

*Nejc Pohar*

# MAKE MAVERICK GREAT AGAIN

Canski filmski festival se je 31. avgusta 1939 začel z zasebno projekcijo filma **Notredamski zvonar** (The Hunchback of Notre Dame, 1939, William Dieterle). Naslednje jutro so nemške čete vkorakale na Poljsko. Festival je bil do leta 1946 prekinjen. Leta 2022 ga je odprl ukrajinski predsednik Zelenski; medtem je v Ukrajini že več mesecev potekala vojna. Zelenski je v svojem govoru poudaril, da se Ukrajina ne bo nikdar predala, ob tem pa omenil več filmov in filmskih junakov: Guida iz filma **Življenje je lepo** (La vita è bella, 1997, Roberto Benigni) polkovnika Kilgora iz **Apokalipse zdaj** (Apocalypse Now, 1979, Francis Ford Coppola), Alda Raina iz filma **Neslavne barabe** (Inglourious Basterds, 2009, Quentin Tarantino), ključni podarek pa namenil filmu **Veliki diktator** (The Great Dictator, 1940) Charlieja Chaplina: »Potrebujemo novega Chaplina, ki bo znova dokazal, da kinematografija ni nema.« Zelenski je citiral zaključni Chaplinov govor iz **Velikega diktatorja**: »Preveč mislimo in premalo čutimo. Bolj kot stroje potrebujemo človečnost. Bolj kot pamet prijaznost in nežnost. Vsem, ki me lahko slišijo, govorim – ne obupajte. Sovraštvo ljudi bo minilo in diktatorji bodo umrli.« Ob tem je opozoril na strašljivost vojne v Ukrajini ter poudaril, da »naših mest ne uničuje virtualna grafika«. Zelenski se je na pariškem sejmu VivaTech 16. junija 2022 pojavil kot hologram: »Za predsednike je nenavadno, da se pojavljajo kot hologrami, ampak to ni edini vidik **Vojne zvezd**, ki ga udejanjamo. Nobena druga država na svetu vam ne bo omogočila, da uporabljate tako napredne digitalne tehnologije na državni ravni. To je eksperiment in digitalna revolucija, hkrati pa modernizacija obstoječega sistema«. Zelenski je v vojni torej prepoznal analognost, v nevojnem stanju pa obet digitalnosti, s čimer se je že približal Mavericku.

Chaplina v obeh delih **Top Guna** – (**Top Gun** [1986, Tony Scott] in **Top Gun: Maverick** [2022, Joseph Kosinski]) – reinterpreтира tudi stotnik Pete »Maverick« Mitchell, ki svojim

letalskim tovarišem in varovancem vztrajno ponavlja, naj tam zgoraj ne mislijo, ker bodo v hipu mrtvi, da naj ne zaupajo znanju iz priročnikov, ampak svojim instinktom. Ko se Maverick v filmu **Top Gun: Maverick** prvič sreča s kontraadmiralom Chesterjem »Hammer« Cainom, ga ta na njegovo vrnitev na Top Gun pripravi s kratkim uvodom. Pove mu, da »letala, ki jih preizkušate, slejkoprej sploh ne bodo več potrebovala pilotov, pilotov, ki morajo spati, hoditi na stranišče, pilotov, ki ne spoštujejo ukazov. Vse, kar ste storili, je to, da ste tem ljudem kupili nekaj časa. Prihodnost se bliža. In vas ni v njej. Konec je neizogiben. Vaša vrsta bo izumrla.« S tovrstno napovedjo premika od analognega k digitalnemu bojevanju, kjer bodo človeške smrti le še kolateralna škoda v vojnah za ozemlja, na katerih je mogoče uveljavljati lastništvo, s tem pa širiti imperij, kontraadmiral napove **Top Gun: Maverick** kot nostalgichen film, nostalgichen v smislu ostankov analogne sedanjosti, nostalgichen tako v smislu tehnologije kot človeške proteze, kot v smislu instinkta kot lastnosti, s katero človek presega stroj, nostalgichen torej v definiranju sedanjosti kot analogne (v smislu antropocentristične in ne direktno tehnološke analognosti) filmske sedanjosti, nostalgichen v smislu nostalgije po nostalgiji.

