

Igram, sem 15+

pedagoško gradivo

avtorica Varja Močnik



kazalo

uvodna beseda	3
filmografski podatki	3
kratka vsebina	4
o avtorju	5
iz prve roke	5
izhodišča za pogovor	6
filmski igralec in filmska igra	6
po čem se filmska igra razlikuje od gledališke, kaj so njene posebnosti?	6
filmska igra ni enovrstna – spreminja se skozi zgodovino, drugačna je v različnih vrstah filma in žanrih	7
bližnji plan	8

metoda Leeja Strasberga, najbolj razširjen (in poustvarjan) sistem filmske igre.....	9
filmski igralci pogosto niso profesionalni igralci.....	10
filmsko snemanje je vsakokrat zanimiva in naporna pustolovščina	10
kaj je filmski triptih in kakšen je pričujoči film?	11
ali odnosi med filmskimi liki odsevajo realne človeške odnose?	12
kje se naučimo, kaj naj bi bila ljubezen, in kako živimo ljubezenske odnose?.....	13
zdi se, da otroštvo v zgodovini človeštva traja vse dlje – kako to vidimo in zakaj mislite, da je tako?	14
V filmu se tri zgodbe odvijajo v treh mestih – v Sarajevu, Ljubljani in Zagrebu. Imajo različna mesta različna vzdušja in zato različen vpliv na življenje likov?.....	14
priporočila za nadaljnje raziskovanje.....	16

Kinodvor dovoljuje in spodbuja nadaljnjo uporabo gradiva v filmsko-vzgojne namene. Veseli bomo vaših odzivov, poročil o uporabi, konkretnih učnih priprav na film, predlogov in pripomb. Gradivo je oblikovano kot pomoč staršem ali strokovnim delavcem v vzgojno-izobraževalnih ustanovah. Za vse druge uporabe nam pošljite pisno prošnjo na kinobalon@kinodvor.org.

Kolofon | **Igram, sem** • Pedagoško gradivo • Avtorica: Varja Močnik • Uredila: Barbara Kelbl • Jezikovni pregled: Mojca Hudolin • Slikovno gradivo: Filmostovje, arhiv Kinodvora • Izdala v elektronski obliki: Javni zavod Kinodvor in Filmostovje, 2018

uvodna beseda

Film **Igram, sem** je filmski triptih – sestavljen je iz treh zgodb, katerih protagonisti so vselej (filmski, gledališki, televizijski) igralci. Tako vsaka zgodba na svoj način razmišlja o odnosu med življenjem in igro, med realnostjo in fikcijo. Vendar pa so zgodbe, ki se dogajajo vsaka v svojem mestu (Sarajevo, Ljubljana, Zagreb), zelo različne in poleg osrednje tematike razgrinjajo številna vprašanja o nestanovitnem življenju v sodobnem svetu.

V prvi zgodbi se glavna junakinja Lina, dekle, ki si želi postati igralka, sooča s prvo filmsko vlogo, obenem pa se skuša znajti v svetu, ki mladim ne ponuja varnega vstopa v svet odraslih; v drugi zgodbi priznani gledališki igralec Niko zaradi vloge spoznava svet brezdomcev in se kmalu začne spraševati, kako tesno “kletko” mu predstavlja življenje materialnih dobrin in vsakodnevnih odgovornosti; v tretji zgodbi pa se Luka, igralec v uspešni televizijski “žajfnici”, znajde v vrtincu čustev do soigralke Ive.

Junaki treh zgodb so razdvojeni med življenjem in fikcijo, v katero so kot igralci potopljeni, vse tri zgodbe pa govorijo tudi o ljubezni ali ljubezenskih odnosih ter o mestu, ki ga posameznik išče v sodobnem svetu. Avtor tri urbane zgodbe pripoveduje vsako na samosvoj filmski način, pri tem pa je za vse tri značilna trdna vsidranost v realizem: tako oblikovno kakor zaradi duhovitih in prizemljenih dialogov, vsakdanjih situacij in čustev ter čustvenih okoliščin. Liki v treh filmskih zgodbah in razmere, ki botrujejo njihovim akcijam, so kljub dramatičnosti in nepredvidljivosti umeščeni v realnost življenja v svetu, ki ga vsi dobro poznamo.

