

Vojna zvezd: Epizoda I – Grozeča prikazen, 1999



Nace Zavrl

Simulacija, revolucija, simptom: tri opazke o digitalnem filmu

I.

Ameriški filmski zgodovinar John Belton spomladi leta 2002 v časopisu *October* objavi članek z zgovornim naslovom »Digitalni film: lažna revolucija«. Na prelomu tisočletja je filmska strokovna javnost že vajena proglasitev, da uvedba elektronskih, računalniških tehnologij v vseh fazah filmske proizvodnje pomeni radikalen prelom s preteklostjo, zato Beltonova postavka – vsaj v takratnem kontekstu – preseneča. Pri nenadni vpeljavi digitalnih videokamer, DCP projektorjev in omreženih montažnih miz, pravi Belton, v resnici ne gre za nikakršno revolucijo, marveč zgolj za (skrbno zrežiran) lažni alarm, za spremembo na ravni retorike, ne substance.

Beltonova teza je prelomna, a tudi preprosta (tako preprosta, celo samoumevna, da je o njej težko podvomiti):

»Očiten problem z digitalnim filmom je ta, da gledalcu ne prinaša čisto nič novega.« Pozna devetdeseta so leta prvih digitalnih kinoprojekcij, sprva na zasebnih dogodkih (v Los Angelesu januarja 1998), nato pa še na javnih, začeni s premiero *blockbusterja Vojna zvezd: Epizoda I – Grozeča prikazen* (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, 1999, George Lucas), prve epizode v sagi *Vojna zvezd* ter prvega celovečerca, ki množične distribucije ni doživel s koluti, ampak na računalniškem nosilcu (trdem disku). Na eni brezceluloidnih projekcij – poročanja vrednih dogodkov, okrog katerih se je v tistem času vila avra tehničnega spektakla – se je znašel tudi Belton, ki nad videnim ni bil navdušen:

»Če se je digitalna revolucija pričela v laboratorijih za hollywoodske posebne efekte in končala z digitalizacijo projekcije, potem tu le stežka govorimo o isti vrsti revolucije kot pri vseh tistih prelomih, s katerimi naj bi se digitalni primerjal. Ni zares jasno, na kakšen način tu sploh lahko govorimo o tehnološki revoluciji. Digitalna projekcija, kot jo poznamo danes, namreč na noben način ne spremeni značaja kinematografske izkušnje.«

Belton na tem mestu ne popušča: z ničlami in enicami kodirana filmska podoba *je videti in slišati* popolnoma enako kot projekcija fizičnih sličic, vrtečih se s 35-milimetrskega traku, zato si digitalna tehnika statusa revolucije ne zasluži. »Občinstvo, ki gleda digitalno projekcijo, gibljivih podob

ne bo doživelo nič drugače kot do zdaj (za razliko od tistih, ki so prvič v življenju slišali zvok, videli barve ali izkusili širokozaslonske slike ter stereo zvok).«

Beltonovo privlačno, a pomanjkljivo argumentacijo lahko zlahka napademo iz več kotov – tudi če tehnika ni revolucionarna za izkustvo, še ne pomeni, da ni revolucionarna kod drugod, in navsezadnje, kdo je ta gledalec, ki ne razloči celuloidne od računalniške projekcije? –, koristneje in zanimiveje pa je zgodovinarjevo misel vzeti resno, morda preresno, ter jo v duhu eksperimenta obrniti na glavo. Kaj če ima Belton vendarle prav: kaj če digitalizacija filmske slike res ne predrugači osnovnih zakonitosti kino doživetja in kaj če je elektronska projekcija prostemu očesu – kljub očitnim dokazom, ki pravijo nasprotno – od analogne res nerazločljiva? Kaj če je prelomnost digitalnih aparatov – vsaj v sferi empirike in čutne zaznave – res zgolj lažna? Ali so digitalne – ter s tem računalniške, omrežene in algoritemske – naprave nadomestile staro analogno tehniko v vseh fazah filmskega procesa, od predprodukcije do predvajanja, ne da bi spremembo sploh kdo opazil?

