

# FILM KOT DISNEYLAND

O NOVI GENERACIJI GIBLJIVIH PODOB OZIROMA STEREOSKOPSKIH DIGITALNIH FILMIH PIŠE JANEZ STEHOVEC, RAZISKOVALEC MEDIJSKE UMETNOSTI IN FENOMENOV MNOŽIČNE KULTURE, AVTOR KNJIG VIRTUALNI SVETOVI, TEHNOKULTURA, KULTURA TEHNA, DEMONSKO ESTETSKO ...

JANEZ STREHOVEC

Novi mediji (še posebno digitalni video) in nova strojna oprema za snemanje in prikazovanje digitalnih videov (od mobilnikov z vgrajenimi digitalnimi kamerami do plazma in LCD televizorjev) vedno bolj vplivajo na film, ki pogosto doživlja transformacijo v kinematski video, se pravi v zvrst, ki temelji na rabi različnih filmskih postopkov, apliciranih na format in medij digitalnega videa. V letu 2006 je na svetu v uporabi že 150 milijonov kamkorderjev, na katerih lahko uporabniki snemajo »kinematske videe«, jih prenašajo na računalnike, montirajo in obdelujejo v izdelke, ki pogosto dosegajo polprofesionalno raven in so primerni celo za predvajanje na popularnih informacijskih TV kanalih, kakršna sta CNN in Sky News. Vrsta v najširšo javnost vstopajočih posnetkov naravnih katastrof in terorističnih dejanj (od 11. septembra 2001 do cunamijev in tornadov) je nastala na podlagi snemalnega odziva naključnih očividcev, opremljenih s kamerami. Letos pa smo sodobniki tudi prvega igranega filma, posnetega izključno z mobilnim telefonom, in sicer *SMS Sugar Man*, režiserja Aryana Kaganofa, ki je že prenešen tudi na 35-milimetrski film. Pri tem so oblikovalci filma uporabljali Sony Ericssonov model W 900i, konkretno 8 takšnih telefonov in 12 spominskih kartic s po 512 Mb.

Ko v sedanjosti razmišljamo o mediju gibljivih podob, moramo biti zato čim bolj natančni; vprašati se moramo, za katere pravzaprav gre, kajti na svetu sta že 2 milijardi mobilnih telefonov (njihovi pravi količinski eksploziji smo pričeli tudi v Afriki, ki je sicer daleč najbolj zaostala, ko gre za internetne priključke), vse nove in novejšje generacije mobilnikov (tudi dlančnikov) pa so opremljene z video kamerami. In na njih se tudi nenehno snema (prav tako kot s spletnimi kamerami, ki so tudi vir nove generacije gibljivih podob). Priče smo trendu, ko se realno in virtualno prešivata na vsakem koraku, realne in virtualne podobe se seštevajo, dodajajo in nekonfliktno soobstajajo druga ob drugi.

Ni stvari, ki je ne bi želeli imeti tudi v mediju gibljive podobe, zdaj vzgibane, potem pa zamrznjene na zaslonu, kar vpliva tudi na fenomenologijo druženja in komuniciranja.

Posameznik-uporabnik z mobilnim telefonom vedno pogosteje igrivo snema fizičnega sogovornika nasproti sebe in uživa ob gledanju njegove podobe v kokpitski bližini. Pri tem izmenoma skače s pogledom od zaslonke podobe sogovornika k fizičnemu partnerju in nazaj. Hkrati ima stvar in podobo stvari; prehajanje med tema modusoma resničnosti zanj ne predstavlja več večjega problema. In na to stanje se vedno bolj privaja; vsak trenutek hoče zainteresirani objekt videti tudi kot podobo, in sicer instantno, zanimivo predvsem v njenem realno-časnem funkcioniranju, in veliko manj kot podobo, namenjeno prenosu v računalniški album digitalnih fotografij ali celo kot natisnjeno. Srečujemo se s težnjo po dvojni predstavitvi ugledanega v realnem času; dano mora biti kot stvar in hkrati tudi ujeto kot (gibljiva) podoba, ki pa v sedanjosti, opredeljeni z rekami slikovnega različnih izvorov, ne nastopa kot nekaj posebnega, recimo kot v fenomenologiji opazovani irealni lik, ampak je sama sprejeta kot nekaj realnega; nekonfliktno vstopa v dano realnost.

