

Film v času novomedijske vizualne kulture

Po obdobju množičnih medijev (tisk, radio, televizija, fotografija, film), ki so korespondirali z množično družbo in industrijskim načinom produkcije, postajamo v okviru postindustrijskih, informacijskih in softverskih družb vedno bolj sodobniki novih medijev, ki ustrezajo zahtevam novih oblik produkcije, konsumpcije, distribucije, komuniciranja in zaznave. Srečujemo se z mediji, kot so spletna stran, računalniška igra, hipertekst, animirana digitalna poezija, "reality TV show", digitalni film, DVD, softver, filmski posebni učinki, mobilna telefonija, wap, blog, GPS itn., za katere je bistvena logika podatkovne zbirke, digitalnost, interaktivnost, imerzivnost, povezljivost, mobilnost, fleksibilnost in prilagajanje uporabnikovim preferencam, skratka individualizacija. V obdobju digitalnosti se vsi mediji prevajajo v numerične podatke, ki so na voljo v podatkovnih zbirkah za najrazličnejše povezave, ki so pogosto intermedialne in multimedialne narave. Grafike, gibljive podobe, besedila, zvok itn. postajajo računalniško manipulabilni, tudi tradicionalni mediji se remediirajo in postajajo novi mediji. Pri tem je pomembno, da sodobni računalniki niso več sa-

Goropevšek Saša NEODVISEN ... OD ČESA?

Pomen pojma neodvisni film je povezan s pojmom filma, ujetim v znanem komunikološkem trikotniku ustvarjalec–delo–gledalec, torej tisti, ki (d)oživi umetniško (estetsko) izkušnjo. Življenjska pot filma se ne konča, ko je film posnet, zmontiran in razvit, temveč šele z njegovim predvajanjem oz. ko doseže svoje občinstvo. Temu sledi tudi

najpogostejša delitev filmske industrije v tri osrednje segmente: produkcija, distribucija in prikazovanje filma.

Do neposrednega stika med ustvarjalcem in gledalcem filma pride zelo redko, zato je pri analizi filma uporabna predvsem obdelava drugih dveh odnosov v trikotniku, odnosa ustvarjalca ali uporabnika do estetske izkušnje. Če to izkušnjo obravnavamo skozi produkcijo ali konzumpcijo, jo določa "niz determinant, ki izkušnji

mo kalkulatorske, komunikacijske in nadzorovalne naprave, ampak stopajo pri njih v ospredje njihove oblikovalske funkcije, kar značilno demonstrirajo tudi nove generacije celovečernih filmov, v katerih se živi posnetki resničnih oseb prepletajo s slikovnimi enotami računalniške trirazsežnostne grafike. S filmi *Prepad* (James Cameron, 1989), *Terminator 2* (J. Cameron, 1991) in *Jurski park* (Steven Spielberg, 1993) so postali računalniško generirani liki poglobitni akterji vrste filmskih uspešnic.

Vendar pa filmske uspešnice z rabo digitalnih posebnih učinkov in digitalni film kot novi medij niso edine novosti, ki v času novih medijev zadevajo film, nasprotno, srečujemo se z vrsto novih, izrazito hibridnih oblik, ki temeljijo na širjenju filmskega načina (aranžiranje gibljivih podob glede na časovno in prostorsko sintakso, med katerimi naj omenimo *spletni film*, *mikrofilm*, *digitalni video*, *računalniške animacije* (še posebno tiste, generirane s Flashom), *film*, *integriran s spletno umetnostjo*, *ASCII (softverski) film*, *mobilni video* (posnet s kamero, vgrajeno v mobilnike) in videoblog (spletni dnevnik, temelječ na rabi digitalnih videov). Skoraj odveč je omeniti, da so ti izdelki rezultat eksperimentalnih iskanj neodvisnih (pogosto robnih, slabo inštitucionaliziranih) ustvarjalcev, ki pogosto tudi nimajo klasične (akademske) izobrazbe na področju filma in drugih vizualnih medijev. Ena izmed institucij, ki sledi tej produkciji, je mednarodni filmski festival Fluxus (leta 2005 organiziran že petič), ki je postavljen tja, kamor dejansko sodi – na samo medmrežje, zato tudi domiselno izrablja ta medij, ko gre za sprejemanje (žirantskih) odločitev o zmagovalcih, kajti h glasovanju so povabljeni vsi obiskovalci njihove spletne strani, na kateri si lahko ogledajo te izdelke (Fluxus, 2005).

Z novimi mediji sovпада tudi zamenjava kulturne paradigme, nov koncept resničnosti in nove oblike zaznavanja. Nič manj kot po svojih tehničnih ino-

dajejo določeno obliko" (Monaco, 1981: 12). James Monaco jih imenuje sociopolitična, psihološka, tehnična in gospodarska ali ekonomska ter vsaki od njih pripisuje določeno funkcijo (utilitarna, ekspresivna, larpurlatistična, karieristična/produkcijska), obenem pa prepoznava iz determinant izhajajoče splošne sisteme filmske kritike: etični/politični, psihoanalitski, estetski/formalistični, infrastrukturni. (Monaco, 1981: 12)

Ker neodvisnost pogojuje binarna opozicija odvisnosti, je torej primarno vprašanje, od česa ali kako je film pravzaprav odvisen, da je lahko tudi neodvisen. Film kot produkcija ali konzumpcija estetske izkušnje je odvisen od sociopolitične, psihološke, tehnične ali ekonomske determinante. Kot najbolj množična med umetnostmi film pomembno odseva družbene spremembe, njegovo zgodovino pa lahko oblikujemo po treh osrednjih

vacijah in po novi publiki, ki jo stimulirajo in oblikujejo, so novi mediji pomembni tudi kot spreminjevalci mišljenja in zaznave. Ko omenjamo zamenjavo kulturne paradigme, naj omenimo, da spremlja sedanji poglobljeni tok predvsem usmeritev k miksanju, remiksanju, semplanju in rekombiniranju, stopamo v paradigmo didžejske in vidžejske kulture, ki rezultira v hibridnih projektih in storitvah, ki se fleksibilno usmerjajo v vmesne prostore in opuščajo tradicionalno delitev dela med strokami in področji. Tudi sama resničnost postaja vedno bolj hibridna; srečujemo se s konceptoma miksanja in povečane resničnosti, ki povezujeta koncepte dane, fizične resničnosti in umetnih, predvsem kibernetičnih svetov. Kultura novih medijev predpostavlja fleksibilnost, prilagodljivost, usmerjenost k majhnim enotam delom, ki se jih lahko poljubno kombinira v različnih sklopih, sempla, miksa in remiksa, prav tako pa fleksibilnosti ustreza tudi razpršenost na ravni produkcije, reprodukcije, distribucije in konsumpcije.

Fleksibilnost, mobilnost, velika prilagodljivost in členjenost na majhne in razpršene produkcijske enote so lastnosti, ki se tako rekoč frontalno zoperstavljajo načinu organiziranja produkcije, distribucije in konsumpcije pri velikih tradicionalnih medijih. Novi mediji so, zapišimo kar naravnost, v svojem jedru protihollywoodski in protibbcjevski, torej usmerjeni proti organiziranosti in načinom dela, ki sta značilna za veliki ameriški filmski imperij in britansko megalnacionalno televizijsko hišo. Delo z novimi mediji tudi predvideva preseganje delitve med dvema kulturama, namreč kulturo humanističnih izobražencev in tehnično, recimo kar inženirsko kulturo (Snow, 1993), prav tako pa novomedijska produkcijska orodja posredujejo med togo delitvijo med neukimi ljubitelji in strokovnjaki, s tem ko vpeljujejo na sceno (in izobražujejo) nov in širok krog uporabnikov in hkrati producentov, ki so, recimo, kar pismeni za delo z novimi generacijami naprav za novomedijsko produkcijo, postprodukcijo in

silnicah – "ekonomiji, politiki (vključno s psihologijo in sociologijo) in estetiki" (Monaco, 1981: 198).

Če ekonomske in tehnološke temelje medija pogosto imenujejo tudi "infrastruktura", je za politične, družbene in psihološke implikacije filma kot umetnosti primerna oznaka "struktura", razvoj filmske estetike pa torej sodi v "nadstrukturo" ali "superstrukturo" (Monaco, 1981: 199).

Filmska zgodovina pojem neodvisni film oblikuje v kalupu filmske industrije, z modelom organizacije, ki ga je postavil monopolistični trust izdelovalcev tehnične opreme, distributerjev in obenem producentov filmov, tako tudi o teoriji neodvisnega filma ni mogoče razmišljati zunaj procesov filmske produkcije, distribucije ali prikazovanja in tehnične določenosti teh procesov.

Po Filmskem leksikonu je bil neodvisni sprva (pred prvo svetovno

distribucijo, kar ima velike posledice tudi za t.i. neodvisno filmsko produkcijo, h kateri lahko v sedanjosti pristopijo številni novi producenti, ustvarjalci in skupine. To besedilo namenjamo problematiki filma v okviru najširše novomedijske vizualne kulture, zato bomo ta aspekt natančneje osvetlili v sklepnem samostojnem razdelku, besedilo pa bomo začeli z vprašanji zaznave v sedanjosti in ga nadaljevali z razdelkom o taktilnem gledanju, gibljivih podobah in mobilnem opazovalcu.

IZGON IZ VOTLINSKEGA KINA

Novomedijsko umetnost in kulturo lahko razumevamo tudi tako, da je svojevrstni laboratorij ne le za preigravanje novomedijske specifik in izrabljanja njenih učinkov (recimo v aktivističnih bojih), ampak tudi za izkušanje tehniškomodeliranih oblik zaznavanja, omogočenih prek vmesnikov in drugih naprav, ki posamezniku omogočajo senzacije, potrebne za prepričljiva "potovanja" v umetne, praviloma kibernetске svetove. Čutni aparat posameznika je drzno nagovorjen (tudi spodbujen in pospešen) s sodobnimi tehnologijami, in umetniki, dejavni na teh področjih, so še posebno zainteresirani za tiste njihove aspekte, pri katerih je v ospredju njihov izrazito intimen značaj, se pravi področje, ki je sicer prezrto, ko gre za običajno rabo teh tehnologij.

Sedanji posameznik ni več sam s svojim fizičnim telesom, ampak je opremljen z vmesniki (zasloni, navigacijskimi in kontrolnimi napravami, slušalkami, informacijskimi prikazovalniki, recimo za GPS), ki so integrirani v njegovo, recimo kar intimno vsakdanje okolje, spremenjeno v pravcati "kokpit", ki vključuje vrsto zaslonov, tipkovnice, nadzorovalne vmesnike itn. Vmesniki niso nevtralna tehniška orodja, temveč kulturni instrumenti, celo kulturne mat-

vojno) "naziv za ameriške producente, distributerje in prikazovalce (oz. lastnike kinodvoran), ki tedanjemu trustu Motion Picture Patents Company (MPPC) niso hoteli plačevati licenc za uporabo filmske tehnike (kamer, traku in projektorjev) ali predvajati samo filmov v produkciji članic tega trusta", ki so ga osnovala zgodnja tehnološko intenzivna filmska podjetja, med drugimi Edison, Biograph in francoski Pathé.

Ameriški trust (ustanovljen leta 1909 v sestavi sedmih glavnih izdelovalcev filmske tehnike) je "monopoliziral filmsko industrijo in zasnoval model njene organizacije" (Vrdlovec, 1999: 398). Pojem neodvisni se je uporabljal za določanje odnosa do takšnega oligopolnega sistema. Hkrati z zavračanjem patentnih licenc in odporom proti zaprtemu sistemu kapitalskih odnosov so nastajale izvirne tehnične rešitve za produkcijo in

rice, ki omogočajo posameznikovo navigiranje v svetu in nadzorovanje njegovih komponent. Opazne spremembe pa so v informacijski družbi tudi v svetu samem; tudi on, se pravi kompleks odnosov, ki ga omogočajo, je že tehnološko preoblikovan, le njegove manj pomembne (in zato v globalni ekonomiji tudi nizko vrednotene) plasti funkcionirajo kot rezervoar za industrijsko prilaščanje, transformiranje in akumuliranje. Govorimo lahko o kompleksu "tehnologija/svet", ki ni več t.i. prva narava, ampak je druga (lahko, metaforično rečeno, tudi tretja) narava in zato tudi simbolno okolje, v katerem se ljudje lahko prepoznajo kot njegovi stvarniki (se identificirajo z njim, ali pa se od njega odvrčajo). Srečujemo se s svetom, ki je dan na voljo skozi matrico tehnologije in je razložen v jeziku te tehnologije, se pravi sodobne tehnološke. Podobno tesno povezanost pa lahko odkrivamo tudi pri sklopu posameznik/vmesnik, ki je dejansko bolj mreža odnosov kot pa tradicionalni subjekt, frontalno zoperstavljen objektom.

Že nekaj desetletij pred uvedbo pametnih vmesnikov sodobnih informacijskih tehnologij je filozof Maurice Merleau-Ponty ugotavljal svojevrstno vitalno povezanost posameznika in njegovih vsakdanjih naprav tako, da dejstvo, "da se navadiš na klobuk, avto ali palico, pomeni, da se transplantiraš vanje, oziroma, nasprotno, da jih inkorporiraš v naravo svojega lastnega telesa". (Merleau-Ponty, 1998: 143) Ker je Maurice Merleau-Ponty fenomenolog, naj omenimo, da tudi Martin Heidegger omenja možnost, da posamezniki pridobijo "svoboden odnos do tehnologije", kar implicira dopustitev vstopa tehnologije tudi v naše najbolj zasebno življenje.

Shema kompleksnega odnosa med posameznikom in svetom, ki je dvojno posredovan s tehničnimi vmesniki, namreč tako na strani posameznika kot pri svetu, pa nas usmerja tudi k dejstvu, da tu ne gre le za eksistencialni odnos, za

predvajanje filmov. Nastajal je nov sistem, zunaj vzpostavljenega na podlagi finančnih ali lastniških določil, se pravi v (iz)ločenosti, delovanju zunaj ali neodvisno od tega sistema.

