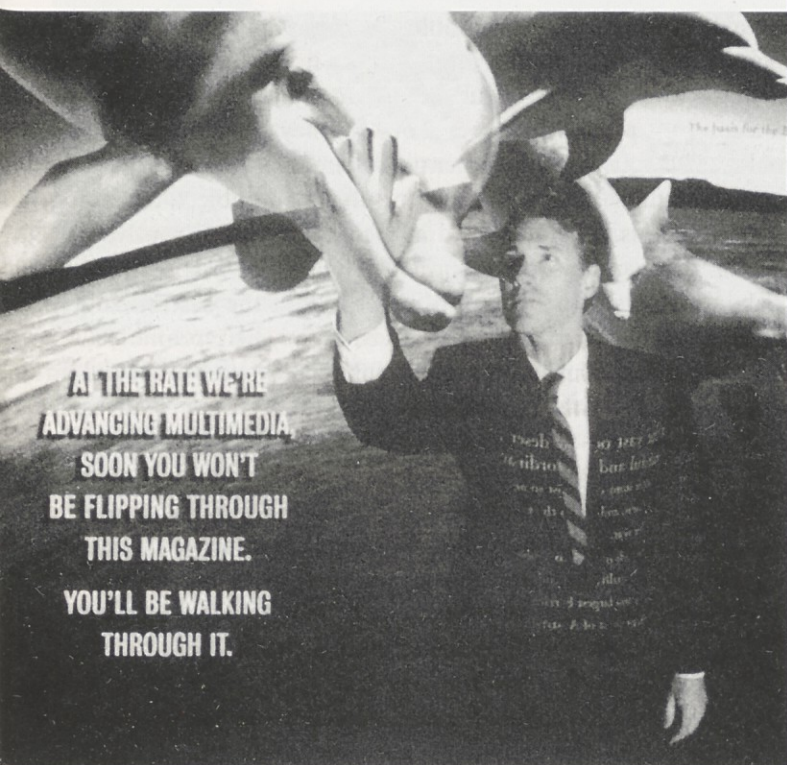


tehnološka ali teleološka revolucija?



AT THE RATE WE'RE
ADVANCING MULTIMEDIA,
SOON YOU WON'T
BE FLIPPING THROUGH
THIS MAGAZINE.
YOU'LL BE WALKING
THROUGH IT.

Pred nekaj dnevi mi je nekdo po elektronski pošti poslal sporočilo, v katerem mi navdušeno pripoveduje, kako je z digitalno kamero snemal ribiče v bližini mesta Bordeaux na Atlantiku, kako jih je zajelo neurje in se je njihov čoln skoraj potopil, oni pa so neutrudno snemali dalje in tako naprej... Digitalna tehnologija pa nam govori: 'Na svidenje, mi tega ne potrebujemo! Mi lahko ustvarimo boljše nevihto.' Boljšo v narekovajih, seveda. Gre za čisto drugačen način razmišljanja. Kje sta telo in resnični svet, je popolnoma nejasno. (Robert Kramer)

