

PRODUKCIJA VÉDENJA IN VIDENJA V DOBI DIVIDUALNOSTI

Tehnologija je vedno vzrok mnogih posledic, ki jih tisti, ki tehnologijo izumijo, patentirajo, proizvajajo in obvladajo, ponavadi ne predvidijo. Še zlasti pa jih "zunajtehnološke" posledice, razen ekonomskih seveda, preprosto ne zanimajo ali pa razmišljanja o teh posledicah ne štejejo za svoje delo, ker se jim, denimo, kaj takega ne zdi niti zanimivo niti koristno, ali pa v najboljšem primeru sodijo, da je to delo koga drugega – recimo družboslovcev in humanistov. O tej specializiranosti posameznikov za različna opravila je bilo seveda že veliko zapisanega z različnih zornih kotov, v različnih kritičnih in deskriptivnih naravnostih, v mnogih vedah, predvsem seveda humanističnih in družboslovnih. Pri tem je nemara vsa filozofija, ki se je od Kanta naprej mučila s sestavljanjem pojma subjekta, v svojih težavah odsevala to realno in praktično razlikovanost posameznikov. Koliko je ta biološka, fiziološka ali genetska, je kajpak naravoslovno vprašanje, vendar pa je konkretna in dejanska razlikovanost med posamezniki prav gotovo, ne nazadnje, produkt dane skupnosti, torej njenih praks reprodukcije, ter je predmet veliko manj preciznih in na refleksivnost obsojenih ved. V industrijski dobi je učinkovanje tehnologije na konstrukcijo in reprodukcijo družbe povsem evidentno in ga ni treba posebej dokazovati, vendar pa tako postavljena ugotovitev še ne zadostuje za teoretsko opredelitev. Za kaj pri tem gre? Za teorijo, ki jo v tem smislu lahko enačimo z artikulacijo védenja, namreč ni pomembno samo to, da nekaj bolj ali manj očitno obstaja; pomembno je razbrati odločilno distinktivno potezo tega, kar je, najbolj odločilni pomen, najpogostejše tisti pomen, ki ga običajni "neteoretski" pogled spregleda. Kot vemo, je spregled konstitutiven za pojmovanja realnosti, ki so zapletena v prakticanje družbenih odnosov v vsaki človeški skupnosti. Da so prav estetske prakse, ki so veliko bolj odgovorne za spremembe v strukturah teh odnosov, kot ponavadi mislijo, sestavina družbenih praks z dolgoročnim in subtilnim spreminjevalnim učinkom, ni prav lahko dokazati. Pojav filma pa je demonstriral dokazljivost tega učinka v poprej nezamisljivih razsežnostih.

od bratov lumière do benjamina

Če se ne pustimo zavesti predaleč na splošno antropološko področje in če se vrnemo k izhodiščnemu vprašanju, lahko ugotovimo, da glede posledic tehnologije ni razloga, da bi bilo, vsej njeni kompleksnosti navkljub – ali pa raje zaradi nje, v primeru digitalne tehnologije kaj drugače, kot je že bilo v primerih prejšnjih tehnoloških prebojev – če za zdaj kajpak abstrahiramo konkretne vidike, ki zadevajo veliko vprašanj o namembnosti in načinu delovanja posamezne tehnološke rešitve. Glede na to je pojav filma – pustimo ob strani, ali sta brata Lumière res edina tako zaslužna za to – pač bil, še zlasti na svojem začetku, eden od odločilnih tovrstnih tehnoloških prebojev, ki se je lahko zgodil zato, ker se je vrsta tehnoloških postopkov,

razvitih na področju fotografije in na področju mehanike aparatov za snemanje in predvajanje gibljivih slik, združila v praktični rešitvi, ki sta jo brata Lumière tudi patentirala. Zdi se, da je njun najpomembnejši prispevek pravzaprav skoraj banalen: s svojim "cinématographom" sta uporabila projekcijo gibljive slike na platno tako, da je bilo mogoče film prikazovati večji množici ljudi naenkrat. Njun "izum" je torej bil toliko tehnološki, kot je bil hkrati že družbena raba tehnologije. Kot poudarjajo številne zgodovine filma – vsekakor dovolj številne, da je njihovo citiranje povsem odveč –, je v tej "fazi" film bil predvsem tehnična atrakcija; estetski učinek prvih filmov ni bil načrtovan, vendar pa je bil takoj opazen. S tem, ko so se branilci meščanskega¹ estetskega okusa (ki se je pretežno oblikoval v 19. stoletju in se je z nastankom umetniškega občinstva v sociološkem pogledu utrdil med višjimi družbenimi sloji) lotili diskreditirati film kot "ceneno zabavo za nezahtevne množice", so mu nehote priznali estetski učinek. Zagovorniki tako imenovane elitne umetnosti se torej niso niti zavedali, da so se znašli na fronti, kjer niso imeli nobene možnosti za to, da bi dolgoročno ohranili veljavnost svoje "kanonske" definicije umetnosti in s tem področja estetike.

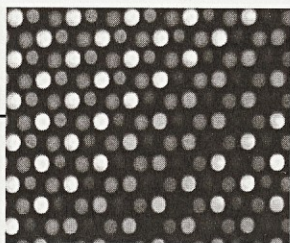
Seveda ni vseeno, kako določena tehnologija sproži vrsto posledic, kaj konkretno so te posledice, predvsem pa ni vseeno, kako jih zaznamo, opredelimo, dojamemo. Posebej pomembno je, kako se to zaznavanje, opredeljevanje, dojanje v refleksivnih družbah, kot jih koncipirajo sodobni sociologi,² kaže v njihovih strukturah in kakšen prostor se s tem odreja subjektivnemu delovanju v območju, ki ga lahko imenujemo socialni prostor, kultura, simbolni univerzum, ali pa si lahko izmislimo tudi kakšna posebna poimenovanja posebnih "prostorov v teh prostorih" kot npr. virtualnost. Problematika učinkovanja tehnologije, tako v družbenem kontekstu kot v naravnem okolju, je sicer velikanska in splošna, pa tudi pomembno politična, saj zajema vse od vprašanja posledic uporabe uničevalnih orožij, do vprašanj, ki zadevajo najbolj banalen vsakdanjik. Nas seveda zanima samo na prvi pogled manj usodna ožja problematika razmerij med filmom in družbo, ki *eo ipso* vsebuje tehnologijo kot dejavnik družbenih transformacij.

