

Vesna Dinić Miljković
3D film: izazovi jedne (nove) estetike

791.31:316.776

791.31:004

DOI [10.18485/fdu_dhkum.2021.ch7](https://doi.org/10.18485/fdu_dhkum.2021.ch7)

Sumnjati u budućnost stereoskopskog filma podjednako je naivno kao i sumnjati da će budućnost uopšte doći. [...] Zato što verujem da opstaju samo one forme umetnosti čija je suština da daju odušak dragocnim žudnjama svojstvenim samoj ljudskoj prirodi. (Eisenstein, 2004: 77)

Trodimenzionalnost, kao potreba da se imitira ljudska percepcija neodvojiva je od same ideje filma i, kao takva, imanentna filmskoj slici od njenog nastanka. Još u 19. veku je fotografija, kao preteča filma, koristila znanja o binokularnosti vida i na njemu zasnovanog fenomena stereoskopije kao tehnike stvaranja iluzije dubine. Čarls Vitston (Charles Wheatstone) je još 1838. ovaj fenomen dodatno pojasnio otkrićem da su slike jednog istog objekta, koje primaju dva oka, za nijansu različite, i zapitao se koji bi bio efekat simultane projekcije ovakve dve slike na ravnoj površini. Njegov izum stereoskopa koji će to omogućiti zaživeo je upravo nastankom fotografije i namenski rađenih stereo dagerotipija samo nekoliko godina po njegovom otkriću. Do sredine veka, tržište stereoskopske fotografije bilo je na vrhuncu, a prvi komentari vezani za gledanje fotografija pomoću stereoskopa naglašavali su upravo misteriozno zadovoljstvo koje pruža treća dimenzija i „osećaj da um tone u dubine slike“. (Zone, 2007: 11)

U svojoj *Istoriji filma*, Žorž Sadul (Georges Sadoul) izneo je hipotezu da je inspiracija za nastanak filma ležala upravo u 3D

fotografiji, u čemu se slagao i filmski kritičar i teoretičar Andre Bazin (Andre Bazin), nalazeći neraskidivu vezu među njima upravo u činjenici da obe forme podrazumevaju sintezu vizuelnih nadražaja koja se dešava ne u oku, već u umu posmatrača.

Ako trodimenzionalnost svedemo na dubinu vidnog polja, onda je ona zaista bila odlika filma od samog početka.¹ Uzbudjenje prve javne projekcije braće Limijer (Auguste and Louis Lumiere) 1895. godine počivalo je upravo na njihovom korišćenju dubine polja kako bi dočarali ulazak voza u stanicu u istoimenom filmu i simulirali njegov upad u fizički prostor koji pripada gledaocima. Da je ideja o stereoskopskoj trodimenzionalnosti kod ovih pionira filma postojala već tada, svedoči i 3D verzija ovog filma koji je Luj Limijer, uporan u usavršavanju tehnike za stereoskopsku projekciju, uspeo da snimi i javno prikaže 1936. godine.²

Ipak, barijera dvodimenzionalnog filmskog platna na koje je filmska slika projektovana bila je oduvek povod polemike, ali i razmišljanja o njenom prevazilaženju. Rudolf Arnhajm (Rudolf Arnheim) isticao je da utisak koji dobijamo posmatrajući filmsku sliku nije u potpunosti ni dvodimenzionalan ni trodimenzionalan, već se nalazi negde na sredini između tih krajnosti i da su filmske slike istovremeno i površinski i prostorni oblici. (Arnhajm, 1962:

-
- 1 Holivudski reditelj Kristofer Nolan (Christopher Nolan), već samu podelu na 2D i 3D film smatra pogrešnom, jer je trodimenzionalnost datost filmske slike koja efekat dubine, između ostalog, ostvaruje okluzijom, rezolucijom, i bojom (Saboureau, 2012).
 - 2 Oprečni su podaci koji svedoče o prvoj 3D projekciji braće Limijer. Hejs (R. M. Hayes), u svojoj knjizi *3-D Movies: A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*, piše o 3D verziji *Ulaska voza u stanicu* koji je „prikazan u Francuskoj 1903, ali nije nikada imao bioskopsko prikazivanje u SAD“. Limbačer (James L. Limbacher) navodi 1903. i 1935. godinu, kao dva datuma prikazivanja stereoskopskih filmova braće Limijer. Dok je u knjizi *Four Aspects of the Film* 1903. godina navedena kao datum 3D projekcije ovih francuskih pionira, u knjizi *Auguste and Louis Lumiere: Letters, Inventing the Cinema* on ističe konstantno interesovanje Luja Limijera za 3D slike. Dok njegov patent za ove slike smešta u 1900. godinu, tek 1935. on radi rimejk *Ulaska voza u stanicu* u ovoj tehnologiji, a godinu dana kasnije organizuje i prvo javno prikazivanje 3D filmova (Zone, 2007: 141).

