

Umetnost postindustrijske družbe

Živimo v obdobju čiste aktualnosti in mediatizirane površine, ki se členi, pravzaprav raste proti posamezniku. Ta živi tako, da sliši vsako sekundo posebej in v dnevu, ki je vsota njegovih lastnih (realnih) doživetij in niza medijskih slik in interpretacij, ki jih bo o njem prejel preko različnih medijev. Z naselitvijo v prestolnici na križišču časa (pojem Paula Virilija), udomačitvijo v kronopolitičnih paradigmah in transportnih vektorjih, s poslušanjem radijskih poročil različnih postaj vsake pol ure, z ogledom desetih različnih TV informativnih oddaj o posameznem dnevu, z branjem vsaj treh časopisov dnevno in po vrhu še z življenjem (simuliranjem in desimuliranjem življenja) bo morebiti sedanji, recimo mu kar postindustrijski posameznik v postmoderni dobi prišel na sled tistega, kar danes šteje.

Ta posameznik namreč živi v svetu (sistemu), ki se ne razlikuje več samo od okolja kot prve narave, temveč tudi od okolja kot druge narave (tiste industrijskih artefaktov) in morda že tretje narave (tradicionalnih informacijskih sistemov), katere osnovne enote so informacija, senzacija in računalniški program, njen kontekst pa trg informacij, idej, političnih projektov in medijskih slik. Na svoji poti skozi mikro prostore in čase se seveda srečuje tudi z umetnostjo, organizirano v družbenem samoreferencialnem sistemu (umetnosti), ki že od gibanj zgodovinske avantgarde v prvih desetletjih 20. stoletja dalje deluje kot avtopoetičen, torej se gradi in reproducira s pomočjo svojih lastnih predpostavk. Recimo, da se sedanji posameznik veliko ukvarja z umetnostjo oziroma se pogosto srečuje z deli in procesi njenega razširjenega pojma. »Zgodba« o njej pa sploh ni tako enostavna in samoumevna, pa četudi prav umetniški pojavi kažejo na simulacijski lesk njegovega sedanjega prebivanja. Skušajmo ji slediti, seveda le na nekaterih njenih zanimivejših postajah.

Neskončna nestrpnost do umetniške »relativnostne teorije«

19. julija 1937, dan po otvoritvi »prve velike nemške umetniške razstave«, slavnostne prireditve z 900 izbranimi deli blubo (Blut und Boden) slikarstva (pri zadnji fazi odbiranja 15.000 poslanih umetnin za to razstavo je sodeloval celo Adolf Hitler) so v Münchnu odprli sramotilno razstavo Entartete Kunst (Izrojena umetnost). Odprl jo je propagandni minister Joseph Goebbels, slavnostna govornika pa sta bila Hitler in Adolf Ziegler (od konca 1936. leta predsednik državne zbornice za likovne umetnosti). Na razstavi, ki je bila za mladino prepovedana, za odrasle pa je bil vstop prost, so razstavili 730 del 112 umetnikov. Njihove slike so

* Mag. Janez Strehovec, estetik, urednik za kulturo in znanost pri ČGP Delo.

bile zanikrno uokvirjene ali celo brez okvirov, ležale so celo po tleh in prostori so bili pomanjkljivo razsvetljeni.

Vodnik po razstavi, ki so ga prodajali po 50 pfeningov, je dela razvrščal v devet skupin, ki so jih opredeljevale posebne vsebinske definicije ali gesla. V prvo skupino so sodila dela »barbarstva pri predstavljanju«, v drugo »posmeh sleherni religiozni predstavi«, v tretjo »dokazi za politično ozadje umetniške iztirjenosti«, v četrto »politična tendenca v službi marksistične propagande«, v peto »moralna stran umetniške izrojenosti«, v šesto »uničenje zadnjih ostankov rasne zavesti«, v sedmo »idiot, kreten in paralizirani«, v osmo »samo Judje« in v deveto »dovršeni nesmisel«. Razstavo so navzlic velikemu interesu zaprli 30. novembra istega leta in kasneje, z manjšimi spremembami pokazali tudi v drugih velikih nemških mestih. Čeprav je uradna politika tretjega rajha forsirala le Veliko nemško umetniško razstavo, ki so jo po 18. juliju 1937. leta pripravljali vsa naslednja leta do 1942., ni obisk na teh razstavah (največji, in sicer 840.000 obiskovalcev je bil prav zadnje leto) nikoli dosegel tistega na razstavi Entartete Kunst, ki jo je videlo več kot dva milijona ljudi.

In dela katerih umetnikov so bila tista, ki so kot magnet vabila stotisoče in nad katerimi je bilo tako rekoč zapovedano zgražanje in sramotenje? Pogled na seznam likovnih umetnikov, ki so prispevali svoje umetnine za to razstavo (mimogrede, prispevali so jih tako, da so bile te umetnine zakonsko izločene iz zbirk), nam pokaže vrsto velikih imen zgodovinske likovne avantgarde z začetka stoletja; kar omenimo jih nekaj: Ernst Barlach, Max Beckmann, Max Ernst, George Grosz, Vasilij Kandinski, Paul Klee, Oskar Kokoschka, Franz Marc, Emil Nolde in Kurt Schwitters.

Vprašanje, ki se tukaj nujno postavlja, je, zakaj so prav umetnine velikih avantgardističnih izmov (od dadaizma do kubizma in abstraktnega slikarstva) tako vznemirjale očete takratne nemške, k tisočletnemu gospodstvu stremeče države? Zakaj so se tako nezaslišano pohujševali prav nad umetnostjo in se naravnost pustili motiti od nje, da so si tako rekoč morali vzeti čas za pripravo prav takšne razstave? Zakaj je bilo torej treba prepovedati določen model umetnosti in zoper njega agitirati za drugega?

Prvi odgovor na ta vprašanja je pravzaprav preprost. To nestrpno reakcijo na umetnostne izme lahko povežemo s teorijo in prakso literarnega nacionalsocializma kot gibanja kulturnih očetov populističnega in krepostnega nemštva, ki so že desetletja pred Hitlerjevo zgrabitvijo oblasti ob koncu januarja 1933. leta tako rekoč zahtevali nacionalsocialistično državo in ji utirali poti v takratni nemški družbeni zavesti. Mislimo tako na literarne buditelje kot so bili Langbehn, Vinnen, Avenarius in Alt kot tudi na duhovne očete rasne teorije (Gobineau, Chamberlain, Spengler, Dühring in Moeller van den Bruck). Ko so Alfred Rosenberg (pisec znamenitega, več kot 700 strani obsegajočega Mita 20. stoletja), Paul Schultze-Naumburg, Richard W. Darré in Joseph Goebbels v 30. letih sramotili »judovsko-boljševistično umetnost izmov«, jo povezovali z asfaltnim leglom vele-mestnega nenaravnega življenja in s propagando Sovjetske zveze kot nove Judeje, predvsem pa s kretenizmom in duševno boleznijo rodovno manj vrednih umetnikov, so pravzaprav le nadaljevali tiste tendence, ki jih je Julius Langbehn začrtal v že 1890. leta anonimno v Leibzigu natisnjem delu Rembrandt kot vzgojitelj.

Prisluhnimo za trenutek nekaj mislim iz tega dela: »Duh nemške vzgoje bo lahko šele takrat oživel, ko bo spet prevzel vase nemško kri.«¹

¹ Julius Langbehn, Rembrandt als Erzieher, Leipzig, 1922, str. 65, 277 in 317.

Langbehn je tudi eksplicitno povezoval umetnost z rodovno krvno podlago in vojno ter videl vzroke za kulturni in politični propad nemškega omikanega meščanstva v pridobitvah industrializacije, v velemestnih množicah in razvoju napačne znanosti, pozitivistično usmerjene na »ugotavljanje dejstev«. Langbehnovi nasledniki v 20. in 30. letih so seveda že lahko identificirali sovražnika nemške umetnosti v judovski in boljševisistični kulturi in njunih vrhuncih: umetniških avantgardističnih izmih, ki so tako rekoč sočasno z oktobrsko revolucijo postavili pod vprašaj tradicionalno ustanovo umetnosti, njene cilje in kánone.

