

Film kot vožnja z vlakcem smrti

Avatar in novo izkustvo gledanja filmov

Janez Strehovec



Preteklo stoletje je bilo filmsko v vsakem pogledu; vrsto vzporednic lahko vlečemo celo med industrijsko organizacijo dela za tekočim trakom (tayloristična racionalizacija, dejansko dresiranje delavčevih gibov, usklajenih s strojnim ritmom) in filmom: »*Filmska montaža iz zgodnjega obdobja je razširila logiko tekočega traku (...) na področje čutov in privedla industrijsko revolucijo k očesu,*« (Jonathan Beller), kar pomeni, da tudi fordistični tekoči trak predpostavlja reze, montažo in sekvenčnost gibov, kot bi šlo za film, ki je postal s svojimi časovno urejenimi gibljivimi podobami vzorčni model tudi za vrsto temeljnih kulturnih vsebin (od odrskih avantgardističnih postopkov do vpeljave ukaza izreži in prilepi pri vrsti računalniških opravil). Tudi vrhunci humanistike 20. stoletja so bili opredeljeni z gledanjem in branjem filmskih postopkov, od Benjamina do Deleuza in Virila.

Danes pa je videti, da stopamo v novo kulturno paradigmo, ki filma nikakor ne ignorira, ampak ga vpeljuje v nov temeljni dispozitiv današnjega posameznika v kulturi vmesnikov – to je paradigma vožnje, in sicer ne navadne, ampak zelo pospešene vožnje, recimo kar vožnje-dirke, ki v vsakem trenutku silovito stimulira »potnikov« senzorni aparat. V trenutku, ko se vožnja začne, se posameznik znajde v položaju, ko je vse bistveno postavljeno v vidno polje tik pred njim, torej v koptsko mobilno bližino. Vožnja z vlakcem smrti (angl. *roller coaster*) ni organizirana le v tematskih parkih, ampak postaja model za vrsto voženj, ki se jih gremo iz dneva v dan in katerih logiko vključujejo trendovske vsebine (popularne) kulture. In te vožnje stopajo tudi v film, še posebno v tisti, posnet s trirazsežnostno snemalno tehnologijo in namenjen predvajanju v posebnih kinih (s komercialnimi imeni-znamkami XpanD, IMAX 3D, Dolby Digital 3D, Real 3D). Ko gre za film-vožnjo, zadeva ta tako njegovo logiko organiziranja podob kot posebne tehniške podlage, ki omogočajo gledalcu-potniku svojevrstno izkušnjo, ki gledalčevo čutnost stimulira izraziteje in bolj integralno od kinematografskega gledanja filmov. In kot filmi-vožnje (pogosto ne samo vožnje, ampak kar dirke) so v sedanjosti snemani tudi filmi v zvrsti visokopračunske znanstvene fantastike.

Prodajne police v Planet Hollywoodu in v številnih drugih specializiranih trgovinah po svetu ta trenutek še niso polne miniaturnih modelov in igračk po zgledu junakov in predvsem umetelnih zverj, zmajem podobnih ptic (banšijev), ki letijo po zgledu lovcev-prestreznikov, in letalskih bojnih orodij iz ZF filma *Avatar* (2009, James Cameron), vendar vse kaže, da jih bodo tudi one kmalu zasedle v enakem številu kot dinozavri iz *Jurskega parka* (Jurassic Park, 1993, Steven Spielberg). Današnji visokopračunski film, oblikovan z namenom, da bo spodbudil trendovske kulturne obrazce, se ne zadovolji s tem, da je prikazan v kinematografskih in na TV-zaslونih ter dostopen na zgoščenkah in v formatih, primernih za prikazovanje na mobilnih telefonih, ampak skuša povleči za sabo kar se da obsežen plaz vsebin sodobne kulturne industrije, ki vključuje računalniške in video igre, internetne referenčne (in interaktivne) vsebine, knjige in vrsto izdelkov s področij dizajna, igračk in

spominkov. Prav tako pa snovalci takšnega podjetja že sedaj razmišljajo o njegovih možnih nadgraditvah, se pravi o *Avatarju 2 in 3* (kar ne bi bilo nič novega, če pomislimo na *Vojna zvezd* [Star Wars, 1977, George Lucas] in še manj, če imamo v mislih računalniške operacijske sisteme in brskalnike).

