

Belo platno, črni piksli

OSKAR BAN BREJC

Nicolas Winding Refn je režiser Prihodnosti. To ni le parafraza ene izmed avtorjevih najbolj provokativnih in samovšečnih izjav¹, ampak tudi precej natančen opis njegovega *modusa operandi*, ki za vsako ceno stremi za vsem, kar je po njegovem mnenju pred svojim časom. Prihodnost, ki po mnenju Refna pripada telefonskim in računalniškim ekranom, je začel neposredno preiskovati leta 2017, ko se je na trgu ponudnikov *streaming* vsebin znašla nova platforma – byNWR, spletna stran, ki brezplačno (potrebna je le prijava) ponuja številna brezhিবno restavrirana in v tematske bloke razporejena pozabljena dela filmske zgodovine, njen idejni vodja pa je (kot nič kaj skromno kaže že ime spletne strani) prav danski režiser. Tako ni presenečenje, da je splavitvi *streaming* platforme sledila še serija **Prestar, da bi umrl mlad** (*Too old to die young*, 2019), ki jo je Refn posnel za Amazon. Ta je stilistično, narativno in konceptualno najbolj radikalna izvedba vizije, ki se je v avtorjevem opusu začela razvijati že s filmom **Vozi!** (*Drive*, 2011).

Marko Bauer je po premieri filma *Vozi!* v svojem besedilu, objavljenem v Ekranu, zapisal: »Mediacija interneta je navzoča do te mere, ko je povsem na mestu vprašanje, ali je [Drive] mišljen za recepcijo v kinu ali prek VLC-plejerja.«² Podobno v svoji študiji Refnovega opusa iz leta 2014 ugotavlja Justin Vicari: »Ideal kinematografskega prikaza filma je postal prav to: ideal, ki ne reprezentira več dejanskosti kulturne recepcije. Refn očitno sprejema dejstvo, da morajo

njegovi filmi delovati tako na telefonu kot na velikem platnu.«³ A Vicari do vprašanja recepcije v kinu v primerjavi z ogledom na ekranu ne pride – kot Bauer – prek teoretikov postmodernizma, mediacije interneta in značilno postmoderne proliferacije reprezentacij⁴, ampak prek avtorjevih izjav. Previdno omenjanje telefonskega ekrana kot legitimnega načina recepcije filma lahko najdemo že v Refnovem komentarju na DVD-ju trilogije *Diler* oziroma *Pusher* (**Diler**, 1996; **Diler 2**, 2004; **Diler 3**, 2005) iz leta 2006. Režiser je še bolj ekspliciten in značilno provokativen v pogovoru z Gasparjem Noéjem leta 2014: »Vsak film poskušam gledati na iPhonu. Ker mislim, da je v tem prihodnost. Nikoli več ne grem v kino.«⁵

Čeprav v Bauerjevem članku vprašanje platna in VLC-predvajalnika deluje predvsem performativno in kot retorično vprašanje ostane neodgovorjeno⁶, pa se zdi njegov

3 Vicari, Justin, v *Nicolas Winding Refn and the Violence of Art*, str. 47.

4 V svoji analizi filma *Bleeder* Vicari pokaže, da je postmoderno pertinentnost reprezentacije in nanašalnosti Refn zanimivo uporabil že v svojem drugem celovečercu, ki ga zaradi formalno klasičnega socialnorealističnega pristopa – postmodernističnim tendencam navkljub – nikakor ne moremo povezovati z digitalnim in recepcijo prek ekrana (glej Vicari, str. 68–88).

5 <https://www.youtube.com/watch?v=u2aZdzB8TnE>.

6 Prav tako je pri pripisovanju pomena ali posledic Refnovim izjavam previden Vicari: »Do zdaj še nismo opazili veliko praktičnih prednosti tega vsem odprtega tekmovanja [po Vicariju pomeni digitalna recepcija filma predvsem to, da ne tekmuje za gledalčevo pozornost le z drugimi filmi, ampak s čisto vsemi digitalnimi in internetnimi vsebinami], ampak sumim, da jih bomo, ko se bodo filmarji naravnali na te globoke, najbolj radikalne spremembe od prihoda zvoka v film.« Vicari, str. 47.