16) O ovoj međuprostornosti, ali sa više skepse, Hugo Minterberg (Hugo Münsterberg) govorio je kao o „konfliktu percepcije“, koji nastaje u sukobu našeg doživljaja dubine, ali i istovremene svesti da ona nije stvarna, na šta nas stalno podseća plošnost slike (Appleton, D. (1916) *The Photoplay: A Psychological Study*, New York; prema Zone, 2007: 82).

Protogle dve decenije obeležila je reafirmacija filmova rađenih u 3D tehnologiji, čija je holivudska produkcija cvetala tokom pedesetih i osamdesetih godina prošlog veka³, i sa sobom donela reaktuelizaciju pitanja realizma/ekspresionizma, mizanscena/montaže i odnosa gledalaca prema ekranu. Činjenica da 3D film, podjednako kod teoretičara i kritičara filma, i dalje izaziva mnogo skepse kada je u pitanju njegov smisao, dodatno budi znatiželju o potencijalu ovog formata filmske slike (odnosno njenih autora) da doprinese njenom značenju, kao i zamkama koje to očigledno čine ne tako lakim zadatkom.⁴ Posebno je zanimljivo vratiti se na razmišljanja francuskog kritičara i teoretičara filma Andrea Bazena (Andre Bazin) koji je nadu u „dijalektički napredak u istoriji filmskog jezika“ polagao upravo u tehnološki napredak čiji je bio svedok (Bazen, 1967a: 90).

Dubina polja i/ili dubina slike

Ovaj dijalektički napredak, koji je trebalo da omogući približavanje filma svojoj „esenciji“, Bazen je pripisivao dubini polja kao

3 Neki od upečatljivih primera su *Bwana Devil* (Arch Oboler, 1953), *House of Wax* (Andre De Toth, 1953), *Kiss Me Kate* (George Sidney, 1953), *Creature from the Black Lagoon* (Jack Arnold, 1954), *Dial M For Murder* (Alfred Hitchcock, 1954), *Jaws 3-D* (Joe Alves, 1983) i *Friday the 13th Part III* (Steve Miner, 1982) (Weetch, 2016: 4).

4 Među najglasnijima je ubedljivo bio američki filmski kritičar Rodžer Ibert (Roger Ebert), o čemu svedoče već naslovi njegovih tekstova na ovu temu: “Why I Hate 3-D (And You Should Too)” (*Newsweek*, 9 May 2010) i “Why 3D Doesn’t Work and Never Will. Case Closed” (*Chicago Sun-Times*, 23 Jan. 2011).

načinu postizanja „utiska stvarnosti“ i buđenja „spiritualnog oka“ gledalaca, sposobnog da u filmu otkrije dublje istine o realnosti. Za razliku od postupka analitičke montaže koja gledaoca navodi da prati njen trag, prepuštenog odluci reditelja o tome šta treba da vidi i ličnoj volji svedenoj na minimum, dubina vidnog polja vraća dvosmislenost u strukturu slike, „ako ne kao potrebu, ono bar kao mogućnost“. (Bazen, 1967a: 91) „Neizvesnost u kojoj se nalazimo u pogledu duhovnog ključa ili tumačenja upisuje se prvo u sam crtež slike“ (Ibid.), „prisiljavajući gledaoca da pravi sopstvene izbore“ (Bazen, 1967b: 51).

Prvenstveno u velikim formatima filmske slike, poput Sinemaskopa ili Sinerame (a danas to možemo pripisati i IMAX formatu), i posledično 3D tehnologiji, Bazen je video tehnološki napredak koji „nije *a priori* superiorne estetske vrednosti, već one psihološke“. (Bazin, 2014b: 224) Iako Sinemaskop ne donosi dubinu u slici kao što to čini 3D tehnologija, „realizam spektakla“ doprinosi takvom utisku (Ibid.). Doživljaj dubine polja, sada postaje puka posledica širenja vidnog polja, slobode pogleda da luta kako bi obuhvatio sve elemente kadra, isto kao što čini u svakodnevnom životu. Realizam je za Bazena, dakle, bila stvar osvajanja prostora, pre nego dubine, zbog čega za ovog teoretičara 3D film nije značio vraćanje realizma na ekran na način na koji su to već ranije učinili boja i zvuk, već potencijal treće dimenzije koji može, ali i ne mora biti iskorišćen.

Sinerama i Sinemaskop, pisao je Bazen, najavljuju eru *filma prostora* (cinema of space) i *dramaturgije prostora*. (Bazin, 2014c: 230) 3D tehnologiju, mada nepopularnu kod publike u vremenu u kom je pisao, Bazen je video kao vrlo izvesnu budućnost filma, naglašavajući ipak da njena upotreba u godinama koje dolaze neće istovremeno značiti i da će „treća dimenzija postati apsolutna ili uobičajena norma“ (Bazin 2014d: 253).

Možemo zaključiti da 3D filmovi poput *Gravitacije* (*Gravity*, Alfonso Cuaron, 2013) ili *Velikog Getsbija* (*The Great Gatsby*, Baz Luhrmann, 2013), u kojima prostor kadra dobija narativnu funkciju time što vizuelno artikuliše nivo intimnosti među likovima i njihove međusobne odnose, potvrđuju prostor kao ključ tumačenja, a 3D estetiku kao prostornu, baš kao što je Bazen najavio. „Svaki put kada prostor postaje dramska komponenta događaja koji se snima“,

pisao je, „svako pribežište u širinu polja, presudan je dobitak za mizanscen“ (Bazin, 2014c: 230).

