

ENCIKLOPEDIJA ŽIVIH

Janez Strehovec

Tretja in četrta narava

Mediji, fraktali, interaktivnost in modelirana čutnost

Teoretik filma Pascal Bonitzer je v svojem delu *Slepo polje* razmišljal tudi o videu. Za razliko od filma, ki šarmira s svojevrstnimi postopki suspenza, madeža, potujitve, paralelne montaže, presežne vednosti pogleda in slepega polja, se mu je video razkril kot pravcati hladni monstrum. Recimo, da je Bonitzer izbral prave besede, ko je zapisal: »Video prostor je čista površina, zategadelj ob elektronski sliki tudi ne govorijo o ‚režiji‘, marveč o ‚oblikovanju strani‘ (‚mise-en pages‘). Tukaj ni globine, razslojene na lestvico planov, niti bolj ali manj konfliktnega in torej za pripoved, zgodbo, dramo ugodnega soobstoja teles, marveč le brezkonfliktna inkrustracija... V filmu so dogodki v bistvu vselej nepovratni, kar dokazujejo celo učinki ‚vračanja nazaj‘. V videu ni nič nepovratnega, ker je vse krožno in brez posledic, plasticirana breztelesna tele-sa se razkrajajo in znova sestavljajo po volji ‚oblikovanja strani‘... Video nima mašinerije, nobenih ljudi zadaj, nobene varljive realnosti, ker sploh nima realnosti, ali pa je ima zelo malo.«¹

1. Trženje s krizo umetnosti

Video, na katerega prvenstveno misli Bonitzer, je umetniški video, videofilm, ki je zanj znosen samo, če je kratek, kajti takoj zasiti pozornost. Glede na tehnološki izvor je ta model še vedno analogni video in ne digitalni, ki je totalno zavezan prehodu iz optičnega v digitalno. Ne gre več za predstavljanje, temveč za simulacijo realnosti z matematičnimi modeli, ki poteka na podlagi matric števil, ki oživljajo elektronske impulze. Računalniški video je »morebiti – še – umetnost«, ki naseljuje virtualne prostore in gradi čisto umetelnost slik, ki so povsem različne od tradicionalnih, vezanih na upodabljanje analogonov. To so slike

¹ P. Bonitzer, *Slepo polje*, Studia humanitatis, Ljubljana 1985, s. 26, 27.

skrajne manipulativnosti, kar je Martin Burckhardt duhovito (ob primeru glasbenega videoklipa) opisal z besedami: »Jabolka so hruške in Stalin je Hitler in Mickey Mouse je vsakdo.«² Pri videu se namreč predmeti zaskočijo in strto izgube svojo obliko in identiteto; spremenijo se v svobodno plavajoče znake, ki sledijo neki drugi zakonitosti, kot je tista realnosti. Digitalizacija namreč pomeni popolno razrešitev predmetov v številčnem kodu in s tem njihovo transformacijo v poljubno, računalniški programski kombinatoriki dostopno surovino, v kateri je ukinjena sleherna predmetna odpornost, identiteta in avtoritarnost. Tisto, kar izhaja iz tega svojevrstnega manka realnosti, je gospodovalni triumf čiste manipulativnosti, značilne za računalnik, o kateri madžarski umetnik računalniške grafike Tamás Waliczky razmišlja takole: »Videorekorder in filmski projektor se lahko vrtita samo naravnost ali nazaj. Iz računalniškega pomnilnika pa se lahko nasprotno slikovne kocke predvajajo v poljubnih zaporedjih; če želimo, računalnik ne projicira samo naprej in nazaj, temveč tudi postrani, navzgor in navzdol.«³

Opraviti imamo torej s tridimenzionalno projekcijo, 3-D animacijo in z globinskim gledanjem s posebnimi očali, ki jih v zadnjem letu, dveh pospešeno razvijajo razvojni oddelki številnih izdelovalcev računalniške opreme. Tisto na elektronskem mediju, kar Bonitzer odklanja, ker je pač v primerjavi s filmom siromašnejše, pa povzdigujejo že prvi zagovorniki nove zvrsti, recimo Peter Weibel: »Svoboda, po kateri lahko vse sodi k vsemu, vse slike k vsem tonom, vse oblike k vsem pokrajinam, vsak dekor k vsem plesom, vsa gibanja k vsem maskam – vendar samo v trajanju treh do petih minut in znotraj imaterialno vzgibanih slik – je pristna podlaga glasbenega videa.«⁴

V primerjavi s šarmom filma je čista površinskost in neobvezna, utrudljiva in na videz nesmiselna igrivost videa za Bonitzerja povezana tudi z njegovim zanj sumljivim nosilcem, kajti magnetni trak je zanj »goljufiv, nezanesljiv material, vreden 20. stoletja«⁵ Posebna, v mnogem glede na umetnostno tradicijo tudi neprijetna sprememba pa z novim (video) medijem prihaja tudi s tem, da je postavljena v oklepaj svetloba kot »nekoč« osnovni pogoj slike. Toni Verità je v razpravi Elektronski kino opozoril prav na dejstvo računalniških slik, ki nastajajo brez tradicionalne svetlobe, kajti njihova svetloba je proizvod številčnih operacij. Proti fiziki in kemiji filma se postavlja elektronska električnost: Walter Benjamin (pisec *Umetniškega dela v času tehniške reprodukcije*) bi iz perspektive sedanjih »hladnih« elektronskih slik gotovo tudi še pri tradicionalnem filmu odkrival svojevrstno avro (kot jo je na prvih fotografijah).

² M. Burckhardt, *Digitale Metaphysik*, Merkur št. 6, junij 1928, s. 528.

³ T. Waliczky, *Manifest der Computerkunst*, separat Ars electronice, Linz 1989, s. 6, 7.

⁴ V. Bódy – P. Weibel, *Clip, Klapp, Bum*, Du Mont, Köln 1987, s. 117.

⁵ P. Bonitzer, isto delo (*Slepo polje*), s. 28.

Dejstvo elektronskega, še posebno računalniškega videa nas usmerja k premisleku o čutnih koordinatah sveta, ki ga generira, in o vprašljivosti umetnosti, ki se dela z njim. Na trgu pojmov in idej, ki jih skorajda že industrijsko producirajo različne teorije družbenega sistema umetnosti, ima že vrsto let cenovno tudi ideja o krizi umetnostnega pogona, ki je tako rekoč normalni proizvod samega avtopoetičnega pogona umetniških govoric, hkrati pa tudi simptom sprememb v čutni ekonomiji sedanje postindustrijske družbe. V času, ki je v Jugoslaviji končno spravil na trg celo politiko, se kriza pojavlja kot konkurenčno blago (v tej zvezi tudi trženje s krizo, krizni marketing); ob njej se oblikuje borza različnih konkurenčnih govoric in idej za njeno premaganje. Delati posel s krizo je iznenada tudi postala možnost sodobnega človeka. Tukaj nas tehnologija tega posla ne zanima, pozornost usmerjamo najprej k filozofski misli o kriznem in negativnem.

Kot primer značilnega filozofskega pristopa nam lahko rabi spis *O vprašanju biti* Martina Heideggra kot svojevrsten dialog z deli *Totalna mobilizacija*, *Delavec* in *Čez črto* Ernsta Jüngra, v katerih je Jünger razvijal misel o tehniki kot mobilizaciji sveta s postavo delavca in s svojevrstno topologijo »začrtanega« nihilizma, ki ga je – takšna je vsaj naravnost Jüngerovih razmišljanj – mogoče ozdraviti, napraviti korak prek njegovega risa (trans lineam).