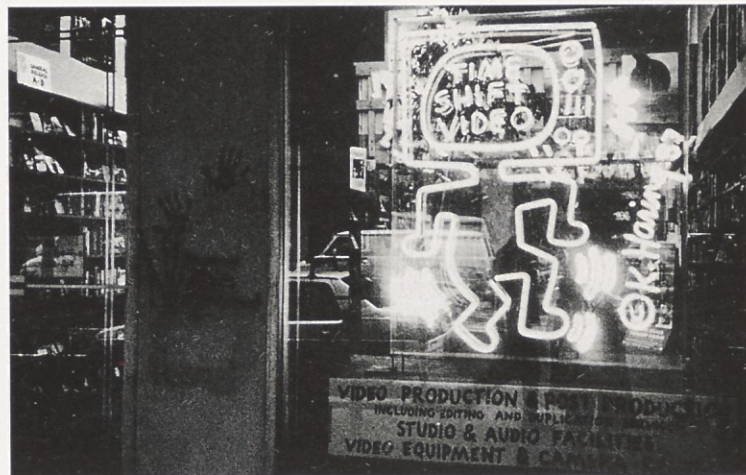
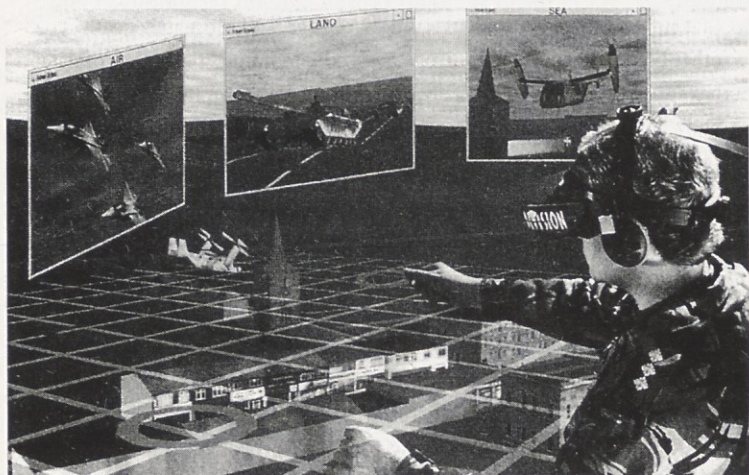
Proces neslutenega tehnološkega razmaha, ki je zaznamoval zadnje četrtnoletje dvajsetega stoletja, je v mnogočem spremenil tudi status vizualnih umetnosti in to ne samo tistih, ki so v njem nastale, temveč tudi onih, ki imajo svoj izvor daleč v predtehnološki preteklosti. Izraz tehnološko je v pričujočem zapisu uporabljan predvsem v že dodobra uveljavljenem pomenu *novih informacijskih tehnologij*, ki naj bi bile v najširšem socio-kulturnem kontekstu odgovorne za tako imenovano *tehno-kulturo*, v ožji sferi vizualnega pa za generacijo podob "tretje vrste", to je podob, ki so neposredno vezane na uporabo računalniške tehnologije. Dejstvo, da se je danes v pretežnem delu zahodne hemisfere praktično nemogoče izogniti vsakodnevemu soočanju z bolj ali manj nasilnim opozarjanjem na prelomno, če ne celo revolucionarno vlogo, ki jo nove tehnologije odigravajo v vsakdanjem življenju slehernika, se zdi vprašanje samega statusa preloma prejkone konzervativno ali celo reakcionarno. Toda neposreden napor, da bi v prelomnosti detektirali prav to – prelomnost – samo, je pogosto obsojen na presenetljive rezultate, ki pripovedujejo malce drugačno zgodbo, kot je ta, ki jo napleta samoumevna retorika prelomnega. Kajti skoraj odveč je poudarjati, da se naše osrednje zanimanje še vedno v največji meri nanaša na podobo, konkretnije na njen ontološki status v komaj še pregledni množici tehnoloških intervencij, ki naj bi tako usodno spremenile svet. Prav zaradi kaosa, ki vlada na obravnavanem področju, se bomo v izhodišču razmišljanja o tehnološkem v vizualnih umetnostih – ali morda obratno? – osredotočali predvsem na vprašanje digitalnega. Na ta način se bomo skušali izogniti terminološki zmedi, ki je pogost spremljevalec tovrstnih razprav, kajti bliskovit razvoj je praviloma povezan tudi z določenimi tehnološkimi in tehničnimi rešitvami, ki končajo na smetišču zgodovine, še preden postanejo del praktične uporabe, medtem ko se teoretično o njih razpravlja kot o relevantnih nosilcih, posrednikih ali modifikatorjih vizualnega zapisa. Osredotočanje na digitalno, katerega "eksistenčna" entiteta je *bit*, nas v končni konsekvenci samoumevno vodi v svet – dandanes predvsem osebnih – računalnikov in z njimi povezanih fenomenov, neposredno odvisnih od računalniškega krmiljenja, kot sta *virtualna realnost* in *kibernetični prostor*, ter seveda *interneta* kot najnovejšega člana v verigi tehnologije brez prihodnosti.¹ "Pri izrazu *digitalno gre predvsem za pojem, ki označuje začetek neke nove civilizacije, tako kot na primer renesansa ali začetek industrijske revolucije. Digitalno obsega samo majhen del tega, kar zajema biotehnologija. Je drugačno pojmovanje človeškega bitja, zahteva drugačno družbeno organizacijo in, kar je treba še posebej poudariti, popolnoma*

*drugačen odnos do sveta – v smislu ljubezni do tega, kar nas obkroža. Bistvo digitalne tehnologije je prav v tem, da resničnega sveta ne potrebuješ več.*² V tej temeljni drugačnosti, o kateri razpravlja Robert Kramer, vidimo tudi središčno os našega zanimanja, spodbujanega z željo prepoznave točke preloma, kjer naj bi se z intervencijo *bitov* tradicionalno pojmovan resnični svet spreminjal v drugačno realnost, ki predstavlja območje novega načina strukturiranja vizualnosti, kar naj bi pogojevalo spremembe ne samo eksistenčnih, pač pa tudi eksistencialnih razmerij med podobo, človekom in svetovi, ki jih naseljuje(ta).

Ena temeljnih značilnosti napredka je njegova nenehna dinamika, njegov "gibanjski moment", ki v veliki meri otežuje analizo stanj(a) stvari in usmerja predvsem v seciranje procesov, ki napredovanje pogojujejo in omogočajo. Tako se pogosto znajdemo v situaciji, ko so "procesualne" razprave že zdavnaj zanemarile objekt svoje obravnave in podlegle prav dinamiki sami. Kadar pa govorimo o tehnološkem napredku v sodobni, postindustrijski realnosti, je dinamika razvojnih procesov podvržena kvadriranju tistega, kar je še nedavno veljalo za hitrost. Zato pravzaprav preseneča, da se velik del razprav o novih tehnologijah in nanje vezanih umetnostnih praksah še vedno giblje v okvirih zaziranja v bližnjo bodočnost; da je njihova dikcija še vedno usmerjena futurološko – v smislu kaj bo prinesla dokončna izpopolnjenost posamezne "revolucionarne" tehnologije, ki pa je v pričujočem hipu še v fazi nedoločnosti razvoja itn.³ Res je, da se v procesu silovite tehnološke dinamike naš trenutni zdaj vseskozi umešča v neko – lahko bi rekli paradokсно – prehodnost, v situacijo, ko preteklo še ni dopolnjeno, prihodnje še ne izpopolnjeno, zdajšnje pa predstavlja zgolj zasilno informacijo o nepopolni popolnosti prihajajočega. Toda prav ta proces komaj doumljivega, neselektivnega razvijanja tehnologij, ki je soodgovoren za premnoge mrtve rokave, v katerih odmirajo projekti napačnih odločitev ne dovolj obveščenih zanesenjakov, v resnici terja trenutek zastanka; hip zamrznitve in zazrtja v sam ta hip in razloge za "takšnost" njegove trenutnosti. Tako se zdi smiselno, da se v času, ko se heglovsko vprašanje konca sploh več ne zastavlja, saj je skupaj s pojmom začetka že dolgo zlito v prehodnost samo, podvrže preizpraševanju situacija trenutnega stanja določenih vizualnih praks, ki so najtesneje vezane na tehnološki razvoj v povsem konkretnem obdobju – denimo v letu 2000, in pa nekaterih odločilnih procesov, ki so do nje pripeljali. Ko rečemo najbolj zavezan razvojni dinamiki, imamo na prvem mestu v mislih internet oziroma tisto, kar naj bi pod psevdonimom *spletne umetnosti* predstavljalo ta hip najbolj radikalen skok v jedro digitalne revolucije. Če odmislimo težave, s katerimi se soočamo zaradi tehničnih problemov, neposredno vezanih na sprejem posamezne strani spletnega artizma, v prvi vrsti preseneča skromna (upo)raba računalniških orodij, ki so na voljo pri oblikovanju teh strani.⁴ Lahko bi rekli, da gre v pretežni meri za "postavitve" projektov v sfero virtualnega, saj sta temeljni vizualni "tehnologiji" *net-arta* še zmeraj "klasično reproduktivna" fotografija in film, od "novih" pa video, medtem ko avtentične računalniške tehnologije predstavljajo predvsem "logistično" podporo vizualni "klasiki". Tako se zdi, da v trenutnem stanju vizualne spletne umetnosti prevladuje umeščanje po tradicionalnih metodah skrojenih artistskih

