

Gerardette Philips
 From the Particular to the Beyond:
 Christian Educator's Identity Reimagined

Marchelino Joshua
 From Judith to Mary: An Exploration of the Role of
 Women in Salvation History

B. Agus Rukmono & J.B. Heru Prakosa
 The Struggle in Quetta, Pakistan:
 The Political, Cultural, and Theological Consequences

An International Journal of Philosophy and Religion



Hendrikus Ageng Pranowo
 Wilhelm Dilthey's Historicism and Its Relevance Today

Moses William Yuwono
 Histori dan Visi Gereja Karismatis

ISSN Print 0852-0089
 ISSN Online 2406-8098

**Department of Philosophy
 Parahyangan Catholic University
 Bandung - Indonesia**

Film-Filsafat, Filsafat-Film, atau Apa?

Haryo Tejo Bawono¹

Judul : *Thinking Film: Philosophy at the Movies*
Editor : Richard Kearney dan Murray Littlejohn
Penerbit : Bloomsbury Publishing Plc, London
Tahun Terbit : 2023
ISBN : 9781350113473, 1350113476
Halaman : xii, 407 halaman

Filsafat senantiasa berhubungan dengan ‘teori’ atau ‘konsep’. Terlepas dari pemahaman umum yang cenderung peyoratif tentang istilah-istilah tersebut, orang yang tertarik mempelajari filsafat bisa memulainya dengan melihat bagaimana sebuah ‘teori’ atau ‘konsep’ bermula dari ‘fakta’. Berbicara soal ‘fakta’, Samuel Coleridge, filsuf dan sastrawan, mengajukan sebuah metafora: “setiap orang dilahirkan entah sebagai seorang Platonis atau seorang Aristotelian”; Coleridge pada dasarnya hendak mengatakan bahwa setiap orang adalah seorang idealis atau seorang naturalis (atau sering disebut juga materialis). Untuk menyederhanakan kedua oposisi tersebut, dapat dipergunakan istilah “realisme langsung” (untuk naturalis atau materialis) dan “realisme tidak-langsung” (untuk idealis).

Yang pertama memberikan penegasan bahwa manusia *secara langsung* mengetahui (*to perceive*) objek-objek eksternal yang ada di sekitarnya. Ketika seseorang menatap sebuah pohon dari balik jendela kamarnya, ia secara langsung melihat sebuah pohon, dan kubu pertama berpendapat bahwa pengalaman perseptual akan menginformasikannya secara langsung tentang sifat alamiah dari pohon. Sedangkan yang kedua, “realisme tidak-langsung”, menjelaskan sesuatu yang sangat berlawanan: manusia *secara tidak langsung* melihat berbagai objek. Yang dilihat secara langsung pada dasarnya adalah representasi mental (ide tentang pohon) yang dihasilkan oleh pikiran seseorang ketika organ sensoriknya (mata) mengalami stimulasi dan mengirimkan informasi. Bagi kubu kedua ini, manusia mempelajari

1 Email: htbcross@gmail.com.

dunia sekitarnya melalui ide-ide yang disebut sebagai “data indrawi” (*sense data*).

Realisme langsung tampaknya lebih masuk-akal dan diterima secara umum, tetapi realisme tidak-langsung lebih siap ketika berhadapan dengan eksistensi yang ilusif atau pengalaman-pengalaman halusinatif saat manusia tidak melihat dunia di sekitarnya secara kasatmata. Perbedaan tersebut mengesankan kedua kubu memiliki pemahaman tentang ‘fakta’, dan oleh karenanya keduanya akan menghasilkan pelbagai teori dan konsep yang berbeda-beda pula. Mazhab Filsafat Analitik cenderung menjadikan filsafat beroperasi sebagaimana sains bekerja: pembedaannya mesti tegas, jelas, dan keras. ‘Teori’ atau ‘konsep’ didasarkan atas prinsip ini. Bagi Bertrand Russell, filsafat yang berkualitas bersifat saintifik karena teori-teori harus didasarkan atas argumentasi yang memiliki ukuran-ukuran objektif dan akurat serta didasarkan atas hipotesis yang empiris, sehingga argumen-argumennya bisa diverifikasi (atau difalsifikasi) lewat eksperimen maupun observasi.

Dalam artikelnya “The Philosophy of Bergson” (1912), Russell melihat bahwa pemikiran Henri Bergson bukanlah filsafat karena Bergson hanya mendasarkan ‘kebenaran’ melalui introspeksi, dan tidak menyediakan bukti-bukti empiris. Filsafat Bergson, bagi Russell, lebih mirip sebuah puisi yang bisa disejajarkan dengan karya-karya William Shakespeare atau Percy Bysshe Shelley. Itulah mengapa sebagai salah seorang pionir Filsafat Analitik, Russell menganggap bahwa filsuf seperti Bergson sebagai *bête-noire* (*black beast*) dari filsafat yang bermutu.

Catatan Russell terhadap Bergson tersebut adalah contoh pergumulan dan perdebatan (atau ‘dialektika’) dalam filsafat yang tidak akan pernah selesai. Margaret Macdonald, yang mengambil jalur linguistik-antropologis, adalah filsuf dalam tradisi Filsafat Analitik yang mencoba mengkritik pandangan Russell. Bagi Macdonald, teori-teori dalam filsafat itu lebih mirip sebuah ‘imaji’ atau ‘cerita’ daripada sains. Ia bahkan menggunakan istilah yang kontroversial pada masa itu tentang “perbedaan temperamental” (*temperamental differences*) dalam Filsafat Analitik. Entah seseorang mau percaya bahwa (misalnya dalam dualisme René Descartes) manusia memiliki jiwa yang imaterial entah tidak, argumentasi filosofisnya ditentukan oleh nilai-nilai personal, pengalaman hidup, kepercayaan, dan seterusnya, dan bukan oleh argumentasi rasional. Perbedaan temperamental inilah yang

menimbulkan perdebatan dalam filsafat, entah Platonis atau Aristotelian, idealis atau naturalis, atau bahkan Bergsonian atau Russellian; semuanya berakhir pada pada ‘fakta’ yang sama.

Kembali pada ilustrasi ‘pohon’ di atas, bagi Macdonald sebenarnya tidak ada perbedaan yang cukup mendasar, karena semuanya adalah fakta *fenomenologis*: fakta tentang cara orang memperoleh pengalaman perseptual. Baik realis langsung maupun tidak-langsung sama-sama sepakat bahwa, ketika mereka melihat ke luar jendela, mereka melihat sebuah pohon. Yang mereka tidak sepakati adalah *apa artinya* ketika seseorang berkata: “saya melihat pohon”; mereka tidak sepakat tentang mekanisme yang sedang terjadi, atau tentang cara terbaik untuk menjelaskan fakta tersebut. Bagi Macdonald, tidak ada uji empiris untuk membuat garis yang jelas dan tegas terhadap kedua pendekatan teoretis tersebut. Manusia tidak mungkin melakukan percobaan untuk menguji kebenaran masing-masing teori, karena dalam pengalaman nyata, masing-masing pihak sepakat bahwa adalah benar untuk mengatakan, “Saya melihat pohon.”

Macdonald menegaskan bahwa kelebihan filsafat justru lebih condong pada seni, literatur, atau puisi daripada sains, karena teori-teori dalam filsafat tidak ada kaitannya dengan menemukan fakta-fakta empiris baru, melainkan dengan ‘memperluas’ atau ‘memperdalam’ aspek-aspek dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, filsafat membantu manusia untuk melihat dan berpikir tentang sebuah ‘fakta’ secara berbeda. Melalui filsafat, manusia diajak untuk “melihat kembali” segala sesuatu yang dianggap biasa, umum, wajar, normal, atau bahkan saintifik sekalipun. Lebih dari itu, filsafat membantu manusia untuk melihat yang biasa dengan cara baru, dan memberi penekanan pada pengalaman-pengalaman berharga dan mendalam yang mungkin terlewat begitu saja dalam hidup keseharian; dan dengan demikian, filsafat membantu manusia untuk memiliki pemahaman yang lebih baik atas dunia yang dihidupinya. Itulah sebabnya filsafat bisa berdialog dengan apapun.

Namun demikian, ada sebuah pengalaman yang selama ini cenderung dikesampingkan dalam filsafat, yaitu pengalaman sinematik. Entah karena umur estetisnya yang paling muda dalam ragam kategorisasi seni (“seni ke-Enam”, kata Ricciotto Canudo tahun 1911), atau karena selama ini film hanya dijadikan sebagai ‘ilustrasi’, ornamen atau hiasan untuk memperjelas sebuah teori filsafat. Film belum dengan sungguh-sungguh dijadikan

rekan dialog filsafat. Ketika para filsuf menjelaskan teori-teori filosofis dengan menarik dan penuh semangat, mereka tidak ragu untuk mengacu pada puisi dan novel indah dari penyair dan pengarang papan atas, musik megah dari komposer klasik atau modern, atau lukisan-lukisan agung di galeri-galeri dan museum nasional. Bila sebuah judul film disebutkan dalam penjelasan filosofis, hal itu dilakukan untuk memberikan ilustrasi tambahan dan menggarisbawahi asumsi-asumsi filosofis yang sifatnya eksternal, dan bukan dari dalam film itu sendiri.

Di sinilah buku tebal *Thinking Film: Philosophy at the Movies* penting untuk dibaca. Menurut editor buku ini, film bisa memberikan lebih daripada apa yang selama ini dipikirkan manusia tentang filsafat: signifikansi sebagai medium refleksi serius dan keterlibatan filosofis yang mendalam. Film adalah rekan dialog yang menawarkan perspektif, pertanyaan, dan refleksinya yang unik dan berbeda dari medium lainnya. Para editor buku ini bahkan meyakini bahwa film menjadi sebuah titik temu yang produktif atau sebuah jembatan yang menghubungkan jurang-jurang dalam tradisi-tradisi filosofis yang bukan hanya berbeda, tetapi juga berseberangan. Alasannya, film bukan sekadar medium estetis, tetapi juga medium yang mampu mendudukkan ulang perspektif filosofis tentang realitas, representasi, seni, imitasi, nilai, kenikmatan, skeptisisme, transendensi, bahasa, ekspresi, dan berbagai aspek lainnya.

Dalam bagian pengantar, para editor menyebutkan secara khusus Stanley Cavell dan Gilles Deleuze sebagai tokoh-tokoh filsafat yang sudah berusaha untuk mengeksplorasi kemungkinan tersebut. Tak mengherankan bila dari tiga bagian utama buku ini, pemikiran analisis sinematik Cavell dan Deleuze diringkaskan secara khusus dalam satu bagian utama, sebagaimana yang akan dijelaskan lebih detail di bagian selanjutnya. Sebagai gambaran, Cavell memberikan penekanan pada urgensi untuk memperlakukan film sebagai sebuah bentuk seni yang menuntut refleksi dan analisis yang setara dengan topik-topik filosofis tradisional ketika film menawarkan pertanyaan-pertanyaan dan perspektif-perspektif baru. Di sisi lain, Deleuze bergulat dalam implikasi filosofis dari sinema dengan fokus pada ontologi film dan relasinya dengan konsep-konsep filosofis; dan dengan demikian, Deleuze membuka jalan pemahaman yang lebih mendalam akan dimensi filosofis dari sinema. Kedua tokoh ini berperan penting dalam menjadikan film sebagai objek sah kajian filosofis, menjembatani studi film dan filsafat,

serta mendorong eksplorasi lebih lanjut tentang nilai filosofis medium sinematik untuk generasi cendekiawan berikutnya.

