

staro in novo

denis valič

Kljub manjšemu razočaranju nad izborom filmov, ki so bili prikazani na letošnjem Rotterdamskem festivalu, pa sam festival ohranja tisti čar, zaradi katerega sem ga vzljubil: to je nekakšen partizanski značaj, ki ga ima. S tem mislim tako na njegovo vztrajno upiranje Velikemu bratu – Hollywoodu (čeprav mu vedno izpuli tisto, kar je vrednega) ter promocijo neodvisnega in minornega, na njegovo obračanje k "tretjemu svetu" (čeprav "starega" in "novega sveta" nikoli ne zapusti), predvsem pa na njegovo konstantno usmerjenost k "novemu". Tako se je temu prepletanju starega in novega, retrospektivnega in perspektivnega, že lani pridružil nov prepletajoči par: kinotečno-kibernetično. Na festivalu je bila namreč uvedena sekcija, *Exploding Cinema*, ki se posveča "novim tehnologijam" ter vplivom, ki jih imajo ali ki bi jih lahko imele na "klasični" film. Zajema torej pregled že aktualnega v tem presečišču, v največji meri pa se posveča virtualnemu. In sicer tako v tistem njegovem pomenu, ki izhaja iz grške virtus, torej v smislu nečesa možnega, potencialnega, kar še čaka na svoj razvoj, kakor tudi v ožjem pomenu virtualne realnosti, ki je svojo konkretnost oziroma aktualnost pridobila prav z nastopom "novih tehnologij". Njena vez s filmom je resda v glavnem še vedno le potencialna, a možnosti, ki se nakazujejo, utrjujejo prepričanje, da bo njen vstop v film zanj pustil najusodnejše posledice: od spremembe v samem kreiranju podob do spremenjenega razmerja z gledalcem.

Nove tehnologije, nove podobe

Pokazalo se je, da je film kot ena izmed najbolj tehnoloških umetnosti tudi med najbolj dovezetnimi za vdor novih tehnologij. Numerično kodiranje, ki je skupni imenovalc teh, si je že skoraj povsem prisvojilo primat pri izdelavi in obdelavi zvočnega zapisa filma, vse bolj prisotno pa je tudi v kreiranju podob. Lahko bi rekli, da smo priča ponovni aktualizaciji pitagorejske teze o številih kot prvih počelih sveta. Vsaj bodočega filmskega sveta. To pa ponovno odpira temeljna vprašanja o statusu tega sveta in njegovih podob.

Prvi, ki so se na smrt zaljubili v nove metode kreiranja podob, so bili seveda snovalci specialnih efektov, nad katerimi se je film navduševal že od samih svojih začetkov. Končno so v roke dobili metodo, s katero je mogoče uresničiti vsako še tako noro režiserjevo zamisel. Tako si danes filma znanstvene fantastike, ki je najbolj neposredno povezan s konceptom virtualnih svetov, že skoraj ne moremo več predstavljati brez numerično generiranih podob. Vendar prav zaradi te žanru vpisane in "priznane" (pričakovane) distance do realnega, ter bližine virtualnemu – saj so podobe znanstvenofantastičnih filmov vedno podobe nekih možnih svetov, ne pa vsakdanjega sveta –, se nelagodje in iz njega izhajajoča vprašanja ob numerično generiranih podobah še niso prav razmahnila. Ko pa so se začele pojavljati v tistih žanrih, ki so najbližji "vsakdanjemu svetu" – drama, melodrama, komedija – so se vprašanja začela vrstiti. Simulacija dogodkov, življenj, oseb, je v teh podobah postala namreč že tako realna, da povzroča vsaj negotovost. Stopnje realnosti pa postajajo vse bolj konfuzne in nedoločljive (to nelagodje je prav tako, le da znotraj podob "klasičnega" filma – o prepletanju in prelivanju fikcije in dokumentarnosti eno v drugo torej – tematiziral odlični program *Fake!*, o katerem glej zapis v tej ševilki). V tehnološkem pogledu je sprememba ta: če je bila podoba v času monopola fotosenzibilnega filmskega traku sled tistega, "kar je bilo", postane z numeričnim generiranjem rezultat izračuna. Ne nek način gre torej za predstavitev procesa kreiranja iz ovojnice (povrhnjice, pelikule) v jedro (računalniškega procesorja), iz kože – ki je vedno bila metafora filmskega traku, nekakšen meseni podaljšek subjekta v tehnologijo – v možgane. Ob izjemnem napredku tehnologije je verjetno le vprašanje časa, kdaj se bo tudi filmski trak začel umikati novim nosilcem podobe. Upati je le, da se to v evforiji, ki je zavladovala, ne bo zgodilo prehitro, saj filmski trak zagotavlja podobi kvalitete, katere si novi nosilci lahko le "virtualno predstavljajo". Lahko bi rekli, da se je prvi izmed filmskih Avtorjev, ki se je lotil resnega eksperimentiranja z novimi tehnologijami, tega verjetno zavedal. Peter Greenaway je namreč hkrati s svojim prvim korakom v svet novih tehnologij (v Rotterdamu je napovedal tudi že naslednji projekt, ki bo realiziran v treh različnih medijih: filmu, CD-ROMu in na Webu), filmom *Pillow Book*, naredil tudi poklon "pisanju na kožo" – z zgodbo zelo neposredno, v tehnološkem smislu pa tako, da je dal jasno

vedeti, da je navkljub očitni fascinaciji nad "novim", ljubezen do "starega" še vedno močnejša. To je storil na dva načina: nove metode je uporabil zato, da bi v eni podobi združil dve "stari", zgolj iz fotosenzibilnosti filmskega traku ustvarjeni podobi (slika v sliki), ter zato, da bi, ponovno, z njimi pisal na pelikulo.

