

MATRICA RELOADED ALI ANDROIDI SO ELEKTRIČNE OVCE



filmska uporaba in reprezentacija
novih tehnologij med utopijo in distopijo

“Overloaded” je odličen povzetek kritik *Matrice Reloaded*. Film nima posebej kompleksne narativne strukture, sama poanta o usodni ogroženosti človeške vrste s strani strojev je deplasirana, akcijski prizori pa tudi ostajajo na ravni običajnega televizijskega akcionerja. Ampak pomislite, kako blizu so prizori spopada Nea z agentom Smithom in stotnijo njegovih klonov, največjim dosežkom koreografov in umetnikov giba, in kako celo pri najbolj prozaični usedlini filmske industrije, sekvenci na avtocesti, pogled šviga pod podvozja avtomobilov, kot bi bila to najbolj samoumevna reč na svetu. Pa ni. Ne le, da so odpovedali zakoni težnosti, nobeni fizikalni zakoni v tem filmu ne veljajo več, obenem pa je vse še naprej enako kredibilno, kot smo sicer vajeni pri filmu, tako kot v resnici pač. Očitki o tem, da je v tem filmu preveč slepega teka, akcijskih prizorov, zlasti pa posebnih učinkov, torej držijo, vendar je hkrati prav to največji pomen tega filma – izpopolnil je tehnološke postopke do te mere, da snemanje filma nikoli več ne bo tako, kot je bilo, ja, celo reklamne napovedi, ki govorijo o tem, da je *Matrica* znova izumila film, po svoje držijo.

skrivnostni oberwald

Izum je bil seveda od samega začetka načrtovan. No ja, vsaj od uspeha prvega dela *Matrice* (1999), točneje februarja 2000, ko so pod šifro *The Burly Man* istočasno začeli nastajati drugi in tretji del filma *Matrica, Reloaded* in *Revolutions*, računalniška igra *Enter the Matrix* in DVD z animacijami *The Animatrix*. Brata Wachowski, mojster posebnih učinkov John Gaeta in njihova ekipa so torej hkrati zajeli tri medije – računalniške igre, animacijo in film –, pri tem pa so največje spremembe res doletele prav film. Do konca poenostavljena naracija je pri tem zgolj stranski učinek, predvsem gre za to, da računalniške igre od samega

začetka temeljijo na simuliranem – računalniško generiranem – prostoru, animacija prav tako, medtem ko je film do danes ostal precej realističen način reprezentacije. Kot tak je bil v postopku razvoja projekta *The Burly Man* pravzaprav ujet v zanko. Učinek, ko je vse videti resnično, čeprav vemo, da ne more biti (posnetki podvozja drvečega prikolničarja in podobno), velja za vrhunec postopkov virtualnega snemanja, kot so jih razvili prav pri tem projektu, prav na osnovi filma.

Običajen način, kjer lastnosti t.i. resničnega sveta najprej prevedejo v podatke, potem te podatke vnesejo v računalnik, tam pa na osnovi vnesenih podatkov oblikujejo diegetski prostor filma, je podoben načinu oblikovanja računalniških iger in rezultat je tak, da je film dejansko podoben računalniški igri (spomnite se filma *Final Fantasy*, 2001). Avtorji projekta *The Burly Man* so metodo gradnje virtualnega sveta na osnovi podatkov, “od znotraj”, zamenjali za metodo gradnje virtualnega sveta na osnovi videza, “od zunaj”. Podatke o t.i. resničnem svetu so zamenjali posnetki, čim več čim bolj realističnih posnetkov t.i. resničnega sveta. To so bili seveda filmski posnetki. Ti so bili tisto, kar so, namesto podatkov, vnesli v računalnike in tam iz njih oblikovali virtualni svet računalniške igre *Enter the Matrix* in obeh filmov, *Matrica Reloaded* in *Revolutions*. Ta dva zdaj sicer ne izgledata več kot računalniška igra, čeprav hkrati, glede na način nastanka – programiranje in ne snemanje –, vendar sta prav to. Risanka. Računalniška igra ali pač digitalna animacija, rezultat računalniškega programiranja in ne filmskega snemanja, čeprav je bil tu film, kot rečeno, ujet v zanko. Res je tako, da so vsi in vse, kar vidimo na filmskem platnu, narejeni računalniško, vključno z zornimi koti kamere. Vseeno pa ne moremo reči, da je drugi del *Matrice* film, ki je nastal brez filmske kamere, saj je bila tokrat prav ta tista, ki je prispevala vhodne podatke.