Toda umetnost izmov, ki so jo nacionalsocialistični kulturni ideologi tako zlahka povezovali z judovsko strategijo in boljševisizmom, je strahovito »motila« tudi boljševice same. Usoda avantgardističnih izmov v stalinski Sovjetski zvezi je bila zelo podobna nemški. »Komunistični svet« pa je izme preganjal še desetletja po Stalinovi smrti tudi v drugih socialističnih državah. Znane so težave z recepcijo Kafkovega dela v Vzhodni Evropi, vzhodnonemška polemika ob Hansa Eislerja libretu za opero o Faustu, nikakršne naklonjenosti do del umetniške avantgarde in neoavantgarde pa niso pokazali tudi slovenski kulturni politiki, ideologi in očetje slovenskega literarnega nacionalizma.

Spomnimo naj samo na znano, v Delu objavljeno izjavo-pamflet »Demokracija – da, razkroj – ne« in na še skozi vsa 70. leta živo zavzemanje skupine starejših kulturnikov udeležencev NOV (večinoma rekrutiranih v sosvet Delovih Književnih listov) za umetnost in literaturo za »človeka« in zoper nihilistično in nehumano prakso zahodnih meščanskih logov.

Nekaj vražjega očitno tiči na teh delih (v likovni umetnosti na primer Kleeja in Kandinskega, v literaturi Joycea in Kafke), da kulturni politiki kot skrbstveni organi družbene spodobnosti tako silovito reagirajo nanje, jih sramotijo in preganjajo.

Za ta dela je bistveno, da niso odsev naravnega, z newtonovsko fiziko izmerljivega in s čutno gotovostjo preverjenega sveta (kot je), temveč širijo perspektivno in ptolomejsko dane meje dejanskosti, torej tega, kar se kaže opazovalcu v vsakdanjem življenju. Niso odslikava dejanskosti, temveč produkcija dejanskosti sui generis in ustvarjajo nov pogled na dejanskost. Pojem resničnosti je postal z aspektom, kakršnega proizvajajo ta dela, obsežnejši in poglobljenjši. Podobno kot Einsteinova relativnostna teorija, Planckova kvantna teorija in novejša matematika (na primer Riemannov poseg v geometrijo) so tudi dela umetniške zgodovinske avantgarde silovito »napadla« optiko naravnega pogleda, normalne zaznave, opravljene iz vsakdanjega stališča, in jo minirala. Gre za zmagoslavje logike »ni tako, kot je videti (otipati, slišati), temveč je drugače«. Čuti so tukaj dejansko postali teoretiki.

Kako umetnost dviga veke za pogled v drugo?

Odgovor na to vprašanje daje estetika kot teorija, ki je skozi stoletja ugotavljala čutno in nazorno slikovnost umetniškega. Gre za misel, ki se vidi, sliši, včasih celo otipa. Če obstaja kak bog umetnosti, potem je to tisti čutne neposrednosti, popolne tostranosti, bog nevernih Tomažev torej, ki mora biti popolnoma dan v izkustvu. Za nekatere teoretike (recimo filozofa Schellinga) je ta sposobnost umetnosti, da prikaže ideal v čutnem izkustvu, da tako rekoč zna frankensteinovsko narediti celega umetelnega človeka – pravcati škandal za filozofijo. Ta priložnost in celo odlika umetnosti pa je hkrati vzrok za vrsto očitkov, groženj in zasmeh-

hovanj, ki jih doživlja skozi stoletja, pravzaprav z njimi plačuje to svojo nazorno posebnost. Vsakdanji ljudje in tudi njihovi oblastniki še vedno krepko stojijo v ptolemejsko zaznavnem svetu in razumljenem z newtonsko mehaniko. Da bi spoznali dosežke nove fizike, kemije, matematike, teorije kaosa in fraktalov, bi morali potrpežljivo prebirati učene teoretske knjige, kar pa običajno ne počno. Umetniška dela kot, če se seveda zelo približno izrazimo (in k tej temi se bomo še vrnili), »relativnostna teorija v čutni predstavi« pa so tako rekoč med njimi – vidna, otipljiva, provokativno nastavljena, zato se do njih tudi tako značilno opredeljujejo.

Ob koncu drugega tisočletja že brez čudenja?

V sedanosti ni ene umetnosti niti le dveh, recimo »zdrave« in avantgardistično »izrojene«, temveč je množica različnih umetniških usmeritev, ki jim komaj še najdemo kako skupno točko; veliko t. i. umetniških manifestacij, situacij in dogodkov le še pogojno sodi na področje umetnosti. V času očarljive spremenljivosti se je torej opazno spremenila tudi umetnost. Eden teoretikov usodnih sprememb umetniškega dela, torej avtor pogleda na razburljivo zgodovinskost umetnosti, je bil pred II. svetovno vojno delujoči Walter Benjamin, pisec eseja *Umetniško delo v času tehniške reprodukcije*. Spremenljivost umetniškega dela se je Benjaminu v tem, 1936. leta natisnjem delu pokazala kot izginjanje in celo zakrnitev avre kot tiste značilnosti tradicionalno razumljenega umetniškega dela, ki se kaže kot kontemplativni občutek enkratnosti in daljave, torej svojevrstne metafizične globine. S pojavom množic, spremembami čutne zaznave in tehnikami reprodukcij je postala relativirana in izpodbijana avtoritarnost avre, kulturna umetnina se je odvila iz svojega omota. Filozofske, striktno estetske kategorije je Benjamin obravnaval kot izrazito zgodovinske, torej spremenljive: »Enkratnost umetniškega dela je identična z njegovo vklopljenostjo v kontekst tradicije. Ta tradicija je zgolj nekaj povsem živega, nekaj skrajno spremenljivega. Antični kip Venere, na primer, se je pri Grkih nahajal v drugačnem tradicionalnem kontekstu, ki ga je napravil za predmet kulta, kot pa pri srednjeveških klerikih, ki so v njemu gledali nevarnega malika.«² In tako kot je bila umetnina v davni spričo težišča na kulturni vrednosti prvenstveno instrument magije, postaja po Benjaminu v sedanosti spričo poudarka na razstavni vrednosti »tvorba s povsem novimi funkcijami, med katerimi se izloča umetniška vrednost, ki se je zavedamo, kot tista, ki jo bomo kasneje spoznali le kot naključno.«³

Funkcionalne spremembe umetniškega dela? Jasno, pa tudi konceptualne, prostorske, časovne in materialne. Nič ni bolj negoto, kot je današnja usoda umetnosti, kjer lahko odgovore o posebnosti in funkcionalnosti umetniškega izrekamo le na podlagi konvencij konteksta, v katerega se vpisujejo posamezne umetnine.

V 1990. letu ni umetniško delo samo estetski predmet, temveč je še vedno tudi kulturni predmet (je posrednik vstopa v kulturni kontekst) in prav tako nosilec informacij, dokument politično tabuizirane resničnosti, blago z zgledno menjalno vrednostjo, zabavni predmet in mesto, ob katerem se razvije svojevrstna družbenost, celo s politično razsežnostjo.

² W. Benjamin, *Gesammelte Schriften* I. 2, Frankfurt am Main, 1974, str. 441.

³ Isto delo, str. 444.

Gre za dejstvo, ki ga je Hannes Böhringer opisal z besedami: »Umetnost je umetnost, ker se v družbenem sistemu umetnosti pojavlja kot umetnost.«⁴ Znotraj tавтоloške metafizike se danes torej generira obzorje razumevanja umetniških del, katerih množično nastajanje pa je naravnost osupljivo. Govorimo namreč lahko že o pravecatem razmahu kulturne industrije kot pomenljive panoge (tako s kulturnim trgom kot kulturnim turizmom) nacionalnih ekonomij in o že znatnem odstotku prebivalstva, ki svojo poklicno dejavnost povezuje z umetniškim sektorjem.

