

Nikola Janović

**Janez Strehovec: Umetnost interneta: umetniško delo in besedilo v času medmrežja. Ljubljana: Študentska založba, zbirka Koda, 2003 350 strani (ISBN 961-6446-35-5), 7.900 SIT**

Če smo *Tehnokulturo, kulturo tehna* (1998) brali kot uvod v teorije nove kulture – kulture tehna, moramo Strehovčovo novo delo *Umetnost interneta* (2003) brati kot posebno edicijo umetniškega področja tehnokulture – internetsko umetnost. Internetska umetnost kot nosilka sodobne (nove) umetnosti tako označuje prelom, ob katerem se konstituirata tako nova publika kot nova teorija. Zato ne čudi, da je prav ambicija pričujočega dela pokazati na vrsto novomedijskih umetnostnih praks in obrazložiti teoretske probleme, ki izhajajo izključno iz sodobne novomedijske (digitalne) umetnosti. V tem smislu pridobiva nova konceptualizacija umetniškega dela v času medmrežnih diskurzov in komunikacij nove rasežnosti (postestetsko idr.) in oblike (nova besedilnost idr.), kar vpliva tudi na samo estetiko tovrstne umetnosti in splošno na samo razumevanje estetskega v kibernetičnih digitalnih umetnostih in kulturi vmestnikov. Še več, vpliva na razvoj samih teorij znotraj kibernetične kulture, ki implicirajo vprašanja o novi političnosti ter vprašanja o novi večplastni artikulaciji družbene moči. Vse te vsebine združuje *Umetnost interneta* in na ta način postavlja tisto novo (virtualno) realnost, skozi katero se intenzivno artikulirajo in prepletajo umetniška, kulturna, družbena, politična idr. vprašanja, ki vse bolj določajo naš družbeno deljeni in posredovani življenjski svet.

Femenološko-estetski pristop (utemeljen v femnologiji N. Hartmanna, M. Dufrenna, R. Ingardna idr.) Strehovcu omogoča misliti sedanjost (pojmovanje časa, prostora, snovi, predmetov in posameznika) kot povečane in pospešene zaznave, omogočene z vmestniki, ki jo zahteva povečana resničnost. Povečana resničnost je tako celota dane resničnosti in umetnih resničnosti, ki jo oblikujejo t.i. pametni stroji, vključeni v pogon mediatizacije sveta. Ob tej povečani resničnosti, se spreminja zaznava, in se bogati v modusu estetskega. Le-ta predvideva opazovanje sleherne stvari kot podobe, kar implicira dvojno gledanje – *shiftanje* od modusa praktičnega stališča v estetsko. Na tem mestu imamo tako opraviti z novim *zdajem* – povečano sedanjostjo (h kateri sodita tako preteklost kot prihodnost sveta), ki je poglobljena razsežnost »umetnega časa« (kiberčasa, ki je realni tehnični čas). Zato Strehovcu pomeni imeti realnost v modusu podobe širitev same realnosti-kot-jo-poznamo s svetovi podob in dopolnitev časa s časi umetnih svetov (pluriverzum). Tako je ta (obogatena) povečana realnost priča procesov komodifikacije (prehod k menjalni vrednosti blaga), estetizacije (svet le kot estetski fenomen) in virtualizacije (prekodiranje stvari v podatkovne entitete), ki so privedli do subtilnih oblik umetno realnega.

Ena od teh oblik subtilno umetno realnega je nedvomno hipertekst (digitalna oziroma medmrežna besedilnost), kot ga je tematizira Landow v *Hyper/Text/Theory* (1994). T.i. novo besedilnost je potrebno razumeti kot družbeno kritiko ustanov moči in hierarhij, ki so izšle iz nezadovoljstva nad medijem tiskane knjige in diskurzov hierarhičnih misli. Tovrstna usmeritev je utemeljena v podmeni skupnega polja dogajanja v sodobnih znanostih, ideologijah, umetnosti in novomedijskih tehnologijah. Zato produkcija internetskih besedilnosti zahteva dejansko prisotnost bralca/bralke v smislu biti-v-tekstu, tj. v vključenosti v tekstno pokrajino. Skupna karakteristika te profukcije je obrat od apoliničnega k dionizičnemu, od linearnih struktur h kaotičnosti, disperznosti, ritualu k tehno-opoju. V tem smislu Strehovec govori o subverzivni *on-line* kulturi, ki raste na razvrednotenju tradicionalnosti in novemu doživljanju osvobojanja povezanega z novo obliko pismenosti (vprašanje jezika in njegovega konteksta: *hypertext – hyperpoesis – hyperpoetics*).

