

Državna in naddržavna produkcija telematične kulture

(Evropa 1992 in tehnološke podlage kulture)

1. *Koncept kulturnega trga in kulturne industrije*

Idealni tip totalitarne kulturne politike je tisti nemškega nacionalsocializma. Nova država NSDAP (nacionalsocialistične nemške delavske stranke) se je hotela »videti« na kulturnem področju, samolegitimirati v njem in to ji je uspelo s produkcijo posebnega modela kulture, in sicer tiste »blubo« (tj. Blut und Boden) estetike in njenega populističnega izma. Z vrsto umetno insceniranih sporov so kulturni politiki NS države (do čisto kulturnih vprašanj so se nenehno opredeljevali tudi prvi ljudje rajha – od Hitlerja do Goebbelsa) sramotili in diskvalificirali nenemško, po njihovih besedah judovsko in boljševisistično umetnost »izmov« in jo nasilno (poseben, z zakonom predpisan ukrep za onemogočanje nenemške kulture je bil dokaz o arijevstvu, ki so ga bili od 26. maja 1936. leta dolžni predložiti umetniki ob prošnji za sprejem v Državno kulturno zbornico, torej institucijo, ki jim je edina omogočala legalno opravljanje umetniškega poklica v tretjem rajhu) odstranjevali. V sklop sramotenja in uničevanja sodijo tako požig knjig, izločanje del »izrojene umetnosti« iz zasebnih in galerijskih zbirk kot tudi znamenita sramotilna razstava Entartete Kunst, odprta v Münchnu 19. julija 1937. leta.

Umetno insceniranje sporov (na primer polemika o ekspresionizmu, s katero so skušali diskvalificirati tudi nemški ekspresionizem) sodi v krog aktivnih postopkov totalitarne kulturne politike: država načrtno intervenira na kulturnem sektorju tako, da forsira določeno usmeritev in polemično diskvalificira drugo. Njen končni cilj pa je izgradnja določene (v primeru NS nemške države je bila to Blut und Boden) kulture. Kulturna politika totalitarne države je torej vsebinska. Ne gre ji le za formalni nadzor nad kulturnim sektorjem »notranjega« družbenega življenja, za njegovo financiranje, organiziranje in pospeševanje, temveč tudi za vsebinski projekt samolegitimiranja državnega bistva: z vsemi mehanizmi manipuliranja (polemikami, pamfleti, zakonodajo, selektivnim financiranjem, insceniranjem družbenih bojov ob idejnih in estetskih vprašanjih) skuša oblikovati samosvoj, idejno in estetsko profiliran (kulturni) projekt, bodisi kot izem bodisi kot nadzgodovinski stil (kar je primer sovjetske kulturne politike in njene produkcije socialističnega realizma).

Pogled na včerajšnjo in tudi še današnjo kulturno politiko zahodnoevropskih držav nam razkrije opuščanje takega eksplicitno agitprop modela produkcije določenih, pretežno homogenih in monističnih kulturnih obrazcev in usmeritev. Drža-

va se odreka eksplicitni totalitarni ideologizaciji umetniškega sektorja in nanj gleda le v smislu civilizacijske spodobnosti (na primer ZRN),¹ tržne uspešnosti, izobraževanja, zabave in v posameznih primerih tudi azila za neprilagodljive, sicer »cesti« prepuščene mlade ljudi. Ekonomija (s svojimi implicitnimi ideologijami in logiko reaganomike in thatcherizma) v teh kulturnih politikah (od francoske in italijanske do nemške in britanske) nadomešča eksplicitno (agitprop) ideologijo. Kulturnemu sektorju se priznava popolno avtonomijo v vsebinskem smislu, pluralizem stilov in usmeritev je zato nesporen.

Sodobna zahodnoevropska država zatorej umešča kulturo v okviru

- a) kulturne industrije (vključuje tudi avdiovizualno zabavno industrijo);
- b) kulturnega trga (poudarek je tudi na kulturnem turizmu in perspektivnem zaposlovanju mladih in šolanih ljudi);
- c) kulturnih komunikacij in informacijskih sistemov.

Pri tem se opira že na prve analize načrtnejšega statističnega spremljanja kulturne industrije, ki nam pokažejo, da je kulturno področje v velikih evropskih državah udeleženo že s približno 5 odstotki bruto družbenega proizvoda (to ustreza v ZRN 24 in v Franciji 30,9 milijarde ekujev v letu 1985), da raste približno 10 odstotkov letno družinska kulturna poraba, da kulturni sektor zaposluje že približno 3,5 do 4 odstotka aktivne populacije in ob približno enaki stopnji zaposlovanja v globalu raste zaposlovanje v kulturi približno 1,2 odstotka letno in da imajo te države pozitivno plačilno bilanco na področju kulturnega trga (Italija 600.000 in ZRN 1 milijon ekujev presežka letno).² Ti pozitivni trendi se uresničujejo navzlic relativno nizkemu odstotku izdatkov za kulturo v državnih proračunih (povprečno 0,5 odstotka), s tem da na Irskem znaša 0,18, v Franciji pa 0,98 odstotka, kar pomeni na glavo prebivalca 6 oziroma 26 ekujev letno.