objektov v virtualni prostor, kar seveda lahko prispeva k sooblikovanju, ne more pa biti oblikovanje prostora samega.

Problem, ki se nam zdi ključnega pomena za opisano situacijo, je problem *interaktivnosti* kot temeljnega principa eksistence virtualne realnosti.⁵ V izhodišču našega dojemanja spletne umetnosti je fenomen dvojnega pojmovanja interaktivnosti, ki jo je mogoče obravnavati na eni strani kot komunikacijo s pomočjo naprave, na drugi strani pa kot komunikacijo z napravo – torej za razmerje človek–človek in človek–aparatura. Prvo pojmovanje tako predpostavlja interaktivnost kot medosebno komunikacijo znotraj virtualnega, ki samo ne predstavlja drugega kot tehnološko podporo v smislu medija. V takšnem kontekstu je seveda interaktivna takorekoč vsaka internetna dejavnost, tako spletno nakupovanje, iskanje informacij ali elektronska pošta kakor denimo "obiskovanje" strani spletne umetnosti. Zgodovina virtualnega priča, da se je v zasnovi ideja interaktivnosti nanašala prav na takšno komunikacijsko razmerje. Zapletlo se je "v praksi", ki v obstoječi fazi razvoja še ni (bila) sposobna sprejeti dejstva, da lahko "tehnologija" sama postaja vse bolj "neodvisen" nosilec tehnološko reproduciranih informacij.⁶ Gre za zasnovo, po kateri naj bi tako strojna kot programska oprema v očeh uporabnika postala povsem zanemarljivo nujnostno o(g)rodje, tehnološko vlogo pa naj bi prevzemale tako ali drugače strukturirane podobe in podatkovne baze. Vendar se je razvoj zataknil na "nezaupanju" uporabnika v povsem imaginarno delovanje, saj je v uporabniški logiki še vedno trdno zakoreninjen imperativ "nadzora", ki ga omogoča "predvidljiva" programska oprema, medtem ko je nepredvidljivost interneta za zdaj podvržena predvsem pragmatičnim preverjanjem, kot so nakupi in uporaba podatkovnih baz. Tako se v trojni delitvi računalniške tehnologije na "hardware", "software" in "netware" še vedno stavi na manj neodvisno, t.i. softversko interaktivnost. Podobno vidi problem tudi eden od utemeljiteljev "digitalne estetike" Sean Cubitt, ko obravnava razliko uporabnikove interakcije s filmsko ali televizijsko podobo in digitalnimi mediji: "... z digitalnimi mediji značilnosti interakcije niso več zgolj psihološke. Digitalni mediji nas zapletajo v posebno tekstovno-uporabniško razmerje, npr. z vpletanjem v fizično interakcijo s softverom. Igre, oblikovanje besedil, ustvarjanje in manipuliranje s podobami, montaža zvoka, 3-D oblikovanje in omrežni paketi, vse to zahteva fizični angažma s strani končnega uporabnika. V tem smislu 'tekst' digitalnega medija ni fiksna entiteta, ampak kratkotrajen produkt uporabnikove interakcije z medijem."⁷ Takšno stališče ne sugerira neposredne povezave s fenomenom, ki bi ga pogojno lahko poimenovali spletna interaktivnost. Kajti tudi če predpostavljamo, da so zgoraj izpostavljene dejavnosti uporabnika namenjene denimo oblikovanju spletne strani, ki v končni fazi postane internetna informacija, ostaja interakcija oblikovalca še vedno v (so)razmerju človek–naprava. V ozadju takšnega pojmovanja interaktivnosti je – po besedah Kena Hillisa – dejstvo, da je soočanje "občestva virtualne realnosti" s strogo pragmatičnimi odločitvami skeptičnega tržišča narekovalo redefiniranje prvotne zamisli o medčloveški interakciji prek virtualne realnosti kot medija, v spremembo namembnosti na osnovi razmerja človek–stroj, kar predpostavlja interakcijo s simuliranim svetom, ki je potrjen uporabnikovemu premišljenemu

