Turklāt - kino telpā un laikā iespējams orientēties tikai tik lielā mērā, kādā mums to atļauj filmas veidotāji.

Tātad - montāža dod iespēju realizēt ne tikai pārlēcienus telpā, bet arī laikā; tā konstruē arī kino laika nosacījumus, kad ir iespējams “ pārlēkt ” ne tikai no nakts uz dienu, bet arī no 4. gadsimta uz 21. gadsimtu. Kino ar montāžas (un arī dažu citu paņēmienu, par ko rakstīšu turpmākajās apakšnodaļās) palīdzību var kontrolēt gan darbības laiku, gan laika plūdumu filmā. Tieši kadru savienošanas paņēmiens ļauj manipulēt ar attēloto laiku un “ iespiest ” to vienas filmas ietvaros - pārlēcieni gadsimtos var tikt parādīti divu trīs stundu laikā.

Montāža ļauj filmas veidotājiem kontrolēt arī laika secīgumu vai saraustīto raksturu, piemēram, rādot kāda filmas varoņa atmiņas, vai vispirms parādot kāda notikuma rezultātus un tikai tad pašus notikumus. Vai arī - attēlot kāda tēla vīzijas utt. Šādus laika attēlojuma principus var vērot gandrīz ik vienā kinofilmā, un tas skatītājam šķiet pierasts, kaut arī tas nesaskan ar reālās dzīves laika plūdumu. Drīzāk ir tā, ka tagad reālo dzīves laiku skatām pēc kino samontētā laika un telpas parauga.

Visbiežāk kino tiek izmantota ekliptiskā montāža,⁴⁰ kas demonstrē notikumus tādā veidā, ka tie uz ekrāna patērē mazāk laika, nekā tas ir domāts scenārijā un arī reālajā dzīvē. Piemēram - ja filmas varonis kāpj pa trepēm, bet režisors nevēlas demonstrēt patieso laika periodu, ko šāda darbība aizņem. Tad iespējams parādīt to, kā aktieris sāk kāpt pa šīm trepēm, bet sekojošajā kadrā to, kā šis cilvēks jau sper kāju uz pēdējā augšējā pakāpiena vai tam līdzīgi. Vai arī - ja filmā jāparāda, ka cilvēks kādu gaida, visbiežāk tas tiek demonstrēts, izmantojot pulksteņi, uz kura ciparnīcu kamera vēršas brīžos, kad šis gaidīšanas process sākas un beidzas, tādējādi norādot, ka pagājis ilgāks laika posms. Turpretī, franču jaunā viļņa režisori (Žans Luks Godārs, Fransuā Trifo, Klods Šabrols) principiāli atteicās no tādiem līdzekļiem kā pulksteņa rādītāju izmantošana, lai parādītu, ka ir pagājis kāds laika posms, uzskatot to par naivitāti un atzīstot, ka skatītājs pats caur filmas stāstījumu spēj identificēt to, ka noteikts laika periods ir pagājis.

Ar montāžas palīdzību iespējams arī paildzināt laiku, daļēji pārklājot kustības fāzes montējamajos kadrus (piemēram, S. Eizenšteina filmās “ Oktobris ”- tilta pacelšanas epizode un “ Ivans Bargaiss ”- epizode, kurā redzama nebeidzamā birstošo monētu straume ⁴¹), kad šķiet, ka

⁴⁰ Bordwell, D. *Film Art: an introduction*. p. 217.

⁴¹ Эizenштейн, С. *Метод*.- Москва: Наука. том 1. 2002. стр. 147.

notikumi rit nebeidzami ilgi. Bieži šī metode tiek izmantota, kad laiks tiek vērtēts attiecībā pret kādu konkrētu filmas varoni, piemēram, lai parādītu to, cik nozīmīgs šim personāžam ir kāds moments, kurš patiesībā ir norisinājies pāris sekundes, bet viņam šķitis kā mūžība.

Līdzīgā nolūkā filmā iespējams iemontēt arī tā saucamos “ *tukšos kadrus* ”, kuros nekas nenotiek, lai parādītu kāda notikuma banalitāti, bezjēdzību; arī lai demonstrētu pārrāvumu kādā notikumā, piemēram, atainojot šķiršanos.

Nenoliedzami, rodas paradokss - montāža rada iespaidu par dinamisku notikumu attīstību, bet pats montāžas process ir pretrunā realitātei, kurā nav iespējams “ izgriezt ” no veseluma ne konkrētus laika nogriežņus un minūtes laikā pārvarēt attālumu no ziemeļpolā līdz ekvatoram. Kādēļ gan tas nemazina iespaidu par notikumu patiesumu? Atbilde varētu būt sekojoša - jēga nav ietverta konkrētos kadrus, konkrētos notikumos, bet rodas skatītāja apziņā kā montāžas projekcijas rezultāts; tā ir jēgas nodošana, kuras nav pašos kadrus, bet kura rodas tikai tos savienojot, jo “ atsevišķs kadrs izsaka tikpat daudz, cik cilvēka mugura pasaka par cilvēku. ”⁴² Protams ir bijuši arī mēģinājumi aprakstīt kinofilmā redzamo realitāti nevis kā realitātes, bet kā sapņa analogu, taču to šeit tuvāk neaplūkošu.

Pilnīgu iespaidu par kino laiku un telpu, tātad, sniedz tikai kadru savienojumi. Var secināt, ka montāža veido filmas veselumu ne tikai tehniskā, bet arī idejiskā un sižetiskā līmenī. Veseluma jēdzienu uzsver arī Ž. Delēzs, kuram montāža ir operācija, kas vērsta uz tēlu - kustību, ar mērķi no šī tēla “ izvilināt ” veselumu, filmas ideju un rezultātā arī tēlu - laiku jeb ilgstamību. Laiku filmā iespējams izprast vai nu kā veselumu, kā spirāli, kura ietver sevī visu kustību kopumu vai kā nogriezni, kā mirkli, kas apzīmē mazāko kustības, vai darbības vienību. Laiks kā mirklis ir mainīga, paātrināta tagadne, bet laiks kā veselums ir spirāle, kas atvērta uz abām pusēm - uz pagātnes neizmērojamību un nākotnes neierobežotību.⁴³ Montāža (jeb tēlu - kustību kompozīcija) var radīt pastarpinātu tēlu - laiku, apvienojot abus iepriekšminētos laika aspektus. Turklāt, tēlu - laiku iespējams iegūt tikai pastarpināti, jo tas izplūst no tēliem - kustībām un to savstarpējām attiecībām.

Montāža parasti tiek uztverta kā viena no filmas nobeiguma fāzēm - tā tiek veikta jau pēc materiāla nofilmēšanas. Delēzs, turpretī, iesaka tā nerīkoties, jo montāžai nemitīgi jānorisinās kā veselumam režisora prātā visu filmēšanas laiku. Kā lielisks piemērs tiek minēts režisors O. Velss, kurš balsta montāžu lineārajās attiecībās, tādējādi veidojot paralēlo secīgo montāžu, kurā viena kadra tēls - kustība seko otra kadra tēlam - kustībai noteiktā ritmā.

⁴² Эизенштейн, С. Избранные произведения. Монтаж. Том 2. стр. 58.

⁴³ Делез, Ж. Кино. стр. 77.

Rezultātā, tēlu - kustību kompozīcija ir kā vienots organisms, un filmas stāstījums it kā izriet no šādas montāžas koncepcijas.

Protams, ir arī izņēmumi - daži režisori neizmanto montāžu, lai panāktu laika un telpas vienotību. Piemēram, Robēra Bresona filmās telpa bieži ir saraustīta, nesaistīta un nerada vienotu priekšstatu par filmas vidi. Savukārt, J. Ozu darbos svarīgāks par telpas vienotības principu ir tukšuma koncepts, kurš principā nav abstrakts tukšums, bet tukša telpa. Montāža tajos tiek izmantota minimāli, un ir daudz telpas, kurās cilvēks neparādās vispār (" Vēlais pavasaris ", 1959). Filmā " Moulin Rouge " režisors B. Lurmens ignorē laika un telpas nepārtrauktības principu montāžā. Turklāt, visi kadri ir ļoti īsi. Šāda montāža parasti redzama mūzikas videoklipos. Proti mūzikas videoklipā īsā laika periodā ir jāparāda pēc iespējas vairāk notikumu, cilvēku, darbību utt.

Kinorežisors Ž. L. Godārs savā montāžas teorijā mēģina apvienot Bazēna idejas par mizanscēnu ar Eizenšteina montāžas konceptiem.⁴⁴ Ar mizanscēnu A. Bazēns saprot dziļa fokusa kadrējumu un garas, nemontētas ainas.

Proti - montāža un mizanscēna var tikt aplūkotas kā vienas un tās pašas kinematogrāfiskās aktivitātes dažādi aspekti. Montāžu determinē mizanscēna. Godāram būtiska šķiet tieši tā dēvētā intelektuālā realitāte - filmas veidotāja dialektiska saikne ar auditoriju. Veidot montāžu, līdz ar to, nozīmē arī veidot mizanscēnu.

Tātad, neraugoties uz argumentu daudzveidību, lielākā daļa kino pētnieku montāžu uzskata par vienu no paņēmieniem, kas konstruē filmas veselumu, līdz ar to, arī filmas laika un telpas nepārtrauktību. Tas, protams, nav vienīgais līdzeklis..

3. 1. Citi laika un telpas konstruēšanas paņēmieni kino

Tātad, montāža veido iespaidu par notikumu vienotu plūdumu; tā sasaista arī telpas koordinātes vienotā priekšstatā.