Strehovčev poskus približati se (umetnostnim) posebnostim medmrežnega medija je potrebno razumeti kot prelom z vrsto tradicionalnih medijev, s katerim nastane (se oblikuje) novo (sa-

mosvoje) področje (umetnosti tj. umetniške prakse), za katerega je potrebno šele iznajti vrsto konceptov, ki bodo sposobni zajeti rastočo produktivnost teh medijev. Lev Manovichev (*The Language of New Media*, 2001) tako predstavlja odskočno desko za teoretiziranje o novi estetiki virtualnih čutov, ki temeljijo na podatkovnih entitetah in omogočajo vrsto digitalnih učinkov (poptopitev, interaktivnosti, digitalnih kompozicij, daljinske prisotnosti idr.) značilnih za internetsko kulturo.

Za internetsko kulturo, utemeljeno v t.i. novomedijskih posebnostih, je značilna (načelna) dostopnost večine gradiv, intertekstnost, soobstoj kulturnih dokumentov in zunaj kulturnih vsebin, deskanje (igra) kot oblika dostopa, relativizacija izvirnikov (avtorja, imena, znamke) ter vzajemna multipla odpiranja in prečkanja kiberprostorov (hyperlinkanje). Navedene medmrežne pojave, ki so del t.i. tehnokulturnega področja moramo razumeti po načelu tehna (kibernetike) kot širitve in pospešitve področja zaznavanja, oblikovanja in reprodukcije. Kibernetško področje zaznavanja, pospešitve in reprodukcije tako nedvomno implicira (nov) tehnološko z ljudmi in stroji konstruiran resničnostni svet, kjer se stroji in ljudje integrirajo v razširjeni koncept življenja, s ciljem osmišljanja širšega področja umetnega življenja in delovanja (na primer interpretacije podatkov, vojskovanja idr.) Zato je medmrežno tehnokulturo potrebno razumeti v smislu uveljavljanja softverske logike, ki je omogočila premik od stabilne k rizomatski in tekoči konceptualni umetniški situaciji, projektu, dogodku, vmestniku, programu; od teksta k performansu in procesu (nastajanja novega znanja) ter njunim kvaliteta (raziskovanje); od linearnosti k mozaični kompleksnosti; od umetnin ločenih od življenja k življenjskim umetninam svetovnega spleta; od umetniškega artefakta k umetniški storitvi, ki je skrajno individualizirana; od umetnosti kot področja estetskega k postestetskemu kot raziskovalnemu; od modernistične umetnosti k umetnosti v interakcijah (z ekonomijo, politiko, tehnološkimi in novimi mediji); od athesis k poiesis (od površinskega k umetniškimi intervencijam – str. 55). Na ta način je nova umetnost postala izziv ne samo za samo umetnostno teorijo (primer menjave paradigem – glej katalog *Documente 11*, 2002), temveč tudi za same ustvarjalce in porabnike le-te.

(Tradicionalne) Umetnosti ni več, postala je zgodovinska. Zamenjava paradigem je umetnost popeljala iz umetnosti-kot-jo-poznamo (lep videz) h kot-da-umetniškemu delu, tj. k raziskovalni, meddisciplinarni, teoretski, politično-aktivistični in umetniško procesualni dejavnosti kot konceptom, ki posebej problematiko časa in probleme realnosti (ker je sama resničnost tudi mutirala – glej Boris Groys *Logik der Sammlung*, 1997). Obrat k umetniško kodiranim digitalnim entitetam, vmestnikom in procesom ustreza trendovski senzibilnosti današnjih uporabnikov, ki jih Strehovec členi na: umetniško znanost, alternativno obliko komuniciranja, s trendi povezano religioznost in političnost aktivističnih (alternativnih) skupin.

Namesto stabilne umetnosti imamo opraviti z umetniškimi deli, ki to več niso. Za sedanjost umetnost je značilna njihova nematerialnost, procesnost in časovnost (na primer Net.Art). Tako tudi prostor novomedijske umetnosti ni nekaj danega (kot je to muzejski prostor), temveč je projekt-v-času, ki se tekoče in razpršeno artikulira na dinamičnem medmrežju kot prostoru razstavnosti. V tem smislu Strehovec pravi, da je umetnost izgubila/opustila svojo funkcijo predstavljanja in se obrnila k sebi. Avtopoesis in samonanašanje tako postaneta generatorja sodobne umetnosti, saj se vse bolj ukvarja z medijem, v katerem deluje in na ta način oblikuje svojo metamedijsko pozicijo. Umetniško delo zato funkcionira kot vmestnik, njegov uporabnik postane sodelavec, ki v interakciji z njim preko vmestnika sodeluje v procesu (kibernetška umetnost in igra).

