



Elektronska umetnost

■ Mike A. Hentz

V elektronski umetnosti obstaja navidez malenkosten dejavnik: brez električnega toka ne gre. Brez električnega toka elektronska umetnost sploh ne obstaja. Ta je neviden in kot tak neobičajen element v "likovni ali vizualni umetnosti". Nevidna energija ima v tradiciji božji značaj. V grški in rimski mitologiji so bogovi obvladovali nepreračunljiv blisk in strahvzbujajoč grom. Blisk in grom (in ogenj) so ljudje sveto spoštovali.

Električni tok je kot energija tekoč, stalen in neposreden. Prva izkušnja z električnim tokom je za vsakega otroka odločilno doživetje. Otrok ga poskuša doseči (z rokami, z usti), da bi ga potlej dojel. Ko seže po vroči plošči na štedilniku ali po vtičnici, se opeče ali pa ga strese. Proces samega otroka ne vidi, toda s tem ko občuti nekaj nevidnega, lahko s pomočjo teh doživetij razvije *abstraktno mišljenje* (predstavo). Lahko rečemo, da je električni tok eden prvih korakov na poti k abstraktnemu mišljenju. Abstraktno mišljenje je v tem primeru kreativni korak k predstavi (pretekli in prihodnji) in k vzpostavitvi razumevanja, koncepta. Koncept dojemanja se širi iz sedanjosti tja v smer *pred-stave o prihodnjem*, možnem. To je začetek *poetskega* in idealizacije ter prvih popravkov v dojemanju resničnosti. Je začetek *ustvarjanja*, umetniške *vizije*.

Pred obstojem elektrike in elektronskih medijev (in virtualnega prostora) so obstajali bogovi, duhovi in nadrealno, in sicer s pomočjo literature, pripovedovanja zgodb (priče takomenovanih religioznih dogodkov) in z upodobitvami in interpretacijami v likovni umetnosti, kot so upodobitve nebes in pekla (npr. Hyronimus Bosch), nevidnih sil (angeli) in energije, materializirane v piktogramih ali simboličnih upodobitvah. S predstavami ali spominskimi oporami in prevodi v vidne koordinate si pomagamo takrat, kadar so naše oči prešibke za dano obzorje. Značilni so na primer

monitorji računalnikov, saj prevajajo strojno mehaniko (ki nam je komajda še čitljiva) v nam razumljiv, logičen jezik. Ti prevodi konceptualnih, nevidnih elementov so pomembni sestavni deli elektronske (ali medijske) umetnosti.

V definiciji *medijske umetnosti* je marsikaj pomešanega in zamenjanega. Npr., kaj je računalniška umetnost? Grafika, animacija, elektronska glasba, elektronske mreže ali komunikacija? Isto vprašanje lahko zastavimo že v primeru telefona ... komunikacija, monolog ali telefonska umetnost... sicer lahko prirejamo tudi telefonske koncerte, tudi slikarstvo na primer dosega svojo optimalno učinkovitost v likovnem oblikovanju in v potezah čopiča. Sicer lahko tudi s čopiči izvajamo glasbo, toda ali to ustreza mediju slikarstva? Tako so elektronske medije na umetniškem področju pogosto neustrezno uporabljali. Obstajali so npr. poskusi, da bi z računalnikom in videom delali slike: to pomeni, da staro, od nekdaj znano prevzemamo in apliciramo, medija pa ne raziščemo in ne izkoristimo njegovih možnosti.

Ikonografija, simbolizem, zamrznjeno življenje, postoj trenutek! - To je vendar mirovanje, to je proti gibljivemu toku, tekočim slikam (video), animacijam, procesom, interaktivnosti, mrežam (računalniškimi, televizijskimi, radijskimi), komunikaciji (telefon, računalnik, televizija, radio).

