

Fulvio Šuran

Sveučilište "Juraj Dobrila" u Puli, Hrvatska
fsuran@unipu.hr

Baze podataka kao oblik kulture. Utjecaj novih medija na umjetničko stvaralaštvo: odnos s kinom

Sažetak

Dosad je većina razmišljanja o kinematografiji u digitalno doba bilo usmjereno na mogućnosti interaktivnog pripovijedanja s idejom gledatelja koji aktivno sudjeluje u tome. Zato sam se, posebice, bavio istraživanjem pojma estetike baze podataka i time što ona može novoga dati drugim medijima. Danas nove tehnologije stvaraju nove umjetničke proizvode i nove oblike senzibiliteta koje se kod umjetnika pojavljuju i izražavaju kroz produbljivanje mogućnosti novih tehnologija u stvaranju novih značenja i novih načina izražavanja istih, kao i u potrazi za novim "estetsko-antropološkim" ponašanjima kao rezultat uporabe tehnoloških uređaja. Zato je sve više opravdano upitati što ostaje od umjetničkog djela u doba njegove digitalizacije, i što nam danas kazuje pojam ljepote. Pogotovo ako se tu misli na dominantna načela neposrednosti, hiperposredovanja i sanacije prema kojima nove tehnologije renoviraju estetske kategorije starih medija upijajući njihove osnovne značajke. Novina je ovdje svakako interaktivnost, tj. "interaktivna baza podataka". Svi su filmovi programirani na način da ne postoji samo jedna verzija. Svi elementi, uključujući zaslone, slike i njihovu kombinaciju, glazbu, pripovijedanje i dužinu, podložni su

promjenama i to svaki put kada se film puni i gleda ponovno. U tim slučajevima zaslon filmskog platna podliježe teoriji estetike” remixa” i fluidnosti o kojoj će se ovdje govoriti.

Ključne riječi: *umjetničko stvaranje, estetika, pripovijedanje, kino, Manovich, digitalno kino, soft kino, estetika tekućine.*

U ovom se tekstu polazi od ideje koju je razvio Manovich u knjizi “*Jezik novih medija*”⁴¹, usredotočenu na bazu podataka promatranu kao novi simbolički oblik. Odatle proizlaze i neka nova, za mene posebno zanimljiva, pitanja na koja sam i pokušao odgovoriti. Moj je, zapravo, cilj razumjeti, prije svega, što se podrazumijeva pod novim medijima, na koji su način oni preoblikovali našu svakodnevicu, tj. što je ona postala, i kako je umjetnost u tim medijima pronašla novi način izražavanja uvodeći nas tako u doba POSTMODERNIZMA.

Postmodernistička je najvažnija premisa zamisao, odnosno tvrdnja da ono, „ona stvar“ koju zovemo priroda ne postoji. Postoji samo plutajući svijet naših konstrukcija. Zato je svaki diskurs o ljudskoj prirodi označen kao dogmatski i reakcionarni. Ostavimo sa strane ove lažne absolute, kažu postmodernisti, i prihvatimo činjenicu da je svijet ono što mi od njega činimo. Zagovornici postmodernog svoj relativizam prikazuju kao jedan viši oblik poniznosti – skromno prihvaćanje činjenice da je lažno tvrditi da se posjeduje istina. Nasuprot tome, drugi smatraju da je postmoderno uskraćivanje istine najgori oblik arogancije. Poricajući da prirodni svijet postoji nezavisno od naših uvjerenja, postmodernisti implicitno negiraju bilo kakvo ograničenje ljudskim ambicijama. Čineći tako od ljudskih uvjerenja jedinog suca stvarnosti oni, u stvari, tvrde da ništa ne postoji izvan onoga što se pojavljuje u ljudskoj svijesti. I, ako postoji, ono nije važno za čovjeka kao stvaratelja, dakle, umjetnika. Ideja, ta ideja da ne postoji istina, nikakva istina, može čak biti i šarmantna; ali zasigurno nije nova, tvrde oni: već prije dvije tisuće petsto godina Protagora, prvi od grčkih sofista, tvrdio je da je “čovjek mjera svih stvari.”⁴² Siguran sam da je u vidu imao pojedince, a ne vrstu, ali je suština u stvari ista. Ljudi odlučuju što je stvarno, a što nije. Postmodernizam je, dakle, posljednji izum antropocentrizma. Što, kažu oni (a tu se naročito misli na Johna Graya), vrijedi i za umjetnost kao proizvod tehničkog stvaralaštva.