Heideggrov odgovor na ta problem je drugačen, v mnogočem heglovski, zato tukaj navedimo eno njegovih temeljnih misli iz razprave *O vprašanju biti*: »Če je v nihilizmu torej nič zagospodoval na izrecen način, človek od nihilizma tedaj ni samo prizadet, marveč je bistvenostno soudeležen v njem. Tedaj pa tudi celoten človeški ‚sestav‘ ni nikjer tostran črte, da bi jo potem prečkal in se onstran nje zasidral pri biti. Človeška bitnost sama spada k bistvu nihilizma in s tem v fazo njegove dovršitve... Človek ni le v kritični coni črte. On sam je, a ne za sebe, zlasti pa ne edino sam po sebi ta cona in s tem črta. V nobenem primeru črta, mišljena kot znak cone dovršenega nihilizma, ni nekaj, kar bi bilo tu pred človekom kot nekaj, kar se da prekoračiti. Tedaj pa odpade tudi možnost *trans lineam* in njenega prečkanja.«⁶ Korak s črte, vendar ne prek nje, implicira svojevrstno demobilizacijo »pogona« kriznega sveta, o kateri je v tekstu *Kopernikanska mobilizacija in ptolemejska razorožitve* razmišljal tudi Peter Sloterdijk in upravičeno razumeval industrijsko in estetsko moderno kot pristni kopernikanski ekskluzivizem, temelječ na militantnih kategorijah.

Sprejemanje resnice nihilizma, ne pa abstraktna odvrnitev in elegantno abstrahiranje – to je jedro filozofskega stališča, ki pravzaprav, gledano seveda veliko širše, Heideggra povezuje s Heglovim napotilom iz *Fenomenologije duha*. V tem delu je Hegel razmišljal o smrti kot najstrašnejšem nedejanskem in o odnosu duha do nje: »Življenje duha

⁶ M. Heidegger, *O vprašanju biti*, Obzorja, Maribor 1989, s. 31.

ni tisto, ki se boji smrti in se kot čisto varuje pred opustošenjem, temveč je tisto življenje, ki smrt prenaša in se pri njej zadržuje. Svojo resnico zadobiva duh samo, če v absolutni raztrganosti najde samega sebe.«⁷

Zadrževati se – v našem primeru – ne pri smrti, temveč pri krizi umetnosti, pogledati v njen recimo kar tridimenzionalno projicirani in v vse smeri obrnjeni obraz? Krizi umetnosti dejansko ni mogoče ubežati trans lineam in njena kriznost je v mnogočem tudi simptom svojevrstnih procesov, ki jih generira samoreferencialni in avtopoetični družbeni sistem umetnosti, zavezan čisti igri estetizacije in njenim fasciniranim učinkom.

2. Institucionalizirana kriza in intenzivna aktualnost

Theodor W. Adorno je začel svojo *Estetsko teorijo* z besedami: »Samoumevno je postalo, da ni nič več samoumevno, kar zadeva umetnost, niti v njej sami niti v njenem razmerju do celote, še celo njena pravica do obstoja ne.«⁸ Adorno je ugotavljal odmiranje vrste snovi in motivov, ki so nekoč generirali umetnost, omenjal je simptomatično Rimbaudovo življenjsko izkušnjo (prehod od pesnika mojstra k onemulemu uslužbencu) in poudarjal zvezo umetnosti z neumetniškim, s fermentom, ki presega čisti umetniški medij in ki ga tako zavezuje deliti usodo z njim, tudi propad. Znana je Heglova misel o koncu umetnosti kot enega najvišjih načinov, s katerimi si duh priskrbi eksistenco (iz *Predavanj o estetiki*) in Benjaminovo spoznanje o skrajni spremenljivosti umetnosti v tehnološki sedanosti, opisano v eseju *Umetniško delo v času tehniške reprodukcije* z besedami: »Kot je namreč umetniško delo v davni zaradi svoje absolutne teže, ki je bila v njegovi kulturni vrednosti, postajalo magični instrument in je bilo do neke mere kot umetniško delo razumljivo šele kasneje, tako postaja danes zaradi absolutne veljave, zajete v razstavni vrednosti, tvorba s povsem novimi funkcijami, od katerih se znana, se pravi umetniška, ločuje od njih tako, da jo imamo kasneje za naključno.«⁹

Kriza umetnosti v 20. stoletju pa ni povezana samo s tistimi razsežnostmi, ki zadevajo njeno temeljno strukturo in jih je mogoče misliti filozofsko, marveč tudi s spremembami njene ekonomije, družbene sprejemljivosti (percepcije), distribucije, osmišljanja in izdelave. Narasla je plast stvarnega na umetninah, namreč tista čutna faktičnost, ki jo je Martin Heidegger v razpravi *O izvoru umetniškega dela* opisal s primerjavo, da ležijo Beethovnovi kvarteti v skladišču založbe kot krompir

⁷ G. W. Hegel, *Werke in zwanzig Bänden*, 3 (Phänomenologie des Geistes), Suhrkamp, Frankfurt na Meni 1970, s. 36.

⁸ T. W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt na Meni 1974, s. 9.

⁹ W. Benjamin, *Gesammelte Schriften I. 2*, Suhrkamp, Frankfurt na Meni 1974, s. 484.

v kleti. In ta stvarnost (razumljena na primer kot materialna prva plast v Hartmannovi *Eстетики*) postaja v delih umetnosti dvajsetega stoletja vedno bolj osamosvojena, vedno manj preparirana z duhom, vedno manj transparentna za »globino« ozadja, za ideje, zato pa tudi vedno bolj spremenljiva, slabo obstojna, odvisna od usode vsakokratne stvarnosti in dejstvenosti.

K problematiki krize (tradicionalnega) umetniškega materiala, ki je zdaj pravzaprav imaterialno energetska polje, se bomo še vrnili v tem besedilu, tukaj skušajmo najprej opisati nekaj splošnih značilnosti družbenega pogona oziroma ustanove umetnosti. Opraviti imamo z – glede na pojmovni aparat sistemske teorije – samoreferencialnim in avtopoetičnim družbenim sistemom umetnosti, ki se v dvajsetem stoletju nenehno reproducira na podlagi svojih lastnih predpostavk in elementov. To je kompleksni nelinearni sistem (pojem Christopherja G. Langtona), ki ima vrsto ekscentričnih vstopov in nehomogenih virtualnih sestavin, prav tako pa ni enosrediščen, temveč ima več »motorjev«, recimo tradicijo, avantgardo, trg, nove medije, akademizem, ki generirajo njegove akcije. Izpad enega izmed motorjev ga ne ustavi, spremeni se samo rezultanta sil v njegovi interni ekonomiji.

Družbeni sistem umetnosti brez tveganja proizvaja novo; napake, napadi nanj, poskusi z uveljavitvijo protismernih tendenc in gibanj (recimo »antiumetnost«) ga ne rušijo, temveč svojevrstno obnavljajo. Vsi umetnostni izumi dvajsetega stoletja (in teh je na desetine, morda že več kot sto) ga niso sesuli, kvečjemu so mu nabili menjalno vrednost. Seveda pa je ustanova umetnosti ob tem svojem skrajno kriznem dogajanju (načelo krize je tu aplicirano kot eden motorjev pogona) drastično spremenila svoj videz in tendence. Ob netvegani aplikaciji krizne tehnologije in ekonomije v sam večsrediščni umetniški pogon je verjetno njegova odlikujoča lastnost danes samo še skrajna estetizacija in vztrajanje na razlikah do neumetniškega okolja. Oglejmo si značilen primer: Igralci dveh košarkarskih moštev odigrajo povsem po pravilih prvih dvanajst minut igre. Potem pa obe moštvi dobita do sedem žog, s tribun vsako moštvo povabi po dva gledalca in v nadaljevanju igra poteka tako, da igralci obeh povečanih moštev vodijo žogo do sredine igrišča (igralni prostor so namreč razpolovili z velikim ogledalom, ki so ga ob prekinitvi postavili na sredini igrišča) proti košu in iz različnih razdalj mečejo nanj.

