

VR film kot simptom našega časa

Med starim in novim

VR film velja za izpopolnjeno, bolj prepričljivo in bolj realistično različico. Če ga primerjamo s klasičnim kinematografskim filmom, se zdi, da poleg realistične reprezentacije ponuja tudi možnosti za vključevanje občinstva v ta reprezentirani svet, s čimer poveča realističnost doživljanja. Vendar pa je, s historične perspektive, realizem stalnica razvoja vizualnih medijev zahodne kulture. Izkušnje drugih vizualnih medijev, ki tako kot VR film ponujajo potopitev v svetove virtualne resničnosti, pričajo, da tudi vključitev občinstva ni novost, ki bi jo v medij filma prinesla šele tehnologija VR, pač pa je to izhodiščni pogoj učinkovite reprezentacije oziroma ustvarjanja virtualnega sveta. Samo tako tudi lahko pojasnimo paradoks, ki tiči v jedru vseh razlag o tem, kaj je bistvo realističnega posnemanja: na eni strani ga odlikuje ukinitve razlike med reprezentacijami in dejanskim svetom oziroma t. i. resničnostjo, na drugi pa prav zavest o tej razliki omogoči navdušenje nad umetelnostjo reprezentacij, navdušenje, ki spremlja vse znamenite primere uspešne imitacije, od antičnega mita o Zevksisu in Paraziju do sodobnega VR filma. Konceptualno to utemelji teorija dispozitiva, ki je danes sicer predvsem domena filozofije subjekta, razvila pa se je prav v okviru teorije filma. Dispozitiv omogoča misliti subjekta hkrati kot učinek in kot pogoj; koncept filma kot dispozitiva torej utemelji to, kar posebej pride do izraza pri VR filmu – da namreč vtisa realnosti pri filmu ne

Avatar, 2009



ustvarja realističnost vizualnih reprezentacij (torej sveta na platnu), pač pa posebej določena vloga in mesto občinstva (gledalca v kinodvorani). Podobno koncept dispozitiva osmisli tudi družbene razsežnosti tehnologij oziroma to, da je za uspešno družbeno uveljavitev neke tehnologije poleg splošnega nabora pravil, ki se jih je treba držati, če naj tehnologija deluje, potrebno tudi nasprotje, torej neka idiosinkratična, partikularna, nepredvidljiva gesta, aktivnost, v kateri se splošna pravila uveljavijo in v njej delujejo (zato pri tehnologijah govorimo o njihovi rabi), najsibo to telo gledalca v kinu ali električna energija, ki je potrebna za rudarjenje bitcoina.

Vse to seveda ni nič posebnega, inovacije vedno uspejo šele, ko ponudijo rešitve za stare probleme. Z besedami Regisa Debrayja, da bi razumeli recepcijo novih tehnologij, moramo vedno upoštevati čas tehnologije, ki teče naprej, in čas kulture, ki teče nazaj. A če je imitacija staro, kaj nam VR film prinaša novega?

Imitacija življenja

V eni od prvih hvalnic posnemanju v zgodovini Plinij pripoveduje o dveh grških slikarjih, Zevksiju in Paraziju, ki sta med seboj tekmovala, kdo je večji mojster. Zevksis je narisal grozdje, ki je bilo videti tako resnično, da so priletele ptice, da bi ga pozobale. Parazij je narisal zaveso, ki je bila tako prepričljiva, da ga je sam Zevksis pozval, naj jo odgrne in pokaže, kaj je narisal. Zmagal je Parazij, ker je prepričal celo slikarja.

Ideal posnemanja je odtlej vodil razvoj upodabljanja v zahodnem svetu. *Camera obscura*, temna soba, v katero je skozi majhno odprtino na eni strani prosevala svetloba in na nasprotni steni projicirala zunanost sobe, obrnjeno na glavo, je bila osnova, iz katere so renesančni slikarji razvili mehanizem, ki je omogočal upodabljanje prostor, torej tri dimenzije, na dvodimenzionalni površini. Ker je deloval na predpostavki, da se žarki svetlobe stikajo v točki na sredini površine slike, so ga imenovali »centralna perspektiva«; ker so te žarke podvajali žarki, ki so se stekali v središčni točki tudi pri gledalcu, kot da bi videl z enim samim očesom, so to perspektivo imenovali »monokularna«; ker pa je temeljila na znanstvenih dognanjih o zakonitostih vida in delovala po sistemu, ki ga je bilo mogoče uporabiti vedno in povsod, so jo imenovali tudi »znanstvena«. Renesnančno perspektivo, kot shemo premic, ki se stikajo v središču zaslona, še danes uporabljamo denimo pri 3D grafični animaciji.