Tomēr filmas veidošanā ir nozīmīgi arī tādi laika konstruēšanas paņēmieni, kā notikumu secība, atkārtotāšanās biežums un norišu ilgums. Rodas arī jautājumi - vai filmas stāstījuma laiks un ekrāna laiks sakrīt? Vai filmas laiks ir pagātne? Savukārt, attiecībā uz telpu nedrīkst ignorēt tādas kino telpas konstruēšanas paņēmienus, kā ekrāna un aizkadra telpa. Tas sevī ietver arī jautājumus par sadalītā ekrāna principa izmantošanu un par mākslīgi veidotas telpas un dekorāciju nozīmi.

⁴⁴ Bordwell, D. *On the History of Film Style*. - Cambridge: Cambridge University Press. 1994. p.78.

3.1.1. Laika konstruēšanas līdzekļi: notikumu secība, biežums un ilgums

Notikumu secība

Stāstā jeb scenārijā, kas ir filmas pamatā, notikumi var risināties divos veidos - vienlaicīgi (viens notikums vēl turpinās, kad otrs jau piesaka sevi) vai arī pēc kārtas (otrais notikums sākas tikai tad, kad pirmajam jau ir pielikts punkts). (Parasti laiks tiek atspoguļots tā hronoloģiskajā secībā - tas ir tā dēvētais lineārais laiks, izlaižot nenozīmīgākās pasāžas; tas ir samērā objektīvs vēstījums, bet tā ir arī visai paredzama filmas notikumu struktūra.) Filmā sīžetā tas var tikt atspoguļots dažādos veidos, ko apraksta šī shēma:

stāsts: _____	sīžets:
A vienlaicīgi notikumi	vienlaicīga prezentācija
B secīgi notikumi	vienlaicīga prezentācija
C vienlaicīgi notikumi	secīga prezentācija
D secīgi notikumi	secīga prezentācija ⁴⁵

Līdz ar to - liela nozīme filmas laika plūduma konstruēšanā ir arī stāstam jeb scenārijam, kas ir filmas pamatā un tā veiksmīgai atspoguļošanai uz ekrāna. Nozīmīgs var būt arī kāda filmas personāža stāsts, jo reizēm tieši stāstījums "parāda" pagātnes notikumus, kad personāžs izstāsta to, kā kaut kas ir noticis, un uz ekrāna redzamas viņa atmiņas. Tas ir visvienkāršākais veids, kā atrast savienojumu starp pagātni un tagadni. Principā, tas ir nelineārs laika atspoguļojums, kad stāsta laika hronoloģija nav ievērota, un daži laika bloki ir pārveidoti. Var pat būt vesela filma, kas sastāv tikai no viena filmas personāža atmiņām, kā, piemēram, Alēna Renē filma "Mjuriela" (1963) ⁴⁶.

O. Velsa filmā "Pilsonis Keins" katrs atskats pagātnē ir "ierāmēts" ar stāstu. Stāstnieks tagadnē norāda ceļu uz ainām pagātnē, un, kad tās ir parādītas, notiek atgriešanās tagadnē. Parasti šajos atskatos pagātnē jeb tā saucamajā "flash - back" filmas personāži redzami kā bērni. Iespējams rīkoties arī tā, ka skatītājs nemaz nezina, ka atskats pagātnē ir sācies vai beidzies, viņam tas tiek apslēpts, un tikai filmas beigās atklājas, ka tas ir bijis atskats pagātnē.

⁴⁵ Bordwell, D. *Narration In The Fiction Film*. - Princeton: Princeton University Press. 1985. p. 76.

⁴⁶ Piemērs no: Rabiger, M. *Directing*. p. 220.

Pretstats atskatam pagātnē var būt ieskats nākotnē (*flash - forward*) - tā ir loģiska paralēle, kas arī pieļauj manipulācijas ar laika dažādām noteiksmēm. Ieskats nākotnē skatītājam dod iespēju ielūkoties notikumu iznākumā, pirms ir parādīta kauzālā ķēde, kas pie šī iznākuma ved.

Bernardo Bertoluči filmā “Konformists” (The Conformist, 1979) notiek brīva pārvietošanās filmas stāstījuma laikā uz priekšu un atpakaļ, norādot uz kino laika relativitāti.⁴⁷ Savukārt, T. Vinterberga filmā “Svinības” (Celebration, 1998) lielāko daļu no filmas laika uz ekrāna redzam galvenā personāža sapni, bet ik pa brīdim notiek atgriešanās pie filmas “reālā” laika.

Vēl kāds bieži izmantots paņēmiens, kas pārkāpj reālās dzīves laika nosacījumus - tiek parādīts kāds notikums, bet nākamajā kadrā tiek parādīts tas, kas noticis jau pēc zināma laika - netiek parādītas pirmā notikuma tiešas sekas. Turklāt, šādi pārlēcieni laikā var gan reprezentēt dažādus notikumus, kas norisinājušies filmas laikā, gan reprezentēt sižetam ārējus notikumus, kuri ir nozīmīgi filmas plūduma veidošanā.

Notikumu biežums

Jebkurš notikums filmas sižetā var tikt parādīts neskaitāmas reizes –un nav tāda ierobežojuma, kas aizliegtu atkārtot notikumus, bet - tas nedrīkst izjaukt filmas jēgpilnu plūdumu. Tomēr bieži šāda notikumu atkārtošana ir nepieciešama, lai darbības attīstība būtu skaidra; tādēļ šajā atkārtojumā parasti izmanto notikumu raksturīgākās laika un telpas koordinātes.⁴⁸ Atkārtojumu mēdz izmantot arī lai kāpinātu kāda notikumu dramatismu.

Turklāt, filmā pat vairākas reizes var tikt pieminēts (varoņu dialogos) notikums, kurš uz ekrāna filmas laikā tā arī nekad netiek tieši parādīts.

Manuprāt, tas īpaši spilgti vērojams R.Bresona filmās, kurās bieži tiek izmantota aizkadra balss un rakstīts teksts titru veidā, kas atspoguļo notikumus, nemaz tos neparādot uz ekrāna. Šādus paņēmienus gandrīz visās filmās izmanto arī britu režisors Pīters Grīnevejs- kurš bieži varoņu dialogus aizstāj ar kāda aizkadra stāstnieka balss, kas tikai apraksta it kā notikušus gadījumus.

Notikumu ilgums

Filmas kontekstā par ilgumu jārunā vairākos aspektos:

Parasti izdala trīs filmas laiku raksturojošus ilgumus, proti - fabulas ilgums, sižeta ilgums un ekrāna laika ilgums.⁴⁹

⁴⁷ Piemērs no: Mulhall, S. *On Film*.- New York: Routledge. 2002. p. 84.

⁴⁸ Bordwell, D. *Film Art: an introduction*. p. 95.

⁴⁹ Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film*. p. 80.

Fabulas ilgums ir laiks, ko skatītājs pieņem kā tādu, kurā norisinās stāsta darbība - diena, stundas, nedēļas vai pat gadsimts. Sižeta ilgums, savukārt, sastāv no laika sprīžiem, kurus filma atspoguļo, piemēram, no desmit gadiem, kas ir iekļauti fabulas darbībā, sižets var atspoguļot tikai dažus mēnešus vai nedēļas.

Bieži attiecības starp fabulas un sižeta ilgumu tiek attēlotas, izmantojot pulksteņus, kalendārus, starptitrus un dažādus citus panēmienus, kas norāda uz laika ritējumu - veikalu atvēršana no rīta, gaiļa dziedāšana, ielu laistīšana, pamošanās, u.tml.

Stāstā darbība var ilgt desmit gadu garumā; sižetā darbība var ilgt pāris mēnešus, bet filmā to visu prezentē notikumu ilgums uz ekrāna apmēram divu stundu garumā un otrādi - dažas sekundes vai minūtes var tikt bezgalīgi izstieptas. Tātad, filmas laiks var manipulēt ar reālo laiku, un notikums var tikt pagarināts, saīsināts, paātrināts vai paildzināts laikā. Šādā nozīmē filmas laiks ir patvaļīgs. Protams, tas arī neizslēdz iespēju, ka filmas laiks var sakrist ar reālo laiku, ko notikums ir aizņēmis. Piemēram, Agneses Vardas filmā “ Kleo no pieciem līdz septiņiem ” (Cleo from 5 to 7, 1961) parādītas tieši divas stundas kādas sievietes dzīvē, kura tikko ir uzzinājusi, ka ir slima ar vēzi.⁵⁰ Viss, ko filmas varone dara, aizņemtu arī tikpat daudz laika reālajā dzīvē.

Arī E. Vorhola filmās ekrāna laiks parasti sakrīt ar laiku, ko notikums aizņemtu arī reālajā pasaulē. Piemēram, filmā “ Mario Banana ” sieviete četras minūtes ēd banānu - un filma arī ir tieši četras minūtes gara.

Būtiski, ka ekrāna laiks jeb filmas ilgums ir paša kino kā medija būtiska sastāvdaļa; līdz ar to - visas filmas tehnikas - montāža, skaņa utt. piedalās tā radīšanā, jo, pielietojot montāžu, var izplest ekrāna laiku, daļēji nosedzot blakus esošos kadrus vienu ar otru. Turklāt, manipulācijas ar ilgumiem montāžā pieprasa kontrolēt arī sižeta notikumu biežumu - atkārtot vai neatkārtot kādu konkrētu darbību.