Part I: Classic Philosophers on Film

Bagian pertama buku ini dibagi menjadi dua bab utama. Keduanya adalah ringkasan atau cuplikan yang diambil langsung dari buku-buku karya Cavell dan Deleuze. Dalam *The Thought of Movies*, Cavell menceritakan kompleksitas evolusi intelektual dan personal dalam perjalanan hidupnya sebagai dari seorang siswa musik dan matang sebagai seorang filsuf. Dari ayahnya yang merupakan seorang penggemar film dan ibunya yang berprofesi sebagai seorang *vaudeville* (pengisi musik untuk film-film hening), Sinema mewarnai perjalanan hidupnya dan mendapatkan tempat khusus dalam pemikirannya. Cavell melukiskannya sebagai sebuah penjelajahan yang membawanya menemukan irisan antara filsafat dan film (khususnya film-film Hollywood generasi awal). Selanjutnya, Cavell menunjukkan adanya signifikansi dalam “pergerakan sinematik” dalam mengekspresikan kesadaran subjektif manusia, dan dalam dinamika yang terjadi antara pergerakan kamera di luar layar dan persepsi imaji di dalam layar. Bagi Cavell, dinamika visual dalam film (seperti pergerakan kamera dan efek optikal) adalah bahasa visual yang pada akhirnya menuntut keterlibatan objektif dan interpretasi personal dari para audiensnya.

Gerakan-gerakan kamera, seperti *tracking shoot* dan *zoom (in/out)*, mencerminkan pergeseran atensi dan fokus dari para karakter di dalamnya yang menjelaskan bagaimana karakter dalam film menjadi terasa sungguh-sungguh terlibat dalam narasi. Sedangkan efek-efek optikal, seperti perubahan saturasi warna atau kecepatan, bisa menciptakan perbedaan-perbedaan *mood* dan perspektif yang makin melekatkan ikatan emosional audiens dengan kisah yang sedang diceritakan. Melalui berbagai pergerakan sinematik tersebut, sebuah film dapat menangkap nuansa kesadaran subjektif seseorang, termasuk intensi, emosi, dan pengalaman kebertubuhan dari subjek yang menonton. Singkatnya bagi Cavell, pergerakan sinematik memainkan peran kunci dalam mengekspresikan kesadaran subjektif melalui pengartikulasian secara visual dunia batin manusia: pikiran, perasaan, dan persepsi, baik dari karakter-karakter dalam film maupun dari para audiensnya. Inilah yang menjadikan film sebagai

medium unik untuk mengeksplorasi dan memahami kompleksitas dari kesadaran dan pengalaman manusia.

Untuk memperjelas analisis ekspresi dan dinamika dalam film, Cavell mengangkat studi kasus film *The Philadelphia Story* (George Cukor, 1940) dan *Pennies from Heaven* (Herbert Ross, 1981). Keduanya menunjukkan bagaimana film mampu menantang kesepakatan umum dan refleksi filosofis tentang pengalaman dan emosi manusia. Dengan mengeksplorasi makna dan simbolisme yang lebih mendalam dari relasi-relasi manusia melalui kedua film tersebut, Cavell mencoba masuk ke dalam tema-tema filosofis yang berhubungan dengan pengalaman, emosi, dan relasi dengan cara mengujinya dengan nuansa yang ditimbulkan dari interaksi para karakter di dalamnya dan tema-tema naratifnya.

Dalam *The Philadelphia Story*, Cavell menunjukkan momen-momen spesifik (misalnya saat karakter Katherine Hepburn diam-diam mengagumi pria pujaannya), dan menyajikannya dengan konsep-konsep filosofis tentang admirasi, pengampunan, dan kompleksitas relasi manusia. Bagi Cavell, film ini mampu mengajak para penontonnya untuk merumuskan ulang topik-topik penting dalam filsafat seperti dinamika gender, pengampunan, dan pencarian kebahagiaan. Sedangkan dalam *Pennies from Heaven*, Cavell membedah struktur narasi, estetika visual, dan elemen tematik dari film ini untuk menyingkapkan wawasan filosofis yang serius. Cavell menguji cara film ini menantang konvensi umum dari genre film musikal dan penggunaan elemen-elemen fantasi dan realitas untuk mengeksplorasi tema-tema kunci dalam filsafat seperti ilusi, eskapisme, dan sifat-sifat mendasar dari ekspresi artistik. Melalui pemilihan dan pemilahan narasi dan simbolisme visual, Cavell berpendapat bahwa *Pennies from Heaven* sanggup menawarkan refleksi ulang atas kebenaran, otentisitas, dan relasi antara seni dan kenyataan.

Bab kedua dari bagian pertama buku ini adalah ringkasan dari pemikiran-pemikiran inti Gilles Deleuze atas sinema yang dituangkannya dalam dua buku, *Cinema 1: The Movement-Image* dan *Cinema 2: The Time-Image*. Secara singkat, kedua buku tersebut hendak menjelaskan similaritas antara sinema dan filsafat, dan Deleuze menemukan bahwa kedua-duanya menciptakan konsep. Penyejajaran ini cukup menarik karena meskipun kelahiran sinema diikuti oleh perkembangan teknologi, yang direspons dengan kemunculan teori-teori sinematik yang baru dan bahkan lahirnya teknik-teknik baru

dalam penggunaan kamera, sinema belum dilihat sebagai sebuah aktivitas filosofis. Penting untuk dicatat bahwa aktivitas filosofis dalam sinema bukanlah sebuah ulasan atau komentar filosofis tentang film.

Meskipun sebuah film bertema filosofis, tidak berarti bahwa film tersebut bisa diterima sebagai bagian dari aktivitas filosofis. Setelah seseorang menonton sebuah film, ia mungkin memiliki ide tentang film, atau menulis sebuah ulasan dan komentar filosofis atas film tersebut. Meskipun demikian, menonton film, memiliki ide tentang film, atau menulis ulasan tentang film tidak berarti keterlibatannya adalah aktivitas filosofis. Bagi Deleuze, sinema adalah aktivitas filosofis karena sinema mengombinasikan pikiran dengan waktu dan imaji. Sebagaimana filsafat, sinema juga menggerakkan pikiran manusia; filsafat melakukannya melalui konsep-konsep, sinema menggerakkan pikiran melalui imaji yang juga menghasilkan konsep. Untuk bisa sampai pada titik ini, beberapa gagasan Deleuze akan diringkas dalam tiga bagian berikut: “imaji dan konsep”, “pikiran dan kamera”, dan “imaji-gerak dan imaji-waktu”.

(1) Imaji dan Konsep

Sinema adalah seni, dan seperti ragam forma seni lainnya, sinema mengambil inspirasi dari alam. Seni adalah ‘mimesis’ atau tiruan atas alam. Kata ‘Kino’ (akar kata ‘Cinema’), berasal dari bahasa Yunani yang berarti ‘gerak’. Gerak inilah yang membedakan sinema dari bentuk seni yang lain. Bila bentuk seni yang lain adalah produk kontemplasi, intelektual, emosional, dan seterusnya, dari realitas, sinema adalah produk mekanis dari realitas. Saat pertama kali muncul, sinema amat bersinggungan erat – bahkan dalam arti tertentu disamakan – dengan bentuk seni yang lain. Setelah karakter distingtifnya mulai muncul, sinema mulai membedakan dirinya dari bentuk-bentuk seni yang lain. Teori “sinema murni” yang digaungkan oleh Dziga Vertov adalah sebuah ajakan untuk menjauhkan sinema dari fiksi dramatis, yaitu bahwa pembuatan film harus tidak dipengaruhi oleh seni pertunjukan (*theater*) atau seni sastra (*literature*). Menurutnya, wajah sejati dari hidup, yang tak-teraba dan tak-terlihat dengan mata telanjang, harus bisa dihadirkan sebagaimana adanya tanpa intervensi apa pun. Sinema mampu untuk ke wilayah ini karena slogan Vertov untuk sinema murni adalah: “hidup sebagaimana adanya.” Di kemudian hari, Alain Badiou membantah teori Vertov ini karena bagi Badiou hal itu justru mengabaikan kekuatan istimewa dari sinema itu sendiri. Badiou percaya

bahwa sinema adalah +1 (Plus-Satu): sebuah kekuatan untuk menampung semua bentuk seni, dan (+1) karenanya memurnikan dan melahirkan sebuah ide yang memiliki karakternya tersendiri.

Perdebatan antara Vertov dan Badiou adalah bagian kecil dari semesta sinema yang sudah selalu kontroversial sejak kemunculannya. Dari semua kontroversi tentang sinema, tema ‘realitas’ paling menarik dan menantang. Manusia bisa mengingat kembali “rasa mau ditabrak kereta” dari film *Arrival of a Train at La Ciotat* buatan Lumière bersaudara ketika pertama kali ditayangkan di tahun 1897. Meski saat ini peristiwa itu terkesan jenaka, tetapi dahulu para penonton sungguh-sungguh tidak menyadari apa yang sebenarnya sedang terjadi dalam layar yang mereka tonton. Saat itu mereka belum memahami apa yang bisa dilakukan oleh cahaya, atau bahkan apa cahaya itu sendiri. Saat ini pengunjung bioskop sudah terbiasa dengan realitas “imaji-kecepatan” (*speed-image*) dalam film, dan karenanya ketika melihat sebuah pesawat Boeing 747 meluncur bebas, atau sebuah rudal Trident II menghunjam, atau pistol genggam Desert Eagle ditembakkan, mereka tidak buru-buru pergi meninggalkan bioskop.

Sebagaimana dalam filsafat, mendeskripsikan dunia fisik atau realitas dalam sinema adalah subjek kontroversial. Berbeda dengan pemahaman akan realitas dalam disiplin lain, dalam sinema, realitas tidak dilihat sebagai suatu hal atau sebuah personalitas, melainkan sebuah pergerakan. Realitas bukanlah sebuah peristiwa yang berjarak dan ganjil, tetapi ekspresi psikologis seperti imitasi dari gerak perubahan yang terus berkesinambungan. Demikianlah, realitas yang ditampilkan dalam sebuah film adalah sebuah “realitas gerakan-gerakan (*gestures*) dan peristiwa-peristiwa (*event*).” Namun, bila hanya sampai di pemahaman ini, manusia berhenti untuk melihat similaritas film dan filsafat, dan tidak akan menemukan karakter dasar terdalamnya. Dari sinilah gagasan sinematik dari Deleuze dimulai.

Kendati setiap filsuf memiliki gagasan-gagasan yang berbeda tentang apa yang disebut sebagai filsafat, tetapi umumnya mereka bersepakat bahwa secara ringkas dan umum, filsafat dilihat sebagai “berpikir tentang sesuatu”. Menurut Karl Jasper: filsafat adalah “saat manusia berpikir dan menyadari eksistensi mereka.” Singkatnya, ‘berpikir’ adalah objek formal dan material filsafat. Berpikir tentang sesuatu adalah filsafat. Namun demikian, bagi Deleuze filsafat bukanlah berpikir (refleksi) atas sesuatu, bukan kontemplasi *a la* Plato, dan bahkan bukan sebuah komunikasi *a la* semiotika dan psikoanalisis. Deleuze percaya bahwa memperlakukan filsafat

sebagai sebuah kekuatan “berpikir tentang” mengabaikan potensinya karena bila filsafat dirumuskan demikian, filsafat menjadi sesuatu yang dipikirkan. Padahal, ‘berpikir’ bukanlah *subject matter* dalam filsafat. Seorang matematikawan tidak membutuhkan filsafat untuk berpikir tentang matematika, tegas Deleuze. Bila filsafat dipahami demikian, filsafat tidak punya alasan untuk ada. Filsafat ada karena memiliki ‘konten’-nya sendiri.

