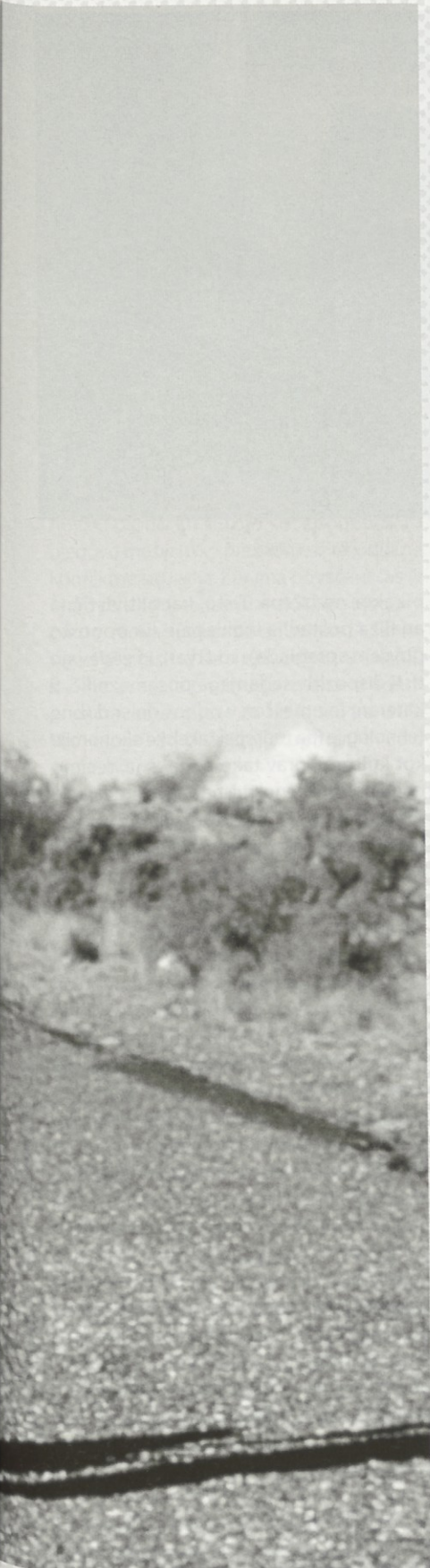


# Dan po apokalipsi: snemanje filma se lahko začne

46

Janez Strehovec





Konec sveta je zgodovinski in zato spremljiv koncept, razvija se v času in artikurira se v različnih oblikah. O koncu sveta je spregovorila Biblija (Janezovo razodetje), to temo so skušali opisati, uglasbiti, naslikati in uprizoriti različni tradicionalni mediji (ni malo del, ki so se ukvarjala s to temo), sprenevedali pa bi se, če ne bi omenili medijev, ki so v koncu sveta prepoznali motiv, ki zanje nikakor ni naključna spodbuda, ampak funkcionira kot pravcati generator njihove avtentične produkcije in reprodukcije. Razumljivo je, da pri tem mislimo predvsem na film ter video in računalniške igre, dialog s kataklizmami vseh vrst pa ni tuj niti radiu in televiziji.

Še posebno holivudski filmi so opredeljeni s tematiko konca sveta, in sicer v prav posebnem smislu, ki vključuje takšen konec v obliki izhodišča za nekaj drugega, namreč za postapokaliptično stanje in scenarije, ki sledijo iz njega. Se pravi za tisto, kar koncu sledi; mislimo na učinek apokalipse na *dan pozneje*, *28 dni pozneje* ali *pojutrišnjem*, zato ne preseneča, da že dolgo govorimo o apokaliptičnem in postapokaliptičnem filmu kot posebnih (pod)zvrsteh ZF-filmov, ki se vsako leto obnavljata z novimi in novimi filmi in tudi, ko gre za uspešnice, z njihovimi izpeljankami v zvrsti videoiger. Novi Hollywood je danes področje industrije videoiger, pri tem pa je pomembno, da nikakor ni v kakem večjem konfliktu s prvim, se pravi filmskim Hollywoodom, kajti oba sta vraščena v svet novih medijev, obvladanem z novimi tehnologijami, s softverom in z ekonomijo finančnih trgov, uresničeno v obliki kulture in spektakla.

