



**VIZUALNA KULTURA**

---

© 1997 Založba ZRC  
Založba ZRC, Ljubljana, Slovenija

# VIZUALNA KULTURA

Revija za vizualno kulturo in umetnost

Urednik: Karel Križanec

1997

Ljubljana, Slovenija

Revija je objavljena v okviru projekta "Slovenska vizualna kultura" in sodeluje s "Open Society Institute - Slovenia"



ZALOŽBA  
ZRC

***Vizualna kultura***

***Zbornik predavanj na Poletni šoli vizualnega v Novi Gorici 1997***

© 1999, Založba ZRC

***Uredil***

Naško Križnar

***Oblikovanje***

Milojka Žalik Huzjan

***Založil***

ZRC SAZU, Založba ZRC

***Za založbo***

Oto Luthar

***Urednik založništva***

Vojislav Likar

*in*

Zveza kulturnih organizacij Nova Gorica

***Zanjo***

Boleslav Simoniti

***Tisk***

Littera picta, d.o.o., Ljubljana

***Tisk je podprl***

Zavod za odprto družbo – Slovenija / Open Society Institute – Slovenia

CIP-Kataložni zapis o publikaciji  
Narodna in univerzitetna knjižnica v Ljubljani

778(082)  
159.931:7.01(082)

POLETNA šola vizualnega (1997 ; Nova Gorica)

Vizualna kultura : zbornik predavanj na Poletni šoli vizualnega  
v Novi Gorici 1997 / uredil Naško Križnar. - Ljubljana : ZRC SAZU,  
Založba ZRC, 1999

ISBN 961-6182-82-X  
1. Gl. stv. nasl. 2. Križnar, Naško  
100490752

# VIZUALNA KULTURA

*Zbornik predavanj na Poletni šoli vizualnega v Novi Gorici 1997*

Uredil Naško Križnar

Ljubljana 1999

Knjižnica Republike Slovenije  
Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

© 1997 Založba ZRC

Ime  
Naslov  
Založnik

# VIZUALNA KULTURA

ZRC založnik, Ljubljana

Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

ISBN  
Cena  
Vredn.

Knjižnica Republike Slovenije  
Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

Knjižnica Republike Slovenije  
Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

Knjižnica Republike Slovenije  
Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

Knjižnica Republike Slovenije

Dz 163 930 N

Knjižnica Republike Slovenije Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

LXXVII 2915



CIP-izpisi knjig v publikaciji  
Nacionalna in univerzitetna knjižnica Republike Slovenije

778(075)  
100(0); 101(075)

VIZUALNA kultura : zbiranje / 11227 ; Nova Gorica :  
Vizualna kultura : zbiranje, 11227 ; Nova Gorica :  
Nova Gorica : 1997 ; Založnik: Založba ZRC, Ljubljana,  
Z. Založba ZRC, 1997

ISBN 978-961-234-112-7  
1. K. št. 11227. 2. Vizualna kultura.  
1997(075)

Knjižnica Republike Slovenije Zbirna knjižnica na Poljanski cesti 1000 Ljubljana, 1000

# Vsebina

<i>Predgovor</i> Naško Križnar .....	7
Primož Lampič <i>Fotografija med »nevidnostjo« in stilom</i> .....	9
Nataša Prosenč <i>Gibljava slika v likovni umetnosti</i> .....	21
Tone Rački <i>Učinki filmske in video slike</i> .....	29
Jože Dolmark <i>Pisanje filmske zgodbe</i> .....	35
Naško Križnar <i>Nekaj o vizualnem v znanosti</i> .....	37
Janez Strehovec <i>Celostna potopitev med slike in besede-telesa</i> .....	45
Borko Radešček <i>Filmska in video ustvarjalnost kot aktivna oblika korekcije psihofizične posebnosti</i> .....	55



## *Predgovor*

*Poletna šola vizualnega, Nova Gorica, 29. junij - 6. julij 1997*

Prvo Poletno šolo vizualnega je po zasnovi Avdiovizualnega laboratorija ZRC SAZU organizacijsko pripravila Zveze kulturnih organizacij Nova Gorica s podporo Zavoda za odprto družbo in Zveze organizacij za tehnično kulturo Slovenije. Udeležili so se je slušatelji iz Slovenije in iz zamejstva, 14 po številu. V šestih dneh se je pred njimi zvrstilo 16 predavateljev, ki so obravnavali zelo širok razpon tematike s področja vizualnega, od teorije do prakse, od fotografije do filma in videa, ter od umetnosti do znanosti. Kot predavatelji so sodelovali: Rajko Bizjak, Aleš Doktorič, Jože Dolmark, Aurora Fonda, Silvan Furlan, Janez Hönn, Naško Križnar, Primož Lampič, Angela Melitopoulos, Stojan Pelko, Nataša Prošenc, Tone Rački, Borko Radešček, Janez Strehovec, Melita Zajčeva in Andrej Zdravič.

Zamisel šole izhaja iz predpostavke, da je vizualno okolje sodobnega sveta trajen izziv za raziskovalce in ustvarjalce. Sam program šole in sestav predavateljev odražata večdisciplinarni in večmedijski značaj sodobne vizualne sfere.

Cilj prve Poletne šole ni bil usmerjanje slušateljev v določen model dojemanja in razumevanja vizualnega, temveč odpiranje čimbolj raznolikih pogledov na vizualno, ki naj vsakemu slušatelju omogočajo njegovo lastno opredelitev.

Šola je bila namenjena študentom humanistike in družboslovja, kot dopolnilo njihovemu rednemu študijskemu programu, pa tudi mentorjem filmskih in video krožkov ali raziskovalnih nalog v srednjih šolah ter raziskovalcem v poklicih, ki zahtevajo poznavanje vizualne kulture.

V pričujočem zborniku je objavljen le izbor predavanj, saj so nekateri predavatelji svoje delo opravili v obliki predstavitev ali delavnic. Naj na kratko predstavim tiste, ki svojih nastopov niso pripravili za objavo. **Rajko Bizjak**, fotograf in video snemalec je tudi raziskovalec erotične izkušnje s pomočjo fotografije. Predstavil je svoj pogled na razmerje med tradicijo in inovacijo, kot se kaže v svetu erotične fotografije, ki je bila vedno tudi socialno in politično subverzivna. **Aleš Doktorič** je predstavil delovanje goriškega Kinoateljaja, kot edine resnejše video filmske dejavnosti med Slovenci v Italiji. V zadnjem času se posveča največ prireditvi Video - film- monitor. **Aurora Fonda** je opisala pomen in razvoj videa v likovni umetnosti s primeri najzanimivejših raziskav. Govorila je o inflaciji videa tako v umetnosti kot v reklamah. **Silvan Furlan** je predstavil nostalgичni pogled na kinematografijo, ki jo izpodriva elektronska tehnologija. Razlika med njima pa ni samo tehnična, je tudi socialna in estetska. **Janez Hönn** je s sodelovanjem vseh slušateljev vodil skupinsko delavnico z video kamero. Ravnal se je po odzivu slušateljev na njegovo anketo, ki je iskala predvsem etični in socialni vidik vizualne tehnologije. Video kamero je uporabil za samopredstavitve in samoocenitve posameznikov, kar bi lahko bilo tudi sestavni del alternativ-



ne zdravilske prakse. **Angela Melitopoulos** je dopolnila predavanje Nataše Prosenčeve s predstavitvijo sodobne video produkcije in z odlomki iz svojih del. **Stojan Pelko** je predstavil Wima Wendersa sledeč njegovi izjavi, da filma ni mogoče poučevati drugače kot da učimo in urimo pogled – in to v visoki šoli pogledov, ki se imenuje zgodovina filma. Glavnina predavanja je sestavni del Pelkotove knjige *Pogib in počas*, ki je izšla ravno tedaj. **Melita Zajc** je soočila dve tezi. Prva je, da je vse večje število podob, ki se nam ponujajo povzročilo inflacijo podob, druga pa po izsledkih historične antropologije in teorije pravi, da je zaupanje v podobe vedno spremljal dvom vanje. Danes je drugačna naša dojemljivost za podobe – v krajšem času jih lahko dojamemo več in bolj intenzivno. Za primer je predvajala odlomke iz filmov kulturnega režiserja Wong Kar Waija. **Andrej Zdravič** se je zadržal pri primerih iz svoje lastne proizvodnje. Posebno pozornost je posvetil zvočnemu oblikovanju svojih video predstavitev. Udeleženci Poletne šole smo imeli prvi v Sloveniji priložnost videti Zdravičev najnovejši projekt *V steklu reke*.

Ob zaključku Poletne šole so slušatelji izpolnili anketo v kateri so potrdili izvirnost zamisli in kvaliteto izvedbe. Čeprav je bil urnik natrpan in program naporen, si je večina slušateljev želela več prakse. Zato smo leta 1998 organizirali drugo Poletno šolo vizualnega (Nova Gorica, 13. - 20. sept. 1998), kjer so trije predavatelji izmenično vodili delavnice praktičnih znanj od dela s kamero, do terenskega snemanja, montaže in analize posnetkov. Leta 1999 pa je prav tako v Novi Gorici potekala tretja Poletna šola vizualnega (12. - 19. sept. 1999) s poudarkom na metodologiji in na praktičnih veščinah zasnove, realizacije in analize vizualne dokumentacije, ki se uporablja v šoli ali pri znanstvenih raziskavah.

Naško Križnar

## Primož Lampič

### *Fotografija med »nevidnostjo« in stilom*

Prvotna motivacija posameznikov, ki so sodelovali pri izumu fotografije, je bila iznajti sredstvo za kar najbolj zanesljivo in najhitrejšo mehanično reprodukcijo sprva že izdelane podobe, kmalu pa tudi izseka iz narave, arhitekture, portreta in podobno. Že Thomas Wedgwood, ki ga štejemo za prvega izumitelja fotografije, čeprav za to razen zapisa v angleški znanstveni reviji *The Journal of Royal Institution* iz leta 1803 nimamo materialnih dokazov, je imel pred sabo zelo praktične cilje. V znani keramičarski delavnici njegovega očeta so kamero obskuro že prej uporabljali pri skiciranju starih hiš, s katerimi so okraševali svoje posodje,<sup>1</sup> fotokemični način pa bi sliko, ki jo je omogočala kamera obskura, prenesel na keramični izdelek brez posredovanja človekove roke hitreje in natančneje.

Podobno je bilo tudi stališče bratov Niépce. Nicéphore je svojemu bratu Claudu že maja 1816, ko mu še ni uspelo napraviti nobenega posnetka, pisal, da skuša s svojim izumom doseči popolno iluzijo,<sup>2</sup> jeseni leta 1824 pa je bil že povsem zadovoljen s podobami odslikanih predmetov, z 'ostrino in natančnostjo do najmanjših podrobnosti ter v njihovih najfinejših tonih'<sup>3</sup>. Niépce je torej vnaprej vedel, kakšno sliko želi dobiti. Tako suvereno oblikovano stališče o še neobstoječem potrjuje, da je bila fotografija v začetku 19. stoletja sicer tehnični, ne pa več tudi izrazito konceptualni problem.

Podobno slo po reprodukciji vidne realnosti, reprodukciji, ki naj bi bila kar najbolj nasičena z informacijami ter hkrati kar najbliže vidnemu vtisu zelo pozornega opazovalca, opažamo kot motiv tudi pri pionirskih poskusih Louisa Daguerra in Williama Talbota. Pri Daguerru se kaže v njegovem komformizmu do okusa publike svojega časa, za katero je Goethe že ob koncu 18. stoletja dejal, da si tako v likovni umetnosti kakor v poeziji in gledališči želi le čutno in sodobno ter da zametuje domišljijo.<sup>4</sup>

Daguerre, po poklicu slikar, je bil namreč izumitelj in lastnik diorame (sl.1), nekakšne mešanice gledališke predstave, slikarstva in rudimentarne diali filmske projekcije, pri kateri je bil poudarek na podobah, ki bi bile kar najbliže naravi. »Roka« samega avtorja-slikarja, torej osebni stil, pa naj bi bila kar najbolj prikrita. Narava naj bi torej v diorami spregovorila kar najbolj neposredno. Podobno je Fox Talbot, tret-

---

<sup>1</sup> Helmut Gernsheim, Alison Gernsheim: *Fotografija: sažeta istorija*, (prevod dela: *A Concise History of Photography*, London 1971), Beograd 1973, str. 17.

<sup>2</sup> Pismo N. Niépcea bratu C. Niépceu iz Saint-Loupa v Pariz, 19. maja 1816; cit. po: Paul Jay, Michel Frizot (urr.): *Nicéphore Niépce*, Pariz 1983, p. 33.

<sup>3</sup> Pismo N. Niépcea bratu C. Niépceu z dne 16. septembra 1824; cit po: Wolfgang Baier: *Quellendarstellungen zur Geschichte der Fotografie*, München 1980, str. 49.

<sup>4</sup> Heinz Buddemeier: *Panorama, Diorama, Photographie: Entstehung und Wirkung neuer Medien im 19. Jahrhundert*, München 1970, str.11-12.

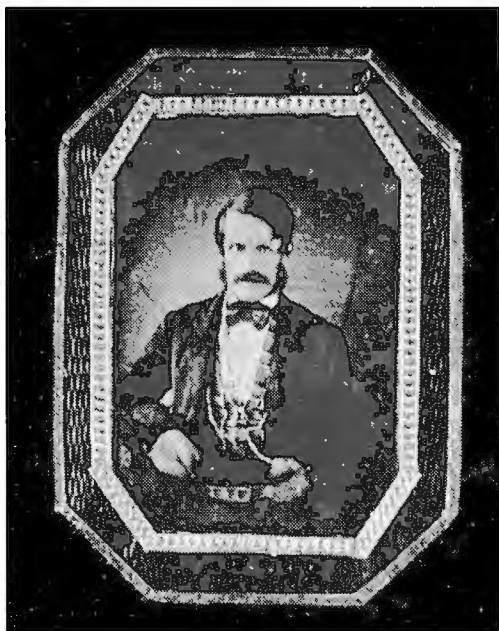
Sl.1: Jacques Louis Mandé Daguerre: *Diorama*, okr.1835, International Museum of Photography at the George Eastman House, Rochester, New York.

Vir: Alma Davenport: *The History of Photography: An Overview*, Focal Press, Boston-London 1991, str.28.



Sl.2: Christiaan Andriessen: *Umetnik s kamero obscuro*, okr.1810; lavirana perorisba, papir, Museum of Modern Art, New York.

Vir: John Szarkowski: *Photography Until Now*, New York 1989, str.15.



Sl.3: Ferdinand Ramann: *Moški portret*, 1853, barvana dagerotipija, Tehniški muzej Ljubljana.

Vir: Mirko Kambič et al.: *150 let fotografije na Slovenskem 1839-1919*, Ljubljana 1989, /kat./.

ji med velikimi pionirji fotografije, prišel do zamisli, da bi za fiksiranje krajinskega prizora uporabil kamero obskuro, ker ni bil zadovoljen z verodostojnostjo svoje ročne risbe.

Že pri Niépceu je postalo jasno, da je sicer temeljni element fotografije, to je fascinacija s sliko, ki nastaja na medlici kamere obskure, prej posledica kot pa vzrok nekega novega pogleda na svet (sl.2). Veliki idejni premiki, v filozofiji predvsem empirizem, v kulturi pa razsvetljenstvo, so intenzivirali človekov obrat navzven, znova usmerili njegovo pozornost na petero čutov, (od katerih je bil seveda vid najpomembnejši), v tem kontekstu pa se da fotografijo tudi najlaže pojasniti. Predstavlja najčistejšo simulacijo zvedavega, po informacijah o vidnem svetu in po deskripciji stvarnosti hlepečega človekovega uma. Hkrati je tudi najprepričljivejši izraz povnanjenja sveta in objektivizacije opazovalčevega pogleda. Opazovalec se pri opazovanju narave ni zavedal samega sebe in meja svoje spoznavne zanesljivosti ter je tako interpretiral tudi fotografijo. Od umetnosti so pričakovali, da posnema naravo, fantazije niso več (ali še niso) cenili in v tem smislu se je fotografija ponujala kot idealen nov medij.

Tako razumevanje je medij dolgo ohranjalo v »nevidnosti« ter mu hkrati odrekalo stilnost v avtorskem in umetnostno-zgodovinskem smislu. Niso mu prisodili niti stilnega termina 'realizem', čeprva je iz tega okolja izšel. To bi namreč fotografijo vpeljalo v sfero spreminjavostji stilnih tokov in vsaj načeloma bi bila dana možnost tudi za eventualne druge stile. Do tega pa dolgo ni prišlo in še veliki premiki v stilni obravnavi fotografije ob koncu 19. stoletja so to storili le implicitno.

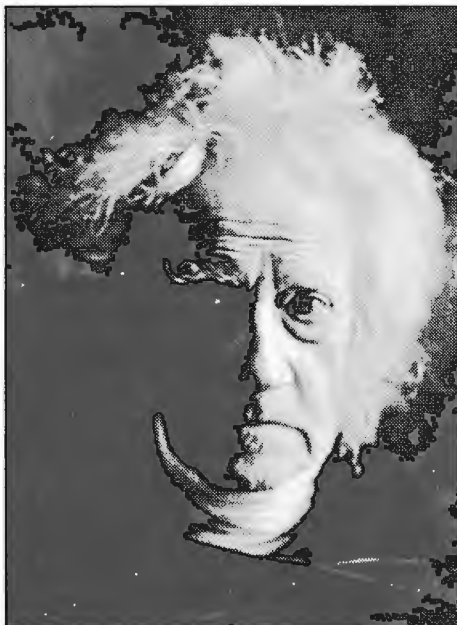
Za dovršen del fotografske produkcije, kvantitativno vzeto, načelo »nevidnega realizma« velja še danes, čeprav so se prve razpoke v tem konceptu pokazale že kmalu po samem izumu fotografije in napovedovale konec brezimnosti novega medija. Tako je David Octavius Hill, znameniti angleški kalotipist, leta 1848 zapisal, da je za razliko od dagerotipije kot zelo pomanjšanega božjega dela (sl.3) kalotipija zaradi svojevrstne strukture videti kot delo človeških rok (sl.4). To pomeni, da se je dagerotipije kmalu po odkritju prijel panteizem, da je torej po nekaterih interpretacijah pripadala svetu deificirane Narave -slednja je hkrati tudi poosebljena in zadnja resnica- da pa kalotipija, interpretirana kot delo človeških rok že nakazuje možnost osebne stila ustvarjalca. Zdaj mehanično pridobljena podoba ni bila več plod »svinčnika Narave«, kakor je svojo kalotipsko mapo imenoval Talbot, temveč je vsaj načeloma dopuščala, da bi na njej mogel pustiti svoj pečat človek-ustvarjalec sam, čeprav tedaj razumljen še zelo neosebno.

Nezadovoljstvo z interpretacijo fotografije kot »nevidnega« medija je od srede 19. stoletja našlo svoj domicil najprej v razpravah o fotografski ostrini; (ta se je kot tema obdržala v fotografski refleksiji vse do 1. svetovne vojne in se sporadično pojavljala še vse do petdesetih let 20. stoletja). Kolikor je znano, jo je načel angleški miniaturist William Newton in sicer na predavanju, ki ga je leta 1853 imel o tej problematiki pred Britanskim fotografskim združenjem. Svetoval je kolegom slikarjem, naj fotografskih portretov, ki jim bodo služili kot predloge za slikana dela ne snemajo povsem izostreno, temveč 'little out of focus', kar naj bi ustvarjalo 'atmosfera' in omogočalo naravnejšo slikano podobo.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Nancy Newhall: *P. H. Emerson: The Fight for Photography as a Fine Art*, New York 1975, str.16, /kat./.



Sl.4: David Octavius Hill in Robert Adamson: *William Gillespie*, okr. 1844, kalotipija, Museum of Modern Art, New York.  
Vir: John Szarkowski: *Photography Until Now*, New York 1989, str.42.



Sl.5: Julia Margaret Cameron: *John Herschel*, 1867, albuminski papir, zbirka Helmuta Gernsheima, University of Texas, Austin.  
Vir: Helmut Gernsheim: *The History of Photography: Volume II: The Rise of Photography: 1850—1880: The Age of Collodion*, London-New York 1988, str.211, sl.193.



Sl.6: Peter Henry Emerson: *Naporen vlek*, okr. 1888, fotogravura, papir, plošča št.4 iz fotografske knjiga P. H. Emersona: *Pictures of East Anglian Life*, London 1888, The National Museum of Photography, Film and Television, Bradford.  
Vir: Jean-Claude Lemagny, André Rouillé (urr.): *A History of Photography: Social and Cultural Perspectives*, Cambridge, 1987, p.83.

Njegova stališča so, čeprav morda le posredno, verjetno ohrabrila tudi njegovo rojakinjo, znamenito viktorijansko fotografkinjo Julio Margaret Cameron, da je na kritike o neostosti njenih podob v pismu svojemu prijatelju Johnu Herschlu (sl.5), enemu najpomembnejših naravoslovcev svojega časa, zapisala: 'Kaj je gorišče - in kdo ima pravico reči, katero gorišče je pravo gorišče?'.<sup>6</sup>

Cameronova je s tem dodobra relativizirala zapoved jasnosti in ostrine. Po njeni intervenciji nista bili več samoumevni, temveč sta postali specifični zahtevi nekoga točno določenega nazora in mode, ki sta koreninila še v razsvetljenskih oziroma racionalističnih pogledih na svet. Zdaj je postala važnejša interpretacije narave, ne pa podrejanje diktatu fotografske kamere, katere raba je tudi sama nosila razsvetljenski pečat.

Ko se je torej pokazalo, da je fotografija lahko tudi »drugačna«, je bila pravzaprav šele dana možnost za retroaktivno razkritje, da tudi fotografija izumiteljev ni bila stilno nevtralna, temveč je sledila realističnemu stilu. Predstavljala je namreč najsodobnejšo, najdoslednejšo in najvernejšo realizacijo aristotelovskih treh enotnosti: enotnosti kraja (prostora), časa in dejanja (dogajanja). Posneto dogajanje je bilo namreč neizogibno del kadru pripadajočega časovnega in prostorskega fragmenta. Postalo je očitno, da je realizem le eden od stilnih plaščev, v katerega se fotografija lahko ogrne, nikakor pa ne njena izključna podoba. Navezava stila na samo oblikotvorno tehniko oziroma medij se je izkazala za absurdno, podobno kot če bi skušali denimo slikarstvo interpretirati kot izključni nosilec baroka ali ga celo poistovetiti z njim.