Obravnavo ekonomske signifikantnosti kulturne industrije je pospešil tudi tisti skrajni pragmatični ekonomizem osemdesetih let, ki se kaže kot thatcherizem in reagonomika, kar v grobem pomeni priznavanje pravice do obstoja le sektorjem, ki se vzdržujejo sami. Britanski kulturni minister R. Luce je zato 1987. leta nosilec kulturnih dejavnosti predlagal, da ob vsakem funtu, ki ga dobijo od davkoplačevalcev (državnega proračuna) sami ustvarijo 2, 3 ... 10 funtov in usmeril pozornost k načrtnejšemu razvijanju sponzorstva.

Poleg ekonomskega aspekta pa načrtovalci družbenega razvoja obravnavajo razvoj kulturnih dejavnosti v zahodnoevropskih državah tudi v smislu pojava t. i. kulturne družbe in družbe prostega časa. Kulturna družba se oblikuje ob zdajšnjem skrajnem razmahu kulture (hiperkulturaciji) v nekaterih razvitih evropskih državah, ko postaja zanimanje za kulturne dogodke (spektakelske predstave in koncerte, velike panoramske razstave obdobj – po zgledu dunajskega Sna in resničnosti, muziklov itn.) in obiskovanje velikih kulturnih domov kot pogonov implodirane kulture (po zgledu pariškega Beaubourga) enako zanimanju za vrhunske športne dogodke in bolj kot kdajkoli v preteklosti cveti t. i. kulturni turizem.³ Ljudje torej potujejo zaradi kulture in ustanova Evropske kulturne prestolnice (1988. leta je bil Zahodni Berlin) gradi svoj imidž prav na dejstvih kultur-

¹ »ZRN je moderna kulturna država v tradiciji evropske civilizacije. Iz tega izhaja obveznost, da razvija in pospešuje izobraževanje in vzgojo, znanost in raziskovalno dejavnost, umetnost in druga področja kulturnega življenja.« (Navajamo iz dela Kulturpolitisches Wörterbuch BRD/DDR im Vergleich, Stuttgart, 1983, s. 383.)

² Europe in transformation: the cultural challenge, izdala Commission of the EC, Firenze, 1987.

³ V sklop načrtovanja razvitega kulturnega turizma sodi tudi gradnja Evrodinseylanda v Parizu kot velike investicije v zabavno in hkrati implodirano kulturo, ki naj bi ga letno od 1992. leta, ko bo zgrajen, obiskovalo približno 11 milijonov turistov.

nega romarskega kraja. Družba prostega časa pa je družba vseh, ki so vključeni v procese krajšanja na delovnem mestu prebitega delovnega časa, predvsem pa družba brezposelnih vseh generacij in skupnosti starih ljudi, kakršna bo razvita Evropa že v letu 2000, ko bo – na primer v ZRN – že 50 odstotkov prebivalstva izključenega iz pridobitniških dejavnosti, posla skratka, tretjina prebivalstva pa bo starejša od 65 let. Kulturni sektor se notranjim politikom in planerjem v teh državah razumljivo ponuja kot idealna rešitev v smislu že omenjene intencije, po kateri tudi sodobna država rajši zadrži in mojstri brezposelnega človeka v kulturnem domu kot pa ga prepusti cesti. Omenimo naj še, da zahodnoevropske kulturne politike poudarjajo tudi pomen kulture pri revitalizaciji starih mestnih jeder in industrijskih getov ter pri splošnem oblikovanju okolja – torej projektih designa in metadesigna.

Bežen, informativen ekskurz k nekaterim, predvsem ekonomskim premisam kulturnopolitičnih strategij zahodnoevropskih držav nam je razkril njihov formalni pristop: kulturo se generira in načrtuje v smislu civilizacijske spodobnosti in ekonomske signifikantnosti, nikakor pa ni v igri kakršenkoli projekt vsebinske produkcije določene kulturne (umetniške) usmeritve. To formalno načelo se uresničuje v teh državah preko izredno neusklajene, torej disperzne organizacijske sheme, kajti kulturnega ministrstva niti nimajo vse te države, če pa ga imajo, ga delijo še s socialnimi zadevami, komunikacijami (kot v Franciji) ipd. Zelo neurejeno je tudi financiranje kulturnega področja – razmerja med deleži države ter krajevnih in regionalnih oblasti so naključna, odvisna od primera do primera; nesistematično pa je tudi statistično prikazovanje oziroma obravnava kulturnega sektorja. Tu obstajajo delitve na kreativne in performativne umetnosti (kot na Nizozemskem), marsikje film in knjižničarstvo obravnavajo ločeno in ju financirajo iz posebnih virov ipd.

Seveda pa to formalno urejanje tega sektorja ni nekaj slučajnega, nekaj, kar bi bila čista iznajdba kulturnih politikov v teh državah. Nasprotno, nevtralni formalizem v tem odnosu temelji na zgodovinskem dejstvu kulturne avtonomije kot pridobitve evropskega razsvetljenstva, ko se je torej umetniški sektor osvobodil svoje dvorske služnostne funkcije. Iz tega izhaja že omenjeno vztrajanje pri dejstvu civilizacijske spodobnosti in vrednosti kulture in tudi svojevrstna zadržanost držav pred kakršnimikoli vsebinskimi intervencijami na tem področju. Opraviti imamo z dejstvom svojevrstne razporoke nacionalne države, religije in kulture in celo z izvirnim, na razsvetljenski projekt vezanim obratom: moderne kulture ne proizvaja država, temveč je evropska razsvetljenska kultura sama v jedru opredelila zahteve moderne države. Idejna nevtralnost države (koncipirane v parlamentarni pluralnosti) in avtonomija kulture sta torej temeljni predpostavki zahodnoevropske kulturne politike.