41 Lev Manovich: *The Language of New Media*, The MIT Press, 2002.

42 Protagora (oko 480.-410. god. pne). Njegova osnovna misao, ujedno i temeljna teza svih sofista glasi: “Čovjek je mjera svih stvari - onih koje jesu da jesu, a onih koji nisu da nisu.” Stvarnost je krajnje relativna kategorija koja se svakom čovjeku prikazuje na drugi način. Neko nesumnjivo istinito saznanje o prirodi stvarnosti nije moguće. Svako pojedinačno saznanje je u istoj mjeri i istinito i neistinito. Protagora je smatrao da političko-društvena stvarnost nije apsolutna (u smislu: savršena, najbolja i sl.), već se uvijek može mijenjati, odnosno poboljšati, u zavisnosti od razumnosti ljudi.

Ovo će nam, dosad navedeno, poslužiti kao uvod. Ono što je specifično kod mog istraživanja medija baze podataka zasigurno predstavlja najizražajniji način na koji se novi mediji razvijaju i upotrebljavaju, i to baš zbog svog oblika kontinuiranog i beskrajnog arhiviranja svakojake građe, zbog čega je baza podataka postala ne samo nezamjenjiva, neophodna već također i neka vrsta *DEUS EX MACHINA*⁴³ (tj. motor stvaranja), što je i privuklo moju pozornost.

Zbirka dokumenata, plovni je prostor, gdje su tradicionalne metode za organiziranje podataka i ljudskog iskustva u svijetu postali dva oblika prisutna u (gotovo) svim sektorima novih medija. Međutim, baza podataka se razlikuje od tradicionalnog pohranjivanja dokumenata jer omogućava da se pristupi, klasificira i reorganizira milijune podataka i zapisa u roku od nekoliko minuta, sadržavajući razne vrste medija. Za Manovicha se ova dva oblika proširuju na kulturu uopće. I ne samo to, već istovremeno baza podataka postaje nova metafora koja konceptualizira individualnu i kolektivnu kulturnu memoriju, zbirku dokumenata, predmeta i drugih pojava i iskustava. U stvari, to je i doprinijelo da računalo postane nezamjenjivo, neka vrsta produženja suvremenog *homo fabera*: “U zapadnoj civilizaciji novi alati su video, telekomunikacija, računala, sa svojim brojnim artikulacijama i produženjima, u jednom medijalnom scenariju iznimno bogatom i plodosnom svakovrsnim mogućnostima prikazivanja i komunikacija” – kaže Pier Luigi Capucci⁴⁴.

Prvotni cilj mog istraživanja bio je doći do estetike baze podataka. Razlog? Dosad je većina razmišljanja o kinematografiji u digitalno doba usmjerena prema mogućnostima interaktivnog pripovjedanja s idejom jednog gledatelja koji aktivno sudjeluje u priči. Mene je zanimalo poimanje estetike baze podataka, o tome što ona novoga donosi u drugim medijima. Zanimala su me mišljenja i argumenti znanstvenika i estetičara poput Manovicha koji objašnjava kako se digitalno kino sve više približava ideji slikarstva posredstvom nove tehnologije i kako baze podataka i sučelja mogu korjenito promijeniti ideju filma i umjetnosti.

