

uvod

Kako računalniki in računalniško razmišljanje vplivajo na naše razumevanje gibljivih podob? Ali filmskemu jeziku ponujajo nove možnosti? Vodijo k razvoju povsem novih oblik filma? V tem besedilu bom raziskal tri nove smeri (izmed mnogih) v filmskem jeziku – ali, bolj splošno, jeziku gibljivih podob –, ki so jih spodbudili računalniki in z njimi povezan preskok v razmišljanju. Prva smer zadeva časovno strukturo filmskega jezika; druga se ukvarja s prostorsko organizacijo znotraj robov slike, tretja pa s količino informacij v tridimenzionalnem prostoru znotraj te slike. Skratka, prva smer zadeva čas, druga površino in tretja prostor.

Primeri, ki jih bom navedel, so z različnih področij, ki uporabljajo računalniško generirane ali obdelane gibljive podobe: digitalni filmi, spletni filmi, hipermediji in spletne strani. Skušal sem se izogniti tipičnemu pristopu v razpravah o novih medijih, ki se ponavadi osredotoča le na najnovejša dela in pozablja na svojo lastno preteklost. Za primere sem namenoma izbral dela, ustvarjena v devetdesetih letih, ki so si po mojem mnenju že ustvarila ugled "klasik" novih medijev: med drugimi spletna stran *My boyfriend came back from war!*, Olia Lialina, 1996; cd-rom *Flora petrinularis*, Jean-Louis Boissier, 1993; digitalna filma Christiana Boustanija *Brugge* (1995) in *A Viagem* (1998).

nova časnost: zanka kot narativni pogon

Vse predkinematografske naprave devetnajstega stoletja do Edisonovega Kinetoskopa so delovale na osnovi kratkih zank. Ko pa je "sedma umetnost" začela zoreti, je zanko prepustila domenam nižje umetnosti, kot so izobraževalni filmi, pornografski *peep showi* in animirane risanke. Nasprotno se je narativni film repetitiji izogibal in, kakor v večini sodobne zahodnjaške fikcijske oblike, gojil predstavo o človeškem obstoju kot linearnem toku, sestavljenem iz številnih edinstvenih dogodkov.

Rojstvo filma iz forme zanke se je v njegovi zgodovini odigralo vsaj še enkrat. V enem izmed prizorov filma *Mož s kamero* (Čelovek k kinoaparatom, 1929) nam Džiga Vertov pokaže snemalca, ki stoji na premikajočem se avtomobilu. Med vožnjo snemalec vrti ročico na kameri. Ta zanka, repetitija, ki jo ustvari krožno gibanje ročice, sproži vrsto dogodkov – zelo osnovno naracijo, ki je obenem nadvse sodobna: kamera potuje skozi prostor in beleži vse na svoji poti. Vertov posnetke montira s posnetki premikajočega se vlaka in zdi se, da namiguje na prvinski prizor filma. Kamero postavi celo tik ob tračnice, tako da vlak večkrat povozi naš pogled in na ta način poustvari grozo, ki jo je menda doživljala publika Lumièrovega prvega filma – vlak nas znova in znova zdrobi.

Zgodnji digitalni filmi devetdesetih let so si s predkinematografskimi napravami delili omejitve shranjevalnega prostora. Verjetno je bila prav zato v prvotni uporabniški vmesnik računalniškega predvajalnika QuickTime vgrajena funkcija zančnega predvajanja (*loop playback function*), kar ji je dalo teže funkcije 'predvajaj' (*play*) klasičnega videorekorderja. Različno od filmov in videokaset so torej računalniški filmi QuickTime mišljeni za predvajanje naprej, nazaj ali v zankah. Tudi računalniške igre so se pogosto opirale na zanke. Ker vseh likov ni bilo mogoče animirati v resničnem času (*real-time*), so ustvarjalci shranili kratke zanke gibanja likov. Na primer: sprehanje sovražnega vojaka ali pošasti naprej in nazaj, ki se v določenih trenutkih igre prekine. Na zanke se je močno zanašala tudi spletna pornografska industrija. Mnoga spletna mesta so se ponašala z nešteti "kanali", ki naj bi predvajali celovečerne filme ali posnetke v živo, v praksi pa so le znova in znova predvajala kratke (približno minutne) zanke. Včasih so nekaj filmov zmontirali v več kratkih zank, ki so nato postale program sto, petsto ali tisoč kanalov.

Zgodovina novih medijev nam govori, da strojne (*hardware*) omejitve nikoli ne izginejo: razvoj jih na enem področju odpravi, a se kaj kmalu pojavijo drugje. S povečevanjem hitrosti mikroprocesorjev (CPU) in z uveljavitvijo zmogljivih podatkovnih nosilcev, kot sta CD-ROM in DVD, je uporaba zank v hipermedijih upadla. Vendar pa spletni virtualni svetovi, kot je na primer Active Worlds, zanke uporabljajo pogosto, saj jim njihova cenenost (v smislu računske zahtevnosti in pasovne širine internetne povezave) omogoča način za dodajanje "življenja" v okolja geometrijskega videza.