Pomen same besede "film" na najelementarnejši semantični ravni odseva transformacije na presečiščih zgodovine, estetike in tehnologije. Danes npr. pravimo "film" marsikateremu vizualnemu proizvodu, ki ga lahko predvajamo v ustreznem mediju, pa ta "film" nikoli ni bil posnet na celuloidni trak, ki je bil kar nekaj desetletij od uveljavitve izuma bratov Lumière neizogibni materialni nosilec gibljivih vizualnih reprezentacij, kakor je bil še dlje papir materialni nosilec tekstov, torej zapisanih besedil. Kot nam je znano, so se ljudje pred prelomnimi prvimi projekcijami Lumièrovega kinematografa zabavali z mnogimi napravami, s katerimi so animirali najprej risbe

in potem fotografije. Čeprav nas pripovedi o nastanku filma, ki izhajajo iz koncepta ter predstave (progresivnega) razvoja, prepričujejo predvsem o tem, da je, če povzamemo dikcijo tovrstnih diskurzov, "človek težil k upodabljanju gibanja", pa iz ostalin iz zgodnje industrijske dobe lahko sklepamo, da so "človeka" zanimali tudi še drugi aspekti vizualne reprezentacije. Različne tehnologije so omogočile vsaj preizkuse nekaterih možnosti. Toda aktualizacija tehnološke možnosti, kot danes zelo dobro vemo ob obilni tržni ponudbi vsakršnih "aplikacij" informacijskih tehnologij, še zdaleč ne pomeni, da bo določena možnost uporabljena, torej sprejeta v družbenem, t.j. najpogostejše v tržnem kontekstu. Koliko je množični estetski čut, vsebovan v praktični dejavnosti ljudi, razlog za sprejemanje in zavračanje tehnoloških novosti tudi na področju reprezentacije vizualne realnosti, je gotovo mogoče dokazovati na različne načine zato, ker je množična percepcija v sodobnejših družbah že implicitno estetska. Poglejmo si značilno ilustracijo. Tudi pred "uzakonitvijo" filma so poznali stereoskopske fotografije. Kot vemo, so v vsej dobi velikega tehnološkega napredka patentirali tudi nekaj načinov reprezentiranja statičnih ali gibljivih podob v treh dimenzijah. Nobena pa se vse doslej ni izkazala za splošno sprejemljivo ter za zlahka uporabno. Tehnologija predvajanja filmov je sicer v petdesetih letih omogočila tudi proizvodnjo in predvajanje filmov v navideznih treh dimenzijah, med katerimi je še danes sem in tja v uporabi tista, ki terja to, da gledalci ob nakupu vstopnice dobijo posebna polarizirana očala. Toda ta inovacija, kljub sorazmerno visoki kakovosti tako imenovane "3D" slike, ni povzročila tržno zanimivega učinka. Vzrok za to bi nemara kazalo iskati v sami tovrstni reprezentaciji, ki je lahko v določenem pogledu hiper-realistična, toda očitno je, da pri tovrstni reprezentaciji gledalcu sploh ne gre za to. Hiper-realističnost v takšni obliki, pri kateri je gledalec pasiven sprejemnik vizualnih reprezentacij, je morda celo nezaželena, vsaj za gledalce, ki so že bili navajeni na dokaj kakovostno dvodimenzionalno sliko. Le-ta dovolj, če ne še bolj kot "3D" slika, zadovolji fantazmatske potrebe. Tako bi nemara lahko rekli, da tridimenzionalnost kratkomalo ne sodi k filmu. Še več, vse kaže, da ne sodi tudi k še vedno analogni tehnologiji televizije. Zdi pa se, da pri digitalni tehnologiji ne bo več tako. A o tem nekoliko pozneje. Drug malo manj znan primer pa so subtilnejše in skoraj "neopazne" rabe tehnoloških možnosti. Hollywoodski neposredni filmski proizvajalci so glede uporabe barvnega filma odkrili, da ne kaže težiti k čim bolj "naravnim" barvam, ampak se je takorekoč kot standard uveljavilo toniranje filmov, s katerim so filmskim kadrom dodajali psihološke razsežnosti, ali drugače: barve naj odsevajo določeno "atmosfera", ki je v skladu z razvijanjem zgodbe, subjektivnimi občutki protagonistov ipd. Med mnogimi primeri iz standardne uporabe tovrstnih tehnoloških možnosti najdemo

