

PORTRET ZVOČNA VIZIJA SVETA

POGOVOR Z REŽISERJEM ANDREJEM ZDRAVIČEM

V sredo, 18. septembra, je v *Informacijskem centru Moderne galerije* svoj najnovejši film *Ocean Beat* predstavil v San Franciscu živeči slovenski režiser Andrej Zdravič. Ob tej priložnosti je nastal pričujoči pogovor o vodi, gibanju, pojočem daljnogledu, interaktivnem muzeju in *Soundvision*.

EKRAN: Začenjam s presenetljivo koincidenca. Prav nekje v času ogledov tvojih filmov sem prevajal Deleuzeovo knjigo *Podoba-gibanje*. Če tvegam oznako tvojih filmov, potem je njihov prostor v poglavju o *podobi-percepciji*, ali še natančneje, v tistem razdelku, kjer Deleuze govori o navdušenju predvojnega francoskega filma, lirske abstrakcije, nad tekočo vodo. **Voda** je namreč predmet podobe-percepcije par excellence, saj omogoča izluščanje gibanja iz gibljive materije, dobesedno uprizoritev samega gibanja. Kako sam pojasnjuješ svoj interes za vodo?

Andrej Zdravič: Že kot otrok sem užival v vodi. Spominjam se Soče, ko pa smo živeli v Alžiriji, sem prav tako veliko časa prebil ob morju. Globlji dejavnik pa je gotovo prirojena človeška fascinacija nad vodo. Smo vodni element, tričetr telesa je navsezadnje voda. Rojeni smo v vodi in pravijo, da je prvi čut, ki ga razvije zarodek v materinem trebuhu, prav sluh. In kaj poslušaja? Pljuskanje vode in ritem srca. Od samega začetka torej ritem in likvidni element, v katerem nam je prijetno, celo zelo lepo.

EKRAN: Zanima me referenca na Schwenka, ki si ga omenjal pred projekcijo v *Moderni galeriji*. V kolikšni meri so njegovi spisi vplivali na tvojo percepcijo vode?

AZ: Leta 1976 mi je neka prijateljica dala Schwenkovo knjigo *Sensitive Chaos*. Ta knjiga je name naredila izjemen vtis. Že prej sem sicer prebiral številne znanstvene knjige o valovanju in tekočinah, Schwenk pa je opazovanje gibanja vode zvezal s svojevrstno psihologijo, spiritualizmom. Zanima ga, kakšne oblike privzema tekoča voda. Ko priteče v stoječo vodo, denimo, nastanejo vrtinice, ki so presenetljivo podobni rentgenskemu posnetku človeških možganov. Omenja tudi test s kostmi, pomočenimi v tinto, na katerih se pojavljajo nekakšne bele pikice, ki imajo obliko vode, ki se je ustavila. Skratka, dokazuje, kako so različni organi pravzaprav različne oblike vode, ki se je ustavila v nekem materialu: enkrat v tkivu, drugič v kosteh, tretjič v možganih... Schwenk si dovoli tudi vzporednice s človeškim mišljenjem, z asociacijami, ki pogosto potekajo po zakonih gibanja vode. V grobem je njegova teorija v tem, da si človek z gledanjem vode in zraka, nasploh gibanj v naravi, ustvarja pogoje za bolj fluidna razmišljanja.

EKRAN: Če pravilno razumem sporočilo tvojih filmov, bi naj po svoje vračali urbana človeka iz stresnih situacij velemesta v svojevrstno stanje pred ljudmi, »našo lastno zarjo«, kot pravi Goethe. Voda kot harmonija. Dejstvo pa je, da voda zares postane filmsko atraktivna šele tedaj, ko je v svojevrstni kakofoniji, ko preplavlja, brizga, vre — ko je skratka tudi sama stresna,



ANDREJ ZDRAVIČ MED SNEMANJEM LAVE NA HAVAJIH. FOTO: NAOMI SODETANI

frustrirajoča... V tem je nedvomno določeno protislovje.