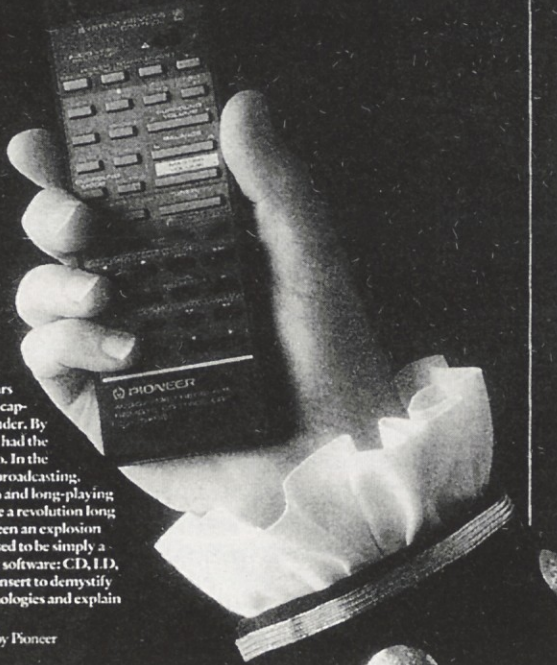


The Audio/Video Revolution Is At Hand.

by Lancelot Brainwaring,
Technical Editor,
Video Magazine

This revolution is not about rights, or economics, or power. This revolution is about connecting people, their thoughts, their sounds, their visions. It began more than 122 years ago when Thomas Edison captured sound on a wax cylinder. By the turn of the century, we had the moving picture, then radio. In the 1920s we had commercial broadcasting, by the late 1940s, television and long-playing records. And suddenly, like a revolution long in the making, there has been an explosion of equipment, and what used to be simply a phonograph record is now software: CD, I.D., etc. Pioneer provides this insert to demystify the merging of these technologies and explain your choices.

Supplied Insert Sponsored by Pioneer



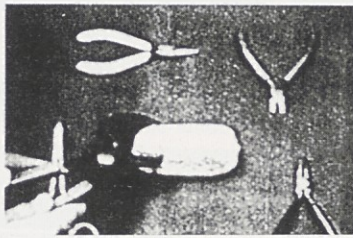
GAMETEK CINEMA™ HAS SIX CLASSIC MOVIES, METROPOLIS, ROBOTECH, R.C. VEDA, FRITERMANNESS, THOMAS YOUNG BLOOD, A CLASS OF NAIVE ENOUGH
DIGITAL VIDEO™ AND ANOTHER MAC™, PPC CO-ROM™, BOOKS OF ENTERTAINMENT, AND THE INTERACTIVE CINEMATIC THEATRE OF THE ABSURD
WITH POINT AND CLICK SURPRISES™, PROCEEN, DINAS, GOING, ATTRACTIONS, AVAILABLE ARCADE GAMES, GAMES, IT COMPUTER STORES EVERYWHERE.
© 1994 GAMES™, REGISTERED TRADEMARK, ILL., INC. 9014 9017 9018 9019 FOR MORE INFORMATION, CALL 1-800-GAMETEK.

gametek cinema
DIGITAL MOVIES

nadzoru. Posledica tako modificirane oblike prvotne zamisli je takšna interaktivnost, ki "uporabniku omogoča, da se obnaša, kot bi vsaj delno oblikoval družbo in svet, četudi je končna konstrukcija model, ki je bil predmet interakcije v okvirih nujno omejenega območja njegovih predprogramiranih možnosti. /.../ Uporabnik lahko dobi občutek neposrednega doživljanja realnosti, čeprav gre za model – za kulturno specifično podskupino realnosti, ki jo reprezentira. Kljub določenemu imaginacijskemu hrepenjenju in zakljinjanju, je virtualna realnost vselej del tega, konkretnega sveta."⁸ In ta konkretni svet naj bi se po večinskem mnenju sooblikovalcev in uporabnikov digitalnih tehnologij nahajal v procesu tranzicije proti ne povsem natančno definirani prihodnosti, ki pa pravzaprav ni tako bistvena, kot naj bi bil pomemben prav proces prehajanja samega. Priča smo situaciji, ki se je docela zavedajo tudi nekateri spletni artisti. Ti skušajo dejstva obrniti v svoj prid, saj v tranziciji vidijo privilegij, ki ga je potrebno v čim večji meri izkoristiti. "Privilegij tranzicije" seveda ni domena zgolj spletne umetnosti, temveč celotne sfere tehno-kulture. Gre za situacijo, natančno opredeljeno v izvrstnem tekstu *Intertekstualnost in intermediji: manifest* Marie Klonaris in Katherine Thomadaki, vodilnih osebnosti francoskega eksperimentalnega filmskega prizorišča: "Kot evropski transnacionalni umetniki se zavedava, da živiva v dobi identitetne in tehnološke tranzicije. Kibernetična doba je posrkala industrijsko dobo. Mogočna invazija digitalnih tehnologij v Evropi je še vedno razmeroma nova stvar. Nedigitalne tehnologije, ki jih je Gena Youngblood poimenoval 'paleokibernetične', so vse prej kot izginile. Kibernetična homogenizacija je projekt, ki še dolgo ne bo zaključen. To nama ponuja privilegij tranzicij, vmesnih teritorijev in kriz."⁹ Vendar pa izkušnja neprespanih noči med inernetnimi art stranmi vse prepogosto vzbuja občutek, da je predpostavka tranzicije ne dovolj argumentiran izgovor za kaos, ki vlada v nedorečenem internetnem principu "anything goes". Seveda je moč najti tudi izjemne projekte, ki pričajo, da ima tovrstna umetnostna praksa neizčrpne možnosti in zagotovljeno prihodnost. Ker pa smo si za izhodišče obravnave določili časovno umeščenost v zdaj, si z "vizijo" ne moremo bistveno pomagati. V "najdenih" projektih pa ne prepoznavamo zadostne osnove za razpravljanje o "digitalni" konkretnosti spletne vizualne umetnosti nasploh, osredotočanje na zgolj posamezne vrhunice pa bi daleč preseгло koncept pričujočega zapisa. Zato se lahko v predpostavki tranzicijskih privilegijev zgolj strinjamo s pronicljivo analizo stanja stvari in zgoraj omenjenem

manifestu Francozinj grškega porekla: "Najin način dela izhaja iz predpostavke, da sedanjost še ni prihodnost, ki jo razglašajo preroki nenehnih tehnoloških revolucij. In tudi preteklost še ni zastarela. Sedanjosti ni mogoče izenačiti s prihodnostjo, kakršno promovirajo potrošniško usmerjene strategije. Sedanjost je hibridno stanje. V sebi nosi preteklost in prihodnost. Ne preteklost ne prihodnost nista homogeni."¹⁰