npr. takšne, kot je uvodna sekvenca v Minellijevem filmu *Risarka modelov* (The Designing Woman, 1957). Novinar Mike (Gregory Peck), v jutru po popivaški proslavi svoje novinarske nagrade, odhaja s hudim mačkom iz hotelske sobe. Njegovo stanje ponazarjajo potencirani zvoki in posebni barvni efekti.³ Njegovega jutranjega mačka in glavobol "čutimo" v glasnem zvoku bucike, ki jo junak vrže v smetnjak, v groznem bobnenju zapirajočih se vrat itd. Ko stopi ven, ob bazenu opazi "grdo dekle" (Lauren Bacall), ki se mu kasneje seveda zdi vse prej kot grda, pogled v jasno modro nebo to nebo "obarva" v škrlatno barvo ... Tehnologija se je, kot je zelo nazorno mogoče videti iz tega primera, v razvitejši filmski formi dodobra vpletla v samo naracijo. Film je v tem smislu daleč presegel banalno predstavo o nekakšni imanentni realističnosti, ki je tako ali tako nikoli ni posedoval. To pa ne pomeni, da bi bil film (in glede na svoje funkcioniranje na različne načine tudi televizija) zgolj v neki povsem poljubni zvezi z realnostjo. Nasprotno – film je močno žarišče proizvodnje realnosti. Ker pa je film nedvomno predhodnik nastajajoče virtualne realnosti, je treba iz tega potegniti ne ravno nedolžne konsekvence glede razmerja virtualne in "realne realnosti". Nadaljnje sklepe pa lahko izvedemo še glede vprašanja dosegljivosti "prave realnosti" onkraj njene reprezentacije v vizualnem mediju. Če je že v dobi analogne vizualne reprezentacije, začenši s fotografijo in filmom, mogoče govoriti o vzajemni pogojenosti (vzajemnem proizvajanju) videnja in vedenja, je v dobi digitalne tehnologije, ki še niti ni razvila vseh svojih potencialov, to še mnogo bolj utemeljeno.

Kot je mogoče razumeti iz doslej zapisanega, je bilo zaznavanje večstranskih učinkov pojava filma na začetku iz razumljivih razlogov pomanjkljivo, kajti posebno kompleksne estetske učinke z velikimi družbenimi posledicami je vladajoči okus takorekoč instinktivno cenzuriral. Teoretsko dosledno in daljnosežno refleksijo tega dejstva in njegovega učinka na družbeni kontekst, ki je hkrati semiotični prostor, v katerem so dekonstruirani pojmi kulture, množice, estetike, percepcije ..., pa najdemo šele v besedilu Walterja Benjamina o množični reprodukciji umetniškega dela v zgodnjih tridesetih letih. "Okrog leta 1900 je tehnična reprodukcija dosegla raven," je zapisal Benjamin, "ko so postale njen predmet ne le vse tradicionalne umetnine, njihove vplive pa je najgloblje spremenila, ampak si je izbojevala tudi svoje mesto med umetniškimi postopki. Za proučitev te ravni je najbolj poučno, kako obe njeni manifestaciji – reprodukcija umetnine in filmska umetnost – vplivata nazaj na umetnost v njeni prevzeti obliki." (Benjamin. 1998, str. 149) Tu naj pripomnimo, da pravzaprav zelo dolgo ni bilo razumljeno, kaj Benjamin sploh govori v obravnavanem besedilu, ki skupaj z morda še dvema ali tremi esej izstopa iz njegovega lastnega konteksta drugih večinoma estetiško obarvanih razmišljanj. Naj mimogrede omenimo, da prav



v tisti razsežnosti, v kateri je Benjamin s svojo opredelitvijo množične kulture dognal povsem spremenjen status umetnosti in vednosti o njej, ki se artikulira na področju estetike, ni našel razumevanja niti med najbližjimi sodelavci v okviru znamenite šole kritične teorije. Vzrok za to je dandanašnji mnogo bolj razumljiv kot nekoč. Prav Benjaminovo razpoznanje učinka tehnologije, ki je bistveno spremenila percepcijo v množičnem smislu, je bilo v nekem smislu neznosno, za dediče idealizma nemške filozofske klasike (z Marxom vred) pa nekaj zunaj zmožnosti mišljenja. Zato govorim o Benjaminovem prispevku kot o dekonstrukciji veliko pred De Manovo in Derridajevo formulacijo tega postopka, nekoliko ambivalentno poimenovanega za "metodo". Benjamin je torej v svojem spisu pravzaprav opravil dekonstrukcijsko analizo, saj je z razpoznanjem učinka tehnologije reprodukcije razbil binarno kodo prevladujočega diskurza ali osnovno konstrukcijsko prvino že prej omenjenega meščanskega okusa. Le-ta je navsezadnje temeljil na lažni neposrednosti in privilegiranosti razmerja kultiviranega subjekta in umetniškega objekta. Naj nas nikar ne zmoti navidezna enostavnost Benjaminovih opredelitev, ki je nemara pripomogla k temu, da so tako neumno spregledali njegov prispevek.

V obravnavanem eseju je Benjamin v filmu videl manifestacijo nastanka povsem spremenjenega kulturnega konteksta, v katerem je "množica matrica". Njegova ugotovitev o tem, da si je tehnična reprodukcija "izbojevala svoje mesto med umetniškimi postopki", se najbolj nanaša prav na film. Kar pa Benjamin bistveno razlikuje od vrste mnogih piscev, ki so se trudili dokazati, da je "tudi film (lahko) umetnost", je njegov uvid v novonastali kontekst, v katerem se tradicionalna estetika pravzaprav sesuja. Benjamin je, glede na to, kar je napisal v svojem epistemološko prelomnem eseju o tehnični reprodukciji, predvsem priča tega sesutja, ne pa njegov dejavnik, kot so napačno razbrali njegovi prvi bralci in kritični prijatelji, med njimi še zlasti Adorno. Ker sem o konceptu avre pri Benjaminu že drugje obsežneje razpravljal (glej: Štrajn. 1999), se bom tu omejil samo na nujno označitev njegove relevance. S tem izvirno dialektičnim konceptom je Benjamin pravzaprav opredelil to, kako je klasična estetika ostala brez objekta, zato ji ni preostalo nič drugega, kot da svoj objekt mistificira ali pa ga vpiše in vriše v "reakcionarni" ideološki obrazec. V obeh smislih si je zaprla dostop do védenja o delovanju umetnosti "v dobi, ko jo je mogoče tehnično reproducirati", s tem pa se je naredila takorekoč za odvečno, za arhaično vedo, za presežek realnosti iz dobe romantizma.