V pedagoškem gradivu Varja Močnik analizira osrednje elemente filma in filmske pripovedi, zlasti pa izpostavlja temo filmske igre in igralca: kaj pomeni biti igralec, v čem so razlike med filmsko in gledališko igro, kakšne so igralske metode in kaj nam o igri pove film **Igram, sem**. Oglede filma bo pritegnil mlade s številnimi temami, ki so blizu njihovim zanimanjem in doživljanju sveta (kdo sem in kaj želim biti, kaj je resnično in kaj se tako le dozdeva, meje med osebno svobodo in družbenimi pričakovanji, ljubezenski odnosi, življenje na robu, drznost ...), hkrati pa se jim skozi zgodbe porajajo tudi vprašanja, kako film nastaja in kje v tem procesu je mesto igralca.

Po ogledu priporočamo pogovor z Varjo Močnik ali s filmskimi ustvarjalci (režiserjem filma in profesorjem scenaristike na AGRFT Miroslavom Mandićem, glede na razpoložljivost pa tudi z igralci v slovenskem delu triptiha, Gregorjem Zorcem, Mojco Funkl in drugimi).

o filmu

filmografski podatki

naslov Igram, sem

država in leto produkcije Slovenija, Bosna in Hercegovina, 2018

tehnični podatki DCP, črno-beli, 1:2.35, 105 minut

jezik v slovenščini, hrvaščini in bosanščini s slovenskimi podnapisi

režija Miroslav Mandić

scenarij Miroslav Mandić

fotografija Mitja Ličen, Erol Zubčević

montaža Andrej Nagode

glasba Severa Gjurin, Dubioza kolektiv, Letu štuke, Klapa Makar, TBF

koproducentka Amra Bakšić Čamo

izvršna producentka Nina Robnik

igrajo Luna Zimić Mijović, Gregor Zorc, Goran Bogdan, Lana Barić, Mojca Funkl, Amar Čustović, Sabrina Noack, Dario Varga, Primož Bezjak, Olga Pakalović

produkcija in distribucija Filmmostovje

kratka vsebina

Triptih o tem, kaj pomeni biti igralec, ter o pogosto zabrisanih mejah med življenjem igralca in življenjem lika.

1. del: Lina se želi vpisati na igralsko akademijo, in čeprav ji na sprejemnih izpitih ne uspe, po naključju dobi povabilo za snemanje novega filma. Sled grenkobe zaradi neuspeha in priprave na vlogo tatice v njej dražijo željo, da svetu pokaže, česa je sposobna. Krasti začne tudi v resničnem življenju, vse bolj »filmski« pa postaja tudi njen odnos do mladega natakara, ki je vanjo zaljubljen.

2. del: Niko se med raziskovanjem za vlogo klošarja potika po zavetiščih in navezuje stike z resničnimi brezdomci. Svoboda življenjskega sloga brez obveznosti ga povsem prevzame.

3. del: Igralec Luka prelije strastno ljubezen iz televizijske nadaljevanke na soigralko. Obsesivno jo zasleduje, trdi, da jo ljubi, ona pa mu dopoveduje, da dogajanje pred kamero nima nič z njunim zasebnim življenjem.



o avtorju

Miroslav Mandić se je rodil v Sarajevu, v Bosni in Hercegovini, kjer je po študiju filmske režije in scenaristike režiral kultno televizijsko humoristično serijo **Top lista nadrealista** (1989). Po kratki s filmom in televizijo povezani karieri v Bosni in Hercegovini je zaradi vojne (1992–1995) emigriral na Češko, kjer je posnel veliko število dokumentarnih filmov in prispevkov za televizijo. Trenutno živi in dela v Sloveniji, kjer je osnoval tudi svojo produkcijsko hišo Filmostovje. Njegovi kratki in dolgometražni, dokumentarni in igrani filmi (**Ljubav na granici** [2005], **Searching for Johnny** [2009], **Adria Blues** [2013], **Stopnice** [2015]) so bili predstavljeni in so prejeli nagrade na številnih znamenitih filmskih festivalih, kot so Krakov, Locarno, Melbourne, Chicago, Santa Barbara, München in Sarajevo. **Igram, sem** je njegov najnovejši film.

Mandić je aktiven tudi kot scenarist, soscenarist ali dramaturg pri filmih drugih režiserjev, dela kot profesor scenaristike na ljubljanski Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo (AGRFT) ter poučuje scenaristiko na seminarjih in delavnicah po Sloveniji in Evropi.

iz prve roke

»Hollywoodska režiser in producent ponudita Alu Pacinu vlogo ribiča. 'Lahko,' reče on, 'a saj vesta, kaj potrebujem.' Vedoč, da se mora kot tipični igravec, zvest 'metodi', vživeti v vlogo, mu ponudita dva meseca ribarjenja na Floridi. Al na to pristane. Nekaj mesecev pozneje se režiser in producent pojavita na obali Floride, navdušena nad videzom svojega igralca: 'Al, zdaj si pravi, začnimo s snemanjem.' 'Brez mene,' reče Al in zaluča trnek v vodo. 'Kako brez tebe, postal si pravi ribič, naredil boš odlično vlogo!' 'Prav tu je problem. Nočem več igrati ribiča, ribič hočem biti,' reče Al in nadaljuje z ribolovom.

