

## **FILEM ALTERNATIF: ASPEK REPRESENTATION, ABSTRACTION, DAN SIMPLIFICATION DALAM PERFILEMAN**

**Anuar Nor Arai** 

---

DAERAH pengalaman manusia yang digarap oleh pembikin-pembikin filem ternama di dunia sudah begitu luas dan sukar untuk digalurkan ke dalam kategori mana manusia itu diperkatakan. Ada pengarah yang cuba mendekatinya sebagai *a slice of life* dan memeriksa manusia dengan kekusutan butir yang menyeronokkan dan membosankan. Ada pula yang tidak mahu tenggelam ke dalam ledakan emosi manusia yang terlalu kuat dan hanya mahu menemui manusia itu dalam satu persembahan cerita yang mendatar. Tetapi dari sudut mana sekali pun manusia itu ditinjau, sekiranya filem berpura-pura memaparkan kehidupan manusia, lazimnya lahirlah sentimentaliti yang lemah dan sementara kesannya.

Dalam perfileman, cara yang baik ialah mengimbangkan semua sudut kemanusiaan dalam satu rangka dramatik yang dapat menimbulkan dan mengemukakan potret manusia yang lengkap; lengkap dengan pengertian bahawa pembikin filem telah melahirkan "terjemahannya" tentang manusia itu daripada pemeriksaan dan penelitiannya yang serius.

Penelitian bagi saya di sini ialah satu pendirian, satu sikap, satu tanggungjawab yang bebas. Penelitian yang bebas itu selanjutnya berhubung pula dengan the *philosophy of art* yang diyakini dan dipraktikkannya. Pendeknya, filem ialah pengucapan peribadi yang lahir daripada kerja kumpulan yang selaras. Hasilnya ialah satu *representation, simplification*, dan *abstraction* yang menyatukan usaha seni dengan hasil seni itu.

*Representation* bagi saya ialah satu sikap mental, yang membezakan garis-garis yang perlu dengan yang tidak perlu. Hanya sikap mental yang jelas dan nyata, juga sikap yang tersusun dan terencana dapat memisahkan seorang pembikin filem (dalam hal ini terangkum semua yang terlibat: penulis skrip, penyunting, pengarah, jurugambar dan sebagainya) dengan pemerhati biasa dalam masyarakat. Sikap mental ini jugalah yang mungkin membezakan seorang penulis novel dengan seorang penyair. *Representation* dalam filem semacam suatu petang yang berkabus tebal di sebaliknya - dekat dan jauh - ternyata wujud (yang dapat dilihat) persoalan utama manusia. Misteri di sebalik kabus tebal inilah yang menyebabkan pembikin filem (jenis ini) ingin memeriksa manusia.

Untuk memperoleh sikap seperti ini (iaitu *representation* yang masih bekerja di peringkat akal), seorang penulis dan pengarah filem (dengan kerjasama krew yang berfahaman

sama) akan sentiasa menganggap bahawa filem adalah semacam *a wonder toy* yang menyatakan kerja seni dengan kerja teknikal. Bahawa dalam filem, hasil seni tidak akan lahir tanpa kerja seni teknikal. Dengan itu lahirlah kerjasama yang intim untuk meneroka misteri di sebalik kabus tebal itu tanggapan-tanggapan *representation* tentang manusia, yang kemudiannya melalui proses teknikalnya menjadikan manusia itu berdiri di hadapan mata; satu realiti *representational*.

Aspek *representation* ini menghadapi cabaran yang paling besar daripada golongan *realist* yang merasakan bahawa filem *is a representation of reality*. Bagi golongan pembikin filem yang percaya pada misteri kehidupan dan manusia di sebalik kekaburang realiti, realisme mencabar mereka untuk mentafsir kehidupan yang semacam sudah menjadi teks sosial. Teks sosial manusia ini menyekat satu mental *representation* kerana satu *social body* yang sudah jelas dan nyata mengawal kebebasan mereka untuk mengesan misteri manusia yang belum diceritakan. *Social body* itu ialah penonton-penonton yang sudah mengenali manusia di sekitar mereka. Dengan itu, lahirlah satu *representation* yang serupa “bercerita semula” tentang keadaan mereka.

