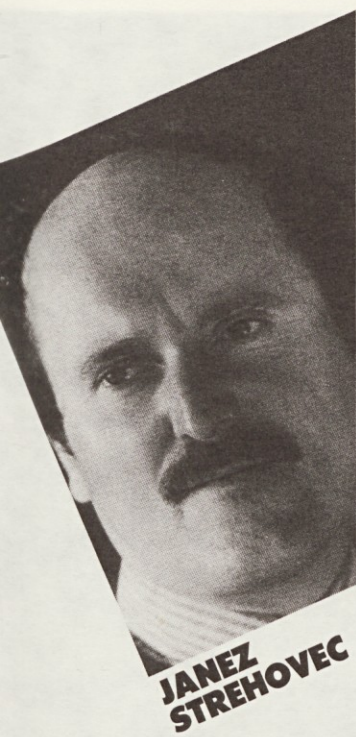


Interaktivni kino



JANEZ STREHOVEC

Včasih je dovolj že ime; tistega, kar pride za njim, (recimo stvari) niti ne rabimo. Kako fino se slišijo kake besede, njihov zven v določenih trenutkih, pove več kot pomen sam. V angleščini je na primer izraz, ki mi je všeč že zaradi svojega zvena: *touch screen*. V tehničnem smislu je to kar se da eksakten izraz (ni metafora kot za pop govoricu ob zalivski vojni značilen *friendly fire*), kajti meri točno na tisto, kar lahko z zaslonom (screenom) počnemo. Gre za to, da se ga dotikamo, na nek način potrkamo nanj, ta prijazni gadget pa se pri tem odpre, reagira, odgovori. In ta odgovor je namenjen prav sprejemnikovem dotiku, kar pomeni, da je vzpostavil dialog z napravo, ki sicer predvaja predvsem program drugih, močnih, velikih, se pravi, da je ta transmisija monološkega diskurza monopolnih središč.

Touch screen je torej takšen zaslon monitorja, ki spremeni program ob sprejemnikovem (gledalčevem) dotiku različnih (označenih) točk na njem simuliranega programskega menija. To je prijetna igrača, značilna za sodobne informativne sisteme, katerih jedro je interaktivnost, se pravi dialoški odnos med sprejemnikom in napravo. Prehod iz kontemplativne paradigme (temelječe na tem, da ukopan kot kak lipov bog ždiš v nekaj metrov oddaljeno ikono in se preko nje pogrezaš v njeno globinsko metafizično ozadje) v interaktivnost pa je tudi sicer postal pomemben impulz za sodobnejšo elektronsko umetnost, ki v različnih kontekstih že uporablja takšne zaslone.

Touch screen je najprej uporaben vmesnik zato, ker je raven prav kompleksen, se pravi nenaiven. Sprejemniku (gledalcu), svečeniku tv civilizacije, ni treba dobesedno z glavo skozi zaslon v televizijsko *ding an sich*, ampak iz bližine, s sublimiranimi dotiki zaseže zaslon sam. Važen je način (in stil) in ta je *touch*, se pravi, da tudi z zaslonom delaš tisto, kar sicer počneš pri vsakdanjih opravilih, se pravi udarjaš po tipkah, se jih dotikaš, vrtiliš številčnico in obračaš stikala. Fino je tudi, da ta naprava rehabilitira taktilno zaznavo in presega astralno abstraktnost *remote control* naprav.

Spominjam se lanskoletne etnografske razstave o preteklosti in sedanosti Glasgova (imenovala se je *Glasgow's Glasgow*), ki so jo postavili kot del programa v tem mestu kot lanskoletni evropski kulturni prestolnici. Tista razstava je stala in padla s *touch screeni*, kajti prav te naprave so omogočale kompleksen dialog obiskovalcev razstave s preteklostjo. Kako je bilo videti njihovo občevanje ali (bolje) zezanje s tvrstnimi zasloni? Ko si se naveličal tradicionalističnega sprehoda med eksponati, si si izbral svoj monitor s takšnim zaslonom in na dotik sprožil njegovo kazalo. Iz njega si potem izbiral podkazala in posamezne teme v njih. Zanimala te je, recimo, novejša zgodovina zidave v tem mestu, zato si si izbral program, ki je kazal rušenje starih industrijskih predelov v tem mestu, in na zaslonu se ti je odvrtel film o miniranju značilnih prolopij. Skratka, dotikal si se različno izbranih točk ob vsebinskih gestih menija in zaslon se ti je ubogljivo odpiral in te informiral z vizualnim gradivom.