V ZDA je film – movies – že od zgodnjih začetkov pomenil kino in filmsko industrijo. Prva produkcijska podjetja (posebej Biograph in Vitagraph) so svoje studie dojemala kot tovarne, ki delajo bolj užitek kot ustvarjajo umetnost. Neodvisni, med

prvimi podjetje igralcev in tehnikov D.W. Griffitha, kmalu za njim pa tudi drugi, so pozimi raje delali v Los Angelesu (od leta 1910). Cenili so izolacijo zahodne ameriške obale, kjer so bili odmaknjeni od strogih posegov MPPCA. Do leta 1914 se je večji del filmske industrije preselil iz New Yorka v Hollywood. "Veliko sonca, lepo vreme in raznoliko lokalno prebivalstvo, skupaj z obiljem delovne sile, vse to je pomembno pripomoglo k temu, da se je filmska

eksistencialno naravnost posameznika na svet s pomočjo sodobnih tehnologij, temveč je tukaj pomemben tudi hermenevitični odnos med obema poloma tehnološkega posredovanja, namreč med vmesnikom in *tehnološkim jezikom sveta*. Vmesnik ni preprost odslikovalec tehnologije/sveta, temveč naprava, ki ve, pozna in interpretira. Tisto, kar zna in pozna, je sam jezik, ki ga dekodira in interpretira tako, da ga posameznik razume. Svet skozi tehnologijo je namreč svet, ki ni več dostopen samo človeški zaznavi, ampak obsega področja, ki jih lahko percipirajo samo stroji za gledanje, poslušanje (in dotikanje), in njihova opazovanja so pogosto v oblikah, namenjenih strojnemu dekodiranju, branju in interpretiranju.

Omenjeni odnos med posameznikom in svetom, ki je tehnološko posredovan, ni nekaj stalnega, temveč je zgodovinski, opredeljen je z razvojem novih tehnologij in tehnoznanosti. Tehnologija (in znanost), ki tukaj sodeluje, ni nekakšno metafizično orodje, temveč zgodovinski "paket" instrumentalnih in interpretativnih ravnanj. Zato je vprašanje, kako naprava deluje, soodnosnik vprašanju "komu služi". Politična vprašanja taktik in strategij prihajajo pri tem v ospredje, zato ni nenavadno, da se je predvsem na ta vidik osredotočil poglaviti tok novomedijske umetnosti z začetka 21. stoletja (recimo spletna umetnost, umetniški aktivizem in hektivizem, projekti skupin Critical Art Ensemble in Radical Software Group).

Ne le Martin Heidegger v svojem besedilu *Vprašanje po tehniki* (1953), ampak že Walter Benjamin v svojih spisih o Parizu, filmu, fotografiji in tehnični reprodukciji, ki so nastali že v prvi polovici prejšnjega stoletja, sta področje tehnologije razumevala kot prvorazredno kulturno in eksistencialno vprašanje. Tehnologija je dejansko integrirana v tehnokulturo, bistvo tehnologije ni tehnološko (stališče Martina Heideggerja iz njegovega besedila *Vprašanje po tehni-*

industrija ustalila v Hollywoodu" (Monaco, 1981: 206).

Zaradi množičnega dosega s priročnim prikazovanjem filmov v kinematografih, imenovanih nickelodeon ali kino za pet centov (najbolj zgodnja oblika kinodvoran), z najpomembnejšim načinom prikazovanja na prehodu v prvo desetletje prejšnjega stoletja (leta 1910 je vsak teden 10.000 tovrstnih kinodvoran po severnoameriški celini obiskalo okoli 26 milijonov ljudi), je

prikazovalna filmska industrija dojela, da je "njena uspešna prihodnost v zagotavljanju široke baze občinstva" (Kochberg, 1996: 10). Nickelodeoni so prikazovali gibljive slike, kratke filmčke brez kompleksne narativne in dramaturške strukture, večinoma so njihovo obliko določali kamermeni z izbiranjem kratkih odlomkov, npr. o prihodu vlaka na postajo, iz vsakdanjega pekovega življenja ali podobne življenjske utrinke. Uspešno so cveteli

ki), kar pomeni, da je ni mogoče razumevati prek njenih aplikacij in instrumentalnih učinkih, temveč na podlagi posameznikovega eksistencialno-tehnološkega angažmaja v svetu. Takšen (naj)širši pogled na tehnologijo spodbuja umetnike, da (re)definirajo svojo ustvarjalnost v tehnokulturni paradigmi in še posebno pozornost namenijo tudi sprejemniku te umetnosti, ki je dejansko uporabnik, se pravi nekdo, ki tudi umetniške projekte izkuša skozi matrico posameznik/vmesnik, se pravi krmili interaktivne naprave, nadzoruje multisenzorske signale, gleda in posluša "taktilno", se potaplja v umetna okolja in s tem kar se da kompleksno zaznava.

Ko omenjamo zaznavo v kontekstu novomedijske umetnosti, naj najprej zapišemo, da oži pojem od vse recepcijske postopke vključujočega izkustva o umetnosti (ki nikakor ni identično s samo estetskim izkustvom) dejansko pomeni delno funkcijo izkustva o umetnosti. Predvsem kot čutno zaznavanje (še posebno v obliki zrenja) je stopilo v estetiško teorijo. Vprašanje zaznavanja v postindustrijskih, informacijskih in softverskih družbah nastaja v tesni zvezi z modificirano in pospešeno, s pomočjo vmesnikov uresničeno zaznavo, torej v tekstu in kontekstu, kot jo izvirno obravnava predvsem teoretik Paul Virilio. Delo s podatkovnimi, izrazito abstraktnimi entitetami, senzacije, povezane z izkustvi, ki jih omogočajo vrtoglavo spodbujajoče naprave v tematskih parkih in tudi vsakdanje gibanje s pomočjo letal in hitrih vlakov (kot so v Evropi TGV, AVA in ICE), navigiranje po rizomatsko členjenih podatkovnih zbirkah in povezovanja v negeografskih kibernetičnih okoljih ter vstopi v "stisnjene prostore", v katerih tudi slabi občutek za t.i. urni čas vplivajo na zaznavo današnjih posameznikov in posameznikov.

Kako se približati problematiki percipiranja medijske in novomedijske umetnosti, kako vstopiti na področje, ki je v marsičem še v drznem nastajanju

v mestnih predelih, kjer so živeli ljudje srednjega ali delavskega razreda. Prikazovalci so stremeli za še večjim dobičkom z večjimi kinodvoranami in bolj ambicioznimi zgodbami, zato se je celovečerec, povprečno dolg 4–6 kolotov, vzpostavil kot kinematografski standard in prevladujoča oblika filma. Po nekaterih ocenah so luksuzni kinematografi okoli leta 1915 dosegali 49 milijonov obiskovalcev na teden.

Po ustanovitvi svojega distribucijskega podjetja General Film Company leta 1910 je MPPC do naslednjega leta že ustvarila "prvi učinkoviti model vertikalne integracije v filmski industriji" (Kochberg, 1996:11). Močan protiudar so neodvisni producenti zadali s hitro samoorganizacijo, saj so že v maju 1910 ustanovili svoje distribucijsko podjetje The Motion Picture Distributing and Sales Company z novo divjo kratiko MPDSC, kmalu pa tudi vložili

in preoblikovanju tako rekoč iz dneva v dan? Najprej sezimo po referenci, ki je klasična, vendar dovolj ilustrativna za izris štartne točke našega razmišljanja; mislimo na Platona in njegovo alegorijo o "votlinskem kinu".

V sedmi knjigi Platonove *Države* nas pogovor med Sokratom in Glaukonom usmerja k prispodobi o votlini kot zgodbi o uklenjenih jetnikih, ki lahko, ker se ne morejo ozirati k vhodu v votlino za njimi, kjer poteka neko intenzivno življenje v "neujetniški" resničnosti, gledajo samo sence tega življenja, ki jih pošilja vir svetlobe iz ozadja na steno, h kateri so obrnjeni. In to resničnost senc sprejemajo kar se da prepričljivo za svojo prvo, recimo kar domovinsko resničnost, kar nam avtor prispodobe nazorno prikaže v hipotetičnem opisu jetnikovega odhoda iz votline in ponovne vrnitve vanj. Ko bi se začasno osvobojeni jetnik ponovno vrnil v votlino, potem ko bi za kratek čas prestopil v nevotlinsko resničnost svetlobe, bi se srečal s posmehom nekdanjih sojetnikov in potem, ko bi jih skušal seznaniti z drugačno, zunajvotlinsko resničnostjo, celo z grožnjo, da ga ubijejo, kar je Sokrat izrazil z besedami: "In ali ne bi onega, ki bi se podal v to, da jih reši okovov in povede navzgor, če bi ga zasačili in mogli ubiti, dejansko ubili?" (Heidegger, 1991: 13)

Platonovo prispodobo omenjamo v besedilu, v katerem razmišljamo o novih medijih, zato nas tukaj zanima samo en aspekt te mitske pripovedi, namreč tisti, ki usmerja k popolni zaverovanosti v podobe (dejansko gre za sence) in v njihov svet, ki je tako prepričljiv, da tisti, ki v njem živijo, vanj ne verjamejo samo brez rezerve, ampak bi celo agresivno obračunali s tistimi, ki bi jim hoteli pokazati kakšen drug, ne s sencami opredeljen svet. Posmehovali bi se jim ali pa bi jih celo ubili. Bistven poudarek pri njihovih votlinskih aktivnostih je na gledanju, ki pa ni nikoli neko poljubno gledanje, ampak je, recimo kar zaverovano, torej z vero in zaupanjem povezano gledanje; tisto, kar tako vidiš, je vse, nič ni

protimonopolistično tožbo proti MPPC zaradi kršitev Shermanovega zakona.

Po letu 1915, ko je vlada proti MPPC uporabila protitrustovski zakon in razbila podjetje na več delov, so se že vzpostavila druga filmska podjetja, ki so imela nadzor nad vsemi deli filmske verige. Nastal je novi, t.i. hollywoodski studijski sistem. Novo monopolno združenje so sestavljali tudi prej t.i. neodvisni producenti, torej tisti, ki so se pravzaprav zoperstavili trustu zaradi

njegovega monopolnega delovanja. Formaliziralo se je leta 1922, ko so šefi vodilnih hollywoodskih studiev ustanovili "poslovno združenje ameriške filmske industrije" (Vrdlovec, Leksikon) ali Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), med drugim tudi z namenom, da bi "vzpostavilo moralne in umetniške standarde filmske produkcije" (W. Hays; Leksikon, 399) in zaščitilo filmsko industrijo pred posegi države.

zunaj njega, če pa morebiti vendarle še nekaj je, je lahko tistemu, kar gledaš z "zaverovanim" gledanjem, samo podrejeno. Vprašanje, ki si ga tu zastavljamo, je, kakšno je zaverovano gledanje, v čem se loči od gledanj, ki niso takšna. Odgovor na to vprašanje je v samem opisu prispodobe o votlini, iz katerega izvemo, da se jetniki niti ne morejo ozirati, dejansko so vklenjeni, kar pomeni, da lahko gledajo le tisto, kar je pred njimi; to pomeni, da se srečujemo z zelo omejenim, le na strogo omejeno vidno polje vezanim gledanjem. Gledanje brez oziranja, torej gledanje tistih, ki so vklenjeni, je takšno, da omogoča popolno zaverovanost, predanost in tudi z njo povezano popolno vero v tisto, kar je tako ugledano.

Naslednje vprašanje, ki si ga moramo zastaviti prav zaradi narave tega besedila, pa je, ali se s takšnim gledanjem srečujemo tudi v sodobni umetnosti in pri novih oblikah filma, še posebno tistega, ki je namenjen galerijskim in klubskim predstavam. Odgovor na to vprašanje je relativno preprost. Glasi se "da", vendar pa le tam, kjer so za takšno gledanje izpolnjeni pogoji, kar pomeni, da se srečujemo s situacijo, ki spominja na prej omenjeno votlino, na vklenjene ujetnike – gledalce in na nemožnost oziranja. S takšnim "zaverovanim" gledanjem se srečujemo pri različnih tradicionalnih umetnostih, recimo pri likovni umetnosti slikarstva in kiparstva ter pri filmski umetnosti, namenjeni prikazovanju v zaprtih dvoranah. Pri obeh se od gledalcev zahteva določena vkopanost pred podobami (bodisi statičnimi bodisi gibljivimi), ki je pogoj za tovrstno predano gledanje, ki ne omogoča le identificiranje ugledanega kot pravcatega zavezujočega sveta, ampak tudi mojstrstvo in dovršenost pri sami aktivnosti gledanja; "zaverovani" gledalec, preprosto rečeno, vidi pri takšni intenzivni obliki gledanja zelo veliko. Prav posebne razmere gledanja (fiksiranje na določeno mesto na objektu pred sabo in relativno veliko časa, ki je gledalcu na voljo) mu omogočajo takšno predanost; če jih ni, gledanje nikakor ni več

Will H. Hays je predsedoval na čelu MPPDA v letih 1922–1945 in v tem obdobju vladal kot vrhovni vauh morale v filmih Hollywooda.

Haysov ali produkcijski kodeks je kot obliko avtocenzure ali "samoregulacije" ameriške filmske industrije (Leksikon, 495) leta 1934 uzakonilo njeno zgoraj omenjeno združenje. Kodeks sta po seznamu moralnih navodil (t.i. Don'ts and Be Carefuls), sprejetem sedem let prej

na pobudo Willa H. Haysovo, povzela in zaostрила Martin Quigley in Deniel Lord, znana kot zaprisežena sovražnika modernizma, darvinizma in francoske literature, ter ga dopolnila s preambulo, ki ne dovoljuje proizvodnje filmov, ki "znižujejo moralne standarde gledalcev" (Alvarez, 2005: 3). Prejšnjega seznama (ki je med drugim prepovedoval žaljivke, goloto in spolne perversije, spolne odnose med belci in črnci, belo suženjstvo, rojstvo otroka, smešne

tako popolno, vidi se, preprosto rečeno, manj, "nevklenjeni", ozirajoči se gledalec izgublja v primerjavi s tistim, ki se ne ozira in je, recimo, glede na Platonovo prispodobo o votlini, vklenjen. Tudi ta aspekt intenzivnega gledanja je mojstrsko intendiran v Platonovi prispodobi o votlini, in sicer z besedami: "Ko bi se zdaj spet moral kosati s temi stalno vklenjenimi v postavljanu naziranj o sencah – medtem ko so njegove oči še slabe, preden se spet ne prilagodijo, kar pa zahteva nemalo časa za privajanje – mar ne bi bil tam spodaj izpostavljen posmehovanju... (Heidegger, 1991: 13).