*Representation* yang bersifat mental seharusnya jadi pilihan utama pembikin-pembikin filem. Ini dapat dijelaskan oleh Francis Ford Coppola dalam filem *Apocalypse Now* yang melahirkan realiti peperangan Vietnam dan Kemoja daripada fantasi yang bermula daripada *representation of ideas and ideals* yang digerakkan daripada penyatuan ilusi dan dokumentasi perang. *Apocalypse Now* bagi saya lebih merupakan realiti *visual arts* daripada realiti yang terkumpul dalam fail-fail seperti dalam filem-filem *The Green Beret* dan *The Killing Fields*. *Apocalypse Now* mengisikan perihal manusia di sebalik kabus tebal perang.

*Representation of ideas* dalam filem-filem Melayu masih terlalu rendah. Filem bagi pembikin-pembikin filem Melayu ialah satu teks sosial yang diperluas dengan kesan sentimental. Apa yang lahir dalam filem Melayu ialah satu gambaran manusia yang sudah *articulated* gerak laku dan perilakunya. Kurang sekali penerokaan untuk keluar dari teks sosial kontemporarinya atau teks sosial masyarakat lama (iaitu filem-filem yang disumberi cerita-cerita lipur lara, bangsawan, dan sandiwara).

Perfileman Melayu menjadi demikian kerana jarak *representational* dan jarak *reflection*nya terhadap bahan yang digunakan untuk filem tidak dikerjakan dalam satu kerja seni yang menghormati pemperibadian pada hasil kerja seni. Satu *framework* rujukan telah diatur oleh pihak studio, dan keluar dari *framework* rujukan itu adalah satu hal yang tidak dibenarkan dan tidak diamalkan. P. Ramlee dalam cerita filem *Semerah Padi*, *Antara Dua Darjat*, dan *Ibu Mertuaku* tidak cukup memperlihatkan usaha *representation* ini. Ketiga-tiga filem P. Ramlee yang disebutkan itu bukannya *representation* seperti yang dihuraikan, tetapi adalah korus teks sosial manusia zamannya. Tetapi dari aspek lain, P. Ramlee ialah pengarah filem Melayu yang paling berjaya, terutama dalam usahanya memberikan transformasi baru pada struktur drama bangsawan dan sandiwara. Filem-filem P. Ramlee lebih tepat jika dikatakan memenuhi *an imitation of reality* sebagai landasan kerja seninya.

Untuk melihat bagaimana kerja seni menghasilkan karya seni, satu bentuk artistik baru dan bahasa stilistika baru pada filem mestilah diusahakan. Kepuasan bukan lagi pada realisme dan naturalisme atau semata-mata menghasilkan semula pemerhatian mata kasar melalui medium fotografi. Fotografi yang hanya merakamkan realiti adalah terlalu asas pada kerja seni perfileman.

*Representation* ialah satu kesungguhan mental yang tidak menghadkan cara dan pendekatannya untuk menemui manusia dan fenomena. Interaksi antara dua ini - iaitu

---

## FILEM ALTERNATIF

---

manusia dan fenomena - akan mencetuskan imej-imej visual, *motions* dan makna yang dalam dan individual. Di sebalik imej visual (*single* atau *a flow of visuals*), *motions* dan makna yang dilahirkan itu terkandung pula pengertian-pengertian, lain iaitu satu *intuition* lain daripada lapisan-lapisan luar *representational* itu. *Intuition* lain itu mungkin memberi hubungan mental dan kesedaran watak dalam hubungan visual, *motions*, dan makna yang berikutnya. Dengan itu dalam satu siri yang *representational* itu akan lahir satu manifestasi realiti yang sudah diangkat; dan kesannya ialah lahirnya *a representational reality*.

Saya turunkan satu contoh skenario untuk menyatakan *a representational reality* itu:

Tok Dalang mengangkat pelita dan terus bergerak di sebalik tabir. Patung-patung wayang kulitnya tercacak kaku di batang pisang. Tok Dalang kerana kecewa kelihatan bergerak-gerak di sebalik tabir dan mencipta *ballet* untuk menyatakan kesengsaraannya.