Ko gre za znanstveno fantastiko, smo vedno pri visokih tehnologijah, praviloma tistih zadnje generacije; vsekakor je v zraku svojevrstni tehnološki determinizem, povezan s fascinacijo nad tehnologijami, ki vključuje oboje, namreč tehniko v smislu instrumentalnega obvladovanja, kot njen *logos*, preprosto rečeno recepte za njeno učinkovito uporabo, in to so v sedanjosti tehnološki. Tehnologije predpostavljajo samosvoj standardiziran dizajn, ki je pogosto, recimo ko gre za medmrežje, v funkciji gospodstva, se pravi nadaljevanja politike z drugimi sredstvi. Vsekakor je mogoče ure in ure dolgo kritično razpravljati predvsem o scenarijih holivudskih uspešnic, ki predpostavljajo predvsem uporabo inovacij ameriških tehnoloških družb tako pri posebnih učinkih kot pri filmski produkciji in postprodukciji, kar še posebej značilno demonstrira film *Avatar*, ki ga je imel režiser Cameron leta in leta v glavi (začetno verzijo scenarija pa vsaj trinajst let v predalu), vendar pa ni čakal samo na trenutek, ko bo visoka tehnologija povsem dorasla zgodbi (ideji, konceptom, tehnikam pripovedovanja), ampak tudi na trenutek, ko bo imel sam kot režiser v roki dovolj kvalitetna orodja, da bo lahko nadzoroval in usmerjal menjavo med posnetim (analognim) in sintetičnim (digitalnim), konkretno novo obliko kamere (FUSION 3D) in novo generacijo stereoskopskega snemanja, ki je nujna za prepričljive trirazsežnostne učinke, kajti današnji trend se usmerja k 3-D predvajanju filmov (v ZDA predvajajo *Avatarja* v 179 IMAX kinematografih) in že kmalu tudi trirazsežnostni predstavitvi vseh digitalnih vsebin – na računalniku in njegovih hibridnih zaslonih izpeljankah.

Pogled na ZF dela v tradiciji od vplivnejših literarnih začetkov v tej zvrsti, kot sta Hoffman *Peskar* in *Mary Shelley's Frankenstein*, do filmskih uspešnic (*Solaris* [Solyaris, 1972, Andrej Tarkovski], *Stalker* [1979, Andrej Tarkovski], *Iztrebljevalec* [Blade Runner, 1982, Ridley Scott], *Kosec* [The Lawnmower Man, 1992, Brett Leonard], *Zadnji dnevi* [Strange Days, 1995, Kathryn Bigelow], *Vojna zvezd*, *Matrica* [The Matrix, 1999, Andy in Lana Wachowski], *Terminator 2* [Terminator 2: Judgment Day, 1991, James Cameron]) nam pokaže, da se vse bistveno v njih ne vrti le okrog za tedanji čas bistvenih tehniških inovacij (od mehanskih avtomatov in elektromehanskih naprav, do vesoljskih in informatičnih tehnologij, genetskega inženiringa in robotike), ampak so tu v igri, recimo kar prizadevanja po oblikovanju stiliziranega, z umetniškimi prijemi (recimo potujitev, montaža, madež) vzpostavljenega dispozitiva, znotraj katerega se posamezniku vzpostavljajo bistvena eksistencialna vprašanja, značilna prav za njegov današnje-jutrišnji položaj, opredeljen z novimi znanstvenimi, tehniškimi, političnimi in tudi religioznimi paradigmi (in taktikami). Stroji v ZF se ne vrtijo v prazno, ampak v zanki, znotraj katere je praznina kot čistina, v katero so povabljeni vsakokratni posamezniki, da se srečajo in spoprimejo z zanje bistvenimi vprašanji in s



preživetvenimi taktikami. V ZF gre na nož, zato je vrsta situacij iz teh del in filmov prerasla v pravcate filozofske arhetipe, na katere se sklicujejo tudi številni projekti sodobne novomedijske umetnosti.