1 <https://www.slashfilm.com/neon-demon-interview/>.

2 Revija Ekran, letnik 49, april 2012, str. 28.



Vozi (2011)

uvid skoraj preroški; neverjetno zgodaj je prepoznal idejo, ki se je v kasnejših Refnovih filmih dokončno izkristalizirala, vrhunec pa dosegla z doslej najbolj megalomanskim projektom – *Prestar, da bi umrl mlad*. V svojem neapologetskem iskanju »sodobnega« in »prihodnosti« se Refnovi filmi *Vozi!*, **Samo bog odpušča** (*Only God Forgives*, 2013), **Neonski demon** (*The Neon Demon*, 2015) in letošnji *Prestar, da bi umrl mlad* (o oznaki Refnove serije kot film, kakor jo imenuje tudi avtor sam, več kasneje) začenjajo na številnih ravneh vse bolj eksplicitno in direktno ukvarjati z vprašanjem (računalniškega, telefonskega ali televizijskega) ekrana kot glavnega sodobnega načina filmske recepcije.

Omenjena filmska teoretika se ne podata v podrobnejšo analizo filmov, v kateri bi skušala najti formalne, narativne in idejne značilnosti, ki bi Refnova dela lahko morda bolj neposredno povezale z recepcijo prek ekrana, vendar tega ne moremo razumeti kot rezultat nezadostne raziskave. Šele retrospektivni pogled na Refnov filmski korpus od filma *Vozi!* do *Prestar, da bi umrl mlad* namreč pokaže, da gre za opazno novo obdobje v režiserjevem pristopu, ki ga zaznamujeta naracija in filmski slog, kakršnih v zgodnejših delih Refnove kariere nismo videli, podobnosti med filmi pa so povezane z zgodbenimi in formalnimi elementi, ki poudarjajo posebno vrsto nečlovečnosti, nekakšne ne-antropomorfnosti.

Vsi omenjeni filmi se dogajajo v Los Angelesu, z izjemo *Samo bog odpušča*, ki je postavljen v Bangkok. A tudi tajsko vlemesto deluje v narativnem in formalnem smislu predvsem kot diabolčna inkarnacija LA-ja. Izbor kraja dogajanja nika- kor ni nepomemben: čeprav gre pri obeh mestih predvsem za

globalizirani urbani džungli, oropani vseh svojih znamenitosti, je Los Angeles v filmih vendarle prepoznaven po svojem klišejskem pomenu, ki ga poznajo vsi informirani filmski gledalci. Los Angeles – pogosto imenovan »tovarna sanj« – je po eni strani v zgodovini *mainstream* filma precej enoznačno pomenil kraj fascinacije nad glamurjem in sublimnostjo tamkajšnjih zvezd. Kot dokazujejo na primer film **L.A. zaupno** (*L.A. Confidential*, 1997, Curtis Hanson) in romani Jamesa Ellroya, pa Los Angeles po drugi strani označuje kraj, kjer vsi, ki se zvečer ne udeležujejo filmskih premier, sodelujejo pri brutalnih zločinih, teh pa policija ne preiskuje preveč goreče, saj je v njih po navadi neposredno vpletena. Refn se s svojo tipično eklektičnostjo teh klišejev in pomenov zaveda in jih ne skuša sprevračati, ampak se iz njih v principu postmodernističnega pastiša napaja: vsi filmi se začnejo ponoči (vsaj delne pripadnosti Refnovih del tega obdobja žanru *L.A. Noir* ni mogoče zanikati), kar deluje kot igra z angleškim izrazom *dayjob*, saj se večina likov poleg svoje redne službe ukvarja predvsem z ilegalnimi aktivnostmi. Obenem se Refn s poudarkom na nenaravni, umetno ustvarjeni svetlobi (luči), ki je nujna, da je življenje ponoči sploh mogoče, oddalji od klišejske interpretacije noči kot tistega dela dneva, ko oživijo zločinci, in pokaže na dihotomijo med naravnim in umet(eln)im. Prvi posnetek *Neonskega demona*, denimo, je postavljen v interjer, kjer so okna v temno noč komaj opazna na robu kadra. Poudarek tako ni na noči, ampak predvsem na umetni svetlobi.