Formalno torej promocijske napovedi o vnovičnem izumu filma držijo, dejansko gre za premik, ki ga je mogoče vključiti v verigo izpopolnjevanja tehnik vizualnih reprezentacij, ki so sledile renesančnim podvigom na področju vizualnega uporabljanja: konceptu monokularne perspektive in modelu *camere obscurae*. Glede na to niti ni presenetljivo, da je *Matrica Reloaded* polna prizorov, ki demonstrirajo formalne prednosti njenega tehnološkega izuma, tako, kot smo rekli, "overloaded". Običajno velja, da je neki film najbližje umetnosti takrat, ko sta forma in vsebina najbolj usklajeni, ko forma neopazno prehaja v vsebino in obratno, ko sta eno. Možno je, seveda, da je vendar potrebno tudi to, da se kdaj pa kdaj razideta, zlasti kadar gre za pomembnejše spremembe. Potemtakem bi lahko ob *Matrici* mirno dodali, da čas, ko bo izumljena forma dobila primerno vsebino, šele prihaja. Nenazadnje tudi obdobje, ko sta recimo Buñuel in Antonioni mojstrsko izkoriščala potenciale klasične filmske forme, ni prišlo samo od sebe. Poleg tega je sam Antonioni posnel enega od bolj zanimivih tehnoloških eksperimentov, film *Skrivnost Oberwalda* (Il Mistero di Oberwald, 1980), ki je zelo temeljito raziskoval potenciale takrat nove tehnologije snemanja, elektronskega magnetoskopa in možnosti elektronske obdelave z magnetoskopom zapisane filmske slike. Vendar je med enim in drugim bistvena razlika – Antonioni v *Skrivnosti Oberwalda* preizkuša potenciale novih tehnoloških možnosti zato, da bi na novo obravnaval svojo staro temo, čustveno otopenost meščanskega univerzuma, medtem ko si *Matrica Reloaded* zelo ambiciozno – glede na poenostavljenost zgodbe – nalaga vrednotenje tega, kar sicer sama temeljito izkorišča, namreč potencialov digitalnih tehnologij. In ker je rezultat *Matricinega* vrednotenja tako jasno negativen – bojte se novih tehnologij –, pri tem pa je zgodba tako enostavna, da kompleksnega premisleka niti ne omogoča, se seveda kar samo od sebe postavlja vprašanje, zakaj? Zakaj ob velikem naporu, ki je bil pri *Matrici Reloaded* vložen v razvoj novih načinov rabe digitalnih tehnologij za potrebe delanja filmov – namesto da bi spraševal po možnostih, ki jih nove tehnologije odpirajo zato, da bi živeli v boljšem in prijaznejšem svetu, kjer nastajajo boljši filmi in podobno –, ves naboj na novo izumljenega uporabi za prepričevanje, da se izumi ne splašajo. Na prvi pogled popolnoma neverjetno.

dajte nam svobodo

John Gaeta, svetovalec za posebne učinke, med deseterico svojih filmov vseh časov uvršča tudi filme Langa, Kurosawe in Tarkovskega, pa celo Reggiova *Koyaanisqatsi* (1983) in *Powaqqatsi* (1988), brata Wachowsky sta za šifro, pod katero so na tajni lokaciji ob morju pri Los Angelesu pred tremi leti začeli razvijati drugi in tretji del *Matrice*, izbrala naslov scenarija, ki leži na mizi v *Barton Finku* (1991), kulturnem filmu bratov Coen, *The Burly Man*. Gre torej za avtorje, ki izhodiščnega narativnega konflikta med dvema svetovoma – resničnim in virtualnim –, v katerih živijo junaki njihovega filma, gotovo ne postavljajo kar tako. In gotovo jim ni tuja kompleksnost relacij, ki jih do življenja v razslojeni realnosti vzpostavljajo posamezni avtorji in cele umetnostne in znanstvene prakse. Vprašanje, ki ga v svojih romanih zastavlja klasik

