

3D film: povratak v obdobje novitete?

V POLETJU VNOSNIČNEGA RAZMAHA 3D FILMOV, TOKRAT POSODOBLJENIH Z DIGITALNO TEHNOLOGIJO IN NOVIMI, POLARIZACIJSKIMI TEHNIKAMI ZA NJIHOV OGLED, GRE DODATI NEKAJ OPAŽK NA RAČUN DISKURZA, KI SPREMLJA TO VEJO FILMSKE INDUSTRIJE.

Najprej očitek, da osrednji ponudnik tovrstne storitve pri nas bolj slabo pozna zgodovino svojega lastnega proizvoda, saj na njihovi spletni strani najdemo predstavitveni tekst, ki na primer vključuje dezinformacijo, da »so prve 3D filme predvajali že v 50-ih letih prejšnjega stoletja«, kjer besedica »že« še posebej zbode v oči. Pa vendarle je to nekako pričakovano – niti dosti bolj resni filmski zgodovinarji evoluciji tega pojava ne posvečajo omembe vredne pozornosti. Bordwell in Thompson ga v svoji filmski zgodovini odpravita z jedrnato oznako, češ, da gre za »igračkanje«, s katerim so se ob robu bolj resnih stvari ukvarjali filmski pionirji ob koncu 19. stoletja. Pri takšni slepi pegi tudi zgoraj omenjene informacijske nespretnosti niso nikakršno presenečenje.

Tehnologija za prikazovanje trodimenzionalnih podob se morda res zdi stvar aktualne in polpretekle filmske zgodovine, a se je njen odločilni impakt zgodil še daleč pred izumom filmskega medija samega. Ko je leta 1840 Charles Wheatstone pred Kraljevskim društvom Velike Britanije predstavil stereoskop, prvo napravo, ki je proizvedla iluzijo izobčenosti (takrat še risanih) podob, je s tem povzročil precejšen preobrat v študiji vizualne percepcije, saj se je tovrstno raziskovanje preneslo v laboratorij in postalo znanost v polnem pomenu besede. Globinska percepcija se je od takrat – prvič v zgodovini optičnih znanosti sploh – preučevala neodvisno od reprezentiranih predmetov samih. V kombinaciji z drugim velikim izumom tiste dobe, fotografijo, je izdelek (v obliki stereoskopske fotografije) že dve desetletji kasneje dosegel razmah tolikšnih razsežnosti, da ga je

z današnjega vidika mogoče primerjati s tako vseprisotnim fenomenom, kot je to bila televizija natanko stoletje kasneje. Izum filma leta 1895 tako dejansko ni ponudil pogoja za nastanek 3D tehnologije, ampak je film sam, ironično kot se morda sliši, prej povzročil upad zanimanja za stereoskopsko 3D tehnologijo, ki je bila takrat že dobrega pol stoletja v široki uporabi.

Pravzaprav v letih, ko je film delal svoje prve korake, skorajda ni bilo inovatorja, ki ne bi koketiral s potencialom 3D tehnologije, čeprav je res, da je marsikateri idejo zelo hitro opustil. Eadweard Muybridge je bil po svojem prihodu v San Francisco leta 1855 dobro desetletje zaposlen kot knjigarnar, preden se je leta 1867 lotil »stereoview« panoramske fotografije. Izstopa predvsem eden njegovih prvih projektov: 160 pejsažev nacionalnega parka Yosemite, ki jih je potem prodajal na ulicah San Francisca, sicer cvetočem trgu stereo fotografije. Obstajajo prepričljivi dokazi o tem, da je tudi kasneje pri nekaterih izmed svojih razvpitih eksperimentih gibanja živali uporabil dva objektivna v namen doseganja trodimenzionalnega učinka. Precej manj znano pa je, da sta tudi brata Lumière izkazovala resen interes za anaglifno 3D tehnologijo prikazovanja filmov. Že leta 1900 se je Louis Lumière ukvarjal s patenti za stereoskopske naprave, čeprav je moralo miniti kar nekaj let, preden sta javnosti leta 1935 prvič predstavila tudi 3D verzije nekaterih svojih filmov, med katerimi je bil tudi *Prihod vlaka na postajo La Ciotat* (*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895). Te projekcije so bile tudi njun kinematografski testament – z izpopolnitvijo tehnologije za stereoskopske projekcije sta opustila filmski posel. Spet drugje je Edwin S. Porter 10. junija 1915 v teatru Astor v New Yorku priredil zaprto projekcijo izsekov 3D filmov v anaglifni metodi, ki so vključevali razne pejsaže npr. Niagarskih slapov, a tudi odlomek njegovega novega filma *Jim the Penman*. Po poročanju takratnih časnikov je projekcijo pogosto pospremil spontan aplavz, čeprav, kot so dodali, so bili nekateri deli slabe kakovosti in zamagljeni. Ta projekcija je bila sicer vrhunec Porterjevega poprejšnjega desetletnega ukvarjanja s 3D tehnologijo. Če se morda zdi, da so bili naštetí soustvarjalci evolucije filma tudi glavni krivci za razvoj 3D tehnologije, kot jo poznamo danes, pa je vendarle potrebno dodati, da je v 19. stoletju od Wheatstonea naprej šlo za izjemno dolg niz patentov, opuščanih postopkov, norih idej, propadlih izumov in seveda tudi izboljšav, ter da je v tem smislu dejansko edino primerno govoriti o postopni evoluciji tehnologije, v kateri so bili radikalni prelomi,