Pomemben premik je v 19. stoletju prinesla fotografija. Delovala je po načelu *camere obscurae*, obenem pa je bil odtis svetlobnih žarkov, ki se je oblikoval v njeni notranjosti in zapisal na emulzijo, povsem neodvisen od človeka. Po tistem so se izboljšave kar vrstile. S filmom je postalo posnemanje še bolj prepričljivo zato, ker je posnel tudi gibanje,

zvočni film je posnetkom dodal zvok, barvni film je dodal barve, televizija je prinesla neposrednost, sodobni filmarji pa so to nadgradili s posnemanjem globine kot tretje dimenzije v 3D filmu, na primer James Cameron z **Avatarjem** (2009), Gaspar Noé pa v filmu **Ljubezen** (Love, 2015). Računalniške videoigre so globini, gibanju, barvam, zvoku in neposrednosti dodale še možnost interakcije, saj igralec sam postane akter posnemanega sveta.

Če naštetje medije obravnavamo kot dispozitive, vidimo, da vse bolj prepričljive vizualne upodobitve za učinkovitost imitacije niso dovolj, pač pa je pomemben dejavnik posnemanja oziroma vtisa resničnosti način, kako ti mediji vključujejo oziroma naslavlajo svoje uporabnike. Ta poudarek teorije dispozitiva je ključen tudi za razumevanje VR filma, saj se prav po tem, kakšno je v njem mesto teles uporabnikov, razlikuje tako od klasičnih videoiger kot od 3D filmov, ki jim je na prvi pogled najbolj podoben. V videoigrah je igralec lahko prisoten preko centralne točke, na primer v prvoosebni strelskih igrah, ali preko avatarja, torej lika, ki ga zastopa v svetu igre, vendar pa s telesom ostane v svojem aktualnem svetu. Drugače je z VR filmom. Stereoskopska očala, ki jih uporabljamo za gledanje VR filma, nadgradijo simulacijo videnja z enim očesom, saj omogočajo, da z vsakim očesom vidimo rahlo drugačno podobo. Poleg tega pa VR film omogoča tudi sledenje gibom uporabnikov, posebej gibanju glave in oči, tako da se podoba na stereoskopskem zaslonu spreminja skladno s perspektivo. Če torej obrneš glavo v levo, bo zaslon pokazal tisto, kar se nahaja v tistem okolju. Nadgrajena pa je tudi interaktivnost, tako da se uporabniki VR filma lahko nadzirano gibljejo po prostoru – se premikajo naprej, nazaj, in se vrtijo v prostoru virtualne resničnosti.

Virtualni svetovi

Oznaka virtualna resničnost se torej pri VR filmu nanaša na tehnologijo, ki ustvarja pogoje, v katerih naši možgani zaznavajo svet VR kot resničen svet. Seveda ta tehnologija nima ene same rabe in gre bolj za, če parafraziram urednika Ekрана Oberstarja, alternativne oblike filma, kina in TV. Na filmskem festivalu v Benetkah, kjer so leta 2017 uvedli tekmovalno sekcijo VR filma, so dela predvajali v treh različnih oblikah, kot stand-up projekcije, pri katerih se je publika med ogledom premikala, kot VR instalacije, kjer je imel vsak film svojo kabino, in kot VR filme v VR kinodvorani z vrtečimi sedeži. Zunaj urejenega sveta filmskega festivala pa so stvari še veliko bolj raznolike. Ker se zdi nova tehnologija zlasti primerna za to, da okrepi film kot »najbolj močno napravo za življenje med vsemi umetnostmi« (R. Ebert), mnogi VR filmi nadaljujejo prakso dokumentarnih videoiger in medij uporabljajo za izobraževanje, na primer omogočajo, da se postavite v vlogo preživele žrtve spolnega napada v filmu **Perspective; Chapter 1: The Party** (2015) režiserke Rose Troche.

