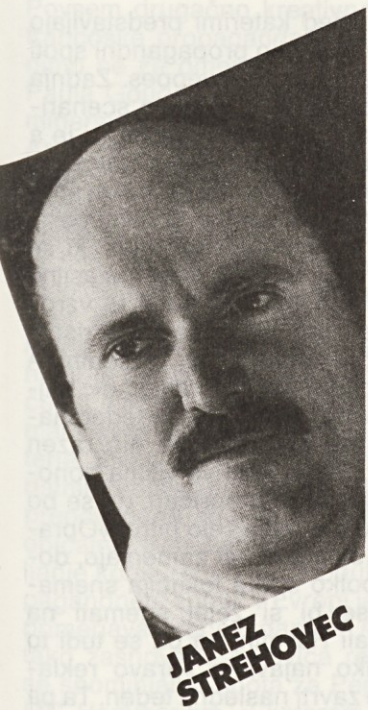


Telo in digitalnost



JANEZ
STREHOVEC

V Linz sem prišel, ne da bi prej sploh slišal za to mesto. Bilo je 1979. leta, ko sem se vračal domov preko Passaua in Salzburga. Bil je zelo vroč avgustovski dan in prijatelj mi je hlad obdonavskega kopališča z lepimi bazeni. Ko sem zapuščal to mesto bežnega postanka, sploh nisem imel pojma, da se bom v to gornjeavstrijsko mesto še kdaj vrnil. Šele čez nekaj let sem odkril *Ars electronica*, festival za umetnost, družbo in tehnologijo, ki jo že več kot desetletje (najprej bienalno, sedaj letno) pripravljajo v tem mestu. Linz, ki se mi je 1979. leta povsem slučajno znašel na poti vrnitve (pravzaprav je bilo čudno, da nisem iz Regensburga zavil proti Muenchnu...), je v zadnjih letih postal končna postaja mojih potovanj, povezanih z željo po novih informacijah s področja tehnoumetnosti, še posebno računalniške. Bom začel v tem besedilu reklamirati ta festival, ki ga sicer prireditelji iz leta v leto zgledno napolnijo z raznovrstnimi dogodki? Ne bo tako hudo, linško *Ars electronica* omenjam le kot primer in hkrati postajo neke čudne zgodbe, namreč tiste, ki govori o telesu in digitalnosti.

Linški festival ni le panorama novih vizualizacij (računalniške grafike, animacije, virtualne resničnosti), zvočnih pokrajin (računalniška glasba) in likovnih instalacij, podprtih z digitalno tehnologijo; na prizorišča v Brucknerjevem domu in okolici organizator vedno postavi tudi vrsto interaktivnih instalacij in poskrbi za dogodke performanca, še posebno tistega, povezanega z novimi tehnologijami. Kaj je pri tem nenavadnega, zakaj omenjam tudi ta del programa? Tako interaktivne instalacije (teoretik Roy Ascott že razume to zvrst kot značilno umetniško orientacijo za 21. stoletje) kot performanci so namreč simptomatični za sedanje dogajanje tehnoumetnosti in njeno investiranje virtualnih svetov.

Ko govorimo o računalniški umetnosti, mislimo predvsem na moč njene prepričljive 3-d vizualizacije in manipulabilnosti generiranih likov (brez težav se recimo pokaže temno stran Meseca), celo različne posthowkingovske naravoslovne vede so postale pop, torej *pop science* v trenutku, ko jih je mogoče dopadljivo vizualizirati (od teorij kaosa, fraktalov in katastrof do kvantnih teorij in mikrobiologije). Konic pri teh prizadevanjih je tehnologija virtualne resničnosti, ki omogoča sprejemnikov vstop v te svetove (preko ustreznih vmesnikov) in njihovo interaktivno prilagajanje gibanju sprejemnika. Ontologija virtualnih svetov temelji na tehnologiji in kvantni teoriji in njeni značilni distinkciji, ki je v tem, da kvantna teorija predstavi objekt v odvisnosti od tega, ali je opazovan (merjen) ali ni. Neopazovani objekti niso v obzorju te znanosti resnične stvari ali resnični dogodki, temveč le nihajoče možnosti. Šele opazovanje konstituira objekt kot stvar z določenim mestom, smerjo vrtenja in hitrostjo. Tudi objekte virtualnih (paralelnih, alternativnih) svetov sooblikuje/definira šele opazovalčevo vstopanje vanje in njegova aktivnost. To pa je tudi značilnost tiste usmeritve sodobne tehnoumetnosti, ki se ji pravi **interaktivna instalacija** in ki ob performansu tudi značilno koeksistira na *Ars electronici*. Interaktivne instalacije so namreč dela, ki živijo kot dinamični (luminokinetični, auditivni in kibernetični) procesi in za svoj zagon in tekoči