Ketika dahulu Plato menulis, “manusia perlu untuk mengamati berbagai bentuk (*forms*)”, Plato sebenarnya terlebih dahulu harus menciptakan konsep tentang ‘bentuk’. Filsafat adalah tentang menciptakan atau menemukan konsep-konsep baru itu. Karena konsep bukanlah sesuatu yang ada begitu saja, diberikan, atau sesuatu yang siap pakai, konsep harus diciptakan. Konsep inilah yang memungkinkan filsafat menjadi sebuah disiplin ilmu tersendiri. Untuk memahami esensi dari konsep, manusia perlu mengetahui maknanya terlebih dahulu. Secara prinsip, bagi Deleuze tidak ada konsep yang sederhana. Konsep adalah multiplisitas (meskipun tidak semua multiplisitas adalah konsep) yang terdiri atas dan didefinisikan oleh berbagai komponen tersebut. Mengatakan bahwa tidak ada konsep yang sederhana berarti mengatakan tiada konsep yang hanya memiliki satu komponen. Bahkan sejak filsafat ‘lahir’ atau ‘mulai’, disiplin ini telah memiliki banyak kombinasi komponen. Sebagai ilustrasi sederhana, konsep *cogito* (“saya berpikir”) dari René Descartes sebenarnya memiliki tiga komponen utama: keraguan, pikiran, dan ada (*being*). Penjelasan lebih rinci dari konsep ini akan terdengar demikian: “Saya berpikir *maka* saya ada” atau untuk lebih jelas lagi, “Saya yang meragu adalah saya yang berpikir *maka* saya ada; dan oleh karenanya, saya ada adalah saya yang memikirkan sesuatu.” Pernyataan ini mengimplikasikan adanya kekacauan (*chaos*) dalam pikiran manusia, dan *konsep* menjadikan kaos menjadi sebuah keteraturan (*cosmos*).

Karena tidak ada konsep yang sederhana dan semua konsep muncul dari kaos dalam pikiran manusia, konsep harus dibentuk. Meskipun komponen-komponen konsep diperoleh dari pengalaman, konsep tidak secara alamiah diartikulasikan oleh pengalaman. Deleuze percaya bahwa seorang filsuf adalah seorang pencipta konsep. Kontribusi Deleuze bagi filsafat adalah membawa filsafat kembali keluar dari ruang-ruang kelas menuju ruang-ruang publik karena dalam pandangannya, praktik tidak bisa dipisahkan dari teori, dan demikian pula sebaliknya. Singkatnya, filsafat adalah setiap aspek kehidupan: politik, seni, sains, karya kerja,

pasar, jalanan, dan sebagainya. Karena subjek dibentuk melalui interaksi, subjek harus bergabung dalam proses ‘penciptaan’ ini. Subjek harus diaktivasi melalui partisipasi. Secara kodrati, pikiran (*mind*) subjek berharap untuk mencipta, dan pikiran menyadarinya melalui tiga bentuk ekspresi: filsafat, sains, dan seni. Inilah mengapa menurut Deleuze, kreativitas dari filsafat, sains, dan seni adalah kreativitas yang didasari oleh konsep (untuk filsafat), fungsi (untuk sains), dan sensasi (*sensation*, untuk seni). Lantas apa hubungannya dengan sinema?

Deleuze membuka bukunya dengan sebuah pertanyaan, “Bila saya bertanya kepada Anda yang membuat sinema, ‘Apa yang sesungguhnya Anda lakukan?’, Anda tidak menciptakan konsep – itu bukan urusan Anda – tetapi Anda menata (*blocks*) gerak/durasi. Seseorang yang menata gerak/durasi sedang melakukan sinema.” Artinya, bagi Deleuze bila filsafat menciptakan konsep, sinema menghadirkan berbagai macam imaji. Atau dengan kata lain, sinema adalah sebuah aktivitas filosofis tanpa konsep yang juga menciptakan konsep. Dalam definisi ini, konsep tidak digunakan dengan cara yang sama yang diterapkan dalam filsafat. Sinema adalah tindakan yang “menggerakkan pikiran manusia”, yang oleh karenanya menciptakan atmosfer dan imaji. Deleuze hendak mengatakan bahwa sinema adalah aktivitas kreatif, atau lebih tepatnya, sinema adalah aktivitas filosofis. Sebagaimana konsep, imaji juga menggerakkan/mengaktivasi pikiran orang.

Konsep tentang gerak dan waktu (atau nanti akan disebut oleh Deleuze sebagai *durasi* dengan meminjam gagasan dari Bergson) ada dalam filsafat dan sinema, yang membedakannya adalah dalam filsafat konsep-konsep tersebut diekspresikan secara abstrak, sedangkan sinema mengekspresikannya dalam metode yang sangat spesifik dan presisi: imaji. “Sinema adalah sebuah tindakan manusiawi yang mengkonseptualisasikan pikiran kita melalui gerak dan waktu”, tulis Deleuze untuk menegaskan kembali hubungan antara filsafat dan sinema. Bukan sekadar imaji, sinema adalah imaji yang memiliki efek *langsung* dalam pikiran orang, sebagaimana yang akan diuraikan di bawah ini.

(2) *Pikiran dan Kamera.*

Kamera adalah mata-sinema, dan oleh karenanya menyimbolkan sesuatu. Dalam istilah Deleuze, kamera menjadi sebuah “organ otonom” atau lebih tepatnya, sebuah “organ tanpa tubuh”. Pengamat bisa

menggunakannya sebagai sebuah objek parsial, sebagai sebuah *mata* yang dilepaskan dari subjek dan secara bebas bergerak-gerak tanpa batasan-batasan sebagaimana yang dimiliki organ mata manusia itu sendiri. Di sini bisa dirasakan adanya sebuah benturan filosofis: mata mekanis versus mata manusia. Bagi beberapa teoritikus, pemenangnya sudah jelas. Vertov mengingat fakta terbantahkan: sementara manusia tidak bisa mengganti organ mata biologisnya, manusia dapat selalu menyempurnakan kamera, tanpa batas. Oleh karena itu, Vertov percaya bahwa sinema memberikan manusia perspektif saintifik yang berbeda dengan perspektif estetis. Hanya kamera yang mampu menunjukkan kepada manusia peristiwa-peristiwa tanpa bias dan secara objektif. Tujuan akhir bagi Vertov adalah “melihat tanpa jarak dan batas”. Ini adalah “cerapan visual sempurna” yang hanya bisa dilakukan oleh mata mekanis. Bertolak dari pernyataan ini, Vertov mengembangkan “Teori Interval” yang sangat terkenal dalam dunia sinematografi, yang kurang lebih menjelaskan bahwa interval (transformasi dari satu pergerakan ke pergerakan yang lain) adalah komposisi dan elemen dari seni gerak akan tetapi bukan gerakan itu sendiri. Interval inilah yang menyebabkan resolusi kinestetik (dari peristiwa yang sedang difilmkan) di dalam layar. Singkatnya, mata kamera adalah sebuah mata yang mampu menangkap aksi dan reaksi, memberikan isi pada jarak antara ruang dan waktu yang tercipta antara aksi-reaksi tersebut, dan karenanya mentransendensi sebuah peristiwa.

Deleuze mengkritik gagasan Vertov dan menjelaskan bahwa apa yang disebut sebagai interval gerakan bagi Vertov itu adalah kombinasi antara persepsi, pandangan, dan mata. Ini adalah sebuah persoalan penting karena dengan demikian Vertov membedakan antara ‘sesuatu’ dan “imaji atas sesuatu”. Bagi Deleuze, tidak ada perbedaan di antara kedua hal tersebut. Segala hal yang terlihat adalah imaji, dan imaji adalah gerak. Deleuze tidak hendak mengatakan bahwa imaji adalah subordinat dari gerak, atau imaji memiliki eksistensi yang terpisah dari gerak. Sebaliknya, imaji dan gerak adalah hal yang sama. Ketika manusia berbicara soal ‘gerak’, ia sudah harus membayangkan ‘imaji’, dan sebaliknya, saat ia berpikir tentang ‘imaji’, ia sudah harus mengandaikan ‘gerak’. Subjek adalah sebuah imaji, bagi Deleuze, maka formasi subjek terjadi karena interaksinya dengan imaji-imaji yang lain. Dengan kata lain, subjek pada dirinya sendiri adalah imaji yang dikelilingi oleh imaji-imaji, dan di tahap selanjutnya, yaitu proses seleksi, manusia melihat imaji-imaji. Deleuze menamakan hasil seleksi ini

sebagai ‘imaji-persepsi’ (*perception-image*). Bagi Deleuze, imaji-persepsi yang tercipta karena pilihan subjek adalah sebuah persepsi yang selalu tidak utuh (*incomplete*), karena subjek bisa secara terus-menerus menciptakan sejumlah imaji dari semesta imaji yang selalu berkelanjutan tanpa henti. Semesta imaji yang terus berkelanjutan ini tidak bisa dipahami/ditangkap oleh secara utuh oleh persepsi subjek. Hanya kamera yang mampu menangkap dan menyadari secara penuh persepsi dan imaji yang terus-menerus tercipta. Deleuze menyebutnya sebagai “kesadaran sinematografis”.

Deleuze sebenarnya sedang mendudukan secara simultan persepsi sinematografis dan kesadaran. Artinya, prinsip dari persepsi sinematografis sama persis dengan proses kesadaran dalam pikiran. Sebagaimana subjek memilih-milih imaji-imaji, kamera pun mengulang-ulang hal yang sama selama proses pengambilan gambar. Untuk menyederhanakan gagasan Deleuze ini, orang bisa mengatakan bahwa dari sudut pandang Deleuze, kamera adalah satu-satunya mata yang mampu melihat kontinuitas. Mata biologis manusia tidak mampu untuk menangkap kontinuitas ini, setidaknya sebelum orang membawanya masuk ke dalam pikiran atau kesadarannya.

