

video

na 8. mednarodnem festivalu računalniških umetnosti, maribor 2002

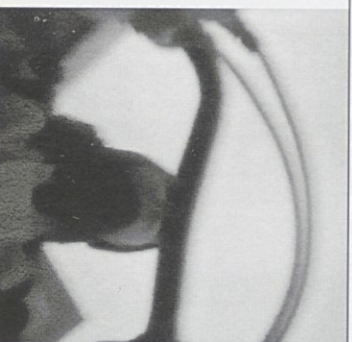
aleš vaupotič



Atelje

Black Moon Rising

Do You Feel Lucky



8. mednarodni festival računalniških umetnosti,¹ ki je potekal konec maja letos v Mariboru,² je posvečen projektom v t.i. novih medijih, med njimi pa zelo pomembno mesto zavzema video. Video je v nasprotju s filmom, ki uporablja filmski jezik montaže planov, odprt za najrazličnejše postopke – zanj je značilno, da črpa iz celotne zgodovine vizualnih umetnosti, po drugi strani pa je treba poudariti, da je v nasprotju s filmsko diegezo video avdio-vizualni udar, ki na sintetičen način določa svoje mesto v umetniški komunikaciji. V jedru video montaže je montaža ploskev in ne filmskih fiktivnih pogledov v prostor.

V tem besedilu se bomo posvetili predvsem izdelkom v mediju video traku, torej linearnim videom, ki se običajno predvajajo na televizijskih ekranih, ob strani pa bomo večji del pustili ostale vidike digitalnih umetniških medijev, prostorskih instalacij ter konceptualnih projektov, ki so na festivalu določali večino del. Med najuglednejšimi gosti festivala je treba posebej omeniti avstralskega umetnika Stelarca,³ ki slovenskemu občinstvu ni neznan, v okviru festivala pa je izšel tudi zbornik o njegovem opusu (urednica Marina Gržinič). Za nas je pomembno, da je video pravzaprav vseskozi sestavni del Stelarcovih performansov, ki so seveda pretežno osredotočeni na robotiko, protetiko in električno stimulacijo človeškega telesa, vendar pa ostaja z video efekti manipulirana video podoba navzoča tako rekoč v vseh njegovih projektih.

Video, ki smo jih lahko videli v različnih sklopih festivalskega programa, si bomo ogledali ob razmisleku o nekaterih osrednjih postopkih, ki določajo različne možnosti videa. Velik del video trakov je nastal v okviru video produkcije ljubljanske Akademije za likovne umetnosti⁴ in bil predstavljen znotraj festivalskega sklopa z naslovom *NY Shock Society*.⁵

Serijski videi Mladena Stropnika *Wolf* uporablja klasične postopke analogne video montaže, od kolorizacije in inkrustacije na video ploskvi do sintetične dekonstrukcije časa z različnimi stroboskopskimi učinki in ponovitvami. Ti avdio-vizualni šoki v najožejem pomenu besede razgrajujejo podobo tudi na zvočni ravni z na videz nepovezano montažo zvokov in šumov. Pomembno je, da se slika sistematično razgrajuje, uničuje zamejene pomene, v nasprotju z npr. ritmično homogenizacijo zvoka in slike v popularnih glasbenih videospotih. Video Marine Gruden *White Trash* uporablja sintetične bele in rdeče vodoravne vzporednice (podobne ameriški zastavi), ki jih avtorica nato kot nekakšno površino vizualne tekočine preoblikuje s posnetki premikov rok in s tem "v živo" ustvarja interference med njimi. Med videi, ki se osredotočajo na likovnost video površine pa se slikarstvu najbolj približa video "...". Karmen Tomšič s fraktalnimi prelivi, ki tu pa tam oblikujejo grafikam podobne slike in se nato zopet vračajo v valovanje video signala.

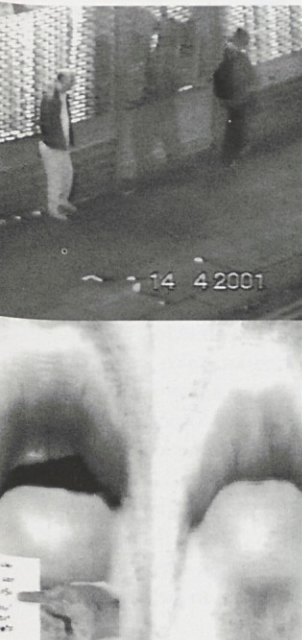
Eden od ključnih postopkov videa je inkrustacija. To pomeni, da se na isti ploskvi pojavi več video posnetkov, bodisi kot ločene štiriozgle ploskve – spomnimo se na Greenawayeva video-filma *Prosperove knjige* (Prospero's Books, 1991) ali *Utešene knjige* (The Pillow Book, 1996) – bodisi kot površine kompleksnih oblik, ki jih dosegamo npr. z uporabo "modrega keya". Video Narvike Bovcon in Aleš Vaupotiča *Black Moon Rising* raziskuje možnosti prevajanja filmskega izraza v video skozi remontažo

