

UMETNOST INTERNETA

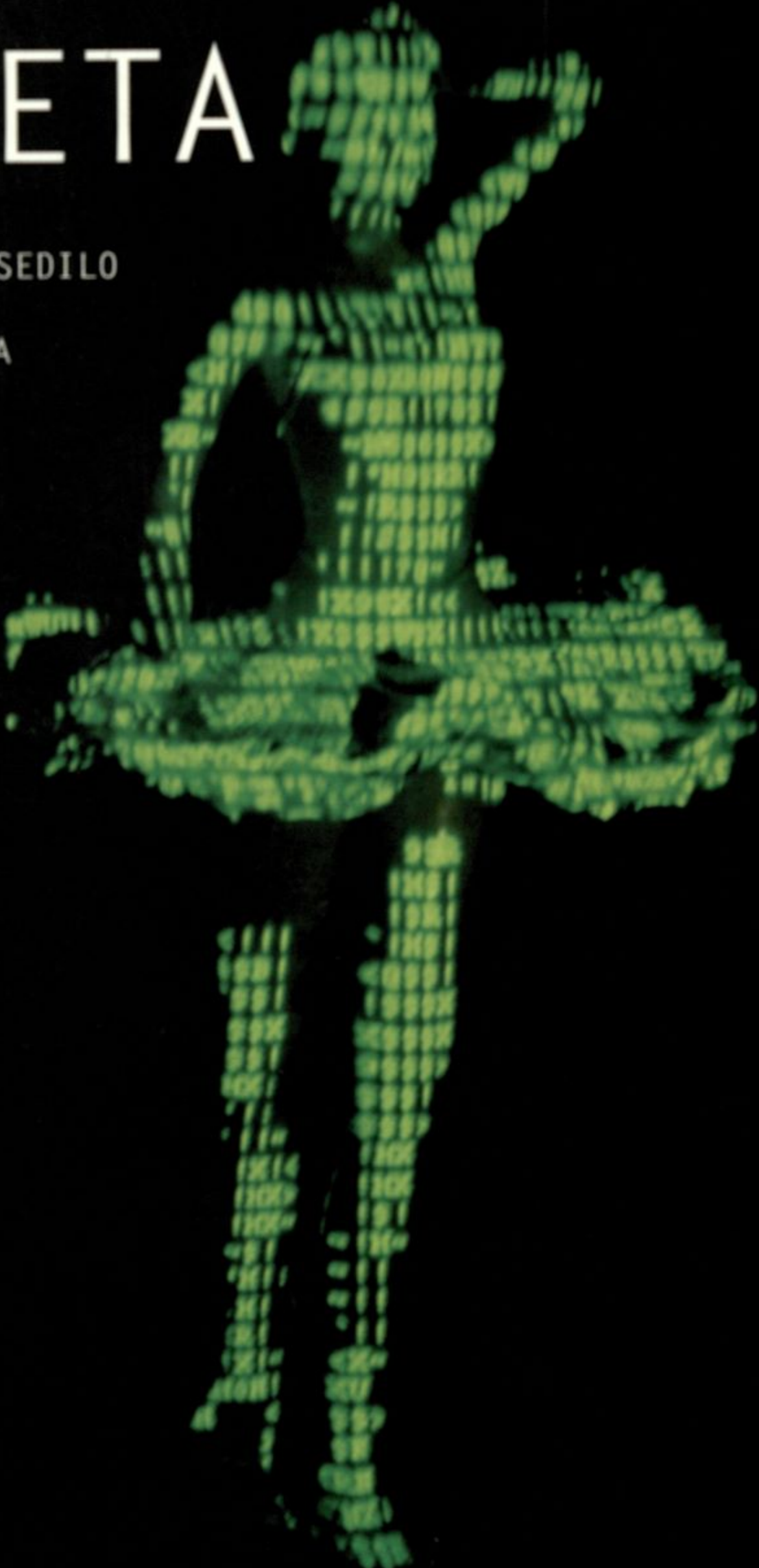
JANEZ STREHOVEC

UMETNOST

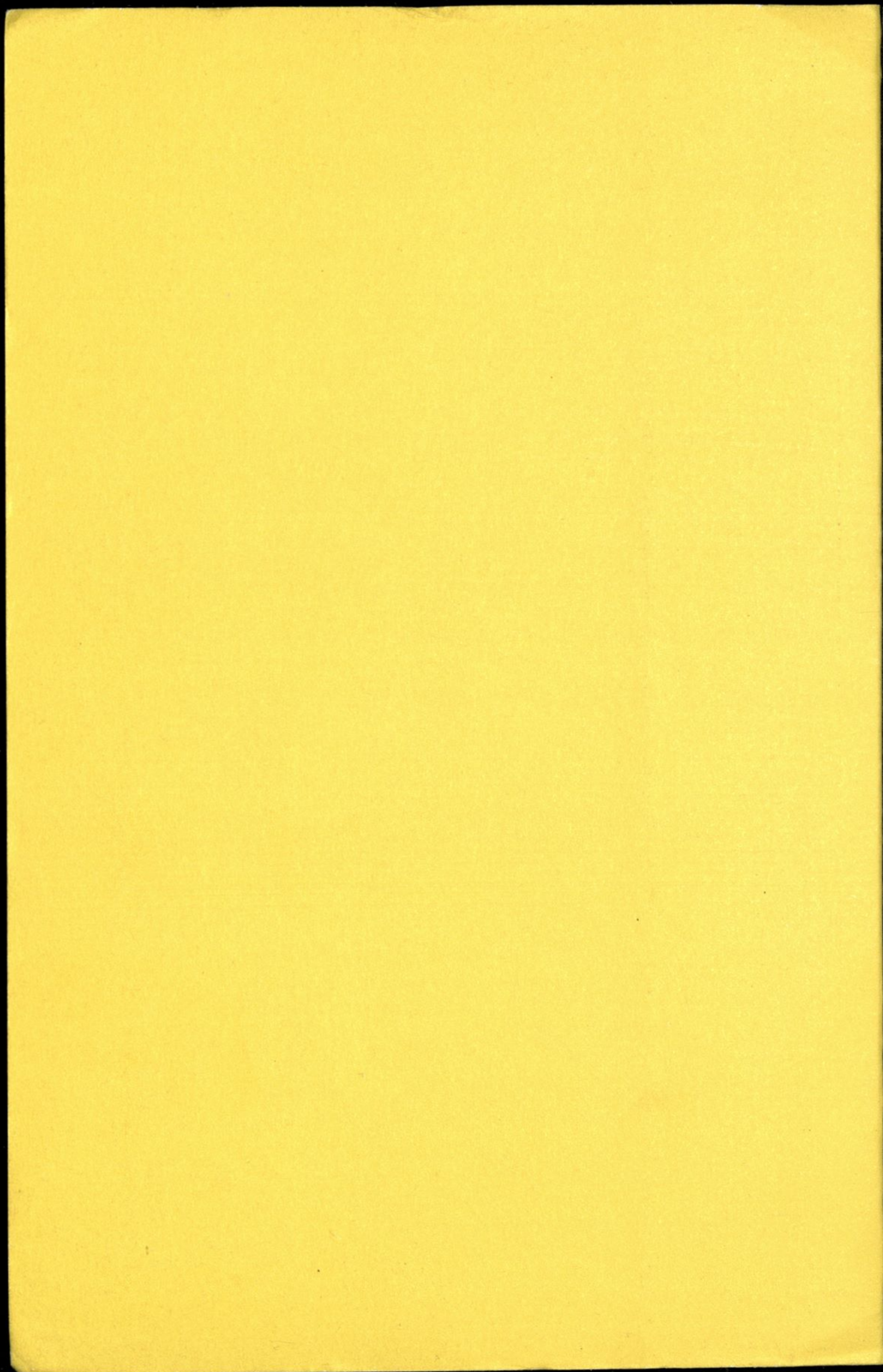
INTERNETA

UMETNIŠKO DELO IN BESEDILO

V ČASU MEDMREŽJA



KODA





Knjižna zbirka KODA

Janez Strehovec

UMETNOST INTERNETA

Umetniško delo in besedilo v času medmrežja

© Janez Strehovec in Študentska založba, zbirka Koda

CIP - Kataloški zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

004.738.5:7

STREHOVEC, Janez

Umetnost interneta : umetniško delo in besedilo v času
Medmrežja / Janez Strehovec. - Ljubljana : Študentska založba, 2003

ISBN 961-6446-35-5

125342720

Vse informacije o knjigah ŠOU - Študentske založbe so dostopne tudi na internet
naslovu: <http://www.knjigarna.uni-lj.si>



23-12-2011

Janez STREHOVEC

UMETNOST INTERNETA

Umetniško delo in besedilo v času medmrežja



556802



201201390

Madonmudls

VSEBINA

Uvod	7
Med medmrežjem in Acapulcom	9
O strukturi te knjige	22
Internetska kultura in internetska besedilnost	27
Internetska kultura kot področje tehnokulture	33
La Ciudad de Mexico. Zócalo. Pozno popoldne	35
Nova umetnost, nova ekonomija:	
od umetniškega artefakta k umetniški storitvi	43
Nesamoumevnost sodobne umetnosti	45
Umetnost 3.5 v resničnosti 6.1	57
Zaznava 4.7	59
Nekaj drugega na družbenem mestu umetnosti?	63
Med muzejem in medmrežjem	71
Http://oss.jodi.org	76
Softverska umetnost	82
Negotova srečevanja s kibernetскими umetninami	85
Bližina, ki raste proti opazovalcu	90
Kibernetška umetnost in igra	95
Etične in ekološke omejitve ob količinski eksploziji umetnostnega (pod) sistema?	104
Avantgarda kot softver in avantgarda kot avantgarda	109
Filmska sintaksa kot logika računalniške strojne in programske opreme	117
Kdo so avtentični umetniki sodobne umetnosti?	124
Avantgarda idej	134
Umetniški geni v proteinih	138
Fenomenološka estetika in novi mediji	145
Mediatizacija in derealizacija	147
Kolesar v mestu kot digitalnem kinu	158
Teorije internetske besedilnosti	177
Besedila v računalniških oknih	179
Razširjeno področje besedilnosti	186

Nove umetnostne usmeritve	188
Uporabnica digitalnih besedil	195
Drugačna besedila in njihov izziv za literarno vedo	197
Tehno-napetost in tehno-presenečenje	205
Strojno generirana poezija za strojnega bralca?	208
Digitalna besedila po hipertekstu - osvobajanje od norme romana	214
Beseda kot gibljiva tarča	220
Besedilne pokrajine	222
Tekoče menjavanje pristopov	226
V znamenju digitalnega morfa in animacije	228
Prehod od zaključenega teksta k tekstu-procesu	231
Tekst kot zanka	238
Pisati digitalno poezijo	250
Igra	259
Računalniške igre	265
Filozofija iger: teorije o subtilni resničnosti v modusu kot-da	268
Časovna razsežnost igre	278
Dejavna roka, usklajenost giba in pogleda	281
Hekersko-umetniške izpeljanke komercialnih računalniških iger	284
Igrivost medija	288
Temno medmrežje	297
Internet kot množični medij	299
Hekerska (sub)kultura med kreativnostjo in prestopništvom	306
Hekerstvo, integrirano z aktivizmom, kot umetnost	311
Virtualni mimezis. H kritiki interneta in internetske kulture	315
Kritika kritike medmrežja	320
Sklepni utrinek; umetnost 3.5 ni edina umetnost	326
Umetnost interneta (Povzetek)	335
The Art of the Internet (Abstract)	339
Literatura	344

UVOD

Med medmrežjem in Acapulcom

Septembra 2002 so v nemškem Kasslu zaprli *Documento 11* kot projekt-raziskovalni proces-umetnostno razstavo, členjeno na pet platform, od katerih je bila samo zadnja, peta, namenjena muzejski predstavitvi umetnosti. In na njej so bila dela, uresničena v tradicionalnih umetnostnih materialih in v zvrsteh ploske slike in kipa, zastopana kvečjemu z dvajsetimi odstotki; veliko večji poudarek je bil na zvrsteh inštalacij, umetnostnih raziskovalnih laboratorijev, konceptualnih projektov, fotografije in umetniškega galerijskega filma, ki je prav na tej razstavi doživel popolno potrditev. Glede na celotni, petero-platformni projekt Documente so bile torej tradicionalne zvrsti likovnih umetnosti zastopane kvečjemu s štirimi odstotki! Presenetljivo, šokantno? Za tiste, ki spremljajo dogajanje na področju sodobnih umetnosti in tudi njegove umestitve v svet, opredeljen z globalizacijo, s postkolonializmom, multikulturalizmom, spopadom zahodnjaštva z islamom, s prehodom od discipliniranja k sofisticiranemu nadzorovanju, z etničnimi in drugimi čiščenji in beljenji in s črno luknjo, ki zeva na dejanski in simbolni točki 11. septembra 2001, gotovo ne. Documenta 11 nikakor ni bila kak izjemno prelomen dogodek, tendence, prisotne na njeni peti platformi-razstavi, so značilnost vrste odmevnih likovnih dogodkov v zadnjem obdobju, recimo bienalnih razstav v Sao Paulu, Benetkah, Lyonu in razstav Manifeste.

Nedvomno postajamo sodobniki premestitev umetnosti iz galerijskih (in drugih inštitucionalnih prostorov) na področje diskurza, konceptualističnih zasnutkov, raziskovanja in novega aktivizma, ki se artikulira v umetniških delih, ki niso nobena dela več v smislu stabilnih artefaktov, ampak pogosto že računalniški programi (tudi virusi, črvi), inscenacije, inštalacije, prostorske in časovne interven-

cije, minimalistični zasnutki, performanci in dogodki, ob katerih se konstituira tako nova publika kot nova teorija. Sodobno umetniško delo je postalo postestetsko; namesto učinkov, ki prijetno stimulirajo čute in funkcionirajo v smislu olepševanja, se srečujemo z deli, ki zavestno sodelujejo pri (meddisciplinarni) produkciji novega znanja. Stopajo v interakcijo z znanostmi, ekonomijo, politiko, aktivizmom, robnimi diskurzi, ekologijo in urbanizmom, zavestno pa prepuščajo svoj delež pri olepševanju sveta in življenja tistim, ki danes to počno veliko bolj prepričljivo od umetnosti, torej modi, kozmetiki, dizajnu, športu itn. Pomembna kvaliteta te umetnosti je tudi njena transnacionalnost, ki postaja še posebej opazna pri medmrežni umetnosti, katere avtorji pogosto celo deklarativno izpostavljajo svoje internetsko, nadnacionalno državljanstvo.

Razumljivo je, da s temi stvarmi nima veliko početi tradicionalistični akademizem, branjen še posebno s tako okostelenimi inštitucijami kot so (srednje)evropske univerze, nemalo zadreg pa povzročajo ti obrati tudi kulturnim politikam, umetnostni kritiki in umetnostnemu novinarstvu. Čeprav v tej knjigi obravnavam teoretske probleme izključno sodobne novomedijske (in predvsem digitalne) umetnosti in mi je, tudi ko gre za zasebno afiniteto, bistveno bližja od tradicionalne, pa področja novomedijskih umetnostnih praks nikakor ne idealiziram. Ni le tradicionalna umetnost povezana s kapitalom in v funkciji apologije določenih političnih diskurzov, kar je dovolj opazno tudi na Slovenskem (recimo nacionalliteratstvo in konformistično japificirano literatstvo, zgovorne pa so tudi fotografije vodilnih japijev s področja slovenske nove ekonomije, posnete v njihovem domačem, zasebnem okolju pred oljnimi slikarijami avtorjev, ki jim samo korumpirana in nestrokovna kritika nabija vrednost, dejansko pa delujejo v seda-

njosti kot fosilni tujki in celo strašila), ampak se povezav z mednarodnim kapitalom in različnimi političnimi opcijami ne brani tudi opazen del sodobnih digitalnih umetnosti.

Documente 11 ne izpostavljam v smislu kake evforije ob izboru na njej predstavljenih del in ob njihovi postavitvi (najmanj dve tretjini del bi lahko znotraj istega projektnega koncepta nadomestili drugi, morda tudi relevantnejši eksponati), temveč le spričo njenega smiselnega dokumentiranja obrata v sodobni umetnosti, s katerim se srečujemo v zadnjem desetletju in ki dokazuje, da je umetnost dejansko kar se da zgodovinska in zato spremenljiva kategorija; preprosto rečeno, je umetnost svojega časa. V tej knjigi zato namenjam osnovno pozornost novi konceptualizaciji umetniškega dela v času medmrežnih diskurzov in komunikacij in novim oblikam besedilnosti, ki vplivajo tudi na razširjen pojem literarnega besedila, utemeljenega na časovnih sekvencah in oblikovanega z novimi jeziki, ki so vplivani tudi s programskimi in skriptnimi (računalniškimi) jeziki.

Posebno pozornost namenjam tudi fenomenološkemu pristopu k estetiki kibernetских digitalnih umetnosti in h kulturi vmesnikov, prav tako tematiziram teoretske probleme umetnosti, razpete med muzealizacijo in njenimi spletnimi umestitvami, obsežen del mojih analiz je usmerjen k (literarni) teoriji in estetiki internetske besedilnosti, del prostora namenjam tudi teoriji (računalniških) iger, delo pa končujem s kritiškim premislekom o internetski kulturi in internetski besedilnosti. Moje ukvarjanje s fenomenološko estetiko v tej knjigi nikakor ni naključno, pomeni le nadaljevanje mojega teoretskega dela na tem področju, ki se je začelo že v okviru doktorskega študija (doktoriral sem iz Hartmannove estetike) in katerega tiskani »dokument« je osrednji del moje knjige *Demonsko estetsko* (Slovenska matica v Ljubljani, 1995). Prav tako pa je



(ponovna) odločitev za vpeljavo fenomenološkega pristopa povezana tudi z uvidom v zdajšnje stanje na področju teoretske misli o novih medijih, tehnologijah, tehnnoznanostih, antropološki problematiki in umetnostih, kjer lahko opazimo kot dominantno usmeritev kulturne študije (angl. cultural studies) z vsemi svojimi pozitivnimi prispevki in hkrati tudi s pomanjkljivostmi, ki izhajajo iz odsotnosti strožjega teoretskega (predvsem filozofskega) pristopa v njihovih analizah.

Med poglavitnimi ugotovitvami svojega srečevanja s fenomenologijo novih medijev, kulture vmesnikov in novomedijske umetnosti, naj omenim tisto, kar sem poimenoval *estetika realne bližine* (do tega koncepta sem prišel pri svoji analizi večplastne strukture novomedijske umetnine po zgledu pristopa k problematiki večplastnega estetskega objekta v estetiki Nicolaija Hartmanna), *ontologija pluralnih oblik biti* (fenomenološki pristop ne favorizira nobenega razreda bitnih modalnosti nad drugimi) in *tekoče menjavanje stališč* med različnimi generacijami resničnosti, znotraj katerih deluje posameznik v kulturi vmesnikov. Zamenjava stališča kot preklon iz praktične naravnosti v vsakdanjem, »naravnem« stališču v estetsko stališče, kar je bilo v kontekstu tradicionalne fenomenologije (recimo pri Romanu Ingardnu) razumljeno kot kar se da zahtevno početje, ki usodno prekinja običajni tok zavestnega življenja, je za sedanjo posameznico, delujočo v kulturi vmesnikov, postalo nekaj rutinskega in celo nujnega za njeno tekoče, neproblematično funkcioniranje. Problematika menjavanja stališč je sicer v tej knjigi obravnavana tudi v analizah spletnih literarnih projektov, katerih percepcija zahteva tekoče menjavanje pristopov pri srečevanjih z multimedijско aranžiranimi besedili.

Prav tako pa je pri analizi novomedijske komunikacije smiselna aplikacija teoretske »naprave« eksistencialne fenomenologije »biti-v-svetu«, kajti implicira zainteresiranost, vključenost in udeleženos; poudarek je vsekakor na aktivnem »v«. Sam sem v razdelku te knjige, ki je namenjen kibernetiki besedilnosti in spletnim literaturam, namenil pozornost funkcioniranju te naprave v okviru nove besedilnosti in pri tem vpeljal koncept »biti-v-tekstni pokrajini«. Aplikacije naprave »biti-v-svetu« so vsekakor aktualne tudi pri računalniških igrah, prav tako pa je pri analizah kiberprostorskih pojavov smiselna tudi aplikacija Merleau-Pontyjeve analize telesa in Husserlovih pogledov na sinestetične kvalitete v spoznavnem procesu in pri posameznikovi fizični orientaciji v svetu. Na fenomenološki pristop (predvsem v Gadamerjevih in Finkovih analizah) pa so oprte tudi moje analize problematike (računalniških) iger.

V razdelkih, namenjenih teoriji današnje umetnosti, se osredotočam na napetost med dvema poglavitnima inštitucijama, znotraj katerih se ta umetnost umešča in glede na kateri se tudi v določenem smislu dela, oblikuje. Na eni strani je muzej, ki je bil (in še je) prva referenca umeščanja in osmišljanja moderne umetnosti (njeno rojstno mesto, v smislu opredelitev Borisa Groysa), na drugi strani pa je svetovno medmrežje, ki umetniških vsebin ne embalira več po logiki razmejitev in osamitev. Na nekomercializiranem (s požarnimi zidovi ne zaprtem segmentu) svetovnega spleta (angl. okrajš. www) ni prostora za belo galerijsko kocko, nasprotno, tam so povezave (hiperlinke), vmesniki, ki usmerjajo k skokom od točke h točki, kar pomeni, da ni več prostora za ekskluzivno zapiranje. Umetnost na spletu in spletna umetnost živita iz logike spletne prehodnosti. Umetnost je na spletu tam, kjer so že milijoni enot s področij politike, ekonomije, mode, športa, življenjskih slogov, religije. Destabilizacija in demateri-

alizacija objekta in decentralizacija subjekta sta privedeni do ekstrema in namesto dvojice subjekt-objekt se srečujemo s projektnim odnosom z visoko frekvenco interakcij, ki procesno poteka na spletu kot mediju za nomadska instantna prečkanja.

Upoštevanje spletnega medija kot širitve dane, naravne resničnosti v kompleksnejšo *povečano realnost* ne pomeni sprejemanja te nove sofisticirane konstelacije na pamet, se pravi brez pridržkov. Medmrežje ni le medij čiste prehodnosti, disperznosti in fluidnosti, ki bi samoumevno impliciral brezpogojno demokratičnost na vseh ravneh, ampak je tudi področje novih hierarhij, segregacije in dominacije; preprosto rečeno, tako nasilje kot neumnost nista na internetu nič manjši kot v tradicionalno koncipirani (dani, fizični) resničnosti. Povečana realnost (z »on-line« svetovi) vključuje povečano in pospešeno, prek vmesnikov omogočeno in z novomedijskim pristopom kodirano zaznavo, »mesto«, kjer so na delu njene posebnosti (in sicer v tako rekoč laboratorijsko razvidni obliki), pa je t. i. kibernetična kultura. Slednja ni le vsakdanjost za uporabnike v razvitem svetu (tam, kjer so ljudje priključeni in je veliko zaslonov za različne terminalske aktivnosti), ampak izziva tudi teorijo (različne humanistične, kulturološke in družboslovne discipline pa tudi novodobne tehnološke) k analizam njenih trendovskih pojavov in h konstrukciji novih predmetov spoznavanja.

Posebno poglavje v tej knjigi sem zato namenil tudi teorijam kibernetične kulture, znotraj katerih smo tudi priče svojevrstnemu kiberorientalizmu in »digitalni segregaciji« v obliki forsiranja pristopov, ki so lastni teoretikom elit v državah, v katerih je tako rekoč že na oblasti novi virtualni razred (izraz Arturja Krokerja). Vodilna založba na področju izdajanja družboslovne in humanistične literature v angleščini Routledge je recimo leta 2000 izdala 768

strani obsežen zbornik s področja kiberkulture (The Cyberculture Reader, ur. David Bell in Barbara M. Kennedy), v katerem urednika izrazito ignorirata nebritanske in neameriške avtorje, čeprav vrsta teoretikov in umetnikov iz Srednje in Vzhodne Evrope, Afrike, Azije, Avstralije in Južne Amerike danes tudi prispeva k izvorni konceptualizaciji kiberkulturnega področja. Etnično čiščenje (in beljenje) se danes lahko izvaja v okorni, surovi, balkanski obliki fizične eliminacije nevšečnih rasnih in nacionalnih elementov; v subtilni obliki totalnega favoriziranja enorazsežnostne misli tistih, ki so tekoči v angleščini in pripadajo rasi, ki obračunava z osjo zla, pa jo izvaja tudi kulturna, znanstvena in umetnostna politika ZDA in Velike Britanije, v posameznih primerih tudi Avstralije in Kanade. Dokler bodo v Veliki Britaniji in ZDA izhajala tako enorazsežnostna kiberkulturna berila kot je omenjeni zbornik, so novolevičarski, feministični in postkolonialni obračuni teoretičark in teoretikov iz teh držav z orientalističnimi in mačističnimi gospostvi samo pesek v oči in konformistična poza.

Kibernetska resničnost in resničnost kibernetske kulture implicirata številna vprašanja nove političnosti in zato tudi vprašanja novih strategij, bodisi na ravni novih artikulacij družbene moči bodisi na ravni alternative, upora in (civilne) neposlušnosti. Nekega jutra se bodo ljudje morda prebudili v svetu, v katerem ne bo več poglavitnih voditeljev t. i. osi zla, vendar pa ne bo njihovo življenje zato niti malenkostno lažje, kajti ob peščici vidnih in togih diktatorjev in teroristov včerajšnje paradigme so tisoči in milijoni kiberdiktatorjev globaliziranega sveta nove ekonomije in macdonaldizirane kulture že preoblikovali resničnost po svojem diktatu, in sicer v svet, ki je navzlic ontološki in estetski pluralnosti v političnem in ekonomskem smislu vedno bolj unificiran in enorazsežnosten. To je

svet novih elit in novega razreda tistih, ki profitirajo na podlagi virtualizacije sveta in globalizacijskega pogona finančnih trgov. Virtualni kapitalizem ni kolonializiral le področij materialne produkcije, ampak usodno posega tudi na področju intelektualnih storitev in celo nezavednega.