Zadetki odslej štejejo le še za posameznike, ne več za moštvi. Igro po novih pravilih (trajala bo dvanajst minut) snemajo in projicirajo na enega od obeh velikih, pod kupolo arene obešenih zaslonov. Na drugem zaslonu pa ves čas prikazujejo nazaj zavrtene posnetke regularne igre obeh moštev v prvih dvanajstih minutah. Zadnje tri minute nove igre štirinajstih igralcev je igrišče izmenično osvetljeno z modro, vijolično in rdečo svetlobo, igralce pa škropi rahel umeten dež.

Do takšne, doslej še ne izpeljane deformacije košarkarske igre bi

lahko prišlo, če bi se tudi na športnem področju dogodile tako velike spremembe, kot so se na umetniškem z gibanji zgodovinske avantgarde, neoavantgarde šestdesetih let in z razvojem tehnološke umetnosti v sedemdesetih in osemdesetih letih tega stoletja. Samo čista igra znotraj tradicionalnega koda slikarstva, literature, baleta, glasbe in gledališča je očitno številnim umetnikom postala premalo. Začel se je svojevrsten »napad« umetniških avantgardistov na tradicionalno ustanovo umetnosti (pojmem Petra Bürgerja). Radikalni prehod k protitendencam, tako rekoč fetišizacija principa »anti«, je tukaj izpeljana kar se da intenzivno; kaj podobnega nikoli ne izvedejo druge družbene prakse – recimo politika, znanost, religija in šport. Umetnost pa, ki se v posameznih primerih le zaradi ideološke sposobnosti in udobnosti pa tudi tržne ekskluzivnosti še oklepa tega skupnega pojma, vendarle ogrožajo nekatere spremembe v neumetniškem okolju, povezane z njegovim postmodernim in postindustrijskim designom, torej spremembe, ki vendarle zaostrejejo vprašanje o smiselnosti umetniškega in njegovem nadaljnjem obstoju.

V letu 1989 so na Slovenskem izšla tri knjižna dela s področja aktualnopolitične publicistike, ki so jih napisali avtorji iz družbene skupine slovenskega kulturnega in družboslovnega razumništva. Mislimo na knjige S. Žižka, T. Hribarja in B. Rotarja (in sicer *Druga smrt J. B. Tita, Slovenska državnost in Pisma iz mojega Bantustana*), ki nas po svoji vsebini tu niti malo ne zanimajo, omenjamo jih le zaradi nekega stranskega pojava, ki je spremljal njihovo promocijo. Mislimo na tiskovne sestanke, na katerih so avtorji predstavljali ta dela, torej spregovorili o njih ... Takoj se popravimo (in za to gre tukaj), pisci o njih tako rekoč niso spregovorili, ker – vsaj tak občutek je dobil avtor tega besedila, ki je bil zraven na vseh treh tiskovnih konferencah – jih je tema, namreč slovenska in jugoslovanska dnevna politika, v trenutku izida knjige že zanimala iz čisto nove, prek izkustva in refleksije teh del segajoče perspektive. Videti je bilo, kot da je dejstvo (dnevne) politike, za katero gre v njihovih knjigah, že nekaj, kar je v mnogočem preseženo, in da je tisto, kar šteje in kar priklepa tudi njihovo trenutno pozornost, že v čisto novi, z drugačnimi razsežnostmi opredeljeni aktualnosti.

Ali bi sploh lahko bilo drugače, se vprašamo? Ali ne živi politika v modernem in recimo tudi kar kulturnem, evropskem smislu intenzivno le v dneh in urah, torej v že zelo zgoščenem času? Ali ni dan, opazovan s političnega stališča, v sedanjem medijskem času avtentično doživet samo, če ga razumemo kot vsoto realih (posameznikovih) doživetij in medijskih (tv, radijskih in časopisnih) poročil in komentarjev? In pri lovljenju teh virov moramo biti podjetni, se pravi prebrati na primer tri časopise dnevno, poslušati radijska poročila vsako uro in si ogledati več tv dnevno informativnih oddaj različnih tv postaj. Je to histerija zainteresiranega posameznika ali pa diktat politike same? Naš odgovor meri na drugo možnost, tudi v smislu teorije Paula Virilia o »kronopolitiki«, ki je danes nadomestila geopolitiko.

Samo politično dejansko tiči v dnevih in urah, se dogaja v živi, živčni in profano ozarjeni aktualnosti, v sedanjosti, ki jo hočejo tisti, ki producirajo njene učinke, zamrzniti oziroma poglobiti in razširiti v različnosmerne prostore. Walter Benjamin je v svojih *Zgodovinsko filozofskih tezah* omenjal francoske revolucionarje, ki so v dnevih zanosnega julijskega bojevanja streljali na stolpne ure, da bi zaustavili čas. Obvladovati življenje, zgodovino – ta politični imperativ želi, da se sliši vsaka sekunda in tudi vidijo sledovi volje naglega spreminjanja. Knjiga o političnem, mišljenem v sedanjem – včerajšnjem evropskem smislu, je tukaj povsem zastarela. Vezana je na neko drugo, ne politično prakso, in sicer na ritual in njegovo produkcijo svetega. Ta proces se danes še smiselno ohranja v literaturi, se pravi v umetnostni ustanovi, medtem ko se, preprosto rečeno, knjiga o politiki (če je knjiga politika in ne njena teoretska analiza) tepe s samim toposom političnega, ki preprosto je v živi aktualnosti.

Ritual kot podlaga, recimo kar družbeni kontekst na eni in politika s svojimi aktualističnimi učinki na drugi strani. Že omenjeni Walter Benjamin je ob njuni razliki razvijal tudi misel o dveh vrstah umetnosti, in sicer tradicionalni z učinkom avre in s kultno vrednostjo ter tehnološki oziroma reproduktivni, ki je brez učinka avre in s primatom razstavne vrednosti nad kultno. Primeri te druge umetnosti so dela grafike, fotografije, radia in predvsem filma kot za Benjamina tipične postavračne in postestetske umetnosti.

V leta 1988 izšlem delu *Stroj za gledanje* teoretik dromologije Paul Virilio uvaja podobno delitev, le da jo pogloblja še za eno stopnjo, namreč širi v sedanjost in njen kontekst, opisan in definiran kot virtualnost. Njegova delitev prvenstveno meri na slikovno in mehanizme predstavljanja, pri tem pa ugotavlja: 1) obdobje formalne logike slike kot čas slikarstva, radiranje in arhitekture, ki se je iztekel z 18. stoletjem; 2) obdobje dialektične logike slike kot čas fotografije in kinematografije, vezan na 19. stoletje in 3) obdobje paradoksnе logike slike, ki označuje sedanji čas konca javne reprezentacije, zanj pa sta značilni videografija in holografija. Prvo obdobje meri na realnost, drugo na aktualnost in tretje, ki je že zelo težko predstavljivo, na virtualnost.¹⁰ Če že omenjamo delitve in sheme, ki so, to se zavedamo, nujno nasilje, ostri rez v kompleksno dejanskost različnih plasti in segmentov in v njihovo življenje, potem vpeljimo tukaj še našo, recimo kar tretjo delitev, ki je zaenkrat ne povezujemo (razširjamo) še z različnimi umetnostnimi usmeritvami. Delitev med tremi družbenimi in ontološkimi konteksti (podlagami) novejše zgodovine, oblikami dominantnih praks v njih in njim ustreznimi oblikami gospodstev vidimo v naslednjih vzporednicah:

realnost – kulturni rituali – države-mesta

¹⁰ P. Virilio, *Die Sehmaschine*, Merve, Berlin 1989, s. 143, 144.

aktualnost – politika – nacionalna država

virtualnost – transpolitika – naddržavna središča moči

3. Ledena hitrost transpolitičnega

Obzorje politične aktualnosti, ki ga opredeljujeta svojevrstna nestrpnost in hitrost, sodi v resničnost; nelagodno smo ga doživeli ob avtorski predstavitvi omenjenih knjig (Hribarja, Rotarja in Žizka). Gre za aktualnost in politiko v njej, ki sodita v okrožje nacionalne države. V omenjeni tristopenjski delitvi pa vpeljujemo tudi najnovejše obdobje in družbeni kontekst virtualnosti, ki korespondira s transpolitičnim in z naddržavnimi središči moči. Za kaj gre pri tem, kako lahko opišemo transpolitiko? Najprej povejmo, da gre pri transpolitičnem za še bolj koncentriran in intenziven čas kot pri političnem, torej ne več samo za ure in dneve, temveč že za sekunde, nano- in piko sekunde, to pomeni skrajno kratke enote v kar se da zgoščenem času, ki implicira tudi velike družbene spremembe.

