

# KINO – MED KONCEM IN VEČNOSTJO: O rabah digitalnih tehnologij na področju filma

## uvod

“*Talec: posnetki Bacharja (angleška verzija): zahodna kriza talcev*” (Hostage: The Bachar Tapes (English Version) the Western Hostage Crisis) je film libanonskega umetnika Walida Ra'ada. T.i. zahodna kriza talcev je bila posledica pogostih ugrabitev v Libanonu v 80-ih in 90-ih letih prejšnjega stoletja, ki so posredno in neposredno vplivale na libanonsko kot tudi mednarodno politično in javno življenje. V tem filmu je kriza predstavljena skozi pričevanje Souheila Bacharja, ki je bil v Libanonu zajet kot talec med leti 1983 in 1993 in je bil edini Arabec med Zahodnjaki, ki so bili v Bejrutu ugrabljeni v 80-ih letih, leta 1985 pa je bil za tri mesece celo zaprt v isti celici kot pet Američanov. Leta 1999 je Souheil Bachar sodeloval s skupino Atlas, neprofitno fundacijo za raziskovanje v kulturi s sedežem v Libanonu, ki je posnela njegovo pričevanje o ujetništvu. Skupaj so posneli 53 kaset, kaseti številka 17 in 31 pa sta edini, ki jih je Bachar odobril za predvajanje zunaj Libanona. Na teh kasetah nekdanji talec Bachar pripoveduje o kulturnih, tekstualnih in seksualnih aspektih svojega ujetništva z Američani. Vse to izvemo v uvodni sekvenci filma.

Film je bil letos (2002) predvajan na Dokumenti 11, bienalu sodobne umetnosti v Kasslu, v Sloveniji smo ga videli v oddaji Terminal na TVS, bil pa je tudi zmagovalec Mednarodne medijske nagrade, skupnega projekta Centra za umetnost in nove medije (ZKM) v Karlsruheju v Nemčiji ter evropskih televizij ARTE, 3Sat, ORF, SWR in (takrat tudi) RTV SLO, tako da so ga predvajale tudi druge našete televizije.

Evropska publika je gledala film povsem drugače, kot bi ga gledalo občinstvo v Libanonu. Nam manjka odločilen, za publiko v Libanonu evidenten – kot podoba jasen, bi morali reči – podatek. Souheil Bachar je v Libanonu znan gledališki in filmski igralec. Nikakršen talec torej. Poleg filma *Talec*, s katerim začnjam tole predavanje, imate med projekcijami, ki spremljajo letošnjo JFŠ, priložnost videti tudi film *Pariška komuna*, ki na podoben način postavlja pod vprašaj delovanje sodobnih medijev. Pa tudi mnoga druga sodobna dela na nas naslavlajo podobno vprašanje: koliko se medijski kodi vizualizacije in narativne organizacije podob, prav s svojo formalno določenostjo, celo rigidnostjo, postopno sprevačajo v svoje nasprotje in postajajo alibi za vse mogoče medijske prevare.

Moj namen je, da bi vas v tem predavanju – ne prepričala, prej povabila, naj to ne bo edini motiv ustvarjanja v mediju gibljivih podob, pa tako tudi ne digitalnega filma. Zato, ker je eden najpogostejših načinov oblikovanja novih podob v sodobnih vizualnih umetnostih prav ta, da kritiziramo stare oziroma podobne vzroke za manipulacijo.

Vprašali boste, zakaj potem sploh govorim o tem. Prvi odgovor je, da je to pogost pojav in ga pač ni mogoče ignorirati. Drugi odgovor je pravzaprav obrnjeno vprašanje, namreč – ali lahko govor o digitalnem filmu v današnji situaciji sploh začnem brez tega, da se vprašam po tej neskončni moči medijev in medijskih podob? Da vprašam, kako je mogoče, da nam medijske podobe diktirajo dobesedno vse, celo oblike teles, celo to, kaj sanjamo, in – kar je še pomembnejše – kako da so lastniki medijev hkrati tisti, ki vladajo v gospodarstvu, politiki, in torej brezobzirno določajo tudi pogoje, v katerih živimo. Kot je rekel moder mož – ne poročajo več mediji o problemih, mediji so problem.

Vprašanje je torej, ali lahko danes gremo kar mimo tega? In če ne moremo – ključno vprašanje, epistemološko, vprašanje metode –, kako naj se tega lotimo? Osebnost sem bila in sem še danes kritična do bolj in manj

znamenitih teoretikov “simulakra”, čeravno prepričano delim njihovo etično zavezanost temeljni, ničelni točki – želji po približevanju resnici. Ironija je seveda v tem, da vsak nov register podob sproži isti stari register očitkov, ki sicer pričajo o tem, da približevanje resnici ostaja na samem vrhu etičnih idealov, ne prinaša pa rešitve vprašanja, kako zmanjšati razdaljo, ki nas – dobrim namenom navkljub – ločuje od tega ideala. Danes ob internetu poslušamo isto kot nekoč ob televiziji, da je informacij preveč, da ne bomo znali ločiti koristnega od nekoristnega, pravega od nepravega, resničnega od lažnega, češ da so, konec koncev, vse podobe *a priori* lažnive in varljive.