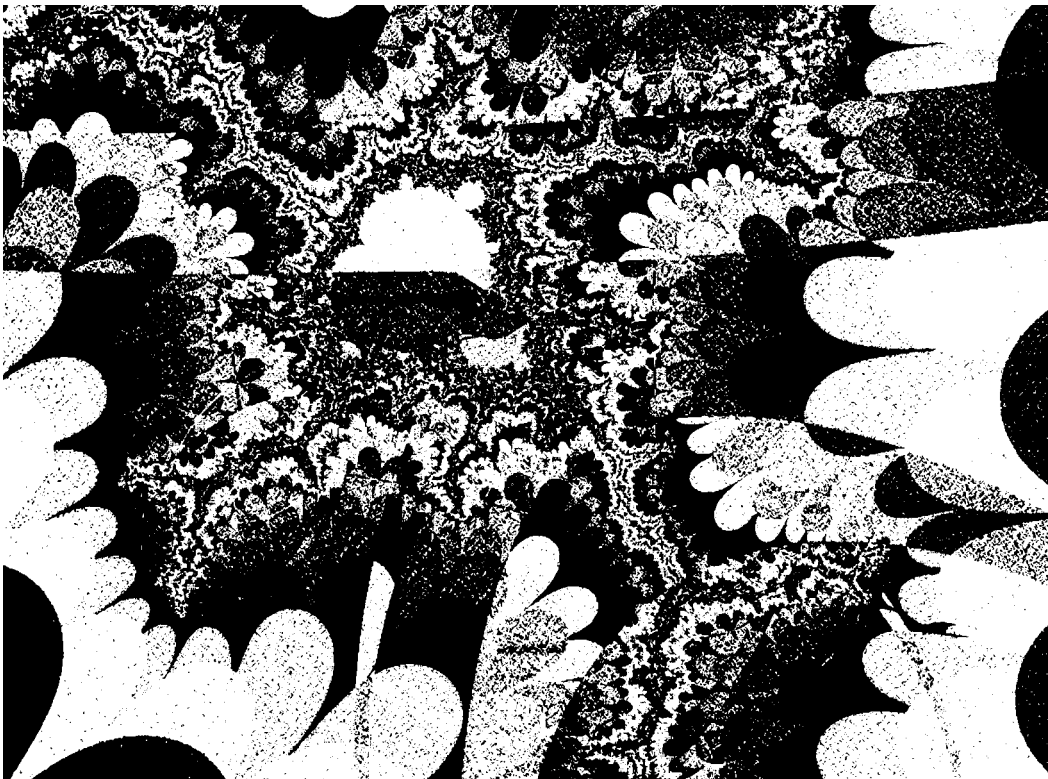
Seveda se podajamo v neznano in, glede na nedokazljivo kvaliteto, skoraj nepregledno goščavo (npr. podatkov), zato se radi zatečemo v tradicionalne vrednote in preverjene pozicije. S preglednim *umetniškim delom* je preprosteje kot z nevidnimi, časovno omejenimi *procesi*. V živo (televizija, koncerti itd.) se odvija prehitro, da bi jih lahko dojeli. Kar je umetno in nenaravno otrplo, je danes pojmovano kot vsebinsko tehtnejše od pretakajočih se energij. Video in avdio umetnost (z nosilci: trakovi ali ploščami) je mogoče nadzorovati (v tradicionalnem smislu), z možnostjo ponavljanja smo le nekako ohranili obstojnost, da nam ne morejo kar tako ubežati. Video postaja televizijska umetnost, avdio umetnost postaja radijska umetnost, kar v resnici pravzaprav ne drži. Na ta način staro koncerto enačimo z *interaktivnostjo*, *realnim časom*, *live (v živo)*, (možnimi) *masovnimi mediji*. V televizijskem in radijskem mediju (seveda tudi pri računalnikih in radiu) se odpirajo veliko večje možnosti. Npr. sistem *dvosmerne* komunikacije kot razširitev *enosmerne sistema*, monologa ali traku (konzerve).