Položaj v Sloveniji je v mnogočem še bolj kritičen in celo katastrofalen. Pogledi v preteklost, spodbujeni s spravo in kulturnimi željami po podelitvi dostojanstva pobitim v povojnih pobojih, so sicer nadvse kulturni in vredni vsega spoštovanja, toda večina akterjev teh pobud pozablja, da se je s samostojno Slovenijo v začetku 90. let 20. stoletja začela še ena in nič manj usodna NOV; namreč ekonomska NOV (s svojimi oznami in vosovci), ki že vodi v nove segregacije na podlagi brezmejne bogatitve japificiranih in piarovskih elit slovenskega virtualnega razreda. Ena grozljivk slovenske (politične) resničnosti je povezana tudi s preišljenim uničenjem slovenske civilne družbe, katere večino nekdanjih pobud v smeri kritike gospostva, mačizma, populizmov in različnih diskriminacij elegantno absorbira vodilna politična stranka, ki tudi tiste, ki mislijo, da (še) mislijo drugače, vključuje v krog svojih volivcev. V tem okolju zato nikakor ni lahko svobodnim ljudem, tistim, ki se ne identificirajo s prav nobeno uradno politično opcijo. Rob, notranja in zunanja emigracija in molk so zato pozicije in odgovori, ki nikakor niso mimo. Videti je, da se je že kar nekaj ustvarjalnih posameznic in posameznikov izselilo iz nacionalne zgodbe o uspehu; fizično so sicer (vsaj občasno) še nekje tu, toda nočejo sodelovati pri ritualih oblastniških in japificiranih elit. Ko je prišlo do proliferacije »podna« vseh vrst, so se odločili, da se teh iger ne gredo, zato so samo še pogojno doma tukaj.

V obsežnejšem delu te knjige se ukvarjam tudi z internetsko besedilnostjo in na njej temelječo literarnostjo, se pravi s, tudi v svetu relativno novim področjem, katerega pomen pa narašča iz dneva v dan, kajti verbalno, lastno tradicionalnim kulturnim manifestacijam, je mutiralo v internetsko verbalno, za katero je bistveno, da temelji na multimedijski in pospešeni besedi. To je beseda, ki se prilagaja zahtevam svetlobne hitrosti in digitalnega morfa, dejansko je beseda-podoba-gibanje, aranžirana v časovnih sekvencah z zapletenimi, suspens spodbujajočimi intervali. Z novimi oblikami besedilnosti tudi vedno bolj prijateljujejo (naj)mlajše generacije, ki jim je blizu komuniciranje v okviru mobilne telefonije (*sms* sporočila) in mobilni internet. Po danes že klasični hipertekstni literaturi (tradicija, ki se je začela s projekti Michaela Joycea) se na podlagi kibernetike tekstnosti uveljavljajo tudi nove literarne oblike (recimo vizualna, kinetična in animirana poezija), katerih temeljne pojme in naprave skušam definirati v tej knjigi. Pri tem se opiram tudi na dognanja, ki sem jih opisal v svojih referatih s tega področja, s katerimi sem v zadnjih letih sodeloval na desetih mednarodnih konferencah (v Evropi, ZDA, Mehiki in Avstraliji). Ustvarjalnost na področju spletnih digitalnih literatur (v tej knjigi pristopam k njim meddisciplinarno, se pravi, da literarno teorijo kombiniram z estetiko novih medijev in s kulturnimi študijami medmrežja) mi je blizu prav spričopionirskih iskanj na tem novem področju, ki je provokativno in tudi za širši pojem literature pomembno prav z drznim seganjem prek literature-kot-jo-poznamo. Pogosto se približa celo postopkom in napravam, ki so značilni za računalniške igre kot ene temeljnih, najbolj avtentičnih zvrsti kibernetike kulture, ki ji, in sicer v varianti umetniških izpeljank komercialnih računalniških iger, tudi namenjam samostojno poglavje v tej knjigi.

Zakaj sicer kratko poglavje o temnem medmrežju v tej knjigi, je medmrežje sploh lahko temno, ko pa je le na osvetljenih zaslonih, torej tam, kjer je luč, veliko luči? Razumljivo je, da je naslov tega razdelka metafora, z njim pa je mišljena tista razsežnost medmrežja in tudi njegove kulture, ki nedvomno zahteva kritiški pristop in analize, usmerjene k demistifikacijam tega področja. Obdobje tehnoromanticizma, ki je bilo povezano z evforično recepcijo kiberprostorskih manifestacij in z utopično odprtostjo obetom novih tehnologij (nikakor ga nista generirala samo literarni kiber-pank in pisci revij, kakršna je *Wired*, ampak ga je spodbujalo tudi dogajanje v okviru umetnostnih festivalov elektronske umetnosti, recimo *Ars electronice* in *ISEA*, prav tako pa tudi pisanja teoretikov, kot so Hans Moravec, Peter Weibel in Norbert Bolz), se je izteklo že v sredini 90. let prejšnjega stoletja, kajti v teoretsko in umetniško zavest o kiberprostoru so začela prihajati spoznanja o, recimo kar temnih razsežnosti interneta in kiberprostorskih manifestacij. Kibernetski orientalizem, digitalna segregacija, virtualni razred, zamaskirana fleksibilna moč, ki izrablja svetovno medmrežje kot gladek in rizomatski prostor, poseg multinacionalk z zasebnimi, s požarnimi zidovi zamejenimi mrežami na internetu, kibernetska otroška pornografija, slovenska politična prepoved spletne strani *udba-net* in internet kot največje nakupovalno središče na svetu so stvari, ki nedvomno zahtevajo kritiško analizo in tudi akcije, usmerjene k ohraniti interneta kot javnega prostora in civilnodružbenih pobud na njem.

Pozornost v tej knjigi zato namenjam še posebno umetniškim odgovorom, usmerjenim zoper kozmetiko medmrežne vizualnosti (in šminke), in umetniškim artikulacijam civilnodružbene neposlušnosti na medmrežju, ki sicer sodijo v sklop današnjega kon-

cepta razširjenega pojma umetnosti in njegove integracije z novo političnostjo (recimo v obliki spletnega aktivizma). Hekerske aplikacije jezika kode, namenjenega strojem, so namreč obogatile besedilni potencial internetskih komunikacij in prispevale k oblikovanju temnega, nič všečnega jezika, s katerim se računalniški zasloni čistijo bleščave šminke, značilne za večino komercialnih spletnih strani. Povsem samoumevno je, da samostojni razdelek v tej knjigi namenjam tudi hekerski (sub)kulturi, kajti hekerji s svojim prestopništvom, smislom za improvizacije in tudi s programersko inventivnostjo vnašajo dinamiko v internetsko življenje in opozarjajo na njegove večrazsežnostne manifestacije (čeprav tudi te subkulture nikakor ni treba idealizirati). Podobno kot spletne umetnike tudi njih zanima temno medmrežje, se pravi jezik kode onstran kozmetično všečnih spletnih strani in tudi problematika nefunkcioniranja spletne tehnologije.

Kako in kje sem pisal to knjigo, ki je, ko gre za strokovna besedila (razprave in eseji) moja šesta (po *Obliki kot problemu*, *Besedilih z napakami*, *Virtualnih svetovih*, *Demonskem estetskem* in *Tehnokulturi, kulturi tehna*)? Pisal sem jo kot nadaljevanje svojega ukvarjanja z estetiko, umetnostno teorijo in kulturnimi študiji novih medijev in tehnologij, kar je moja poklicna dejavost. Delujem namreč kot zasebni raziskovalec in neodvisni predavatelj, torej v določenem smislu na robni poziciji, ki mi omogoča veliko samostojnost pri pristopu in organizaciji svoje raziskovalne dejavnosti. Kot zasebni raziskovalec sicer opravljam temeljni raziskovalni projekt Teorije internetske kulture in internetske besedilnosti, ki mi ga financira Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport kot ena zelo redkih ustanov, s katero v tej državi z veseljem sodelujem. In delujem ne le za zaslonom svojega, na medmrežje priključenega računalnika

in pred računalniškimi zasloni na drugih lokacijah, ampak delujem (kot teoretik) tudi v gibanju. Nisem rad samo doma, pravzaprav tu ne zdržim dolgo.

Od leta 1986 opredeljujejo moje življenje tudi potovanja, ki pa večinoma niso potovanja-avanture v oblikah, s katerimi bi se postavljaj in jih opisoval, nikakor to niso poti v eksotiko, k redkemu ali pozabljenemu, ampak so potovanja (zato se mi jih zdi vredno omeniti v kontekstu te knjige) v velika mesta, znana mesta, stara mesta patinastega glamurja in nova mesta drzne arhitekture in na, recimo temu tako, vozlišča v teh mestih. Kako se jim reče, na kaj mislim z vozlišči, ki predpostavljajo mrežno konfiguracijo mest? Odvisno od mesta, ali gre za staro mesto ob reki, s katedralo in gradovi ali pa za novo mesto s stolpniciami in koridorji podzemne železnice, se členijo ta vozlišča, in enkrat jih lahko prepoznamo kot umetnostne muzeje, galerije, velike knjigarne in knjižnice (tako nacionalne kot tiste v univerzitetnih kampusih), drugič kot plaže in nočne lokale, tretjič kot tematske parke in nakupovalne galerije, četrtič kot ploščadi, atriije, arkade z video oz. računalniškimi igrami in igralnicami in petič kot novodobna središča tehnodelirane rekreacije, recimo fitnes študiji, vodni parki in štadioni. Ne potujem torej k zapovedani eksotiki daljnih dežel (izzive za dejavnosti telesa mi daje že alpinizem, s katerim se, seveda v lažjih smereh, še vedno ukvarjam v Centralnih Alpah), ampak v velika mesta in univerzitetna središča v Evropi in ZDA. Razumljivo, da sem bil še kje drugje, recimo v Turčiji, Izraelu, na mehiškem koncu Karibov, v Avstraliji in v Južni Afriki, toda tudi tam sem iskal lokacije, ki so bolj kot na eksotiko spominjala na evroameriške urbane konglomerate.

Mojega sedanjega življenja ni brez Madrida, Lizbone, Pariza, Londona, Berlina, Hamburga, Dunaja, Amsterdama, Bruslja,

Dublina, New Yorka in Los Angelesa in prav tako ne brez Glasgowa, Utrechta, Leidna, Groningena, Rotterdama, Antverpna, Frankfurta, Karlsruheja, Monte Carla, Nice, Lyona, Züricha, Ženeve, Lozane, Barcelone, Bilbaa, San Sebastiana, Zaragoze ter Bostona, Capetowna, Honoluluja, Acapulca, Playe del Carmen, Cozumela, Sydneyja in San Diega. Tu so še (predvsem ameriški) univerzitetni kampusi s svojimi knjižnicami in knjigarnami recimo v Tucsonu, Buffalu in Phoenixu, v El Passu in Las Vegasu pa tudi tisti čarobni ritem, v katerem živijo zdaj svetla zdaj temna mehiška mesta ob meji z ZDA, recimo Tijuana, Nogales in Ciudad Juarez. Zakaj omenjam ta mesta v knjigi, v kateri pišem o kibernetični, še posebno internetski umetosti in kulturi in njunih teorijah? Predvsem zato, ker pišem skozi izkustvo, ki mi ga omogočata oba pola (v knjigi je zato tudi razdelek o *zocalu* v mehiškem glavnem mestu), na eni strani svetovno medmrežje s svojimi izzivi tako za deskarje kot »stanovalce« v zanj tipičnih okoljih (angl. MUD, MOO), na drugi strani pa hibridna trendovska ozemlja današnje, na prostorske lokacije vezane množične kulture. Oboje se dopolnjuje. Poleg spletnega deskanja in drugih medmrežnih aktivnosti potrebujem tudi dolge sprehode po pokrajinah blaga v nakupovalnih galerijah, srečanja s knjigami v velikih knjigarnah in knjižnicah, rekreacijo v fitnessih z najbolj sofisticiranimi »mučilnimi« napravami, ogleda najbolj znanih muzejev sodobne in moderne umetnosti.

Potrebujem besedila, in sicer ta, v poznanih oblikah, na tiskanih straneh in na računalniških zaslonih, in potrebujem tekste kot dogodke, gibanje, vključitev telesa (v dobesednem pomenu in v subtilnejših oblikah daljinske prisotnosti). Včasih se stvari dolgo časa ne premaknejo nikamor, njihov tok se, kaj bi se sprenevedali in o tem molčali, obrača na slabše, zato se kot odlog in izstop ponujata

predvsem dve možnosti, in sicer bodisi kot izstop, kot čakanje na poziciji »mimo«, odločitev za ne-delanje in s tem ne-sodelovanje pri stvareh, ki gredo dol, bodisi kot krenitev na potovanje v smislu, da znaš pravi trenutek pograbit najnujnejšo prtljago in odpotovati. Čim hitreje, brez odlašanja poiskati vstop v kak drug potek stvari, se odpreti kakemu drugemu času, iti ven in se kar se da dolgo ne zaustaviti. Biti-v-gibanju, vendar tudi tam še misliti na besedilo. Na besede v internetskem gibanju in na besede knjige. Tudi te tukaj.

Umetnost interneta. Ta naslov knjige, to lahko zapišemo zdaj, po uvodni skici področij, ki jih obravnava, vsaj delno zavaja, je le kratka opredelitev, tudi skupni imenovalec za v njej tematizirane obrate in preusmeritve. Ta knjiga nikakor ni delo izključno o internetski umetnosti in literaturi, vendar pa je prav medmrežje tisti medij, ob katerem se danes artikulirajo temeljna umetniška, kulturna in tudi najširša družbena vprašanja, od globalizacije in nove ekonomije do hekerskega aktivizma, nove kulture igrivosti, strojno posredovane zaznave, nadzorovanja in komuniciranja.

0 strukturi te knjige

Na začetku so besede, in sicer besede v zankastem gibanju, vzgibane na zaslonu računalnika, priključenega na medmrežje. Te besede so v prostoru umetne svetlobe, ki je značilnost zaslona, kar pomeni, da sta tako avtorica tistih besed kot njihova bralka potisnjeni v položaj, ki je osvetljen ali pa ni, lahko sta celo povsem v temi in zato komaj še vidni, kajti glavna luč zdaj sije tam, kjer so besede. Te besede na zaslonu, ki so dostopne množicam bralk in bralcev medmrežja, se pravi deskaricam in deskarjem na njem, tvorijo prvi krog v strukturi te knjige, ki pač knjiga še zmeraj je, čeprav bi njen-

im vsebinam verjetno bolj ustrezal medij cederoma ali pa kar hipertekstno urejena spletna stran z množico besedil, primerov in povezav. Recimo, da je ta krog blizu središča, ki pa se odpira povezavam k drugim krogom, in sicer štirim, ki imajo prav posebne vsebine, za katere je značilno, da se ne artikulirajo povsem neodvisno od izhodiščnega kroga z osvetljenim in kinetičnim tekstom. Ti krogi so orbitalni glede na izhodiščni krog knjige in njihova vsebina so digitalne literature, novomedijska digitalna umetnost, (računalniške) igre in internet.

Za vse te vsebine, se pravi orbitalne kroge, je značilno, da se, vsaj v svojih posameznih izsekih, nanašajo na medij digitalnih besed na zaslonu, torej digitalne, še posebno medmrežne besedilnosti, ki je eno poglobitnih področij raziskovalnega dela avtorja te knjige. Povezava med njo in krogom digitalnih literatur je samoumevna, vsekakor pa jo lahko zaznamo tudi pri drugih krogih; pomislimo samo na krog računalniških iger kot področja, ki nikakor ni tuje novim oblikam besedilnosti, nasprotno prostor igre z rizičnimi akcijami, dovršeno interaktivnostjo in s potopitvenimi učinki je lahko celo zgled za prostor kibernetike literature, ki namesto bralke, postavljene v odnos odmaknjenega in zbranega branja natisnjenih besedil, vzpostavlja uporabnico tekstnih pokrajin, ki tako kot igralka iger zdaj rizično in negotovo, drugič pa odločno in skokovito prodira v kibernetizirano besedilno okolje.

Povezave med izhodiščnim krogom-oblakom z gibljivimi besedami in orbitalnimi krogi niso hierarhične, razlike lahko opazamo le v smislu s posebnimi okoliščinami in pogoji povezane intenzivnosti; intenzivnejše in kompleksnejše so recimo s krogoma digitalnih literatur in računalniških iger, zato bi lahko shematično to dejstvo izrazili tako, da bi izhodiščni krog-oblak definirali kot animirani

objekt, se pravi kot oblak, ki potuje. Konec koncev smo to obliko izhodišča v krogu-oblaku izbrali prav zaradi te možnosti ponazoritve dinamičnega jedra kot ne-središča. In videti je, da se ta oblak-v-gibanju približuje v določeni paradigmi predvsem krogoma digitalnih literatur in računalniških iger, nikakor pa ni rečeno, da se ne bo v trenutku preklopa k drugačnemu stališču opazovanja preusmeril in s tem približal drugima krogoma. Podobno kot lahko ugotavljamo vrsto povezav med izhodiščnim krogom-oblakom in štirimi orbitalnimi krogi, se pletejo povezave tudi med orbitalnimi krogi samimi. Samoumevna je recimo bližina med novomedijsko umetnostjo in digitalno literaturo, prav tako pa lahko obe področji smiselno povežemo tudi s področjem računalniških iger. In te niso vezane samo na medij cederoma, ampak poteka danes vrsta računalniških iger že on-line, se pravi v medmrežnem mediju, internet pa je tudi področje, ki postaja vedno bolj relevantno tudi za sodobno umetnost in digitalno literaturo. Omenimo naj primere omrežene digitalne literature, ki funkcionira samo v obliki internet-skih projektov, se pravi, da njihova pripovedna struktura deluje s tem, ko se bralka-uporabnica s pomočjo brskalnikov usmerja v realnem času k spletnim stranem-zadetkom iskanja.

Ti krogi-področja označujejo tudi temeljne koncepte te knjige, za katere je bistveno, da se skušajo kar se da približati posebnostim medmrežnega medija, in to v smislu, da se ne razume kot nadaljevanje tradicionalnih medijev v zgolj kvantitativno intenzivnejši obliki, temveč kot samosvoje področje, ki omogoča povsem drugačen pristop ter spremenjeno logiko obnašanja in komuniciranja. Vrsto konceptov njegove teorije je potrebno šele iznajti (eno najbolj pomembnih del s tega področja v zadnjem času je Leva Manovicha knjiga *Jezik novih medijev*, ki ji tudi namenjamo pozornost v tej

knjigi), in pri tem je bolj produktivno slediti hekerjem in mladim igrivim uporabnikom interneta kot pa na ta medij gledati skozi pogled, ki ga opredeljujejo tradicionalni diskurzi. Tisto, kar je presodno za njegovo estetiko, so predvsem učinki potopitve, poudarjene površinskosti in interaktivnosti, prav tako pa tudi aktivnosti klikanja, povezovanja, digitalnega morfa, digitalne kompozicije in daljinske prisotnosti. Čeprav je vizualna kultura v sedanosti še vedno dominantna kulturna oblika (še posebno v obliki glasbenega videospota in vizualnih komunikacij, pa tudi multimedijski svetovni splet vključuje vedno več izrazito vizualnih vsebin), je prav medmrežje področje, na katerem se težišče premakne tudi k novemu, izrazito subtilnemu virtualnemu čutu, ki temelji na delu s podatkovnimi entitetami, ki ga omogočajo vmesniki. Ko gre za digitalne literature, se virtualni čut konstituira v obliki, da ima bralka-uporabnica občutek, da je tam, kjer je v določenem trenutku kursor; identificirana z njim je v globini tekstne pokrajine, kar ji omogoča povsem novo, veliko bolj neposredno potopitveno izkušnjo besedila.

Ko je Mark Stefik omenjal problematiko današnjih-jutrišnjih digitalnih knjižnic, je upozoril, da je »oblikovanje občutka za prostor in skupnost v digitalni knjižnici uporabnejše kot zgolj kreiranje on-line podatkovne zbirke« (Stefik, 1997: 263). Pri tem je mišljen prav prostor daljinske prisotnosti sredi podatkovnih zbirk in možnost daljinskega srečanja z bibliotekarji v realnem času. Ta primer nas usmerja k razumevanju specifične medija in k subtilni uporabi sodobne programske opreme, ki uporabnicam omogoča kar se da kompleksno daljinsko aktivnost v realnem času. Uporabnica mora, preprosto rečeno, dobiti občutek daljinske prisotnosti v kibernetičnem prostoru, prav tako pa se mora vključiti v kar se da kompleksno

komuniciranje v obliki klepetalnic, pogosto dopolnjenih tudi s slikovnim gradivom, ki ga omogoča vključitev spletne kamere.

Omenili smo brezsrediščnost te knjige (veliko manj se pisanje vrti okrog izhodiščnega animiranega kroga-oblaka-teksta-zanke, bolj ta oblak potuje/tava okrog drugih vsebin), kar pomeni, da gre za nehierarhično organizirano delo, ki omogoča bralki oz. bralcu veliko svobode. Sploh ni nujno, da sledi nekaterim linearnim sestavinam teksta (zaporedju, ki ga opisujejo začetek, središčna poglavja, sklepne misli), ampak lahko poseže v besedilo na katerem koli mestu. Brati lahko začne najprej zadnja poglavja in šele na koncu preide k tem uvodnim skicam v knjigi obravnavanih tem. Konec koncev tudi avtor ni pisal te knjige v enem zamahu, ki bi temeljil na napetostnem stopnjevanju od začetka h koncu, kajti, to naj še posebej poudarim, tudi avtor ne zna brati na nedolžen, naiven način nobene knjige več od prve strani do zadnje. Morda nekatera dela prebere v celoti šele v tretje ali četrto, prvo in drugo branje pa sta vedno branji-skakanji k na različnih mestih knjige natisnjenim besedilnim enotam. Že desetletja pri vsaki (leposlovni ali strokovni) knjigi najprej preberem konec; s tem, predvsem ko gre za leposlovna dela, veliko pokvarim, odtegnem si precejšen del suspenza, vendar pa tako pridobim možnost za analitično, nič naivno, bistveno manj emocionalno branje. Se pravi branje bodisi s svičnikom v roki, ali pa s pisalom na zaslonu dlančnikove beležke. Zame je dober tekst tisti, ob katerem lahko tudi kaj pišem, si zabeležim, podčrtujem, skiciram. Sem celo prisiljen v tako tvegano branje kot potovanje.

Internetska kultura in internetska besedilnost

Že leta 2000 je internet kot največje računalniško omrežje povezoval več kot 100 milijonov v realnem času povezanih računalnikov in omogočal globalno komunikacijo, zabavo, nakupovanje, delo na domu in drugo poslovno dejavnost več sto milijonom ljudi. Internet kot globalni, digitalni in interaktivni medij, omogočen prek svetovnega spleta (angl. World wide web), temelječega na povezanih dokumentih, ki uporabljajo standardni protokol (HTTP), je tudi prizorišče nove, recimo kar medmrežne kulture kot izrazito kompleksnega področja, na katerem se prepletajo lokalne, multikulturne in globalne, macdonaldizirane vsebine, tradicionalni kulturni obrazci in povsem nove oblike, ki temeljijo na posebnostih novega medija. V tej knjigi namenjamo pozornost izključno slednjim, in med njimi predvsem tistim, ki se osredotočajo na prioritete teme te knjige, in sicer medmrežno umetniško delo, računalniške igre in internetsko besedilnost (še posebno tisto, ki sodi na področje digitalnih literatur).

Za internetsko kulturo so bistvene novomedijske posebnosti, prav tako pa tudi širši vplivi sodobne duhovne in materialne kulture, kar pomeni, da je področje, utemeljeno na fleksibilnih povezavah dokumentov, dostopnih v realnem času, ki omogočajo različne asociacije prav spričo razpršenosti gradiv v kiberprostoru, v katerem je manj elitnih hierarhij in hierarhične organiziranosti kot pri vsebinah tradicionalne kulture. Poglavitne značilnosti tega področja lahko strnemo v naslednjih točkah:

- (načelna) dostopnost večine gradiv, intertekstnost, odsotnost diferenciranih središč reprodukcije in reprezentacije,

- soobstoj vrednih kulturnih dokumentov in zunajkulturnih, profanih vsebin,
- igrivo deskanje kot oblika dostopa, ki se loči od knjižničnega iskanja gradiv, temelječega na merilih in hierarhijah strok,
- relativiranje avtorja-imena-znamke in relativiranje izvirnika,
- vzajemna odpiranja in prečkanja kiberprostora; večina spletnih strani se solidarnostno odpira k drugim dokumentom prek povezav (hiperlinkov).

Omenili smo solidarnostno odpiranje spletnih strani, kar implicira svojevrstno vzajemnost, ki je blizu tudi Berners-Leeju, inovativnemu oblikovalcu spleta, ki je zapisal: »Splet (web) je bolj socialna kot tehniška kreacija ... namenjena ljudem, da skupno delujejo« (Berners-Lee 1999: 134). Internetska kultura nikakor ni enotno področje, o njej bi morali pravzaprav govoriti v množini, kajti medmrežnih kultur je dejansko več, in ob povsem marginalnih oblikah, ki jih oblikujejo robne družbene skupine, soobstaja tudi elitna internetska kultura, namreč kultura profesionalnih, nacionalnih in nadnacionalnih ustanov. On-line niso le spletne strani marginalnih političnih in verskih skupin, prodajalcev trde erotike in e-zini povsem anonimnih literatov, temveč tudi strokovne revije univerz in spletne strani vladnih in nadvladnih organizacij, velikih političnih strank in mednarodnih korporacij. On-line področje je tudi pomemben del poslovanja in trženja globalizirane nove ekonomije, ki je povzročila številna prevrednotenja tradicionalnih ekonomskih kategorij.

Omenili smo trdo erotiko, in tudi ta segment kulturne, subkulturne in v določenem smislu tudi protikulturne produkcije je značilen za medmrežno življenje. Spletne strani z erotično vsebino so praviloma kvalitetno oblikovane, oprte so na sodobne programe

in uporabnikom ponujajo vrsto opcij ne le za kibernetiski vojerizem, povezan s kukanjem v bivališča t. i. deklet pred spletnimi kamerami, ki vojerje spreminjajo v svoje virtualne sostanovalce, ampak tudi za on-line druženje. Ko omenjamo spletno erotiko (od mehke do otroške pornografije), naj opozorimo še na eno obliko medmrežne kulture, ki je za ta medij izrazito specifična, in to je hekerska (sub)kultura. Hekerji kot »uporniki z modemi« sodijo k jedru kibernetiskih komunikacij in (kulturnega) oblikovanja v kiberprostoru. Njihova etika, usmerjena zdaj h krekerstvu in drugič k solidarnostnemu boju proto zapiranju informacij, se namreč povezuje z ustvarjalnim smislom za igro, še posebno ko gre za besedne igre in sproščeno komuniciranje.