Med bolj razširjenimi rabami so še vizualizacije glasbe, sprehodi po lastnih sanjah (**Form**, 2017) in potovanja po vesolju (BBC-jev **Home: A VR Spacewalk**, 2016). Pogoste so VR različice tradicionalnih iger, denimo *Minecrafta*, pa VR nadgradnje klasičnih animacij, filmov in TV-serij. Letošnja (2017) različico legendarnega filma **Ghost in the Shell** (Kôkaku Kidôtai, 1995, Mamoru Oshii) je tako promovirala VR izkušnja, v kateri ste se podali na raziskovanje prostora tega filma, ki velja za enega najbolj celovitih svetov znanstvene fantastike. IMAX VR razvija svoje vsebine, cveti pa tudi razvoj VR vsebin za pametne telefone. S pomočjo očal, ki jih po 19,99 evrov prodajajo bencinske črpalke, delujejo pa tako, da vanje vstavite pametni telefon in na zaslon pogledate skozi očala, jih spremenijo v enkratno VR doživetje.

Sam pojem virtualne resničnosti pa ima še veliko širši pomen. Klasičen primer je kibersvet iz romana Williama Gibsona *Neuromancer* (1984). A po drugi strani je vsaka književna pripoved svoj virtualni svet, sega pa tudi onkraj literarne in drugih fikcij. Benjamin Woolley kot prvo materializacijo virtualne resničnosti navaja finančne trge, Yuval Noah Harari, ki v knjižnih uspešnicah opozarja, da si je Homo sapiens podredil druge živali s tem, da kolektivno verjame v stvari, ki obstajajo samo v njegovi domišljiji, kot so bogovi, države, denar in človekove pravice, pa je s tem poudarke psihoanalize, strukturalizma in semiologije prestavil na novo raven in, kar je najpomembnejše, onkraj očitkov o konstruktivizmu in kulturnem relativizmu. Ker tu ni prostora za razlago, recimo le, da so človeku svet okrog njega, drugi ljudje in on sam dostopni samo preko vmesnikov, kar pomeni, da je delitev na resnično in izmišljeno nesmiselna, saj je tudi človekov resnični svet v veliki meri izmišljen.

Kino potipaj in pritisni

Ob tem se seveda postavlja vprašanje, kaj poganja prizadevanja, da bi ustvarili vedno nove imitacije že tako izmišljenega sveta. Linearna predstavitev razvoja vizualnih medijev v smeri vedno bolj popolne imitacije je konstrukcija, ki je opravljena za nazaj. Vtis, da je ena izboljšava neizbežno sledila drugi, predvsem prikriva, da v tem ni bilo nič neizbežnega. Še manj je to nekaj naravnega, čeprav je argument »narave« spremljal recepcijo prav vsakega od naštetih medijev, vse do danes, ko beremo, da je videnje skozi VR očala »veliko bližje dejanskemu človeškemu vidu«. Razvoj medijev realizma je poln primerov, ki pričajo o nelagodju, ki je spremljalo ta razvoj, in silijo h kritičnemu ovrednotenju samega razvoja, medijev in realizma. Začenši s paradoksom, da pri realističnih medijih navdušuje njihova tehnološka izpopolnjenost, njihove reprezentacije pa so učinkovite le ob utajitvi te izpopolnjenosti. Uvajanje renesančne perspektive so spremljale prevare očesa, *trompe-l'œil*, od praktičnih šal tipa muhe v kozarcu do anamorfoz, ki

Kino potipaj in potisni, 1968



so podobno pričale o nelagodju. Madež na Holbeinovem portretu *Poslanika* (1533) je sploh odličen primer, ker pokaže, kako je tudi slika dispozitiv: poleg reprezentacije vključuje tudi njeno dejansko, živo gledalko, njeno telo, ki se mora upogniti, da bi na madežu prepoznala lobanjo. Hkrati pa je to način, da reprezentira kolonialno oblast v vsem njenem blišču, in bedi. Odorama, projekt, s katerim je John Waters izkušnjo filma *Polyester* (1981) dopolnil z vonjem tako, da so gledalcem ob vstopu dvorano, podobno kot danes 3D očala, delili lističe z navodili, kdaj ob filmu naj jih podrgnejo in ovohajo, je del njegove prepoznavne trash estetike, ilustrira pa tudi absurdnost predstav o filmu kot imitaciji življenja.