Rekli bi lahko, da je nasprotovanje medijem nasprotovanje tehnologiji – pojav, ki ga zasledimo pri razlikovanju med reprezentacijami, ki jih pri nese naprava in je zato njihova avtentičnost vprašljiva, ter tem, kar vidi človek s prostim očesom ali nariše s prosto roko in je zato bolj zanesljivo, celo bolj resnično. Dejansko pa je seveda tako, da se stvar ne začne šele pri napravah drugega reda, ne digitalnih in ne analognih, tudi ne enostavno mehanskih, kot sta na primer šestilo ali ravnilo kot pripomočka pri risanju ravnih črt, temveč je moteč dejavnik – roka sama. O tem mislim govoriti najprej. Na vrsti je torej ovinek – od filmov, ki sprašujejo o resničnosti medijskih podob, prehajamo k znanosti (epistemologiji), ki se, če ne po definiciji, potem gotovo po konvenciji ukvarja z resnico, da bi se vprašali o statusu podob v religiji in v znanosti ter o tem, kaj je podobam v umetnosti, znanosti in religiji skupnega ter se od tam vrnilo k digitalnemu filmu in vprašanju, kako razumeti digitalne podobe. Predstaviti želim nekaj pojavov, ki so bistveno spremenili produkcijo in distribucijo gibljivih podob ter s tem samo razumevanje pojma film, ter skleniti z vprašanjem, ali ni morebiti vse to dokaz, da ni razloga za paniko, temveč je, ravno nasprotno, množenje produkcije in razpoložljivosti podob v avdiovizualni kulturi pozitiven pojav, saj je – podobno kot v znanosti – to, da je v produkcijo zajetih več ljudi in več naprav, jamstvo večje kvalitete in tudi večje zanesljivosti.

Vsekakor je situacija, ko se moraš bodisi odreči temu, da karkoli narediš, bodisi si prisiljen sprejeti, da je to, kar narediš, ničvredno, ker je nezanesljivo, goljufivo in lažnivo, enostavno rečeno – neznosna. Vanjo nas, hote ali ne, silijo teorije medijske manipulacije.

## 1.del MANIPULACIJA

Talibani, ki uničujejo kipe Bude, kritiki upodabljanja znanstvenih dejstev, glasniki manipulativnih postopkov medijskih upodobitev si niso tako zelo različni. Družijo jih nasprotovanje podobam, pravzaprav njihovo UNIČEVANJE.

Uničevanje podob ima dolgo tradicijo, ima pa tudi svoje ime: ikonoklazem. Kako razumeti, da v sodobnem svetu takorekoč povsod naletimo na željo po uničevanju podob? Kako razumeti ikonoklazem?

Prvo, temeljno je seveda to, da se vsa tri zgoraj omenjena področja – teologija, umetnost in znanost – soočajo s krizo reprezentacije: ne morejo se ji odreči, ne morejo pa je tudi uničiti, celo oslabiti je ne morejo. Monoteistične religije, znanstvene teorije in sodobna umetnost nosijo v sebi protisloven impulz – vzpostavljajo podobe in znake ter jih obenem uničujejo. Res pa je tudi obratno. Ko podobe uničujejo, delajo nove – ko npr. Talibani uničijo kipe Bude, s tem proizvedejo nove podobe, o katerih poročajo vsi svetovni mediji. In ko Walid Ra'ad uničuje podobe, po



katerih smo si zapomnili dramatično mednarodno situacijo v osemdesetih letih prejšnjega stoletja, tako, da zanika televizijske upodobitve pričevanj domnevnih talcev, s tem proizvaja nove podobe, ki navdušujejo kustose mednarodnih razstav in občinstva kulturnih programov televizij. V ozadju tega je iskanje izvora absolutnega razlikovanja med resnico in lažjo: med domnevno čistim svetom, popolnoma ločenim od umetnih, človeških posredovanj – in umazanim svetom, polnim nečistih, umetnih, vendar fascinantnih pripomočkov človeške roke. Na eni strani je torej želja, da bi bili brez podob, da bi imeli čist, jasen, hiter, direkten dostop do boga, narave, resnice. Na drugi strani je dejstvo, da brez podob ne gre; samo s pomočjo posrednikov vseh vrst in oblik so nam bog, narava ali resnica sploh dostopni.

To, zadnje, je tisto, kar smo si dobro zapomnili od klasikov teorij vizualnega – podoba je vedno podoba nečesa –, medtem ko epistemologi znatnosti, na primer Bernard Stiegler, to opišejo kot enostavno dejstvo, da bi tudi misel (kot nekaj najbolj efemernega) brez materialnega nosilca ne obstajala. Prav v tem smislu na tem mestu razumem podobo – kot vsak vpis, upodobitev, vsak znak, umetnino, ki deluje kot posredovanje, ki omogoča dostop do nečesa drugega.

Vprašanje je seveda, kako da je uničevanje podob v tem smislu tako pomembno? Še več – kako da uničevanje podob prav v intelektualnih krogih velja za največjo vrlino? In kako da uničevalci podob, ikonoklasti, istočasno proizvajajo nove podobe, sveže ikone, še večjo moč medijev, močnejše ideje, vplivnejše idole?

Sicer pa je ta dvojnost ena od klasičnih potez ikonoklazma. Neki Farel iz Neuchatla v Nemčiji je, na primer, požgal in uničil knjige in kipe iz neke katoliške cerkve; nekaj stoletij kasneje so njega počastili tako, da so mu postavili kip pred to isto izpraznjeno cerkvijo. Podobno se je zgodilo, ko so med španskim osvajanjem Mehike katoliški župniki zahtevali, da so kipe Marije postavljali na točno tistih mestih, kjer so prej stali uničeni poganski "idoli". Enkrateno, naravnost briljanten primer smo v zbirko paradoksnih ikonoklazma prispevali tudi Slovenci: Viba film, slovenski filmski studio – kako bi na tem mestu sploh lahko šli mimo tega –, je bil na samem začetku postavljen v izpraznjenih prostorih katoliške cerkve.

Morda pa je to predvsem znak, da so bili uničevalci sami v zadregi: da tudi sami pravzaprav niso bili tako zelo prepričani o smislu svojega ravnjanja. Kot bi že njim, na neki predzaznavni ravni najbrž, postalo jasno, da so s svojimi dejanji pravzaprav uničevali nekaj drugega ...