Na medmrežju kot osrednjem mediju globalnih komunikacij se nedvomno pojavljajo težnje ne le po tehniških standardizacijah in poenotenjih, ampak tudi po vsebinskih macdonaldizacijah, usmerjenih k oblikovanju transnacionalnih kulturnih obrazcev, ki vodijo h končnemu izdelku – macdonaldizirani uporabniki interneta, ki ima podobne potrebe, zahteve in obnašanja, ne glede na to, na katerem koncu zemeljske oble prebiva. Mislimo na za internet tipično uporabnico kot stranski (vendar tudi bistveni) izdelek internetskih komunikacij. K internetski kulturni macdonaldizaciji je v dosedanjem razvoju medmrežja nedvomno prispevala tudi angleščina kot lingua franca tega medija, kajti še v sredini 90. let prejšnjega stoletja je bilo v angleščini več kot 80 odstotkov spletnih vsebin. Vendar pa, tako je videti, angleščina nikakor ni tudi prihodnost tega medija, kajti že v letu, dveh naj bi bilo na svetovnem spletu samo še 40 do 50 odstotkov dokumentov v angleščini. (Crystal 2001: 218). Za količinski razmah interneta je namreč še veliko praznin predvsem v Južni Ameriki, Aziji in Afriki, kajti evroameriški svet je z njim že zelo

nasičen; in za medmrežje v novih okoljih nerazvitega sveta bo nedvomno značilna poudarjena večjezičnost. Kot primer interneta v nacionalnem jeziku (in ne v angleščini) naj omenimo Japonsko, kjer je v njihovem nacionalnem jeziku že 90 odstotkov spletnih strani. Težnje po jezikovni diverzifikaciji pa še vedno ovirajo tehniške omejitve samega medija, kajti v okviru ASCII - kode se vse vrti okrog 250 znakov, kar je velika ovira za vpeljavo arabskih, kitajskih in korejskih pisav. Pomemben dejavnik pri medmrežni macdonaldizaciji je nedvomno tudi dominanten položaj Microsofta, ki prek svojih globalno dostopnih in zelo razširjenih produktov (predvsem OS) prodaja tudi »pakete računalniškega obnašanja«, kajti tudi softver nikakor ni nevtrarno orodje.

Medmrežje je še vedno izrazito besedilni medij, se pravi okolje pisanih podatkovnih entitet, kar pomeni, da je takšen tudi opazen del kulture na njem. Celo v okviru na besedilih temelječih virtualnih skupnostih (z angl. okrajšavama MOO in MUD) in v okviru tematsko usmerjenih klepetalnic poteka komunikacija večinoma v besedilni (tipkani) obliki. In slednja ni tuja celo nekaterim računalniškim igram, ki v svoji on-line obliki tudi sodijo h kulturi tega medija. Nikakor ni naključje, da je prav internetska besedilnost tisti pomemben aspekt za nov, interaktivni medij značilne kulture, ki mu v tej knjigi (poleg poudarkom, ki so namenjeni sodobnemu spletnemu umetniškemu delu in računalniškim igram) namenjamo veliko prostora.

Internetska besedilnost, razvita predvsem v okviru svetovnega spleta, temelji na oblikah vsakdanje komunikacije v okviru spletnega (po)govora (angl. netspeak), prav tako pa tudi na posebnih oblikah internetske literarnosti, ki jo bomo v tej knjigi analizirali v okviru razdelkov, ki jih bomo namenili digitalnim literarnim objek-

tom. Vsekakor se na medmrežju srečujemo z besedili, ki uporabljajo nove jezikovne oblike, obogatene z medijskimi posebnostmi. Tekstni dokumenti internetske kulture, ki so izraženi v jezikih-kotjih-poznamo, nas torej ne zanimajo, temveč izključno besedila, ki temeljijo na razširjenem konceptu jezika, in prinašajo vrsto novosti, ki temeljijo na pisani (tipkani) komunikaciji v realnem času. Za internetsko besedilnost je zato značilno:

- povezovanje pisanja in govornih oblik ter njuna širitev z rabo za nov medij značilnih naprav,
- okrajšave, tudi v oblikah, ko zloge nadomeščamo s črkami in številkami (recimo, v angl. B4 in L8R),
- vpeljava emocionalne ikonografije, s katero ponazarjamo obrazno mimiko (mislimo na t. i. smeške, ki so oblikovani z znaki iz tipkovnice, recimo : -) ali ; - (in so postavljeni na koncu stavka z namenom, da bi z njimi izrazili uporabnično razpoloženje,
- ustvarjanje internetskih neologizmov s kombinacijo dveh besed, od katerih je ena tipično internetska (recimo wetware, netnews, HotJava), in z rabo predpon (recimo hipertekst, kiberprostor) ter znaka za elektronsko pošto in piko, ki sta izpisana kot @ (uporabljen tudi namesto a) in angl.dot,
- povečana raba simbolov, ki se običajno zelo redko uporabljajo (recimo #), kombiniranje in celo pretiravanje z ločili (recimo !!!!!) in vpeljava znakov iz programskega jezika (recimo oklepajev < >, ki se pri HTML-ju uporabljata v parih),
- igriva ponavljanja in grafološke inovacije,
- nelinearna arhitektura besedilnih enot, ki so pogosto zelo eklektične in zgoščeno oblikovane v enostavnem jeziku; odstavki so

- kratki, pogosto vsebujejo le en stavek, srečujemo se tudi s favoriziranjem samostalnikov, še posebno v vlogi gesel,
- skrajna slogovna heterogenost; na spletnih straneh, pri katerih sodeluje več avtorjev, soobstajajo različne slogovne in žanrske oblike,
 - jezikovna inovativnost; interaktivna narava medmrežja spodbuja uporabnice, da iz receptivnega pola preidejo v vlogo avtoric, ki sproščeno oblikujejo nove izraze.

Nove oblike digitalne besedilnosti nastajajo tudi v okviru mobilne telefonije, še posebno v obliki *sms* (angl. short message service), kjer je jezikovna inovativnost spodbujena tudi z omejenim prostorom znakov (približno 160), z majhno tipkovnico in z majhnim, nekajvrstičnim zaslonom. Rezultat teh omejitev so, recimo, kar besede rebusi, sestavljeni iz malih in velikih črk ter iz števil.

Internetska besedilnost, izražena v za ta interaktivni medij značilni obliki (angl. netspeak), nikakor ni homogen lingvistični medij, temveč kar se da kompleksna entiteta v sociolingvističnem pogledu. Prav tako ni nekaj stabilnega, že doseženega v dovršeni in za zmerom prepoznavni obliki, ampak je kar se da fluidno področje; podobno kot se nenehno spreminjajo hardverske in programske komponente interneta, smo priče tudi naglim spremembam na sociolingvističnem področju. Vsekakor pa je relevantno tudi novo, izrazito vizualno izkustvo pisave, kajti že raba nekaterih naprav (recimo žepnih računalnikov, dlančnikov) spodbuja uporabnice k novemu, intimnemu občutku črke, ki se spričo zahtevnosti in počasnosti tipkanja na teh napravah, kot povsem posamična entiteta prikliče na zaslon (podobno pri *sms*); in takšno črko se potem spravi v odnos z drugimi črkami in številkami, kar pomeni, da uporabnica dobi občutek, kot da

»gradi« besede iz črk zidakov. Iznenada stopijo v ospredje vizualne lastnosti črk, števil in ločil, podobno kot pri (nekdaj) vizualni poeziji ali pa v (sedanjosti) pri ASCII umetnosti, kar spodbuja igrivo ustvarjalnost tudi na tipografskem področju (Danet 2001).

Prav tako pa danes že opažamo vplive internetske besedilnosti na vsakdanjo govorico in pisanje v tiskanih medijih; srečujemo se že z zvrstjo romanov v obliki elektronske pošte, vrsta internetskih neologizmov stopa v vsakdanjo pisavo, @ iz elektronske pošte celo v naslovih knjig zamenjuje črko a in veznik in, podobno »dot.com« (recimo v Trampolinu / Roman.com kot prvem slovenskem internetskem romanu). Tudi v zvezi s prihodnostjo človeštva in vlogo komunikacijskih tehnologij v njej so vse možnosti še odprte; morda bo večina posameznic in posameznikov že čez desetletje (v razvitem svetu že prej) več kot v neposrednem pogovoru iz oči v oči komunicirala v računalniško posredovani obliki, tako da bo »netspeak« prešel iz eksotične posebnosti v dominantno jezikovno obliko.

Internetska kultura kot področje tehno-kulture

Medmrežni kulturni pojavi so del širšega tehno-kulturnega področja, na katerem se uveljavlja načelo tehna v smislu širitve in predvsem pospešitve področij zaznavanja, oblikovanja in reprodukcije. Načelo tehna temelji na kibernetiki in slednja vključuje v krog svojih obravnav ob ljudeh in živalih tudi stroje, in sicer ne kake statične, človeku povsem podrejene mehanske agregate, temveč pametne naprave, sposobne interakcij in celo, še v zelo omejenem smislu, samorepliciranja. S tehno-kulturo se ob svetu, ki je merjen z biologijo človekovega fizičnega telesa in koncipiran glede nanjo, uveljavlja neki razširjen, povečan in predvsem pospešen svet, katere-



ga temeljni parametri in lastnosti ne pripadajo več biološko pogojenim nosilcem; srečujemo se z atomarnimi, molekularnimi, foton-skimi, genskimi in virusnimi količinami, ki jih lahko ustrezno zaznavajo in interpretirajo samo sofisticirane naprave, medtem ko ljudje rabimo vmesnike in interpretativna orodja, ki nam šele omogočijo dialog s tistimi podatki, ki so strojno pridobljeni in interpretirani. Tehnokultura se vzpostavlja (tudi kot sistem aparatov interpretiranja in osmišljanja) ob tehnološki, z ljudmi in stroji konstruirani resničnosti, katere evolucijski procesi zadevajo tako ljudi kot stroje. Slednji se bolj integrirajo v razširjeni koncept življenja, ki je predvsem vprašanje forme/organizacije in ni povezan z naravo nosilcev, na kateri potekajo procesi formiranja/organiziranja.

Ko omenjamo tehno kulturo, mislimo še posebno na vprašanja interpretiranja in osmišljanja podatkov, ki nam jih dobavljajo stroji, in sicer pametni, tudi z načeli biologije vedno izraziteje integrirani stroji. Tehnokultura vedno bolj vključuje kulturo strojev samih; popolnoma jasno je, da so stroji proizvod človeka, toda svet/okolje spoznavajo in interpretirajo na način, ki je lasten njihovim strojnim in programskim komponentam, in zato različen (pogosto bistveno občutljivejši) od človekovega zaznavnega aparata. Preprosto rečeno, stroji zaznavajo stvari tudi znotraj tistih področij elektromagnetnega polja, ki jih človek s svojimi čutili ne zmore, in te podatke potem interpretirajo tako, da jih lahko razumejo drugi stroji in nanje ustrezno reagirajo. Predvsem vojna s pametnimi orožji temelji na tovrstni strojni zaznavi in strojni komunikaciji. Slednja je del kompleksnega obnašanja, značilnega za življenje strojev, ki torej ni identično z organskim življenjem, ampak je življenje (kot izmenjava informacij), ki temelji na neorganskih podlagah. Vsekakor je tukaj bistveno, da se tehno kultura usmerja k osmišljanju širšega področja

umetnega življenja in k interpretaciji podatkov, ki ne temeljijo več na organski zaznavi prostora in časa, prav tako pa ni za njeno logiko bistveno izključujoče interpretiranje binarnih opozicij, temveč upoštevanje stopenj in nians, koncentričnosti, števila interakcij, propustnosti, hitrosti prenosa podatkov, povezljivosti, daljinske prisotnosti in gostote informacij, kar je vse povezano s strojnim interpretiranjem podatkov.

Medmrežna kultura je tehnokultura še posebno v smislu uveljavljanja softverske logike in pospeševanja. Z njo stopamo v svet, v katerem implodirajo biološki občutek za čas in geografska merila prostora; prek povezav se kolikor mogoče hitro vključujemo v podatkovne pokrajine, ki niso več opredeljene z merili (kilo)metrske oddaljenosti, temveč na podlagi hitrosti in kvalitete prenosa podatkov.

La Ciudad de Mexico. Zócalo. Pozno popoldne

Od nekod, iz ulice, ki se na začetku dolge okerrdečerjave narodne palače spusti na Plaza de La Constitución, se pravi na glavni trg mehiške prestolnice, ki se mu, podobno kot večini osrednjih lokacij v starih mestnih jedrih vseh večjih mehiških mest, reče zócalo, se je usula jata avtomobilov. V jatah sicer običajno letijo ptice in avtomobili vozijo v kolonah ali obtičijo v njih, toda nenaden prihod množice vozil po večpasovnem cestnem obroču, ki oklepa zócalo, me je dejansko spomnil na jato, kajti videti je bilo, da so avtomobili tam pravzaprav tujki in da v določenem smislu niso resnični. In niso resnični zato, ker prihajajo tja, na Plaza de La Constitución, ob kateri so se mi križale in mešale, zdaj dopolnjevale in drugič teple med seboj različne resničnosti. Zdaj sem se zaustavljal ob skupini

mladih plesalk in plesalcev, ki so ob živi glasbi plesali s koraki, naučenimi sicer pri rock'n'rollu in kvečjemu še pri jazz baletu, neki ples, ki je bil mešanica različnih azteških bojevniških plesov iz domačega okolja in izvajan z veliko sodobnejšimi koraki, vendar pa je na zócalo vsekakor sodil. Gibi tistih plesalk in plesalcev so temeljili na ponavljanju in s tem obnavljanju določenega ornamenta. Nikamor niso hoteli razpotegniti tistega kroga gibanja, skrajno disciplinirano so vstrajali le v začrtani obliki, ki se je polžasto zavijala/krčila/odvijala/sproščala. Če se je kdo utrudil od divjega ritma, ki so ga narekovali mojstri tolkal, je bil takoj zamenjan z novo plesalko, ki je vstopila v vrtinčenje z enakimi gibi kot njena predhodnica. Jasno, igra se mora nadaljevati, krožiti in zato biti vmes med sem in tja.

Tisti ples se je obnavljal v krogu, in ko sem že zdolgočasen mislil, da je tisto kroženje nekakšno obnavljanje po logiki večnega vračanja, sem iznenada, morda edini, opazil, da je tisti krog plesišča dejansko omejen, je začrtana površina gibljive platforme, ki se je začela spuščati proti posebni podzemni ploščadi, na kateri je bila naglo opravljena menjava. Namesto plesalk in plesalcev enostavno, zelo skromno oblečenih teles so zdaj nanjo poskakali zamaskirani in pobarvani mladci z meči in sulicami, ki so, potem ko se je hidravlično podprta platforma izenačila s površino zócala, začeli na njej obredni ples bojevnikov, ki pa ni temeljil na krogih, temveč na gibanju po konturah namišljenih kvadratov. Ni bilo več kroženja, zankanja in polžastega zavijanja, temveč gibanje lomljenja in umikanja pa tudi razhajanja in približevanja.

Potem sem nadaljeval svoj sprehod po tistem trgu k skupini ljudi, ki so obkrožale različne hydeparkovske, priložnostne govorce o idejah za politične spremembe, in mimo njih sem se usmeril k og-

njem, in sicer pravim. Eni so bili zdaj podivjani in hip za tem ukročeni, namreč ognji pouličnih požiralcev ognja, in drugi so bili ognji, na katerih so drobne, črnolase in črnooke deklice pekle velike koruzne storže. Prikimal sem, ko me je ena med njimi vprašala, ali želim pikantno koruzo. In to je pomenilo, da je na pečen koruzni storž, ki ga je poprej natrla z limono in posula z naribanim sirom, v krogih natresla še rdečo papriko, torej še en »ogenj«, tokrat namenjen okusu. In potem sem, usmerjen proti svetišču Mayor, pogled usmeril na katedralo (La Catedral Metropolitana), kot stavbo, pred katero sem ne glede na to, iz katere smeri sem prihajal na zócalo, vedno ostrmel. Tista katedrala, ki je bila hladno temna glede na bližnjo Palacio Nacional, me je vedno uročila s svojimi nenavadnimi oblikami, ki kulminirajo v njeni, s križi, svetniki in stebri skrajno nazobčani silhueti. V žagastih obrisih, v pogosto lomljeni črti, ki spominja na nekakšne zobnike, sem zaznal obliko, ki mi je vedno zbudila občutek za neko skrivno dogajanje, ki je bilo videti kot z računalniško animacijo podprt videospot, ki prikazuje rojstvo tistega kolosa.

V njem je videti, da katedrala, postavljena na neravno površino, nikakor ni bila zgrajena, kot so zgrajene običajne stavbe, ampak je na tisto mesto prišla tako, da je predrila površino zócala. Bila je že prej, recimo v toplih globinah, nekaj plasti nad rekami magme (blizu mehiške prestolnice, ločena s Cortesovim prelazom nad Amecameco, sta vendarle ognjenika Popo in Izta), potem pa so jo velikanski zobniki, vključeni v verižni pogon svetega, iger in spektakla, zrinili na površino. In pri prodiranju peščene in kamnite skorje nad sabo so se zobje obeh zvonikov in drugih delov tudi s kipci svetnikov ozaljšanega ostrešja ne le lomili, ampak, presenetljivo,

večinoma še bolj izostrili; porodili so silhueto, ki me je tam vedno znova presunila in hkrati navdala z občutki nečesa skrivnostnega.

Zócalo v mehiški prestolnici. Povsem vseeno je bilo, kdaj sem tja prišel: nič drugače ni bilo, če sem stopil na tisto pokrajino iz podaljška ulice, v kateri je tudi Muzej lepih umetnosti, ali pa če sem zataval nanjo s severa. Tudi čas, recimo prihod nanjo zvečer ali dopoldne, zgodaj zjutraj, jasno, nisem tja zahajal, ni spremenil ničesar. Zócalo namreč nima razvidnega začetka ne konca, tudi ni nikakršne obvezne poti gibanja po njem. Vse točke na njem so po svoje enakovredne in enako zanimive, vendar pa tam zgodbe ni, ta nastane šele takrat, ko se zanjo odločijo obiskovalci; posežejo v magmo zócala, začno plesti zgodbo, jo poglobijo ali povišajo. Recimo, da se potem te zgodbe nekje srečujejo, morda tudi prijazno dotikajo, včasih prepletajo, toda tisto, kar potem pride ven, ni nobena razvidna zgodba s »prej« in »kasneje«, ki bi se torej razvijala in stopnjevala. Na zócalu so vendar doma različni časi in različne oblike prostorov. Prav vse je mogoče spraviti nanj. Vedno, tudi v božičnem času, med katerim sem se tudi že mudil tam. Morda je očarljivost in skrivnostnost tistega prostora takrat še posebej stopnjevana, kajti tako rekoč vsako ped prostora na njem takrat zavzamejo različne oblike trgovanja in druženja. Vrvohodska spretnost je pravzaprav potrebna, da ne pomendraš razstavljenih preprostih, toda divje svetlikajočih se izdelkov, ki jih prodajalke in prodajalci ponujajo na vsakem pednju tistega trga, na katerem je, tudi v poznih nočnih urah, svetlobe še več. Kajti ognji na njem odsevajo v barvitih slapovih luči, ki jo žarčijo modri, rdeči, rumeni in zeleni svetlobni piškoti-cvetlice-okraski, nesimetrično postavljeni po pročeljih stavb le na dveh straneh zócala; narodna palača in katedrala sta namreč skoraj brez praznične razsvetljave.

Vedno znova sem si na tem prostoru ponavljal tisti z domišljijo sooblikovani video vstajenja katedrale, ki pa je tudi sodil k načrtu mojega izkušanja zócala, se pravi moje navigacije po njem. Ob tem trgu barv, dogodkov in neresničnosti pa sem si ob prispodobi videa vedno pridomislil še eno prispodobo za to mozaično pokrajino, in to je bil tloris prostora v obliki (računalniške) spletne strani. Po njem sem vedno lahko krmaril in adrenalinsko kuril domišljijo, kot bi šlo za mozaično strukturo (boljših, domiselno oblikovanih) spletnih strani, na katerih se tudi veliko stvari nenehno odpira. Tudi tam so »katedrale«, ob katerih si je mogoče zavrteti video trakove, tudi tam je mogoče v živo slediti zdaj glasbenim in drugič vizualnim enotam, prav tako pa so tam tudi besedila. In sicer tista v programskih jezikih, ki omogočajo prav takšno strukturo spletne strani, in druga, oblikovana v naravnih in umetnih jezikih in njihovih kombinacijah, ki omogočajo prav posebno artikulirane verbalne informacije.

S tem opisom zócala v mehiškem glavnem mestu sem skušal le (predvsem na ravni metafore) opisati mozaično strukturo, ki me (in nas) spremlja v resničnosti, sooblikovani z (novo)medijsko zavestjo in (novo)medijskimi predmeti. Za kakšne mozaike gre? Ta opis je pred poglavji o novi umetnosti in internetski besedilnosti, zato me tukaj zanimajo predvsem mozaiki, v katere se umeščajo digitalna besedila in jih tudi bistveno sooblikujejo. Ti mozaiki so predvsem spletne strani, multimedijško aranžirani dokumenti na njih, internetske revije in tudi besedila digitalne literature. Mozaične oblike in računalniška kultura sicer prijateljujeta že spričo same narave računalnika kot medija, ki nam dobavlja, »prostorski mozaik časopisne strani, časovni mozaik filma in participacijski mozaik televizijskega daljinskega upravljalca« (Murray 1997: 156)

Mozaična struktura temelji na pisanosti in heterogenosti, njeno jedro je kompleksna prostorska struktura, ki vključuje enote različnih izvorov, ki so členjene v različnih, praviloma nelinearnih vzorcih. Ob mozaikih v tradicionalnih medijih, aranžiranih v trdnih strukturah, soobstajajo danes informacijske mozaične mreže kot medijske pokrajine, ki so sestavljene iz vrste informacijskih enot povsem različnih izvorov, recimo filmski posnetki, video trakovi, enote za vključevanje spletne kamere v realnem času, besedila v statični in kinetični obliki, zvočna spremljava, enote za VR-animacije, enote klepetalnic in povezav k interesnim, na tekstni komunikaciji temelječim virtualnim skupnostim (MOO in MUD). Logiko mozaika, ki predpostavlja soobstoj informacijskih enot in tudi njihovih časov v povečani sedanosti, pogosto izrabljajo tudi spletni literarni projekti, v katerih se prepletajo vizualne, zvočne in verbalne sestavine. Tudi pri njih gre pogosto za učinek zócala, ki zahteva tudi določeno motorično aktivnost, klikanje in s tem odpiranje naloženih enot, kajti smo pri besedilnosti, ki bralki uporabnici stimulira občutek za navigacijo. S hitrim pogledom sicer zaobseže celoto, toda da bi se približala strukturi in vstopila vanjo, se mora pogosto gibati v različnih smereh. Hipertekstni dizajn zahteva nagle premike, kajti mozaično aranžirane enote na njem stimulirajo tako duh kot oko, domišljijo in telo.

Pristop k spletni strani in tudi k drugim mozaično členjenim strukturam zahteva iznajdljivost, smisel za navigacijo, željo po nadzorovanju prostora; v svojem jedru je tudi taktilen, kajti uporabnica se želi dotakniti vsega in vse tudi raziskati. Od vsake enote (kamenčka) mozaika zahteva, da je odprta, se pravi, da je v določenem smislu instantna, kar pomeni, da je le točka, ki omogoča prehod dalje, podobno kot sta meni rabila, na ravni domišljije, omenjena

katedrala na zócalu kot izhodišče za »domišljijski video« in plesna skupina, ki jo je iznenada požrlo podzemlje, potem pa so njeno mesto zasedli gibalci z meči in sulicami. Nobena stvar ni tam nepreklicno za zmerom, ampak je spremenljivka; lahko se širi v različne smeri, lahko se zamenja, lahko se izbriše. Trdnost pomenijo tam le vmesni prostori kot prehodi med enim in drugim dogajanjem; pridomišljeno klikanje bi na njih zadelo v prazno.

In kot je bil moj tudi prek domišljije izkušani zócalo »podzidan« z novimi in novimi vsebinami, ki so zagotavljale življenje na njem, je tudi spletna stran nikoli zaključen proces; nove in nove povezave (linki) se ji lahko dodajo, kar vodi h kopičenju in nalaganju podatkov, po katerih lahko (naključno) posegamo po različnih, nič linearnih poteh.

**NOVA UMETNOST, NOVA EKONOMIJA:
OD UMETNIŠKEGA ARTEFAKTA
K UMETNIŠKI STORITVI**

Nesamoumevnost sodobne umetnosti

Brezmejna rast umetnostnega »pogona« in drzne modifikacije njegovih sestavin so izziv za teorijo, ki spričo kompleksnosti svojega predmeta opušča zgolj estetiške koncepte in tradicionalne pristope umetnostnih teorij in se umešča na področje sodobne splošne družbene teorije. Pisati o umetniških artikulacijah ob začetku 21. stoletja, pomeni misliti sedanjo umetnost v okviru njenih interakcij z znanostmi, politiko (še posebno v njenih alternativnih, aktivističnih oblikah), novimi življenjskimi slogi, novo ekonomijo, pametnimi tehnologijami in novimi mediji, prav tako pa to pisanje vključuje tudi tematizacijo temeljnih vprašanj o komunikaciji in identifikaciji, osebi, času, prostoru, delu in zabavi, stvari in odnosu, bližini in oddaljenosti. Umetnost je danes, čeprav je tradicionalističnemu akademizmu to stališče tuje, testno področje preigravanj različnih modelov komuniciranja, ki bodo morda šele čez desetletja dobili splošno veljavnost v obliki svojih potrditev na področju ekonomije, politike, nove družbenosti in tudi novih teoretskih zasnutkov (tako naravoslovnih kot tistih s področja humanistike). Umetnost je umetnost in ni samo umetnost, kajti veliko njenih projektov se umešča pod obnebjem »ne samo umetnosti«, torej sega na področje recimo kar razširjenega pojma umetnosti.

