

high-tech, low-human move me:

kaj nas premakne v
kinodvorani, galeriji in
vsakdanjem življenju



melita zajc

"I keep waiting for it to move me," pravi Percy Howard, pevec skupine Nus, za elektronsko glasbo. Pod elektronsko glasbo so seveda mišljene zelo različne reči, od raznolikih žanrov sodobne pop glasbe, kot so *drum'n'base* in *ambient*, do *found sounds*. Vsem je skupno to, da glasbo ustvarjajo z računalniki, se pravi elektronsko. Očitek, da tej, z računalniki narejeni glasbi, primanjkuje melodičnosti in emocionalnosti, ki ga zelo radi naslavlja na elektronsko glasbo, je značilen simptom vsesplošnega strahu glede novih tehnologij, namreč strahu, da v vse večji tehnizaciji vse bolj izgubljam o človečnost.

Kako je potreba po intimnosti povezana s kinom in vizualnimi umetnostmi? Da bi lahko napredoval v umetnost, se je moral film najprej osvoboditi klasičnega pripovednega filma, ki gledalca čustveno prevzame. Toda po drugi strani je film predvsem zaradi močne čutnosti – množice čutov, ki jih je znal aktivirati – umetnosti služil kot model *totalne umetnosti*. S tega vidika so gibljive slike, ki po eni strani ločujejo film in umetnost, po drugi pa ju spajajo, hkrati mejišče in sečišče. To nenazadnje pojasni, kako da je v središču rekonfiguracij temeljne kinematografske situacije (mobilno oko, nemobilno telo), ki se odvijajo v sodobni vizualni umetnosti, predvsem vprašanje intimnosti in čustvene angažiranosti.

Dispozitiv

Razmerje med novimi tehnologijami na eni strani in značilnostmi kot tudi željo po intimnosti na drugi je vzajemno in dvostransko. Nove komunikacijske tehnologije po definiciji omogočajo komunikacijo na daljavo – v tem je njihov smisel in namen. Omogočajo prenos informacij onkraj fizičnih – prostorskih in telesnih – meja in omejitev. Zato so, če že ne ravno nečloveške, vsaj nadčloveške. Pri tem pa je – kot dokazuje zgodovina različnih komunikacijskih medijev in tehnologij – recepcija teh tehnologij odvisna od njihove integracije v ustaljene prakse ustvarjanja intimnosti. Ta intimnost je pogosto nadvse običajna, namreč enostavna, neposredno človeška intimnost, ki je najpogostejše definirana kot seksualna. Številni mediji, ki so danes tako močno integrirani v naše vsakdanje življenje, da jih niti ne opazimo, se imajo za družbeno uveljavitev zahvaliti pornografiji. Prav skozi rabe na tem področju so jih najprej popularizirali, na ta način jih je spoznavala, se nad njimi navdušila in jih slednjič sprejela najširša publika.

Nekaj primerov. V začetku devetnajstega stoletja je prav stereoskop, naprava, ki so jo masivno uporabljali za ogled pornografskih prizorov, pomagal fotografiji do slave in uspeha. Tudi kino je bil v svojem začetnem obdobju vse bolj priljubljen zato, ker so posamezni filmski kaluti, ki so bili tedaj v rabi, pogosto prikazovali ženske med slačenjem in druge eksplicitno erotične epizode. Ogromen uspeh domače rabe videa gre nenazadnje utemeljiti s tem, da je ta medij omogočil množično distribucijo erotičnih filmov na VHS kasetah. Podobno je tudi hitro razširitev kableske in satelitske televizije odločno vzpodbudilo neizmerno zanimanje gledalcev za erotične oddaje v nočnih programih RTL in podobnih postaj. Raznolike možnosti, ki jih ponuja digitalna telefonija, so predvsem proslavile vroče linije, ki ponujajo seks po telefonu (v ZDA *one-nine-hundred*, 1-900). Podobno je bila računalniška pornografija, t.i. *adult* vsebine, odločilnega pomena za to, da so se individualni uporabniki množično odločali za priklop na svetovni splet, kar je šele omogočilo komercialne rabe interneta. Na povsem enak način je za laike tudi glavna atrakcija tehnologij *virtualne resničnosti* in kibernetičnega prostora natanko ideja o kibernetičnem seksu, in to ne glede na to (ali pa morda prav zaradi tega), da so predstave o tem, kaj naj bi to bilo, izjemno odprte in nedoločene.

Čutna, telesna dimenzija je temeljni pogoj za uporabo tehnologije. Gornji primeri so zgodovinska argumentacija te trditve.