V času razmaha nove generacije gibljivih podob, posnetih s spletnimi kamerami in kamerami na mobilnikih, dlančnikih in kamkorderjih, je v Ljubljani (v Areni Vodafon) odprl vrata nov kinematograf XpanD X6D, v katerem so na ogled 3D stereoskopski digitalni filmi; pri tem je pomembno, da so predvajani v dvorani, ki omogoča vrsto posebnih učinkov za prepričljivo stimulacijo čutil in občutek sinhronega gibanja s 3D dogajanjem, kar je omogočeno tudi s posebnimi sedeži, ki simulirajo različne dražljaje, pa tudi z učinki dežja, vonjav ipd. Srečujemo se s kinom, ki je namenjen kar se da prepričljivim potopitvenim učinkom, vse

se vrti okrog tega, kako stimulirati gledalca, da totalno pade v medij, se najde v njem, pozabi na urni čas in je prevzet od dogajanja še dolgo po tistem, ko se predstava konča. Pri tem pa nikakor ne gre za tehnologijo virtualne resničnosti, ki omogoča visoko stopnjo uporabnikove interaktivnosti, se pravi krmarenja po umetnih, v realnem času nadzorovanih okoljih 3D računalniške grafike, ampak (še vedno) za kino, ki ne temelji na uporabniku (kot se pojavlja recimo v okoljih VR ali računalniških in video iger), ampak na gledalcu, »pribitem« na zakupljeni sedež, ki pa je intenzivno »nagovorjen« s posebnimi učinki, namenjenimi kar se da prepričljivi iluziji.

*Priče smo trendu, ko se realno in virtualno prešivata na vsakem koraku, realne in virtualne podobe se seštevajo, dodajajo in nekonfliktno soobstajajo druga ob drugi.*

Ljubljanski XpanD je na vrhu zgodovinskih tehnoloških praks za potopitveno, intenzivno iluzijsko gledanje iz 19. in 20. stoletja (in začetka tekočega), ki segajo od panoram in diaram v Parizu kot (po Walterju Benjaminu) prestolnici 21. stoletja, do 3D filmskih projekcij v tematskih parkih (senzorame), simulatorjev letenja in drznih voženj (recimo z vlakci smrti) ter projekcij stereoskopskih filmov, posnetih v tehniki IMAX in predvajanih recimo v OMNIMAX kinematografih, s katerimi se srečujemo tudi v različnih evropskih prestolnicah. Filmi, prikazani v IMAX formatu in prikazani v zanj primernih dvoranah (recimo z IMAX-dome s polkrožnim zaslonom), so sicer posneti na 15-krat perforiranem 70-milimetrskem



filmskem traku, ki omogoča fascinantno ločljivost.

Digitalni filmi, predvajani v »XpanD« formatu, dolgujejo novim medijem digitalnost (na ravni »materialnosti« video oz. filmskega zapisa), digitalno montažo, produkcijo in postprodukcijo, prav tako tudi zvok in posebne učinke, ki spremljajo samo predvajanje. Potem je tu izrazita imerzivnost, torej simulacija poudarjenih potopitvenih učinkov, povezanih z naravo 3D predvajanja, ki omogoča odpiranje filmskega platna proti gledalcem; srečujemo se z bližino, ki raste proti opazovalcu in napolnjuje prostor med zaslonom in organom vida. Junaki iz *Gradu strahov* (Haunted Castle, Ben Stassen, 2001), ki sem si ga ogledal na tem prizorišču, se tako rekoč dotikajo gledalcev in naravnost vanje letijo tudi različni predmeti. Vendar pa ti filmi nikakor niso tipična zvrst novih medijev; merili digitalnosti in potopitvenih učinkov ne zadostujeta, tisto, kar tu manjka, je poudarjena interaktivnost (feedback, krmiljenje in nadzorovanje podob in dogajanja), povezljivost v realnem času in na njem temelječa socialnost in komuniciranje, prav tako pa tudi opcija prilagajanja takšnih kulturnih vsebin uporabnikovim preferencam. Zato tukaj tudi ni novomedijskega uporabnika, temveč le integralno stimuliran gledalec. XpanD kino bolj kot z novi mediji prijateljuje s tematiskimi parki (Disneylandi, Gardalandi ...) in z atraktivnim izkušanjem posebnih vizualnih učinkov, kot jih omogočajo različni simulatorji; tudi v 39-minutnem *Gradu strahov* je najbolj fascinanten in potopitven prav učinek vožnje na majavi žičnici (nekakšnem upočasnjenem roller coasterju) po divji, prepadni pokrajini, ko se gledalec sreča z izgubo opornih točk, negotov, dezorientiran je, učinek nevarnosti ga je prepričljivo povlekel »noter«.

Toda tudi takšen gledalec, njegova aktivnost gledanja, materialnost, ki jo spremlja, in materialnost zaslona in medija so izziv za teorijo, recimo kar estetiko. Gledalec v XpanDu še ni tipičen novomedijski upo-

rabnik, recimo v vlogi igralca računalniških iger, nima na razpolago več spremenljivih točk gledanja, vendar pa tudi ni več povsem pasiven *spectator*, značilen za tradicionalni kino. Je hibridni voajer, pripravljen na performativni dogodek netrivialnega gledanja-zaznavanja-potapljanja, ko bo prevzel vlogo nekoga, ki se odpira (še kar) intenzivni čutni stimulaciji. Njegova pripravljenost na takšno sodelovanje je do določene mere vendarle rizična; obisk XpanDa ni ravno za vsakogar (čeprav gre za stimulacije, ki so nežne, obzirne v primerjavi s tistimi, ki so jim izpostavljeni uporabniki pravih vlakcev smrti, simulatorjev letenja z nadzvočnimi letali in udeleženci skokov z elastiko). Srečujemo

*Ne gre za tehnologijo virtualne resničnosti, ki omogoča visoko stopnjo uporabnikove interaktivnosti, krmarjenje po umetnih, v realnem času nadzorovanih okoljih 3D grafike, ampak za kino, ki ne temelji na uporabniku, temveč na gledalcu, »pribitem« na sedež, kjer je intenzivno »nagovorjen« s posebnimi učinki, namenjenimi kar se da prepričljivi iluziji.*

se z gledanjem kot performativnim doživetjem, katerega udeleženci morajo biti pripravljeni na (benjaminovsko) pariranje šokom.