Zadnja leta je bilo v svetu zelo veliko razstav o ikonoklazmu, med njimi v Bernu in Strasburgu leta 2001 razstava o ikonoklazmu v srednjem veku ("*Iconoclasme. Vie et mort de l'image medievale*"), v Louvru pa leta 2002 *Slikarstvo kot zločin* ("*La peinture comme crime*"). Center za umetnost in nove medije ZKM v Karlsruheju je letos postavil razstavo, ki se od ostalih razlikuje po tem, da sam ikonoklazem jemlje za svoj objekt. Razstava IkonoCLASH poskuša izolirati čaščenje uničevanja podob in doseči, da ga ne vzamemo za samoumevnega, temveč se mu začnemo čuditi, o njem premišljevati ... To naredi tako, da se osredotoči, da izolira določeno gesto, namreč prav POTEZO ROKE, tisto, kar zastopa predpona mani v besedi manipulacija.

Razstavo sta postavila medijski teoretik, umetnik in kustos Peter Weibel ter epistemolog in antropolog znanosti Bruno Latour, ki sta se preprosto vprašala, kaj pomeni, če za posredovanje, za podobo, za inskripcijo

rečemo, da jo je povzročila človeška roka? Inskripcija/vpis je za Latourja vsaka transformacija, s katero se neka entiteta materializira v znak, arhiv, dokument, papir, sled – inskripcija je postopek materializacije. Latour v analizi posameznih praks pokaže, da v religiji in v znanosti velja za največjo kvaliteto, če ni posredovanja, ni dotika roke.

Za teologe so najbolj čaščene ikone acheiropoiete, dobesedno "niso narajene s strani človeka". Taki so Kristusovi obrazi, portreti device Marije, prt svete Veronike ...

Katoliška skupnost pozna veliko takih primerov ikon, ki se pojavijo brez vsakega posrednika, (kot da bi) padle z nebes. Če se za tako podobo slučajno izkaže, da jo je naslikal človek, to pomeni, da njena moč bistveno oslabi in da je omadeževan sam njen izvor. Torej, če tako podobo pripišemo roki, smo jo s tem pokvarili ali jo vsaj močno kritizirali. Bolj kot je mogoče z gotovostjo pokazati, da je določena podoba plod človeka, bolj šibka je njena povezava z resnico. Podobno velja za bistvo poteze, ki razkrije trik, to, da pokaže na izvir dela, na manipulatorja, goljufa, izvajalca v ozadju.

Podobno je v znanosti. Tudi tu je tisto, kar ima največjo vrednost – objektivnost – acheiropoiete, ni doseženo s strani človeške roke. Če slučajno opozorite na prisotnost človeka v znanosti, ste krivi, da ste omadeževali njeno objektivnost in onemogočili vsako zahtevo po resnici. Kdor izza podob, ki prinašajo znanstvena spoznanja, vidi na delu ljudi – znanstvenike v laboratoriju –, velja za uničevalca; tak je bil tudi sloves samega Latourja. Povsem neupravičeno, seveda, Bruno Latour pač ne sodi k zagovornikom relativizacije znanosti kot "družbene konstrukcije", čeprav so mnogi tako razumeli njegove antropološke analize dela v znanstvenem laboratoriju. To pa je tudi – v nasprotni smeri – dokaz, da je znanost mogoče ubraniti pred popolnim relativizmom, kamor jo silijo obtožbe "družbene konstrukcije," s sklicevanjem na to, da se človeška roka nikdar ni dotaknila podobe, ki jo znanost ustvarja. Kar je seveda popoln nesmisel. Pravzaprav je ravno obratno, nobene od podob, ki so v rabi v znanosti, bi ne bilo brez posredovanja znanstvenikov.

Znanstvene podobe ne veljajo za podobe, temveč za svet sam – o njih ni kaj reči, razen tega, da ugotovimo njihovo sporočilo, češ, "če bi bile to zgolj reprezentacije galaksij, atomov, svetlobe, genov, potem ne bi bile resnične, temveč skonstruirane" (Latour, str. 25). Po drugi strani pa je čisto jasno, da brez orjaških in dragih inštrumentov, brez velikih znanstvenih skupin, težkih finančnih dotacij in dolgoletnih izobraževanj znanstvenikov v teh podobah ne bi bilo kaj videti. Prav zato, ker so plod cele verige intervencij in posredovanj, so te podobe sploh v stanju biti tako blizu nečesa, čemur bi lahko rekli objektivna resnica.

No, in tu, na tem mestu, bi lahko našli vir za novo, drugačno razumevanje podob (in s tem novih, tudi digitalnih, načinov njihovega nastajanja in razširjanja, a o tem malo pozneje): več kot bo podob, ki smo jih naredili ljudje sami, več objektivnosti kot bomo vsi skupaj sposobni zbrati – bolj zanesljivo bomo lahko zaupali v njihovo prepričljivost.

Sodobna umetnost je drugačen primer. Tu ni dileme: podobe, inštalacije, *happeningi*, dogodki, muzeji ..., vse to je plod človeških rok. Tu, za razliko od religije in znanosti, ni nič *acheiropoiete*, ravno nasprotno, ekstremni naporji so vloženi za individualno, iz človeka izhajajočo kreativnost. Sodobna umetnost se kaže kot laboratorij, kjer preizkušajo vsako točko, iz katere sestoji kult podobe, slike, lepote, medijev, genija, preizkušajo paradokсне učinke na publiko, analizirajo mimetično represen-



tacijo, vlogo platna, barve, analizirajo vse, od umetnin do samih umetnikov, podpisa, vloge muzejev, kritikov ... Kar je spet svojevrsten paradoks, saj iz hotenja, da bi se izognili moči tradicionalnega delanja podob, nastaja izvir novih podob, novih medijev, novih umetnin, skratka, novi načini, da bi pomnožili možnosti videnja. Bolj kot umetnost postaja sinonim za uničevanje umetnosti, več umetnosti nastaja.

Kako to razumeti? Seveda ljudje ne nehajo delati z rokami, ne nehajo producirati podob, inskripcij, vpisov vseh vrst, ne nehajo priklicevati in zbirati objektivnosti, lepote, božanstev, kot so to počeli v nekdanjih, v vmesnem času prepovedanih časih. Vprašanje pa je, kako naj s tem živimo?