Digitalni mediji, prosto po Beltonu, bistva kinematografske izkušnje torej ne transformirajo – toda ali ni tudi v tem nekaj revolucionarnega? Tiskana vezja (do sredine dvajsetega stoletja sposobna zgolj začetniškega algebrskega računanja, pa še tega s težavo) so načela obstoječih analognih tehnologij do leta 2000 prevzela tako popolnoma (ter se njihove metode naučila oponašati tako brezhibno), da gledalec nadomestitve kamer, projektorjev in fizičnih kolutov z digitalnimi stroji sploh ni zaznal. Medtem ko je v ozadju potekala vseobsegajoča zamenjava starega za novo, torej mehanskih, ročno vodenih aparatov za moderne in avtomatizirane elektronske aparature, je kino občinstvo ostalo v temi. Ni se zavedalo – ali vsaj ne v celoti – temeljnih sprememb, ki so filmsko sfero pretresale za njihovimi hrbti. Na svoj način so Beltonova opažanja pravilna – digitalni stroj se je v simuliranju analognega res neizmerno hitro izpopolnil –, le glede zaključka se krepko moti. Nerazločljivost med nekdanjo analogno ter sodobno elektronsko projekcijo ne pomeni, da slednja ni prelomna, temveč ravno nasprotno. Odsotnost razpoznavnih potez, ki bi digitalni film ločile od celuloidnega, ne oznanja odsotnosti revolucije, temveč revolucijo samo. Beltonova razprava služi kot nekakšna provokacija vsem, ki še vedno mislijo, da se globoko v digitalni tehnologiji nahaja nekaj, kar bi jo ločilo od starih kolutnih sistemov; seveda se ne – in ravno v tem je trik. Digitalnost je za film revolucionarna natanko zato, ker za gledalca ni.

II.

Francoski filozof Jean Baudrillard jeseni leta 1981 objavi svojo peto knjigo, *Simulaker in simulacija*. V njej se pisec igra nekakšnega detektiva – raziskovalca, ki želi razre-

šiti umor, »Umor realnosti«, kot enega izmed poglavij naslovi Baudrillard. V sodobni humanistiki Baudrillarda upravičeno razglašajo za cinika ter nevarnega tehnofoba, a kratka ekskurzija v simulacijo je za naše potrebe na mestu. Zgodovinski okvir osemdesetih – doba kabelske televizije in eksponentno razvijajoče se kibernetike – je pri razumevanju Baudrillardove misli, tako kot pri misli Johna Beltona, pomemben, saj medijsko okolje, torej nasičena televizijska kultura, sredi katere se je Baudrillard znašel, v celoti determinira njegovo stališče.

V osnovi je Baudrillardova hipoteza preprosta, četudi nevarno posplošujoča: oprijemljiva realnost v izteku dvajsetega stoletja izginja. Baudrillard v svojem tipično napihnjem slogu izjavi, da realnost *umira* (ali še huje, bila je *umorjena*), storilce pa v isti sapi locira v tehnologijah slikovne reprodukcije, kajpak v prvem planu s filmom in televizijo. V zadnji četrtini prejšnjega stoletja – znani tudi pod imeni postmodernost, informacijska doba ali pozni kapitalizem (pojmi, ki za naše potrebe vsi označujejo isti družbeno-politični okvir) – resničnosti, kot je nekoč obstajala, ni več. Nadomestile so jo podobe, predstave, spektakli, zunaj polne, a znotraj votle lupine vizualnosti. Tehnike avtomatskega zajemanja ter kopiranja elementov stvarnosti – Baudrillard eksplicitno navaja film in analogno televizijo, a prav tako bi lahko govoril o fotografiji ali kar tiskarskem stroju – očesu podajajo *vtis* resničnosti, a ne resničnosti same; posredujejo bolj ali manj prepričljiv *občutek* stvarnosti, nezmožne pa so na filmski trak – ali papir ali videokasetni trak – zajeti stvarnost samo.

Baudrillardov zaključek je zato surov, nihilističen, njegove implikacije pa daljnosežne: realnosti danes ni več, »v našem virtualnem svetu pa si vprašanja o Realnem, o označevanju, o subjektu in njegovem objektu *ne moremo več niti zastaviti*«. V svetu simulakra so distinkcije med stvarnim in izmišljenim, realnim in fiktivnim, enkrat za vselej odpravljene; ne le da resničnosti ni več mogoče razločiti od njenih dvojnikov, ponaredb in kibernetičnih simulacij – nemogoče je že samo vprašanje, ki bi ločnico med stvarnim in simuliranim proizvedlo. V svetu, kjer prebivajo simulakri – popolne kopije, v vseh pogledih neločljive od originala, kot replikanti v **Iztrebljevalcu** (*Blade Runner*, 1982, Ridley Scott) ali robotizirani meščani **Matrice** (*The Matrix*, 1999, Lana in Lilly Wachowski) –, smo lahko simulirani vsi naenkrat. Zgolj ena sama brezhibna simulacija – ki jo Baudrillard drugod poimenuje *hiperrealnost* – postavi pod vprašaj shemo realnosti kot tako, skupaj z umetno generiranimi ter naravno ustvarjenimi elementi. Že prisotnost enega simulakra je v Baudrillardovem (torej našem) svetu dovolj, da se nekoč stabilna ločnica med stvarnim in simuliranim poruši.



III.

Pisati o vprašanih simulacije in digitalne revolucije proti koncu leta 2017 je anahronistično. Razprave o digitalizaciji in simulirani resničnosti so svoj teoretski čas in prostor že imele (simulacija v izteku devetdesetih z Baudrillardom in *Matrico*, digitalnost nekaj let kasneje), njihova relevantnost pa se je danes že izpela, ali se vsaj sprva tako zdi. Vendar stare debate o izginotju resničnosti danes pogrevamo z razlogom.