Ali Bazenovo razočaranje delima koja ovu mogućnost nisu znala da iskoriste, dokaz je da dodavanje dubine površini ekrana, koje je 3D tehnologija naizgled učinila lako rešivim, nije istovremeno oslobodilo filmsku sliku odgovornosti kada je potencijal treće dimenzije u pitanju. Razlog za to je što „dubina *na* slici ili *u* polju nije istovremeno i dubina polja ili dubina slike“ (Delez, 2010: 143), kako je divno formulisao francuski filozof Žil Delez (Gilles Deleuze). Polazeći od ove dihotomije, iskorišćen potencijal na koji skreće pažnju Bazen značio bi postizanje dubine slike, a ne puke dubine vidnog polja, što se čini kao ključni izazov stvaralaca filmske slike danas kada često deluje da tehnologija nudi lako rešenje.

Dubinski mizanscen, a ne dubina vidnog polja, kako je voleo da naglašava i Dejvid Bordvel (David Bordwell), postaje tako suštinska diferencijacija odgovorna za postizanje dubine slike, te dodatne, četvrte dimenzije koja je za Deleza značila vreme, a za Bazena spiritu-alizaciju filmske slike. Čini se zato posebnim izazovom ne dozvoliti da dobijanjem tehnološki uslovljene treće dimenzije filmska slika izgubi onu četvrtu, koja je prevodi u polje metafizičkog.

Ovakvu dubinu vidnog polja koja daje slobodu reditelju i njegovim glumcima Bazen je pronalazio u filmovima francuskog reditelja Žana Renoara (Jean Renoir), opisujući rezultat te slobode kao „otvaranje (slike) ka univerzumu analogija, metafora, ili, Bodlerovim rečima, u ne manje poetičnom smislu, ka univerzumu odnosa“ (Bazin, 1974: 90). Takođe, iako svestan da ni Vilijam Vajler (William Wyler) ni Orson Vels (Orson Welles) nisu uveli dubinu polja u filmski jezik, Bazen ovim autorima priznaje inventivnost u njegovom korišćenju, koja montažu podređuje mizanscenu, a dramski efekat čini rezultatom kretanja unutar kadra snimljenim nepokretnom kamerom. U pitanju je samo stvar „poštovanja prostornog jedinstva događaja u trenutku kada bi njegovo cepanje pretvorilo stvarnost u prostu zamišljenu predstavu stvarnosti“, tvrdi Bazen (Bazen, 1967a: 80). Istovremeno, on ne priznaje jedan mogući prikaz te stvarnosti, već konstatuje da „svako doba traži svoj realizam to jest tehniku i estetiku koje mogu najbolje da zagrabe, da zadrže i pruže ono što se od stvarnosti želi da uhvati“ (Bazen, 1967a: 98).

Italijanski neorealizam vratio je filmu ovaj „smisao dvosmislenosti stvarnoga“, podseća Bazen. Krupni plan deteta u filmu *Nemačka godine nulte* (*Germania anno zero*, Roberto Rossellini, 1948), upravo kontrastira Kulješovljevom (Lev Kuleshov) eksperimentu u kom je značenje krupnog plana lica sugerisano kadrom koji prethodi i označava Roselinijevu odluku da naglasi „tajanstvo“ (Bazen, 1967a: 92).

Žil Delez je tumačeći Bazenu fascinaciju dubinskim kadrovima *Građanina Kejna* (*Citizen Kane*, 1941) isticao da lepota Velsovog dubinskog mizanscena leži u postizanju slike vremena (ili kako Bazen ističe, postizanja *zgnusnutog vremena* ili *vremenskog realizma* (Bazen, 1967a: 91), simultanog prisustva prošlosti i sadašnjosti, koje fizički pokret zamenjuje pokretom u vremenu. Ali slika koja naglašava dubinu polja, podjednako kao i ona oslonjena na sopstvenu plošnost za Deleza stoje u ravnopravnoj poziciji kada je potencijal postizanja dubine slike u pitanju, dokazujući tako da dubina polja nije preduslov za dubinu slike. Krupni planovi izmešteni iz jasno definisanog prostora i naglašene plošnosti bili su za njega osnov slike afektivnosti koja je filmskoj slici davala vanvremenski karakter. „Filmsku sliku u sadašnjosti nalazimo samo u lošim filmovima“, tvrdio je Delez (Delez, 2010: 65).