Večino 20. stoletja smo bili spričo tega soočeni z estetiško ideologijo, ki se je širila skozi šolski sistem in kulturne ustanove. Pojem umetnosti se je v diskurzih, ki so se kopičili na obeh straneh ideološko profiliranih političnih in vzgojnih sistemov, izenačeval ali povezoval z idealom "aristokratske" družbe in njene domnevne "duhovnosti", kakršne dejansko zagotovo nikoli ni bilo. Toda v dejanskosti še zlasti poznoindustrijskih družb je množična kultura postala kultura nasploh, elitna kultura je v iluzoričnem narcizmu in v socialnem ekskluzivizmu samo sebe izločala iz tega konteksta, ne da bi opazila, kako se prazni

njena lastna forma in kako se banalizirajo njene vsebine; postala je dvorna kultura, a brez dvora. V takratnih socialističnih družbah so dediščino "elitne umetnosti" v povezavi s takratno sodobno ideološko omejeno umetnostjo hoteli narediti za množično kulturo, kar seveda sploh ni uspelo. Socializem je bil nekoliko uspešnejši v popularizaciji izmišljenih tradicij "ljudske kulture", ki jo še poznamo pod nazivom folklor. Množična kultura, kot od zunaj vendar neobvladljiv fenomen, je zajela in povezala moduse množične estetske percepcije, oblike množičnega dojetja znanstvenih inovacij, preoblikovala je pedagoške institucije in ustvarila povsem nov prostor dogajanja umetnosti, ki spričo reproduksijske komponente ni pomembna samo po "objekti", ki jih producira, ampak tudi po tem, da se manifestira kot posebna družbena praksa, ki se vpisuje v dispozitiv refleksivnosti modernih družb – in kajpak se to iz modernizma nadaljuje tudi v postmodernizmu. Pomembno vlogo pri tem reproduciranju umetnosti in družbe igra spremenjeni zaznavni aparat, saj po Benjaminu "film ustreza ... spremembam, ki jih v mejah zasebne eksistence doživlja sleherni pešec v velemestnem prometu". (Benjamin. 1998, str. 172) Dejavnost zaznavanja v tako formiranem prostoru vsakršne komunikacije poteka na način raztresene percepcije. Glede tega je Benjaminovo ugotavljanje profilov delovanja posameznika in skupin v kontekstu, ki ga ustvarja tehnična reprodukcija – danes bi nemara temu rekli tehnološko preoblikovano okolje –, temeljno ne samo za razumevanje zgodnejših oblik množične kulture, ampak tudi za nastajajočo "digitalno civilizacijo". Če natanko premislimo, so recepcija, učenje in vsakršna socialna aktivnost v urbanem kontekstu postali skoraj nemogoči na nekdanje bolj kontemplativne načine. "Tudi raztresen človek se lahko privadi. Še več. Možnost nezbranega obvladovanja nekaterih izmed nalog kaže, da mu je njihovo reševanje postalo navada. Z zabavo, kakršno ponuja umetnost, lahko otipljivo preverimo, kako rešljive so postale nove aperseptivne naloge. Ker v posamezniku obstaja skušnjava, da bi se izognil takim nalogam, napade umetnost najtežje in najpomembnejše med njimi tam, kjer lahko mobilizira množice. Danes to počne s filmom. Sprejemljivost z zabavo, ki jo je na vseh področjih umetnosti vse bolj opaziti in je znamenje daljnosežnih sprememb v sprejemljivosti, ima v filmu pravi učni instrument." (Ibid., str. 174)

Mimogrede je zaradi ustreznega razumevanja treba opozoriti, da obravnavano Benjaminovo besedilo ni nikakršna apoteoza množične kulture. Čeprav zlasti proti Duhamelu poudarja njene emancipatorične učinke, že uvodoma pa zavrne vrednostne tradicionalne koncepte (ustvarjalnost, genialnost, večna vrednota, skrivnost), pa jo vendarle dojema kot strukturni in zgodovinski fenomen, v katerega je vpisana koda za spremenjene vloge družbenih dejavnikov. Delovanje tehnologije prav tako ni nevtrarno glede na simbolni ali družbeni kontekst. Tako v opombi Benjamin ugotovi sočasnost med pojavoma zvočnega filma in fašizma, saj naj bi s pojavom zvočnega filma, ki je v začetku zožil svoje občinstvo na jezikovne meje, koincidiral s "fašističnim naglašanjem nacionalnih interesov". (Ibid., str. 155) Ne glede na to, ali se povsem strinjamo z

Benjaminovo hipotezo o tem, da je izum zvočnega filma koreninil v gospodarski krizi ali ne, pa je tu pomembna osnovna logika sklepanja. Druga plat, ki nemara naključnemu bralcu Benjamina ni tako očitna, pa zadeva epistemološki aspekt. Ne nazadnje je s celotnim tem besedilom (ki ga je glede na ta aspekt treba brati v sozvočju še z nekaterimi drugimi njegovimi besedili) opredeljeno pojmovanje, določilo učinkovanje s tehnično reprodukcijo podprto družbeno reprodukcijo v tistem območju, kjer je evropska filozofija od razsvetljenstva naprej konstruirala Subjekta. Če Benjamin o tem ni napisal nič filozofsko izrecnega, je to pač treba pripisati temu, da se je z omenjenimi besedili distanciral od filozofije – ali pa je nemara pričakoval, da bo na tem področju svoje prispeval prijatelj Adorno. Kot vemo, pa ta v vsem svojem fascinantnem opusu ni mogel zapustiti stališča subjekta, čeprav ga nostalgичno zaznava v njegovi razcepljenosti in samoizgubi.