Računalniško generirane podobe so že slabo stoletje zaščiten znak – zlasti ameriškega – popularnega filma, a je v zadnjem času uporaba umetno kreiranih vizualij prestopila na novo raven. Animacija ter posebni montažni efekti so v visokoproračunskih akcijskih žanrih že standardni del ustvarjalnega repertoarja. Toda računalniška simulacija se je danes razpasla in postala vseprisotna. »Tudi daleč onstran žanrov znanstvene fantastike in fantazije, v na videz 'realističnih' izdelkih,« pravi teoretičarka Erika Balsom, »na platnih prevladujejo računalniško generirane podobe, ki prizore polnijo s sanjami o popolnoma upravljanem svetu [a world wholly administered], nadzorovanem do potankosti zadnjega piksla, izpraznjenem vsakršne kontingence.« V domeni blockbusterja ni avdiovizualna simulacija – bodisi algoritemska bodisi ročna, obrtniška, tista z lutkami in lesenimi maketami – nikakršna novost; vendar so se realistične ter slikovno na videz nezahtevne produkcije taktik simulacije začele posluževati šele pred kratkim (brez dvoma s pragmatično, skrajno finančno motivacijo – najem stotih programerjev v bangladeški softver firmi je kakopak cenejši od gradnje scenografije v losangeleškem studiu).

Namesto kamere in filmskega objektivja je najpomembnejši člen proizvodne verige postal računalnik, vključno z vsemi programskimi paketi – od oprem za digitalno animacijo do tistih za slikovno obdelavo in modeliranje –, ki jih je stroj sposoben zagnati. V sodobnem profesionalnem filmu, tako samostojnem kot hiperpopularnem, je umetna izdelava podob prek digitalnih tehnik več kot zgolj posebni učinek, več kot le sekundarni dodatek gradivu, ki je posneto s fizično kamero. Če je na filmski sceni v enaindvajsetem stoletju kateri izmed členov produkcijske verige sekundaren, je to

v resnici sama kamera, saj je zreducirana na pripomoček za zajemanje podob, ki jih računalniška simulacija še ni sposobna pravočasno dostaviti – vsaj ne za smiselno ceno. Večjedrni procesor je v zadnjih letih postal osrednja metoda za produkcijo gibljivih slik; vse ostalo – kamera, mizanscena, igralci, okolje – je strojem in njihovim operaterjem obstransko. Stvarnost je za film danes drugotnega pomena – računalnik resničnega sveta ne potrebuje; nanj se za razliko od preteklih tehnologij ne zanaša.

Digitalno ustvarjene podobe so že kako desetletje navzoče na vsakem koraku in celo konservativni prostori evropskih filmskih festivalov so vse bolj polni stvaritev v 'virtualni resničnosti'. V poplavi tako in drugače simuliranih slik se je danes – bolj kot kadarkoli – nujno vprašati: ime česa je simulacija? Kaj je njena operativna logika in kakšne posledice prinaša? Vprašanja so odprta in za zdaj nerazrešljiva, nekaj pa je tudi z omejene perspektive leta 2017 – časa, ki v primerjavi s tem, kar v algoritemski tehniki prihaja čez desetletje, ni videl še ničesar – vendarle jasno.

Ali res kdo verjame, da je razširitev simulacije ravno v zgodovinskem trenutku, ko se svet sooča z nepopravljivo okoljsko, ekonomsko in humanitarno krizo, le naključje? Je obča uporaba digitalnih tehnik v času globoke socialne nestabilnosti – torej uporaba tehnologij nadzora, ravno ko nam svet polzi iz rok – lahko zgolj naključna? Verjetnejša je razlaga, da gre pri razširitvi simulacije v tretjem tisočletju za simptom, natančneje rečeno za *reakcijo* – sicer zbegano in nemočno, a zato še ne nepomembno –, ki na krizo in nepredvidljivost sedanosti, na svet, ki nam je v vseh pogledih ušel z vajeti, poskuša odgovoriti z uvedbo popolnega nadzora v neki drugi sferi, sferi filma in gibljivih slik. Digitalno ustvarjeni film, očiščen nejasnosti, negotovosti ter vseh preglavic in naključij, postane prostor, kjer se fantazija absolutne, vseobsegajoče kontrole lahko izpolni.

Vendar poti naprej ne moremo iskati v nadzoru, v antropocentrični viziji sveta pod popolno človekovo oblastjo. Simulacija za zdaj ponuja simptome, ne rešitev; reakcije, in ne napredka. Možnih prihodnosti ne gre iskati v avtoritarnih vizijah nadzora, ampak v odprtosti; ne v simulaciji, marveč v prepustitvi realnemu; ne v fikciji, pač pa v dokumentarcu. **E**