Umetnik se nahaja pred novim *delovnim poljem*, svoje interpretacijske in asociacijske sposobnosti mora razširiti s kreativnim posredovanjem in oblikovanjem *komunikacijskega procesa*. Aktivno stoji sredi procesov in s svojo domišljijo izumlja rituale kolektivnega ali komunikativnega značaja... kakor stoji slikar pred *sliko*, kjer *odloča* o barvi in potezi čopiča, stoji umetnik v polju *medijske umetnosti* pred živim materialom in odloča, kot nakakšen Master of Ceremony, o oblikovanju ritma, vsebin in časov, aktivno ali interaktivno.

V *virtualnem prostoru* lahko ustvarja nove vizije, ki zadobijo lastno resničnost. (Delo je tekoči proces, tudi platno gre skozi proces.) Že v radijski oddaji mešamo npr. hrup prometa v Hamburгу s hrupom prometa v New Yorku, to je *konceptualno mišljenje*, ki postane akustična *resničnost*. Dva zvočna vira sta združena, čeprav geografsko to ni mogoče. "Umetno", kot pri slikarstvu, ko se v *portretu* združijo barve, ki se "naravno" ne bi združile ali niso logične. Tako pri tej "*zvočni skulpturi*" nastane notranja ali lastna interpretacija ali berljivost, živost, ki jo npr. oddaja v živo še okrepi. V *poslušalčevi* glavi postane ta skulptura zelo realna. Primerov, ko je FIKTIVNO na radiu postalo *resničnost*, lahko v preteklosti najdemo celo vrsto. (Hitler, zalivska vojna, radijska igra Orsona Wellsa o NLP-jih)

Mnogo let sem z mešanimi občutki spremljal *konceptualno umetnost*. Pogosto sem koncept povezoval s potrebo po *sanjah* ali po sprejemanju sanj. Vsak umetnik sanja o *popolnosti*... nisem še srečal umetnika, ki bi mi rekel, da je zadovoljen. Vedno so bili družba, socialne okoliščine ali njegova nepriznana genialnost tej popolnosti napoti...v tej, umetniškemu idealu tako neprijazni družbi (o, prezrti van Gogh in mnogi drugi) so se mnogi spoprijaznili s tem, da koncept priznajo kot *samostojen* izdelek. Ob tem sem imel vedno neprijeten občutek in zdelo se mi je, da sem vendarle še premlad (...ko boš starejši, boš drugače razmišljal o tem, no ja ali ha ha), da bi se s tem zadovoljil. Seveda obstajajo izjeme in v radoved-

Peter Čiuh:
Fraktalna grafika 1993



nosti ali pa v upanju, da bi le našel kaj drugega, me je prepričal primer *moskovskih konceptualistov* (Anriev, Pepperstein) kot drugačna pot in svetel žarek na področju konceptualne umetnosti.

Med mnogimi imeni, ki so jih uporabljali kot kolektivna skupina, sem jih leta 1989 spoznal pod imenom "*inšpektorji*". Skupina desetih ljudi obišče prireditve, osebo, situacijo in na kraju samem razvije, ne da bi kaj dosti komunicirali z "aktivnimi", situacijo, intelektualni ambient, onstran dobrega in zla. Nadzirajo.

To vzdušje je podobno občutku nezaželenosti ob nepričakovanem obisku. Človek se počuti razcepljenega ali shizofrenega (poskuša se čim hitreje prilagoditi položaju, oditi, vzdržati, pretiravati, v splošnem je to stanje, v katerem človek nerad ostane). Ta občutek (vzdušje) neugodja (neobičajen, negotov), tujosti, so Moskovski konceptualisti razumeli kot svoje *delo* ali svojo *skulpturo*, skulpturo, katere material je bil le še občutek in misel. Zame "pravi", ampak realni koncept (I like it!).