Negacija dubine i perspektive, kao „poravnanje treće dimenzije“, otvara po Delezu dvodimenzionalni prostor prema afektivnosti i dodaje četvrtu i petu dimenziju – vreme i duh. Ovo „afektivno isecanje“ (Delez, 1998: 129) za Deleze predstavlja prevazilaženje ograničenja nametnutih ramom slike i njeno otvaranje ka „spoljnom horizontu“ čije prisustvo unutar kadra očigledno „opstoji“.⁵

Delez mogućnostima slike ukazuje veće poverenje nego Bazen, za koga je, ako prihvatimo analogiju filma i slikarstva, ram ono što „podvlači raznorodnost slikarskog mikrokosmosa i prirodnog

5 Nakon što se okušao u formi digitalnog 3D filma u svom delu *Zbogom jeziku* (*Adieu au langage*, Jean-Luc Godard, 2014), Žan-Lik Godar je ostao skeptik po pitanju njegovog smisla, tvrdeći da sam po sebi, 3D film ne otkriva ništa što nismo mogli i ranije da vidimo, poredeći filmsku sliku sa slikarskim platnom koje iako ograničeno ramom, ima sposobnost da nam da nagoveštaj onoga što izvan tog rama leži, ili bar učini da to prisustvo osetimo (Eidelstein, 2014).

makrokosmosa u koji se slika upisuje“ (Bazen, 1967b: 77). Diskontinuitet između slike i zida, odnosno slike i realnosti, pretvara ram u oblast dezorijentacije prostora, koji prostoru prirode i našeg aktivnog iskustva suprotstavlja prostor slike usmeren ka unutrašnjem, „jer je samo prostor razmišljanja otvoren ka unutrašnjosti slike“. (Ibid.)

Problematiku uloge rama (filmske) slike dodatno usložnjava situacija kada 3D tehnologija zamagljuje granice između dijegetičkog sveta i prostora ekrana dostupnog gledaocu⁶, što najočiglednijim čine upravo banalne demonstracije rušenja ove barijere u vidu negativne paralakse, kao efekta iskakanja objekata sa ekrana i njihovog uzurpiranja prostora gledaoca. Ali animirani film *Koralina i tajanstveni svet* (*Coraline*, Henry Selick, 2009), urađen u 3D tehnologiji, uspeva da ovaj problem igre dubine i površine između kojih levitira filmska slika pretvori u nosioca značenja, a ukidanje rama koji bi delio dijegetički i nedijegetički svet postigne unutar same slike. Svesno ravnanje treće dimenzije u vidu narušavanja pravila perspektive ima za cilj naglašavanje junakinjinog osećanja klaustrofobije unutar *realnog* sveta kom ne želi da pripada i onog *fantastičnog*, kojem punoću i privlačnost daje upravo njegova tro-dimenzionalnost. Odnos 2D i 3D, odnosno realnog i fantastičnog sveta unutar filma postaje tako pandan odnosa 2D prostora ekrana i prostora gledalaca kao njegovog 3D okruženja, koji sada postaju nerazlučivi, nastavljajući se jedan u drugi. Vrata kroz koja Koralina prolazi kako bi stigla do drugog sveta postaju na taj način metafora ulaska gledaoca u 3D prostor filma.

I dok je barokna umetnost upravo problematizovala mešanje ova dva sveta, čini se pogrešnim često poređenje dubine polja koju je donela 3D tehnologija sa renesansnom perspektivom. Za istoričara umetnosti Ernsta Gombriha (Ernst Gombrich), perspektiva kao

6 Edvard Brenigen (Edward Branigan) je prostor filma smatrao pre svega mentalnim konstruktom, a shvatanje narativa pripisivao je rešavanju konflikta između prostora i vremena ekrana (screen space/time) i sveta priče (story world), odnosno dijegetičkog i nedijegetičkog sveta (Branigan, 1992). Percepcija tako postaje „sistem koji se bori da savlada različite i često konfliktne interpretacije podataka“ (ibid: 38).

način postizanja utiska dubine na dvodimenzionalnom slikarskom platnu bila je metod stvaranja iluzije da je naslikani objekat veran odraz svog originala, koji potpuno zanemaruje neizbežno prisustvo subjektivnih impresija koje on u stvarnosti budi u posmatraču. Podsećao je i na tvrdnje Džona Raskina (John Ruskin) da mi čak i ne vidimo treću dimenziju, već samo skup obojenih površina kao na slikama Vilijama Tarnera (J. M. W. Turner). U korenu svih problema umetnosti leži znanje o svetu koji nas okružuje, pisao je Gombrich. „Kad bismo mogli da ga potisnemo, problem predstavljanja tro-dimenzionalnog prostora na slikarskom platnu ne bi ni postojao“ (Gombrich, 1984: 238).