znanstvene fantastike in avtor scenarija temeljnega znanstvenofantastičnega filma – filma Ridleyja Scotta *Iztrebljevalec* (Blade Runner, 1982) – pisatelj Philip K. Dick, namreč, "ali je človek res človek, ali pač samo figura v sanjah, ki jih sanja nekdo drug", pospešeno spreminja svoj pomen. Zlasti aktualnost, ki jo resnično-virtualni strukturi realnosti dajejo potenciali novih tehnologij, je nemogoče prezreti in tako se tega loteva tudi trilogija *Matrica*. *Matrica Reloaded* celo neposredno odgovarja Dicku, in to tako, da s svojim odgovorom pravzaprav najbolje ponazori premik, ki smo ga doživeli v zadnjih dvajsetih letih, od 1982, ko je bila predvajana prva verzija *Iztrebljevalca*, filma, ki je v literarni obliki nosil še naslov *Ali androidi sanjajo električne ovce?* Naslov je ključen zato, ker vsaj trije filmi neposredno odgovarjajo nanj. Prva različica po tem Dickovem romanu posnetega filma, *Iztrebljevalec*, odgovarja negativno, in to tako temeljito, da zanika samo možnost vprašanja in bi za odgovor niti ne vedeli, ko bi leta 1992 ne prišla na dan nova, režiserjeva različica *Iztrebljevalca*. Za kaj gre? Naloga iztrebljevalca Deckarda (Harrison Ford) je odkriti in eliminirati replikante (androide, človekolike robote) najnovejše vrste, Nexus 6, ki so preživeli uničenje zunajzemeljske kolonije, kjer so jih ljudje izkoriščali kot zastoj delovno silo, in se zatekli na zemljo. Dostop na Zemljo je replikantom sicer prepovedan, vendar le tu lahko najdejo rešitev in kljub temu, da delujejo po programu, ki jim namenja skorajšnjo smrt, vendar preživijo. Tako dobro so narejeni, da je razlika med njimi in ljudmi praktično nemogoče ugotoviti, kar Deckardu sicer povzroči nekaj težav, a jih na koncu uspešno reši in replikanti so eliminirani. Vsi. Deset let kasneje Ridley Scott predstavi svojo inačico (*Blade Runner: Director's Cut*, 1992), v kateri je med androide zanesljivo mogoče uvrstiti tudi samega Deckarda, in to predvsem na osnovi prizora njegovih sanj. Leta 2019, ko so živali že popolnoma izumrle in okrog hodijo le še njihove računalniško programirane (takrat električne) replike, Deckard sanja – belega enoroga. Enorog sicer ni električna ovca, odgovor pa je vendar na dlani. Takrat so mnogi domnevali, da so posnetki enoroga iz nekega drugega Scottovega filma, namreč *Legende* (The Legend) iz leta 1985, vendar zanesljivi viri pravijo, da so bili ti posnetki izvorno posneti prav za *Iztrebljevalca*, le da so jih na zahtevo producentov iz prve različice filma izrezali. Nadomestili so jih z idiličnimi prizori narave s posnetkov, ki so ostali od Kubrickovega filma *The Shining* (1980).

Takšno prerazporejanje posnetkov je v svetu filma prej izjema kot pravilo, kar nazorno govori o tem, da vprašanja, ki ga je avtor romana postavil leta 1968, še leta 1982 enostavno ni bilo mogoče zastaviti, vsaj ne hollywoodski publiki. Leta 1992, samo deset let kasneje, je režiser mirno, da je le v zameno zastavil svoje ime, svoje avtorstvo, lahko odgovoril pritrdilno. Tudi odgovor, ki ga leta 2003 prinaša *Matrica 2*, je pritrdilen – ko eden od paznikov, računalniško programiranih varuhov virtualnega sveta matrice, zakinka, ga drugi naravnost opomni, "naj neha šteti ovce v službi". Kontekst pa je seveda popolnoma drugačen.