AZ: Nedvomno. Razburja me kaotično kipežje vode, tisti trenutki, ko je energija neposredno izražena. Toda pod vsem tem kaosom je vendarle nek sistem, tudi kaosu vladajo določeni zakoni. Po drugi strani pa je kaos, ki ga človek opazuje v naravi, samoregenerativen. Ima svoj smisel, saj se iz njega poraja nekaj novega. Kaos ustvarja, čeprav podira: tako kot lava, ki sicer požre cel gozd, zato pa hkrati iz osrčja zemlje prinese minerale, zrak, pline in vodo. Nekaj fascinirajočega je v tej surovosti: v njej lahko razberemo naše lastne nagone, lahko pa tudi intuitivno čutimo, da je v vsem tem neka katarza. Ko sem pred desetimi leti pričel delati *Ocean Beat*, sem iskal predvsem divje plati, vendar sem skozi dolgoletno raziskovanje opazil še vse druge elemente. Zdaj se mi zdi enako privlačen tudi drugi pol, popolna urejenost, kakršno recimo najdem v stoječih valovih fjordov na Aljaski. Gre torej tudi za notranje dozorevanje.

Na splošno bi lahko dejal, da me zanimajo izpovedi v energijah, v gibanju. K filmu namreč prihajam od glasbe, ki je prav gibanje skozi čas. Je zelo abstraktna, a hkrati zbuja zelo konkretne asociacije, drugačne v vsakem posamezniku. Zato je glasba še vedno najvišja umetnost.

EKRAN: Ali predmet narekuje svojo filmsko uprizoritev? Z drugimi besedami, mar ne obstaja v filmu *Ocean Beat* še bolj temeljno protislovje med predmetom, ki je kontinui-

ran, teoretično neskončen in brezmejen (vodo), in pristopom, ki je nasprotno fragmentaren, razrezan, sekajoč (sami robovi kadra, montažni rezi)? Na ravni samega filmskega medija si namreč dovolj tradicionalen, ne izumliš specifičnih »vodnih kamer« po vzoru zapletenih mehanizmov kakega *Snowa*, denimo.

AZ: Namenoma se izogibam trikovi v sliki, recimo dvojnimi ekspozicijami, sendvič-slikam, prelivom in manipulaciji z barvami. Mogoče gre to pripisati vplivu zebudizma, ki je zelo čista stvar. Videti magijo v popolni preproščini realnosti. Haiku. »Žaba skoči v vodo. Zvok vode.« To je na videz skrajno enostavno, je pa v tem celo bogastvo življenja. Zavestno sem hotel najti jezik in slog, ki bi ostal nepopačen. Protislovje je seveda še toliko večje, če se ukvarjaš s temo oceana, ki je brezmejen. Njegov največji šarm je morda prav obala, ki ti ponuja več kot 180 stopinj obzorja. Ena od fascinacij brezmejnega horizonta je prav v tem, da se človek v njem izgubi, da ga dobesedno ni. To je zares trenutek očiščenja. Toda kako ga ujeti v kamero? Omejuje te kader, omejuje te čas... Menim namreč, da mora biti film kljub vsemu kar se le da ekonomičen, nabit — zato jih tudi tako dolgo delam! Gre za zgostitev bistva, ki bi naj na magičen način posredovalo nekaj večjega.

EKRAN: Ko sva že pri tehnični plati filma, me zanima tudi zvočni trak. Natančneje, razmerje med zvočnim trakom in podobo v filmu *Ocean Beat*. Koliko je »realnih« šu-

mov? Kakšno je časovno sosledje kreacije zvokov in podob?

AZ: Zvok za **Ocean Beat** je posnet posebej, največkrat pozneje. Včasih na kraju samem, včasih pa kje povsem drugje. Tako so v tem filmu zvoki iz Južne Italije, z Jadrana, Blejskega jezera, Soče, New Yorka, pa še vrsta prirejenih industrijskih zvokov. Moram namreč povedati, da zvočne zapise zbiram že šestnajst, sedemnajst let in da se jih je nabralo že kar precej.