Ali lahko zanka postane nova narativna oblika, primerna za računalniško dobo? Spomniti se moramo, da zanka ni povezana le z rojstvom filma, temveč tudi z rojstvom programiranja. Programiranje vključuje spreminjanje linearnega toka podatkov s kontrolnimi strukturami, kot so *if/then* in *repeat/while*; zanka je najosnovnejši element teh struktur. Večina računalniških programov je zasnovana na ponavljanju skupine korakov, ki ga nadzoruje glavna zanka programa. Če pogledamo pod uporabniški vmesnik in sledimo izvajanju tipičnega računalniškega programa, vidimo le inačico Fordove tovarne, kjer ima zanka vlogo tekočega traku.

Kakor prikazuje praksa računalniškega programiranja, se zanka in zaporedni tok ne izključujeta. Računalniški program teče od začetka do konca z izvajanjem zaporedja zank. Ena od ilustracij sodelovanja teh dveh časovnih oblik je Möbius House nizozemske skupine UN studio/Van Berkel & Bos². V tej hiši so funkcionalno različna področja drug za drugim sestavljena v obliki Möbiusovega traku in torej sestavljajo zanko. Ko nas naracija dneva

vodi od ene dejavnosti do druge, se prebivalci hiše selijo iz področja v področje.

Tudi klasična celična animacija združuje naracijo in zanke. Animatorji si prihranijo delo tako, da elementarna dejanja, kakor so premik noge, roke ali oči, sestavijo v kratke zanke. V tipični risanki dvajsetega stoletja večino gibanja predstavljajo zanke. Ta princip je pripeljan do ekstreme v filmu *Tango* (1982) avtorja Zbigniewa Rybczynskega. Rybczynski igrani del podredi logiki animacije in vsakemu liku v prostoru dodeli pot v obliki zanke. Z dodatnim sestavljanjem zank se ustvari kompleksna časovna struktura, katere "obliko" narekuje več naracij. Film se začne v prazni sobi; nato se trajektorije lika posamično nalagajo čez sobo. Konec filma je zrcalna podoba njegovega začetka: v obratnem vrstnem redu se trajektorije druga za drugo izbrišejo, dokler soba ne ostane prazna. Da gre za metaforo napredovanja človeškega življenja (rodimo se sami, postopoma zgradimo odnose z drugimi ljudmi, sčasoma pa spet sami umremo), potrjuje še ena naracija: prvi lik, ki se pojavi v sobi, je fantek, zadnji lik je starka.

Koncept zanke kot "pogona" naracije je postal osnova interaktivnega TV programa *Akvaario* (1999), ki so ga ustvarili študenti Media Laba na helsinški University of Art and Design³. Drugače od mnogih projektov, povezanih z novimi mediji, ki poskušajo sestaviti konvencije filma, tiska in HCI-ja⁴, poskuša *Akvaario* ohraniti zvezen tok naracije tradicionalnega filma in mu dodati le interaktivnost. Ob računalniški igri *Johnny Mnemonic* (1995) in pionirski interaktivni računalniki inštalaciji Grahama Weinbrena v osemdesetih letih je *Akvaario* redke primer naracije novega medija, ki se ne zanaša na oscilacije med neinteraktivnimi in interaktivnimi deli.

Po konvencijah, ki so jih postavile računalniške igre kakor *Tamagotchi* (1996), program televizijskemu gledalcu omogoča, da upravlja z izmišljenim človeškim likom⁵. V večini posnetkov opazujemo lik med različnimi vsakdanjimi dejavnostmi v stanovanju: prehranjevanje, branje knjige, bolščanje v prostor. Posnetki se izmenjujejo po konvencijah klasične televizijske in filmske montaže. Na prvi pogled je celota videti kakor zelo dolg konvencionalen film, vendar posnetke iz baze podatkov več stotih posnetkov v resničnem času izbira računalniški program. Gledalec ima na spodnjem delu zaslona ves čas na voljo štiri gumba, s katerimi izbere motivacijo lika. Na podlagi pritisnjenega gumba računalniški program izbere serijo določenih posnetkov, ki sledijo. Zaradi vizualne, prostorske in referenčne nezveznosti med posnetki, ki je tipična za klasično montažo, gledalec celoto razume kot konvencionalno naracijo. Televizijski ali filmski gledalec ne pričakuje, da dva zaporedna posnetka nujno prikazujeta isti prostor ali da si zvezno sledita v času. Zato lahko *Akvaario* z izbiranjem med posnetki v bazi podatkov sestavi neskončno naracijo. Zadostno zveznost tako nastali naraciji zagotavlja dejstvo, da skoraj vsi posnetki kažejo isti lik.

Akvaario je eden izmed prvih primerov tega, kar bi rad poimenoval "naracija baze podatkov". Gre za naracijo, ki v celoti izkorišča mnoge odlike organizacije podatkov v bazi podatkov. Zanaša se na možnost mnogoterne klasifikacije vnosov v bazi podatkov, razvrščanje vnosov ter zvezen in zaporeden prikaz le-teh.

