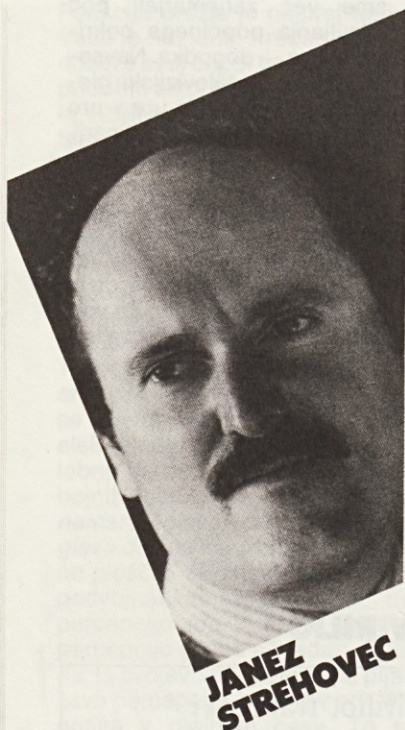


VIZUALIZACIJA UMETELNEGA ŽIVLJENJA



**JANEZ
STREHOVEC**

Dialektika hlapca in gospodarja poteka v sedanjem monitorskem obdobju na ravni pogleda. Moč prihaja od tistega, kar ni pokazano in videno, temveč je maskirano, zakrito. Pokazati vse, iti do konca v prikazovanju ne pomeni samo zdrž v obsenost, ampak celo s takim otroškim prinašanjem na sonce in pod njega prinašalec — prikazovalec vse pokvari. Kako fino so tehnologijo prikrivanja, zastiranja in programiranega odkrivanja poznali filmski producenti in režiserji v *sixties*, ki so mojstrsko vsaj dve desetletji vzdrževali napetost pri postopnem odkrivanju ženskega telesa na filmskem platnu! Ljubljanska Sloga s svojim Kozlom v raju je bila simbol in simptom teh trendov. Mislim na žanje italijanskega psevdogodovinskega spektakla, francoske kriminalke s sodobno ljubezensko zgodbo in predvsem danske in zahodnonemške erotične komedije. Do desetinke milimetra natančno se je pogled kamere poglabljaj v dekolte, potem snemal razkrite prsi s strani in v mraku in ritualno od daleč pokazal na golo zadnjico pred skokom v potok. V tistem času so ta subtilni dogovor razkrivalcev telesa, cenzorjev in lastnikov kinematografov štorasto kršili le kaki Madžari in Jugoslovani (recimo Jancso in Makavejev), ki so kar takoj šli zelo daleč in to še ob naivni osvetlitvi.

Moč nad pogledom, biti gospodar pogleda skratka! Despotov užitek nad lastništvom pogleda (podarjene izdrte zenice otrok) je v Strukturi seraja grozljivo opisal že Alain Grosrichard, kar zabavna pa je tudi slovenska zgodba o gospodarju pogleda nad do nedavnega zaprtim področjem Kočevske Reke in Gotenice. Tudi vse vojske sveta gradijo svoj nimb prav na prepovedovanju pogledov in izmikanju pogledom, zato se v pozgodovinski konstelaciji (ko ne gre več za pisana popotovanja, temveč za slikane, medijske dogodke) ta logika seli na TV zaslon (vse je »cleared by« in s tem skoraj umetniško ekstra, selekcionirano in izolirano).