Naslednji avtor, ki je pomembno posegel v razpravo o fotografski ostrini je bil znani angleški zdravnik in fotograf Peter Henry Emerson. Pri izgradnji lastnega fotografskega koncepta se je oprl hkrati na impresionistično slikarsko prakso kakor tudi na raziskave človekovega očesa in vida nemškega fiziologa Hermanna von Helmholtza. Za umetnika so bile po Emersonu važne stvari, kakor so videti in ne, kakšne so; za slednje naj bi bila zadožena znanost. Njej naj bi pripadal realizem, medtem ko je naturalizem stvar umetnosti.<sup>7</sup> Po Helmholtzu, ki je opisal številne pomanjkljivosti človekovega očesa in s tem razkril, da je slika, ki jo proizvede oko, obremenjena z vsemi konstrukcijskimi posebnostmi očesa kot ne pretirano natančne optične »naprave«, pa je Emerson povzel predvsem glavno posebnost človekovega pogleda, to je nekakšno ostrinsko hierahijo videnja oziroma slike. Človekovo oko namreč v enem trenutku-pogledu vidi ostro le tisti del prizora, katerega žarki padejo na malo področje popolnoma ostrega vida na očesni mrežnici, za percepcijo z drugimi deli mrežnice pa je Helmholtz uvedel izraz 'posredno videnje'.

Na osnovi teh dognanj je Emerson definiral strukturiranost naturalistične fotografije. Posnetek je moral torej biti oster le v osrednjem delu, periferija naj bi bila rahlo razostrena, vendar ne toliko, da bi osnovna določila prostora ne bila vidna (sl.6). Emerson je torej fotografsko podobo iztrgal znanosti in objektivnemu pogle-

<sup>6</sup> Helmut Gernsheim: *Julia Margaret Cameron: Her Life and Photographic Work*, New York 1975, str.70.

<sup>7</sup> P.(eter) H.(enry) Emerson: *Naturalistic Photography for the Students of the Art*, New York 1890; cit. po ponatisu, New York 1972, str.24-25.



Sl. 7: George Davison: *Stara kmetija (Polje čebule)*, 1889, fotogravura na grobem papirju.

Vir: Beaumont Newhall: *The History of Photography: From 1839 to the Present*, New York 1982, str.144 spodaj.



Sl. 8: Frank Eugene: *Adam in Eva*, 1898, platinasti tisk, tkanina, Zbirka Alfreda Stieglitz, The Metropolitan Museum of Modern Art, New York.

Vir: Weston j. Naef: *The Collection of Alfred Stieglitz: Fifty Pioneers of Modern Photography*, New York 1978, str.161, sl.66.

du in jo pripeljal pod okrilje umetnosti, pri tem pa sicer protislovno in značilno za scientizem 19. stoletje uporabljal znanstvene in ne umetnostne argumente; res pa je, da le-teh zdaj ni več prispevala le fizika, temveč tudi fiziologija in delno tudi psihologija, torej že vede, ki so bile bližje človeku kot opazovalcu in so raziskovale zmožnosti in meje njegove percepcije.<sup>8</sup> Znanost je zdaj namreč eksaktno dokazala tisto, kar je filozofija že davno dorekla: da namreč človek kot opazovalec samega sebe ne more več imeti za »nevidnega«. Vzporedno s tem je tudi fotografija postajala vse bolj izraz človekove subjektivnosti in ne več objektivna odslikova zunanjega sveta. Pri Emersonu še ne moremo govoriti o individualnem fotografskem izrazu v smi-

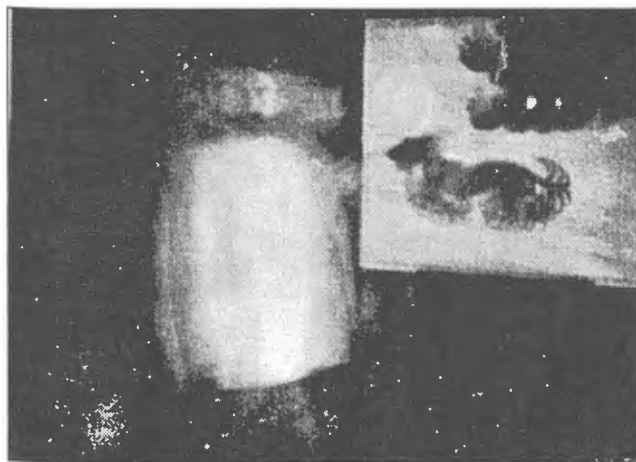
<sup>8</sup> Nav.delo, str. 99 sled.

slu popolne subjektivizacije sporočila. Emersonov subjekt sicer ni več objektivni, njegov subjektivizem pa je tudi še načelen, znanstveno utemeljen in zato nekako »neživ«, fantomski, hkrati pa deluje predvsem na senzornem nivoju.

Emersonovi nasledniki, za časa njegovega življenja pravzaprav nasprotniki, ki so se zbirali v fotografsko bratovščino Linked Ring Brotherhood, med njimi prvi sam George Davison, Emersonov učenec in začetnik nove usmeritve, za svoja fotografska raziskovanja niso več potrebovali znanstvenega kritja (sl.7). Za njih je bila fotografija sredstvo osebnega izraza in estetski izdelek, ne pa traktat o percepciji vidne stvarnosti. Piktorializem, kot so imenovali svojo smer - gre za interno fotografsko stilno oznako, ki jo v umetnostni zgodovini prevajamo kot fotografijo *fin de siecla* - se je močneje naslonil na sodobno umetnostno izročilo, od tam pa prevzel tako znani renesančni *sfumato* kakor tudi velik delež ročnega dela (sl.8). S tem so skušali kar najbolj izničiti prvotno mehaničnost in brezosebno medija ter vnesti kar največ individualnosti in osebnega stila.

Že Emerson je v citirani knjigi *Naturalistic Photography* iz leta 1889 zahteval, naj se presoja kateregakoli umetniškega izdelka odvija le v okviru njemu lastne tehnike in ostro nastopil proti ročnim posegom v fotografijo. Fotografom, ki so predvsem pod vplivom intenzivnega dogajanja na slikarskem področju, tako prakse kot refleksije, napravili prve modernistične posnetke, je ta zahteva služila za temeljno oporo pri preseganju ročnega mojstrstva in slikarskega artizma piktorialistov. Soočili so se s težko nalogo, kako v okviru medija, ki mu je več generacij fotografov zaradi izuma v dobi realizma realizem tudi pripisovalo kot imanenten, preseči realistični koncept. Piktorialisti so namreč res marsikaj prispevali k uveljavitvi avtonomije fotografske podobe proti vidni stvarnosti, vendar predvsem načelno, pri tem pa zašli preblizu slikarstvu, torej po modernističnem kodeksu takorekoč na »tuje ozemlje«.

Analiza prvih od futurizma, kubizma, dadaizma in nadrealizma vplivanih fotografij pokaže, da je šlo v drugem in tretjem desetletju našega stoletja za dokaj razločljivo in sistematično preseganje omenjene aristotelovske triade enotnosti, ki so podpirale realistični koncept tudi v slikarstvu. Do inovacij je prihajalo na precej široki fronti od izredno spoštljivega obravnavanja nekaterih primarnih določil me-



Sl.9: Anton Giulio Bragaglia:  
*Balla pred svojo sliko*,  
1912, želatinsko-srebrova  
fotografija, papir.  
Vir: Umbro Apollonio  
(ur.): *Futurist Manifestos*,  
London 1973, str.78, sl.28.



dija (ostrina, ohranjena tonska lestvica) do namerne totalne negacije integritete fotografskega posnetka.

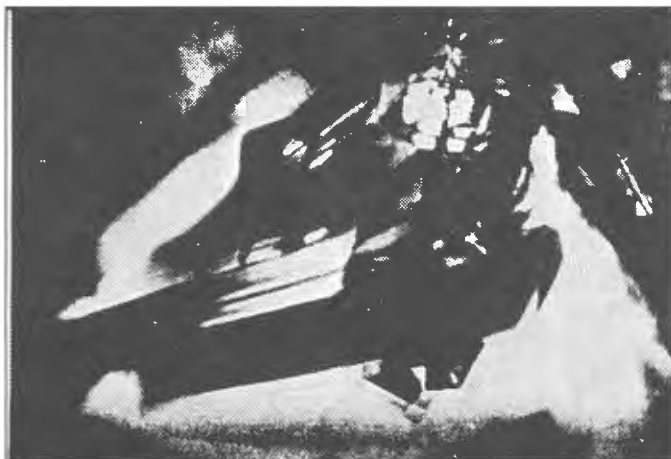
Fotodinamizem kot fotografska inačica futurizma bratov Bragaglia, predvsem Antona Giulia, je bil v tej smeri prvi, čeprav še nekoliko obotavljiv korak (sl.9). Omenjen sistem treh aristotelovskih enotnosti je dobil v fotografiji neko zelo specifično vlogo. Emersona smo sicer omenili kot ustvarjalca in misleca, ki je med prvimi opozoril in utemeljil prisotnost opazovalca v fotografiji, hkrati pa je s svojim konceptom fotografije, ki je kar najbolj podobna trenutnemu človekovemu pogledu, dodal realističnemu konceptu fotografije svojevrsten pečat. Trenutni pogled se je povsem pokrtil z ekspozicijskim časom, ki je v tem času večinoma tudi že trajal le drobec sekunde.

Nasprotno temu je Bragaglia s svojimi ateljejskimi eksperimenti ob konstantnem parametru prostora pravzaprav negiral diktat kratkega ekspozicijskega časa. Rezultat tega je bila tudi svojevrstna kršitev načela ostrine, ki je za poklicne fotografe od vsega začetka pomenil brezpriziven standard. Vendar pa Bragaglia ni prekršil nobene od treh enotnosti, ki so oklepale realistično fotografijo. Dogajanje na podobi sicer traja dlje kot sicer, vendar je zajeto v celoti (sl.10).



Sl.10:Anton Giulio Bragaglia: *Violončelist*, 1913, želatinsko-srebrova fotografija, papir.

Vir: Giovanni Lista: *Photographie futuriste italienne 1911-1939*, Pariz 1981, str.40, sl.25.



Sl.11:Alvin Langdon Coburn: *Vortograf*, okr. 1917, želatinsko-srebrova fotografija, papir.

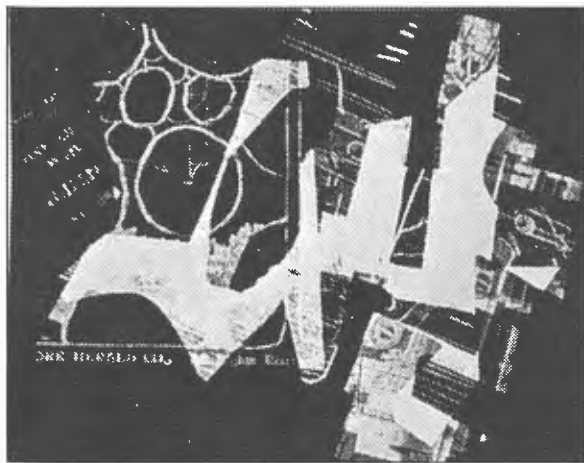
Vir: Aaron Scharf: *Art and Photography*, New York 1981, str.299, sl.238.

Analitični kubizem je najodličnejšega predstavnika na področju fotografije nedvomno dobil v osebi anglo-ameriškega fotografa Alvina Langdona Coburna. Njegovi vortografi - v kalejdoskopskem zrcalnem sistemu posneti kristali, kosci lesa ipd. - zamajajo tako parameter časa kot tudi prostora fotografske podobe (sl.11.). Večkrat odbita svetloba pravzaprav nima svojega jasnega začetka in konca, prostor pa je zaradi večkratnega zrcalnega odboja razdrobljen v kristalinične tvorbe oziroma v neopredeljive ostrorobe svetlobne lise in temine. Nedvomno gre za izviren fotografski prispevek h analitičnemu kubizmu, hkrati pa za prvi primer povsem razkrojenga realističnega koncepta fotografske podobe.

Dadaisti so šli v kritiki fotografiji imanentnega realizma še dlje. Schadografije Cristiana Schada to najbolj nazorno dokazujejo (sl.12). Modernistični fundamentalizem in avantgardistična agresivnost do vsega obstoječega sta tu prišla do polnega izraza. Vsi pionirji-izumitelji so se, še preden so začeli razmišljati o fotografiji, tako ali drugače ukvarjali s kamero obskuro. Ta je bila vsekakor temeljna predpostavka novega medija. Dadaistični uporniški duh se je razumljivo spravil prav nadnjo. Schad jo je v svojih eksperimentih obšel, jo negiral kot izvorni, za nastanek fotografije domnevno nujni element; svetlobno-senčni reciklat raznih delcev tiskovin, ki ga je njegov kolega Tristan Tzara poimenoval 'schadografija',<sup>9</sup> je namreč nastal brez nje, s tem pa so bili radikalno odpravljeni tudi vsi ostanki realistične slikovne konstrukcije.

Tudi berlinska dada je do fotografije kot enovitega organizma in hkrati realističnega slikotvornega sistema pokazala obilo prezira. Različni odrezki in izsečki fotografij so na fotokolažih oziroma fotomontažah Grozsa in Heartfielda služili le kot polizdelki, njihova lega pa je na prvi pogled precej naključna (sl.13, 14). Kaotičnost dadaističnih fotomontaž je v kar največjem nasprotju z racionalno, perspektivno ureditvijo, kakršne smo navajeni pri realistični fotografiji.

Nadrealistična fotografija in fotomontaža sta v primerjavi z dado v formalnem smislu vnesla v podobo sicer nek nov red, vendar se ta ni več nanašal na zunanjo



Sl.12: Christian Schad: *Schadografija*, 1918, fotogram na aristotipske papirju, Museum of Modern Art, New York.

Vir: Beaumont Newhall: *The History of Photography: From 1839 to the Present*, New York 1982, str.201, spodaj).

<sup>9</sup> Kah Jagals: *Photogramm - Schadografie*; v: Günter Aust et al.: *Schadographien 1918-1975: Photogramme von Christian Schad*, Wuppertal 1975, sine pag., (kat.).



Sl.13:Georg Grosz in John Heartfield: *Življenje in dejavnost v Univerzalnem mestu ob 12.05 opoldne*, 1919, fotomontaža, Photo Akademie der Künste der DDR, Berlin.

Vir: Dawn Ades: *Photomontage*, London 1986, str.32, sl.30.



Sl.14:Hannah Höch: *Rez z nožem za torto skozi zadnjo pivsko kulturno obdobje weimarske republike*, okr.1919, fotokolaž, Nationalgalerie, Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz, Berlin.

Vir: Dawn Ades: *Photomontage*, London 1986, str.18, sl.14.

Sl.15:Max Ernst: *Pes, ki kaka... Pe-sem mesa*, 1920, kolaž s fragmenti fotografije, gvaš, svinčnik, karton, Musée National d'Art Moderne - Centre George Pompidou, Pariz. Vir: Werner Spies (ur.): *Max Ernst: A Retrospective*, München 1991, str.86, sl.36.





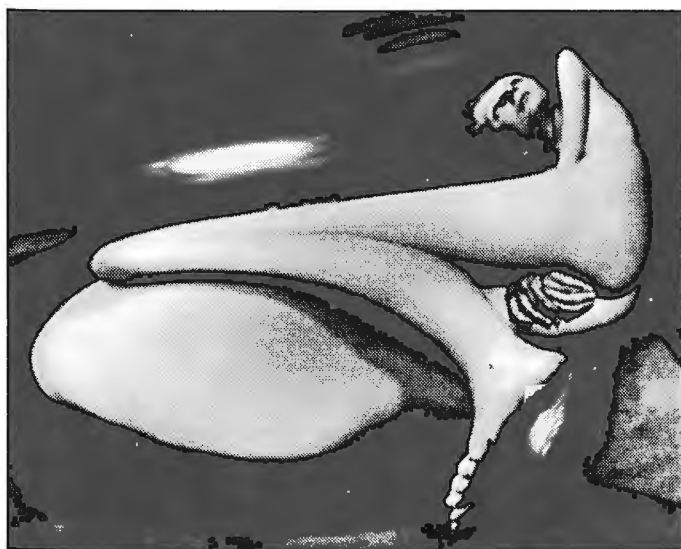
Sl.16:Man Ray: *Markiza Casati*, 1922, želatinsko-srebrova fotografija, papir.

Vir: Terry Ann R. Neff (ur.): *In the Mind's Eye: Dada and Surrealism*, Chicago 1984. str.55, sl.13.



Sl.17:André Kertész: *Noge*, Pariz 1925, želatinsko-srebrova fotografija. J. Paul Getty Museum, Malibu.

Vir: Weston Naef (ur.): *In Focus: André Kertész: Photographs from J. Paul Getty Museum*, Malibu 1994, str.65, sl.31.



Sl.18:André Kertész: *Distorzija št. 40*, 1933, želatinsko-srebrova fotografija.

Vir: Danielle Sallenave: *André Kertész*, London 1989, sl.23.

stvarnost. Nadrealisti so se znova začeli bolj zanimati za psihologijo percepcije, le da zdaj ni šlo le za čutilno in čutno raven. Fotografska podoba je pod vplivom psihoanalitskega pogleda na človekovo duševnost presešla ta nivo (sl.15, 16, 17, 18). Postala je povsem zasebne narave, njen izvor moramo zdaj nujno iskati globoko v nezavednem in tudi eventualni vpogled v realnost, ki ga ponuja, je pomemben le toliko, kolikor ima zaznavne, četudi ne vedno razložljive podzavestne reference.

V kratkem prehodu skozi fotografsko zgodovino od začetkov do 2. svetovne vojne smo ugotovili, da so se z razkrojem realističnega koncepta odprle povsem oprijemljive možnosti za zgodovinsko-stilno obravnavo fotografske produkcije. Fotografija zdaj nikakor ni mogla biti več »naravna slika« temveč se, kakor tudi vsi drugi sodobni likovni izdelki, uvrstil med umetne, to je človeške artefakte, torej med 'kulturna', oziroma 'umetnostna' in ne več med 'naravna' dejstva.

## Nataša Prosenc

### *Gibljiva slika v likovni umetnosti*

Tako imenovani video art je polje vizualnega izražanja, ki ga ne moremo definirati preprosto z njegovim začetkom, razvojem in pojavnostjo v današnjem času. V svoji kratki, nekaj več kot tridesetletni zgodovini, je nenehno črpal iz starejših, bolj definiranih umetniških praks (film, slikarstvo, fotografija, gledališče), se povezoval z drugimi mediji (glasba, arhitektura, ples, računalništvo) in se vklapljal v kulturnoumetniške tokove (konceptualizem, razne oblike angažirane umetnosti itd.). Ob nastetem je pomembna tudi dokumentaristična vloga videa, ki velikokrat briše mejo med umetnostjo in dokumentom, ter njegova komercialna komponenta (reklame, glasbeni spoti).

#### *Kaj je imanentno video artu*

Zaradi vsega tega je video art pristal na spolzkem terenu, ko pripada vsem in hkrati nikomur. Počasi postaja jasno, da predstavlja predvsem začetno stopnjo svobodne, kreativne uporabe gibljive slike na elektronskem nosilcu in da sploh ne more razviti čistega, sebi lastnega jezika. Vzrok ni v omejitvah medija, temveč preprosto v pomanjkanju časa. Še preden se je namreč uspel definirati kot samostojna disciplina, so se pojavili računalniki, z njimi pa možnost fuzije in sčasoma najbrž možnost gibljivih slik na celuloidnem nosilcu (film) in na elektronskem nosilcu (analogni ter digitalni video) z računalniško narejeno gibljivo sliko.

#### *Korenine*

Da bi bili pošteni do zgodovine gibljive slike, pa moramo video artu odvzeti tudi pionirsko vlogo pri vpeljavi nenarativne, abstraktne gibljive slike. Modernistični razkroj mimetične podobe v gibanju se je precej prej zgodil že na področju eksperimentalnega filma. Namesto da bi snemali zgodbe in z njimi ljudi, prostore in pokrajine, so avtorji (nemalokrat slikarji, kiparji ali fotografi: Leger, Picabia, Moholy-Nagy, Man Ray, Dali...) že v začetku stoletja, predvsem pa v tridesetih letih, vpeljali nelinearno pripoved, nadrealistične vsebine, abstraktne podobe. Razvoj eksperimentalnega ali avantgardnega filma je pripeljal do popolne abstrakcije, ki jo v načistejši obliki predstavlja film *The Flicker* iz srede 60. let, v katerem se v hitrem ritmu izmenjujeta črn in bel fotogram.

*Začetek in konec*

Prav v tem času pa so prvi videasti z direktnimi posegi v televizijska vezja in katodno cev prvič pričarali abstraktne podobe na televizijskem ekranu. Tako se je pojavil video art ob velikem navdušenjem nad dejstvom, da je mogoče na ta način manipulirati s televizijsko sliko. Bil je cenejši in dostopnejši od filma, hkrati pa se je z možnostmi dokumentiranja ter hkratnega snemanja in predvajanja dobro vklopil v takratna konceptualistična gibanja. Čeprav je danes jasno, kako pomembni so kompozicija kadra, svetloba, izbira rezov in ostali parametri pri realizaciji vsake gibljive slike, ki izhajajo pravzaprav iz klasične filmske obrti, se video art do danes ni otrešel svoje konceptualistične oz. avantgardistične preteklosti. Te reprize nekadanjih odkritij so danes tehnično veliko bolj dovršene, vendar to ne more prikriti njihove izpraznjene pojavnosti. To pa pomeni, da video arta praktično ni več, če je sploh kdaj bil, in da lahko začnemo govoriti o različnih pojavnostih gibljive slike, ne glede na čem je posneta.

*Vzroki*

Do tako naglega preobrata v zgodovini gibljive slike je prišlo prvič zaradi izjemno hitrega razvoja elektronske, zlasti digitalne tehnologije in drugič zaradi vse večje prisotnosti, recimo, nečistih umetniških praks (instalacije, performansi...), ki povezujejo razne izpovedne oblike. Npr. gibljiva slika se že dolgo vklaplja v gledališke predstave kot del scenografije. Instalacije v galerijah velikokrat združujejo likovne, prostorske, filmske/video, literarne, filozofske, glasbene/zvočne elemente. Plesalci in koreografi so kmalu ugotovili, da lahko združitev filma oz. videa s plesom prinese odlične rezultate, saj je gibanje lastno obema medijema. In nastal je ti. video-dance. In tako naprej. Očitno je, da se je danes nesmiselno spraševati po definiciji video arta; bolje bi bilo raziskati procese in vzroke, ki so pripeljali do prepletanja medijev. Velika količina projektov sodobne umetnosti je namreč nekakšen »gesamkunstwerk«, v katerem se prepletata vsaj dva, če ne več medijev.

*Digitalna revolucija*

Tako kot so v šestdesetih in sedemdesetih letih slikarji in kiparji množično posegali po video kameri, tako se danes videasti na veliko poslužujejo slike, ki jo proizvaja računalnik in medmrežja. Vedno bolj zadovoljiva tehnologija je dragoceeno orodje, hkrati pa lahko predstavlja potuho za pomanjkanje idej in izrazne moči ustvarjalcev. Teorije o koncu slikarstva, filma ali knjige, češ da bo vse to nadomestilo medmrežje, so podobno naivne, kot je bila nekoč tista, da bo video spremenil svet ali še prej, da bo fotografija izpodrinila slikarstvo. Pomanjkanje duhovnih vrednot, s katerimi je zaznamovan današnji čas, poskušajo nadomestiti s tehnološkimi »vrednotami«, kar ne more privedi do drugega, kot do brezkrvnih, površinskih rezultatov.