Poseben problem pa je tu tudi narava samega gledanja. Nikakor ne gre za zatopljeno, kontemplativno in odmaknitveno gledanje kot začetek kompleksnega procesa zaznavanja in imaginiranja, povezanega

z na filmu ali videu predstavljenimi svetovi, torej za aktivnost, ki jo spremlja interes do tistega, kar je v določenem smislu onstran zaslona, in ki kulminira v gledalčevi libidinalni identifikaciji z junaki, temveč za gledanje podob, ki rastejo proti gledalcu, vstopajo v njegovo bližino, ga fiziološko stimulirajo, vlečejo v neki svet, ki je dejansko na zaslonu in celo pred njim. Namesto identifikacije z junaki je na delu samoidentifikacija v smislu samonadzorovanja, potrebne za pariranje šokom v imerzivnem okolju. Opraviti imamo s situacijo, na katero opozarja ameriška teoretičarka Heidi Rae Cooley z besedami, »da pogled ni praksa gledanja skozi, tj. v okna, temveč gledanja na, tj. na zaslon. In ta premik od z oknom določenega gledanja k zaslon-skemu gledanju preoblikuje uporabnikov odnos do tistega, kar je videno. Medtem ko okno oddaljuje gledalce od tistega, kar gledajo, jih zaslon pomakne k na zaslonu prikazanim podobam (ne poleg zaslona).« V nadaljevanju razvijanja tega spoznanja avtorica ugotavlja, da pogled vključuje neprosojnost, ki zahteva svojevrstno taktilno in materialno naravnost uporabnika, ki stopa v odnos z zaslonom in je sposoben t. i. taktilnega gledanja. Na zaslonu (ta dejansko ni več nekaj, kar je togo nasproti gledalcu-uporabniku, ampak ga obdaja, je poleg in naokrog njega) torej ni prosojne slike, ki bi usmerjala in stimulirala prehod k, na primer, filmskim svetovom kot nečemu, kar je za zaslonom, nad njim ali pa se artikulira s pomočjo sprejemnikove domišljije; tisto, kar je na zaslonu mobilnih naprav, so dejansko objekti, ki *ne kažejo preko*, ampak se odpirajo *semkaj*, v bližino, rastejo proti opazovalcu-uporabniku, kot bi šlo za holograme, in neposredno aficirajo uporabnikovo izkustvo.

Heidi Rae Cooley je razvila svoj koncept taktilnega gledanja (mimogrede, tudi francoski fenomenolog Maurice Merleau-Ponty piše o pogledu, ki ovija stvar, se je dotika) ob svoji analizi gledanja na zaslone pametnih mobilnih naprav, vendar pa je uporaben tudi za interpretiranje širših aspektov potopitvenega gledanja kot aktivnosti, za katero je pomembna materialnost okolja (vmesnikov), ki omogoča gledanje v prav takšnem modusu. Tudi v XpanDu se srečujemo s taktilnim gledanjem, kajti veliki zaslon v njem ni nekakšen iluzijski vmesnik, ni okno, ampak ambient, ki proti organu vida pošilja podobe kot stvari, se pravi, izstrelke. In takšen dispozitiv nikakor ni lasten samo potopitvenemu digitalnemu kinu, ampak gre za širši aspekt sedanje množične kulture, ki postaja vedno bolj taktilna, se pravi, da nagovarja čut dotika, ga kultivira in oblikuje celo, rečeno z besedami Karla Marxa, v čut teoretik. Ko ugotavljamo, da postaja taktilna kultura vedno bolj dominantna v sedanjosti, ne trdimo, da nadomešča vizualno in avdiovizualno kulturo, ampak se z njo integrira v novih in novih hibridnih povezavah. Sedanji posameznik ni več samo voajer, ampak je tudi taktilni nomad, obkrožen z mobilnimi navigacijskimi in nadzorovalnimi zaslonскими napravami. Ni mu dovolj, da samo »zija«, ampak se, kot nejeverni Tomaž, skuša tudi vsega polastiti z dotikom. In takšen dotik nikakor ni samo vulgarno neposreden, torej takšen, na katerega letijo povedi dotikanja v tradicionalnih muzejih, ampak je vedno bolj subtilen, vmesniško posredovan, kibernetiski, virtualen in mentalen.