V *Akvaariu* je zanka stik med linearno naracijo in interaktivnim nadzorom. Ko se program začne, si manjše število posnetkov sledi v zanki, dokler gledalec s pritiskom gumba ne izbere motivacije lika in zanko pretvori v naracijo. Ponavljajoče se posnetke zamenja nova skupina posnetkov, ki brez ponovne gledalčeve intervencije kmalu spet postanejo znaka. V *Akvaariu* se naracija rodi iz zanke in se vanjo vrne. Zgodovinsko rojstvo sodobnega fikcijskega filma iz zanke se vrača kot pogoj za njegovo ponovno rojstvo v interaktivni obliki. Uporaba zanke ni

več arhaični ostanek evolucije filma, temveč se v programu *Akvaario* kaže kot nova časna estetika računalniškega filma.

Na povsem drugačen način formo zanke uporabi Jean-Louis Boissier na zgoščenki *Flora petrinsularis* (1993). CD-ROM je zasnovan po predlogi Rousseaujevih *Izpovedi*⁶. Na začetnem zaslonu bele barve vidimo oštevilčen seznam. Pritisk z miško na katero od postavk seznama razdeli zaslon na dve okni, ki sta postavljeni drugo ob drugem. V vsakem oknu se predvaja ista zanka posnetkov, vendar s časovnim zamikom. Tako se slika v levem oknu lahko pokaže malenkost pred isto sliko v desnem oknu ali obratno – kot bi skozi okni potoval nevidni val. Nevidni val se dobesedno materializira, ko kliknemo v okni, saj nas klik premakne na nov zaslon, ki prav tako vsebuje dve okni, ki prikazujeta zanko ritmično nihajoče vodne površine. Ti dve zanki si lahko predstavljamo kot dve sinusoidi, ki sta fazno zamaknjeni; novonastala struktura deluje kot "meta-besedilo" strukture prejšnjega zaslona. Z drugimi besedami: zanki nihajoče vodne površine predstavljata diagram korelacije med posnetki iz prejšnjega zaslona, podobno kot sta Marey in Gibson v filmskih študijah na začetku dvajsetega stoletja izdelovala diagrame človeškega gibanja.

Vsak miškin klik razkrije novo zanko in gledalec postane montažer, a ne v tradicionalnem smislu. Ne ustvarja namreč enotne narativne sekvence z zanemarjanjem neuporabljenega materiala, temveč drugo za drugo prikazuje mnoge ravnine začnih posnetkov, za katere se zdi, da se dogajajo hkrati – mnoštvo ločenih, a soobstajajočih časnosti. Gledalec-montažer ne reže, temveč preureja. V prizoru Vertova zanka ustvarja naracijo, v *Flora petrinsularis* pa gledalčevi poskusi ustvarjanja zgodbe vodijo v zanko.

Strukturo zank v *Flora petrinsularis* je koristno analizirati z uporabo teorije montaže. Ponavljanje podob v dveh soležnih oknih bi lahko interpretirali kot Eisensteinovo ritmično montažo, vendar obenem Bossier montažo na nek način "razstavi". Posnetki, ki bi si pri klasični časovni montaži sledili drug za drugim, se tukaj pojavljajo prostorsko drug ob drugem. Poleg tega avtor ni določil le ene mogoče strukture: posnetki se lahko pojavijo v različnih zvezah, kajti sproži jih uporabnik s premikanjem miške nad okni.

Obenem v tem delu najdemo tudi tradicionalno časovno montažo. Premik s prvega zaslona, ki kaže bližnji posnetek ženske, na drugi zaslon z vodnimi ploskvami, in nazaj, si lahko razlagamo kot tradicionalno vzporedno montažo. V filmu vzporedna montaža prehaja med dvema subjektoma; v prizoru avtomobilskega pregona tako montaža sestavlja posnetke lovca in preganjanega. V *Flora petrinsularis* so vodni posnetki vedno skriti "pod" prvo skupino posnetkov; torej ohranja logiko soobstajanja namesto za film tipičnega nadomeščanja.

Zanka, ki na mnogih nivojih sestavlja *Flora petrinsularis*, postane metafora za človeško hrepenenje, ki ne more nikoli doseči razrešitve; razumemo pa jo lahko tudi kot komentar na filmski realizem. Kakšni so minimalni pogoji za ustvarjanje vtisa realnosti? Bossier pokaže, da za iluzijo linearnega časa in življenja travnika, rastline ali potoka zadostuje le nekaj posnetkov, sestavljenih v zanko.

Steven Neale pojasni, kako zgodaj je film svojo avtentičnost dokazoval s prikazovanjem gibajoče narave:

Kar je manjkalo [na fotografijah], je bil veter, prvi namig na realno, naravno gibanje. Odtod obsesivna sodobna fascinacija ne le z gibanjem, ne le z obsegom, temveč z valovi in pršcem, z dimom in ognjem.⁷

Kar je bilo za zgodnji film največji dosežek in ponos – natančen zapis gibanja narave –, postane za Bossierja predmet ironične in melanholične simulacije. Tistih nekaj sličic se spet in spet ponavlja v zanki; vidimo malenkost premikajoče se travne lističe, ki se ritmično odzivajo pih-

ljanju neobstoječega vetra. Piš še najbolj podpre ropot računalniškega predvajalnika, ki iz zgoščenke bere podatke.