Tu gre za čas, v katerem zmanjkuje časa za nadaljevanje evropskega političnega projekta, ki temelji na trajanju, demokraciji, posvetih, dialogih, dialektiki govora in protigovora in parlamentu, torej na nekem razpotegnjenem forumu, ki mora upoštevati pravila igre in načela pravne države (zakone, sprejete v nacionalnih skupščinah). Transpolitično torej prehiteva politiko, ki se nam je ob omenjenem primeru slovenskih političnih knjig izkazala celo kot prehitra za medij knjige in njen z rituali povezan čas. Transpolitično, vezano na ozek krog ljudi (ekspertov, predstavnikov multinacionalk in mednarodnih organizacij in ne voljenih nacionalnih politikov), ki sprejema odločitve v naddržavnih središčih moči (ki so pogosto tudi sama že virtualna in imaterialna), v njihovem prizemlju in podzemlju, je vključeno v telematični in teletehniški pogon sveta in je celo sovražno sami politiki, ki spoštuje pravila igre, izhajajoče iz realnosti nacionalnih držav. (Kot primer vdora transpolitičnega v politično omenimo tukaj sicer obroben, vendar za konkretno življenje v Jugoslaviji ilustrativen primer. Na stvari, ki dejansko zadevajo vsakega posameznika, namreč na njegov konkretni materialni položaj, povezan z vrednostjo nacionalne valute, vpliva bolj od razvpihtih politikov (Kučana, Markovića, Miloševića ...) zadnji anonimni uslužbenec Mednarodnega denarnega sklada, ki je zadolžen za spremljanje uresničevanja sporazumov naše države s to mednarodno organizacijo in tekoče ugotavlja jugoslovanske zunanje plačilne obveznosti).

Transpolitično povezujemo s hitrostnimi pojavi (v smislu teorije Paula Virilia) in z virtualnostjo kot prostorom in časom paradoksnih, večinoma že sintetičnih slik brez vidnega nosilca. To je okolje agonije realnosti, prehoda iz materialnega v imaterialno, od uresničevanja k simulaciji in disimulaciji, in novih konceptov znanosti in tehnologije. »Satelit bo uničil nacionalno državo, kot so topovi nekdaj viteško utrd-

bo in polis. Napredna teletehnologija od televizije do tele-slišanja uničuje stare meje ozemlja, zgodovinske tehnologije in tudi na njih temelječe oblike političnega organiziranja.¹¹ To je misel Petra Weibla iz razprave *Ozemlje in tehnika*, v kateri ugotavlja veliko odvisnost teritorialne in politične organiziranosti od tehnoloških sprememb. Tudi Paul Virilio v *Stroju za gledanje* ugotavlja vrsto radikalnih sprememb človekovega okolja in spremenjeno posameznikovo zaznavanje v njem, kajti v virtualnem prostoru sintetičnih slik in virtualnih strojev-protez že lahko govorimo o tele-prisotnosti, teleshoppingu, teleakcijah, mestu kot telecitta.

Tele-predstavitev na primer nadomešča (iz oddaljenosti) realno predstavitev posameznika ali predmeta tukaj in sedaj, napada avtoritarnost reči in nas umešča v okolje integralne disimulacije (prikazovanje tistega, česar ni). Virilio v svojem skorajda znanstvenofantastičnem slikanju sedanosti omenja tudi primere novega tipa vojne, značilne prav za virtualne procese. Mišljena je tele-vojna slik in zvokov, ki nadomešča vojno ljudi in objektov. Nov tip vojaštva v postzgodovinskem času uporablja potencialna in aleatorična orožja, ki delujejo samo tako, da definitivno izključujejo realno in njegovo slikovno predstavitev. Gre za navidezna orožja s »kinematično« energijo, ki naj nasprotnika prevarajo z elektronskimi manevri slepljenja, zgolj s slikami (in zvoki) projektivov.

Ali pripada virtualnemu postzgodovinskemu (brez)temelju sveta ob transpolitiki kot dominantni praksi (temelječi na teleakcijah in nadzoru satelitskega, orbitalnega pogleda) že tudi kaka ustrezna umetniška praksa, vezana torej na telematične tehnologije in področje kinematične energije sploh? Ali lahko napravimo korak naprej od Benjaminove delitve na tradicionalno umetnost avre (utemeljene na ritualu) in postavratično tehnološko umetnost (utemeljeno na politiki in preverljivi aktualnosti) v tem smislu, da skušamo opisati in definirati umetnost, ki sovpada z nizom *virtualnost – transpolitika – naddržavna središča moči* in z vzporedno, v zadnji Viriliov knjigi definirano »verigo«, ki vključuje obdobje paradoksnе logike slike in ki vanj shematsko že umešča videografijo, holografijo in infografijo?

Napotilo za ta premislek lahko najdemo že v omenjenem delu Paula Virilia, iz katerega navedimo avtorjevo značilno misel: »Medtem ko se foto-kinematografija še naseljuje v realnem času in podpira *suspense*, pričakovanje in pozornost, se videografija že od začetka umešča v intenzivni čas in podpira *surprise*, nepričakovano in nepozorno.«¹² Kakšna umetnost odgovarja na *surprise* in intenzivni čas, kajti Virilio omenja le tri »grafije«, torej tehnologije slikovnega? In ali more-

¹¹ P. Weibel, *Territorium und Technik*, v: *Philosophien der neuen Technologie*, Merve, Berlin 1989, s. 86.

¹² P. Virilio, *Die Schmaschine*, s. 164.

biti nekateri sedanji umetniški procesi, vezani na to novo (virtualno, sintetično, postzgodovinsko) situacijo, vendarle izražajo tudi dejansko krizo družbenega sistema umetnosti, ki se nam je doslej kazal kot imun do kakršnihkoli pretresov spričo svoje elegantne aplikacije načel krize in novega v sam večsrediščni in kompleksni »pogon«?