Very interesting... tako zgrešeno pa spet ni, "virtualna resničnost" je obstajala že v starih časih, žal citirajo le negativne primere, govorijo o "umetnosti" spletkarjenja (Machiavelli)... cel umetniški posel je poln tega... pa tudi vsi Moskovski konceptualisti živijo od razprodaje slikarstva. Prisila socialne resničnosti?

V *elektronski dobi*, dobi *informacij* obstajajo vprašanja, ki postajajo vedno bolj pereča in ki se zastavljajo s potrebo po *transparentnosti*: je pristno? ponarejeno? prirejeno? Je v živo ali le zvočni trak? Simulacija? Simulaker? Virtualna resničnost? itd. ... prosojna vprašanja? ... *vprašanja o resničnosti?* ... sidro *resničnosti* se vtaplja v megli, kjer ne vemo več, kdo je premaknjen, psihotičen: *jaz* ali *drugi* (izguba resničnosti vrednot). V skupinski *resničnosti* vse to že prenesemo, v množici (*multiplikacija, mediji*) pretrpimo (hočemo ali molčimo).

Meje tega so okvir, ki si ga zastavimo. Zame *resničnost* že vedno vsebuje določeno *telesnost*, pomešano z *duhovnim* (tudi z ekstazo...?). Zaradi podrobnosti ne vidimo več celote. Tudi če ta primer ne govori temu v prid, je ena izmed možnosti, da zapopademo *resničnost*, je *multimedia*.

Fotografija, telefon, računalnik, zvočni zapisi, oddajniki, mreže, video, televizija, radio so mediji, ki nam lahko povrnejo *pregled* nad celoto, od spodaj, zgoraj, z načrti in koordinatami določijo naše stališče in nam razširijo obzorje. Multimedia je *rešitev* v specializirani družbi. Specialistu je težko prevzeti *odgovornost*, ker nima *pregleda*. Specializirani snemalec ne more prevzeti režije. Znanstvenik se le težko ukvarja s politiko in podobno je skoraj na vseh področjih. Omejena področja in kompleksna specializacija preprečujeta *vpetost* v celoto in samostojno *odločanje*. Isto velja za umetnike: nekdo je visoko specializiran, drugi pa je vizionarski celosten umetnik. Oba imata funkcije in izpolnjujeta svoje naloge, zato bom na tem mestu tvegal opis.

Umetniška dejavnost oziroma umetniški poklic sestoji iz naslednjih funkcij:

1. Klasična interpretacija

Portret. Krajinarstvo, subjektivna dokumentacija, izraz in zgoščanje občutij. Npr. kompozicije glasbenega značaja kot prikaz obstoječega, poezija kot umeten spomenik življenju, hip, ko človek, sedeč pred sliko, opazuje, zaznava zamrznjen ali fiksiran trenutek. Tudi ustavljanje časa.

2. Simbolizem

Tukaj ga razumem nekoliko neortodoksno. Primer: slike, ki zastopajo resničnost, asociacije, miselne vaje kot povezava različnih elementov, morda celotna konceptualna umetnost, pop-art, politična umetnost, avantgarde zadnjih 30. let, ki je takorekoč zastopala tudi filozofske vaje.

3. Poetski prototipi

Potreba po viziji, umetniško zastavljanje ciljev in uresničevanje le-teh. *Poetski prototipi*: inscenirane ali umetniške resničnosti za krajša in daljša obdobja. Umetnost kot razvoj teh poetskih prototipov, ki so živi in realno obstoječi, ali poskus materializacije duhovnega. Morda nov način, da človek najde poklic izven obstoječih in že sprejetih tipov umetnikov in umetnosti. Kot alternativa aktualnemu umetniškemu trgu ali umetniškim storitvam ali običajnim formam uporabnih umetnosti. Ti poetski prototipi seveda izhajajo iz tega, da se človek že prej izučil v 1. in 2. točki, tj. da razvije svoje individualne mitologije, najde svoj lasten jezik in svoj lasten duktus, nato pa realizira poetične prototipe individualnega ali kolektivnega značaja. V današnjem času mora umetnik posebno na tem področju (prototipov) posredovanje vzeti v svoje roke.