Prvenstvena je zadaća znanstvenika i umjetnika da se suoče i sučeljavaju s novim medijalnim alatima, pokušavajući razumjeti ne samo oblik već i odnos koji publika ima s njima. Radi se naime o interaktivnim medijima, stvorenim da bi *in-* i *aut-* (kao prihvati i upotreba) bili aktivan, a ne pasivan dio tog odnosa, kao što je to s televizijom.

Kada se na brodvejskoj pozornici postavlja predstava u kojoj autor traži od glumaca da govore tako da pričaju priče preuzete iz *webloga*, sada već beskrajne blogosfere, postoji uvijek sumnja koristi li se mreža radi propagandnih motiva ili se stvarno radi o umjetnosti. Dakako da je ta sumnja legitimna, tj. opravdana. U stvari, mreža privlači puno publiciteta, a za mnoge je *weblog* u modi, no ipak se tu radi o obliku umjetnosti. I to ne samo zato što se predstava odvija na renomiranoj pozornici i što je cijeni i publika i kritika, već zato što iza nje stoji šire značenje: ako se mrežu

43 *Deus ex machina* latinski je izraz posuđen od grčkog “*Mechanè*” na starogrčkom ἀπὸ μηχανῆς θεός (“*apò mēchanēs theós*”), što doslovno znači “božanstvo (koje silazi) iz stroja.” Izvorno, to ukazuje na jedan lik grčke tragedije, tj. jedno božanstvo koje se pojavljuje na sceni kako bi dovelo do zaključivanja jedne radnje koja izgleda nesavladiva prema klasičnim principima uzroka i posljedice.

44 Pier Luigi Capucci, *ARTE & TECNOLOGIE*, 1996. EDIZIONI DELL’ORTICA. Izvor: internet: http://www.noemalab.org/sections/specials/arte_tecnologie/main.html

shvati kao oblik novih medija, kao ogromnu bazu podataka koja pohranjuje milijune informacija, iskustva, tada se to može predstaviti, odnosno, biti izvorom novih sadržaja za klasičnu umjetnost i za nove oblike umjetnosti.

Ako uzmemo u obzir Microsoftov projekt *MyLifebits*, čiji je program razvijen kako bi se u jednoj bazi podataka registrirao svaki aspekt (našeg) života s različitim medijskim datotekama (fotografije, glasovne snimke, promjene tjelesne temperature, skenirani dokumenti) za svaki sat (našeg) životnog vijeka, možemo pretpostaviti da baza podataka postaje kulturni, ali i društveni oblik. Ona se pretvara u nezamjenjivi oblik kada se memorije računala i dalje nastavljaju povećavati, a beskonačan prostor interneta poprima sve osobine idealnog mjesta kojeg više nemamo, budući da smo se navikli (osobito bogata zapadna društva) predmete akumulirati u sve užem, ograničenom prostoru. Glavna je osobina novih medija potraga za željenim podatkom pohranjenim u memoriji podataka; u središtu u kojem se nalaze oni, podaci, koji dolaze sa svih strana, u svakoj situaciji. Ako nas podaci 'napadaju' sa svih strana, kaže Manovich, vrijeme je da se prouče oblici koje oni poprimaju. Drugim riječima, kakvu strukturu trebaju imati informacije da bi one bile dostupnije? Jer "sama činjenica prikupljanja, obrađivanja, pohranjivanja podataka i smislenoga obogaćivanja koji ih čini korisnim za nas u središtu je društvenog i ekonomskog života", smatra Manovich⁴⁵.

Imajući pri tome na umu da se informatička baza podataka potpuno razlikuje od tradicionalnog pohranjivanja dokumenata, (kao što smo gore vidjeli ona omogućava pristupanje, klasificiranje, reorganiziranje milijuna zapisa u roku od nekoliko minuta); radi se, naime, o novoj kulturnoj metafori, zbirci iskustava.