To, ravnokar zapisano, se lepo sliši, vprašanje pa je, če še drži. ZF ni večna zvrst, ampak zelo spremenljiva; ne mutirajo le njene pošasti, avtomati, hibridi, kloni in druga umet(el)na bitja, ampak se spreminja tudi način organiziranja narativnosti v njej, se pravi, ko smo pri filmu, tehnologija organiziranja posnetega gradiva in posegov vanj. Zdaj smo v paradigmi podatkovne zbirke (in ne zgodbe, ki se jo pripoveduje od začetka do konca, stališče Leva Manoviča), časovni stroj deluje (vse je prisotno hkrati, naprej in nazaj se vrtijo vsi časi – kot v *Gospodarju prstanov* [The Lord of the Rings, 2001, Peter Jackson], suspenz paralelne montaže se komaj še resno jemlje, kajti vsak trenutek se lahko pritisne na gumb za pospešeno vrtenje nazaj in potem lahko začneš z desetimi simulacij nekega novega scenarija). Nič več ne boli, komaj kaj še zadane. Vse mogoče kulturne vsebine so v podatkovni zbirki, v katero se kadarkoli poseže, vzame iskano iz nje in vključi v nove (praviloma stilizirane, estetizirane, všečne) povezave. Iznenada je vse na razpolago (in Cameron spretno izrablja ne desetine ampak kar stotine prijemov, tem in rešitev iz drugih in svojih, že posnetih uspešnic v tej zvrsti), srečujemo pa se tudi z gibljivo podobo, ki je postala razglednica, nasičena z vidnejšim od vidnega; v njej ni prostora za mesta nedoločenosti, praznine in madeže, ampak nas nagovarja s stotnjami posebnih učinkov, napada nas, vleče vase, torej nam krade odmik, ki bi omogočil, da bi videli še kaj drugega, kar nam sugerira prav ona. »Film preprosto zahteva, da naj bo z dramatičnega vidika to, kar se je zgodilo v neposredni bližini zunanosti polja, prav tako pomembno, včasih še bolj, kot to, kar se je zgodilo znotraj kadra,« je pisal Pascal Bonitzer ob srečevanju s filmsko klasiko (recimo Hitchcockovimi filmi), medtem ko nas sedanji filmi-vožnje vpeljujejo v svet gibljivih podob, ki so samozadostne in izjemno zahtevne za gledalca; tako intenzivno ga nagovorijo, da ne pustijo dihati njegovi domišljiji, tako da bi k vidnemu pridala še tisto, kar je zunaj določenega, recimo kar »razgledničastega« kadra. S tem se lahko začne ukvarjati šele v trenutku, ko ima film ujet na svoji pametni zaslonski napravi, in ima tudi programsko opremo, s katero lahko posega vanj.

