

Lev Manović

METAMEDIJI

izbor tekstova

RESIZE

CSUB edicija VIR^{co}

→ → → Nova avangarda

→ → Počeo sam sa obećanjem da će nove medije posmatrati u njihovom odnosu prema avangardi dvadesetih. Takođe sam primetio da se novi mediji ne uklapaju u tradicionalnu istoriju kulturne evolucije zato što se ona ne bavi novim formama. Nasuprot tome, avangarda dvadesetih je izumela čitav niz novih formalnih jezika koji su i danas u upotrebi. U skladu sa prethodno opisanom transformacijom avangardnih tehnika u softver, da li treba da zaključimo da jedina moguća pretenzija novih medija na avangardni status počiva u njihovoj vezi sa starom, modernističkom avangardom?

→ Odgovor je ne. Novi mediji uvode jednak revolucionaran skup komunikacijskih tehnika. Oni zaista reprezentuju novu avangardu i njihove inovacije su ne manje radikalne od novih formi dvadesetih. Ali, ako za tim inovacijama tragamo na formalnom planu, tom tradicionalnom području kulturne evolucije, tamo ih nećemo naći. Zato što je nova avangarda radicalno drugačija od stare:

→ 1. *Avangarda starih medija* dvadesetih pojavila se sa novim formama, novim oblicima reprezentovanja realnosti i novim načinima posmatranja sveta. *Avangarda novih medija* bavi se novim načinima pristupanja i manipulisanja informacija. Njene tehnike su hipermediji, baze podataka, pretraživači, upoređivanje podataka, obrada slike, vizuelizacija, simulacija.

→ 2. Nova avangarda više se ne bavi posmatranjem i reprezentovanjem sveta na nov način, već novim načinima pristupanja i korišćenja prethodno akumuliranih medija. U tom pogledu, novi mediji su postmediji ili metamediji, pošto koriste stare medije kao svoj osnovni materijal.

→ Kao što će ukratko pokazati, dve ključne karakteristike nove avangarde čvrsto su logički povezane. Počevši sa fotografijom, moderne medijske tehnologije čine mogućim proces

akumulacije medijskih zapisa realnosti. Modernizam (okvirno se misli na period između šezdesetih godina devetnaestog veka i šezdesetih godina dvadesetog veka, od Maneta do Warhola ili od Baudelairea do McLuhana), uključujući i avantgardu dvadesetih, odgovara tom periodu medijske akumulacije. Umetnici se bave reprezentacijom spoljašnjeg sveta; »posmatrajući« ga na što je moguće više različitih načina. U tome se pozicioniraju nasuprot »objektivnom«, »mehaničkom«, »dokumentarnom« viđenju i registrovanju sveta koje im omogućuju nove medijske tehnologije: fotografija, film, video i audio zapisi, itd. Ipak, oni i dalje učestvuju u istom projektu kao mediji — odražavajući spoljašnji svet. To što umetnici, nadmećući se sa medijskim mašinama, umeću svoju umetničku »subjektivnost« između sveta i medija za registrovanje, ne menja projekat. Nadrealisti udružuju uzorke realnosti u nelogične kombinacije; kubisti isecaju realnost na sitne komadiće; umetnici apstrakcije svode realnost na ono što je za njih geometrijska »esencija«; fotografi »Nove vizije« realnost prikazuju snimljenu iz neuobičajenih uglova — ali, uprkos ovim razlikama, oni su svi zaokupljeni istim projektom odražavanja sveta. Stoga ključni interes modernizma jeste pronalazak novih formi tj. pronalaženje različitih načina da se »humanizuje« i »objektivizuje« potpuno strana slika sveta koju nam pružaju medijske tehnologije.

→ U svojim čuvenim filmovima iz šezdesetih, Andy Warhol nam je pružio sate i sate nemontiranog filmskog zapisa realnosti, odbacujući svoju »umetničku subjektivnost« u korist medijske mašinske vizije. On se takođe usudio da ostale subjekte liši njihove subjektivnosti tako što ih je suočio sa okom nezainteresovane kamere u svojim *Ekranskim testovima*. Mlađi istočnonemački slikar Gerhard Richter 1961. preselio se u Dizeldorf. Tamo je, umesto očekivanog izražavanja svoje nove slobode kroz slikanje »subjektivne« apstrakcije, počeo pendantno da preslikava novinske fotografije. Paralelno s tim, on

počinje i sa prikupljanjem materijala za »Atlas«, bazu podataka koju čine hiljade medijskih slika. I drugi umetnici, poput Brucea Connera, Roberta Rauschenberga i Jamesa Rosenquista, na sličan način odustaju od ideje stvaranja potpuno »nove« slike. Umesto toga, njihovi radovi počinju da deluju kao istraživačke laboratorije gde se postojeće medijske slike jukstapoziraju da bi na taj način bile analizirane. (Istih godina, Roland Barthes objavljuje svoj tekst o semiotici reklamne fotografije.) Nešto ranije, 1958. godine, Bruce Conner stvara svoj čuveni »film-kompilaciju« pod naslovom *Film, film*, u celini sačinjen od »pronađenog« medijskog materijala. Takav film je nešto što bi bilo nezamislivo samo tri decenije ranije, u vreme kada je medijsko društvo bilo još uvek mlađe i još uvek egzaltirano mogućnošću akumuliranja medijskih zapisa (čak je i Vertov smatrao da je neophodno da sam snimi sopstveni materijal).

