



RAZISKAVA LIVE CODING OBČINSTVA V SLOVENIJI

Nina Dragičević
Tjaša Pureber

April 2021

UVOD

Pričujoča raziskava predstavlja prvi strukturiran razmislek o občinstvih na področju live codinga na Slovenskem. Zanima nas, kateri segmenti populacije sestavljajo live coding občinstvo, katera so potencialna občinstva ter kako jih producenti nagovarjajo. Na podlagi raziskave želimo izrisati komunikacijske smernice oziroma strateške predloge za utrjevanje občinstev in pridobivanje njegovih novih segmentov.

Odločili smo se za kvalitativni pristop.¹ Ta nam, tako smo predvidevali, omogoča eleganten proces sklepanja: Ker je obstoječe občinstvo na live coding dogodkih (performansi in delavnice) precej majhno, ga akterji lažje opišejo/identificirajo, to pa pomeni, da prek določitve obstoječega občinstva izvemo, obratno, katera so neobstoječa in med njimi morda potencialna občinstva.

Izvedli smo štiri poglobljene intervjuje.² V procesu izbora intervjuvank in intervjuvancev smo mislili na zagotavljanje demografske raznolikosti ter pokritosti v smislu aktivnosti, ki jih intervjuvanci izvajajo v svojem poklicnem življenju. V enem primeru smo posegli tudi po kolektivu, ki v svoji praksi nima neposrednega stika z live codingom, je pa ustvaril sorodno skupnost, zato so njihove izkušnje lahko pomemben prispevek k raziskavi. Govorimo torej o štirih profilih intervjuvancev, ki pomenijo tudi štiri perspektive na stik live codinga z občinstvi. Prosili smo jih, naj se o svojem profilu izrečejo sami.

PROFILI INTERVJUANCEV

“Intervjuvanec A” (v nadaljevanju “A”): Gre za avtorja, producenta in založnika na glasbenem področju. Zanima ga večdisciplinarni pristop k umetnosti. Pravi, da ga pri delu in umetniškem razvoju vodi interes v zvok, glasbo, video, digitalne

¹ Že v prvi fazi smo zavrnili kvantitativni pristop, saj smo prepričani, da bi v okvirih zmožnosti te raziskave nemudoma naleteli na problem vzorčne reprezentativnosti. Prav tako se nam je zdelo smiselno, da najprej bolje spoznamo produkcijsko delovanje akterjev na področju live codinga (avtorji in avtorice, producenti in producentke), njihove komunikacijske strategije, pa tudi širši uvid v procese vstopa live codinga v tukajšnji prostor.

² Vsi intervjuji so zaradi lockdowna potekali prek spleta. Posamezni intervjuji so trajali med 60 in 120 minut. Osnovno ogrodje vprašanj je bilo pri vseh intervjujih enako, poglobljanje v posamezne teme pa sta vodila znanje in interes intervjuvancev v specifične vidike live codinga.

mreže, mrežne skupnosti, intermedijske umetnosti, performans, skladateljstvo in računalniško glasbo. Pravi tudi, da je njegovo umetniško in producersko delovanje izrecno politično in družbeno zavedno. Na svojem področju deluje več kot deset let.

“Intervjuvanec B” (v nadaljevanju “B”): intermedijski ustvarjalec, eksperimentalni računalniški glasbenik in skladatelj, programer in elektronik. Ukvarja se predvsem z “metaforami, opazovanjem sveta in odnosov,” vse to pa se steka v njegove interaktivne postavitve in mašine. Obenem deluje na področju organizacije dogodkov, zanima ga delati z ljudmi v živo in ustvarjati “neka aktivna polja srečevanja.” S sodelavci vodi in kurira stalen prostor za dogodke na področju zvočnih in intermedijskih umetnosti.

“Intervjuvanec C” (v nadaljevanju “C”): producent in avtor elektronske glasbe ter didžej. Ukvarja se z VJ-anjem, je tudi programer, lučni in tonski tehnik. Za predstave ustvarja avtorsko glasbo. Z live codingom se je začel ukvarjati v zadnjem letu, pred tem svojo prakso na sorodnem področju definira kot creative coding. Kot mentor svoje znanje prenaša tako kolegom in kolegicam, kot mlajši publiki. Zanima ga možnost razvoja live codinga v produkciji klubske glasbe.