(3) *Imaji-gerak dan Imaji-waktu*

Menurut Deleuze, sinema menggerakkan pikiran orang melalui dua konsep dasar dari imajinya: imaji-gerak (*movement-image*) dan imaji-waktu (*time-image*). Ia memisahkan imaji menjadi dua demikian berdasarkan peran mereka dalam sejarah awal sinema, yaitu sinema klasik dan sinema modern. Dasar dari sinema klasik sampai dengan awal sinema modern (yang diawali oleh gaya neo-modernisme Italia) adalah imaji-gerak, sementara dasar dari sinema modern adalah imaji-waktu. Sinema klasik yang sangat tergantung dari imaji-gerak dibentuk oleh apa yang disebut dalam sinematografi sebagai ‘montase’, yaitu imaji-imaji yang disusun berdampingan. Imaji-gerak akan sangat terlihat dari gerakan dalam montase yang memiliki teknik *fast cut* (pengambilan gambar yang pendek dan cepat). Di awal-awal kelahiran sinema, montase sangat mirip konsep Aristotelian tentang waktu: waktu sangat tergantung pada gerak. Berdasarkan waktu Aristotelian, waktu adalah ukuran untuk gerak, tunduk pada gerak, dan ada sebagai konsekuensi dari gerak. Perubahan dan pergerakan dari setiap objek ada di dalam objek tersebut, atau berada pada suatu objek yang bergerak. Perubahan waktu ditentukan oleh pergerakan suatu objek. Dalam pengertian ini, waktu bukanlah pergerakan, melainkan sesuatu yang menentukan besarnya

pergerakan. Singkatnya, menurut Aristoteles, manusia tidak bisa berbicara tentang waktu tanpa membicarakan atau mengandaikan gerak. Imaji-gerak dalam montase adalah produk dari konsep waktu Aristotelian ini. Menurut Deleuze, montase menciptakan *flow*, durabilitas, dan kausalitas dalam sinema. Dalam *fast cuts*-nya montase, *shot* kamera dikombinasikan atau dibenturkan satu dengan yang lainnya, dan ini berakibat pada penciptaan gerak yang sifatnya rekaan, tetapi memiliki makna. Salah satu contoh terkenal untuk menggambarkan ini adalah film *Battleship Potemkin* (Sergei Eisenstein, 1925). Dalam film itu, Eisenstein menciptakan gerak rekaan dengan menunjukkan secara berurutan patung macan yang tertidur, bermain, dan mengaum. Montase dalam film itu menciptakan gerak rekaan dan *flow* yang pada akhirnya memberikan makna baru.

Ini berarti kamera memilih imaji-imaji, dan secara sistematis mempertontonkan pilihannya dalam layar, dan *flow* imaji-imaji di dalam otak subjek menghasilkan imaji lain. Semua interaksi ini berpengaruh pada persepsi imaji dari si subjek. Bagi Deleuze, otak manusia beroperasi sebagaimana sebuah layar sinema itu. Berdasarkan mekanisme tersebut, Deleuze merumuskan tiga jenis imaji-gerak: persepsi, aksi, dan afeksi. Ini berarti bahwa imaji-gerak ada di bawah pengaruh subjek, atau lebih tepatnya, di bawah persepsi subjek. Karena subjek adalah imaji, maka subjek juga menciptakan imaji-gerak. Selanjutnya, Deleuze menegaskan bahwa manusia – sebagaimana sinema – tidak lain adalah sebuah mekanisme yang diciptakan dari tiga kombinasi imaji ini: imaji-persepsi, imaji-aksi, dan imaji-afeksi.

Hal pertama yang diterima subjek dalam semesta imaji adalah imaji-persepsi. Deleuze menyebutnya sebagai aspek material pertama dari subjektivitas. Subjek menyadari hal ini melalui persepsi, dan ia memilih hal-hal atau imaji-imaji berdasarkan kebutuhannya. Pada kenyataannya, persepsi natural ini memaksa manusia untuk berhadapan dengan masalah baru, yaitu subjek yang tidak memiliki kemampuan untuk menerima semesta imaji yang berlangsung terus-menerus sebagai apa adanya. Ini artinya bahwa aspek pertama pembentuk subjektivitas manusia adalah sesuatu yang terbatas. Dengan kata lain, persepsi subjek – sebagaimana persepsi sinematik – bukanlah sesuatu yang subjektif atau tidak natural. Karena ketika subjek memilih sesuatu (imaji), ia sebenarnya “tidak memilih”, tetapi membiarkan imaji yang lain mengalir. Meskipun demikian, manusia tetap merasakannya sebagai sesuatu yang nyata terjadi, dan oleh

karenanya sebagai imaji yang dipilih. Deleuze hendak mendemonstrasikan keberadaan transisi dalam imaji-gerak. Transisi inilah yang disebut sebagai imaji-aksi: subjek berinteraksi dengan hal-hal lain setelah tahap persepsi, dan sebuah reaksi-tertunda (*delay*) terjadi. “Operasi yang terjadi di sini bukan lagi eliminasi, seleksi, atau *framing*, melainkan pemunculan semesta, yang secara simultan menciptakan tindakan virtual dari hal-hal kepada kita dan kemungkinan tindakan kita terhadap hal-hal tersebut. Ini adalah aspek material kedua dari subjektivitas”, demikian penjelasan Deleuze tentang imaji-aksi. Selanjutnya, imaji-afeksi, aspek material ketiga dari subjektivitas, adalah, “sebuah koinsidensi antara subjek dan objek, atau sebuah cara di mana subjek memandang dirinya sendiri, atau lebih tepatnya mengalami dirinya sendiri atau merasakan dirinya sendiri ‘dari dalam’”.

Dengan menunjukkan ketiga aspek imaji-gerak di atas sebagai dasar dari sinema klasik, Deleuze sebenarnya sedang menunjukkan bahwa filsafat sinema yang sedang ia sodorkan adalah sebuah sistematika yang mencerminkan jejak-jejak dari seluruh perjalanan filsafat. Penjelasannya tentang imaji-gerak menjelaskan bahwa imaji-imaji ini tidak tergantung dari gerak, meskipun penyebabnya adalah gerak. Ini artinya adalah bahwa tidak ada imaji tanpa gerak. Imaji sama dengan gerak. Imaji adalah kualitas pikiran, sementara gerak adalah kuantitas dunia material. Bagi Deleuze, sinema mampu menunjukkan dua hal yang terlihat kontradiktoris itu: yang ideal (virtual-pikiran) dan yang material. Dengan kata lain, sinema sebenarnya membuka kemungkinan untuk menghadirkan potensi menyelesaikan persoalan abadi “dualisme metafisik” dalam dunia filsafat kontemporer, sebuah solusi untuk mendamaikan dualisme tubuh-jiva.

Untuk menyederhanakan relasi dalam imaji-gerak ini, dapat dikatakan bahwa imaji-persepsi, imaji-aksi, dan imaji-afeksi masing-masing mencerminkan objek-objek, tindakan-tindakan, dan ekspresi-ekspresi (pada wajah). Menurut Deleuze, imaji-imaji tersebut merupakan dasar dari montase, yang ia jelaskan dengan mengatakan bahwa “sebuah film tidak pernah dibuat hanya dari satu jenis imaji: kita lantas menyebut kombinasi dari tiga variasi ini sebagai montase. Montase adalah kumpulan dari berbagai imaji-gerak, dan karena juga kesaling-kumpulan dari imaji-persepsi, imaji afeksi, dan imaji-aksi...Ketiga jenis imaji ini menentukan dan berkaitan dengan tiga jenis pengambilan gambar: *long shot* utamanya adalah sebuah imaji-persepsi; *medium shot* adalah sebuah imaji-aksi; *close-up* adalah sebuah imaji-afeksi...”.

Imaji kedua yang menciptakan dasar untuk sinema modern adalah imaji-waktu. Deleuze bahkan secara spesifik menyebutkan kapan imaji-waktu itu mulai masuk ke dalam sinema, yaitu sejak Roberto Rossellini membuat trilogi film perangnya yang pertama, *Rome, Open City* (1945). Dalam sinema modern, konsep tentang waktu telah berubah secara dramatis. Deleuze menggambarkan perubahan karakteristik konsep waktu dalam sinema ini sebagai perubahan konsep waktu dari Aristoteles ke Immanuel Kant. Bila bagi Aristoteles waktu sangat tergantung dari gerak, Kant meyakini yang terjadi adalah sebaliknya: gerak tergantung dari waktu. Bagi Kant, waktu adalah sebuah konsep *apriori*, bagian intrinsik mental manusia yang dimiliki secara inheren dan bukan sesuatu yang berasal dari pengalaman-pengalaman eksternal. Bila ide tentang waktu semata-mata didasari oleh pengalaman (*a posteriori*), manusia tidak mungkin memahami konsep ‘simultanitas’ (peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu bersamaan) atau konsep soal ‘suksesi’ (sebuah peristiwa yang diikuti oleh peristiwa lainnya). Alasannya, pengalaman manusia atas fenomena itu sangat bergantung pada pemahaman inheren tentang konsep waktu.

Kant berargumen bahwa waktu bukan konsep empiris. Terhadap pernyataan tersebut, Henry Bergson merumuskan bahwa pemahaman Kant atas waktu bersifat subjektif, atau dalam istilah Bergson, “sebuah bentuk interioritas”. Bergson lebih memilih menggunakan istilah *durasi* daripada *waktu* ketika ia membahas secara khusus konsep waktu. Bagi Bergson ada dua konsep durasi: yang pertama adalah konsep waktu *apriori* Kantian, yang dihasilkan dari orientasi subjek ke luar serta adanya rantai sebab-akibat internal. Yang berikutnya adalah konsep waktu non-subjektif dan non-afiliasi. Pendekatan Bergsonian yang kedua atas waktu inilah yang dipergunakan oleh Deleuze untuk membedah kesadaran sinematik karena sinema adalah satu-satunya ragam seni yang menawarkan fragmen-fragmen waktu non-subjektif, dan hanya kamera yang bisa melihat persepsi yang utuh.

Dengan menggunakan imaji-waktu, sinema bisa memotret masa lalu dalam dari masa kini. Pembagian antara yang aktual dan yang virtual dari Deleuze dipinjam dari ide Bergson tentang ‘virtual’ (sesuatu yang kehilangan realitasnya) yang menghadirkan masa lalu, dan tentang ‘aktual’ (realitas saat ini) yang menghadirkan masa sekarang, dan memori yang menjaga kedua hal ini secara bersamaan, atau dalam istilah Deleuze: ‘virtual-aktual’.

Virtual-aktual ini adalah memori atau ingatan yang sifatnya sejenak/sebentar karena sudah tidak lagi dapat dihadirkan saat ini. Bagi Deleuze, memori virtual-aktual inilah yang menjadi ukuran realitas. Tanpa ada keraguan sedikitpun ia menganggap bahwa sinema bisa mempertemukan dualisme jiwa/pikiran dan tubuh karena imaji adalah produk mental dan gerak sebagai sebuah substansi. Sebagai konsekuensinya, Deleuze percaya bahwa hanya sinema yang bisa membawa imaji (pikiran) dan gerak (tubuh) secara serentak bersama-sama. Di sinilah esensi sinema mulai perlahan muncul. Sejak Deleuze, gagasan bahwa sinema mengombinasikan hal-hal yang mental dan material dalam satu layar melalui penggunaan imaji-gerak dan imaji-waktu mulai diterima.

Dalam imaji-waktu, konsep tentang waktu/durasi juga menyimpan masa lalu. Dengan demikian, imaji-waktu memiliki dua kemungkinan penampakan dirinya: dalam masa lalu dan masa sekarang. Dapat dilihat bahwa bagi Deleuze, “imaji-waktu adalah kehadiran kembali (*representation*) waktu yang memaksa kita untuk menghadapi eksistensi dan dinamisme hidup.” Sinema – sebagaimana telah disinggung di atas tentang hubungannya dengan imaji-gerak – telah secara langsung menunjukkan kehadiran imaji-waktu. Karena konsep imaji-waktu inilah, persepsi terhadap sinema senantiasa dihubungkan dengan gerak, dan bukan dengan pikiran. Itu sebabnya, saat ini ada istilah lain untuk film: *motion picture*.