Kako naj človek ustvarja bogove, resnico, svetost, umetnost, ne da bi obstajala legitimna pot, da to dela?

Seveda to vseeno počnemo. Oziroma, kot pravi Latour, če bi v zahodnem svetu ljudje res verjeli, da je definitivno treba izbirati med konstrukcijo in realnostjo (če bi bili ljudje konsekventno moderni), potem bi ne bilo religije, umetnosti, znanosti in ne politike. Kajti, kot smo rekli na začetku, posredovanja so povsod nujna. Če jih človek prepove, lahko postane nor, lahko postane fanatik – nima pa nobene možnosti, da bi lahko sledil zahtevi in se odločil med polarnimi opcijami: bodisi narejeno bodisi resnično. To je strukturna nemožnost, slepa ulica.

Večina sodobnih kritikov podob, ki ne morejo preseči te delitve, se najbrž niti ne zaveda tega, koliko izgublja, ko ustvarjalca sili v nemogočo izbiro – med človeško konstrukcijo na eni strani ter med pristopom resnici in objektivnosti na drugi.

Latour pravi, da prisostvujemo "miniaturizaciji" kritike: kritik je bil tako nekritičen, da ni opazil nujnosti posredovanja. Ena od napak kritikov manipulativnih podob je podobna tisti pri starejših ikonoklastih, da namreč naivno verjamejo v naivno verovanje. Za razliko od njih, na primer, umetnostni zgodovinarji zelo dobro vedo, da krščanske religiozne slike ne poskušajo kazati, temveč nasprotno, zamegljujejo pogled, ga zakrivajo, odvrtačajo. Pozornost usmerjajo drugam, da bi s tem verujoče prisilili, da se od ene podobe premaknejo k drugi ... Iz te serije je nam najbolj znan primer lobanje s Holbeinove slike *Ambasadorja*, ki jo izčrpno analizira Lacan – slike, kjer se z upodobljenim razkošjem ponuja premislek o minljivosti.

Podobno tudi znanstvene podobe – če so izolirane – nimajo referenta, ne govorijo o ničemer. Izolirana znanstvena podoba je brez pomena, ne reče ničesar, ne pokaže ničesar, ne dokaže ničesar – ker je znanstvena podoba, še bolj kot krščanska religiozna podoba, stavek z navodili, kako iti naprej, kako doseči nekaj drugega. Iz česar izhaja, da ni bolj absurdnega kot zoperstavljanje vidnega sveta znanosti in "nevidnega" sveta religije; obeh bi ne mogli dojeti brez podob, ki so na določen način razcepljene, ker vodijo naprej k drugim podobam.

Na tej točki je umetnost veliko bližje znanosti in religiji. Povezovanje podob s podobami, njih ponavljanje, nizanje, je bilo običajna praksa umetnosti že pred dobo njene tehnične reproduktibilnosti. Ena – posebna – oblika naslavljanja podob druge na drugo v svetu umetnosti je "intertekstualnost". Ta obstaja že v najbolj enostavnem povezovanju, ki je pomembno za definicijo avantgarde: takoj ko en tip podobe enkrat pride na dan, ga drugi ne morejo več kazati na isti način.

Znane epizode – na primer z mimetičnimi interpretacijami rabe ikon zgodovinskih totalitarizmov v delih skupin Irwin in Laibach in vsega gibanja Neue Slowenische Kunst – nas opozarjajo, da so seveda, na drugi strani, tudi v umetnosti še na delu kritiki, ki nikoli ne nehajo prisegati na "realnost", na "zvesto upodobitev", na "mimesis" – kot bi bilo možno čas zavrteti nazaj. Tudi sodobna zahodna umetnost ni rešena zahtev, ki prežijo na znanstvene in religiozne podobe, zahtev, ki se kažejo v tiraniji "čisto enostavno objektivne", "čisto reprezentativne", mimetične upodobitve.

Morda je prav zaradi tega v sodobni umetnosti toliko podob, toliko inštalacij in projektov, ki temeljijo na tem, da napadajo, nadomeščajo, uničujejo, kritizirajo, parodirajo ali se kako drugače naslavlja na druge podobe. Ko se sodobna umetnost sooča z zahtevami po mimetični reprezentaciji, jo spremlja prava veriga žrtvovanj – kot bi se bilo mogoče

idealu podobnosti iztrgati edino z uničenjem že obstoječih podob.

Seveda obstajajo tudi take umetnostne oblike in umetnostni pristopi, ki ne izhajajo iz razmerja med podobo in njenim uničenjem: ne, da se naslanjajo (ali ne naslanjajo) na mimesis, temveč razvijajo igre transformacije podob, verigo modifikacij, ki popolnoma spremenijo režim pogleda klasične, iz toka podob izločene, zamrznjene podobe. Tudi velik del potenciala, celo zgodovinskega potenciala Irwinov in v določeni mere celotnega gibanja Neue Slowenische Kunst temelji prav na tem, na podobah, ki tudi kot iste nikoli ne upodablja istega.

Zgodovinskega pravim zato, ker je razlika med ikonoklastičnim spreminjanjem, ki se stalno naslanja na moč uničevanja na eni strani, ter produktivnim nizanjem re-representacij na drugi strani, bistvena za sodobno umetnost. To, drugo, je tudi glavna prednost digitalnega filma.

## 2.del transformacija

Vstop digitalnih tehnologij v svet filma prinaša vprašanje, kaj se bo spremenilo. Odgovor je seveda že leta 1963 dal Godard.

"To je konec kina."

"Ne, kino bo trajal večno." (Godard, *Prezir/Le mepris*, 1963)

Drži oboje in tu bomo govorili le o vektorjih: na strani starega in na strani novega.

Na strani starega, torej klasičnega filma, je prvo, kar opazimo, to, da postajajo hollywoodski filmi vse bolj enostavni. Zapleti so omejeni na linearne situacije (dobri junak, zlobni junak, konflikt, dobri zmaga), enemu spektakularnemu prizoru sledi drugi, brez pravega razloga, liki so omejeni na nosilce akcije, skratka – vse je podrejeno temu, da bi film ujel izmuzljivo pozornost gledalcev.