digitalno in divididualno

Če je doba tehnične reprodukcije, ki jo je Benjamin jasno opredelil kot dobo prodora množične kulture, pravzaprav uzakonila tehnologijo kot dejavnik dinamike tudi na področju umetnosti, se je treba vprašati, ali je potemtakem o prodoru digitalne tehnologije mogoče govoriti kot o evolutivnem pojavu ali kot o tehnološkem preskoku? Odgovor na to vprašanje je lahko edino ambivalenten, tako kot je tudi vprašanje samo. Sama digitalna tehnologija, ki je pač rezultat kompleksnih inovacij na področjih mikroelektronike ter spektra znanosti in ved, ki so privedle do aplikativnih rešitev na področju *softwara*, je bila nedvomno tehnološki preskok. Toda na področju, ki ga v Benjaminovski optiki vidimo kot množično kulturo, torej na področju, ki ga okvirja "človeški" simbolni univerzum, je vtis preskoka nastal ne toliko zaradi same digitalne tehnologije, ampak zaradi njene uporabe v obliki osebnega računalnika. Morda bi v tem smislu Jobsa in Wozniaka lahko približno vzporejali z bratoma Lumièrè, ker sta pač leta 1976 že znano in delujočo tehnologijo "zapakirala" v osebni računalnik Apple 1 in s tem otipljivo pokazala, kaj bo instrument prehoda v informacijsko družbo, ki pa je takrat že bila napovedana. Potemtakem bi lahko rekli, da se je z digitalno tehnologijo dopolnil tisti prehod, ki ga je Regis Debray poimenoval "*prehod iz grafosfere v videosfero*". To je prehod, ki označuje kompleksne transformacije v družbeni komunikaciji, a v osnovi gre za na videz ne prav veliko stvar: "*Znamenje pisanja na zaslonu računalnika je za naše oči drug medij kot isto znamenje na papirnem mediju: prešlo je iz grafosfere v videosfero.*" (Debray. 1994, str. 24) Ta "podrobnost" je pomembna, kajti dejavnost, ki jo preprosto imenujemo "pisanje v računalnik", je izvir znamenite interaktivnosti, ki naj bi bila odločilni prispevek digitalne tehnologije in je za področje množične kulture zelo obetajoča. Da se je sam pomen pojma digitalnosti precej posplošil in je pogosto rabljen metaforično v zvezi aplikacijami tehnologije, pa priča o vsaj potencialnem totalnem vplivu te tehnologije.

Gotovo je, da digitalna tehnologija, ki, to pač moramo priznati, dokaj hitro uresničuje velike obete, nakazane

takrat, ko je postalo možno razmišljati o sposobnostih različnih aparatov in ekspanziji digitalnih aplikacij, vsaj na svojem začetku opravlja nekaj podobnega, ampak seveda na drugi ravni, kot so veliko prej fotografija, gramofon, film in radio na svojih začetkih. Tako kot so ti mediji naredili tradicionalno umetnost dostopno najširšim množicam, tako so tudi na digitalnih medijih izdali množico vsakršnih predstavitev slikarstva, glasbe (ki se je sploh najhitreje "digitalizirala") in vsakršnih enciklopedij, preden je takorekoč neomejeno veliko informacij in znanja postalo dostopnega po internetu. Hkrati v luči te plati prodora digitalne tehnologije tudi fotografija in film postajata nekakšni "tradicionalni umetnosti". Kako je to vplivalo na množično zaznavanje, je v tem trenutku še težko zanesljivo reči, saj navzlic že večmilijonskemu številu "uporabnikov" interneta lahko še vedno govorimo o manjšini. Če je projekcija filma na mah "ustvarila množico" in s tem uzakonila modus obstoja filmske umetnosti (v ponavljajočih se projekcijah), pa se digitalno utemeljena komunikacija in z njo zvrsti digitalne umetnosti vzpostavljajo kot množične tako, da se njuna množica sestavlja iz množice posameznih uporabnikov. Množičnost digitalne komunikacije je torej v izhodišču nekakšna statistična kategorija. Hkrati naprave za avdiovizualno reprezentacijo digitalnih izdelkov še niso usklajene med seboj – koliko časa že najavljajo spojitev računalnika in televizije? – in za zdaj lahko samo predvidevamo njihove učinke. Videti pa je, da se nekaj dogaja s tisto percepcijo, ki jo je Benjamin označil kot raztreseno. Če je bilo pri filmu mogoče, čeprav tehnično in izvedbeno zahtevno, nekoliko upravljati in manipulirati s tako percepcijo (tako kot v primeru Hitchcockovega filma *Sum* (Suspicion, 1941), v katerem je gledalec opozorjen na pomen kozarca mleka, ker so vanj med snemanjem potopili žarnico), pa digitalna tehnologija glede tega ni več tako "nedolžna".