“Intervjuvanki D”³ (v nadaljevanju “D”): So iniciativa, ki se ukvarja s položajem žensk znotraj tehničnega konteksta in intermedijski umetnosti. Skozi več generacij izobraževalnih delavnic uporabe odprtokodnih programov (programiranje, grafično oblikovanje, robotika itn.) se je oblikovala skupnost žensk, ki se med seboj podpirajo pri uveljavljanju v in raziskovanju tehnologije v povezavi z umetnostjo. Pomembno se jim zdi naslavljanje hierarhično pozicijo vednosti, ki se generira v poziciji moškega mentorja.

PODATKI, PRIDOBLENI V RAZISKAVI, IN UGOTOVITVE

V nadaljevanju bo mogoče videti, da sklopi vprašanj, s katerimi smo soočili intervjuvance in intervjuvanke, presega vprašanja, ozko osredotočena na strategije za razvoj občinstev. Vendar pa menimo, da so ta vprašanja ključna za oblikovanje smotrnih, uspešnih in učinkovitih strategij.

³ Gre za kolektiv. Čeprav smo se pogovarjali z dvema članicama, njun skupni intervju tretiramo kot enega.

Vsak sklop vprašanj bomo zdaj orisali in, kjer je potrebno, pojasnili osnovno izhodišče za njegovo vključitev v raziskavo ter nato podali strnjene ugotovitve iz poglobljenih intervjujev.

a) **Opredelitev live codinga**

Izhajali smo iz slutnje, da na eni strani ne obstaja interni konsenz o tem, kaj točno je LC, na drugi strani pa, da v tukajšnjem prostoru širša javnost, z izjemo nekaj interesentov, ne ve zares, kaj to je. Možno je spekulirati, da odsotnost osnovne predstave o tem, kaj neki fenomen pomeni, pri potencialnemu občinstvu na neki način vpliva na to, ali se preobrazi iz potencialnega (torej še vedno neobstoječega) v dejansko občinstvo.

Zanimalo nas je predvsem, ali intervjuvanci razumejo live coding kot umetniško formo ali kot metodo. Menimo, da ta opredelitev bistveno vpliva na odločitev, kako je live coding smiselno približevati novim občinstvom, kajti live coding kot umetniška forma lahko vodi v oblikovanje samostojne umetniške sfere, medtem ko live coding kot metoda ustvarjanja dopušča njeno umeščanje v najrazličnejša polja zvočnih, AV in intermedijskih umetnosti.

“A” pravi, da LC nikakor ni umetniška zvrst ali umetniška forma. Najbolje bi mu bilo reči “način dela”, ki se deloma (ne pa nujno) naslanja na afiniteto do odprtosti procesov, izogibanja rigidnim zakonom na področju avtorskega prava, pa tudi do vprašanj, kaj je človeško, kaj je strojno, kaj je inteligenca itn. “B” odgovori podobno, a odgovor nadgradi: LC ni umetniška forma, ampak “metoda sodelovanja”. To se pravi, vpelje element stika med avtorjem in občinstvom in/ali med avtorji, v LC prepoznava potencial socialnega zблиževanja. “C” definira LC kot proces ustvarjanja kode, ki se projecira med nastopom – gledalec morda ne razume, kaj ustvarjalec natančno počne, lahko pa ta proces sproti spremlja. Poudarja, da je live coding znotraj področja razdeljen v celo vrsto še bolj nišnih žanrov in se pojavlja v spajanju s številni drugimi umetniškimi disciplinami - od vizualne in glasbene umetnosti do oblikovanja luči, plesa, IA poezije, uporabe 3D tiskalnikov itn. Dodaja, da ima live-coding predzgodbo v inženirstvu, kjer se je metoda uporabljala pred svojim vstopom v polje umetnosti. Pomembno se mu zdi poudariti, da je uporaba odprtokodnih programov tudi politična izjava, ki poudarja svobodno znanje.

Vsi intervjuvanci in intervjuvanke so mnenja, da javnost na Slovenskem “še” ne ve oziroma še ne razume, kaj sploh je LC. Menijo, da bi jo bilo treba seznaniti. “A” je prepričan, da je to del širšega procesa programerskega opismenjevanja populacij, ki se mu zdi v 21. stoletju nujno. “B” prav tako meni, da osnovna programerska pismenost sodi v znanje jezikov ter da je občinstva treba kultivirati in jim razumljivo povedati, kaj se na LC dogodkih dogaja, četudi sami niso LC ustvarjalci. “C” meni, da je pomembno, da live coding zato vstopa v druga polja umetnosti in tako širi občinstvo, od klubske glasbe do eksperimentalnega jazza in širše.