Morda nenamena se simulira še nekaj: računalnik ni sposoben zadosti hitro obdelati podatkov iz zgoščenke, zato se predvajanje znova in znova zaskoči. Podobe se zato na zaslonu premikajo v neenakomernih izbruhih, pospešujejo, upočasnjujejo se s skoraj človeško nerednostjo. Kakor da jih v življenje ni prebudila digitalna naprava, temveč človek, ki skoraj pred stoletjem in pol vrti ročico zootrop-a.

prostorska montaža in makrokine- matografija

Film *Flora petrinsularis* deluje na principu zanke, lahko pa ga lahko vidimo tudi kot korak proti temu, kar bom poimenoval prostorska montaža. Namesto tradicionalnega enovitega posnetka Bossier uporablja dva soležna posnetka. To bi bil lahko najpreprostejši primer prostorske montaže. Na splošno vključuje prostorska montaža večje število slik, lahko različnih velikosti in proporcij, ki se obenem kažejo na zaslonu. To samo po sebi seveda ni montaža; logiko prostorske in časovne razporeditve slik ter njihove medsebojne odnose in razmerja mora izdelati avtor.

Prostorska montaža predstavlja alternativo tradicionalni časovni filmski montaži, tako da tradicionalni zaporedni način zamenja s prostorskim. Fordov tekoči trak se zanaša na razporeditev produkcijskega procesa na ponavljajoče se, zaporedne, preproste postopke. Enak sistem omogoča obstoj računalniškega programiranja: računalniški program razdeli nalogo v serijo preprostih osnovnih operacij, ki se izvajajo druga za drugo. Logiko industrijske proizvodnje uporablja tudi film. Vse mogoče načine naracije je zamenjal s sekvenčno naracijo – tekoči trak posnetkov, ki se na zaslonu pojavljajo posamično. Izkazalo se je, da je sekvenčna naracija še posebej nezdružljiva s prostorsko naracijo, ki je stoletja igrala pomembno vlogo v evropski vizualni kulturi. Od ciklusa Giottovih fresk v Cappella dell'Arena v Padovi in Courbetove slike *Pogreb* v Ormansu so umetniki predstavljali množvo ločenih dogodkov znotraj enega samega prostora (naj je to navidezni prostor slike ali dejanski prostor arhitekture), ki ga lahko gledalec dojamemo hkrati. V primeru Giottovega ciklusa fresk in tudi pri mnogih drugih ciklusih fresk in ikon je vsak posamezen dogodek okvirjen zase, čeprav jih lahko vidimo vse obenem. V drugih primerih so različni dogodki predstavljeni, kakor bi se dogajali znotraj enega samega slikovnega prostora. Včasih so časovno ločeni dogodki, ki tvorijo eno naracijo, upodobljeni na eni sami sliki. Še pogosteje je predmet slike postal izgovor za prikaz mnogih ločenih "mikro-naracij" (Hiëronymous Bosch in Pieter Bruegel). V nasprotju s filmsko sekvenčno naracijo so pri prostorski naraciji vsi "posnetki" gledalcu dostopni hkrati. Kakor animacija devetnajstega stoletja tudi prostorska naracija v dvajsetem stoletju ni povsem izginila, vendar pa je, kakor tudi animacija, postala del manjšinske oblike zahodne kulture – stripa.

Ni naključje, da marginalizacija prostorske naracije in rast privilegiraniosti sekvenčne naracije sovpadata z vzponom historične paradigme v humanistiki. Kulturni geograf Edward Soja je dokazoval, da je vzpon zgodovine v drugi polovici devetnajstega stoletja sovpadal z upadom prostorske predstave in prostorskega načina socialne analize.⁸ Soja trdi, da je ta način razmišljanja postal znova aktualen šele v zadnjih desetletjih dvajsetega stoletja, predvsem zaradi povečanega pomena konceptov, kot sta "geopolitika" in "globalizacija", kakor tudi zaradi pomembne vloge analize prostora, ki jo je le-ta imela v teorijah postmodernizma. Čeprav so bili nekateri najprodornejši misleci dvajsetega stoletja, Freud, Panofsky, Foucault, v svojih teorijah sposobni združiti historični in

prostorski način analize, verjetno prej predstavljajo izjemo kakor pravilo. Enako velja tudi za filmsko teorijo, ki se je od Eisensteina v dvajsetih letih do Deleuza v osemdesetih letih dvajsetega stoletja raje osredotočala na časovno kakor na prostorsko strukturo.

