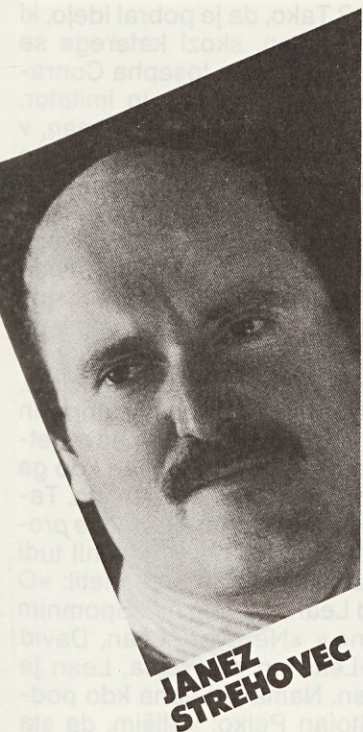


Postmehanska reprodukcija umetnin



**JANEZ
STREHOVEC**

Smo v obdobju paradoksnе logike slike (izraz Paula Virilia), ki jo, gnane od kinematične energije, uresničujejo videografija, holografija in infografija, s katerimi se vstopa v svet transparence in virtualnosti, v katerem proces reprezentacije vedno bolj ignorira javno predstavitev in realne referente, torej vidne nosilce slikovnega. To je umetelni svet sintetičnih slik in tudi že sintetizirane, artifične zaznave (Virilio piše o »stroju za gledanje«), s katero se skuša protetično podaljšati ali vsaj nadomestiti številne razsežnosti »naravne« čutnosti. Njegova osnovna paradigma je virtualnost, ki obvladuje aktualnost, podobno kot tele-prisotnost že nadomešča eksistenco predmetov in bitij v realnem času teleakcij, telespektakla, telešopinga in televojne. Virilio je to novo razsežnost slikovnega mislil tudi že ob primeru potencialnih in aleatoričnih orožij kot nevidnih orodij kinematične energije in manevrov slepljenja, ki delujejo tako, da definitivno ločijo realno od njegove slikovne predstavitve. Gre torej za bojevitve slike in tone s slepečo, kar se da fascinirano formo, vendar, pogojno rečeno, virtualno kodirano, tako da je ni več mogoče (recimo radarsko) locirati.

Se v paradigmi virtualnosti in informatične sintetičnosti, ki jo posebej predvsem računalnik in »katodna vitrina«, spreminja tudi umetniško delo, celo njegov obstoj, se pravi njegova ontološka razsežnost? Le en aspekt njegove nove situacije bom omenil pri tem, in to tistega, katerega referenca je teoretik, ki je pomemben tudi za včerajšjo filmsko teorijo, namreč Walter Benjamin, čigar 50-letnice smrti se je lani spomnila evropska kulturna javnost. Če slišimo za W. Benjamina, pomislimo recimo na nekaj njegovih napačnih interpretacij filmskega koda in hkrati na vrsto njegovih daljnosežnih prispevkov k področjem estetizacije politike, estetike alegorije, velemestne zaznave in psihologije bohemske flaneurjev, udomačenih v pasazah Pariza kot glavnega mesta 19. stoletja. Njegov tekst, ki je največkrat navajan, je esej **Umetniško delo v času tehniške reprodukcije** (1935/36) s svojimi značilnimi distinkcijami med razstavno in kulturno vrednostjo umetnin, med avratičnimi in tehniško reproduciranimi umetninami, med ritualom in politiko kot kontekstoma dveh različnih umetnosti. To je tudi tekst o fantastičnem užitku, ki spremlja tehniško (mehansko) kopiranje (umetniškega) izvirnika; ne gre več za užitek mimezisa (užitek sreče še enkrat), temveč za pomnoženo uživanje, ki relativira postmoderno (recimo Ecovo) ironiziranje ljubezenske izjave, češ da je vsaka stvar samo enkrat prvič (zares), kajti drugič jo imaš lahko le kot parodiran citat ali kot marksovsko farso. Benjaminu se je zdelo fino, da imaš lahko toliko in toliko kopij enega dela (čeprav se s tem ukinja metafizična avra enkratnosti izvirnika), kar je povezano z optimizmom samega modernega projekta v smislu stave na naivno pomnoženost in mehansko umetnost, ki spremlja intenco »kopija je enaka izvirniku«, se pravi, videti (in slišati) je tako kot izvirnik.

