

nemo, zvočno, digitalno

Lars von Trier na snemanju *Idiotov*

Fenomen vpeljave digitalne tehnologije v sodobno igrano filmsko proizvodnjo je v določenih pogledih presenetljivo podoben prihodu zvoka v nemi film: pričujoči prispevek kani razgrniti obete, po katerih lahko digitalna tehnologija temelje filma zamaje celo v tolikšni meri, kot so se ti zatresli (in posledično prenovili) ob pojavu zvoka. Pred izumom zvočnega je nemi film spokojno stopal po estetski poti, ki ga je privedla do statusa celovite umetnosti in je bila v popolnosti prilagojena tišini. (Bazin to tišino ljubkovalno poimenuje "edinstvena, žlahtna zadrega nemega filma".) Pojav zvoka je med režiserji sprva sprožil val neodobravanja, saj je obstajala bojazen, da bo zvok (zgolj v službi vernejše odslikave realnosti) popolnoma prevzel nadzor nad montažo kot prav tistim sredstvom, ki je nemi film povzdignilo na raven umetnosti. Montaža, ki je smisel na temelju razporeditve in součinkovanja podob ustvarjala povsem po lastni presoji, se bo morala zdaj podrežati zvoku: bližnji plan kot eno najbolj impresivnih in čistih filmskih izraznih sredstev bo postal po zaslugi izgovorjene besede nekaj najbolj vsakdanjega, posamičen kader se bo zgoščal okrog izvira zvoka, temu prilagojen bo tudi ritem izmenjave posnetkov ... Čeprav torej zgolj v službi dopolnila vizualnemu, si bo

zvok prav to vizualno podrejal, hkrati pa mu zoževal obseg pomena in dostopnosti.

Charlie Chaplin je ob prihodu zvoka menil takole: "*Smisel in cilj filma je zamenjati in nadomestiti besede in zvok s kretnjo in mimiko. Beseda ne more biti univerzalna, ne samo zaradi geografskih meja in razlik v jezikih, temveč še bolj zaradi raznolikega duhovnega in moralnega sprejema besede. Nemi film je lahko ob katerikoli priložnosti govoril z vsakim gledalcem. V prizadevanju, da bi umetnost pridobila ljudi, je film spriču teh svojih lastnosti užival neoporečne in brezpogojne prednosti in jih ni nikomur odstopal. 'Žive slike' so sedaj žive ne samo spriču kretnje, temveč tudi spriču besede; jutri jih bodo oživilje tudi naravne barve, a pojutrišnjem bodo postale plastične – postale bodo sejmarska privlačnost v vsej svoji hipertehnični popolnosti ... Tehnika, ki se ji zdaj klanja filmska umetnost, bo tej umetnosti zadala smrtni udarec.*" Podobno na drugi strani oceana zvok sumničavo motrijo sovjetski mojstri Eisenstein, Pudovkin in Aleksandrov: "... zvok se bo gibal po površini naturalističnega efekta in se popolnoma skladal z gibanjem na platnu ter ustvarjal določeno 'iluzijo' oseb, ki govorijo, predmetov, ki jih lahko slišimo ... Takšna uporaba zvoka bo uničila

kulturo montaže, ker zmanjšuje vsako dodajanje zvoka kateremukoli vizuelno montažnemu delčku, vrednoto takšnega montažnega delčka in njegov samostojni pomen. To nedvomno škoduje montaži, kajti le-ta ni zasnovana na vrednoti samega montažnega delčka, temveč na povezovanju teh delčkov.” Vendar sovjetska trojka v zvoku le zasluži nekaj dobrega: smisel vidi v uporabi zvoka v smislu kontrapunkta vizualnemu, obravnavi zvoka neodvisno od podobe, kot samostojnega izraznega sredstva, saj le kot tak lahko prispeva k napredku filma. Na podobni razvojni točki se danes v odnosu do filma nahaja v ogromni meri še neizkoriščeno, nerazumljeno in primitivno uporabljano digitalno. Naj v namen predstavitev teze najprej opredelim pojem digitalnega, kot ga razume tale zapis. Digitalna tehnologija jeziku filma v grobem služi na dva načina: lahko se pojavlja kot vsebina filma (posebni efekt, digitalno/računalniško potvorenja realnost sama), lahko pa se v obliki nedavno izumljene in s strani “upoštevanja vrednih” filmarjev potrjene digitalne videokamere pojavlja kot sredstvo za beleženje realnosti. (Način zapisa VHS ali beta nista bila nikdar deležna te potrditve: spomnimo se samo na pomilovanje, s katerim so kolegi režiserji v osemdesetih merili Michelangela Antonionija, ko je ob pomanjkanju dela ves obupan svojo *Skrivnost gradu Oberwald* (Il mistero di Oberwald, 1981) posnel na video).