Posledica tega so teorije o koncu umetnosti, češ da le-ta v družbi, ki prihaja, očitno ne bo več potrebna. Vse to so značilni pojavi, ki se pojavljajo ob iztekih stoletij, v našem primeru ob izteku tisočletja. Ko bo »cyber« evforija minila in se bo svet spet vrnil v stare tirnice, ki jih določa človek s svojim duhovnim in fizičnim bistvom, bomo ugotovili, da so digitalni dosežki z medmrežjem na čelu vplivali na spremembo delovanja družbe zlasti na ravni pretoka informacij in na ravni komunikacije, nikakor pa niso vsrkali ali celo ukiniteli umetnosti, saj bi tako ukiniteli samo naravo človeške civilizacije.

### *Zmeda*

Izlet v apokaliptične vode je bil potreben zaradi dejstva, da je razmah novih medijev predvsem v likovni umetnosti povzročil med drugim tudi terminološko zmedo, ki se tiče tudi gibljive slike. Interaktivne instalacije, CD romi ali medmrežni projekti, kjer npr. na dveh kvadratnih centimetrih ekrana nekaj miga, imajo z gibljivo sliko bolj malo skupnega, a jih mnogi mečljejo v isti koš. Polje našega zanimanja pa je gibljiva slika, ki jo avtor ustvari od začetka do konca in ni izpostavljena intervencijam obiskovalcev ali naključnosti računalnika.

### *Klasifikacija*

Nosilci gibljive slike torej ne določajo več vnaprej njene funkcije. Film ni samo nekaj kar pripoveduje zgodbo in video ni le abstraktno utripanje na ekranu. Menim, da bi bilo bolj smiselno ločevati gibljivo sliko glede na njeno poslanstvo:

- 1.) Zabava – večina hollywoodskih izdelkov, glasbeni spoti itd.;
- 2.) propaganda – reklamni spoti;
- 3.) dokumentarnost – dokumentarni filmi in TV oddaje;
- 4.) umetnost – kratki in dolgi filmi ali video z umetniško vrednostjo, prostorske instalacije itd.;

### *Preplet*

Seveda so takšne delitve zmeraj grobo poseganje v kreativne dosežke ustvarjalcev, polja delovanja pa se nemalokrat prepletajo. Uvodna špica hollywoodske uspešnice Top Gun bi lahko bila npr. odličen video art izdelek, nekateri reklamni ali glasbeni spoti brez umetniškega hotenja so včasih idejno in estetsko bolj dovršeni od marsikaterega umetniškega videa ali filma. In obratno: projekti z umetniškimi hotenji so velikokrat bolj klišejski ali obrtno pomanjkljivi kot najpreprostejše reklame. Delitev na štiri polja pojavnosti gibljive slike bi bila smiselna predvsem zaradi zmanjšanja prepada, ki ločuje privržence video na eni strani in zagovornike filma na drugi. Vloga nosilca slike je skratka vse manj pomembna, bistvena sta izpovedna moč in talent ustvarjalca.



### *Zavest prostora*

Če na primer posnamem gradivo za film, ga zmontiram z računalniško vodeno video montažo in vse to projiciram v prostoru z video projektorji, dobim nekaj, za kar še nimamo prave besede, a se v likovni umetnosti vodi pod izrazom »instalacija«. Instalacija je seveda lahko še marsikaj drugega, od objektov iz najrazličnejših materialov razporejenih v prostoru, preko različnih razporeditev računalnikov v galeriji, do laserskih ali virtualnih instalacij. Kot sta si slika in kip dolga leta prizadevala, da bi se osvobodila prostora (nekoč, pred pojavom belega galerijskega prostora so bile slike, freske ali skulpture zelo natančno vezane na določen prostor oz. arhitekturo), tako umetniški projekti danes ponovno, bolj ali manj uspešno, vstopajo v prostor. Umetniškimi deli velikokrat ne rečemo več slika kip, ampak projekt, postavitve pa ni več razstava, temveč instalacija. Sodobno »inštalaterstvo« bo po začetnem navdušenju gotovo ponovno odstopilo del prostora na umetniški sceni slikarjem in kiparjem, ki so trenutno potisnjeni na stranski tir, vendar bo na novo prebujena zavest o prostoru nedvomno pustila svoj pečat likovni umetnosti.

Namenoma sem izpustila interaktivne projekte, ki likovno in prostorsko praviloma niso dokončno opredeljeni. Zadržuje me tudi osebno prepričanje, da kvalitetno umetniško delo ne potrebuje gledalčevega fizičnega angažmaja, da bi nanj učinkovalo. Če je projekt zabaven in napeljuje na igro, če se ob njem počutimo kot v luna parku ali kot bi igrali video igrice, to še ne pomeni, da ima kakršnokoli zvezo z umetnostjo. Ob vsem tem pa se, s sodobno tehnologijo omogočena, interaktivnost zaenkrat še zdaleč ne more primerjati z zapleteno, nedoumljivo interaktivnostjo človeških odnosov in širše gledano, z interaktivnostjo energij v naravi in kozmosu, kar pa so bile od nekdanje osnovne vsebine umetnosti.

### *Obvladovanje medija*

Teoretiki so sestavili sistem pravil za izdelavo vsake vrste gibljivih slik posebej: za film, za video, za animacijo. Zame je svet gibljivih slik en sam, le nameni ustvarjalcev so različni. Izbrati pravi medij za svojo idejo je tako, kot zabiti žebelj. Da bi to čimbolje opravili rabimo kladivo in ne npr. žage. Enako je z medijem. Torej je medij samo orodje in film, video ter računalnik so različna orodja za proizvodnjo gibljivih slik. Vse to mora biti v ustvarjalnem procesu preseženo, žrtvovano do izničenja. Ideja lahko zažari v svojem bistvu takrat, ko ustvarjalec svoj medij obvlada do popolnosti. Kvaliteta, čar, tisto plemenito in neizrekljivo je zato zmeraj odvisno od avtorja in ne od samega medija.

### *Futurizem*

Enačenje raziskovanja medija z umetnino je v zadnjem času predvsem domena hackerjev, ki očarani z interaktivnostjo in virtualnostjo učijo računalnike misliti

---

in jim vstavljajo programe po katerih naj bi sami izdelovali umetnine. Ta futuristična mrzlica pa žal govori le o dejstvu, da sta vzrok in posledica pri kreiranju teh lažnih umetnin zamenjana. Tehnika ponuja vedno nove možnosti, ustvarjalci pa v veri, da bodo prebudili pozornost zdolgočasenih gledalcev, dodajajo nove in nove efekte na prazno lupino nedorečenih misli. Zdi se, da se hiperkomunikacijski stroji vseh vrst razvijajo toliko hitreje, kolikor manj si imamo z njimi povedati. Ker ostaja računalnik, četudi še tako zmogljiv, zgolj orodje, lahko pomaga pri hitrejši, enostavnejši poti do cilja, vsebina sama pa nikakor ne more prihajati iz njegovih vezij.

### *Načelo*

Na začetku smo ugotovili, da so instalacije dejansko gibljive slike iz različnih virov, razporejene v prostoru. Osnovno načelo mojih video instalacij je splet oz. prežemanje vsebine in oblike ene ali več gibljivih slik z idejo, ki je že predhodno zbrana v prostoru. Skratka, prostor in slika si vedno delita isto idejo. Kar boste videli, je zgolj informacija, saj je postavitve zaradi temnih prostorov zelo težko vizualno dokumentirati. Tako kot slika ali kip za svoj obstoj rabita svetlobo, video, ki je že sam svetloba, rabi temo. Nekateri projekti so narejeni natanko za določen prostor, za druge sem odgovorajajoči prostor našla naknadno, ali pa sem ga prilagodila postavitvi. Video instalacija je zame neskončna gibljiva slika v prostoru, nekakšna mantra, ki ji začetek in konec določa gledalec s svojo prisotnostjo. Gre za ritem, za pulziranje gibljivih slik na monitorjih ali projiciranih s projektorji v prostoru.

- *Potovanje v nič*, video ambient, ki je bil pripravljen posebej za prostore ljubljanskega gradu, s pomočjo arhetipov govori o človekovi neizbežni vpetosti v naravne zakone. Štirje naravni elementi prehajajo drug v drugega v neprestanem gibanju in pretakanju snovi. V veliki kamniti dvorani se na osmih monitorjih odvija igra ženskega in moškega načela. Ženska predstavlja horizontalo, počasno, ognjeno pulziranje zemlje. Moška bojevnika pa se sredi plamenov, ki že dobivajo fluidnost zraka, bojujeta v neskončnem boju brez zmage. Voda se pojavi v vertikalni, tako da opozarja na prisotnost zraka. Okrogla gibljiva slika, ki spominja na luno, pod stropom stolpa odpira prostor in uvaja dimenzijo neskončnosti.
- Ideja video ambienta *Vertikalni horizont* je fizični labirint in labirint človeške duše. Ekran s črno-belimi slikami ljudi, ki se zgubljujejo v labirintu, so razporejeni tako, da predstavljajo vodnike-semaforje po poteh labirinta iz betonskih zidakov, ki je zgrajen na tleh galerije. Na prvem ekranu še prepoznamo ljudi, ki bežijo, oz. iščejo izhod, na drugem vidimo le njihove detajle in obrise, na tretjem so prisotne le še sence na zidovih, četrti ekran pa predstavlja le izpraznjen, odtujen prostor. Vertikalni horizont je pervertiran prostor večnega bega, ki se končuje na svojem začetku.
- *Prostor igre* je video slika v antiprostoru ali črni luknji. Slika je projicirana naravnost na črno steno, tako da ni več videti roba projekcije. Torzo se navidezno odlepi od osnove, lebdi v prostoru in se spreminja v gibljivo skulpturo. Kamera

sledi človekovemu hrbtu v minimalnem premikanju (Butho ples). Telo se iz erotične forme skozi detajl spreminja v puščavsko pokrajino in končno v popolnoma abstraktno gibljivo sliko. Gledalec zaradi teme ne more dojeti dimenzij prostora, tako da dobi občutek, kot da se le-ta razteza v neskončnost.

- Video ambient *Priprta ogledala* govori zgodbo, ki jo ponuja prostor sam. Vrata, kot meja med zunanjim in notranjim prostorom se odslikujejo na stenah galerije, skrivajo se za stebri in se zrcalijo drug v drugega. Proporciji gibljive slike so proporciji vrat, zgodba slike je zgodba vrat, oz. nosilka simbolnega pomena vrat. Gledalec se ob vstopu v galerijo sooči z neke vrste magnetnim poljem med tremi platni, na katerih se proti njemu vali fluidna materija. Ta materija je padajoča zemlja, ki zaradi modrine dobiva fluidnost zraka. S svojo energijo predre opno-bariero in se na koncu razkroji v nič. Njena zgodba se ponavlja od začetne do končne črnine, od začetnega do končnega niča.
- Upravljanje z ljudmi, vodenje mase, je tema instalacije *Soba velikega brata*. Čigave marionete smo in koliko so naše odločitve lahko svobodne, so vprašanja univerzalnega pomena. Posnetki množic, ki v imenu različnih idej, bogov ali vodij sproščajo svoje strasti, s z montažo spreminjajo v valovanje brezimne mase. Lebdeči disk, metafora nevidnega liderja, navidez nevsiljivo, a vztrajno obvladuje množico. Položaj gledalca instalacije je cinično terapevtski. Postavljen je (če seveda želi) za govorniški pult, od koder lahko z daljincem upravlja s sliko množice, ne pa tudi z ženskim glasom, ki je očitno še nad vodjem in prijazno, a suvereno ponavlja navodila. Prav ta glas, ta prijazen gospodar napeljuje, spodbuja kompleksnost vprašanja, kdo je vodja in kdo vodeni, kdo je gospodar in kdo suženj – vprašanje, ki se bo ponavljalo venomer znova, dokler bosta na svetu vsaj dva človeka. Hkrati pa je *Soba velikega brata* parodija na modno interaktivnost, saj si podobno video instalacijo lahko privoščijo doma vsak gledalec televizije, ki ima tudi video rekorder. Gre za načrtno izogibanje uporabe sofisticiranih senzorjev ali npr. laserskega žarka, ki bi, prekinjen, povzročil spremembo v sliki. Vsem tem možnostim sem se izognila v prid najbolj rudimentarnega načina upravljanja s sliko, da bi v skladu z idejo dela, ki se ukvarja z vprašanjem kdo je vodja in kdo vodeni, opozorila na paradoks interaktivne metode. Umetniško delo ima lahko namreč en sam obraz, dotlej je gospodar ustvarjalec, čim pa začne gledalec s svojo aktivnostjo delo spreminjati, je vloga ustvarjalca zmanjšana ali nična, gospodar pa postane tehnik, to pa je tudi edino kar ostane.
- Video ambient *Vzrok* je sestavljen iz treh projiciranih slik. Prva je podoba moškega, ki se vzpenja na peščeno goro, a vrha nikoli ne doseže, druga prikazuje padanje s peščene gore, tretja, ki obe povezuje, pa je krivulja srčnega utripa. Najprej pomislimo na Sizifov mit, hkrati pa gre za vizualizacijo večnega ritma sprememb, dneva in noči, dobrega in zla, v katere je človek neizbežno ujet in so neskončno večje od njega in vseh njegovih dosežkov.
- Naslov *More*, ki ga puščam v vseh jezikih nespemenjenega pomeni nočne more, v hrvaščini morje, v angleščini besedo več ali še. Prav toliko pomenov pa nosi tudi postavitev sama. Posnetki detajlov človeškega telesa se s kadriranjem in spremembo barve, položeni na tla, spreminjajo v vodno površino. Tako kot je koža meja med

telesom in zrakom, je vodna gladina meja med globinami in zrakom. Metamorfoza iz kože v pulizirajočo gladino pričara erotično opno, ki dematerializira tako telo kot vodo.

### *Interpretacija*

Vsi opisi in razlage projektov govorijo predvsem o misli, ki me je vodila med realizacijo. Seveda bi se jih dalo interpretirati tudi na popolnoma drugačen način. Med avtorjevo namero in rezultatom pač mora obstajati določen zamik, saj se samo na ta način delo lahko približa univerzalni ravni umetniške govornice. Razdalja, ki jo mora avtor vzdrževati do samega sebe, do svojih želja, ljubezni, pomanjkljivosti, strahov, frustracij itd., je zato nujen del ustvarjalnega procesa.

### *Zvok*

Zvok pri projektih je največkrat nastal po sliki, pri nekaterih »single channel« videih pa tudi prej. Pri instalacijah navadno sploh ni sinhron, saj se želim čimbolj izogniti ilustrativnosti. Če vidimo pesek na sliki, ga tudi v tišini že slišimo. Zato je z zvokom podobno kot s prostorom: deliti mora skupno idejo z gibljivo sliko, vendar mora dodati novo raven, oplemenititi mora celoto.

### *Sodelavci*

Svojih videov, instalacij in filmov za razliko od mnogih drugih avtorjev nikoli ne ustvarjam sama, temveč v sodelovanju s snemalci, glasbeniki, montažerji itd. Usklajevanje različnih energij sodelavcev je pri ustvarjanju gibljivih slik poseben izziv, ki lahko nadgradi zastavljeno idejo ali pa jo sesuje. Sama najraje sodelujem z ljudmi, ki so na svojih področjih usposobljeni in suvereni ustvarjalci, saj le tako lahko pride do ustvarjalnega dialoga. V najboljšem primeru je lahko rezultat celo boljši od začetne ideje, če je le proces potekal uspešno. Vendar je to v bistvu popolnoma odvisno od avtorja oziroma režiserja. Njegova vloga in tudi odgovornost je v tem, da bo v teku ustvarjalnega procesa znal obrniti vse pozitivne in negativne dejavnike v prid sami ideji. Po mojem mnenju je avtor nekakšen čuvaj ideje, ki jo mora pripeljati od amorfne začetne točke do materializacije.

### *Single Channel – Instalacija*

Za zaključek sem izbrala tri kratke video filme, ki imajo skupen imenovalec: problematizacijo odnosov med ženskim in moškim načelom. Prikazani bodo kronološko, da bi opozorila na razvoj od baročne naivnosti *Tanga za ribe* iz leta 1992, preko

s simboli nabitega *One way* iz leta 1995, do skoraj popolnoma abstraktnega videa *Meja*, ki sem ga naredila letos. To so ti. »single channel« videi z dramaturgijo, ki v nasprotju z instalacijami zahtevajo pozornost od začetka do konca. V zadnjih boste opazili kadre, ki ste jih drugače zmontirane, videli že v instalacijah *Vzrok* in *More*. Pri številnih projektih namreč iz istega gradiva zmontiram »single channel« verzijo in nato pripravim še instalacijo. Nikoli pa istega traku ne predvajam na festivalu ali na televiziji in hkrati kot integralni del instalacije. V prvem primeru si kadri sledijo po vnaprej pripravljeni dramaturški zasnovi, ki vpliva na začetek, stopnjevanje, vrh in konec ali vsaj na dva od naštetih parametrov, v primeru instalacije pa ponavljam iste ali podobne kadre. V najradikalnejših primerih sestavlja instalacijo en sam kader. Gre za dva različna pripovedna modela, ki se razlikujeta predvsem v odnosu do časa. Prvi – »single channel« video diktira gledalcu svoj lastni čas z minutažo in ritmom, drugi – instalacija, pa nekako lebdi v času, oz. ga ponavlja.

### Čas

Obvladovanje časa je bistvena sestavina pri ustvarjanju gibljivih slik. Ustvarjalec lahko prekrši vsa napisana in nenapisana pravila: film ali video bo prav deloval, če bo avtor znal z vizualnimi elementi obvladovati čas, ki si ga je določil. Realni čas lahko pospešimo, podaljšamo, ponavljamo ali ustavimo; na tej ravni se gibljiva slika približuje glasbi. Zato tudi ni čudno, da od pojava filma dalje gibljiva slika in glasba oz. zvok hodita z roko v roki.

## Tone Rački

### *Učinki filmske in video slike*

Dobo, v kateri živimo, so še pred kratkim imenovali atomski vek. Sedaj, ko vse bolj spoznavamo, da atomska energija prinaša več nevarnosti in koristi, to ni več popularno. Našemu času se bolj prilaga ime doba elektronike in informatike. Lahko pa bi tudi rekli, da živimo v obdobju slik. V vsakodnevnem življenju se tega niti ne zavedamo. Množice slik, s katerimi se na vsakem koraku srečujemo, se nam zdijo nekaj samo po sebi umevna in o njih kot o pojavu ne razmišljamo.

Človek ni nikoli shajal brez takšnih ali drugačnih podob, pri upodabljanju pa sta ga vodili dve težnji. Eno je vodila želja po sugestivni, ekspresivni in nazorni upodobitvi duhovnih predstav, mitskih junakov in zgodovinskih dogodkov. Te podobe so imele povratno nalogo oblikovati, ohranjati in utrjevati kolektivne duhovne predstave. Po drugi strani je upodabljanje težilo k posnemanju vidnega sveta, k realističnim upodobitvam stvarnosti. Težili so k temu, da bi preslepili gledalca, da bi ta sliko doživel kot stvarni prizor.

Ti dve težnji sta v enaki meri pisotni tudi danes. Slikarji, v manjši meri pa tudi drugi izdelovalci podob, se izogibajo realističnim, imitativnim upodobitvam vidnega sveta, zanima jih le duhovna, ekspresivna razsežnost njihovih del. Fotografija in film pa temeljita na realistični sliki, že kar na posnetku realnosti. Realističnost fotografije in filmske ali elektronske slike nastane avtomatično, zato sama po sebi ne predstavlja dosežka in samo s tem ne pritegne gledalca. Čeprav mu imponira veren, realističen prikaz objekta ali prizora na sliki, je zares potešen šele, ko mu slika vzbudi dodatne predstave, asociacije, ko začuti neko duhovno razsežnost, čeprav neartikulirano. Vsak poster, ki si ga najstnik prilepi na steno, mora imeri, vsaj za najstnika, ta duhovni presežek, sicer ne bi našel mesta na steni.

Vsaka tehnično uspela fotografija ali akademsko izdelana risba zadovolji pričakovanja po realistični upodobitvi. Simbolni, metaforični, poetični presežek pa dosežejo samo tiste slike, ki so zasnovane in oblikovane na specifičen način.

#### I.

Film je izum na področju fotografije. Filmska kamera je posebej prirejen fotoaparatus za hitro, serijsko fotografiranje večjega števila posnetkov v sekundi. Pravi, temeljni aparat filma pa ni filmska kamera ampak filmski projektor, naprava za projiciranje štiriindvajsetih diapozitivov v sekundi. Tisto, kar imenujemo filmski posnetek, filmska slika, ne nastane v filmski kameri ampak na filmskem platnu. Na filmskem traku so le statične fotografije, fotogrami, ki jih šele filmska projekcija spremeni v gibljivo sliko, filmski prizor. Filmsko, gibljivo sliko je mogoče izdelati tudi brez

kamere (risati neposredno na filmski trak, posneti posamezne posnetke s fotoaparatom, kar so pionirji filmske tehnike tudi počeli), brez kinoprojektorja pa ne gre.

Danes, ko smo vsakodnevno, že od rojstva, zasuti z gibljivimi slikami, jih ne zmoremo več dojemati kot vizualne fenomene, zavedamo se le njihove vsebine. Pri filmu, večinoma, posameznih posnetkov (kadrov) niti ne opazimo, v gledalčevo zavest se naselijo le zaključene vsebinske celote, prizori, ki pa so praviloma prikazani (zgrajeni) iz več zelo različnih posnetkov. Percepcija gledalcev prvih filmskih predstav je bila drugačna. Vajeni so bili svetlobnih, projiciranih fotografij, saj so bile pogoste, v večjih mestih pa vsakodnevne, predstave z diapozitivi v tako imenovanih panoramskih gledališčih. Prvi »filmi« so bili v današnjem pomenu le posamezni posnetki, ki so trajali okoli ene minute. Tako dolgo pa je običajno trajala tudi projekcija posameznega diapozitiva v »Panorami«. Zato so gledalci v prvih letih filmskih predstav doživljali posamezne »filme« kot diapozitive, ki pa niso bili statični, ampak gibljivi, »živi«. Oglas za prvo filmsko predstavo v Ljubljani je vabil gledalce na ogled »živečih fotografij«. Ta izvirni pogled na filmsko sliko si lahko priključimo, če si zamislimo, da imamo v rokah običajno črno belo fotografijo ulice. Slika pa ne bi bila statična, ljudje na pločnikih in vozila na cesti bi se premikali. Občutek, ki bi ga imeli ob gledanju take fotografije bi se približal občutkom, ki so jih imeli gledalci prvih filmskih predstav.

Filmski posnetek je prenehal delovati kot živa fotografija, ko se je kamera med snemanjem prvič premaknila. Take posnetke so izdelali že Lumièrovi snemalci. To niso storili zavestno in namenoma, ampak so v vnemi, da bi posneli čim več prizorov, postavili kamero tudi na vozilo (ladjo, vlak, avtomobil). Pozneje so s kamero tudi sledili kakemu premikajočemu se objektu. Učinek takega posnetka ni bilo več samo reproducirano gibanje objektov pred kamero, ampak je deloval kot reprodukcija pogleda snemalčevega očesa. Gledalec se je lahko s tem pogledom identificiral. Učinek »živeče fotografije« je izginil.