Obe področji potrebujeta drug drugega in se med sabo vedno intenzivneje oplajata; videoigre potrebujejo nove filmske zgodbe in mite in tudi filmi uspešnice se pogosto odprejo igralčevemu vstopu vanje v okviru igrske nadgraditve takega filma. ZF-filmska uspešnica se praviloma ne nadaljuje le v posodobljenih različicah (se pravi, v drugi, tretji ... verziji uspešnega filma), ampak se uresniči tudi v mediju videoiger; prav tako pa tudi film posega k videoigram v smislu rezervoarja tem, ki jih je vredno posneti, in ikonografije. Inspiracijo dobijo njegovi junaki tudi od tistih, ki se v videoigram uspešno prebijajo preko različnih nivojev in podjetno nabirajo točke. Videti je, kot da junak sodobnih filmov v svojih spopadih

z nasprotnikom nima v roki le takega ali drugečnega orožja, ampak tudi igralno konzolo, kajti pot se mu, preprosto rečeno, odpira, kot bi šlo za njegovo napredovanje v videoigram (da posebnih učinkov in položaja kamer niti ne omenjamo).

Apokaliptični in postapokaliptični film sodita med ZF-filme, tam pa srečamo tudi glede na scenografijo, pripovedno strukturo in oblikovanje glavnega junaka njima precej sorodne filme katastrof, katerih zaplet se osredotoča na strašne in presežne dogodke, ob katerih so posamezniki poklicani k usodnim odločitvam, kajti v boju z apokaliptičnim nasprotnikom (ali z naravno ali nadnaravno grožnjo) se iznenada znajdejo v položaju, ko so izzvani k dejanjem, ki implicirajo celo možnost rešilnih aktivnosti na globalni ravni. To pomeni, da se njihove vloge profilirajo na dveh ravneh, in sicer v okviru osebnega boja za preživetje in hkrati v iskanju herojskih možnosti, da na podlagi presežnega znanja ali spretnosti, ki pripadajo junaku (in tudi naključij, ki opredeljujejo njegovo situacijo), sami zaustavijo ali premagajo apokaliptično nevarnost. Atomske katastrofe, grožnje iz vesolja (od meteoritov do nezemeljanov), nalezljive bolezni, globalno segrevanje, konec neobnovljivih virov energije, pa tudi potresi, ledene dobe, hurikani, požari ipd. so hvaležne teme (post) apokaliptičnih filmov in filmov katastrof, med katerimi naj omenimo le nekaj uspešnic, in sicer *Loganov beg* (Logan's Run, 1976, Michael Anderson), *Planet opic* (Planet of the Apes, 1968, Franklin J. Schaffner), *Pobesneli Max 2* (Mad Max 2: The Road Warrior, 1981, George Miller), *Zadnji udarec* (Deep Impact, 1998, Mimi Leder), *Dan potem* (The Day After, 1983, Nicholas Meyer), *The Stand* (1994-), *Armageddon* (1998, Michael Bay), *Vladavina ognja* (Reign of Fire, 2002, Rob Bowman) in *Jaz, legenda* (I Am Legend, 2007, Francis Lawrence).

