



nerina kocjančič

stari in novi video

Postaja 25

Slovenija, 1997, Betacam SP, Digital D5 mastering, stereo, 30'

scenarij in režija Ema Kugler **producenta** Eva Rohrman, Andrej Kregar **produkcija** Forum Ljubljana in Video produkcija Kregar **igrajo** Manca Dorer, Janez Habič, Andrej Lutman, Sanja Neškovič, Brane Potočan, Sebastjan Starič, Janez Škof, Metoda Zorčič idr. **snemalec** Izidor Farič **montaža** Neven Korda **glasba** Goran Majcen **zvok** Boris Romih **kostumografija in scenografija** Ema Kugler **premiera** 22. 6. 1997, Ljubljana

Staro in novo

Slovenija, 1997, Digital D5 mastering, stereo, 66'

avtorja Neven A. Korda in Zemira Alajbegović **producenti** Eva Rohrman, Andrej Kregar, Jaroslav Skrušny **produkcija** Forum Ljubljana, Video produkcija Kregar in TV Slovenija **pripovedovalki** Mira Berginc, Vera Kovačević **napovedovalci** Nada Vodušek, Matjaž Pikalo, Robert Horvat, Jure Longyka **snemalec arhiva** Stojan Femec **zvočna obdelava** Damijan Kunej **premiera** 3. 10. 1997, Ljubljana

Video produkcija ima v slovenskem filmskem prostoru povsem specifično mesto: večina cinefilov ne mara video produkcije, manjšina pa meni, da je ravno ta najbolj vitalen del slovenske filmske produkcije. Ta delitev zgolj odpira novo vprašanje: zakaj večina oboževalcev filmskih slik ne mara podob, ki jih proizvaja elektronska kamera, in zakaj nekateri tako prisegajo nanje? Moje mnenje je, da gre v obeh primerih za sprenevedanje. Tisti, ki t.im. umetniškega videa ne marajo, elektronski sliki ne priznavajo nadaljevanja filmske tradicije z

novo tehnologijo. Zanje je samo nekakšen novodobni spaček, ki ga je vsilila televizija, prisvojili pa so si ga tehnološko najbolj dovetni likovni ustvarjalci, za katere je kombinacija *slika+video = instalacija* pomenila nov izziv za predstavitev njihovih del. Vendar se je video že od samega začetka zapisal kot eksperimentalni in komercialni medij. Na prvem področju je zasedel mesto, ki ga je nekoč imel eksperimentalni film, na drugem pa je z glasbenimi spoti ustvaril novo podobo glasbene industrije. Video medij vsekakor ni nadaljevalec narativnega filma, kajti video slika je res samo površina, kot je to pravilno označil mnogokrat citirani Pascal Bonitzer. Video ne more pripovedovati zgodbe, kajti dvome in tesnobo, prevaro in sum, lahko zbuja samo globina polja. Če že pripoveduje zgodbo, pa takoj prihaja na drugo področje, na komercialni učinek televizijske zgodbe za hitro uporabo in še hitrejšo pozabo. Zato videu ne moremo oporekati povezave s filmskim medijem, ravno tako pa njegovih dosežkov ne moremo primerjati s filmi, ki sicer izbirajo različne načine naracije, vendar pa ima njihov vizualni izraz skupno osnovo-zgodbo.

Video film **Staro in novo** Nevena Korde in Zemire Alajbegović nam pokaže osemdeseta leta in dogajanje na ljubljanski subkulturni sceni, obenem pa tudi razvoj video medija na obeh področjih. Na začetku je video tehnologija služila predvsem dokumentiranju takratnega živahnega glasbenega, družabnega, kulturnega in tudi politično-

subverzivnega dogajanja, ki pa je zelo kmalu preraslo v iskanje lastnega izraza. *Staro in novo* je dokument časa, vendar pa je ta omejen s pogledom dveh posameznikov, ki se danes ozirata v lastno in tudi našo preteklost. Zaradi tega je naslov, ki parafrazira znani Eisensteinov film iz leta 1928, še posebej posrečen. Naslov Eisensteinovega filma je bil najprej