Sicer pa filmskost filmskega posnetka ne določa reproducirano gibanje ampak trajanje posnetka. Na filmski trak prenešana fotografija postane filmski posnetek. V filmih so pogosti statični posnetki statičnih objektov (predvsem bližnji posnetki za zgodbo pomembnih predmetov), ki niso nič manj filmski od posnetega gibanja. Fotografijo lahko poljubno dolgo opazujemo, filmski posnetek pa ima svoje, natančno določeno trajanje, ki ga določi snemalec, režiser ali montažer. Trajanje, življenjska doba, je bistvena značilnost filmskega posnetka. Gibanje je za filmski posnetek značilno, ni pa odločujoče.

## II.

Filmski posnetek je izpolnitev sanj tistih slikarjev (predvsem zahodnoevropskih), ki so težili k temu, da bi s sliko ustvarili prepričljivo vizualno iluzijo stvarnosti. To jim je prvič uspelo v petnajstem stoletju z iznajdbo linearne perspektive, geometrijskega postopka, ki omogoča natančno upodabljanje prostorske iluzije na dvodimenzionalni slikovni površini. Skoraj istočasno se pojavi camera obscura, naprava,

ki samodejno izriše svetlobno sliko prostora in predmetov. Natančno a minljivo sliko camere obscure je uspela ujeti fotografija, ki predstavlja drugi vrhunec v prizadevanju po realistični sliki. Čeprav je tudi fotografska podoba zgrajena po zakonih linearne perspektive, enako kot izdelek slikarja, učinkuje mnogo bolj realistično, ker ni selektivna, ampak natančno in nepristransko izriše vse podrobnosti fotografiranega prizora. Zato za fotografijo raje uporabljamo izraz posnetek in ne slika. Tretji dosežek v realističnosti upodobitve pa je filmski posnetek, ki po fotografski natančnosti vključuje tudi časovno razsežnost prizora, prikazuje spremembe v prostoru, ki se zgodijo v določenem času.

Čeprav je filmska slika še tako realistična, kot bi se resnično življenje odvijalo pred njim, pa gledalec filmske slike nikoli ne zamenja za stvarnost samo. Zato so njegove reakcije, njegovi čustveni odzivi na posnete prizore drugačni, kot bi bili ob enakih dogodkih v stvarnosti. Sredi vojaške bitke bi se gotovo počutili drugače, kot se ob še tako realističnem filmskem prizoru borbe. Gledalec vedno ve, da je v kinu, da ne prisostvuje resničnim dogodkom, ve, da gleda iluzionistično predstavo. Tudi kadar na to med predstavo pozabi, ga na to dejstvo, nezavedno a nenehno, opozarja psihofiziološki proces gledanja. Binokularni pogled (z dvema očesoma) omogoča gledalcu ocenjevati razdalje med objekti v globino vidnega polja. Gledalec v realnem prostoru zazna količino praznine med objektom v bližini in oddaljenim objektom. Tudi filmska slika prepričljivo pokaže iluzijo prostora med drevesom v ospredju in oddaljenimi gorami v ozadju, vendar gledalčev perceptivni aparat vedno »ve«, da sta slika drevesa in slika gora enako oddaljeni od njega, toliko, kot je ekran oddaljen od njegovega sedeža. Gledalec, čeprav nezavedno, vedno zazna dvodimenzionalnost slike in s tem fizično neresničnost filmskega prizora.

Da bi filmska slika ohranila (ali celo vzpostavila) svojo realističnost, skladno z realnostjo kot jo pozna, mora gledalec izpolniti nekatere pogoje. Predvsem se mora osredotočiti na sliko samo, odmisлити mora realen prostor dvorane v kateri se posnetek prikazuje. Če bi percepcija dogajanj na platnu vključevala tudi realen prostor, bi imeli posnetki na gledalca drugačen učinek. Muha v bližnjem posnetku bi izgledala nekaj metrov velika, posnetek z gibljivo kamero bi naredil vtis, kot da se premika dvorana, skozi odprtino v steni pa gledamo prizorišče, montažna menjava posnetkov bi bila moteče opazna. Te učinke lahko zaznamo, če pogled upremo mimo filmskega platna in sliko opazujemo s koticom očesa ali, če televizor opazujemo od strani kot kos pohištva.

Gledalec mora filmski posnetek šele osmisliti, da bi bil razumljiv in sprejemljiv. Vložiti mora svojo imaginacijo, sliko dopolniti z domišljijo. Slika vedno prikazuje izrez, delček stvarnega sveta. Zato se v gledalčevi zavesti naseli imaginarni prostor, ki se širi preko roba slike in tako dopolnjuje prostor, ki ga zajema slika. Samo tako lahko postane ali ostane smiseln prizor, ko npr. avtomobil odpelje iz okvira slike. Vožnjo lahko nadaljuje le po imaginarni cesti v gledalčevi domišljiji. Osebe na filmskih posnetkih pogosto komunicirajo s tem imaginarnim prostorom. S kretnjami, pogledi in zvoki nakazujejo prostor, ki ga slika ne zajema in s tem spodbujajo gledalca, da v svoji domišljiji zgradi ustrezno prizorišče izven polja slike. Šele sedaj postane dogajanje na posnetku smiselno in razumljivo. Bližnji posnetek človeške glave bi



deloval grozljivo, če gledalčeva domišljija ne bi dodala manjkajočega telesa. Videl bi le človeško glavo, ki je živa, se premika in govori.

Za filmski posnetek je značilen slikovni realizem, ki ga še stopnjuje zvok, vendar je, kot smo videli, potrebno gledalčevo sodelovanje, da bi slika to realističnost ohranila, oz. jo mora gledalec šele umestiti v svojo percepcijo stvarnosti. Film že na ravni posameznega, surovega posnetka terja in vzbuja gledalčevo imaginacijo in domišljijo, še veliko bolj pa na ravni montaže in pripovedi. Zato je za otroke, mlade in za ljudi z bujno domišljijo film tako privlačen medij. Domišljija, ki jo mora vlagati gledalec ob gledanju filma je pravzaprav močan izrazni material, ki ga ustvarjalci večje uporabljajo. Avtorji avantgardnih in eksperimentalnih filmov, pa tudi drugi izvirni avtorji, se pogosto poigravajo z gledalčevo percepcijo filma. Z nenadnimi montažnimi rezi, popačeno sliko in drugimi nekonvencionalnimi prijemi gledalca nenehno opozarjajo: to je film, v kinu si. Včasih ga ovirajo pri vlaganju imaginacije ali pa od njega terjajo še več domišljije s tem, da dogajanje le nakažejo, hitro preskakujejo na na videz nepovezane posnetke in od njega terjajo, da jih osmisli. Konvencionalni ustvarjalci pa radi izkoristijo gledalčev zasebni domišljjski svet, mu s tem olajšajo spremljanje filma in njegovo domišljijo speljejo v identifikacijo s temo filma ali z junaki zgodbe.

### *III.*

V začetku je kazalo, da bo izum »živečih fotografij« za široko publiko le atrakcija, ki se je bodo kmalu naveličali. Film pa bo našel svojo vrednost v dokumentaristiki, znanosti in izobraževanju. Če bi film nudil le pogled na živo, gibljivo fotografijo, bi se tako tudi zgodilo. Filmske slike pa so vzbujale domišljijo. To so mnogi kaj hitro opazili in izkoristili v komercialne namene.

Kmalu so odkrili številne možnosti, kako gledalčevo domišljijo še bolj podžgati. Ker končna filmska slika nastane šele v gledalčevem očesu in v njegovi zavesti, sam material pa je le niz fotografij na filmskem traku, je bilo mogoče filmske prizore tudi ustvariti, ne le posneti stvarnih prizorov. Tako so nastali prepričljivi prizori najbolj nemogočih dogajanj. Če npr. med snemanjem kamero ustavimo, na prizorišču kaj odstranimo, dodamo ali zamenjamo in snemamo naprej, ne da bi se kamera premaknila, gledalec zaustavitve teka kamere ne zazna. Posnetek bo dojemal kot neprekinjen prizor, v katerem nekaj nenadoma izgine, se spremeni ali pojavi kaj drugega. Povsem nemogoči dogodki na takem posnetku izgledajo verjetni in prepričljivi. Gledalca ponesejo v svet magije in domišljije, kjer je vse mogoče.

Filmski ustvarjalci so sčasoma odkrili in razvili številne postopke s katerimi so lahko prikazali, ustvarili najrazličnejše fantazijske prizore. Za gledalca, posebno mladega, so taki prizori vedno očarljivi. Po eni strani zato, ker so tako prepričljivi, po drugi pa zato, ker gledalec vedno ve, da niso resnični, ampak so spretne prevare. Z veseljem se prepusti prevari in prizore doživlja kot resnične, saj samo v tem primeru ohranijo svoj čar. Podobno kot čarodeju v kabaretu dovolimo, da nas prepriča, da je

potegnil zajca iz praznega klobuka, čeprav vemo, da gre le za spretno prevaro. Prevaro moramo vzeti v zakup, sicer predstava izgubi svoj smisel.

Filmski učinki, ki jim pravimo triki, lahko nastanejo zato, ker gledalec ne more zaznati, da smo med snemanjem kamero zaustavili, če je ne premaknemo, ali pa zato, ker ima kamera eno samo oko, gledalec pa gleda z dvema. Z binokularnim gledanjem ocenjujemo razdalje med objekti v globini vidnega polja in tudi ocenimo njihovo velikost. Eno oko pa tega ne zmore. Če ne moremo oceniti kako daleč je od kamere, lahko majhen predmet postane velik, bližnji izgleda oddaljen, ali oddaljeni kot da je v ospredju. Ti učinki niso zanimivi samo za doseganje fantazijskih prizorov, ampak so pogosto uporabljeni tudi v navadnih, realističnih prizorih. Omogočajo pocenitev snemanja, saj lahko majhne makete nadomestijo velike in drage objekte. Filmski trik, »prevara«, je bolj ali manj sestavni del skoraj vsakega filmskega prizora. Včasih tako, da ga gledalec lahko prepozna, pogosto pa ga ne more, ker ne nastopa kot poseben fantazijski učinek, ampak nasprotno, prispeva k vtisu realističnosti prizora, saj kot trik, posebni efekt, lahko razumemo vsako lasuljo ali ličilo, blazino pod obleko »noseče« igralke, scenske dodatke, ki sodobno ulico spremenijo v zgodovinsko ali dež iz gasilske brizgalne.

Fotografijo filmske slike ustvari objektiv, sistem leč. Te leče pa so lahko sestavljene in brušene na različne načine in isti prostor lahko na sliki prikažejo zelo različno. Gledalčev vtis prostora in objektov snemanja je pogosto povsem drugačen, kot bi bil, če bi isti prizor ali objekt opazoval neposredno s svojimi očmi. Filmami prostor, s tem pa tudi posneto gibanje, je na posnetku drzgačno, kot je bilo v naravi pred filmsko kamero. Če ustvarjalci filma želijo, da bodo posnetki, ki jih snemajo, čim bolj verno odražali stvarnost, ki jo prikazujejo, se morajo za to posebej potruditi in izbrati ustrezne objektivne, zorne kote, gibanje kamere, svetlobo, pa tudi dramaturško zgradbo filma.

Sama narava filmske slike, čeprav od svojih začetkov slovi kot objektivna, realistična, terja sodelovanje gledalca, ki sliko osmišlja in interpretira. S tem postaja doživljanje filmske slike subjektivno, kjer se prepletata objektivnost in fantazija, ki v vzajemnem odnosu ustvarjata specifično filmsko resničnost, kot jo doživi posamezen gledalec.



## Jože Dolmark

### *Pisanje filmske zgodbe*

Že na samem začetku si moramo priznati, da so tudi za film, za na svojevrsten način organizirane slike in zvoke v nekem prav posebnem času, nujno potrebne besede, ki podpirajo zgodbe. In zgodbe so v vseh možnih filmih zagotovo vedno bolj ali manj enake kot obeležje enake občutenosti človekove izkušnje skozi prostor in čas. Zgodbe imamo radi tako kot jih imajo radi otroci, v ponavljanju. Umetnost pripovedovanja, za katero je scenaristova umetnost le posebna, za film mišljena aplikacija, pa se vsakič kaže kot nova, neskončno odprta in obnovljiva.

Vsako pripovedovanje se ne opira na ideje ali zamisli, ampak na trike, na praktične postopke, na množico pravil in skrivnih rim. Skrivnih, ker jih je pač potrebno najprej razkriti in se priučiti njihovi uporabi. Scenarij se zatem napiše in se tako ponudi mnogim nekaj tistega, kar nekdo poseduje in več kot ima, več lahko da. Tako scenarij zafunkcionira v filmu, v katerem živi in diha, postopek postane izraz, poezija. Ni važno, če je bil na začetku le dramska zasnova ali prikrita pripovedna zvijača.

Scenarist je torej na samem začetku in je kakor človek s svetilnika: vsi vidijo svetilnik, nihče pa ne vidi njega, ki je omogočil, da kanček svetlobe izstopi iz teme, da se del tišine izgovori in da neko dogajanje med ljudmi izžari kot dotlej neizrečena zgodba. Vsakemu filmu je tako usojeno, da je paradoksalno najprej prebran, šele zatem viden. Tisti prvi bralec je sicer neke vrste »gledalec«, ki si film razgleda popolnoma sam, pri svoji sodbi pa ne more računati na odmev ali sodelovanje ostalih iz dvorane, je torej sam po sebi edinstven sodnik. Ni nujno, da je ta bralec najboljši, najbolj pozoren ali dovteten, je pa zagotovo tisti, ki bo v marsičem odločil, če bodo scenaristove besede zares zaklicalale po gibajočih slikah. Ponavadi je to producent, kakšen režiser, igralec ali televizijski urednik. Nekdo pač, ki ga scenarist mora pritegniti, ga iznenaditi, zavesti, mu ponuditi čimveč otopljivo možnega in ga navesti, da začne verjeti tudi v tisto, česar ni. In to na prvi pogled nič nežno spletkarjenje je za nastanek vsake filmske zgodbe bistvenega pomena.

Nekdo je med vsakdanjim užitek in željami dremal. In med tem dnevnim sanjarjenjem pisal, iskal besede, ki bodo zatem nekoč iskale slike, če jih bo nekdo vmes znal prebrati in posredovati naprej. Vsako od teh dveh opravil je samotnjakarsko in če se najdeta in vskladita, je intimnega konec, ker zatem sledi vsa hrupnost uprizoritve, ki se bo pomirila šele v nastalem delu in nekoliko stišana prišla pred kinematografske gledalce.

Pisanje filma je torej kakor vsako pisanje privilegirano osamljen posel. V njem še ni zaslutiti gromkosti in velepoteznosti kasnejše kinematografske mašinerije. Tukaj se še tiho išče besede in kliče po nekem izgubljenem času, natovarja z emocijami, ki prebujajo spomine in v katerih besede počasi izoblikujejo obraze in pejsaže ter

obratno, najprej krajine in zatem obličja, ki bodo izrisevali zgodbo. Pisanje je kakor zaslišati izgubljene glasove, si vzeti čas v iskanju neke skrivnosti in pripraviti odgovor nanjo. Je kakor preteči naenkrat in brez postanka razdaljo med navideznostjo in danostjo pojavnega, nad prepadom jezika in predmetov zajezi ogleдалo z našim obrazom. Potemtakem je pisanje kina najdenje besede z določenim jezikom, ki nadomesti pogled sveta. Filmske slike potrebujejo najdene in izbrane besede, kakor ljudje znotraj vsakdana, ki se do jezika dokopljejo kasneje in ga postanejo večji s svojim odraščanjem v prostorih tekom časa.

Ko se filmska zgodba napiše, se skuša nekomu nekaj lepega povedati. Toda oseba ali osebe iz tega fino spletenega sveta v resnici niso nikoli obstajale, niso tu iz krvi in mesa in nam tudi v bodoče ne bodo nikoli z roko dosegljive. Z njimi se ni mogoče božati, jim šepetati in ne zmorejo nam nič kaj lajšati pezo vsakdanjih dni. So nam le za podporo duha in to tolikanj bolj, če jih je scenarist ponazoril koherentno in kredibilno. Ta blagodejna podpora prihaja bistveno z govorico teh fiktivnih sopotnikov, ki nam po svoje razgaljajo resnice in laži, njihove, ki pa so tudi neizbežno naše, ker so konec koncev prišle s strani pisca, scenarista. Iz njegovega leksičnega arzenala opažanj pravšnjosti in njihovih kontradikcij, zavetja resnic in njihovih neprestanih brisanj v polresnice ali laži. Življenje je menda stkano znotraj teh nasprotij in tudi z umetnostnimi, torej tudi filmskimi svetovi ni nič kaj drugače.

Je pa za pisanje zgodbe razen neprecenljivo pomembne besede na koncu važno še nekaj. Tista druga stran besede ali slehernega dialoga, ki je tišina ali pa monolog. Ni potrebno, da to ugotovitev izpeljujemo iz zvokov v filmu. Za vsako dobro zgodbo je malce tudi važno, da se ozremo znotraj banalnosti našega vsakdanjega življenja. Če si vsakdo izmed nas prešteje čas, ki ga tokom dneva porabi za govorjenje z drugimi, bo ugotovil, da gre za minute in ne za ure. Če k temu prišteje še ure spanja, potem je nekje jasno, da približno petnajst ur na dan ne uporabljamo besed. Tako nekako devetdeset odstotkov svojega dneva ostajamo nemi, zaprti sami vase. Koliko stvari se zgodi v tej tišini. Skoraj vse. Mislimo, sprejemamo odločitve, reagiramo in delujemo. Počenjamo tudi stvari, ki se jih ne zavedamo. Čuvamo strahove, zadržujemo jezo, obvladujemo čustva, si izmišljujemo, sodimo, se pustimo motiti, popravljamo, iščemo zadovoljstvo, odlagamo tesnobe, metaboliziramo slabe novice... Znotraj tišine smo bolj otroški, bolj pripravljeni na izpovedi neizpovedljivega, na pogovor četudi z bogom, se ne sramujemo naših impulzov, nismo prestrašeni s tabuji, si želimo tega, kar nam drugi prepovedujejo, nas obletujejo misli po hudo delstvih ali po nežnostih. In vse se nam dogaja medtem, ko se peljemo z avtom, ko sedimo v baru na kavi ali v zdravniški čakalnici, ko se češemo pred ogledalom ali pa prižigamo cigareto. Naše ogromno življenje tišine in potopljenosti ne izgine pred očarljivim zvenom besed, ki jih nameravamo izgovoriti. Obstaja in se sprega z izrekanjem besed. To govorjenje je zmerom tudi malo klepetavo, čeravno urejeno, polno tistega skritega in zamolčanega znotraj nas samih.

Pisanje filma je zatorej tudi poseganje v to cono nemega, ki jo vzdržujejo scenarist in njegovi junaki. Na kraju je njegov poklic ravno v tem izplavanju na površino. In to izplavanje je skoraj terapevtsko, saj se skrivnosti pripovedujejo preko umetnosti, tudi filmske.

Naško Križnar  
*Nekaj o vizualnem v znanosti*

I

Vizualno okolje v najširšem smislu je vse, kar zaznavamo z našim čutilom za vid. Preprosto rečeno je to najprej vsa živa in neživa narava, nato pa človek, njegova kultura in izdelki. Znotraj tega širokega vizualnega okolja pa se nahajajo številni vizualni pojavi, povzročeni s človekovim delovanjem, zlasti z njegovo novoveško tehnologijo, kot so npr. fotografija, kinematograf in elektronska vizualna tehnologija. O teh bo govor v mojem predavanju. Med njimi je največ vizualnih izdelkov narejenih prav z namenom, da bi vzpostavili komunikacijo z gledalci na vizualni ravni. To so filmi, televizijske oddaje, vizualne komunikacije, skratka vsi človekovi izdelki, ki nagovarjajo gledalce v vizualnem jeziku. Med vrsticami mojega pisanja bo sproti razvidno za katerega od vizualnih pojavov gre. Največkrat bo šlo za film.

Področje vizualnega je že od vsega začetka povezano z znanostjo.

Kaj je v okviru tega besedila *znanost* pa naj takole pojasnim: gre predvsem za *humanistiko* in v njenem okviru za *etnologijo* ter *antropologijo*, ki raziskujeta človeka na ozadju njegove kulture. V tem besedilu se bom v veliki meri posluževal svojih lastnih izkušenj in izkušenj kolegov. Največkrat bo moj referenčni okvir *vizualna antropologija*. Pri tem imam v mislih antropološke ali etnološke raziskave vizualnih manifestacij kulture, ki jih velikokrat spremlja uporaba vizualne tehnologije, oz. izdelava vizualne dokumentacije kot pomembnega instrumenta raziskave. Dognanja drugih znanstvenih panog bom navajal zaradi potrebnega in značilnega *večdisciplinarnega* obravnavanja vizualnega.

Pri razmišljanju o razmerju med *znanostjo* in *vizualnim* se mi zdi potrebno upoštevati najprej dva vidika. Prvi naj bi upošteval predvsem kaj je znanost s svojimi različnimi panogami prispevala k razumevanju vizualnega, katere teme s tega področja je raziskovala in do kakšnih rezultatov je pri tem prišla. Ta vidik bi lahko obravnavali pod naslovom *Znanost o vizualnem*.

Drugi vidik pa naj bi upošteval katere manifestacije vizualnega so pripomogle k boljšim rezultatom določenih znanstvenih raziskav. Ta vidik bi lahko imenovali *Vizualno v znanosti*.

II

*Toda kje je začetek?*

Za nas naj bo v obdobju izumljanja kinematografa. Popolnoma jasno je, da je kinematograf posledica znanstvenih izumov in odkritij 19. stol. na področju nevro-

logije, fiziologije, mehanike in kemije. K tem odkritjem je še najmanj pripomogla umetnost. Zelo verjetna je podmena, da je bila znanost tista, ki je narekovala oz. iskala *inštrument* za beleženje gibanja, ki naj bi služil v znanstvenih raziskavah takrat prevladujoče *fiziologije* kot pripomoček za simulacijo realnega gibanja. In je, seveda, izumila film.

Na začetek ne bi postavil izuma fotografije, temveč odkritje značilnosti mrežnice človeškega očesa, da zadrži svetlobni vtis dalj časa. To odkritje je predstavil Belgijec *Joseph Plateau* leta 1829 v svoji disertaciji. Postavil je dve tezi: prvič, da oko potrebuje nekaj časa, preden zazna sliko in drugič, da vtis slike ne izgine takoj, temveč polagoma zbledi. Če bi takrat fotografija že znala narediti hipni posnetek, bi imeli kinematograf že veliko pred letom 1895. Tako pa je hipni posnetek, primeren za »filmsko« fotografiranje, prvič zasnovan in uporabljen šele leta 1872 z znanimi poskusi Angleža *Eadwarda Muybridgea*. Sledi dramatičen razvoj v smeri kinematografa z razvojem *snemalne in projekcijske mehanike* (združitve mehanskih načel šivalnega stroja in revolverja) ter *Edisonov* razvoj celuloidnega traku. Drugo je znano. Po prvi *uspešni in odmevni* predstavitvi filmske projekcije (*Grand Café* v Parizu, 28. dec. 1895) se je lahko začela zgodovina kinematografije ločeno od znanosti. Ali res?