Skazi tovrstno prizmo razmerja med mislijo in instinktom, analognostjo in digitalnostjo, vojno podob in podobo vojne gledamo **Top Gun: Maverick** hkrati kot film nostalgije po nostalgiji in kot *high concept* film, ki zgodbo razveže, podredi afektu, visceralni izkušnji. S tem se vzpostavlja kot film na robu dveh prihodnosti, na eni strani prihodnosti čistega visceralnega užitka, razvezanega narativnosti, ki jo prevzemajo serije kot daljše forme, a hkrati tudi prihodnosti vedno tesnejšega prepletanja vojnega in filmskega aparata, ki svojo moč maskira z antropocentrizmom, nostalgijo kot načinom izpovedovanja vere v človeka, ki je v primerjavi s strojem, mašino, privilegiran kot instinktivno in ne misleče bitje. Tako se manjša razlika



med junakom in superjunakom, Maverickom in Marvelom, a hkrati povečuje skupna finančna in logistična pomoč ameriškega obrambnega ministrstva obema skupaj. Skozi primerjalno analizo obeh **Top Gunov**, med katerima je 36 let razlike, lahko ugotovimo, da je sovražnik v novem času:

- ✦ oddržavljen (piloti se podajo v neimenovano sovražno, brezobzirno državo – nekatere analize predvidevajo, da gre zaradi bogatenja urana za Iran –, medtem ko je bila 36 let prej preko rdečih zvezd na letalih direktno predstavljena kot Sovjetska zveza);
- ✦ depersonaliziran (če smo v **Top Gunu** sovražnega pilota prepoznali zaradi čelade z rdečo zvezdo, mestoma so se za netransparentnim šlemom zasvetile njegove modre oči, se v sequelu predstavniki sovražnika pojavijo le v totalu);
- ✦ letalsko tehnološko zastarel (letalno, s katerim pobegneta oba ameriška pilota, je komajda vozno, še več, je stara verzija ameriškega letala; v prvem filmu se je na nebu bila enakopravna bitka med letali F in Mig);
- ✦ zunaj dosega jurisdikcije Združenih držav Amerike (v prvem filmu je sovražnik vdrl na področje, ki ga varuje ameriška vojska, v *sequelu* pa ameriška vojska preprečuje globalno katastrofo na tujem ozemlju).

A to, kar povezuje **Top Gun** in njegov *sequel*, v mnogočem posnet s podobnimi vizualnimi prijemi, ni ne ohranjena belozoba ameriška lepota Toma Cruisea, ne podoben narativni zaplet oziroma njegova odsotnost, ne heteroseksualna romanca, ne medgeneracijsko sodelovanje, kjer inštruktor motivira mlajše generacije, jim z vero v človeka in instinkt pokaže, da je nemogoče lahko mogoče, ampak Maverickova mantra o odsotnosti mišljenja kot zagotovila za uspeh. Če je v **Top Gunu** Maverick svoje zračno mojstrstvo utemeljeval s parolo, da si tam zgoraj mrtev v trenutku, ko začneš misliti, nanjo kot inštruktor svoje varovance večkrat opozarja tudi v *sequelu*: »Pozabi na knjigo, zaupaj svojim instinktom. Tam zgoraj nimaš časa misliti. Če misliš, umreš.«

Tako je **Maverick** še zadnji v vrsti *blockbusterjev*, ki človeški instinkt, občutek, prepoznava kot tisto nekaj, kar človeka loči od stroja (in ne od živali), s tovrstnim antropocentrizmom pa novodobni imperializem utemeljuje kot človeku lasten ter ga ohranja pri življenju skozi herojsko formo kot ostalino časov pred razvojem strojne inteligence. Če zunajfiktivno obdobje 36 let, pretečenih med obema filmoma, preko wikileaksa ustekleničenih v posnetek iz leta 2007, kjer ameriška vojska iz helikopterja pobije več Iračanov, gledamo kot insert iz videoigre, kot kolateralno škodo 9/11 zrušenja newyorških Dvojčkov kot