4. Interaktivna dela, kaotični vstopi

Za družbeno ustanovo (sistem) umetnosti so v procesih njene zgodovinske avtomatizacije bistvena razlikovanja od okolja. Biti drugo kot empirija, praktično življenje, narava, zgodovina in tudi že oblike družbene zavesti (od znanosti do politike) je tudi eno od gibal njenega razvoja. Zavezano je načelu »meta« in izrablja široko področje fiktivnega in irealnega, kamor se umešča, za te svoje pretežno estetizirane odklone, kot da išče posebne prostore, kjer lahko člani svojo govorico. Premislek o današnjem okolju nas seveda usmerja k pojavom recimo že kar tretje narave – energetskega imaterialnega polja, členjenega na informacije in simulirane akcije in (disimulirane) protiakcije. Ne gre več samo za prvo naravo (biotop) niti ne več za že na drugo potenco transformiran svet kot okolje industrijskih artefaktov, temveč za še nadaljnje prepariranje in mediatiziranje sveta v informacijske, pretežno že digitalizirane, torej sintetične enote; to je značilnost tako imenovane postindustrijske družbe. Okolje današnjega posameznika torej ni več samo »prva narava«, ta je morebiti v tej vlogi celo manj pomembna, temveč že po človeku ustvarjeni »environment«, umetelni svet reči, znakov in slik, ki je, če uporabimo izraz Gerharda J. Lischka, v monitorskem stanju. »Po procesu imaterializacije okolja smo bili prisiljeni, da ločitveni proces med subjektom in objektom (ki je bil pri Lacanu opisan kot stadij ogledala) razširimo še za en dejavnik, in sicer prav za imaterializacijo – in to stanje imenujemo monitorski stadij. Monitor požira okolje in nam ga bruha nazaj kot imaterializiranega, vendar ne kot zrcalno sliko, temveč kot klon.«¹³ Umetelno, z monitorskim pogonom preparirano okolje kloniranih slik in znakov tudi zabrisuje razlike med znaki in predmeti, živim bitjem in klonom, življenjem in umetelnim življenjem, jazom in umetno inteligenco.

Umetelno okolje par excellence je območje, pravzaprav proces medijskih slik in dogodkov, ki imajo pogosto namen že sami v sebi, ne pa v kaki zunajmedijski referenci. Vprašanje je, kako se umetnost artikulira v takšni spremenjeni konstelaciji, ko je okolje kot stalni izziv za njeno razlikovanje in samorazlikovanje že samo tako umetelno in tudi umetniško, se pravi posredovano, preparirano, izumetničeno? Ali bo umetnosti uspelo tudi v novi situaciji recimo monitorskega stadija še

¹³ Konstforum, Bd. 103, september/oktober 1989 – Im Netz der Systeme, s. 68.

zadržati svojo pozicijo »trans«, to, kar jo kritično, zaostreno loči od neumetniškega?

Odgovor na to vprašanje skušajmo poiskati v kratki analizi dveh umetniških del oziroma dogodkov z letnico 1989 in v filozofiji konteksta, v katerega sta se vpisali; gre za razstavi oziroma festivala *V mreži sistemov* (Ars electronica, Linz 1989) in *Kaos in red* (Štajerska jesen, Gradec 1989). Za prvo prireditvev sta posebno filozofijo njene postavitev razvila Gerhard J. Lischka in Peter Weibel v razpravi *Polilog* (vključeni v katalog Ars electronica, 1989). Pravzaprav je njuno stališče (v besedilu ga je definirala G. J. Lischka) pričakovano: Z mediatizacijo (okolja), ki se razkriva v obliki aktivnosti »kot-da« (nem. Als-Ob), le na prvi pogled prihaja do stiske umetniških iskanj, kajti tudi sedaj se jim odpira novo, vendar bolj zapleteno področje. Ker je logika »kot-da« v postmoderni značilnost mediatizacije okolja (znano pa je, da prav način »kot-da« ontološko konstituira umetnost), mora umetnost sama postati, se pravi vztrajati na poziciji »kot-da«, to pomeni, da mora biti kot – da medijskega kot – da, se pravi meta – jezik medijev oziroma intermedij in interakcija. Glede na naše opredelitve v tem besedilu lahko torej zapišemo, da si mora tudi v situaciji tretje, mediatizirane in simulirane narave umetnost poiskati novo naravo svoje členitve, ki jo lahko označimo kot četrta narava. Umetnost, ki je tukaj v igri, je medijska umetnost – troši nove medije, vendar v svojih artikulacijah ne uporablja njihovega funkcionalnega koda, temveč jih ali estetizira ali parodira ali kritizira ali individualizira ali sintetizira (na primer *Gesamtdatenwerk* in *Netzwerk* kot konkretizaciji ideje *Gesamtkunstwerka*), v vsakem primeru torej izloči iz njihove utečene vloge v vsakdanjem življenju. To je značilnost tudi dveh del z omenjenih prireditev, in sicer Jeffreya Shawa interaktivne instalacije *Berljivo mesto* in Petra Weibla ambientalne razstave *Virtualne arhitekture* kot kaotičnega prostora videoinstalacij.

Berljivo mesto je bilo postavljeno-prikazano v okviru prireditve *V mreži sistemov* (Ars electronica, 1989). O profilu tega festivala v letu 1989 lahko poleg že omenjene teze o priložnosti medijske umetnosti kot intermedija in interakcije omenimo še naslednja dejstva: Mediatizirano okolje ustvarja kompleksnost, ki jo lahko urejamo prek ustrezne organizacije, prek sistemov kot strukturalnih oblik, ki so tudi same kompleksne in specializirane glede na kompleksnost okolja (miljeja, medija). Umetnost sodi med družbene sisteme, ki se ločijo od naravnih v tem smislu, da pomanjkljivosti, napake, incidenti ne pomenijo slabitve sistema, temveč ohranitev življenja, ki ga motnje in alternative celo bogatijo. Avtorja »poliloga« ugotavljata, da so v sedanji dobi produktivni predvsem dinamični sistemi, povezani s substitucijo materije (kot osrednjega dejavnika mehanskih sistemov) z energijo, ki se reproducirajo po načelih samoorganizacije in komunikacije ter vključujejo interakcije med sistemom in opazovalcem. Interakcija je sploh osrednji pojem teorije umetniškega videa in računalništva (kot umetnosti), ki

namesto kvaziparticipacije publike, ki jo skuša vpeljati tako imenovana teorija osvobajanja medijev, programira in osmišljuje interaktivne vstopne in prazna mesta in vmesne prostore umetniškega območja. Kako je bil v okviru takega obzora razumevanja uspešen Jeffrey Shaw?

Z *Berljivim mestom* je izdelal interaktivni ambient v obliki simulirane urbane in literarne pokrajine; po njej potuješ s kolesom (sicer fiksim), katerega komande in pedala so v funkciji joysticka; svojo pot, ki jo gledaš na velikem zaslonu pred sabo (simulirana je s 3-D računalniško grafiko), voziš s poganjanjem pedal (s »kontro« tudi zaviraš in se ustavljaš in celo vračaš) in z obračanjem krmila. Trenutni položaj na načrtu mesta pa (kot premikajočo se točko) spremljaš na monitorju v bližini krmila, tako da ne voziš na pamet, temveč skušaš najti izhod iz velemestnega labirinta z načrtno izbiro poti; omenimo naj, da je velemestni načrt dejansko kompilacija zemljevidov New Yorka, Pariza, Milana in Amsterdama. Pri tem je zanimivo, da so ta mesta vizualizirana z besedami in krajšimi stavki (frazami), ki 3-D začrtujejo dejansko razsežnost in strukturiranost omenjenih mest – ceste, križišča in trge. Ne hiše, temveč vrste maket črk, besed in stavkov tvorijo arhitekturo Berljivega mesta.

Tako vizualizirana arhitektura ni le v funkciji simulacije urbanega okolja, temveč je tudi tridimenzionalna knjiga, ki jo lahko beremo v različnih smereh, in vsak bralec-kolesar s svojim posegom v besedilo realizira svojo zgodbo, kajti izbira smeri je popolnoma odvisna od njega (in njegovega razpoloženja ob prebranih »bežečih« besedah-hišah). Poudarek je torej na individualni izbiri (iskanju psihološke identitete mesta) in na že kar kompleksni interakciji gledalca-opazovalca takega dela z ambientalnimi napravami, to pomeni, da se »umetniško delo« (tukaj gre nedvomno za njegovo »tekočo«, slabo obstojno varianto) vsakemu dogodi na poseben način. Že takoj naj omenimo, da je to Shawovo delo ena najbolj izvirnih interaktivnih umetnin doslej sploh, znane pa so tudi nekatere druge interaktivne instalacije tega umetnika, na primer *Hoja v središče vrta naslad* (1986), *Videonarcis* (1987) in *Samoportret z Eifflovim stolpom* (1988).