Vrsto kulturnih obratov, zamenjav paradigem, nepredvidljivih in prelomnih dogodkov in stvari, ki opredeljujejo novo družbenost, novo političnost in novo ekonomijo, je mogoče ustrezno pojasniti prav v kontekstu umetnosti 20. stoletja in njenih inovativnih in avantgardnih procesov. Pomislimo le na težave, ki jih imajo tradicionalni ekonomisti z novo ekonomijo borznih ovrednotenj, ki ne ustrezajo več realnemu bogastvu (nereferenčno borzno dvigovanje

vrednosti delnic v času t. i. bikovskih trendov), ali pa na težave tako politikov kot politologov z agonijo inštitucije nacionalne države, kar implicira vstop v politiko brez stabilne nacionalpolitične in na parlamentarni demokraciji utemeljene ustanove. Oba problema že dolgo nista presenetljiva in šokantna za tiste, ki spremljajo dogajanje na področju sodobnega umetnostnega pogona.

Izguba materialne, otipljive referenčnosti in s tem težnja tako k abstrakcijam kot k avtopoezisu in samonanašanju, ki opredeljuje v sedanosti logiko borznih ovrednotenj kot nabijanja vrednosti, ki pogosto nima več nikakršnega ekvivalenta v »realnem bogastvu« (in, pomislimo predvsem na leti 2001 in 2002, tudi silovitih razvrednotenj), je nekaj, kar je že desetletja lastno življenju na umetnostnem področju. S kombiniranjem teorij kaosa in nelinearnih sistemov s splošno relativnostno teorijo in z upoštevanjem entropije skušajo nekateri pojasniti zdaj bikovske in drugič medvedje trende na svetovnih borzah, ko delnice pogosto poskočijo ali pa strmo padejo že spričo prepaha, ki ga povzročajo nepreverjene informacije, in povsem neodvisno od dejanske vrednosti njihovih podjetij (spomnimo naj samo na gibanje v NASDAQ vključenih delnic ameriških tehnoloških podjetij v letih 2000, 2001 in 2002), toda takšni skoki in padci vrednostnih (z umetnostnimi teorijami in zgodovinami branjenih in vzdrževanih) pozicij znotraj modernega in sodobnega umetnostnega pogona niso nič posebnega.

Kot meteor se iznenada zasvetli in pride v ospredje kakšno novo ime (vzpostavijo ga recimo kustosi Documente in beneškega ali lyonskega likovnega bienala, žiranti canskega, berlinskega in beneškega filmskega festivala in odbori, ki podeljujejo velike literarne nagrade v ZDA, Nemčiji in Franciji), ki ima, če si natančno ogledamo njegov izdelek, komaj kaj pokazati na ravni inovativne

kreativnosti, na drugi strani pa se na strmo drčo, ki vodi v nepreklicno pozabo in na umetnostno smetišče, odrinejo dela, ki izražajo določeno konsistentnost in so rezultat dovolj premišljenih avtorskih poetik, vendar pa so proizvodi avtorjev iz odrinjenih, drugorazrednih držav, ki praviloma nimajo za sabo botrov, ki bi jih potiskali v ospredje (in jim tudi plačevali takšno pot).

Za razumevanje poglobitnih gibanj na področju nove ekonomije je pomenljiv pogled tudi na tiste tendence sodobne umetnosti, ki izražajo inovativnost (in ovrednotenja) zgolj na področju kontekstualizacije, ko poznanemu, stokrat recikliranemu objektu nabije novo menjalno vrednost inovativna, na določeno (politično, družbeno) situacijo tempirana kontekstualizacija v obliki prav posebne atmosfere, ki se jo inscenira ob umetnostnem produktu. Slednji je (podobno kot materialni izdelek na ekonomskem področju, pravzaprav znotraj prav posebne ekonomske situacije) dejansko malo pomemben; višje kotira odnos sam, se pravi aktualna pozicija »bitiv-odnosu«. Eden temeljnih postopkov v sodobnih umetniških praksah zato ni le deteritorializacija, temveč tudi reteritorializacija v smislu, da se sodobno umetniško delo kontekstualizira in prizemlji, poveže z določenim zgodovinskim prostorom (tudi v obliki inštalacije, sestavljene iz kopij, kar je stališče teoretika Borisa Groysa).

Prav tako se je na umetnostnem področju, tu mislimo na primerjavo, uporabno za politike in politologe, že dogodil padec tako pomembne inštitucije, kot je tista nacionalne države (o padcu berlinskega zidu v sodobni umetnosti je avtor te knjige pisal že v delu *Virtualni svetovi* 1994. leta), le da pri umetnosti ne gre za državo, temveč za umetniško delo, za »kunstverk« s svojo avtoriteto in mehanizmi osmišljanja. Tako se je del umetnikov, ki se ukvarjajo z digitalno, predvsem spletno umetnostjo in umetnostjo konceptu-

alnega in performativnega, kot teoretiki, ki odgovorno mislijo umetnostno področje danes, že navadil na življenje v umetnosti brez umetniškega dela s stabilnim artefaktskim značajem. Zanje lahko rečemo, da so že desetletje pred politiki in politologi; pred slednjimi so še naloge politike in njenega osmišljanja v (transpolitičnih) okvirih, ko se je drastično destabilizirala ustanova nacionalne države, ko se poslanci nacionalnih parlamentov še vedno gredo neki teater na življenje in smrt, se izživljajo v svoji namišljeni velepomembnosti, dejansko pa na vsakdanje življenje (z njegovo materialno kulturo in življenjskimi slogi) državljanov veliko bolj od parlamentarnih sklepov vplivajo globalizirane multinacionalne družbe s svojimi izdelki in prek njih izvoženimi ideologijami.

Teoretikom nove ekonomije in nove politike bi bilo zato gotovo lažje, če bi spremljali procese sodobne umetnosti, če bi se ukvarjali z obrati in posegi, ki so jih uveljavili že Duchamp, Beuys, Warhol in Koons, ter če bi spremljali dogajanja na področju sodobnega performansa, umetniškega hektivizma in spletne umetnosti, znotraj katerih se laboratorijsko preigravajo pomembni trendi novih življenjskih slogov, senzitivnosti in senzibilnosti ter nove političnosti. V določenem smislu pa bi bilo nujno spremljanje teh procesov tudi za znanstvenike, kajti tudi znanost je v sodobnosti mutirala, opustila je projekt odkrivanja naravnih zakonitosti v smislu znanstvenega dešifriranja odprte knjige narave.

Mislimo na znanost, ki predpostavlja objektivnost naravnega sveta kot dane, nevprašljive realnosti, ki temelji na inherentnem redu, in jo je mogoče eksaktno opazovati, meriti in interpretirati z na empiričnih opazovanjih temelječimi informacijami. Tu naj omenimo le stališče Paula Feyerabenda iz njegove razprave *Narava kot umetniško delo*, in sicer, da je »narava umetniško delo, ki so ga

oblikovale generacije umetnikov, ki se jim danes pravi znanstveniki« (Feyerabend 1993: 278). Srečujemo se torej z mislijo, ki relativira in historizira določen, v tradicionalnem naravoslovju vzdrževan koncept objektivne narave, kajti »tisto, kar najdemo, ko raziskujemo naravo (...) ni narava sama, temveč način, s katerim narava reagira na naša prizadevanja« (Feyerabend 1993: 286).

Ob umetnosti kot predmetu splošne družbene teorije, ki rabi analizo umetnostnih ekstremnih usmeritev prav za to, da bi lažje razumela splošne tendence in tokove svojega časa ter kulturne obrate v njem, pa je dogajanje v umetnosti danes stalen izziv tudi za umetnostno teorijo v ožjem smislu. Mislim na teorijo, ki je v določenem smislu tudi nova; presega meje estetike, umetnostnih teorij, zgodovin in kritike ter kot meddisciplinarno naravnana uporablja tudi koncepte in tehniške termine, ki so uveljavljeni na drugih področjih. Tu mislim predvsem na termine in teoretske naprave t. i. tehnouznanosti, prav tako pa tudi na metodološki aparat, razvit pri t. i. kulturnih študijih. Kaj lahko takšna umetnostna teorija ugotavlja na umetnostnem področju? Kaj je tisto, kar ima lahko posreden vpliv tudi na razumevanje in osmišljanje drugih področij sodobne ustvarjalnosti in komunikacij?

Sodobna umetnost je problem za svoje ustvarjalce, teoretike in uporabnike. S tem povsem preprostim stavkom usmerjamo pozornost na dejstvo, da je v njenem izhodišču neka produktivna negotovost, ki ni povezana le z načrtovanimi individualnimi projekti, ampak je negotovost spričo same umetnostne ustanove danes in ob njej. Nesamoumevnost je tisti motiv, ki generira umetnostna iskanja, kar je nedvomno posebnost tega področja, kajti izdelovalci na področju drugih storitev in dejavnosti nikoli ne postavljajo pod radikalen vprašaj celega področja, na katerem delujejo. Izdelovalec

kakega tehniškega izdelka si nikakor ne zastavlja splošnega vprašanja po smiselnosti tehnologije, produkcije in ekonomije¹.

Sodobna umetnost kot problem se še artikulira v delih-kot-jih-poznamo, vendar pa se v svojem opaznem delu umešča tudi mimo njih. Mislimo na njene umestitve na področju spletnih artikulacij, umetnostno kodiranih odnosov, umetnostnih situacij in inscenacij, umetnostnih raziskovalnih procesov, performanca, umetniško (pre)oblikovanega softvera in umetnostnih dogodkov, za katere je bistveno opuščanje ustanove umetnine kot fizičnega, materialnega artefakta. In ob destabilizirani umetnini smo priče tudi relativiranja vloge avtorja (kot boga, po možnosti moškega spola) kot tudi oblikovanja novega avtorja, ki sebe postavlja na mesto umetnine, deluje sam kot umetnina, kar je značilnost nekaterih avtorjev umetnostnega performanca, recimo za Jamesa Lee-Byarsa (1932 - 1997) in njegovo varianto »living-sculpture-performance«.

Ob sodobnem avtorju v takšni vlogi, torej ob opciji smrti avtorja (pisanega z veliko začetnico) in hkrati ob njegovem vstajenju v vlogi performerja kot boga trenutka in umetnostnega dogodka (tudi storitve), pa se vzpostavlja še ena oblika sodobnega umetnika, namreč ustvarjalni posameznik kot inscenator, kustos, urednik, sestavljalec antologij, kompilator in nekakšen didžej, se pravi mojster remiksov in rekombiniranja, katerega poglavitna naloga je spravljati stvari v odnose, torej opraviti poseg v (kaotična) gradiva, se pravi v nepreglednost podatkov, idej, kopij, klonov in stvari in iz njih nekaj narediti, kar pomeni zgostiti razpršenost v avtorsko razvidnost. Videti je, da je umetnik v sedanjosti tudi tisti, ki zna poseči v mrežo

¹ Vsaj v bližnji preteklosti je še bilo tako, stvari pa se tudi na neumetniških področjih naglo spreminjajo. Predvsem na področju nove ekonomije smo že sodobniki »ekonomističnih avantgardističnih napadov« na ustanovo ekonomije.

razpršenih, med seboj indiferentnih stvari in jih povezati (in zgostiti) v odnos, ob katerem se lahko konstituira za umetnost značilna percepcija (estetski ali pa ob primerih postestetske umetnosti tudi proti-estetski procesi).

Vsekakor je njegovo početje tudi ustvarjalnost (kot je ustvarjalnost danes tudi umetnostna teorija spričo nenehne produkcije novih konceptov in paradigem na njenem področju), kajti na individualiziran način posega v razpršeno okolje, analizira, odbira, povezuje, skenira, miksa in sintetizira, prav tako pa so njegovi tovrstni posegi tudi v mnogočem arbitrarna dejanja, kajti *splošne umetnostne zgodovine*, ki bi univerzalno in občeveljavno razsojala nad sedanjimi slogi in oblikami ter krojila razvidne razmejitve med posameznimi umetnostnimi formacijami in tudi obdobji (umetnosti zadnjih desetletij²) tako rekoč ni več; v sedanjosti se zato srečujemo predvsem z različnimi *umetnostnimi zgodbami in umetnostni svetovi*, konec je z razvidnimi stili in univerzalnimi epohalnimi gibanji, smo le še sodobniki individualnih poetik ter novih mitologij in ikonografij, aranžiranih v umetnostnih kontekstih. Pri tem je vsekakor pomembno, da tudi duhovne dejavnosti, recimo kot oblikovanje metafor in teorij, pritegnemo v samo umetnostno področje, kajti na njem je lahko v določenem zgodovinskem trenutku izdelovanje del kot artefaktov samo nekaj bežnega in obstranskega³. Tu naj spomnimo na konceptualističen, vendar izrazito zgodovinski (in zato spremenljiv) pogled na to problematiko, ki ga je prispeval Donald Karshan: »Ob

² Čeprav je vstavljeno med oklepaja, je to pojasnilo bistveno, prav tako pa tudi poudarek na odsotnosti intervencij univerzalne umetnostne zgodovine kot stroke, ko gre za pojave sodobne umetnosti kot »art-a«, ki je dejansko nekaj drugega od »kunst-a« 19. stoletja, ki je blizu srednjeevropskim umetnostnim zgodovinarjem.

³ Tu mislimo na umetnostni poglavitni tok določenega obdobja in nikakor ne na vso umetnost tistega časa; menimo, da je bistvene stvari mogoče tudi še na pragu 21. stoletja oblikovati tudi v jezikih umetnosti-kot-jo-poznamo.

koncu dvajsetega stoletja vemo, da umetnost resnično obstaja kot ideja. (...) Post-objektna umetnost temelji na načelu, da se je ideja umetnosti razširila onstran objekta ali vizualnega izkustva na področje resnih umetnostnih 'raziskav'.« (Karshan 1977)

Prehod k umetnostnemu dogodku, ideji, metafori, inscenaciji, vmesniku, odnosu, programu in performansu, za katerega je bistveno *postavljanje v odnose*⁴ in aranžiranje posebne atmosfere, sledi tistemu obratu na področju koncipiranja umetniških projektov (entitet), za katerega je bistveno tudi spoznanje, da stvari ne postajajo umetniška dela izključno in samo zaradi v njih vsebovane vrednosti, temveč tudi zato, ker jih njihovi uporabniki opazujejo kot umetnine in imajo umetniško izkustvo o njih. O tem je duhovito razmišljal glasbenik Brian Eno v svojem pogovoru s Kevinom Kellyjem za revijo *Wired* maja 1995. leta, v katerem je opozoril, da nas umetnost še vedno aficira, vendar pa je zdaj locirana na drugih, netradicionalnih, izrazito netipičnih področjih, kar pomeni, da je misel o koncu umetnosti pogosto le rezultat tega, ker umetnost iščemo na napačnih lokacijah. Ta misel je nedvomno aktualna in daljnosežna; pisec te knjige že najmanj štiri leta išče za razumevanje sodobne senzitivnosti in senzibilnosti relevantne umetnostne projekte in dela digitalnih literatur predvsem na medmrežju, pa čeprav, na to opozarjam v uvodnem sestavku, redno obiskujem velike muzeje moderne in sodobne umetnosti po svetu. (Nekaj podobnega velja tudi za mesta, na katerih lahko sledim nastajanju novega znanja. Ko

⁴ Relevanten primer »postavljanja v odnose« svojih nekdanjih del in projektov je dokumentirala retrospektiva Sreča Dragana *Time is out of joint (1968 - 2000)*, postavljena kot inštalacija v ljubljanski Moderni galeriji decembra 2000, ki jo je v realnem času bral in interpretiral robot (tudi v vlogi mobilnega kuratorja in informatorja). Obiskovalke in obiskovalci so se tam dejansko srečali z v svojem jedru kibernetično razstavo, ki ni bila postavljena samo za ljudi, ampak tudi za stroje.

gre recimo za teorijo digitalnih literatur in še posebno za teorijo spletne umetnosti, iščem predvsem po določenih tematskih spletnih straneh, v on-line revijah in e-zinih; komaj kaj si pomagam recimo s teorijo, ki je objavljena v akademskih tiskanih revijah in ki jo, kjer jo sploh, predavajo na univerzah.)

Vsekakor smo danes priče razširjenemu pojmu umetniškega dela, ki vključuje znane oblike (del-kot-jih-poznamo) in nove umetnostne dogodke, raziskovalne projekte, programe in situacije, prav tako pa tudi novemu pojmu avtorja (v prej opisanem smislu) kot tistega, ki posega na široka podatkovna področja in jih »avtorsko mojstri« in aranžira za umetnostno percepcijo oziroma uporabo. In tudi ta uporaba se je bistveno spremenila; temelji na prehodu od kontemplacije (kot mirnem, zbranem in odmaknitvenem odnosu) k veliko bolj aktivnemu odnosu do »kot-da-umetniškega dela« oziroma umetniških dogodkov in inšcenacij brez del. Uporabnica sodobne (predvsem digitalne) umetnosti je bitje sedanosti, vključeno v kulturo vmesnikov, zato tudi od umetnostnega področja pričakuje vsebine, ki jih lahko sama obdeluje, razvija, stopa v aktiven odnos do njih, jih dopolnjuje. Pravzaprav ne mara več povsem izgotovljenih del s fiksno identiteto in z nespremenljivimi lastnostmi, se pravi artefaktov, ki se ji distančno zoperstavljajo kot zaključeni objekti: od nekod so prišli izgotovljeni, postavljeni so pred njo in so ji v tem smislu tudi predpostavljeni. Tisto, kar ji je veliko bližje glede na z novimi mediji vplivane oblike senzitivnosti in senzibilnosti, so shematske entitete, procesi, dogodki, vmesniki in predmeti, ki niso nobeni predmeti več, ampak polja odprtih možnosti, se pravi dinamična okolja, v katera lahko posega tudi sama.

Na področju umetnostih storitev (v postindustrijskih družbah gre dejansko zanj, in ne za umetnost materialnih artefaktov) so ji zato

bližje od zaključenih del odprti, nedovršeni sistemi, ki omogočajo individualno aranžiranje umetnostnih vsebin, torej generirajo bralčeva, gledalčeva in poslušalčeva izkustva glede na njegove povsem individualne preference. Uporabnica kulture vmesnikov se je preprosto navadila na to, da hoče imeti, metaforično rečeno, zadnjo besedo pri vseh vsebinah svojih aktivnosti, kar pomeni, da so zanjo relevantne le, če so ji na razpolago kot material (surovina) za vsaj delno preoblikovanje. Logika urejevalnika besedila se zato danes uspešno uveljavlja tudi pri različnih glasbenih in video predvajalnikih (izrazito tudi pri DVD) v smislu, da so tudi zvočne in slikovne vsebine dostopne intenzivnim manipulacijam. Stvar je za današnjo uporabnico relevantna le, če je v določenem smislu »ranljiva«, se pravi, če ima pameten, softverski dodatek, ki omogoča določeno interaktivnost, prehodnost in povezljivost, se pravi mesto kot »odprto rano«, ki destabilizira avtoriteto tiste stvari, hkrati pa omogoča njeno vključitev na področje uporabničinih aktivnosti. Sodobna stvar (tudi stvar umetnosti), ki ni več zaključen objekt, je zato koncipirana kot vmesnik, in je stvar prehodnosti.

V tej knjigi opozarjamo na naslednje bistvene obrate in prehode, ki zadevajo dogajanje na področju sodobne umetnosti:

- *od stabilne in statične umetnine k rizomatski tekoči in konceptualni umetniški situaciji, dogodku, raziskovalnemu projektu, vmesniku in programu,*
- *od kulture kot teksta h kulturi kot performansu in procesu, ki vodi tudi k nastajanju (novega, alternativnega) znanja,*
- *od linearnosti k mozaični kompleksnosti,*

- od lastnosti dela (v smislu »kunstwerka«) h kvalitetam performativnega in raziskovalnega,
 - od umetnin, ki so strogo ločene od vsakdanjega življenja, k »življenjskim umetninam« in k delom, ki so integrirana tudi v življenje na svetovnem medmrežju (kar je primer t. i. spletne umetnosti),
 - od umetniškega artefakta k umetniški storitvi, ki je individualizirana, prilagojena uporabničinim intencijam in okusu,
 - od umetnosti kot področja estetskega izkušanja in ugajanja k postestetski umetnosti kot raziskovalnemu procesu,
 - od modernistično izdiferencirane umetnosti k umetnosti, ki soobstaja v interakcijah z novo ekonomijo, političnim aktivizmom, tehnološkimi in novimi mediji,
 - od aisthesis k poiesis, od površinskih učinkov k umetniškim intervencijam na področju softvera, kar demonstrirata praksi softverske umetnosti in umetniškega hektivizma.
-

Klikanje, povezovanje, identifikacija s kurzorjem, preklapljanje, pritiskanje na tipke za pospešeno vrtenje naprej, za zaustavljanje in pospeševanje, manipuliranje z igralno palico, uporaba ukazov kopiraj, odreži in prilepi itn. so postopki, ki so lastni vsakdanjim aktivnostim posameznic in posameznikov v razvitem svetu. Vsekakor omogočajo neki »več« na ravni (inter)aktivnosti, v bližino in »udomačenje« privedejo številne vsebine in generirajo tudi novo, tehnomodelirano senzitivnost. Toda (tudi ta aspekt moramo osvetliti) ta »več« implicira vedno neki »manj«, namreč izgubo stvari v njeni zaključenosti in oddaljenosti, nasebnosti in drugosti, se pravi stvari, ki je tam takšna, kot je, in ni dematerializirani objekt manipulacij, torej nekaj razvlečeno plastelinastega. Poseg vanjo bi pomenil njeno

poškodovanje, uničenje. Lahko se jo gleda in opiše, svojo identiteto ima tudi v tem, da je recimo za seženj roke oddaljena od opazovalca.

To je stvar, ki konstituira posameznico kot opazovalko (in opisovalko, tudi poslušalko, kadar ima lastnost zvočnega oddajanja) v tradicionalnem smislu odmaknitvenega opazovanja, in takšna stvar je tudi umetniško delo (kot artefakt) tradicionalne, kontemplaciji namenjene umetnosti. V sedanjosti, v okviru v tem razdelku opisanih trendov, slabo funkcionira ali celo ne funkcionira več, toda mirna, distančna kontemplacija, ki je bila sicer eden objektov zanikanja že pri zgodovinskih umetniških avantgardah, je aktivnost, ki bogati zaznavo in domišljijo na prav poseben način. Če mirno in dolgo opazuješ iz primerne oddaljenosti neki pojav, vidiš na njem več (predvsem pa nekaj povsem drugega), kot če ga vključiš samo kot tekoč, mimobežen objekt manipuliranja v interaktivnem pametnem okolju.

To dejstvo bo morda nekega dne spet postalo spodbuda tudi na umetnostnem področju. Utrujeni od tekočih in igrivih manipuliranj s stvarmi brez ostrih robov, se pravi z artikulacijami v okoljih računalniške grafike, glasbenih videov in filmskih posebnih učinkov, si bodo morda uporabniki enega dela umetnosti v prihodnosti spet zaželeli svoje transformacije v opazovalce, se pravi umestitev na pol tistih, ki imajo stvari v distančni indiferentnosti in zaključenosti. Po (mehki) umetnosti računalniških programov torej obrat k umetnosti z močno in težko strojno opremo, ki bo proizvajala objekte, ki bodo stimulirali zaznavo, za katero je bistveno, da ni posredovana prek vmesnikov. Je takšen obrat sploh možen? Ta film bomo videli, ali pa ga ne bomo. Verjeten je glede na dogajanje v umetnosti 20. stoletja, ki je drzno preigravala vse možnosti in se artikulirala tudi na radikalnih pozicijah anti-umetnosti, toda smiselno bi bil le, če bi se kontekstualiziral prek okolja kulture vmesnikov, se pravi, če bi

opustil poenostavljen prehod na raven naivnosti, ki predpostavlja neki utvaren koncept čiste narave in tudi čiste naravne zaznave. Slednje ni več, podobno kot tudi ni več čiste narave; postala je zgodovinska, družbeno konstruirana. In kar se da zgodovinsko področje je tudi umetnost, čeprav tega nekateri nočejo in glede na zmogljivost in domet njihovega razmišljanja tudi ne morejo spoznati.

Obrat k delom s težko, materializirano »strojno opremo« bi bil smiseln tudi, če bi bil voden z ambicijo, da ponovno rehabilitira tudi težavno delanje in iznajdenje oblike, in sicer izvirne oblike, kajti v sedanji (predvsem s političnim aktivizmom navdahnjeni) umetnosti smo prepogosto priče zgolj premeščanju poznanih oblik v različne kontekste in njihovim potujitvam v njih. Do onemoglosti se reciklira poznano znotraj sicer novo aranžiranih atmosfer za percipiranje, kar izraža pogosto veliko nemoč avtorjev, da bi se ustvarjalno soočili z obliko, z njenimi aktualnimi izzivi. Videti je, kot da inovativnost na oblikovnem področju prepuščajo poklicnim modnim in industrijskim oblikovalcem ter scenografom in kostumografom iz različnih področij industrije popularne kulture. Razumljivo je, da delo na področju inovativne oblike ni več prioriteta sodobne umetnosti, vendar pa ne izključujemo možnosti, da se bodo v prihodnosti ponovno reaktualizirale potrebe po umetniškem presežku na ravni produkcije izvirnih oblik.

Umetnost 3.5 v resničnosti 6.1

Eden dokazov za opazno zamenjavo temeljnih paradig na umetnostnem področju, o katerih pišemo v prejšnjem razdelku, je bila tudi velika, uvodoma že omenjena umetniška razstava Documenta 11, postavljena poleti 2002 v nemškem Kasslu, ki je bila

zamišljena kot raziskovalni, teoretski, politično-aktivistični in umetniški proces, torej izrazito meddisciplinarno dejanje, sestavljeno iz petih platform. Tudi ta projekt je pokazal, da smo v sedanosti dejansko sodobniki velike deteritorializacije umetnosti; relevantna umetnost, živo vraščena v sedanost, nedvomno še obstaja, toda (pre)pogosto se išče na napačnih mestih, znotraj tradicionalnih ustanov in s pomočjo akademističnih diskurzov. Če uporabimo, razumljivo da na metaforičnem nivoju, obliko označevanja verzij računalniških programov, lahko rečemo, da je sodobna umetnost, opisana v prejšnjem razdelku kot umetnost procesov, nematerialnih podatkov, vmesnikov in odnosov, v sedanosti mutirala v verzijo 3.5.