Nove tehnologije, nove prakse gledalca

Če so "podobe prihodnosti" v filmu že postale realnost, pa se vključitev drugega bistvenega momenta, ki ga ponujajo nove tehnologije virtualnega, t.j. interaktivnosti, dogaja le na ravni misli oziroma besede. V tem trenutku namreč še ni nobene dejanske, realizirane vezi med filmom in interaktivnostjo (vsaj takšno, kakršno predvidevajo in omogočajo nove tehnologije), saj noben, pa naj bo še tako zmogljiv računalnik, ni sposoben generirati takšne podobe realnosti (dozdevka), kakršno nudi film. Prav zaradi tega je polje predvidevanj skoraj neomejeno. (Kakor kaže, nad prepričanjem, da se bo ta vez dejansko vzpostavila, ni nobene sence dvoma več.) V evforiji okrog novih tehnologij pa mnogim, ki se tako ali drugače ukvarjajo z vizualnimi umetnostmi, ob napovedih možnosti skupne prihodnosti filma in interaktivnosti, žal, umanjka trezen premislek. V seriji predavanj, ki jih je ponudila sekcija *Exploding Cinema*, se je z vprašanjem interaktivnosti in novih praks gledalca spopadel Jeffrey Shaw, danes direktor Inštituta za vizualne medije (Center za umetnost in medije, Karlsruhe), ki se že od konca šestdesetih ubada z vprašanjem aktivnejše vključitve gledalca v kinematografsko izkušnjo. Njegovo predavanje je temeljilo predvsem na predstavitvi njegovih akcij, s katerimi je poskušal aktivirati sicer "pasivnega" filmskega gledalca, ter na predstavitvi izkušnje v eksperimentiranju z novimi tehnologijami, ki jih je imel kot vizualni artist. Teza o skupni prihodnosti filma in interaktivnosti, ki jo je na tem predavanju izpeljal, pa je bila le neposredni in skrajno nerodni ter nedomišljeni prenos možnosti, ki jih ponuja tehnološka oprema za generiranje virtualne realnosti (računalnik, nanj priključena senzorska obleka ter čelada z ekranom) in s katero je ta, na neko namišljeno kinematografsko izkušnjo, dostopna vsakemu posamezniku. Shawa torej moti to, da zdaj gledalec le pasivno spremlja filmsko predstavo. Tudi prvi poskusi nekakšne "interaktivnosti", ki se danes pojavljajo v "klasičnem" filmu, kot primer je navedel Resnaisov film *Smoking/No Smoking* (1993), so zanj zgolj gola izbira med dvema v naprej danima možnostima. Sam pa meni, da je potrebno storiti dosti več: gledalcu moramo omogočiti, s prejšnjo opremo, da se spusti v svet virtualne realnosti, kjer bo sam določal potek zgodbe, sam kadriral in izbiral zorne kote, montiral... Tudi če pustimo ob strani dejstvo, ki ga ta teza nujno implicira, namreč, da bo že vnaprej pripravljena neka vsaj okvirna zgodba (in določen nabor karakterjev, med katerimi izbira), kateri pa bo gledalec določal potek, in da torej Resnaisu očita nekaj, kar bi tudi sam uporabil, je njegova teza vsaj problematična, saj se zastavlja vprašanje, ali je sploh še govora o umetnosti ali zgolj o zabavni elektroniki. Moment estetske izkušnje je v tem primeru namreč zelo nejasen. Saj, če naj imamo umetniško delo, mora obstajati tudi pogled, usmerjen vanj. V filmu pa gre za relacijo vsaj dveh pogledov: nekdo gleda (režiser) in svoj pogled daje drugemu pogledu (gledalcu). V njegovi viziji pa je ustvarjalec in hkrati edini gledalec prav ta njegov "aktivni gledalec". Njegove teze zaradi tega ni mogoče brezpogojno sprejeti; bližja in sprejemljivejša se zdi Viriliojeva vizija, ki gledalca v neki možni koliziji filma in virtualne realnosti vidi kot "zadnjega igralca", kot tistega, ki postane del scenografije, ki ga režiser vodi in postavlja v prostor.

Interaktivnost drugače - Tacita Dean

V okviru spremljevalnih dogodkov festivala sem imel priložnost vpogleda tudi v drugačno interaktivnost, aplicirano na filmsko izkušnjo. Brez novih tehnologij, le malenkostno virtualno in skoraj povsem mehansko. V galeriji *Witte de With* so dali na ogled (in poskušnjo) instalacije britanske artistke Tacite Dean, s katerimi je eksperimentirala z narativnim značajem filmske podobe in načini ustvarjanja le-te. V treh ločenih in praznih sobah so bili postavljeni šestnajstmilimeterski projektorji. Projektorju si se približal, pritisnil na gumb, in na nasprotni steni je oživel slika. Statično posneta, a gibljiva in lepa. Iz medsebojnega razmerja teh treh slik, pa je rasla zgodba. Njen potek si določal sam, z izbranim zaporedjem slik. V četrti si s pritiskom enega gumba pognal avdio napravo, s pritiskom drugega pa projektor. Gledal si ljudi, ki z glasom in raznimi predmeti ustvarjajo raznoliko zvočno podobo. Slika in zvok sta bila sinhrona. Lahko pa si tudi izklopil projektor, poslušal zvočno podobo in si sam ustvaril sliko teh zvokov. I like that. •