Oba, tako *Iztrebljevalec* kot *Matrica Reloaded*, postavljata prihodnost sveta v negativno luč – predstavljata torej



distopijo oziroma, kot je v slovenskem jeziku postalo bolj običajno, negativno utopijo (da "negativna utopija" izpodriva "distopijo", je zelo žalostno, ker s tem utopija izgublja možnost, da je absolutno dobra, a tudi zelo v duhu *Matrice*, ki na svoj način počne prav to). Znanosti in tehnologije človeštvo v obeh filmih pripeljejo v krizo. A tu se podobnost neha. Pravzaprav je razmerje med filmoma podobno kot med filmom Renéja Claira *Dajte nam svobodo* (*À nous la liberté*, 1931) in veliko bolj razpinitim filmom Charlieja Chaplina *Moderni časi* (*Modern Times*, 1936), ki ga je režiser oblikoval prav po zgledu omenjenega filma Renéja Claira, le da je bistveno manj kompleksen. Medtem ko so *Moderni časi* enostavna kritika industrializacije in avtomatov (današnjih androidov), pa v *Dajte nam svobodo* pravzaprav nič ni tako, kot se zdi. Uvodoma spoznamo dva zapornika, eden doživlja industrializacijo kot prisilo in omejevanje individualne svobode, drugi s prevaro pride do tovarne, ki jo najprej posodobi do te mere, da v njej namesto ljudi delajo stroji, potem pa tovarno prepusti samim delavcem in odide v svobodo. *Dajte nam svobodo* je torej precej dvoumen, pa tudi daljnosežen film, saj poleg kritike industrijskega razvoja postavlja tudi vprašanja o kulturnih, družbenih in političnih potencialih, ki jih ta razvoj utegne imeti onkraj črno-bele logike dobrega in zla. *Iztrebljevalec* mu je podoben v tem, da tudi tu sicer precej katastrofična situacija, v katero človeštvo pripelje razvoj tehnologij, ni končni rezultat, temveč zgolj eden od potencialov tega razvoja, ki jih ta film postavlja bistveno širše in brez prisile k odločanju o tem, ali je dobro ali slabo.

Celo sprva nadvse cenjena in iskana razlika med pravimi ljudmi in njihovimi računalniškimi posnetki se slednjič izkaže za povsem nepomembno. To velja celo za film iz leta 1982, saj ljubezensko razmerje med Deckardom in Rachael (Sean Young) pač ni nič manj resno zaradi tega, ker je ona android, samo še bolj melodramatično je in zato še bliže tistim, v tem dispozitivu najbolj resničnim ljudem, gledalkam in gledalcem v dvorani. Jasno je torej, zakaj teza, da je tudi Deckard android, ki jo leta 1992 postavi sam Scott, ne zmanjša potenciala Dickove zgodbe, čeprav gre zdaj "samo" za ljubezen dveh androidov – sama razlika med pravimi ljudmi in androidi ima v filmu status usedline preteklosti, ki za sedanost 2019 nima prave teže, in zato tudi ne za občinstvo v dvorani.

arsdoom

Računalniški programi, ki nastopajo v *Matrici 2*, so tako kot Rachael in Deckard na las podobni ljudem, a na njih ni nič več takega, kar bi pri publiku vzbujalo simpatije. Nasprotno, v dvorani širijo strah in sovraštvo. Vprašanje "ali androidi sanjajo električne ovce" se zdi patetično in odveč, androidi so ovce – tarče, ki v zgodbi nastopajo zaradi tega, da jih pravi človek čimprej eliminira. Kar je popolnoma v skladu z logiko računalniške igre, narativne forme, ki smo jo v filmski teoriji po nemarnem zanemarili. Poenostavljanje filmske naracije teoretiki sicer pripisujejo vplivu televizije, na primer oddaj Oprah Winfrey, kjer pripravljenost na pogovor reši vsako, še tako veliko človeško stisko. Dejanski razlog – lahko bi nemara celo rekli vzvod – poenostavitve pa so vendar računalniške igre, kjer tudi časa za pogovor ni več. Odločilnega pomena so vsa mogoča orodja in orožja, pa seveda individualne spretnosti, ki igralcu dodatno pomagajo, da se prebija od ene ovire k drugi in pri tem, kot po tekočem traku, onesposablja sovražnike. Taka so sicer na kratko povzeta pravila igre *Enter the Matrix*, kjer vlogo glavnega junaka nosi Niobe (Jada Pinkett Smith, ki je, mimogrede, tudi žena Willa Smitha), v filmu poveljnica in pilotka plovila Logos, seveda pa imajo vsi igralci igre, ki bi se z Niobe zaradi njenega spola morebiti ne želeli identificirati, še vedno tudi možnost, da za svojega avatarja v svetu igre izberejo Ghosta (Anthony Wong), njenega sopotnika z Logosa in strokovnjaka za vse vrste orodij. Vendar bi s taistimi besedami mirno opisali tudi potek filma *Matrica Reloaded*, le da je v vlogi igralca zdaj Neo (Keanu Reeves). *Matrica Reloaded* je torej tudi svojo vsebino našla tam, od koder prihaja

zastavek za njeno na novo izumljeno formo – še več, nobenega razloga ni za dvom v to, da je prav to tista idealna vsebina, ki optimalno ustreza njeni formi.