V tem opisu je nedvomno zanimiva tudi ugotovitev, da v votlini poteka neko tekmovanje v postavljanju naziranj o sencah, se pravi igra, kar pomeni, da so vklenjeni jetniki organizirali v umetnih razmerah umeten, povsem samosvoji svet, v katerem poteka tekmovanje, recimo v sodobnem jeziku, v interpretiranju senc, se pravi, da so organizirali ob sencah celo nekakšno na igri temelječe družabno življenje, prav tako, in to je za naš pristop bistveno, pa je v tem opisu pomembno napotilo na morebitno posmehovanje tistemu, ki bi imel pokvarjene oči od drugega sveta, se pravi od drugačnega načina gledanja. Pot iz votline, se pravi v svet, kjer je oziranje mogoče in celo nujno potrebno za orientiranje v njem (zato je tam množica "ozirov", zorov in pluralnost pogledov), namreč pokvari tisto gledanje, ki predvideva vklenjenost opazovalca in zato fiksiranost gledanja; motnja z zori naredi oko kalno, ki v takšnem primeru vidi, preprosto rečeno manj.

Skušajmo sedaj ta naš kratek premislek o samo nekaterih aspektih Platonove prispodobe o votlini aplicirati na problematiko zaznavanja sodobne umetnosti, recimo interaktivnih elektronskih inštalacij, galerijskega filma, ambientov virtualne resničnosti in tudi spletne umetnosti in digitalnih literatur. Kaj nam lahko tukaj pokaže sporočilo omenjene prispodobe? V prostorih, kjer se

ali zlobne duhovnike ipd. ter priporočal, da se v filmih pošteno prikazuje zgodovina, institucije, ugledne ljudi in državljani drugih narodnosti) producenti namreč niso dovolj upoštevali. Quigley in Lord sta med drugim v preambuli kodeksa zapisala, da se iz zakonov, naravnih ali človeških, ne sme norčevati, kršitve teh zakonov pa ne smejo zbujati sočutja.

"Notranje strani stegen ni bilo dovoljeno prikazovati [...] Tudi snemanje

parov je bilo podvrženo strogim pravilom. Pri objemu je moral biti moški vedno večji od ženske, vse drugo je bilo neprimerno. Moški so morali nositi suknjič in kravato. Če so moškega snemali v kopalkah ali v športnih oblačilih, so morali odstraniti vse sporne nepravilnosti in prikriti poraščenost oprsja." (Maryska, 1994: 64-71) Producent, ki ni upošteval pravil in ni pridobil odobritvenega žiga združenja za scenarij in seveda za

omenjene umetnostne prakse dogajajo (razstavljajo, prikazujejo, uprizarjajo), gre za umetna okolja "zunajvotlinskih svetov", katerih obiskovalci in gledalci ne le da niso vključeni, ampak so kar se da sproščeni, mobilni. Razgledujejo se lahko naokrog, torej ozirajo, zato so seznanjeni z različnimi zori, vstopajo v različna umetna okolja in tekoče prehajajo med njimi. Za noben percipiran niz podob, oblik ali verbalnih zapisov ne moremo reči, da je njihov edini svet, nič jih tako usodno ne priklepa, da bi prav ob njem vzpostavili tekmovanje o interpretacijah, pri nobenem objektu ali procesu se ne zadržijo posebno dolgo; videti je, da so se navadili na življenje v pluralu (in z njim povezanim skakajočim gledanjem) in malo stvari je, ki jih posebno priklenejo. Vendar pa je eden učinkov te njihove konstelacije (gibanje v prostoru, dinamično zaznavanje) nedvomno slabljenje kakovosti gledanja. Ker se ozirajo in sprejemajo množico zorov in "ozirov", vidijo (pred sabo) manj. Podobni začasno osvobojenemu jetniku iz prispodobe o votlini so si tudi oni pokvarili oči, postali so v določenem smislu zbegani, nenehno se ozirajo naokrog (k temu jih silijo tudi novomedijski eksponati in procesi), nimajo ne časa ne volje, da bi se kje dalj zadržali. Vidijo in vedo veliko (razpolagajo z množico zorov, idej, pogledov, interpretacij), toda nobene stvari ne uvidijo več tako natančno, kot bi to storili, ko bi bili usmerjeni zgolj na linearno odmaknjeno gledanje, v kontemplacijo.

Videti je torej, da sodobna, še posebno digitalna umetnost, postavljena na prizorišča, ki omogočajo kaotično vstopanje in izstopanje (muzeji, galerije, klubski prostori ...), proizvaja gledalce (tudi poslušalce, bralce, uporabnike), ki so podobni osvobojenim jetnikom iz Platonove prispodobe o votlini. Postali so zbegani in v določenem pogledu tudi površni pri svojem gledanju, kajti ves čas se morajo ozirati in opazovati zaslone in dogajanja na njih s skakajočim pogledom (Strehovec, 2003a: 46). To so "gledalci metulji", ki krožijo in obletavajo

kopijo filma, ko je bila ta razvita, je tvegal, da "filma ne bi distribuirali, hkrati pa tudi možnost, da bi ga izključili iz skupnosti producentov, odnosov z drugimi producenti, in bi si tako zmanjšal možnosti za izmenjavo osebja in opreme" (Alvarez, 2003: 3).

Haysov kodeks in njegove posledice – klasični industrijski holywoodski film – je preživel vse dokler ni televizija prevzela pomembnega deleža otroškega in odraslega občinstva. Ameriška vlada

je leta 1949 produkcijskim podjetjem zapovedala prodajo kinodvoran, da je zlomila monopol produkcije in prikazovanja filmov, h krizi "pa je pripomogla tudi konkurenca prenovljene povojne evropske kinematografije" (Alvarez, 2003: 5).

Zgodnji neodvisni ustvarjalci v svojem boju z MPPC niso smeli staviti na pravna sredstva, ki so jih uporabljali, temveč na svoje tehnološke in druge rešitve. "Njihovo najmočnejše orožje

eksponate, se udeležujejo dogodkov in procesov. V to jih prisili njihova, z novimi mediji uveljavljena logika mozaika kot ena kulturnih dominant v sedanjosti, ki temelji na soobstoju različnih vsebin, na njihovem nekonfliktnem postavljanju in dodajanju druge poleg druge.

Videti pa je tudi, da v sodobni, predvsem novomedijski umetnosti poteka proces, ki sicer priznava logiko mozaične in razpršene distribuiranosti elementov in izhaja iz dejstva zbeganih ter ozirajočih se gledalcev, vendar pa skuša te gledalce na poseben način premotiti, da bi začeli gledati in percipirati drugače, torej bolj osredotočeno in skoncentrirano. Kaj torej storiti, da se zvedavi gledalci (uporabniki del, dogodkov in procesov novomedijske umetnosti) ne bi samo ozirali in s skakajočim pogledom skenirali različne zaslone, objekte in procese? Kako aranžirati dela, procese in dogodke, ki bi vendarle, tudi v novomedijski paradigmi, usmerili gledalce k intenzivni osredotočenosti na dogajanje, uprizorjanje, prikazovanje na samo enem, torej omejenem mestu? Kako torej poseči v situacijo razpuščenosti in mozaičnosti, ki vabi h gibljivemu, vendar manj intenzivnemu opazovanju?

Odgovorov na ta vprašanja ne poznajo samo nekateri sodobni umetniki, ampak tudi oblikovalci na različnih področjih trendovske industrije zabave. Da nekoga usmeriš k intenzivni osredotočenosti na predmet, situacijo ali dogodek, kar pomeni, da bo prišel iz vsakdanje drže v stanje "priklenjenosti", moraš tiste objekte ali procese aranžirati na prav poseben, za gledalce kar se da atraktiven način (kar nedvomno velja tudi za producente neodvisnega filma, namenjenega gledanju tudi na razpršenih, nekonvencionalnih mestih). To pa dosežeš tako, da gledalcu (uporabniku) ponudiš "aranžma" skrajno zgoščenih in intenzivnih dogodkov, ki so s poudarjenim suspenzom uprizorjeni v kar se da kratkem času. To je čas, ki se meri v sekundah in ki skupaj traja le nekaj minut, recimo dve, tri,

proti trustu ni bila pravna bitka, ampak inovacije v filmski formi. Trust in mrežo nickelodeonov so poganjali kratki filmi na enem ali dveh kolutih (kolut je dolg približno 10 minut). Neodvisni, ki so si sposojali koncepte italijanskih in francoskih pionirjev kinematografije, pa so uvajali daljši, celovečerni film. V nekaj letih je Patentno podjetje skupaj s svojimi kratki filmi postalo nepotrebno." (Monaco, 1981: 202)

"K uspehu nove – celovečerne forme je prispeval tudi še nikoli prej doseženi finančni uspeh Rojstva naroda (The Birth of A Nation, Griffith, 1915), ki je zagotovil varno prihodnost novi dolžini filma. S tem se je vzpostavil vzorec blockbusterja, filmskega projekta, v epske produkcije, v katere so investirane ogromne količine denarja z upanjem na še večje dobičke." (Monaco, 1981: 202). Kljub finančnemu uspehu pa bi v tem obdobju težko

kvečjemu štiri ali pet. Najprej posezimo na prizorišča sedanje množične kulture in si tam (bežno) oglejmo primere takšne zgoščenosti, intenzivnosti in skrajne časovne omejenosti, ki očitno močno priklene gledalce, tudi poslušalce in druge uporabnike. Ko se srečajo s takšnimi aranžmaji, "padejo noter", niti na misel jim ne pride, da bi se kamorkoli ozirali.

V okviru sodobnih tematskih parkov (Disneylandov, Gardalandov ...) se srečujemo s takšno visokoadrenalinsko organiziranostjo kratkih intenzivnih dogodkov pri različnih vožnjah z vlakci smrti, v "roller-coasterjih", pa tudi pri skokih z elastiko, med vožnjami v hiši strahov ipd. Takšne atrakcije za tri do pet minut (skok z elastiko je seveda krajši, toliko traja kvečjemu celotni aranžma pri njem, ki vključuje tudi vožnjo z dvigalom do točke, od koder skočiš/padeš v globino) je mogoče doživeti tudi v simulatorjih (oprtili na hidravlične noge, elektronsko krmiljenimi in s kakovostno trirazsežnostno računalniško grafiko na zaslonu pred gledalci), ki so na voljo v različnih digitalnih arkadah, skupaj z različnimi avtomati za videoigre voženj z motocikli, poletov z nadzvočnimi letali, igranje odbojke, nogometa in košarke.

V tem razdelku nas, seveda, zanimajo umetniška iskanja v smeri kratkih, minimalističnih del umetnosti pospešenega in intenzivnega časa, torej prizadevanja po delih, ki podobno kot vožnje v različnih napravah v tematskih parkih in kot glasbeni video trajajo le nekaj minut. Takšna dela srečamo predvsem v digitalnih umetnostih (recimo v zvrsti računalniške animacije), pri eksperimentalnem filmu, v elektronski glasbi in tudi v kinetični digitalni poeziji. Pri vseh je kot pomemben in eksakten podatek navedena njihova dolžina (recimo 2' 44"), se pravi presenetljiva kratkost, ki pa sovпада s sedanjo trendovsko senzitivnostjo (in tudi senzibilnostjo). Toda ta kratkost mora biti zanimiva, zainteresirati ali kar zadeti mora gledalca, bralca ali poslušalca; nekaj mora preprosto rečeno opa-

govorili o izvirnih estetskih konceptih nedvisne produkcije. Ponos naroda je namreč vzhičeno slavil rasizem in je kljub svoji pomembni zgodovinski vlogi pravzaprav primer, ki bi ga lahko pospravili v najtemnejše kotičke ameriške filmske zakladnice. Obenem pa je tudi eden prvih primerkov slepilnega učinka, ki ga lahko filmski medij doseže pri svojem občinstvu.

Med neodvisne filme so se uvrščali pomembni filmi pomembnih režiserjev

in producentov.

Najuspešnejši ameriški neodvisni producent v 30. letih prejšnjega stoletja, David O. Selznick (V vrtincu/Gone With The Wind, 1939), je zahteval nadzor nad celotnim procesom realizacije filma in tako uveljavil "avtorski" stil produkcije: sam je izbiral in predlagal literarna dela za ekrinizacijo, popravljaj scenarije, nastavljal in menjaval režiserje in igralce ipd. (Leksikon, 423) Eden

ziti na način, ki ga pretrese, motivira, spodbudi k intenzivnemu zaznavanju, zainteresira, kar pa zahteva od umetnika oziroma oblikovalca takšne storitve napor, usmerjen k iskanju oblik in odnosov, ki opazno, visokofrekvenčno odstopajo od poznanih. Predpisanih oblik, načinov in poti, kako to doseči, seveda ni, usmeritve k aranžiranju takšne intenzivnosti segajo tako v smeri zgoščevanja (napetost je v tem primeru dosežena na podlagi izjemne nasičenosti zvokov, podob in tekstnih sestavin – kot na primer pri glasbenem videu, “surprise”, ki sledi, je potem v vlogi razbremenitve) kot v smeri praznih prostorov, ki stimulirajo želje po dopolnjevanju, pridomišljanju in kombinatoričnem zaznavanju.