istoimenskega filma (režija Harley Cokeliss). V nasprotju s filmskim zaporedjem planov video sočasno kaže dva okvirja, zunanji okvir ekrana in notranji okvir, ki kot madež posega v iluzijo realnosti, ki ga obdaja. Rezultat je sintetična video pripoved.

Postopek remontaže vizualnega gradiva se je na letošnjem festivalu pogosto povezoval s politično opredelitvijo do *ready made* in dokumentarnih posnetkov. Luka Mancini se je z videom *09112001 absurdia* poigral s posnetki, ki so nam v lagodno popoldne nadaljeval v silili vizije napada na World Trade Center in Pentagon. Fragmente povezuje arabska pop popevka ter s tem razpira njihovo politično problematičnost. Nenad Jelesijević se je v videu *Natrag u garažu* na podoben način ukvarjal z današnjim Beogradom, ki je prav tako del globalne vojne histerije. Video združuje posnetke TV prodaje, srbskih glasbenih videov, Cartoon Networka, ter različnih posnetkov povojnega Beograda. Ta dva projekta bi si lahko zmotno predstavljali v okviru teorij dokumentarnega filma, vendar pa je pomembno dodati, da ne uporabljata filmskega jezika, ampak sintetično govorico video podob, ki ne ustvarjajo diegetskega prostora. To je še bolj očitno v videu Jerneja Maliha *Hedšok*, ki je sestavljen iz posnetkov televizijskega ekrana, na katerem gledamo visokoadrenalinske športe, tu pa tam pa športne posnetke presekajo posnetki avtorja, ki kot obseden skače po kontejnerju za smeti in vpije. "Videošok" tokrat vznika iz razpoka v sodobni multimedijki poplavi podob in sicer kot podoba poblašnega pogleda. Pri omenjenih projektih je pomembno, da zavzemajo zavestna stališča do sodobnih avdio-vizualnih medijev, ki se preko več kanalov stekajo v naša domovanja; video Boštjana Kavčiča *Playstation* npr. zareže ostro mejo med posnetke alpinističnega smučarja Dava Karničarja, ki se je spustil s strehe sveta, in grobo video grafiko, ki ironično spominja na reklame za danes že starinske video igre.

Video dokument je v teh primerih modus pogleda na svet, pri pred kratkim preminulemu umetniku Borisu Benčiču pa je video dokument zamenjal celotno materialno eksistenco njegovih likovnih umetnin. Gre za izvrstnega slikarja, ki je v zadnjih letih sistematično uničeval svoja dela v video performansih ter se tako, kot umetnik, preselil v univerzum video dokumenta. S tem pa se pred nami odpira obširno področje video performansa, torej povezave performansa in videa, ki performans lahko bodisi samo dokumentira ali pa vstopa vanj kot soudeleženec, ki gleda in je viden. Nas bodo na tem mestu zanimali samo video trakovi, ki so nastali v povezavi s performansi in ne sami performansi, v katerih nastopa video.

Integracija performansa v video določa *Kapo* Zorana Srdića,⁶ v katerem se golo žensko telo, polno slikarskih asociacij, pred nami počasi prelevi v hiperoblečeno brezoblično "bunko". Na eni strani imamo klasičen akt, na drugi oblečeno telo, ki ni več zanimivo za slikarski ali kiparski razmislek (oblečeno telo je po navadi del portretnega žanra). Metka Zupanič se v svojih videih (*Telo*, na lanskem festivalu smo videli podoben video *Vlak*) že dalj časa ukvarja z odlivanjem človeškega telesa v plastične mase ter s tem raziskuje pomen kože kot ne povsem samoumevne opne, ki ločuje subjekt od socialnega konteksta. Martina Bastarda, Mateja Očepek in Nataša Škušek so ustvarile video