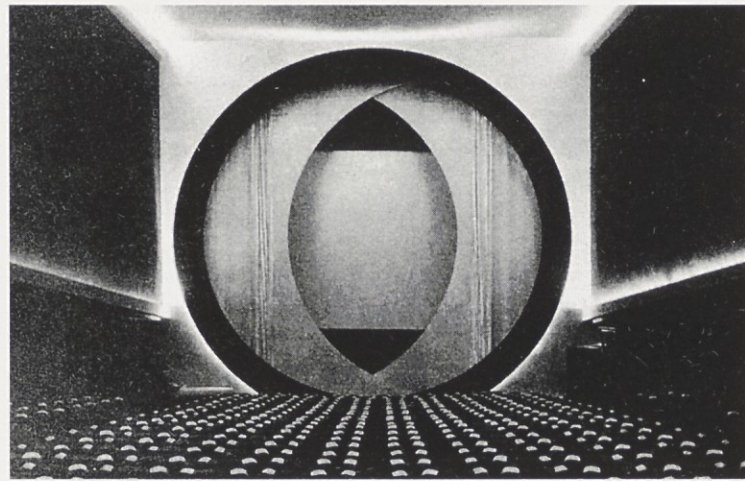
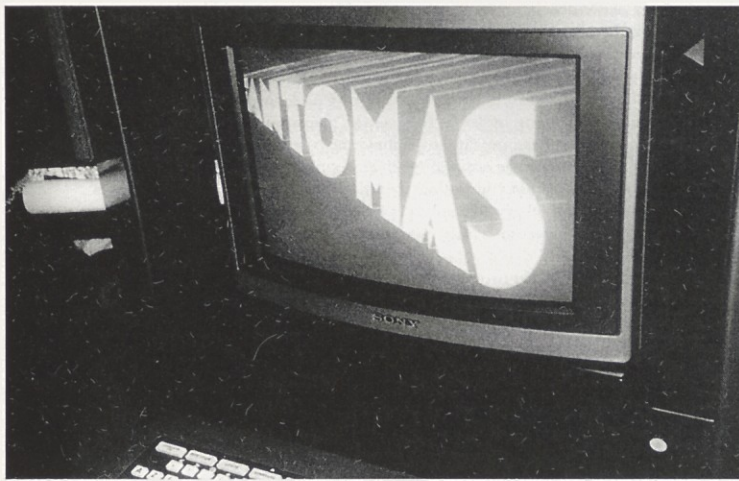
Nemoč, s katero se sooča gledalec – ali morda bolje: iskalec – v pričujoči situaciji, naglašuje nekaj značilnih dejstev, ki določajo njegovo pozicijo, kadar skuša v odnosu do *tehno-kulture* delovati na enak način, kot je to počel v nedigitalnih kulturnih razmerjih. "Pozicija človeka v odnosu do tehno-kulturno nezavednega ne more biti pozicija analitika (ali teoretika), ki se nahaja zunaj samega prostora, a vendar predpostavlja, da ga pozna ali celo nadzoruje. Namesto tega je potreben odnos do ali interakcija s tistim, kar je bilo opredeljeno kot 'drugo', vključno s spremenljivim procesom tehno-kulture same. Da bi bili sposobni takšnega razmerje, se je treba odpovedati delu tistega, kar je zajeto v predpostavki biti človek, biti subjekt, in izkazati pripravljenost na spremembe, mutacije, pripravljenost postati tujec, kiborg, postčlovek. Takšen status mutanta, postčloveka ni stvar oklepljenja telesa, natikanja robotskih protez ali tehnološkega prenosa zavesti iz telesa; povedano drugače: ni stvar jačanja meja subjekta, zavarovanja identitete kot fiksne bitnosti. Je predvsem stvar nezavarovanosti subjekta, stvar priznavanja razmerij in mutacijskih procesov, ki ga določajo. Postčloveška pozicija subjekta naj bi potrjevala drugačnost, ki je del nas samih. Vključevala naj bi odpiranje meja individualne in kolektivne identitete ter spreminjanja odnosov, ki so izhajali iz razlikovanja med subjektom in objektom, menoj in drugim, nami in njimi."¹¹ Če torej rečemo, da tradicionalni pogled ali pristop ne omogoča več relevantnega dostopa do novih (tehno)kulturnih praks, se zdi smiselno vprašanje modificiranja pogleda (od)odnotraj, s poudarkom na ključni dilemi: kako tja (noter) sploh priti, zakaj, kateri naj bi bil tisti ključni dejavnik, ki naj bi omogočal takšno identifikacijo? Ker je v središču našega zanimanja "tehnoško reproducirana" podoba, se bomo osredotočili na vprašanje, ali se je ta dejansko spremenila v tolikšni meri, kakor to oznanjajo "preroki tehnološke revolucionarnosti". Če še enkrat poudarimo, da se ograjujemo od vseh razpravljanj, ki jih narekuje imperativ