odpustka za prikrivanje tovrstnih dejanj, potem lahko vidimo, kako se v tem času radikalno ni spremenila samo podoba vojne, status faksije, ampak tudi vojna podob, status fikcije, ki se plati zaradi vzpostavljanja različnih generacij in njihovega odnosa do podobe same. V tem smislu gre, če si drznemo psihologizirati, **Top Gun: Maverick** gledati v vrsti filmov, posnetih za generacijo X (nostalgija, temelječa na zunajfilmski resničnosti), Marvelove podobe vojne kot filme milenijcev (prehajanje svetov več znotrajfilmskih resničnosti in zunajfilmske resničnosti, njihovo spajanje), Netflixovo serijo **Ljubezen, smrt in roboti** (Love, Death & Robots, 2019–) (kratka, narativno raznorodna forma, proizvedena digitalno) pa kot formo generacije Z. A gre v tovrstni psihologizaciji videti tudi vedno intenzivnejše spajanje tako filmske kot vojaške industrije, privatnega in državnega kapitala, kjer ameriška vojska filmskim studiem prepušča kreativne strategije kot strategije njene lastne samopromocije, torej prav tovrstnega vzpostavljanja generacij. Pravo vprašanje ni vprašanje razmerja med privatnim in javnim, hollywoodskim in vojaškim, ampak vprašanje razmerja med človekom in strojem oziroma algoritmskih bojov znotraj različnih avdiovizualnih form, s katerimi si prilaščajo preteklost ter nostalgijo vzpostavljajo kot enega izmed načinov tovrstnega prilaščanja.

Če v vzporednem rojstvu filma in avionov prepoznamo nove načine bojevanja, velja ob tem spomniti na Viriliojevo klasifikacijo: »stare« vojne so bile kartografske, secesijska fotografska, prva in druga svetovna kinematografski, vietnamska televizij-ska, zalivska pa digitalna, virtualna. S tem se radikalni status filma vpisuje v 20. stoletje, 21. stoletje pa napoveduje kot stoletje, kjer se v nastajajočem novem svetovnem redu sami načini bojevanja vračajo v preteklost, njihova reprezentacija pa štrli kot prihodnost prisvajanja reprezentacije. Če v podobah sodobne ukrajinske vojne torej prepoznavamo mučno in trpko regresijo, lahko v vojnah podob uzremo množenje podob, poskuse njihove personifikacije, ki utrjujejo globalna razmerja. Tudi zato gre danes ponovno brati **Logistiko percepcije**, standardno delo Paula Virilioja, v našem primeru predvsem drugo poglavje z naslovom »Kino ne pomeni videti, ampak leteti«. Če je funkcija orožja najprej funkcija očesa, lahko v podobah vojne zlahka prepoznamo razvezovanje forme in vsebine, v sekvencah zračnih bitk pa esenco proizvajanja spektakla, ki družijo film in vojno: »Vojna se ne more nikdar osvoboditi magičnega spektakla, saj je njen namen prav proizvajanje tovrstnega spektakla: poraziti sovražnika ni toliko poraziti kot »očarati« ga, mu vcepiti strah pred smrtjo, preden zares umre.«

Filmi zračnih dvobojev oko torej osvobodijo težnosti, a vanj hkrati vpišejo osvajalsko težnjo. Če gre v tovrstnih podobah vojne videti bojevanje za vojno podob, potem velja opozoriti, da se do njih lahko praviloma dokopljejo samo, zgodovinsko gledano, imperialistične kinematografije. Zapisano drugače, sekvence vojnih bitk si lahko privoščijo le države, kjer film deluje kot industrijska panoga, kot mašina za prisvajanje zgodovine, v konkretnem primeru praviloma prisvajanje prve in druge svetovne vojne, redkeje pa tudi napadov iz vesolja. Za zdaj v številu filmov, ki vsebujejo tudi prizore zračnih bitk, seveda prednjačijo ZDA, a so se na ta seznam vpisale tudi Velika Britanija, Nemčija, Francija, Japonska, Kitajska in Rusija. V podrobnejši analizi bi veljalo primerjati sekvence zračnih bojov, za zdaj pa opozorimo, da je **Top Gun: Maverick** edini film, ki svoje misije ne utemeljuje na konkretnem sovražniku, ampak na jedrski grožnji nekonkretne države.