Fotografija in film sta omogočila veliko produkcijo vizualij, večjo kot kadarkoli prej v zgodovini. To je povzročilo ponovno aktiviranje znanstvenih pristopov k področju vizualnega. Eno od takih spraševanj je spraševanje o načinih *percepcije*. Zlasti o načinih *vizualne* percepcije. Kaže, da je gledanje *socialni* in *kulturni* proces. Kar vidimo in način na katerega gledamo ni preprosto naša naravna sposobnost, temveč je zelo intimno povezan z načini na kakršne je naša družba sčasoma uredila oblike znanja, svoje strategije moči in sistem želja. Nič več ne moremo biti gotovi, da tistemu kar vidimo lahko tudi verjamemo. Obstaja samo *socialno*, ne pa tudi *formalno* razmerje med gledanim in resnico.

Glavna preokupacija modernizma je bila *potrebnost*, *centralnost* in *univerzalnost* vizualnega polja, medtem ko je *prelamljanje* in *razbitje* (refraction) vizualnega polja osnova za razumevanje postmodernizma.

Očitno so vloga vizualnega opisa, prakse vizualne produkcije in reprodukcije ter socializacija, zgodovina in konvencije vizualne percepcije postali ključne teme današnje sociologije, kulturoloških raziskav in kritičnih teorij vizualnih umetnosti. Osrednja tema teh znanstvenih raziskav je: *vizualni značaj sodobne kulture*.

Del teh raziskav izhaja iz specifičnosti filmskega načina vizualne percepcije. Naj omenim npr. Rudolfa Arnheimja, ki spremlja film od nemega obdobja dalje in mu je morda prav poznavanje filma omogočilo njegove teze v knjigi *Visual Thinking* (1970). Predvsem velja omeniti njegovo tezo o dominaciji vizualnosti v procesu mišljenja in razumevanja. Vizualno opazovanje se po njegovem mnenju nikakor ne omejuje le na zbiranje informacij, ampak posreduje možganom že strukturirane informacije. Vizualno opažanje je torej raziskovanje tistega, kar se dogaja v okolju. Naloga vizualne percepcije je, da iz zaznanih oblik ustvari pojme. Zato bi lahko govorili o gledanju kot o vizualnem razumevanju.

Osrednja vloga očesa v zahodnoevropski kulturi je podana že z ideologijo krščanstva. Medtem ko npr. islam izrecno prepoveduje upodabljanje boga in svetega, krščanstvo *temelji* na podobah boga, svetnikov, celega imaginarija nebeškega kraljes-

tva, dobesedno na upodobitvah teles. Na tej podlagi je potekal razvoj največjega dela zahodnoevropske likovne umetnosti. Krščanstvo uporablja sliko kot simbol in znak. Npr.: alfa in omega, stilizirana riba, jagnje božje itd. Vse kaže, da je krščanska usmeritev k favoriziranju sprejemanja svetega s čutilom za vid močno vplivala tudi na našo sodobno kulturo v kateri je očitno poudarek na telesnosti in na naslajanju z gledanjem. Prevladovanje vizualnosti prihaja do izraza tako pri neverbalnem komuniciranju s pomočjo telesnih tehnik, noše in drugih materialnih atributov, kot pri simbolnem komuniciranju s pomočjo medijev, med katerimi spet prevladujejo vizualni mediji.

John Berger v zanimivi knjižici *Ways of seeing* (1972) pravi, da gledanje pride pred besedami. Otrok gleda in prepozna, preden zna govoriti. Pravi, da je gledanje tisto, ki nas umesti v prostor obdajajočega sveta. Zato razmerje med tem kar vidimo in tistim kar vemo ni nikdar dokončno utrjeno.

Pa še neka etimološka povezava nam da misliti o pomenu vizualnega v zahodni kulturi, o njeni okulocentrični civilizaciji. Beseda *ideja* prihaja iz grškega glagola *idein* (videti). (Tudi v slovenščini je koren besede *videti* prav tako vsebovan v besedi *ideja!*) Torej je način na kakršen razumemo neko idejo tesno povezan s pojavom slike in podobe, ne glede na to, da gre lahko tudi za duhovno »videnje«. Vizualizacija kot način spoznavanja resnice je dominantna v zapadnoevropski kulturi. Izraz »videl sem« je neke vrste metafora za resnico, ki dokončno prepriča poslušalca.

Podobno Wittgenstein: »Slika je dejstvo. In logična slika dejstev je misel!« Torej v nasprotju z Bergerjem *gledanje*, *videnje* in *vedenje* vendarle so nevarno prepleteni. Zakaj nevarno? Zato, ker ponovno ne bomo vedeli kaj je res: tisto kar vidimo ali tisto kar vemo.

Merlau-Ponty v Fenomenologiji percepcije pravi: »Stvar, ki jo zaznavamo ni idealna enota v posesti intelekta... je raje popolnoma odprt horizont brezštevilnih perspektivnih pogledov, ki se mešajo drug z drugim v skladu z danim slogom, ki definira obravnavani objekt. Percepcija je zato paradoksalna. Zaznavana stvar obstaja samo dokler jo lahko opazujemo.«

To je v skladu z njegovo trditvijo, da znanost predvideva izvirno in edinstveno percepcijsko razmerje do sveta, ki ga ne moremo pojasniti ali celo opisati z znanstvenimi izrazi. V nasprotju s eksistencialističnim pojmovanjem govori, da je popolna svoboda omejena z našim vtelesenjem.

Do podobnih ugotovitev o vlogi telesa (gledalca) pri percepciji so prišli tudi vizualni antropologi sami, brez neposredne pomoči filozofov. Gre za novodobni prelom v pogledu na avtentičnost dokumentarnih filmov na ravni relativnosti percepcije, kar ima za posledico vse večje upoštevanje gledalca pri konstituiranju pomenov dokumentarnega filma. V razvoju etnografskega filma in vizualnih raziskav smo namreč priče svojevrstni selitvi subjekta ustvarjanja pomena. V zgodnjem obdobju kinematografije so poznavalci sklepali, da sta objekt in informator resnična, saj naj bi ravno to dokazovali filmski posnetki. Medijska resničnost se je na ta način prekrivala z dejanskostjo. Tej podmeni je botrovala vera v »objektivnost« kamere kot natančnega znanstvenega instrumenta. Nato so ugotovili, da kamera ne more biti objektivna zaradi tehničnih in socialnih omejitev. Avtor je tisti, ki odločilno vpliva na pomen filma, zlasti z montažo in drugimi izraznimi sredstvi. On je tisti, ki ustvarja pomene v imenu gledalcev in za gledalce. Nato pa smo odkrili, da niti prva, niti druga podme-



na nista točni. V resnici je gledalec tisti, ki zgradi končni pomen filma v percepcijskem procesu v katerem se mešata dva vira: vizualne informacije in gledalčeva lastna kulturna dispozicija. In če se vrnemo na začetke kinematografije, se spomnimo, da je dejansko naše oko tisto, ki 24 sličic v eni sekundi poveže v filmsko sliko. Gledalec je torej integrativni dejavnik v trikotniku: avtor, informator, gledalec, tako v vsebinsko-percepcijskem, kot tudi v slikovno-percepcijskem smislu.

### III

Prvo raziskovalno področje, ki je vse bolj vodilo v uporabo vizualne tehnologije, vizualne dokumentacije in vizualnih informacij, je področje neverbalnih komunikacij. To je segment kulture, ki naravnost sili raziskovalca, da bi uporabil filmsko kamero. K neverbalnemu štejemo: gibanje telesa, telesne poze, pogled, glas, proksemijo (kulturo uporabe prostora) in neverbalno poudarjanje govora. Za prvega raziskovalca neverbalnega vedenja štejejo Darwina, ki je v svojem delu *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (1872) postavil dve tezi. Po prvi je neverbalno biološko utemeljeno, po drugi pa neverbalni znaki služijo komunikaciji, so torej prostovoljni in zavestni, zato lahko predvidevamo, da so kulturno kodirani.

Študij neverbalnega ima v glavnem dva vidika: študij posmeznika in študij interakcije. Prvega upoštevajo biologi in psihologi, drugega sociologi in antropologi. Pri prvem pridejo do izraza eksperimentalne metode, testi in količinska analiza. Pri študiju interakcij med ljudmi pa pride v poštev naravno opazovanje, strukturalni opis in kvalitativna tehnika. To je odlična osnova za uporabo vizualne tehnologije. Dejansko so že pionirji kinematografskih snemanj v znanosti beležili neverbalno vedenje, npr. Regnault (1895), pa A. C. Haddon (1898) ali Baldwin Spencer (1901), toda pravi študij neverbalne interakcije se je lahko začel šele s konceptualizacijo uporabe filmske tehnike kot raziskovalne strategije. To pa se je zgodilo šele pred nekaj desetletji, delno tudi po zaslugi razvoja vizualne tehnologije. Takrat so raziskovalci neverbalnega vedenja začeli veliko večjo pozornost posvečati tehnikam avdiovizualnega beleženja. Zavedali so se tudi motenj, ki jih lahko povzroči tehnika in so priporočali premislek, kdaj je res koristno uporabiti vizualni zapis.

Med pionirji raziskovanja neverbalnega je Ray Birdwhistell, antropolog, ki je pod vplivom strukturalne lingvistike skušal dokazati domnevo, da je človeško gibanje kodirano, podobno kot jezik. Že v zgodnjih petdesetih letih je skušal ustvariti znanstveno panogo »kinesics«, analogno fonetiki. Skušal je definirati gibalne enote v okviru hierarhično organizirane kode, za katero je verjel, da je skoraj v celoti determinirana s kulturnimi konvencijami in učenjem. Za analizo je uporabljal film, zlasti upočasnjen tek filma in projiciranje zaustavljenih fotogramov. Razvil je tudi transkripcijski sistem za beleženje neverbalnega vedenja. Med splošnimi vzorci telesnega jezika je ločil tiste, ki so posebej pomembni v komunikacijskem sistemu. Te naj bi določali sami informatorji, češ, da se jih zavedajo. Te elemente komunikacijskega neverbalnega sistema je imenoval »kineme«, tako kot se podobnim elementom v govoru reče »fonemi«. In ker nastopajo vedno v kombinaciji z drugimi vzorci je tako

kombinacijo imenoval »kinemorf«, spet analogno lingvističnim morfemom itd. Kombinacijo kinemorfov je imenoval »kinemorfična konstrukcija«. Vzemim npr. pozdrav z roko na daljavo. Celotna kombinacija gibov bi bila kinemorfična konstrukcija, izraz glave in lica bi bil kinemorf, detajli sočasne obrazne mimike pa kinemi.

Birdwhistellov pomen ni v samem sistemu kodiranja in transkripcije pač pa v odmiku od psihološkega in biološkega vidika neverbalne komunikacije. Poudarjal je kulturno poreklo neverbalnega. Neverbalno je raziskoval kot da je to zavestni način izražanja, ki ga strukturirajo tisti, ki ga uporabljajo.

Med najzanimivejšimi poglavji raziskovanja neverbalnega je *proksemični model* neverbalnega. Izraz izhaja iz angleške besede Proximity, bližina. Proksemične raziskave se ukvarjajo s percepcijo in uporabo prostora v stikih med ljudmi. Etologom, preučevalcem soodvisnosti naravnega okolja je ta tematika znana kot »teritorialnost« in je blizu vedenjskemu kompleksu aktivnosti živih bitij. Utemeljitelj proksemičnih raziskav je Edward T. Hall. Po njem ljudje iz različnih kultur posedujejo različne senzorične svetove. Gre za skrivne kode, »ki niso nikjer zapisane, nihče jih ne pozna, razumejo pa jih vsi«.

Gre za primarni kulturni sistem, ki je prisoten na vseh stopnjah kulturnega razvoja človeka, ne glede na oddaljenost od začetkov rodu homo.

Hall je utemeljil zakonitosti uporabe telesa pri medsebojnih stikih. Pazil je na razdaljo med telesi v določenih kulturnih položajih, na dotike, na poglede. Našel je osem različnih vzorcev telesnega vedenja in položaja. V svojih raziskavah je prišel do nekaterih splošnih ugotovitev, ki preraščajo pomen neverbalne komunikacije. V kulturnem dejanju loči *manifestacijo* in njen *latentni pomen* in pravi, da je v naši civilizaciji ustvarjena umetna diskontinuiteta med obema. To pa je osnova za pomembne znanstevne paradigme našega časa. Tako Freud gradi na razliki med manifestiranim in vsebino sanj, Jung pa se diskontinuiteti približa kot funkciji razlik med individualno zavestjo in kolektivnim nezavednim. Meadova je zelo cenila Hallova prizadevanja kar lahko razumemo, saj njena antropologija temelji v glavnem na iskanju kulturnih vzorcev dobljenih iz analize človekovega vedenja v avtentičnem kulturnem kontekstu, torej v interakciji. Lep primer te metodologije je film *Childhood Rivalry in Bali and New Guinea* (1951), ki sta ga posnela Maragret Mead in Gregory Bateson leta 1938. Temelji na skrbnih posnetkih otroka in matere, njunega medsebojnega občevanja (pretežno s kretnjami) v obdobju, ko se otrok odvaja dojenja.

Če se zdaj v mislih vrnemo k začetkom kinematografije, z začudenjem spoznamo, da so vsi nemi filmi iz začetka filmske zgodovine v bistvu zapisi neverbalne telesne govorice. Z drugimi besedami: nemi film je v veliki meri izrabljajal telesno govorico kot značilno obliko tedanje filmske igre. Zlasti nema komedija temelji na telesnem izrazu.

#### IV

Nobenega dvoma ni, da je preučevanje neverbalnega (telesnega) izražanja močno vplivalo na stopnjo uporabe vizualne tehnologije v znanosti. Na tem področ-

ju so nastajale prve izkušnje pri delu s filmom in prve refleksije. Navajam opažanja raziskovalcev neverbalnega iz priročnika *Handbook of Methods in Nonverbal Behavior* (1982), ki se navezujejo na polpreteklo obdobje, a so nekatere misli aktualne še danes.

Prva opazka: film je selektiven. Čeprav ima moč reprodukcije realnosti, se je pri delu z njim treba zavedati nekaterih omejitev. Slika je dvodimenzionalna, kar ne dopušča globinske zaznave, ki jo je zmožno človeško oko. Zorni kot kamere je zožen in njen pogled manj prožen od človekovega. To pomanjkljivost lahko le delno odpravi montaža, vendar je bolje upoštevati pomanjkljivosti medija kot pa s pomočjo montaže ustvarjati umetno kontinuiteto dogajanja. Bolje je, da se raziskovalec zaveda, da je zorni kot slike omejen, hkrati pa naj bo obveščen kaj se nahaja izven okvira slike. Sicer so pa tudi znotraj slikovnega polja možna številna nova odkritja, kajti tam se nahaja veliko več informacij, kot bi na prvi pogled lahko predvidevali.

Sledi opazka, da je filmska kamera moteča pri raziskovanju neverbalnega, zlasti, če raziskovalec želi zabeležiti avtentične dogodke, oz. če se raziskava giblje v okviru naravnega vedenja. To pa so tisti telesni položaji, ki so v danem trenutku tudi funkcionalni, ki niso posebej aranžirani za snemanje. Če raziskovalec zahteva od informanta ravnanje, ki se mu zdi neumno ali nepotrebno, bo rezultat nenaravno obnašanje. Sam pojav filmske ali video kamere lahko v nekaterh okoljih pozroči natanko to: nenaravno obnašanje.

Te pripombe so zanimive zato, ker anticipirajo t.i. *Heisenbergovo načelo*, ki so ga vizualni antropologi v devetdesetih letih prevzeli iz fizike. Leta 1927 je Werner Heisenberg odkril in opisal t.i. *negotovostno načelo* (uncertainty principle) na področju kvantne mehanike. Odkril je, da je nemogoče natančno določiti položaj delca kot je npr. elektron, ker v trenutku, ko ga opazimo, spremeni svoje značilnosti. To spoznanje je formuliral kot ugotovitev, da točnejša določitev ene količine povzroči manj točno meritev druge. Filozofske implikacije tega načela so ustvarile močan trend mysticizma med znanstveniki, ki so ga interpretirali kot konec tradicionalne koncepcije vzroka in posledice. Oglasil se je tudi Einstein, ki je menil, da Heisenbergova ugotovitev kljub točnosti ne nasprotuje zakonom obnašanja atomskih delcev ali sposobnosti znanstvenikov, da bi jih še naprej raziskovali.

Seveda moramo aplikacijo Heisenbergovega načela v humanistiki razumeti predvsem kot prisposodobno. Kakorkoli, vdor filmske ekipe v nekaterih okoljih povzroči podoben pojav kot vdor med atomske delce: spremembo vedenja.

## V

Preselimo se zdaj v sedANJI čas, ko je znanost že začela množično uporabljati vizualno tehnologijo in vizualno dokumentacijo kot vir in kot analitski pripomoček. Govorim seveda o humanistiki, pretežno o antropologiji, etnologiji in sociologiji, torej o panogah, ki imajo človeka in njegovo kulturo za osrednji objekt raziskovanja. Moja teza, ki sledi iz prvega dela predavanja je, da so predvsem humanistične raziskave neverbalnega ustvarile podlago za uporabo vizualnih informacij v znanosti. V tem okviru se začnejo pojavljati izrazi kot: etnografski film, etnološki film, antropo-

loški, sociološki film, vizualna dokumentacija in kot krovni izraz znanstveni film. Meni je v okviru uporabe filma in videa v znanosti še najljubši izraz *vizualni zapis kulture*, ki ga je uvedla Margaret Mead. Primeren je zato, ker dopušča uporabo v različnih znanstvenih panogah in ne predvideva določene oblikovne značilnosti. Je lahko grobo gradivo ali pa medijsko dodelan izdelek. Vizualni zapis kulture je že sam na sebi večdisciplinarni dokument. Vzemimo primer dokumentarnega filma, ki je shranjen v filmskem arhivu in si ga pridejo ogledovat etnologi, zgodovinarji, umetniki, publicisti in vsak od njih najde v njem nekaj zase, čeprav film ni bil posnet, da bi služil temu ali onemu. To se ujema z zadnjimi ugotovitvami o naravi etnografskega filma. Etnografskost filma ne moremo določati po vsebini pač pa po njegovi uporabi. Vsak vizualni zapis kulture je lahko etnografski, če ga kot takega uporabimo.

A morda le ni vse tako preprosto.

Vizualni zapisi kulture se med seboj razlikujejo po kvaliteti. Razlikujemo jih po dveh določilih: ali so avtorji že med snemanjem upoštevali specifične zahteve raziskovalcev oz. prikazovane kulture ali pa je vizualni zapis narejen nenamensko in smo ga za raziskovalni vir določili šele kasneje. Seveda ima upoštevanje prvega določila velike prednosti. Vizualni zapis lahko uporabimo v raziskovalne namene le, če ustreza določenim pogojem. Zato vizualni antropologi zadnjih desetletij največ naporov usmerjajo v odkrivanje *predpogojev ali izhodišč* za izdelavo kvalitetnega vizualnega zapisa kulture. Pri tem ne mislim toliko na določanje *pravil* ali receptov o tem kaj je to »znanstveni« vizualni dokument, kot na neprestano učenje, ki poteka predvsem z izmenjavo izkušenj tako na metodološki kot na tehnološki ravni.

Skušal bom na kratko predstaviti skupne značilnosti prizadevanj za kvalitetni vizualni zapis kulture, ki naj služi znanstveni raziskavi.

1. Prva značilnost je načelne narave. Kultura oz. njena sestavina naj bi bila posneta tako, da bi lahko tudi bodoči raziskovalec razbral iz dokumenta avtentične informacije. Predpogoj za to je, da je zapis čimbolj trajen in da ni interpretiran, to pomeni, da ni opremljen s komentarjem ali pretirano preoblikovan s pomočjo montaže. K preoblikovanju prispevajo npr. menjava kronološkega vrstnega reda, prekinjanje dialogov, skrajševanje posnetkov zaradi filmskega ritma ipd. Trajnost vizualnega zapisa je odvisna od tehnologije. Filmski trak je zaenkrat še najtrajnejši zapis slike. To dokazujejo ohranjeni filmi iz začetka stoletja. Elektronski zapis na magnetnem traku še ni preizkušen, digitaliziran zapis, od katerega si nekateri veliko obetajo pa še ni standardiziran in splošno dostopen.
2. Druga značilnost izhaja iz načina realizacije. Razvojno gledano je bil vizualni zapis kulture najprej oddaljeno opazovanje s pomočjo kamere, sčasoma pa se je začel spreminjati v sodelovanje med realizatorjem in protagonisti filma. T.i. *participacijska metoda* izhaja iz metodičnih načel Bronislava Malinowskega iz leta 1922, ki priporočajo udeležbo raziskovalca pri raziskovanih kulturnih aktivnostih in tesno sodelovanje z informanti. Vizualna antropologija je to načelo v proizvodnji etnografskega filma prilagodila tehnološkemu postopku in ga tako rekoč posvojila. To je namreč edini način, da vizualni dokument pridobi pogled na kulturo iz nje same, t.i. *insajderski ali emični vidik*. Tega dosežejo raziskovalci na različne načine. V razvoju etnografskega filma so se začele nizati izkušnje sodelovanja s

protagonisti kulture že od Roberta Flahertyja dalje. Jean Rouch je to načelo utemeljil s svojo *antropologie partagée*, David MacDougall pa je razširili observacijski postopek s prvimi soudeležbe informatorjev. Ta metoda je veliko pripomogla k afirmaciji neevropskih kultur in k večjemu razumevanju različnosti in drugačnosti kultur. Nazadnje je privedla do razmišljanja kdo sploh tvori pomen vizualnega zapisa kulture oz. etnografskega filma. O tem sem že govoril v uvodu in zato samo še dodajam, da je ravno participacijska metoda z vpeljevanjem informatorja kot ključnega partnerja pri določanju pomena filma, pripeljala do ugotovitve o trikotniku *avtor - informator - gledalec*, kot o ključnem poligonu razumevanja značilnosti vizualnega zapisa kulture.

Participacijska metoda je stopila čez rob svoje lastne doktrine v projektu Navajo, Wortha in Adaira (1966) s katero so se začeli eksperimenti s t.i. *bio-dokumentarcem*. Protagonisti kulture sami snemajo svojo lastno kulturo in tako poleg vsebine razkrijejo tudi svoj vizualno percepcijski modus. Od tu je samo še korak do vizualnih raziskav domačih video arhivov, ki jih izvajam v Sloveniji in v zamejstvu in ki odražajo stopnjo (ljudske) vizualne kulture Slovencev.

