

Podoba, ki raste proti gledalcu

(Trirazsežnostni kino za taktilne voajerje)

POSEBNI UČINKI, NAMENJENI SUBTILNEMU ZAPELJEVANJU POGLEDA NA FILMU, KATEREGA MATERIALNOST JE TEMELJILA NA FIZIKI IN KEMIJI ZRNA, KI JE BIL PODLAGA OBDELAV S SVETLOBNIMI UČINKI (POMISLIMO LE NA UČINEK MADEŽA, OBRAVNAVANEGA V DIALOGU PASCALA BONITZERJA S HITCHCOCKOVIM SUSPENZOM), SE V SEDANJOSTI, OPREDELJENI Z DIGITALNO KULTURO MIKSANJA, SEMPLANJA IN REKOMBINIRANJA, KI JE DOSEGLA SVOJ VRHUNEC V POSTOPKIH »ODREŽI IN PRILEPI«, ZNAČILNIH ZA SPLET 2.0, UMIKAJO VELIKO BOLJ NEPOSREDNIM, PO SVOJE GROBIM IN PROFANIM UČINKOM, S KATERIMI SKUŠA SEDANJA FILMSKA PROIZVODNJA SLEDITI TEŽNJAM VOAJERISTIČNE TAKTILNE KULTURE.

Čeprav je sodobna kultura v svojem jedru kiberne- tična in softverska (se pravi, da so pglavitne kultur- ne vsebine dostopne kot podatkovne zbirke, nadzorovane s progra- mi), prihajajo v sedanjo- sti vedno bolj iz izraza proksimalni čuti (še posebno dotik), ki pa nikakor ne- stopajo izolirano, ampak se amalgamirajo z drugimi, se pravi pglavitnimi odmaknitvenimi čuti, kakršen je vid. Učinek takšnih stapljanj je taktilno gledanje (Strehovec, Besedilo in novi mediji, 2007), opredeljeno s kiberne- tičnimi povratnimi zankami med taktilno aktivnostjo in vizualnimi aranžmaji.

Taktilna kultura, utemeljena tako na množični obsesiji potrošnikov, ki se skušajo vsega dotakniti (Baudrillardo- va misel iz Učinka Beabourg), kot na vsakdanjemu delu z vmesniki, med katerimi so najbolj trendovski prav tisti na dotik (Jabolkova iphone in ipod-touch dobivata iz dneva v dan nove posnemovalce, tudi prihodnji raču- nalniški operacijski sistemi se bodo prilagodili zaslonom na dotik), vsekakor vpliva na gledanje in videnje. Sre- čujemo se s pogledom, ki tipa, se ovija stvari (Merleau-

Pontyjeva misel), kar pomeni, da postaja aktivnejši, celo napadalnejši od odmaknitvenega, kontemplativnega pogleda, ki ni opredeljeval le gledanja umetnin v beli galerijski kocki, ampak je vplival tudi na dispozitiv ki- nematografskega gledanja. (Pri tem naj poudarimo, da to ni bila napaka, ampak je prosojna filmska podoba s svojimi subtilnimi igrami svetlobe in senc zahtevala prav takšen gledalčev pristop, ki ga je relativiziral že analogni video s svojo materialnostjo neprosojnih po- dob, shranjenih na magnetnem traku.) Pogled, ki tipa, je lasten tudi sodobnemu voajerju, za katerega je značilno, da je postal agresivnejši opazovalec; gleda tako, da se gledanega ne le dotakne s pogledom, ampak skuša tudi prodreti vanj, se ga polastiti v modusu gledanja, ki slači in celo grabi, se pravi, da spreminja vsako stvar v (manipulabilno) golo telo.

Kdaj lahko rečemo, da je pogled taktilnega voajerja uspešen, da je bila njegova naloga opravljena? Pred- vsem takrat, ko takšen pogled ne seže v prazno, ampak ob nekaj zadane. Nekaj zadeneš takrat, ko ob tipajo- čem gledanju trčiš ob nekaj, kar se ti upre, kar aktivira feed-back sile (ki zadane kosti, mišice, kite in vezi) in jih prisili, da odreagirajo na prejete dražljaje. Upirajo se stvari, ki niso navidezne, ampak so, recimo temu, goste, v določenem pogledu kompaktne. Takšne so predvsem posamezniku poznane fizične stvari, in sicer tiste, ki