Ena izmed novomedijskih umetnosti, osredotočenih na zgoščevanje, skrajno intenzivnost in nasičenost, aranžirano v nekajminutnem dogodku, je umetnost v Flashu generirane računalniške grafike in digitalne poezije. (Tudi sodobna besedilnost se vedno izraziteje organizira v času in artikulira v besedah-podobah-filmih, recimo na spletnih straneh in pri podnapisih in oknih razdeljene televizijske slike.) Ko omenjamo Flash, hote ali nehote govorimo o nečem, kar sodi tudi na področje softverske umetnosti in tudi k širšim vprašanjem softverske kulture in celo softverske družbe, zato naj tu opozorimo, da je softverska umetnost v sedanjosti poglavitno področje internetske umetnosti, namreč njena druga faza v smislu naslednje klasifikacije Alexandra Gallowaya: “Zgodnja internetska umetnost – skrajno konceptualnega obdobja, ki je poznano kot spletna umetnost – se je ukvarjala primarno z mrežo, medtem ko se kasnejša medmrežna umetnost, ki jo lahko poimenujemo kot korporativna ali komercialna faza, ukvarja predvsem s softverom (Galloway, 2004: 218, 219). To razlikovanje je blizu tudi Levu Manovichu, ki tudi razmejuje spletno umetnost 90. let prejšnjega stoletja od softverske umetnosti začetka 21. stoletja, ki jo značilno opredeljuje generacija umetnikov, ki so dejavni tudi na področju programiranja v

najpomembnejših producentov v 40. letih, John Houseman, je z Orsonom Wellesom ustanovil Mercury Theater in produciral njegovega Državljana Kana (*Citizen Kane*, 1941). Z njim je Hitchcock posnel svoje prve filme v Ameriki.

Neodvisni producenti so se leta 1941 povezali v združenje, pogosto poimenovano kar SIMPP (Society of Independent Motion Picture Producers). Naloga združenja je bila, da zaščiti

svobodo neodvisnih producentov v industriji, ki ji vladajo veliki studii. Med osmimi ustanovitelji so bili tudi nekateri danes najpomembnejši neodvisni producenti in nekatera najbolj znana imena filmske zgodovine: Charlie Chaplin, Walt Disney, Samuel Goldwyn, Alexander Korda, Mary Pickford, David O. Selznick, Walter Wanger in Orson Welles.

Žal v tudi t.i. zlatem obdobju Hollywooda v tridesetih letih ni bilo

Flashu.”Te generacije ne zanima več ‘kritika medijev’, s katero so se v zadnjih dveh desetletjih ukvarjali medijski umetniki, ampak je angažirana pri kritiki softvera. Ta generacija piše svojo softversko kodo, da bi oblikovala svoje lastne kulturne sisteme, namesto da bi uporabljala semple komercialnih medijev.” (Manovich, 2002a)

Softverska umetnost je izrazito storitveno, z algoritemskimi postopki, namenjenimi reševanju nalog, profilirana umetnost. To velja tudi za kratka, v Flashu animirana besedila, ki sodijo na področje softverske umetnosti jezika in s svojim intenzivnim dogajanjem, zgoščenim v nekajminutni tekst-film, izpolnjujejo zahteve del, ki od svojih gledalcev–uporabnikov zahtevajo intenzivno, vkopano, osredotočeno gledanje. Za takšen animirani tekst je značilno, da to vsekakor to ni več velik tekst v smislu “textwerka”, ampak fragment, izvedenka, (kratek) program ali njegova modifikacija, tekstna enota kot gibljiva tarča v računalniški igri, digitalna pesem, pesemski generator ali pa zgolj softversko nadzorovana shema, namenjena uporabnikovim konkretizacijam in “kostumizacijam”. Vprašanje zvrsti in forme postaja tukaj vedno bolj sekundarno; srečujemo se s hibridnimi in začasnimi oblikami, s teksti kot tekstnimi pokrajinami. Praviloma nimajo več funkcije v pripovedovanju, ampak rabijo kot demonstracija novega izkušanja verbalnega v svetu komuniciranja on-line in znotraj softverske paradigme. Videti je, da vrsta teh del softverske in digitalne poezije (še posebno animirane, kinetične, aranžirane kot tekst-film) odgovarja na vprašanje, kakšna je vloga besede in teksta v informacijskih in softverskih družbah. Zakaj (še) beseda in ne zgolj podobe in zvoki? Softverska umetnost jezika kot storitev je torej namenjena nalogi: novo definiranje in demonstriranje kibernetske besede in kibernetskega teksta (lahko tudi v obliki, ki omogoča kustomizacijo, se pravi prilagajanje uporabnikovim preferencam).

raznovernosti filmske produkcije. Estetika neodvisnih produkcij ni odstopala od estetike studiev. Tako je velika epopeja V Vrtincu (*Gone with the wind*) v produkciji Selznicka pravzaprav ponavljala iste estetske koncepte. Filmska industrija kot industrija sanj je delovala tako močno, da je kar za dve desetletji prestavila uveljavitev televizije.

“Po zlomu studijskega sistema v 50. letih je večina ameriških filmov

nastajala v neodvisni produkciji, veliki studii (Paramount, Universal itn.) pa so jih distribuirali. Neodvisna produkcija je bila estetsko in kakovostno zelo raznovernostna, obsegala je tudi številne hitro in poceni (oz. nizkoprorračunsko) narejene filme, imenovane “exploitation films”, ki so bili včasih tako slabi, da so bili že smešni, čeprav so strašili z zunajzemeljskimi bitji, spakami, pošastmi, “vojnami svetov” ipd. V šestdesetih letih so grozi dodali

Projekti (in tekstne storitve) softverske umetnosti jezika so v sedanjosti pogosto generirani s Flashem; videti je, da tudi na področju digitalne tekstnosti lahko vlečemo podobno vzporednico, kot jo pri internetni umetnosti ugotavljata Galloway in Manovich. Tam imamo najprej net art z referenco v mreženju in potem softversko umetnost, medtem ko gre pri digitalnih besedilih za zarezo med hipertekstom z referenco v povezavah (linkih) in softversko umetnostjo jezika, ki je pogosto delo Flash generacije piscev. Kaj je značilnost softverske umetnosti jezika, generirane s Flashem, ki omogoča prav posebno vizualnost in estetiko besedil?

Vsekakor tu ne gre več za hipertekstna besedila z linki in leksijami ter s suspensom, ki spremlja klikanje na podčrtane besede kot hiperlinke. Tudi ne gre več za užitke v negotovosti in labirintski izgubljenosti, ki spremlja dela hipertekstne fikcije (recimo Michaela Joycea in Shelley Jackson), pogosto namenoma zasnovana kot pravcati blodnjaki, ki zahtevajo zapletena iskanja prehodov in kar se da dvoumne rešitve. Pri softverski umetnosti jezika, generirani s Flashem, se večina dogajanja osredotoča na besedo-podobo-telo-gibanje kot osnovno enoto tovrstne, praviloma kinetične besedilnosti, kar pomeni, da je v ospredju kar se da vizualiziran in animiran označevalec kot softversko nadzorovana "parola in libertà".

Druga zahteva, ki spremlja tovrstne animirane tekste, je povezana z naravo filmskega načina prikazovanja ali uprizarjanja stvari v sedanjosti, s tistim, kar je Lev Manovich izrazil kot "splošni trend v moderni družbi v smeri predstavljanja čim več informacij v obliki na času temelječih avdiovizualnih sekvencah gibljivih podob" (Manovich, 2001: 78). Pri tem pa je pomembno, da je tekst-film (v avtorsko modificiranem Flashu) kratek, podobno kot glasbeni video traja recimo 2'45", vendar pa je opredeljen z izjemno gostoto informacij, dogaja-

spolnost (Russ Meyer in "sexploitation films")." (Zdenko Vrdlovec, Leksikon, 423)

Zgodba iz Evrope govori o protiameriških zaščitnih zakonih, ki bi obudili zaradi prve svetovne vojne pohabljen filmsko produkcijo. Tudi britanska filmska industrija je bila v precejšnji meri odvisna od ameriških podjetij, ki so kljub zakonskim prepovedim našla načine, da financirajo produkcijo skozi svoja britanska

podjetja. Filmi, ki so jih snemali, so bili "poceni, grozni in ravno prav dolgi, da jih še lahko štejemo za celovečerne filme po zakonu iz leta 1927. Filmi, ki so bili ponavadi financirani s ceno na meter končnega izdelka, so postali znani kot "kvotni filmi" ali "kvotni kvikiji". Z upoštevanjem črke zakona so ameriški najemniki kinematografskega prostora financirali produkcijo stotin britanskih filmov, ki so diskreditirali tako britansko filmsko produkcijo

nja, suspenza, je neki svet, stisnjen v atraktivni besedilni glasbeni video. Kot primera takšnih besedil naj omenimo v Flashu generirano delo Claire Dinsmore "The Dazzle as Question" in Briana Kima Stefansa digitalno pesem "The Dreamlife of Letters".

Kratke, vendar intenzivne računalniške animacije v Flashu so le ena usmeritev novomedijske umetnosti, in sicer tistega njenega dela, ki skuša kar se da zainteresirati svoje uporabnike-gledalce in jih prikleniti k intenzivnemu percipiranju, ki pa po svoji naravi nikakor ni preprosto, identično z linearnim branjem in gledanjem, ampak je pogosto tudi kompleksno, zahteva skakajoče skeniranje, upoštevanje intervalov med prikazanim in tistim, kar je zunaj vidnega polja, in 'potujoče' branje. Vendar pa so ti akti zgoščeni, stisnjeni, naglo si sledijo, uporabnik-gledalec nima na voljo vseh časov tega sveta (kot jih ima bralec tradicionalnega romana), ampak je omejen s kratkim časom uprizarjanja takšnega dela. Kot primer(a) smo omenili dve Flashevi besedilni animaciji (pesmi-digitalna filma), prav tako pa bi lahko omenili tudi primere spletnega eksperimentalnega filma, ki mu sledi že omenjeni festival Fluxus, kjer se prav tako praviloma srečujemo z deli, "dolgimi" le nekaj minut.

Druga usmeritev novomedijske umetnosti pa nima skušnjav in kompleksov, povezanih s scenarijem votlinskega kina in zahtevami po intenzivnem zaznavanju v času kar se da zgoščenega dogajanja. Nikakor se ne usmerja h gledalcu-uporabniku, ki ga zanima visokoadrenalinska vkopanost pred intenzivnim nizom podob, distančno gledanje, skeniranje celote iz enega, v času opazovanja izrazito stabilnega, fiksiranega mesta. Za to usmeritev pa so značilne inštalacije (recimo virtualne arhitekture, krmiljenih objektov, galerijskega filma, ki poteka na več zaslonih hkrati v filmski inštalaciji), ki zahtevajo zaznavanje v gibanju, torej ne stabilno gledanje in skeniranje celote, ampak pot skozi teritorij in

kot tudi kvotno zakonodajo." (Hartog v Cooke, 1996: 304)

V Veliki Britaniji se začetki neodvisnega filma povezujejo z delavskimi filmskimi krožki (worker's film groups), ki so delovali v 30. letih 20. stoletja. Ne le, da so ustvarjali zunaj dominantne kulture tistega časa, temveč so tudi "konstituirali ideološko alternativo tej kulturi in so bili opozicijski v političnem smislu" (Cooke, 1996: 304). Filme so financirali delavci sami,

z nekaj podpore sindikatov in delavskih organizacij. Večinoma so bili nemi filmi, dokumentarci, posneti z nizkim proračunom, za manj kot 40 funtov.

V 60. in 70. nastane new independent cinema, zaradi podobne kapitalistične krize kot v tridesetih letih, čeprav bi bilo napačno predpostavljati, da je nastal samo zaradi tega.

Začetki modernega independent cinema sežejo v leto 1966, ko se je ustanovil London FilmMakers coop

čas objektov, pot naokrog inštalacije in pot skozi postaje zaustavljanj na točkah, iz katerih se odpirajo prav posebne perspektive, ki si jih mora opazovalec zapomniti (in če ne gre drugače, tudi zapisati ali skicirati). Zaznavanje torej kot intenziven, na vrsto nujnih korakov členjen proces, ki je zato tudi logično-algoritemske narave. To je zaznava uporabnika kot *gledalca-bralca-poslušalca na poti*, torej nekoga, ki zna stopiti v prostor novomedijske umetnine in si v njej organizirati prav poseben čas, ki mu bo omogočil kar se da intenzivno percipiranje umetniškega procesa.