Razstava *Virtualne arhitekture* Petra Weibla je ambient vrste videoinstalacij in vizualnih modelov znanosti kaosa in fraktalov, v katerem je video postavljen kot avtonomni medij v ustrezno prostorsko in časovno okolje, to pomeni, da ni v funkciji kina, kjer nad gledalci vlada tako imenovana vizualna piramida. Video arhitektura je koncipirana kot nelinearni sistem, ki obravnava opazovalca kot virtualni del, kot interaktivnega partnerja v sistemu umetnega življenja. Opazovalec lahko vstopa v ambient na kateremkoli mestu (torej naključno, kaotično), počne, kar hoče, in tudi časovno ni prisiljen, da vidi vse (po vrsti). Nelinearni kompleksni sistemi namreč nimajo osrednjega nadzornega mehanizma in enega, globalnega motorja, temveč so večsrediščni. Weiblova razstava torej aplicira znanstvene teorije kaosa kompleksnih

sistemov in fraktalov na področje umetnosti in uporablja tiste dosežke videotehnologije, ki so z vrtenjem naprej in nazaj in s pospešenim vrtenjem razbili linearni čas, ga fragmentarizirali. V igri te postavitve (ambient je obsegal približno 1200 m³ prostora) so bile tudi interaktivne instalacije, recimo delo *Označevanje kaotičnega prostora* Eda Tannenbama, na vrsti videoinstalacij pa je potekalo tudi predvajanje video trakov na temo fraktalov. Kontekst »virtualne arhitekture« je bil namreč *Kaos in red* kot osrednja tema Štajerske jeseni 1989, ki je vključevala tudi simpozij, na katerem je vrsta znanstvenikov spregovorila o Mandelbrotovi fraktalni geometriji narave in njenih estetskih aplikacijah v računalniški grafiki in animaciji.

5. Baudrillardova polemika z Enzensbergerjem o naravi medijev

Shawovi in Weiblovi deli razumemo kot drzni iskanji medijskih umetnikov, ki sta skušala (nove) medije obravnavati v njihovi posebnosti (Weibel, na primer, pri svoji postavitvi virtualne arhitekture poudarja celo razlike med videom in filmom in gradi na njih svoj koncept kaotičnih vstopov v interaktivni umetnostni sistem) in iskati njihovo umetniškost onstran njihove vsakdanje aplikacije v velikih komunikacijskih sistemih. Gre za deli z eksplicitno namero vpisa v ustanovo umetnosti in ne za proizvode množične kulture, ki sicer na veliko in uspešno troši medije pri svojih fiksijskih podjetjih. Referenčni okvir obeh del je tradicija luminokinetične tehnološke in informacijske umetnosti, ki je po začetkih v okviru gibanj zgodovinske avantgarde (npr. dela Marcela Duchampa in Lászla Moholy-Nagyja) dobila spodbude predvsem v gibanjih evropske in ameriške neoavantgarde šestdesetih let, še posebno z videoartom Nam June Paika. Gre za deli, ki sta namenjeni specializirani publiki-strokovnjakom, umetnostnim zgodovinarjem in kritikom, številnejšemu občinstvu pa v tem smislu, da bodo v njih opazili veliko predvsem tisti, ki so vključeni v taktilno percepcijo sedanjih informacijskih procesov. To so dela za posameznika, ki živi med zasloni, udarja po tipkah, ustvarja in izbira svoje programe.

Razmišljanje o posebnostih medijske umetnosti danes smo že v začetku tega besedila povezali s premislekom o krizi (umetnosti). Tu nas zato zanima, če omenjeni značilni deli sedanje medijske umetnosti povsem uhajata območju krize in v kolikšni meri interaktivni vstopi oziroma programiran dialog in polilog sprejemnika z umetnino dejansko temelji na njegovem svobodnem soustvarjanju dela? K premisleku o tej temi pa bomo pristopili na podlagi polemike Jeana Baudrillarda z Enzensbergerjevimi stališči, podanimi v delu *Konstituenti za teorijo medijev*. Enzensberger uvodoma ugotavlja, da evropska levica ni izdelala teorije medijev, ki so zanjo za razliko od monopolnega kapitalizma (slednji je razvil »industrijo oblikovanja zavesti« hitreje in ekstenzivne-

je od drugih sektorjev produkcije) ostali družbena skrivnost. Videti je, kot da v marksizmu ostaja teoretska alergija do vsega, kar ni materialna produkcija in produktivno delo. Ker pa so mediji dejansko družbena moč s fascinantnim vplivanjem, je skušal Enzensberger razviti optimistično in ofenzivno strategijo (levice) do medijev. Njegova prva referenca na tej poti je bil Bertold Brecht s svojo znano mislijo iz sestavka *Radio kot komunikacijski aparat* (1932): »Radio je treba spremeniti iz distribucijskega aparata v komunikacijski aparat. Radio bi bil nadvse čudovit komunikacijski aparat javnega življenja, ogromen sistem kanalov, se pravi, bil bi to, če bi znal ne le oddajati, temveč tudi sprejemati, torej spodbujati poslušalca ne le k poslušanju, temveč tudi h govorjenju, ter ga ne osamiti, temveč ga povezati v razmerje.«¹⁴

Da se ta funkcija radia ne uveljavi, je krivo prisvajanje medijev s strani monopolnega kapitalizma, vendar pa so po svoji naravi mediji egalitarni in emancipatorični; treba jih je le osvoboditi in podružbiti (vsakdo mora postati medijski manipulator) in s tem uresničiti tisto, kar tehnično ni zahtevno, kajti: »Elektronske tehnike ne priznavajo načelnega nasprotja med oddajnikom in sprejemnikom. Vsak tranzistorski radio je po naravi svoje konstrukcije hkrati tudi potencialni oddajnik... Razvoj od čisto distribucijskega sredstva v komunikacijski medij ni tehnični problem.«¹⁵ Enzensberger zato predlaga svobodno rabo medijev, ki vključuje decentraliziran program, obravnavo sprejemnika kot potencialnega oddajnika, mobilizacijo množic, interaktivnost, feedback, kolektivno produkcijo in družbeni nadzor s samoorganiziranjem.¹⁶

In kako je Baudrillard relativiral to Enzensbergerjevo idealizacijo in optimizem, povezan z možnostjo demokratičnega prisvajanja (novih) medijev? V razpravi *Rekvjem za mediji*, ki je vključena v njegovo delo *Za kritiko politične ekonomije znaka* (Pariz, 1972), očita Enzensbergerju, da pri vseh svojih alternativnih predlogih za demokratično rabo medijev ni postavil pod vprašaj samega sistema množičnih medijev, namreč »terorja« koda in enosmiselnega modeliranja govornice, ki poteka prek njih, kajti medijski tok se vedno vkalupi po predpisanem obrazcu »oddajnik – sporočilo – sprejemnik«. Tudi če sprejemnik in oddajnik zamenjata mesti, se struktura medijske govornice, ki – to je poglavitno Baudrillardovo stališče – preprečuje simbolno menjavo in dejanski odgovor, ne spremeni. Množični mediji so »protiposredovalni« in neprehodni, proizvajajo nekomunikacijo, kajti komunikacija je nekaj drugega kot preprosto oddajanje in sprejemanje sporočila. Medijski monopol dejansko temelji na govoru, ki izključuje odgovor, podobno, kot si moč v prepro-

¹⁴ B. Brecht, *Umetnikova pot*, CZ, Ljubljana 1987, s. 96.

¹⁵ Video culture, ur. J. G. Hanhardt, Visual Studies W.P., New York 1986, s. 98.