To šalo sem si izmislil. Že leta me fascinira igra – po eni strani velikanski trud, vložen v ustvarjanje vloge, poistovetenje, ki včasih vpliva na igralčev odnos do osebne okolja; po drugi strani pa se sprašujem, kako je taka transformacija sploh mogoča, to 'preskakovanje' iz vloge v življenje in nazaj – mar ni ta mimikrija moralno sumljiva? Teza filma, torej identifikacija osebe igralca z likom, ki ga igra, je prav tako dvoumna – je morda transformacija igralskega v življenjsko le najvišja oblika igre?«

- Miroslav Mandić

izhodišča za pogovor

filmski igralec in filmska igra

Filmski igralec (ali igralski ansambel) je v igranem filmu praviloma »obraz« filma ali njegov najbolj viden element. Vendarle pa je le ena izmed komponent filma, le del celostne filmske pripovedi in izraza. A filmski igralci so pogosto zvezde, redkeje režiserji, medtem ko direktorje fotografije, ki so odgovorni za celosten videz slike, poznajo le redki. Zakaj je tako?

V igranem filmu je izjemno pomembna izbira igralca in pomembna je igralčeva “prezentacija” lika: kako je igralec videti in kako igra. Običajno je igralcev več, zato je pomembno tudi, kako delujejo drug na drugega in kako delujejo skupaj.

Filmski igralci že vso zgodovino filma neredko dosegajo zvezdniški status – zakaj? Nedvomno zaradi “lepote”, ki pa pri filmu ne pomeni nujno neke klasične definicije lepega, temveč gre prej za fotogeničnost, privlačnost, sproščenost; nedvomno pa tudi za to, da se igralci pri filmu neredko povsem “razgalijo”: ena osnovnih značilnosti (ali percepcij) filma je ta, da čeprav vemo, da gledamo nekaj, kar je bilo natančno pripravljeno in izdelano za posnetek (fabricirano), vemo tudi, da se je to pred kamero v določenem (posnetem) trenutku dejansko zgodilo, da je kamera zabeležila resnično dogajanje. Ta hkratnost “ustvarjenega sveta” in “realnega sveta”, zabeleženega na “filmski trak”, je ena od čudovitih značilnosti filma, ki nas tako močno, a skrivnostno privlači (skozi prizmo zgodovine filma govorimo o filmskem traku; danes filme snemajo z digitalno tehniko).

Na platnu je še kako prisotna tudi telesnost, lahko rečemo celo »mesenost« igralcev – njihova obraz in telo se (kljub številnim trikom maske, svetlobe, postprodukcije ...) pred kamero povsem razgalita. Gledalec dojema, kakor da igralec ne razgali zgolj telesa, temveč celo “dušo”. Tako neposreden je lahko vtis posnetega na filmu.

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

Kaj po vašem pomeni biti filmski igralec – kakšno je življenje filmskega igralca?

Kateri igralci so vam všeč in zakaj, kaj vas na njih najbolj pritegne?

Poznate igralce iz medijev zaradi njihove medijske izpostavljenosti ali spremljate njihovo delo?

Kaj pa slovenski filmski igralci in igralke?

Ali koga izmed vas zanima postati igralec – in zakaj?

po čem se filmska igra razlikuje od gledališke, kaj so njene posebnosti?

Filmski prostor je (drugače od gledališkega) že po definiciji realističen – ko nekaj snemamo, se to pred kamero dejansko dogaja. Kamera sicer je “oko gledalca”, a to oko je gibljivo, mobilno in ima lasten izraz (v gledališču je gledalec vedno na istem mestu, v parterju). Tako gledalec pri filmu “vstopi v svet”, ki ga film prikazuje, medtem ko v gledališču svet, predstavljen na odru, opazuje od daleč, s strani. Zato se tudi filmski igralec ne ozira na pogled gledalca ali kamere, temveč se

pretvarja, da tega pogleda ni. Ustvari svoj filmski svet, ki je od gledalca povsem ločen. Pri filmu se le redko pripeti, da igralec (vedno z nekim določenim namenom) pogleda v kamero, medtem ko v gledališču igralci praviloma igrajo proti publiki, za publiko. Gledališki igralec se tako v teku predstave venomer odziva na reakcijo gledalca, filmski igralec pa svojo vlogo postavi samo v odnosu do snovi filma, do soigralcev, do načina, kako je film posnet. Filmski igralec doživi odziv gledalca šele na projekcijah filma.