Poleg procesnih inštalacij (recimo delo *Asymptote: Flux 3.0*, 2002, kot primer t. i. virtualne arhitekture) pa stimulirajo nove oblike uporabnikovega pristopa tudi izrazito konceptualni, softverski in s političnim aktivizmom (in hektivizmom) inspirirani projekti novomedijske umetnosti kot storitvenega področja. Omenili smo že, da pri njih ne gre za procese, ki se izčrpajo v končnem izdelku kot artefaktu, temveč za intervencije, ki proizvedejo določene učinke. Pri njih je relevantno koncipiranje celotnega procesa (ne le učinka ali mogočega artefakta), kar pomeni, da je zadnji fazi (rezultatu, učinku) povsem enakovredno izhodišče v ideji, začetnih ukazih oz. kodi, prav tako pa tudi vmesne faze. Skoraj odveč je omeniti, da takšni projekti niso namenjeni razstavljanju, ampak dokumentiranju (v smislu Groysove predstavitve tega problema) in koncipiranju. Ko gre za ideje in kodne jezike, je namreč nagovorjena predvsem pamet, in sicer pamet, ki zna drzno kombinirati, miksati, asociirati, konfrontirati, preskakovati k drznim hipotezam in algoritemsko-logično analizirati in sklepati. Pri tem pa je zanimivo, da izziv zanjo niso samo novomedijska dela, ampak je ta problem daljnosežno uvidel že Sol Lewitt kot eden pionirjev konceptualne umetnosti: "Sama ideja, čeprav ni vizualizirana, je prav toliko umetnina kot dokončan izdelek. Vsi posegajoči koraki – zapiski, skice, risbe, ponesrečen

kot center filmske produkcije in ekshibicije. Ta londonska kooperativa filmskih ustvarjalcev je razvijala "alternativne strukture produkcije, distribucije in prikazovanja, ki so temeljile na kooperativnem/zadružnem modelu delavnic" (Cooke, 1996: 315). Razvoj alternativne strukture in prostora za nastajanje, gledanje in diskutiranje filmov izven že uveljavljenih komercialnih kinov, je bila najpomembnejša tako estetskemu kot političnemu krilu

neodvisnega sektorja. (Cooke, 1996: 306) Prav tako v sedemdesetih letih so se neodvisni filmski ustvarjalci v Veliki Britaniji zavzemali za uvedbo četrtega televizijskega programa kot distribucijskega kanala za neodvisni film in video. Konservativna oblast je kmalu zadušila skrajne ideje, a je četrti kanal britanske nacionalne televizije kljub temu ostal pomemben distribucijski kanal neodvisnega filma v Veliki Britaniji. (Cooke, 1996: 316).

poskus, modeli, študije, zamisel, pogovori – so pomembni. Tisti, ki kažejo na umetnikov miselni proces, so včasih celo zanimivejši od končnega izdelka.” (Lewitt 1999: 14)

Vkopanost gledalcev, ki jo zahteva “votlinski kino” (tudi kot relevantna metafora za pasivnost, spodbujeno z nekaterimi tradicionalnimi množičnimi mediji, še posebno televizijo), se pri novih medijih torej spreminja v kompleksnejšo aktivnost zaznavanja, koncipiranja in celo raziskovanja, ki je sicer lahko spremljana z uporabnikovo fiksiranostjo pred zaslonom, toda takšna lociranost ne temelji le na gledanju, ampak vključuje tudi izrazito taktilno, motorično in kinesetično ravnanje, ki spominja bolj na vožnjo avtomobila ali letala kot pa na pasivno gledanje v votlinskem in zunajvotlinskem kinu. Srečujemo se s premikom, ki spremlja zaznavanje današnjih posameznikov v svetu mobilnih komunikacij in ki postavlja pred izzive tudi oblikovalce sodobnega digitalnega filma.

ZAZNAVANJE IN NAVIGIRANJE V HIBRIDNIH PROSTORIH

Razvoj digitalnih tehnologij je v zadnjem desetletju 20. stoletja pripomogel k dvema “hypoma”, ki sta pospremila vpeljavo tehnologij za virtualno resničnost (na začetku 90. let 20. stoletja) in interneta (v sredini 90. let). Vstop obeh tehnologij v množično kulturo (pa tudi vojaštvo in raziskave) je bil pospremljen z velikimi pričakovanji in evforičnimi reakcijami; VR naj bi v kulturnem razvoju človeštva pomenila podoben prelom kot Gutenbergov izum tiskanja knjig, medtem ko je medmrežje generiralo spletne deskarje, ki so začeli ignorirati urni čas in se usmerjati h kiberprostorskim aktivnostim in druženju, usmerjenemu tudi k prevzemanju novih (spolnih, družbenih, političnih) identitet v okviru virtualnih skupnosti (t.i. MOO, MUD). Podobni novoromantični obe-

Z etičnimi in estetskimi določili, ki jih oblikuje poslovni interes studijskega sistema filmske industrije, prevzame pojem “neodvisni” tudi značaj zavračanja teh določil. Neodvisno filmsko produkcijo ali “independent cinema” Sylvia Harvey opisuje kot oblike filmske produkcije, ki obstajajo zunaj popularnega ali komercialnega mainstreama filmske industrije. Neodvisni film po njenem mnenju ponavadi označuje zavračanje estetike

ali ideoloških norm dominantne industrije. O “neodvisnem filmu” je ponavadi rečeno, da je marginaliziran, alternativen ali opozicijski film znotraj kapitalističnih družb. “Poskuša si izboriti glas v odnosu do ekonomistično in socialno močnejše oblike komunikacije.” (Cooke, 1996: 314)

Pojem neodvisnega filma prehaja iz tehnološke in ekonomske opredelitve v polja estetskih, vsebinskih in tematskih konceptov. Ustvarjanje novih prostorov

ti (napovedovala jih je že kiberpankovska ZF) so spremljali tudi zgodnje obdobje hekerstva, pa tudi začetne oblike internetskega poslovanja, upravljanja in trženja, ki so privedle do nastanka t.i. nove, predvsem on-line ekonomije in internetskih podjetij (recimo Cisco Systems, e-Bay, Yahoo, Amazon).

Z evforičnim kontekstom, ki je spremljal te pojave, in z njihovo apologetsko ideologijo je začela že zelo kmalu obračunavati sodobna družbena teorija, ki je na tem področju odkrivala vir novih družbenih segregacij (tudi t.i. digitalno ločnico), nastanek virtualnega razreda, virtualnega kapitalizma, nove oblike nadzorovanja, kibernetiki mačizem itn. Umestno so teoretiki, zbrani v okviru skupine Critical Art Ensemble, in različni posamezni teoretiki, od Arturja Krokerja do Hakima Beya, usmerjali pozornost k elektronski civilni neposlušnosti, k začasnim avtonomnim conam in k hekerskim oblikam upiranja multinacionalkam (recimo z virtualnimiasedbami njihovih strežnikov, t. i. sit-ins).

V prvih letih 21. stoletja je položaj, ko gre za vstop novih tehnologij v vsakdanjost, že opazno spremenjen. "Hype", povezan z VR in medmrežjem, je že potisnjen v ozadje, evforična pričakovanja in obeti so sedaj povezani z neko drugo paradigmo, in sicer s tisto, ki jo opredeljujejo genetika, genomika in molekularna biologija. V ospredje stopajo sedaj odkritja in raziskave, povezane z DNK, kloniranjem in matičnimi celicami, ki pomenijo izzive tudi za humanistiko (recimo bioetična vprašanja) in umetnost (bioart). Ta preusmeritev temeljne paradigme in z njo povezanega poglobitnega toka na ravni medijske kulture (bio nadomešča info ali pa se integrira z njim) pa nikakor ne pomeni, da so digitalne tehnologije v zaostajanju ali mirovanju, nasprotno, izgubile so sicer nekaj evforičnega presežka, toda še bolj kot ekskluzivna VR in začetni, tudi elitni in stacionarni internet, stopajo v posameznikovo vsakdanjost nove generacije naprav, med katerimi imajo odlično mesto predvsem tiste, ki so povezane z mo-

za "delanje, gledanje in pogovarjanje o filmih zunaj etabliranih komercialnih kinov, je bilo ključno za 'estetsko' in 'politično' krilo neodvisnega sektorja" (Cooke, 1996: 315). Iskanje drugačnih odnosov v produkciji in konzumpciji estetskega doživljanja se je pokazalo prav v zavračanju praks in pozicij moči, katerim podobna določila poznamo ali srečujemo v (ne)javni razpravi o patentiranju programske kode ali človeškega gena.

LITERATURA:

- Alvarez, L. (2005). *Agression and Violence in Narrative Cinema*.
Cook, P., Bernink, M. (1999): *The Cinema Book*. 2nd edition. British Film Institute Publishing, London
Cooke, L. (1996): *British Cinema*. V: Nelmes, J. (ur.): *An Introduction to Film Studies*. Routledge, London in New York.
Kavčič, B. in Vrdlovec Z. (1999): *Filmski leksikon*. Modrijan, Ljubljana.

bilno telefonijo, mobilnim medmrežjem in novimi servisi satelitske navigacije (recimo GPS). Srečujemo se z mobilnimi telefoni, prenosnimi računalniki, spletnimi kamerami, videokamerami, MP3 predvajalniki, kamkorderji, GPS navigatorji, dlančniki in igralnimi konzolami. Za njih ni značilna le velika uporabnost in priljubljenost pri najširšem krogu potrošnikov, ampak se z njimi na novo definira tudi digitalno izkustvo kiberprostora in posameznikovo komuniciranje in druženje v vmesnih prostorih, ki hibridno prečkajo fizično resničnost in kibernetske svetove.

Z napravami za mobilno telefonijo, satelitsko navigacijo in medmrežje postaja internet vedno manj "nekaj čisto drugega", povsem odmaknjenega praktični sedanjosti; vedno manj je pospremljen z romantičnim presežkom, ki je bil značilen za prva leta njegovega popularnega uvajanja (v prvi polovici 90. let 20. stoletja), nasprotno, sodobniki smo njegovemu velikemu približevanju vsakdanjosti, integracijam v prakso in povezovanjem z različnimi oblikami danega, fizičnega sveta. Nove generacije nomadskih naprav, kot so mobilni telefoni, prenosni računalniki in dlančniki, opremljeni s protokoli za brezžični internet, omogočajo instantno internetsko povezljivost in na njej temelječe aktivnosti, komunikacije in druženje. Vstop v medmrežje, nekdanj povezan s pravcatimi rituali priključevanja preko sofisticiranih vmesnikov, postaja vsakdanje prizemljeno, hkrati pa postaja "zemlja" (kot sinonim za dano, fizično realnost) vedno bolj vplivana ali kar inficirana z medmrežjem, tako da postajamo sodobniki hibridizacij kiberprostora in dane realnosti, ki jih generira raba mobilnih, recimo kar nomadskih zaslonkih naprav v rokah mobilnih, nomadskih posameznikov.

Digitalizirani podatki visokofrekvenčno stopajo v posameznikovo vsakdanjost in se mešajo s podatki, ki jih dobiva na podlagi svoje zaznave fizičnega okolja; vedno manj so videti kot nekaj posebnega, se pravi tujega in izrednega,

Kochberg, S. (1996): Cinema as institution. V: Nelmes, J. (ur.): An Introduction to Film Studies. Routledge, London in New York.

Maryska, Ch. (1994): Film :: Still :: Stand :: Photo. Marginalien zur Geschichte der fruehen Film. V: Aigner, C., Gottfried, E. M., Halm, F., Geier, M. (ur.): Eikon. Internationale Zeitschrift fuer Photographie & Medienkunst. Str. 64–71, št. 10/11. Oesterreichischen

Instituts fuer Photographie und Medienkunst, Wien.

Monaco, J. (1981). How to read a film. Oxford University Press, New York in Oxford.

Nelmes, J. (1996): Glossary of key terms. V: Nelmes, J. (ur.): An Introduction to Film Studies. Routledge, London in New York.

nasprotno, sedANJI posameznik jih sprejema kot objekte, ki se nič ne razlikujejo od danih, fizičnih. To še posebno velja za verbalne, numerične, zvočne in slikovne podatke na zaslonih dlančnikov, mobilnih telefonov in drugih prenosnih pametnih naprav. Podoba sovražnega vojaka pri računalniški igri, ki jo igra na dlančniku ali mobilnem telefonu, podoba sogovornika na zaslonu mobilnega telefona ter SMS sporočilo in spletna stran na prenosniku so zanj prav tako vsakdanji objekti kot sendvič v roki, prestavna ročica v avtomobilu in zelena luč na semaforju. Ob njih se ne zaustavlja, ne govorijo mu o nečem "ekstra", ne rabijo mu kot odskočna deska za vstop v nekaj povsem drugega. Objektivirane podatke na zaslonu sprejema navzlic njihovi virtualni naravi kot nekaj vsakdanjega, kar je povezano z dejstvom, da je postala njegova vsakdanjost izrazito terminalska v tem smislu, da vedno več njegovih aktivnosti zahteva položaj, ki spominja na navigiranje prek različnih vmesnikov ob hkratnem gledanju na zaslon, se pravi držo, značilno za tistega, ki sedi v "kokpitu", se pravi, da je celostno nagovorjen in angažiran. Njegovo gledanje, branje podatkov, poslušanje in taktilno navigiranje so vedno manj izolirani akti, nasprotno, integrirano stopajo v uporabnikovo praktično in materialno izkustvo.

Ob primeru branja lahko ugotavljamo, da današnji posameznik ne bere samo tiskanih besedil, ampak tudi tista, ki so na zaslonih prenosnih računalnikov, dlančnikov, mobilnih telefonov, reklamnih panojev, na avtomobilskih in letalskih merilnikih itn. Srečujemo se z novo generacijo besedilnosti, ki jo lahko poimenujemo s tehničkim terminom kot posttiskovno; zanjo je bistveno, da se usmerja k drugim nosilcem, opušča tiskano stran kot svojo podlago, presega dvorazsežnostni prostor in teži po artikulacijah v trirazsežnostnostnih besedilnih svetovih. Takšna besedilnost zahteva drugačne podlage in nove subjekte avtorje-bralce, ki opuščajo fiksirano pozicijo in prehajajo v gibanje, prečkanje in imerzivnost. Post-tiskovni besedilni prostor je spremenjen; subjekt je v tekstu, giblje se skozi prostor teksta in branje se pogosto spreminja v intenzivni dogodek. Za takšno branje (pa tudi gledanje gibljivih podob nove generacije) je pogosto potrebna motorična in kinestetična aktivnost, povezana z aktivnostjo roke (ko gre za gumbe, stikala, tipkovnico, miško, igralno palico itn.), kar pomeni, da se srečujemo z zapletenim sodelovanjem očesa in roke, kar vodi k integraciji taktilnih aktivnosti z dejavnostmi branja, gledanja in poslušanja. Vedno manj stvari se v sedanjosti dogaja v oblikah, ki predpostavljajo odmik, kontemplacijo, mirno opazovanje in poslušanje v opazni razliki do opazovanega in glasnega objekta, torej v prejšnjem razdelku opisano votlinsko vkopanost. To sodelovanje (ob roki in očesu lahko omenimo tudi drugo roko in nogi) je povezano z intenzivnim vstopom vmesnikov in zaslonskih mobilnih naprav v vsakdanjost, še posebno že omenjenih, potrebnih za mobilni internet, mobilno telefo-

nijo in satelitsko navigacijo, s katerimi se prizemlja podatkovni kibernetški prostor in se nekonfliktno vključuje v dano, fizično resničnost.