Kot vemo, največ obeta pojem virtualnosti. "*Govoriti o virtualnosti nas v absolutnem vodi k sprejemanju možnosti neke realnosti brez razmerja s tem, kar obstaja ali je obstajalo. Vendar seveda take realnosti ex nihilo ni mogoče najti. Razmerja, ki se pletejo na webu, se vsa zgledujejo po realnih družbenih razmerjih ali pa jim ta predhodi.*" (Dubey. 2001, str. 21) Za takim razmišljanjem je kajpak treba videti določeno lastnost digitalnosti. Kar je namreč bistvenega v digitalni reprezentaciji, je pravzaprav "nematerialno" in se lahko prikazuje samo s pomočjo "prevoda", ki ga opravi program zato, da "uporabnik" sploh lahko z digitalno reprezentiranimi vsebinami kaj počne. Če si je, denimo, pri fotografiji še mogoče predstavljati vlogo kemičnih procesov, ki jih sproža stik med svetlobo in fotosenzitivno površino, digitalno procesiranje presega predstavo, je torej za večino ljudi in je celo za same programerje pravzaprav transcendentalno, kot bi dandanes morda porekel Immanuel Kant. Odkod bi drugače izvirala strastna zavzetost programerjev z v osnovi dolgočasnim pisanjem programov, če ne iz pričakovanja "fantastičnega rezultata", ki je potem pravzaprav nekakšna nematerialna (virtualna) materializacija misli, zapisanih v jeziku programa.

To pa ima posledice za subjektivnosti, ki so udeležene v

interaktivnosti. Digitalna tehnologija potemtakem omogoči to, da je tudi objektu dodeljena lastnost nekakšne subjektivnosti, kajti drugače pojem interaktivnosti sploh ne bi bil smiseln. Rabe interaktivnosti so nemara šele na začetku, prav gotovo pa pomenijo velike možnosti za nove načine učenja in že spreminjajo funkcije pomnjenja, pri čemer je zelo verjetno, da se bo v območje nezavednega naselilo veliko poprej nezamisljivih označevalcev. Če so doslej mnogi že pomislili, da za področje vizualnih umetniških praks (predpostavljenih naslednic analognih filmov) to lahko pomeni radikalno spremembo za narativne strategije, pa seveda za zdaj o tem lahko govorimo samo v toliko, kolikor imamo izkušenj z računalniškimi igerami. Verjetno pa to vseeno je izhodišče za digitalne narativne prezentacije, ki bodo vključevale gledalce kot aktivne soudeležence zgodb v virtualnosti. Tudi tu imamo za zdaj bolj malo vznemirljivih rezultatov glede na velika pričakovanja. Da digitalna tehnologija na področjih vizualnega reprezentiranja še ni zavzela prostora filmskega medija, priča nekakšen retrogradni na pol žanr "oživljenih" nekaterih popularnih računalniških iger, kot so npr. serija *Mortal Combat* (1995, 1997 in 2003) na podlagi računalniške igre avtorjev Boona in Tobiasa. Veliko navdušenje pri pristaših virtualnosti je, kot vemo, izzval film *Matrica* (Matrix, 1999), ki sta ga posnela Andy in Larry Wachowski; pri tem pa se zdi, kot da bi to navdušenje nad filmom z nedvomno inteligentnimi namigi in sijajnimi posebnimi učinki še bolj kot kvaliteto tega filma odsevalo omenjena velika pričakovanja od vpliva digitalizacije v vizualnih medijih. Če je film postavil v središče režiserja, "postavljalca v sceno", če prevedemo uveljavljeni francoski izraz, pa digitalizacija poudarja pomen montaže: "*Takšna montaža pravzaprav poteka s pomočjo teoretičnih in ne več fizičnih združevanj.*" (Villain. 2000, str. 139) Taka montaža že omogoča montažo v kadru, ali, še bolj natančno rečeno, znotraj kadra. Taka montaža lahko v manipuliranju gledalčeve percepcije seže veliko dlje kot film, s čimer se radikalizira razmerje vizualnih reprezentacij in gledalčeve nezavednosti. Če je že film razširil razpon onirične transpozicije realnosti in s tem najbrž v travmatičnih primerih še tako večjim psihoanalitikom otežil njihovo delo, pa je v tem pogledu digitalizacija vizualnih reprezentacij lahko še veliko bolj učinkovita, morda kot svojevrstno pozunanjenje nezavednega. Vendar pa je (bo) v strukturo tega nezavednega digitalni dejavnik vpisan kot njegov sproizvajalec, ki poseže v znamenito Freudovo analitično formulo razmerja beseda – stvar – želja.