Kaj se vam zdi največje razlike med igro pri filmu in igro v gledališču?



filmska igra ni enovrstna – spreminja se skozi zgodovino, drugačna je v različnih vrstah filma in žanrih

Filmska igra ne pomeni samo enega načina, na katerega se igralec "loti" filmske vloge in kako jo realizira pred kamero. Načinov je več, kar vidimo v filmih skozi zgodovino in v filmih različnih vrst in žanrov.

Poglejmo na sam začetek zgodovine filma: za igro v nemem filmu velja, da je močno pretirana. To do neke mere drži, a v nemem filmu so se igralci morali izražati s telesom, saj odsotnost dialoga, šumov in glasbe (kakor jo poznamo pri zvočnem filmu) ni podpirala, poudarjala ali dodatno izražala stanja likov.

Različni avtorji pa so kmalu začeli razvijati filmsko govorico. Že v nemem filmu vidimo, da različni žanri filma zahtevajo ali spodbujajo različne vrste igre. Že v tem zgodnjem obdobju se je razvil tudi manj ekspresiven ali "teatralen", bolj ponotranjen način igre. Pomislimo samo na dva komika nemega filma, ki sta vsak razvila svoj – edinstven in še vedno učinkovit – način igre: Charles Chaplin in Buster Keaton; spomnimo se nežnih, a burnih stanj Lilian Gish v filmih Davida W. Griffitha.

V zvočnem filmu so veliki ameriški filmski igralci postali večne »zvezde«: v vsaki vlogi drugačna Meryl Streep in Robert De Niro, »tipološka«, a imenitna Marilyn Monroe ali povsem samosvoj komik Jim Carrey, ki se je v poznejših vlogah dokazal tudi kot odličen »resen« igralec.

V slovenskem filmu pomislimo na velikansko nasprotje med znamenitim, učinkovitim, a vendarle

tipološkimi Bedancem v filmu **Kekčeve ukane** (Jože Gale, 1968), ki ga je igral izvrsten slovenski igralec Polde Bibič, in nedavno po vsem svetu nagrajeno mlado igralko Marušo Majer v vlogi Mare v filmu **Ivan** (Janez Burger, 2017).

Menite, da je »pretiravanje« igralca v filmu vedno slabo?

Kaj za vas pomeni »dobra filmska igra« ?

bližnji plan

Veliki ali bližnji plan je pri filmu zelo pomemben – če v širokem planu (totalu) igralčevo telo izraža njegovo stanje (pri čemer mu pomaga tudi, kako je prizor kadriran, kakšna je svetloba in kakšno je okolje, v katerega je umeščen ...), bližnji plan igralčevega obraza razkriva vsako “mini” grimaso, vsako misel, celo pomislek.

Kamera je neizprosna – pokaže vse, zato mora imeti igralec ves čas snemanja popolnoma pod nadzorom vsak delček telesa in obraza, kar ni vedno lahko, saj obraz pogosto izraža marsikaj neizrečenega ...

A vendarle so poleg kamere v filmu prisotni tudi režija, osvetljava, kadriranje ... in vsi ti igralcu “pomagajo” pri igri. Igralcu pri igri zelo neposredno seveda pomagata tudi maska in kostum.

Poskusite analizirati posamezne prizore iz filma. Se spomnite, kdaj so bili uporabljeni bližnji plani in zakaj, v katerih trenutkih?

Kako so igralci umeščeni v prizor na spodnjem dvoplanu iz filma?

Dvoplan je ožji kader dveh likov v filmu, med katerima se dogaja določena akcija (lahko gre za dialog ali za akcijo brez besed).

Kaj izraža Niko in kaj Mojca? S čim je to poudarjeno?