Konceptualno razlago ponuja pojem dispozitiva. Sama ga pojasnim z enostavnim dejstvom, da je komunikacijska tehnologija uspešna takrat, ko se nanaša na posameznico/ka. Pojem dispozitiva kot posebne organizacije diskurzivnega in ne-diskurzivnega je kot prvi uporabil Michel Foucault. Jean-Louis Baudry je izraz prevzel v svojem eseju o kinu in ga razvil naprej. Dispozitiv je opredelil kot metaforični odnos med kraji ali odnos med metaforičnimi kraji. V angleškem prevodu razlika med terminoma *l'appareil* in *le dispositif* izgine (oba sta izpričana v pomenu *apparatus*), pri čemer pa je ravno

ta razlika odločilna. Drugače kot pojem aparata (*l'appareil*), ki se nanaša na konstrukcijo filmske produkcijske tehnologije, se pojem dispozitiva (*le dispositif*) tiče situacije, v kateri se ta tehnologija uporablja: aparata in njegovega naslovljenca ali naslovljenke. Zato ta pojem omogoča konceptualizacijo rabe komunikacijskih tehnologij; koncept rabe potrjuje, da komunikacijska tehnologija kot tele-tehnologija vedno vključuje posameznike, natančneje njihova telesa. Telo omogoča verodostojnost breztelesne tehnologije, tehnologije distance.

“The Blindfold” (Zvezane oči)

Dober primer za to, kako deluje dispozitiv, je prizor iz romana *The Blindfold*¹ Siri Hustvedt. Z *Nevihito* (Tempesta), skrivnostno sliko mističnega renesančnega slikarja Giorgiona, pride v Hustvedtini zgodbi na dan še ena skrivnost, namreč skrivnost Iris, glavne junakinje romana. Iris se ukvarja s prevajanjem knjige *Brutalni deček*, pri tem pa se zaljubi v moškega, s katerim knjigo prevaja. Pravzaprav se zaljubita drug v drugega, vendar se ta ljubezen najprej pokaže v skupni identifikaciji s Klausom, glavnim junakom knjige. Klaus je desetletni Nemec, ubogljiv, prijazen in zvest, a ga obsedajo okrutne domišljjske predstave: ob pogledu na nebogljenost starko na cesti ga obide želja, da bi jo spotaknil; medtem ko si ogleduje vsebino mamine škatle za šivanje, razmišlja o tem, kako bi svojemu psu zapil iglo v oko, in tako dalje. Domišljjske predstave postajajo vse hujše, dokler se ne začne zbujati sredi noči in hoditi na ulico. Nazadnje res stori nekaj okrutnih dejanj in se za las izogne smrti.

Isto se dogaja Iris. Podnevi je mirna študentka, pozno ponoči pa si stlači lase pod kapo, si nadene moška oblačila in tava po najbolj mračnih ulicah Manhattna. Zapleta se v pretepe, shujša, lase si postrizže čisto na kratko in le s težavo ohrani vsakdanjo podobo. V tem trenutku je objavljena na večerjo k nekemu newyorškemu slikarju. Ko nekdo med pogovorom omeni Giorgionovo *Tempesto*, Iris opiše sliko do zadnje podrobnosti: desno v ospredju ženska, ki doji otroka, za njo visoko drevo, v ozadju slike most in stavbe nekega mesta, nad njimi temni oblaki, viharno vzdušje. Umetnostni kritik Paris, ki je tudi med gosti, pripomni, da nekaj manjka. Iris ne ve, kaj. Le kaj manjka? Spomnila se je vsake podrobnosti, pozabila je le na moškega v ospredju, na skrajni levi strani slike. “Ha!”, je zadovoljen Paris, ni ga pozabila, temveč je sliko opisala z njegove perspektive. Postavila se je na njegovo mesto in se poistovetila z njim. Paris očitno dobro pozna teorije o monokularni perspektivi, mehanizmu, pri katerem predstavljeno vzvratno določa položaj opazovalca. Prav to se je namreč zgodilo z Iris, le da se je imaginarno stanje zaljubljenosti zapisalo kar na/v njeno telo. V tem prizoru iz romana *The Blindfold* sama slika, Giorgionova *Nevihita*, deluje kot dispozitiv, saj s tem, ko določa mesto subjekta (Iris), hkrati določa njene fizične spremembe.

Totaliteta čutov

Kar se tiče filma, je pomen dispozitiva jasen. V kinu se mora gledalec identificirati s kamero, da bi lahko smiselno zaznal upodobljeno; s tega vidika je nujno, da vsaka oseba, ki sedi v kinematografski dvorani, zasede ta imaginarni položaj subjekta. Vzporedno s tem konstruiranim položajem subjekta pa uspešno delovanje kina zahteva tudi vključitev realnih oseb, vseh gledalk in gledalcev skupaj z njihovo telesno negibnostjo, kot tudi z njihovimi pričakovanji, osebnimi zgodbami in podobnim. Gledalke in gledalci v kinu jamčimo, da bo fiktivno življenje glavnih junakov živelo naprej. Tudi pojav anamorfoze spominja, da mehanizem predstavitev niti pri klasični sliki ne določa le hipotetičnega položaja subjekta, ampak vpliva tudi na telo opazovalke/ca. Pri ogledu anamorfotičnih predstavitev – lobanja na Holbeinovih *Ambasadorjih* je dober primer – se moramo premakniti, nagniti glavo ali stopiti na stran, da bi prepoznali, kaj predstavlja ta “konfuzna in zmedena mešanica linij in barv” (kot je Galileo opisal anamorfozo).