### *Dissolve to*

Maka Tok Dalang *superimpose* dengan api pelita. Dan di bahagian belakang kelihatan antagonis wayang kulit menunggang kuda melaung-laung kuat membawa bala tenteranya ke medan perang. Api pelita padam, balatentera terus mara ke hadapan.

Dua skenario di atas adalah satu *representation* yang menyatukan gerak laku dengan keadaan mental Tok Dalang. Hasilnya ialah satu *interplay* antara imej-imej visual dengan kesan bunyi, muzik, fotografi, dan warna yang emotif melampaui realiti.

Dari sudut *filmic*nya skenario-skenario itu telah menyatukan juga *the poetic photography* dengan metafora dan simbol. Juxtaposisi imej Tok Dalang pada api pelita itu boleh melahirkan berbagai-bagai makna. Tetapi satu kesan yang tunggal harus diperoleh. Daripada skenario yang kedua, apa yang ingin dilahirkan ialah kedudukan mental Tok Dalang yang terganggu oleh patung-patung kulitnya. Patung-patung kulit (satu dimensi) sudah wujud dalam tiga dimensi dalam mentalnya.

Daripada *representation* yang memisahkan yang perlu dengan yang tidak perlu, maka sekaligus pula berlaku proses *abstraction*. Daripada bahan-bahan *representational* yang dikumpulkan daripada kerja mental yang serius satu persepsi seni yang subjektif dikerjakan. Merakam apa yang ada dalam realiti belum lagi sampai ke tahap abstraksi. Seni filem harus mengisikan spiritualiti pada fenomena, menyatakan suasana psikologik dan estetika yang dituntut oleh kerja seni filem yang tidak terbatas. Fenomena realiti dalam filem ialah fenomena mental. Fenomena mental dicetuskan daripada abstraksi.

Menurut Carl Th. Dreyer:

abstraction...is an expression for the perception of art which demands that an artist shall abstract from reality in order to reinforce its spiritual content, whether this is of psychological or purely aesthetic nature.

Dalam seni filem, abstraksi ialah satu tenaga *filmic* yang bersifat perseptual. Abstraksi ditemui

daripada realiti yang dilihat, tetapi terpisah daripada realiti apabila dilahirkan secara perseptual. Yang *real* - iaitu yang *real* dalam kehidupan - hanyalah satu kesan pemerhatian dan jika dipindahkan semula secara langsung - iaitu melalui kamera - akan menghasilkan realiti salinan sahaja. Dalam seni filem, realiti salinan inilah yang mesti dielakkan kerana kerja seni filem bukan untuk melahirkan *a purely imitative art*. Abstraksi adalah alternatif kepada realisme dan naturalisme. Dan kepuasan filemik ialah kepuasan yang melampaui realiti.

Oleh sebab abstraksi memisahkan bentuk dan perspektif yang sudah teratur dalam realiti, maka abstraksi mestilah melakukan pula susunan bentuk dan perspektifnya yang tersendiri. Abstraksi itu sendiri ialah satu susunan bentuk dan perspektif lain yang dikukuhkan dengan metafora, simbol, dan alegori yang mewakili keseluruhan makna yang dibawanya. Kamera, *lighting*, fotografi, editing, dan unsur-unsur plastik yang lain merakamkan susunan baru itu.

Abstraksi tidak akan memperlihatkan semula apa-apa yang ada dalam realiti. Abstraksi telah mencipta satu kebenaran lain (yang memuatkan makna atau sebahagian makna yang terkandung dalam realiti) dari perspektif perseptual. Walaupun pada mulanya abstraksi diperoleh daripada realiti, namun realiti itu sudah diperdalam (*intensified reality*).