Film dvajsetega stoletja je dovršil kompleksne tehnike montaže podob, ki v času zamenjujejo druga drugo; možnosti tega, kar lahko poimenujemo "prostorska montaža" simultano soobstajajočih podob, pa niso bile nikoli tako sistematično raziskane. (Zato je bila filmu na račun prostorske dana zgodovinska predstava.) Omeniti velja izjeme, kot sta Abel Gance, ki je v filmu *Napoleon* (1927) uporabil ločene zaslone (*split-screen*), ameriški eksperimentalni filmski avtor Stan Vanderbeek v šestdesetih letih in tudi nekatera druga dela oziroma, bolje, dogodki, ki pripadajo gibanju "expanded cinema" šestdesetih let; in nenazadnje legendarna večzaslonska multimedijaska prezentacija Češke na svetovnem sejmu leta 1967. *Dialoylektan* Emila Radoka je sestavljalo sto dvanajst kock. Na vsako kocko je bilo mogoče projicirati stošestdeset različnih podob in vsako kocko je bilo mogoče "režirati" zase. Kolikor vem, od takrat ni še nihče v katerikoli tehnologiji poskusil izdelati tako kompleksne prostorske montaže.

Tradicionalna filmska in video tehnologija je bila načrtovana tako, da ena sama podoba povsem zapolni ekran; zato so morali avtorji v raziskovanju prostorske montaže delovati "proti" tehnologiji. To do neke mere pojasni, zakaj jih je poskušalo tako malo. Toda v sedemdesetih letih so računalniški zasloni postali bitno naslovljeni, posamezna točka na zaslonu (*pixel*) je bila povezana s posameznim bitom računalniškega spomina, ki ga je računalniški program lahko spreminjal. Logika en zaslon / ena slika je bila prekinjena. Od delovne postaje Xerox PARC Alto naprej imajo grafični uporabniški vmesniki (GUI) več oken. Smiselno je pričakovati, da bi tudi kulturne forme, ki temeljijo na gibljivih podobah, sčasoma sprejele podobno konvencijo. V devetdesetih letih so igre kakor *Golden Eye* (1997; Nintendo/Rare) že uporabljale več oken za predstavitev akcije iz različnih zornih kotov. Lahko pričakujemo, da bo tudi računalniško zasnovan film sčasoma ubral isto smer – posebno takrat, ko bodo izginile omejitve komunikacijske pasovne širine in ko se bo ločljivost zaslonov bistveno povečala. Verjamem, da bo naslednja generacija filma – imenujem jo makrokine-
matografija – v svoj jezik dodala tudi okna. Ko se bo to zgodilo, bo doslej potlačena tradicija prostorske naracije znova aktualna.

Ko se oziramo na vizualno kulturo in umetnost preteklih stoletij, si lahko predstavljamo, kako se bo z računalniki razvijala prostorska naracija. Kaj pa prostorska montaža? Z drugimi besedami: kaj se bo zgodilo, ko bomo združili dve različni kulturni tradiciji: z informacijami gosto posejano vizualno naracijo renesančnih ter baročnih slikarjev in sopostavljanje posnetkov režiserjev dvajsetega stoletja, ki od gledalca zahtevajo kar največjo pozornost? Spletni projekt *My boyfriend came back from war!* (1996) moskovske umetnice Oliane Lialine lahko interpretiramo kot raziskavo te smeri.⁹ Z uporabo HTML jezika (Hypertext mark-up language) je ustvarila okvirje znotraj okvirjev. Ti nas vodijo skozi naracijo, ki se začne z enim samim zaslonom. Ko sledimo povezavam na zaslonu, se zaslon progresivno deli na vse večje število okvirjev; vseskozi pa na levi strani ostaja slika utripajočega okna in človeškega para. Ti dve podobi vstopata v različne zveze s slikami in besedilom, ki se med uporabnikovo interakcijo pojavljajo na desni strani. Ko naracija aktivira različne dele zaslona, se časovna montaža umakne prostorski. Rečemo lahko, da montaža pridobi novo prostorsko dimenzijo. Ob montažnih dimenzijah, ki jih je že raziskal film (razlike v vsebini, kompoziciji in gibanju posnetkov), smo pridobili novo dimenzijo: lego podob v



prostoru, v medsebojnih odnosih. Poleg tega podobe druge ne zamenjujejo (kakor pri filmu), temveč na zaslonu ostajajo do konca – vsaka nova podoba je postavljena ob vse tiste, ki so že na zaslonu, in ne le ob predhodno.

Logika zamenjave, značilne za film, se umika logiki dodajanja in soobstoja. Čas postane poprostorjen, razporejen po površini zaslona. Pri prostorski montaži ni ničesar mogoče pozabiti, nič se ne izbriše. Kakor računalnike uporabljamo za zbiranje neskončnih besedil, sporočil, zapiskov in podatkov, in kakor posameznik skozi življenje nabira nove in nove spomine, v katerih preteklost v primerjavi s prihodnostjo počasi pridobiva na teži, tako prostorska montaža na poti skozi svojo naracijo zbira podobe in dogodke. V primerjavi s filmskim platnom, ki je primarno delovalo kot zapis zaznave, deluje računalniški zaslon kot zapis spomina.