Baza podataka postaje simbol doba računala i novi način strukturiranja (našeg) iskustva u novom estetskom senzibilitetu, koji je dijelom određen od svojstava sučelja i alata koje svakodnevno koristimo. Misli se tu na pojam baze podataka. Naime, radi se o arhivskom pohranjivanju koji bez ikakvih kvalitentnih namjera (ravnodušno) pospremljuje slike, tekstove, zvukove koji su prisutni u CD-ROM-ovima enciklopedijama, književničkim sustavima za pretraživanje, u internetu gdje nalazi svoj najveći izraz, u novije umjetničke operacije, novije načine filmske i književne naracije. Ukratko, sam pojam baze podataka nalazi se u svim aspektima i strukturama našeg života preoblikujući ih i redefinirajući sadržaje na jeziku bitova. Memorizirani su, dakle, na način da mogu u svakom trenutku, i to bez ikakvih emotivnih implikacija biti tretirane i upotrijebljene.

U tom *continuum ad infinitum* baza podataka postaje središte kreativnog procesa, a sadržaj i sučelje odvojeni entiteti; primjera radi s istim sadržajem možemo imati različita sučelja.

Praktičan primjer toga daje nam Manovich svojim umjetničkim projektom Soft Cinema (<http://www.softcinema.net>) u suradnji s teoretičarom novih medija i Andresa Kratkyaom, dizajnerom novih medija.

45 Lev Manovich op. cit.

Uz podršku brojnih umjetnika, počevši od DJ Spookya i Scannera što se glazbe tiče do Schoenerwisse/of CD za vizualizacije i Ross Cooper Studios za medijski dizajn.

Soft Cinema želi dati prijedlog i biti konstruktivna, faktična analiza estetike koje mogu biti, ne samo i jednostavno stvorene računalima, već utemeljene na strukturama proizvodnje i potrošnje koji su se kroz računala i razvila. Naime, radi se o velikoj bazi podataka u koju se slijevaju, konvergiraju mnoge slike neprestano stvarajući različite narativne staze; sam se *layout* (raspored) sastoji od različitih kadrova koji miješaju različite medijske elemente (video i grafičke slike, zvukove, tekstove i drugo).

S tim u vezi Costa⁴⁶ objašnjava kako nove tehnologije stvaraju nove umjetničke proizvode i nove oblike senzibiliteta – koje se kod umjetnika izražavaju kroz proučavanje mogućnosti novih tehnologija u stvaranju novih značenja i novih načina označavanja – i istražuju mogućnost novih “estetsko-antropoloških” ponašanja kao rezultat uporabe tehnoloških uređaja.

U vezi toga postavlja se pitanje: što je s umjetničkim djelom u doba njegove digitalizacije, te što nam danas govori pojam ljepote?

Godine 1999. izlazi djelo Remediation. Understanding new media Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina⁴⁷ u kojemu istražuju utjecaje novih medija na starije i obrnuto, proizvodeći mnoštvo medijskih implikacija prema načelima neposrednosti, hipermedijacije i ponovne medijacije prema kojima nove tehnologije oživljavaju estetske kategorije starih medija upijajući također i njihove temeljne osobine. To je primjetljivo i u analizi Manovichevog projekta SoftCinema: “Soft Cinema se sastoji od programa stvorenog od velike baze podataka koja sadržava videovrpce, animacije, glazbe, glasovne destinacije koje prate svaku sliku svakog trenutka tijekom četiri sata odabrane glazbe dijelom od mene a dijelom od DJ Spookya“⁴⁸.

No, u toj operaciji Manovich ipak preuzima osobine filmske montaže, i sam Vertov, kojeg on spominje na početku knjige, postupao je na isti način s operacijom montaže slike nasumičnom metodom, (tj. često ponavljane i postavljene) kao u suvremenoj digitalnoj grafičkoj montaži, i to ne samo film, u svojim počecima ili ono avangardno (Resnais, Godard ...), već i umjetnički postupci koji se temelje na Joyceovom tijeku svijesti koji, primjerice, nudi slike, zvukove, osjećaje koji idu jedan za drugim bez ikakvoga posredovanja postavljenog unutar istog stavka (paragrafa).