Dokler bo digitalno v obeh svojih pojavnih oblikah služilo le bolj verodostojnemu (beri: spektakularnemu) potvarjanju realnosti, o kakšnem napredku ne more biti govora. Šlo bo (oziroma v številnih sodobnih filmih gre) za natančno to, o čemer so s strahom govorili mojstri iz preteklosti: za sejmarsko privlačnost v vsej svoji hiperteknični popolnosti, za nadomestek naturalističnega efekta, ki naj bi ustvarjal iluzijo efekta samega. Gre, skratka, za nekaj povsem samozadostnega, prozornega, lahko določljivega, vase zaprtega in enoznačnega; za košček filmske sestavljanke, ki ni dorasel temu, da bi se poklopil s sto let staro celoto ter tako ohranjal status umetniškega in celovitega. Obstajajo pa že primeri, ko digitalno v določenem trenutku nastopi kot edino možno izrazno sredstvo in šele kot tako teži k zlepu z ostalim – takrat stopi na pot, po kateri je zvok zakoračil pred dobrimi sedemdesetimi leti. Najbolj očiten primer za to je digitalna tehnologija kot sredstvo: v zadnjem času se je pojavilo nekaj filmov, posnetih z digitalno kamero, ki so sijajno izkoristili prednosti (in se ne menili za slabosti) tega okretnege in nevsljivega očesa; tako so ustvarili presunljivo intimne filme in igrano realnost upodobili bolj pristno, surovo in učinkovito kot skoraj vsi dosedanja poskusi stoletne zgodovine skupaj. (Lars Von Trier je, na primer, svoj izjemni film o idiotih posnel na edini možen način – z majhno digitalno kamero, ki jo je na trenutke celo upravljal sam. Digitalna video tehnika prav tako predstavlja samo hrbtenico morda enega najpomembnejših prispevkov k novejši filmski zgodovini, mojstrovine *Julien: donkey-boy* (1999) mladega Harmonyja Korina.

Pomemben korak naprej je uspel tudi digitalnemu kot vsebini. Eden najlepših in najbolj sanjavih trenutkov v zadnjem Scorsesejevem filmu *Med življenjem in smrtjo* (Bringing Out the Dead, 1999) je prizor, v katerem se Nicolas Cage v enem samem, dolgem, neprekinjenem, počasnem posnetku v svojem kombiju pelje vstric s pločnikom, po katerem blodijo najrazličnejše postave. Vsakokrat, ko zapelje mimo katere od njih, se ta obrne in ga pogleda v oči: vsi tavajoči ljudje imajo iste obraze – obraze deklice, ki je umrla v njegovem naročju. Sijajen posnetek, v katerem so s pomočjo digitalne tehnologije na obraze pravih ljudi na pravem pločniku “nalepili” pomnožen obraz deklice. Uporaba digitalnega se v tem prizoru kaže kot edini možen način rešitve neprekinjenega kadra ter posredovanja zgodbe: digitalno je osamosvojeno kot sredstvo komunikacije (odslikava razrvanega čustvenega stanja glavnega junaka) in hkrati prefinjeno zlito z analogno celostno podobo.

Uporaba digitalnega na take načine predstavlja resen poziv filmski kritiki in teoriji, naj filme začne meriti z novim vatlom. Za ilustracijo pomembnosti tega poziva nam lahko služi po novem povsem predrugačen pogled na eno najstarejših in najčistejših opredelitev filmske umetnosti, ki je nastala v času, ko se je film še krčevito trgal od oznake “posneto gledališče” in ravno v odnosu do gledališča iskal nekaj, kar bi pripadalo zgolj njemu. Francoski teoretik Henri Gouhier je izjemnost filma takrat označil takole: “... oder bo prenesel vsakršno iluzijo, razen iluzije prezenze ..., filmsko podobo pa lahko izpraznimo vsakršne realnosti razen ene – realnosti prostora.” Trditev, ki bi ji še