Evropa poznih osemdesetih let pa vendarle pozna poskus nadsacionalnega in izraziteje vsebinskega urejanja kulturnopolitičnih vprašanj. Pri tem mislimo na prioritetni akcijski program Evropske skupnosti za kulturno področje 1988–1992 kot memorandum, s katerim je Komisija ES kot izvršni organ Skupnosti končno intervenirala tudi na kulturnem področju dvanajsterice, torej v 320 milijonskem potencialnem kulturnem avditoriju. Spodbudo za ta akt pa je prispevala uspešna konferenca teoretikov in kulturnih politikov v Firencah (od 25. do 28. marca 1987), posvečena vprašanju kulture, tehnologije in ekonomije, katere soorganizator je bil generalni direktorat za informacije, komunikacije in kulturo pri Komisiji Evropske skupnosti.

2. Evropa ustvarjalnosti in Evropa tehnološke kulture

Evropa, njene kulturne možnosti in perspektive in poskus skupne kulturne politike? Ta zveza je sporna in oblikovanje skupnih vsebin je skrajno zapleteno. Evropska skupnost sicer vztrajno ponavlja zahteve po t. i. evropski identiteti, kajti tudi politične in gospodarske integracije so mogoče dejansko šele na podlagi zaveštvi o kulturni sopripadnosti in skupni dediščini. Evropska identiteta pa je bolj zgodovinska kot zemljepisna; vezana je na civilizacijski projekt, ki korenini v judovsko-krščanski religiji, grško-helenističnih konceptih filozofije, umetnosti, znanosti in politiki in rimskem pogledu na pravo. Današnja obravnava evropske identitete pa nam razkrije, da jo lahko odkrivamo le v enotnosti skrajne različnosti, tako da je idealni tip združene kulturne Evrope kulturni konfederalizem, podoben švicarskemu državnemu konfederalizmu. Ekonomskemu in političnemu federalizmu je zato udeleženec simpozija Evropa iz kulturne perspektive (Amsterdam, aprila 1987) M. Maurik zoperstavil kulturni konfederalizem kot garant popolne avtonomije vseh kulturnih enot.⁴

Popolna kulturna različnost in avtonomnost je dejstvo nacionalnih kultur, opazovanih s stališča ustvarjalnosti, jezika, tradicije in idej. Opazovan po teh kriterijih je kakršenkoli akcijski kulturni program Evropske skupnosti, namenjen uveljavljanju skupnih povezav, obsojen na neuspeh. Razumeti ga je mogoče celo kot nasilje, kot intervencijo, ki v smislu togega pragmatizma vrača razpravo o odnosih med državo in kulturo daleč nazaj. Toda za kaj v 1988. leta objavljenem programu pravzaprav gre, katere so njegove pogloblitve predpostavke? Ta načrt, ki naj rabi kot ogrodje za oživitev aktivnosti Evropske skupnosti na kulturnem področju, obsega:

1. oblikovanje evropskega kulturnega področja (mišljeni so kulturni aspekti notranjega trga, usklajevanje založniških in knjižničnih standardov, pospeševanje poslovnega sponzorstva, izboljšanje informacij o kulturni Evropi);
2. pospeševanje evropske avdiovizualne industrije;
3. izboljšanje dostopa do kulturnih virov (krajevna promocija kulture, izkaznica »Young people's pass«, načrtnejše izobraževanje tujih jezikov);
4. kakovostnejše usposabljanje za kulturno področje (usklajevanje in pospeševanje šolanja za kulturne administratorje, strokovnjake za zvok in sliko, kulturne novinarje, prevajalce in restavratorje);
5. dialog z ostalim svetom.⁵

Že bežno branje teh točk nam razkrije, da uveljavljanje skupnega tukaj nikakor ne poteka na področju idej, jezikov in umetniške ustvarjalnosti (te pluralnosti program ne zadeva), usmerja le k povezovanju v izobraževalnem, tehnološkem in tržnem smislu. Idejni in ustvarjalni pluralizem – da, toda hkrati ob izobraževalni, knjižničarski, založniški, pravni, tehnološki in blagovni usklajenosti, celo – kjer je to mogoče – homogenizaciji in standardizaciji. Toda ta program ES smo vendarle izpostavili tudi kot možno vsebinsko intervencijo, kot poskus, ki ni povsem nevtralen tudi do intenzivnejšega načrtovanja kulturnega razvoja. Na kakšne vsebine smo mislili pri tem?

Odgovor na to vprašanje je pravzaprav preprost. V tem načrtu je namreč na delu koncept tehnološkega skupnega projekta kulturne industrije, vezanega na avdiovizualno industrijo, nove medije in nove komunikacije, ki kot standardizira-

⁴ Europe from a cultural perspective, zbornik s simpozija, Haag, 1987, s. 20.