Dejavnosti pod točkama 1 in 2 so zelo samotarske. Pri 3. točki pa igra pomembnejšo vlogo ukvarjanje s komunikacijo, kar zahteva, da ga kot tehniko razvijemo in upoštevamo. Umetnost kot raziskovanje naše današnje kulture, kot jezik, sečišče, kot natančen, praktičen prevod. Umetnik kot *raziskovalec* in *graditelj* nove *individualistične kulture*, ki razvija *liberalistično miselnost*. Pojme kot sta *morala* in *etika* si mora na novo definirati in jih uveljaviti proti cinizmu, negotovosti, zakrneli tradiciji, utečenim miselnim razvadam, zabavi, oportunističnemu, zastarelim vrednotam, predsodkom in slabim posrednikom.

Slabo posredovanje (galeristi, časopisi), ki ne posreduje *vsebin*, redči in potvarja *intence*. Deluje drugače, kot smo načrtovali in najdemo se pred predsodki: npr. dober umetnik lahko dela le sam. Če mnogo časa delamo v samotni, se lahko zgodi, da nas ljudje ne razumejo več, nas izločijo ali prevarajo. Če delamo z ljudmi, je kvalitetna sinhronost mnogo težavnejša, sicer se razumemo, nikakor pa ne moremo speljati... Če smo ujeti v miselnost, ki je usmerjena le

v *končni* in *čim popolnejši izdelek*, bomo težko razumeli *proces*. S potrebo po dokazljivosti (... ali kaj pa to sploh koristi) se izmakne proces in tudi vsa elektronska umetnost. Za to, da te procese napravimo *vidne*, potrebujemo medije, ki jih poznamo in obvladamo. Tako je običajno, da za uporabo novega računalnika preučimo *natisnjena* navodila za uporabo, za izvajanje glasbe *note*, za predstavitev pokrajine ali koncepta pa potrebujemo *risbo* ali *načrt*. Vsi ti koraki nazaj, k tradicionalnim medijem, niso koraki nazaj, temveč *instrumentarij*, kuharski recepti za realizacijo procesa. Ne problematizirajo posledic temveč podpirajo *celoto*.

Ne glede na to, da slikarstvo obstaja že tisočletja, je elektronska umetnost ali ukvarjanje z mediji mogoče šele v tem stoletju. To je *mlad medij*, ki človeka fascinira in zlahka tudi zmede.

Pomembno je, da umetniki, stebri kulture, upoštevajo ogromen vpliv teh medijev na današnjo in prihajajočo družbo (informacijsko družbo), se jim ne izmikajo in z osebnimi (individualnimi) in javnimi (kolektivni laboratoriji) raziskavami prispevajo k prihodnosti. Kljub temu ostajajo mediji sredstvo za doseg ciljev (and not ... the medium is the message). Ko ponoči pridem domov in imam idejo, prižgem luč!

Prevedla Špela Košnik-Virant

Prevedeno besedilo je predavanje, ki ga je imel avtor oktobra 1990 na simpoziju "University TV" v Hamburgu. Besedilo je bilo prvič objavljeno v zborniku University TV, Hamburg 1991. Uredništvo se zahvaljuje avtorju za odobritev objave prevoda.

Mike A. Hentz je profesor za "Free Arts" na Hochschule für bildene Künste v Hamburgu. Je eden od vodij PONTON EUROPEAN MEDIA ART LAB-a, zaslovel pa je z ustanovitvijo skupine - Δt in s filozofsko podatkovno banko za stare kulture. Že dvakrat je gostoval na DOKUMENTI v Kasslu. Je internacionalni koordinator projekta van Gogh TV, razvojne interaktivne televizije, ki se je iz DOKUMENTE ravnokar preselila na MEDIALE v Hamburg.