Ilgums parādās arī vēl citos svarīgos filmas aspektos, tādos kā - sižeta daļu ilgumi (darbības, epizodes) un ekrāna laika segmentos. Teorētiski arī atsevišķs kadrs var ietvert sevī ilgāku laika posmu, nekā tas tiek prezentēts, demonstrējot filmu uz ekrāna. Tas ir būtiski, jo dažādie ilgumi rada skatītājā noteiktus priekšstatus par to, kāda ir un kādai jābūt “parastai” filmai - “tiek gaidīts, ka stāsta ilgums, kas ir filmas pamatā, ir garāks nekā sižeta garums, un sižeta garums, savukārt, ir garāks nekā projekcijas jeb filmas demonstrēšanas laiks.”⁵¹

Bet patiesībā ekvivalence starp sižetu, fabulu un ekrāna ilgumu iespējama tikai ļoti vienkāršās filmās (ar dažiem izņēmumiem, kā jau minēju), piemēram, agrīnajā mēmajā kino, kur

⁵⁰ Piemērs no: Rabiger, M. *Drecting*. p. 222.

⁵¹ Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film*. p. 85.

scenārijā bija rakstīts, ka viņš vai viņa izdarīja to un to, un tik ilgi šī darbība arī norisinājās uz ekrāna.

Tātad, parasti filmas stāsts reducē sižeta garumu uz ekrāna laika ilgumu.

Taču, manuprāt, neskatoties uz stāsta sarežģītības pakāpi, parasti skatītājs tik un tā pieņem, ka filmā atainotais laika posms ir tikai kāda daļa no varoņa dzīves, “izrāvums” no tās, bet pati dzīve ir nesamērojami ilgāka par filmas garumu, - it kā filmas personāži turpinātu dzīvot arī pēc tam, kad mēs esam pametuši kinoteātri.

a) vai filmas laiks ir pagātne?

Ir laiks, kas tiek patērēts filmas izveidošanai; ir laiks, ko filma reprezentē, attēlojot kaut kādus notikumus; ir laiks, ko aizņem filmas demonstrācija uz ekrāna. Bet kādam laikam pieskaitāma pati filma - pagātnei vai tagadnei ?

K. Mecss pieder pie teorētiķiem, kas uzsver, ka filmas laiks vienmēr ir tagadne, bet fotogrāfijas laiks ir pagātne. (Delēzs pieņem, ka katrs laika mirklis ģenerē nebeidzamas pagātnes un nākotnes sērijas. Tas attiecināms arī uz kino - to nevar pieskaitīt nevienam konkrētam laikam.)

Bet, kas ir ekrāns? Tā ir gaismas projekcija. Bet projecētā pasaule neeksistē tagad. Filma, atšķirībā no teātra, atļauj skatītājam būt klāt neesošam. Līdz ar to - skatītājs, vērojot filmu, ir klātesošs nevis tajā, kas notiek, bet gan tajā, kas jau ir noticis. Filma reprezentē notikumus, kas jau ir notikuši. Šādā nozīmē, filma, manuprāt ir līdzīga romānam - un tādā nozīmē filmas laiks varētu būt pagātne.

Domāju, tas, ka katru reizi demonstrējot filmu, tā notiek tagad, nemaina pašas filmas laika struktūru - notikumi tajā jau ir notikuši, jo tā jau reiz ir bijusi uzfilmēta.

3. 1. 2. Telpas konstruēšanas līdzekļi: ekrāna un aizkadra telpa

Uz ekrāna iespējams redzēt tikai to telpas daļu un tikai tādā veidā, kā to ir atspoguļojusi kamera.

D.Bordvels norāda, ka ekrāna rāmis nav tikai neitrāla robeža, tas rada arī noteiktas priekšrocības. Kino ekrāna rāmis svarīgs arī tādēļ, ka aktīvi definē tēlu. Veiksmīgi nostādot kameru, var manipulēt ar telpas lielumu, plašumu. Kadra rāmis definē uz ekrāna redzamo telpu, līdz ar to - arī aiz kadra esošo telpu.

Iespējams filmēt vienā formātā, bet uz ekrāna filmu rādīt citā formātā, un mūsdienās tā ir pierasta prakse. Līdz ar to, iespējams manipulēt arī jau ar uzfilmēto kadru izmēriem. Piemēram, adaptējot kino filmas televīzijas formātā, kadrs bieži tiek saspīests vai pat sadalīts divos kadrus.

Tomēr, lai arī kāda būtu kadra vai ekrāna forma, ekrāna rāmis piešķir attēlam tā pabeigtību, “ šis rāmis no pasaules “ izspiež ” kādu tās daļu. ”⁵² A. Bazēns pieņem, ka ārpus ekrāna rāmja robežām ir vēl kādi iedomātās telpas reģioni; telpai aiz kadra ir pašai sava eksistence un kad “ personāžs pazūd no ekrāna, viņš turpina eksistēt tāds, kāds tas ir, tikai citā ,no mums slēptā viņa apkārtnes punktā. ”⁵³

Manuprāt, nošķīrumam starp ekrāna un aizkadra telpu lielākajā daļā gadījumu jēga ir tad, ja tiek filmēts ar nekustīgu kameru, kā, piemēram, E. Vorhola filmā “ Zirgs ” –jo tad vienlīdz svarīga ir gan ekrāna, gan aizkadra telpa. Ja kustīgā kamera vēršos uz aizkadra telpu un parādītu to skatītājam, tad tā jau būtu ekrāna, ne vairs aizkadra telpa. Gan šajā, gan arī vairākās citās Vorhola filmās personāžu dialogi notiek vai nu aizkadra telpā, vai tādā veidā, ka viens filmas varonis atrodas kadrā, bet otrs aiz kadra. Balss iezīmē aizkadra telpu.

Jau vairākkārt pieminētajā filmā “ Zirgs ” ik pa brīdim no durvīm telpas aizmugurē kadrā ienāk kāds cilvēks. Šie ienākošie cilvēki kalpo par saikni starp ekrāna un aizkadra telpu. Darbības, kas norisinās aizkadra telpā pašas, it kā kļūst par filmu, jo kadra telpā atrodas tikai zirgs un viņa apkopējs, bet lielākā aktivitāte norisinās aizkadra telpā, kuru skatītājs neredz, taču dzird -jo tur valda liels troksnis un jautrības.

Skaņa pati par sevi spēj sniegt norādes uz telpas koordinātēm, piemēram, atbalss var norādīt uz telpas dziļumu vai izmēriem. Vai gluži vienkārši no aizkadra telpas dzirdama skaņa var norādīt, ka šāda aizkadra telpa vispār eksistē. Skaņa kā vienīgā norāde uz telpu, izmantota arī D. Džārmēna filmā “ Zils ” (Blue, 1993)⁵⁴ - uz ekrāna nav redzama nekāda telpa, jo nav attēla - visu filmas laiku ekrāns ir zils, bet aizkadra telpā dzirdamas dažādas skaņas.

Tomēr parasti filmā iespējams redzēt, ka tēli kadrā ienāk no kaut kurienes un aiziet uz citu “teritoriju” – uz aizkadra telpu. Ja kamera pārvietojas uz citu vietu, skatītājs pieņem, ka aizgājušā persona joprojām eksistē, joprojām aizņem kādu telpas daļu, tikai vairs nav redzama ekrānā.

Ir divi veidi, kā konceptualizēt kino ekrāna telpu⁵⁵. Pirmais veids -kad ārējie ekrāna stūri kļūst par ierāmēšanas līdzekli vizuālajai kompozīcijai, kas centrēta šajā ekrānā - kā fotogrāfijas vai gleznas rāmis. Šajā modelī filmas realitāte ir pilnībā ietverta ekrānā, un ekrāna malas ir robežas, kas

⁵² Bordwell, D. *Film Art: an introduction*. p. 146.

⁵³ Bazin, A. *What Is Cinema?* p. 179.

⁵⁴ Wollen, R. *Derek Jarman: A Portrait*. - London: Thames & Hudson, 1996. p. 73.

⁵⁵ Cook, D. A. *A History of Narrative Cinema*. p. 747.

atdala filmas realitāti no realitātes ārpus ekrāna. Attēls ir veidots tā, ka skatītāja acis ir piesaistītas kadra rāmja centram. Šādam centrētam ekrānam piemīt tendence noraidīt tās pasaules realitāti, kas atrodas aiz kadra, izolējot to no skatītāja.

Otrs veids (to pirmais noformulē Bazēns) – ekrāns ir kā logs uz pasauli, kura rāmis, ja to pārvietotu pa labi vai pa kreisi, uz leju vai uz augšu, atklātu vēl lielāku telpiskās realitātes daļu. Šajā modelī kadra telpa satur tikai daļu no nozīmīgās darbības. Attēla spēkam ir centrālās spēks – un skatītāja acis tiek it kā “ izvilinātas ” no ekrāna centra pie tās pasaules, kas ir ārpus kadra rāmja. Šim veidam raksturīga tendence apstiprināt tās pasaules realitāti, kas atrodas aiz kadra, konstanti vērojot mūsu uzmanību uz to.

Tātad, centrētais kadrējums rada ilūziju par realitātes struktūru, ko decentrētais ekrāna princips mēģina iznīcināt.⁵⁶

Manuprāt, patiesībā decentrētā ekrāna princips ir daudz reālistiskāka tehnika tādā nozīmē, kā cilvēks uztver pasauli arī realitātē –jo acis nekad nav piesaistītas tikai vienam telpas punktam.

Tomēr ir arī filmas, kurās nav redzama praktiski nekāda telpa, bet tikai personāžu tuvplāni. Viens no slavenākajiem piemēriem- Karla Teodora Dreijera filma “ Žannas d’Arkas ciešanas ” (The Passion of Joan of Arc, 1928).