prihodnosti, da se torej zanašamo samo na besedila in podobe, ki spregovarjajo v sedanjosti, nam na situ ne ostane več toliko prepričljivih dokazov, kot bi bilo na prvi pogled pričakovati.¹² Že omenjano dejstvo – ki bi ga “profesionalni” uporabnik spleta morda lahko statistično ovrgel, zato znova izpostavljam izhodiščno pozicijo “povprečnega” uporabnika internetnih možnosti –, da na straneh *net-arta* še vedno prevladujejo z “nedigitalnimi” tehnologijami ustvarjene podobe, bržkone terja pogled na drugo stran, na stran “paleokibernetskih” vizualnih umetnosti. V tem območju poteka proces digitalizacije mnogo počasneje, kot bi bilo realno pričakovati. Če se povsem konkretno ozremo na film, lahko v *Filmskem leksikonu* založbe Modrijan pod geslom “digitalizacija”, ki ga je podpisal Z. Vrdlovec, med drugim preberemo: “*Ta revolucija ‘novih podob’ ali podob ‘tretje vrste’ (po slikarski in fotografski oz. filmski) se je pripravljala v več tehnoloških etapah: prva je bila numerična obdelava podobe že v 60. letih. Z računalniško numerično sintezo je mogoče ustvarjati popolnoma realistične podobe, ki so po kakovosti enake fotografski, le da ne potrebujejo več predobstoječe vidne realnosti, saj nastajajo na podlagi matematičnih modelov; z njimi je mogoče vizualizirati najbolj neverjetne zamisli. Druga pomembna etapa je bila usposobitev grafičnih procesorjev, da takoj modificirajo podobe, se pravi, da podoba ni enkrat za vselej posneta (kot pri filmu ali videu), marveč producirana tako, kot jo želi uporabnik; ni več omejena na vlogo kopije ali spomina na neko minulo realnost, marveč na interaktivni način (z našim posegom vanjo) dobiva lastno realnost. Tretja etapa pa so bile virtualne podobe, ki zaradi stereoskopske vizualizacije dajejo občutek potopitve, ‘vključitve’ v podobo: zdaj nismo več ‘pred’ podobami – kakor pred filmskim platnom ali TV-zaslonom – marveč kot Alica stopamo ‘v’ podobo in se gibljemo v virtualnem oz. kibernetičnem prostoru (cyberspace).*”¹³ Očitno je, da gre za dolgotrajen in zapleten proces, ki pa je potekal linearno in tudi ni bil deležen kakšnih pretirano “usodnostnih” analiz v smeri radikalnega preloma in popolne drugačnosti, v smeri konca kinematografske umetnosti ali npr. “post-filma”, dokler ni v zadnjem desetletju digitalna tehnologija postala širše dostopna in je tako posegla v območje “množičnih medijev”. In šele takrat, ko je digitalno dobilo privilegij množičnosti in je s svojo relativno široko dostopnostjo na neki način “ogrozilo” tradicionalno fotografsko ter filmsko podobo, je predpostavka revolucije dobila potrebno “zaledje”. S tem pa se je tudi bistveno povečalo teoretično preizpraševanje razmerja med analogno in digitalno podobo, med razlikami v načinih tehnične reprodukcije, o ontološkem, epistemološkem, pa tudi hermenevtičnem statusu podob(e). Takšna logika samoumevno navaja k zaključku, da vprašanje digitalne revolucije ni prvenstveno vezano na tehnološke rešitve, pač pa na tržne zakonitosti in druge ključne elemente korporativnega kapitalizma. Kajti šele ko je razvojne zahteve začelo uravnavati tržišče, se je “revolucija, ki se je pripravljala v več tehnoloških etapah” (Vrdlovec), lahko zares začela.¹⁴ In to je zgodba, ki jo pozna zgodovina tehnoloških “revolucij” v razvoju vizualnih – v našem primeru “tehnično reproduktivnih” – umetnosti do obisti. To je zgodba, ki govori o tem, da je tehnološki razvoj kot tak vselej podvržen najvišjim interesom kapitala, ne glede na branžo, vrsto ali zvrst, v kateri se odvija, in da je uporabn(i)ška vrednost (pre)pogosto

zgolj navidezen stranski produkt strateških interesov vladajočih po nadzoru.¹⁵ Povedano drugače: tehnološki razvoj je vseskozi namenjen krepitvi možnosti nadzora, strateška zastranitev pa je izgovor na “potencialnega sovražnika”, raziskovanje neznanega ali celo perversna neposrednost logike “delovanja v dobrobit” posameznika, s čimer pogosto reklamirajo ogromne investicije – davkoplačevalskih sredstev – v raziskave na posameznih tehnoloških področjih. Tako je bilo denimo Kennedyjevo navdušenje nad “čudesi znanosti” v Kongresu leta 1961 več kot pragmatično usmerjeno. Izpostavljene “visoko humanistične” težnje po raziskovanju zvezd, osvajanju puščav in oceanov, izkoreninjanju bolezni, pa vse do spodbujanja umetnosti ipd., so predstavljale paravan za povsem drugačne cilje: “*Če se ozremo nazaj h Kennedyjevemu prvemu proračunu za vesoljske raziskave, je mogoče ugotoviti, da je bilo pod njegovo naslovno dvojico izbire ‘med svobodo in tiranijo’ v igri še nekaj mnogo bolj zanimivega kot tekmovanje s Sovjetskimi psi. ‘Sled denarja’ kaže, da so imeli skoraj vsi skladi nalogo izdelovanja satelitov, tesno vezanih na biznis in nadzor. Človek na mesecu je bil v resnici zgolj spremljajoč pojav. Prav tako kot satelite je davkoplačevalski denar ustvaril internet s pomočjo proračuna za obrambo od leta 1969 do 1984.*”¹⁶ Politika Clintonove administracije se ideološko v ničemer ne razlikuje od Kennedyjeve. V projektu NII (National Information Infrastructure) denimo, so cilji povsem enaki, le tehnologije so bolj izpopolnjene...