Nadaljnjo radikalizacijo te dihotomije najdemo v filmih *Drive* in *Neonski demon*, le da se tukaj preseli tudi že na vsebinsko raven. Protagonista prvega so številni kritiki opisali



Prestar, da bi umrl mlad (2019)

kot nečloveškega 'kiborga', ki vedno ve, »kako delovati najbolj pravilno in uspešno«⁷; nasprotno pa je v *Neonskem demonu* protagonistka Jesse posebna prav zato, ker je njena lepota – v primerjavi s tekmico Gigi, ki je po besedah svojega plastičnega kirurga »bionična ženska« – tako nedotaknjena in naravna.

Najučinkovitejši Refnov prijem pri ustvarjanju »digitalne atmosfere« je verjetno uporaba kamere in osvetljave ter njenega skupnega učinka na filmsko podobo. Refn, ki je znan kot eden velikih stilistov sodobnega filma (kar je enako pogosto pohvala kot argument za diskvalifikacijo njegovega dela kot polnega brezvsbinskih stilističnih manierizmov), je idiosinkratičen vizualni slog razvil predvsem v filmih po **Božjem bojevniku** (Valhalla Rising, 2009). Če je bila njegova socialnorealistična trilogija *Diler* skoraj v celoti posneta s kamero iz roke in naravno osvetljava, so zadnji štirje Refnovi filmi diametralno nasprotje: kamera je vedno pritrjena na tračnice ali *steadicam*, osvetljava pa pogosto eklatantno stilizira ves diegetski svet filma. Omenjeno snemanje ponoči in v notranjosti prostorov tako ni pomembno le vsebinsko, ampak tudi praktično, saj omogoči lažjo uporabo osvetljave za doseganje »refnovskih« odtentov – od predirno neonske roza barve, prek rdeče in vijolične, do globokih odtentov modre. Poleg stilizirane osvetljave so pri vizualni podobi zanj pogoste tudi obsesivno simetrične kompozicije, vseprisotne v filmih *Samo bog odpušča* in *Neonski demon*. Justin Vicari jih razlaga kot posebno vrsto represije nad liki in gledalci: »V filmu *Samo bog odpušča* je

vizualna simetrija tako neusmiljena, da želimo na trenutke zakričati« in pa »telesa so postavljena v čisto središče linij, ki se ožijo kot krogi na tarči.«⁸ Zanimivo je, da se človeško hrepenenje po popolnosti simetrije, kot ga odlično posebijo spokojne trikotne kompozicije renesančnih slik (in tudi asimetrične kompozicije Refnovega zgodnjega filma iz leta 2003, **Fear X**, ki ponazarjajo protagonistovo žalovanje in občutek manka ob smrti njegove žene), tukaj sprevrže v zapor simetrije, kjer simetrična trikotna kompozicija ne pomeni ideala notranjega miru in spokojnosti, h kateremu človek stremi, ampak označuje nečloveško preračunanost, determiniranost filmskega polja, iz katere mora lik – če želi preživeti – zbežati. Gibanje kamere je pri ustvarjanju vizualnega občutka posthumanega anti-antropomorfizma še učinkovitejše od osvetljave in kompozicij. To postane posebej opazno v prizorih nasilja, kjer Refnova kamera povsem nasprotuje konvencijam snemanja akcijskih prizorov: če kamera v večini *mainstream* filmov (vključno s skoraj vsemi Refnovimi celovečerci pred filmom *Drive*) ob nenadnih izbruhih nasilja živčno trzne in začne panično iskati najboljši kot, s katerega posneti dogajanje, je Refnova kamera ob nasilju mrtvo hladna in nikoli ne zrcali šokiranosti likov in gledalcev. Gibanje kamere je vedno počasno in preračunano do te mere, da na trenutke raziskovanje brezhibno osvetljenih in okrašenih hodnikov deluje – metaforično in dobesedno – kakor privlačne kombinacije barv