Iluzija 3D slike ili psihološki realizam

Realizam prostora, kao psihološki realizam, o kom govori Bazzen možda i najpreciznije miri sve one dileme stvorene oko ontologije filmske slike koje je digitalno doba donelo. Podjednako kao i slike stvarnosti, fiktivne, kompjuterski generisane slike, bez referenta u stvarnosti, sada mogu biti *perceptualno realistične* u smislu da nude verodostojan odgovor na gledaočevo svakodnevno iskustvo trodimenzionalnog prostora. Ovaj termin Stiven Princ (Stephen Prince), u eseju simptomatičnog naslova *Istinite laži (True Lies)* koristi kao adekvatniji od pojma realizma slike određenog njenim referentom u stvarnosti, i istovremeno miri dihotomiju između „onoga što može biti viđeno i fotografisano i onoga što može biti 'fotografisano', ali ne i viđeno“ (Prince 1996, 34), koju je donelo digitalno doba slike. Slika koja je referentno nerealistična može istovremeno biti perceptualno realistična, u smislu da podražava gledaočevom iskustvenom znanju o svetlu, prostoru, pokretu i ponašanju objekata u trodimenzionalnom svetu. „Uverljivost ili neuverljivost perceptualne informacije koju ove slike sadrže daje gledaocu važan okvir za procenu logike ekranskog sveta koju ove slike uspostavljaju“ (Prince, 1996: 35).

I Andre Bazzen skretao je pažnju da, iako binokluran vid predstavlja ključni faktor, elementi poput svetla, pokreta ili perspektive

takođe igraju ulogu u našoj percepciji prostora (Bazin, 2014a: 236), što njegov termin psihološkog realizma čini vrlo bliskim Princovom pojmu perceptualnog.

Uvođenje zvuka, a zatim i boje, približili su film (referentnoj) realnosti više nego što je to zatim učinila 3D tehnologija, pa se može reći da nova sposobnost vida konačno ide u korak sa sposobnošću uha da nas uvede u prostor filma koji je omogućio surround sistem zvuka. Ali u želji da podražava zakonitosti ljudske percepcije, ovaj psihološki/perceptualni realizam neminovno postaje potreba 3D filma, ali i zamka koja dodatno angažuje naše vanfilmsko iskustvo navodeći na poređenje. Potencijal 3D tehnologije možda zato pre svega leži u čulnom doživljaju koji je filmska slika dobila mogućnost da upotpuni. Estetika čulnosti kojoj teži, a koja proizlazi iz opšte medijske tendencije favorizovanja senzualizma nasuprot realizma, čini savremene načine upotrebe 3D tehnologije novim, a njen povratak u bioskope poslednjih decenija vrednim pažnje.

Ne čudi možda da je neuspeh 3D filmova kod publike prošlog veka Bazen pripisivao dokumentarnim sadržajima koji su rađeni ovom tehnologijom. On je prednost 3D filma u odnosu na ravan ekran pre svega video u žanru horora, smatrajući strah osećanjem najuže vezanim za percepciju prostora, evidentnim u vidu straha od poremećaja orijentacije, ili straha od noći koja u sebi krije opasnost (Bazin, 2014d: 252).

Zanimljivo je da, upravo suprotno, Tomas Elsaesser (Thomas Elsaesser) 3D tehnologiju smatra primerenijom upravo dokumentarnim filmovima i potcrtavanju stvarnog, uzimajući kao primer filmove *Pina Vima Vendersa* (*Pina*, Wim Wenders, 2011) i *Pećina zaboravljenih snova* Venera Hercoga (*Cave of Forgotten Dreams*, Werner Herzog, 2010), koji dobijaju na kvalitetu upotrebom ove tehnologije time što ona oživljava pokret, kao glavni adut plesa i pećinskih crteža koje ova dva filma tematizuju (videti: Elsaesser, 2013). On je sa poslednjim povratkom 3D tehnologije proklamovao nastanak ne nove slike, već jednog novog gledaoca, „idealnog gledaoca koji odgovara idealnoj slici neograničenoj horizontom – sposobnog da plovi lebdi, ili klizi“ (Elsaesser, 2013: 238).

Ali stvoriti ovakvog *idealnog* gledaoca ne deluje kao lak zadatak. Iskustvo gledanja 3D verzije filma *Avatar* (*Avatar*, James

Cameron, 2009) većina gledalaca opisala je kao razočaravajuće, misleći ne na kvalitet efekata, već (naknadnu) svest o tome da je njegov magični svet izmišljen (Browne, 2014: 142). I dok su gledaoci *Avatara* bili razočarani zato što su poverovali u ovaj filmski svet, zamerka filmu *Hobit: neočekivano putovanje* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, Peter Jackson, 2012), koji je osim 3D tehnologije koristio i udvostručen broj sličica u sekundi (48 umesto standardnih 24), bio je, naprotiv, osećaj preterane upeglanosti slike, koja je svojom savršenošću ovoj fantaziji davala realističnu notu i time gledaocima uskratila priliku da se sa njom sažive. (What is Immersive Cinema? 2016)

Tajvanski reditelj Ang Li (Ang Lee) je u svom filmu *Bili Lin – heroj* (*Billy Lynn's Long Halftime Walk*, 2016), nove domete filmske tehnologije stavio u službu približavanja realnosti i time sugestivnosti filmske slike, kako bi dočarao strahote rata u Iraku. Izazov veće rezolucije slike i još veći broj sličica u sekundi (120) koji omogućavaju, kako i sam kaže, da se vidi sve, stoji nasuprot njegove težnje da ovim filmom, po njegovim rečima, stvori sopstvenu virtuelnu realnost i dočara sopstvenu viziju, koja gledaocu neće dozvoliti „da odluta“ (Sychowski, 2016). To *sve*, paradoksalno, postaje sve što *treba* da vidimo, a ne što *želimo* da vidimo, onemogućavajući tako Bazenov ideal lutanja oka unutar kadra.