Ob teh naključno izbranih filmih pa brez težav lahko naštejemo še nič manj gledljive uspešnice, kot so *Dan neodvisnosti* (Independence Day, 1996, Michael Bay), *Pobeg iz Los Angelesa* (Escape from L.A., 1996, John Carpenter), *Vulkan* (Volcano, 1997, Mick Jackson), *Dan po jutrišnjem* (The Day After Tomorrow, 2004, Roland Emmerich), korejski *Dragon Wars* (D-War, 2007, Hyung-rae Shim), *2012* (2009, Roland Emmerich), *Nevidno zlo: Drugi svet* (Resident Evil: Afterlife, 2010, Paul



Svetovna invazija: Bitka Los Angeles

W.S. Anderson) in *Svetovna invazija: Bitka Los Angeles* (Battle Los Angeles, 2011, Jonathan Liebesman). Kaj je skupni imenovalec teh filmov, h katerim lahko dodamo še *Pred vašimi vrati* (Right at Your Door, 2006, Chris Gorak)? V njih se katastrofe vseh vrst (ne gre le za tam pričakovane, kot je rušilni potres) dogajajo na prav posebni lokaciji, in sicer v Los Angelesu (vsaj v nekaterih prizorih postanejo njegove ceste in *skyline* poglobljena mesta, kjer se odloča o temeljnih rečeh, po katerih si zapomnimo tiste filme). Mesto, v katerega enem delu se podeljuje prestižne nagrade in v katerem se snemajo visokoproračunski (in, razumljivo, tudi ceneni filmi), je, ko razmišljamo o filmih katastrof in postapokaliptičnih filmih, prizorišče, v katerem se vse spektakularno ruši, otpne v mrazu, potem segreva in se končno dvigne v ognjeniku. Teško si je, ko gre za popularno kulturo, zamisliti bolj instantno mesto, kot je L.A., v katerega so tako rekoč programirane in zakodirane katastrofe. Srečujemo se z mestom, ki je postavljeno v modus rušenja in novega sestavljanja, katastrofe in rojstva, izginotja in oživitve. Ne gre za zmagoslavje tistega »nikoli več«, ampak za vstajenje tistega, kar sledi in prihaja, za odpiranje tistemu jutri in pojutrišnjem.

Lahko bi celo rekli, da je to mesto (pre) kodirano v obliko, v kateri je na razpolago za večsmerne manipulacije z recimo kar filmskim strojem, ki ga bo zdaj pospešil, drugič upočasnil, zavrtel nazaj, potem pa pospešeno odvrtil naprej, tako da ta vsebi-

na, se pravi instantni Los Angeles, govori v jeziku, ki ga prej še ni bilo, stalno je prisiljen v nove besede-podobe-virtualna telesa, kajti ta (izsiljeni, umetelni) jezik izhaja prav iz strojne manipulacije njegove izvirne kode. (Tudi kadar sem v tem mestu, ga zaznavam stalno pod grožnjo katastrofe, se pravi kot skrajno derealizirano entiteto, ki se v živo spreminja; jasno, da gre pri tem za subjektivno občutenje, ki pa ima oporo tudi v vsem tistem, kar vem o tem mestu in sem o njem izkusil tudi skozi optiko množične kulture, še posebno filma. Ta vednost o mestukatastrofi pa mi nikakor ni povzročala neugodja med mojimi številnimi obiski v njem, sicer pa moje prijateljevanje z L.A.-jem že ni več tako intenzivno, kot je bilo skozi vsa 90. leta 20. stoletja, ko sem ga vsako zimo redno obiskoval. Leta 2008 sem odkril drugi Los Angeles, in sicer azijski Singapur, v katerega se od takrat redno vračam in ga izkušam kot nov laboratorij za svoje vaje iz zaznavanja nenavadnih ikonografij, pa tudi hitrosti in morfologije padanja, približevanja in izginjanja.)

Ko omenjamo postapokaliptične filme in filme katastrof, lahko brez težav odkrivamo v njih vrsto vsebin (in ikonografij) militarizma, rasizma, mačizma, tehnodeterminizma, amerikanizma in slavljenja visokih tehnologij, zato ob njih ni posebno težko razviti kritike, ki zadeva stereotipe sedanje globalizirane množične kulture z vodilno vlogo nadnacionalnih korporacij, toda s takšnim početjem se posebnost obravnavanega področja

nikakor ne izčrpa. Tisto, kar aktivistična analiza postavlja v oklepaje (in pogosto povsem spregleda), so stvari, ki zadevajo tisti dispozitiv sedanjega posameznika, v katerem je umeščen v odnos do sodobne tehnologije (pa tudi spektakelske ekonomije kot kulture), prav tako pa takšna, recimo pogojno, družbenokritična analiza ne zajame same tehnološke posebnosti filma in (novo) medijske specifikke današnjih gibljivih podob. Na kaj mislimo pri tem?