Novina je, dakle, interaktivnost, preciznije “interaktivna baza podataka”. Naime, filmovi su programirani tako da ne postoji samo jedna verzija istoga. Svi elementi, uključujući i zaslone, slike i njihovu kombinaciju, glazba, pripovijedanje i dužina, podložni su promjeni i to svaki put kada se film pokrene.

46 Costa, Mario, *L'estetica dei Media. (tecnologie e riproduzione artistica)*, Capone Editore Lecce 1990.

47 Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA) 1999.

48 DVD: Lev Manovich e Andreas Kratky, *SOFT CINEMA. Navigating the database*, MIT PRESS Cambridge, Massachusetts 2005

Radi se tu o kinematografskoj bazi podataka utjelovljenoj od strane svog teoretičara i to s dobrim rezultatima: prostor zaslona je tu podvrgnut teoriji estetike remiksa i fluidnosti. Na taj je način moguće projektirati i čitav jedan grad, što su i učinili arhitekti poput Rem Koolhaasa ili Novaka, koji su se pridržali istog načela. “Kao kulturni oblik baza podataka prikazuje svijet kao popis neuređenih glasova koje odbija urediti, dok pripovijest stvara naizgled neorganiziranu putanju uzroka-učinka, a to znači da su prirodni neprijatelji”.⁴⁹

Estetika databasea/baze podataka

U raspravi između filmskih teoretičara s početka stoljeća o Statutu filma za “realiste”, film se trebao temeljiti na naraciji stvarnih radnji, neka vrsta zrcala života ili prozora u svijet. Međutim, to gubi smislenost u doba računalne simulacije, kada je bez problema moguće unutar imaginarnog okvira, kojeg sustav računalne animacije omogućava, stvoriti realne scene ili preoblikovati okvire ili cijele sekvence uz pomoć digitalnog dizajn programa ili spajanjem virtualnih i stvarnih situacija i to s apsolutnom fotografskom vjerodostojnošću, a da se zapravo ništa od tog ni ne snima.

Naime, s ulaskom filma u digitalno doba i ručne tehnike ponovno se nalaze u središtu kinematografskog procesa. Za Manovicha ta ručna izgradnja slika označuje povratak, ali na razini prethodnih filmskih praksi, one iz devetnaestoga stoljeća, kada su slike ručno pobožane i animirane. Tehnika koja je karakteristična za fantastične i animacijske filmove. Rađa se, smatra Manovich, tako logika digitalne slike u pokretu. Ona je drugačija po tome što podređuje sliku i film slikarstvu i grafici, uništavajući osobnost filma kao sredstvo snimanja.

Naročito su, velike produkcijske kuće, pogotovo Hollywoodske, dale specijalnim efektima veliku pozornost i važnost u stvaranju filmova, čije stvaranje (dakle, izgradnja i implementacija), kroz dokumentarce i DVD, predstavlja dodatak referentnih filmova. Međutim, sa širenjem digitalnih medija cijela koncepcija filmske produkcije ugrožena je plejadom hakera i amatera.

Na taj način ono što je u tradicionalnoj filmskoj produkciji bilo bitno, (cijeli proces proizvodnje i ono što nakon toga slijedi), gubi na važnosti u suvremenom procesu kada sve slike moraju proći kroz raznovrsno programiranje prije njihovog konačnog uvrštenja u film; snimanje uživo je danas samo obična sirovina određena ručnoj obradi kroz animaciju, umetanjem slika u 3D, slikarstva, itd.

Ono što je tu važno primijetiti jest činjenica da snimanje postaje predmetom djelovanja poput ostalih u digitalnom kinu, jer je nužno znati manipulirati programima i specijalnim efektima s kojima animirano kino dobiva svoju dominantnu ulogu.