3. Tretja značilnost sodobnega vizualnega zapisa kulture naj bi bila *refleksivnost*. Vizualni dokument je v ta namen lahko opremljen z raziskovalčevo refleksijo o ustvarjalnem postopku. V bistvu gre za beleženje tistih omejitev, ki so povzročile spremembo naravnega obnašanja protagonistov ali dogodkov pred kamero, v kolikor to ni razvidno že iz samega vizualnega dokumenta. Raziskovalec pač na nek način javi svoji publiki v kakšnih okoliščinah je bil dokument posnet, kaj je izpuščeno in kaj je rekonstruirano. S tem kompenzira motnje in omogoči drugim raziskovalcem, da si sami ustvarijo avtentično podobo kulture.

### *Literatura*

- Arnheim, Rudolf (1969), *Visual Thinking*. University California Press.
- Berger, John (1990), *Ways of Seeing*. Penguin.
- Hall, Edward T. (1968), *Proxemics*. *Current Anthropology*. Vol.9.No.2-3, str.83-108.
- Handbook of Methods in Nonverbal Behavior Research* (1982) (Paul Ekman, Klaus R. Scherer, ur.), Cambridge University Press, London, New York.
- Križnar, Naško (1997), *Vizualne raziskave v etnologiji*. Založba ZRC SAZU, Ljubljana.
- Križnar, Naško in Pahor, Živa (1997), *Videodokumentacija kot »objet trouvé«*. V: *Etnološki film med tradicijo in vizijo*. Založba ZRC SAZU, Ljubljana, str. 205-211.
- Malinowski, Bronislaw (1922, 1961), *Argonauts of the Western Pacific*. Dutton, New York.
- Merleau-Ponty, Maurice (1962), *Phenomenology of Perception*. Routledge&Kegan, London, New York.
- Worth, Soul and Adair, John (1972), *Through Navajo Eyes, An Exploration on Film Communication and Anthropology*. Indiana University Press, Bloomington.

Janez Strehovec

## *Celostna potopitev med slike in besede – telesa*

Pasti na varljivo os med nerazvidnimi zgoraj in spodaj, spredaj in zadaj, levo in desno. Prestopiti rob ogledala in vstopiti v medij z labirintsko strukturo, ki na stoterih razpotjih ponuja hkrati po več možnosti nadaljevanj. Privezati se na sedež simulatorja in pognati njegovo gibanje do skrajnih zmogljivosti hidravličnega hardvera. Skočiti z elastiko v globino (angl. bungee jumping) in si v trenutku, ko te na najnižji točki padca povleče navzgor (da poletiš proti nebu z nogami navzgor), simulirati občutje, da si dosegel ubežno hitrost (28.000 km/h) in se za zmerom osvobajš Zemljine težnosti... Del teh ekstremnih občutij (dopolnili bi jih lahko tudi z impresivnimi dogodki v zvočni pokrajini, recimo takrat, ko ritem tehno glasbe preseže 180 ali celo 200 udarcev v minuti) ni le fikijski opis ali metafora, temveč realno občutje, ki spremlja današnjega posameznika v svetu visokoadrenalinskih tehnologij, še posebno tistih s področja novih vizualnih medijev.

Pri tem ne mislimo le na občutja, značilna za drzne atrakcije v tematskih parkih (na primer simulatorji za najbolj nore dirke in igre v Cybermind centrih in drugih digitalnih arkadah), ampak tudi na recepcijo različnih oblik t.i. računalniške (tudi elektronske, kibernetične) umetnosti, za katero sta bistveni dve merili nove estetike, in sicer celostna potopitev in interaktivnost. To so predvsem dela računalniško podprtih interaktivnih umetniških instalacij (tudi holografskih in tistih, omogočenih z virtualno resničnostjo ter z robotskim in s simulatorskim hardverom), prav tako pa nam drzna, kar se da nenavadna izkustva (z visoko frekvenco rizičnosti in negotovosti) omogočajo tudi dela interaktivne literature (angl. hypertext fiction), ki zahtevajo kar se da zvedavega bralca, ki bo drzno, celo hazardno izbiral med različnimi možnostmi navigacije po hipertekstualnih pokrajinah.

### *Krmarjenje po slikah-telesih*

Na prepoved upodabljanja in gledanja slik transcendenčnega (božanskega) v judovskem monoteizmu odgovarja postmoderna epoha z nasprotnim ekstremom, namreč s tako rekoč zapovedanim gledanjem in upodabljanjem do obscenosti stopnjevanega »vidnejšega od vidnega« (tu mislimo predvsem na razmišljanja francoskega sociologa Jeana Baudrillarda). Današnja množična kultura je kar se da vizualna, spomnimo naj le na zvrst glasbenega videoklipa, ki bombardira pogled z najbolj divjimi ritmi »reke slikovnega« ali pa na trend kinodvoran, ki prikazujejo filme v tehnikah IMAX in OMNIMAX. Pokazati kako stvar, se pravi privedi v sliko, rabi celo za njen ontološki dokaz (pa čeprav se vprašanje resničnega ali lažnega upodabljanja pri tem več ne postavlja). *Pokazati se* ima v trendovski vizualni kulturi celo premoč nad *biti*.

In kako je uresničena celostna potopitev v likovnih umetnostih? Omogočajo jo različni globinski učinki; v ploske slike je treba, metaforično rečeno, zavrtati vertikalno os in jim »podzidati« globino. Model za takšno sliko, ki je dejansko slika-telo, je hologram, ki raste od zidne lokacije slike proti opazovalcu, poseže v prostor med steno in pogledom, se ga tako rekoč dotakne. Na področju računalniške grafike je bil takšen prehod dosežen s prehodom od 2-d k 3-d moleliranju, polno pa je zaživel šele z rabo tehnologije virtualna resničnost, ki omogoča preko posebnih vmesnikov (podatkovna rokavica, čelada z očali-monitorjema za vsako oko posebej) navigacijo po pokrajini 3-d računalniške grafike in celostno potopitev v medij. Takšne učinke pa je mogoče doseči tudi z rabo simulatorja, ki sinhrono z gibanjem računalniške grafike na zaslonu fizično stimulira gledalca/uporabnika v njem. Kot primera rabe simulatorja v elektronski umetnosti naj omenimo instalaciji *Gozd* (1993) in *Safe Harbor* (1996). Prva je delo Tamasa Walyczkyga, Sebastiana Egnerja in Jeffreya Shawa in je sestavljena iz hidravlične platforme, na kateri je sedež za gledalca/uporabnika, ki z joystickom krmili gibanje platforme glede na dogajanje računalniške animacije na zaslonu, postavljenem pred njim. Ko pride do uskladitve obeh gibanj, se uporabniku pričara občutek, da dejansko leti skozi krošnje dreves, ki se širijo v neskončnost. *Safe Harbor* pa je projekt Staceyja Spiegla in Rodneya Hoinkesa, ki omogoča potopitveno okolje s 360 stopinjami vidnega polja in sta ga umetnika uresničila med festivalom DEAF96 v rotterdamski Marine Safety.

Krmarjenje po slikovnem in potapljanje vanj omogoča tudi medij CD-roma, ki vsakdanjega uporabnika osebnega računalnika zapelje, da z miško krmari po različnih nizih slikovne, tekstualne in zvočne pokrajine. Podobno aktivno srečevanje s slikovnim, še posebno, če je aranžirano v stereo in multimedijjski varianti, je mogoče tudi na internetovskih mrežnih straneh, bodisi na tistih, ki so delo umetnikov samih, bodisi na tistih, ki so predstavitev umetniških galerij in muzejev v kiberprostoru. Primer za zadnjo varianto je krmarjenje »telerobotskega stereo gledanja« Wenckovega kipa *Deklica, ki pije* v USC interaktivnem umetniškem muzeju (<http://digimuse.usc.edu/museum.html>).

Tako celostna potopitev v medij kot interaktivnost sta prijema, ki nista zgolj modna trika z vedno več aplikacij v industriji zabave (tu naj omenimo projekte interaktivne televizije in interaktivnega kina, ki bosta tudi gledalcem namenjala vsaj del kamermanove in režiserjeve vloge), ampak sodita v paradigmo *kibernetike druge generacije* in novih (tehno)znanosti, še posebno kvantne mehanike in endofizike. Slednja, koncepte zanjo je razvil Otto E. Rössler, je fizika notranjega opazovalca, ki izhaja iz podmene, da sta tako slika določenega sistema kot celo njegove (objektivne) zakonitosti odvisni od pozicije opazovalca sistema. Iz sveta ne moremo izstopiti in zavzeti vloge nekakšnega super-opazovalca, ampak smo odvisni od objektivnosti opazovalca samega in od obzorja njegovega pristopa k svetu preko različnih tehniških vmesnikov.

Tudi na prvi pogled halucinatorični občutek, ki spremlja celostno potopitev (k njemu dejansko usmerjajo uvodni stavki tega besedila), ni nič ekscesnega, ampak vedno bolj vsakdanje občutje današnjega posameznika kot bitja tehnotodirane estetske prakse, ki med svojimi labirintskimi »tripi« izbira med različnimi možnostmi

in se potaplja v medij. Takšno odločanje temelji na svobodi, ki predpostavlja tudi svojevrstno odgovornost; manj gre za začaranje (fascinacijo) čiste estetike kot za odčaranje in celo nastavke za jutrišnjo, recimo kar kiberetiko.

Razvoj računalniških tehnologij in na njih temelječih komunikacij in skupnosti (tudi v oblikah MUD in MOO) je bistveno vplival na nastanek novih umetnostnih oblik. Omenili smo že zvrst računalniške grafike, animacije in računalniško podprtih interaktivnih instalacij, posredno pa tudi tehno glasbo, ob kateri se danes razvija tudi nova družbenost (parade, raverska družba, DJ- in klubska kultura). Del umetnosti pa se tudi že seli na mrežo, na kateri se lahko uresniči ne le v distribucijskem, reproduksijskem in muzejskem smislu (kot na primer tradicionalne umetnosti), ampak tudi v kreativnem. Mreža sama je postala nov umetnostni medij; spomnimo naj le na artistske web strani, na dramske/igralske epizodne strani in na medij interaktivne (hipertekstualne) literature, ki se sicer že inštitucionalizira na ravni posebnega, od mreže neodvisnega založništva (primer družbe Eastgate). Kot primer epizodne web strani, ki omogoča tudi povratno, kibernetsko komunikacijo med igralci in uporabniki preko elektronske pošte, naj omenimo dejavnost skupine Grapejam ([www.grapejam.com/live/theater/index.html](http://www.grapejam.com/live/theater/index.html)).

#### *Interaktivna literatura - izziv besede kot telesa*

Čeprav je najti na mreži relativno malo hipertekstualne književnosti (tam je, recimo Michaela Joyca tekst *Twelve Blue*) pa je tovrstna kreativnost (začela se je z Joycevo uspešnico *Afternoon: A Story* 1987. leta) kar se da simptomatična prav za razumevanje tiste paradigme, ki smo jo odkrivali že pri trendovskih slikah-teselih, namreč za celostno potopitev, interaktivnost in prehod vseh komunikacij iz dvodimenzionalne razsežnosti v tridimenzionalno, ki stimulira tudi taktilnost. Otip, ki je bil dolga desetletja prezrt čut v umetnosti in kulturi Zahoda, je z rabo novih tehnologij in z intencami umetnostnih avantgard 20.stoletja postal eden osrednjih čutov (se pravi, čut-teoretik) pri današnji, tehnokodirani recepciji.

Hipertekstualna fikcija je interaktivna literatura, ki temelji na vizualiziranem tekstu, ki se preko linkov odpira v različne smeri; besedilo zato prej spominja na zemljevid ali na pesem konkretne poezije kot pa na tradicionalno literaturo. Časovno razsežnost tradicionalne naracije avtor na podlagi linkov prekine, zalomi in tekst poglobi (ali nadzida) s sočasnimi prostori, ki omogočajo bralčevo celostno potopitev. Očitek, češ da tovrstna dela nimajo razvidnega začetka, sredine (zapleta dogajanja) in konca, je tukaj zato v določenem smislu brezpredmeten, kajti besed kot enot stavčnih pripovedi se tukaj ne bere samo, ampak se jih tudi gleda in celo dotika (preko vmesnikov), kar pomeni, da implicirajo taktilno razsežnost in funkcionirajo kot besede-telesa. Ko je Andy Cameron v besedilu *Interaktivne zgodbe - neuresničljive sanje* zapisal, da se »zgodbe in interaktivnost ne mešajo dobro, da je interaktivnost za igre in ne za zgodbe, kajti obe zvrsti sta različno strukturirani«...s tem nikakor ni razvrednotil postopkov hipertekstualne fikcije, ki je dejansko nekaj novega in bralca-uporabnika vključuje v svet iger, ki imajo svoja pravila in omogočajo uporabni-



kom/udeležencem izbiranje med različnimi možnostmi in večperspektivna branja. Današnji posameznik kot interaktivni voyeur je tudi *homo ludens*, ki se strastno poda na negotova iskanja in rizično izbira med možnostmi. Hipertekstualna fikcija zato sodi v njegovo vsakdanjost.

*K filozofiji interaktivnih medijev: užitek v popolni manipulaciji slikovnega*

Dela elektronske umetnosti od interaktivnih instalacij do artistskih mrežnih strani in hipertekstualne literature so dela, ki niso nobena dela več v smislu tradicionalne umetnosti. Pri njih gre za širši, leonardovski pojem kreativnosti, ki povezuje umetniško domišljijo z znanstveno kombinatoriko, analitiko in celo z inženirskim, s tehničkim pristopom. Za njihovo razumevanje je potrebna zavest o vrsti novih znanstvenih paradigem, ki so relativizirale newtonsko fiziko in evklidsko geometrijo in ki so vezane na prehod od geometrijske optike k valovni. V svojem besedilu *Ut Pictura Hyperpoesis* je zato John Tolva za opis hipertekstualnosti upravičeno posegel k primeru Riemannovega reza in s tem k vprašanju (Riemannove) postevklidske geometrije; ko bralec »zasrfa« v link, namreč razširi tradicionalno linearno branje v tretjo dimenzijo. Hipertext s stalnimi linki prekinja temporalnost pripovedi in usmerja bralce v kroženje in tkanje na določenem mestu teksta in iz njega. V tem besedilu smo pozornost namenili predvsem umetniškim aplikacijam novih medijev, toda njihove poglavitne značilnosti so lastne tudi tem medijem nasploh. Prav interaktivnost, multimedialnost, celostna potopitev in celostna recepcija (ki vključuje tudi taktilnost) so poglavitna lastnost novih medijev, ki so »mediji po tradicionalnih medijih«, se pravi po velikih nacionalnih televizijah, analognemu videu in (linearnemu) filmu. Gre predvsem za digitalni, računalniški video, interaktivni kino in interaktivno tv, holografijo, CD-rom, računalniško stran in druge mrežne komunikacije, hipertekstualno literaturo in digitalno fotografijo. Tu bo imel posebno vlogo tudi razvoj nove generacije televizijskih sprejemnikov, t.i. PC-TV, torej televizorjev z vgrajenimi modemi in osnovnimi deli računalniške strojne opreme. Za večino novih medijev je tudi značilno, da so zavezani novi generaciji vizualnosti, se pravi takšni, ki omogoča posamezniku »divje gledanje« na za dano, naravno zaznavo še neizkušenem vidnem polju, interaktivno spreminjanje gledišč (kroženje s pogledom po »temni strani Mesece«), gledanje ob spodmaknitvi trdne, »Arhimedove« točke in gledanje slik-teles, se pravi površin, ki imajo globino, ki, metaforično rečeno, raste proti gledalcu-uporabniku slikovnega. In slednji uživa v visokoadrenalinskih manipulacijah slikovnih labirintov in pokrajin iz slik-teles, v katere se je vrtoglavično potopil.

Obnavna novomedijskih tehnologij in predvsem njihovih umetniških aplikacij nas usmerja k danes aktualni paradigmi tehnokulture, ki implicira tesno prepletanje umetnosti, znanosti, tehnologije in novih medijev, ki zahteva od vseh soodnosnikov, da pri tem nekaj opustijo, za zameno pa dobijo priložnost pri sodelovanju ob tehnokulturnih projektih. Tu se odpira vrsto filozofskih vprašanj, povezanih z razumevanjem današnje vloge novih tehnologij, s katerimi nadaljujemo to razmišljanje.

*Oddaljevanje od realnosti*

Kako pojasniti preusmeritev umetnosti, tehnike in znanosti in njuno medsebojno prepletanje? Mogoče je spričo vrste (kulturnih in ontoloških) obratov in prelomov, ki izhajajo iz oddaljevanja od dane realnosti, in sicer takšne, ki vodi v umetne svetove. Dana, naravna realnost je postala nadgrajena in razširjena z novimi generacijami realnosti, s sintetičnimi svetovi, ki so oddaljeni in bistveno različni tudi že od t.i. druge narave industrijskih izdelkov. Ko omenjamo oddaljevanje od realnosti kot splošno zakonitost sveta poindustrijskih in informatičnih družb, naj spomnimo, da je to koncepcijo najprej in tako rekoč testno razvila fenomenološka estetika, ki je drzno mislila zagonetno naravo umetno-umetniških svetov, za katere je značilno, da spričo svoje fikcijske kvazirealnosti zahtevajo upoštevanje tudi rahlih, kot-da-predmetov, spletovanj in videzov. O oddaljevanju od realnosti je v svoji *Estetiki* (1953) pisal že nemški filozof Nicolai Hartmann (1882-1950) in v tej zvezi uvedel pojem **derealizacija** (nem. Entwirklichung), s sintagmo »čiščenje realnosti do sfere irealnosti«<sup>1</sup>, pa je značilnosti estetskega stališča pojasnil začetnik fenomenološke estetike Moritz Geiger (1880-1937). Geiger je namreč prav v umetnosti odkrival posebno, kar se da avtonomno realnost, ki se bistveno razlikuje od, pogojno rečeno, naravne, dane realnosti. Spričo umetniških svetov z lastno zakonitostjo in lastno realnostjo lahko že pri Geigerju govorimo o svetu kot pluriverzumu danega in umetnih svetov. Slednje poimenuje kot irealne resničnosti, in sicer v naslednjem smislu: »Svet drame ima svoje lastne zakone in svoje lastne resničnosti. Ne drži kot trdijo marsikateri teorije, da v umetnosti sprejemamo reči samo po njihovi kvaliteti, ne, to je irealna resničnost, če je ta izraz dovoljen. Obstajajo številne irealne resničnosti; svet filozofije in svet spominjanja, pri katerem vemo, da ni pristna, sedanja resničnost, v kateri se nahajamo.«<sup>2</sup>

Za razumevanje posebnega oddaljevanja od realnosti, in sicer takšnega, ki ni vezano zgolj na umetnostne svetove, ampak ontološko pluralnost povezuje predvsem z zakonitostmi informatične paradigme, pa je še posebej pomembno delo Vilema Flusserja, usmerjeno k analizam telematične kulture, tehnoslik, kodificiranega sveta, tehnoimaginacij in digitalnega videza. Flusserja je še zanimala ontološka narava novih entitet kot so hologrami in tehnoslike novih medijev, predvsem računalniške grafike. Ontologija računalniške slike predpostavlja v kontekstu Flusserjeve misli umetelnost na kvadrat, kajti prva stopnja oddaljevanja od realnosti v smislu vedno bolj abstraktnega kodificiranja je vodila od slik h grafičnim in številčnim zapisom, ki se ne nanašajo na nekaj neposredno konkretnega, ampak na pojmovno: »Teksti so oddaljeni za korak naprej od konkretnega doživetja kot slike in 'koncipiranje' je simptom nadaljne odmaknitve (nem. Verfremdung) kot je 'imaginiranje'.<sup>3</sup> In dalje: »Pisava je korak proč od slik, kajti omogoča razrešitev slik v pojmih.«<sup>4</sup> Zgodovinski razvoj pisave in pojmovnega mišljenja je Flusserju pot k vedno abstraktnej-

<sup>1</sup> M. Geiger: *Die Bedeutung der Kunst*, Munchen, 1976, s.542

<sup>2</sup> isto delo, s.543

<sup>3</sup> V. Flusser: *Lob der Oberflächlichkeit*, Schriften, zv. 1, Mannheim, 1995, s.67

<sup>4</sup> isto delo, s.69

šim in bolj subtilno kodificiranim oblikam, torej drzno razlikovanje v smislu oddaljevanja od dane, naravne realnosti. S tehnoslikami, dobljenimi z računalniško grafiko, se to oddaljevanje pomakne še za stopnjo, kajti njihova referenca so pojmi, kar predpostavlja kompjutacijo že kalkuliranega (in s tem kodificiranega, umetnega), ki implicira po Flusserju napredek v naslednjem smislu: »Zdaj je človek izumil naprave, ki mu omogočajo, da si predstavlja svoje pojme, da svoje aritmetične enačbe, geometrične konstrukcije, estetske kategorije, logične strukture prestavi v sliko. S tem je nastala nova raven zavesti. Nov imaginarni svet, ki ni 'pod' pojmovnim mišljenjem, temveč nad njim. Svet nadzavestnih sanj.«<sup>5</sup>

Računalnik kot generator potencialno umetnih svetov in njihove subtilne ontologije, ki relativira tradicionalno, je odlično orodje kibernetične kulture, ki postaja danes jedro v tem besedilu tematizirane tehnokulture. To je kultura sveta pod načelom tehna, razumljenega kot širitev in nadgradnja danega danega sveta z umetnimi strukturami in svetovi. V, pogojno rečeno, tehno svetu je na delu tehnodomišljija, njegove implikacije vedno opaznejše generirajo tudi nov življenski stil, ki je v drugi polovici devetdesetih let že razpoznaven v glasbi, modi, pri prostočasnih aktivnostih in pri designu. Načelo tehna razumemo prav v smislu uveljavitve v tem besedilu omenjenih teoretskih konceptov, in sicer oddaljevanja od realnosti, širjenja realnosti z 'irealnimi' svetovi in razvijanje tehnoslikovnega in glasbeno sintetičnega.

Razmišljanje o *tehnu kot načelu* nas vsekakor usmerja k pojavu tehno glasbe, pri kateri pomeni širitev slišanja na nova področja, kar je povzročeno z rabo sintetizatorja, sekvencerja, samplerja in računalnika pri laboratorijski produkciji nove glasbe, katere poglavitna sestavina je ritem, merjen z enoto 'udracev na minuto'. V igri je širjenje dražljajev preko vseh meja, pospeševanje in stopnjevanje zaznave in ekstaza vseh elementov, vključenih v tehnološko celostno umetnino (nem. Gesamtkunstwerk). To kar velja za glasbeni tehno kot eminentno glasbeno usmeritev devetdesetih let, velja v mnogočem tudi za, recimo kar ontološko načelo tehna: širitev in nadgradnja dane, naravne realnosti, njeno stopnjevano širjenje v smeri umetnosti, poudarek na stopnjevanj hitrosti, nihanja in ekstaze.