Razlog, se zdi, je velika množica novih medijev, ki našo pozornost zajemajo do te mere, da preprosto nimamo več časa, da bi se posvečali kompleksnim narativnim strukturam. Natančnejši premislek pokaže, da je razlog pravzaprav nekakšna uničujoča mešanica tehnološkega in človeškega.

Tehnologije posegajo na področje produkcije in distribucije. Na ravni produkcije je ključno to, da razvoj računalnikov prinaša razvoj vse večjih kapacitet za obdelavo informacij. Pri filmu, na tem *high-end* koncu klasičnega, kinematografskega filma, to prinaša možnosti izjemnih zvočnih in vizualnih učinkov, kar pa seveda ni zastoj. V Evropi je velik podvig že, če posnamemo film za milijon dolarjev, medtem ko je v šestdesetih Godard mirno posnel film *Moški/ženska* (1966) za 150 tisoč dolarjev. Skromen hollywoodski film danes stane med 14 in 15 milijoni dolarjev, povprečen spektakel pa med 40 in 80 milijoni dolarjev, in to brez stroškov kopiranja, distribucije in promocije. To pa predvsem pomeni, da so samo projekti, za katere je jasno, da jih bo mogoče uspešno prodati, v Hollywoodu tudi zares realizirani.

Na ravni distribucije sama možnost predvajanja digitalnih filmov v kinodvoranah ni več vprašljiva. Je pa seveda veliko vprašanje, kateri filmi bodo prišli do tega, da bodo predvajani v kinodvoranah. Od šestdesetih do začetka osemdesetih je namreč vsak film, ki je bil posnet na 35-milimetrski filmski trak, prišel v kino, če ne zaradi drugega zato, ker je producent le tako lahko pokrival stroške. Televizija je bila medij za ponovitev – videokaset, DVD, kabla in interneta pa ni bilo. Danes so stroški za distribucijo in promocijo previsoki, zato je obratno kot v časih. Slovenija je velika izjema, pri nas še vedno snemamo filme za televizijo na super 16 mm, ali pač digitalno, in ob tem upamo na povečavo na 35 mm za distribucijo v kinu. Gledano globalno pa je situacija danes obratna: celo filmi, ki so narejeni za kino, večinoma končajo na televiziji. In temu se avtorji pač prilagajajo. Ker distribucija v kinu ni zagotovljena, je večina filmov danes narejenih za ekrane televizorjev. Celo v filmih, ki so posneti v formatu cinemascopa, so junaki samo na sredini kadra, medtem ko sta leva in desna stran prepuščeni ozadju; prednosti kompozicij širokega (*wide-screen*) formata niso več izkoriščene, prevladuje enostaven vizualen stil, ki ga je brez težav mogoče prevesti v standardni format televizije.

Močan vpliv televizije pa je opazen tudi drugje: MTV-jevski fragmenti-



rani način montaže postaja pravilo dram in akcijskih filmov, v komedijah prevladuje humor *sitcomov*, glede potencialno problematičnih tem pa prevladuje princip *talk showov*, npr. Oprah Winfrey, ki promovirajo ideologijo lažnega konsenza, pač po načelu, da vsaki izgubi ali konfliktu neizbežno sledita uspeh ali vsaj pomiritev.

Enostavna naracija je seveda tudi posledica tega, da je potrebno čim bolj izkoristiti posebne – digitalne – učinke, ter da je treba po drugi strani tudi povrniti stroške doseganja teh digitalnih učinkov, in to nas pripelje do ljudi. Za najbolj zanesljivo jamstvo povrnitve vloženih sredstev so se izkazali zvezdniki – Harrison Ford, Julia Roberts, Bruce Willis. Podobno je bilo v zvezdniškem sistemu klasičnega Hollywooda med dvajsetimi in petdesetimi leti prejšnjega stoletja, le da so bili zvezde in zvezdniki takrat s pogodbo vezani na studije. Danes so na svojem, zahtevajo lahko desetine milijonov dolarjev za to, da se sploh pojavijo, ker bodo ljudje preverjeno prišli gledat film, če so oni v njem. In ker so stroški igralcev visoki, postane nujna enostavna naracija – tako enostavna, da jo bo vsak v publiki gotovo razumel.

Film je torej danes bistveno drugačen od tistega, ki so ga mislili in prakticirali njegovi akterji v klasičnem obdobju. Ob teh spremembah pa prihaja tudi do sprememb, v katerih se predstave o tem, kaj je film, spreminjajo tudi posredno. Pravzaprav je učinek dvoznačen. Medtem ko na strani starega, recimo klasičnega kinematografskega filma vstop digitalnih tehnologij dejansko siromaši to, kar smo kot film poznali doslej, pa na strani novega digitalni film bogati in širi naše razumevanje filma daleč onkraj tega, kar smo kot film razumeli in poznali doslej.

Prva epizoda *Vojne zvezd* (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, 1999) in *Mumija* (The Mummy, 1999) sta bila med prvimi filmi, ki so bili v glavnih ameriških mestih predvajani v digitalnem formatu. Uspeh je bil ne glede na to izjemen, občinstvo pač ne vidi, da je filmskega zamenjal video projektor. Veliki filmski studii in distributerji so nad izginjanjem 35-milimetrskega formata navdušeni – izračunali so, da bodo na leto prihranili 1.2 milijardi dolarjev za kopije, transport in skladiščenje, ko bo klasično distribucijo zamenjal satelitski prenos digitalnega filma. Kinodvorane so seveda vse manj družabna središča, a to ni nov pojav; že v poznih 60-ih in zgodnjih 70-ih prejšnjega stoletja so (takrat zaradi televizije) družine ostajale doma. Poseben občutek pripadnosti skupnosti, ki se razvije v temnem prostoru kinodvoran, po eni strani torej izginja že desetletja, po drugi, kot cinefilija, ostaja za vedno. Ob tem pa seveda ne moremo mimo prednosti novih načinov gledanja filmov: pri DVD si lahko prilagajamo dolžino in intenzivnost gledalske izkušnje, da o bistveno večji dostopnosti sploh ne govorimo.