Zato je pač toliko bolj relevantno vprašanje, zakaj? Zakaj je vloga sovražnikov pripadla prav računalniškimi programom? Odnos, ki ga junak, torej igralec igre, lahko vzpostavlja do njih, je en sam, tako kot je ena sama reakcija na njihovo pojavljanje – eliminacija. Nobene izbire in nobene dileme – ali odstraniš ti njih ali bodo oni odstranili tebe. Leta 1995 je na festivalu Ars Electronica avstrijski umetnik Orhan Kipcak predstavil projekt *Arsdoom*, ki je bil replika takrat najbolj popularne računalniške igre *Doom*. Le da se je tokrat igra odvijala v prostorih, kjer je dejansko potekal festival AE, v vlogi sovražnikov pa so se pojavljali takrat najbolj ugledni akterji umetniške scene. Igra je bila vsem v neznanstvo zabavo, obenem pa je absurdnost strukture sveta, v katerem obstajajo samo jaz in njegovi sovražniki, tudi med kibernetsko nadvse naklonjenimi obiskovalci in obiskovalkami razširila definitivno odločenost, da do spojitve našega sveta s svetom računalniških iger nikoli ne bi smelo priti. V redu, pri *Matrici* so računalniške igre takorekoč ugrabile kino, a to ne bo dolgo trajalo. Zato je vprašanje toliko bolj nujno zastaviti. Zakaj so v *Matrici* računalniški programi degradirani na raven sovražnikov v računalniški igri.

Računalniški programi, kot jih poznamo, imajo moč, da kreirajo podobe in zvoke, svetove in emocije, v tem bistveno presegajo človeška bitja, nikoli pa niso, da tako rečem, pokazali ambicije, da bi bili podobni ljudem. Resda postajajo vse bolj inteligentni v smislu sposobnosti prilaganja oziroma učenja iz izkušenj – a glede tega že od Pavlova naprej vemo, da je to sposobnost, ki jo imajo tudi živali. Pa vendar se prav tu nahaja edini element podobnosti. Tako kot računalniške programe, ki se po principu Pavlova iz vsakega dogodka nekaj naučijo, angleščina imenuje "inteligentni agentje" (*intelligent agents*), tako so "agentje" (*agents*) tudi računalniški programi v *Matrici Reloaded*. Hkrati je tudi primerjava med računalniškimi programi in živalmi tu na mestu. Potreba po tem, da bi se ljudje razlikovali od vsega drugega, se pač ne začne tam, kjer smo začeli tale premislek, pri Philipu K. Dicku, temveč gre za nujno, ki spremlja takorekoč vso človeško zgodovino – naj gre za razlikovanje od sužnjeve, živali, strojev ali računalniških programov. Descartes, najbolj zaslužen za to, da smo ljudje dobili dušo in telo ter tako postali bistveno drugačni od živali, ki jim je po tej teoriji pripadlo le telo, je februarja 1649 v pismu Morusu za razlog tega navedel – moralo. Svoj podvig je primerjal z Aristotelovim razlikovanjem med ljudmi in sužnji, češ da je sicer kruto do živali, vendar milostno do ljudi. Ki so za prehranjevanje mogli uporabljati živali, ne da bi jih zaradi tega morala peči vest.