⁵ The European Community and culture, Commission of the E.C., Brusel, maj 1988.

na skupna podlaga pravzaprav stopa na mesto državne eksplicitne ideologije kot generatorja določene dominantne kulture. Seveda gre tu tudi za svojevrstne ideologije, ki so implicitno na delu pri konceptih tehnoloških in izobraževalnih programov, zavezane so tudi svojevrstnemu gospodstvu skrajnega modernizma v smislu nenehnega proizvodjanja novega, vendar pa se pri modelu tehnološke kulture stvar (se pravi razvojni projekt določenega kulturnega modela) zastavlja drugače. Država oziroma združene države začno proizvajati standardizirano strojno opremo in programe za telematično kulturo, razvijajo mreže optičnih kablov (priključkov) in satelitskih zvez, pospešujejo produkcijo avdio in video kaset, laserskih plošč, video (optičnih) plošč in videorekorderjev. Pri tem predpisujejo samo tehnološke standarde (recimo za HD televizijo in MAC, skupino standardov za tv oddajanje in sprejem), nikakor pa ne aktov, ki bi onemogočali kakršnokoli sodelovanje določenih skupin ljudi pri kulturni produkciji in reprodukciji ali poudarjali kako odlikujočo vlogo stranke in njenih ideologemov na tem sektorju. Načrtovanje kulture je namreč mogoče in celo enostavno, kadar jo obravnavamo kot kulturno industrijo, kulturno tehnologijo in kulturni trg, ko torej lahko uveljavljamo selektivno prestrukturiranje, usmerjanje, načrtovanje novih delovnih mest in zapiranje starih, investicije v tehnološke podlage in ustanove itd.

Strah pred tehnološkim zaostajanjem v primerjavi s svetom, katerega trende narekuje predvsem Japonska in ZDA, je že desetletja generator povezav in tudi konkretnih programov Evropske skupnosti (med novejšimi naj omenimo Race, Esprit in Eureka). Razvoj novih tehnologij predvsem na področju telematike in avdiovizualne industrije je izrazito spremenil tudi kulturno področje, na katerem sicer velike evropske države – članice Evropske skupnosti uresničujejo že približno 5 odstotkov družbenega proizvoda letno (v smislu v tem tekstu že prikazanih trendov). Kot izhodišča za tehnološko strategijo na področju kulturne industrije zato načrtovalcem kulturnega razvoja v državah članicah ES rabijo podatki o tehnološki opremljenosti gospodinjstev na eni strani in na drugi vsa dejstva in trendi sedanjega razvoja na področju telekomunikacij, informatike in avdiovizualne industrije. Zanje je zato merodajno dejstvo, da bo v ZRN 1990. leta že 11 milijonov videorekorderjev, kar pomeni, da jih bo imelo že 44 odstotkov gospodinjstev. Odstotek teh naprav v gospodinjstvih drugih držav pa bo variiral med 19 odstotki v Španiji in 49 odstotki v Veliki Britaniji.

Na videorekorder gledajo ti strategji kot na enega tehnoloških predpogojev (poleg osebnega računalnika in telefona) za vstop v telematično kulturo, ki temelji na digitalizaciji, dosežkih optoelektronike ter kabelskih in satelitskih telekomunikacijah. Telefaks (prenos fotokopij po telefonskih linijah), elektronska pošta in videotekst, videotelefon itn. so že množično dostopni dosežki teh tehnologij, ki omogočajo tudi razvoj kompleksnih mrež (v smislu ISDN = integrated services digital networks) za planetarni prenos zvoka, slike in računalniško obdelanih podatkov v bitni obliki. Kot tehnološki projekt, ki neposredno sega na področje kulturnih strategij Evropske skupnosti, omenimo tudi koncept HDTV (high definition tv); gre za razvoj (poteka kot Eureka projekt št. 95) novega televizijskega sistema, katerega zvok in slika sta enako kakovostna kot pri 35 mm filmu. Prav tako pa v okviru Skupnosti že poteka tudi program MEDIA (measures to encourage the development of the European audio-visual media products industry), zamišljen kot ofenziven poseg na to področje tako rekoč pet minut pred dvanajsto, da bi s tem preprečili premoč avdiovizualnih produkcij tretjih držav na področju Skupnosti. Program MEDIA (začel se je 1986. leta) predvideva razvoj »evropske razsežnosti« pri distribuciji, produkciji in financiranju avdiovizualnih produktov.

Evropska razsežnost se nanaša pri distribuciji na pospeševanje predvajanja filmov iz držav članic ES v okviru Skupnosti, pri produkciji pa na tv nadaljevanke, risanke in računalniško grafiko. Program MEDIA se ta trenutek (do konca 1989. leta) nahaja že v pripravljalni fazi pilotskih raziskav, definitivni program bo predvidoma štartal 1990. leta.

Prizadevanja po skupni kulturni politiki na področju novih medijev pa izraža tudi program Evropskega leta filma in televizije, ki je poleg 24 držav članic Sveta za evropsko kulturno sodelovanje (CECC) kot 25. članico vključil tudi SFRJ (na podlagi pristopa naše države k evropski kulturni konvenciji oktobra 1987. leta). Kot spektakelski dogodek iz življenja te ustanove naj omenimo podelitev evropske filmske nagrade v Berlinu, torej evropsko varianto ameriškega oskarja. Med cilji Evropske komisije na kulturnem področju je tudi ustanovitev evropske akademije za film in avdiovizualne umetnosti ter seveda obsežne dejavnosti tehniškega usklajevanja in standardizacije na avdiovizualnem področju.