#način dela

#metoda sodelovanja

#programersko opismenjevanje populacij

b) Položaj live codinga na Slovenskem

Zanimalo nas je: 1) Ali je (že) mogoče govoriti o live coding skupnosti? b) Ali obstaja potreba po tej skupnosti? c) Če da, kaj jo določa oziroma ali obstaja nek skupen interesni in vrednostni sistem, ki bi poganjal zblíževanje bolj fragmentiranih scen in akterjev?

Vsi intervjuvanci so mnenja, da LC skupnost na Slovenskem ne obstaja. S strani “A” in “B” slišimo tudi poudarek, da je LC iz vidika političnih in kulturnih stališč heterogena scena. Eden izmed intervjujancev meni, da je LC bolj kot kaj drugega “ponudba na tržišču”, produktna različica. Eden izmed intervjujancev zatrdi, da LC na Slovenskem v bistvu sploh ne obstaja. “C” poudarja, da vseeno obstaja zametek LC skupnosti, ki se gradi skozi serijo konkretnih delavnic, skozi katere si vsi, ki se šele vpeljujejo v LC znanje nadgrajujejo in izmenjujejo. Dodaja, da potreba po skupnosti vsekakor obstaja – s strani avtorjev predvsem zato, da lahko pri svojem delu lažje napredujejo. Možnost vidi tako v globalni kot lokalni skupnosti – pri čemer je predvsem pri prenosu znanja lokalna skupnost “v živo” po mnenju “C” neprecenljiva pri razvoju skupnosti.

“A” pravi, da ga zanima razvoj skupnosti. Njegov pristop trenutno vključuje interna eksperimentalna spletna srečanja v skupini pribl. 8 oseb, kjer se ukvarjajo s Supercolliderjem. Njegov osnovni poziv k srečevanju je usmerjen

tudi v spolno in seksualno raznolikost. “D” poudarjata, kako velik pomen ima pri vzpostavljanju skupnosti prostor, kjer je na voljo osnovna tehnična podpora. V sklopu infrastrukturnih nujnosti razumejo tudi nekoga, ki za skupnost skrbi, jo spodbuja in ohranja, čeprav je pri tem enako pomembno tudi angažiranje vsakega posameznika ali posameznice. Za razvoj skupnosti se jim zdijo nujni tudi mentorji in prenos znanja, ter delavnice, ki so orientirane v outpute – konkretne produkte, ki jih lahko vsak udeleženec kasneje razvija in dopolnjuje tudi sam. “C” poudarja tudi konstantnost dogodkov kot počasno, a zanesljivo metodo gradnje skupnosti.

#LC skupnosti ni

#razvoj skupnosti

#infrastrukturna opremljenost

c) Profili live coding občinstev

Intervjuvance smo prosili za njihovo oceno sociodemografskih in interesnih značilnosti segmentov populacije, ki jo opazujejo na svojih nastopih in delavnicah. Namen je bil ugotoviti, približno kateri segmenti so na live coding dogodkih prisotni, iz česar je mogoče ugibati, kateri najverjetneje niso, da bi lahko v naslednjih fazah raziskali prav njih in pripravili smernice za komuniciranje z njimi. Vse ugotovitve so zgolj ocene, ki ne temeljijo na konkretnih statističnih raziskavah, in torej ne pomenijo precizne ali dejanske strukture občinstva.

Izrišeta se dva osnovna segmenta občinstev glede na način sodelovanja: 1) občinstvo, ki obiskuje dogodke (koncerti, performansi), 2) občinstvo, ki sodeluje na delavnicah programiranja, LC ipd.