razen prvih izumov, izjemno redki. To je zgodovina, ki jo naseljujejo povsem druga imena: Wilhelm Rollman, Charles d'Almeida, Louis Ducos du Hauron (utemeljitelji anaglifne metode, 1853), Coleman Sellers (izumitelj kinematoskopa, 1861), John Anderton (utemeljitelj polarizacijske metode, 1891) in mnogi drugi.

Vprašanje, s katerim so se avtorji 3D filmov ubadali kasneje, po nastopu narativnega filma in skozi vso 20. stoletje, je bilo, ali ta efekt dejansko doprinese omembe vredno nadgradnjo tradicionalne kinematografske izkušnje. Abel Gance se je denimo, potem ko je sekvenco s triptihom svojega *Napoléona* (1927) posnel tudi v anaglifni stereoskopski tehniki (z uporabo rdeče-zelenih očal), zavedel dvoreznega meča 3D spektakla, ki zasenči pronicanje filmske fabule: »3D efekti so bili zelo dobri, zelo izraziti. Spomnim se prizora, kjer vojaki navdušeno mahajo s pištolami po zraku in zdi se, kot da pištole dobesedno izstopijo v občinstvo. Vendar se mi je zdelo, da če bi občinstvo to videlo, bi jih lahko ta efekt zapeljal in bi bili manj zainteresirani za samo vsebino filma. Tega pa nisem hotel.« A to je kljub vsemu obdobje, ko je bilo možno govoriti o 3D filmskem ustvarjanju kot o betajoči umetnosti, s katero so se bili pripravljeni spoprijemati tudi resni cineasti globoko v umetniških vodah. Marcel Duchamp se je nad 3D tehnologijo navdušil že leta 1912, ko je v roke dobil knjigo *Les Anaglyphes Géométriques* Henryja Vuiberta, delo o geometriji, natiskano v rdeči in zeleni pisavi in s priloženimi lornjetami za ogled geometričnih tvorb. Leta 1920 je z Manom Rayem v New Yorku predstavil svoj lastni stereoskopski film *Rotative Demisphere*. In tudi na snemanju Rayevega *Emak Bakia* (1926) je ta, takrat torej še zdaleč ne nova tehnika, bila vseskozi

v Duchampovih zamislih: »V odgovor kritikam, da sem purist, ki so mu ljubši stari, nemi, črnobeli filmi, moram reči, da so te besede popolnoma arbitrarne, ker sem že od začetka vztrajal na zvočni spremljavi, želel sem uporabljati barve in tri dimenzije, upal sem celo, da bom filmu lahko dodal občutenje toplote, mraza, okusa in vonja, tako da bi gledalec užival z vsemi čuti in bil poleg tega še glavni igralec!« Mimogrede, tudi Oskar Fischinger si je kasneje svoje podobe-glasbe zamišljal v 3D,

indic tega pa je njegov polminutni *Stereo Film* (1952), kot tudi številne stereo fotografije med leti 1948-1952, prav tako Malcolm McLaren, ki je s 3D filmoma *Now is the Time* ter *Around is Around* (oba 1951) zaznamoval odprtje Telekinema, futuristične stereoskopske kinodvorane, zgrajene ob priložnosti odprtja Britanskega festivala istega leta. Val stereoskopskega filma je v petdesetih prav s takimi posegi dosegel kreativni vrh – ne pozabimo, takrat je celo Alfred Hitchcock s *Klič M za umor* (Dial M for Murder, 1954) doživel priredbo svojega filma v 3D.