SODOBNI VOAJER UŽIVA V BLIŽINI PODOB, KI, REČENO METAFORIČNO, RASTEJO PROTI GLEDALCU, KAR POMENI, DA SO DOBILE TRETJO RAZSEŽNOST.

so, recimo enostav- no, srednje velike, in se brez posredovanja vmesnikov prilegajo posameznikovemu za-

znavnemu aparatu; sodijo v njegovo telesno shemo. V času novih medijev in simulacij vseh vrst pa smo sodob- niki oblikovanja virtualnih predmetov, ki se jim dodajo posebni učinki z namenom, da omogočajo feed-back sile, se pravi, da tako tipajoči pogled kot virtualni avatar roke v kibernetski pokrajini ne sežeta v prazno, ampak ob nekaj zadeneta. Tu lahko stvar takoj ironiziramo in relativiziramo v smislu, da si »mislita, da sta trčila ob ne- kaj«. Ta nekaj je dejansko s posebnimi učinki opremljena podatkovna entiteta, ki se jo, recimo, umesti v trirazse- žnostno okolje virtualne resničnosti, ali pa tudi posneti in simulirani filmski predmet, namenjen trirazsežnostni projekciji, omogočeni s posebno tehnologijo.

SODOBNI VOAJER UŽIVA V BLIŽINI PODOB, KI, REČENO METAFORIČNO, RASTEJO PROTI GLEDALCU, KAR POMENI, DA SO DOBILE TRETJO RAZSE- ŽNOST. Pri tem je pomembno, da je ta razsežnost kar se

da dinamična; ne odpira se le v globino, ampak skuša s posebnimi vizualnimi učinki (recimo s 3-D izstrelki ali posegi roke glavnih igralcev ali lovč animiranih pošasti – z njimi se lahko srečamo pri nekaterih projekcijah v XpanD in IMAX kinih) zasesti tudi prostor med očesom in podobo. Videti je, da sodobnemu voajerju ne zadošča le globina, ampak rabi podobe, ki rastejo proti opazovalcu, ki jih je avtor tega besedila omenjal že v svoji knjigi *Umetnost interneta*.

Ta ekskurz k današnjemu taktilnemu voajerju smo opravili zato, ker menimo, da lahko preko njega oblikujemo zaznavni dispozitiv, ki nam omogoča razumevanje enega današnjih trendovskih kinematografskih pojavov, in sicer trirazsežnostne filme, namenjene še posebno predvajanju v zato opremljenih kinematografih (zelo popularni so tisti v prej omenjenih tehnologijah XpanD in IMAX). Usmeritev k takšnim, torej stereoskopskim filmom je dejansko odgovor na zahteve sodobne kulture taktilnega gledanja, ki, preprosto rečeno, rabi nove in nove serije kulturnih predmetov, ki so aranžirani tako, da zadostijo njenim zahtevam, torej so oblikovani kot trirazsežnostna pokrajina gibljivih podob, s simulirano telesnostjo ali vsaj globino, do katere se pri predvajanju takšnih filmov na zaslonih običajno dokopljemo s pomočjo posebnih očal, ki pričarajo takšne učinke.

Z njimi so bili opremljeni tudi gledalci Pixarjeve uspešnice *V višave* (Up), ki je odprla letošnji cannski festival in napovedala leto, ki ga bodo zaznamovali 3-D filmi, kot so *G-Force* (Hoyt Yeatman), *Svet igrač* (Toy Story, 1995, John Lasseter), *Avatar* (James Cameron), *Horrorween 3D* (Joe Estevez), *Piranha 3D* (Alexandre Aja) in drugi, kajti trirazsežnostni format postaja nekaj vedno bolj vsakdanjega. Velike družbe se vključujejo v ta posel (recimo Dolby 3D), in veliko raziskav je namenjenih tudi oblikovanju 3-D očal, ki naj bi bila kar se da prepričljiva pri simuliranju trirazsežnostnih učinkov, prav tako pa naj bi se kar se da ergonomično prilagajala obrazu, se pravi, prijazno usedla na nos. Trirazsežnostni junak v trirazsežnostnem prostoru (prva velika filmska uspešnica v tem trendu je bil *Beowulf 3D* [2007, Robert Zemeckis]), to je imperativ, ki se danes uveljavlja na filmu, prav tako pa stopa