Kaj je avatar? Nadaljevanje aktivnosti fizične osebe v umetnih svetovih, recimo v *Drugem življenju* (v medmrežnem *Second Life*) s pomočjo kodiranega bitja, ki je sintetično in praviloma hibridno, vsekakor pa je, in to je bistveno, narejeno iz kode, ki jo je mogoče tudi kasneje spreminjati. (Pri filmu *Avatar* se srečujemo s hibridnim genotipom človeka in humanoidnega Na'vijca – prebivalca planeta Pandore, sintetiziranega zato, da bi pridobil ojačane fizične sposobnosti in prilagodljivost na Pandorino atmosfero.) Seveda pa se tu pojavi problem, ki zadeva samo kodno naravo. Da postane koda kot svetopisemska beseda meso, se pravi, se jo spravi v življenje in aktualizira, so potrebne njene interakcije z okoljem in udeležnost na širši tehnološko-socialni infrastrukturi. Na kodo se »vsedejo« inštitucije in skušajo opredeliti njen fenotipski, družbeni in zgodovinski položaj. In prav to je kleč, na katero se sklicuje Cameronov film. *Avatar* se lahko na podlagi svoje zgodovinske socializacije potem spremeni v jabolko, ki pade daleč od drevesa, oziroma postane janičar, ki se obrne proti svojim. In nekaj podobnega se zgodi tudi z glavno osebo tega Cameronovega filma, nekdanjim marincem Jakeom Sullyjem, ki je v resničnosti paraplegik, iznenada pa dobi v svojem ojačanem, za komuniciranje z Na'vijci prirejenem avatarju priložnost, da ne deluje le kot zdrav bojevnik, temveč kot pravcati superman. Vendar pa tehniški podaljšek fizične osebe v hibridnem avatarju, konfrontiranem s socialnim tekstom in kontekstom, povzroči spremembe v moralni drži glavnega junaka, tako da se postavi na stran prebivalcev oddaljenega planeta in se vključi v boj za zaščito njihovih interesov in pravic.

Če lahko govorimo o kaki znanstveni vedi, ki je podlaga za sodobn(ej)še ZF filme, potem je to kibernetika, ki predpostavlja povezovanja bioloških in tehnoloških podlag naravnega in umetnega, možganov in računalnika, na katerem se lahko simulirajo za človeka bistveni funkciji obdelovanja informacij in reševanja problemov. Kibernetika razumeva posameznika kot robotski mehanizem, gnan s povratno zanko (feed-back), in sposoben enostavnih, trivialnih operacij, ki se jih lahko strojno nadzoruje. In referenca ZF filmov na njihove kibernetike podlage je izdelava svojevrstnega dispozitiva posameznika in stroja (takšne ali drugačne generacije), ki omogoča posamezniku, da si v svojem dialogu s strojnimi/kibernetičnim/umetnem zastavlja bistvena vprašanja o sebi, človeštvu in prihodnosti. Tehniške naprave niso nevtralna orodja, ampak



sooblikujejo prav posebno obliko biti-v-svetu, ki je značilno interpretirana in tudi daljnosežno najavljena skozi ZF, o čemer je pisec tega besedila pisal že v svoji knjigi *Tehnokultura, kultura tehn* (Študentska založba, 1998).

V filmih-voznjah so tehniške naprave v službi terminalskega, zelo pospešenega časa, ki v marsičem terorizira gledalca-voznika-potnika. Ni več pravega časa za *be or not to be*, vse poteka z neverjetno naglico, vsi dramaturški zapleti, konflikti in razpleti so (v tehniškem pogledu) tako brezhibno stilizirani, da se komaj še kaj jemlje zares. Veš sicer, da tu nek presežek zadnjih vprašanj je, dvomiš pa, če je prav svet visokotehnoških in adrenalinskih posebnih učinkov, ki se odvijajo v izjemno visokem ritmu, še mesto, v katerem se avtentično zastavljajo. Stvari ti dajo misliti, sam pa si pri tem misliš, da te misli odložiš za kasneje in drugačen kontekst. Smo pri filmu-voznji in dirki kot sedanji dominantni kulturni obliki sploh. Kako se vozi (in dirka) v *Avatarju*?