Deluje da nas zatvaranje u trodimenzionalnost filmskog sveta drži širom zatvorenih očiju, baš kao što je i renesansna perspektiva, koja se pripisuje 3D filmu, ostvarivala više od svega efekat usmeravanja pažnje, dodeljujući posmatraču unapred definisan ugao gledanja u odnosu na koji je i prostor organizovan, uskraćujući time slobodu pogleda. U slikarstvu, kontrateža ograničavajućoj ulozi renesansne perspektive bio je kubizam, koji je potenciranjem plošnosti slike predmete prikazivao iz više uglova istovremeno kako bi se približio našem svakodnevnom doživljaju stvarnosti kao konstrukt sećanja, dodira i vida, zahvaljujući kom je svest o karakteristikama predmeta prisutna čak i kada nam je on samo delimično vizuelno otkriven. Neprikosnovenost vida, paradoksalno, biva narušena upravo upotrebom 3D tehnologije, dok pojam prozora kao metafore ekrana prerasta u metaforu vrata koja gledaoca uvode u prostor filma.

Hiperhaptička slika i problem imerzivnosti

Ako nam 3D tehnologija ne omogućava da vidimo slobodnije, da li nam pomaže da osetimo nešto što nismo mogli i pre? „Dubinski kadar“, govorio je Bazen, „dovodi gledaoca u bliži odnos sa slikom nego što je odnos sa realnošću; tačno bi, dakle, bilo ako bi se reklo da je struktura, nezavisno od sadržine same slike, realističkija“ (Bazen, 1967a: 91).

Gledalac se sada zaista nalazi u međuprostoru dva sveta, izložen iluziji koja pokušava da ga uvuče u svoje dubine, i istovremeno telom nepopravljivo ukorenjen u „prostor aktivnog iskustva“. Sinestetički potencijal filma, koji prevazilazi pet osnovnih čula i uspešno deluje na čula zadužena za osećanje kretanja i položaja tela, ravnoteže i prostorne orijentacije, pa čak i bola i osećanja visokih i niskih temperatura, postaje izraženiji u kontaktu tela i filma dodatno naglašenim upotrebom 3D tehnologije.

Lora Marks (Laura U. Marks) govori o haptičkoj vizuelnosti koja nadilazi ograničenost vida i aktivira celo gledaćevo telo, tako da on dobija moć da „dodiruje film očima“ (Marks 2000, xi). Za razliku od optičkih slika koje podrazumevaju udaljenog posmatrača, haptičke slike o kojima ona govori pozivaju posmatrača na blizak, telesni kontakt sa slikom, gubeći osećaj fizičke distance. I dok haptička slika zahteva plošnost, stavljajući u prvi plan površinsku teksturu objekta, pre nego njegovu formu u jasno definisanom prostoru, Mirijam Ros (Miriam Ross) 3D filmu pripisuje pojam *hiperhaptičke slike*, kao kombinacije prethodne dve: optičke – koja postiže stereoskopsku dubinu i haptičke – kao naizgled materijalizovanog taktilnog kvaliteta, koje zajedno tvore hiperhaptičku estetiku 3D ekrana (Ross, 2015: 25)⁷.

7 Mirijam Ros se ograđuje pritom od pojma haptičkog koji Noel Birš (Noël Burch) u svom eseju *Building a Haptic Space* pripisuje 2D filmu, odnosno iluziji dubine koja gledaoca pretvara u putnika koji putuje filmskim prostorom. Ovo putovanje čini ga učesnikom u tom haptičkom prostoru, istovremeno neutrališući površinu filma i stvarajući osećaj trodimenzionalnog prostora (Burch, 1990).

Ali čemu umetnost čiji je cilj da podražava stvarnost, kada je nikad neće dostići, pitao se Pavle Florenski (Павел Александрович Флоренский) i podsećao da je „iluzija koja se najviše približi realnosti suštinski najudaljenija od nje“ (Florensky, 2002: 181). Taj trijumf naturalizma postaje puka prevara, neispunjeno obećanje da postoji ono čega zapravo nema i nezadovoljena čežnja posmatrača da dodirne ono što ne može, a što bi u stvarnom životu mogao.

Što je iluzija stvarnosti jača, odnosno perceptualni realizam uverljiviji, to je potreba za motornom reakcijom u tom prostoru veća, ali odmah zatim i onemogućena. Obećanje kretanja kojeg nema ostavlja gledaoca zatočenog u stanju afektivnosti koja je probuđena u telu (Miljković, 2016).