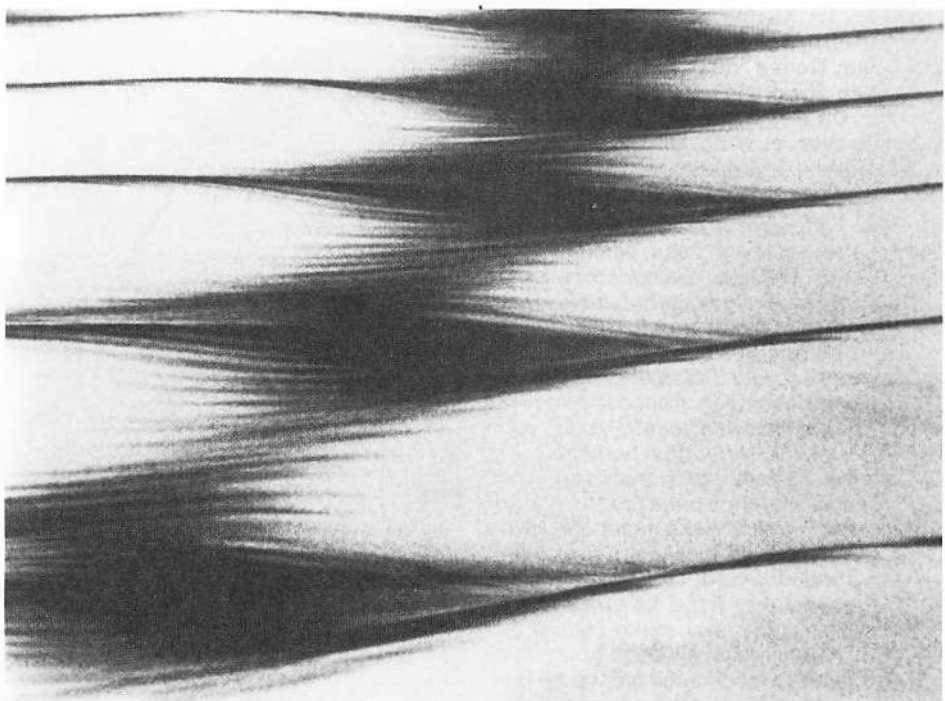
V celem filmu ni niti kančka sinhronega — četudi je slišati, kot bi šlo za najbolj pristno butanje valov ob skale. Tako je večina moje energije pravzaprav šla za to, da sem podobi priskrbel avtentičnost zvoka, tisto torej, kar ima večina ljudi za samoumevno! To sem dosegel s stotinami različnih koščkov. Zvoke sem zbral in iz njih naredil *sample*. Tako sem dobil nekakšno paleto zvokov, ki sem jih nato plastil v najmanj štirih ali petih plasteh. Skratka, vse je rekreirano. Ustvarjeno iz ničle. Najprej sem imel v tem filmu eno uro same tišine...

Ko montiram, slišim zvok v glavi. Zvok je dejansko gibalno mojega filma. Nimam scenarija, začnem z intuicijo. Material nabiram nekako tako kot kos gline, ki je sicer še neoblikovana, veš pa, da je v njej že kip. Material sam narekuje oblikovanje, njegova končna kohezija pa prihaja prav od tistega zvoka, ki ga čutim v sebi. Zame so gibi kamere zvoki, rezi pa so udarci ritma... Skratka, fantaziram o zvoku in šele ko imam jasno sliko o tem, kako bo zvenel film, zaključim montažo.

EKRAN: Kako tedaj sploh razumeš glasbo?