Vendar pa tudi logika konvencij in stoičnega pozitivizma v smislu »tako pač je« ne pojasni tistega zagonetnega na sedanjem življenju umetniških del, ki se je že Karlu Marxu v uvodu v Očrte kritike politične ekonomije postavilo kot vprašanje: »Ali je Ahil mogoč s smodnikom in svincem? Ali sploh Ilijada s tiskarnami in tiskarskimi stroji? Ali ni nujno, da petje in pripovedke in muze utihnejo ob tiskarski stiskalnici, ali torej ne izginejo nujni pogoji epske poezije?«⁵ Pri tem je Marx ugotavljal, da tudi tradicionalne umetnine (recimo antičnega sveta) še naprej veljajo za vzor, pravilo in žarčijo svojevrstni čar. Njihov nastanek je sicer povezal z nezrelimi družbenimi razmerami, v katerih so nastale, vendar pa današnje, tudi kar se da počezno in statistično ugotavljanje trendov umetnostnega trga pokaže, da tovrstna dela, oblikovana po klasicističnih zgledih in ožarčena z, recimo, postmoderno avro, obstajajo še danes; takšna dela pa še posebno funkcionirajo kot odlično, visoko cenjeno blago.

Umetniško delo je (v smislu teorije W. Benjamina) zgodovinska, vendar pa tudi (za družbe Zahodnega sveta) nadzgodovinska kategorija. Še vedno se oživljata ritual in misterij, ki sta naklonjena prav delanju (neo)klasicističnih umetnin. V njuno službo pa izrazito stopajo tudi različni tipi držav 20. stoletja, tako klasično totalitarnih iz prve polovice stoletja kot parlamentarno totalitarnih v sedanjosti. Omenili smo že primere kulturne politike Tretjega rajha, vendar pa tudi moderna evropska država ne investira v umetnost na pamet, temveč z namenom subtilne eksploatacije tega področja (v tem smislu pišemo o »parlamentarno totalitarni državi«). Kulturni sektor se pri tem opazuje celo skozi pglavitni interes notranje politike – namreč na podlagi policijskega ohranjanja statusa quo v smislu, da so kulturne ustanove tukaj za to, da zadržijo na dovoljenem in nadzorovanem mestu potencialno subverzivnega posameznika, ki bi sicer lahko kulturno središče in dejavnost v njem zamenjal za »cesto« subverzivnih akcij in nenadzorovanega delovanja sploh.

Zdrave umetnine kot mize in žlice

Navzlic divjemu ritmu sprememb v sedanji postmoderni in postindustrijski družbi država torej ohranja ritualni kontekst, ki še vedno generira in sprejema prav tradicionalno delana umetniška dela. Na teh delih se nedvomno pojavlja paradoks, da očarajo tudi v sedanjem času. To so dela, ki nedvomno sodijo pod pojem »zdrave umetnosti«, torej tiste, ki z gledno funkcionira v okrožju nacionalnih umetnostnih pedagogik in rabi utrjevanju spodobnosti. Gre za umetnine, na katere meri tudi Josipa Vidmarja definicija umetnosti kot »kristalizacije življenja«

⁴ H. Böhringer, *Begriffsfelder/Von der Philosophie zur Kunst*, Berlin, 1985, str. 112.

⁵ Marx-Engels, *Izbrana dela*, Ljubljana, 1968, str. 45.

in katerih percepcija se zdi povsem naravna tudi sedanjemu množičnemu okusu. Njihov samoumeven obstoj je videti celo kot kak posmeh in ironija do vseh tistih sprememb sedanjega časa, ki jih je za področje umetnosti tako daljnovidno opisal Walter Benjamin. Razumljivo je, da obstajajo razredi skrajno historiziranih umetniških del, ki izhajajo iz dejstva množične družbe, tehnološke moderne in postindustrijske postmoderne, torej se vpisujejo v usmeritve, ki jih anticipira Walterja Benjaminova analiza, toda ob njih še vedno vztrajajo tradicionalna dela, ki jim tukaj za trenutek namenimo pozornost z nekaj vprašanji.

Zakaj se (neo)klasicistične umetnine dopadejo levi in desnici, sedanjim ljudem in fašistom, stalinistom in otrokom? Zakaj so se ta dela tako prijela in udomačila, da vzbujajo tolikšne ponovitve in implicirajo ustanovo umetnosti? Zakaj so prav ob njih kulturni politiki totalitarnih držav oblikovali normo, glede na katero so kot bolno in izrojeno presojali umetnost, ki se je oblikovala kot drugo teh del ali celo kot napad na njihovo logiko? Zakaj je o umetniških delih iz druge, recimo kar avantgardistične izrojene tradicije, zapisal T. W. Adorno: »Edina dela, ki štejejo, niso nobena dela več«.

In naši odgovori: Neoklasicistična umetniška dela bodisi kot pesem, simfonija, gledališka tragedija ali uokvirjena slika so dovršena dela v smislu kristalizacije, torej zgoščenosti, zaključenosti, homogenizacije in razvidnosti. Videti je, kot bi bila dela narave same, kar so tudi že ugotavljale tradicionalne estetike. Na njih ni kaj vzeti ali dodati, morebitno jemanje ali dodajanje bi uničilo uravnoteženo strukturo in morebiti privedlo do novega dela. Za te umetnine je tudi značilno, da tako rekoč ponavljajo strukturo realne biti, torej vse njene plasti na ravni simbolnega. Njihovo sprejemanje nam odkrije očarljivo globino kot sklad notranjih plasti, ki so čvrsto »zidane« do ideje dela. V 1953. leta izšli Estetiki je Nicolai Hartmann ugotavljal pri likovni umetnosti šest plasti in pri pesniški kar sedem plasti takšne, recimo kar pravilne umetnine – norme. Na Rembrandtovem portretu starčeve glave je ugotavljal najprej realno plast (ospredje) z barvnimi lisami na platnu, ki so nanesene v dvodimenzionalnem prostoru. Vendar pa takšno neoklasicistično umetniško delo ne »diha« samo površine, temveč je strukturirano tako, da so površinski učinki samo ključ, ki vodi k nadaljnim irealnim ali globinskim plastem dela, k ozadju, ki se členi na nadaljnje plasti: a) tridimenzionalno prostornost s svetlobo in obliko prikazane osebe in dela okolice, b) gibanje in živo telesnost, c) duševnost prikazane osebe z njenimi boji in usodnostjo, č) človekovo individualno idejo in d) idejo splošne človečnosti.

Zaključenost, homogenost in pravilnost (red, oblika, simetrija, harmonija) takšnih del je nedvomno očarljiva in ljudje so se očitno zelo navadili na prav takšna dela. Videti je, kot da njihova življenjskost, zidana na simbolni ravni fikcije, vsakdanje in naravno sovпада z ritmom življenja, običajnimi pričakovanji in potrebami. Na posameznikovo zavest torej učinkuje ugodno in zadovoljuje njegova pričakovanja, ki izhajajo iz antropoloških potreb po srečevanju z dovršenimi predmeti. Kaj mislimo s to zadnjo sintagmo?

Preprosto na dejstvo, ki ga lahko metaforično rečeno ponazorimo z naslednjo tezo. Kot obstajajo v posameznikovi vsakdanji resničnosti t. i. srednje veliki predmeti in naprave kot so stoli, mize, postelje, žlice in noži, ki so namenjeni njegovi orientaciji in uporabnosti v vsakdanjem življenju in komuniciranju (tudi osnovni prostorski orientaciji), pri tem pa je značilno, da te naprave in predmete lahko v različnih okoljih stiliziramo in estetiziramo različno, vendar to ne sme otežiti njihove osnovne funkcije.