### *Tehnologija kot nevarnost in priložnost rešitve*

Pri tehnokulturi gre za poseben, in sicer pozitiven odnos do tehnologije, in hkrati tudi za spremenjen odnos do kulture same, ki ni koncipirana več v srednjeevropskem, v filozofiji nemškega idealizma reflektiranem smislu kot pribežališče lepe, predvsem v umetnosti dejavne duše. Pozitivni odnos do tehnologije tudi predpostavlja preseženost imperialističnega gospostva nad naravo, ki je bilo značilnost tradicionalnih industrijskih družb, in nas umešča v paradigmo sprave družbe, narave in tehnologije; točneje, gre za sožitje narave in družbe preko tehnologije, ki je prijazna do uporabnikov in hkrati upošteva naravo. Lahko bi celo zapisali, da, metaforično rečeno, varuje v Adornovi estetiški teoriji tematizirane sledi neidentičnega v naravi, jih

---

<sup>5</sup> isto delo, s.263

torej ne preusmerja ali poškoduje. Nekonflikten, prijazen odnos med tehnologijo in človekom je sicer danes običajen že na številnih področjih, od del na napravah za intelektualne storitve do pritožnih dejavnosti v fitnes študijih in tematskih parkih. Že Walter Benjamin je pisal o Luna parkih kot predhodnikih sanatorijev<sup>6</sup> in s tem anticipiral pozitiven odnos današnjih množic do iger v novodobnih tematskih parkih, kjer imajo različni stroji, tu še posebno mislimo na simulatorje, funkcijo visokoadrenalinskih vaj za stopnjevano, tehniško modelirano zaznavo, ki očitno profitira spričo 'naprezanja' v njih.

Tudi pri fitnesu in bodibildingu gre za posebno sodelovanje človeka in stroja, pri katerem stroj, pogojno rečeno, deluje v skladu z naravo in dopolnjuje in stimulira človeško gibanje. Zelo nesmiselno bi bilo govoriti, da je človek odtujen od naprav v fitnes študijih, nasprotno, gre za sožitje v smislu dopolnjujoče priključenosti. Za pozitivno filozofijo tehnologije so nedvomno pomembni tudi prispevki že omenjenega Vilema Flusserja; opozorimo naj le na njegovo misel o antropomorfnosti strojev iz njegovega besedila *Informacijska družba kot deževnik*: »Ni nasprotja med človekom in strojem, kajti stroj je del človeka, je proteza ali epiteza. Na primer plastično nalivno pero je proteza, sedi med prsti; moji umetni zobje pa so epiteze, tičijo v mojem telesu. Potemtakem o stroju ne moremo trditi, da je izven človeka in da je človek izven stroja, temveč med človekom in strojem obstaja cela vrsta vmesnikov.«<sup>7</sup> Ob Benjaminu in Flusserju bi lahko omenili tudi Benjaminovega sodobnika Bertolta Brechta (recimo njegovo besedilo *Radio kot komunikacijski aparat*) in Siegfrieda Kracauerja, vendar pa so za sodobno razumevanje tehnologije še posebno pomembni teoretski prispevki Martina Heidegggra in Paula Virilia, torej dveh teoretikov, ki izhajata iz povsem različnih filozofskih tradicij in tudi obdobj 20. stoletja, vendar pa ju povezuje premislek tehnologije v kar najbolj radikalni obliki.

Razmišljanje o tehnenu kot najširšem načelu ne more mimo Heideggerjevega besedila *Tehnika in obrat* (1949/1950), v katerem je bistvo tehnike radikalno razmejnih od tehniškega (orodnega, instrumentalnega, strojnega) in ga povezal z vprašanji odkrivanja, neskritosti, izzivanja, naročanja, narave, usodnosti, ustvarjalnosti, nevarnosti in rešitve. Tehnika ni nič tehniškega, ampak je zgodovinski (kar dogodnostni) način razkrivanja bivajočega in ima univerzalen značaj celo v smislu planetarnega in zunajplanetarnega uveljavljanja dovršene metafizike. Za razumevanje tehnologije v takšnem, najširšem smislu je relevantno že Heideggrovo opozorilo v besedilu *Doba podobe sveta*, v katerem je zapisal: »Strojna tehnika ostaja doslej najvidnejši poganjek bistva novodobne tehnike in je istovetna z bistvom novodobne metafizike.«<sup>8</sup> Tako rekoč prva ontološka vprašanja, ugledana v kontekstu resnice kot neskritosti in ontološke diference, so se Heideggro zastavljala v besedilu *Tehnika in obrat*, v katerem je izrekel tudi opozorilo o zvezi tehnike in umetnosti pri starih Grkih; gre za korespondence med tehne in poesis, ki ga lahko kot alternativni zasnutek odkrivamo tudi pri nekaterih današnjih delih tehnološke, še posebno kibernetске umetnosti, seveda

<sup>6</sup> prim. W. Benjamin: *Gesammelte Schriften*, zv. IV.1, Frankfurt, 1972, s.147

<sup>7</sup> V. Flusser: *Die Informationsgesellschaft als Regenwurm*, v: *Kultur und Technik im 21. Jahrhundert*, ur. G. Kaiser, Frankfurt/New York, 1993, s.71

<sup>8</sup> M. Heidegger: *Doba podobe sveta*, v: *Perspektive*, dec. 1960, št.4, s.421

v povsem spremenjenem, s starogrškim konceptom *tehne* povsem neprimerljivem kontekstu. Pri Heideggru je torej tehnologija razumljena v svoji aktivni vlogi kot razkrivanje in proizvajanje v neskritost, je v funkciji drznega izzivanja, ki od narave, razumljene kot rezervoar zalog, izsili dobavo energije. Umetno-umetelni svet kot produkt oddaljevanja od realnosti v smeri vedno bolj sofisticirano kodiranih umetnih svetov, o čemer je razmišljal Flusser prav ob že omenjenem primeru tehnoslik, je dejansko delo planetarne tehnike, ki radikalno prevrača ustaljena razmerja. Ob primeru vodne elektrarne je Heidegger prevratni učinek tehniško-umetnega opisal z besedami: »Vodna elektrarna ni vzdana v Ren kot stari leseni most, ki že stoletja povezuje bregova, temveč je reka vzdana v elektrarno. Ren je, kar zdaj kot reka je, namreč dobavitelj vodnega pritiska, iz bistva elektrarne.«<sup>9</sup> Razkrivanje kot izzivanje, ki od narave izsili energetske zaloge in jo vključi v pogon planetarne tehnike, vključuje kot razkrivanje tudi preoblikovanje, deljenje, hranjenje in preklapljanje, s katerimi se v temelju spreminjajo ustaljena razmerja med človekom in naravo. Z jedrom moderne tehnike pa ni izzvana le narava, ampak in še posebno tudi človek sam, ki je s pomočjo nove generacije naprav, in sicer pametnih strojev, zapeljan v drzna in igriva partnerstva. Preprosto rečeno, ne more več brez njih in vpeljava v svet strojev že proizvaja novo ikonografijo in mitologijo pa tudi ontologijo in metafiziko.

Pri Heideggru pa lahko najdemo tudi stališča, ki so še posebno relevantna prav za razumevanje odnosa med človekom in tehnologijo v sodobnih informacijskih družbah. V *Stavku o razlogu* (1957) je namreč razmišljal o informaciji kot varnosti v izrazito anticipacijskem smislu, izzvanem z odkrivanjem atomske energije in njenim izkoriščanjem. Potem ko je izpostavil potrebo po vedno novih in novih mehanizmih varovanja, potrebnega za zavarovanje uporabe atomske energije, se pravi kibernetičnega upoštevanja 'zavarovalnega feedbacka', je to zahtevo prenesel tudi na eksistencialno področje. »Delo na zavarovanju življenja se mora samo stalno na novo zavarovati. Vodilno geslo za to temeljno ravnanje današnje tubiti se glasi: informacija. To besedo moramo slišati v ameriško-angleški izgovorjavi.«<sup>10</sup> Pri tem se ta misel nahaja v kontekstu, v katerem je daljnosežno opozoril na nekatere temeljne postavke informacijske družbe; omenjal je namreč konstrukcijo strojev, ki mislijo, in tisto funkcijo informacije kot usmerjanja, ki zavaruje gospodstvo človeka na Zemlji in celo zunaj našega planeta.<sup>11</sup> Pomembno je tudi Heideggerjevo napotilo, da se izzivanje narave v smislu moderne tehnologije izteče v njenem ekstrahiranju in potem shranjevanju. Star mlin na veter sicer dobavlja energijo, vendar mu manjkajo mehanizmi za njeno shranjevanje, ki šele pomenijo njeno dokončno obvladanje. Tudi poudarek na funkciji shranjevanja govori v prid današnjim, recimo kar postmodernim informatičnim tehnologijam, katerih poglobljena zmogljivost je prav tista shranjevanja (kot spomina), in sicer shranjevanja tiste »energije«, ki je danes presodna, to pa je predvsem »informacijska energija«. Heideggrovo besedilo *Vprašanje po tehniki* sicer končuje misel, ki je še posebno relevantna za problematiziranje tehnokulturne-

---

<sup>9</sup> M. Heidegger: *Die Technik und die Kehre*, Pfullingen, 1991, s.15

<sup>10</sup> M. Heidegger: *Der Satz vom Grund*, Pfullingen, 1957, s.202

<sup>11</sup> prim. isto delo, s.203

ga jedra, kajti usmerja k sopripripadnosti usode bistva tehnologije in umetnosti; osmišljanje bistva tehnike naj se dogodi na področju umetnosti, ki je na eni strani bistvu tehnologije sorodno, po drugi strani pa od njega povsem različno. In čim bolj se bo problematiziralo bistvo tehnologije, toliko skrivnostnejše bo bistvo umetnosti. To napotilo je nedvomno daljnosežno, kajti usmerja nas k premisleku skupne usode dveh današnjih poglavitnih moči, kar tehnologija in umetnost nedvomno sta, vendar pa se dogajata na način, ki nedvomno zahteva skrbno in odgovorno misel o njuni usodi. Tu je nedvomno izziv tudi tehnološka, še posebno kibernetična umetnost (pametnih, interaktivno manipuliranih) strojev, pri kateri se nedvomno srečujeta vprašljivost bistva tehnologije in skrivnostnost bistva umetnosti. Negotovo, instantno in fluidno področje *kot-da-del* kibernetične umetnosti lahko rabi prav kot testno za izkušanje problematične usode obeh soodvisnikov. Videti je, da se bistvo moderne tehnologije ne le kot izzivanje narave, ampak predvsem kot izzivanje človeka samega kristalinično razodeva prav na področju tovrstne umetnosti, ki posameznika izzove in zapelje v kompleksen in igriv odnos s pametnimi stroji. In ker so ti stroji pametni, se pravi, da ne delujejo po načelu vetrnic mlina na veter, tisto, od človeka izzvano tudi shranijo. Področje kibernetične umetnosti pa s tem stopnjuje tudi skrivnostnost in zagonetnost njenega umetniškega, ki je s procesi kibernetizacije prignano tako rekoč do roba; videti je, da se o umetnostnem v kibernetični umetnosti (v katero nedvomno sodijo tudi oblike, namenjene produkciji slik-teles) tudi mora odločati zunaj nje same, namreč na zanjo bistvenem področju tehniškega (bistva moderne tehnologije same).



Borko Radešček

## *Filmska in video ustvarjalnost kot aktivna oblika korekcije psihofizične posebnosti*

Že več kot dvajset let se ukvarjam z aktivnim mentorskim delom na področju kreativne filmske ustvarjalnosti pri otrocih, pa tudi pri mladostnikih in odraslih. Populacije teh skupin, v glavnem lahko uvrščam med izven povprečne. Poklicno delo in življenska radovednost sta me pogostokrat vodili med skupine ljudi, ki so tako ali drugače odstopali od povprečja. Bodisi, da so bile to skupine nadpovprečno nadarjenih, bodisi, duševno bolnih ali vedenjsko motenih ljudi.

Najbolj intenzivno sem to delo usklajeval s svojo poklicno usmeritvijo, torej na področju vzgoje in izobraževanja duševno prizadetih otrok.

V svojem zapisu se bom zato dotikal predvsem te problematike, saj menim, da se prav na tem področju vse značilnosti tega dela zrcalijo v najbolj elementarni obliki.

Ob svojem prepričanju, da ustvarjalna filmska vzgoja vsekakor sodi na področje vzgoje in izobraževanja rednega šolanja, pa dodajam po dolgih letih praktičnega dela s populacijo duševno prizadetih otrok, svoje spoznanje, da je ta aktivnost pri vzgoji in izobraževanju teh populacij nujna.

Šola izobražuje ljudi na vseh stopnjah, predvsem tako, da so uporabni za delo, ki se zdi državi in lastniku kapitala potrebno. Šole so prilagojene tako, da se v njih zrcalijo potrebe korporacij. Veliko se sicer govori o splošni izobrazbi, toda človek se danes, ne da bi se tega zavedal, tako močno čuti del države, da sploh ne opazi, ko govori o splošni izobrazbi, da misli pravzaprav na oblikovanje uporabnih služabnikov oziroma davkoplačevalcev. Ljudje, ki prihajajo iz šol naj bodo predvsem uporabni delovni stroji. Tržno usmerjene ekonomije in države ne želijo vzgajati kritičnih in ustvarjalnih posameznikov, ampak poslušno in potrošniško naravnano amorfnno maso. Ustvarjalni posameznik predstavlja namreč potencialno konkurenco, tržne družbe pa potrebujejo predvsem tržišče.

Zdravo razmerje med šolo in organizacijo družbe obstaja le tedaj, če v družbo prihajajo vedno nova individualna človeške nagnenja, ki so se izoblikovala v neoviranem razvoju ob zagotovljenih možnostih za ta razvoj. Organizirana družba bi morala sprejeti ljudi, ki se izoblikujejo v samostojnem življenju duha in ne bi smela predpisovati izobraževanje po svojih potrebah. Iz same človeške narave se mora pokazati, kaj naj človek v določenem obdobju svojega življenja ve in zna. Država se mora oblikovati tako, da ustreza zahtevam človeške narave in ne obratno.

Ker pa se države in družbe ne obnašajo tako, se ljudje vedno manj ravna po duhovni ureditvi sveta in vedno bolj po gospodarskih in proizvodnih odnosih, oziroma celo po nekih fiktivnih ideoloških in političnih obrazcih. Tako je nastal teoretični življenski nazor - življenska dogma. Ljudje tako postajajo bitja brez duše.

Najnovejše usmeritve organiziranega šolstva pri nas gredo pospešeno prav v



tej smeri. Izrinjanje estetskih področij iz šolstva kažejo, da strah vendarle ni povsem votel in prazen. Tudi demagoško izrinjanje specialnega šolanja v takozvane integracijske procese ni drugega kot jasna usmeritev družbe, da ni pripravljena vlagati sredstev v tiste otroke, ki so že zgodaj prepoznani kot manj uspešni.

Nasprotno od vseh sedanjih usmeritev, bi se morala predvsem osnovna šola ukvarjati s plodovi duha. Duhovno življenje lahko uspeva le, če se lahko razvija kot celota. Literatura, umetnost, znanost... so dokument kulture naroda. Zgodovina kulture nekega naroda, je zgodovina naroda samega, je zgodovina njegovega političnega, družbenega in gospodarskega razvoja.

Vemo, da sposobnosti nikakor niso povsem genetsko podedovane. O duševnih lastnostih odloča predvsem kvaliteta zgodnjega otroštva v smislu kreativnosti okolja. Kvaliteta zgodnjega okolja, že pred rojstvom in nekaj časa po njem je usodna za ves nadaljnji razvoj. Če človeka prikrajšamo za vid, sluh, dotik, okus, vonj... začne halucinirati. Le malo ljudi v taki popolni izolaciji lahko vzdrži nekaj ur. Otrok se rodi z naravno, nenasitno radovednostjo. Šola pa greši v tem, da namesto problemov, ki naj bi jih otrok samostojno razreševal, vsiljuje rešitve, ki naj si jih zapomni. Od tu do manipulacije ni več daleč.

Možganske celice se številčno najbolj množijo v drugem in tretjem mesecu nosečnosti, medtem ko je razvoj možganskih povezav najbolj buren od zadnjega meseca nosečnosti do nekako prvih dveh let življenja. V tem obdobju pa vse do približno petega leta življenja so te celice tudi najbolj dovzetne za učenje. Torej se prva in tudi najpomembnejša ter najusodnejša faza vplivov na otroka konča že pred vstopom v šolo. To je glede na izhodiščna stališča lahko tudi ugodno, saj šolski sistemi, takšni kot so, lahko celo zavirajo naravni mentalni razvoj, po nekaterih raziskavah v povprečju nekako za dve leti. Pogosto smo zelo ponosni na civilizacijski dosežek splošne pismenosti. Toda s tem, da smo otroke naučili branja nismo še v ničemer napredovali. Pomembno je kaj berejo in kako prebrano sprejemajo. Nepismene civilizacije se morajo pač zanašati na svoje lastne potencialne in jih tudi bolje izkoriščati. Mehanični prenos prebranega pa lahko vodi ne samo do pasivizacije mišljenja, ampak tudi do funkcionalne nepismenosti, ki je v današnjem svetu v trendu naraščanja.

Dejstvo, da poškodbe leve polovice možgan povzročijo hujše funkcionalne okvare je podlaga splošnemu prepričanju, da je leva možganska hemisfera dominantna. Na podlagi takšnega sklepanja so v želji zmanjševanja posledic epilepsije skušali izločiti sekundarno hemisfero enostavno tako, da so prerezali vmesno povezavo; corpus callosum. S tem posegom naj bi bili napadi epilepsije omejeni le na eno polovico možgan. Pojavile pa so se zanimive funkcionalne motnje tako na področju vidnega in slušnega zaznavanja, pa na področju govora in sposobnosti branja in pisanja. Posamezno oko ni povezano samo z eno polovico možgan, pač pa z obema. Polovici sta povezani tudi drugače - slušno. Slušno izrečena napačno prepoznavna vidna informacija, je prebudila drugo stran možgan in celota je spoznala napako. Desna roka je na primer ohranila sposobnost pisanja, kar je razumljivo (center je v levi polovici), toda izgubila je sposobnost risanja. Pač pa je to sposobnost ohranila leva roka, čeprav tega prej ni nikoli počela. Na podlagi teh opažanj lahko sklepamo,

da je leva možganska polovica specializirana za linearno, zaporedno ali analitično delo. Desna polovica pa za simultano, vzporedno ali sintetično aktivnost. Seveda ni vse absolutno. Po potrebi ali nuji se lahko vse tudi spremeni. Brocov girus v levi polovici je res verbalni, vendar prav poškodbe le tega, kažejo na zelo zapleteno strukturo govora, branja in pisanja, kjer bistveno sodeluje tudi leva polovica.

Leva polovica možgan torej ni dominantna, res pa je, da so v zahodni kulturi sposobnosti, ki so povezane z njo, vodilne v življenju. Pomembnejše se nam zdijo sposobnosti govora in matematike in se rajši odlikujemo v analitičnem mišljenju. Manj pomembne pa se nam zdijo sposobnosti obvladovanja prostora, umetniškega dožemanja, ustvarjalni procesi, intuitivno mišljenje, torej sposobnosti, ki so bolj povezane z desno možgansko hemisfero. Dobro vemo, da bolje živlensko uspevajo politiki, advokati in finančniki kot pa čuteči umetniki. Materialnih priznanj so deležni logični misleci in zanje je pot k materialnemu blagostanju lahka. Za umetnike pa je ta pot težja. Pri večini gre bolj za vprašanje preživetja kot pa uspeha.

Poveličevanje procesov, ki se odvijajo v levi možganski polovici sega daleč nazaj v šolske dni. Učenje temelji predvsem na računanju, branju in pisanju. Osvajanje in pomnjenje podatkov, ki so sistematično urejeni je najpomembnejše. Utemeljene so tudi sistematične učne poti v tej smeri, ki jim pravimo didaktike in metodike. Gledališke, glasbene in filmske prireditve pa služijo bolj za popestritev kulturnih dni in življenja v šoli. Pa tudi te vsebine se v najnovejšem času celo skupaj z tradicionalnimi vzgojami izrinjajo iz šolskega časa in prostora.

Vzgoja, ki temelji na analitičnem mišljenju je povzročila dominanco leve možganske polovice. Neprijeten stranski učinek takšnega gledanja pa je ta, da utegnejo otroke, ki bolj uporabljajo desno možgansko poloblo, neupravičeno uvrstiti med podpopprečne ali celo duševno zaostale, ali pa vsaj čudake. Raziskave na Houston-skem vseučilišču so zares našle veliko nadarjenih v populaciji duševno zaostalih. Zato so v nekaterih šolah povečali število ur namenjenih umetnosti. Rezultati so bili presenetljivi. Ob tem se je povečal tudi uspeh pri analitičnih predmetih. Uspeh celotne šole je postal nadpopprečen. Enak uspeh so dosegli tudi v vseh evropskih šolah, kjer so uveljavili to metodo. Razvijanje sposobnosti desne polovice možgan avtomatično povečuje sposobnost v levi polovici. Vsaka polovica podpira in dopolnjuje dejavnost druge polovice.

Že leta 1956 so v Ameriki izvajali program »Začeti z razumom«, ki je bil namenjen pospeševanju razvoja socialno prikrajšanih otrok. Program ni bil posebej intenziven, saj so bili otroci v njem deležni večje pozornosti v smislu kulturnega in stimulativnega okolja le dve uri tedensko. Doma pa niso uživali nikakršnih ugodnosti. Rezultati so bili presenetljivi. Le en odstotek obravnavanih otrok je kasneje potreboval posebno vzgojo, med podobno populacijo otrok izven tega programa pa kar trideset odstotkov.

Pravilna vzgoja in izobraževanja bi zato morala v enaki meri poudarjati besedno analitično in estetsko sintetično mišljenje. Če razvijamo zgolj učenčevo analitičnost mu onemogočimo dostop do številnih poti po katerih bi svet okoli sebe lahko neposredneje spoznaval. Tako pa šola danes v praksi vse bolj od-učuje.

Zato je izguba na področju šolstva z vsakim novimi gospodarskimi ukrepi in šolskimi reformami vedno bolj katastrofalna in vse težje popravljiva.

Metode, ki so upoštevale pomembnost zgodnjega stimulatívnega otrokovega okolja in ki so hkrati celostno upoštevale razvojne potencijale so se že večkrat potrdile. Raziskave ki so sledile oddajam ameriške TV serije »Sezamova ulica« in ki je zajemal vzorec več milijonov otrok je nakazoval uspeh na področju splošne izobrazbe, računanja, branja in pisanja v primerjavi z populacijo otrok, kjer omenjenih oddaj niso predvajali. Tudi že legendarni program Marije Montessori, ki temelji na kvaliteti okolja, duhovni svobodi ter stalnim vspodbudam potrjuje omenjena stališča. Ta metoda in delno tudi Steinerjeva pedagogika upoštevatata tudi izkušnjo nerazložljivega (nadnaravnega), ki jo ljudje potrebujemo. Res je, da te izkušnje umetnost direktno ne da. Te izkušnje ni možno podati z besedo, ampak jo je potrebno čutiti in doživeti v sebi. Umetnost pa je idealno sredstvo preko katerega človek zasluti te sfere.