Īpašas attiecības ar aizkadra telpu ir režisoram J. Ozu⁵⁷ -un viņš ir viens no pirmajiem, kas apzināti konstruē un izmanto savā kino līdzekļu arsenālā aizkadra telpu.⁵⁸ Viņa filmās kamera ir statiska, turklāt, parasti tā tiek novietota ļoti zemu - tiek filmēts no zema leņķa. Bieži ir tā, ka galvenais varonis atstāj istabu, lai aizietu paēst, uz tualeti u.tml, bet kamera nemaina savu pozīciju - tā neseko varonim, bet filmē tukšo telpu, ko radījuši aktieri ar savu aiziešanu.

Vairākās filmās ir tukšas ainas, kurās stacionāra kamera vērs savu uzmanību uz it kā dramatiski nenozīmīgiem objektiem telpā - uz vāzi, kas stāv uz naktsгалdiņa; uz tikšļošu sienas pulksteni; uz tukšu gaiteni. Tas tiek darīts tādēļ, ka šie priekšmeti paši par sevi ir bez nozīmes stāstījuma un tēmas ziņā, bet ļauj pievērst uzmanību laika plūdam.Tas tiek darīts arī tāpēc, lai vērstu skatītāja uzmanību uz faktu, ka šos it kā nenozīmīgos priekšmetus apņem telpa, kura satur nozīmi nesošus objektus - un uz to, ka aiz kadra ir cilvēki – “ rādot mums “neko”, Ozu tukšie kadri vērs mūsu uzmanību uz apkārtesošo “ kaut ko ”.”⁵⁹

Tātad, jo ilgāk ekrāna telpas paliek tukšas, jo vairāk skatītāja uzmanība tiek pievērta aizkadra telpai kā kaut kam, kas ir pretstatā ekrāna telpai.

⁵⁶ Ibid., p.756.

⁵⁷ Piemēram, filmā “ Tokijas stāsts”.

⁵⁸ Bordwell, D. *Ozu and the Poetics of Cinema*. -Princeton: Princeton University Press. 1988. p. 132.

⁵⁹ Bordwell, D. *Ozu and the Poetics of Cinema*. p. 141.

Vēl kāds interesants veids, kā Ozu izmanto aizkadra telpu - pavēršot statisku kameru uz kādu nozīmīgu darbību vai notikumu, kamēr šī darbība progresē arī aizkadra telpā. Piemēram, skaņas aizkadra telpā; dialogs vai arī kāda darbība, kas daļēji norisinās gan kadrā, gan aizkadra telpā - divu cilvēku saruna, kad tikai viens sarunas dalībnieks ir redzams ekrānā. Filmā “ Vasaras beigās ” (In the End of Summer, 1960) nekustīga kamera ir vērsta uz māti, kas gludina kleitu, bet sievietes dēls un tēvs spēlē sunīšus, te ieskrienot, te izskrienot no kadra.

Protams, nedrīkst aizmirst, ka ir vairākas aizkadra telpas –t.i.- telpa aiz katra no četriem ekrāna rāmja stūriem, telpa aiz dekorācijām un telpa aiz kameras.⁶⁰

Zīmīgi, ka pati kamera, lai arī tā pieder pie aizkadra telpas, tomēr nav iedomātās filmas pasaules daļa, bet gan “ mentāls konstrukts, kas paredzēts, lai skaidrotu telpiskās īpašības un to transformācijas. ”⁶¹ Saprotams, kamera var fiksēt notiekošo no dažādām pozīcijām. Turklāt - filmā šis kadra rāmis var it kā kustēties, pārvietoties, ietverot sevī jau citu telpas daļu vai fiksējot kādas izmaiņas tajā. Kamera tiešā nozīmē var sekot notiekošajam un atspoguļot to kadrā.

Veiksmīgs režisors spēj manipulēt arī ar aizkadra telpu - kaut vai radot iespaidu, ka aiz tās dzīve tiešām turpinās, ka tajā tiešām atrodas cilvēki, kā to dara, piemēram, jau minētais J. Ozu. Aktierim jānāk no šīs telpas atkal ienākt kadra telpā. (Interesants paņēmieni ir tāds, kad kadrā vispirms ieplūst cigarešu dūmi un tikai tad pats smēķējošais filmas varonis utml.) Lai demonstrētu aizkadra telpu noder arī šāda metode - aktieris vispirms ienāk kadrā no labās, bet vēlāk arī no kreisās puses, tādējādi sniedzot norādes uz to, ka aizkadra telpa eksistē 360 grādu leņķī ap šo personāžu.

Bazēns domā, ka ekrāns nav ierobežots ar gleznai līdzīgu rāmi, jo paša kino princips slēpjas visu robežu noraidīšanā - arī telpisko robežu noraidīšanā.

Tomēr es drīzāk piekrītu Delēzam - nenoliedzami, ekrāns ir arī konkrēta fiziska, ierobežota telpa, kuras noslēgtības pakāpi nosaka tas, cik biezs ir pavediens, kas to saista ar kadrā neparādīto. Ja šī saikne ir pietiekami spēcīga - tas šai noslēgtajai telpai pievieno vēl kādu citu telpu. Tomēr jo vairāk tēls ir telpiski noslēgts, jo lielāka iespēja tam ir atklāt pašam sevi laika dimensijā, tādēļ ka “ nav iespējams sniegt noteiktu atbildi uz jautājumu vai aiz ekrāna pastāv laiks . ”⁶²

a) sadalītā ekrāna princips

Ekrāna rāmis ir cieši saistīts ar objektiem, kas to aizpildīs. Arī paša ekrāna rāmī var atrasties citi rāmji- kā durvis, logi, spoguļi utt. Interesants paņēmieni ir arī ekrāna sadalīšana divās vai

⁶⁰ Bordwell, D. *Film Art: an introduction*. p. 188.

⁶¹ Делез, Ж. *Кино*. стр. 119.

⁶² *The Deleuze Reader*. ed. by Boundas, C. V. p. 168.

vairākās daļās, kas parasti tiek izmantots, lai demonstrētu kādu notikumu vienlaicīgu norisi dažādās telpas daļās. (To var redzēt gandrīz ikvienā P. Grīneveja filmā.)

Pirmo reizi sadalītā ekrāna princips tiek izmantots 1907. gadā režisora Žana Patē filmā “Dreifusa afēra ”(L’Affaire Dreyfus)⁶³ . Tiek parādīti trīs ekrāni vienā; divos ekrānos rāda cilvēkus, kuri sarunājas pa telefonu, bet vidējā ekrānā redzama pilsētas ainava, kas arodas starp abiem runājošajiem personāžiem, bet 1927. gadā uzņemtajā Ā. Gansa filmā “ Napoleons, kādu to redz Ābels Ganss” (Napooleon vu par Abel Gance) ekrāns ir sadalīts pat deviņos sīkākos ekrānos.

P. Grīnevejs ierosina atteikties no kadra rāmja ierobežojuma, kā vienu no iespējamajām alternatīvām minot tieši sadalītā ekrāna principu. Rodas jautājums - vai sadalīts ekrāns nerada vēl vairāk kadra rāmju? Grīnevejs domā, ka šāds princips ļauj apiet ekrāna rāmi kā vienīgo patiesību, jo, sadalot ekrānu daudzos mazākos ekrānos, zūd centrējuma ideja, kas ierobežo gan filmas veidotāju, gan skatītāju. Filmā “ Spilvengrāmata ” (The Pillow Book, 1995) ar sadalītā ekrāna starpniecību tiek vizualizēta mentālā saikne un mijiedarbība starp pagātņi un tagadni. Šis princips izmantots arī filmā “ Talsa Lupera ceļasomas” , turklāt šajā filmā tiek kombinēta kino lente, video lente un digitālās tehnoloģijas, kas ekrānu pārvērš daudzos mazos uz pasauli atvērtos lodziņos. Tiesa, P. Grīnevejs neatklāj neko jaunu - Ž. L. Godārs jau 1973. gadā eksperimentē, kombinējot video un kino lentes - tas dod iespēju rādīt uz ekrāna vairākus attēlus vienlaicīgi.

Jasiro Otas trīs minūšu garajā filmā “ Relatīvais saraksts ” (A Relative Timetable ,1980)⁶⁴ tiek piedāvāts sadalītā ekrāna princips, kas radikāli maina vienlaicīguma ideju. Šajā filmā redzams vīrietis, kurš staigā pa istabu no vienas puses uz otru. Vīrieša staigāšana ir “ ierāmēta ” četrās autonomās kastēs, reprezentējot četras atsevišķas telpiski – temporāla norises, autonomus kino Visumus. Tādējādi, vienu vīrieti mēs redzam kā četrus dažādus vīriešus, kustoties dažādos ātrumos. Šī filma tika nofilmēta stundas laikā uz trīsdesmit metriem kino lentes; šīs stundas laikā aktieris staigāja pa istabu nemainīgā ātrumā. J. Ota filmēja šo staigāšanu ar kameras filtru, kurš aizklāja trīs ceturtdaļas objektīva. Tad kamera tika apturēta, filma tika attīta atpakaļ pārvietoja filtru tā, lai paliktu neaizsegta cita objektīva daļa un turpināja filmēt, tikai šoreiz ar citu ātrumu. Process tika atkārtots, līdz visas četras kadra daļas tika izmantotas.

Interesantu sadalītā ekrāna principu filmā “ Lolā skrējieni ” (Lola rennt, 1998) izmanto režisors Toms Taikvērs. Lola skrien, lai glābtu savu draugu, un pa ceļam nejauši uztriecas vairākiem garāmgājējiem. Sadalītajos ekrānos tiek parādīts, kas ar šiem cilvēkiem notiek pēc saskriešanās ar galveno filmas varoni, bet pati Lola turpina skriet tālāk.