49 Ibidem.

Isti film postaje niz slika koje je stvorio umjetnik koji ih manipulira, svaka posebno ili sve zajedno. Digitalizirane i retuširane slike uz pomoć računala primjer su novog filmskog statusa: ne više vezan samo za fotografski kontekst, film se otvara svijetu slikarstva. Na taj se način mnogi specijalni efekti temelje na modifikaciji kadra po kadru, pobožani su, modificirani ili su preoblikovanog okruženja.

Ipak povezujući se na raspravu o realizmu, moglo bi se činiti da jezik tradicionalnog filma ostaje netaknut jer su posljedice ili modifikacije dobro skrivene ispod klasičnoga realizma, tj. pod izlikom realnog iako zapravo nestvarnog. Može se međutim primijetiti da nas elektronski mediji, upućujući na druga vizualna područja karakterizirana protokom informacija kao što su televizija, zaslon računala, glazbeni spotovi. Ako uzmemo glazbene spotove, primijetit ćemo i neki oblik pripovijedanja, koji, međutim, ne slijedi jedan linearni razvoj od početka do kraja, zbog čega se koriste filmskim ili video slikama, koje su promijenjene tako da zaniječuju tradicionalna pravila filmskog realizma.

I zato je teritorij videospotova oduvijek plodno tlo za eksperimentiranje kroz nove mogućnosti koje su ponuđene od računala i fotomanipulacija. Ista stvar vrijedi i za videoigre.

Dakle, nove tehnologije stvaraju nove umjetničke proizvode i nove oblike senzibiliteta koji se kod umjetnika pojavljuju kroz proučavanje mogućnosti novih tehnologija prema stvaranju novih sadržaja i novih načina označavanja, i potragom za novim “estetsko-antropološkim” ponašanjima uzrokovanim uporabom tehnoloških uređaja.

Ovaj je posljednji aspekt onaj na kojemu su angažirani umjetnici koje Costa naziva “umjetnicima komunikacije” koji djeluju na umjetničkoj i znanstveno-tehnološkoj osnovi obrađujući jednu estetiku komunikacije⁵⁰ (koju će Manovich nazvati s različitim karakteristikama info-estetika). Radi se ovdje o novim suvremenim kulturnim praksama koje mogu biti shvaćene kao odgovor na nove prioritete informacijskog društva: davanja smisla informaciji, rad s podacima i proizvodnja znanja. Uvažavajući film, on važnost daje estetici montiranja koja u selekciji i kompoziciji nalazi svoje dvije osnovne operacije.

Baza podataka postaje tako temelj za izbor i naknadnu integraciju dijelova na novi i originalni način, kao remiks i DJ. Ta pojava novih medija komunikacije dovodi u pitanje najpopularniji oblik umjetnosti dvadesetog stoljeća tj. kinematografiju, i to kroz ugrađivanja (u filmove) digitaliziranih grafika i trikova digitalnih grafika radi (ponovnog) prilagođavanja filmova s linearnom strukturom pripovijesti (naracije), što je dovelo do proliferacije tradicionalnih filmova.⁵¹

⁵⁰ Mario Costa, op. cit., str. 13.

⁵¹ Bolter i Grusina u Remediation polaze od animiranog filma da bi pokazali kako je uvođenje digitalnih tehnologija dovelo do proliferacije tradicionalnih filmova. Jay David Bolter - Richard Grusin, Remediation. Understanding new media.

S animiranim filmom *Toy Story* iz 1995. godine dolazi se do prvog igranog filma stvorenog u cijelosti posredstvom računalne animacije, ali unatoč toj novini film, (prema Bolteru), ostaje u kanonima linearne naracije, i to vjerojatno zbog ekonomske logike *majoresa*; (za Boltera i Grusina) ono što je animirani film stekao u susretu s novim tehnologijama je veća svjesnost o svojim načinima izražavanja dostojnim natjecanja s holivudskim realizmom.