Struktura sveta, kot ga postavlja *Matrica Reloaded*, je bistveno bolj kompleksna od enostavnega dualizma duše in telesa, kot tudi od retorike simulakrov simulakra ali pač fikcije, ki je resničnejša od resničnosti. Bivanje v kibernetsku je konstanta človeškega obstoja, kolikor ima simbolno v življenju ljudi tako ali tako bistveno večjo težo kot materialno in kolikor materialne poteze sveta okrog sebe dejansko dojemamo skozi matrico – imaginarnih predstav in simbolnih pravil. V tem smislu je struktura sveta *Matrice* vse prej kot naivna: življenje ljudi ureja simbolni red pravil, ki ga vzpostavljajo senat, senatorji, vojaki; ravnaajo skladno s svojim verovanjem v imaginarne predstave o oraklju, o tem, da je Neo dejansko *The One* ipd.; ob tem pa jih nekaj stalno žene k temu, da bi se vrnili v realno, a vendar se tja vrnejo zgolj na kratko in še to po naključju. Za ta film bi torej mirno lahko rekli, da je alegorija Lacanovega koncepta realnosti kot strukture treh redov, simbolnega, imaginarnega in realnega. Če k temu dodamo še to, kako slepo podložni so ljudje v *Matrici* svojim predstavam in kako vneto se borijo za vrnitev (nemo-gočega) realnega, potem je jasno, da ima film dejansko zelo malo skupnega z naivnimi kritiki kulture vizualnega, medijskih manipulacij in si-

mulakrov simulakra. Ob tem pa seveda ni mogoče – še manj – prezreti dejstva, da so androidi, ta čudežna bitja, ob katerih smo nekoč sanjali o tem, kako bo, ko ljudje ne bodo nič drugačni od strojev, zdaj, ko je ta prihodnost tako blizu, da bi se je skoraj lahko dotaknili, nenadoma postali tarča v vidnem polju človeškega bojvnika, ki sanja, da samo on lahko reši človeštvo pred gotovo katastrofo. Seveda to ni rezultat razlikovanja med medijem knjige in računalniške igre, to še najmanj, saj z *Matrico Reloaded* samo razlikovanje med posameznimi mediji postane odveč – ne gre več za medije, ogrožena ni realnost, temveč narava.

ljubezen

To je obrat, ki ga prinaša *Matrica*: leta 1992 je holivudsko občinstvo za svojega junaka mirno sprejelo androida. Scott se je sicer za to zelo potrudil, in celo pojem androida, ker je menda deloval preveč tehnično, zamenjal z replikantom, da bi bil ja bolj človeški. A to je to, Rachael in Deckard sta se izdajala za človeka, a to je bil tudi njun cilj in na koncu dejansko postaneta to, samo to. Človeka. Zaljubljena človeka. Medtem ko je bil Deckard samo človek, se agent Smith iz *Matrice* v človeka samo maskira. Ogrožena je torej sama človeška narava. Ki pa je obenem tudi edini pravi vir te groznje. Groznja sicer prihaja od zunaj, vendar bi mu, njemu, Neu, ne mogla nič, ko bi ne bila že v njem samem, v obliki tega, kar je v ljudeh najlepše in najbolj človeško – ljubezen.

Seveda so agent Smith in njegovi kloni v *Matrici Reloaded* predvsem simptom strahu, a zanimivo je, kakšen je ta strah. Na videz gre za strah pred tem, kaj zmorejo računalniki, strah pred potenciali vseh mogočih novih tehnologij. Pa vendar je to najprej strah pred ljudmi samimi. V tem je *Matrica Reloaded* zelo podobna sintagmi “negativna utopija” – mentaliteti, ki verjame, da je utopija lahko negativna, in torej tudi, da sanje niso nujno nekaj lepega, ker bi bile sicer mora, temveč da je sanjati lahko tudi slabo. Dvomiti v sanje in utopijo pomeni dvomiti v prihodnost. Dvomiti v prihodnost, čeravno si sam njen tvorec, je lahko modro. Lahko pa je to tudi patološka, shizofrena pozicija – v *Matrici Reloaded* imamo očitno opraviti s tem zadnjim. Ne le, da nas film pred potenciali novih tehnologij svari tako, da za to uporablja vse razpoložljive potenciale digitalnih tehnologij, temveč na podobno paranooidnost naletimo tudi v individualnih biografijah tvorcev *Matrice* – John Gaetta, človek, ki je razvil večino v filmu uporabljenih inovacij, je celo Clintona, ko je bil ta predsednik ZDA, v pismu posvaril pred nevarnostjo, da bi bile digitalne tehnologije, ki so v rabi pri produkciji filmov, uporabljene za zavajanje množic.