Prepoznate igralko na plakatu na zidu?



metoda Leeja Strasberga, najbolj razširjen (in poustvarjan) sistem filmske igre

V Združenih državah se je v 50. letih 20. stoletja razvil sistem igre, imenovan "method acting" ali slovensko *metoda*. Ta temelji na sistemu sovjetskega gledališkega režiserja Konstantina Stanislavskega, očeta sodobne igre – razvil je metodo igre, ki temelji na spominu na igralčeva lastna čustvena izkustva. Njegov sistem je v gledališče prinesel naturalistično igro, poleg tega je v gledališču postal režiser osrednja figura, ekipa je začela delovati disciplinirano in uigrano (sodelovanje v procesu raziskovanja predstave in vlog). V pripravi so se posvečali različnim vajam, s katerimi so raziskovali človekova čustvena stanja in to, kako stanja spet in spet prenesti v ponovitve predstave.

V Združenih državah so se uveljavili trije učitelji metode (sicer igralci; sami so se učili pri učencih Stanislavskega), ki so začrtali njeno uveljavitev, uspeh in trajnost: Lee Strasberg, Stella Adler in Sanford Meisner, ki pa so na metodo gledali vsak iz svojega zornega kota. Strasberg je poudarjal psihološki vidik (brskanje po lastni čustveni zgodovini in prenos resničnih čustev na fiktivne situacije), Stella Adler sociološke vidike (raziskovanje čustvenega odziva lika na okolico – družbene razmere, razmerja med liki ... in pri tem uporabo domišljije), Meisner behavioristične (instinktiven odziv na okoliščine). Najprej pa so delali skupaj.

Najbolj poznan in morda najbolj "radikalen" je bil Lee Strasberg, saj je pri svoji metodi zagovarjal intenzivno raziskovanje igralčeve psihe in popolno "potopitev" v čustvena stanja. Pri tej metodi neredko izbruhne na dan čustvena zgodovina igralca, kar je lahko (za igralca in okolico) sila pretresljivo. Realnost in fikcija se začneta v tem primeru prepletati.

Je kdo med vami že igral v filmu ali v gledališču?

Kaj je bil najtežji del priprav na vlogo?

Kaj je bil najtežji del procesa ustvarjanja filma ali predstave?

Menite, da je delo igralca lahko ali težko? Zakaj?



filmski igralci pogosto niso profesionalni igralci

Šolani ali profesionalni igralci v življenju stopajo iz vloge v vlogo, vsakič se morajo transformirati in prilagoditi filmu, ki ga soustvarjajo. Pogosto pa v filmu nastopajo tudi tako imenovani *naturščiki*, ki niso šolani in v življenju počnejo kaj drugega. Te režiser ponavadi izbere v prvi vrsti zaradi videza, pa tudi zaradi “naravnosti” ali “sproščenosti”, ki jo prinesejo k filmu. S temi igralci mora režiser delati drugače kakor s profesionalnimi, saj niso vajeni transformacij. Naturščiki so vedno tudi otroci.

Kateri igralci se vam v filmu **Igram, sem** zdijo naturščiki in zakaj?

So brezdomci v filmu po vašem naturščiki ali igralci? (Naturščiki so Nina Vodopivec, bivša pevka skupine Tabu, pa tudi dva brezdomca v menzi.)



filmsko snemanje je vsakokrat zanimiva in naporna pustolovščina

Vsako filmsko snemanje igralce, režiserja in celo ekipo ponese v svet določenega filma. To pomeni, da ekipa določen čas intenzivno razmišlja o tematiki ali tematikah filma, film torej skoraj povsem zavzame njihov miselni prostor. Obenem pa so okoliščine snemanja nemalokrat naporne – snemanje se odvija intenzivno in dolgotrajno, razmere snemanja odsevajo snov filma (zima, noč, mraz, vročina ...). Snemalne ekipe sestavljajo številni posamezniki, ekipa pa mora biti čim bolj ubrana ... Snemanja zahtevajo trdne značaje ljudi, saj so praviloma naporna: vsaka ura snemanja lahko prinese nove težave, ki so sprva videti nepremostljive.

Kaj se vam zdi, da so bili izzivi in težave za ekipo v filmu, ki ste si ga ogledali? Poskušajte pomisliti na različne lokacije, na katerih je bil film posnet, spomnite se na scenografsko in mizanscensko postavitve prizorov, kaj vse sta zahtevali, koliko igralcev se v prizorih pojavi in na kakšen način so posneti, kateri elementi scenografije, osvetlitve, kateri rekviziti dajejo pomen posameznim prizorom (mislite, da so tam naključno ali so jih postavili s premislekom?). Pomagate si lahko z napovednikom filma in na ta način analizirate prizore v njem.

kaj je filmski triptih in kakšen je pričujoči film?