Beseda *move* v angleščini označuje oboje, *ganiti* v smislu “izzvati čustveno reakcijo” in *premakniti* v smislu telesne gibljivosti, kar ni nič presenetljivega, saj se oba pomena nanašata na telo. Prav zato so prevladujoče estetske teorije Zahoda iz vizualnih umetnosti preganjale *ganljivost*, v obeh pomenih te besede – skupaj z lepoto (ki se po teh teorijah nanaša na (manj vredne) kategorije narave,

ženskosti in telesa) kot nasprotjem sublimnega. Zdi se, da so, v skladu z normami klasičnih Zahodnih estetik, tista dela, ki se nanašajo na telesnost, priznana za resnično umetnost (in ne morebiti za njeno ljudsko, popularno različico) le v primeru, da se nanašajo na zadnje in neizogibno dejstvo človeške telesnosti, namreč na smrt. Umetnostne avantgarde situacijo spremenijo. Vpliv kina na umetnost avantgard se najprej pokaže v delih, ki zadevajo kinetične upodobitve gibanja. Kljub temu velja dodati, da je umetnike tistega časa kinetični vidik gibanja zanimal veliko manj kot psihološka, čustvena percepcija kina: *move* v čustvenem, ne prostorskem smislu. Kino je postal vzorčni model sinestetičnega izraza, pritrjeval je umetnikovi želji po ustvarjanju sinestetične umetnosti, *totalne* umetnosti, ki bo aktivirala vse čute.

Gibljivo oko, negibno telo

Vplivi med kinom in vizualnimi umetnostmi so seveda vzajemni. Kot pravi Jacques Aumont, je značilna kinematografska konfiguracija gledalke ali gledalca, ki mirno sedi pred gibljivimi podobami, tipična za začetno obdobje kina, pojavi pa se tudi pri drugi novosti tedanjega časa: pri vlaku. Kino in vlak imata enako konfiguracijo, enak dispozitiv: negibno telo in gibljivo oko. Pogoje za takšno razmerje med gledalcem in podobo pa je po Aumontovem mnenju že pred kinom in vlakom vzpostavila sprememba v zgodovini slikarstva. Ob koncu 18. stoletja je *ébauche*, način dojemanja realnosti kot vnaprej določene z osnutkom bodoče slike, nadomestila *étude* z dojemanjem realnosti “takšne, kakršna je”. S tem se je svet spremenil v prekinjeno polje možnih slik, po katerih je taval umetnikov pogled, dokler ni nenadoma zastal, da bi izrezal in okviril eno od slik. V zgodovini slikarstva, pravi Aumont, so gledanje vselej razumeli kot vzpostavljane razdalje in mobilizacijo zaznave. Tok zgodovine s prehodom z *ébauche* na *étude* kaže, da se slikarski stil, ki zanika prisotnost gledalca, umika obliki slikarstva, ki izrecno predpostavlja gledalčevo oko.

Mobilizacija vizije, ki gledalca prevzame, je v enaki meri razširjena pri klasičnem filmu kot pri zvočnih in drugih inštalacijah, performansih in drugih multimedijskih projektih sodobnih vizualnih umetnosti. Prav v današnjem času, ko uporabo televizorjev vse bolj nadomeščajo projekcije na ploščate zaslone ali projekcije brez uporabe zaslona, je nova kombinacija osnovnih prvin kinematografskega dispozitiva – gibljivo oko, negibno telo – eno od glavnih meril medijskih umetnosti, bolje rečeno umetnosti, ki si pomagajo z različnimi vizualnimi tehnologijami.

High-tech, low-human

Predstava, da gre vse večja tehnizacija z roko v roki z izgubo človečnosti, je samo eden od pogledov na tehnologijo. Številne tehnologije so vse bolj sestavni del naših vsakdanjih življenj – pa če nam je prav ali ne. V tej zvezi Donna Haraway pravi, da lahko na to reagiramo na različne načine, le enega ne moremo. Ne moremo se obnašati, kot bi živeli na drugem planetu. To je temelj naše trenutne *conditiae humanae*. Umetniki, ki uporabljajo kinematografsko in druge medijske tehnologije, verjetno komaj kaj prispevajo k domnevni izgubi človečnosti, ki da jo te prinašajo – nobenega dvoma pa ni, da lahko bistveno prispevajo k temu, da ne pozabimo, katere so aktualne predpostavke za to. •

Opomba:

1 Siri Hustvedt: “The Blindfold”, New York 1993