Umetnost torej preživlja, v določenem pogledu je videti celo kot neizogibna, toda ali bo preživela? Jean Francois Lyotard, eden poglavitnih teoretikov filozofske govornice o postmoderni, je v svojem zadnjem delu *Nehumano (L'inhumain)* opozoril na tisto grožnjo etnokulturam, ki jo prinašajo tehnologije množičnih medijev, še posebno računalniške. Za trenutek prisluhnimo njegovi nedvosmiselni ugotovitvi: »Naša postmoderna doba, ki je, preprosto rečeno komunikacijska, medtem ko je bila moderna imperialistična, skuša podvreči etnokulture svojemu univerzalnemu spominu (banke podatkov), ki ga jaz imenujem velika monada. Poskuša jih pretvoriti v informacijske objekte, razvrednotiti v nekaj, kar ne zasluži, da bi bilo spoznano in prepoznano. To dejstvo je odločilno, saj nam daje vedeti, da sodobne tehnične znanosti nimajo geografskega izvora, niso etnokulturalne. Njihova edina usmeritev je konstituiranje univerzalnega, deteritorializiranega arhiva, ki ne funkcioniira s pomočjo človeških, temveč elektronskih možganov.«⁶

Tisto, kar je bistveno v tem stališču, je misel o deteritorizaciji informacijskega predmeta kot v tem času verjetno najbolj vsakdanjega objekta in o elektronskem mediju kot njegovem gibal. In prav to je tukaj najbolj usodno, namreč usodno za posameznika in, smemo reči, njegovo domovanje. Predmeti, ki danes štejejo in h katerim težijo manifestacije različnih izvorov, namreč niso več »ozemljeni«, niso več usodno povezani s koreninami našega planeta, temveč črpajo moč in gibanje od elektronov in fotonov, od dveh – po Lyotardovih besedah – ubornih telesc, ki se nahajata širom po vesolju in ki lahko poljubno prenašata človeška sporočila. Njihov spomin je deteritoriziran v vesolju, kar pomeni, da bi se lahko celo ognil eksploziji sonca in se izselil z našega planeta in celo zapustil osončje. Tisto izkustvo človeštva, ki je povezano s fotonskimi in elektronskimi nosilci torej lahko preživi katastrofe, entropijo, se odseli nekam daleč. Toda, ali je to prednost ali pa pekel nehumanega, ki ga danes posebljajo tudi raziskave v genetskem inženiringu? Je velika monada elektronskih možganov priložnost za posameznika ali pa gre za formalizacije in simbolizacije, ki se nahajajo onstran načela sreče?

Še vrsta drugih vprašanj se tukaj pojavlja, zato skušajmo najprej »stvar« natančneje opredeliti. Lyotard v omenjenem delu izraža dvom in strah nad temi procesi, za katere je, in prav na to moramo tukaj opozoriti, značilno izhajanje iz agonije realnega, iz sesutja časa in ozemlja, torej umestitev onstran tistega, čemur bi lahko rekli ozemljenje in kar sovпада s posameznikovimi čutnimi zaznavami in z njimi povezano gotovostjo. Naprava za takšna spreminjanja, pravzaprav prevajanja v simbolni jezik, ki ni preverljiv glede na čutno zaznavo razsežnosti prostora in časa, je računalnik s svojimi procesi digitalizacije kot razreševanja procesov in reči na številčno kodo.

Kakšna je posebnost teh postopkov, mišljena seveda glede na veliko elektronsko monado? Postopki računalnika so obdelave, pri katerih ne gre za optične, akustične ali semantične zakonitosti predmeta, temveč se z njimi stroj ukvarja formalno. Revolucija digitalnega povzroči izginjanje odpornega, zemlje, »teže sveta« s svojimi pravili, kajti digitalizacija abstrahira od čutnega bogastva predmeta, njegove »zemlje« in identitete. Predmet ali lastnost predmeta, ki sta prešla računalniške obdelave, sta le še surova masa, formalizirano testo, ki je popolnoma prepustljivo za različne manipulacije. Predmeti se z računalniškimi procesi, podobno kot pri glasbenem videu, spremenijo v plavajoče znake, ki sledijo kaki

⁶ Od nehumanega k sublimnemu (pogovor z J. F. Lyotardom), Tribuna, Ljubljana, št. 8, 1989, str. 11.

novi zakonitosti, recimo kar programu, ki se razlikuje od zakonitosti, ki določa njihov položaj v realnih življenjskih zvezah. Tu gre zato za nagle prehode, popolno razpoložljivost in neskončno lahko prehajanje vsega v vse; jabolka brez težav postajajo hruške, tudi lahko rečemo.

Takšna nonšalantna manipulativnost je seveda blizu umetniškimi postopkom, ki so dejanja, za katera je značilno, da so v mnogočem odrešena teže realnega. Zgodovina omenjene »izrojene« in bolne umetnosti avantgard je zgodovina poskusov, da bi umetnikom uspelo kar se da divje oddaljevanje od resničnosti in njenih bremen nujnosti in zakonitosti. Strokovno se reče tem potem abstrakcija in hermetizem, gre pa zato, da se oblikujejo podobe, ki ne temeljijo na analogijah med modelom in sliko. Delati izdelke, ki so produkt kar se da divje domišljije in so kot kak kentaver, okrogli kvadrat in leseno železo skregani z načelom velike verjetnosti, je bil moto te usmeritve. Teoretiki umetnosti pa so te poskuse in tudi že dosežke mislili kot prehod od načela mimezis k načelu poezis, od posnemanja k domišljiskemu ustvarjanju.

Tovrstne usmeritve sodobne(jše) umetnosti pa lahko povežemo tudi s tisto resnico sedanjega družbenega položaja umetnosti, ki se kaže kot soobstoj v svetu znanosti in novih tehnologij, ki so prevzele veliko (informacijskih, prikazovalnih in zabavnih) funkcij, ki jih je v preteklosti značilno oblikovala (ali kar pričarala) samo umetnost. Predmeti, ki jih »prinašajo« računalniške obdelave in predvsem grafično oblikovanje (recimo v digitalni grafiki in videu) so zato že zelo zgodaj začele zanimati sedanje umetnike. V številnih oblikah že desetletje vstopa računalnik v umetnost, bodisi kot pomožna naprava pri računanju in programiranju scene (na primer njene osvetlitve in zvočne slike), pri filmskih snemanjih in predvsem kot glavno ustvarjalno sredstvo. V svetu je že več specializiranih prireditev in festivalov (najbližji festival Ljubljani je Ars electronica v gornjeavstrijskem Linzu), kjer se umetniki in teoretiki srečujejo prav ob računalniško generiranih delih, med katerimi so se kot vodilna že izkristalizirala tri področja: računalniška glasba, grafika in animacija.

Ker bomo o teh delih posebej spregovorili kasneje, se tukaj vrnimo k Lyotardovi skici nehumane »velike monade«. Prav gotovo sodijo k temu simbolnemu kolosu tudi računalniško delana dela, pri katerih se umetniška domišljija razrešuje v programiranju številčne matrice. In če sprejmemo Lyotardovo vizijo o negativni entropiji, ki spremlja njen obstoj, potem lahko rečemo, da so računalniške umetne tiste, ki imajo sposobnost, da uidejo morebitnim zemeljskim katastrofam in da kot odlični dokumenti človeške domišljije in ustvarjalnosti preidejo v neko novo, z logiko zdajšnjega sveta sprto življenje. Toda ali so takšna dela res značilna za ustvarjalnost ljudi našega planeta?

Lyotard nedvomno piše, da so postopki informatike siromašenje bogastva etnokultur. Tudi francoski teoretik simulacije in agonije realnosti Jean Baudrillard v svoji razpravi Svet videa in fraktalni subjekt izraža bojazen, da bo t. i. virtualni človek, obdan s protezami, kot so računalnik, video, walkman, kamera in fotoaparati, ki že vodi ljubezen preko zaslona in se pogovarja preko telekonferenc, nekega dne izgubil mišljenje in si moral pomagati s protezo v obliki umetne inteligence. Podobno kot so očala in kontaktne leče nekega dne postale s telesom integrirane proste generacije, ki je izgubila vid. Ob ekspanziji računalnikov in umetne inteligence Baudrillard tudi odkriva le še eno razliko, ki loči človeka od najbolj inteligentnega stroja, in ta je užitek, sla v funkcioniranju. Za človeško veselje in uživanje (zaenkrat) še ni strojnih nadomestkov in morebiti je na tem področju tekma strojev z ljudmi za zmerom izgubljen za stroje. Stroj je iznašel človek in ne

obratno, on tudi še vedno lahko transcendirata, medtem ko tukaj pisec teh besed Baudrillardu ne verjame, stroji ne morejo preseči tega, kar so.