V tabeli so zbrani odgovori vseh štirih intervjuvank in intervjuvancev, ki so opisali občinstva na LC dogodkih:

Obiskovalci nastopov	Obiskovalci delavnic
Interes v glasbo	Interes v produkcijo elektronske glasbe
Širši generacijski domet: Od 35 do 60 let	Ožji generacijski domet: Od 14 do 55 let, z jedrom med 20 in

	35 let
Več tistih, ki se ne sprašujejo po metodi dela, tehničnih plateh itn., ampak vstopajo kot konzumenti kulture in umetnosti	Več tistih, ki želijo zase osvojiti tehnično znanje za svoje umetniško ustvarjanje.
Večinoma prihajajo iz Ljubljane, kar kaže na težavo s centralizacijo umetniške prakse	Večinoma iz Ljubljane, kjer je centralizirana večina dejavnosti (razlike se kažejo šele s korono in selitvijo delavnic na splet, kjer se vključujejo tudi ljudje iz manjših krajev).
Večinoma študenti, a tudi starejši	Pretežno univerzitetna izobrazba
Obiskovalce LC dogodkov srečujejo na sorodnih dogodkih umetniške scene, predvsem intermedijske umetnosti in eksperimentalne glasbe	Težave pri diverzifikaciji profila obiskovalcev (npr. vključevanje etničnih manjšin, migrantk, starejših itn.)
	Dobre izkušnje z delavnicami LC za otroke, težje s srednješolci (kaže se pomanjkanje zanimanja).
Avtorji na področju intermedijskih umetnosti, računalniške glasbe itd.	
Interes v hibridne, neformatirane pristope v umetnosti	

d) Strategije pridobivanja in razvijanja občinstev

Zanimalo nas je, na kakšne načine in po katerih kanalih se avtorji in producenti približujejo občinstvom ter ali komunikacijske taktike modificirajo po ciljnih skupinah. Zanimalo nas je tudi, ali je dovolj povezanosti med posameznimi akterji in ali se povezovanje zdi smiselno. Prav tako smo v ta sklop vključili vprašanja o kritičnem pokrivanju live coding dogajanja in potrebah po stalnem fizičnem prostoru, ki jih LC ima ali pa nima.

“A” poudari, da ga pri pridobivanju občinstev zanimajo zlasti depriviligirane oziroma ranljive skupine ter tisti, ki “jim družba pravi, da kreativnost, še posebej računalniška kreativnost absolutno ni v njihovem dometu.” (glej tudi zgoraj, kjer “A” govori o svojih metodah razvoja LC skupnosti prek kontinuiranih srečanj)

“C” poudarja, da pri tako nišnih poljih umetnosti ni smiselno graditi velikopoteznih promocij, ampak občinstvo graditi s potrpežljivostjo preko nenehnih dogajanj, teoretskih in vsebinskih inputov ter prostora, ki je nekakšen LC “dom”.

Zaradi epidemije in posledične selitve produkcije in dogodkov na splet se je vsem avtorjem odprl tudi dostop do širše LC skupnosti na globalni ravni. “C” poudarja, da to dobro deluje na dogodkih, tudi v luči spoznavanja trendov in inovacij v tujini, manj pa je smiselno na delavnicah, kjer obstaja potencial za gradnjo lokalnih skupnosti v živo.

“C” poudarja, da je razvoj občinstva lažji ne z novačenjem za LC, temveč prek razvoja in premika LC v druge umetniške zvrsti (klubsko scena, eksperimentalna glasba, improvizacijska scena), ki imajo same po sebi že neko stabilno občinstvo. Na tak način LC vstopa v vzajemno koristen kohabitacijski odnos.

“D” poudarjata, da je pri skupnosti, ki temelji na delavniški gradnji znanja in akterjev pomembno, na kakšen način se delo iz teh delavnic prezentira javnosti. Dobrodošle so razstave in javni dogodki, da se javnost seznanja z delom, koncepti itn. Pri komunikaciji s širšim občinstvom poudarjata, da je pomemben storytelling, ki omogoča vpogled v sicer hermetični profesionalni LC diskurz, kar še posebej velja za občinstvo, ki ga bolj kot metoda LC zanima izkušnja dogodka (performans, koncert).

Kritiška scena: Zlahka je opaziti, da računalniške umetnosti ne dosegajo takšnega kritiškega pokritja, kot je izkazan drugim pristopom/medijem/načinom ustvarjanja. Kritiki imajo načeloma možnost približevanja neke umetnosti k občinstvom, iz tega vidika tu gotovo obstaja neizkoriščen potencial. Med odgovori pa se pojavi tudi pomislek, da kritiška pisava mogoče vodi v apropiacijo živega dogajanja.