Kot sem že omenil, je lahko prostorska montaža tudi estetski približek uporabniški izkušnji večopravnega in večokenskega v GUI-ju. V besedilu predavanja *O drugih prostorih* je Michel Foucault zapisal:

“Smo v dobi hkratnosti; smo v dobi razmejevanja, v dobi bližine in oddaljenosti; vzporednosti, razpršenosti (...), naša izkušnja sveta je bolj kakor mreža, ki povezuje točke in seka svojo lastno zmedo, in manj kakor dolgo življenje, ki se razvija skozi čas ...”¹⁰

Foucault je to napisal v zgodnjih sedemdesetih letih in zdi se, da je predvidel ne le nastanek omrežne družbe, ki jo ponazarja internet (“mreža, ki povezuje točke”), temveč tudi grafične uporabniške vmesnike – GUI (“doba hkratnosti ... vzporednosti”). Grafični vmesnik GUI omogoča uporabnikom hkratno poganjanje različnih aplikacij in uporabo konvencije mnogih prekrivajočih se oken za predstavitev podatkov in nadzora nad njimi. Konstrukt namizja, ki daje uporabniku na voljo mnoge ikone – simultano in zvezno “aktivne” (ker jih lahko vselej kliknemo) –, sledi enaki logiki “hkratnosti” in “vzporednosti”. Na nivoju računalniškega programiranja se ta logika sklada z objektno usmerjenim programiranjem (OOP – Object Oriented Programming). Namesto enega samega programa, ki se izvaja stavke za stavkom, kot Fordov tekoči trak, si pri objektno usmerjeni paradigmi množica objektov medsebojno posreduje sporočila. Vsi objekti so aktivni hkrati. Objektno usmerjena paradigma in mnoga prekrivajoča se okna GUI-ja delujejo skupaj – pravzaprav so OOP uporabili za programiranje izvornega Macintoshevega GUI-ja, ki je zamenjal DOS logiko “en ukaz naenkrat” z logiko hkratnosti mnogih oken in ikon.

Prostorska montaža v *My boyfriend came back from war!* sledi logiki sodobnih grafičnih vmesnikov: simultano aktivne ikone in okna grafičnega vmesnika so postali simultano aktivni okvirji in hiperpovezave. Tako kakor lahko v GUI vmesniku uporabnik kadarkoli klikne na katerokoli ikono in tako spremeni “stanje” računalniškega okolja, lahko uporabnik Lilalinine spletne strani aktivira različne sočasno prisotne hiperpovezave. Vsako dejanje spremeni vsebino okvirja ali odpre nov okvir oziroma okvirje. V vsakem primeru se “stanje” zaslona kot celote spremeni. Končni rezultat je novi film, v katerem diahronična dimenzija nima več prednosti pred sinhrono dimenzijo, čas nima prednosti pred prostorom, zaporednost nima prednosti pred hkratnostjo in montaža v času nima več prednosti pred montažo znotraj posnetka.

film kot informacijski prostor

Kaj je film s stališča računalniških tehnologij in z njimi povezanih konceptov, kot je človeško-računalniški vmesnik (HCI)? Če je HCI vmesnik do računalniških podat-

kov in če je knjiga vmesnik do besedila, si lahko film predstavljamo kot vmesnik do dogodkov v tridimenzionalnem prostoru. Tako kot slikarstvo pred njim nam je film prikazoval znane podobe vidne realnosti – interierje, pokrajine, človeške like –, vse urejene v pravokotnem okvirju. Estetika takih postavitev sega vse od izredne pičlosti do izredne zapoljenosti. Primeri prvega so Morandijeva platna ali Ozujevi posnetki v filmu *Pozna pomlad* (Banshun, 1949); primeri drugega pa slike Boscha in Bruegla (in večina slikarstva renesanse s severa) ter posnetki v filmu *Mož s kamero*¹¹. Le manjši skok bi bil povezati zapoljenosti “slikarskih zaslonov” z zapoljenostjo sodobnih informacijskih prikazovalnikov, kot sta na primer spletni portal, ki lahko vsebuje nekaj ducat hiperpovezanih elementov, ali uporabniški vmesnik aplikacije, ki lahko uporabniku hkrati ponuja več ducat izbir in ukazov. Se lahko današnji informacijski konstruktorji česa naučijo od informacijskih prikazovalnikov iz preteklosti – še posebej od filmov, slik in drugih vizualnih oblik, ki sledijo estetiki zapoljenosti?

V tej povezavi se zanašam na delo zgodovinarke umetnosti Svetlane Aplers, ki trdi, da italijansko renesančno slikarstvo zanima predvsem pripovedovanje, nasprotno pa se nizozemsko renesančno slikarstvo sedemnajstega stoletja osredotoča na opisovanje¹². Medtem ko so italijanski slikarji podrobnosti podredili naraciji in tako ustvarili jasno hierarhijo gledalčeve pozornosti, so na nizozemskih slikah posamezne podrobnosti in torej tudi gledalčeva pozornost enakomerno porazdeljeni po vsej sliki. Poleg tega da nizozemska slika deluje kakor okno v navidezni prostor, je obenem tudi zvest seznam mnogih predmetov, materialov in svetlobnih učinkov, naslikanih do najmanjših podrobnosti (na primer Vermeerjeva dela). Zapolnjene površine teh slik so sorodne sodobnim vmesnikom in zlahka jih lahko povežemo z estetiko gibljivih podob v prihodnosti, ko bo ločljivost digitalnih zaslonov bistveno preseгла sedanjo ločljivost analogne televizije in filma.