Te naprave in vmesniki omogočajo uporabniku položaj, ki spominja na prej omenjeni "kokpit", za katerega je značilno, da omogoča kompleksno izkustvo, povezano z zaznavo množice objektov različnih izvorov v realnem času. Srečujemo se s fizičnimi objekti in podatki, objektiviranimi na različnih zaslonih "nomadskih kokpitov", ki pripomorejo k polnosti (celo zasičenosti) uporabnikovega zaznavnega polja. Za kakšne podatke gre pri tem? Različno kodirani so, vedno več pa je takih med njimi, ki prihajajo iz svetovnega spleta, kar pomeni, da se objektivira tudi splet sam in stopa v neposredno, operativno izkustvo mobilnega uporabnika kot stvar (in ne znak transcendentne stvari), ki je zraščena z zaslonom in s tem v določenem pogledu zamrznjena oz. okamenjena. Opraviti imamo s situacijo, na katero opozarja Heidi Rae Cooley z besedami, "da pogled (ko gre za mobilne naprave z zasloni, op. J. S.) ni praksa gledanja skozi, t.j. skozi okno, temveč gledanja na, t.j. na zaslon. In ta premik od gledanja, določenega z oknom, k zaslonскому gledanju preoblikuje odnos do tistega, kar je videno. Medtem ko okno oddaljuje gledalce od tistega, kar gledajo, jih zaslon pomakne k podobam, prikazanim na zaslonu (ne poleg zaslona)." (Cooley 2004: 143) V nadaljevanju razvijanja tega spoznanja avtorica ugotavlja, da pogled vključuje neprosojnost, ki zahteva svojevrstno taktilno in materialno naravnost uporabnika, ki stopa v odnos z zaslonom in je sposoben t. i. taktilnega gledanja. Na zaslonu (ta dejansko ni več nekaj, kar je togo nasproti gledalcu-uporabniku, ampak ga obdaja, je poleg in naokrog njega) torej ni prosojne slike, ki bi usmerjala in stimulirala prehod k, na primer, tradicionalnim filmskim svetovom kot nečemu, kar je za zaslonom, nad njim ali pa se artikulira s pomočjo sprejemnikove domišljije; tisto, kar je na zaslonu mobilnih naprav, so dejansko objekti, ki *ne kažejo preko*, ampak se odpirajo semkaj, v bližino, rastejo proti opazovalcu-uporabniku, kot bi šlo za holograme, in neposredno oblikujejo uporabnikovo izkustvo. Podoba na zaslonu dlančnika ali mobilnega telefona zadrži vso svetlobo (energijo) in jo odbije proti očesu. Tisto, na zaslonu ugotovimo, ni stvar neke druge zgodbe, ampak je projektil, ki pade v to zgodbo tukaj, zadane izkustvo tistega, ki drži zaslonsko napravo v roki.

Odnos med uporabnikom in zaslonom v položaju "kokpita" je materialen in zahteva angažiranje roke. Podobno kot tehnologija za virtualno resničnost z začetka 90. let 20. stoletja (z vmesnikom "podatkovna rokavica") omogočajo (in tudi zahtevajo) sedaj prenosne zaslonске naprave intenzivno angažiranje roke (tako dlani, zapestja in prstov, še posebno palca), ki v realnem času sodeluje z interaktivnim pisalom (dlančnikov "stylus") in številčnico/tipkovnico mobilnega telefona in dlančnika. Zveza roke, naprave, vmesnika in pogleda je izrazito

intenzivna in celo intimna, uporabnik je z njimi povezan še tesneje kot s slušalko pri stacionarnem telefoniranju in s tipkovnico pisalnega stroja. Srečujemo se s situacijo, ki spominja na vlogo telesa pri percepciji, kot je opisana v fenomenologiji Maurica Merleau-Pontyja, in sicer v tako, da je "telo naš splošni medij za posedovanje sveta" (Merleau-Ponty, 1998: 146), kajti pozicioniranje predmetov sveta poteka prek telesne aktivnosti, zato tudi prostor ni nekaj objektivnega na sebi, ločenega od telesnih aktivnosti, ampak je vgrajen v telesno strukturo. Kot nazoren primer omenja Merleau-Ponty tipkarico za pisalnim strojem, ki zna tipkati, ne da bi pri tem znala opisati, na katerem koncu tipkovnice so črke, potrebne za pisanje posamezne besede. "Znati tipkati ne pomeni poznati mesta vsake črke na tipkah" (Merleau-Ponty, 1998: 144), iz česar sledi, da subjekt, ki se je naučil strojepisja, inkorporira prostor tipkovnice v svoj telesni prostor. Referenca na Merleau-Pontyja je sicer umestna tudi, ko razmišljamo o širših aspektih posttiskane besedilnosti, kajti pri njej gre za mobilnega bralca, ki se giblje po prostoru besedila, in slednji se uresničuje tudi na podlagi njegove aktivnosti.

Namesto celega telesa, opisanega pri Merleau-Pontyju, imamo pri dlančnikih (in igralnih konzolah) angažirano predvsem roko in njene (različno, neenakomerno dejavne) prste (predvsem palec), zapestje in dlan. Čutnim in motoričnim lastnostim roke se prilagajajo vizualni in taktilni impulzi zaslonских vzorcev predmetov in na njihovo pojavnost v živo odreagirajo posamezni elementi roke, kar omogoča naglo in spontano dejavnost percipiranja, navigiranja in aktivnosti tipkanja (klicanja), branja, gledanja in poslušanja. Ni potrebno, da bi znali natančno opisati, kakšne so poti, ki jih opravijo (predvsem palec), kazalec in sredinec pri svojih aktivnostih na dlančniku ali mobilnem telefonu, toda "stvari" delujejo, vedno so izbrane najhitrejše poti in najudobnejše rešitve, in podobno kot igralna palica ali konzola s svojimi smerniki pri računalniških in videoigrah je konfiguracija manipulativnih vmesnikov pri teh napravah inkorporirana v operativni prostor roke.

Neprosojnost podob-objektov na zaslonu, taktilno gledanje in položaj "kokpit" so stvari, ki zadevajo tudi percipiranje digitalnega filma in različnih projektov neodvisne in umetniške filmske produkcije. Tudi sodobni filmski ustvarjalci so izzvani s spremenjenimi oblikami zaznavanja današnjih posameznikov, s svetovi neprosojnih-objektiviranih podob, ki vedno bolj stopajo v posameznikovo vsakdanjost, z mobilnim percipiranjem in "nemogočim gledanjem", kakršnega zahtevajo galerijski filmski projekti, ki temeljijo na sočasnem prikazovanju filmskih trakov na dveh ali treh (inštalacijskih) zaslonih hkrati. Prav tako sta izziv sam digitalni videodisk in gledanje na prenosnih napravah (računalnik, mobilni telefon, DVD predvajalnik), kar nedvomno implicira tudi prej omenjeno dejavnost roke. Prav tako lahko opazamo vedno večji poudarek na

taktilnem gledanju, ki predvideva videnje kot "tipanje s pogledom" (Merleau-Ponty, 2000: 118). Zaslon mobilne pametne naprave, ki pogosto omogoča tudi uporabnikove posege v nize gibljivih podob, preprosto ni filmski zaslon, namenjen kolektivnemu vkopanemu gledanju, prav tako pa je bistveno spremenjena tudi narava samih filmskih podob. Niso več "enomedijsko" analogne, ampak hibridne, posnetki s filmskimi in videokamerami se prepletajo z računalniško grafiko, vedno več medijev sodeluje pri generiranju filmskih svetov.

RAZŠIRJENI KONCEPTI IN PROSTORI NOVOMEDIJSKEGA FILMA

V *Jeziku novih medijev* (2001), teoretske uspešnice Leva Manovicha, se vse vrti okrog teme, ki jo lahko, če parafraziramo naslov zgodnjega Nietzschejevega besedila, poimenujemo kot "rojstvo novih medijev iz duha filma", pa čeprav avtor upravičeno ugotavlja tudi bistvene razlike; filmski rez sedaj nadomešča digitalni morf, filmsko montažo estetika kontinuiranosti, filmsko poudarjanje časovnega razvoja gibljivih podob se umika privilegiranju uprostorjenja pri računalniško generiranih in nadzorovanih medijih. Vendar pa so dosežki filmske avantgarde kot tudi filmski način artikuliranja informacij ("informacije, aranžirane v obliki na času temelječih sekvencah gibljivih podob") prav z novimi mediji doživeli množično uporabnost, kar je omenjeni avtor izrazil v misli, da "računalnik izpolnjuje obljubo filma kot vizualnega esperanta" (Manovich, 2001: 79).

Ena značilnosti novih medijev je, da niso žanrsko čisti, temveč se povezujejo, stopajo v interakcije in integracije, nenehno se porajajo nove, izrazito hibridne oblike, ki se tudi ne umeščajo več v poznane prostore, ampak pogosto v robne in predvsem vmesne, fleksibilno postavljene na različnih presečiščih. Zato v okviru novih medijev nikakor ne moremo govoriti le o digitalnem filmu, oprtem na oblikovanje sintetičnih računalniških gibljivih podob, ki so neodvisne od omejitev človeškega gledanja in pogleda filmske kamere. Pri računalniških vizualizacijah namreč odpadejo omejitve, povezane z lečami in optiko filmske kamere sploh, tako da ni negativnih stranskih učinkov globine polja in zrna filmskega traku. Iznenada je vse v fokusu, izrisano z ostrimi konturami in nasičeno z barvami, tako da žarči hiperrealistične učinke. Tudi s posebnimi učinki se ne izčrpa film v okviru novih medijev, kjer sicer logiko linearne in multilinearne narativnosti, temelječe na trajektoriju vzroka in posledice, značilne tudi za film, nadomešča logika podatkovne zbirke, ki ne pozna začetka in konca, ne temelji na časovnem razvoju in ne pripoveduje zgodb.

Novomedijski film je predvsem film, ki je na poti iskanj novih oblik vizualne kulture in njenega jezika, novih oblik prezentacije (novomedijski kino) in nove senzibilnosti. S sekvencami gibljivih podob se v novomedijski paradigmi

ukvarjajo tudi digitalne literature, tv besedilnost (recimo bizbar in sportbar v okviru tv slike CNN), potem računalniške igre, sporočila mobilne telefonije, reklame na t.i. prikazovalnikih LED, računalniške inštalacije in računalniške igre, zato je povsem umestno, da si začne tudi film, če si že vsi vse mogoče spo-
sojajo od njega (recimo vzporedno montažo v reklamnih sporočilih), sposojati tudi sam od drugih novomedijskih zvrsti in nagovarjati svojega potencialnega prihodnjega gledalca – posameznika, ki je, kot smo ga opisali v prejšnjem razdelku, v položaju “kokpit” in usmerjen k taktilnemu gledanju. Vsekakor mislimo pri tem na oblike, ki postavljajo v negotovost tradicionalno strukturo celovečernega filma in njegovo narativnost, odpirati se začno posebnostim medijev, kot so “reality TV show”, glasbeni video, spletna stran in računalniška igra, prav tako pa iščejo tudi nove vmesnike in oblike prezentacije filmskih vsebin, se pravi, da postavljajo v negotovost tradicionalno “ustanovo belega filmskega platna”. Podobno kot so se likovne neoavantgarde usmerile k demontaži bele galerijske kocke in z okvirom zamejenega belega platna (recimo iskanja Daniela Burena), je pri projektih kina prihodnosti in galerijskih filmskih eksperimentov na udaru stabilno in enovitno filmsko platno.

Pomemben dogodek v iskanju novih oblik filmskega jezika in filmske prezentacije je bila razstava *Future Cinema*, postavljena med 16. novembrom 2002 in 30. marcem 2003 v ZKM (Karlsruhe), potem ko sta že beneški *Bienale* 2001 in kasselska *Documenta 11* namenili veliko pozornost galerijskim projekcijam eksperimentalnega in dokumentarnega filma. Na *Future Cinema* so bili predstavljeni projekti, ki se usmerjajo k novim oblikam filmskega jezika, oblikujejo interaktivne in nelinearne narativne vsebine in destabilizirajo ustanovo belega platna v smeri večzaslonskih, panoramskih in kupolskih projekcij in konfiguracij on-line. Mišljeni so poskusi širitve poznanih filmskih praks, ki so povezani z destabilizacijo zaslona (platna), kolektivnega gledanja-izkušanja v kinodvorani, fiksirane projekcije in ene lokacije, prav tako pa dobivajo močne spodbude od konvergenca računalnika, televizije in svetovnega spleta. Zato se pri galerijskem filmu praviloma srečujemo z inštalacijami, ki vključujejo projekcije DVD na dva ali več zaslonov hkrati ali projekcije na zaslon v panoju fotografije ali plakata ter, razumljivo, na monitorsko predstavitev filmskih gradiv, ki lahko vključuje več oken. Takšne prezentacije projektov, med katerimi naj opozorimo predvsem na delo Eije-Liise Ahtila “The House”, 2002, in projekte Chantal Akerman (recimo “From the Other Side”, 2002) tudi drzno izzivajo stoječega ali sprehajajočega se gledalca v galeriji, ki mu ni ponujen oštevilčen sedež kot v kinodvorani, ampak si mora sam sprti določiti svojo točko opazovanja.