3. Posebnosti telematične interaktivne kulture

Pogled na programe in naloge ES na področju (avdiovizualne in telematične) kulture nam pokaže, da nekdanje projekte ideološke homogenizacije (v okviru totalitarnih držav) nadomešča tehnološka standardizacija in ekonomizacija. Agitprop ideologija svetovnonazorskih projekcij se umika tehnološkemu totalitarizmu. Načrtovanje kulturnega razvoja se zato vključuje v okvir temeljne kulturnopolitične paradigme ES, za katero je značilno:

- oblikovanje avdiovizualnega skupnega in standardiziranega področja;
- pospeševanje tehnološke baze za sprejem in vstop v telematične sisteme (od videorekorderjev do računalniških in satelitskih povezav);
- vzpostavitev integralnega kulturnega informacijskega sistema (evropski kulturni dnevnik, središče za kulturno statistiko itn.);
- uveljavitev ekonomske razsežnosti kulturnega sektorja (v smislu perspektivnega trga, področja zaposlovanja, ki ne zahteva veliko vlaganj v nova delovna mesta, in kulturnega turizma).

V okviru tehnološke, prvenstveno novomedijske umetnosti in telematične kulture je torej mogoče takšno načrtovanje, ki lahko operira s povsem zanesljivimi kazalci: nanašajo se na potrebno »strojno opremo« za kulturno industrijo in na njeno ekonomsko obeležje. Tu torej ne gre za koncepte genija, umetniške vrednosti, metode in programiranje enovitega stila, za področja, na katerih so se v preteklosti blamirali vsi poskusi ideološke standardizacije in niveliranja.

Medijska kultura, oblikovana z novimi tehnologijami in delno že dostopna 320 milijonskemu avditoriju ES, se sicer členi na danes že tradicionalne zvrsti televizijskih, filmskih in radijskih umetniških produkcij, na audio in video kasetno produkcijo in reprodukcijo kulturnih dogodkov in na tradicionalni analogni video (na področju založništva ustreza tem trendom množična kultura žepnoknjižnih uspešnic); ob njih pa se vzpostavljajo multimedialni performanci, rock koncerti, mixed means instalacije, video opere in tudi dela računalniške glasbe, animacije, grafike in holografije. Seveda pa obstajajo ta ekstremna dela sedanje elektronske scene zaenkrat le v relativno skromnem obsegu in koeksistirajo ob izjemno tržno uspešnih delih tradicionalne kulture, ki dosegajo izjemen razmah kot blago z visoko menjalno vrednostjo in kot serija dogodkov in objektov, za katere je izredno

zanimanje v okviru pojava t. i. kulturne družbe⁶, ki postaja ena izmed oblik današnje-jutrišnje družbe prostega časa, za katero je značilna tudi izjemna medijska modeliranost. V 80. letih doživljata velik razmah tudi razstava in muzej (slednji s svojo vseobsegajočo muzealizacijo, ki skuša rekonstruirati cela obdobja), še posebno pri t. i. velikih panoramskih razstavah, prav tako opera, ki se dogaja kot čisti spektakelski Gesamtkunstwerk, nič manj tudi knjiga, pisana za trg trendov in uspešnic.

Medijska umetnost, vezana na design, fotografijo, film, televizijo in analogni video je tudi postala pomembna vsebina vsakdanjosti, ki pa jo na umetniški sceni skušajo bogatiti tudi dela že omenjenih performancev in računalniškega videa, pa tudi dela glasbenega video klipa, filmov s sintetičnimi igralci in laserskih vizualij, čeprav so oblikovanja v tej smeri (recimo pri umetni inteligenci kot umetnosti) še vedno v mnogočem eksperimentalna in pilotska. Vsekakor pa lahko ugotovljamo, da se na podlagi avdiovizualnih tehnologij in informatike, katere enostavne komponente (osebni računalnik, videorekorder) imajo že številna gospodinjstva v razvitih državah, uveljavlja svojevrstna elektronska umetnost, ki ima vrsto posledic na področju estetike, zaznave in komuniciranja.

Elektronski mediji omogočajo simultano in vseprisotnost; sedanost je dopolnjena s slikami preteklosti (že pri večernih tv informativnih oddajah vidijo gledalci slike preteklega dne in tistega dne iz vsega sveta), realno je vedno bolj perforirano z imaginarnim. Elektronski medij vzpostavlja tudi novo kodiranje predmetov, ki lahko (na primer v glasbenem video klipu) prevzamejo poljubne vloge; sinestetični učinki so zato posledica večmedijskega elektronskega raztapljanja ostrih robov predmetov, danih v prostoru evklidske geometrije in newtonske fizike. S tem medijem je opravljen prehod iz materialnega v nematerialno, iz ostrorobnega udejanjenja (težke produkcije) k simulaciji, iz težke industrije k industriji informacij.

Elektronsko medijsko področje tudi že dolgo ni več v vlogi zgolj pasivnega prenašalca nečesa, kar se dogaja po avtonomni, medij ne vključujoči logiki. Mediji namreč že sami ustvarjajo dogodke ali jih vsaj sproizvajajo; videti je, kot da jih brez medijske referenčnosti sploh ni, oziroma da je edini referenčni okvir, v katerega se umeščajo, prav (množični) medij sam. Kot primer za to lahko omenimo velika športna tekmovanja, olimpiade, rockovske dobrodelne koncerte in, zakaj ne, tudi dejanja svetovnega terorizma (še posebno ugrabitve letal), ki so v mnogočem že hiperrealni dogodki brez vsebine in ciljev, tako rekoč samo še nizi znakov, ki rabijo edinole še svoji znakovni rekurenci.⁷ Ali ne bi morebiti zadal težak udarec ugrabitvam letal prav popolni medijski bojkot teh dejanj, ko bi se torej vsi svetovni mediji dogovorili za ukinitvev kakršnegakoli obveščanja o teh dogodkih in bi letališke oblasti ukazale »parkiranje« ugrabljenega letala na kakem zapuščenem koncu letališča in ga morebiti celo prekrile z velikim šotorskim platnom?