7 Vicari, str. 190.

8 Vicari, str. 204.



Vozi (2011)

in hieratičnih prehodov, ki nam jih prej kot narativni filmi predočajo meniji in vmesniki spletnih strani?

Vsi opisani prijemi pripomorejo k občutku smrti spontanosti: živahnost in naravna nenadnost gibanja, ki ga v človeku vzbudi nepričakovan dogodek, v Refnovi kameri ne odzvanjata. Nasprotno, kamera prek gibanja, kompozicij in osvetljave deluje lebdeče in razteleseno, čeprav jo še vedno neizbežno upravlja človek.

Če smo lahko Refnove filme pred *Premlad, da bi umrl mlad* z recepcijo prek ekrana povezali le z analogijo, ki je v ontološki neantropomorfnosti ekrana prepoznala nekatere neantropomorfne elemente zgodb in avtorjevih formalnih prijemov, pa je režiserjev najnovejši eksperiment dobeseden odgovor na vprašanje kinematografske recepcije v primerjavi z recepcijo prek ekrana. To je film, ki ga ni bilo mogoče (če odmislimo premiero v Cannesu, ki je, ironično, izmed vseh pomembnejših festivalov vsebinam *streaming* produkcij ravno najbolj sovražen) videti v kinu, ampak je dejansko narejen prvenstveno za ekran. Svojo fascinacijo s *streamanjem* je Refn v intervjujih pogosto pojasnil; po njegovem mnenju predstavlja *streamanje* »tok energije, v katerega se vključimo in izključimo«⁹. To je izjava, ki v veliki meri odgovarja na vprašanje, zakaj svoje serije ne imenuje serija, ampak jo označuje za »zelo dolg film«. Ključnega pomena je dezintegracija popolne rigidnosti filmske projekcije v kinu,

ki se začne krušiti že ob prehodu s platna na televizijo, kjer lahko gledalci menjajo kanale in kjer vsebine prekinjajo reklamni premori, in se popolnoma razblini ob prehodu na internetno *streamanje*, kjer lahko gledalci pogledajo celotno serijo naenkrat (*binge watching*) ali pa epizode razdelijo in z gledanjem nadaljujejo, ko želijo. Če je dezintegracija filmske projekcije, prisotna pri predvajanju televizijskih serij, za mnoge filmske ustvarjalce dokaz inferiornosti televizije filmu, nezahtevnosti in tendence po produkciji na tekočem traku v primerjavi s filmskim avtorstvom, pa Refn svojega *streaming* gledalca ne konstituira kot pasivnega *couch potatoa*: epizodni narativni strukturi, prevladi zgodbe nad vizualnim slogom in recepciji prek televizije, značilnim za tradicionalno koncepcijo serije, se Refn izogne. Njegov trinajsturni film je zato avtorjev najbolj manierističen, anti-narativen in eksperimentalen poskus do sedaj. Večminutni narativno povsem nemotivirani posnetki, invazivno jedka elektronska (antiakustična?) glasba Cliffa Martinezza, nadrealistični vizualni in zgodbeni elementi in drugi prijemi iz Refnovega širokega stilizatorskega nabora spominjajo na najbolj radikalne umetniške filme. Ti prijemi, zasnovani večinoma v Refnovih prejšnjih delih, v *Prestar, da bi umrl mlad* kulminirajo v povsem novem manierizmu, ki gledalce in filmske like od kamere še dodatno ne-antropomorfno odtuji: čeprav likom v Refnovem najnovejšem filmu ne moremo zanikati statusa agentov, značilnega za klasični film (lik kot entiteta, ki s svojimi odločitvami in dejanji, pogojenimi z načelom vzročnosti, poganja filmsko dogajanje naprej), pa se ti pogosto znajdejo v prizorih, kjer kot kipi nečloveško mirujejo, medtem ko jih kamera stilizirano preiskuje. V teh prizorih liki povsem izgubijo svoj status agentov (in tudi svojo koncepcijo kot fiktivni korelati resničnih ljudi) in postanejo skupki mesa, kože, obraznih potez in tkanin, obešenih na njihova telesa. V teh prizorih hierarhija in dihotomija med ljudmi (subjekti) in predmeti (objekti) dokončno propade: vsi so le teksture, ki nudijo mesto interakcije za čustveno nevpleteno kamero in neonske luči.