Ulica

Wolf

Pissing, ki kaže prav to, *pissing*, kot ga vidi soudeleženo oko kamere. Šokantno stoječe žensko lulanje v troje se odbija od idilične vedute zimske gorenjske pokrajine. Dominik Olmiah Križan je video trak *Ground Zero*⁷ izdelal na podlagi dogodka, ki je del serije projektov. Na tokratnem festivalu je Križan nastopil s performansom, katerega sestavni del je bil tudi omenjeni video. *Ground Zero* je po eni strani prinašal pretekle stopnje projekta, po drugi pa ga je postavitev v okvir razstave *NY Shock Society* dodatno določila in obenem modificirala. Video je tokrat kompleksno vozlišče v mreži umetniške komunikacije: dokumentarni posnetki preteklih performansov so s pomočjo analognih efektov transformirani v videopovršino, ki se vpisuje v sedanost festivala kot performans, ta pa po drugi strani skozi umeščenost v današnji kontekst spreminja identiteto. Na podoben način umeščenost videa v komunikacijsko mrežo eksplicirajo že prej omenjeni Stelarcovi tehno performansi, pa tudi projekt *R III* Narvike Bovcon in Aleša Vaupotiča.⁸ Pri teh primerih je posebej pomembno premeščanje dominant med elementi – če je pri Dominiku Križanu dominanten performans kot gonilo, je pri npr. Stelarcu pomembnejša tehnična manipulacija človeškega telesa, v primeru projekta *R III* pa predstavlja temeljno gibalno branje Shakespearove historije Rihard III., ob čemer bi lahko govorili o t.i. literarnem videu.

Danes se zdi morda najpomembnejša oblika videa interaktivni video, torej video, ki omogoča aktivnost obiskovalca/gledalca/interaktorja. V tem besedilu se interaktivnemu videu ne bomo posebej posvečali, saj pogosto prehaja mejo z računalniško umetnostjo. Naj omenimo samo instalacijo Keiko Takahashi (programiranje Shinji Sasada) z naslovom *Rakugaki*. Na steno je bila projicirana tridimenzionalna kocka, na njenih ploskvah pa so obiskovalci s pomočjo otroških glasbil vzbujali črtne animacije. Dietmar Offenhuber in Markus Decker sta v projektu *Wegzeit* ustvarila virtualno realnost, ki jo sestavlja mreža video trajektorijev, ki v obliki pogledov skozi okno avtomobila prečkajo Los Angeles. Rezultat je virtualni Los Angeles kot mreža trajektorijev pogleda. Med slovenskimi projekti lahko omenimo *net.x* Arven Šakti Kralj, ki gradi bazo mrežnega video spomina⁹ in lanski CD-ROM projekt *Javornik* Aleša Vaupotiča in Narvike Bovcon, ki nadgradi interaktivno hiperpodobo s povezavami na kratke videe – gledalec sam izbira svojo pot skozi daljši sestavljen video na podlagi likovno kodiranih interaktivnih ploskev.¹⁰

Posebej zanimiv je problem t.i. digitalnega filma, ki razmerje med filmsko govorico in videastično montažo še bolj zaostri. Ta oblika se je pojavila z nastopom digitalnih video kamer (njihova uporaba je izrazito zaznamovala tudi filme, npr. dela Larsa von Trierja) in prinesla s seboj tako nov tip tehno modificiranega pogleda kot tudi nov tip montaže. Zelo ilustrativen primer je video *Ulica* Metke Zupanič in Jelene Šimunič. Ob njem se odpira problematika vseprisotnih nadzornih video kamer in zainteresiranega pogleda – video kamera namreč z višine nekaj nadstropij beleži nočno dogajanje na ulici pod oknom. Z zmogljivostjo zoomiranja si dogodke znotraj svojega teritorija, ki jo posebej zanimajo, približa, ves čas pa zainteresirano sledi tavaajočim posameznikom (pijanim in drogiranim), ne da bi se oni njenega pogleda zavedali. Trajektorij pogleda kamere sledi trajektoriju gibanja akterjev. Podoben pogled kamere nastopa v digitalnem filmu Roberta Černelča in Andreja Kusteca *Atelje*.¹¹ Tokrat kamera sledi zgolj centru aktivnosti, zato obraz igralca večkrat stopi na rob in celo zdrsne ven iz kadra, saj oseba-portret ni več v centru pozornosti. V tem filmu-sekvenci ni filmskih montažnih rezov, ampak se kamera zvezno premika med vsemi plani. Mitja Ficko je posnel digitalni film delno kot dokumentarni zapis svojega slikarskega postopka (kar je zelo pogost motiv slikarskih in kiparskih video performansov), bolj zanimivo pa je, da je kót kamere ves čas marginalen, montažni rez pa vezan na spremembo akcije. Marginalni pogled digitalne video kamere se je zapisal v mnoge videe in digitalne filme letošnje produkcije. Boštjan Lapajne v videu *Do You Feel Lucky* priročno video kamero preprosto pritrdi na spodnji del kolesa in

odkolesari, na ekranu pa vidimo anamorfotično perspektivo pogleda, skozi katerega nikoli ne gledamo.