Filmski triptih je oblika filma, kjer se tri zgodbe, vsaka na svoj način, ukvarjajo z isto ali s podobnimi tematikami. Film sestavljajo tri ločene pripovedi, lahko bi celo rekli trije kratki filmi – ki pa se morajo v nečem povezovati. V pričujočem triptihu spremljamo tri različne zgodbe s tremi različnimi igralskimi ansambli, v treh različnih mestih. Vse tri filme pa družijo tematika – spopadanje igralca s svojo vlogo in hkrati spopadanje z lastnim zasebnim življenjem. V kakšnem drugem filmu bi lahko zgodbe povezoval isti lik ali isti igralec; ista lokacija; isti trenutek v času ali zgodovini ... Filmski triptih ima zaradi svoje strukture tudi drugačno dramaturgijo (torej tok in ritem poteka) od klasičnega igranega celovečerca.

realizem na filmu

Vsak igrani film vsebuje realistične elemente, a realizem na filmu pomeni prikazovanje filmskega sveta, ki je karseda podoben realnemu svetu ali pa skuša posnemati izkušnjo realnega sveta. Pri filmu to seveda ne pomeni, na kakšen način je zrežiran, temveč kakšen vtis daje. Realistične filme na primer neredko snemajo na realnih lokacijah (in ne v studiu – če pa že, to daje popoln vtis realnega sveta), liki posnemajo resnične ljudi.

Pričujoči film je realističen – kaj ga dela takega? Režiser in scenarist se je odločil, da bo snov, ki jo hoče predati, predstavil realistično. Zato so prostori, v katerih snema, in liki realni, podobni ljudem, ki jih srečujemo v življenju, na dogodke se odzivajo verjetno. Kamera iz roke v filmu podpira realizem, saj daje vtis dokumentarne kamere.

Kako avtor uporablja kamero in svetlobo?

Zakaj črno-bela slika podpre realizem, čeprav ljudje ne vidimo črno-belo, temveč v barvah?

Kakšen je zvok v filmu? Tudi zvok v filmu podpira vtis realnosti.



ali odnosi med filmskimi liki odsevajo realne človeške odnose?

V pričujočem filmu, ki svoje tematike naslavlja realistično, odnosi zanesljivo odsevajo realne človeške odnose. Primeri iz filma: kako se Lina odziva na svojo mamo, na fanta, na režiserja ... Nikotov odziv na brezdomce in njegov odnos z ženo (ter njen odnos do njegovih odločitev), odziv na pritiske družbe, v katero je vpet; neracionalno obnašanje zaljubljenega igralca Luke do soigralke, do lastne družine.

Vendar pa liki in odnosi med njimi v filmih pogosto sporočajo še veliko več kakor le njihovo vidno obnašanje. So nosilci tematik in nosilci sporočil filma. Lina je vihravo dekle, ujeto v svoje težave, iz katerih se poskuša izviti, a hkrati je tudi odraz odnosa sodobne družbe do mladih; Niko poleg človeka, ki spozna svobodo v življenju brez materialnih dobrin, predstavlja tudi samo idejo sodobnega človeka, ki je suženj zahtev družbe; zaljubljeni igralec Luka in njegova soigralka Iva se vsak po svoje znajdetata v vihravosti čustev televizijske "žajfnice", predstavljata pa tudi različne načine, na katere se ljudje spopadamo z življenjem.

Filmski lik je zato neredko nosilec ideje filma (razmišljajmo o primerih iz filmov, ki jih poznamo).

Zakaj Lina ravna divje in neracionalno?

Se ti zdi, da spoštuje ljudi, ki jo obdajajo (mama, fant, režiser)?

Jo mama in fant razumeta?

Kako se Lina obnaša do svoje mame, imata z mamo zaupen odnos?

Ali Niko s svojimi dejanji razmišlja le o sebi ali misli tudi na odgovornost do partnerice?

So njegova nova prijateljstva pristna?

Kaj pa zaljubljeni Luka? Ali razmišlja, kakšne posledice ima njegovo stanje za družino?

Kako se Iva obnaša do njega – in zakaj mislite, da tako? Se vam zdi, da Iva govori iskreno?

Kakšen je odnos med Ivo in njenim možem?



v svetu, v katerem resničnost krojijo varljive podobe in izmišljene novice, je meja med resničnostjo in fikcijo močno zabrisana

Če se v pričujočem filmu vsak lik na svoj način spopada z vlogo, ki jo igra – ali ni res, da v življenju vsi na neki način igramo vloge in pogosto izgubimo kompas, kaj je naša vloga in kaj smo v resnici? Kakšne hočemo, da nas okolica vidi, in kakšni smo v resnici?

kje se naučimo, kaj naj bi bila ljubezen, in kako živimo ljubezenske odnose?