Za Refna *streaming* tako ne pomeni primera krute realnosti sodobne potrošniške kulture in utelešenja »kulturne industrije«, kot sta jo razumela Horkheimer in Adorno, ki se ji umetnik mora – če želi preživeti in delati – prilagoditi, ampak novo možnost za avtorski izraz: in sicer ne le v ustvarjalnem smislu (kot poudarja režiser, bi bilo posneti trinajsturni film za prikazovanje v kinu nemogoče, v mediju *streaminga* pa mu je uspelo prav to), ampak tudi v smislu vpliva na splošno filmsko kulturo.

9 Primer tako oblikovane spletne strani lahko vidimo prav v Refnovi *streaming* platformi byNWR.

10 https://www.youtube.com/watch?v=1_EYSDFeXmA.

Na Refnovi *streaming* platformi byNWR nas na začetku tekstov, ki jih lahko ob filmih preberemo, pričaka nekoliko presenetljiv napis: *Reading Time*, sledi pa mu število minut, ki ga bo branje teksta od bralca zahtevalo. Tako eksplicitno pogojevanje raziskovanja in izobraževanja s pozornostjo (do minute natančno!), ki jo bo to zahtevalo, je simptomatično za skupino filmskih avtorjev in tradicionalističnih cinefilov: so nasprotniki *streaminga*, ker po njihovem mnenju škodi pozornosti gledalcev in – za razliko od prikaza v kinu – s ponudbo nenehno novih vsebin zatira vsakršno refleksijo. Zdi se, da številni kritiki *streaminga* izhajajo iz filmske projekcije kot rituala: za v kino se pripravimo, kupimo karte, poiščemo svoj sedež v dvorani, počakamo, da se luči ugasnejo in ljudje potihnejo. S tem množično opravljenim ritualom (držati se ga morajo vsi v dvorani) postane prostor recepcije filma drugačen od vsakdanjega, postane na neki način posvečen. *Streaming* tega od nas ne zahteva oziroma je morda tako zelo privlačen prav zato, ker omogoča udobje, ki je nasprotje rituala: *streaming* je povsem prilagojen individualnemu gledalcu, ki izbere čas, kdaj bo gledal, koliko bo gledal in kako. Če gre verjeti Benjaminu, ki je trdil, da je arhitektura prototip umetnosti, ki jo dojemamo v stanju zamotenosti, ker je naša izkušnja arhitekture ključno pogojena z navadami, ki smo jih v njej formirali, je *streaming* (»konstanten tok energije, v katerega se vključimo in izključimo«) do neke mere približal film »recepciji skozi zamotenost«.