Singkatnya, sebagaimana Bergson, Deleuze juga berpikir bahwa perubahan dan gerak memanifestasikan dirinya dalam relasinya dengan *durasi* ketimbang dengan *ruang*. Ini berarti bahwa bagi Deleuze, sinema adalah sebuah disiplin yang bisa secara langsung menunjukkan durasi. Deleuze, seperti yang telah disinggung sebelumnya, berargumen bahwa jika filsuf menciptakan konsep, sutradara menciptakan blok-blok gerak atau durasi dalam proses pembuatan film.

Part II: Thinking on Films

Ada sebelas bab dalam bagian kedua buku ini yang merupakan kumpulan dari tulisan para cendekiawan kontemporer yang membahas film secara khusus. Berikut beberapa di antaranya yang dianggap paling mewakili. Dalam *Film as Philosophy and Cinematic Thinking*, Robert Sinnerbrink mengakui kontribusi Cavell dan Deleuze dalam memengaruhi perkembangan pemikiran tentang relasi antara filsafat dan film, terutama

sejak tahun 1990-an ketika terjadi fenomena “kembali ke filsafat” dalam teori-teori film yang didorong oleh pendekatan analitik-kognitif. Pandangan Cavell dan Deleuze atas sinema dilihat sebagai tantangan terhadap konsep-konsep filosofis tradisional yang serentak juga menawarkan cara berpikir baru. Relasi di antara kedua disiplin ini bukan hanya mendalam, tetapi juga transformatif. Karya-karya Cavell menantang klaim-klaim eksklusif filsafat dan memberikan penekanan pada gagasan bahwa film memiliki pertanyaan-pertanyaan mendasar bagi filsafat yang menggugat klaim-klaim filosofis yang mengartikulasikan seni dan pengalaman manusia. Sedangkan Deleuze melihat film mampu mengeksplorasi persoalan-persoalan yang relevan bagi filsafat, dan memberikan penekanan pada respons mutual dari filsafat dan sinema untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan persoalan-persoalan filosofis.

Dua filsuf sinema klasik tersebut bahkan melampaui estetika dengan mengklaim kelekatan antara film dan filsafat, “*film as philosophy*” adalah jargon yang mulai didengungkan oleh para teoritikus film setelah mereka melihat kecenderungan yang berlebihan untuk melihat film dari sudut pandang psikoanalisa, semiotika, dan sebagainya. Perdebatan mengenai “film sebagai filsafat” ini kurang lebih berkutat pada pertanyaan apakah film sungguh-sungguh bisa memberikan sumbangan pada pemahaman filosofis dan pengalaman-pengalaman etis. Yang mendukung berargumentasi bahwa film-film tertentu bisa menampilkan eksperimen pikiran filosofis, merefleksikan ide-ide abstrak dan isu-isu moral. Yang menolak mempertanyakan sifat metaforis dari klaim-klaim itu, dan berargumentasi bahwa film sebenarnya memiliki kekurangan dalam eksplisitas dan generalitas dibandingkan dengan tulisan-tulisan filosofis. Perdebatan ini juga melihat posisi dari makna teoretis dalam film dan distingsi antara interpretasi *creator-oriented* dan *audience-oriented*. Singkatnya, perdebatan ini hendak mengeksplorasi potensi sinema untuk menantang konsep-konsep filosofis tradisional dan menawarkan cara berpikir yang baru.

Ada dua pendekatan untuk melihat perdebatan ini yang diwakili oleh Stephen Mulhall dan Thomas Wartenberg. Mulhall menggunakan pendekatan tegas dan jelas yang menekankan bahwa film bisa berfilsafat dengan cara yang mirip dilakukan oleh para filsuf, dengan membuat kontribusi substansial pada pemahaman filosofis. Wartenberg

menggunakan pendekatan yang lebih hati-hati dalam persoalan ini seraya mempertanyakan asumsi-asumsi tentang keeksplisitan, generalitas, dan imposisi dari makna filosofis dalam film. Wartenberg mendukung pemeriksaan teoretis yang lebih bernuansa tentang cara film memberikan sumbangsih pada pemahaman filosofis melalui teknik-teknik sinematik spesifik dan eksplorasi tematik.

Gagasan filosofis Cavell tentang sinema secara khusus dibahas oleh M. E. Littlejohn dalam *Philosophical Therapy at the Movies*. Dalam tulisan itu Littlejohn melihat bagaimana perjalanan hidup Cavell pada akhirnya memberikan pengaruh yang sangat kuat dan mendalam bagi pandangan filosofisnya tentang sinema. Sebagai seorang imigran Yahudi di Amerika, Cavell dan keluarganya berjuang untuk beradaptasi dengan situasi yang baru. Kecintaannya pada sinema berawal dari kebiasaannya untuk menonton film bersama keluarga di masa-masa *Great Depression*. Ibunya yang adalah seorang *vaudeville* membawa Cavell pada studi musik, tetapi di tengah jalan ia beralih haluan ke filsafat. Sebagai seorang akademisi, Cavell melihat bahwa akar sinemanya tidak bisa dihilangkan. Semua pengalaman itu mau tak mau saling memengaruhi pemikiran filosofis Cavell. Menurut Littlejohn, eksplorasi film-film klasik Hollywood dari Cavell memberikan penekanan pada tema-tema macam pengenalan-diri, skeptisisme, dan sifat terapeutik dari percakapan filosofis yang digambarkan dalam film. Dengan analisis yang mendetail dari film-film tersebut, Cavell mampu menunjukkan bagaimana para karakter di dalamnya mengarahkan pada “*conceptual frames*”, yaitu adegan-adegan yang membawa penonton pada refleksi yang lebih mendalam tentang relasi dan pengalaman-pengalaman hidup mereka. Ditambah dengan percakapan-percakapan yang berat dan mendalam, film-film tersebut juga mampu memberikan tantangan bagi para penontonnya untuk memahami diri sendiri dan orang lain. Melalui analisis atas teknik-teknik spesifik dan eksplorasi narasi, Cavell menggarisbawahi kompleksitas hidup para karakternya (dan juga para penonton).

Secara singkat, menurut Littlejohn, Cavell mampu melihat relasi antara film dan filsafat sebagai sebuah tujuan/ukuran untuk realisasi diri dan keterlibatan filosofis bagi masyarakat. Cavell percaya bahwa film bisa menyediakan sebuah panggung bagi setiap manusia untuk mengeksplorasi lebih dalam lagi tentang identitas masing-masing, keberanian untuk menghadapi pertanyaan-pertanyaan filosofis dalam hidup, dan keterlibatan

dalam percakapan-percakapan yang bermakna tentang hidup yang begitu kompleks. Dengan kata lain, Cavell melihat sinema sebagai sebuah alat introspeksi dan refleksi atas pengalaman, kepercayaan, dan nilai setiap manusia. Di sinilah letak aspek terapeutis dari sebuah sinema. Di sisi lain, Cavell juga mengingatkan bahwa film menjadi penting bagi filsafat, justru karena ia melihat bagaimana filsafat mulai terlepas dan menjauh dari kehidupan nyata.

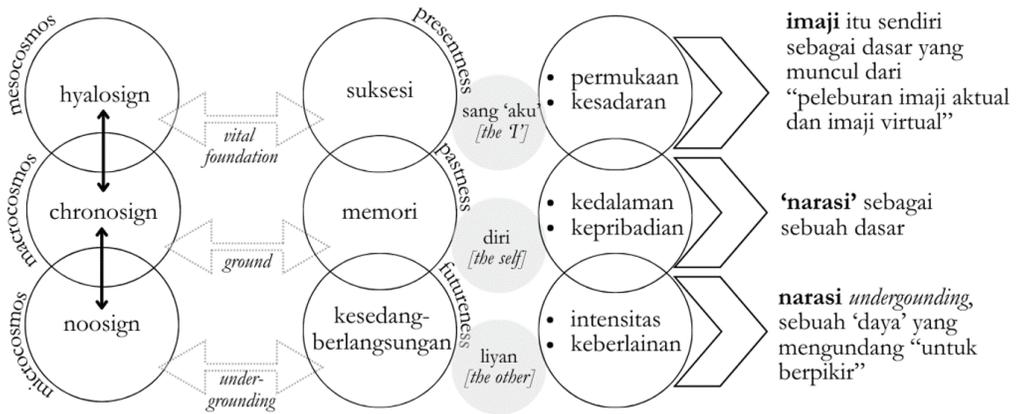
Artikel berikut yang perlu mendapat perhatian khusus adalah “What Does It Mean to Have a Cinematic Idea? Deleuze and Kurosawa’s ‘Stray Dog’” tulisan David Deamer. Dalam tulisan ini, Deamer bukan hanya mampu membaca secara sistematis gagasan sinematik dari Deleuze tetapi juga menunjukkan kemungkinan lain dari kesimpulan yang diberikan Deleuze melalui telaaahnya atas film *Stray Dog* (1949) karya Akira Kurosawa. Bila seorang pelukis berpikir melalui “garis dan warna”, musikus melalui “lagam dan ritme”, penulis melalui “kata dan sintaks”, Deleuze menambahkan bahwa pembuat film berpikir melalui “imaji, penataan gerak dan durasi”. Kurosawa membahasakan apa yang ditulis oleh Deleuze itu demikian, “Segala sesuatu yang ingin saya katakan ada dalam film itu sendiri, bagi saya untuk mengatakan lebih dari itu, ibarat kata pepatah, seperti ‘menggambar kaki pada gambar ular’”. Bila bagi Deleuze, film-filsafat adalah sebuah filsafat, dan pembuat film “menjadi seorang filsuf atau teoritikus” ketika mereka berbicara tentang apa yang mereka lakukan. Bagi Kurosawa, film-filsafat adalah sebuah ikhtiar kecintaan untuk menggambar kaki pada gambar ular. Dengan demikian, ular menjadi sebuah monster, binatang buas yang asing, *kaiju*. Ular menjadi naga.

Sebagaimana sudah disinggung di bagian pertama buku ini, bagi Deleuze ada dua proses konstitutif untuk sinema, yaitu imaji-gerak dan imaji waktu. Dalam proses yang pertama, gerak menjadi lebih utama daripada waktu; sedangkan dalam proses kedua, waktu adalah faktor penentu bagi gerak. Imaji-gerak terasa dalam gerakan-gerakan kamera, sebagaimana diwakili oleh film-film klasik, sedangkan imaji-waktu terekspresikan dalam montase filmik, yang dimulai sejak kehadiran film-film neo-modern Italia. Deamer menggambarkan taksonomi Deleuzian sebagai berikut:

$$\text{imaji} - \text{gerak} = \frac{\text{gerak}}{\text{durasi}} \quad \text{dan} \quad \text{imaji} - \text{waktu} = \frac{\text{durasi}}{\text{gerak}}$$

Dalam pembacaan Deamer atas Deleuze, imaji-gerak adalah imaji-imaji yang bergerak sepanjang waktu ketika imaji-imaji tersebut menghubungkan jeda-jeda sepanjang waktu. Dalam bahasa teknisnya, kamera digerakkan sedemikian rupa (digeser, dimiringkan, *dolly*, *zoom*, etc) dan digabungkan melalui proses penyuntingan. Semua ini kemudian disempurnakan dan diperhalus melalui beberapa proses berikutnya (*dissolving*, *superimposition*, pengontrasan terang dan gelap, *intertitle*, suara, musik, dan warna). Hasil dari semua itu – penataan (*blocks*) atas gerak dan durasi sinematik akan menghasilkan imaji-gerak – adalah apa yang diistilahkan oleh Deleuze sebagai “kemegahan imaji sinema klasik”.