Danes živimo v svetu fikcije – vse se nam razkriva v obliki zaokroženih zgodb, zgodba je postala nosilka sporočila. Je v življenju res vse zaključena in smiselna zgodba? Romani, filmi, zlasti pa popularna kultura nam življenja vzornikov prikazujejo skozi zaključene, pogosto enoznačne zgodbe.

V pričujočem filmu je drugače: film svojo snov podaja realistično (o obliki smo že spregovorili), a realistična sta tudi sporočilnost filma in način, na katerega podaja zgodbo – situacije ne potekajo vedno tekoče in smiselno in ne vemo, na primer, kaj se bo z liki dogajalo po koncu filma.

Kakšen je Linin odnos do fanta, ki je vanjo zaljubljen, se vam zdi, da ga izkorišča?

Ima tega fanta sploh rada?

On jo ima očitno rad, je več kot le zaljubljen vanjo – gre med njima za ljubezen?

Se bo Lina nekoč soočila s posledicami svojih dejanj?

Bo Niko srečno živel z Mojco?

Se bo vrnil v svoje prejšnje življenje?

In kaj se bo zgodilo s strtim Luko?

Lahko predvidevamo, kaj se bo z liki dogajalo v prihodnosti ali si vsak gledalec lahko nadaljevanje zgodb predstavlja po svoje?

Zakaj je pomembno, da imajo nekatere zgodbe »odprte konce«?

Kaj bolj spodbuja domišljijo in razmišljanje – zaključena celota ali le slutnja nečesa?



zdi se, da otroštvo v zgodovini človeštva traja vse dlje – kako to vidimo in zakaj mislite, da je tako?

Govorimo o zahodni civilizaciji: nekoč so se otroci rojevali zaradi osnovne reprodukcijske zmožnosti človeka – in pri tem so bili ali “slabotni” in nekoristni ali “močni” in koristni. Leta, ko je človek odrasel, so se potem pomaknila z možnostjo šolanja za tako rekoč vsakogar. Na primer: vaši stari starši so odrasli v zgodnjih dvajsetih, se karseda hitro odselili od doma, takoj po šolanju dobili službe, si uredili družine ... A zadnjih nekaj generacij nima vedno možnosti tovrstnega »naravnega« toka odraščanja: mnogi morajo ostati doma pri starših, saj si stanovanj ne morejo privoščiti; tudi otroci in družina predstavljajo luksuz, ki si ga ne morejo privoščiti; rednih služb ne dobijo, zato opravljajo občasna ali nestanovitna dela; njihova življenja, čeprav delajo, ostanejo podobna študentskim letom; nekaterim, zlasti starejšim, se zdijo otročji – pa so se za ta način življenja odločili sami ali so jih vanj prisilile okoliščine?

Kdo po vašem mnenju “vodi igro”, kdo kroji razmere, v katerih živimo?

Kako vidite svoj vstop v odraslost?

In kako se na okolje, v katerem živi, odziva junakinja Lina?

Se vam zdijo njena dejanja smiselna, racionalna?

Se vam zdi, da družbene norme izziva namerno ali spontano, iracionalno?

Je življenje v Bosni in Hercegovini za mlade drugačno od življenja v Sloveniji?

Zakaj Niko v srednjih letih razmišlja o tem, kako hoče zares živeti? Je otročji ali realen ... ali kaj tretjega?

Kako si predstavljate svoja srednja leta?

Ali starejši ljudje, ki vas obdajajo (na primer vaši starši, tete, strici), živijo svoje sanje, se zdijo zadovoljni s tem, »kar jim je življenje prineslo«?

Se vam zdi zaljubljeni Luka odrasel človek ali je njegova zaljubljenost nezrela, infantilna?

V filmu se tri zgodbe odvijajo v treh mestih – v Sarajevu, Ljubljani in Zagrebu. Imajo različna mesta različna vzdušja in zato različen vpliv na življenja likov?

Avtor filma Miroslav Mandić je po rodu iz Bosne in Hercegovine, a je zaradi vojne zapustil svojo domovino in živel v različnih mestih, tudi na različnih kontinentih. Zdaj že več let živi in dela v Ljubljani. To je zanesljivo oblikovalo njegov pogled na svet ... Tri mesta pa so postala in ostajajo zanj najbližja, najbolj domača.