Še bolj aktualen je *Kino potipaj in pritiski* (*Tapp- und Tastkino*, 1968), ki je anticipiral spolne zlorabe, za katere vemo šele kratek čas. V tem projektu razširjenega filma, ki ni imel ne filmskega traku in ne kinodvorane, a je ponujal enkratno doživetje resničnosti in med zaznave vključil tudi dotik, si je Valie Eksport na zgornji del telesa obesila škatlo, ki je imela na sprednji strani zastor, pod katerega je bilo mogoče seči in potipati njene gole prsi. Šla je na ulice Dunaja in povabila moške, naj komunicirajo s pravo žensko namesto s podobami na platnu. Leta 1976 je Laura Mulvey zapisala, da so v kinematografskem dispozitivu moški nosilci pogleda, ženske pa njegov objekt. Danes vidimo, kar si je takrat najbrž mislil le malokdo, da namreč med znotraj- in zunajfilmsko realnostjo obstaja kontinuiteta in bi morali njeno besedilo razumeti točno tako kot v projektu razširjenega kina Valie Export.

Posnemanje ali pomiritev

Ob kinematografskem dispozitivu so mnogi opozarjali, da je realizem tisti vzvod, s katerim vizualni mediji ohranjajo razmerja oblasti – ne s tem, o čemer govorijo, pač pa s tem, ko naturalizirajo svet, ki ga reprezentirajo, tudi normalizirajo

razmerja oblasti, okrog katerih je organiziran ta svet.

Danes ima pri tem VR film ključno vlogo. *Gomorra* (2014–, Roberto Saviano) je ena najbolj priljubljenih italijanskih TV-serij vseh časov. Od izida Savianovega romana leta 2006, ki je bil najprej podlaga za film, potem pa še za serijo, velja za pogumno, brezkompromisno razkritje mafijskih združb kot ene od stalnic sodobne Italije. Komentarji prvih epizod tretje serije ponavljajo avtentičnost in realističnost reprezentacij, so »skoraj« življenje samo. Filme in serije na temo mafijskih združb v Italiji snemajo ves čas, samih mafijskih združb pa to prav nič ne ovira, nasprotno, zadnjič je eden njihovih članov kar pred kamerami s palico pretepel novinarja RAI, županja Rima pa je demonstrirala proti temu, da del Rima obvladuje mafijska združba. VR različica se v teh razmerah zdi nujna: kratkega VR filma, ki so ga posneli kot promocijo tretje sezone serije, večina ne bo nikoli videla, a informacije, kako so ga snemali, občinstvu jasno sporočajo, da je to, kar vidijo v seriji, »skoraj« življenje samo – da torej ni življenje samo. Omočajo, da občinstvo uživa v gledanju serije o svetu, ki ga obvladujejo kriminalne združbe, in hkrati živi v svetu, ki ga obvladujejo kriminalne združbe. Pomagajo ohranjati distanco do nevzdržnosti lastne situacije.

Gledano širše VR film in druge nove tehnologije realizma ponujajo še eno novo, fascinantno obliko realistične reprezentacije sveta, v katerem živimo, in tako ohranjajo vtis, da je ta svet smiseln in urejen in ga je mogoče posnemati. Logika virtualne resničnosti, denimo, ohranja enostavno logiko resničnega in lažnega ter s tem pritrjuje elitam, ki javno zatrjujejo, da je algoritme, bote, trolle in lažne informacije mogoče podrediti tej logiki, obenem pa hitijo, da bi vse naštetu čim bolj izkoristili, da si pridobijo več oblasti ali denarja ali obojega. VR vsebine naturalizirajo svet, ki ga reprezentirajo, in s tem normalizirajo razmerja oblasti.

Navdušenje nad VR filmom je tako pravzaprav simptom sveta, ki praktično nima več skupnih vzvodov za razlikovanje med tem, kar je res, kar je prav, kar je dobro, ter tem, kar ni, pač pa je to v celoti prepuščeno posameznicam in posameznikom, ločenim od sveta, izoliranim od drugih. Nad virtualno resničnostjo smo navdušeni, ker je prava resničnost vedno bolj neznosna. VR film in navdušenje nad posnemanjem življenja, ki ga vzbuja, nam pomagata soočiti se s tem, da življenje, ki ga posnema, nezadržno razpada. **E**

Literatura:

- Galloway, Alexander R.: *Teorija video iger. Eseji o algoritemski kulturi*. Ljubljana: Maska, 2011.
- Mulvey, Laura. »Visual Pleasure and Narrative Cinema«. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York: Oxford UP, 1999. 833–44.
- Zajc, Melita, »Social media, presumption, and dispositives: New mechanisms of the construction of subjectivity«, *Journal of Consumer Culture* 15 (1), 28–47.