¹⁶ Isto delo, s. 110, 111.

stih družbah pridobi tisti, ki da(ru)je na takšen način, da mu ni nihče sposoben povrniti.

Medijsko sporočilo je vedno strukturirano s kodom, določeno s kontekstom in vektorizirano v smeri od oddajnika k sprejemniku. Prevedba na medijsko obliko je zato abstrahiranje in krnitev simbolne govornice, ki dopušča simultani odgovor na obeh straneh in dopušča ambivalenco pomena (onstran enopomenskosti »sporočila«). Ker medijsko kodiranje in modeliranje sporočil v praksi »lika« in siromaši govornico revolucionarnih akcij (recimo študentskega gibanja), opozarja Baudrillard na tisti medij, ki je bil v letu 1968 resnično revolucionaren. To so bile (pariške) ceste s popisanimi zidovi, z grafiti, na katerih se je govornica menjavala in odgovarjala. Grafiti so subverzivni zato, ker odgovarjajo in ne zamenjujejo en kod z drugim, temveč razbijajo njegovo avtoritarno strukturo.

Tako Enzensbergerjev kot Baudrillardov pogled na medije je danes že zgodovinski, vendar pa je za naše razmišljanje produktiven v smislu kritične refleksije tako o kibernetični iluziji o demokratični in predvsem ustvarjalni naravi (medijske) interaktivnosti kot tudi o slepem verovanju v možnost decentraliziranega inputa, ki kar naenkrat na široko odpira možnost za množičen vstop na pol medijske ustvarjalnosti. Dela medijske umetnosti namreč v mnogočem (še) živijo iz sveta novolevičarskega optimizma ob možnosti demokratizacije in humanizacije velikih sistemov in njihovih govoric. Tukaj zato opozarjamo na naslednja predvsem za današnji pogled na medijsko umetnost relevantna dejstva:

1. V osemdesetih letih se z razmahom novih medijev in njihovo relativno dostopnostjo zaostri razlika med množično kulturo in medijsko umetnostjo. Osebni računalniki in oprema za avdio in video snemanje (pa tudi naprave, kot so fotokopirni stroj, laserski tiskalnik in telefaks) dejansko omogočijo razmah množične ustvarjalnosti, ki pa ostaja vezana na ljubiteljstvo. Milijoni videorekorderjev in videokamer so pomembna sestavina kvalitete življenja ljudi v postmodernih družbah, niso pa nikakršen garant medijske umetnosti in njenega razcveta.

2. Novi mediji kot umetnost nasprotno zahtevajo umetnika eksperta-tehnologa, ki obvlada delo z novimi produkcijskimi sredstvi, je politehniško in poliumetniško izobražen. Gre za tip umetnika kot poli-umetnika. Tudi sedanji medijski umetnik namreč še vedno dela svoje umetnine (kot programe in instalacije) glede na v dvajsetem stoletju uveljavljeni kod umetnosti kot umetnosti, ki vključuje naslednje posebnosti: redkost, izbranost, nepredvidljivost, možno, velike amplitude v diagramu kaosa in reda, dramatično, transcendentno, kot-da-dejansko in kot-da-akcijo. Ekstremna iskanja na področju medijske umetnosti nam lahko celo rabijo kot kontrastna podlaga, ki omogoča jasnejši pogled na ne-medijsko, ne-programsko institucijo tradicionalne umetnine.

3. Razvoj in množična dostopnost novih medijev sta omogočila velike spremembe na receptivnem področju sedanjega posameznika. Te naprave mu rabijo kot virtualne proteze, kot podaljški čutil, ki mu omogočajo sintetično zaznavanje in tudi sintetično, umetelno produkcijo zvočnega in slikovnega. Posameznikov senzorni aparat danes torej deluje kot vsota naravnih in sintetičnih (strojnih) zaznav. Posameznik je priključen (na naprave in mreže sistemov) in v njih deluje interaktivno. Te spremembe pa so relevantne tako za estetiko kot teorijo umetniškega kakor za estetiko v smislu teorije čutnosti; mislimo na teorijo, ki misli in analizira usodo čutnosti v postindustrijski družbi.

4. Vprašanje demokratizacije medijev kot podružbljanja velikih sistemov v smislu (novo)levičarske strategije do medijev od B. Brechta do H. M. Enzensbergerja se nam v sedanjosti navzlic veliki dostopnosti medijskih vhodnih enot izkaže kot naivno, polno nekakšnega pozitivističnega optimizma. Vprašanja in odgovori, ki jih velikim sistemom postavlja posameznik v funkciji sprejemnika-oddajnika, so namreč naddoločena z medijskim kodom; sporočilo (govor) medija implicira samo določene, recimo kar omejene odgovore. Z mediji se pogovarjaš tako, da odgovarjaš na retorična vprašanja. Odgovor je predpisan, kodirano zaukazan.

5. Tudi interaktivnost, vključena v umetniška dela medijske umetnosti, je povsem določena s kodom, ki ga je v takšna dela »vstavil« umetnik. Sooblikovanje umetnin pri kibernetičnih delih je torej kvaziustvarjalnost v smislu simplifikatorske igre, ki jo je za sprejemnika programiral umetnik. Sprejemnik umetnine lahko počne v prostoru dela samo toliko, kolikor mu je predpisal umetnik, in nič več. Tudi dela medijske umetnosti zato potrjujejo tezo, da vsi niso umetniki. Sprejemnikov »decentraliziran« vstop v prostor umetnine je zgolj psevdovstop. Dela, ki štejejo, so tudi na področju digitalne umetnosti dela elite in ne ljubiteljskih množic. Te participirajo na sedanjem umetniškem pogonu le v funkciji zabave, nove družabnosti in igre.

6. Implorzija umetnostne ustanove?

Ta dejstva pa so obvezujoča tudi za razumevanje obravnavanih Weiblovih in Shawovih del. Interaktivni vstopi publike v prostore Virtualne arhitekture in Berljivega mesta so namreč povsem naddoločeni z medijskim kodom, ki avtoritarno modelira posameznikovo »obnašanje« v prostoru dela. Shawovo Berljivo mesto se lahko tisočkrat prebere, vendar le po predpisanih poteh, po točno določenem »zemljevidu«. In bralec takšne medijske knjige ne bo nikoli vedel več od pisatelja, avtorja dela. Zanimiva je le ideja videoinstalacije-knjige, ki parodira simulator vožnje z dirkalnim avtomobilom ali motociklom v dvorani igralnih avtomatov in ki posameznika, navajenega na vsakdanje pose-

danje pred videoterminalom, vendarle animira za drugačno, taktilno interaktivnost.

Tudi v Weiblovi Virtualni arhitekturi je posameznik (sprejemnik) povsem odvisen od »perspektive« in načrta »vsevednega« umetnika; programiran je sicer v koncept umetnine, vendar le kot njena virtualna surovina, ki preprosto ne sme manjkati. Morebiti ni niti nujno, da gleda (in posluša in preklaplja stikala), važno je, da ljudje tam, med prižganimi napravami preprosto so. Seveda ni ne pri Weiblu ne pri Shawu govora o kakršnikoli »soustvarjalnosti« sprejemnika; interaktivni bralec je še vedno bralec, interaktivni gledalec (video) slike je še vedno gledalec, pa čeprav gre, to moramo priznati, za dovolj zanimivi in kompleksni postavitvi sedanje medijske umetnosti, ki izvirno motivira sprejemnika. Vendar pa ne prvi ne drugi umetnik ne napadeta radikalno medijskega koda, nasprotno, videti je, da ga celo poudarita (še posebno Weibel).