O treh prizoriščih in zgodbah pravi:

Sarajevo

»Zadnjih nekaj let so novice na bosansko-hercegovskih portalih skoraj vsak dan poročale o ropih prodajaln, trafik, nemalokrat tudi bank. Včasih mi ni bilo jasno, ali je šlo za načrtovane zločine, potrebo po hitrem denarju ali za objestnost. Večinoma so za tem stali mladi ljudje, za katere se zdi, da želijo opozoriti nase z agresivnim obnašanjem, brez premisleka o posledicah in brez vsakršnega moralnega stališča. Ideologije so iztrošene, novih ni. Mladi so polni neusmerjene energije. V kaj

verjeti, kaj si želeti, na kaj upati?

Lina, glavna junakinja bosanske zgodbe, si želi postati igralka. Ta ambicija ji postavlja okvir in podzavestni argument za anarhično obnašanje. Verjame v brezpogojno svobodo. Tihi antagonist je Ado, mladenič, čigar obnašanje definirajo tradicionalni postulati dobrega. Ljubezen do Line relativizira norme, v katere verjame, zanjo je pripravljen storiti vse.«

Ljubljana

»Ko se sprehajamo po Ljubljani in srečujemo brezdomce, je naš prvi instinkt, da se jim umaknemo s poti. Redko se vprašamo, kako so pristali na ulici, še redkeje si predstavljamo, da bi takšna usoda lahko doletela nas. Slednje me je napotilo, da se v filmu ukvarjam s prikazom razmer v najnižjem sloju družbe z vidika lika, ki v svojem vsakdanjem življenju sicer ni neposredno obremenjen s socialnimi problemi, se je pa znašel v krizi srednjih let. Ta ga žene k prevpraševanju lastnih dosežkov, smisla življenja in tega, kako si želi živeti v prihodnje. Zaradi vsega tega zanj postane brezdomsko življenje privlačno, saj ga vidi kot prostor brezpogojne svobode in anarhije. Njegovo pustolovščino vsaj na začetku utemljujejo potrebe njegovega poklica. Igralec, ki je usmerjen v igro po metodi, se spušča v svet svojega lika, raziskuje in se pripravlja na vlogo tako, da se na čim več ravneh skuša poistovetiti s svojim likom.«

Zagreb

»Ko gledamo žajfnice, se predajamo obrazcem višjih ekonomskih slojev. Njihov boj za moč, njihove prevare in zakulisne igre, z žajfo oprane ljubezenske agonije, reducirane zgolj na psihologijo – to so postala področja identifikacije ljudskih množic.

Kaj če bi si igralec, namesto da prodaja iluzije med reklamami za pralne praške, zaželel živeti življenje svojega lika in bi se prepoznal v njem do te mere, da mu predstavljanje iluzije o resničnosti ne zadostuje? Kaj če znoj in solze, ki mu jih na obraz riše maskerka, postanejo njegov lastni znoj in solze?

Je sploh mogoče, da bi Luka in Iva postala par? Čustva, za katera si on želi, da bi mu jih ona vračala, Iva v celoti investira v like, ki jih igra. Boji se predati enemu samemu človeku, zlasti če ve, da je ta zanjo pripravljen žrtvovati vse. Njen odnos z možem je svojevrsten dogovor in nikakor ne brezpogojna ljubezen. Bo ostala imuna na pristno, skrajno emocijo, s katero jo izziva njen igralski kolega?«

priporočila za nadaljnje raziskovanje

Pod okriljem Slovenske kinoteke v Divači deluje edinstven **Muzej slovenskih filmskih igralcev**. Obiščite ga. Več na <https://www.muzejdivaca.si/>

V branje priporočamo knjige:

Ita Rina, prva slovenska filmska zvezda, ur. Alenka Korpes, Lilijana Nedič, Slovenska kinoteka, Ljubljana, 2007

Ita Rina, ur. Lilijana Nedič, Slovenska kinoteka, Ljubljana, 2007

Slovenske filmske zvezde, ur. Lilijana Nedič, Slovenska kinoteka, Ljubljana, 1993

Zbirka Poklon, Slovenska kinoteka (monografije, posvečene posameznim slovenskim filmskim igralcem)

Svetovna zgodovina filma, Kristin Thompson, David Bordwell, Slovenska kinoteka, UMco, Ljubljana, 2009

Predavanje Varje Močnik Filmska igra – kaj pa v slovenskem filmu? (v sklopu projekta izobraževanja učiteljev Slovenske kinoteke, Razumevanje filma, spletna stran:

<http://www.solafilma.si/sl>)