S pesimistično optiko Lyotarda in Baudrillarda pa se ne bi strinjal tudi avstrijski poliumetnik in teoretik sedanje umetnosti Peter Weibel. Za njegove poglede ja značilno, da novoveški zgodovinski razvoj opazuje v bistveni povezavi s tehnološkimi dosežki, ki očitno povzročajo velike družbene spremembe. Ko je z razvojem težke artilerije topovska granata preletela obzidje fevdalne trdnjave – srednjeveške državnice, so obzidja izgubila svoj smisel in na utrjevanju temelječa mesta so razpadla. Nastala je nova državna oblika – t. i. nacionalna država, ki pa ji je zopet zadala smrtni udarec tehnika, in sicer v obliki telekomunikacijskega satelita. Slednji je skupaj z ekstremno telematično tehnologijo porušil stare, tradicionalne meje ozemlja in s tem tudi na njih temelječe politične oblike, recimo kar geopolitiko. Investiranje in discipliniranje telesa in utrjevanje ozemlja na star pešadijski in artilerijski način, ki ga še vedno izvajajo armade na različnih koncih sveta, je spričo te nove, recimo kar orbitalne telekomunikacijske razsežnosti postalo že povsem preživeto. Z novo elektronsko in telematično epoko je prišlo do novega, veliko obsežnejšega »teritorija«, in sicer postindustrijskega, imaterialnega in elektronskega.

Ali je to novo, daleč preko čutne zaznave naravnega ozemlja razprostrto prostanstvo, vezano, kot bi rekel Lyotard, na uborna telesca fotonov in elektronov, priložnost za posameznika in nova razsežnost njegove svobode, ali pa gre za bolečo izgubo s čutno gotovostjo obvladanega ozemlja in neke, smemo reči, domače razvidnosti in naseljenosti? Peter Weibel (v razpravi *Ozemlje in tehnika*, 1988) se odloča za prvo alternativo, pritrdilno torej odgovarja na vprašanje, če je smiselna in emancipacijska tehnološka širitev ozemlja, še posebno tista s satelitskimi in računalniškimi tehnologijami. Matematično modeliranje sveta (recimo v računalništvu) se mu izkaže kot tendenca realnega samega, da seže preko samega sebe; v tem smislu tudi navaja misel teoretika Renéja Thoma »glas realnega se sliši šele v čutu simbola«, kar pomeni, da glasu realnega ne slišimo v realnem samem, temveč šele na simbolni ravni. V tej smeri pa delujejo sedanje deteritorizirane tehnologije, ki s postopki simbolizacije iznajdejo novo ozemlje in novo realno. Svoje razmišljanje je zato Peter Weibel končal z zanimivo in verjetno tudi dovolj sprejemljivo mislijo: »Računalnik kot simptom elektronske kulture je indikator in kaže, da koda narave, naravnega ozemlja ni identična s kodo univerzuma, s kodo človeka.«⁷

Divje umetnine v kronopolitičnem svetu

O usodi umetniškega dela razmišljamo danes, torej iz neke sedanjosti, ki že ima kronopolitično in medijsko obeležje; njene poglobitve razsežnosti so novo občutenje prostora in časa, prednost simulacije nad udejanjenjem, modela nad ozemljem, časa nad prostorom, hitrosti nad statiko. To je okolje prehoda iz materije k imaterialnosti in od trdih robov reči (na sebi) k instant, tekočim artikulacijam na – v primeru računalniške umetnosti – številčne matrice oprtih slik. V njem se metafizika umika fiziki, skrivna globina (tisto, kar naj bi bilo zadaj) razkošni površini, odrske uprizoritve ne posnemajo več življenja, temveč njegove maske same proizvajajo scenski spektakel sveta, v katerem sovpadata uprizoritev in real-

⁷ Philosophien der neuen Technologie, Berlin, 1989, str. 111.

nost. Kar stopa na sceno, se takoj vključi v prizor, v sliko. Slednje so pospešene z napravami in se sočasno prikazujejo na različnih monitorjih. Vse, kar je, se mora videti (slišati, tudi simulirano otipati). Današnji dan ni za posameznika le celota njegovih eksistencialnih »totalizacij«, temveč vsota realno doživetega in množice medijskih (slikovnih, zvočnih) slik, ki jih je sprejel ali pa tudi posnel na ta dan.

$d = d_r + d_m$. Kaj pomeni ta preprosta enačba? Z njo mislimo na dejstvo, da je kak dogodek (d) za sedanje ljudi šele takrat, če tisto, kar se je v resnici zgodilo (d_r) dobi še svojo medijsko potrditev (d_m), sliko ali zapis. Nekaj je bilo, če so o tem pisali, poročali ali prikazovali mediji, sicer smo negotovi, ujeti v manjšo ali večjo verjetnost (se je zgodilo, ali pa se ni). Množični mediji so v sedanjem okolju totalne inscenacije najbolj relevantna referenca. Vrsta dogodkov (recimo političnih, športnih in zabavnih) živi le z njihovo pomočjo. Svojevrstno se na njih nanašajo tudi dogodki svetovnega terorizma (nastavljanje bomb, ugrabitve letal). Ali bi sploh še kdo izvajal bombne atentate in ugrabljaj letala, če se o tem ne bi nenehno poročalo? Olimpiade pa bi brez radia, TV in časopisov postale le lokalna ali sindikalna prvenstva, krajevni mitingi torej. Tudi vrsta zabavnih dogodkov (po vzoru »live aid«) je danes že povsem programiranih na svetovni avditorij kot medijsko elektronsko vas.

Mediji so v času in razvijajo pravcato mikrofiziko časa, ki dematerializira prostor in ga obvladuje. V obdobju satelitev, torej globalne, orbitalne vseprisotnosti je čas postal poglavitna razsežnost prostora in hitrost kot moč njegovega obvladovanja je postala denar, kapital. Na ravni političnih pojavov (in tudi že transpolitičnih manifestacij moči) pa lahko govorimo že o kronopolitiki. Raziskovalec hitrostnih pojavov Paul Virilio je v knjigi Čista vojna zapisal: »Danes se nahajamo v kronopolitičnem prostoru. Geografija je mera prostora. Po drugi svetovni vojni se je geografija spremenila s transportnimi vektorji in nosilnimi raketami. Prišli smo do analize prostora, ki je vezana na čas-prostor. To je geografija časa, kar se v zemljepisu imenuje azimutalna projekcija. To ni več geografija meteorološkega dneva, temveč hitrostnega. Že danes lahko skozi okno letala opazujemo, kadar se ob določenem letnem času vračamo iz Los Angelesa ali New Yorka v Pariz, pri preletu polov vzhajajoče in zahajajoče sonce.«⁸

Vojna v kronopolitičnem prostoru je postala časovna vojna in nove prestolnice niso več prostorske, ne nahajajo se več na križiščih cest in ob sotočjih rek, temveč so na križiščih časa oziroma hitrosti. Avtentično mesto v kronopolitični paradigmi je, na primer, letališče. In kakšna je umetnost v tako spremenjenem svetu, umetnost danes torej?

Za umetnost je že od nekdaj znano, da je nekaj posebnega, recimo kar ekstra, da se bo bolj zveneče slišalo. Svojo moč in posebnost predvsem v času njene avtonomije, torej odkar se je oblikovala kot ustanova umetnosti (od 18. stoletja dalje, z izgubo svojih dvorskih in cerkvenih naročnikov in s prehodom na trg), črpa iz razlik do okolja in njegovih poglavitnih moči. Umetnost stopa pri tem v svojevrstno tekmo z znanostjo, politiko, trendi vsakdanjega življenja, filozofijo in religijo. Svojo posebnost si išče v tem, da je drugo teh dejavnosti oziroma področij. Predvsem v 20. stoletju kot času medijev in izmov (torej divjih, nenehno porajajočih se usmeritev, ki so, kot smo videli na začetku tega spisa, tako vznemirjale ideologe in kulturne politike tretjega rajha) pa se umetnost že v mnogočem nanaša sama nase; svojo moč črpa iz svojega lastnega razvoja, gradi si predpostavke svoje (razširjene) reprodukcije. Družbeni sistem umetnosti je avtopoetičen in

⁸ Paul Virilio, *Sylèvre Lotringer, Der reine Krieg*, Berlin 1984, s. 11.

samoreferencialen, lahko to dejstvo pojasnimo s tujkama. Ne obsega samo umetniških del, temveč tudi ustanove njenega hranjenja (muzeje, galerije, knjižnice), reprodukcije (šole), distribucije, trga in osmišljanja (teorije, kritiko).