Ne le, da ljudje materialnost sveta okrog sebe dojemamo skozi matrico simbolnih pravil in imaginarnih predstav, temveč je od tega, pravil, a tudi od naših predstav, od naše domišljije odvisna tudi naša prihodnost. Popularne reprezentacije potencialov novih tehnologij lahko odpirajo možnosti za to, da te prinesejo – slabe ali dobre – nepričakovane spremembe; ali pa te tehnologije vnaprej postavijo v stare okvire in jim s tem vzamejo potencial, še preden bi ta lahko prišel do izraza. *Matrica Reloaded* je storila to zadnje. Nič čudnega, da vsi upajo, kako bo vse drugače, ko pride *Revolutions*.

Literatura:

- Georges Canguilhem, *Machine and Organism, v Incorporations*, J. Crary in S. Kwinter (ur.), Zone NY 1992, str. 45-69
- *The End of Cinema as we Know It*, J. Lewis (ur.), NYU Press 2002
- Steve Silberman, *The Matrix (Bullet Time Wwas Just the Beginning. FIX Guru John Gaeta Reinvents Cinematography)*, *Wired*, May 2003

jurij meden

V pogovoru po projekciji filma *Kletka* (La Cage, 2002, Alain Raust) v dvorani Kinoteke na lanskoletnem Ljubljanskem mednarodnem filmskem festivalu je mladi režiser na vprašanje, kako bi sam na kratko opredelil svoj film, odkritosrčno pojasnil, da je skušal odgovoriti na eno ključnih vprašanj dvajsetega stoletja: ali je odpuščanje možno? Z odgovorom na dlani film seveda ne postreže, kar navsezadnje sploh ni pomembno, saj njegova lepota tiči predvsem v nadvse jasno zastavljenem vprašanju in odsotnosti vsakršnih kažipotov, ki bi gledalčev pogled obremenjevali z avtorjevim prepričanjem o naravi odpuščanja. Tudi zgodba je zato skrajno preprosta, v svoji simboliki včasih celo prozorna. Film uvede dolg, statičen posnetek golega (razgaljenega) moškega srednjih let, ki se preteguje na terasi svoje alpske kočice v planinah. Sledi rez na posnetek gole mladenke v zaporniški celici, ki je v nadaljevanju počasnega prizora spuščena na prostost. Preostanek filma se v njeni družbi iz urbanega okolja dvigamo v vedno bolj redko poseljeno hribovje, dokler ne dospemo do odmaknjene alpske vasi, kjer biva moški iz uvodne prizora filma. Med potovanjem izvemo, da je moški oče človeka, ki ga je mladenka pred leti umorila. Da bi lahko spet zaživela, se mora prej soočiti z očetom žrtve. Problem (ne)zmožnosti odpuščanja tiči v jedru še enega evropskega filma lanskega leta: belgijska brata Dardenne v svojem izjemnem filmu *Sin* isto vprašanje zastavita na podobno okleščeno, morda za malenkost bolj neposreden način. Zgodba je spet nadvse preprosta: Olivierja, ločenca srednjih let, učitelja v poklicni šoli, nekega dne iztiri prihod novega učenca. Fanta obsedeno zasleduje, obenem pa se v neposrednih stikih z njim obnaša čudno zadržano. Kmalu izvemo, da je najstnik pred leti umoril učiteljevega sina, dojenčka; zdaj se je vrnil iz zapora za mladoletne in še sanja se mu ne, kdo je v resnici njegov učitelj. Razen spremembe zornega kota – protagonist *Kletke* je morilec, protagonist *Sina* oče žrtve –, ki bistveno ne vpliva na razmišljanje o temeljnem vprašanju obeh filmov, je ključna razlika med njima povsem različen formalni pristop k obravnavani materiji in zelo podoben, če ne celo identičen zaključek. Zanimivo je morda še to, da nobeden od različnih slogov ni zato nič manj organsko spojen s snovjo oziroma dajeta oba vtis neločljive zvezanosti, kar skupni točki dospetja podeli dodatno težo, kolikor utegne ta spričo svoje neobičajnosti v klasičnem dramaturškem smislu (pri obeh filmih) izpasti za odtenek preveč poljubno. Če v *Kletki* gledalec skupaj z glavno junakinjo tava po prostranstvih navidez neskončnega prostora in časa ter skupaj z njo tipa za etičnimi izhodišči, *Sin* pojma prostor in čas zgnete v nezno majhnost in namesto