Bila dalam imaji-gerak pertanyaan yang hendak dijawab adalah “bagaimana imaji-imaji terhubungkan?”, dalam imaji-waktu pertanyaannya adalah, “apa yang imaji perlihatkan?” atau lebih tepatnya, “jenis kekuatan baru apa yang disajikan oleh imaji?”. Untuk menunjukkan hal ini, Deleuze memaparkan elemen-elemen sintesis dari waktu: kekinian (*presentness*), keberlaluhan (*pastness*), dan kedatangan (*futureness*) yang ketiganya bisa dilihat sebagai: suksesi (*succession*), memori (*memory*), dan kesedangberlangsungan (*becoming*). Dalam struktur pembentukan, suksesi berperan sebagai fondasi vital (*vital foundation*) dari imaji, ingatan sebagai ‘ pijakan’ (*ground*) untuk narasi, dan kesedangberlangsungan sebagai ‘struktur bawah tanah’ (*undergrounding*) untuk narasi yang sedang diceritakan. Suksesi itu bergerak di wilayah permukaan dan kesadaran “Sang Aku” (*the I*), memori menggemakan kedalaman dan kepribadian ‘diri’ (*the self*), dan kesedangberlangsungan berkaitan dengan intensitas dan keberlainan (*the other*). Untuk menggambarkan sinema sebagai sebuah semesta, orang bisa membayangkan bahwa, secara berurutan ketiga hal di atas itu adalah, *mesocosmos*, *macrocosmos*, dan *microcosmos* dari sebuah film yang dilihat berdasarkan imaji-waktu. Atau dengan menggunakan istilah teknis dari Deleuze sendiri: *hyalosign*, *chronosign*, dan *noosign*. Untuk mempermudah bagaimana imaji-waktu beroperasi dalam sinema, simak gambar berikut ini:



Bila dilihat secara terpisah-pisah, elemen-elemen tersebut tentu akan menampilkan imaji-imaji yang disjungtif serta narasi yang dispersif dan diskordans. Namun, dilihat sebagai sebuah keseluruhan, imaji-waktu itu akan memperlihatkan sebuah pertunjukan sinematik yang sangat indah. Yang penting dicatat dari konsep sinema Deleuze ini adalah bahwa imaji-gerak di atas dan imaji-waktu ini adalah seperti dua musim yang berbeda di dalam semesta yang sama, semesta sinema. Itulah mengapa Deleuze menggunakan kronologi sejarah untuk dua jenis imaji ini: klasik dan modern. Di sinilah Deleuze melakukan kekeliruan. Deamer menunjukkan bahwa dua jenis imaji ini mungkin untuk bersatu dalam sebuah sekuensi gambar. Film *Stray Dog* karya Kurosawa adalah salah satu bukti nyatanya.

Ketika film ini pertama kali dirilis, para kritikus film memberikan reaksi yang keras dan negatif, secara khusus terhadap sekuensi di pasar gelap dalam film itu. Salah seorang kritikus terkenal pada saat itu, Donald Richie menulis: "*Stray Dog* penuh dengan miskalkulasi temporal. Salah satunya adalah sekuensi montase tak berujung [di pasar gelap]... Sebuah adegan sepanjang sepuluh menit dengan imaji-imaji yang *double-exposure*, *dissolves*, *fades*, dan *multiple*." Singkatnya, film *Stray Dog* ini adalah sebuah film 'ganjil' di mata para kritikus karena semua taksonomi Deleuzian di atas teracak-acak dan bercampur aduk, sehingga menghasilkan imaji optikal dan suara yang tidak jelas. "Gerak menyimpang dan *shots* kontinuitas yang palsu", tulis para kritikus film. Dalam bahasa yang sederhana, dalam film *Stray*

Dog, semua konsep imaji Deleuzian runtuh dan melebur menjadi satu. Imaji, baik itu -gerak maupun -waktu, sedang mengalami 'krisis'.

Tetapi menurut Deamer, sejalan dengan tafsiran Mitsuhiro Yoshimoto atas film 'ganjil' Kurosawa, sekuensi pasar gelap inilah yang justru membuat *Stray Dog* secara artistik sangat berhasil. Dalam adegan tersebut beberapa anak sedang membelakangi kamera, namun para penontonnya juga bisa melihat wajah mereka yang sedang menatap penonton. Setelah ketika penonton menyadari situasi ini, anak-anak itu berbalik arah dan menjauh dari kamera yang mengikuti mereka secara bersamaan kedua arah yang berbeda. Anak-anak yang sedang menempelkan dahi mereka ke kaca toko sambil menatap benda-benda di dalamnya yang tidak bisa mereka miliki, dan eksterior cahaya siang hari mengubah kaca toko itu (bagi para penontonnya) menjadi sebuah cermin hitam. Ini adalah yang kelak diberi nama imaji-cermin yang bisa secara serentak menghadirkan multiplisitas perspektif. Keserentakkan dan kesinambungan antara imaji dan narasi inilah yang menjadikan sebuah film tidak akan pernah selesai ditonton, tidak akan pernah selesai diulas. Singkatnya, sebuah film yang bermutu dan indah adalah sebuah film yang tidak pernah berakhir.

Artikel dari Vivian Sobchack, "The Active Eye" (Revisited): Toward a Phenomenology of Cinematic Movement" membahas hubungan antara fenomenologi dan sinema dengan menggunakan sudut pandang Merleau-Ponty. Merleau-Ponty memandang sinema sebagai sebuah bentuk seni fenomenologis yang secara unik memanifestasikan kebersatuan pikiran, tubuh, dunia. Manifestasi ini dimungkinkan melalui drama visual dan persepsi visual. Menurut Merleau-Ponty, sinema menyediakan sebuah pengalaman sensorik dan perseptual yang menjembatani jurang antara kesadaran subjektif dan dunia eksternal. Dengan menggunakan metode-metode persepsi dan ekspresi teknis, sinema memperlihatkan kesaling-berkaitan antara pikiran, tubuh, dan lingkungan di sekitarnya. Secara esensial, Merleau-Ponty melihat sinema sebagai sebuah pisau bedah canggih untuk mengeksplorasi dan memahami relasi fenomenologis antara diri dan dunia.

Dari gagasan fenomenologis Merleau-Ponty tersebut, Sobchack lantas mengeksplorasi gambar bergerak sinematik ini melalui hubungannya antara pergerakan kamera di luar layar dan persepsi imaji di dalam layar. Gerakan sinematik ini memainkan peran kunci dalam mengekspresikan kesadaran

subjektif dengan cara mengartikulasikan secara visual intensionalitas, afeksi, dan pengalaman kebertubuhan dari subjek penonton. Melalui pergerakan kamera dan efek optis, sinema melukiskan cara dunia mental bekerja dan situasi emosional karakter-karakternya. Gerakan kamera macam *zoom* dan *tracking/dolly*, mencerminkan pergeseran fokus dan atensi manusia, dan menegaskan keterlibatan subjektif mereka dengan narasi visual yang ditampilkan. Efek optikal seperti perubahan-perubahan *speed* dan saturasi warna, mampu membangkitkan *moods* dan perspektif yang berbeda, dan semuanya merefleksikan interpretasi subjektif dari penonton. Singkatnya, bagi Sobchack, gerakan sinematik mirip bahasa visual yang mengomunikasikan nuansa kesadaran subjektif, dan oleh karenanya memungkinkan penontonnya untuk tenggelam secara emosional dan kognitif dalam sebuah film.

Selain itu, Sobchack juga mencoba mengelaborasi kebersatuan pikiran, tubuh, dan dunia dalam sinema dengan mengeksplorasi bagaimana gerakan sinematik secara visual memanifestasikan keterkaitan ketiga elemen tersebut. Pendramatisasian sinematik ini ditunjukkan oleh Sobchack dengan memperlihatkan bahwa persepsi atas gerak sinematis tidak hanya sekadar tentang gerak fisik tetapi juga tentang cara pandang intensional, respons afektif, dan kesaling-pengaruhannya antara subjek yang melihat dan objek yang dilihat. Semuanya menciptakan sebuah pengalaman dinamis dan imersif. Sobchack menyimpulkan bahwa, dalam konteks sinema, gerak keseharian terlihat beresonansi secara langsung dengan penonton karena hal tersebut melihat dan menginterpretasikan berbagai gerakan dalam sebuah film, dan memberikan atribusi kepada intensionalitas dan perilaku para penontonnya. Akibatnya, narasi sinematis dan keterlibatan para penontonnya menjadi makin kuat.

Tema yang menarik untuk dikaji lebih dalam lagi ada dalam tulisan Richard Kearney berjudul “Rethinking Monster Movie: Men in Black, Alien Resurrection, and Apocalypse Now”. Melalui film *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997), *Alien Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), dan *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) penulis mendiskusikan tema-tema tentang monster, alien dan pengorbanan. Film-film tersebut adalah bagian dari budaya populer, dan Kearney mengundang pembaca untuk melihat interioritas budaya modern. Masuk melalui pintu alien sebagai refleksi atau ketakutan manusia dan batas-batas yang makin

kabur antara menjadi manusia dan menjadi monster, Kearney mengajak para pembacanya untuk merefleksikan konsep-konsep dasar tentang penghakiman, tindakan sakrifisial, dan iblis yang tinggal dalam diri manusia. Dengan kata lain, Kearney sebenarnya sedang berbicara soal identitas, moralitas, dan kapasitas manusia.

Dalam budaya populer, alien sering digambarkan sebagai makhluk misterius dengan nama yang eksotik seperti ‘Greys’, ‘Nordics’, atau ‘Reptilians’. Dalam film *Men in Black*, yang asing itu dilukiskan sebagai makhluk luar angkasa yang menyamar, sehingga batas pembeda antara yang manusia dan yang non-manusia menjadi samar. Sedangkan dalam film *Alien Resurrection*, yang asing itu dipertontonkan sebagai makhluk asing yang menginvasi tubuh manusia, dan ini bisa dibaca sebagai ketakutan manusia atas sesuatu yang tidak dikenal dan tidak biasa. Keduanya menggambarkan ide tentang alien sebagai representasi simbolik dari alienasi dan ketakutan terdalam dari manusia. Kearney membacanya sebagai “yang dikenal” dan “yang tidak dikenal”.

Sedangkan dalam film *Apocalypse Now*, monster berperan sebagai simbol yang mencerminkan ketakutan dan kejahatan dalam diri manusia, yaitu sisi gelap dari kemanusiaan. Sisi gelap ini biasanya disebut sebagai kekerasan dan brutalitas; sebuah batas samar antara yang baik dan yang jahat. Elemen monster dalam film ini adalah sebuah cermin dari pergulatan batin dan isu-isu sosial dari para karakternya, yang menekankan kompleksitas kodrat manusia dan konsekuensi hidup dalam situasi yang ekstrem (dalam konteks film ini, situasi perang). Dalam kehidupan nyata, kompleksitas itu menghadirkan juga dilema moral dan psikologis yang juga ekstrem.