Prvi vtis ob *Avatarju* je, da je v njem vse: so kavboji in Indijanci, romantična ljubezenska zgodba, vojna zvezd, spopad



civilizacij, v sebi zaključen umetni svet Pandore z Na'vijci, ki govorijo prav poseben jezik (glavna junakinja Neytiri z angleškim akcentom), rasni konflikt, 11. september in *ground zero*, nepravilne vojne razvitega sveta (recimo v Afganistanu), bližnjehvodni spopadi za nafto (kot metafora vojn za strateške surovine), topla greda in emisija, janičarstvo in drugi izdajalci v lastnih vrstah, in metafizični boj dobrega z zlom, ki se izteče v srečnem koncu. Natančnejše gledanje in branje idejnih podlag tega mestoma razvlečenega filma (ritem se nekajkrat zaustavi na mestih, ko Cameron gledalca podučí recimo o posebnosti Pandorine atmosfere, o naravi avatarjev, o genetskih posebnosti na'vijskih domorodcev in o njihovi religiji) pa nam pokaže, da je vse naštetó sicer prisotno v tem filmu, skupaj s številnimi citati na poznane ZF filmske uspešnice in tudi z referencami na atraktivne vedute divje narave (oblike gora so me spominjale na konfiguracijo drznih oblik pri tajskih krabskih in Phi-phi otokih), vendar pa se filmska ideologija usmerja predvsem na konflikt med družbo, zgodovino in naravo, ugledan skozi dispozitiv sodobnih tehnoloških (molekularna biologija, znanost o možganih, informatika). Na'vijci na koncu slavijo nad raso Zemljanov preprosto zato,

ker razpolagajo z boljšimi genetskimi kvalitetai, so bistveno višji, močnejši, bolj gibki, odporni do mehanskih poškodb, skratka manj ranljivi, prilagodljivi na pogoje, ko je med hojo, tekom in letenjem le majhen korak (vse bistvene stvari v tem filmu se godijo nekje med nebom in zemljo, v krošnjah orjaških dreves, na ovijalkah in med lebdečimi gorami-otoki), prav tako pa so temeljito povezani z naravo; pri tem pa je bistveno, da ni v igri kak romantični pojem narave, ampak se srečujemo s sofisticirano naravno mrežo, ki je strukturirana vzporedno z logiko funkcioniranja človeških možganov in na katero so, kot bi šlo za medmrežje, tudi priključeni. Narava v tem filmu slavi nad zgodovino, moralna premoč domorodcev ne zadostuje (kot tisoči šibkih plemen v svetovni zgodovini bi tudi oni izginili iz obličja svetov, če bi imeli samo presežek na ravni moralnega kapitala in svojo boginjo), vendar pa imajo prvinski, surovo naravni presežek; ko ob sklepnem spopadu že vse kaže na njihov tragični poraz, se kot *deus ex machina* pojavijo iz džungle ubijalske pošasti (recimo grozljivi thanator s tremi pari nog, toruk in leteči banšiji), ki v groznji Na'vijcem prepoznajo tudi grozno svojemu obstoju, in spremenijo potek bitke. Na'vijci tudi nikakor niso kaki mačoti, nasprotno, samice imajo pri njih pomembno vlogo; konec koncev tudi glavna junakinja princesa Neytiri (igra jo Zoe Saldana) nauči Jakovega avatarja njihovih spretnosti, mu ničkolikokrat reši življenje in zada smrtonosna strela poveljniku agresorjev. Prav tako imajo tudi boginjo (Eywa) in samice odločno sodelujejo pri magijsko-religioznih ritualih.

Avatar je film, ki ni le film-voznja, ampak prinaša s sabo kompleksen paket tako ideologije kot segmentov industrije zabave: vpeljuje novo ikonografijo, in sicer heksapodalne živali-pošasti, ki so še bolj samosvoje kot dinosavri iz *Jurskega parka*, širi se na medmrežje in v svet računalniških iger; *Avatar* je globalno macdonaldizirano in microsoftovsko podjetje (najavlja tudi nove generacije prikazovalnikov podatkov, nove brskalnike na dotik in njihovo upravljanje), kar nas usmerja k novim paradigmam sodobne kulturne ekonomije in tudi z njo povezane ideologije, v kateri imata narava in kultura (recimo temu) naravnega življenja premoč nad zgodovino in vrsto v zahodnem svetu uveljavljenih kulturnih modelov.