Zgodovina sodelovanja med Hollywoodom in ameriškim obrambnim ministrstvom (department of defense) sega daleč nazaj; začenja se s filmom **Krila** (Wings, 1927, William A. Wellman), prvim, ki je prejel oskarja za najboljši film, se ojača med drugo svetovno vojno v protinacističnih filmih, ljubezensko razmerje nadaljuje v času hladne vojne (če so notranji naporji H'wooda po koncu druge svetovne vojne še pozunanjeni: *red scare*, črna lista ...) in se pozunanji z Bondovo serijo, začenši z Roso Klebb iz filma **Iz Rusije z ljubeznijo** (From Russia with Love, 1963, Terence Young). V kapitalskem smislu pa se po zlati dobi Hollywooda kot postvietnamskem obdobju okrepi do te mere, da v današnjem času kontrakulturo nadomesti žanr superjunakov, ki predstavlja privilegirano mesto v smislu odsotnosti »vsakršne podobnosti z resničnimi osebami« ter vzpostavljanjem Amerike kot *even greater than again*, prvenstveno zato, ker zmore zunanjega sovražnika iskati v imaginarnem in ne simbolnem, ga razpršiti, umestiti v fiktivno okolje.

**Tako je *Maverick* še zadnji v vrsti *blockbusterjev*, ki človeški instinkt, občutek, prepozna kot tisto nekaj, kar človeka loči od stroja (in ne od živali), s tovrstnim antropocentrizmom pa novodobni imperializem utemeljuje kot človeku lasten ter ga ohranja pri življenju skozi herojsko formo kot ostalino časov pred razvojem strojne inteligence.**

Če se je Harvey Weinstein poskušal odlepiti od velikih studiev preko svojevrstnih art filmov, sta Jerry Bruckheimer in Don Simpson podobno osamosvojitve dosegla z vzpostavitvijo *high concept* filmov v navezavi z ameriško vojsko. Produkcija Bruckheimer/Simpson je štartala s filmom **Flashdance** (1983, Adrian Lyne), dokončno prevlado pa dosegla že s četrtem, s filmom **Top Gun**, in preko njega zakoličila tudi režijsko sodelovanje s Tonyjem Scottom; prav njemu je **Top Gun: Maverick** tudi posvečen. Bruckheimer po Simpsonovi smrti v navezavi z ameriško vojsko podpisuje poleg **Top Guna** vsaj še filme **Sestreljeni črni jastreb** (Black Hawk Down, 2001, Ridley Scott), **Pearl Harbour** (2001, Michael Bay) in **Armageddon** (1998, Michael Bay). Obrambno ministrstvo je kasneje financiralo tudi filme **Iron Man** (2008, Jon Favreau) – film se začne s sekvenco, v kateri Tony Stark, pogodbenik ameriške vojske, v Afganistanu skuša prezentirati svojo novo raketo –, **Hulk** (2003, Ang Lee), **Iron Man 2** (2010, Jon Favreau), **Stotnik Amerika** (Captain America, 2011, Joe Johnston), **Stotnik Amerika: Zimski vojak** (Captain America: The Winter Soldier, 2014, Anthony in Joe Russo) in **Stotnica Marvel** (Captain Marvel, 2019, Anna Boden in Ryan Fleck) s Carol Danvers kot pilotko Air Forcea. Pri tem velja slediti preusmeritvi fokusa s filmov na nove medije, predvsem računalniške igre in virtualno realnost, kot način, kako vojsko ter vojaško urjenje urediti na bistveno bolj neposreden in efektiven način.

Če je obdobje od začetkov druge svetovne vojne do konca hladne vojne obvladoval film, se je fokus po 9/11 premestil na digitalne medije. Tako bi si upali trditi, da je film postal medij, s katerim ameriška vojska prikriva svoje resnične operacije, a hkrati novači nove članice in člane (po filmu **Top Gun** se je število prijav med letalce povečalo za 500 %), novi mediji pa že rekrutirane novince urijo v bojevanju. Pri tem velja opozoriti, da v prvoosebni streljačini klasično zgodbo nadomešča vedno bolj izpopolnjena visceralnost. Tako Zied Rieke, glavni oblikovalec igralne serije *Call of Duty*, zatrdi: »Zgodba je nekaj, s čimer se nismo nikdar pretirano ukvarjali. S premikom od druge svetovne vojne k fiktivnim vojnem smo njen pomen odstranili. Z vojaškimi svetovalci smo porabili več tednov, da bi ugotovili, kako igralca pritegniti v tovrsten svet, ki ne temelji na historičnih dejstvih.« Če je ameriška vojska v času druge svetovne vojne proizvedla serijo filmov z naslovom **Zakaj se borimo** (Why We Fight, 1942–1945, Frank Capra), je v začetku 21. stoletja proizvedla serijo računalniških iger s krovnim naslovom *Ameriška vojska* (America's Army [1999–2018]). Njen snovalec, polkovnik Casey Wardynski, je igre označil kot način, kako »s pomočjo računalniške tehnologije javnosti omogočimo izkušnjo virtualnega vojaka, ki je privlačna, informativna in zabavna«.