Poseg računalnika na področje filmskega oblikovanja in prezentacije (še posebno, ko gre za projekcije na več zaslonov hkrati, ali pa se srečujemo z razde-

ljenim zaslonom) odpira vrsto vprašanj za sodobno filmsko teorijo, ki se nika-
kor ne izčrpa v ugotavljanju sprememb na ravni medijske materialnosti (zrno -
točka, filmski trak - podatkovna zbirka, živi posnetki s kamero - računalniška
grafika), sintetičnih junakov-kiborgov in posebnih učinkov, ampak tudi z no-
vimi pogledi na narativne strukture, površino, čas in prostor filmske podobe, ki
so vedno bolj rezultat prav posebnih softverskih intervencij. V t.i. QuickTime
filmih se srečujemo z vrtenjem naprej in nazaj in z napravo zanke (loop), ki
omogoča poljubna ponavljanja, kar omogoča nov pristop k pripovedi, temelje-
či na sekvenčnem napredku, linearnosti. Lev Manovich odkriva kot novost pri
digitalnem in spletnem filmu (svoja razmišljanja sicer opira na projekt Jeana-Lo-
usisa Boissiera "Flora petrinsularis", 2003) t.i. prostorsko montažo, ki temelji na
tem, da si posnetki ne sledijo več zaporedoma v času (kot pri tradicionalnem
filmu), ampak so hkrati postavljeni drug ob drugem v prostoru, kar implicira lo-
giko soobstajanja, ki nadomešča načelo nadomeščanja. Prostorska montaža, ki
časovni sekvenčni niz nadomešča z uprostorjenjem, vključuje vrsto podob, različ-
nih oblik in velikosti, ki se hkrati prikazujejo na zaslonu, kar pomeni, da postaja
"čas uprostorjen, distribuiran prek zaslonske površine. Pri prostorski montaži ni
nič potencialno izgubljenega, nič ni izbrisane. (...) V nasprotju s kinematograf-
skim zaslonom, ki rabi predvsem kot posnetek zaznave, deluje računalniški zaslon
kot posnetek spomina." (Manovich, 2002b: 71).

Razdeljen zaslon, izjemna gostota podob, sočasnost statičnih in gibljivih po-
dob in statičnega in gibljivega besedila znotraj enega zaslona, hkratne projek-
cije na zaslone s šivi med prikazanimi vsebinami ali brez njih implicirajo tudi
pojav t.i. nemogočega in skokovitega gledanja, ki od gledalca zahteva tako re-
koč nemogoč položaj, ko mora pozornost nameniti posameznim "oknom",
hkrati pa tudi zaobseči njihovo celoto in slediti njihovim interakcijam

ROBOVI, VMESNI PROSTORI, LABIRINTI IN HIBRIDNE OBLIKE

Novomedijska umetnost (kamor, kot smo videli v prejšnjem razdelku, ne so-
di le digitalni film, ampak vrsta hibridnih oblik in eksperimentov z gibljivimi
podobami) kot pomembno in odmevno področje sodobne umetnosti je umet-
nost novih medijev, nove senzibilnosti, novih mišljenjskih paradig in inter-
akcij umetnostnega področja s tehnološkim, novo ekonomijo, softverom,
življenjskimi slogi in novimi političnimi subjekti. Popolnoma jasno je, da je
"novo" pri novomedijski umetnosti zgolj tehnični termin; veliko je novega, re-
cimo na ravni softvera in strojne opreme, pri profilu publike ter pri kulturnih
obratih in zamenjavah paradig ("bio" namesto "elektro" in "mehano"), prav
tako pa je pomemben aspekt tega "novega" tudi posodobljeno, prilagojeno, re-

mediirano "staro". Videti je tudi, da novomedijska umetnost ob domiselni izrabi (novo)medijskih posebnosti v marsičem nadaljuje nekatere (neo)avantgardistične postopke, na kar v *Jeziku novih medijev* opozarja tudi Lev Manovich, ki v različnih ukazih komercialnih računalniških programov in urejevalnikov besedil (omenja predvsem ukaz "odreži in prilepi") odkriva posodobljeno in množično dostopno rabo avantgardističnega (in filmskega) postopka montaže.

Novomedijska umetnost (njene, predvsem na spletne aplikacije vezane projekte sproti vključuje in dokumentira Rhizomova umetniška zbirka, t.i. Rhizome ArtBase) je umetnost in hkrati ne-samo-umetnost (termin Mathewa Fullerja), se pravi, da sega na druga področja, "kreka" in "heka" po njih, stopa v produktivne interakcije z njimi in se na presečiščih z njimi artikulira v hibridnih oblikah, ki zasedajo vmesne prostore. Ne-samo-umetnost v njih že ni več poznana umetnost, prav tako pa tudi še ni čisto raziskovanje, tehoznanost, nova političnost, nova ekonomija, manifestacija novega življenjskega sloga. Kratka zgodovina internetske umetnosti je polna takšnih primerov. Če sta izdelka Radical Software Group *Carnivore* in *Web Stalker*, delo skupine I/O/D, primera ne-samo-umetnosti, pa takšna projekta še nikakor nista že povsem na novih področjih, recimo v območju tehoznanosti in spletnega aktivizma. Dejansko zasedata vmesne prostore in se iz njih enkrat bolj približata tej, drugič pa drugi sferi, kar velja tudi za eksperimentalni novomedijski film, prikazan v okviru uvo doma omenjenega spletnega festivala Fluxus, ki se artikulira na presečišču digitalnega filma, videa in spletne umetnosti. Pri tem pa je pomembno, da hibridizacija in zasedba vmesnih prostorov nista izključno domena umetnosti, ampak se tudi sodobna znanost približuje mejam, tako da lahko govorimo o znanosti in "nečem drugim", ki je locirano onstran znanstvenih obzorij in lahko ustrezneje razloži skrivnosti življenja, človeške zavesti in same eksistence (Vesna 2001).

Ne-samo-umetnost je izšla iz umetnosti in, čeprav zveni to paradoksalno, govori v prid kompleksnosti umetnostnega sistema, njegove dinamike in svobodnosti. V stanje "ne samo" je prišla umetnost med prvimi družbenimi področji, kajti že v začetku 20. stoletja se je razvila do stopnje, ki je potrebna za lastnost sistema, zato vključuje tudi kvaliteti, kot sta avtopoezis in samonanašanje. In v trenutku, ko se neko družbeno področje razvije do kar se da kompleksnih oblik, se začne iznena obnašati po svoje, tako da so akcije in reakcije na tistem področju za nekoga, ki prihaja od zunaj, povsem nepredvidljive, komaj verjetne, opredeljene z nepredvidljivimi lastnostmi. Pri umetnosti lahko kot takšna, težko ali povsem nepredvidljiva in paradoksalna obnašanja opredelimo tista, ki jih lahko opišemo kot

antiumetnost,

življenjska umetnost, socialna plastika, avantgarda in

ne-samo-umetnost.

Vsa so izraz velike svobodnosti umetnostnega področja, prevratniških in eksperimentalnih teženj na njem ter predpostavljajo orbitalne ubege iz njene- ga središča. Tisto, kar bi nekdo, ki ni poznavalec, razumel kot napako ali celo deviantnost, namreč dejstvo, da nekateri projekti ne-samo-umetnosti zapuščajo umetnostno področje in se celo obračajo proti umetnosti ("napad na umetnostno ustanovo" v smislu Petra Bürgerja *Teorije avantgarde*), sodi k ustvarjalni kompleksnosti in bogastvu umetnostnega področja, ki, tudi to naj omenimo, daje na voljo celo svoje povsem tradicionalne ustanove in prostore za projekte, ki imajo naravo aktivizma, hektivizma ali pa alternativnega raziskovanja, namenjenega javni znanosti. Na kaj mislimo s tem, kje so mesta, na katerih umetnost deluje kot matično področje za prehajanje v stanje "ne-samo", tudi ko gre za raziskovanje, tehnnoznanosti, taktične medije, nove politične (civilno-družbene) subjekte, alternativne oblike softvera, socialnosti itn.

Kot primera za tovrstno usmeritev naj omenimo projekta *Free Range Grain* (2003) in *Carnivore* (projekt skupine Radical Software Group), katerega prvo testno prizorišče so bili prostori umetniške spletne ustanove Rhizom.org v ulici Mercer, številka 115 v New Yorku (le deset ulic oddaljene od Ground Zero), naslednji mesti poskusnega instaliranja tega softverskega projekta pa sta bili Princeton Art Museum in newyorški New Museum. *Free Range Grain*, prikazan je bil 2003. leta na razstavi *Auf eigene Gefahr* v Frankfurtu, je delo Critical Art Ensemble, Beatriz da Coste in Shyh-shiun Shyua in se kritično usmerja k pojavi kompromitirane, "prodane" znanosti ob primeru gensko spremenjene hrane. Projekt je bil spodbujen z odmevi na postopke Evropske skupnosti ob uvozu gensko spremenjene koruze in soje, zato je bil v praksi, se pravi, v okviru svoje muzejske predstavitve uresničen kot laboratorij, z napravami, namenjenimi analizi gensko spremenjenih živil. Obiskovalci razstave so bili pozvani, naj prinesejo v ta galerijski laboratorij prehranske izdelke, ki se jim zdijo sumljivi, in raziskovalci tega umetniškega projekta kot laboratorija so jim po 72 urah analiz lahko z veliko gotovostjo povedali, ali so njihovi sumi upravičeni. V ozadju tega projekta je torej ideja, da se znanost (konkretno, v sedanjem trenutku aktualno raziskovanje genskih modifikacij in manipulacij) privede v najširšo javnost, kar pomeni, da se tudi nespecializirano publiko vključi v kritičen odnos do znanstvenega raziskovanja, ki se praviloma prepušča samo znanstvenikom, katerih postopke pa pogosto nadzoruje kapital. Skratka, srečujemo se z zamisljivo o kritični javni znanosti, ki je v neposrednem interesu vsakdanjih državljanov in hkrati v ostri opoziciji do znanosti, ki je zaprta v slonokoščene stolpe.

Carnivore je nadzorovalno orodje za omrežja podatkov. Njegov glavni del so softverske aplikacije, ki so namenjene prisluškovanju različnim oblikam internetskega prometa (elektronska pošta, spletno deskanje itn.) na specifičnih lo-

kalnih mrežah. *Carnivore* usmerja tok podatkov k vmesnikom, ki se jim pravi *klienti* in so namenjeni temu, da animirajo, diagnosticirajo in interpretirajo mrežni promet. *Carnivore* je prišel v javnost 1. oktobra 2001, torej tri tedne po prelomnem dogodku 11. septembra istega leta, in pomeni softverski paket nadzorovalne tehnologije, prilagojene potrebam najširše javnosti. Prva verzija *Carnivora* je bila prilagojena Linuxu, hkrati pa so njegovi avtorji na spletu objavili njegovo odprto kodo, tako da so lahko njegovi uporabniki oblikovali lastne izvedenke tega programa. Spričo omejitev, ki jih prinaša raba tega programskega orodja samo v okviru Linuxa, so 6. aprila 2002 izdali verzijo *Carnivore Personal Edition*, namenjeno Oknom. Kot primere tovrstne ne-samo-umetnosti lahko navedemo tudi projekt *Macrolab* slovenskega avtorja Marka Peljhana, ki je bil leta 1997 predstavljen na X. Documenti v Kasslu. Tudi to delo je dejansko raziskovalna postaja, zamišljena kot življenjsko in delovno okolje, preskrbljeno z okolju prijazno energijo, v katerem so lahko bivali in raziskovali trije raziskovalci tudi v daljšem, štiridesetdnevnem obdobju.

Pri obravnavi ne-samo-umetniških projektov smo omenili razširjeni pojem tehnološkosti in nove politične subjekte. Problem, ki se tu odpira in ki zopet govori v prid umetnostnim ustanovam (in tudi umetnostni kritični teoriji), pa je, da znanstvene in politične institucije praviloma nimajo posluha za stvari, ki so – tako kot avantgardni umetniški pojavi – orbitalne in prekoračitvene glede na temeljne kode teh ustanov. Očitno je, da ne poznajo zgodovine svojega področja v tako kompleksnem smislu, kot ga pozna umetnost, prav tako jim manjkajo ustrezni diskurzi osmišljanja – tudi v smislu nekakšne splošne meta-teorije, ki bi kot splošna filozofija védenja “krovno” osvetljevala tako strateške kot taktične premike na področjih sodobnih znanosti, ekonomije in politike. Vsekakor pa so pojavi, kot so umetniško raziskovanje, aktivizem, taktični mediji, “borzništvo v umetniškem kontekstu”, spletna in softverska umetnost dovolj relevantni, da bi jih morala skrbno analizirati tudi področja, na katera segajo, in vključiti v svoje področne zgodovine. Problematika taktičnih medijev (navajamo jih kot primer) v smislu boja od spodaj in iz robov, usmerjenega zoper središča moči, je stvar, ki bi morala najti svoje ustrezno mesto v okviru sodobnih komunikoloških študijev, še posebno spričo izrazitega demokratičnega impulza, ki spremlja njihovo tendenco po prilagajanju visoke tehnologije realnim potrebam posameznikov, tudi tistim, ki jih marginalizira poglavitni tok.

Projekti umetniških vmesnih prostorov z izrazito hibridnim značajem praviloma nimajo artefaktske narave (tudi če vključuje artefakte, so ti le del širše koncipiranega algoritemskega procesa), temveč so storitve (Strehovec, 2004), ki so pogosto izzvani z zunajumetniškimi pobudami (celo z realnimi dogodki, kriznimi situacijami in naročili) in nikakor niso vprašanja avtorske inspiracije,

ekstaze in genialnosti. Za njihove nosilce je bistven taktičen pristop (De Certeau, 1988), zato ni naključje, da Alexander Galloway tudi internetsko umetnost (spletno in softversko) obravnava kot izrazito taktično v tem smislu, da "internetska umetnost ne pomeni preprosto uporabljati brskalnike in HTML, ampak je, nasprotno, estetsko definirana s svojim opozicijskim položajem glede na prejšnje, pogosto neadekvatne oblike kulturne produkcije (Galloway, 2004: 212)". Sodobna, na tehnologije in nove medije oprta umetnost namreč nika- kor ni politično nevtrarno področje, ampak mesto nadzorovanja, polastitev in manipulacij, pa tudi radikalnih pobud za spreminjanje novomedijske resnič- nosti. Zato je za analizo tega področja bistven tudi, recimo kar historično-ma- terialističen pristop, ki se usmerja k materialnosti označevalcev in jih konteks- tualizira ter analizira vse tehnične in protokolske posebnosti novomedijskih podlag. Vprašanja z brskalniki uveljavljenih hierarhij, protokolskega nadzoro- vanja, TCP/IP, DNS in drugih medmrežnih standardov so bistvena tudi, ko gre za razumevanje internetske umetnosti, katere zgodovina pozna tudi izdelavo orodij, ki so namenjena izključno civilnodružbenemu aktivističnemu delova- nju, recimo *Floodnet*, izdelek Electronic Disturbance Theater, s katerim so v ča- su solidarnosti z gibanjem mehiških zapatistov zasedali in motili strežnike dr- žavnih ustanov (t.i. virtualni *sit-ins*).