V zlati dobi filma, 40-ih letih prejšnjega stoletja, so bile samo kinodvorane. V petdesetih je prišla televizija, postopno so se pridružili računalniki, elektronski zasloni, mobilni telefoni in svetovni splet, danes praktično ni mogoče naštetih vseh kanalov distribucije avdiovizualnih vsebin.

V tem kontekstu je tudi praktično nemogoče vzpostaviti ločnico med filmom in tistimi avdiovizualnimi vsebinami, ki to niso. Seveda bi lahko vztrajali – v vsakem primeru bi slednjič pristali pri ugotovitvi, da se ob novih načinih gledanja filmov razvijajo tudi novi načini delanja filmov. Če se na strani starega (ki smo jo analizirali do tu in je še najbolj podobna pogledu iz kinodvorane) film v digitalni dobi kaže enostaven in ubog, je zunaj kinodvorane čisto drugače.

Prvo, kar opazimo, je, da postaja produkcija filmov bolj dostopna, osebna in spontana kot kdajkoli prej. In to ni kar tako. Film kot ena najmlajših umetnostnih oblik je namreč tudi usodno odvisen od tehnologije. Izumi so zgodovino filma spreminjali enako kot režiserji, igralci ali zvezde, vendar je bilo doslej tako, da je vsak korak na tej poti, recimo zvok ali barvni film, filmsko magijo naredil samo še bolj drago in nedostopno. Tokrat je drugače.

Tehnologija znižuje ceno filma in je ne zvišuje. Cene digitalnih video kamer in naprav za montažo so bistveno padle. Če je bilo še pred enim letom atrakcija, ko je bil montažni program Avid, ki ga ima v Sloveniji zgolj državni filmski studio, v bolj računalniško pismenih državah napredaj študentom, si letos lahko že za prvim vogalom nabavite zverino, ki je opremljena za montažo.

Trenutno pri razvoju *low tech* rab digitalnih medijev naletimo na veliko primerov, kjer avtorji komercialne platforme izkoriščajo za avtorske projekte. Na eni strani so to različne oblike eksperimentiranja z interaktivnostjo in prenašanje podob v živo v različnih oblikah, a to se zaradi svoje enkratnosti odvija zgolj v okviru galerij, medtem ko nas zanimajo bistveno širši distribucijski kanali. Tu je osnova, še naprej, forma filma, ki pa tokrat temelji na enostavnem izračunu. Da bi posneli kratek film na filmskem traku, potrebujete več kot deset kolotov 16-milimetrskega filmskega traku, plačati morate razvijanje, potrebujete najmanj teden dni montaže, en dan zvočne obdelave v studiu, narediti morate končno kopijo – kar stane okrog 5 milijonov tolarjev. Če bi hoteli isti film posneti na DV, morate kupiti kasete, ki jih lahko vedno znova presnamete. Kamera, ki zmore sliko, sestavljeno iz milijon točk (bistveno več od televizijskih 625), stane okrog 300 tisoč Sit, razvijanja ni, montirate pa lahko na svojem računalniku (zgoraj omenjena zverina), ki vas, skupaj s programom, stane 200 tisoč Sit – to pomeni, da lahko za pol milijona Sit posnamete kolikor filmov hočete<sup>1</sup>.

Ker mnogi razmišljajo na ta način, je obseg produkcije gigantski, zajema pa vse, od kratkih animacij in bizarnih impresionističnih video manipulacij do trdih dokumentarcev in klasičnih celovečercerov – dejstvo je, da nič od tega ne bi obstajalo, ko bi nova tehnologija ne omogočila ustvarjalcem, da znižajo stroške, ali jim dala idejo, da naredijo nekaj novega. *Tišina* (Silence) je en tak primer, kratek film Brenta Simsa in Johna A. Taylorja, ki je bil predvajan leta 1998 na filmskem festivalu v Cannesu. Znamenit je postal zato, ker je posnet s kamero Nintendo Game Boya, govori o pianistu, ki trpi zaradi smrti ljubljene osebe, stal je 100 dolarjev, izgleda pa zelo grobo in na čuden način spominja na čase nemega filma.

*Zadnja oddaja* (The Last Broadcast) je celovečerec, ki so ga tudi predvajali leta 1998 v Cannesu, posnet je bil za 800 dolarjev, predvajali pa so ga kar prek satelitske povezave. Danes je ta film bolj znan kot nekakšna nesojena *Čarovnica iz Blaira* (The Blair Witch Project, 1999). Vsebina filma je namreč zelo podobna, poleg tega pa je – za razliko od *Čarovnice iz Blaira* – dejansko posnet z digitalno kamero, le da nikoli ni dobil distributerja.

Snemanje poceni filmov z digitalno opremo se je razvilo v pravo gibanje – iz San Francisca in Seattla se je razširilo po kleteh in stranskih ulicah mest, kot so New York, Baltimore, Houston in Pittsburgh, hitro pa je seglo tudi prek oceana. Filmski klubi Exploding Cinema so nastajali po Veliki Britaniji, segli so do Amsterdama, predstavitev je bila celo v Beogradu. Skupnost seveda povezujeta internet in svetovni splet, kjer se množijo spletne strani (atomfilms.com, thebitscreen.com, ifilm.net), ki so posvečene *strimanju* kratkih filmov in poceni animiranih gagov, vse več je tudi temu posvečenih diskusijskih skupin.