včeraj lahko mirno prikimali, je danes postavljena na glavo. Prvi stranski učinek, ki sledi vpeljavi digitalnega (v obeh svojih pojavnih oblikah – kot sredstvo in vsebina torej) v analogni film, je namreč sesutje prav te realnosti prostora, ki je včasih film vzpostavljala v samih temeljih in takoj zatem nudila manevrski poligon montaži kot aksiomu, na katerem je zgrajena kultura filma. Montaža je sestavljala koščke pogledov na realni prostor in se pri posredovanju (sporočila, zgodbe, smisla, občutja ...) naslanjala med drugim na dejstvo, da obstaja prostor izza pogleda (zunanje polje). Opirala se je na zavest, da je tak prostor lahko napolnjen s številnimi in odličnimi pomeni in da lahko na edinstven način pripomore k dramatičnosti. Po drugi plati digitalno prostora z nobene strani pogleda ne pozna več takega, kot smo ga bili vajeni doslej. Digitalna tehnologija kot filmski učinek/ vsebina (npr. umetno ustvarjene pokrajine v modernih znanstvenofantastičnih ali zgodovinskih filmih) sesuje realnost polja/ prostora, ki ga gledamo, v navaden nič, hkrati pa ukinje zunanje polje (umetno proizveden prostor obstaja samo do robov pogleda) in na njegovo mesto postavi oglat digitalno-heideggerjanski nič, ki, ločen od videnega, videno obliva in mu daje obliko.

Na bolj prefinjen način zunanost polja, kakršno poznamo, neha obstajati v primeru digitalnega kot sredstva. Filmi, posneti z digitalno kamero, svojo izrazno moč gradijo na možnosti doseganja zavidljivih ravni dokumentarnosti (pristnosti) igranega gradiva in se obenem zavedajo, da zaradi slabše kakovosti slike (sploščenosti, razbarvanosti) nima smisla ustvarjati kakih lepih, počasnih, statičnih kompozicij. Iz obeh navedenih razlogov so taki filmi večinoma posneti s kamero iz roke: švenkajoča in tresoča slika je namreč sposobna pokukati tja in takrat, kamor in kadar okorna filmska kamera nikoli ni mogla. Po zaslugi tega pride do ukinitve zunanosti polja kot nečesa, nabitega s skritim pomenom, s pričakovanjem neznanega in z dramaturško napetostjo. Ves čas naokrog švigajoča kamera izbriše vso omenjeno napetost; slednjo zamenja preprosta zavest, da se lahko kamera kadarkoli obrne kamorkoli in da zatorej ni tako bistveno, kam je v določenem trenutku sploh obrnjena. Neobveznost pogleda je nadomeščena s pristnejšim, bolj mesenim občutkom prisotnosti igralcev; teža se prenese na vsebino in odmakne z načina njene reprezentacije. Sprijaznjenje s takó predrugačeno, v tradicionalnem smislu pravzaprav že kar neobstoječo zunanostjo polja in posledično z vsem, kar iz te preobrazbe izhaja, nakloni montaži (kar te še preostane) dodatno pomembnost. Montaža tako postane izbira pogleda, ki je bolj podoben izbiri pogleda izmed gledišč stotih sedečih obiskovalcev gledališča, kot pa izbiri med pogledi, ki se v filmski maniri podajo gor na oder, med protagoniste igranega.

Digitalno kot sredstvo montažo torej pohabi, kar ni še nič v primerjavi z digitalnim kot vsebino, ki montaže preprosto ne potrebuje več. Na primitiven način, kot efekt – potvorba naturalističnega, se tako digitalno vedno začne in konča s samim sabo; nastopi zaključeno, nezrezano, vedno obdano z dvema organskima kadroma ali pa, res izjemoma, v paru s sorodnim digitalnim kadrom (vendar v takem primeru izmenjava podob nastopi izpraznjena vsake sporočilnosti in predstavlja le premik naprej na časovni premici). Še Scorsese, ki potuhta pravilno (napredno) uporabo digitalnega, zgradi moč digitalizirane podobe na njeni nepretrganosti: če bi jo razrezal – razmontiral, ne bi več potreboval digitalne tehnologije (vsaka izmed postav bi potem pač napolnjevala svoj kader, za potrebe katerega bi vsakič znova na obraz vsake ročno naslikali obraz deklice), vendar prizor potem ne bi bil niti pol tako učinkovit. Če se po vsem povedanem vrnemo k stari Gouhierjevi definiciji, hitro ugotovimo, da ne drži več. Okrnjena in hkrati preudarnejša montaža ter sesutje realnosti prostora nas prisilita, da izbiramo med dvema možnima nadaljevanjima: absurdnim spoznanjem, da so prvine modernega filma hkrati prastare prvine gledališča (iluzija prostora, neobstoje zunanosti polja, nagib k realnosti prezenze), ali pa povabilom, da korenine tega novega filma šele začnemo spoznavati. •