AZ: Posameznih plasti zvočnega traku ne ločujem. Tradicionalna delitev na dialog, glasbeni *score* in na posebne efekte se mi zdi povsem umetna. Drug drugega sploh ne poslušajo, le mešalec na koncu vse skupaj zmeša. To je absurdno! Govor je zvok, je glasba, tudi šumi so glasba — tako kot je navsezadnje glasba šum! V tej smeri je name močno vplival David Tudor, manj znani sodelavec Johna Cagea. Imel sem to srečo, da sem leta 1979 sodeloval v njegovi zvočni instalaciji *The Rain Forrest*. Šlo je za instalacijo »zvočnih skulptur«: različnih industrijskih predmetov, palic, bobnov in podobnih zadev, ki jih je Tudor uporabil namesto zvočnikov. Ideja je bila v tem, da so sami predmeti pretvorniki zvokov, ki jih vanje vneseš z elektromagneti (podobno kot pri zvočniku, le da tokrat vlogo zračnega stolpca igra kar cel predmet). Tudor mi je pokazal, da je pravzaprav vse na svetu glasba. Predmeti sami barvajo zvok, delujejo nanj kot filtri. Potemtakem so tudi gore svojevrstni filtri, so eko-mašine, ki odbijajo strele med sabo.

Druga pomembna epizoda po tej plati pa je bilo snemanje filma o električni stimulaciji hrbtnjače v Houstonu, Texas. Z majhnimi tokovi stimulirajo živce paraplegikov, da bi jih obudili. Takrat sem prvič plastično videl, da je v telesu res elektrika — in da potemtakem ni nobene razlike med »naravnimi« in »umetnimi« zvoki. V bistvu gre v obeh



OCEAN BEAT

primerih za valovanje energije, za eno in isto stvar. Toliko virov zvokov je in zame je največja zabava prav njihovo črpanje, ta svojevrstna arheologija glasbe.

EKRAN: Termin, ki ga najdemo v glavi slehernega tvojega filma, je *Soundvision*. Ta naziv je presenetljivo podoben pojmu, ki ga v zadnjem času skuša vpeljati francoski teoretik Michel Chion, namreč *Audio-*vision**, slušno gledanje. Kdaj si ga prvič uporabil?

AZ: Leta 1973. Prej sem se namreč veliko ukvarjal s fotografijo. Spominjam se, da sem se vedno dolgo časa — tudi po deset minut — gibal s kamero, predno sem pritisnil na sprožilec. Večji hec mi je pomenilo zbiranje slike kot pa sama slika. Ker sem v tem času delal na Radiu Študent, sem poslušal tudi ogromno glasbe in ob njej fantaziral. Tako se mi je nekoč pripetilo, da sem v hribih gledal z daljnogledom, spreminjal globinski fokus in si ob tem nekaj zvižgal in popeval. Naenkrat sem si rekel: »Saj vendar igram filmsko kamero!« Tako se mi je pravzaprav skozi glasbo porodila ideja o videnju.

EKRAN: Tudi najnovejša instalacija, ki jo pripravljáš v muzeju v San Franciscu, je

povezana z vodo...

AZ: Proti pričakovani prenasičenosti začnem šele sedaj zares postajati dovzeten za vse subtilnosti vode. Ideja je stara že dve leti, porodila pa se je med nekim poskusom na Soči, ko sem s super-8 kamero snemal pod vodo. Potapljal sem kamero proti toku, po prenosu na video pa sem lahko spreminjal hitrosti. Zanimivo je videti, kako lahko hitrost same podobe, njeno porajanje, vpliva na percepcijo volumna, mase, sploh na samo videnje. Mehurčki v vodi so povsem različni, če so hitri ali počasni. Instalacija se bo torej ukvarjala s perceptivnimi problemi gibanja. Imel bom dvanajst 27-inčnih monitorjev visoke resolucije, ki bodo tvorili nekakšen horizont, 6 x 2. Program bo predvidoma dolg dvajset minut in bo skušal pokazati različne vidike vedenja vode — od čiste zrcalne gladine prek majhnih valčkov in vetra na gladini vse do dvanajstmetrskih valov na Havajih. Material bo na šestih laserskih videodiskih, vsak bo torej napajal po dva monitorja. Vse skupaj bo urejal računalniški program, ki bo skrbel za časovni razmik med različnimi kosi istega programa. Hipoteza je pač ta, da se bo pri gledalcu razvil občutek gibanja skozi te škatle, nečesa ži-