#depriviligirane skupine

#hibridizacija umetniških sfer
#kritiška artikulacija

e) Spolna in seksualna ozaveščenost

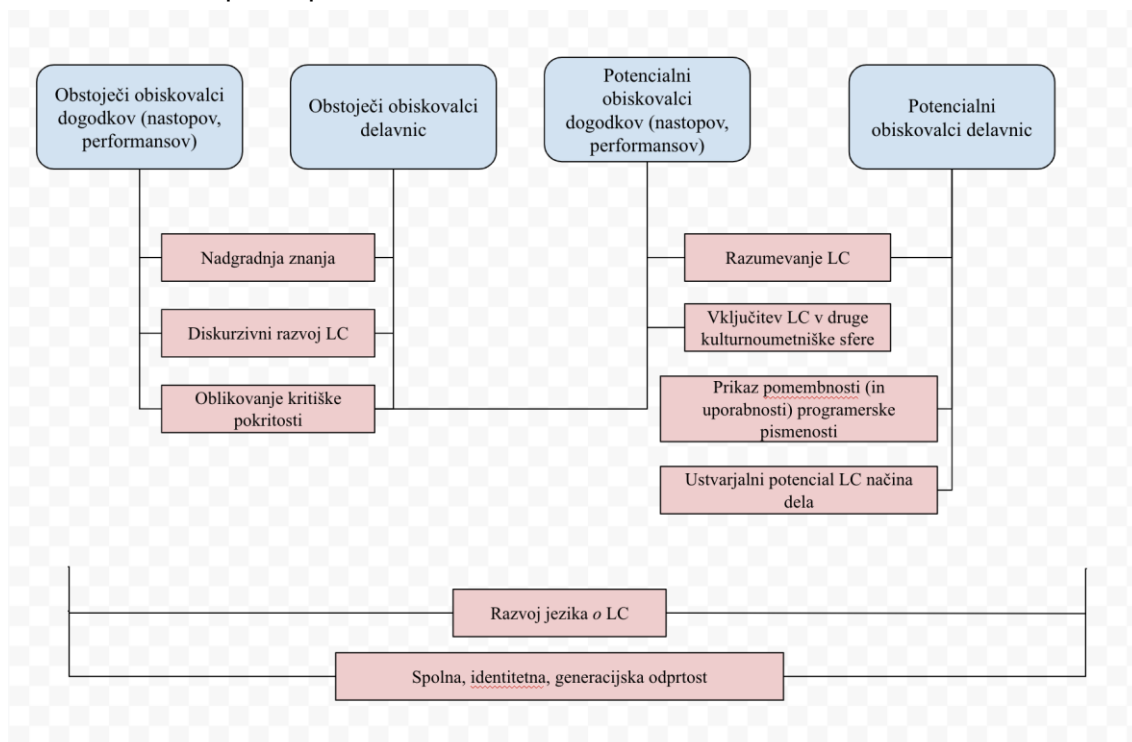
“D” poudarjata, da je pri dogodkih, morda zlasti ko gre za dogodke, ki vabijo predvsem za ženske, pomembno kreiranje varnega prostora, znotraj katerega se lahko učimo, premagujemo strahove in se med seboj podpiramo. Še posebej je pomembno, da nosilec znanja (mentor) ni (vedno) moški, temveč da se celotna organizacijska skupnost izobražuje in išče tudi ženske avtorice. K večji inkluzivnosti prispevajo tudi uporaba ženskih oblik ter navajanje zaimkov pri spletni in splošni komunikaciji.

“A” je prepričan, da obstaja obsežen segment populacije, ki že v izhodišču meni, da nima zadostnih sposobnosti za LC, programiranje, produkcijo elektronske glasbe in podobne aktivnosti. V veliki meri ga pri snovanju dogodkov zanima prav ta segment, ki zajema tako ekonomsko in socialno prikrajšane kot specifične statusno-skupinske segmente (LGBTQ+, migranti in migrantke). Meni, da je treba delati na opolnomočevanju teh oziroma vseh skupin in jim približati nove načine umetniškega ustvarjanja.