Komunikacijske povezave so vedno bolj prepustne, računalniki vse močnejši – ko to besedilo pripravljam za objavo (2003), samo še bolj kot v času JFŠ (2002). Vrnitve ni. Svetovni splet postaja vse resnejši kanal za distribucijo in hkrati možnost za predvajanje filmov. Ob vsej svoji zadržanosti do rabe besede prvi pri analizi rab tehnologij tu mimo tega ne morem. Prvič v zgodovini gibljivih slik je ljudem dana možnost, da snemajo, montirajo, celo javno razširjajo in predvajajo svoje vizije.

Seveda so spremembe do danes posegle globoko v *mainstream*. Dogma je dovolj razvpit primer, koristil pa bo podatek o tem, da je ob vsej retoriki invencija tudi finančno utemeljena: film Thomasa Vinterberga *Praznovanje* (Festen, 1998), ki je eden prvih digitalnih celovečernih filmov, je prinesel več kot milijon dolarjev dobička. *Čarovnica iz Blaira*, hit poletja 1999, je tudi dovolj znan fenomen, bo pa – tokrat zaradi natančnosti glede rab posameznih tehnologij – koristen fanovski podatek, da sam film kljub nekakšnemu "digitalnemu" renomeju sploh ni bil posnet z digitalno kamero, temveč na Hi-8 video in 16-milimetrsko filmsko kamero. Res pa je imela pri njem mreža za digitalen prenos podatkov, pač internet, vlogo promocijskega kanala – kar seveda pritrjuje tezi, da tudi spremembe na področju distribucije prispevajo k transformaciji pojma filma. Danes je seveda celovečernih filmov, ki nastanejo z digitalnimi kamerami, vse več, prav tako je spletnih strani, kjer je možno raz-



širjati in predvajati kratke digitalne filme, praktično nešteto (klasika ostajata zgoraj omenjena atom in ifilm). Ob specializiranih festivalih (npr. potujoči Digital Film Festival) tudi veliki filmski festivali v svoj program vključujejo digitalne filme, festival v Cannesu pa je, kot rečeno, leta 1998 tudi začel z distribucijo filmov prek satelita. Teorija lovi ritem – filmski in TV oddelek New York University je v svoj predmetnik že vključil digitalni film.

Prilaganje univerz, festivalov in celovečernega filma – treh temeljnih ustanov klasičnega filma – je najbrž impresiven podatek o vplivu, ki ga imajo digitalne tehnologije na usodo filma. Še bistveno bolj zgovoren pa je antropološki pregled dogajanja, ki področje filma širi prek meja omenjenih institucij. Poglejmo tri take primere.

**Primer 1** – AtomFilms. Finec Mika Salmi, glasbenik, je ves dobiček od svoje prve plošče vložil v lastno produkcijsko in distribucijsko hišo, ki nudi dostop do kratkih filmov in digitalnih medijev na svetovnem spletu. Prepričan, da priložnosti za projekcijo kratkih filmov ni dovolj, ljudje pa bi jih definitivno radi videli, je začel v okviru AtomFilms proizvajati tudi izvirno animacijo, od letos (2002) pa ima tudi AtomTelevision, kabelsko televizijo, ki predvaja kratke filme vseh vrst, in seveda novice o avtorjih, produkcijah in podobno.

Od samega začetka je bila najbolj popularna stvar na spletni strani AtomFilms animacija z imenom "Micro Gerbil 2000": animirana podoba ribe, ki se praži na mikrovalovki, maha z repom, se pači in vas izziva – če ste kliknili na gumbe mikrovalovke, se je riba scvrkla in izstopile so ji oči.

Podobna je bila serija Fishbar, različne animacije fotografij dveh velikih lososov, ki nosita klobuke in se pogovarjata v slangu pivcev piva.

**Primer 2** – Honkworm International. Serijo Fishbar so oblikovali v skupini Honkworm International, ki sta jo ustanovila bivši uslužbenec velikega računalniškega podjetja in oblikovalec računalniških iger. Zasloveli so z bizarnimi 2- do 3-minutnimi klipi, ki so jih prodajali sponzorjem za objavo na spletnih straneh velikih ponudnikov. Leta 1997 je njihovo animacijo za Sushi bar npr. predvajal MTV. Praviloma reč deluje tako, da velika podjetja, ki se želijo promovirati na spletu, naročijo animacije, ki jih potem kot *bannerje* predvajajo na spletnih straneh drugih podjetij – ta na ta način vsebine, ki jih potrebujejo za na internet, dobijo zastonj, saj jih financirajo sponzorji.

Časi, ko so se ambiciozni avtorji s scenariji ponujali hollywoodskim *tycoonom*, so torej mimo, zdaj lahko svoja dela razširjajo in ustvarjajo sami. Motiv ribe, ki ji izstopijo oči, ali pač dveh lososov, ki kvantata, ni ravno svetel model prihodnosti filma, a ga tako tudi ne kaže razumeti. Govori o tem, da ima potrošnja vsebin na internetu drugačne zakonitosti od medijev, ki smo jih poznali doslej. Model televizijskega toka, ki ga veliki proizvajalci avdiovizualnih vsebin po inerciji jemljejo za zgled pri osvajanju interneta, že v primeru same televizije ne deluje več<sup>2</sup>, poleg tega pa spletne strani s svojo dvodimenzionalno statičnostjo dodatno zapletajo situacijo. Kot pravijo pri Honkwormu – vprašanje je, zakaj bi kliknil na tole? Vsiljivost "spama", ki jo pozna vsak, ki se je kdaj priklopil na svetovni splet, dokazuje, da je problem danes samo še večji, in da riba, ki poka frise, sploh ni slaba pogruntaščina.

**Primer 3** – Mark O'Connell je avtor digitalnega "filma brez filma". Čeprav prisega na geslo, da je "televizija že davno mrtva," je snov za svoje filme dobil prav na televiziji. Dobesedno. S televizije je namreč presnel vse, kar mu je padlo v oči. Izbrane odlomke je potem prenesel na trdi disk računalnika in začel ustvarjati – podobe je predelal, razporedil, opremil z glasbo in posnel na kaseto oziroma zapekel na CD. Njegova dela končajo v galerijah, redkeje na festivalih – ko je leta 1996 eno svojih del po e-mailu poslal na Edinburški Filmski Festival, so rekli, da je bilo to prvič. Tudi sam pravi, da noče biti filmar, ne nazadnje svoja dela dejansko naredi brez kamere – uporablja zgolj računalnik, s katerim reklira podobe.