Ko omenjamo taktično naravo novomedijske, še posebno internetske umet- nosti, naj opozorimo na stališča Davida Garcia in Geerta Lovinka, ki razumeva- ta taktične medije v smislu njihove sposobnosti po kar se da fleksibilnih odgovo- rih, velike mobilnosti po različnih področjih medijskih pokrajin in sodelovanja v različnih koalicijah. Predvsem mobilnost je tista, ki definira taktičnega praktika v smislu "želje in sposobnosti, da kombinira medije, ali skače iz enega medija v drugega, da oblikuje neprekinjeno ponudbo mutantov in hibridov." (Garcia in Lovink, 1997) Prečkanja meja, povezovanje in mreženje različnih disciplin in izrabljanje še nezasedenih medijskih prostorov je bistveno za taktično obnaša- nje, ki, če posežemo k De Certeaujevemu razlikovanju med strategijami in tak- tikami, zadane predvsem uporabnike oz. konzumente. Predvsem k njim in k njihovim dispozitivom dejansko sodijo vmesni prostori, hibridne oblike, fleksi- bilna prečkanja, orientiranje v rizomatskih labirintih itn., kar je nedvomno po- vezano tudi s tistimi obrati, ki spremljajo novomedijsko umetnost v smislu nje- nega neelitnega značaja, značilnega tudi za neodvisni eksperimentalni film, ki izhaja iz dejstva, da se opozicija med strokovnjaki in ljubitelji, producenti in potrošniki na tem področju definira na novo. Srečujemo se z naglim prehaja- njem uporabnikov na pol producentov, kar je povezano z veliko dostopnostjo novomedijskih tehnologij, kar ima vrsto ugodnih posledic tudi za neodvisni in eksperimentalni film.

Dejstvo, se pravi premik, da postaja za akterje ne-samo-umetnosti artefakt-ski značaj njihovih proizvodov nekaj manj pomembnega ali celo obsoletnega, postavlja vrsto opaznih preusmeritev tudi za umetnostno teorijo, estetiko, kritiko in filozofijo. Vprašanje "Was ist Kunst" izgublja na teži in postaja nadomeščeno z vprašanjem "kako stvar deluje", slednje pa ima kot soodnosnika tudi vprašanje "za koga deluje", oziroma, rečeno kar naravnost, "komu služi". Za razumevanje novomedijske umetnosti je torej nujno konstituiranje področja, znotraj katerega se vzpostavljajo tekoči prehodi med povsem teoretičnimi, političnimi in tudi tehnično-praktičnimi znanji. Tehnične in softverske kategorije delujejo pri projektih te umetnosti pogosto kot estetske naprave, problematika hitrosti pretoka podatkov, protokolov in naprednega softvera nadomešča – v okviru internetske umetnosti – slogovna vprašanja. Ta preusmeritev, ki je povezana tudi s spremembami na področju izobraževanja in z novimi profili strokovnjakov (mimogrede, v svetu najbolj uveljavljena slovenska novomedijska umetnika Marko Peljhan in Vuk Čosiž nimata klasične likovne izobrazbe), pa nikakor ni nekaj, kar je značilnost ožjega področja novomedijske umetnosti, ampak zadeva tudi širša vprašanja vizualne kulture in zato tudi filma.

FILM IN NOVOMEDIJSKA RAZPRŠENOST IN FLEKSIBILNOST

Novomedijsko kulturo spremlja relativna dostopnost "prosumpcijskih tehnologij", t.j. tehnologij, ki "ne merijo ne na profesionalni niti ne na (amaterski) trg potrošnikov, temveč na oba" (M. Lister et al., 2003: 33). Prosumpcija je sestavljenska iz produkcije in konsumpcije in implicira vstop konsumentov na produkcijski, ustvarjalni pol, kar je rezultat novomedijskega prekrivanja in interakcij v industrijski družbi še ločenih področij oblikovanja in porabe. Srečujemo se s pojavom, ki je mogoč spričo "pismenosti za nove medije in novomedijske tehnologije", namreč opazne širitve informatične in tehnične kulture med najširšimi sloji, prav tako pa tudi opazne pocenitve naprav za novomedijsko produkcijo, kar nedvomno koristi tudi neodvisni filmski produkciji. Kot primer naj omenimo kupca digitalne videokamere za 1500 ali 2000 evrov, ki je s tem nakupom postal njen potrošnik in jo bo uporabljal predvsem kot konjičarski snemalec družinskih videov. Vendar pa lahko kupec tega orodja poseže tudi na ustvarjalni pol, preseže zgolj omejitve rabe za zasebne posnetke, kajti takšna kamera mu že omogoča snemanje gradiv, ki zadovoljujejo merila "reality TV šovov", pornografske industrije in avtentičnih dogodkov očividca nesreč in katastrof, ki jih lahko proda velikim TV hišam. Pomislimo na "ground zero" 11. septembra 2001 in cunamske poplave s konca leta 2004, katerih najbolj prepričljivi posnetki so bili na ogled na velikih TV postajah šele čez nekaj dni,

kajti bili so rezultat nepoklicnih, po starih predstavah amaterskih snemalcev, ki so kot očitvidci omenjenih dogodkov takoj segli po kamerah in izdelali relevantne in dovolj kakovostne dokumentarne posnetke. Delitev med strokovnjaki in ljubitelji prav z rabo tovrstne tehnologije izgublja na pomenu; srečujemo se z nastankom novega področja medijske ustvarjalnosti, ki presega opozicijo med profesionalci in ljubitelji.

Ta premik je omogočen z dostopnostjo novih tehnologij in tudi z demokratizacijo in širitvijo znanj za novomedijsko produkcijo. Ne da bi delali reklamo za izdelke Sonyja (ki pa je dejansko pionirsko prispeval k nastanku videoarta in k množični kulturi walkmana), naj le informativno omenimo množično dostopne videokamere tega izdelovalca iz leta 2004, recimo DVD Handycam, s katero se snema neposredno na DVD, kar bistveno poenostavi predvajanje in delitev posnetih gradiv, ki si jih lahko neposredno takoj ogledamo na poljubnem DVD predvajalniku. DVD razdeli film v "digitalna poglavja", tako da se hitro najde iskani kader. Tudi kopiranje postaja zdaj kar se da preprosto, uresničeno z DVD pekačem v osebem računalniku. Predvsem pa je fascinantna kakovost posnetih gradiv, ki jo je mogoče doseči še posebno z rabo polprofesionalne videokamere MiniDV Handycam, ki ima tri čipe CCD s po enim milijonom slikovnih točk, kar pomeni, da se vsaka izmed osnovnih barv posname na svoj čip. Takšna kamera ima tudi optični SteadyShot, posebno funkcijo, ki se z rabo prizme zoperstavlja nezaželenemu tresenju.

Ko govorimo o kamerah, moramo v času novih medijev dejansko govoriti v množini, kajti ob filmskih in videokamerah, namenjenih videoprodukciji, se vedno pogosteje srečujemo z nadzorovalnimi kamerami (z njimi se v domiselnih performansih konfrontirajo aktivisti umetniškega kolektiva Surveillance Camera Players), s spletnimi kamerami in s kamerami, vgrajenimi v mobilne zaslonske naprave (mobilne telefone in dlančnike), za katere pa je značilno, da lahko prav vse sodelujejo tudi pri neodvisni produkciji novomedijskih gibljivih podob in, recimo kar, novodobnega kinematičnega imaginarija.

Posneta gradiva se lahko prikažejo različnim gledalcem uporabnikom, predvsem pa se lahko namenijo avditoriju, ki se v sedanosti širi po krivulji eksponentne funkcije, namreč medmrežju. Izdelki sodobne vizualne kulture se lahko umestijo na splet, kar še posebno velja za pretočni video in stisnjene videotrake v standardu MPEG. Na spletu lahko soobstajajo z drugimi gradivi, artikuliranimi po prostorski in časovni sintaksi, ki jo značilno demonstrira mozaična spletna stran kot mesto soobstoja statičnih in animiranih vsebin različnih izvorov. Tam lahko soobstajajo tudi ob posnetkih, ki jih v živo dobavljajo spletne kamere kot orodja v službi nove avtentičnosti v smislu preverjanja ciljne lokacije ali dogajanja v realnem času. Sodobni posameznik namreč vedno bolj in-

tenzivno posega po tej napravi, da bi se prepričal, kaj se prav v določenem trenutku dogaja na lokaciji (recimo na smučišču), kamor se odpravlja. Spletna stran je v sedanjosti značilno mesto, ki demonstrira sedanje težnje v globalizirani vizualni kulturi; zavzema podobno paradigmatično mesto, kot ga je imel glasbeni video v trendovski vizualni kulturi s konca 80. let in začetka 90. let 20. stoletja. Ta medij namreč značilno demonstrira, da se v sedanjosti stapljajo razlike med mediji, kar vodi k brezšivnemu prečkanju razlik med tiskom, filmom, radiem, televizijo in medmrežjem; pri tem si domiselno sposojajo drug od drugega, tako da filmsko estetiko iz vrste znanstvenofantastičnih filmov prepoznavamo tako v sedanjem glasbenem videu kot pri računalniških igrar, tabloidno organiziranje besedilnih in slikovnih enot vpliva na spletne portale in inovacije na njih (povratno) vplivajo na modularno strukturo časopisnih naslovnice, prav tako pa tudi računalniške igre z njihovo prostorsko sintakso (na primer, členjenost na koridorje) in ikonografijo vplivajo na sodobni film, pri katerem tudi že srečamo razdeljen zaslon, poznan pri galerijskem filmu in videoinstalacijah.

Zato nas vprašanje o filmu danes usmerja k (naj)širšim premikom v sodobni vizualni kulturi, belo filmsko platno se je odprlo (podobno kot okvirjena slika v sodobni likovni umetnosti) in gibljive podobe, artikulirane tudi po načelih filmske montaže in suspenza, so prešle v druge medije, od računalniških iger in gibljivega teksta (Strehovec, 2003b) do svetovnega spleta in (virtualne) arhitekture. Vendar pa je sodobna vizualna kultura miksanja, konvergenca in rekombiniranja dejansko kultura v pluralu, zato v praksi samo dodaja, povezuje, staplja in premalo ali nič izloča, pošilja na obrobje. Njen poglobitveni tok temelji na logiki soobstoja, zato je popolnoma jasno, da ob novih medijih in hibridnih oblikah še naprej soobstaja film, tako hollywoodski, bolivijski, držav tretjega sveta, evropski... in neodvisni, prav tako pa tudi digitalni film s sintetičnimi junaki in s trirazsežnostnimi projekcijami nikakor ni edina prihodnost današnjega-jutrišnjega filma. Še vedno je in bo izziv tudi tradicionalni 35 mm filmski trak s svojo očarljivo občutljivostjo za igre svetlobe in senc in z njimi povezane emocije.

LITERATURA

- Cooley, H. R. (2004). *It's All About the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision*. Journal of Visual Culture. Vol 3(2): 133–155.
- De Certeau (1988). *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Dinsmore, C. *The Dazzle as a Question*. <http://www.studiocleo.com/projects/dazzle/index.html> Dostopno: 23. januarja 2003
- Fluxus (2005). <http://www.fluxusonline.com/>. Dostopno: 12. maja 2005.
- Galloway, A. (2004). *Protocol*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

- Garcia, D. in Lovink, G. (1997) "The ABC of Tactical Media". Nettime, 16. maja 1997. <http://www.waag.org/tmn/frabc.html>. (Dostopno: 13. decembra 2004).
- Groys, B. (2002): "Art in the Age of Biopolitics. From Artwork to Art Documentation". *Documenta 11_Platform 5: Exhibition*. Catalogue. Ostfildern – Ruit: Hatje Cantz Publishers.
- Heidegger, M. (1991). *Platonov nauk o resnici*. Ljubljana: Fenomenološko društvo.
- Lewitt, S. (1999). "Paragraphs on conceptual art". *Conceptual Art: a critical anthology*, ur. A. Alberro in B. Stimson. Cambridge, Mass: The MIT Press. Str. 12–16.
- Lister, M. et al. (2003). *New Media: A Critical Introduction*. London in N.Y.: Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Manovich, L. (2002a). "Generation_Flash". <http://www.manovich.net/>. Dostopno: 8. aprila 2004.
- Manovich, L. (2002b). "Spatial Computerisation and Film Language". *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. Ur. Martin Rieser in Andrea Zapp. London: BFI Publishing
- Merleau-Ponty, M. (1998). *Phenomenology of Perception*. Prev. Colin Smith. London in New York: Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (2000). *Vidno in nevidno*. Ljubljana: Nova revija, zbirka Phainomena.
- Snow, C.P. (1993). *Two Cultures*. New York: Cambridge University Press.
- Stefans, B.K. *The Dreamlife of Letters*. <http://www.ubu.com/contemp/stefans/dream/index.html>. Access March 27, 2003.
- Strehovec, J. (2003a). "Attitudes on the Move. On the Perception of Digital Poetry Objects". *CyberText Yearbook 2002– 2003*, Eds. M. Eskelinen in R. Koskimaa, (Research centre for contemporary culture University of Jyväskylä).
- Strehovec, J. (2003b). "Text as a Loop". http://www.fineartforum.org/Backissues/Vol_17/faf_v17_n08/reviews/strehovec.html. Dostopno: 12. aprila 2005.
- Strehovec, J. (2004). "The Software Language Art". *Read_me. Software Art & Cultures*. Edition 2004. Ur. O. Goriunova in A Shulgin. Århus: Digital Aesthetics Research Centre, University of Aarhus. Str. 262-273.
- Vesna, V. (2001). "Toward a Third Culture: Being in Between". *Leonardo*. Zv. 34, št. 2. str. 121–125.