Vprašanje, ki si ga moramo tukaj zastaviti, pa je, zakaj takšne spremembe, preusmeritve in deteritorializacije na umetnostnem področju? Zakaj umetnost, ki je izrazito postestetika (čutne fascinacije se izraziteje uresničujejo na drugih področjih, recimo v modi, športu, klubski kulturi in tematskih parkih), opravlja funkcije nove političnosti, nove družbenosti, raziskovanja in alternativnih modelov senzibilnosti? Je umetnost v verziji 3.5 (ponovno poudarjamo, da gre za metaforično oznako, 3.5 je sicer verzija OS na dlančniku avtorja te knjige ...) popolni rezultat znotrajumetnostnega dogajanja, torej nekaj, kar nima nobene zveze več z zunajumetniško resničnostjo?

Odgovor na zadnje vprašanje je negativen. Čeprav je umetnostni sistem (predvsem v svojem avtonomističnem razvoju v 19. in 20. stoletju) izrazito avtopoetičen in samonanašajoč se, so tako opazne spremembe v današnji umetnosti mogoče prav spričo usodnih in bistvenih premestitev, ki so nastale tudi na drugih področjih. Resničnost sama je tudi mutirala, doživela je opazne spremembe, tradicionalni koncepti in naprave za njeno razumevanje so postale

povsem neuporabne, celo zastarane. Danes lahko, tukaj spet posegam na raven metafore, govorimo o resničnosti v verziji 6.1 (tokrat si sposojam številčno oznako iz verzije brskalnika, ki ga imam na osebni računalniku), v kateri so vse njene poglavitne enote postale vključene v novo konstelacijo, opredeljeno z biopolitiko, tehnoznanostmi, globalizmom, multikulturalizmom, novim imperijem, novimi, za izključene še bolj usodnimi segregacijami in novimi življenjskimi slogi. Solo igra umetnosti 3.5 v sedanosti ne bi bila mogoča, če ne bi tudi poglavitne sile resničnosti opravile takšne preusmeritve. Prav zato smo v prejšnjem razdelku poudarjali pomen tistih sprememb na področju znanosti, ekonomije in politike, ki vodijo v smeri njihove umetniškosti, in sicer v smislu destabilizacije in relativiranja tradicionalnih oblik, recimo kot vzporednice med destabilizacijo artefakta v današnji umetnosti in destabilizacijami nacionalne države v globalizirani (trans)politiki, materialnega bogastva v (novi) ekonomiji in projekta odkrivanja naravnih zakonitosti v tehnoznanostih.

Zaznava 4.7

Tovrstna preusmeritev umetnosti (sledimo ji lahko v zvrsteh performanca, elektronskih inštalacij, v objektih in procesih hektivizma in še posebno v spletni umetnosti) pa postavlja pred svojo publiko nove in spremenjene zahteve. Uporabnik te umetnosti ni vplivan samo z multimedijскими zahtevami nove umetnosti, ki ga spreminjajo v negotovega in hibridnega bralca-gledalca-poslušalca, ampak njegovo držo opredeljujejo tudi zahteve, ki izhajajo iz kompleksnega pojma sodobne umetnosti in zunajumetniške resničnosti. Imeti samo estetsko stališče in s tem sposobnost, da preklopiš iz vsak-

danjega (praktičnega) stališča v modus umetnosti-kot-jo-poznamo (recimo v verziji 1.0), nikakor ni dovolj, nujna je tudi sposobnost, da preklopiš v resničnost 6.1 in da jo percipiraš v vsej njeni kompleksnosti. Zgolj na estetsko stališče navajen tradicionalni sprejemnik umetnosti je torej prisiljen, da začne iznenada upoštevati tudi širše »področje smisla«, prilagajati se mora zahtevam sofisticiranega interpretiranja; od lepega videza mora preiti h konceptom, k problematiki duha časa in k problemom realnosti, iz katerih se je sicer modernistična umetnost 20. stoletja umikala v smeri fascinacij z obliko in k pogonu stalne reprodukcije novega.

Uporabnik sodobne umetnosti je zato izzvan v recimo kar izobraževalni proces in celo k meddisciplinarnemu raziskovanju. Veliko mora vedeti, razumeti in zaznavati, da lahko razume takšna dela, ki praviloma ne opuščajo le fascinacije z novimi tehnologijami, ampak tudi s tehnoznanostmi, novo ekonomijo in novomedijskim komuniciranjem. Stalno išče neki »več«, torej presežek, in tudi, zakaj ne, neki »manj«. Usmerjen je k umetniški komunikacijski funkciji, in sicer v smislu, da sodobna umetniška dela-procesidogodki omogočijo uporabnikom več časa in prostora in tudi širše semantično področje za njihove odgovore. Njegova aktivnost pogosto zahteva tudi dokumentiranje že opravljene poti v smeri spoznavane-doživljane umetnine; med gledanjem-branjem-poslušanjem recimo kakega spletnega dela si dela skice, sheme in zapiske o že opravljenih povezavah (linkih), o smeri gibanja določenih objektov-sporočil in njihovih interakcijah, prav tako pa takšno delo percipira (in interpretira) večkrat. V določenem smislu je nagovorjen od njega in k njemu se bo vračal tudi v prihodnosti, pogosto že opremljen z dodatnimi in novimi znanji o njem, ki si jih bo pridobil na podlagi ocen in zapisov o njem.

Kako je sodobna umetnost povezana s procesi nastajanja novega znanja in kako je za razumevanje njenih del-dogodkov-procesov tudi potrebna določena pred-vednost, se kaže tudi v pomenu umetnikovih lastnih teoretskih stališč (angl. statements) za pravilno razumevanje njihovih del oz. projektov. Videti je, da so sodobni umetniki naravnost prisiljeni, da ob delu vzpostavijo tudi svojo avtorsko eksplikacijo in interpretacijo (razstavljenega ali na medmrežje) postavljenega dela. Prav tako pa lahko tudi opazimo, da današnji obiskovalci razstav sodobne umetnosti in (multimedialnih) performansev najprej, torej še pred ogledom dela, preberejo umetnikov »statement«. Prepričani so, da bi o umetnini zgolj na podlagi »naivnega« opazovanja vedeli premalo, če ne bi posegli še po njeni teoretski eksplikaciji.

Umetnost je torej mutirala, priče smo velikim spremembam, ki so skrajno boleče in šokantne za tradicionalistične umetnike, kritike, teoretike in publiko; čeprav se svetovni oder šibi pod težo starih kulis, je igra na njem že nepreklicno nova. Življenje v okoljih s pametnimi stroji in na podlagi internetskih komunikacij je nepreklicno okužilo ne le vsakdanje komuniciranje, ampak tudi način razmišljanja in občutenja. Postopki, kot so miksanje, semplanje, ostri rezi v gradiva in sestavljanje elementov v nove celote glede na drzne asociacije, torej dejavnost, ki je sicer značilna za didžeje pri njihovih postopkih oblikovanja sintetične glasbe, vstopa v vsakdanjost, v kateri skuša posameznica pogosto slediti tudi algoritemsko-programski logiki, da bi uspešno opravljala določene naloge (recimo pri računalniških igrah). Logika pametnih strojev leze pod kožo in tudi vpliva na način razmišljanja, komuniciranja in oblikovanja, prav tako pa se tudi jeziki kode, namenjeni strojem, vedno bolj integrirajo v vsakdanjo govorico (angl. netspeak).

V tem razdelku knjige preusmerjamo pozornost od ontološke problematike umetnosti, povezane z enigmatičnim značajem njene nastajanja in pojavljanja, ki je stoletja vznemirjala filozofske teorije umetnosti (od Heglovih *Predavanj o estetiki* do ključnih Heideggrovih in Sartrovih pa tudi Benjaminovih in Adornovih spisov), k problematiki, na katero skušata odgovoriti predvsem vprašanji »Kdaj je umetnost?« in »Kateri pogoji morajo biti izpolnjeni, da začne neka stvar, proces ali dogodek funkcionirati kot umetniško delo?«. Sodobno umetnost opazujemo torej v svetu njenih kompleksnih interakcij s področji znanosti, življenjskih slogov in politike, prav tako pa je nujno potrebno tudi upoštevanje kulturnopolitičnih ustanov (galerija oz. muzej kot klinika oz. cerkev), ki na podlagi prav posebnih meril avtorizirajo določene prakse kot umetniške, druge pa prepuščajo profanemu ali pa kar pošiljajo na smetišče.

Vendar pa obstaja znotraj sodobne umetnosti neko področje, ki ga nikakor povsem ne pojasnijo vprašanja, povezana z njenimi socialnimi implikacijami in interakcijami z resničnostjo 6.1. To je področje digitalnih umetnosti, ob katerem se teorija še vedno srečuje z nekim presežkom na področju zagonetnega statusa teh del. Toda, avtentično vprašanje, povezano z njihovo naravo, ni več »Kaj je umetnost?«, ampak je nadomeščeno z vrsto vprašanj, ki se usmerjajo k vpraševanju po funkcionalnosti takšnih del-procesov-mrež-dogodkov-umetniških svetov (recimo, kako takšno delo deluje) in k naravi njihove kompleksne in zahtevne percepcije, ki konstituira hibridnega bralca-poslušalca-gledalca in, pogosto, tudi umetnostnega teoretika v eni osebi.

Nekaj drugega na družbenem mestu umetnosti?

Ob srečevanju s sodobno umetnostjo, še posebno v njeni kibernetski in digitalni obliki – od spletne umetnosti do interaktivnih instalacij in performancev, lahko ugotavljamo njeno dogodkovno, performativno, procesno, raziskovalno in konceptualno naravo, ki sovpada s splošnimi trendi v postindustrijskih družbah s kulturo vmesnikov kot njihovo dominantno. Obrat sodobne umetnosti od trdnega in artefaktskega dela k umetniško kodiranim digitalnim entitetam, vmesnikom in procesom ustreza trendovski senzitivnosti današnjih posameznic in njihovi pripravljenosti za sodelovanje pri aktivnostih, ki predpostavljajo ludični pristop, zavzemanje vlog in kreativno reševanje (pogosto celo izrazito konceptualnih) nalog. Vendar pa si ob takšni usmeritvi že opaznega dela sodobne umetnosti Zahoda lahko zastavimo tudi vprašanja, ki segajo onstran tega trenda k performativnim in procesnim umetniškim kot-da-delom? Prav zato, ker razumemo sodobno umetnost kot iščoče in tvegano področje preigravanja možnosti in samospraševanja, je samoumevno, da tudi to področje relativiramo in umestimo v njegov čas z njegovimi kulturnimi stalnicami in obrati, torej tudi z zamenjavami paradigem.

Umetnost brez stabilnih del, členjena na projekte, ki zahtevajo pristop iz stališča, opredeljenega z novomedijsko estetiko, je nedvomno umetnost sedanjosti. V njej ima svoje rojstvo, ki ga je teoretik Boris Groys povezal z ustanovo modernega muzeja. Toda, ker ima svoje rojstvo, ima, kaj bi se sprenevedali in molčali o tej možnosti, tudi svoj konec. Vprašanje t. i. konca umetnosti že skoraj dve stoletji vznemirja različne filozofe in teoretike evropske umetnosti od Hegla prek Walterja Benjamina, T. W. Adorna in Mauricea Blanchota do francoskih poststrukturalistov in drugih teoretikov, ki

so odgovorno, in sicer ne kabinetno, temveč v dialogu s sočasno umetnostno produkcijo reflektirali zamenjave paradigem v sedanji umetnosti (Strehovec 2000).

Prav spričo tesne prepletenosti današnje umetnosti s sočasnimi družbenimi trendi, občutenji in življenjskimi slogi (umetnost 3.5 v resničnosti 6.1) je mogoče (na to možnost ponovno opozarjamo), da bodo njena iskanja in artikulacije doživela v nekem drugem, morda ne preveč oddaljenem času silovita zanikanja in demonstrativno izvedene protiosnutke. Prav logika negacije in antiteze, ki jo sodobna umetnost domiselno in podjetno uporablja pri svojem uveljavljanju (pogosto celo agresivno izrinja tradicionalne oblike), se ji bo nekega dne morda vrnila kot bumerang. Odpor do dela z virtualnimi podatkovnimi entitetami in naveličanost nad oblikami tehnomodelirane in pospešene zaznave bosta morda že kmalu opazen del umetnikov usmerila k neki bistveno drugačni umetnosti poudarjeno stabilnih in izrazito materialnih artefaktov, ki bodo namerno, po logiki upiranja uveljavljenim obrazcem v sedanji, z novimi mediji vplivani umetnosti, spodbujali zaznavo telesnosti celo v njeni grobi, vulgarno otipljivi obliki. Namesto virtualnih agentov, klonov, kiborgov, virusov in digitalno kodiranih informacij torej spet fizična, prek bolečine in ranljivosti prepoznana telesa, prostori opisani z evklidsko geometrijo, in časi, interpretirani v newtonski fiziki. Morda, zanalasč, celo poudarjeno grda telesa (to tendenco že izrablja pomembna usmeritev v sodobnem, tudi na Slovenskem uprizorjenem performansu) in umetniška dela, ki bodo uporabljala kar se da težke in goste snovi. Takšna, po logiki radikalnega zoperstavljanja porojena umetnost stabilnih materialnih artefaktov bi tudi ponovno odkrivala dragocenost linearnih struktur in procesov (samoumevno je, da brezmejna kaotičnost in rizomatska disperznost, ki je sprem-

ljevalka številnih spletnih projektov in drugih zvrsti kibernetске umetnosti, začne v nekem trenutku spričo svoje pogoste rabe delovati že povsem neproduktivno), prav tako pa bi takšna nova iskanja ponovno spodbudila in reafirmirala v sodobnih umetniških poetikah namerno izrinjeno kontemplativnost, na kar opozarjamo že v prejšnjem razdelku te knjige.

Prav spričo problematične narave sodobne umetnosti smo namreč sodobniki drznih preigravanj ustvarjalnih možnosti in rešitev, ki se umeščajo na družbeno mesto umetnosti. Toda vsa ta mogoča in komaj mogoča preigravanja vendarle še sodijo k, pogojno rečeno, razširjenemu pojmu umetnosti, še vedno gre za procese, ki so sicer kar se da kontroverzni (enkrat izrazito poudarjajo značaj stabilnega, artefaktskega umetniškega dela, drugič tako rekoč stoodstotno stavijo na izključno procesno, nestabilno, tekočo in performativno naravo umetniških artikulacij), toda brez težav jih stroke in institucije še umeščajo na področje umetnosti. Vendar pa nas prav reference k filozofski tematizaciji problema konca umetnosti usmerjajo tudi k premisleku, ali so te dejavnosti, ki danes potekajo na področju, nad katerim še vedno bedijo umetnostne ustanove, še umetnost, ali pa gre za nekaj povsem drugega, ki zgolj domiselno in podjetno izrablja vrednostni presežek družbeno še vedno visoko ovrednotenega mesta umetnosti. In kaj je ta dejavnost na družbenem mestu umetnosti v trenutku, ko ni več umetnost?

Naš odgovor na to vprašanje je v tej knjigi še provizoričen, laboratorijski in v nastajanju; nikakor ni dokončen, kajti manjkajo še številni dokazi za njegovo splošno veljavnost. V letih 2002 in 2003 pa vendarle lahko ugotavljamo, da v artikulacijah najnovejših umetniških procesov v obliki t. i. umetnosti brez del prepoznavamo zasnutke aktivnosti, ki se členijo na štiri poglavitne oblike, in sicer na

- »mehko«, metaforično rečeno, umetniško znanost,
- subtilno in hkrati intimno, alternativno obliko komuniciranja,
- novo, s trendovskimi življenjskimi slogi povezano religioznost,
- novo, z aktivizmom alternativnih skupin povezano političnost.

Kaj mislimo s temi novimi aktivnostmi, ki jih radodarno in brez večjih predsodkov še vedno sprejemajo kustosi muzejev sodobne umetnosti in so izziv za sodobne umetnostne teorije? Z mehko, umetniško znanostjo mislimo na tiste tendence v enem delu sodobnih znanosti, ki opuščajo odkrivanje naravnih zakonov in iskanja resnice in se skušajo odpirati svojim uporabnikom v kar se da prijazni obliki. Priče smo usmeritvi predvsem v tistih sodobnih znanostih, ki so avtopoetične in samoreferencialne, da si prizadevajo za prepričljivo, na nove medije oprto prezentacijo svojih dosežkov. T. i. razstavna vrednost, ki je po teoriji Walterja Benjamina značilnost modernih umetniških del, je iznenada dobila svojo potrditev tudi v opaznem delu sodobnih znanosti. Še posebno t. i. tehnouznanosti (od teorij kaosa do molekularne biologije, teorij umetnega življenja in genetike) pogosto demonstrirajo svoje dosežke v obliki atraktivnih predstavitev s pomočjo računalniške grafike in animacije. Skratka, priče smo razvoju vrste znanstvenih disciplin, ki veliko bolj kot na postopkih analize temeljijo na konstrukciji modelov, ki so pogosto zelo estetski, privlačni celo v obliki muzejske reprezentacije. Mehka, umetniška znanost je tista, v kateri, metaforično rečeno, ne gre na nož, ampak za »frankensteinovske« zasnutke novih oblik (in novega življenja). Bolj kot epistemološko področje privilegira področje nastajanja in ustvarjanja; tudi njo zanima poezis. In tovrstna znanost ne zanima in ne vznemirja samo umetnikov na področju tehnološke, še posebno kibernetike umetnosti, ampak smo danes priče tudi obratni usmeritvi, namreč spogledovanju znanstvenikov,

dejavnih v tehnostih, s prostori in konteksti sedanje umetnosti, odprte za meddisciplinarno sodelovanje .

V paradigmi novih medijev na vseh področjih narašča potreba po oblikovanju novih komunikacijskih paradigem, vendar pa delo v realnem času (ta blokira kompleksnejše občutenje preteklosti in prihodnosti, zato časovno razsežnost osredotoča le okrog niza »zda-jev«, ki si jih lahko shematično predstavljamo kot vertikalno naložene na točki, iztrgani linearnemu časovnemu toku) pogosto vpliva na oblikovanje kar se da stereotipnih komunikacijskih oblik. Jezik se mcdonaldizira, kar pomeni, da se osredotoča na kar se da enostavne obrazce po zgledu »eat here or take away«, »have a nice day«, »enjoy your meal« itn. Takšen jezik pogosto spominja na enostavne ukaze, ki spremljajo tudi računalniško terminologijo in postajajo vedno bolj udomačeni po vsem svetu. Tudi vizualno komuniciranje spremlja vedno več stereotipnih obrazcev in ponavljajočih se podob, tako da današnje posameznice vedno bolj zaznavajo le tiste podobe, ki imajo hipertekstni in mtv-jevski dizajn in oblike po vsem svetu prepoznavnih zaščitnih imen multinacionalk. Prostori umetnosti so zato lahko mesta, v katera se umeščajo izrazito metaforične in vsebinsko bogatejše oblike govornice, ki izhajajo iz logike daru in protidaru, prav tako pa temeljijo na poudarjeni vlogi časovnega intervala; nagovorjena uporabnica sodobnih, kibernetiziranih umetniških del ima iznenada dovolj časa za protiodgovor in ta se upošteva. Bogatejša alternativnejša komunikacija vrača v sedanost celovito zaznavo časa in onstran komuniciranja prek vmesnikov ponovno poudarja velik pomen neposrednega komuniciranja (torej, angl., ne *interface*, temveč *face-to-face*).

Z novo, subtilno, s sodobnimi življenjskimi slogi povezano religioznostjo na družbenem mestu umetnosti pa mislimo na tiste

prakse, ki izrabljajo umetnostne prostore za inscenacije in ritualizacije svetega, izrednega in sublimnega, prav tako pa tudi za samosvojo prezentacijo kulturnih vsebin, povezanih s trendovskimi življenjskimi slogi, recimo s tehnom. V prostorih umetnosti se potem aranžirajo posebne oblike ritualov, ki predpostavljajo (ponovno) afirmacijo določenih religioznih vsebin. Tu naj spomnimo na fenomen sodobnega gibanja tehna, ki vpeljuje vrsto religioznih in kot-da-religioznih vsebin; omenimo naj le didžejevo vlogo (v ameriški angleščini je pogosto poimenovan kot MC - master of the ceremony, kajti njegova mešalna miza pogosto funkcionira kot nekakšen oltar); slednji s svojimi poudarjenimi magičnimi gestami simulira rituale iniciacije, prav tako pa je videti, da je ena izmed razsežnosti glasbe, ki jo proizvaja s svojimi postopki (mix, cuts & scratches), tudi zarotitev proti demonom ali pa, ironično rečeno, njihov vpoklic na sceno.

Tudi kolektiv pri tehnu prevzema posebno vlogo množice, ki v svojem transu doživlja in evocira prisotnost nekega svetega, ki se sicer bistveno razlikuje od svetega v religiji razodetja in drugih svetovnih religijah; pri rejverskih partijih in paradah smo sodobniki transformacije profane vsakdanjosti v obredni čas umetno sprovočanega svetega. In tudi vrsta sodobnih umetnikov, ki proizvajajo dela, ki niso nobena dela več v tradicionalnem smislu, izhaja iz potreb po vzpostavljanju atmosfer nove religioznosti. Tu naj spomnimo le na nekatere inštalacije in ambiente Christiana Boltanskyja, ki subtilno artikulirajo temno in grozljivo prisotnost bolečine in smrti. Iznenada smo sodobniki tendenc, ko se ritualizira tudi odsotno, praznina, izginjanje bogov, kar je Maurice Blanchot opisal z besedami: «Videti je, da je bila umetnost nekdanj jezik bogov; videti je, da so bogovi izginili in da je v umetnosti ostal jezik, v katerem

govori njihova odsotnost – njihovo umanjkanje, ločitev, kajti ni se še odločilo o njihovi usodi.« (Blanchot 1982: 217, 218) Vprašanja skorajda religiozno aranžirane odsotnosti, in sicer v obliki molka beline in nepričakovanih presledkov med zapisanim, pa značilno izrablja tudi del sodobne literature v tradiciji Paula Celana in Edmonda Jabèsa. Predvsem v Jabèsovih tekstih je odsotno v obliki nepopisanih delov strani, knjižnih robov in beline tako rekoč enakovredno zapisanemu; sporočilo knjige »diha« tudi prek presledkov med črkami in besedami ter s pomočjo robov in nepopisanih listov.

O novi, z aktivizmom povezani političnosti pišemo v tej knjigi v razdelku o hekerstvu in temnem medmrežju, tu naj le poudarimo, da stopamo v svet velike nemoči parlamentarne demokracije, strankarskih bojov in tradicionalnih oblik civilne družbe prav spričo nove konstelacije moči, ki je prevzela oblike, ob katerih odpovedo etiketiranja levo – desno in taktike postopnega boja z inštitucijami (mučne poti skozi, po zgledu uporništva iz evropskega maja 1968. leta).

Omenjeno, zgolj shematično in laboratorijsko odprto, ne definitivno opisovanje narave novih vsebin na družbenem mestu umetnosti lahko povežemo tudi s tistimi radikalnimi pogledi na usodo današnje umetnosti in njenih ustanov, ki so lastni Borisu Groysu. Spomnimo naj le na njegovo izjavo, ki jo je izrekel ob svojem obisku v Ljubljani v času odprtja svoje razstave z naslovom *Poglej in presodi* (njena soavtorica je bila Barbara Vanderlinden): «Umetnost je pravzaprav nov, mlad fenomen. Še vedno živimo v iluziji, da imamo renesančno umetnost, srednjeveško umetnost itd. Vse to so producirani fenomeni. V bistu imamo le pohištva, dekoracijo, modo, dizajn, uporabne predmete. Slikarstvo renesanse ali baroka je

slikarstvo, ki ni umetnost. To je dizajn.(...) Umetnost kot socialno politični in kulturni fenomen je kratkega daha in morda smo že na koncu tega fenomena. Ali pa tudi ne, pravzaprav ne vem. A zavedati se moramo, da ima umetnost začetek v našem času, da ni tukaj od vedno, ni ontološko ukoreninjena, je zelo specifični kulturni fenomen sodobne zgodovine, ki mora imeti tudi svoj konec.« (Teržan 2001: 5) Ta misel je kar se da radikalna, prestopniška in celo blasfemična za tiste tradicionalistično usmerjene umetnike (še posebno literate v majhnih državah z ogroženim nacionalnim jezikom, kakršna je Slovenija), vendar pa daljnosežno usmerja k drugačnemu, veliko bolj fleksibilnemu pogledu na umetnostno preteklost in sedanost kot je tisti, ki ga zastopajo zagovorniki enovitega koncepta svetovne umetnosti, ki naj bi kot pravcato arhetipsko področje opravila neprekinjeno pot od jamskih slikarij (recimo v Altamiri) prek Iliade in Odiseje ter srednjeveškega in renesančnega slikarstva do moderne umetnosti.

Tudi avtor te knjige je v svoji prejšnji knjigi *Tehnokultura, kultura tehna* (Strehovec 1998) opozoril na nevzdržno pozicijo, ki je v vsiljevanju konceptov, razvitih ob moderni umetnosti druge polovice devetnajstega in dvajsetega stoletja, na zelo oddaljena umetnostna obdobja; prakse antične in srednjeveške umetnosti, ki so bile veliko bolj oblikovanje, dekoracija, komunikacijsko sredstvo in sredstvo za povečevanje religiozne transcendence (in zaseben dialog z njo), so povsem drugače utemeljene kot sodobna umetnost, pri njih ne moremo govoriti o umetniku - avtorju v modernem smislu. Te prakse, ki jih sicer običajno integriramo pod dežnik svetovne umetnostne zgodovine, je dejansko mogoče razumeti le prek njihove povezave s takratno materialno in duhovno kulturo. V tisti knjigi (in v različnih, tudi na tujem objavljenih člankih in predavanjih referatih)

sem za opredelitev postartefaktske umetnine vpeljal tudi izraz *kot-da-umetniško delo*, ki ga dejansko lahko uporabimo (seveda le kot tehniški termin) za označevanje »enot« umetnosti v verziji 3.5.

Naslov tega razdelka se konča z vprašajem, in dejansko so razmišljanja o alternativnih praksah in izkustvih na družbenem mestu umetnosti samo poskusi definiranja hipotez, ki naj pomagajo pojasniti zagonetno dogajanje umetnosti danes. Tisto drugo na družbenem mestu sodobne umetnosti je zato predvsem drugačna umetnost sama, ki nekonfliktno absorbira različne osnutku in protiosnutke, dela in protidela.