Dua contoh skenario tentang Tok Dalang itu juga mengandungi abstraksi. Bayang-bayang di tabir, bayang-bayang patung kulit, patung-patung yang tercacak di batang pisang, Tok Dalang dengan gerak lakonnya di sebalik tabir, *multiple superimposition* pada api pelita, muka Tok Dalang dan patung antagonis dan bala tenteranya dalam tiga dimensi, dan suasana mimpi dan realiti yang dicampuradukkan - semuanya adalah hasil perseptual yang mendalami manusia Tok Dalang dan dunia dalamnya. Apa yang dapat ditafsirkan bukan lagi kulit realiti pada diri Tok Dalang yang *real*, tetapi sudah melampaui dirinya. Imageri-imageri yang dihasilkan ialah manifestasi perseptual yang menyatukan makna lain dalam satu susunan baru (yang diatur semula dari satu persepsi mental dan teknikal) yang selanjutnya mengesan keperluan-keperluan filemiknya.

Tok Dalang hadir dalam kehadiran abstraksi. Ia hadir dengan pengalaman *spiritual* yang tidak terlihat dalam kehadiran sebenarnya. Apa yang telah dilakukan oleh penulis skenario (dan selanjutnya oleh jurukamera dan pengarah) ialah memindahkannya sebagai satu persepsi subjektif yang abstrak.

Dua contoh skenario yang dikemukakan ialah abstraksi yang bukan '*cliche*'. *Representation* dan abstraksi diwujudkan melalui imej. Roy Huss dan Norman Silverstein membicarakan imej seperti berikut.

Any sensuously apprehended detail is an image:  
hence what one sees or hears in a film is image. In cinema  
any sound of picture or part of a picture, since if it is re-  
presentative of something in nature, or in reality, is one kind  
of image. But an image can also function as an implied or  
stated comparison, in a context broader than the represen-  
tational, that is, metaphorically.

Abstraksi-abstraksi yang *cliché* tidak dapat lagi memenuhi dan menyampaikan keindahannya. Abstraksi yang telah dipergunakan terlalu banyak tidak lagi merangsang *thought* dan mudah dikenal pasti hubungan kompleksitinya. Dengan itu ia tidak segar lagi. Contohnya ialah detik jam dalam suasana menunggu, suasana bilik bedah dan detik saat-

saat akhir sebutir bom akan meletup. Tetapi *cliché* di tangan seniman yang kreatif akan melahirkan sesuatu *beyond its conventional thought* dan rangsangan *thought* itu juga kompleksitinya segar dan sukar diperoleh hubungan.

*Simplification* berhubung langsung dengan *representation* dan abstraksi. Dalam usaha *simplification* realiti *representation* dan realiti abstraksi diperhalusi lagi supaya lebih eksplisit dan jelas. Imej-imej lebih terpilih untuk menyokong idea, begitu juga unsur-unsur plastik yang lain dihalus untuk mendapatkan kesan seni yang maksimum. Motif-motif yang tidak menyokong imej dicitir (*simplified*) dan yang *superfluous* juga dicitir.

Segala unsur plastik dan variasinya diatur oleh pengarah dan pegangan utamanya ialah *to inspire the selections of things*. Oleh sebab itu tuntutan intuisi artistik seorang pengarah ialah mengukur dan *abbreviate thoughts* dan imej, dan hasilnya ialah kesan estetik filem, yang segar dan baru.

Satu contoh *simplification* yang berkesan dan artistik dialami dalam filem *Apocalypse Now*, arahan Francis Ford Coppola ialah ketika Coppola memperkenalkan Marlon Brando kepada Robert Sheen. Saiz *shot*, komposisi *frame*, kontras cahaya dan bayang (yang diperoleh daripada seorang askar yang bersenam perlahan di ambang pintu yang menyebarkan cahaya) memberikan perspektif watak dan suasana yang cukup menarik.

Semua unsur plastik telah mencetuskan imej dan makna yang dalam. Brando dicipta daripada komponen plastik dan humanistik yang *simplified*.

### **Bibliografi**

- Dreyer, Carl Th. 1973. *Dreyer in Double Reflection*. (ed.). New York: Donald Skoller E.P. Dutton & Co. Inc.
- Huss, Roy & Norman, Silverstein. 1968. *The Film Experience: Elements of Motion Picture*. New York: Dell Publishing Co., Inc.
- Levy Jean Benoit. 1946. *The Art of Motion Picture*. (terj.). New York Mc Cann, Inc.