⁶³ Bernard, D. F. *Anatomy of Film*. p. 64.

⁶⁴ Wahlberg, M. *Figures of Time: on the Phenomenology of Cinema and Temporality*. p. 65.

Tātad, izmantojot ekrāna sadalīšanu vairākās daļās ir iespējams parādīt ne tikai notikumus, kas vienlaicīgi notiek dažādās vietās, bet arī gluži pretējā nolūkā- lai parādītu kino telpas un laika nosacītību, - sadalītajos ekrānos var parādīt arī vienu un to pašu notikumu, kas notiek vienā un tajā pašā vietā, bet filmējot šo norisi no dažādiem skatu punktiem, var radīt iespaidu par telpas un laika atšķirtību.

b) mākslīga telpa un dekorācijas

Lielākā daļa mūsdienu filmu, galvenokārt, Holivudā, tiek filmētas mākslīgi radītā vidē, pat īpaši būvētos paviljonos un studijās. Parasti tieši eksperimentālā kino pārstāvji veic dažādas manipulācijas ar filmas vidi un telpu.

Arī apgaismojumam ir liela nozīme telpas dziļuma un lieluma atklāšanā. Īpaši nozīmīgs telpas atklāšanā apgaismojums bija tieši tā saucamajā *film noir*⁶⁵ jeb melnbaltajā kino, kur galvenie filmas izteiksmes līdzekļi bija tieši krāsu toni, gaismēnas un to saspēles.

Protams, ir arī tipiskas dekorācijas, kas rada stereotipiskus iespaidus par filmas telpu - piemēram, ja tas ir westerns - tad tajā noteikti būs koka mājas un bārs u.tml. Tajā pašā laikā - arī dekorācijas un filmas telpa var kļūt par kaut ko līdzvērtīgu aktierim –proti- par darbojošos tēlu.

Bieži filmas vajadzībām tiek radītas pat veselas pilsētas vai pat neeksistējošas planētas, kā piemēram, Džordža Lūkasa filmās “ Zvaigžņu kari ”. Bet tas nav attiecināms tikai uz fantastikas filmām. Piemēram, L. fon Trīra filmā “ Dogvila ” un P. Grīneveja filmā “ Talsa Lupera ceļasomas ” redzama pilnībā stilizēta un brīžiem pat teātra skatuvei pielīdzināma telpa, tomēr, lai cik arī paradoksāli tas nešķistu - skatītājs pieņem šos mākslīgi radītās telpas nosacījumus, un istabas, kurām pat nav durvju un sienu, tik un tā tiek uztvertas kā istabas.

Darbības vide var ne tikai tikt atpazīta un palīdzēt saprast varoņu izvietojumu filmā, bet arī pati caur filmu radīt savu telpu un nozīmi.

Režisora Dereka Džārmēna filmās “ Eduards Otrais ” (1991) un “ Vitgenšteins ” (1993) izmantotas minimālisma stila dekorācijas, bet iespaids par telpu lielā mērā tiek panākts ar krāsu palīdzību.⁶⁶ Manuprāt, ar filmu “ Vitgenšteins ” D. Džārmēns apsteidz P. Grīneveju un viņa meklējumus pēc jaunā kino principiem, jo jau minētajā filmā “ Talsa Lupera ceļasomas ”, kas radīta gandrīz desmit gadus vēlāk nekā Džārmēna filma, tiek izmantoti līdzīgi paņēmieni.

Džārmēna “ Vitgenšteinā ” nav nekādu fona plānu, nav arī nekādu priekšmetu, ne arī kā cita, kas varētu radīt priekšstatu par telpas patieso apjomu un izmēriem. Ir tikai piķa melns fons. Nav ne tikai

⁶⁵ Gibbs, J. *Misencene*.- London: Wallflower. 2002. p. 11.

⁶⁶ Darke, C. *Lightreadings- Film Criticism and Screen Arts*.- London: Wallflower. 2000. p. 114.

telpas dziļuma, bet nav arī nekādas reālistiskas vizuālas perspektīvas. Ir tikai dažas minimālisma stilā ieturētas dekorācijas un stilizēti kostīmi. Piemēram, Vīni šajā filmā reprezentē dažas gleznas ar pilsētas ainavām, bet Kembridžu reprezentē daži studenti, kas sasēdušies aplī ap Vitgenšteinu un viņa nekurienē piestiprināto tāfeli.

Līdz ar to, var teikt, ka filmas darbība notiek telpā, kurā patiesībā nav ierasto norāžu uz telpas dziļuma, augstuma un platuma koordinātēm. Arī sirreālisti savās filmās neizmanto atsauces uz reālo telpu, jo vēlas mainīt konceptus par ikdienas realitāti. Tas redzams, piemēram, Luisa Bunjuela filmās “ Andalūzijas suns ” (1929) un “ Zelta laikmets ” (1930). Sirreālas dekorācijas redzamas arī Stenlija Kubrika darbā “ Mehāniskais apelsīns ” (Clokwork Orange, 1971) , kur atsvešinātība no reālās vides tikai paspilgtina filmas ideju.

Režisora Emira Kusturicas darbos redzamā vide parasti ir pārspīlēti groteska un absurda, piemēram, filmā “ Baltais kaķis, melnais kaķis ” (1998) .

Protams, ir arī filmas, kuru darbība risinās dabiskā vidē, īpaši tas attiecināms uz tā saucamajām ielas filmām.⁶⁷ Šāda stila filmas tiek veidotas Vācijā, 19.gadsimta divdesmitajos trīsdesmitajos gados; tajās praktiski netiek izmantotas dekorācijas;- tas ir maksimāli reālistisks laika un telpas atspoguļojums. Tiek rādīta “ parasto ” cilvēku ikdienas dzīve pēckara periodā, mēģinot atteikties no subjektīvās kameras un, atainojot dzīvi fotogrāfiskā reālismā. Šāda pilsētas atainošanas maniere tiek izmantota arī daudzās mūsdienu filmās.

Mikelandželo Antonioni filmā “ Zabriskie Point ” (1969) liela darbības daļa notiek reālā telpā - Losandželosas ielās.

Savukārt režisori brāļi Džoels un Ītans Koeni ar filmu “ Vienkārši asinis ” (Blood Simple, 1984) aizsāk jaunu žanru –t.i.- *neo noir*.⁶⁸ Šis stils vērojams visās viņu turpmākajās filmās, kur filmēšanas vide ir maza, standartizēta Amerikas pilsētiņa (“ Fargo ”,1996; “O, brāli, kur tu esi?”, 2000). Arī dāņu režisoru apvienība savā manifestā “ Dogma 95 ” kā pirmo un galveno punktu min to, ka filmēšanai jānotiek tikai un vienīgi dabiskā vidē, bez dekorācijām un speciāla aprīkojuma -jo arī īpašs apgaismojums nav pieņemams. Ja ekspozīcijai ir pārāk maz gaismas, aina ir jāpārtrauc vai arī jānovieto viena lampa kameras priekšā.

⁶⁷ Cook, D. A. *A History of Narrative Film*. p. 107.

⁶⁸ Sklar, R. *A World History of Film*-. New York: Harry N. Abrams, Inc. 2002. p. 489.

4. Kā skatītājs uztver laiku un telpu kino ?

Arī skatītājs, vērojot filmu, piedalās kino telpas un laika konstruēšanā, jo neviens attēls pilnībā nekopē dabu empīriskā veidā, filma tikai piedāvā norādes, pēc kurām skatītājs darbojas, pielietojot zināšanu shēmas par reālo pasauli. Skatītājs izdara pieņēmumus un izvirza hipotēzes par filmas notikumiem, balstoties uz filmas piedāvātajām norādēm. Tad skatītājs šīs hipotēzes it kā pārbauda, attiecinot tās uz piedāvāto materiālu. Parasti šis materiāls ir organizēts sižetā, kas arī dod norādes un mudina skatītāju konstruēt filmas stāstu pēc loģikas un laika un telpas shēmas nosacījumiem, turklāt, lai uztvertu filmas vizuālo telpu un laika ritējumu, skatītāju ietekmē viņa gaidas, atmiņa, atpazīšana, uzmanība utt.

R. Arnheims izdala desmit sfēras, kuras kino uztverē ir būtiskas skatītājam⁶⁹, un tās ir: līdzsvars, apveids, forma, notikumu attīstība, telpa, apgaismojums, krāsa, kustība, saspīlējums un sižeta atrisinājums. Turklāt, skatītājs uztver ekrāna apakšējo daļu kā kaut ko absolūti stabili - atšķirībā no ekrāna augšējās daļas. Rietumu cilvēks uztver visu no kreisās uz labo pusi - tas attiecināms arī uz kino skatītāju, kas savu uzmanību vērš tieši šādā virzienā.

Tātad, konstruējot filmas telpu un laiku, skatītājs izmanto reālās pasaules nosacījumus, pat varētu teikt, ka - izmantota tiek visa pieredze, kas skatītājam ir. Kino spēj manipulēt ar to, ka mēs varam uztvert telpu tikai tā, kā esam to pieraduši un iemācījušies uztvert reālajā dzīvē. Skatītājs it kā sagaida to, ka telpas stūris atbildīs 90° leņķim utt.- “ mēs esam akli attiecībā uz citām iespējamām konfigurācijām, jo mēs burtiski “ nevaram iedomāties ” šos neparastos, no reālajam lietām atšķirīgos objektus. Tiem nav vārda, un tie neapdzīvo mūsu pieredzes universu. ”⁷⁰ Tātad, pat pirms tēla parādīšanās uz ekrāna, skatītājs tam jau piešķir kaut kādus raksturlielumus no savas pieredzes.