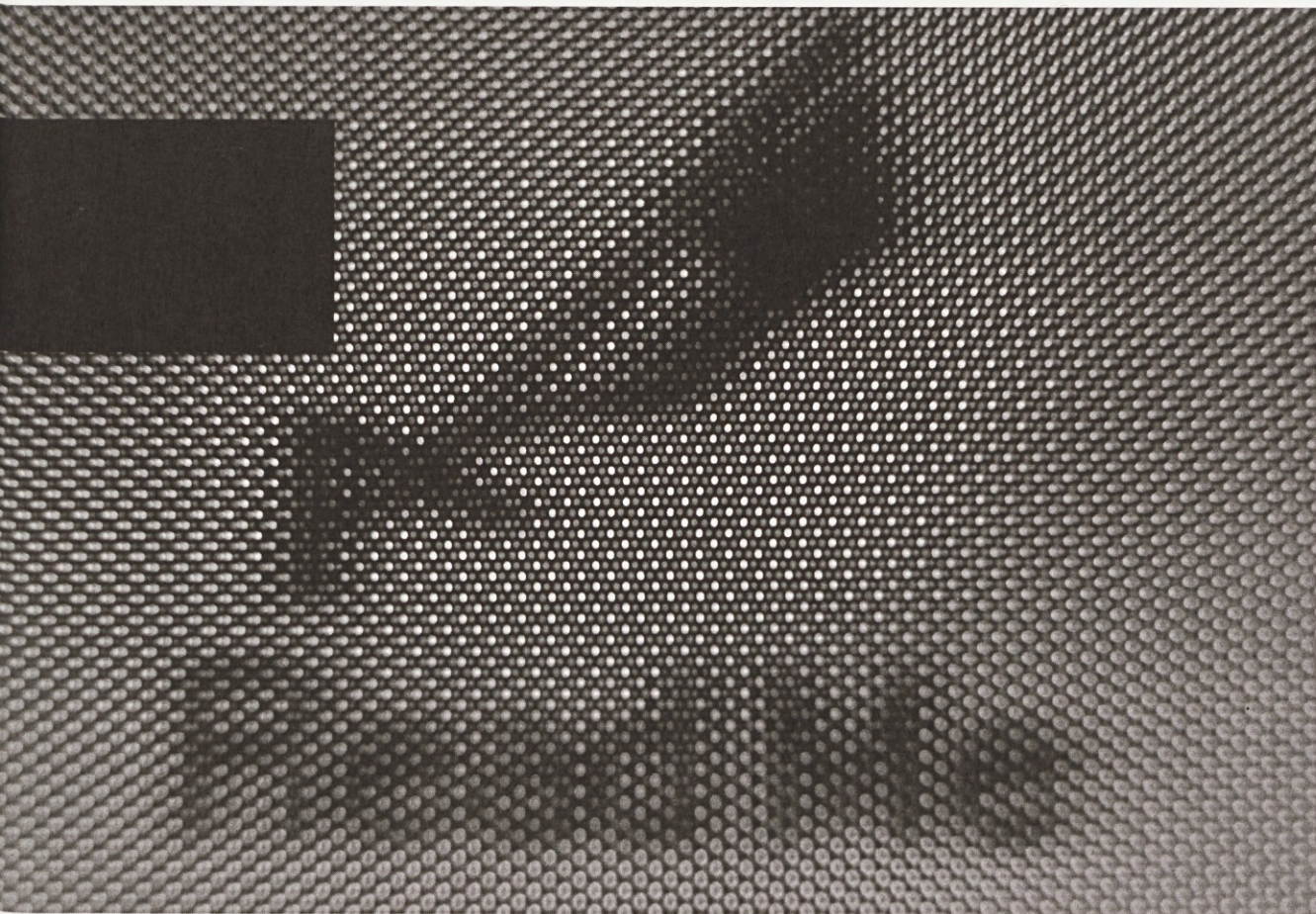
Naj bo kakorkoli že, ta prihodnost bo omogočena z inventivnostjo in akumulacijo praktičnih izkušenj ter bo, seveda, odvisna od dojemljivosti trga za posamezne forme, za tehnične rešitve in "kreativne" vloške v s tem oblikovani kontekst. Vendar pa ne smemo pozabiti na to, da je digitalna tehnologija v primerjavi z, recimo, filmom potencirano "večnamenska". Poskusi s "3D" slikami v časih analognih vizualnih medijev, kot smo že omenili, niso pripeljali prav daleč. Digitalna tehnologija pa je že razvila mnoge aplikacije za tridimenzionalne reprezentacije, ki nimajo prvenstveno estetskih ambicij, ampak so

namenjene praktičnim potrebam na mnogih področjih. Virtualna realnost bo vse bolj postajala sestavina vse realnosti, če že ne velja obratno – ali če že ne velja to, da je meja med virtualno in "realno realnostjo" premakljiva in nedoločljiva. Tridimenzionalna reprezentacija ima potemtakem, kot se zdi, smisel šele potem, ko se naše dejansko telo in čuti lahko identificirajo z virtualnim. Da imajo ti nastavki poleg znanstvenih in medicinskih določene estetske posledice, ni dvoma, četudi so za zdaj še bolj potencialni.

Pri tem ne kaže spregledati dejstva, da je ob vseh omenjenih velikih pričakovanjih tak proizvod digitalne tehnologije, kot je lahka digitalna kamera, prinesel predvsem poenostavitev filmske forme. Tako kot je v šestdesetih letih lahka kamera s šestnajstmilimetrskim filmom omogočila *cinéma vérité*, lahko zdaj lahka digitalna kamera omogoča "filmske" projekte, ki jih konstituira prav enostavnost, omogočena s tehnično izpopolnjeno kamero. Vsi od nadebudnih filmskih eksperimentatorjev do že v "pravem" filmu uveljavljenega Abbasa Kiarostamija so navdušeni predvsem nad poenostavitvijo dela, ki ga omogoča digitalna kamera, s katero "film" posnamemo in si sproti lahko ogledujemo vsak posneti prizor. Potem lahko po mili volji "film" obdelujemo in ga, če je za to zanimanje, končno presnamemo na filmski trak, da je na voljo tudi kinematografom. Bolj zapletena tehnologija torej za uporabnike najprej pomeni poenostavitev.

Nas pa tukaj v luči benjaminovskega zastavka seveda zanima še nekaj drugega. Če je namreč že film preoblikoval družbeni kontekst in s tem konstitucijo subjekta, je jasno, da vseprisotnost digitalne tehnologije ne bo mogla ostati brez daljnosežnih posledic na tem področju. Ugotovitve in teoretske zastavitve, ki jih je, žal, samo nakazal, ne pa še širše razvil Gilles Deleuze, opisujejo družbo, v katero je posegla in jo transformirala digitalna tehnologija. Deleuze je to družbo poimenoval "družba kontrole". Le-ta je ravno realizacija svobode, ki jo je "disciplinarna družba" (kot jo je izdatno opredelil Foucault) še omejevala, saj možnosti nadzora postopno odstranjujejo potrebo po obvladovanju posameznikov. "*V družbah kontrole, nasprotno, ni več bistven podpis ali številka, ampak šifra: šifra je geslo. Medtem pa družbe discipline urejajo besede redalukaza⁴ (tako z vidika integracije kot z vidika upora). Številski jezik kontrole je narejen iz šifer, ki označujejo dostop do informacij, ali pa ta dostop zavračajo. Zdaj nimamo več opravka s parom množica – individuum. Individuei so postali dividui, množice pa vzorci podatkov, trgov ali bank.*" (Deleuze. 1990, str. 243-244)