Trilogija računalniških filmov pariškega avtorja Christiana Boustanija razvija tako estetiko zapoljenosti. Z uporabo digitalnega sestavljanja (compositing), ki ga navdihuje nizozemsko renesančno slikarstvo in klasična japonska umetnost, Boustani doseže informacijsko gostoto, ki je v filmu brez primere. Čeprav je tolikšna zapoljenost tipična za starejšo umetnost, je doslej v filmu še nismo videli. V *Brugge* (1995) Boustani poustvari podobe, tipične za zimske pokrajine nizozemskega renesančnega slikarstva. Njegov naslednji film, *A Viagem* (1998), dosega še večjo informacijsko zapoljenost, saj so nekateri posnetki filma sestavljeni tudi iz tisoč šeststo posameznih plasti.

Nova kinematična estetika zapoljenosti se zdi za našo dobo zelo primerna. Obdani smo z izjemno gostoto informacijskih površin – na mestnih ulicah, na spletnih straneh – in smiselno bi bilo, da bi tudi film sledil podobni logiki. (Prostorsko montažo lahko razumemo tudi kakor odsev še ene sodobne dnevne izkušnje: hkratno delo z več aplikacijami na računalniku. Če smo navajeni razpršene pozornosti in hitrega preusmerjenja pozornosti med programi – od ene skupine oken in ukazov na drugo skupino –, se bo morda tudi skupina simultanih tokov (*streams*) avdiovizualnih informacij izkazala za bolj zadovoljujočo od enega samega toka tradicionalnega filma.)

Še kako primerno je, da nekateri izmed najbolj zapoljenih posnetkov v *A Viagem* predstavljajo renesančni trg. Ta simbol porajajočega se kapitalizma je verjetno kriv za večjo zapoljenost renesančnih slik (predstavljate si nizozemska tihožitja, ki delujejo kot izložbena okna, namen-

jena zapeljevanju kupcev). Enako je bila v devetdesetih letih komercializacija spleta kriva za povečanje zaposlenosti spletnih strani. Do konca desetletja so skoraj vse domače strani večjih podjetij in spletni portali postali neskončni sezname povezav. Vsak – pa naj bo še tako majhen – del zaslona skriva oglasno sporočilo in tako nič prostora ne ostane estetiki minimalizma ali praznine. Ni presenetljivo, da je komercialni splet posvojil estetiko informacijske gostote, konkurenčnih znakov in podob, ki so značilni za vizualno kulturo kapitalistične družbe.

Če se Lialinina prostorska montaža zanaša na HTML okvirje in uporabnikovo interakcijo, ki sproži podobe, ki se pojavijo v teh okvirjih, je Boustanijeva prostorska montaža izključno kinematična in slikarska. Uporablja namreč premičnost kamere in predmetov, ki je značilna za film, in "hiperrealizem" starih nizozemskih slik, v katerih je vsak naslikan delček "oster". Pri analognem filmu je neizogibni pojav "globinske ostrine" omejeval zapolnjenost, gostoto informacij v sliki. Boustaniju je uspelo izdelati celovite, lahko dojemljive podobe, v katerih je vsaka podrobnost "ostra". To je lahko naredil le z uporabo digitalnega sestavljanja (*compositing*). S krčenjem vidne realnosti na številke nam računalnik dobesedno omogoči, da vidimo na nov način. Če je po Benjaminu film zgodnjega dvajsetega stoletja veliki plan uporabljal za "prostorsko in človeško približevanje stvarim", za "polaščanje predmeta" – kar je posledično uničilo "avro" predmeta –, potem Boustanijeve digitalne sestavljanke gledalcu približujejo, ne da bi jih izrgale iz njihovega prostora na svetu. (Seveda je mogoča tudi obratna razlaga: rečemo lahko, da je Boustanijevo digitalno oko nadčloveško.)

Walter Benjamin ob natančnem vpogledu v prototipske zaznavne prostore sodobnosti – tovarna, kinematograf in nakupovalno središče – trdi, da obstaja stik med zaznavnimi izkušnjami na delovnem mestu in izven njega: Medtem ko Poejevi mimoidoči pogledujejo v vse smeri, a se pogledi zdijo brezciljni, je sodobni pešec v to prisiljen, saj mora slediti prometni signalizaciji. Na ta način je tehnologija človeški zaznavni aparat podvrгла zapletenemu treningu. Prišel je dan, ko film zadovoljuje novo in nujno potrebo po stimulusu. Pri filmu je zaznava v obliki šokov postala oblikovni princip. Tisto, kar določa ritem proizvodnje na tekočem traku, je osnova za ritem recepcije pri filmu.¹³