Od te, recimo že kar vsakdanje rabe *touch screena*, pa je za stimulacijo sprejemnikove domišljije relevantnejša tista, ki usmerja k umetniškimi aplikacijam te tehnologije pri tisti

obliki nove medijske umetnosti, ki ji je ime interaktivni kino. Osnovna ideja tega, na tehnologijo videodiska oprtega kina- videa je ignoranca linearne filmske strukture in prehod v nelinearno paradigmo, mogočo s sistemom, ki temelji na ravnotežju med programsko kontinuiteto in sprejemnikovimi kaotičnimi vstopi v sistem in delovanje nanj. Odločilen pri tem je »random access« video plošče kot pomnilnika, ki omogoča poljuben poseg v katerikoli niz zapisanih podatkov. S stališča sprejemnika takšnih del pa je izzivalna predvsem njihova percepcija v smislu konjunktivnega stanja, ki sprejemnika nenehno vznemirja, češ da je tisto, kar vidi, le ena (ali nekaj) možnost(i), da za vsako sliko tičijo še druge slike in slikovni sistemi, da je mogoče obiti linearno strukturo začetka, sredine in konca.

Posebnost takšnih del, vsaj tistih, ki sem jih videl, se pravi igral z njimi in na njih, je, da gre predvsem za videolandscape z relativno skromno slikovno bazo. Ime interaktivni kino tukaj gotovo zapeljuje; res pa je, da so to le prvi koraki in je tudi tukaj cilj izdelava popolnejših del. Pravi (in tudi zabavni) interaktivni kino bi bil recimo takšen Batman (tu mislim tako na film kot na strojno, kinematografsko opremo za interaktivno predvajanje), ki bi ga lahko gledalec gnjavil toliko časa (recimo kombiniral ukaze na *touch screenu*), da bi se ta superman stopil in otopil v kakega Martina Kačurja ali Gregorja Samso. Eden začetnikov na tem področju, **Graham Weinbren**, meni, da je zato potrebno izdelati aparaturo, ki bo omogočala predvajanje filma na platnu (torej ne zgolj na interaktivnem zaslonu) v odvisnosti od reakcij publike, in sam že oblikuje enostavnejšo verzijo takšnega stroja. Seveda pa ima tudi tukaj presodno vlogo digitalna tehnologija. Vsekakor se iz medija kemije, kinetične energije in elektromehanike, ki obvladuje tradicionalni kino, selimo v paradigmo elektronskega medija, katerega najpomembnejša možnost na področju socialnega (in umetniškega) je prav interaktivnost.

Vstopanje v video (filmsko) zgodbo, se pravi, da dosežeš takšno obnašanje stroja, da se odziva na tvoje želje, vsekakor olajšajo naprave, kot so tipkovnica, miška in *touch screen*. Ob njih pa naj spomnim še na podatkovno rokavico (*data glove*) kot vmesnik pri tehnologiji tridimenzionalne slikovne simulacije »*virtual reality*«. Slednja postaja svetovni hit s svojo 3-d simulacijo interaktivnega prostora, po katerem se lahko fantazijsko sprehajaš in sproti vplivaš na dogajanje v njem in na njegov imaginarij. **Virtual reality** seveda ni interaktivni kino, fascinantna pa je pri njej prav dovršena aplikacija interaktivnih postopkov. Omenim naj še posebne oblike interaktivnega vplivanja sprejemnika na simultani tv program, ki jih v zadnjem času razvijajo v ZDA in Kanadi: sprejemnik s svojo napravo za daljinsko upravljanje ne izbira le kanalov, ampak ima možnost vplivanja na kote snemanja npr. pri športnih prenosih, torej vstopa v vlogo režiserja. Z omembo tega primera pa sem se že oddaljil od ideje (in začetkov) interaktivnega kina kot možnosti, ki ni zanimiva le spričo svoje tehnološke fascinantnosti, temveč je uporabna tudi kot negativ, glede na katerega lahko merimo resnico tradicionalnega kina v smislu njegove discipliniranosti, zbranosti, zgoščenosti in linearnosti, se pravi stroge avtoritete.