Za umetnika, ki skuša danes izdelovati za ta čas značilno, recimo kar dobro umetnino, je pomembneje, da pozna današnje umetnostne trende, da se zgleduje po sočasnih in preteklih delih in se v posameznih primerih za nalašč odloča proti njim, kot pa da naivno gleda preko umetnostne ustanove, opazuje, recimo, oblake in se prepušča melanholičnemu sanjarjenju. Njegov cilj v svetu, v katerem druge dejavnosti lahko ustrežnejše od umetnosti producirajo resničnost, uporabnost, moralnost, svetost in družbenost, je predvsem zanimivo in inovativno delo, torej umetnina, kakršne še ni bilo, in jo je tudi zanimivo sprejemati. Ob zdravih, (neo)klasicističnih, tako rekoč večnih, glede na posameznikovo psihologijo arhetipskih delih, se zato producirajo tudi zanimiva, nenavadna dela.

Da je kako delo zanimivo, mora biti predvsem različno od drugih del, zato bo naše kratko predstavljanje nekaj trendovskih usmeritev nujno zajelo zelo različna dela, ki imajo skupno le to, da jih konstitutivne zavesti o umetnosti (teorije, kritike, zgodovine) uvrščajo v umetnost (recimo spričo estetiške, torej ne praktično-koristnostne razsežnosti). Umetnine, ki se zelo razlikujejo od tistega razreda del, ki jim pravimo (neo)klasicistične »zdrave« umetnine, so predvsem dela tehnološke umetnosti, od luminokinetičnih usmeritev do izrazito elektronskih del računalniške umetnosti. Tehniške naprave, vključene v pogon uporabne produkcije, so umetniki 20. stoletja izločili iz procesa, za katerega so programirane, in jih začeli obravnavati kot nosilce estetskih funkcij, čisto umetniških učinkov. Umetnik je, da bomo kar se da razvidni, odnesel televizor z njegovega običajnega mesta na regalu v dnevni sobi in ga, skupaj s še tremi monitorji vgradil v TV stopnice – video instalacijo, na kateri je začel predvajati svoj video program. Razumljivo je, da je k razmahu takšne umetniške uporabe televizije veliko pripomogel – zgodovinsko gledano – cenovno dostopni prenosni Sonyjev videorekorder iz sredine 60. let, kajti dobro je, če poteka na video instalaciji kot novi zvrsti likovne tehnološke umetnosti takšen program, ki je v kaki domiselni zvezi z izgledom umetniškega dela; v tem primeru, recimo s posnetki – sočasnimi ali z magnetoskopa – gibanja po stopnicah.

Govorimo na pamet o takšni umetnini? Sploh ne. Pravzaprav samo opisujemo že dejansko umetnino, in sicer videoskulpturo Shigeke Kubote Gola ženska hodi po stopnicah iz 1975/76. leta, ki je sestavljena iz lesenega ohišja štirih stopnic, v katerega so vgrajeni štirje monitorji, na katerih se vrtijo posnetki akta (posnete-ga iz različnih zornih kotov), ki sestopa po stopnicah.

Umetnine, ki jih spreminja in naseljuje gledalec

Poleg že posnetega programa pa lahko na monitorjih kot delih video instalacij poteka tudi sočasno sneman program, v katerega vstopa tudi gledalec. V igri je postopek closed circuit videa, ki sočasno prenaša dogajanje okrog video instalacije na monitor ali več monitorjev, prav tako pa lahko te posnetke tudi kombinira z že posnetimi, iz videorekorderja prihajajočimi sekvencami. Umetnik takšnih del je na primer Bucky Swartz iz ZDA, ki je obiskovalce lanskoletnega festivala Ars electronica zabaval z instalacijo Forfera (1988), ki jo sestavlja ogromno vreteno, podobno, da si lažje predstavljamo, tistemu, na katerega so naviti kabli iz Svetožareva, in opremljeno z vdelanim monitorjem, skrito kamero in vmesnimi elementi,

nujnimi za prenos v živo. Ta kolot se je nahajal v foyerju glavnega prizorišča v Brucknerjevemu domu, in obiskovalci predstav so ga veselo kotalili naokrog. Med vrtenjem je seveda snemala kamera in na zaslonu so lahko iz različne rotirajoče perspektive opazovali dogajanje naokrog, tudi same sebe, kadar jih je ujela kamera.

Ta umetnik pa je na 8. kasselski Documenti razstavil še zanimivejše in kompleksnejše delo Posredniške postaje, videoinstalacijo iz lesa vezanih plošč, ogledala, okularjev, dveh videokamer z videorekorderjema in osmih monitorjev. Gre za umetniško delo, ki sodi v razred interaktivnih umetnin (zanje se uveljavlja tudi termin kibernetični environmenti oziroma skulpture), za katerega je značilno, da je mesto gledalca (in njegovo gibanje) programirano v koncept umetnine. V temelju produkcije takšnih del se nahaja misel, da umetniškega dela ni, če ni sprejemnika, torej nekoga, ki ga bo gledal, poslušal ali bral. Umetnik interaktivnih del je torej »hvaležen« tistemu, ki se za to delo zanima, zato mu da priložnost, da se v njem vidi ali sliši, se torej še bolj zainteresira za delo in ga tudi soustvarja. V igri je vsekakor postopek, s katerim se relativira večno logiko umetnika-gospodarja in decentralizira njegov input.

Omenjene Posredniške postaje so zato zamišljene kot laboratorij za večplastno zaznavanje. Gledalec najprej vidi posamezne elemente skulpture, potem posnetke nastajanja tega dela, ujete na video traku. Sledi njegov pogled na v ogledalih ujete dele skulpture in dogajanja ob njej in končno na dogajanje v njenem središču; do njega pa pride, če je kak obiskovalec že stopil v njen prostor in se znašel v osi objektivna videokamere (to dela zato oživita poleg energetskih delov vsaj dva gledalca). Dogajanje v središču torej v živo snema kamera in ga prenaša na preostale, z magnetoskopskimi posnetki nezasedene monitorje.

Značilen primer za tovrstna dela so tudi glasbene kibernetične skulpture, grajena na načelu, da gibanje gledalca (ali plesalca) meče šibkejše ali močnejše sence na fotocelice, od teh sprememb pa je odvisna zvočna slika, ki jo proizvaja skulptura. Značilen umetnik tovrstnih umetnin je Peter Vogel, ena njegovih prvih pomembnejših umetnin pa je povezano prav z jugoslovanskim Zagrebom; v okviru glasbenega bienala 1977. leta je razstavil »Glasbeno kibernetični environment«. Gre za zvočne stebre s senzorji, ob katerih sta plesala plesalca baletne skupine Kasp, njuno gibanje pa je bilo odvisno od glasbe in slednja, obratno, od gibanja plesalcev. Gre za delo kot proces, pri katerem je ples odvisen od variabilne zvočne slike. Tematiki interaktivne umetnosti je bila novembra 1988. leta posvečena celo prireditve »Manifestacija za nestabilni medij« v nizozemskem s'Hertogenboschu, na kateri je domača umetniška skupina V2 razstavila Instalacijo za nestabilni medij kot ambient, v katerem se je začela sproščati energija v obliki različnih oscilacij, projekcij, hrupa in gibanja čim je v sicer nem in neosvetljen prostor stopil gledalec (vanj je stopil preko s senzorji opremljenega praga, ki je vodil iz t. i. ideološke sobe s tekstom manifesta te umetniške usmeritve). Med zanimivejšimi deli na tisti prireditvi naj omenimo še Jeffreyja Shawa delo Samoportret z Eifflovim stolpom, torej umetnino avtorja, ki trenutno razvija računalniško instalacijo na podlagi simulatorja letenja in po kateri se bo gledalec lahko »sprehajal« s pomočjo joysticka.