Novi mediji povzročajo tudi velike spremembe na ravni zaznave in dostopa k njegovim slikam in zvokom. Pristop postaja bolj osebne (bogati tudi taktilno percepcijo), je pravzaprav vstop kot decentralizirani input. Telematične mreže (telematika sicer izhaja iz konvergence med računalniki in telekomunikacijskimi sistemi) omogočajo veliko bolj aktivne, ne le pasivno reprezentativen delež na svetu, torej interaktivnost. Telematična kultura je v svojem jedru interaktivna;

⁶ Tej temi je namenjen poseben, 67/68. zvezek berlinske revije *Ästhetik und Kommunikation* z naslovom *Kulturgesellschaft/inszenierte Ereignisse*, ki je izšel 1988. leta.

⁷ Ta dejstva ugotavlja tudi francoski teoretik Jean Baudrillard (v knjigi *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, s. 38).

računa na sprejemnika, ki je hkrati tudi producent, zna sooblikovati programe ter simulira in oddaja svoj lastni program. Interaktivnost je sicer ena temeljnih razsežnosti umetnosti 80. let. Luminokinetične instalacije, še posebno najnovejše, temelječe na rabi videa (na primer dela Buckyja Schwartza, skupine V2 in Geoffreya Shawa) širijo in bogatijo prostor zaznave umetniških del, s tem ko vključujejo v sproizvodnjo umetniških del tudi gledalca samega. Njihove umetnine funkcionirajo le, če je ob njih prisotna publika in če ti obiskovalci kaj počno.⁸ Vstopiti namreč morajo v prostor umetnine in v njem tudi kaj početi (bodisi da sami vključujejo programe, obračajo stikala ali pa se gibljejo pred fotoceličnimi senzorji). Brez njih so takšna dela tako rekoč nema, le nekakšne zveržene škatle so, v katerih koncept oživitve pa je programiran kibernetično »odgovarjajoči« opazovalec.

Umetniška dela telematične kulture in umetnine luminokinetične tehnološke umetnosti 60. let pri tem implicirajo tudi temeljne spremembe na ravni estetike, ki jih lahko označimo na ravni percepcije s prehodom:

od kontemplacije k interaktivnosti,

od umetniške globine k večplastni, bogato strukturirani površini;

na ravni estetskih vrednosti;

od resničnega in lepega k zanimivemu, spektakelskemu in fascinantnemu;

na ravni oblikovanja;

od udejanjenja k »razdejanjenju«, simulaciji in programiranju;

in na ontološki ravni umetniškega dela:

od čutne materialnosti k nematerialnosti,

od gotovosti k nestanovitnosti,

od zaključenosti k procesu.

Vprašanje, ki se tukaj nujno pojavlja je, ali vsebujejo takšna dela (mimogrede, zahtevajo tudi preoblikovanje tradicionalnega koncepta muzeja v pravicato večmedijsko središče, v laboratorij z bogato strojno in programsko opremo) tudi posebno kakovost v smislu umetniške ustvarjalnosti, ali pa gre zgolj za bolj ali manj inovativno estetizacijo novih tehnologij? Odgovor na to vprašanje nikakor ni enostaven. Najprej moramo poudariti tisto spremembo, ki zadeva že samega ustvarjalca takšne umetnosti; nikakor ni več *samo umetnik*, temveč je umetnik in tehnik, inženir, programer. Njegovo znanje na področju sodobnih tehnologij je tukaj neizogibno; umetnika – genija namreč tukaj učinkovito prekaša domisel, ustvarjalen tehnolog. Pri tej umetnosti oziroma kar telematični kulturi se tudi presega referenčno soodvisnost slike in modela, zemljevida in ozemlja, umetniške in uporabne vrednosti, tako da t. i. umetniška vrednost ne korešpondira več z nekakšno metafizično globino. Temeljni odnos se torej postavlja drugače. Predvsem pa tukaj nepreklicno izginja umetnik-genij v smislu nekakšnega nacionalnega mesijanstva in patosa.

Pri presojanju takšnih del moramo preprosto uporabiti nove kriterije: samo estetizacija novih tehnologij je premalo, potrebno je njihovo »poetiziranje« in programiranje zapletene interaktivnosti in dialoškiosti. Čeprav je pri tovrstnih umetninah (mislimo predvsem na večinoma še eksperimentalne vrhunce te umetnosti, ki je zaenkrat zanimiva tako rekoč samo za eksperte in še ni nikakršna razširjena umetniška usmeritev zahodnoevropskih in ameriških ustvarjalcev) tudi

⁸ Eno prvih pomembnejših del interaktivne umetnosti je bilo že 1977. leta (v okviru glasbenega bienala) prikazano v Zagrebu, in sicer Petra Vogla »Glasbeno-kibernetični environment«. Med s senzorji obdanimi zvočnimi stebri so plesali plesalci skupine Kasp. in odvisno od njihovih gibov so se proizvajali zvočni učinki. Nanje so potem na različne načine reagirali plesalci in s tem spet ustvarjali nove zvočne slike.