#depatriarhalizacija
#razredne razlike
#družbena vključevalnost

PRIPOROČILA

1. LC občinstva bi veljalo obravnavati po vsaj štirih segmentih, ki zahtevajo različne pristope:



2. **Diskurz:** Menimo, da je naloga vseh LC akterjev, da “se sami izrečejo o sebi”, da sami izrečejo LC, sicer je javnost, tako kot kritiška sfera, nenehno soočena z LC kot področjem neznanega, skoraj neizrekljivega. To se pravi, da je treba v lokalnem prostoru predstaviti LC, povedati, kaj to je (ali ni), kakšne potenciale predstavlja in ga umestiti v širši umetniški pa tudi družbeni prostor. Ustrezen format bi lahko bil **simpozij**.
3. **Prostor:** Za dolgoročen razvoj LC občinstva je pomembno, da se vzgaja kontinuiran fizični prostor, kjer imajo tako avtorji kot občinstvo strokovno podporo.
4. **Kontinuiteta:** Strategija gradnje občinstva naj temelji na kontinuiranosti dogodkov in dolgoročnemu širjenju bazena avtoric in avtorjev ter posledično njihovih občinstev.
5. **Cross-over:** Eden od načinov za pridobivanje novih občinstev ni lahko bilo vstavljanje LC v druge umetniške sfere.
6. **Segment mladih:** Ena od dolgoročnih naložb v razvoj občinstva za LC je delo z mladimi (od osnovne šole naprej). Za to je potrebno ozaveščati

starše in pedagoge ter se umeščati v obstoječe mehanizme kulturno-umetnostne vzgoje. Smiselna je tako metoda vstopa v prostore, kjer se izobražujejo, kot navajanje publike na LC prostor(e) v mestu. Tak pristop zahteva sistematično in konstantno delo. Za nišno področje je bolj smiselno dolgoročno spremljanje manjše skupine odraščajočih, ki zgradijo skupnost, kot množični pristop.

7. **Generacijska odprtost:** Četudi se zdi fokus v t. i. mlade izjemno pomemben, producentom in producentkam predlagamo, da se ne poslužujejo starizma. Že ocena demografske pokritosti LC dogodkov kaže, da LC presega starostne omejitve. Tudi sicer ni prav nobenega razloga za to, da bi se osredotočali izključno na mlade. Namesto tega predlagamo komunikacijo, ki izpostavlja družbeno-umetniški in kreativni potencial tako LC načinov ustvarjanja kot konzumpcije LC del, kajti to je tisto, kar LC razlikuje od drugih umetniških procesov.
8. **Spolna razlika:** Opažamo, da je v LC v Sloveniji za zdaj več moških kot žensk. Za raznoliko občinstvo je potrebno skrbeti tudi preko raznolikosti avtorjev. Moško-usmerjena gradnja skupnosti ni le izključevalna, ampak je tudi milo rečeno dolgočasna in izpušča marsikatero zanimivo, inovativno umetniško in družbene perspektive.
9. **Jezik:** Opazili smo, da več intervjuvancev pri govoru o LC nemudoma preide v rabo angleškega jezika. V razmislek zato ponujamo vprašanje, ali raba angleškega jezika v slovensko govorečem prostoru morda zavira razvoj nekaterih občinstev, saj ustvarja ločnico že po osnovnem mehanizmu sporazumevanja.
10. **Kritika:** Kritiška sfera je tista, ki umetniška dogajanja in novosti arikulira ter jih tako približuje občinstvom. Pogosto predstavlja prvi stik posameznic in posameznikov z določeno umetnostjo ter tako vpliva na razvoj občinstva iz neobstoječega v potencialnega in šele takrat morda dejanskega. Menimo, da predlog št. 1 (Diskurz), usmerjen tudi h kritiški sferi, predstavlja pomemben kanal za razvoj LC občinstev.

Raziskavo je naročila Ljudmila, laboratorij za znanost in umetnost. Projekt podpira Oddelek za kulturo Mestne občine Ljubljana ter Ministrstvo za javno upravo, in je del partnerske mreže On-the-Fly, ki je sofinancirana s strani Evropske Unije, program Ustvarjalna Evropa.

On-The-Fly je projekt za spodbujanje prakse kodiranja v živo, performativne tehnike, ki se osredotoča na pisanje algoritmov med nastopom, tako da je tisti, ki piše, del algoritma. Kodiranje v živo se večinoma uporablja za ustvarjanje glasbe ali slik, vendar sega tudi onkraj tega. Naši cilji so podpiranje izmenjave znanja med skupnostmi, vključevanje v kritična razmišljanja, spodbujanje uporabe in razvoja odprtokodnih orodij ter približevanje kodiranja v živo novemu občinstvu. Projekt poteka od oktobra 2020 do septembra 2022, sofinancira ga program Ustvarjalna Evropa, vodi pa ga Hangar v sodelovanju z ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Društvom Ljudmila in Creative Coding Utrecht.



Mestna občina
Ljubljana



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA JAVNO UPRAVO



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