Ameriška vojska je v okviru Univerze Južna Kalifornija leta 1999 ustanovila Inštitut za kreativne industrije, ki ga večinsko financira še danes ter se ukvarja z osnovnim in naprednim raziskovanjem »tehnologij, simulacij, človeškega delovanja, računalniške grafike, umetne inteligence in narativnosti«. Na Inštitut je nekaj dni po 9/11 predsednik Bush poslal svojega svetovalca Karla Roveja, da bi, kot je zatrdil Michael Macedonia, vodja znanstvenega oddelka Poveljstva ameriške vojske za simulacijo, urjenje in instrumentalizacijo, »vojska in kreativci s skupnimi močmi ugotovili, kaj se nam lahko zgodi in kako bomo to preprečili. Filmarji mislijo bolj kreativno, zato bomo z njihovo pomočjo skušali predvideti različne scenarije prihodnosti boja proti terorizmu.« Filmske vrste so na sestanku zastopali Steven D. Souza (scenarist filma **Umri pokončno** [Die Hard, 1988, John McTiernan]), David Engelbach (scenarist serije **MacGyver** [1985–1992]), Joseph Zito (režiser filmov **Ugrabitev** [The Abduction, 1975], **Pogrešan v akciji** [Missing in Action, 1984] in **Delta Force One** [2000]), Spike Jonze (**Biti John Malkovich** [Being John Malkovich, 1999]), Mary Lambert (**Visoka družba** [The In Crowd, 2000]) in David Fincher (**Osmi potnik 3** [Alien 3, 1992], **Klub golih pesti** [Fight Club, 1999]).

Hollywoodske vojne filme smo nekoč gledali zato, da bi prihodnost sveta razumeli skozi strategijo ameriške vojske, ki jih je proizvajala kot ščit pred neposrednimi posledicami vojn, ter skozi tovrstne podobe sovražnika prepoznavali strategije upora. Premik od človeške k strojni inteligenci, premik od filma k novim medijem, je misijo premaknil v smer zakrivanja razvoja vojaških operacij oziroma ohranjanja videza herojskosti znotraj same fikcije, ki preko novomedijskih podob vojn (tiktokarskih posnetkov prizorov ukrajinske vojne, youtubovskih posnetkov...) implodira sama vase. Tako vojni film postaja ščit pred posnetki drugih, razpršenejših medijev, s tem pa kapitalaska bitka ne poteka več med fikcijo in fakcijo, ampak fakcija služi kot virtualna platforma, preko katere se na različnih ravneh fikcije odvija boj za njeno prisvajanje. Tovrstnih postopkov ne gre pripisovati samo pospešeni privatizaciji prostora digitalnih medijev, ampak tudi poskusom redefiniranja zgodovinskih dejstev znotraj njih samih. Mavericku ob koncu filma ne preostane nič drugega, kot da v svojem letalu P 51, paradnem lovcu ameriške vojske v drugi svetovni vojni ter kasneje tudi korejski in vietnamski vojni, odleti nazaj, v varno zavetje druge svetovne vojne, torej v čas, kjer ne more videti niti serije **Domovina** (Home-land, 2011–2020), v kateri je, kot v offu uvodne špice slišimo reči Carrie Mathison, »po 9/11 vsa država postala neumna«, niti filmov **Prihod** (Arrival, 2016, Denis Villeneuve) in **Duh v školjki** (Ghost in the Shell, 2017, Rupert Sanders).