Filmi na temo katastrof in (post)apokaliptični filmi ne posegajo po temah, ki jih tako usodno opredeljujejo, naključno ali pa recimo naivno in enostavno, ker jih je prijetno snemati, tudi njihov finančni uspeh ni tako ekstremno ugoden v primerjavi z uspešnicami v drugih zvrsteh. Nasprotno, videti je, da je generator obeh podzvrsti neka globlja povezava med tematiko in samimi filmskimi (ter danes tudi novomedijskimi) postopki. Premislek o tem, kako se dela film, o čemer je bilo veliko povedanega in prikazanega v *Možu s filmsko kamero* (Chelovek s kino-apparatom, 1929, Dziga Vertov), nam pokaže, da govorica gibljivih podob pospešeno steče v trenutku, ko lahko začne nekaj graditi na novo, reševati, uničevati in oblikovati junake, aranžirati scene in vzbujati atmosfero, ki stimulirajo percepcijo. Geslo »konec sveta je samo začetek« je spremljevalec dogajanja na tem področju.

Ko pride do konca sveta (apokalipse, kataklizme), je iznenada vse v ruševinah,

ki niso nekaj negativnega, recimo kosovni material za odpad. Nasprotno, so podatkovna zbirka, (pomislino na ženo Dzige Vertova, ki v *Možu s filmsko kamero* prenaša in preklada kolute posnetih gradiv, kar je opazil tudi Lev

Manovich v svojem *Jeziku novih medijev*<sup>1</sup>), v katero se lahko poljubno posega, jemlje iz nje in začne graditi na novo. Kaj velikega (ne le v umetnosti, ampak tudi na drugih področjih, recimo v politiki) pogosto nastane iz ruševin. Apokalipsa je zaustavila čas in ga postavila v rezervoar; *zdaji se* zdaj kopicijo ob navpičnici, čas, ki šteje, je le povečana sedanost, v katero se stekajo pretekli in prihodnji časi. Zaustavljen in povečan čas je podlaga, na kateri se lahko začne oblikovati glavni junak, ki mu tudi ruševine (benjaminovski okruščki) služijo kot spodbuda za njegovo mesijansko prebijanje iz izhodiščne konfliktno situacije. Ker ima povečani čas (v njem se slišijo, so jasno razločljive njegove enote, recimo sekunda ob sekundi), lahko stvari premisli in se o njih odloči. V iskanju rešitev za svoje preživetje iznenada odkrije nastavke za akcijo, ki bo lahko koristila tudi njegovim bližnjim, skupnosti in celo človeštvu v celoti.

Junak (post)apokaliptičnih filmov je izrazit filmski junak, podlage za prepričljivejši, ne le na psihično vživetje vezan vstop v njegovo vlogo pa omogoča novomedijska zvrst videoiger, katere osnovne posebnosti je Alexander Galloway opisal z besedami: »Če so fotografije podobe in filmi gibljive podobe, potem so videoigre akcije.«<sup>2</sup> Še natančneje pa je o tem spregovoril teoretik kiberteksta Espen Aarseth: »Igre so hkrati objekti in proces, ni jih mogoče brati kot tekst ali poslušati kot glasbo, treba jih je igrati.«<sup>3</sup> Najbolj intenzivna videoigra je prvoosebna strelska igra, v angleščini že samoumevno skrita za kratico FPS, ki od junaka zahteva maksimalno aktivnost in podjetnost pri uničevanju nasprotnika, kar je opredelila že klasika v tej zvrsti, kamor prištevamo *Half-Life*, *Doom* in *Mortal Kombat*. Pri slednji gre za nasilne in krvave dvoboje, recimo med Scorpionom in Sub-zero, tako da igralec ob prevzemanju vlog v nasilnih spopadih komaj sledi kaki globlji scenografiji in pripovedovanju zgodb, medtem ko bolj