Generalna linija, po Stalinovem ogledu pa je režiser moral spremeniti naslov in dodati še nekaj prizorov. Pogled oblasti je spremenil vizijo filma, v našem primeru pa si avtorski pogled prisvoji čas in prostor. *Staro in novo* postaneta individualni kategoriji, v kateri lahko iščemo tudi sebe. Predvsem pa lahko sledimo razvoju video medija, ki je s tem delom zgodovine neizogibno povezan. Iz začetnega dokumentiranja se razmahne čas fascinacije z elektronsko podobo, ki je dostopna brez ogromnih finančnih vložkov in se lahko rojeva v kleti, na cesti, v galerijah. Vedno in povsod pa je povezana s pankovsko in kasneje hardcorovsko ter elektronsko glasbo skupine *Borghesia*. Glasba je najprej podlaga za dokumente in video eksperimente, pri katerih sta sodelovala oba avtorja. Kmalu pa sta svoje raziskovanje video medija prenesla na prve avtorske spote glasbene skupine *Borghesia*, ki je izdala prvo glasbeno video kompilacijo na področju bivše Jugoslavije. Video medij zavzame tudi drugo, komercialno področje, ki pa ga v tem primeru ne moremo strogo ločevati, saj je bil komercialni učinek vezan le na omejeno skupino odjemalcev. Eksperiment in video spot se v tistem trenutku nista izključevala, vizualni izraz je bil zaradi svoje provokativnosti in inovativnosti daleč od vsake podrejenosti masovni prodajni uspešnosti, kar je v današnjem razumevanju glablenih video spotov skoraj povsem izključujoče. Toda zaton ljubljanske glasbene scene pomeni tudi konec enotnosti obeh video področij. Na tej točki se *Staro in novo* tudi konča. Legendarna osemdeseta leta so se iztekla, ljubljanska scena ni več stičišče živahnega dogajanja in tudi video medij postane izraz različnih individualnih umetniških praks, ki niso več zavezane nekemu sicer nezapisanemu, vendar ne glede na to povezujočemu vizualnemu manifestu. Konec filma prinaša resignacijo in je v popolnem nasprotju s prvim delom, ki prikazuje čas neverjetnega ustvarjalnega naboja. Z vsebinskega stališča je to dokaj nenavadno, kajti čemu tako na hitro pokopati čas, ki je v marsičem botroval spremembam in nas pripeljal do današnjega "novega sveta", obenem pa je bil tudi čas umetniške rasti obeh avtorjev? Odgovor nam je na dlani, če zopet pomislimo na to, da sta si avtorja prisvojila čas in da gledalci ne gledamo dokumenta o legendarnih osemdesetih letih ljubljanske subkulturne scene, temveč video film o življenjski poti dveh videastov. *Staro in novo* je nostalgичni prikaz izgubljene nedolžnosti video medija, ki je v neki sredini obstajal kot enotnost vseh svojih izraznih možnosti: bil je živ, kreativen in dostopen. To je tisto, kar poimenuje pridevnik "staro" iz naslova, druga polovica, tisto kar je "novo", pa je mesto, ki ga video, pa naj ga imenujemo art, umetniški ali eksperimentalni, zavzema danes: elektronske podobe, ki so na voljo le manjšini profesionalno zvezanih ali neprofesionalno radovednih.

Ema Kugler se s svojim opusom vpisuje v "novi" čas. **Postaja 25** je njen četrti video film, ki je nastal na osnovi performansa. Tudi tokrat se avtorica ukvarja s svojimi glavnimi "obsesijami": odnosom med moškim in ženskom, mitologijo in modernostjo, voljo do moči in intimo. Razumevanje videa je verjetno drugačno, če smo pred tem videli tudi performans, ali pa če video film gledamo kot samostojno delo. Tokrat moram priznati, da me je poznavanje performansa oviralo pri spremljanju filma. Glavna kvaliteta performansa *Postaja 25* je bila v povezovanju gibov igralca v dvorani in gibov akterjev na platnu. Pred nami so nastopajoči prehajali iz ene v drugo igrano realnost. Določene osebe so obstajale v obeh svetovih, nekatere pa zgolj na video površini. Ta delitev je ustvarjala prostor realnosti in prostor medijske podobe, *Postaja 25* pa je bila simbol ujetosti obeh prostorov, kjer je meja med obema vedno bolj neulovljiva.

Video z istim naslovom te dvojnosti ne more prikazati na enak način. V videu sicer obstajajo nekateri deli, ki so bili uporabljeni tudi v performansu, toda brez scenske postavitve dobijo drugačen pomen. Moja težava je v tem, da me je performans navdušil z jasnostjo svojih podob, ki pa jih v videu ne morem najti. Če so bili v **Tajgi** (1996) odnosi med akterji izčiščeni, že skoraj linearni, vendar vizualno mojstrsko prikazani, pa je v *Postaji 25* preveliko število akterjev in vizualnih rešitev zabrisalo vizualni ritem podob, ki edino s premišljenim nizanem ustvarijo fascinacijo video "postaje". Ker video ne more pripovedovati zgodbe, lahko ustvarja samo podobe, ki prikazujejo drobce resničnosti in sanj.

V performansu so vsi drobci gradili nasprotje dveh svetov. Toda koliko svetov sestavlja področje realnosti in sanj v *Postaji 25*? Na začetku dirigent na zasneženi gori zamahne s paličico in ustvari svet ženske-pramatere, ki iz svoje notranjosti "izvrže" množico otrok. Zatem je tu svet, v katerem se "odmrznejo" podobe na slikarskih platnih, včasih pa podobe na video površini zamrznejo v slike. Potem je tu temni svet, kjer se moški in ženska ne moreta najti; pa svet moškega, ki kljub noremu teku ne najde samega sebe, svet nevrotičnih žensk in svet, kjer vlada zgolj nasilje; svet narave, ki ga simbolizirata morje in konj, svet eksekutorjev-oblastnikov, ki nima podobe, ter astralni svet izgubljene podobe. Skratka, *Postaja 25* gledalca ujame v svet prenasočene podobe, zaradi katere tudi nekateri domiselni vizualni učinki izgubijo svoj pomen. Video ustvari občutje tesnobe in ujetosti, ki nas ne gane, ampak nam povzroča nelagodje. Performans pa nam je dal vedeti, kako majhni smo vsi skupaj, če nimamo nikogar, ki bi se ga lahko dotaknili in mu rekli: "Hej!"

Mogoče pa je nelagodje ena izmed poti, ki vodi s *Postaje 25*, v prostor resničnosti in sanj (saj drugače tudi ne more biti), kjer bo prezasičena video podoba ponovno našla izhodišče, razlog svojega obstanka. Obsesije lahko še vedno ostajajo, toda najti morajo lastno ravnovesje, zaključen vizualni svet, ki se giblje med resničnostjo in sanjami. Najti morajo tisto, kar je uspelo performansu, video filmu pa se je tokrat izmuznilo, mogoče tudi zaradi podcenjevanja lastne zmožnosti ustvarjanja podob in ne zgolj njihovega "štancanja".