Protams, skatītājs neuztver kino attēlu kā plakanu bildi; attēls tiek uztverts trīs plānos⁷¹, un tie ir: tēla plāns, ģeogrāfiskā telpa un dziļuma uztveres ass. Savukārt, ir trīs principi, pēc kuriem skatītājs uztver telpas dziļumu – telpas un objektu relatīvais izmērs, objektu blīvums un objektu pārklāšanās. Objektu pārklāšanās nozīmē to, ka telpai ir vairāki līmeņi - kaut kas atrodas priekšplānā, kaut kas fonā, radot skatītājam priekšstatu par to, ka telpa nav plakana.

Turklāt, ikviens kino skatītājs ir pamanījis, ka objekts no dažādiem skatupunktiem, no dažādiem rakursiem var izskatīties citādi. Jāņem vērā gan objektu izmēri, gan attālumi vienam no otra, gan to

⁶⁹ *Arnheim, R. Visual Thinking.*- Berkeley: University of California Press. 1971. p. 183.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 265.

⁷¹ *Monaco, J. How to Read a Film?* p. 192.

attālumi no kameras. Taču tas ir iespējams tikai trīsdimensiju telpā. Ja trīs dimensiju telpas iespaids skatītājam ir zudis, tad izzūd arī iespaids par formas un izmēra konstantumu. Īpaši labi tas ir redzams fotogrāfijā, ja kāds sēž ar uz priekšu izstieptām kājām - tad pēdas šķiet nesamērojami lielākas par ķermeni. Realitātē tas nekad nenotiktu - jo mums ir noturīgs iespaids par objektu konstantumu.

Tāpat notiek arī kino - tas, kurš ir tuvāk kamerai, izskatās garāks un lielāks, kaut arī attālums starp abiem cilvēkiem ir tikai pārdesmit centimetru. Jo lai arī kino, spēj radīt reālistisku priekšstatu par telpu, tomēr telpas izmēri kino nekad nav precīzi nosakāmi - jo vienmēr var uzdot jautājumu - vai telpa maza vai cilvēks liels u.tml.

Tātad, iespējama arī “ nepareiza ” telpas uztvere un optiskas ilūzijas. Piemēram, K. T. Dreijera filmā “ Leļļu nams ” redzam skaisti iekārtotu istabu - ar galdiem krēsliem un citām skaistām mēbelēm. Pie logiem pat ir glīti aizkariņi. Un skatītājs jau sāk iztēloties, kāds cilvēks varētu dzīvot šādā istabā. Pēkšņi pa vienu no logiem tiek iebāzta cilvēka roka. Tātad, telpas izmēri kino var būt diezgan relatīvi, kas, protams, neizslēdz arī iespēju, ka objekti ir attēloti to patiesajos lielumos. Un dažādi nosacījumi palīdz manipulēt ar šiem telpas izmēriem.

Interesanti, ka kino redzami tēli it kā reprezentē trīs dimensiju telpu, bet tai pat laikā - pats kino ekrāns ir plakans - “ mūsu acu kustības un uzmanība, raugoties ekrānā, tiek vadīta ar mijiedarbības palīdzību starp plakano ekrāna kompozīciju un reprezentēto dziļumu . ” ⁷² Tātad tieši darbība un kustība (skat. 2.nod.) ļauj uztvert šo trešo dimensiju.

Ja filmas uzņemšana notiek paviljonā, tad arī dekorācijas tomēr tiek veidotas pēc reālās dzīves modeļiem, pēc mūsu pieredzes prototipiem - gan attiecībā uz izmēriem, gan proporcijām. Parasti skatītājam tiek parādīta tikai “ skaistā ”, nevis mehāniskā dekorāciju puse - piemēram, telpai var būt tikai trīs sienas, bet skatītājam šķiet, ka ir četras (ir arī izņēmumi, piemēram, Ž. L. Godāra filma “Tālu no Vjetnamas” , 1967, kurā filmas laikā vēl viena kamera pēkšņi tiek pavērsta pret pašu Godāru un filmēšanas aizkulisēm) . Tas tiek darīts tādēļ, lai nezustu ilūzija par to, ka darbība notiek reālā vidē, kaut arī telpa (dekorācijas) ir iedomāta. Delēzs šajā sakarā izsaka viedokli, ka kino imaginārā telpa kļūst konkrēta tikai tad, kad mēs skatāmies filmu; tikai skatītājs to padara konkrētu un dotajā brīdī patiesu. ⁷³

Kā interesantu piemēru, domāju, varētu minēt jau aprakstīto L. fon Trīra filmu “ Dogvila ” - lai arī filmā redzamo vidi nevarētu pielīdzināt tradicionālajai izpratnei par kino telpu, kas mēģina kopēt realitātes nosacījumus, tomēr skatītājs pieņem, ka katrs no filmas varoņiem dzīvo savā

⁷² Bordwell, D. *Film Art: an introduction*. p. 146.

⁷³ Делез, Ж. *Перегаворы*. Москва . 2002. стр. 35.

“mājā”, lai arī māju nemaz nav, jo arī stilizētā vide ir it kā iekārtota pēc vispārzināmām telpiskām kategorijām - iela, māja, istaba utt, kas ļauj to identificēt ar vispārpieņemtiem priekšstatiem par darbības norises vietu. Manuprāt, kino nav iespējama absolūti abstrakta telpa - tā vienmēr attēlo kaut ko; personāži vienmēr darbojas kaut kādā vidē, lai arī cik stilizēta vai neizteiksmīga tā būtu.

Telpas izjūtu rada ne tikai kopējā kompozīcija un tās izmēri, bet arī virsmu faktūras, krāsas utt. Piemēram, skatītājs noteikti pievērsīs vairāk uzmanības baltam objektam uz melna fona. Ar krāsu palīdzību telpā iespējams izcelt konkrētus objektus.

Bet vai ir iespējams kāds vispareizākais paņēmieni, kādā konstruēt kino telpu? Panofskis domā, ka glezniecībā lineārā perspektīva ir vispiemērotākā metode, kādā organizēt telpu, lai tajā tiktu iedibināta harmonija, tādēļ galvenais ir proporcijas. Savukārt, Bordvels norāda, ka lineārās perspektīvas nosacījumu pārkāpšana kinofilmā nebūt neatņem attēlam dziļumu; piemēram, ekspresionisma kino, kurš izmanto sagrozītu perspektīvu, lai veiktu dažādas manipulācijas ar telpu.

Kā jau minēju - tad arī kameras novietojumam ir liela nozīme, piemēram, paceļot kameru virs objekta un filmējot to no augšas, telpa it kā iegūst citas proporcijas. Tātad, arī ar tehnisku līdzekļu palīdzību ir iespējams manipulēt ar telpas nosacījumiem un radīt pavisam citus telpiskus formējumus. Šajā ziņā neizsmeļams iedvesmas avots ir sen pazīstamais labirints.

Ir lēcas, ar kuru palīdzību filmējot samazinās saskatāmais telpas dziļums, bet slīpas, sašķiebtas virsmas šīs lēcas padara paralēlas un mazāk slīpas. Izmantojot telefoto lēcas, var samazināt telpas mērogus; filmējot ar ļoti garām lēcām, tālākais no diviem identiskiem objektiem var izskatīties lielāks (šo paņēmieni bieži izmanto Kurasava “ Sarkanajā putnā ”).⁷⁴

Manuprāt, būtiski ir tas, ka uz ekrāna gandrīz nekas nevar būt patiesajā izmērā un pat, ja tas tāds ir, skatītājam ir grūti to kā tādu uztvert, jo pats ekrāns ir mazs! Turklāt, katrs objekts filmā izskatās gan plakans, gan apjomīgs. Skatītāja acs redz tikai to, ko parāda kamera.

Filmas telpu konstruē arī skaņa; arī tā skatītājam sniedz norādes par kino darbības vidi. Lielākajā daļā filmu dialogi ir priekšplānā, bet dažādi trokšņi - fonā. Arī pašā skaņā ir priekšplāna un fona toņi. Skaņas apjoms un akustiskā tekstūra var radīt tā saucamo “ skaņas perspektīvu. ” Arī ar skaņas telpiskumu iespējams manipulēt tāpat kā ar attēlu. Skaņa tiek ierakstīta atsevišķā celiņā, īpaši apstrādāta, izceļot vajadzīgo un, apslāpējot nevajadzīgos trokšņus un skaņas.

Sākotnēji mikrofonu filmēšanas laikā tika novietots blakus kamerai tik tuvu, cik vien iespējams. Vēlāk kino filmu veidotāji secināja, ka lielāku skaņas efektu iespējams panākt, novietojot mikrofonu pēc iespējas tuvāk aktieriem.

⁷⁴ Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film*. p. 108.

Pēc manām domām, telpa, kurā nebūtu dzirdama neviena skaņa, šķistu nedabīga un nereāla.

Pēc skaņas biežuma, amplitūdas un tembra var apmēram noteikt skaņas avota atrašanās vietu, tomēr tas ir daudz sarežģītāk, nekā attiecībā uz vizuāliem objektiem, jo “ attiecībā uz orientēšanos telpā cilvēka sensorajā sistēmā redze ieņem svarīgāku vietu nekā dzirde. ”⁷⁵ Tātad - cilvēks, skatoties filmu, vairāk “ paļaujas ” uz acīm, nevis uz dzirdi, tādēļ, runājot par filmu, redzēt arī nozīmē noticēt.