Pojdimo dalje. Kam? K novim primerom tehnoloških umetnin, predvsem k tistim, ki so ogromne, torej instalirane v velikem prostoru. Tu moramo vsekakor omeniti dela land art usmeritve, s katerimi je pred desetletjema v okolje tako drastično posegel umetnik Christo, avtor spektakularnih del Ovita obala (1970) in Zavesa čez dolino (1970–1972), čeprav Christove instalacije niso eminenten pri-

mer tehnološke umetnosti. Prvega je postavil v Avstraliji, njegovo jedro pa je umetnikov poseg v naravno okolje na kar se da silovit, domišljivo spodbujajoč način, konkretno z ovitjem ene milje obale v polivinil, ki ga je pričvrstil z vrvmi, ki jih je pri tej umetnini porabil kar 60 km. Med letoma 1970 in 1972 pa je Christo v coloradskem Rifle Gapu razpel čez sotesko med dvema 350 m oddaljenima gorama oranžno zaveso, težko štiri tone. Pri teh, nedvomno za pogled zanimivih delih, se je pojavil tudi problem logistike, vremenskih razmer in varstva naravnega okolja po demontaži takšne umetnine.

Umetnost in varstvo okolja? Tudi z ekološko razsežnostjo se ukvarjajo sedanji umetniki. Po nemškem neoavantgardistu Josephu Beuysu je na primer v tej usmeritvi sedaj dejaven teoretik elektronske umetnosti in tudi njen praktik Jürgen Claus, ki je 1984. leta v Cuxhavnu ob Severnem morju razstavil Sončne piramide, skulpture iz z argonom polnjenih svetlobnih teles, ki jih napaja sončna energija, dobljena iz Siemensovih kolektorjev. Claus je v tej zvezi razvil tudi pojem fotovoltaične umetnosti, delane z ekotehnologijami, ki trošijo samo električni tok iz sonca in silicijevega peska. Tovrstna dela pa so, to Claus večkrat ponavlja, samo pogojno umetniška. Sodijo pod pojem »tehnologije oblikovanja«, ki je v svojem jedru ekologizirana tehnologija, v kateri se srečujeta tehnika in narava tako, da se prva približa naravnim načelom oblikovanja.

Svojevrstni odnos do tehnike, ki je v umetnosti pač osvobojena svojih služnostnih funkcij, je pokazal tudi eden začetnikov t. i. kinetične umetnosti Jean Tinguely, ki je v 60. letih duhovito nadaljeval tradicijo Mana Raya, Gaboja, Duchampa, Tatlina in Moholy-Nagyja. Strojne elemente, vezane predvsem na procese newtonske mehanike, je vključil v ropotajoče, skrajno zapleteno strukturirane skulpture, ki so se vrtele na kar se da humoren in poetičen način. Njegov postopek je parodiranje tehnike in prikazovanje absurdnosti sedanjega, s tradicionalnim projektom moderne tehniciranega življenja. Najbolj značilna Tinguelyjeva dela so strojne skulpture, ki se razstavijo same, na primer »Študije za konec sveta« in »Homage New Yorku«. Slednjo je 17. marca 1960. leta postavil na vrtu newyorškega Muzeja moderne umetnosti in se je v presenetljivem spektaklu po 28 minutah razstavila sama. To umetnino-napravo, dolgo sedem in visoko devet metrov, je sicer sestavljalo 100 kolesc, 15 motorjev, klavir, kemične raztopine in še vrsta drugih (strojnih) elementov, avtohupe ipd.

Poleg kinetičnih del je evropska umetniška neoavantgarda 60. let sočasno z ameriškimi avantgardističnimi usmeritvami (pop-, op-, kinetic art) razvijala tudi umetnost svetlobnih teles (v ZDA je na primer razširjen neon art, umetnost svetlobnih neonskih cevi) in tovrstno optično umetnost tudi povezovala z gibanjem. Mislimo na dela t. i. luminokinetične umetnosti kot usmeritve, v kateri je Nicolas Schöffer, avtor Chronosa (1967/68) duhovito nasledil prvo pomembnejše delo te tradicije – Modulator svetlobe in prostora, ki ga je že 1930. leta oblikoval Moholy-Nagy.

Nadzorovana umetelnost umetniških oblik

Schöfferjev postopek pri delanju umetnin, ki so bliskale obarvano svetlobo in se gibale v nepričakovanih smereh, temelji na »odprtju« statičnega kipa: težišče se iz oblikovanja zaključene materije premakne k energiji in procesu. V svojih delih t. i. kronodinamike je skušal med seboj združiti prostor, gibanje in svetlobo kot konstitucijske elemente nove umetnosti, ki taktilno stimulira, torej se obrača tudi

k (o)tipu. Omenimo naj, da tovrstna dela, še posebno če so programirana tudi na gledalčevo aktivnost, torej so interaktivna, veliko prispevajo k demokratizaciji in aktivnosti umetniške recepcije (sprejemanja umetnin) in ostrijo čutno zaznavo, ki je še posebno bogato stimulirana pri t. i. mixed means umetninah kot kompleksnih, celostnih delih (gesamtkunstwerk).

Umetnost, povezana s tehniko in znanstvenim mišljenjem, dobiva nove spodbude tudi od razvoja tehnologij, znanosti in sodobnih komunikacijskih sredstev. Tudi je zanimiva predvsem holografija kot delanje tridimenzionalnih slik-iluzij, utemeljenih na laserskem optičnem pomnilniku, ki svojevrstno rekonstruira globino z laserskim žarkom presijanega predmeta. Prvi kakovostni laserski hologrami so šele 1963. leta uspeli ameriškima znanstvenikoma Emmethu Leithu in Jurisu Upatnicksu. S holografijo, luminokinetično umetnostjo in laserskimi vizualizacijami je svetloba, ki je pri filmu in fotografiji samo sredstvo, postala sama povzdignjena v predmet slike. Hologrfski umetniki pri tem raziskujejo barve, ki jih ni ne v naravi ne v slikarstvu, in proizvajajo dela, ki merijo na simulacijo zanimivega videza – čarnega izgleda predmeta.

Ena najpomembnejših usmeritev sedanje umetnosti, inspirirane z novimi tehnologijami, je tudi računalniška glasba, grafika in animacija. Prizadevanja po nadzorovanju vsakega elementa slike in po proizvajanju zvočnih in grafičnih oblik, ki so kar se da oddaljene od oblik vsakdanjega in naravnega sveta, je dobilo veliko spodbudo z računalniškimi tehnologijami, utemeljenimi na poljubni manipulativnosti z elementi numerične matrice. Tu gre za slike, katerih pogoj ni več naravna svetloba, za sintetično proizvedene zvoke in z digitalno kombinatoriko narejene like. Kipar in teoretik Edmond Couchot je jedro teh postopkov opisal z besedami: »Tehnika slikovne avtomatizacije se je radikalno spremenila s tem, ko je prešla od optičnega k numeričnemu, in hkrati so se spremenili tudi ustrezni načini predstavljanja sveta. Predstavitev resničnosti – ali njena substitucija z izrazom individualne domišljije – je nadomeščena s simulacijo resničnosti z matematičnimi modeli. (Avtomatična) digitalna slika dejansko ni več optična projekcija resničnosti na podlago za predstavljanje, temveč matrica iz števil, reduciranih na elektronske mikroimpulze. Iz te matrice ne nastane nikakršna bolj ali manj analogna reprodukcija resničnosti, temveč čudne in paradoksalne, popolnoma hibridne kreacije.« Znani umetniki na področju sedanje računalniške grafike in animacije (mimogrede, kakovost njihovih izdelkov je bistveno odvisna od kakovosti računalniške opreme, s katero proizvajajo svoja dela, številni med njimi so zato zaposleni v razvojnih oddelkih velikih družb, v univerzitetnih in filmskih inštitutih) so Woody Vasulka, Lary Cuba, Yoichiro Kawaguchi, Andy Kopra, David Sherwin, John Lasseter in Mario Canali.