Med muzejem in medmrežjem

Vprašanje tehnomodelirane in z dejavnostjo na področju novih medijev profilirane zaznave vsekakor zadeva tudi umetnost kot področje, ob katerem se mojstrijo človeški čuti. To še posebno velja za nove umetniške usmeritve, ki drzno stimulirajo tako robne kot središčne oblike zaznave, pogosto pa tudi zahtevajo nastanek novih zaznavnih oblik, povezanih z njenimi »nemogočimi«, nenaravnimi in celo protinaravnimi predmeti in situacijami. Priče smo tudi umetniškim stimulacijam povezovanja, mešanja in zlivanja različnih zaznavnih oblik in sinestetičnim dogodkom, kar se pogosto dogaja pri uporabnikovih srečevanjih s kibernetiko umetnostjo inštalacij in spletnih projektov.

Postaviti opazovalca v negotov položaj med nerazvidnim zgoraj in spodaj, levo in desno, spredaj in zadaj; spodnesti trdno točko gledanja in usmeriti pogled k negotovemu potovanju za sliko ali pa v njeno, kot tunel odpirajočo se resničnost. Zmesti bralca z besedilom, ki se mora od s pisavo intendiranih domišljijjskih svetov

nenehno vračati k strukturi grafičnega zapisa in pri njem zaznavati besede po nelinearnem postopku, se pravi, ne brati le od leve proti desni in od zgoraj navzdol, ampak brati v skokih k različnim delom besedila na različnih mestih strani, kar pomeni upoštevanje prostorske sintakse besedila in njenih kvalitet. (Pri tem pa je pogosto nujno tudi upoštevanje mest odsotnosti besedila, praznin, robov.) »Mučiti« poslušalca z glasbo, v kateri se prepletajo zvoki na komaj še zaznavnih frekvencah s šumi in hrupi industrijskega okolja s kontrasti med moduliranimi in ponavljajočimi se melodijami in tišinami. Izzvati gledalca, da znotraj enega pogleda zaobseže strukturo iz šestdeset in več zaslonov z različnimi programi slikovnega (recimo pri video inštalacijah) ali pa da sledi filmu besed, ki v neenakomernih intervalih prihajajo na računalniški zaslon (recimo pri spletnih literarnih objektih, oblikovanih v Flashu). Slediti gibalčevim gibom, ki namenoma niso izpeljani, ampak so zalomljeni na točki, ki zahteva njihovo domišljijско dokončevanje v prostorih, ki so samo bežno nakazani ... To je le nekaj izzivov, ki jih zaznavi in z njo povezani domišljiji postavljajo različne zvrsti sodobne umetnosti, s katerimi se je destabilizirala materialnost umetnine in pogosto tudi njen značaj zaključenega dela.

Namesto stabilne umetnine kot dela s točno definirano lokacijo in s konvencionalno opredeljenimi oblikami in časi (rituali) percepcije se srečujemo z deli, ki dela več niso, ampak provizorične, instantne inscenacije, procesi, vmesniki, dogodki, programi in le glede na koncepte umetnostnih teoretskih interpretacij kodirane informacije, uresničene kot nomadska prečkanja. Tu je še posebno izzivalna t. i. spletna umetnost, katere opazen del opušča muzejske umestitve in stabilne artikulacije (recimo v obliki cederoma) in skuša za svoje umestitve in akcije kar se da izrabiti le gladek, tekoč

in nomadski prostor medmrežja. Zanj so bistvene topološke kvalitete (recimo frekvenca povezav, možnost nadaljevanj itn.), bistveno manj pa so pomembne njegove lastnosti oddaljenosti, recimo, koliko časa je potrebno, da dosežemo določeno točko, oziroma kolikšna je njena (kilo)metrska oddaljenost. Pri omembi spletne umetnosti zato mislimo še posebno na tiste projekte, ki živijo le v realnem času prečkanj in povezav, oprtih na brskalnike, in jih ni mogoče brez bistvenih izgub prenesti na stabilnejše lokacije. Zanje je bistveno, da se umikajo tistim skušnjavam spleta, ki izhajajo iz členjenega, hierarhičnega prostora, ki temelji na stabilnih mestih in zato zahteva trdne umestitve (spletna stran, virtualne skupnosti v obliki MOO in MUD, itn.). Prostor novomedijske umetnosti ni nekaj danega, nikakor ni podlaga, ampak je projekt-v-času.

Spremembe na umetnostnem področju (dela, ki niso nobena dela več, temveč programi, situacije in storitve, pa tudi spremembe pri konceptih del, ki še uporabljajo tradicionalne medije) drzno vplivajo tudi na ustanove hranjenja, distribucije in osmišljanja umetnin, med katerimi ima še posebej pomembno mesto muzej. Boris Groys ga je v vrsti svojih razprav (recimo tistih, zbranih v *Logiki zbirke*) opredelil kot rojstno mesto moderne umetnosti v smislu, da ni več prostor, v katerem bi se naknadno zbirala dela, potem ko so odigrala svojo vlogo v (zunajumetniškem) življenju, ampak je mesto iniciacije in preverjanja del, ki postanejo upravičena do svojega umetnostnega in zunajumetnostnega obstoja prav na podlagi tiste vrednostne odobritve, ki izhaja iz uvrstitve v muzejske vrednostne arhive (Groys 1997). Umetnostni muzej, recimo da se mu trendovsko reče muzej (ali središče) moderne in sodobne umetnosti, je danes dejansko prvovrstno svetišče, oblikovano kot katedrala, se pravi arhitekturni spomenik svojih oblikovalcev in naročnikov (bodisi politikov

bodisi predstavnikov kapitala), ki rabi celo kot romarsko središče množic, katerih edino srečevanje z umetostjo poteka pogosto prav v takšni spektakelski, sejemski, lunaparkovski in katedralski obliki.

Spomnimo naj le na pojav Guggenheimovega muzeja v sicer puščobnem, industrijskem Bilbao (utrdba, vesoljsko mesto iz titanove pločevine), delo arhitekta Franka O. Gehryja, v katero se ob konicah gnetejo stometrske kolone obiskovalcev, ki so pripravljene dve uri in več čakati za vstop v posvečene prostore sodobne umetnosti, prav tako pa se tudi londonska Tate Modern spreminja v kar se da frekventno točko, vredno zasedbe množične publike; če je bil Millenium Dome, postavljen nekaj višje ob Temzi, prvovrstna polomija, je nova galerija Tate v prenovljeni elektrarni zadetek v polno. (Upajmo, da je ta premestitev simptomatična za današnjo Evropo, se pravi, da v njej vendarle uspešneje funkcionira umetnostni muzej kot pa konfekcijski simulaker disneylandovskega tematskega parka.) Nič manjši pritisk na sodobni umetnostni muzej, kot prihaja od porabnikov (likovne) umetnosti, pa ni tudi tisti, ki ga izvajajo umetniki sami. Vedo za moč priznanja, ki prihaja iz te ustanove, vedno bolj zblížani so z njo, zato si ne prizadevajo samo za umestitev tistih svojih del vanjo, ki so sicer nastala zunaj njega, torej v različnih kontekstih, ampak sam muzej vedno bolj spreminjajo v svoj prvi in najpomembnejši atelje. Zavestno, po naročilu ali povabilu, oblikujejo svoje umetnine za prav določen muzej, za prav posebno, na določeno lokacijo vezano trajno (ali vsaj trajnejšo) postavitev.

Eden prvih pomembnejših poskusov v tej smeri je bila razstava *Dylaby* (okrajšava za Dinamični labirint) šestih umetnikov poparta in novega realizma v amsterdamskem Stedelijk muzeju 1962. leta, ki so muzejske prostore preoblikovali v ambientalne inštalacije,

namenjene potopitvenim in interaktivnim učinkom, torej kar se da aktivni participaciji publike. Predvsem pa je ta projekt opredelila ambicija umetnikov, da na kraju samem oblikujejo za tisto lokacijo bistveno umetnino, kar pomeni, da je razstava sama umetniško delo, ki ni prineseno od zunaj, ampak oblikovano za prav tisti kontekst. Eden pomembnejših umetnikov, ki je celo radikaliziral tovrstno usmeritev, je mojster celostne inštalacije Ilya Kabakov, ki pri postavitvah svojih del pogosto funkcionira kot kustos, kajti svoje delo naredi za muzejsko zbirko, s tem ko inštalaciji priskrbi še bistvene elemente konteksta.

Tovrstna usmeritev je v sedanosti dobila številne posnemovalce, prav tako pa je ugodno sprejeta tudi od umetnostnih muzealcev, ki danes pogosto postajajo novi naročniki prav posebnega razreda umetnin, in sicer tistih, ki so narejene za prav določen muzej in za rešitev prav določene prostorske situacije v njem. Značilen primer sodobne razstave, delane/postavljene kot demonstracija tega obrata k muzeju kot ateljeju, je bila razstava *ein/räumen ARBEITEN IM MUSEUM* (med 20. oktobrom 2000 in 21. januarjem 2001) v hamburški Kunsthalle, ki je temeljila na povabilu 47 umetnicam in umetnikom, da uresničijo prav na določena mesta v muzeju vezane projekte. Pri tem pa je bilo bistveno, da umetniki večinoma niso prinesli v muzej zunaj njega izgotovljenih del, ampak so sprejeli realnost nove in stare stavbe tega muzeja-naročnika, posegli so v njegov organizem in zato oblikovali dela, ki so stopala v odnos tako z notranjo arhitekturo, opremo in oblikovanjem obeh stavb, z njuni podzemnimi povezavami in gostinskim lokalom kot tudi z določenimi umetninami, ki so del stalnih muzejskih zbirk. Achim Bitter je postavil svojo »kinoskulpturo« pred skoraj 50 kvadratnih metrov veliko Makartovo sliko in ji s tem priskrbel prav posebno

kontekstualizacijo in tudi interpretacijo. Tudi Peter Friedl je svoj video *Tiger ali lev*, temelječ na motivu boja zveri in kače, posnel v muzejskih prostorih, in slednji so tudi okolje za krvavo obračunavanje v modificirani, muzejske prostore kot okolje spopadov izrabljajoči računalniški igri *Find your target*, delo Noroom Gallery.

Tej usmeritvi in njeni konceptualizaciji, se pravi logiki muzeja kot ateljeja in rojstnega mesta umetnosti, pa je nasprotna tendenca pomembnega dela prej omenjene spletne umetnosti, ki se izmika stabilni lokaciji na enem (muzejskem) mestu in izrablja medmrežje za mesto svoje dinamične (tekoče, razpršene) artikulacije. Tudi pri njej obstaja težnja po stabilnejših umestitvah (recimo izključno na enem strežniku) ali po predstavitev v muzeju na tako elitnih prireditvah, kakršna je bila X. Documenta, vendar pa vidijo priložnost številni spletni artisti prav v tem, da izrabljajo svoje delovno okolje v obliki, ki potrjuje naravo spletnega medija, se pravi, da ne zapuščajo medmrežja, ampak so kar se da živo v njem, včasih celo kot njegov subverziven element v hekerski in krekerski varianti.

[Http://oss.jodi.org](http://oss.jodi.org)

Za sedanjo performativno umetnost (brez del oz. kot področje kot-da-del) je bistveno, da ni relativiran le njen stabilni značaj artefakta (poudarek se seli na nematerialnost, procesnost in časovnost) in vprašljivo (individualno) avtorstvo, ampak je ta praksa izzivalna tudi po tem, ker odpira dejansko novo področje, in sicer ne le ustvarjalnosti, ampak tudi senzitivnosti, družbenosti in političnosti, kar demonstrirajo iskanja na področju spletne umetnosti (ang. *web* oz., točneje, *net.art*). To je relativno novo, manj kot desetletje staro področje, na katerem so že od samega začetka aktivni tudi sloven-

ski avtorji (najprej Vuk Čosić, sicer eden pionirjev ASCII arta, kasneje, med drugimi, Igor Štromajer, Teo Špillar in Jaka Železnikar) in ki v tej kratki zgodovini tudi že interiorizira vrsto dilem oblikovanja umetnosti danes. Nikakor ne gre za homogeno področje, ampak za kar se da disperzno, ki pogosto združuje izrazito heterogene usmeritve, kajti na njem se že postavlja dilema med cederomsko digitalno umetnostjo in spletno umetnostjo brskalnikov, med anonimnimi (in psevdonimnimi) artikulacijami na internetu, ki imajo pogosto značaj spletnega aktivizma in civilne neposlušnosti, ter med spletno umetnostjo, ki si (konformistično) želi vrsto naprav tradicionalnega umetnostnega konteksta (kuratorstvo, kritiko, galerijske prezentacije) in z njimi povezanih hierarhij.

V tem razdelku bomo pozornost namenili predvsem tisti usmeritvi te umetnosti, ki jo od leta 1995 proizvaja nizozemsko-belgijska dvojica, ki se identificira z imenom Jodi; dejansko gre za Joan Hermskerk in Dirka Paesmansa, katerih prvi črki lastnih imen tudi sestavljajo njuno projektno ime. Za delovanje Jodi je značilno, da se izogiba razlag svojih del, obvestil za javnost, informacij o življenju in delu (cv) obeh umetnikov, prav tako odklanjata svojo identifikacijo s kulturo v nacionalnem in geografskem smislu, kar pomeni (to sta pojasnila v svojem pogovoru s Tilmannom Baumgaertlom (Telepolis, 6. 10. 1997), da sta pristaša kiberprostorskega državljanstva kot opcije, ki je blizu tudi nekaterim drugim spletnim umetnikom, recimo vzhodnim, kadar se skušajo s tem otresti bremena kontekstualizacije s t. i. umetnostjo Vzhoda. Srečanje z njunimi deli, spodbujenimi s hekerskim sloganom »Rad ima tvoj računalnik« oz. »Počaščen sem, kadar sem v tujem računalniku«, nam razkriva ozadje spletnih brskalnikov in spletnih strani, srečujemo se z vizualizacijo kod, struktur in povezovanj, z

razdiralnim delom na grafičnih vmesnikih in s težnjo, da se osebni računalnik, na katerem iznenada podivja kakšen Jodijev projekt, spremeni v nepreračunljivo, strašno, katastrofično in temno napravo. Takšna je recimo potem, ko aktiviramo njun oss, ki sesuje brskalnik in napolni zaslon z igro majhnih oken, ki v divjem ritmu in v različnih zaporedjih »norijo« čez uporabnikov, v trenutku njihove aktivnosti povsem neuporaben zaslon.

Tisto, kar še posebno stimulira Jodijev pristop na področju spletne umetnosti, je kritičen, na zdvomljenju utemeljen pristop do novih tehnologij; na vsak način skušata odkriti in v svojih projektih prikazati temno stran sodobnih tehnologij, ne zanima ju bleščeča površina računalniških oken, napolnjenih z vsebinami, ki jih na svojih spletnih straneh demonstrirajo velike korporacije in politične organizacije, ampak skušata privedi v računalniško okno (za nepoznavalce) skrivne kode, ki so lastne spletni programski opremi (html, ASCII, brskalniki). Priče smo oblikovanju spletnih umetnin, katerih posebnost je Inke Arns (tu ni mislila le na projekte Jodija ampak tudi na nekatera druga dela zgodnjega obdobja spletne umetnosti) opisala z besedami: »Ti projekti zavzemajo kritično odmaknitveno stališče do medijskih strojev, uporabljajo strategije infiltriranja, motenja in nefunkcioniranja. Posvečajo se estetiki napake, medijske motnje in odpovedi tehniškega delovanja, nefunkcionalnosti in estetiki strojnega, kar pomeni prinesiti na površino procese, ki pogosto potekajo v notranjosti stroja za gladko površino.« (Arns 2001: 238)

Ugotovitve o tovrstnem, do novih medijev in tehnologij kritičnem pristopu pa lahko uporabimo tudi pri osvetlitvi toka spletne umetnosti vzhodnoevropskih avtorjev, katerih osnovna dejavnost je bila (vsaj v začetnem obdobju) namenjena ustvarjalni kritiki internetskih

hierarhij in drugih oblik dominacije na njem. Internet ni le gladek in rizomatski prostor svobode (Strehovec 1997), ampak tudi mesto novih hierarhij in domiselnega, skrajno zamaskiranega uveljavljanja novih oblik gospostev. Prav zato spletni avtorji svoje projekte vključujejo celo v akcije t. i. elektronske civilne neposlušnosti, kar pomeni, da smo priče nastanku t. i. spletnega aktivizma, ki je tudi pomembna oblika nove politične aktivnosti. Družbena moč je namreč v dobi internetskih komunikacij mutirala, postala je nomadska, razpršena in fleksibilna, zato morajo tej njeni spremenjeni naravi prilagoditi strategije in taktike svoje dejavnosti tudi »uporniki z modemi«, med katere sodijo tudi številni spletni umetniki. Za njihovo nastopanje je zato pogosto značilno prevzemanje psevdonimnih identitet ali celo anonimnost, kajti ne smemo pozabiti incidenta in celo intervencije sodišča, ki ga je 1999. leta povzročila umetniška skupina Etoy s svojo dvomesečno globalno umetniško igro z naslovom *Toywar*.

Pri umetniških projektih Jodijev gre za napake, viruse, ponovno oživitev že opuščениh programskih jezikov, za razkritje kod, ki so za svetlečo površino brskalnika kot enega temeljnih predmetov njunih programersko-umetniških posegov. Njuno ukvarjanje z izvorno kodo je tipično umetniško; problematizirata jo, izdereta jo iz običajnih funkcij in na njej aplicirata postopke fragmentiranja, potujitve, citata in celo ready-mada. Kode, ki jih sama ustvarjata, se nanašajo na druge kode ali pa jih simulirajo, tudi v obliki posebnih, za uporabnikovo zaznavo zelo neprijetnih, proti-estetskih učinkov. Povsem naključni roji podatkov se v nekaterih njunih delih usujejo na računalniški zaslon, ki postane, podobno kot programi sami, mesto nelagodja in nepredvidljivih učinkov, celo medmrežnega »das Unheimliche«.

Jodija sta klasika spletne umetnosti in spodbujata vrsto teoretskih razprav različnih teoretikov, njuna dela pa so ob različnih galerijskih predstavitev doživela že retrospektivno razstavo, naslovljeno z *install.exe/Jodi*, v baselskem Forumu za nove medije (od 18. septembra do 27. oktobra 2002). Ne le medmrežje, ampak tudi galerija, opremljena z diskretno nameščenimi prenosnimi računalniki, je bila mesto za prezentacijo njunih del. In prav tako se tudi teorija o spletni umetnosti še vedno objavlja v tiskanih revijah in knjigah (veliko tudi v on-line zinih in revijah); prav ob retrospektivi Jodijev v Baslu je založba Christoph-Merian izdala tiskani katalog z izborom člankov in razprav o njuni spletni umetnosti. Videti je torej, da inštitucijo bele galerijske kocke in knjige upoštevajo tudi tisti, ki so kar se da dejavni na medmrežju.

Potem ko je umetnost izgubila/opustila svojo funkcijo v smislu predstavljanja (nečesa zunaj nje same), se je obrnila k sebi in k predpostavkam svojega nastajanja. Avtopoezis in samonanašanje sta zato generatorja sodobne umetnosti, kar še posebno velja za spletno umetnost, ki se vedno bolj ukvarja z medijem, v katerem deluje, kar pomeni, da je metamedijska. V svojem »statementu« ob spletnem umetniškem projektu *Feed 1.0* je Mark Napier kar se le da neposreden, ko zapiše: »Oblikujem net art, omreženo umetniško delo, ki je o medmrežju in je oblikovano tako, da obstaja v omrežnem okolju.« (Napier 2002) V nadaljevanju tistega besedila izvemo, da piše programsko opremo, ki neposredno komunicira z medmrežjem in se, rečeno metaforično, hrani s podobami, besedili in drugimi podatki, iz katerih je narejen svetovni splet. Feedov program uporablja te informacije kot surovino, iz katere oblikuje estetsko stimulative vizualizacije. Umetniško delo funkcionira kot vmesnik in uporabnik je sodelavec, ki stopa v interakcije za njim, ga sooblikuje in povzroča

na njem spremembe, ki vodijo k nepredvidljivemu razvoju. Uporabnik je konstitutivni dejavnik v življenju dela. Umetniško delo torej ni stvar, temveč je proces, vmesnik in povabilo k participaciji pri ustvarjalnem dejanju. V praksi, se pravi na zaslonu, je Napierov projekt videti tako, da se program zažene ob danem url-ju (lahko je to uporabnikova spletna stran) in začne brati kodni jezik spletnega dokumenta in na tej podlagi oblikovati tok različnih podatkovnih oblik. Srečujemo se z delom, ki razpleta splet (zato na ta projekt opozarjamo v tem razdelku, namenjenem spletni umetnosti Jodijev) in se hrani z njegovimi sestavinami, rezultat pa so drzne, nepredvidljive, skrajno dinamične vizualizacije podatkov, ki spodbujajo intenzivno estetsko percepcijo.

Spletna umetnost vsekakor sodeluje pri medmrežni dinamiki, zato je tudi sama spremenljivo področje. Lev Manovich, spodbujen z razcvetom v Flashu oblikovane računalniške grafike na svetovnem spletu, ugotavlja prihod nove generacije spletnih umetnikov, ki proizvajajo drugačna dela in tudi razmišljajo, imaginirajo in čutijo drugače, kot pa so klasiki spletne umetnosti; ena njegovih ključnih trditev je, da Flashova estetika komprimiranosti in površinskih učinkov ponazarja kulturno senzibilnost nove generacije, ki si sploh ne prizadeva, da bi bila njihova dela razumljena in obravnavana kot umetnost, prav tako pa tudi opuščajo kritiko medijev in se preusmerjajo h kritiki softvera. Namesto s semplanjem vsebin komercialnih medijev pišejo svojo lastno softversko kodo, da bi tako oblikovali svoje lastne sisteme. »Tisto, kar mora prebrati vsak resen mlad umetnik, nista več October in Wallpaper, temveč navodila za Flash in Director« (Manovich 2002, Flash), je zapisal avtor *Jezika novih medijev*, in poudaril, da smo na začetku tretjega tisočletja sodobniki novega razvoja spletne umetnosti, ki temelji na

multimedijskih formatih, oblikovanih s Flashem, Schockwavom in Quick Timom, ki zahtevajo hitre medmrežne povezave. Spričo počasnih zvez je Vzhod (ki je opravil pomembno vlogo pri začetkih spletne umetnosti, recimo dela Vuka Čosića, Alekseja Šulgina in Olike Lialine sredi 90. let prejšnjega stoletja) padel iz igre (to trdi Manovich), kajti dela njihovih umetnikov, oblikovana predvsem v HTML-ju, so dobro funkcionirala tudi pri počasnih povezavah in na bistveno manj zmogljivih in hitrih računalnikih.

Softverska umetnost

Na medmrežju je veliko programske opreme, ki je izrazito komercialne narave in v mnogočem omejuje uporabnike na prav poseben, vnaprej definiran način razmišljanja in obnašanja. Ti programi so pisani kot izrazito pragmatična, hi-tech orodja, namenjena različnim uporabnikom, med katerimi so tudi umetniki. Ti so predvsem v začetku 90. let prejšnjega stoletja običajno brez večjih zadržkov in celo evforično posegali po teh izdelkih (programsko opremo so smatrali kot povsem nevtralna orodja), medtem ko smo v zadnjih letih sodobniki pomembne preusmeritve tudi na tem področju: softver se (tudi) spreminja v umetniško delo oziroma postaja umetniško delo v trenutku, ko začno umetniki sami pisati programe ali (konceptualistično in minimalistično) posegati vanje v smislu, da jih dekonstruirajo in parodirajo, oblikujejo njihove izpeljanke in jih preoblikujejo tako, da so uporabni za funkcije, ki jih njihovi prvotni programerji niso predvideli.

Softverska umetnost kot umetnost kode pomeni radikalen odmik od fascinacije in izgorevanja danes že tradicionalne digitalne umetnosti spričo estetske privlačnosti novega medija in manipulativne

sposobnosti digitalnega morfa ter njene usmeritve zgolj k površinskih interakcijam med projiciranimi podobami, prostorom inštalacije in gledalcem. Ta umetnostna praksa je namreč spregledala tisto, kar je skrito za bleščečo površino, vendar pa je dejansko odločilno, namreč kodni sistem, ki generira takšno obnašanje. Računalniški program je bil namreč v bližnji preteklosti praviloma interpretiran kot povsem podrejen moment osrednjega umetniškega koncepta, ki se je usmerjal k stimulativnemu *aesthesis*, se pravi k percepciji, medtem ko je konstrukcijske elemente (področje *poesis*) potiskal v ozadje. (Pre)usmeritev k softveru zato pomeni ustvarjalno umetniško intervencijo k sami temeljni predpostavki oblikovanja v današnji kulturi, ki je izrazito kultura informacij, in sicer digitaliziranih informacij. Ker oblike obdelave informacij in tudi njihovega hranjenja, funkcioniranja, distribucije in prezentacije pogosto (nad)določajo njihove vsebinske aspekte, je smiselni umetniški poseg v programske podlage teh postopkov, se pravi manipuliranja in distribucije kulturnih informacij. In umetniški poseg je uspešen predvsem v trenutku, ko začno umetniki v vlogi programerjev sami vnašati določen presežek v pisanje programov, ki je povezan tako z njihovimi emocijami in intuicijo kot s kritiko obstoječe programerske pameti.

Računalniški program temelji na formaliziranih ukazih oz. algoritmih, katerih koda omogoča generativne procese, se pravi kreativno kompjutiranje, ki ni le v službi hranjenja in prenašanja podatkov. Tisto, kar še posebno zanima softverske umetnike, je proces algoritemske kompozicije, se pravi strukture, predhodne digitalnim objektom, in tovrstna dela se že uvrščajo na festivale softverske umetnosti, recimo CODEDOC, Read me, Transmediale itn.). Na njih praviloma sodelujejo umetniki programerji s projekti,

za katere je značilen takšen vpliv na softver, ki ga njegovi komercialni producenti niso predvideli. Prav tako sodi na takšna srečanja umetniška dekonstrukcija obstoječih programov in tudi računalniških iger (v tej knjigi tudi namenjamo pozornost njihovim hekerskim in umetniškim izpeljankam, derivatom), pa tudi intervencije programerjev umetnikov, ki onesposablajo programe v smislu zgolj pragmatičnih orodij.