Leva polovica ni zgolj logična in analitična, ampak tudi primerjalna, povezovalna in referenčna, desna pa ne samo sintetična, ampak tudi integrativna in nerefrenčna. Specializacija je tudi vzrok aktivnega in receptívnega načina obnašanja. Aktivni način je povezan z manipulacijo in vplivanjem na okolje. Receptívni način pa ima več opraviti s sprejemanjem iz okolja. Aktivno mišljenje je bolj logično, pozornost bolj določena, zavedanje meja bolj izostreno. To je dejavni način, ki sproža akcijo. Receptívni način pa več sprejema iz okolja. Mišljenje je bolj sintetično, pozornost razpršena. Tak način dopušča, da se stvari dogodijo. To seveda ni pasivnost. Verjetno je prevlada aktivnega načina mišljenja in prevlada leve možganske polovice zakrivilo naše pretirano poudarjanje racionalnosti. Na zahodu si želimo svet pokoriti našim zahtevam. Vzhodne modrosti pa narekujejo stapljanje z naravo in prepuščanje toku.

Nekatere filozofije povezujejo in vrednotijo desno stran z dobrim, svetim, čistim, življenjem, veseljem, zdravjem, z nebese in z razvojem. Desna stran simbolizira moškost, jasnost, sonce, dan, svetlobo. Desno je jang, ustvrjalno, čas rasti in poletja. Kristus sedi na desni, dobri razbojnik je bil križan na desni strani. V alkemiji je desno povezano z kraljem. Tudi v različnih jeziki pomeni desno pravilno (right), pošteno (droit), pravi trenutek (destro).

Levo stran pa te filozofije povezujejo z zlom, smrtjo, žalostjo, stupom, boleznijo, peklom, nazadovanjem, temačnostjo, luno in ženskostjo. Leva stran je jin. Pomeni zaton in zimo. V alkemiji pomeni kraljico. Tudi v tujih jeziki pomeni levo zlovesče in zlohoto.

Zelo izdelani levo - desni simbolizem najdemo v tantričnih spisih Indije. V teh stoletja starih spisih odkrivamo marsikaj, kar znanost odkriva o levi in desni možganski hemisferi, šele danes. Tu so opisane celo vaje dihanja leve in desne nosnice. Normalno je res, da se prevlada dihanja preko dneva in noči menja. Šele ko dosežemo enakomeren dih, je človek uravnovežen in razsvetljen. Doseženo je popolno ravnovesje navzven in navznoter, Obe možganski polovici delujeta v ravnovesju in ne zatira ena druge. Osebnostno zavedanje je posledica večje komunikacije med poloblama. Corpus callosum se pri tem tudi fizično krepi. Transcedentalna meditacija naj bi delovala v tej smeri. Meditacija umirja skorjo in poveča povezanost obeh polobel.

Film je kot sredstvo in medij tipično levo - desna asociacija. Specializacija funkcij je že prirojena. Raziskave električnih aktivnosti pri dojenčkih so pokazale, da procesirajo možgani zvok poka v levi, blisk svetlobe pa v desni polobli. Zato že sprem-

ljanje filmske predstave seveda v odvisnosti od stopnje intenzivnosti filmskega doživetja pozitivno izrablja preje omenjene značilnosti.

Na Zavodu za usposabljanje »Janez Levec« je petnajst let deloval šolski kino. V dvoranici z sedeminsedemdesetimi sedeži so si redno sledile filmske predstave. Obisk je bil zelo dober, ponavadi veliko večji kot je prostor premogel sedežev. Otroci so kino sprejeli za svojega. Predstave pa so obiskovali tudi otroci, ki so pri nas že prenehali s svojim šolanjem in so se vanj radi vračali kot v prostor kjer so doživljali nekaj stimulativnega in prijetnega. Filmski spored je bil pester, toda ne tak kot bi si želeli, da bi bil. Šolsko leto ima štirideset četrtkov. Ustreznih filmov, zlasti dobrih, pa je malo. Nekatere smo zato večkrat ponovili, največkrat prav na željo samih gledalcev. Glasbo iz Vukotičevega »Surogata« so naši otroci požvižgavali po šolskih hodnikih. Vsako leto pa se je vendarle zgodilo tudi nekaj tistih pravih filmskih doživetij. Doživetij, ki trajajo in s svojo intelektualno ter estetsko napetostjo silijo k razmišljanju in iskanju, pa ne k enemu samemu, ampak celo k nasprotujočim si odgovorom. Tako se sprožijo mehanizmi spodbujanja ustvarjalne radovednosti. Ta pa pelje ne samo v odkrivanje novega, ampak tudi v prepotrebno preverjanje večkrat potrjenih resnic.

Eno takšnih doživetij je bilo srečanje s filmom Wima Wendersa »Alice v mestih«. Film je s svojo neposredno in s spontano komunikacijo, z odsotnostjo sprenavedanja, takoj vzpostavil stik z otroško publiko. Že zaradi zgodbe same, še bolj pa zaradi svoje atmosfere z zadostno mero emocionalne napetosti, je otrokom dal možnost identifikacije s kreativno - intelektualno, še bolj pa z emocionalno odzivnostjo.

Podatek, da so si otroci želeli ogledati film večkrat, pove sam po sebi dovolj. Ob vnovičnem gledanju niso več ostajali na vsebini zgodbe, ampak so globlje prodirali v filmsko stvarino. Prva opazna značilnost je bilo natančno pomnenje vsebine filmskega dogajanja. Vsebovalo je celo dovolj natančne spominske obnove posameznih dialogov. Otroci filma niso zgolj gledali, ampak jim je večkrat uspelo povezati fizično resničnost s človekovo eksistenco in odnosi med ljudmi. Film so torej videli in ga aktivno doživeli. Doživljanje filma ni bilo zgolj pasivno. V doživljanje so otroci vnašali svoje iskušnje, oziroma so novo izkušnjo preverjali s svojimi resnicami in spoznanji. Film je tako enakomerno zaposlil otrokovo spoznavno in čustveno področje, ne samo pasivno, ampak v dinamičnem vplivanju ene sfere na drugo in v njunem medsebojnem dopolnjevanju. Filmsko doživetje ni prenehalo s koncem projekcije. Otroci so se o filmu radi pogovarjali. Nekateri so mi prostovoljno zapisali svoje misli in doživetja. Domišljali so filmsko zgodbo v njenem nadaljevanju.

Omenim naj še srečanje s Pennovim filmom »Čudodelka«. Zmerno prizadeto dekle je film tako močno prevzel, da si je zaželela prebrati knjigo Hellen Keller, po kateri je bil film posnet. Ne samo, da je knjigo prebrala, ampak je ob tem samoiniciativno vodila tudi nekakšen dnevnik v katerem se prepletajo utrinki prebranega z osebnimi doživetji, stališči in željami. Sprožen je bil torej pravi ustvarjalni mehanizem. Ne samo ta dnevnik ampak tudi številne druge izkušnje dokazujejo, kako odzivna je lahko filmska vzgoja pri otrocih s posebnimi potrebami. Številne nekdanje otroke, obiskovalce teh četrtkovih predstav, srečujem, danes po petnajstih, desetih letih kot obiskovalce zahtevnejših filmskih predstav. Ker naši otroci niso otroci elite, lahko trdim, da jim je prav film dodal določeno kvaliteto življenja. Z obstoječim

sistemom vzgoje in izobraževanja zapiramo te otroke v nekakšen duhovni geto, ki bo z napovedano integracijo postal še ožji.

Filmska, oziroma širše vzeto, avdiovizualna, oziroma sodobno medijska vzgoja, bi morala imeti v procesu vzgoje, izobraževanja in rehabilitacije prizadetega otroka pomembno mesto. Zaradi specifičnosti avdiovizualnega komuniciranja pozitivno vpliva na razvoj intelektualnih procesov in sposobnosti že pri enostranski komunikaciji (gledanje filma), še bolj pa pri aktivnem delu in ustvarjanju.

Film bo tudi edina oblika kulture, s katero se bo naš otrok srečeval v življenju tudi kasneje kot odrasel človek. Zato je filmsko vzgojno delo pri tej populaciji še toliko pomembnejše.

Fotografija, statična ali dinamična, je gotovo izrazni medij našega časa. Slika in film zmoreta informacijo posredovati na zaznaven in spoznaven način. Film razpolaga z vsemi možnostmi izpovedovanja: ekspresivnega, impresivnega, konkretnega in abstraktnega. Film nam govori s svojim specifičnim jezikom, ki je bolj konkreten in direkten kot katerikoli druga oblika sporočanja. V filmu govore bitja in stvari same po sebi. Soočenje je torej neposredno. Osnovno filmsko gradivo - slika je tudi izredno predstavnostna, saj nam vedno podaja drobec dejanskosti. Na tej ravni sta oblika in vsebina nerazdružljivi. Filmski jezik temelji na sliki - misli in je kot tak izredno konkreten in nedvoumen. Z rojstvom filma ni nastala le nova oblika umetnosti, temveč tudi nova sposobnost to umetnost občutiti in dojeti. Nastala je nova vrsta komunikacije. Prav ta oblika komunikacije, pa je zaradi svojih značilnosti posebej primerna prav za našega otroka.

Osnovna oblika aktivnega filmskega dela je snemanje s filmsko ali video kamero. Ta dejavnost pomeni tudi pomemben trening otrokovega opazovanja in jo lahko enačimo z direktno vizualno komunikacijo z okoljem. Otrok v poznanem ali manj znanem okolju beleži dogajanje okoli sebe. Komunikacija naj bo čim bolj spontana in svobodna. Interes za to dejavnost je že primarno navzoč, zato bo otrokovo opazovanje v takšni obliki tudi primarno kvalitetnejše. Zorni kot kamere pa bo natančno usmerjal otrokovo pozornost k dani situaciji, objektu ali celo detajlu, ki bo v danem trenutku vezal njegovo pozornost. Z zornim kotom kamere lahko enostavno prilagajamo zahtevnost in natančnost otrokovega opazovanja.

Filmsko snemanje predstavlja otroku igro, s to igro si povečuje sposobnost opazovanja, kanalizira in usmerja pozornost, ki postaja tako trajnejša, preko osnovnih lastnosti pa pozitivno vpliva tudi na ostale duševne sposobnosti in funkcije, saj je zanesljivo konkretno opazovanje osnova vsem ostalim duševnim in intelektualnim sposobnostim. Posneti filmski ali video material pa nam predstavlja povratno zvezo in nam nudi zanimivo in dragoceno informacijo o vseh parametrih otrokovega opazovanja.

Filmska montaža predstavlja zahtevnejši intelektualni postopek, ki vključuje številne miselne asociacije in zajema tudi področja abstrakcije.

Vplivi filma in videa pri takšnem aktivnem in ustvarjalnem delu na razvoj mišljenja so pomembni in raznoliki. Ko si človek ustvari odnos do nekega dogodka, bodisi kot opazovalec ali kot udeleženec, ga skuša tudi razumeti, potreba po razumevanju pa je gibalo drugih miselnih procesov. Filmski jezik temelji na zakonih asociativnosti in tako razvija prav asociativno mišljenje.

Znotraj filmske otroške ustvarjalnosti se posebej pomembno odlikuje področje filmske animacije. Pri tovrstnem delu lahko govorimo o nekakšni totalni obliki otrokove igre, ki vodi v ustvarjalnost. Temeljni gradbeni element animiranega filma ali videa je posamezna sličica in ne posnetek kot je to pri ostalih filmskih zvrsteh. V procesu ustvarjanja tako nizamo sličico za sličico in s tem gradimo film. Temu pravilu so podrejene tako kamera kot režija, montaža pa tudi zvočna komponenta filma. Zato lahko govorimo o totalni režiji, o totalni montaži... skratka o totalni izvedbi filma. Ekstremni razpon v animaciji vodi od posamične statične slike do kinematografsko artikulirane celote. Zato so animirani filmi po svoji notranji tektoniki veliko integralnejša, kompaktnjša in bolj homogena filmska dela. Animirani film je pravzaprav unikatno ročno delo. To velja tudi za zvočno podobo filma. Glas, šum in ton imajo polni smisel le takrat, ko so povsem vgrajeni v video - mobilno strukturo. Govorimo lahko o trojni enotnosti oblike, gibanja in zvoka. Situacije v animiranem filmu ne ostajajo verbalne. Iščemo rajši grafične rešitve. Možnosti za vizualne grafične transformacije so pri tem neomejene in se lahko gibljejo od povsem čistih oblik, ki so osvobojene vsakršne asociacije pa vse do simbolov.

Zaradi omenjenih značilnosti je animirani film izjemno primeren kot izraz lastne otroške ustvarjalnosti. Otrokova osebna ustvarjalnost je namreč prav tako totalna. Največkrat se uresniči v spontani otrokovi igri. Otroci hkrati živijo v dveh velikih sferah spoznavanja: v svetu simbolov in v svetu izkustva. Svet simbolov obvladujemo z tradicionalno vzgojo in učenjem. Vendar pa je prav učenje, ki temelji na izkustvu, prvi pogoj za spoznavanje v svetu simbolov. Človek misli tudi v slikah, tako kot v besedah. Verbalna - linearna analitična inteligenca je le majhen del spektra inteligence. Začetek vzgoje naj bi bil zato osredotočen na otrokovo izkustvo, v nadaljevanju pa na simbole. Tako lahko otroci utrjujejo svoje čutne funkcije: fizično, duhovno in estetsko. Otrok še ne more razumeti, kaj so A, B in C. Lahko pa vidi rumen cvet. Lahko ga nariše. V animiranem filmu lahko uresniči to, kar nosi v sebi. Filmska animacija lahko relativizira čas. Času pravzaprav da nove razsežnosti. Faze med dvema narisanimi ekstremoma niso mehanične, ampak so določeni ritmi, ki imajo svoj smisel. Animacija lahko prodira celo do metafizičnih ritmov vizualne glasbe.

Najelementarnejša oblika animacije ne zahteva niti uporabe filmske kamere. Otrok direktno oblikuje filmski trak. Preprosto ga oblikuje kot arabesko, kot vzorec. Grafične oblike so pri tem lahko povsem svobodne, nevezane na kakršnekoli asociacije. Gibanje je lahko podrejeno ritmu ali pa tudi ne. Praktičnih možnosti za izdelavo takšnih filmov je veliko. Na prozorni filmski trak lahko rišemo. Na surovi filmski trak pa lahko vplivamo s svetlobo ali pa kemično. Na razviti črni filmski blank lahko tudi praskamo. Pri barvnih trakovih bo od globine praske odvisna njena barva.

Naslednja stopnja filmske animacije je čista oblika risane filma blok sistema z močno reducirano animacijo. Pri tej obliki otrok postopoma izvaja gibanje. Ob tem pa mu je tudi omogočen stalni nadzor nad že narejenim. Miselno je vezan na risanje posamezne risbe, oziroma na risbo samo. Otrok riše posamezne risbe na prosojne liste, ki so speti v blok. Riše od spodaj navzgor. Tako vsako animacijsko fazo enostavno izpelje iz prejšnje.

Ostale tehnike animiranega filma so vezane na direktno animacijo pred ka-

mero. Faza miselne analize je s tem pomaknjena na abstraktnije področje. Konkretna je le v dani - trenutni animacijski fazi, ki pa je že tudi konkretna faza miselne sinteze.

Pomembna vrednost direktnega animiranja je tudi v motorični angažiranosti otroka pri takšnem delu. Animacija lutkovnega ali kolaž filma zahteva izredno precizno premikanje filmske lutke iz faze v fazo. To zahteva precizno in dolgotrajno angažiranje fine motorike rok. Napore, ki iz tega izvirajo pa otrok kompenzira z visoko stopnjo motivacije za doseg cilja. V takšno delo lahko zato vključujemo tudi motorično prizadete otroke, kar je smiselno iz stališča korekcije njihove prizadetosti.

Glina in plastelin predstavljata že kot material pomembno sredstvo za psihofizično korekcijo motenosti in stimulacijo razvoja. Pri animaciji teh materialov pa se združujejo pozitivni vplivi, ki jih doprinašata material in tehnika dela.

Najenostavnejša oblika direktne animacije je animiranje predmetov, ki v posameznih fazah spreminjajo le svojo lego ne pa tudi obliko. Lesene kocke so v ta namen zelo uporabne. Ustrezne so tudi zato, ker so tudi sicer pogosto predmet otrokove igre. Otrok se s kockami igra, to igro pa beleži z trik kamero. Tudi to zanj predstavlja igro. Nastali animirani film je igra v igri, ki je lahko tudi začetek za prehod k zahtevnejšim oblikam direktne animacije.

To zahtevnejšo obliko animacije predstavljajo lutkovni filmi. Vendar je tudi takšen način animacije zelo blizu elementarni otrokovi igri in zato zanj zelo primeren. Otrok podobno kot v igri prestavlja in premika filmske lutke iz faze v fazo.

Preciznost, ki jo zahteva animacija, vpliva na razvoj motorike. Vztrajnost in dolgotrajnost dela pa zahteva notranjo disciplino in smotrno usmerjanje impulzov za pretirano akcijo, ki so značilni za hiperaktivnega otroka. Ob pravilni in zadostni motivaciji bo zato delo ob animiranem filmu hiperaktivnega otroka umirjalo in usmerjalo njegovo akcijo v smiselno dejavnost.

Ta aktivnost pa lahko preraste tudi v ustvarjalnost. Otroci se radi likovno izražajo. Animirani film dodaja risbi novo dimenzijo - gibanje; posneti film pa statični sliki dinamičnost. Tako postane otroška domišljija svobodnejša. Z večjo svobodo izražanja pa je olajšano tudi izpovedovanje.

Otroci nam s svojimi filmi povedo tudi marsikaj o sebi. Iskrenost, preprostost in izpovedna konkretnost so glavne vrline njihove pripovedi. S filmsko pripovedjo in izpovedjo nam približujejo svoj svet, o katerem tako malo vemo in nam je zato vsaka informacija o njem toliko dragocenejša.

Priznati moram, da sem ob vsem tem postajal bogatejši tudi sam. Otroci so se ob tej igri, oziroma delu, vse manj občutili kot otroci odraslih, postajali smo skupni sopotniki na potovanju proti razumevanju stvari, ki so.

### *Literatura*

Russel Peter: Knjiga o možganih. Državna založba Slovenije, 1987.

Steiner Rudolf: Tajna nauka u osnovama, Književna zajednica Novog Sada, 1988.

Branko Belan; Sintaksa i poetika filma, Filmoteka 16, Zagreb, 1979.

Borko Radešček; Film kot način korekcije motenosti lažje duševno prizadetega otroka, Ekran, vol. 4, 9/10, 1979.

Borko Radešček; Filmska skupina pri Zavodu za usposabljanje »Janez Levec«, Ekran, vol. 7, 3/4, 1982.

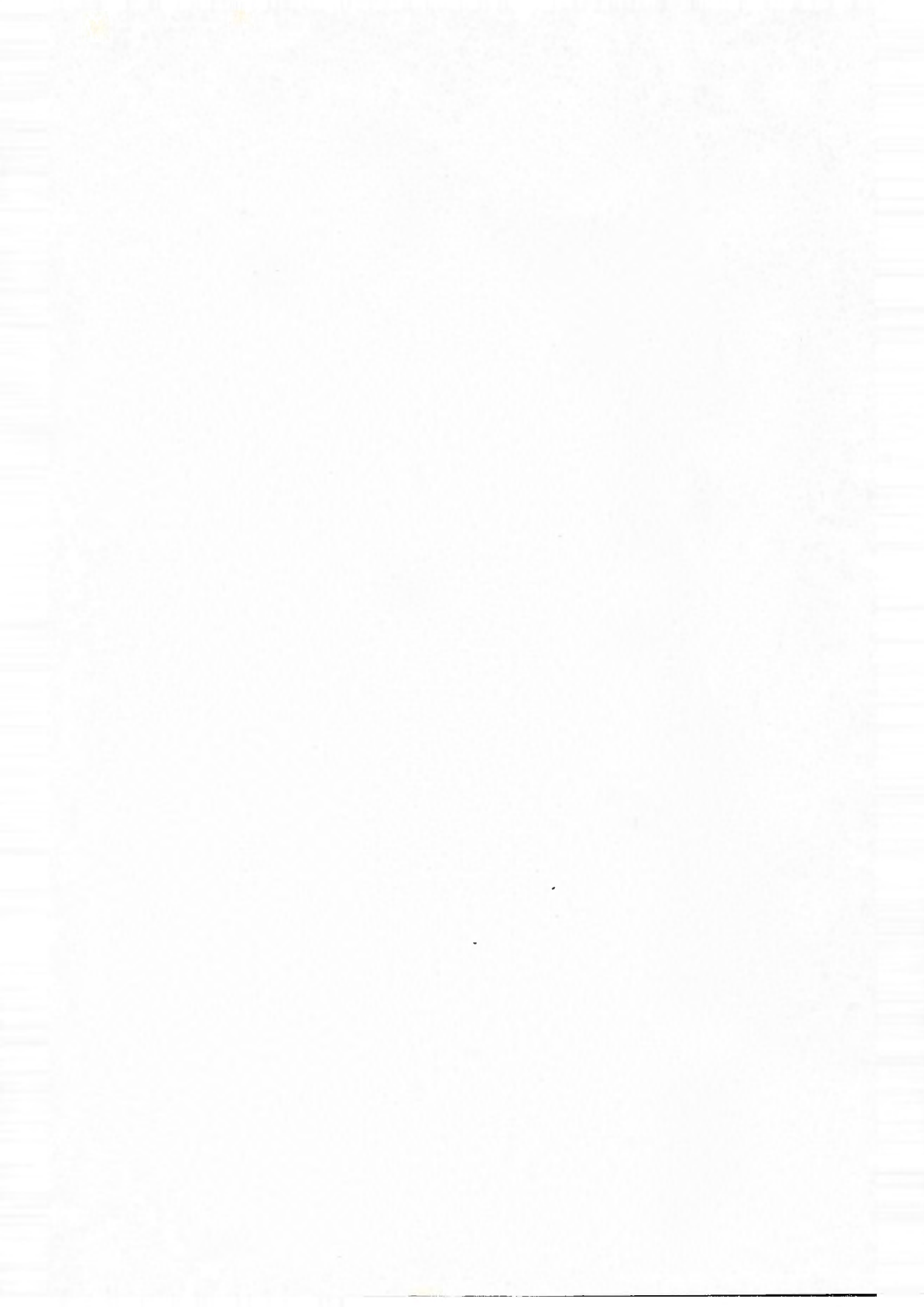
Borko Radešček; Alice med otroki, Ekran, vol. 10, 5/6, 1985.





**ZALOŽBA  
ZRC**

Gosposka 13, P.P. 306,  
1001 Ljubljana  
E-pošta: zalozba@zrc-sazu.si  
<http://www.zrc-sazu.si/zalozba>



ISBN 961-6182-82-X



9 789616 182829