Walter Benjamin je bil teoretik, ki se ga danes pogosto spominjajo poststrukturalisti in teoretiki postmoderne, naslov njegovega že omenjenega eseja pa je postal celo citat za modificirano,

parafrazirano opisovanje nove paradigme, v katero se vpiše sedanja (predvsem medijska in informatična) umetnina. 1990. leta je Roger F. Malina, urednik Leonarda, objavil razpravo **Digitalna slika — digitalni kino: umetniško delo v času postmehanske reprodukcije**, pri čemer je postmehanska reprodukcija pravzaprav posttehniška, kajti v angleščini je Benjaminov tekst naslovljen z *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*.

O računalniku kot kreativnem, umetnost izdelujočem stroju razmišlja v omenjenem besedilu R. F. Malina; nov, recimo postbenjaminovski prispevek k ontologiji sedanje umetnosti (pravzaprav k njegovi »biologiji« in reprodukciji) pa uvede v trenutku, ko opozori na možnost softwara kot podlage za sedanjo reprodukcijo (sintetičnih, digitalnih) umetniških del kot artefaktov, katerih umetniškost je pravzaprav konvencija, in je verjetno bolj upravičeno govoriti le še o medijskih delih (kamor teoretik P. Zec razvršča tudi holograme). Za benjaminovsko tehniško, se pravi mehansko (in kemično) reprodukcijo umetniških del je značilno izdelovanje kopij, ki so kar se da zveste izvirniku in ga, v žargonu rečeno, tako rekoče do obupa posnemajo. Kopija je tukaj toliko boljša, kolikor zvesteje posnema izvirnik, analogni model.

Temu postopku nasprotno razmnoževanje pa omogočajo računalniki s svojo postmehansko, generativno reprodukcijo (podobno seksualni), katere cilj je izdelava kopij, ki se med seboj kar se da razlikujejo, imajo neko, pogojno rečeno, individualnost, vendar pa so omejene z množico izvirnih pravil (ukazov). Tu gre za proces, ki ga je medijski umetnik Roman Vorostko opisal v misli, da lahko software (programe) opazujemo kot genotip, se pravi kodo, ki določa izdelavo del(a). Tak software lahko omogoči izdelovanje družine del, med katerimi je vsako enkratno, pri tem pa se odpira tudi možnost križanja družin različnih umetnikov, kar privede do hibridizacije in genealogije novih oblik.

Mišljena so seveda dela računalniške umetnosti in mikrobiološke, danes tako v informatiki kot v družboslovju vedno bolj »in« paradigme, ki gradijo na razlikah med genotipom in fenotipom. Podobno kot je številčno označena verzija kakega računalniškega programa ali urejevalnika besedil, recimo Wordstar 5.5, bodo označena tudi tovrstna dela. In so že tako oštevilčena; sam sem že gledal in poslušal delo Alice 1.0, interaktivno instalacijo Kiyoshija Furukawe, in tudi pri znanem delu Jeffreya Shawa **Berljivo mesto** gre za interaktivno instalacijo, ki ima na podlagi enega softwara realizirani dve verziji (in sicer manhatansko in amsterdamsko, avtor pa pripravlja še tretjo, torej Berljivo mesto 3.0). Problem pri takšnih delih je seveda v njihovem avtorstvu in pri (ontološkem) vprašanju, ali je umetniško delo samo software ali pa njegovo vedenje (behavior). Izziv pri tej stvari pa je vsekakor interaktivna recepcija kot izdelovanje, dopolnjevanje, konkretiziranje, branje in gledanje »med vrsticami« softwara, ki temelji na postmehanskem kopiranju kot izdelovanju in razmnoževanju umetelnih, vendar individualiziranih in oživiljenih oblik. Kako gledljiv bi bil na primer Blue velvet 7.75?