OCEAN BEAT

Ocean Beat, ki so bili tedaj še v surovem stanju. Ponosen sem na to, da je bil nad njimi impresioniran — in to še preden je naredil **Koianisquatsi**. Zelo ga spoštujem, saj je nekaj posebnega. Bil je menih, duhovnik, a je pri štiriintridesetih letih izstopil iz reda in se posvetil filmu. Rekel bi, da je našel drug medij, skozi katerega je lahko ljudem posredoval nekaj, česar jim kot duhovnik ni mogel dati. *Že a priori* ima drugačen pristop do filma od velike večine režiserjev: trudi se poslati dober »message« ljudem na Zemlji! Navsezadnje je to prvi film teh razsežnosti, ki so ga v celem svetu gledali v kinematografskih dvoranah.

EKRAN: Četudi je tale pogovor usmerjen predvsem na tvoje aktualno delo, ki je vse prej kot tradicionalna filmska naracija, me zanimajo tvoje morebitne ambicije na področju klasične filmske forme. Morda se jim najlaže približava prek avtorjev, ki so ti blizu...

AZ: Narativni film me zanima. Nekega dne ga bom zagotovo tudi sam posnel. Moram pa reči, da me privlačijo režiserji, ki gledajo v zakulisje, za govorjeno besedo, ki upoštevajo magijo dogajanja, tišine... Zato ne bo presenečenje, če povem, da mi je zelo pri srcu Tarkovski in njegova filozofija. Veliko navdihla sem našel tudi pri Herzogu. Njegova je ideja, da je film *medij za odkrivanje sveta*. Zanimajo ga skakalci — in vživi se vanje, postane skakalec! Zanima ga človek, ki je ostal na otoku, ki mu grozi eksplozija — in odpravi se tja! Všeč mi je ta neposreden pristop, to raziskovanje sveta.

vega torej. Ljudje bodo poleg tega imeli priložnost aktivno posegati v samo instalacijo, »inter-aktivirati« z vplivanjem na hitrost laserskih playerjev. Izbrali bodo lahko, denimo, *slow-motion* in tako dobili celo preprogo različnih pogledov na isto stvar. Zvok bo minimalen, če sploh bo — saj je izjemno težko oblikovati zvok, ki bi deloval pri vseh možnih hitrostih.

EKRAN: Kaj pa pravzaprav sploh je Exploratorium, kot se sicer imenuje muzej znanosti, umetnosti in človeške percepcije v San Franciscu?

AZ: Exploratorium je en sam ogromen prostor, pravi hangar, ki meri 100.000 kvadratnih čevljev. Samo strop je visok kakih štiriinšestdeset metrov. V njem je vsega skupaj sedemsto eksponatov. Ustanovil ga je Frank Openheimer, brat in sodelavec Roberta Openheimerja, izumitelja atomske bombe. Oba brata je v petdesetih letih ameriška politika onemogočila... Kakorkoli že, Frank Openheimer je želel ljudem dati nekaj pozitivnega. Njegova ideja je preprosta, a ima fantastične razsežnosti: učenje je najbolj učinkovito, kadar poteka kot igra, kadar lahko raziskuješ in s premikom dveh kock zgradiš mostiček... Iz te preprostosti je Openheimer razvil celo filozofijo interak-

tivnega muzeja, ki naj ljudem približa fenomenone sveta, obenem pa tudi osnovna načela znanosti. Zato so nekateri eksponati zelo didaktični, denimo preskok strele, separacija barv ali mrtvo vidno polje, drugi pa so tudi estetsko izjemno atraktivni. Tak je, denimo, mini-tornado: gre za trimetrski vrtinec, kjer sistem ventilatorjev neprestano ustvarja tornado, gledalec pa ga lahko že z rahlim dotikom roke zmoti in nato opazuje motnje zračnega gibanja in njegovo ponovno vzpostavitev.