Dengan menampilkan sosok-sosok monster tersebut, Kearney melihat bahwa film semacam ini sering menghadirkan refleksi mendalam dari kondisi manusiawi dan cara manusia merespons sisi gelap kehidupan. Dalam arti tertentu bahkan karakter-karakter di dalamnya sering menantang gagasan-gagasan tradisional tentang identitas dan moralitas. Batas-batas yang ambigu dan dualitas kontras kehidupan nyata tidak selalu menjerumuskan manusia pada kejahatan. Di hadapan yang dikenal dan yang asing, manusia sering menunjukkan keberanian untuk melakukan pengorbanan untuk sesuatu yang lebih besar sebagai sebuah mekanisme untuk bertahan di tengah-tengah situasi kaos. Sebagai penutup, Kearney mengingatkan bahwa persoalan yang dikenal dan yang asing akan selalu

menghantui refleksi filosofis. Persoalan semacam ini mungkin tidak akan pernah selesai, akan tetapi mulai mengenali dan menerima “yang asing” atau ‘monster’ dalam diri sendiri adalah langkah yang tidak terlalu muluk.

Bila tulisan Sobchack melihat sinema dari sudut pandang fenomenologi dengan meminjam instrumen filosofis Merleau-Ponty, Anna Westin hendak mengaitkan film dan fenomenologi untuk menunjukkan apa yang bisa film lakukan: menyingkapkan yang transenden. Dalam “A Plural Transcendence: When Film Does Phenomenology”, selain Merleau-Ponty, Westin juga menggunakan kerangka berpikir Emmanuel Levinas untuk menunjukkan bahwa film bisa menghadirkan alteritas dan transendensi. Narasi dan bentuk sinema dari Ruben Östlund memperlihatkan bagaimana hal tersebut bisa terjadi. Dari gagasan-gagasan filosofis Merleau-Ponty dan Levinas, Westin menemukan sesuatu yang berharga, yaitu betapa pentingnya untuk memahami esensi dari sesuatu dalam dunia yang konkret dan material. Sebagaimana dalam filsafat, konsep alteritas dan transendensi juga memainkan peranan penting dalam membentuk narasi, tema, dan mengeksplorasi pengalaman dan eksistensi manusia. Dalam tulisannya, Westin memahami ‘alteritas’ sebagai sesuatu yang mengacu pada yang lain, atau yang berbeda dari dirinya sendiri. Dalam filsafat, alteritas ini sering disebut sebagai ‘liyan’ (*the Other*). Dalam film, alteritas ini sering ditampilkan dalam relasi manusia dan bagaimana masing-masing individu berinteraksi dengan sesuatu yang sungguh-sungguh berbeda dari dirinya sendiri. Konsep ‘transendensi’ di sini dipahami Westin sebagai sesuatu yang melampaui batas umum, dan sering kali menuntun manusia ke kondisi yang lebih tinggi. Dalam dunia filsafat, yang transenden ini sering dipahami sebagai sesuatu yang mengacu pada pengalaman perjumpaan dengan yang ilahi, yang tak-terbatas, atau yang tak-terkatakan. Dalam film, transendensi sering digunakan untuk menggambarkan batas-batas pemahaman umum manusia dan kemungkinan untuk bersentuhan dengan sesuatu di balik dunia material. Alteritas dan transendensi dibahasakan oleh Westin sebagai “*the Wholly Other*”, sebuah konsep yang melibatkan perjumpaan dengan sesuatu yang sungguh teramat sangat berbeda dan terpisah. Perjumpaan ini menghadirkan sebuah tantangan tersendiri, yaitu responsibilitas etis.

Dalam karya-karya sinematik Östlund, Westin melihat bahwa konsep alteritas dan transendensi sungguh ditampilkan melalui konten narasi, bentuk dan gaya sinematik. Narasi dari film-film Östlund umumnya menunjukkan konfrontasi di antara para karakternya yang menantang rasa dan pemahaman mereka atas diri sendiri, orang lain, dan dunia. Dengan menunjukkan kompleksitas dari relasi manusia dan dari cara manusia berusaha untuk berinteraksi, konten narasi dari film-film Östlund juga memasuki wilayah tema-tema tentang alteritas dan transendensi, yang tak-terbatas dan yang tak-terkatakan. Östlund sering membawa gaya ski dan dokumenter dalam film-filmnya sehingga menghadirkan kepada penonton narasi yang ‘realis’ dan ‘autentik’. Gaya pembuatan film demikian mampu menghapus batas antara yang fiksi dan yang nyata, menciptakan ‘kesegeraan’ dan ‘intimitas’. Dengan gaya sinematiknya yang unik, Östlund mampu menghadirkan *the Other* sebagai sesuatu yang jauh tetapi serentak selalu hadir. Konflik konfrontasi dalam film Östlund bukan hanya menghadirkan tegangan, tetapi juga ketidaknyamanan serius bagi karakternya. Konflik ini digunakan sebagai sebuah instrumen untuk menyingkapkan transendensi dalam situasi biasa saat para tokoh di dalam film berusaha untuk memahami batas-batas dan kompleksitas cerita yang ada. Konfrontasi dan konflik dalam film-film Östlund sering ditampilkan dengan cara yang sungguh-sungguh ‘mentah’, ‘kasar’, dan tanpa *tedeng aling-aling*. Dengan cara yang demikian Östlund mampu mengundang para penontonnya untuk mengkontemplasikan makna terdalam dari alteritas dan transendensi dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Stephanie Rumpza menulis sesuatu yang sebenarnya menjadi pertanyaan umum namun sering tidak mendapatkan jawaban yang memuaskan. Dalam “Mediating Fairy Stories in Words and Images: Warring Magics in J.R.R Tolkien and Peter Jackson’s *Lord of the Rings*”, Rumpza mempersoalkan film-film adaptasi dari novel-novel terkenal, dalam hal ini *Lord of the Rings*. Dalam tulisannya, Rumpza mendiskusikan implikasi filosofis dari pengadaptasian narasi-narasi fantastis ke dalam media visual seraya menampilkan beberapa tantangan yang mungkin akan dihadapi. Secara mendasar, analisis Rumpza hendak mengulik tegangan antara keterpesonaan dan materialisme dalam penceritaan sinematik, juga mempertanyakan kemampuan film untuk menangkap esensi dari dongeng karya Tolkien. Secara khusus, tulisan ini juga mengevaluasi

apa yang disebut Tolkien sebagai ‘*encatastrophe*’, yaitu elemen sastra yang membalikkan kisah dengan tiba-tiba untuk memberikan efek berbeda, efek yang membahagiakan. Dalam konteks karya Tolkien, *encatastrophe* digambarkan sebagai sebuah anti-kiamat.

Bagi Tolkien, dongeng memiliki tempat yang istimewa. Ia merumuskannya sebagai sebuah bentuk dari penciptaan ulang (atau dengan menggunakan istilah Tolkien sendiri, ‘sub-kreasi’) sebuah realitas sekunder yang berfungsi untuk menyembuhkan atau memperbaiki relasi antara manusia dan dunia. Dongeng bukan sekadar *lari dari kenyataan* (*escapism*) tetapi sebuah cara untuk melihat segala sesuatu sebagaimana seharusnya, bukan hanya berdasarkan apa yang orang inginkan. Inilah argumen Tolkien tentang pentingnya konsep ‘keterpesonaan’, karena dengan itu hal-hal duniawi dapat ditransformasi menjadi sesuatu yang ajaib dan serentak asing. Singkatnya, Tolkien melihat dongeng sebagai sebuah cara yang sangat kuat untuk menyampaikan kebenaran dan keindahan, seraya menawarkan pembacanya untuk mengintip sejenak dan melihat sekilas realitas yang lebih dalam di balik hidup keseharian. Semua konsep ini diterjemahkan dalam mahakarya *The Lord of the Rings*.

Ketika novel Tolkien diadaptasi ke dalam layar lebar oleh Peter Jackson, Rumpza melihat adanya beberapa tantangan serius: (1) tantangan terbesar adalah bagaimana menjaga keseimbangan antara *keterpesonaan* dan *realisme*, ketidakmampuan untuk menjaga keseimbangan ini akan mengakibatkan sebuah film yang mungkin saja indah tetapi terlepas dari kenyataan nyata; (2) elemen-elemen magis dan fantastis dalam dunia Tolkien yang coba dihidupkan dalam film, seperti Orcs dan Balrogs, menuntut kehati-hatian yang lebih untuk memastikan bahwa mereka dipotret secara autentik; (3) menerjemahkan keanekaragaman dan kekayaan sumber material dari kisah yang ditulis Tolkien juga berarti mampu menyentuh tema terdalam dan bobot filosofis dari novel yang bersangkutan. Bagi Rumpza, film karya Jackson mampu menjawab tantangan-tantangan di atas dengan sempurna. Dalam karya sinemanya, Jackson mampu menciptakan sebuah realitas sekunder yang bisa dinikmati dan dipahami oleh para penontonnya. *Middle Earth* yang dihadirkan oleh Jackson mampu menangkap esensi dari visi dongengnya Tolkien. Film ini juga berhasil menghadirkan sebuah tontonan visual yang tidak mengecewakan pembaca novel Tolkien dan juga mereka yang hanya menonton film ini tanpa referensi pada karya tulis Tolkien.

Bagaimana lokasi, karakter, dan pertempuran ikonik yang dipertunjukkan dalam film secara visual memang sungguh-sungguh memukau. Yang terpenting adalah cara Jackson menghadirkan *eucaatrophe* dalam takaran yang tepat: peristiwa-peristiwa kebahagiaan, kegembiraan, dan kemenangan yang tak-terduga di ujung kehancuran dan kekalahan.

Selain itu, Rumpza juga memberikan beberapa kritik atas adaptasi visual dari novel Tolkien ini. Bagi Rumpza, Jackson tampaknya lebih memberikan prioritas pada elemen-elemen materialistik dan realistik ketimbang elemen keterpesonaan dan keajaiban. Ini lantas membawa pada refleksi keterbatasan medium visual dalam memotret aspek-aspek magis dan misterius dari kata-kata.

Part III: Thinking with Films

Bila pada bagian kedua buku ini filsafat digunakan sebagai pisau untuk membedah film dan menghasilkan relasi intim antara film dan filsafat, atau sebuah disiplin tersendiri yang disebut editor buku sebagai ‘film-filsafat’, pada bagian ketiga film diperlakukan sebagai rekan dialog filsafat untuk mempertanyakan ulang konsep-konsep mendasar dan menghadirkan alternatif jawaban dari yang umumnya secara tradisional disodorkan oleh filsafat. Tidak berlebihan bila pada bagian ini, orang bisa menyebutnya sebagai ‘filsafat-film’. Bagian ketiga ini terdiri dari tujuh belas bab yang masing-masing ditulis oleh para akademisi filsafat kontemporer yang namanya cukup sering menjadi rujukan tulisan-tulisan filosofis. Beberapa tulisan saja akan diulas di sini untuk memberikan gambaran umum dari bagian ketiga ini.