Ray Zone, striparski in filmski 3D ustvarjalec ter pisec več knjig o stereoskopski tehnologiji, zgodovinsko opredeli prvo obdobje 3D filma, ki je trajalo od Wheatstoneove zamisli stereoskopa 1838 do Britanskega festivala in premiere McLarnovih filmov 1951 (»ko 3D film postane umetnost«) kot obdobje novitete. Ker gre za prvo fazo razvoja tehnologije, je zanjo značilno navdušenje nad samim učinkom izobčenosti, ne glede na prikazovano tematiko, ki je sekundarna in posledično povsem poljubna. Pojav je v takšni obliki – kot kino atrakcij – možno primerjati s privlačnostjo optičnih iluzij na sejmarskih prireditvah. Bistveno pa je naslednje: prav ista analogija je veljala tudi za konvencionalni film, vendar le na njegovem začetku (od prve projekcije 1895 pa do Porterjevega narativno ambicioznega *Velikega ropa vlaka* [The Great Train Robbery, 1903]). Takrat se je ta prva, najstniška faza razvoja zanj za vedno končala in se vanjo ni več vračal.

3D film je od srede prejšnjega stoletja kinematografe zavzemal v valovih, ki so se zgodili vsakih 30 let: najprej že omenjeni boom v petdesetih, nato v osemdesetih (*Petek trinajstega 3* [Friday the 13th Part III, 1982], *Žrelo 3-D* [Jaws 3-D, 1983]), in v sedanjem, digitalnem desetletju (začenši z *Malim piščkom 3-D* [Chicken Little 3-D, 2005]). Z vsakim naslednjim vstopom na veliko sceno 3D vse bolj dobiva obliko cikličnega dogodka, s katerim se filmska industrija ukvarja takrat, ko začne izgubljati primat naproti konkurenčnim pojavom (sprva proti televiziji, kasneje proti piratstvu in

IZUM FILMA LETA 1895 TAKO DEJANSKO NI PONUDIL POGOJA ZA NASTANEK 3D TEHNOLOGIJE, AMPAK JE FILM SAM, IRONIČNO KOT SE MORDA SLIŠI, PREJ POVZROČIL UPAD ZANIMANJA ZA STEREOSKOPSKO 3D TEHNOLOGIJO, KI JE BILA TAKRAT ŽE DOBREGA POL STOLETJA V ŠIROKI UPORABI.



digitalnim medijem). Ne da bi se spuščali v napovedi, v kakšne višave bo 3D film posegel tokrat, pa je možno reči vsaj naslednje. Specializacijo v filmske žanre, ki bodo zaznamovali sedanji val (animacija, znanstvena fantastika, grozljivka ipd.), karakterizira uperjanje puščic v ciljno občinstvo, pri katerem industrija enostavno mora igrati na karto novitete, če želi doseči optimalni komercialni učinek, temu pa je nedvomno inherentno tudi uhajanje zgodovinskega spomina. Profitna nihanja, ki takšno prakso zaznamujejo, zagotovo niso znamenje, da bo tokratni doživel kaj drugega kot ponovno nena-dno izginotje: če je 3D film kdaj dosegel svoj kreativni vrh, je bilo to takrat, ko so se z njim ukvarjali umetniško

ambiciozni cineasti, ki so ustvarjali gibljive podobe, narejene izključno za modificirano, trodimenzionalno različico uporabe medija, ki je tako postala konstitutiv-na končnim izdelkom samim. In če se danes v isti sapi z digitalno 3D tehnologijo omenjajo imena, kot sta James Cameron in Ridley Scott, to prav gotovo ni zagotovilo, da bo 3D spet uspel preseči svoj učinek novitete in da bo ponovno posegel po ambicijah, ki so ga krasile v ne-kem drugem času. Ampak, času čas, ko se blišč poleže, je stvar navadno lažje videti pod površje