76

→ Ova umetnička dela šezdesetih signalizirala su dolazak novog razdoblja u istoriji medija, koje će nazvati *metamedijskim društvom*. Ogromna količina do tada akumuliranih medijskih zapisa, uz preokret koji nas je iz industrijskog društva proizvodnje dobara doveo do društva informacija zasnovanog na obradi podataka (što su pokazale već rane sedamdesete), u potpunosti menja pravila »igre«. Postalo je važnije pronaći načine za efektnije i efikasnije postupanje sa već nagomilanim količinom medijskog materijala nego registrovati novi materijal ili to raditi na nove načine. Ne želim da kažem da je društvo u tom trenutku napustilo uobičajenu potrebu za posmatranjem spoljašnjosti, za reprezentacijom i za novim formama; ali naglasak se pomera na pronalaženje novih vidova obrade medijskih zapisa dobijenih od strane već postojećih medijskih mašina. Ovaj preokret se u informatičkom društvu odigrava uporedno sa porastom ekonomskog značaja analize podataka u odnosu na materijalnu proizvodnju. Novi »informatički radnik« takođe ne pristupa materijalnoj realnosti di-

rektno, već koristi njene zapise. Važno je reći da i metamedijsko društvo i društvo informacija prisvajaju digitalni kompjuter kao ključnu tehnologiju za obradu svih tipova podataka i svih tipova medija.

→ »Postmodernizam« (osamdesetih) jedan je od efekata ovog novog istorijskog razdoblja. Prizivajući ovaj termin, sledim određenje postmodernizma⁹ Frederica Jamesona kao »koncepta periodizacije čija je funkcija da dovede u uzajamni odnos pojavljivanje novih formalnih odrednica u kulturi sa pojavljivanjem novih tipova društvenog života i novog ekonomskog uređenja«.¹³ Ranih osamdesetih postalo je očigledno da kultura više ne stremi »stvaranju novog«. Umesto toga, dolazi do beskonačnog recikliranja i citiranja medijskih sadržaja iz prošlosti, umetničkih stilova i formi koji su postali novi »internacionalni stil« medijski zasićenog društva. Ukratko, kultura je sada zauzeta prerađivanjem, rekombinovanjem i analizom prethodno akumuliranog medijskog materijala. Stoga, kada Jameson napominje da postmoderna kulturna produkcija više »ne može realnost da poima direktno, sopstvenim očima, već mora da, poput očiju u Platonovoj pećini, obeleži sopstvene mentalne slike sveta na zidovima koji je okružuju«¹⁴, ja bih dodao da su ti zidovi načinjeni od starih medija.

→ Post-Internet identitet kompjutera kao mašine za distribuciju starijih, tj. već etabliranih medijskih formi i sadržaja (1990 —) jeste drugi efekat. Metamedijsko društvo napušta računarstvo u korist distribucije.

→ Još jedan efekat je odsustvo novih formi unutar samih novih medija. Metamedijsko društvo više ne iziskuje nove oblike reprezentovanja sveta — ono je dovoljno zaokupljeno prethodno akumuliranim reprezentacijama. Shodno tome, 3-D kompjuterska animacija imitira izgled klasičnog filma, uključujući i njegovu zrnastu strukturu; kompjuterski zasnovan virtuelni prostor obično liči na nešto što je već ranije izvedeno u realnom prostoru; Flash-animacije na Webu imiti-

raju staru video-grafiku; Web, sam po sebi, kombinuje prelom starih, pretkompjuterskih štampanih medija sa pokretnim slikama koje prate već ranije ustanovljene konvencije filma i televizije, itd.

→ Razlike između dva stadijuma medijskog društva mogu se ilustrovati kroz poređenje dva tipa medijske tehnologije: film i kompjuter. Kao što je film igrao glavnu ulogu u medijskom društvu, na isti način kompjuter igra glavnu ulogu u metamedijskom duštvu. Film je bio umetnost gledanja (setimo se, opet, Čoveka sa filmskom kamerom). Filmska kamera bila je direktno uperena u svet. Na taj način, od svih mentalnih funkcija, film ističe percepciju u prvi plan. Nasuprot tome, kompjuter ističe memoriju u prvi plan. Metamedijsko društvo pre svega koristi kompjuter za čuvanje zapisa sveta akumuliranih tokom prethodnog razdoblja; za pristup, manipulaciju i analizu tih zapisa. Čak i kada se kompjuteri koriste za generisanje novih medijskih materijala, to se radi tako da se u svemu tome sačuva izgled starih medija.