Protams, liela nozīme ir arī montāžai - jo tā nosaka to, kādu skatītājs filmu redz tās beigu variantā, ar visiem filmas laika un telpas nosacījumiem. Montāža ietekmē uztveri, jo “ montāžas forma kā struktūra ir domu gājiena rekonstrukcija. ”⁷⁶ Eizenšteins attiecībā uz montāžu un skatītāja uztveri lieto divus terminus- attēls un tēls. Piemēram - pulkstenis ir ne tikai vizuāls laika attēls, bet arī laika tēls. Grūti atdalīt zīmējumu ciparnīcā no mūsu priekšstata par laiku.

Pats tēls, savukārt, veidojas no attēliem montāžas procesā. Kopā ar tēlu skatītājam rodas arī zināmas izjūtas - mākslas darbs, ko saprotam dinamiski, ir tēlu veidošanās process skatītāja sajūtās un prātā. Dinamiku nosaka tas, ka tēls nav jau iepriekš dots, bet rodas skatītāja uztverē. Tādēļ montāža ir lielisks līdzeklis, ar kura palīdzību skatītājā var raisīt priekšstatus un emocijas. Eizenšteins domā, ka skatītājs ir it kā jāpiespiež iziet to pašu ceļu, ko izgājuši filmas veidotāji, radot tēlus. Tas rada skatītājā iespaidu par maksimālu klātbūtni filmā.

Attiecībā uz laiku, acs kino nevar redzēt laika secīgumu citādi, kā vien to radījuši montāžas speciālisti. Turklāt - ir gan filmā attēlotais laiks, gan laiks, kas patērēts filmējot, gan laiks, kas nepieciešams, lai filmu noskatītos. Prasmīgs režisors, manuprāt, prot kontrolēt ne tikai to, uz ko mēs skatāmies, bet arī to, kad mēs skatāmies (kad kāds sāk runāt, kustēties utt - arī to var izmantot, lai koncentrētu skatītāja uzmanību).

Filmas temps iespaido to, kā skatītājs uztver laika norises tajā, jo, skatoties filmu, skatītājs pakļaujas ieprogrammētai laika formai. Vēlos piebilst, ka “ normālos ” filmas skatīšanās apstākļos (piemēram, kino teātrī, kur cilvēks nesēž pie ekrāna ar tālvadības pulti rokās) filma pilnībā kontrolē notikumu prezentācijas kārtību, biežumu un norišu ilgumu. “Parastos” skatīšanās apstākļos skatītājs nevar pārlēkt pāri neinteresantajām vietām vai pakavēties pie interesantākajiem notikumiem, atgriezties pie kāda no iepriekšējiem fragmentiem vai skatīties filmu no beigām uz sākumu. Protams, mūsdienās šādas iespējas paver tehnoloģiju attīstība -katrs var nopirkt filmas ierakstu un

⁷⁵ Cavell, S. *From the World Viewed. Film Theory*. ed. by Stam, R. and Miller, T-. London: Routledge. 2004. vol. 4..p. 233.

⁷⁶ Эizenштейн, С. *Избранные произведения. Монтаж*. Том 2. стр. 225.

skatīties tikai sev vēlamos fragmentus, tomēr filma būtībā neparedz šādu skatītāja fizisku iejaukšanos kā nepieciešamu.

Filmas ilgums un notikumu atspoguļošanas kārtība iespaido skatītāja uztveri. Nozīme ir arī izrunātā teikuma garumam - arī tas aizņem konkrētu laiku; valoda lielā mērā nosaka filmas ritmu, kurš ir laika konstrukcijas svarīgs elements.

Bazēns ir pārliecināts, ka liela loma laika un telpas izpratnē kino ir skatītāja uztverei un sajūtām, savu koncepciju lielā mērā aizgūstot no Bergsona laika izpratnes.

Bergsonam laiks (*temps*) raksturo procesu, kad notiek tikai telpiski - kvantitatīvas izmaiņas, bet ilgstamība (*duree*) tiek raksturota kā psiholoģiskais laiks - kvalitatīvas izmaiņas. Laika nepārtrauktība kino, kā to uztver skatītājs, līdz ar to, ir psiholoģisks nevis objektīvs fakts. Ja kadrs mūs pārceļ citā valstī, tad psiholoģiski tas modina ilūziju, ka pagājis ilgs laika posms. Materiālais objekts tiek “ ievietots ” ilgstamībā, bet attēls šim procesam nav pakļauts; kinematogrāfā lietu ilgstamība nesakrīt ar to reālo ilgstamību. Proti - lietas transformācija kino nav pārejošs stāvoklis; laiks tiek iemūžināts. Bazēns to dēvē par “ *mūmijas kompleksu* ” - jo cilvēks jau no antīkās Ēģiptes laikiem ir tiecies kļūt mūžīgs, cenšoties izbēgt fiziskā laika plūdumam.

Realitātes vietā kinematogrāfs spēj piedāvāt tikai laika hibrīdu, kur reālās dzīves ilgstamība tiek ievietota lineārā laikā. Kino mākslīgi nostiprina lietu un cilvēku ķermenisko redzamību, tādējādi izraujot to no laika plūsmas un piestiprinot dzīvei.

Kaut arī par klātbūtni iespējams runāt attiecībā pret telpu un laiku - ja vienlaicīgi ar kādu atrodamies vienā un tajā pašā vietā, vienā un tajā pašā laikā vai arī ja kaut kas ir tieši pieejams cilvēka sajūtām, Bazēns domā, ka kino ir māksla, kas šo ilūziju spēj radīt visspēcīgāk, it kā mēs tiešām atrastos ar filmas varoņiem vienā telpā. Tā ir līdzība ar reālo telpu, kas rosina iztēli un uztveres procesu, tādēļ kino veidotājiem maksimāli jāizvairās no montāžas izmantošanas, bet jāvērs uzmanība uz gariem kadriem un dziļu kadru fokusēšanu, jo šīs tehnikas ļauj skatītājam brīvāk darboties filmas pieredzē. Fokusa dziļums noved skatītāju ciešākā saiknē ar tēlu, nekā ar pašu realitāti.⁷⁷ Pētnieks pats ir diezgan kategorisks, norādot, ka kino attēlam nepiemīt nekāds cits reālisms, izņemot telpas reālismu. (Tomēr, manuprāt, Bazēnam šis reālisms ir vairāk psiholoģisks, nekā estētisks jautājums. Viņš neliek vienkāršu vienādības zīmi starp filmu un realitāti kā to dara, piemēram, Z. Krakauers, bet mēģina aprakstīt saikni starp filmu un realitāti.)

⁷⁷ Bazin, A. *What is Cinema?* p. 79.

Tātad, skatoties filmu, skatītājs piedalās laika un telpas konstruēšanas procesā, tomēr sekojot filmas veidotāju sniegtajām norādēm, jo uz ekrāna redzam tikai to, ko filmas radītāji ļauj mums ieraudzīt.

5. Nobeigums.

Darba mērķis bija atklāt laika un telpas attēlošanas un konstruēšanas principu problemātiku un plašās iespējas kino estētikas kontekstā. Darbā aplūkoju gan dažādus tikai kinematogrāfam raksturīgus paņēmienus, gan kino redzamās telpas un laika saistību ar realitāti, gan arī to, kā filmas konstruēto laiku un telpu uztver skatītājs.

Izmantoju tādu autoru darbus kā Ž. Delēza “ Kino ”, D.Bordvela “ Kino māksla ” un “ Stāstījums mākslas filmā ”, S. Eizenšteina “ Montāža ”, A. Bazēna “ Kas ir kino ? ” u .c.

Darbs tika strukturēts trīs nodaļās ar apakšnodaļām un apakšpunktiem:

- kustības problēma, kas ietver apakšnodaļu par kameras kustīguma nozīmi;
- montāžas loma kino laika un telpas konstruēšanā, kas ietver apakšnodaļas- laika konstruēšanas līdzekļi (notikumu secība, biežums un ilgums) kā arī apakšpunktu- vai filmas laiks ir pagātne? un telpas konstruēšanas līdzekļi (ekrāna un aizkadra telpa), kas ietver apakšpunktus sadalītā ekrāna princips un mākslīga telpa un dekorācijas.

- nodaļa par to, kā skatītājs uztver laiku un telpu kino.

Viens no neatņemamiem kinematogrāfa konceptiem ir kustība - kino ir vienīgā māksla, kas spēj kustību realizēt kā izteiksmes līdzekli. Turklāt - arī kustība piedalās kino telpas definēšanā un konstruēšanā - objektu un aktieru kustība kadrā ir viena no svarīgākajām norādēm objektu identifikācijai un telpiskajām attiecībām; tā ir nepieciešams nosacījums telpas dziļuma atklāšanā.

Kustība jāaplūko arī no kino kameras kustīguma aspekta, jo tas pārveido uz ekrāna redzamo objektu telpiskās attiecības.

Taču tā ir arī temporāla kategorija - kino ir vienīgā māksla, kurā pateicoties kustībai pastāv laika attīstība gluži kā realitātē. Līdz ar to - tieši pateicoties kustībai, kino pati par sevi ir darbība un notikumu attīstība.

Protams, filmas veidotāji izmantojot šos principus var konstruēt savu izpratni par kino laiku un telpu, bet, nenoliedzami, tehnikas attīstība paver daudz plašākas iespējas šo konceptu izmantošanai.