Bagian ini diawali dengan tulisan Richard Kearney “On Wim Wenders’s *Paris, Texas*”. Dalam tulisannya ini, Kearney memaparkan kritik postmodern dari representasi media massa dalam sinema, dan juga memberikan penekanan pada dilema yang dihadapi para sutradara dalam mengonstruksi parodi tanpa harus jatuh menjadi apa yang disebut sebagai ‘*pastiche*’. Dengan menggunakan imajinasi film Wim Wender berjudul *Paris, Texas*, Kearney membahas dunia *campur-aduk* (*pastiche*) yang disimbolkan oleh perjalanan protagonis film untuk mencari memori yang autentik dalam sebuah masyarakat yang imitatif. Bagi Kearney, film Wenders ini melukiskan pergulatan imajinasi naratif di tengah-tengah budaya tanpa identitas, dengan memberikan penekanan pada keberlanjutan historis

dan refleksi-diri. Dalam film ini, Wenders mampu menantang kultus imaji-semu dari postmodern lewat pengembaraan karakter utama untuk mencari memori dan komunikasi yang asali di dalam sebuah dunia yang didominasi oleh imaji-imaji yang terkomoditaskan.

Kritik *Paris, Texas* atas kultur imaji-semu dan imitasi postmodern ini ditunjukkan melalui hilangnya memori dan identitas autentik dari tokoh utamanya dalam masyarakat yang didominasi oleh imitasi. Dalam film ini, masyarakat kontemporer digambarkannya sebagai masyarakat dengan ide-ide identitas sosial dan nasional yang tradisional, namun dengan identitas personal yang kehilangan isinya dan direduksi menjadi sekadar imitasi kosong dari ide-ide sosial dan nasional itu. Imaji menjadi komoditas yang justru mengalienasi identitas sejati individu. Salah satu imaji yang dikomoditaskan adalah imaji “American Dream” dengan janji-janji palsu konsumerisme yang telah mengolonialisasikan ketidaksadaran kolektif. Wenders menggunakan tema dan simbol “*pastiche* dan imitasi” untuk menjelaskan tentang superfisialitas dan kekosongan budaya yang dikendalikan oleh imaji semu tersebut. Dengan menjelajahi padang gurun dan adegan-adegan di jalan tol – simbol dari kekosongan dan ketidakbertujuan eksistensial – karakter di film ini sebenarnya sedang mengalami krisis tersebut.

Pencarian otentisitas dari protagonis di film ini dilakukan melalui kata dan kisah yang diceritakan ketimbang mengandalkan observasi voyeuristik. Dengan menekankan kekuatan komunikasi yang sejati ketimbang konsumsi pasif dari imaji-imaji, film ini menantang obsesi masyarakat akan superfisialitas penampilan. Pada akhirnya, dengan melampaui level permukaan imaji dan mengoneksikan kembali identitas asali dan autentik melalui komunikasi yang sejati, tokoh utama bisa keluar dari dilema postmodern ini. Dengan akhir yang terbuka, film ini mengajak para penontonnya untuk berani untuk membuat kesimpulan-kesimpulannya sendiri, berani untuk mencari kemungkinan-kemungkinannya sendiri untuk keluar dari persoalan superfisialitas, imitasi, *pastiche*, dan imaji semu yang mereka alami dalam kehidupan nyata.

John Panteleimon Manoussakis berfokus pada tema soal penciptaan, arsitektur–atau seni–, dan etika dalam tulisannya “On Lars von Trier’s *The House That Jack Built*”. Tokoh utama di film ini, Jack, membangun rumahnya

dengan menggunakan tubuh-tubuh manusia, membawa penonton pada permenungan tentang seni, kematian, dan hubungan antara estetika dan etika. Dengan menyajikan film ini dengan Frankenstein-nya Mary Shelley, Manoussakis mengeksplorasi konsep tentang material ilahiah dan peran musik dalam film. Dengan menarik seni sebagai bentuk dari kejahatan radikal, rumah yang dibangun Jack itu menjadi metafora untuk kerinduan tak-berujung manusia untuk pencarian dan kepemilikan identitas: memiliki rumah, membangun sesuatu, dan membunuh ada dalam satu garis lurus. Menurut Manoussakis film ini juga menantang gagasan tradisional soal ‘keindahan’ dan ‘kebaikan’. Kejahatan Jack yang dilakukan menghapus garis batas antara ekspresi artistik dan kewajiban etis, sebuah pertempuran antara kreativitas dan moralitas.

Film ini membawa implikasi pada “estetifikasi kekerasan” dengan menunjukkan signifikansi musik dan arsitektur dalam relasi antara karakter dan aksi si tokoh utama dengan mengontraskan materialitas arsitektur dan imaterialitas musik. Jack menggunakan pengetahuan arsitekturalnya untuk membangun sebuah rumah dengan tubuh-tubuh manusia mencerminkan hasratnya atas penciptaan dan kontrol fisik. Sedangkan penggunaan musik, sebagai sebuah bentuk seni yang imaterial, mengisyaratkan koneksi yang lebih dalam dari aspek tak-tersentuh dari eksistensi. Jukstaposisi antara dua ekspresi artistik ini menggarisbawahi kodrat rumit Jack baik sebagai seorang pembangun dan pembunuh, pencipta dan pemusnah. Jukstaposisi ini, bagi Manoussakis, adalah sebuah undangan untuk melihat kembali, mengkontemplasikan ulang keterkaitan antara kreativitas, kekerasan, dan kenyataan pengalaman manusia.

“On Robert Bresson’s *Diary of A Country Priest*” karya Jake Grefenstette mencoba untuk mengeksplorasi tema seperti interpretasi, komunikasi, dan pemahaman dalam narasi film yang dikaitkan dengan gaya sinema sang sutradara yang cenderung menggunakan pendekatan direktorial, tanpa metafor, dan tanpa maksud terselubung. Dengan teknik visual dan naratif yang halus, Bresson meminimalkan dialog-dialog dan *framing* yang terfokus sehingga berhasil menciptakan ‘jarak’ dan ‘ambiguitas’. Inskrutabilitas film-film Bresson menunjukkan perjuangan dari para karakternya untuk mencoba memahami yang satu dengan yang lainnya, dan umumnya Bresson berhasil menunjukkan ketidakmungkinan sebuah komunikasi sejati. Dalam film *Diary of A Country Priest*, hal tersebut ditunjukkan dalam konteks kisah

seorang imam Katolik yang mengalami krisis iman, kompleksitas interaksi manusia, dan pesan ultim tentang rahmat dan penyerahan diri.

Dalam narasinya, film ini menunjukkan kesulitan dan pergumulan para karakter untuk saling memahami satu dengan yang lainnya, bahkan untuk memahami diri sendiri. Keterputusan komunikasi antara imam dan umatnya menampilkan tantangan antara menafsirkan interaksi dan menyalahafsirkan intensi. Melalui krisis epistemologi dan peristiwa-peristiwa destabilisasi interpretasi, film ini menekankan adanya ketidakberakhiran wacana manusia dan kesulitan inheren dalam mencapai pemahaman yang benar. Namun di sisi lain, film ini memberikan peran yang sangat besar untuk 'iman'. Iman dalam film ini mengambil peran signifikan sebagai sebuah kekuatan pemandu di tengah-tengah tantangan interpretasi dan inskrutabilitas. Sang imam dalam film ini berjuang dengan ketidakpastian eksistensial dan interpersonal, tetap memberi tempat pada iman untuk menavigasi kompleksitas interaksi manusia. Iman menyediakan sejenis tujuan, daya tahan, dan dasar moral di hadapan tantangan komunikasi dan krisis epistemologis. Iman adalah sumber harapan, rahmat, dan penyerahan diri.

Dalam "On Quentin Tarantino's *The Hateful Eight*", Matthew Clemente menyorot soal kekerasan, simbolisme, dan kebohongan. Film ini menampilkan karakter-karakter dengan kepribadian yang kompleks, penggunaan kekerasan untuk menyingkapkan kebenaran yang lebih dalam, dan implikasi dari pembongkaran mitos-mitos sosial. Narasi utama dari film mencoba untuk mengeksplorasi konsep soal keadilan, kerapuhan hidup sipil, dan konsekuensi untuk membongkar kebohongan. Melalui lensa kritisnya, *The Hateful Eight* berhasil membawa penonton untuk mengkritik reaksi mereka di hadapan brutalitas, penggunaan ilusi, dan potensi transformasi sosial.

Film Tarantino kali ini menampilkan kekerasan sebagai sesuatu yang bisa menyingkapkan kebenaran yang lebih dalam dari para karakternya dan juga masyarakat. Brutalitas yang selalu mengintip dan mengendap-endap di balik permukaan hidup sipil dan yang sopan, diperlihatkan untuk menunjukkan betapa rapuhnya kehidupan sipil masyarakat dan potensi barbarisme dari masyarakat ketika ilusi-ilusi mereka disingkapkan. Singkatnya, melalui kekerasan grafis yang ditampilkan dalam film ini,

Tarantino berhasil mempertontonkan sisi gelap dari sifat manusia dan konsekuensi dari sikap agresif orang yang tak pernah diperhatikan.

Sebagai penutup bagian ketiga ini, Jason M. Wirth membawa orang pada refleksi mendalam tentang hubungan antara film dan filsafat. “On Terrence Malick’s *The Tree of Life*” mencoba untuk mengeksplorasi tema-tema penting macam rahmat, penderitaan, dan representasi sinematik yang transenden. Film ini juga sebuah film ‘perang’: natur versus rahmat dan memori versus penerimaan diri. Narasi dari film ini merefleksikan dimensi filosofis dan religius dari pengalaman manusia, dan memberikan penekanan pada kekuatan imaji sinematik dalam membawa kebenaran-kebenaran yang sering tidak terlukiskan. Tulisan Wirth ini menunjukkan sebuah percampuran antara penjelajahan filosofis dan analisis sinematik yang menyingkapkan kompleksitas eksistensi, kesalingterkaitan antara natur dan rahmat, serta daya penyembuh dari seni. ‘Pertempuran’ antara natur dan rahmat, antara memori dan penerimaan diri dalam film ini ditunjukkan dengan mengontraskan elemen-elemen seperti air dan padang gurun, cahaya dan kegelapan. Tegangan antara fluiditas dan kegersangan, kelimpahan dan kekurangan, melambangkan pertarungan antara afirmasi diri dan ratapan tak-berujung. Metafora visual yang dihadirkan film ini memotret konflik inheren antara eksistensi-diri natur dan keterbukaan rahmat, mengundang para penontonnya untuk mengkontemplasikan koeksistensi dari kekuatan-kekuatan yang berlawanan dalam hidup nyata manusia.

Imaji sinematik dalam film ini adalah sebuah kekuatan tersendiri yang bisa menangkap aspek-aspek yang tak-terlukiskan dan tak-terkatakan dalam hidup orang. Bahasa visualnya mampu untuk mentransendensikan wacana verbal dan karenanya membiarkan para penonton untuk bergulat dan terlibat dalam ide-ide dan emosi-emosi kompleks dalam level yang lebih mendalam. Wirth meyakini bahwa, sebagaimana para karakter dalam film ini yang mengalami transformasi dari penderitaan melalui rahmat dan penerimaan diri, seni juga memiliki daya penyembuh. Seni bisa menuntun manusia pada momen transformatif untuk merasakan katarsis refleksi dan emosi. Pergulatan batin bisa diterima sebagai sesuatu yang alami, trauma masa lalu adalah bagian dari rahmat yang terselubung, dan kompleksitas eksistensi bisa menyingkapkan sebuah cerita tentang keindahan, dan dalam arti tertentu, kebenaran.