pogon rabijo sprejemnika. Pa čeprav samo kot tistega, ki meče svojo senco na fotocelične membrane, postavljene po interaktivnem ambientu, prostoru instalacije. Tu pa smo pri svojevrstnem paradoksu, ki značilno spremlja sedanje dogajanje v tehnoumetnosti, še posebno v tisti, ki investira digitalni videz.

Na eni strani imamo očarljive imaterialne kompjuterizirane virtualne svetove, ki iznenada omogočijo tisto, kar je bilo nemogoče v klasični fiziki, namreč da sta mogoči dve stvari ob istem času na istem mestu. S tehnologijami virtualne resničnosti je to postalo vsakdanjost in danes lahko dejansko govorimo o svetu kot pluriverzumu, sestavljenem iz več generacij realnosti (ki se lahko prekrivajo) in ne samo iz ene ali dveh (neba in zemlje). Šarm računalniških vizualizacij je povezan tudi z neverjetno manipulabilnostjo slikovnega — vse je lahko vse, vse prehaja v vse, teža »realnega« objekta je ukinjena. Pravzaprav objekta kot stvari sploh ni več, temveč gre le še za točke/piksle, kompjuterizirane preko cool digitalne kode, ki omogoča poljubne kombinacije in smeri gibanja »bežečih« sličic/telesc. Foda tem čarobnim kresničkam očitno nekaj manjka, nekaj je, kar začne prej ali slej motiti zaznavo, in to so že zgodaj opazili tudi medijski umetniki. Tisto, kar manjka, je (predmetna) gostota, trdnost kot tisto, kar se upira in kar polno stimulira otip kot tudi zelo pomemben človekov čut. Zunaj kroga/mreže teh del/virtualnih svetov zato ostaja tudi človeško telo.

Humaniziranje tehnologije kot ena izmed popularnih zahtev tehnoumetnosti? Pravzaprav je to že oguljena in pogosto komaj kaj produktivna fraza, dejstvo pa je, da sedanje tehnoumetnosti vedno pogosteje v svoja interaktivna dela (in seveda v performance kot artistično in z novimi tehnologijami podprto nadaljevanje hepeninga, akcionizma in body arta) vključujejo (in priključujejo) tudi telo. Recimo, da še živo telo, predvsem pa telo kot telo, torej stvar, ki je primerno gosta in trdna in ki ni samo zavest ali kaka možgani, primerni za presaditev v kakega robota. Bežeče miksanе slike torej rabijo telo, pa čeprav je danes v tehnokontekstih videti nekam slučajno in povsem nepomembno, recimo kot nekakšen Linz na poti mojega vračanja, opisanega na začetku tega besedila. Seveda pa se tukaj postavlja vprašanje, za kakšno telo gre pri tem, kako izgleda sredi tehnoumetniške mašinerije in menežerije? Recimo, da bi ta izgled dobro opisala/poslikala filmska (ne video) kamera. Mene pri teh slikah prestraši in hkrati pritegne le pogled na telo kot vkopano, togo, gosto, težko bitnost, ki se v takšnih situacijah ne odtuji ne potuji, temveč preprosto rečeno izpostavi in nastavi, se da na »digitalno sonce« in zastane. Ne ve, kaj bi (še). To je telo (na prvi, vendar ne tudi zadnji pogled tudi telo kot že truplo), ki je programirano in je vozlišče mrež in telekomunikacijskih poti in je hkrati v trenutku, ko se iznenada nerodno obrne, stopi na spoj kablov ali prevrne kak zaslon, vendarle tudi nekaj, kar lahko spravi vase osebo kot subjekt. In je potem vse tako kot v (boljših) nemih filmih. Telo (brez walkmana) teče, zbeži. Vrne se v dom/svet, ki še upošteva njegovo mero. In predvsem njegovo gostoto. Zgoščeno polnost pojava in na njej temelječo formo.