Prostorna estetika 3D filma postaje manifestacija Džejmsenovog (Fredric Jameson) *hiperprostora* koji uspeva da utisne pojedinca u unapred predviđene narative, ne dajući mu mogućnost da perceptualno organizuje sopstveno okruženje, i kognitivno spozna svoje mesto u njemu. Umesto toga, on postaje samo figura od koje se očekuje da svojim telom zauzme putanje koje su za njega unapred predviđene, učestvujući u prividu kretanja koje postaje samo sebi cilj, dok istovremeno ne daje mogućnost realnog kretanja kao fizičkog savladavanja daljine (Jameson, 1998).

3D film, kao obećanje kretanja koje ne dobija svoju aktualizaciju, naglašava upravo razdvajanje onoga što je Merlo-Ponti (Maurice Merleau-Ponty) nazivao objektivno telo (objective body) kao prisustvo u objektivnom, fizičkom prostoru koje preuzima konkretan pokret i fenomenološkog tela (phenomenal body), kao sistema mogućih akcija, koje poziva na delovanje u objektivnom prostoru, izmamljuje naše motorne reakcije i tako uspostavljaju balans između ova dva aspekta našeg bića (Merleau-Ponty, 2002: 122). Njihova koegzistencija biva razbijena u kontaktu tela sa 3D prostorom filma, koji sada pravi razdor među njima i postaje manifestacija gledaočevog virtuelnog prostornog bića, ne dajući mogućnost balansa.

Sa 3D tehnologijom, dakle, i pored pokušaja da se virtuelni prostor filma prožme fizičkim prostorom ekrana, telo je ono što gledaoca nepopravljivo ukorenjuje u samo jedan od ta dva prostora. Stereoskopske slike ne uspevaju da potisnu telo i gledaocu dozvole

osećaj nematerijalnosti i nevidljiv upliv u svet priče. Kako Loren Krojč (Lauren Kroiz) u svom radu *The Reality of Vision with Depth: 3-D Cinematic Spectatorship* primećuje, „nošenjem (3D) naočara, umesto da uđe u svet dubine koji 3D omogućava, gledalac je telom postavljen u ulogu posmatrača, oslobođenog mogućnosti identifikacije unutar spektakla, (...) sprečen da uđe u film kao lik, sprečen da se identifikuje sa likovima unutar narativa“ (prema Zone, 2007: 84). Zadovoljstvo skopofilije koje donosi 3D film suprotstavlja se tradicionalnom modelu identifikacije gledalaca sa likovima filmskog narativa, zaključuje Krojčova.

Uverljivost i/ili imerzivnost

Stanje afektivnosti u koje nas hiperhaptičke slike 3D filmova dovode zaista pretila da nadvlada sve druge mehanizme kojima umetničko delo raspolaže u pokušaju da nas uvuče u svoje svetove. Činjenica da nas knjiga podjednako uspešno uranja u svet svojih likova bez pomoći čulnih stimulusa dokaz je da perceptivna imerzivnost kao datost novih filmskih tehnologija ne podrazumeva i potencijal da budemo i psihološki apsorbovani predstavljanim sadržajem.

Uverljivost iluzije dokumentarnog filma, nasuprot neuverljivosti 3D ekranizacija fiktivnih svetova *Avatara* ili serijala *Hobit*, nameće razmišljanje o međusobnoj zavisnosti sadržaja i efekta koji će njegova 3D predstava ostvariti. (Ne)zadovoljstvo gledalaca pojedinim ostvarenjima aktivira pitanje njihovih očekivanja koja utiču na doživljaj i navodi na razmišljanje o tome da li je izbor žanra vodilja koja treba da opravda upotrebu 3D tehnologije, kao i da li potencijal za imerzivnu moć određuje postignuta iluzija realnosti ili, naprotiv, treba insistirati na gledaocu kao udaljenom posmatraču koji umesto identifikacije zadržava distancu i umesto učesnika u narativu postaje sačesnik njegovih aktera. Gledaočeva pozicija u odnosu na narativ, ali i u odnosu na dijegetički prostor i prostor ekrana, upravo je ključ koji nudi odgovor na ova pitanja, i dilemu da li su *uverljivost* i *imerzivnost* slike neodvojivi, ili pak međusobno isključivi pojmovi.

Prostorna estetika 3D filma, odlukom o uključivanju ili isključivanju gledaoca iz dijegetičkog prostora priče, neminovno utiče na način čitanja slike, a posledično i ispunjavanja potencijala za postizanje njene dubine. Upotreba tehnologije ne samo da ne umanjuje odgovornost filmskih stvaralaca u postupku dodavanja dubine slici, već zahteva dodatan napor da dobijanjem treće dimenzije slika iskoristi njen potencijal i ne izgubi onu četvrtu – dubinu koja će joj dati vanvremenski karakter.