Praksa softverske umetnosti je dejansko paradigmatična za relevantno novomedijsko umetnost (podobno velja tudi za spletno umetnost brskalnikov in digitalno besedilnost, ki upošteva razširjeni pojem besedilnosti na podlagi njene bogatitve z jeziki kode), kajti usmerja se k samim podlagam novih medijev, k njihovim kodam. Temeljno področje novomedijske umetnosti so novi mediji sami, še posebno internet in njegove programsko-tehniške podlage. Srečujemo se s samonanašajočo se naravnostjo tovrstne umetniške prakse, o kateri je Tilman Baumgaertel zapisal: »Vedno je bilo poudarjeno, da je prva in najbolj pomembna tema spletne umetnosti sam internet. Spletna umetnost obravnava svoj lastni medij; ukvarja se s posebnimi pogoji, ki jih internet ponuja. Raziskuje možnosti, ki izhajajo iz njenega zavzetja mesta znotraj elektronske mreže in je zato za 'mrežo specifična'« (Baumgaertel 2001: 24). Ta misel je iz uvoda v njegovo drugo knjigo intervjujev s spletnimi umetniki, ki ga je značilno naslovil z *L'art pour net.art* in v katerem opozarja na pomen tiste tradicije v tej umetniški usmeritvi, ki jo je pionirsko odprl projekt *Webstalker* londonske skupine I/O/D, ki je postavil pod vprašaj internetske oblike reprezentacije. Gre za usmeritev k umetniškim brskalnikom, ki vizualizirajo tisto, kar skušajo komercialni brskalniki prikriti, namreč kode spletnih strani, ki imajo, vizualizirane v različnih diagramskih strukturah, tudi samosvojo

estetsko razsežnost. Vprašanje umetnosti interneta se zato vedno bolj usmerja k samim podlagam internetskega oblikovanja, reprodukcije in distribucije. Umetniki so namreč začeli ustvarjalno razumevati medmrežje v trenutku, ko so sami začeli programirati, se pravi brati internet v izvirniku.

Negotova srečevanja s kibernetičnimi umetninami

Destabilizacija (in dematerializacija) objekta v opaznem delu sodobne umetnosti (skoraj odveč je omeniti, da smo priče tudi destabilizaciji subjekta, ki je razpadel bodisi v fraktalni subjekt, terminalsko entiteto, bodisi v kiborga ali v material za manipulacije na področju bioinženiringa) ne sovпада samo z destabilizacijo predmeta v splošni relativnostni teoriji (in na drugih področjih sodobne fizike), ampak tudi z destabilizacijo objekta v ekonomiji. Tudi pri njej gre v okviru postindustrijsko organizirane produkcije vedno manj za izgotavljanje stvari in vedno bolj za storitve (še posebno intelektualne na ravni menedžmenta, svetovanja, tržnih komunikacij, itn.). Še posebno tako imenovana nova ekonomija temelji na globalizaciji posla, na revoluciji informacijskih tehnologij, na fleksibilni produkciji in storitvah, kar pomeni, da je pri njej v ospredju kroženje nematerialnih entitet in nematerialnih storitev. Celo denar v otipljivi materialni obliki izginja iz ekonomije borznih transakcij in špekulacij, ki vodijo zdaj k neizmerni rasti borznih indeksov in drugič h globokim, skorajda brezmejnim padcem. Omenimo naj primer iz začetka leta 2001: na hardverski ravni ni bilo proizvodov ameriških tehnoloških podjetij in podjetij iz sektorja nove ekonomije nič manj kot pred letom, tudi veliko bolj sofisticirani so bili in tudi kupcev ni opazno umanjalo, toda indeks

Nasdaq Composite se je več kot prepolovil. Prav tako bi bilo v času nasprotnih, se pravi bikovskih borznih trendov, nesmiselno pričakovati, da stoji za njihovo tako rekoč brezmejno rastjo tudi enako povečanje nove vrednosti na ravni produkcije, ali da obstaja njen ekvivalent v otipljivem denarju. Omenimo naj še podatek, da v ZDA že približno 80 odstotkov delavcev (93 milijonov) ne izdeluje več stvari, temveč delajo v poklicih, ki zahtevajo »premikanje stvari«, obdelavo ali izdelavo informacij, in v servisnih dejavnostih.

Ta kratki ekskurz k nekaterim posebnostim nove ekonomije smo omenili zato, da ponovno opozorimo na dejstva, da tisto, kar se danes dogaja v delu sodobne umetnosti, namreč prehod k nematerialnim procesom in performativnemu, ni nekaj, kar je ekskluzivno specifično samo za to področje, ampak je danes splošna značilnost nove paradigme na različnih področjih (že omenjena resničnost v verziji 6.1). V trendovski terminologiji bi lahko destabilizacijo in dematerializacijo objekta v sodobni umetnosti opisali tudi z besedami, da v današnji umetnosti ne gre več za materialne, stabilne umetnine preprosto zato, ker je tudi v njej prevladala narava storitvenih dejavnosti. *Performativna umetnost odnosov, situacij in dogodkov je dejansko področje umetniško kodiranih storitev. Vzporednica za fleksibilno postindustrijsko storitveno ekonomijo je umetniška performativna ekonomija nematerialnih dogodkovnih artikulacij.*

Destabilizacija objekta je še posebno opazna v t. i. kibernetičnih umetnostih, ki so usmerjene k digitalnim entitetam in programskim umetnostnim aranžmajem, kar še posebno velja za spletno umetnost, softversko umetnost in umetnost interaktivnih inštalacij. Pri kibernetičnih umetnostih smo priča tudi vrsti novih izzivov za sodobno umetnostno teorijo, ki jo bomo obravnavali v okviru tega sestavka, in sicer

- *rizični in netrivialni recepciji*
- *prednosti komunikacijske funkcije umetniškega dela pred njegovo razstavno funkcijo*
- *estetiki bližine*
- *igrivi naravi umetniške komunikacije.*

Pozornost najprej namenimo rizični in netrivialni recepciji kibernetskih umetnin. Kaj mislimo s to nenavadno oznako? Recepcija tradicionalnega umetniškega dela je postala ena najbolj splošnih aktivnosti omikanega prebivalstva v zahodnem, evroameriškem svetu. Pomislimo samo na množico obiskovalcev, ki se gnetejo v velikih muzejih sodobne umetnosti (recimo v, v tej knjigi že omenjenem Guggenheimovem muzeju v Bilbao), na koncertih znamenitih orkestrrov ter v operah in gledališčih, kadar uprizarjajo trendovska dela z vrhunsko igralsko zasedbo. Tudi knjiga (razumljivo, da literature ne smemo spregledati) rabi kot stalna spremljevalka številnim potnikom in sprehajalcem, ki jih srečujemo tako v knjižničnih čitalnicah kot na avtobusih, vlakih in letalih.

Splošna značilnost teh srečevanj množičnega občinstva s tradicionalnimi umetniškimi deli je, da ti uporabniki umetnosti in literature (gledalci, poslušalci, bralci) nimajo večjih težav pri njihovi recepciji. Lahko rečemo, da so se navadili na dela tradicionalne umetnosti in kulture. »Domov prinesejo« tako rekoč tisto, kar so pričakovali in si želeli dobiti. Med njimi in razstavljenimi deli ni večjega konflikta. Občinstvo se je celo navadilo parirati najbolj šokantnim ekscesom v okviru avantgardnih in neavantgardnih uprizoritev. V primeru literature lahko celo ugotavljamo, da bralci, ki jih srečamo na vlaku ali letalu, kmalu opustijo branje zahtevnejšega revijalnega ali časopisnega članka in kolumne, toda kot prilepljeni

so, ko berejo trendovske žanrske romane. Povprečna bralka ima torej lahko težave pri branju strokovnih besedil, toda brez težav se srečuje z večino tradicionalno kodirane literature.

Sodobnejša literarna teorija ugotavlja določene težave tudi pri branju literarnih del-kot-jih-poznamo; ena takšnih teorij je estetika recepcije Hansa Roberta Jaussa, ki opozarja na šokantno spreminjanje bralkinega obzorja pričakovanj pri njenem srečevanju z literarnimi deli z visokimi estetskimi kvalitetami. Preprosto rečeno je razkorak med bralkinimi pričakovanji ob njenem začetnem srečevanju z literarnim besedilom in med njenim končnim vtisom o njem pri lahkotnih, trivialnih zvrsteh zelo majhen, medtem ko imamo opraviti pri t. i. visoki literaturi z visokofrekvenčnimi spremembami bralkinega obzorja pričakovanj. Toda tudi takšna, celo šokantna odstopanja od bralkinih pričakovanj so v določenem smislu »znotrajsistemska«, sodijo k procesu zahtevnejšega branja (opisanega recimo v nekaterih poglavjih Iserjevega *Bralnega dejanja*), ki pa bralki vendarle ne predstavlja večjega tveganja.

Položaj pri delih kibernetične, računalniško podprte umetnosti pa je precej drugačen. Uporabnica takšnih del, ki so oblikovana kot kibernetični in zato netrivialni sistemi/stroji, je lahko zavrnjena pri srečevanju z njimi. Težave bodisi na ravni navodil (povezanih z rabo programske opreme), bodisi spričo njene nespretnosti pri aktivnostih, ki zahtevajo veliko motoričnih spretnosti, so zanjo lahko celo vzrok velikih frustracij. Videti je, kot da ji je vstop v »svet« določene elektronske instalacije ali v zahtevno okolje spletnih umetniških del, temelječih na računalniških igrah, za zmerom zaprt. Preprosto rečeno ostane zunaj (včasih tudi osmešena pred drugimi gledalci-uporabniki) ali pa kroži po začetnem nivoju dela (oblikovanega kot igra). Tudi pri branju tradicionalnih literarnih del imamo lahko

opraviti z neuspešnim branjem, toda tako usodne zavrnitve, kot jo lahko za določenega uporabnika proizvedejo kibernetične umetnine, pri literarnih delih ne poznamo. V tej zvezi lahko ugotavljamo, da so tradicionalne umetnine uporabnici prijaznejše od kibernet-skih. Slednje dejansko niso namenjene trivialnemu uporabniku, temveč tistemu, ki je pripravljen na rizično recepcijo takšnih del in ki celo uživa v igrivem izbiranju različnih možnosti, kako se dokopati do uspele recepcije dela. Sprejemniki (publika) tradicionalnih umetniških del so lahko šibki, toda nikakor ne morejo biti povsem neuspešni in zavrjnjeni, kar se lahko zgodi pri njihovem srečevanju s kibernet-skimi umetninami.

Umetnost 3.5 je tehniški termin, s katerim poimenujemo v tej knjigi tisti del sodobne umetnosti, na katerem je prišlo do destabilizacije artefaktske narave umetnin in do prehoda k umetnosti, artikulirani kot proces, dogodek, vmesnik, performance, spletno umetniško delo, umetniška komunikacija, program in umetniška storitev. K tej usmeritvi sodijo zato projekti, ki so manj dela in bolj svetovi in odpirajo tudi vprašanja komunikacije, nove političnosti in raziskovanja. Ne nagovarjajo (samo) čutnosti, ampak predvsem (kriti-ško) pamet, manj kot za metafore in fikcije gre pri njih za umet-niške ideje in koncepte. Umetnost 3.5 najdemo v zvrsti interaktivnih inštalacij, pri spletni in softverski umetnosti, pri digitalnih literatu-rah, v gibalnem gledališču, pri tehnoperformancu, komunikacijskih umetninah, virtualni arhitekturi, delih umetniškega hektivizma in drugod. Eden učinkov umetnosti 3.5 je oblikovanje nove publike, sestavljene iz posameznic in posameznikov, za katere ni nujno, da so v kakršnem koli odnosu do tradicionalne umetnosti, kar lahko pomeni, da ne znajo videti oz. zaznati ničesar več na delih tradi-

cionalnega slikarstva in kiparstva in da, naravnost rečeno, ne morejo več brati zahtevnih romanov velikih ruskih realistov.

Ugotavljanje razlike med t. i. komunikacijsko funkcijo umetniškega dela in njegovo razstavno funkcijo je derivat razlike med kultno vrednostjo umetnine in njeno razstavno vrednostjo – kot jo je ugotavljal Walter Benjamin v svojem eseju *Umetniško delo v času svoje tehniške reprodukcije*, kar je avtor tega besedila opisal že v svoji knjigi *Tehnokultura, kultura tehna* (Strehovec 1998). Jedro te razlike je v spoznanju, da je za sodobno umetniško delo (ki, metaforično rečeno, ni nobeno stabilno delo več, temveč program, dogodek, situacija, ambient) bistveno omogočanje svojevrstne *komunikacije*, ki je ni mogoče brez izgube njenih bistvenih kvalitetskih uresničiti v neumetniških okoljih. Priče smo »delom« kot komunikacijskim procesom, ki imajo prav posebne zahteve za svoje uporabnike, kar še posebno velja za dela t. i. spletne umetnosti.

Bližina, ki »raste« proti opazovalki

Ena posebnosti kibernetičnih umetniških del je tudi pojav estetike bližine. Pri tem mislimo na svojevrstno učinkovanje takšnih del, ki svojo uporabnico dobesedno zadenejo z močnimi površinskimi učinki. Takšna dela imajo poudarjene taktilne kvalitete, kar pomeni, da omogočajo »potapljanje« v ospredje dela. Medtem ko je uporabnica tradicionalnih del pri svojem dekodiranju njihovega »sporočila« rabila zahtevno pot pri svojem domišljijem prodiranju v globino dela, je uporabnica kibernetičnih umetnin intenzivno zaposlena s svojim rizičnim prebijanjem skozi »labirint« posebnih učinkov v ospredju. Posebnostim t. i. estetike bližine se bomo skušali približati na pod-

lagi dognanj fenomenološke estetike, torej področja, katerega začetnik je Moritz Geiger. Med pomembnejšimi nadaljevalci v tej estetiški usmeritvi pa naj poleg Nicolaia Hartmanna omenimo še Romana Ingardna in Maurica Merleau-Pontyja, v bližini tega teoretskega kroga pa so tudi Martin Heidegger, Eugen Fink in Jean-Paul Sartre.

Med glavnimi dosežki fenomenološke estetike naj opozorimo na njeno kritiko naivnega empirizma, psihologizma in naturalizma (recimo kot izključitev interesov empiričnega jaza v estetskem stališču), razlikovanje med (literarnim) umetniškim delom kot shematsko tvorbo in njenimi konkretizacijami (to Ingardnovo stališče je postalo dejansko aktualno s hipertekstno fikcijo, ki je podelila bralcu večjo kompetenco, kot jo ima pri srečevanju s tradicionalnimi besedili v tiskani knjigi) in oblikovanje izvirne teorije o ontološkem statusu umetniškega dela kot heteronomne tvorbe, členjene na plasti, ki participira na dveh področjih biti, in sicer realnem in irealnem. Fenomenološka estetika je namreč destabilizirala ustaljena pojmovanja realnosti; dana, naravna, materialna realnost ni vse, ampak ob njej soobstajajo tudi irealnosti, in zato tudi tisto, kar je Giles Deleuze ob sklicevanju na A. Meinonga poimenoval kot nemogoči objekti, ki imajo neko posebno bit (Deleuze 1998). In ko se danes srečujemo recimo z literarnimi spletnimi projekti, ki uporabljajo vizualizirano in kinetično besedo, lahko med njimi odkrivamo tudi takšne objekte, in sicer kot, pogojno rečeno, *nemogoče berljive objekte* (recimo projekt *Solve et Coagula*, ki sta ga oblikovala K. Mork and S. Stenslie); nemogoče objekte za človeško percepcijo pa srečamo tudi pri nekaterih delih softverske umetnosti in umetnosti brskalnikov, ki dobavljajo vizualizacije, ki jih znajo ustrezno interpretirati samo še pametne naprave.

Značilen primer fenomenološkega pristopa k posebnostim umetniškega dela je estetika prej omenjenega nemškega filozofa Nicolaia Hartmanna. Vpeljal je radikalno razločevanje med aktivnostmi v vsakdanjem življenju v smislu realizacije (ki vzgibajo »svinčeno težo realnega«) in med umetniškim postopkom, za katerega je značilna (lahkotna) derealizacija. Še posebej pomembna pa je Hartmannova teorija o večplastni strukturi umetniškega dela, ki ima realno ospredje in irealno ozadje z vrsto plasti, ki od konkretnejših segajo v globino, k najbolj abstraktni plasti, k ideji dela. Pri likovnih umetninah (konkretno pri Rembrandtovih avtoportretih) je ugotavljal šest plasti ozadja. Število plasti namreč prispeva k bogastvu in obstojnosti dela, na odnosih med njimi pa temelji tudi lepota dela.

Ali se lahko na podlagi Hartmannovega pristopa približamo tudi posebnostim del novomedijske kibernetike umetnosti, recimo kibernetičnim inštalacijam Jeffreyja Shawa in Monike Fleishmann, ali pa nekaterim delom spletne umetnosti? Lahko, vendar pa nam natančnejše opazovanje takšnih del odkrije več temeljnih sprememb. Kompleksno irealno ozadje se je zdaj zožilo le na abstraktno plast koncepta dela (dela kibernetičnih umetnosti so pogosto blizu konceptualni umetnosti), zožilo se je tudi realno ospredje (obsega samo hardverske komponente), novo pa je obsežno vmesno področje, sfera vmesnih plasti, ki posreduje med realnim in irealnim in ki ni dostopna samo imaginaciji, ampak na uporabnika tudi fizično učinkuje s posebnimi učinki. Hartmannove plasti ozadja so se zdaj premaknile bližje opazovalcu in niso več tako abstraktne kot pri tradicionalnih umetninah, nasprotno, vključujejo dražljaje taktilnega, vizualnega in kinetičnega izvora.

Model za to novo konstelacijo je hologram kot optični pomnilnik, ki, metaforično rečeno, raste proti opazovalcu, napolnjuje prostor

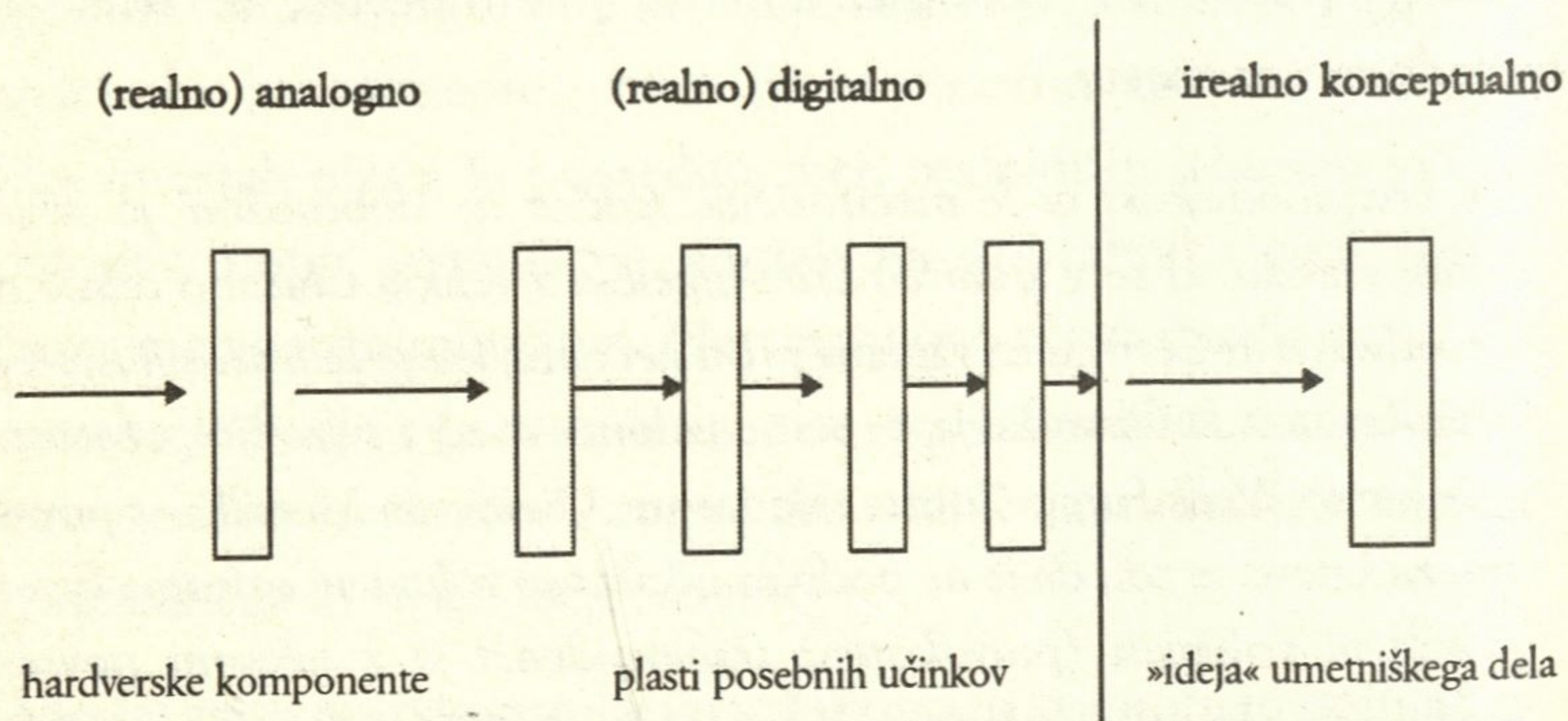
med steno in očesom. Priče smo učinku *bližine*, ki raste proti opazovalcu, intenzivno napolnjuje prostor med steno in očesom. Podobno kot lahko govorimo o realnem času kot času delovanja v on-line komunikacijah, lahko za razumevanje kibernetičnih umetnin vpeljemo termin *realni prostor* kot tehniški prostor, oblikovan s posebnimi učinki kot hologramska bližina. Takšen prostor je oblikovan glede na različne geometrije (evklidske in postevklidske), ki omogočajo pojavljanje objektov z več kot tremi razsežnostmi. Zanje je značilno, da se ob njih oblikuje »tehniški pogled«, ki zahteva deterritorializirano gledanje očesa, ki zdaj zavzame položaj na gibljivi osi med nerazvidnimi spredaj in zadaj, zgoraj in spodaj, levo in desno in skuša videti tudi »temno stran« tistega predmeta. Tisto, kar je Giles Deleuze ugotavljal ob Baconovem slikarstvu, namreč deterritorializacijo očesa, ki spremlja v slikarstvu osvobajanje od reprezentacijske funkcije, pride do polne veljave pri percepciji spletnih literarnih projektov, ki pogosto funkcionirajo celo kot objekti, ki jih ni mogoče brati (besedilo teče po zaslonu prehitro). Tudi Frederic Jameson je v besedilu *Kulturna logika poznega kapitalizma* opozoril na učinke nove brezglobinske, ki destabilizirajo opazovalčevo optiko, mu spodmaknejo tla pod nogami, in sicer ob naslednjem primeru:

Ta brezglobinske ni le metaforična: fizično in 'dobesedno' jo lahko izkusi vsakdo, ki se v središču Los Angelesa z velikih Chicano tržnic na Broadwayu in Četrty ulici vzpenja proti nečemu, kar je bilo včasih Bunker Hill Raymonda Chandlerja, in se nenadoma sooči z največjo prostostoječo steno Wells Fargo Courta (Skidmore, Owings in Merrill) – s površino, za katero se zdi, da je ne podpira nikakršen volumen, oziroma katere dozdevni volumen (pravokoten? trapezoiden?) je z očesom povsem nedoločljiv. Ta velika ploskev oken s svojo dvodimenzionalnostjo, ki se ne meni za gravitacijo, v trenutku spremeni trdna tla, na katerih stojimo,

v vsebino stereooptikona, v lepenkaste oblike, ki se profilirajo tu in tam okrog nas. Vizualni učinek je enak z vseh strani: enako zlovešč kot veliki monolit v 2001 Stanleyja Kubricka, ki se postavlja pred gledalce kot skrivnostna usoda, kot klic k evolutivni mutaciji. (Jameson 1992: 16, 17)

Novi mediji torej produktivno stimulirajo zaznavo, investirajo tehniški pogled, ki danes vedno bolj stopa tudi v vsakdanjost; recimo kot pogled skozi kamero-oko pametne bombe in vremenskega satelita. Še posebno spletni literarni projekti in različna dela spletne umetnosti zahtevajo od opazovalca/bralca zavzetje tako rekoč nemogoče pozicije; njegov pogled mora »pasti« v globino zaslona in se s hrbtne strani (s pozicije »temne strani Meseca«) približati bežečim besedam ali oblikam.

Enega temeljnih konceptov estetike kibernetских umetnosti, namreč potopitveni (imerzivni) učinek, lahko pojasnimo prav na podlagi naslednje shematske strukture večplastnega dela, ki smo jo oblikovali glede na Hartmannovo teorijo o večplastnem umetniškem delu:



Smer puščice ponazarja smer percepcije. Opazovalec prodira od konkretne realne plasti prek vmesnih plasti posebnih učinkov k abstraktni plasti ideje dela, kar pomeni, da morajo biti digitalne plasti transparentne; so nošene prek hardverskih komponent in so hkrati nosilci vedno bolj subtilnih plasti, ki omogočajo pot k ideji – konceptu dela. V nasprotju s tradicionalnim umetniškim delom smo pri kibernetiski umetnini priče večjemu vplivu neposrednih čutnih stimulacij (prehod od simulacije k stimulaciji), kajti digitalne (vmesne) plasti vključujejo vizualne, verbalne, avditivne in taktilne učinke, značilne za digitalno celostno umetnino. Čim bolj kompleksno oblikovane in gosto razporejene so te (vmesne) plasti, ki prispevajo k nasičenosti »realnega prostora«, toliko bolj prepričljivi so opazovalčevi/uporabnikovi občutki potapljanja v kibernetisko umetniško delo.

Kibernetiska umetnost in igra

Tudi igriva, (z rabo latinske tujke) ludična narava kibernetiske umetnine in načina njene percepcije je nekaj, kar je značilno za sodobna, na rabi novih tehnologij in medijev utemeljena dela. Priče smo situacijam, ko je uporabnica prisiljena v rizično izbiranje možnosti, v postopke, ki od nje zahtevajo veliko tveganja (kar smo omenjali že pri ugotavljanju rizične narave recepcije kibernetiskih umetnin) in tudi veliko znanj in spretnosti, ki so potrebne pri njenem srečevanju z deli, ki dejansko sodijo h kulturi vmesnikov. Tu pač ne gre za procese kontemplacije, se pravi mirnega opazovanja primerno oddaljenega estetskega objekta, ampak je uporabnica izzvana, da pritiska na tipke, naglo premika igralno palico, obrača stikala in se v različnih ritmih giblje pred sensorji, ki pre-

našajo te podatke v krmilno enoto kibernetike kot sistema umetne inteligence.