Zadnjo skupino videov sestavljajo povezave videa in glasbe. V okviru *NY Shock Society* je bil prikazan multimedijški projekt slikarja Gašperja Jemca¹² in češke skladateljice Sylve Smejkalove z naslovom *You and Me*, ki je združeval novo glasbo s prostorsko videografično instalacijo. Podobno je Takumi Endo na svojem koncertu *Actus* v živo z računalnikom general zvoke in sintetično sliko na filmskem platnu. Na mariborskem festivalu je bil prvič predstavljen tudi videospot skupine *Wreck* za skladbo *Concern & Destroy*, režija son:DA, ki ga lahko vidimo med drugim na Slovenski televiziji v oddaji *Videospotnice*. Pomembno je, da tudi ta videospot v najožjem pomenu besede pristopa k videu skozi zavest integriranih medijev – video je pravzaprav nepretrgano besnenje, ki ga sestavljajo slike vojaškega nasilja z interneta, presejane skozi cikel računalniških slik (*Brez naslova*), ki smo jih razstavljene lahko videli na enem od prizorišč festivala.

Za konec pa omenimo še animirani film *Niña* Gorazda Bizjaka in Romana Rožmana, primer klasične animacije črtne risbe, ki zaživi predvsem skozi izrazito bravuroznost risarja. Sklenemo lahko, da v Sloveniji, kot smo videli, obstaja bogata in aktualna video produkcija, ki je v veliki meri povezana s katedro za video in nove medije na ljubljanski Akademiji za likovne umetnosti. •

Opombe

- 1 www.mfru.org
- 2 Kustosi Eva Ursprung, Jože Slaček; razstava *NY Shock Society* Srečo Dragan.
- 3 www.stelarc.va.com.au
- 4 Seznam videov *NY Shock Society*. Mladen Stropnik: Wolf Gorazd Bizjak, Roman Rožman: Niña Metka Zupanič: Telo-Zvok Metka Zupanič, Jelena Šimunič: Ulica Boštjan Lapajne: Do You Feel Lucky Tomaž Tomažin: Jumping Off Matej Košir: In The Field Miran Pflaum: Isachta Swing Nikolaj Vogel: Dualizem Luka Mancini: 09112001 Absurdia Jan Petrič: Trenutek časa Helena Križnar: Telo v igri Matjaž Čuk: Popostars Boštjan Kavčič: Playstation and Nenebit Tanja Vergles, Boštjan Kavčič, Maja Pučl: Obleka in stroj Ana Zadnik: 24 ur Sanela Jahić: Disturbing Society Matej Laurenčič: Horizont Valentina Verč: Metamorfoza Vesna Čadež: Na gladini Eugenija Jarc: Let Lucija Stramec: Beg Martina Bastarda, Mateja Ocepek, Nataša Skušek: Pissing Polona Demšar: Lego 11. esptember Ana Gruden: The Story of Vodeb in Pika in Draž Arven Šakti Kralj, Ana Gruden: Detective Jernej Mali: Hedšok Karmen Tomšič: "...". Marina Gruden: White Trash Zoran Srdić: Kapa Mitja Ficko: Brez naslova Nenad Jelesijević: Natrag u garažu Dominik Olmiah Križan: Ground Zero Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič: Black Moon Rising in R III Robert Černelč, Andrej Kustec: Atelje in Karte Boris Benčič: VIDEODOKUMENT
- 5 Artnetlab 2002 na naslovu black.fri.uni-lj.si
- 6 Igra Anja Furlan.
- 7 Igrajo Tarek Rashid, Ludvig Bagari, Primož Petkovšek; kamera Jože Jagrič, Zdravko Papič.
- 8 www2.arnes.si/~sspmvaup/riii
- 9 black.fri.uni-lj.si/net.x
- 10 www.mrao.cam.ac.uk/~anze/javornik/javornik.html
- 11 Igrata Marjan Gumilar, Mitja Ficko.
- 12 www.gasperjemec.com