Sam sem tu začel delati kot dokumentarist, saj delovanje muzeja obsega še številna predavanja, delavnice, šole in gostovanja. Vendar si zdaj svoj *job* že sproti kreiram, saj je usodna sreča ta, da se filozofija muzeja prekriva z mojimi ambicijami. Tako sem postavil produkcijski video-studio in se usmeril na nekatere specialne projekte. Omenjena instalacija *Water Waves* bo predvidoma dokončana maja 1992.

EKRAN: Asociacija, ki se poraja ob gledanju filma **Ocean Beat**, je neizogibno dvojica Reggio-Glass. V čem je po tvojem različna med njunim in tvojim pristopom?

AZ: Reggio sem srečal leta 1982 v Santa Feju. Videl je materiale prve pol ure filma

**ZA EKRAN
SE JE POGOVARJAL
STOJAN PELKO**

Stojan Pelko

Sound Vision of the World

A conversation with Andrej Zdravič

/ English translation excerpts from 'Zvočna vizija sveta - pogovor z Andrejem Zdravičem', Ekran, vol.16/letnik XXVIII, sept./okt. 1991

- If I correctly understand the message of your films they aspire in a way to help the urban man return from stressful situations of the big city to a primordial state - "our own dawn" as Goethe called it. Water as harmony. It is also true that water only becomes attractive on film, when it is in a sort of cacophony, when it submerges, splashes, boils... in a word, when it is itself under stress, frustrating. No doubt, there is a certain contradiction in this.

No doubt. I get excited by the chaotic churning of water, these moments when energy is directly manifested. But underneath all this chaos there is a system, there are laws in chaos too. On the other hand, chaos such as we see it in nature, is self-regenerative. It has its own internal logic, new forms emerge from it. Chaos creates even in destroying: just as lava consumes an entire forest, it brings forth, at the same time, minerals, gases, air and water from the depths of the earth. There is something fascinating about this force: we can recognize our own drives in it, and we can also intuitively feel a certain catharsis in it.

- Does the object dictate how it is represented in film? In other words, does not *Ocean Beat* contain an even more fundamental contradiction between the object, which is perpetual, theoretically infinite and limitless (water), and the approach which, on the contrary, is a fragmented one, with many cuts and abrupt interruptions (the edges of the frame itself, the edits)? At the level of the film medium itself, you seem conventional enough, you do not invent any specific 'water cameras' such as the complex mechanisms of *Snow*, for instance.

I intentionally avoid tricks in the image, say, double-exposures, layering and manipulations with color. Perhaps this is due to some influence of Zen Buddhism, which is a very pure thing. To see the magic in the total simplicity of life. Haiku. "An ancient pond. A frog plunges. The sound of water." On the surface, this may seem very simplistic, but there is a whole wealth of life in this. I purposefully wanted to find a language, a style that would remain free of gimmicks. The contradiction is even bigger when you are dealing with the ocean which is boundless. One of its greatest attractions is perhaps the coastline, which gives you a 180-degree horizon. One of the fascinations of an unbound horizon lies in the fact that one can lose oneself in it, literally disappear in it. This is truly a moment of cleansing. But how to capture this in the camera? One is limited by the frame, by time... I do think, however, that in spite of it all, a film must be as economical as possible, charged - that is also why it takes me so long to make them! It's about condensing an essence that would in a magical way convey something bigger.

- Since we are talking about the technical aspects of the film, I am also curious about the soundtrack. Or, to be more precise, about the relation of the soundtrack and images in *Ocean Beat*. How many 'real' sounds are there? What was the sequence in which sounds and images were made?

The sound for *Ocean Beat* was recorded separately, most of the time after the shooting. At times at the same spot, at others, somewhere else altogether. So, in this film, there are sounds from the Californian Pacific, Hawaii, south Italy, the Adriatic Sea, lake Bled... and a host of reworked industrial sounds. I have to tell you that I have been making sound recordings for sixteen, seventeen years, and my collection got quite substantial. In the whole film, there isn't a bit of sync sound - even though one may think of hearing the most authentic pounding of the surf... everything is recreated...