Četudi je Deleuze te zastavke razvil pred koncem svojega življenja in dela, je iz njegove zastavitve treba misliti dejavnost digitalnega v samem osrčju konstrukcije družbe, ki jo uravnava brezosebna kontrola. Verjetno je ta zastavek eden tistih, ki s kritično-teoretskega stališča reflektira daljnosežnost transformacij, ki jih sproizvaja tehnologija. Koncept dividualnosti, o čemer ne more biti dvoma, zaokrožuje foucaultovsko idejo o koncu subjekta in usmerja pogled k empiričnemu posamezniku, čigar subjektivnost je integrirana v "nads subjektivno" realnost. Dividualnost, kot torej "večpredstavna" nadomestna sub-



ektivnost, se zdi obsojena na to, da dešifrira namesto da zaznava, da "komunicira" namesto da razmišlja in se s svojim znanjem nenehno nahaja v razmerju odvisnosti od sveta znanja, zakodiranega v digitalnem univerzumu. Toda ne pozabimo na daljnosežne učinke še na drugih ravneh, kot je, denimo, spreminjanje statusa zasebnosti glede na javnost. Internet je, kakor hitro je postalo mogoče po njem širiti vizualne podobe, postal največji pornografski medij doslej, v katerem je vsakršna zasebnost prenosljiva v javnost. Celo Slavoju Žižku so ob tem ušli posamezni stavki, ki se zdijo, kot da bi bili obarvani z moralnim ogorčenjem. (Glej Žižek. 2002, zlasti str. 288–291) Tu si moramo priklicati v spomin Benjaminovo opažanje, po katerem so: "... veliko večje množice udeležencev poročile nov način človekove udeležbe v umetnosti. Opazovalca pa ne sme zavesti, če se ta udeležnost kaže najprej v neki zloglasni podobi." (Benjamin. 1988, str. 173). Če je v pornografskih podobah, naraščajoči ponudbi seksualnih strani "za vse okuse", v internetnih "chat roomih", ki so virtualna različica znanih zasebnih kabin v "klasičnih" urbanih prodajalnah spolnosti, in ne nazadnje v sami neverjetni količini udeležbe pornografije v vsej medmrežni komunikaciji težko videti estetsko plat, pa se v osnovi tu realizira obrazec ideala iz časov *fin de siècle* 19. stoletja. Govorimo o idealu, ki se mu je Benjamin ironično posmešnil in ki se je izrazil v konceptu *l'art pour l'art*, ki je vključeval fantazmo o brisanju meje med "življenjem in umetnostjo".

Opombe

1 Pri tem je treba opozoriti, da je "elitni status umetnosti" v meščanskem kozmosu pravzaprav konstrukt, ki temelji na rekonstrukciji preteklosti. Tako je npr. John Berger pokazal, da po francoski revoluciji "umetnost med buržoazijo nikoli ni uživala privilegiranega položaja, kakršnega uživa danes ... V drugi polovici 19. stoletja je prav tako obstajala umetnost upora, umetnike te usmeritve pa so prezirali ali so jih obsojali, dokler niso umrli in je bilo mogoče njihova dela ločiti od intenc njihovih ustvarjalcev ter jih obravnavati kot brezosebne dobrine." (Berger. 1980, str. 203/204)

2 Tu mislim na evropsko teoretsko sociologijo, katere najpomembnejši predstavniki so Pierre Bourdieu, Ulrich Beck in Anthony Giddens.

3 V tem primeru gre pravzaprav za napol specialne efekte, ki so namerno uporabljeni. Na podlagi ogleda te sekvence pa si lahko predstavljamo podobne rabe toniranja in zvočne kulise, ki pa so namenjeni spregledu in gledalcu sugerirajo razpoloženske in tudi semantične poudarke. Znana je npr. Hitchcockova domisljica v filmu *Sum* (*Suspicion* – 1941), v katerem je prizor, ko John (Cary Grant) po stopnicah na pladnju nese kozarec mleka svoji ženi Lini (Joan Fontaine). Hitchcock je dal vanj namestiti luč, da je svetleči se kozarec mleka bolj pritegnil pozornost gledalcev in jih zavedel v sum, da mož res skuša ubiti svojo ženo. (Glej: Truffaut. 1978, str. 166)

4 Francoski termin "ordre" je dvoumen, saj pomeni hkrati "red" in "ukaz". Iz konteksta Deleuzovega diskurza pa je vidno, da avtor misli na oba pomena hkrati. Zato ju navajamo z obema slovenskima izrazoma.

Literatura:

- Benjamin, Walter. 1998: *Izbrani spisi*. Studia Humanitatis, Ljubljana.
- Berger, John. 1980: *The Success and Failure of Picasso*. Writers and Readers Publishing Cooperative, London.
- Debray, Régis. 1994: *Manifestes médiologiques*. Gallimard, Pariz.
- Deleuze, Gilles 1990. *Pourparlers*. Paris: Les Éditions de minuit.
- Dubey, Gérard. 2001: *Le lien social à l'ère du virtuel*. Presses Universitaires de France, Pariz.
- Štrajn, Darko. 1999: *Dialektika avre*. Anthropos (Ljublj.), let. 31, št. 1/3, str. 34-40.
- Truffaut, Francois. 1978, *Hitchcock*. Granada Paladin Books, London, Toronto, Sydney, New York.
- Villain, Dominique. 2000, *Montaža*. Slovenska kinoteka, zbirka Imago, Ljubljana.
- Žižek, Slavoj. 2002: *Edini dobri bližnjik je mrtvi bližnjik*. Problemi letnik XL 1-2/Razpol 12: str. 281–301