tudi v svet računalniških iger in medmrežnih vizualnih aplikacij (na trgu so že posebna očala za stereoskopsko gledanje podob ne le na računalniškem zaslonu, temveč tudi na iPhonu, prav tako pa tudi za igranje računalniških in video iger), medtem ko je v medijski umetnosti ta usmeritev že dolgo prisotna, še posebno v zvrsti 3-D inštalacij. Seveda se lahko tu spomnimo tudi na tehnologijo virtualne resničnosti, ki omogoča najbolj prepričljive potopitvene učinke, in to ne le v smislu fascinantne simulacije trirazsežnostnega okolja, temveč tudi v smislu uporabnikove sposobnosti za nadzorovanje in krmarjenje trirazsežnostnih predmetov v njem. Vendar pa so ne le cena, temveč predvsem zahtevni, množični uporabi slabo prilagodljivi vmesniki (podatkovna ročavica, težka, obremenjujoča očala za 3-D gledanje), velika ovira za večji razmah te tehnologije, ki se sicer uporablja pri znanstvenih simulacijah, v vojaštvu, pri industrijskem oblikovanju, v umetnosti (tu je še posebno popularna platforma Cave) ter v tematskih parkih in igralniških arkadah.

In v čem je jedro takšnega, danes trendovskega videja v fiziološkem smislu? Posebnost človekovega organa vida je binokularno gledanje, kar pomeni, da vsako oko vidi drugačno podobo, možgani pa ju interpretirajo kot eno. Pri trirazsežnostnih filmih gre za simultano snemanje dveh podob z dvema vzporedno nameščenima kamerama, ki snemata, obrnjeni druga proti drugi pod kotom 90 stopinj s pomočjo dveh ogledal, in sta kar se da sinhronizirani tem imata enake tehniške podlage in zmogljivosti. Do trirazsežnostnega videnja pride, ko vsako oko gleda nasprotno podobo, posameznikov vizualni korteks pa to dvojico interpretira kot eno 3-D podobo. V

FILM, RAZUMLJEN V ESTETIKI, KI JE BILA LASTNA BERGMANOVIM, BUŃUELOVIM, GODARDOVIM IN FELLINIJEVIM FILMOM (ŠE VRSTO MOJSTROV BI LAHKO NAŠTELI OB NJIH), SE JE Z VDOROM NE LE NOVIH TEHNOLOGIJ, AMPAK TUDI NOVIH ZAZNAVNIH OBLIK IN POSTOPKOV SNEMANJA, KI SKUŠAJO ZADOSTITI TAKŠNIM OBLIKAM, NEDVOMNO, REČENO FIGURATIVNO, UMAZAL.

tehniškem pogledu se uresniči učinke globine tako – tu se usmerjamo k predvajanju pri IMAXu –, da njihov posebni 3-D projektor v živo projicira na zaslon dve ločeni podobi,

ki ju potem možgani povežejo s pomočjo posebnih polarizacijskih 3-D očal v eno. Tu naj omenimo še pojav paralakse, v smislu da možgani uporabijo majhno razliko v kotih med obema podobama, s čimer omogočijo zaznavo globine.

Sodobni posebni učinki vedno bolj zadevajo percepcijo, in sicer tehno-modelirano percepcijo, ki je omogočena s sodobnimi vmesniki, se pravi z delom z njimi in preko njih. Bolj kot domišljija in tudi razum, ki sta nagovorjena s podobami, ki mislijo, in učinki zapelejanja pogleda (recimo s paralelno montažo), tehniške podobe (v Flusserjevem smislu) zadevajo temeljno zaznavno konstelacijo, se pravi svet dražljajev in senzacij ter njihovo procesiranje. S tem premikom se srečamo tudi pri podobah, posnetih z mobilnimi telefoni (ali pa z drugimi prenosnimi zaslonскими napravami) in prikazanimi na njih, kjer tudi triumfira svojevrstna neprosojnost podobe, ki bolj kot h globini usmerja k pojavu, ki ga poimenujemo kot »bližina, ki raste proti opazovalcu«, in ga lahko tudi pošteno prestraši (recimo trirazsežnostni izstrelki, ki te »ogrožajo« v XpanD in IMAX filmskih gledališčih). Podoba je na majhnih zaslonih prenosnih naprav razprostrta kot stvar, ki ni izhodišče za prodiranje pogleda v nekakšno iluzijsko ozadje in pletenje zgodbe v njem, temveč nasprotno, podoba na takšnem zaslonu funkcionira kot platforma, ki odbije pogled, nagovori ga taktilno in se mu izpostavi v vsej svoji profanosti. Nič ni več zadaj, je kot golo telo, nastavljeno pogledom v pornografskem filmu. Pisec tega besedila vidi danes navzlic trendovski usmeritvi k 3-D filmom večji izziv za filmsko teorijo v pojavu gibljivih podob, ujetih in predvajanih na mobilnih zaslonih napravah (Strehovec, Besedilo in novi mediji) in tudi v novi estetiki mešanja podob in hibridiziranih ikonografij, ko se začenjajo prepletati film, analogni in digitalni video, gibljive podobe, posnete z mobilniki in tudi, recimo filmi, ki nastajajo v *Drugem življenju* (angl. *Second Life*) in izrabljajo avatarsko telesnost in ikonografijo. Drugo življenje je vsekakor področje, ki je tudi blizu trirazsežnostnemu poglavitnemu toku, saj je organizirano je kot 3-D virtualni svet, ki ga je ustanovila kalifornijska družba Linden Lab leta 2003, in ki ga v celoti oblikujejo in usmerjajo (ter si ga tudi lastijo) njegovi prebivalci.