Protipol temu že skoraj ludističnemu nasprotovanju napredku in idealizaciji obdobja, ko je bil film neizbežno zavezan kinodvoranam, predstavljajo množice gledalcev, ki so v zadnjih letih odkrile *streaming* platforme in z njimi nove načine gledanja, kot je verižno (»binge watching«). Platforma byNWR ne pripada nobenemu od teh polov diskurza: če je medij *streaminga* povezan s kulturno industrijo, ki ne zahteva refleksije, je vsebina platforme byNWR netipična za množično produkcijo. Na njej namreč najdemo pozabljene ali neznane B-filme šestdesetih let, poleg njih pa eseje, posnetke koncertov, zbirateljev, ki razkazujejo svoje zbirke, kolaže iz filmskih plakatov ... Gre za veliko več kot le platformo s filmi, saj je polna cinefilskih memorabilij; kot pravi Refn, je byNWR »digitalni muzej kulturnih artefaktov«¹¹. V kontekstu vse večje korporacijske in vladne regulacije se zdi byNWR neverjetno subverzivna platforma. Kakor subverzijo v svoji knjigi opiše Alfie Bown: »Izraz 'subverzija' v tem besedilu ni mišljen kot upor

tehnološkemu in socialnemu napredku, ampak kot vstop v ta napredek in subverzivno delovanje znotraj njega.«¹² Če vse ostale *streaming* platforme neizbežno soustvarjajo kapitalistično kulturno industrijo, je byNWR brezplačna, njen slogan »Culture is for everyone« pa nekakšna sinekdoha za Refnovo celostno filmsko subverzivno delovanje.

Avtorska svoboda, ki jo je Refnu omogočilo delo za *streaming* platformo, je očitno povsem v skladu z njegovimi megalomanskimi idejami – posneti trinajsturni film. A vendar Refnova koncepcija ekrana – čeprav ta v primeru *Too Old to Die Young* dejansko pomeni večjo umetniško svobodo – gledalca nikakor ne prepriča kot nedvoumna in očitna. Čeprav o ekranu kot nekakšnem prinašalcu prihodnosti Refn nikoli ne reče ničesar slabega, se zdi njegovo dojemanje digitalnega izrazito ambivalentno: če zgoraj opisana kiborška kvaliteta – njegova enost s strojem – na koncu filma Driverju omogoči zmago – »kjer postane spoj med človekom in strojem popoln, izgine 'globoka samo-razdvojenost', ki pesti 'postmoderni ego, ki romantično poudarja svojo neodvisnost od vseh tehnoloških determiniranosti'«¹³ –, pa je spoj med organskim in anorganskim v *Neonskem demonu* razrešen na nasproten način. Tokrat je dihotomija med organskim (naravna lepota protagonistke Jesse) in anorganskim (»izdelana« lepota Gigi, »bionične ženske«) nepremostljiva in je glavni krivec za nesrečen konec Gigi. Če razumemo plastične operacije kot neke vrste použitje (silikona in podobnih anorganskih snovi), lahko tudi klimatično kanibalistično použitje razumemo kot poskus radikalne (duhovne in dejanske) plastične operacije – take, ki bi pripeljala nazaj organsko. A vrnitev k organskemu za Gigi ni več možna. Tako ima spoj med organskim (človekom) in anorganskim (plastiko) v *Neonskem demonu* značaj večnega stremljenja za naravnim, ki pa je nedosegljivo in ima kot tako – nasprotno kot pri *Vožnji!* – poguben učinek. Morda je izvor vse radikalnejše in vse bolj nenaravne stilizacije, raztelešenja, razčlovečenja in patologizacije filmskih likov in zgodb v Refnovih novejših filmih prav nezaveden dvom v zmožnost asimilacije ekrana kot primarnega območja (ne le filmskega, ampak vsakovrstnega) izkustva. Mar pretiravamo, če pomislimo, da nam ekran – če pred začetkom ogleda ne ugasnemo vseh luči v stanovanju – na trenutke kot superimpozicijo na filmsko podobo skozi tok pikslov vrača naš lasten *unheimlich* odsev?

11 <https://www.youtube.com/watch?v=dz120TmuoC4>.

12 Bown Alfie, *The Playstation Dreamworld*, str. 24–25.

13 Vicari, str. 189–190.