Smo razočarani ob tem dejstvu? Tudi pri delih medijske umetnosti lahko kljub vrsti inovacij in spremenjeni (interaktivni, taktilni) percepciji še vedno odkrivamo tradicionalno strukturo umetnosti in na njihovi današnji razvojni stopnji tudi še zelo skromno »simbolizacijo« in destrukcijo »vsakdanje medijske govornice«. Razumljivo, da nam negativen odgovor na to vprašanje omogoča tudi spoznanje, da sedanje oblike (medijske, tehnološke) umetnosti ne razrešujejo krize umetnosti v sedanjosti, vsaj na videz jo le še poglobljajo in širijo in prispevajo h kar se da disperznemu vtisu ob današnjem dogajanju družbene ustanove umetnosti oziroma njenega »pogona«. Toda ali gre pri tem res za krizo, recimo kar v tradicionalnem smislu, ali pa je ustanova umetnosti kot večsrediščni kompleksni dinamični sistem (ki brez tveganja proizvaja novo), že ustanova drugačne, postkrizne samoorganizacije, ki nam lahko rabi celo za paradigmo novega stroja in tudi funkcioniranja družbenih sistemov? O medijski interaktivni umetnosti in hkrati o skrajno kompleksni ustanovi, recimo kar »stavbi« med seboj tako rekoč samo še dogovorno (in prek trga, procesov muzealizacije in govoric osmišljanja) povezanih umetnosti namreč razmišljamo v letu 1989.

Kateri dogodek opredeljuje značilno to leto, podobno kot je leto 1968 usodno zaznamovalo majsko študentsko gibanje v Parizu in njegovi odmevi po Franciji in svetu sploh? Nedvomno je to novembrski padec berlinskega zidu kot dogodek, ki si ga v začetku tistega leta sploh še ni bilo mogoče zamisliti in ki je mejnik v procesu, ki ga nikakor niso mogli izsiliti ne parlamentarna razprava ne bilateralna srečanja voditeljev obeh Nemčij ne dogovori velesil. Kaj je povzročilo njegovo prehodnost, se pravi odvečnost in arhaičnost, da bi še naprej kot jez in mavzolej hkrati razmejeval ozemlje, branil prehode in onemogočal komunikacijo? Kaj je tako usodno zadelo ustanovo realnega socializma, da ni eksplodirala in silovito »udarila« nazaj, torej sprožila virusno verigo revolucij, temveč se je osula in sesula? Zakaj so postale odveč meje ozemlja?

Odgovor opiramo na teorijo simulacije in implozije Jeana Baud-

rillarda in na teorijo kronopolitike Paula Virilia. Po tej postavljajo sedanjí hitrostní fenomeni in telematični in telekinetični sistemi v oklepaje geopolitiko kot politiko zemlje (ozemeljskih enot in njihovih razmejitev). Jean Baudrillard pa v okolju (postmodernih, postindustrijskih) simuliranih akcij in simuliranih dogodkov, ki uhajajo (kavzalni) logiki realnega, ugotavlja, da sedanje družbene ustanove več ne eksplodirajo (se razletijo po predvidljivih zakonih realnega), temveč implodirajo, se rušijo navznoter. Proces implozije primerja z astrofizičnim pojavom nastanka črnih lukenj, v katere se spremenijo zvezdni sistemi in pri tem absorbirajo energijo okolja. Implozija se začneja v trenutku konca dialektike in začetka simulacije, ko se poli več ne razlikujejo med seboj, ko začetka ni več mogoče ločiti od konca in aktivnega stanja ne več od pasivnega, ko je likvidirano sleherno referencialno in je postalo realno nadomeščeno z znakom za realno.

V gošči, recimo kar džungli socialnega zadeva proces implozije kot zamah ali, bolje, virus implozivne sile pglavitne družbene ustanove (recimo mesto, nacionalno državo, idejo revolucije), ki z nepričakovano naglico »eksplodirajo navznoter«, zakrknjejo in se sesujejo. Baudrillard je pojav implozivne sile opisal z besedami: »Danes se pojavlja popolnoma drugačna sila, o kateri ne vemo, kako naj jo analiziramo, kajti ne sodi v tradicionalno shemo eksplozivne sile; to je implozivna sila, ki ne izhaja več iz širjenja sistema, temveč iz njegove nasičenosti in zakrknjenosti, podobno kot pri ozvezdijh. Ta sila je posledica neizmerne zgoščanja socialnega, ki je doseglo stanje skrajno upravljanega sistema... Te sile ne moremo pojmovati, kajti naše celotne področje imaginarnega je usmerjeno na logiko sistemov, ki se lahko širijo.«¹⁷ Pomembna je predvsem ta zadnja Baudrillardova ugotovitev. Smo morebiti prav zato, ker teh procesov ne moremo misliti in presojsati tradicionalno, tudi tako zelo osupli ob naglem sesipanju ustanov realnega socializma in njihovih tabuiziranih ustanov? Ustanove torej nepričakovano implodirajo v gošči družbenega spričo pretirano razvitega nadzora, feedbacka in preobteženosti omrežja, pri tem pa gre za procese, ki imajo nepreračunljive posledice in ki lahko povzročijo večje pretrese od tistih, ki jih zanetijo eksplozije (včerašnjih) revolucij.

Vprašanje, ki ga tukaj postavljamo, je: ali ni spričo svojevrstne gostote umetniškega (ustanova umetnosti se reproducira v že povsem nepregledni množici smeri, gibanj, oblik in izmov) zajela implozivna sila tudi že umetnostno ustanovo, v kateri so se očitno sesuli kriteriji, imena, tradicionalni kanoni in ostre razmejitve sploh? Ali ni postalo povsem prehodno tudi umetnostno ozemlje in zidovje, kjer se stalno odpirajo vrata klasike in modernizma in se rušijo meje med tradicijo in avantgardo, umetniškim in neumetniškim? Ali ni implozija umetnostnega sistema povzročila tudi vrsto težkih in nepredvidljivih posledic za

¹⁷ J. Baudrillard, *Kool Killer*, Merve, Berlin 1978, s. 77.

vso tradicionalno logiko umetniškega »berlinskega zidu«, torej za umetnostno pedagogiko, kritiko, muzealizacijo in tudi procese osmišljanja, v katerih se pojavlja usodna nemoč spričo sesutja toliko postav tradicionalne umetnostne ustanove?

Na ta vprašanja lahko odgovorimo pozitivno ali negativno (tudi misel o implozivni sili lahko zavrnemo, kajti konec koncev je metaforična in zelo poljubna), vsekakor pa gre pri današnjem umetnostnem pogonu za dramatične procese soobstajanja, interakcije in zgoščanja povsem heterogenih elementov, za pravcato preobteženost umetniškega in kot-da-umetniškega, za nepredvidljivo in šokantno aplikacijo krize in destruktivnih momentov v samo načelo samoorganiziranosti ustanove umetnosti, za drzna sesutja kriterijev in za počezna in kar se da podjetna vključevanja neumetniških elementov in postopkov v umetniško oblikovanje. Tako maj 68 kot november 89 sta se v »hiši« svetovne umetnosti očitno že dogodila. Na koncu tega razmišljanja, spodbujenega predvsem z deli medijske interaktivne umetnosti in njihovimi tendencami, se nam zato morebitna postimplozivna in postkrizna »obnova« umetnostne ustanove izkaže predvsem kot napor po zaostrovanju in poglobljanju razlik med umetnostnim sistemom in okoljem, pri čemer naj pozornost velja tudi reševanju zgodovinskega koda umetnosti (kot umetnosti). V epohi medijske umetnosti naj umetniška dela zato zasedejo mesto ne le četrte, temveč tudi pete »narave« (torej naj se še izraziteje artifizirajo, odmaknejo vsakdanjemu), ali pa naj simulirani tretji, »tekoči« naravi (postindustrijskih mediatiziranih produktov kot informacij in spektakelskih slik) postavijo nasproti ponovno investiranje prve, recimo kar čvrste, obstojne narave.