Nevidno zlo: Drugi svet

razvidni zgodbi sledi lažje pri pet let mlajši postapokaliptični igri *Fallout* (1997), postavljeni v drugo polovico 22. stoletja. Ob njej naj, ne da bi bil to izbor najboljših ali najbolj prodajanih tovrstnih videoiger, torej povsem informativno omenimo še *Final Fantasy VI*, *The Walking Dead*, *Mad Max*, *Maelstrom*, *Resistance* in *S.T.A.L.K.E.R.*

Videoigre kot akcije niso v primerjavi s filmom nič manj primerna zvrst za srečevanja s postapokaliptičnimi scenariji in igranja nanje. V njih ne gledaš glavnega igralca, ampak ga igraš sam. Tudi v njih postapokaliptični scenarij aranžira čistino, na kateri posameznik kot igralec stopa v neposreden in tekmovalen odnos z nasprotnikom in pri tem uporablja vrsto sugeriranih orožij ali pa si mora sam pripraviti podlage za akcijo, se pravi, nekaj zgodriti in v tisto investirati toliko in toliko bonusov. In hkrati se zaveda, da igra tudi proti (pametnemu) stroju, in mora zato iznajti algoritem, kako se v kar se da enostavnih korakih seznaniti z njegovim delovanjem in se prebiti na višji nivo. »Igre od igralca zahtevajo, da se, če naj zmaga, podredi njihovem algoritmu. Ko igralec napreduje skozi igro, obenem postopno odkriva pravila sveta, ki ga igra ustvarja. Uči se njene skrite logike – na kratko, njenega algoritma.«<sup>4</sup> Kultura videoiger je namreč algoritemska kultura.

Med igranjem se igralec pogosto srečuje tudi s tistim »game is over«, kar preprosto pomeni, da je lahko sredi igranja zavrnjen,

njegovo igranje se začneja vrteti v prazno, stroj ga več ne uboga, tako da se počuti ponižan, spozna, da je izgubil. Še posebno je to očitno pri arkadnih igrah, ko mu pogled takoj uide na igralce (na drugih igralih), ki uspešno nadaljujejo v svojih igrah. Ta zavrnitev je pri videoigrah bolj boleča kot pri branju romanov, ko bralec na določeni točki omaga, spozna, da se ne bo prebil skozi snov, s katero se je srečal, in praviloma za zmerom odloži tisto knjigo. Zavrnjeni, se pravi luzerski igralec videoiger pa po pogojnem refleksu še kar naprej pritiska na vmesnike (konzolo), toda njegovi gibi ne povzročajo več sprememb v kibernetnem prostoru; proti njemu se iznenada obrne tudi napis na zaslonu, ki sodi v kulturo, s katero že dolgo ne prijateljuje več. Seveda ta njegova bolečina ne traja dolgo; videoigra ni roman, zato bo razočaranje hitro prebolel in začel igrati znova.

Konec sveta je paradigma, ki nenehno vpokliče takšne in drugačne junake. Pomeni točko, na kateri so na razpolago vloge mesijanskih junakov, se pravi junakov s poslanstvom. Po koncu sveta se vedno začneja vse obračati na novo, nove igre lahko stečejo in predvsem igralci videoiger (in računalniških) so danes tisti, ki stalno začnejo na novo, se pravi, da stopajo v igro sveta in igro apokalipse. Obe sta vpisani v izvorno kodo. To pa je točka, ko je vredno (spet in spet) poseči tudi po filmski kameri. In po digitalnih posebnih učinkih.

1 Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

2 Teorija video iger. V: *Maska*, Ljubljana, 2011, str. 23.

3 Prav tam, stran 23.

4 Prav tam, stran 185.