Literatura

- Arnhajm, R. (1962). *Film kao umetnost*. Beograd: Narodna knjiga.
- Bazen, A. (1967a). *Šta je film? I*. Beograd: Institut za film.
- Bazen, A. (1967b). *Šta je film? II*. Beograd: Institut za film.
- Bazin, A. (1974). *Jean Renoir*. London & New York: W. H. Allen.
- Bazin, A. (2014a). A New Stage in the Process: Math Equations for 3D. In: D. Andrew (ed.), *Andre Bazin's New Media*. Oakland: University of California Press, pp. 235–242.
- Bazin, A. (2014b). "Cinerama: A Bit Late". In: D. Andrew (Ed.), *Andre Bazin's New Media*. Oakland: University of California Press, pp. 220–226.
- Bazin, A. (2014c). "Cinerama, a Disappointment". In: *Andre Bazin's New Media*. Oakland: University of California Press. pp. 227–231.
- Bazin, A. (2014d). "The House of Wax: Scare Me... in Depth!" In: D. Andrew (Ed.), *Andre Bazin's New Media*. Oakland: University of California Press, pp. 251–253.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge.
- Browne, W. (2014). "Digital Cinema". U: E. Branigan, *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. London, New York: Routledge, str. 138–143.
- Burch, N. (1990). "Building a Haptic Space". U: N. Burch, *Life to Those Shadows*. Berkeley: University of California Press, str. 162–185.
- Delez, Ž. (1998). *Pokretne slike*. Sremski Karlovci: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića.
- Delez, Ž. (2010). *Film 2: Slika-vreme*. Beograd: Filmski centar Srbije.
- Eidelstein, E. (2014). *Jean-Luc Godard Gives a 45-Minute Interview About His Mind-Boggling 'Goodbye to Language 3D'*. Dostupan na: <https://>

- www.indiewire.com/2014/06/watch-jean-luc-godard-gives-a-45-minute-interview-about-his-mind-boggling-goodbye-to-language-3d-25359/ (Pristupljeno: 20. 6. 2019.)
- Eisenstein, S. (2004). "Stereoscopic Films". U: S. Eisenstein, *Problems of Film Direction*. Honolulu, Hawaii: University Press of the Pacific, str. 77–85.
- Elsaesser, T. (2013). "The 'Return' of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the 21st Century". *Critical Inquiry* 39 no. 2 (Winter 2013), str. 217–246.
DOI: 10.1086/668523
- Florensky, P. (2002). *Beyond Vision: Essays on the Perception of Art*. London: Reaktion Books.
- Gombrich, E. (1984). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon Press.
- Jameson, F. (1998). *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983–1998*. London; New York: Verso.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham and London: Duke University Press.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of Perception*. London and New York: Routledge.
- Miljković, V. D. (2016). *Narativni prostor filma kao slika afekta: filmovi Larsa fon Trira*. Beograd: Filmski centar Srbije.
- Prince, S. (1996). "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory". *Film Quarterly* Vol. 49 No. 3 (Spring 1996), str. 27–37.
DOI: 10.2307/1213468
- Ross, M. (2015). *3D Cinema: Optical Illusions and Tactile Experiences*. London: Palgrave Macmillan.
- Saboureaux, E. (2012). *Why doesn't Christopher Nolan make movies in 3D?* <https://www.quora.com/Why-doesnt-Christopher-Nolan-make-movies-in-3D> (Pristupljeno: 25.7.2019)
- Sychowski, P. v. (2016). *Ang Lee Just Invented a New Form of Cinema*. <https://celluloidjunkie.com/2016/04/16/ang-lee-just-invented-new-form-cinema/> (Pristupljeno: 25.7.2019.)
- Weetch, O. (2016). *Expressive Spaces in Digital 3-D Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Zone, R. (2007). *Stereoscopic Cinema & the Origins of 3-D Film, 1838–1952*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- What is Immersive Cinema?* (2016, April 21). Dostupan na: <https://www.notafraid.com/2016/04/what-is-immersive-cinema/> (Pristupljeno: 20.6.2019.)

Vesna Dinić Miljković

Faculty of Drama and Film Arts, Sinergija University,
Bijeljina, Bosnia and Herzegovina

**THE (NEW) CHALLENGES OF
3D FILM AESTHETICS**

Three-dimensionality, as a need to mimic human perception, is inseparable from the very idea of film and its image. As deep staging is becoming a dominant playfield for a director faced with 3D film, André Bazin's thoughts on this matter have never been more relevant. Spatial realism, which Bazin equates with psychological/perceptual realism, seems to successfully reconcile the controversy about the ontology of film image brought by digital age, as computer-generated images with no reference in reality are now considered realistic in terms that they mimic our everyday perception of three-dimensional space. By becoming a necessity of 3D film, perceptual realism needs to rise to the challenge of mimicking our everyday sensory experience, making it the main advantage of 3D technology over 2D image. This paper consider the challenges facing film aesthetics conditioned by 3D technology both from the point of view of those creating it and those experiencing it in the theatre. Is it possible that by gaining the dimension of depth film image neglects the depth in meaning, as the notions of frame and offscreen space are being redefined? Does the immersive nature of 3D image inevitably draw the spectator inside the diegetic world, or paradoxically situates him more firmly outside by spatially disrupting his synesthetic engagement? As no technological advance is ideologically neutral, we are invited to consider this notion of distance revealing itself between the spectator and the screen, and also between the elements within a frame, as a broader symptom of our time.

Keywords: 3D film, 3D film space, perceptual realism, deep staging, bodily sensation