Moč nad pogledom se mojstri v tehnologijah skrivanja, selekcioniranja, rezanja, montiranja, pripuščanja v sliko... in ta boj za gospostvo nad slikovnim je danes ena temeljnih strategij poglobitvinih središč moči. Toda ali se strast za omejenim prikazovanjem v svetu, ki stavi vse na slikovno (na samonanašanje in avtopoezis slikovnega) izčrpa s to strategijo? Računalniška animacija, ki pozna umetniške vrhove in delih Yoichira Kavaguchija in Johna Lasseterja, je ena odličnih tehnologij v zalivski vojni. Piloti vojaških letal letijo ob vidljivosti nič po z računalniško animacijo simulirani in sproti preko satelitskih podatkov korigirani poti, računalniško generirana grafika pa je podlaga tudi vseh simulatorjev urjenja v virtualni razsežnosti vojne. Na področju takšnih, sintetično generiranih slik (katerih »ozadje« ni kemija in optika negativna, temveč gre za številčno matrico brez negativa) pa je videti, da omejevanje pogleda, značilno za področje analognega, danes (še) ne velja. Tu ni moč v skrivanju, nakazovanju in programiranem dopuščanju v sliko, ampak v tem, da pokažeš vse, kar je moč videti. Pokažeš vse in še več. Tako rekoč namučiš stroj, da pokaže preko programiranega stanja.

Paradigma digitalnih slik nas namreč usmerja preko umetnosti (filma) v estetizirano tehnološko umetnost, ki se artikulira tudi v fascinantnih vizualnih učinkih. Zadnjič je CNN že pokazal majice z natisnjeno raketo patriot, ki je izstreljena na sovražni scud.

Zalivska vojna že generira militantni pop (kako okrutni bodo šele jutrišnji Ramboji in hkrati cool novi Top guni!), pop pa danes cveti tudi na področju nove duhovnosti (New Age) in celo znanosti. Tu je zanimiva recimo virtualna resničnost, potem fraktali in teorije kaosa, ki so, preprosto rečeno, vseč množicam od Londona do Tokia. In množicam so vseč, ker jih je mogoče dopadljivo vizualizirati, nastavi ti pogledu skratka (fenomen današnjega video in tv popa: vidiš, zato razumeš!). Mandelbrotova fraktalna množica je primer takšne privlačne vizualizacije na področju scientističnega popa, pri katerem pa ima odlično mesto prav računalnik kot generator digitaliziranih slik. Nov primer umetelne, kar se da izumetničene vizualizacije pa je tudi računalniška grafika, ki se ukvarja z AL (Artificial Life = umetno življenje). Naslednja stopnja po AI (umetni inteligenci) je v pozgodovinskem trendu umetelnosti namreč AL kot znanost in praksa, ki se ukvarja s simuliranjem življenju podobnih procesov. Gre za subtilne simulacije samoreprodukcije v smislu, da se izhodiščno enoto prebere in interpretira kot ukaz za »konstrukcijo«, tej fazi pa sledi druga stopnja, ko se pomnilni člen prebere drugič zato, da bi vnesel kopijo svoje vsebine v nov organizem. Smo pri sedanjem frankensteinovskem simptomu, le da tukaj elektromehansko paradigmo zamenjujejo vzori mikrobiologije, simulirani z računalnikom kot avtomatizacija samoreprodukcijskega procesa. In ker smo pri računalniku, se to simuliranje umetelnega obnašanja logičnih avtomatov (tu ni referenca B. Mandelbrot, temveč J. von Neumann) lahko tudi fascinantno prikaže z računalniško grafiko in animacijo. »Oživiljen« prerez domače orehove potice in antični ornament sta recimo vzorca kolonije razmnožujočih se zank, s katero je AL vizualiziral teoretik Ch. G. Langton. Gre za izredno dopadljiv računalniški video, z izbranimi barvami. Jasno, smo pri estetiki kot enem orientacijskih meril na različnih področjih v sedanjosti, zato moram tukaj seveda korigirati malo prej zapisano tezo o omejenem ali celo odsotnem gospostvu nad pogledom v paradigmi digitalnega. Tudi pri njej gre za (gospodarjev) izbor in manipulacijo. »Več kot je mogoče videti« prikažeš na »svoj način« in računalnik kot dragoceno orodje simulacije in splejenskih tehnik ti tukaj lahko veliko pomaga.