Preusmeritev k softveru potisne v ozadje poesis in omogoči vznik aesthesis (stimulativni percepciji), kar omogoča aktivno umetniško intervencijo – oblikovanja današnje kulture digitaliziranih informacij. Praksa softverske umetnosti tako vizualizira tisto, kar je komercialno prikrito, tj. internet v izvirniku (koda in njeno estetsko razsežnost). Zato Strehovec govori o destabilizaciji objekta, za katerega postaja značilna rizična in netrivialna recepcija, komunikacijska razsežnost dela (pred razstavno), estetika bližine in igriva narava umetniške komunikacije (str. 87). Igra tako postane del sodobne interaktivne reprezentacije in najbolj avtentična oblika kibernetške kulture

nasploh, ki omogoči vznik t.i. softverske avantgarde (tehnologija kot kultura). Le-ta po Strehovcu tematizira problematiko avantgarde avantpopa (ki se povezuje z radikalnim in subverzivnim evropskim avantgardnim gibanjem 19. stoletja in ne z zgodovinsko umetniško avantgardo 20. stoletja), tako da vnaša nove oblike za predstavitev resničnosti in nove postopke videnja sveta (glej Manovich, *Avantgarda kot programska oprema*, 2001). Tako utelešenje avatgardističnih postopkov v sami programski opremi omogoča tudi novo izkustvo sveta in modeliranje resničnosti.

To izkustvo sveta opredeljujejo ne le nova umetnost, temveč le-ta v povezavi z novo politiko, novo ekonomijo, informacijsko družbo, tehno znanostjo in novimi življenjskimi slogi. Kot pravi Strehovec, v ospredje stopata umetnostna ekonomija in umetnostna politika, ki pomagata potencialnemu artefaktu, da z relevantno modaliteto družbene moči zasede mesto umetnosti ali pa ga razglasijo za profano umetnost. Ta umetnost uporablja nove prakse, nove oblike komuniciranja, se deterritorializira, preusmerja k novim funkcijam in v skrajni instanci prevzema funkcijo umetniškega političnega aktivizma in raziskovanja, tako da vzpostavlja novo angažirano publiko nove pismenosti ter na ta način zavrača modernistično avtonomijo umetnosti.

Delo *Umetnost interneta* priporočam v branje vsem tistim, ki jih zanima sodobni (femenološko-estetski) pogled na umetniško delo v času medmrežja, tako kot tistim, ki si želijo spoznati sodobne teorije tehno kulture in teorije kibernetске umetnosti.

Boris Kragelj

**Tanja Oblak: Izzivi e-demokracije. Ljubljana: Založba FDV, zbirka Javnost, 2003**  
**159 strani (ISBN 961-235-138-4), 3.510 SIT**

V knjižni zbirki *Javnost* je nedavno izšla prva samostojna znanstvena monografija Tanje Oblak, prodorne znanstvene delavke na Centru za raziskovanje družbenega komuniciranja in docentke na Fakulteti za družbene vede v Ljubljani. V svojem prvem »velikem delu« avtorica skupaj, na enem mestu, predstavi rezultate svojega večletnega raziskovalnega dela na področju kritične analize izzivov, ki jih za demokracijo in njene komunikacijske procese prinaša nesluten razvoj in uporaba interneta. Pod naslovom *Izzivi elektronske demokracije* se tako skriva urejena študija o tem, »na kakšne načine utegne pojav interaktivnih računalniških tehnologij preobraziti obstoječe oblike javnih delovanj in spremeniti naša razmišljanja in tradicionalne predstave o demokraciji«. Delo je zasnovano na slovenskem prevodu avtoričine odmevne doktorske disertacije, po posameznih delih pa je bilo že objavljeno tako v domačih, kot tudi uglednih tujih znanstvenih revijah.

V uvodu nas avtorica najprej seznani s pomenom in obsegom pojma elektronske demokracije, ki je, kot pravi sama, vse prej kot enoznačen. V okvir elektronske demokracije štejemo vse vrste najrazličnejših razprav in praktičnih poizkusov, ki učinke novih informacijsko komunikacijskih tehnologij na politične spremembe prikazujejo kot približevanje k novi vrsti demokracije: virtualni, digitalni, kibernetški, teledemokraciji, oziroma najsposlošneje, elektronski demokraciji. Vse omenjene oblike elektronske demokracije naj bi nastale z implementacijo novih komunikacijskih tehnologij v obstoječe demokratične procese, vendar pa ima ta implementacija več poti in lahko poteka na več različnih načinov. Tako tudi pojem elektronske demokracije nima ene same podobe, ampak v različnih kontekstih zajema različne pojave: komuniciranje s političnimi predstavniki in javnimi institucijami prek računalniškega omrežja, razpravljanje v računalniško posredovanih forumih, elektronski dostop do informacij v javnem interesu, oblike množičnega elektronskega glasovanja ipd. Avtorica v svojem delu *Izzivi e-demokracije* nato preko različnih teoretskih predpostavk in analize konkretnih primerov podob elektronske demokracije v stvarnem svetu