veliko kiča in šarlatanstva, pa se pri rabi novih tehnologij v kulturni produkciji vendarle ne zastavlja več vprašanje odtujitve v starem, recimo kar Marxovem smislu. Poststrukturalist Jean Baudrillard je to dejstvo novega odnosa med človekom in sedanjimi stroji telematične kulture opisal z besedami: »Z virtualnimi stroji in novimi tehnologijami nikakor nisem odtujen. Z menoj tvorijo integrirani stikalni krog (to je načelo interfača). Veliki računalnik in mikro računalnik, tv, video in celo fotoaparati so, kot kontaktne leče, prosojne proteze, ki so tako integrirane v telo, da mu že skoraj genetsko pripadajo, kot na primer srčni spodbujevalnik.«⁹

4. Nove oblike družbenosti

Telematična interaktivna kultura ne proizvaja le sprememb na ravni estetike in konstitucije umetniškega, ni le vzvod za skrajno kulturacijo sveta kot globalne elektronske »vasi«, temveč omogoča svojevrstno generiranje novih oblik družbenosti in celo političnega; videti je, kot da njene podlage omogočajo razvitje novega pojma transnacionalne družbenosti, podobno kot je v razsvetljenstvu evropska kultura in znanost že sodelovala pri razvitju konceptov sodobne meščanske države. Mislimo na možnost transnacionalne države kot globalne vasi in na vrsto interesnih sodelovanj ljudi, ki sicer živijo na geografsko oddaljenih koncih planeta (ali vsaj kontinenta), vendar so s pomočjo telekomunikacijskih mrež v nenehnih stikih. S temi mrežami je namreč omogočen prehod iz centraliziranega outputa množičnih medijev k decentraliziranemu, demokratičnemu inputu in od abstraktne komunikacije h konverzaciji. Sedanje tehnološke podlage (na primer telefaks) omogočajo takojšnje tekstualno, zvočno in slikovno odgovarjanje »sprejemnika«, njegovo identifikacijo in vstop v igro. Tu torej ne gre več za tradicionalni radio in tv, ki s svojimi programi do onemoglosti bombardirata pasivnega poslušalca in gledalca, temveč za dialoške interesne skupnosti med sprejemniki in oddajniki.

Takšne asociacije je Gene Youngblood, ameriški teoretik računalniške kulture, poimenoval »resničnostne skupnosti« in jih opisal kot »družbene skupine politično pomenljive velikosti, ki nastajajo preko telekomunikacijskih mrež in zato niso določene po zemljepisnem položaju, temveč po zavesti, ideologiji in želji. Člani teh elektronskih skupnosti imajo orodja za simulacijo in konverzacijo, lahko prav tako ustvarjajo modele možnih dejanskosti (umetnost) kot nadzorujejo kulturni kontekst, v katerem se ti modeli razkrivajo in zaznavajo (politika) – revolucija komunikacij je sinonim za kulturno revolucijo.«¹⁰ Mišljene so posebne elektronske komune kot formacije, ki spominjajo na neoavantgardistične in hipijevske komune 60. let v smislu, da se posamezniki, še posebno pripadniki kulturne inteligence združujejo na podlagi posebnih (kulturnih, religioznih, seksualnih) interesov in pri tem razvijajo svoje posebno mikro družbeno okolje, politiko, gospodarsko dejavnost, religiozne in estetske poglede, modo itn. Toda med neoavantgardističnimi komunami in konceptom »resničnostnih skupnosti« je velika razlika. Slednje lahko združujejo posameznike, ki živijo na različnih koncih planeta, vendar razvijajo skupno kodiranje za različne sektorje materialne in duhovne produkcije in reprodukcije prav preko telematičnih mrež in orodij ter strojev za digitalizirani zvočni, slikovni in tekstualni input.

⁹ Katalog *Ars electronica*, Linz, 1988, s. 88.

¹⁰ G. Youngblood, *Metadesign: towards a postmodernism of reconstruction*, katalog *Ars electronica*, Linz, 1986, s. 253.

Takšne oblike nove, recimo kar telematične družbenosti (omogočajo tudi nastajanje globalnih umetniških del – ko, na primer, plesalci s pomočjo posnetkov satelitske televizije – plešejo na isto glasbo skupno s partnerji, ki se nahajajo na različnih koncih sveta) so predpostavka svojevrstnega političnega, ki je že transnacionalno in s tem, spričo »naselitve hitrosti« (pojem Paula Virilia), tudi v mnogem že na poti v transpolitično. Nadnacionalne oblike družbenih skupin lahko sicer (različno od nacionalnih držav) razvijajo avtonomne (mikro)politike s samosvojem kodiranjem, lahko pa tudi že začno opuščati politično dogovarjanje, dialog. Na tem mestu lahko ugotavljamo celo možnost za svojevrstno, iz kulturnega sektorja izhajajoče subverzivno delovanje in združevanje, ki lahko morebiti celo ogrozi združevalne procese v Evropski skupnosti; mislimo na njihovo ožjekulturno, komunikacijsko in prostočasno razsežnost. Skoraj odveč je tukaj poudariti, da projekt naddržavno vzpostavljene telematične kulture implicira izrazito nadnacionalne kulturne vsebine. Gre za model, kateremu je tuje sleherno nacionalno buditeljstvo in preko katerega je verjetno zelo težko uveljaviti tudi kakšno vsebinsko, ideološko zavest o skupni evropski razsežnosti.