U mnogim akcijskim filmovima grafika je dosta vidljiva, posebni efekti stvoreni su da bi gledatelj ostao zbunjen postupkom s kojim je učinak napravljen. U drugom, kao što su "Jurassic Park" bića koja su računalno stvorena (mogli bi reći generirana), napravljena su na hiper-realistični način do te mjere da je usporedba s snimanjem u živo na široko premašena.

To, dakle, znači da neposrednost i transparentnost djeluju u filmskim produkcijama, koje koriste digitalne medije u simbiozi s gledateljem, kao što je to bilo za atraktivne filmove, u kojima percepcija medija, budući da se radilo o novini, odmah postaje vidljivom, no ipak ostaje ono izvorno čuđenje, i to radi učinka stvarnosti koji se neposredno prenosi publici.

Analizirajući u kratko rad Leva Manovicha „Soft Cinema. Navigating the database“ možemo početi govoriti na estetskoj razini o jednoj *Remediation* (sanaciji) koju zagovaraju Bolter i Grusin, ukoliko je temelj Manovicheve infoestetike realizacija novog proizvoda kroz kombinaciju elemenata često upotrebljenih od strane drugih medija. Kontaktne točke s Bolterom i Grusinom su brojne, no dopustite mi ovdje da ukratko opišem kako se odvija taj projekt:

Soft Cinema projekt objedinjuje kreativne mogućnosti u kombiniranju softvera, kulture, filma i arhitekture. Njegove manifestacije uključuju filmove, dinamične vizualizacije, instalacije vođene PC-om, ili arhitektonsko projektiranje, tiskane kataloge i DVD.

Paralelno s tim, projekt istražuje kako nove tehnike predstavljanja softver filma mogu usmjeriti nove dimenzije našeg vremena, kao što je širenje megagrađova nove Europe i utjecaj informacijskih tehnologija na subjektivnost.

U središtu projekta nalazi se *custom* softvera i medijska baza podataka. DVD uključuje tri projekta: *Mission to Earth*, *Abseces*, *Texas* (Misija na Zemlji, Izostanci, Texas), i u svakome softver montira filmove odabirući elemente iz baze podataka upotrebljavajući sustav pravila definiranih od strane autora.

Svi filmovi su programirani tako da ne postoji jedna verzija. Svi elementi, uključujući i zaslon, slike i njihove kombinacije, glazbu, pripovijedanje i dužinu podložni su promjeni svaki put kada se gleda i puni.⁵²

52 DVD: Lev Manovich and Andreas Kratky, *SOFT CINEMA. Navigating the database*, MIT PRESS Cambridge, Massachusetts 2005.

The Database as a Cultural Form. The Impact of New Media on Artistic Creations: The Relationship with the Cinema

Abstract

Up until now, a great amount of thought about the cinema in the digital era has focused on the possibilities of an interactive narration in which the spectator actively participates in the narration. For this reason, I have researched the concept of aesthetics of the database and the novelty it may bring in other media. More and more, advanced technologies generate new artistic products and new forms of sensibility that develop in the artists in different ways: through the exploration of the possibility to create new meanings, and through the research of new “aesthetical-anthropological” behaviours that arise from the use of technological devices. At this point one may wonder about what happened to the art work in the age of its digitalization and about today’s conception of the term “beauty”. These questions arise also from the nowadays dominant principles of immediacy, hypermediation and remediation, according to which new technologies reinvent aesthetic categories from old media by reabsorbing their fundamental aspects. Here the novelty consists of interactivity, that is, the “interactive database”. Movies are now programmed in such a way that there is not a single version of them. All the elements, including the screen, the images and their combinations, the music, the narration and the duration, are subject to change every time the movie is played. It is the database cinema put into practice by its own creator (Manovich) with positive outcomes. In this way, the space on the screen is affected by the principles of aesthetic of remix and fluidity.

Key words: artistic creation, aesthetics, narration, cinema, Manovich, digital cinema, soft cinema, aesthetic of liquid.