Danes veliki studii in filmski festivali sicer sprejemajo digitalni film, a za O'Connella digitalni film ni film. Obravnava ga kot množico digitalnih informacij in se sprašuje, kaj lahko s tem naredi takega, kar bo res novo. Hollywood in televizija poznata zelo specifičen način organizacije vizualnih informacij. Tako globoko se je naselil v nas, da ga jemljemo za naravnega, vprašanje pa je, ali si lahko zamislimo možnosti zunaj tega konteksta? O'Connerju je model takšne možnosti glasba. Išče način, ki bi bil na področju vizualnega podoben temu, kar je digitalna tehnologija omogočila na področju delanja glasbe: nov tip naracije, nov tip organizacije vizualnih informacij. Produktivno rabo podob.

## projekcija

O'Conner ni edini<sup>3</sup>, gotovo pa predstavljajo njegova dela enega od bolj nazornih primerov kreativne rabe danih podob na področju, ki – hotel ali ne – ostaja domena filma. Dilema med konstrukcijo in realnostjo zanj ne obstaja, ne zanimajo ga posamezne podobe, temveč njihova medsebojna razmerja. Nenazadnje prav ta vektor, to smer, odpirata že prime-ra, ki smo ju omenili na začetku. Tako *Pariška komuna* kot *Talec kaže-ta*, da prevara (tudi ko res gre za prevaro) ni učinek same podobe, tem-več strogo določenih kodov televizijske artikulacije. Problem torej ni sama podoba, temveč odnos do podobe. Med ikonoklazmom, kot odpo-rom do podobe, in odporom do statične podobe, kot možnosti produktivnega oblikovanja novih podob in njihovih medsebojnih razmerij, defi-nitivno ponujam to, drugo, kot pozitiven vektor razvoja digitalnega filma.

Kontrast med enim in drugim, starim in novim, med *high end* načinom delanja filmov na eni in *low end* na drugi strani je namreč vse preveč lahko razumeti kot kontrast med izumetničenostjo in resničnostjo – kontrast, ki je osnova odpora do podobe. Hollywood in spremembe, ki smo jih opisali na *high-end* strani filma, kritiki najpogosteje ponavljajo prav tezo o tem, da zaradi izjemnih tehnoloških možnosti hollywoodske filmske podobe postajajo popolnoma sintetične, in ker v njih praktično nič ni nemogoče, jim nihče več ne verjame. Na drugi strani ni lažjega kot celotno *low-end* produkcijo, vključno z O'Connerjem, Honkwork International in AtomFilms, uvrstiti ob bok Zapruderjevemu filmu in posnet-kom Rodneyja Kinga, v plemenito tradicijo vnašanja realnosti v zlagano idilo hollywoodskega iluzionizma.

Za nas je to še posebej vabljivo. Prvič je, kot rečeno, ikonoklazem vpisan v temelje slovenske filmske kulture, saj je filmski studio nastal na ruševih-nah uničenih religioznih ikon, kot znak zmage razuma nad ideologijo, resnice nad lažjo, tako da smo skoraj predestinirani za to, da nove mož-nosti digitalnega filma prepoznamo za resnico. Drugič je v film sam vpisana ta delitev, začenši z mitskim "prvim" – dvojcem fantastike Mé-liësa in realizma bratov Lumière. Tretjič pa najboljši primeri rabe digitalnega filma sami prinašajo dovolj prav takih podtonov. Idealen pri-mer je Kiarostamijev legendarni podvig, ko je kamero pustil, da je potovala in snemala po Afriki, pripeta za tovornjak. Naravnost idealna snov za zagon ideologije konstrukcije kot nasprotja resnice: ideologija nepo-sredovane resnice – MANIpulacije –, se pravi tega, da je človeška roka odveč. Dejansko je ni več, vrača se *acheiropoiete*.

Seveda ne gre za to, da je z digitalnim filmom roka odveč, z njim pre-prosto lahko nastaja več podob kot kdajkoli prej. Na ta način se digitalni film uvršča med tiste vizualne umetnosti, ki možnost kreacije podob predvsem razumejo kot možnost kreacije dinamičnih in spreminjajočih se verig podob, ki obstajajo zato, da bi nas – ne odvrnile od drugih podob, temveč da bi nas, nasprotno, lahko napotile na druge podobe. •

## Opombe

- 1 Izračun je iz januarja 2004 – še pred enim letom bi bil znesek najmanj enkrat večji, kar samo dokazuje hitrost, pa tudi zanesljivost procesa, s katerim digitalni film v produkcijo gibljivih podob vključuje vedno večje število ljudi.
- 2 Odkar digitalni sprejemniki (t.i. *set top box*) omogočajo snemanje in poljubno predvajanje posameznih vsebin oziroma programov, ki jih predvajajo televizije, je televizijski tok, nekoč "pojem" televizije, preteklost).
- 3 Natančnejšo analizo sodobnih umetniških projektov, ki raziskujejo možnosti (re)organizacije vizualnih informacij na osnovi digitalizacije (hranjenja) podob, sem opravila v besedilu *Wir Haben Keine Zeit (Die Zeit Hat Uns): Ueber die Neue Materielle Kultur des Erinnerns* v knjigi "The Crono-Files: from Time-based Art to Database", ur. M. Rosen in C. Schoen, Lothringer 13, Muenchen in Revolver, Frankfurt am Main, 2003

## Literatura:

- Bruno Latour, *Iconoclash, Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkrieges?*, Merve Verlag Berlin 2002  
Bernard Stiegler, *La croyance de Regis Debray*; v *Le Debat*, maj–avgust 1995, številka 85.