Povratak v filmski svet prav tako nesporno kaže, da je bilo na področju izumiteljstva dovolj iniciative, da bi ga “iznašli” že mnogo prej, kot se je to dejansko zgodilo, a je bil kapitalski interes takrat usmerjen drugam. Podobno nam usoda “trodimenzionalnega” filma govori, da ni šlo za tehnološko slepo ulico, temveč za boj med proizvajalci filmske opreme – konkretno Polaroida in Eastmana – ter za nepripravljenost lastnikov kinodvoran, da bi prevzeli tveganje drage reproduksijske opreme v trenutku, ko končni izid še ni bil predvidljiv. In videti je, da je tudi revolucija “digitalnih podob” dozirana in upravljana od drugod. Takšno dejstvo seveda v ničemer ne spodbija njene temeljne – ontološke – drugačnosti, spodkopava pa velik del samega “revolucionarnega” naboja, saj jo v končni instanci vendarle degradira na pozicijo – zgolj – razvojne faze, utemeljene in upravičevane od drugod. Izpostaviti pa se zdi smiselno še en vidik trenutnega stanja digitalizacije v kinematografski umetnosti. V mislih imamo dejstvo, da se najradikalnejše tehnološke inovacije na filmu v veliki meri odvijajo v visokoproračunskih spektaklih hollywoodske proizvodnje. Virtualna podoba npr. ni nekaj, o čemer bi lahko govorili v primeru filmov *Dogme 95* ali zadnjih del Roberta Kramerja, čeprav so vsi posneta z digitalnimi napravami. Ciljna – spektakelska – publika je v sami osnovi preddoločena v tistem segmentu, ki film predpostavlja za industrijo, zasnovano na komunikaciji kot blagu. V sferi “komunikacijske menjave” pa je tehnološki razvoj podvržen enemu samemu cilju. In situacija, ki jo je pred šestnajstimi leti v svoji karakterizaciji “kulturne logike poznega kapitalizma” detektiral Feredric Jameson, se je do danes samo še zaostрила. “*Vendar, kot sem že rekel, želim se izogniti implikaciji, da je tehnologija v vsakem primeru ‘delujoča v končni instanci’, bodisi v našem današnjem družbenem življenju bodisi v naši kulturni*



produkciji: takšna teza je seveda v končni instanci v skladu s postmarksističnim pojmovanjem postindustrijske družbe. Raje bi sugeriral, da naše napačne reprezentacije neke ogromne komunikacijske in računalniške mreže niso same nič drugega kot izkrivljena upodobitev nečesa še globljega, namreč celotnega svetovnega sistema današnjega multinacionalnega kapitalizma. Tehnologija sodobne družbe je potemtakem začarujoča in fascinantna ne toliko sama po sebi, ampak zato, ker se zdi, da ponuja neko privilegirano reprezentacijsko bližnjico za dojemanje moči in nadzora, ki jo naš um in domišljija še težje dojemata: celotno novo razsrediščeno globalno mrežo tretje stopnje kapitala samega.¹⁷ V takšni konstelaciji je mogoče najti tudi del odgovora na uvodoma zastavljeni problem. Odgovora na vprašanje, ki se nam je postavilo v toku teksta – vprašanje modificiranja pogleda –, pa iz trenutne situacije vizualnih umetnosti ne znamo izpeljati. Rečemo lahko le, da ogromnost tehnoloških, v našem primeru predvsem internetnih možnosti daje tudi neizmeren prostor za “gverilsko” delovanje. Tako se odgovor morda skriva v enem od vprašanj, ki ga v projektu *Os življenja* zastavljata Marina Gržinič in Aina Šmid: “Če je internet in znotraj njega *www* specifična skupnost milijonov ožičenih ljudi, ki iščejo nove informacije, hrepenenja in spletne strani ali pa si prizadevajo odkriti možne vmesnike, nove premike in poti, se eno od vprašanj, ki jih moramo zastaviti kot umetniki, družbeni aktivisti in kiborško-politične entitete, glasi: kako lahko definiramo temeljne prvine tega stanja ožičenosti? Kako je danes mogoče ob pomoči ‘mreže’ ustvariti nov, individualno odgovoren aktivizem in delovanje, ki ju ne bi spremljala plehka moralnost in patos?”¹⁸ •

Opombe:

- 1 Pojem prihodnosti je na tem mestu uporabljen v “klasični” triadi časa: preteklost, sedanjost, prihodnost, ki ima v digitalnih časovno-prostorskih koordinatah povsem drugačne “vrednosti”, denimo v smislu proslulega slogana “prihodnost je zdaj”.
- 2 R. Kramer, *Biti nekje*; v: *Dokumentarni film: 8. mednarodni kolokvij filmske teorije in kritike*, Ljubljana, Slovenska kinoteka, Revija Ekran, 1999, str. 35–44; str. 41–42.
- 3 “Obljube in hype (atraktivnost) virtualne realnosti in informacijskih tehnologij so v najsplošnejšem pojmovanju del idologije prihodnosti, ustvarjene v amneziji in izgubi zgodovine, ki pozablja prelomljene obljuje preteklih tehnologij, kot sta na primer šuniverzalni vzgojitelj (TV) in špencena, da bi bila zares pomembna’ (atomska energija). Metafore napredka in evolucije delujejo v opomin, da so telesa in prostori vselej nepopni, delni in zato nujno pomanjkljivi. Popolna vizija in absolutna čistost se vselej nahajata v bleščavi prihodnosti...” K. Hillis, *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*, Minneapolis, Univ. of Minnesota P., 1999, str. 211.
- 4 Seveda se v situaciji soočanja s spletno umetnostjo lahko obnašamo zgolj kot “povprečni” uporabniki spletnih uslug – karkoli že to pomeni – saj “standardna oprema”, ki je ta hip širše dostopna, še ni vezana na kabelske povezave ali kakšen hitrejši način prenosa informacij. Prav tako pa tudi raba različnih programskih orodij ali celotnih sistemov pogosto onemogoča dostop do zelenega internetnega naslova ali odprtja izbrane strani.
- 5 “Teorija interakcije se ne nanaša zgolj na gibljivo podobo, temveč na vse oblike človeškega izražanja in komunikacije. Vprašanje interakcije je obenem širše vprašanje človeške zavesti. Pri tem nam filozofsko stališče pomaga pri preučevanju in razvijanju teorije interaktivnosti v širšem kulturnem kontekstu. To je toliko pomembnejše, če upoštevamo, da so različne oblike izraza sestavni del močnega vzajemnega procesa integracije.” M. Hakola, “Hipermontaža”; v: *Telo ujeta v drobovje računalnika: ženske strategije in/ali strategije žensk v medijih, umetnosti in teoriji*, Maribor, MKC; Ljubljana, Maska, journal for Performing Arts, 2000, str. 53–55; str. 54.
- 6 V mislih imamo pojmovanje interneta kot organske, žive substance, ki ni več odvisna od človeške intervencije in načrtovanja, ki je zavezana svoji notranji logiki in celo svoji skrivnostni estetiki. O takšnem “evolucijskem” dojetju tehnologije podrobneje

- razpravlja Rusky v zadnjem poglavju pronicljive raziskave visokih tehnologij s pomenljivim naslovom *Tehnološki fetišizem in tehnokulturno nezavedno*. Glej: R.L. Rutsky, *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, Minneapolis, Univ. of Minnesota P., 1999, str. 129–158.
- 7 S. Cubitt, *The Distinctiveness of Digital Criticism*; v: *Screen*, Vol. 41, No. 1, Spring 2000, str. 86–92; str. 90.
 - 8 K. Hills, *ibid.*, str. 56–57.
 - 9 “To nama omogoča,” nadaljujeta, “da na tkivu multiplih tehnologij raziskujeva antagonistična orodja, izvajava križanje, izumljava mobilnost in kompleksnost: tehnologije oživljajo, tehnologije umirajo, tehnologije živijo posmrtno življenje ali pa umrejo takoj po rojstvu. Film, fotografija, video, računalniška grafika, analogni in digitalni zvok, holografija: ukvarjava se s spektrom, imenovanim tehnološka evolucija, ki se v polju umetnosti ne kaže kot linearna ne kot ireverzibilna, temveč kot negotova, neskljena, nestabilna. Ustvarjava povezave med preteklostjo–sedanjostjo–prihodnostjo in mešava kulturne izvore. Snujeva sočasno navzočnost različnih tipov tehnologij kot konstelacija.” M. Klonaris in K. Thomadaki: *Interseksualnost in intermediji: manifest*; v: *Telo, ujeta v drobovje računalnika*, *ibid.* str. 59–63; str. 62.
 - 10 *Ibid.*
 - 11 R.L. Rutsky, *ibid.*, str. 21–22.
 - 12 V takšnem kontekstu sila prepričljive in pompozne spekulacije, ki se nanašajo na tako rekoč neposredno sedanjost, izgubijo velik del kredibilnosti. V mislih imam izjave, ki ne trdijo ničesar neresničnega, vendar pa enostavno ne izpričujejo dejanskega stanja stvari: “S pomočjo specialnih efektov (animacije, miniaturizacije) je bilo nekoč mogoče ustvariti objekte in stvari, ki ne obstajajo, imajo pa referente v realnem svetu – objekte, risbe, glinene figure. Zdaj je mogoče ustvariti računalniško-generirane objekte, stvari in ljudi, ki nimajo referentov v realnem svetu, ampak obstajajo zgolj v digitalnem območju računalnika. Z drugimi besedami, film je osvobojen svoje odvisnosti od zgodovine in fizičnega sveta.” (Pudaryl A. Š) B. Creed, “The Cyberstar: Digital Pleasures and the end of the Unconscious”; v: *Screen*, Vol. 41, No. 1, Spring 2000, str. 79–86; str. 80.
 - 13 B. Kavčič, Z. Vrdlovec, *Filmski leksikon*, Ljubljana, Modrijan, 1999, str. 138.
 - 14 *Dogma 95* je – vsaj v svojem “manifestnem” delu svojevrsten odgovor na množično uporabnost in možnosti, ki jih digitalna tehnologija nudi najširšemu krogu potencialnih filmarjev.
 - 15 Ilustrativen primer govori o “tehničnih možnostih” barvnega filma: “Razvoj filmskega materiala na primer skozi kemično selekcijo specifičnih barvnih lestvic privilegira določen odtенок kože pred drugimi – z večino industrijski in domači rabi namenjene filmske tehnologije se določena vrsta beline reproducira veliko lažje kakor temnejše tonirana človeška koža.” T. Miller and R. Stam, *The Image and Technology: Introduction*; v: *Film and Theory: An Anthology*, Malden, Blackwell Publishers, 2000, str. 85–101; str. 94.
 - 16 *Ibid.*, str. 96.
 - 17 F. Jameson, *Postmodernizem*, Ljubljana, Problemi–Razprave, 1992, str. 40.
 - 18 M. Gržinič, *Servisiranje umetnosti – ali služenje (političnemu) konceptu*; v: *Telo ujeta v drobovje računalnika*, *ibid.* str. 50–52; str. 50. Omenjeni projekt najdemo na naslovu: (<http://www.ljudmila.org/quantum.east>).