When I edit film, I hear sounds in my head. Sound is the moving force behind my film. I don't have a scenario, I start with intuition. I collect the material similarly to a piece of clay, which is still unformed, but you can sense there is a sculpture in it. The material itself dictates the shaping process, its final cohesion comes from the sound I feel inside. For me, camera movements are sounds, the cuts are the rhythm beats. Anyway, I fantasize about the sound, and only when I have a clear sense about how the film will sound, I complete the image editing.

- What is, then, your notion of music?

I do not make a distinction between different components of a soundtrack. The traditional division of dialogue, music score and special sound effects seems totally artificial. The engineer mixes it all together at the end, but those who made the tracks don't listen to one another. That's absurd. Speech is music, sounds,

too, are music; after all, music is sound too! In this sense, David Tudor (a collaborator of John Cage) had a big influence on me. In 1979, I had the good fortune to participate in his piece *Rainforest*, which was an installation of 'sound sculptures': miscellaneous industrial artifacts, sticks, empty oil drums and such, which Tudor used as speakers. His idea was that the objects themselves take on the role of speaker cones, into which you introduce music/sounds by way of transducers, except that here the whole object becomes the loudspeaker. Tudor showed me that in the world everything is music indeed. The objects color and transform the sounds just like filters do. Therefore, mountains, too, are some kind of filters, echo boxes, bouncing the sound of thunder.

Another important episode in this direction was the making of a film, in Houston, about spinal cord stimulation with electricity. They use tiny electric currents to stimulate the nerves of paraplegics to awaken their own potentials. At that time I realized for the first time that there is electricity in the body- and therefore there isn't any difference between 'natural' and 'synthetic' sounds. In both cases, we're essentially dealing with the same thing- waves of energy. There are so many sources of sound, and it is great fun to discover them, a peculiar sort of 'music archeology'.

- The term that appears in the credits of all your films is *Soundvision*. It is surprisingly similar to a notion that a French theoretician, Michel Chion, has been trying to introduce, i.e. 'audiovision' - aural vision. When did you first use it?

In 1973... I got the idea of 'seeing through music'. But I started to use the term itself - *Soundvision* - for my films in 1987.

- What is in fact the Exploratorium, Museum of Science, Art and Human Perception in San Francisco?

The Exploratorium is one huge space, a hangar, really, which measures 100,000 sq. feet and houses some 700 exhibits. It was founded by Frank Oppenheimer. His idea is simple, but it has fantastic dimensions. The learning process is most effective when it occurs in a play, when you are allowed to explore ... by moving a couple of blocks you build a bridge... and from this simplicity, Oppenheimer developed the whole philosophy of an *interactive museum*, which ought to bring the phenomena of the world closer to people, but at the same time, give them formal knowledge about science. That's why some exhibits are very didactic, say, a lightning jump, color separation or peripheral vision, while others are also aesthetically very attractive. For example, Ned Kahn's Tornado: it's a ten-foot tornado, where a system of ventilators maintains the whirl of steam, while the viewers can, with the slightest movement of their hand, observe the disturbances in the air flow and the tornado's reinstatement.

I started to work in the museum as a documentary video-maker, since the museum's activities also include teaching, workshops, performances and guest lectures... Later, however, I created my own 'job', for I was fortunate that the philosophy of the museum overlapped with my own interests. In this way, I set up a video post-production facility and focused on some special projects, *Water Waves* among others.

- Even though this conversation is directed above all to your current work, which is anything but a traditional narrative film, I am interested in your possible ambitions in the area of the classical film form. Perhaps you're approaching it through authors who are close to you?

Narrative film does interest me. Some day I will certainly make one. But I must say I'm interested in directors who look behind the appearances, behind the spoken word, who take into consideration the magic of events, of silence...