Pri njihovih delih bi težko ugotavljali kak skupen estetski element, ki bi nakažoval možnost kake digitalne estetike, opazna so samo prizadevanja v dveh med seboj zelo različnih smereh; nekateri umetniki (recimo Andy Kopra) skušajo proizvesti kar se da divje umetelne oblike, torej bitnosti, kakršnih doslej nista proizvedla ne abstraktno slikarstvo ne risani film, na drugi strani pa se predvsem umetniki računalniške animacije trudijo proizvesti filme, ki očarajo s skrajnim verizmom in humorno ali drugače zabavno zgodbo (tak je na primer John Lasseter iz Kalifornije). V vsakem primeru pa so ti umetniki sintetičnih slik in sintetične svetlobe tudi sami očarani nad močjo računalniškega oblikovanja. V različnih razpravah o možnostih te umetnosti pa so razpravljalci na simpozijih (npr. v Linzu in Utrechtu) ugotavljali, da je pri produkciji računalniške umetnosti poleg zelo drage strojne opreme še ena omejitev; umetnik namreč uporablja programe, nare-

jene za neumetniško uporabo. Proizvajanje divje umetnih oblik, ki pa pogosto učinkujejo skrajno estetsko – so lepše in zanimivejše od, na primer, oblik tradicionalne (mehanske) grafike, pa je v zadnjih letih dobilo še eno spodbudo, ki tudi ni umetniškega izvora, in sicer Mandelbrotovo teorijo fraktalov.

Kaotična brezobličnost razkrije ornamentalni red

Podobno preprosta enačba kot je tista relativnostne teorije $E = mc^2$ je tudi izraz za Mandelbrotovo množico $x_{n+1} = x_n^2 + c$. Za kaj gre čim bolj preprosto povedano pri tem? Geometrijo fraktalov, ki raziskujejo svojevrstni red v kaotičnih oblikah, ja 1980. leta razvil matematik Benoit Mandelbrot (avtor 1982. izšle Fraktalne geometrije narave), ki se je kritično do zgodovine znanosti, v kateri deluje, vprašal: zakaj se geometrijo pogosto razume in opiše kot hladno in suhoparno? In njegov odgovor? Eden vzrokov za te upravičene očitke se nahaja v njeni nesposobnosti, da opiše oblike oblakov, gora, obalnih silhuet in dreves. Oblaki niso sfere, gore niso stožci, obalne črte niso krogi . . . narava je veliko bolj kompleksna in njen obstoj nas sili, da raziskujemo tiste oblike, ki jih je Euklid pustil ob strani kot brezoblične, da raziskujemo morfologijo amorfnega. Mandelbrot je pristopil k tej nalogi, k iskanju morebitnega reda v na videz kaotičnih pojavih in pri tem prišel do zanimivih ugotovitev. Fraktalni objekti temeljijo na samopodobnosti, kar pomeni, da svojega videza ne spremenijo, če se jih gleda pod zmogljivim mikroskopom. Njihovo jedro so »feedback« procesi, pri katerih se večkrat ponavlja isto operacijo, tako da output ene iteracije postane input za drugo. Edina zahteva pri tem je nelinearen odnos med inputom in outputom.

Mandelbrot je sicer nadaljeval tradicijo francoskih matematikov Gastona Julie in Pierra Fatoua, ki sta že pred njim raziskovala pojave podobnosti, vendar pa je umetniška razsežnost teh teorij postala relevantna šele z razvojem računalniško grafike. Ukvarjanje z Mandelbrotovo vrsto in »setom Julia« v računalniški grafiki je namreč odkrilo možnost izdelave izredno lepih fraktalskih oblik, temelječih na iteraciji procesa $x \rightarrow x^2 + c$ in na domiselnem izboru in kompoziciji barv, ki imata pri tem podobno vlogo kot orkestracija pri glasbenem delu. Če v enačbi za Mandelbrotovo vrsto začnemo z x_0 na kvadrat in dodamo c , pridemo do x_1 in to ponavljamo do $x_2, x_3 \dots$ se nam razkrije očarljiva estetska oblika. S tem sta se v svojem bremenskem laboratoriju za računalniško grafiko ukvarjala nemški matematik Heinz-Otto Peitgen in nemški fizik Peter H. Richter in svoja dela, večinoma nastala 1984. leta, že razstavljala v Evropi in ZDA in objavila v monografiji. Gre za nekaj podobnega, kot bi se zgodilo, če bi že nekaj let po nastanku Planckove kvantne fizike začeli izrecno na njenih premisah oblikovati novo umetniško usmeritev.

Te grafike fraktalov lahko opazujemo z dveh aspektov: so izraz individualnega ustvarjalnega akta in so hkrati avtentični in strogi matematični eksperimenti, vezani na raziskave kompleksnih dinamičnih sistemov. Vsekakor pa izražajo skupno točko znanosti in umetnosti kot komplementarnih poti za analitične oziroma intuitivne izkušnje (naravnega) sveta.

Poleg intuitivne in analitične usmeritve pa se v sedanji znanosti uveljavlja še ena, recimo kar tretja pot, namreč znanost kot sinteza, kot produkcija modelov in umetnega življenja. Od 14. do 19. oktobra 1989 je graški festival avantgardne umetnosti Štajerska jesen pripravil simpozij na temo Kaos in red, na katerem so znanstveniki-umetniki-estetiki obravnavali pojem kaosa, katastrof in reda v umet-

nosti in življenju in se pri tem ukvarjali tudi s problemi umetnega življenja. Vrhunska teorija pa je tako rekoč na istem prizorišču, v 12. dvorani graškega sejma generirala tudi neobičajno razstavo »virtualne arhitekture«, ki jo je postavil »poliumetnik« Peter Weibel. Gre za postavitev, ki temelji na ideji nelinearnih kompleksnih sistemov (Christopher G. Langton), kar pomeni, da gre za sistem, katerega učinek celote je več kot zgolj vsota delov; bistvena je interakcija med deli in obravnava opazovalca (sistema) kot virtualnega dela sistema, ki vanj vstopa kaotično, naključno. V igri je bila zato razstava videoinstalacij in interaktivnih mixed means ambientov, ki prikazujejo tudi posnetke fraktalov in ponazarjajo v čutno fascinantnih oblikah dosežke sodobnejših znanstvenih teorij kaosa in katastrof. Znanost in umetnost torej z roko v roki.

Ali ni v tej novi zvezi nevarnost predvsem za znanost, da se bo tudi ona okužila z virusom krize, ki že vse 20. stoletje razsaja po umetnosti? Nevarnost v smislu, ali bo znanost znala, kar brez problemov zmore že 90 let umetnost v svojem avtopoetičnem družbenem sistemu-pogonu? Mislimo na tisto lastnost družbenega sistema umetnosti, da brezrizično proizvaja novo (Hannes Bohringer), ga fetišizira kot najvišjo vrednoto, uprizaraja pravcati marketing novega in z njim povezanih ritualov. Tu ni presenečenja, temveč blago-presenečenje, ni krize, temveč trg kriznih projektov, ni šokantno novega, temveč novo kot gibalno razvoja.

Že zelo daleč je prišla umetnost, predvsem v procesu skrajne estetizacije. Šport, ki ga prav tako kot umetnost stimulira industrija zabave s svojim trgom, se še vedno igra z rezultati in čisto merljivimi smotri, medtem ko se umetnost še vedno vrti v pogonu čiste, neizmerljive fascinantnosti, ki prijetno učinkuje na čute in domišljijo. Zanimiva, eksperimentalna, kot prijeten trg novega je in kot taka tudi eden izmed kazalcev kakovosti življenja v postindustrijski družbi.