Za Benjamin se sodoben način zaznavne prisile, ko mora oko nepretrgoma obdelovati dražljaje, v enaki meri pojavlja pri delu in pri zabavi. Oko je izurjeno in lahko sledi ritmu industrijske proizvodnje v tovarni ter krmari skozi zapleteno vizualno semiosfero izven nje. Pričakujemo lahko, da bo tudi računalniška doba sledila enaki logiki, ki bo uporabnikom nudila podobno strukturirane zaznavne izkušnje na delu in doma, na računalniškem zaslonu in drugje. In kakor sem že zapisal, za delo in za zabavo uporabljamo enake vmesnike, kar najbolj dramatično ponazarjajo spletni brkljalniki. Še en primer so računalniške igre, ki uporabljajo enake vmesnike kakor letalski in vojaški simulatorji (spomnimo se le popularne percepcije zalivske vojne kot "vojne videoigrice"). Toda če se zdi, da Benjamin obžaluje veliko izgubo podložnikov industrijske dobe – predmoderno svobodo zaznave, ki jo sedaj upravljajo tovarna, sodobno mesto in film –, potem lahko o informacijski gostoti naših delovnih okolij razmišljamo kot o novem estetskem izzivu, kar je prej predmet raziskovanja kakor obsojanja.

Medtem ko uvajanje računalnikov odpira mnoge nove možnosti za filmski jezik, si tri smeri, ki sem jih obravnaval, delijo skupno "dediščino": vse črpajo iz vsakdanje

uporabe računalnika. Povedano drugače: razmišljal sem, kako lahko vsakdanjo, ne-estetsko računalniško uporabniško izkušnjo razširimo na področje digitalne estetike. Kako lahko informacijsko gostoto, zapolnjenost spletnih portalov prenesemo v kinematični prostor ("Film kot informacijski prostor")? Kako lahko z izkušnjo večpravnosti ponovno definiramo tako osnovne mehanizme filma, kot je montaža (Prostorska montaža in makrokineematografija)? Kako lahko standardna funkcija multimedialnih predvajalnikov "predvajaj znova in znova" postane strukturirajoč princip kinematične naracije (Nova časnost: zanka kot narativni pogon)?

Umetniki novih medijev, kakor tudi avtorji digitalnih filmov, bi morali sistematično raziskovati estetske možnosti vseh vidikov računalniške uporabniške izkušnje – ključne izkušnje sodobnega življenja: dinamična okna grafičnega uporabniškega vmesnika, iskalnike, baze podatkov, preglednice, klepetalnice, elektronsko pošto ... Namesto da film počiva na lovorikah, bi moral takoj obdelati nove zaznavne in kognitivne izkušnje, ki jih ponujajo računalniki. Le to bi zagotovilo, da bo film ostal vitalna kulturna oblika tudi v enainvajsetem stoletju in ne le spomenik prejšnjega. •

Prevedla Samo Fabčič in Varja Močnik

Opombe

1 Besedilo je prirejeno po knjigi *The language of New Media*, po poglavju *The New Language of Cinema*. Prvotni naslov priredbe je *Spatial Computerisation and Film Language*.

2 Riley, Terence, *The Un-private House*. New York: Museum of Modern Art, 1999.

3 Pellinen, Teijo, and others. *Akvaario*. <http://www.akvaario.net/> (11.1.2001).

4 *Human-Computer interface*, človeško-računalniški vmesnik. Danes najpogostejša oblika je grafični računalniški vmesnik (GUI).

5 Moja analiza je zasnovana na prototipu, ki sem ga videl oktobra 1999. Končni projekt bo verjetno vseboval moški in ženski lik.

6 *Flora petrinularis* (1993) je tudi del CD-ROM kompilacije *artintact I*, Karlsruhe, Nemčija: ZKM/Centre for Art and Media, 1994.

7 Neale, Steven. *Cinema and Technology*. Bloomington: Indiana University Press, 1985, stran 52.

8 Soja, Edward. *Keynote lecture at the "History and space" conference*, University of Turku, Turku, Finska, 2.10.1999.

9 Olia Lialina. *My boyfriend came back from war!* <http://www.teleportacia.org/war/> (11.1.2001).

10 Foucault, Michel. *Dits et Ecrits. Sélections*, vol. I. New York: Press, 1997

11 Knjiga Anne Hollander *Moving Pictures* predstavi vzporedne kompozicijske in scenografske strategije pri filmu in v slikarstvu in je lahko koristen vir za razmišljanje o filmu in slikarstvu kot predhodnikih sodobnega informacijskega oblikovanja. Glej: Hollander, Anne. *Moving Pictures*. Ponatis. Cambridge: Harvard University Press, 1991. Druga uporabna študija, ki sistematično primerja kompozicijske in scenografske strategije dveh medijev, je: Aumont, Jacques. *The Image*. Claire Pajackowska, trans. London: British Film Institute, 1997.

12 Alpers, Svetlana. *The Art of Describing Dutch Art in the Seventeenth Century*. Chicago: University of Chicago Press, 1993

13 Benjamin, Walter. 'On Some Motives in Baudelaire' in Hannah Arendt, ed. *Illuminations*. New York: Schochen Books, 1969, stran 175