Kot primer celovečernega filma, posnetega s kamerami na mobilnih telefonih, ki pa niso bile le v rokah snemalcev, ampak sta se tudi glavni igralki snemali z njima, naj omenimo v letu 2006 v Južni Afriki posneti *SMS Sugar Man* režiserja Aryana Kaganova, medtem ko lahko kot primer umetniškega filma iz Drugega življenja omenimo projekt avatarske umetnice Gazire Babeli, rojene 31. marca 2006 v njem, kjer seveda živi in dela, skrita za neprosojnimi sončnimi očali, in sicer *Gaz of the Desert* (februar-marec 2007). Gazira v tem filmu prispeva

k oblikovanju svoje legendarne podobe, nastopa v hagiografski verziji svoje življenjske zgodbe, ki mestoma referira na Buñuelovo delo *Simon puščavnik* (Simón del desierto, 1965).

V dobi (re)miksov, amalgamiranj in hibridizacij vseh vrst ni več čistih filmov, katerih vizualnost ter organizacija in ritem podob sta bila v določenem pogledu odvisna od materialnosti in fizikalnosti filmskega traku, od njegove kemije in elektro-optike. Nadomestili so jih »umazani« filmi, ki segajo od filmov, posnetih s kamerami mobilnih telefonov, do filmov v Drugem življenju in tudi 3-D »mainstreamovskih« filmov, narejenih za predvajanje v XpanD kinih. Jasno je, da smo izraz »umazani film« uvedli z nemajhnim ščepcem ironije; tu se, jasno, vse vrti okrog osnovnega semantičnega nasprotja med čistim in tistim, kar ni čisto, prav nič pa nam ni nelagodno tudi ob negativni konotaciji, ki jo nedvomno sproža izraz biti umazan. **FILM, RAZUMLJEN V ESTETIKI, KI JE BILA LASTNA BERGMANOVIM, BUÑUELOVIM, GODARDOVIM IN FELLINIEVIM FILMOM (ŠE VRSTO MOJSTROV BI LAHKO NAŠTELI OB NJIH), SE JE Z VODROM NE LE NOVIH TEHNOLOGIJ, AMPAK TUDI NOVIH ZAZNAVNIH OBLIK IN POSTOPKOV SNEMANJA, KI SKUŠAJO ZADOSTITI TAKŠNIM OBLIKAM, NEDVOMNO, REČENO FIGURATIVNO, UMAZAL.** In ni se le umazal, ampak se hibridizira in amalgamira, stopa v interakcije z videom, računalniškimi igrami in z nosilci in generatorji mobilne vizualne kulture, ki postaja pomemben vir novih generacij gibljivih podob, tudi takšnih, ki rastejo proti gledalcu. Filmsko estetiko (in poetiko) si danes ne le sposoja, ampak jo tudi krade splet (s svojimi vizualnimi, na gibljive podobe vezanimi vsebinami), prav tako so tudi računalniške igre nove generacije vedno bolj filmi, oblikovani za igralce v vlogi glavnega junaka-strelca. Ta konstelacija je nedvomno izziv za film-kot-ga-poznamo, da tudi ta brez zadržkov poseže po vseh pridobitvah ne-filmske vizualne kulture in po tehnologijah, ki jo omogočajo, ter jih začne še bolj prepričljivo kot doslej vključevati v svoje nove projekte.