Tomēr, galvenokārt, laika un telpas vienotība filmā tiek panākta, izmantojot montāžu - tieši tā veido secīgu notikumu izklāstu. Zīmīgi, ka katrs atsevišķs kino kadrs nerada spēcīgu iespaidu par laika un telpas vienotību, citādi montāža nemaz nebūtu nepieciešama un nebūtu arī iespējama. Montāža rada filmas veseluma iespaidu gan idejiskā, gan tehniskā nozīmē, tomēr būtiskākais ir tas, ka laika un telpas vienotība ar montāžas palīdzību tiek radīta mākslīgi, savienojot kadrus, kas var būt filmēti dažādās vietās un laikos (tas, protams, neizslēdz pretējo iespēju).

Pat, ja savienojamie kadri ir filmēti dažādās vietās un laikos, skatītāja uztverē netiek izjaukts filmas stāstījums, jo ar montāžas palīdzību šos “pārlēcienus” var padarīt nemanāmus.

Liela nozīme filmas plūduma konstruēšanā ir arī stāstam jeb scenārijam, kas ir filmas pamatā - tas atspoguļo dažādās iespējamās laika dimensijas filmā.

Filmā var notikt “mētāšanās” starp dažādiem laikiem - pagātnei, tagadni un nākotni, parādot laika relativitāti.

Turklāt, filmas kontekstā jārunā par laiku vairākos aspektos - par laiku, kas paredzēts filmas scenārijā, par laiku, kas tiek atspoguļots uz ekrāna un par laiku, ko aizņem filmas noskatīšanās. Rodas arī jautājums - kāds ir pašas filmas laiks? Manuprāt, filmas laiks ir pagātne - jo tā skatītājam rāda jau kaut ko notikušu; tā jau ir tikusi uzfilmēta. Turklāt - tā ir pagātne interesantā variācijā - reālās dzīves laika plūdums neskar kinematogrāfisku attēlu, pat, ja filma tiek demonstrēta divdesmit gadus pēc tās uzņemšanas, tomēr tas nemaina pašas filmas kā temporāla notikuma saturu - šis notikums jau ir noticis, tas jau ir nofilmēts.

Mēģināju ar atbildēt uz jautājumu vai ekrāna rāmis ir kaut kāda veida ierobežojums, jo tas definē ne tikai tajā redzamo attēlu, iezīmējot tā robežas, bet arī aizkadra telpu, nosakot, ko skatītājs redz vai neredz kadrā. Aizkadra telpa ir tikpat nozīmīga filmas sastāvdaļa kā ekrāna telpa. Savukārt, sadalītā ekrāna princips ir viens no paņēmiem, ar kuru palīdzību kino konstruē telpas un laika vienotību - tas ļauj uz ekrāna parādīt vienlaicīgus notikumus, kuri risinās dažādās telpas daļās.

Nenoliedzami, arī skatītājs piedalās laika un telpas konstruēšanā. Lai uztvertu filmas telpu un laika ritējumu, skatītāju ietekmē viņa gaidas, atmiņa, atpazīšana - reālās dzīves pieredze, kas tiek pielietoti pat gadījumos, kad kino redzētais nesaskan ar īstenību - skatītājs kino redzamo istabu uztver kā istabu, pat, ja tai ir tikai trīs sienas. Notikumus kā reālus netraucē uztvert arī tas, ka filmā desmit minūtēs ir iespējams nokļūt no Parīzes Ņujorkā.

Lai pilnīgāk atspoguļotu darba problemātiku, tika izmantota ne tikai tradicionālā kino teorija, bet arī filosofa Ž. Delēza pozīcija, kura norāda uz novatoriskiem aspektiem kino analīzes jomā.

Izmantojot visus augstākminētos nosacījumus, filmas veidotāji spēj manipulēt ar telpas un laika konceptiem, konstruējot paši savu filmas īstenību.

Tātad, laiks un telpa un to vienotība kino estētikā tiek konstruēta; kino veido pats savu realitāti, kurā, izmantojot reālās dzīves nosacījumus, rada tikai sev raksturīgu telpas un laika nepārtrauktību, izmantojot kinematogrāfa specifiskos izteiksmes līdzekļus un sintezējot tos jaunā veselumā - filmā.

Izmantotā literatūra.

1. **Arnheim, R.** *Film As Art*. Berkeley: University of California Press, 1957.
2. **Arnheim, R.** *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press, 1971.
3. **Bazin, A.** *What Is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 1967.
4. **Бергсон, А.** *Творческая эволюция*. Москва: Канон- Пресс, 1998.
5. **Bernard, D. F.** *Anatomy of Film*. New York: St. Martin's Press, 1998.
6. **Bordwell, D.** *Film Art: an Introduction*. Princeton: Princeton University Press, 1997.
7. **Bordwell, D.** *Narration In The Fiction Film*. University of Wisconsin Press, 1985.
8. **Bordwell, D.** *On the History of Film Style*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
9. **Bordwell, D.** *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press, 1988.
10. **Bordwell, D.** *The Idea of Montage in Soviet Art and Film*. Cinema Journal, vol.11, 1972.
11. **Cook, D. A.** *A History of Narrative Film*. London: W. W. Norton & Co., 2004.
12. **Darke, C.** *Lightreadings- Film Criticism and Screen Arts*. London: Wallflower, 2000.
13. **Делез, Ж.** *Кино*. Москва: Ад Маргинем, 2004.
14. **Делез, Ж.** *Перегаворы*. Москва: Ад Маргинем, 2002.
15. *The Deleuze Reader. Cinema and Time*. ed. by **Boundas, C. V.**. New York: Columbia University Press,
16. **Эйзенштейн, С.** *Метод*. Москва: Наука, том 1, 2002
17. **Эйзенштейн, С.** *Избранные произведения*. Москва: Искусство, том 2, 1964.
18. *Experimental Cinema. The Film Reader*. ed. by **Dixon, W. W. and Foster, G. A.** London: Routledge, 2003.
19. *Film Theory*. ed. by **Stam, R. and Miller, T.** London: Routledge, vol. 4, 2004.
20. **Фреилих, С. И.** *Теория кино*. Москва: Академический Проект, 2002.
21. **Gibbs, J.** *Misenscene*. London: Wallflower, 2002.
22. **Hamlyn, N.** *Film Art Phenomena*. London: British Film Institute, 2003.
23. **Kracauer, S.** *Theory Of Film*. Oxford: Oxford University Press, 1960.
24. **Menaris, P.** *Film*. Encyclopedia Of Aesthetics. Oxford: Oxford University Press, vol. 2, 1998.
25. **Monaco, J.** *How to Read a Film*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
26. **Mulhall, S.** *On Film*. New York: Routledge, 2002.
27. **Proferes, N. T.** *Film Directing Fundamentals*. London: Focal Press, 2005.
28. **Rabiger, M.** *Directing*. London: Focal Press, 2003.

29. **Rowe, A.** *The Tehnique of Film Editing*. London: Routledge, 1996.
30. **Sklar, R.** *A World History of Film*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2002.
31. **Wahlberg, M.** *Figures of Time: on the Phenomenology of Cinema and Temporality*. Stockholm: Stockoholm University Press, 2000.
32. **Wollen, R.** *Derek Jarman: A Portrait*. London: Thames & Hudson, 1996.
33. **Ждан, В.** *Специфика кинообраза*. Москва: Наука, 1965.

Anotācija

Darba tēma ir laiks un telpa kino estētikā. Darba mērķis ir parādīt laika un telpas konceptu nozīmi filmas kontekstā. Tiek apskatīti jautājumi vai laiks un telpa kino tiek konstruēti, vai arī tiek izmantoti laika un telpas jēdzieni, kādus mēs tos pazīstam dzīvē.

Darbs ir strukturēts trīs nodaļās:

- kustības problēma, kas ietver apakšnodaļu par kameras kustīguma nozīmi;
- montāžas loma kino laika un telpas konstruēšanā, kas ietver apakšnodaļas - laika konstruēšanas līdzekļi (notikumu secība, biežums un ilgums) kā arī apakšpunktu - vai filmas laiks ir pagātne? un telpas konstruēšanas līdzekļi (ekrāna un aizkadra telpa), kas ietver apakšpunktus sadalītā ekrāna princips un mākslīga telpa, un dekorācijas.
- nodaļa par to, kā skatītājs uztver laiku un telpu kino.

Filma rada pati savu laiku un telpu, izmantojot kinematogrāfiskus paņēmienus un laika un telpas nosacījumus, kādus mēs tos pazīstam realitātē.

Kā pamatavoti izmantoti šādi darbi: A. Bazēns “ Kas ir kino ? ”, D. Bordvels “ Kinomāksla ” un “ Stāstījums mākslas filmā ”, Ž. Delēzs “ Kino ”, N. Hemlins “ Kinomākslas fenomens ” un S. Eizenšteins “ Montāža ”.

Summary

The title of the work is time and space in film aesthetics. The purpose of the work was to depict the concept of time and space in the context of film. The work solves such questions whether cinematic time and space are constructed or are these concepts being used as we know them in our everyday life.

The work is structured in three chapters:

- the problem of movement, which includes the subchapter about the importance of camera movement.
- the role of montage, including subchapters: the tools of time construction (the sequence of development, its frequency and duration), and the question whether the time of the film is past? And the construction of space (screen and off-screen space), which includes questions about principles of split screen, artificial space and decoration.
- the problem of spectator's perception of film.

Film creates its own time and space by using cinematographical devices and also the conditions of time and space as we know them in reality.

The authors whose positions were examined are: A. Bazin "What is Cinema?", D. Bordwell "Film Art" and "Narration in Fiction Film", G. Deleuze "Cinema", N. Hamlyn "Film Art Phenomena" and S. Eisenstein "Montage".