Vsekakor pa nas ta premislek o novih oblikah nadnacionalne družbenosti, ki jih lahko generira telematična kultura, usmerja k zavesti o smiselnosti teorije, ki analizira in misli odnose med državo (tudi »paradržavo« in naddržavnimi organizacijami) in kulturo v postindustrijski družbi. Mislimo na *teorijo kulturne politike* oziroma *kulturno politologijo* kot disciplino, ki analizira usodo političnega na področju kulture. Med trendi postindustrijske družbe postaja vedno pomembnejši tudi kulturni, ki se kaže v tendencah t. i. kulturne družbe (množična inscenacija, muzealizacija in estetizacija vseh segmentov družbenega) oziroma skrajni kultura-ciji vsakdanjosti; pri tem seveda ni mišljena naraščajoča kulturnost sveta v moralnem smislu umetnostne pedagogike, temveč dejstvo, da je vse na nek način postalo kulturno, kot je ta pojav označil Frederic Jameson. Analiza kulturne družbe je zato eden relevantnih predmetov današnjih družbenih znanosti.

Kultura se pri tem kaže teoriji kot široko področje državnega investiranja, usmerjanja in nadzoroovanja (tudi sodobna država se, podobno kot nekdanj despot, izkaže kot lastnik pogleda:¹¹ še vedno tabuizira veliko segmentov svojega pogona – od znanstvenih do vojaških podjetij – in na drugi strani sili pogled na mesta, ki jih je treba gledati, na primer v spektakelsko uprizorjene dogodke v kulturnih hramih), prav tako pa tudi kot priložnost za avtonomno produkcijo političnega, mikropolitičnega in celo transpolitičnega. Tudi tehnološka, še posebno telematična kultura čiste oblike lahko vzpostavlja modele novih političnih členitev, ki so subverzivne do mehanizmov nacionalne države. Prihodnost pa bo pokazala, v kolikšni meri lahko nova družbenost, ki jo generira telematična, izrazito globalna, nadnacionalna kultura ogrozi nekatere nacionalne in ideološke koncepte, morebiti celo tistega, temelječega na povezovalni ideji Evrope 1992. Skoraj odveč je poudariti, da ima v okviru takšne telematične, elektronske družbenosti jezikovno prednost angleščina (že zaradi standardnih, izgotovljenih programov), prav tako pa je auditivno in slikovno v komunikaciji, pravzaprav dialoški povsem enakovredno tekstualnemu oziroma ima pred njim celo prednost.

Razumljivo je, da je politično telematične družbenosti in kulturnosti bistveno različno od političnega, ki nastopa v vlogi konstituiranja nacionalne demokratične, v svojem jedru parlamentarne države, kar je značilnost projekta enega dela slovenske kulturne in družboslovne inteligence. Pri tem mislimo na tradicijo, katere prvi

¹¹ Mislimo na analizo Alaina Grosricharda v delu *Struktura seraja*, Ljubljana, 1985, str. 66–70.

mejniki je 9. in 10. januarja 1985. leta v ljubljanskem Cankarjevem domu sklicana javna tribuna Društva slovenskih pisateljev z naslovom Slovenski narod in slovenska kultura, drugi pa 11. januarja 1989. leta ustanavljanje Slovenske demokratične zveze v istem domu. Gre za usmeritev (del njene resničnosti sta tudi 57. številka Nove revije in t.i. slovenska pisateljska Ustava), ki sicer ima bistvena obeležja novega družbenega gibanja in ne vodi h konstituiranju tradicionalno koncipirane stranke, vendar pa je še v mnogočem povezana z bojem za uresničitev tradicionalnega koncepta nacije – države. Protagonisti tega gibanja si namreč prizadevajo za uresničitev tistih pravic demokratične, jezikovno, kulturno, gospodarsko in vojaško avtonomne države, ki so sicer že desetletja resničnost številnih zahodnoevropskih držav parlamentarne demokracije. Projekt političnega, nastalega na podlagi globalnega telematičnega dialoga, je pravzaprav tuj takšnemu projektu, ki mora v jedru izhajati prav iz skorajda fetišizirane posameznikove svobode, nacionalnega jezika in duhovne kulture.

Seveda je naše omenjanje dejstev telematične kulture in političnega, ki lahko izhaja iz teh povezav, v mnogočem hipotetično; vezano je le na realno možnost takega projekta, katerega – na primer – mejni in subverzivni moment je tudi produkcija računalniških virusov in generiranje slikovnega, ki je različno od arhetipov in trendov medijskih programov oziroma slik aparatov moči. Decentralizacija in dekolonizacija medijev kot nosilec zvokov in slik, ki se prvenstveno nanašajo na blaga (namesto na predmete), je zato priložnost sedanjih umetnikov, ki uspešnost svojih del povezujejo tudi s tehnološkim napredkom svojih produkcijskih sredstev. Seveda pa je to samo priložnost in nič več, kajti logika kulturnega in telekomunikacijskega trga in industrije s svojimi mehanizmi nadzorovanja lahko nevtralizira in porablja tudi takšne ekscese, incidente. Avtopoetično generirana kulturna industrija ima v svoj koncept programiranih kar se da veliko rizičnih elementov; že spričo narave del, ki jih »obrača«, naravnost fetišizira novo in njegove subverzivne potenciale in jih hkrati nevtralizira prav z umestitvami pod avtonomistično »kulturno znamko«.