→ Dakle, šta je nova avangarda? Nove su kompjuterski zasnovane tehnike pristupa medijima, njihovog generisanja, manipulacije i analize. Forme ostaju iste, ali se radikalno menjaju način na koji se te forme mogu upotrebljavati. Evo i nekih primera ovih tehnika:

→ 1. Pristup medijima:

Baze podataka dopuštaju pohranjivanje miliona medijskih zapisa uz gotovo trenutnu mogućnost povraćaja svakog od njih. Pretraživači omogućavaju pronalaženje podataka koji su nam potrebni iz ogromne, nestrukturisane baze podataka kakav je Internet. Multimediji obezbeđuju pristup različitim tipovima medija uz upotrebu jedne iste mašine (tj. kompjutera). Hipermediji pridodaju mogućnost hiperpovezivanja u prostoru multimedija, tako što dozvoljavaju da uspostavimo brojne putanje kretanja kroz medijski materijal. Mreže, kakav je Internet, omogućuju nam da kreiramo medijske reprezen-

tacije u kojima različiti delovi medijskog objekta mogu da postoje na fizički udaljenim lokacijama. Hipermedijski autorski softveri (kakvi su Macromedia Director, Dreamweaver ili Generator) i programski jezici (kakvi su HTML i Java) omogućuju nam kreiranje dinamičnih medijskih dokumenata, tj. dokumenta koji se menjaju u celini ili delimično u određenom vremenskom intervalu. Najjednostavniji primer su HTML tabele koje dozvoljavaju da se određeni delovi Web stranice menjaju dok ostatak stranice ostaje nepromenjen.

→ 2. Analiza medija:

Tehnika upoređivanja podataka omogućava nam da tragamo za prepoznatljivim vezama unutar velikih količina podataka. Proces obrade slika nas dovodi u situaciju da otkrivamo skrivenе detalje na slikama i da automatski upoređujemo serije slika. Vizuelizacija pretvara numeričke podatke u 3-D scene radi lakše analize. Razni statistički podaci, vezani za određen medijski objekt, mogu se dobiti radi utvrđivanja njegovog autorstva, stila i sl.

→ 3. Generisanje i manipulacija medijima:

3-D kompjuterska grafička tehnologija dozvoljava nam da kreiramo 3-D scene visokokvalitetnih detalja koje ostaju podložne mogućnosti kontrole. Matematički metodi bivaju iskorisćeni da bi se generisale slike sa različitim osobinama (na primer fraktalne slike pokazuju svojstvo sličnosti same sa sobom). VŽ (veštački život) omogućuje nam konstituisanje sistema objekata koji uspešno reprezentuju sopstvenu spoljašnjost. Upotrebom tekstualnih predložaka i postojećih obrazaca, određeni prilagođeni medijski objekti mogu biti kreirani automatski — iz baze podataka.¹⁵ Uopšte, u situaciji kada medijski objekt na različitim nivoima poseduje strukturu »raščlanjenosti« (na primer, digitalna slika se po pravilu sastoji iz određenog broja slojeva od kojih se svaki sastoji od piksela), delovi tih objekata mogu lako biti upotrebljeni, modifikovani, zamenjeni nekim drugim delovima itd. (Ovo je još

jedna od pogodnosti koje donosi »atomistički« pristup reprezentaciji podataka.)

→ Da zaključimo: od »Novih vizija«, »Nove tipografije«, »Nove arhitekture« dvadesetih, došli smo do novih medija devedesetih; od »čoveka sa filmskom kamerom« do korisnika opremljenog pretraživačem, programom za analizu slike, programa za vizuelizaciju; od filma, tehnologije gledanja, došli smo do kompjutera, tehnologije memorisanja; od »oneobičavanja« do informatičkog dizajna.

Ukratko, avangarda postaje softver. Ovaj iskaz treba razumeti na dva načina. Na jednoj strani, softver kodifikuje i naturalizuje oblike stare avangarde. Na drugoj strani, novi principi softverskog pristupa medijima predstavljaju novu avanguardu metamedijskog društva.

80

- 1 Jan Tschichold, *The New Typography: a Handbook for Modern Designers*, prev. Ruari McLean, University of California Press, Berkeley, 1995.
- 2 Iako se izložba pod nazivom »Nove vizije« Moholy-Nagyja održala tek 1932, to je u osnovi bila retrospektiva radova fotografskog pokreta iz dvadesetih koji je u to vreme najvećim delom bio ugašen.
- 3 Le Corbusier, *Towards a New Architecture*, prev. Frederick Etchells, Architectural Press, London i Praeger, New York, 1963.
- 4 Videti El Lissitzky, »Exhibition Rooms«, u: Sophie Lissitzky-Küppers, *El Lissitzky. Life — Letters — Texts*, Thames and Hudson, London, 1968, 366–368.
- 5 Lev Manovich, *The Engineering of Vision from Constructivism to VR*, doktorska disertacija, University of Rochester, 1993.
- 6 Primeri iz *Grđanina Kejna i Ivana Groznog* preuzeti su iz *Aumont i dr., Aesthetics of Film*, Texas University Press, Austin, 1992, 41.
- 7 O idealu tehničke efikasnosti u odnosu na avanguardu i digitalne medije videti moj tekst »The Engineering of Vision and the