Igra je izrazit medij sodobne interaktivne reprezentacije in ena najbolj avtentičnih oblik kibernetike sploh, kajti domiselno izrablja specifičnost medija kot tudi zahteve duha časa in z njim povezanih trendov. Igra ni zgodba, naracija, pri njej ni tistega »nekoč je bilo«, temveč je aktivnost, ki poteka v realnem času, lahko bi celo zapisali v »povečani sedanosti«. Igra opušča pozicijo opazovalca, njena udeleženka ni zunaj, temveč je vključena v njen proces, ki zahteva vaje, znanja in predznanja, prav tako pa tudi motorične spretnosti, kar pomeni, da kar se da intenzivno aktivira vse čute in hkrati oblikuje novega – čut za igro. Usmerjenost k mojstrstvu v igri in k hitrim reakcijam v rizičnih situacijah pomeni kar se da intenzivno dejavnost, vendar pa ta »več« na ravni celostnega telesnega udejstvovanja predpostavlja neki »manj« na ravni imaginacije, kajti igralka je pri svoji dejavnosti povsem naravnana na cilje igre, se pravi, prevzeta je od njenega intenzivnega poteka. Tu ni ne časa ne prostora za intenzivnejše pridomišljanje globinskih razsežnosti okolja, manjka razlika, ki je včasih zelo produktivna za kompleksno recepcijo zahtevnejših plasti okolja, prav tako pa ni tudi večjega časovnega intervala, ki tudi rabi kot predpogoj za kompleksnejše doživljanje.

Udeleženka je v procesu igre brez možnosti opaznejšega distanciranja od svoje vloge v njej; če bi med igro usmerila pozornost na kakšen izrazit element v njeni scenografiji, bi upočasnila svoje reakcije, zamudila bi odgovor na trenutni položaj igre in izpadla bi kot neuspešna igralka. Svetovi igre so zato relativno siromašni in stereotipni na ravni verbalnih, avditivnih in tudi vizualnih (scenskih) vsebin; konstituirajo sicer igralko, vendar pa onemogočajo v njej

kreativno bralko, gledalko in poslušalko, ki spričo aktivnosti igre v visokem ritmu realnega časa ne more dovolj pozorno slediti drugim razsežnostim teksta in konteksta igre. Tu zato (praviloma) ne gre za kako subtilnejše zapeljevanje pogleda in njegovo vodenje, kar sicer mojstrsko uspeva filmu in včasih celo glasbenemu videu.

Vendar pa nas igra kot eno najbolj avtentičnih področij sodobne kulture vmesnikov, usmerja k prav posebno konstruiranim umetnim svetovom in k novemu doživljanju »povečane sedanjosti«. To je področje, ki je naravnost testno za preizkušanje določenih oblik komunikacije, ki bi bilo sicer neizvedljivo v drugače kodiranih okoljih, zato ni naključje, da je igra medij, ki je že dolgo spodbuda tako filozofskim razmišljanjem kot tudi aplikacijam na umetniškem področju. Ko omenjamo odnos sodobnejše filozofije do igre, naj spomnimo na tradicijo, ki se je začela s Friedrichom Schillerjem; za njegove poglede je namreč bistveno, da je igro razumeval kot najbolj avtentično posameznikovo dejavnost, človek je zanj najbolj avtentičen in celosten samo takrat, kadar je vključen v proces igre. Tudi pri Herbertu Marcuseju srečamo pozitiven odnos do nove senzibilnosti in estetike upora, h kateri sodi tudi medij igre v smislu, da rabi kot paradigma svobode; še posebno pa so za filozofsko osmišljanje igre pomembni avtorji, ki so njeni problematiki posvetili samostojne znanstvene monografije, recimo Jochen Huizinga, Roger Caillois in Eugen Fink.

Tisto, kar je še posebno zanimivo za pogled na igro v smislu današnje kibernetične kulture, je predvsem soobstoj pravil, medij igrišča kot sintetičnega prostora, in sam proces igre, ki temelji na vsakokratnih interakcijah igralke z objekti v njem in na normiranih, k smotrom igre usmerjenih strukturah v njej. Takšna usmeritev k ciljem igre implicira njeno svojevrstno racionalnost, vendar pa je

njena, za razumevanje jedra igre prav tako pomembna soodnosnica vrtoglavičnost, povezana z učinki ekstaze, opoja in transa. Avtor, ki je še posebno pomemben za razumevanje tovrstne razsežnosti medija igre, je že omenjeni francoski filozof Roger Caillois s svojim delom *Igre in ljudje*. V njej je vpeljal klasifikacijo iger (Caillois 1958: 92) glede na štiri načela, in sicer agon, alea, mimikrija in ilinks (vrtoglavica) in s tem opozoril na dejansko kompleksno naravo iger, kajti ne vključujejo le tekmovanja, prizadevanja za ugoden rezultat, posnemanja in teatarskega vživljanja v vloge, temveč tudi kar se da rizične dejavnosti od kaskaderstva do alpinizma in iger na srečo, v katerih je igralčeva kompetenca izrazito omejena.

In prav razsežnost vrtoglavičnega in ekstatičnega občutenja, ki je pri Cailloisu opredeljena z načelom ilinks, je še posebno trendovska pri številnih igrah, ki so značilne za sedanje življenjske sloge. Ne le simulatorske igre, utemeljene na sodobni strojni opremi, temveč tudi aktivnosti v tematskih parkih, kot sta na primer vožnja z »roller coasterjem« in skok z elastiko, izrabljajo vrtoglavične učinke v smislu nečesa stimulativnega in produktivnega. Znajti se na gibljivi osi brez nerazvidnega zgoraj in spodaj, levo in desno, spredaj in zadaj je značilnost trendovskega občutenja v paradigmi tehna kot novega življenjskega sloga. Priče smo namernemu vstopanju v visokoadrenalinske dejavnosti, ki rušijo gotovost za znave, povzročajo paniko, frenetične rotacije, učinke hipnoze in simulirajo celo občutek bližine smrti.

Medij igre je zanimiv za sodobno novomedijsko umetnost tako spričo omenjenih trendovskih učinkov, pogojno rečeno kreativne vrtoglavičnosti, kot tudi spričo njenih simbolnih razsežnosti. Igra je dejavnost, ki jo lahko interpretiramo kot simbolično dramo (koncept Janet H. Murray, ki ga je razvila v svojem delu *Hamlet on the*

Holodeck, 1997), kajti vključuje proces, katerega protagonistke izvajajo simbolne akcije reševanja zapletov in drugih konfliktnih situacij. Posameznica je postavljena na čistino, konfrontira se s kaotičnim okoljem, polnim nepredvidljivih situacij, ki predstavljajo skrajno tveganje in jo izzivajo k reševanju izvirne kompleksnosti in neurejenosti sveta. Izzvana je od sveta, polnega nepredvidljivih in rizičnih slučajnosti, toda ne le da skuša preživeti, ampak s svojo dejavnostjo skuša tudi vnesti smisel v okolje (recimo uveljaviti pravičnost, odpraviti zlo). Priče smo dejavnosti, ki dejansko spominja na dramski zaplet in razplet, ki ga je pogosto mogoče interpretirati celo s koncepti Aristotelove *Poetike*.

Prav tako pa je aktualnost medija igre povezana tudi z naravo igralkinih aktivnosti. Ko igra, tu mislimo predvsem novodobne video, računalniške in internetske igre, klika, se povezuje, krmili igralno palico in, na simbolni ravni, prevzema vloge (lahko ima večkratno virtualno identiteto), kar je značilnost, s katero se današnja posameznica pogosto srečuje tudi v vsakdanjih situacijah. Igra nas s tem uvaja v trendovsko kulturo vmesnikov, ki temelji na napravah, kot so interaktivnost, celostna potopitev in participacija, prav tako pa je za aktivnosti v tovrstni kulturi pomembno tudi stimuliranje taktilnosti. Čut otipa, ki je bil nedvomno prezrt v kulturnih paradigmah, ki predpostavljajo kontemplativno, odmaknitveno opazovanje, je v kulturi vmesnikov zadobil eno osrednjih vlog. Prav tako pa je pri novodobnih igrah še posebno pomembno trendovsko občutenje časa. Kibernetična kultura ukinja linearne koncepte časa in vpeljuje ne le ciklične čase, ampak tudi realni čas v smislu povečane sedanjosti, v katero sta implodirali tako preteklost kot prihodnost. Priče smo izkušnji sedanjosti, v kateri imamo kot v, metaforično rečeno, stroju, ki omogoča pospešeno vrtenje naprej in

nazaj, vrsto raznočasnih dogodkov, ki v takšnem stroju nastopajo kot njegov material, surovina. Povečano sedanost lahko razumemo celo kot črno luknjo, ki požira različne časovne modalnosti in jih nadomešča z realnim časom kot izrazito tehniškim časom. Simulatorski stroji delujejo vedno v perspektivi realnega časa, pri njih ne gre za tisto, kar se je zgodilo, temveč je njihova osnovna enota »zdaj«. V primerjavi s tradicionalnimi oblikami reprezentacije vključuje interaktivna reprezentacija, še posebno značilna za medij računalniških iger, tudi obrat od dovršenega k nedovršenemu, od položaja zunaj časa k položaju popolne vključenosti v aktualno sedanost. »Igra je vaja, ki lahko obstaja samo v sedanosti« (Cameron 1997: 19).

Medij na sodobno programsko in strojno opremo oprte računalniške igre je danes izziv tako za umetnike kibernetске umetnosti kot za teoretike tovrstne kreativnosti, zato mu tudi v tej knjigi namenjamo večjo pozornost. Za teoretike so izziv prav tiste razsežnosti iger, ki smo jih opisali kot novo doživljanje časa in sposobnost uporabničinega prevzemanja vlog, medtem ko umetnike zanima igra predvsem kot dejavnost, ki je lahko tako rekoč testna za sodobno izkušanje sveta in za stimuliranje trendovske senzitivnosti. Umetnike izziva še posebno tista možnost igre, ko je posameznica postavljena v tako rekoč arhetipski položaj ustvarjalne posameznice, ki se more z drznimi akcijami spopasti s kaotičnimi in nepredvidljivimi sestavinami okolja. Rezultat umetniških iskanj v tem novem mediju so zato umetniško generirane igre na različnih nosilcih in v različnih oblikah. Srečujemo se tako z variantami umetniško kodiranih videoiger kot z računalniškimi igrami v mediju cederoma, z umetniškimi igrami kot interaktivnimi inštalacijami in

tudi že s spletnimi umetniškimi igrami, ki so on-line dostopne in jih v živo igra na stotine udeležencev z različnih koncev sveta.

Kot primer umetniško kodirane videoigre, zamišljene v mediju interaktivne telematične instalacije, naj omenimo Agnes Hegedüs *Televirtual Fruit Machine* iz leta 1993, prav tako pa omogoča igrivo interaktivnost tudi Paula Sermona interaktivna telematična instalacija *Telematic Vision*, ki je tudi oblikovana istega leta. Kot primer umetniške računalniške igre, ki domiselno parodira igro uspešnico *Quake*, naj omenimo umetniški projekt *Find your target*, delo umetniškega kolektiva Noroom Gallery, ki je bila postavljena na veliki, v tej knjigi že omenjeni umetniški razstavi *ein/räumen* v Hamburgu leta 2000. Zanimivost njihove modifikacije *Quaka* je, da poteka v tej verziji njegovo dogajanje prav v muzeju, v katerem je razstavljen, namreč v hamburški Kunsthalle, kar pomeni, da obiskovalka igralca uničuje nasprotnike v okolju umetniških slik, kipov in inštalacij. Brez umetniške aplikacije izvirne kode *Quaka* ni šlo tudi na *Documenti XI*, na kateri je obiskovalce razstave spreminjal v igralce Fenga Mengboja interaktivni medmrežni projekt *Q4U*. Kot primere internetskih, umetniško kodiranih iger naj omenimo še projekt nizozemsko-belgijskega para Jodi *SOD* in delo Natalije Bookchin *The Intruder*.

Trendovske razsežnosti, ki jih tako rekoč testno nazorno demonstrira medij računalniške igre, so postale izziv celo za sodobnejšo literarno teorijo, ki skuša sodobno digitalno tekstnost (še posebno literarne projekte v njej) razumevati tudi na podlagi pojmov in naprav, ki jih je razvila teorija iger. Primer za tovrstni pristop je delo *Kibertekst. Perspektive o ergodični literaturi*, ki ga je 1997. leta objavil v ZDA Espen J. Aarseth in ki je spodbudilo tudi izhajanje letopisa teoretskih razprav *CyberText Yearbook*, ki ga urejata

Markku Eskelinen in Raine Koskimaa. Avtorji te usmeritve razumevajo prostor digitalnega pisanja v smislu igrivega dogodkovnega prostora in opuščajo pristop k hipertekstni digitalni tekstnosti, ki so ga razvili predvsem ameriški teoretiki, inspirirani s post-strukturalistično literarno teorijo (z deli Rolanda Barthesa, Michaela Riffaterreja in Julije Kristeve).

Vprašanje estetike igre smo odprli ob analizi osnovnih konceptov tako imenovanih kibernetičnih umetnosti, ki usmerjajo k pristopu, za katerega je značilno, da se bistveno loči od pristopa, uveljavljenega v tradicionalnih umetnostih. Omenili smo že rizično naravo recepcije kibernetičnih del; tveganju, ki ga sicer ne pozna uporabnica (bralka, gledalka, poslušalka) klasičnih del, smo priča tudi pri umetniških računalniških igrah. Njihova uporabnica je lahko zavrnjena, lahko, preprosto rečeno, ne pride do konca in ostane na začetni stopnji igre. Spričo takšnega neuspeha je lahko celo frustrirana, kajti ostane zunaj, na pragu neke dejavnosti, iz katere je bila izločena. Sporočilo »game is over« je nenapisana grožnja tudi pri recepciji vrste interaktivnih umetniških instalacij, ki sicer niso izvorno koncipirane kot igra, kajti definitivno izključi uporabnico, surovo jo postavi zunaj sistema, ali pa kvečjemu napoti k novemu poskusu. Bralkino potovanje skozi klasični roman je nedvomno varnejše; tudi če je nespretna pri dekodiranju zapleta in skritih napotkov pisatelja, njen neuspeh pri branju ni nikoli tako groba izključitev iz procesa percepcije, kot je lahko pri na logiki igre utemeljenem kibernetičnem umetniškem delu. Navzlic težavam na ravni ustreznega pristopa in vstopa pa je izkušanje takšnega dela lahko produktivno za testno razvijanje uporabniških motoričnih sposobnosti, smisla za orientacijo in naglo reševanje nalog. Prav tako »več« takšnega sistema implicira tudi svojevrstno pripravljenost za učenje, kajti ne smemo

pozabiti, da je tudi na sodobni programski opremi temelječa igra v določenem smislu pametni, netrivialni stroj. Njegovi rezultati niso nikoli enostavna, linearno strukturirana posledica sistemskih vhodnih enot, ampak so vedno odvisni tudi od igralkinih znotrajsistemskih interakcij z okoljem.

Spomnimo naj, da smo že uvodoma, pri obravnavi pojava igre, omenjali neki »manj« na ravni zahtevnejše imaginacije, ki jo sicer blokira intenzivna igralkina taktilna in kinestetična aktivnost v realnem času. Okolje sveta igre zato praviloma ni predstavljeno v vizualno, verbalno in avditivno tako zahtevnem jeziku, kot je, recimo, filmski jezik. Pri oblikovanju igrske scenografije odpadejo subtilni režiserjevi triki v smislu zapeljevanja pogleda in njegovega vodenja in postopki zahtevnejše montaže, potujitve in »madeža«, ki so sicer značilni za umetniški film. Smo v paradigmi estetike bližine, ki temelji na tako rekoč hologramsko členjenih površinskih učinkih, za katere je značilno, da aranžirajo bližino v skorajda pornografski maniri. Vizualna kultura, razvita v tradiciji sodobnega pornografskega filma, je opazna značilnost novomedijskih zvrsti kot sta računalniška igra in glasbeni video. Tu naj spomnimo na stališče Fredrica Jamesona, da je vizualno v svojem jedru bistveno pornografsko (iz njegove knjige *Signature of the visible*), in na misel Jeana Baudrillarda iz *Fatalnih strategij* o t. i. beli obscenosti, za katero je značilno izginjanje intervala in poudarek na absolutni bližini, ki implicira popolno promiskuiteto pogleda z videnim predmetom. Smo v paradigmi, ki forsira »vidnejše od vidnega«; skoraj odveč je omeniti, da v njej zato ni prostora za subtilnejše globinske učinke. Paul Virilio omenja v svoji knjigi *Hitrost osvoboditve* tiranstvo realnega časa, toda v sedanjosti imamo opraviti tudi s tiranstvom pornografsko pretirano poudarjene bližine; to dejstvo je

sicer Virilio vključil tudi v svoj koncept sive ekologije, ki temelji na izgubi oddaljenosti in razlik.

Etične in ekološke omejitve ob količinski eksploziji umetnostnega (pod)systema?

Sodobna umetnost se bujno razrašča, priče smo pravcati količinski, slogovni in vsebinski eksploziji umetnostnega (pod)systema. Stotisoči umetnikov, dejavnih v različnih zvrsteh, proizvedejo letno milijone del, med katerimi le manjši del še zmorejo klasificirati, sprejeti in osmisliti ustanove umetnostnega pogona (kritika, teorija, umetnostne zgodovine, muzeji in knjižnice, gledališki odri in koncertne dvorane). Veliko umetniških del pa ostaja povsem zunaj interesa tovrstnih aparatov družbene ustanove umetnosti in prej ali slej konča na smetišču, in to smetišče narašča. Videti je, da zavržena, zavrjnena in iz umetnostnih arhivov izključena dela prispevajo k nastlanosti sveta. V tej knjigi poudarjamo, da sodobna umetnost združuje kar se da heterogene pobude, tako da je videti, da njeno mesto pogosto zasedajo že projekti, ki imajo komaj še kaj skupnega tako s tradicionalno umetnostjo kot z deli umetnostnih zgodovinskih avantgard in neoavantgarde 60. in 70. let 20. stoletja; bližje kot umetniškimi delom-kot-jih-poznamo so zasnutkom alternativne (nove) političnosti, artikulacijam novih življenjskih slogov in kultom (nove) religioznosti. Videti je torej, da se ob začetku 21. stoletja srečujemo z umetnostjo kot inštitucijo - dežnikom, ki velikodušno pokriva kar se da heterogene pojave, oblike in koncepte, ki bi sicer brez verifikacije in prezentacije od družbene ustanove umetnosti izviseli in izzveneli v prazno. Alternativne politične prakse in neodvisni znanstveni zasnutki, umeščeni v umetnostni kontekst, antiumetnost, spletni aktivizem, umetnostno kodiranje računalniške

igre itn. so stvari, ki v muzejih sodobne umetnosti soobstajajo ob umetninah-kot-jih-poznamo. In za te nove, alternativne artikulacije je bistvena prav umetniška kontekstualizacija in osmišljanje, ki ga opravljajo teoretski aparati umetnostne ustanove; prav tako pa tudi kapital, se pravi ekonomski mehanizmi umetnostnega trga, ki dikтираjo trende in s kraljevskimi rezi profilirajo to področje.

Očitno je na začetku 21. stoletja umetnost prav to, namreč kar se da široko področje, ki ga stalne subverzije od znotraj, se pravi nenehne konfrontacije s protiosnutki, nikakor ne slabijo, ampak mu dobavljajo nove spodbude in mu omogočajo dinamičen in kompleksen razvoj. Pri tem pa so se, tudi tega ne smemo spregledati, kar se da razvili tudi (spremljevalni) aparati umetnostnega (pod)sistema (kritika, umetnostne teorije in zgodovine, inštitucije hranjenja, reprodukcije in distribucije umetniških del, umetnostno šolstvo, umetnostna politika, trg umetniških del), ki stalno rabijo nove in nove predmete za svojo dejavnost reprodukcije, distribucije in osmišljanja. Zanje je že bistveno, da ne čakajo na umetniška dela, ki bi nastala povsem zunaj njih, ampak jih same v določenem smislu proizvajajo. Srečujemo se s situacijo, ko sodobni umetniki niso več samo nadarjeni in ustvarjalni posamezniki, ki bi v interesno področje umetnostnih ustanov prihajali povsem naključno od zunaj, ampak so rezultat avtopoetičnega razvoja umetniških ustanov in njihovih aparatov. Sodobna družbena ustanova umetnosti je torej obsežen pogon, ki že dokaj avtonomno generira prav posebno produkcijo umetnin, prav tako pa spodbuja prav posebno povpraševanje in s tem oblikuje publiko, ki rabi prav takšna umetniška dela.

Vpašanje, ki se tu postavlja, je, ali ni soodnosnik tega količinskega in tudi vsebinskega »več«, se pravi brezmejne rasti umetnostnega področja, neki usodni in kritični »manj«, namreč

brezmejno profanizirana in celo trivializirana umetnost, ki stalno niha med šminko in demistifikacijo, med popom in elitnostjo ter med zabavo in inscenacijami groze. Predvsem pa je sodobna umetnost zavezana v količinskem smislu tako ekspanzivni produkciji, da že pomeni ekološki problem, se pravi, da s svojimi množičnimi izdelki prispeva k nastlanosti sveta. Pri tem je bistveno, da k poluciji sveta ob začetku 21. stoletja nikakor ne prispevajo samo umetniška dela z opazno, kar se da materialno »strojno« opremo, ampak tudi umetniške oblike, koncepti, programi in situacije, ki so polni grozljivega duha z novimi mediji in globalizacijo povezanih totalitarizmov. Pri tem pa mislimo tudi na logiko in postopke nasilnega in neodgovornega manipuliranja telesa, njegovega odrskega razbijanja na prafaktorje, provokativne inscenacije bolečine, kadavrske rituale in razstavljanja mučenja, katerih začetne predoblike v delih akcionistov, performerjev, gledališčnikov krutosti in drugih neoavantgardistov 60. in 70. let 20. stoletja so nedvomno imele neki smisel, kajti šlo je za dela, ki so v svet prisvajanja lepega, mladega in zdravega telesa s strani dizajna, mode, športa, zabave, pa tudi politike, kapitala in vojske in hkrati ob maskiranju tega telesa v ritualih spodobnosti povojnega meščanstva v vzponu prinesla razgaljeno telo, polno ranljivosti in bolečine. Tudi inscenacije Brusovega poskusa samorazrezanja in performanci Marine Abramović, Carolee Schneemann in Valie Export so umestno vnašali transgresivnost v okolja zapovedane spodobnosti, skratka, žarčili so svojevrsten umetniški (in, ko gre za omenjeno avtorice, tudi feministični) presežek.

Položaj je danes povsem spremenjen, recimo kar za 180 stopinj drugačen. Oblike inscenacije ranjenega, razkosanega, od bolečin izmučenega telesa in telesa, ogroženega od bolezni in staranja, ki

jih je anticipirala umetnostna neoavantgarda, so sedaj instrumentalizirane v projektih nanotehnologij in robotike, v postopkih bioinženiringa in v raziskavah in praksah t. i. tehnoznanosti (od genetike do molekularne biologije in medicine). Prav tako so veliki mediji tako rekoč abonirani na reprezentacijo v vojaških spopadih, pri atentatih in v naravnih nesrečah pohabljenih, ranjenih in mrtvih teles. Z njimi dela posel celo znana multinacionalka s področja tekstilne industrije. V svetu kloniranih organizmov in kiborgov zato komaj kaj še šteje umetnostna scena kiborgov, transplantatov, klonov in inscenatorjev bolečine; na njej praviloma ni več kakšnega posebnega presežka, ki bi še izzival čudenje in stimuliral, recimo potujitev.

Pogled na vizualne mutacije na obrazu in telesu performerke Orlan ni za pisca tega besedila nič bolj grozljiv, kot je pogled na z non-stop »hiperliftingi« obdelan obraz in prsi znane voditeljice in zabavljalice italijanske nacionalne televizije (RAI uno), podobno »perlo« pa imamo tudi na slovenski nacionalni televiziji. Groza, bolečina in mučenje v umetnosti komaj še kaj presunejo, kajti v trenutku, ko so se tehnoznanosti polastile telesa in se usmerile v produkcijo umetnega življenja, klonov, virtualnih agentov, transplantatov in kiborgov, je ta usmeritev postala poglobitveni tok. Znanstveni posegi na tej sceni, pospremljeni z vitalnimi interesi politike in medijev po prisvajanju tega področja, so aranžirani v tako dovršeni in z globaliziranim finančnim kapitalom podprti obliki, ki si je umetniki praviloma ne morejo privoščiti. Francoski teoretik Paul Virilio se zato v svoji knjigi *Le Procédure silence* (2000) ob liku mrtvega umetnika ustvarjalca vprašuje, ali nismo po velikih umetnostnih obdobjih postali sodobniki »umetnosti genske manipu-

lacije, ki bo na ogled v prihodnjem *Salonu novih realnosti*, če ne kar v *Muzeju za evgensko umetnost*« (Virilio 2000: 44).

Umetniška dela evroameriške sodobne umetnosti imajo svojo utemeljitev le, če so kar se da fleksibilni označevalci, ki so sposobni vzdrževanja kritične napetosti do vsakokratnih neumetniških svetov, kar pomeni, da morajo biti v vsakem trenutku sposobni oblikovanja protiodgovorov in za iskanja in definiranja prostorov, ki uhajajo z globalnimi mediji in s politiko, oprto na finančni kapital, vzdrževanim poglavitnim tokom (angl. main stream). V današnjem svetu globalnega niveliranja, macdonaldizacij in microsoftizacij vseh vrst in uveljavljanja enorazsežnostne pameti (in vedno bolj enorazsežnostnih, unificiranih ljudi) je ponovno smiselna benjaminovska politizacija umetnosti, in slednja je tudi odgovor na estetizacije in artifikacije v sodobnih tehnoscenostih. V trenutku, ko začne znanost proizvajati dela »umetniških genskih manipulacij in artefakte evgenične umetnosti«, je priložnost za odgovorno sodobno umetnost v tem, da sama postane proti-umetniška, proti-artefaktska, kar pomeni, da se premesti na področje razumniške gverile z alternativnimi koncepti in programi. In danes je že opazen del sodobne umetniške scene prav zato prišel na področje nove političnosti. Srečujemo se z akcijami spletnega aktivizma, z razmahom izrazito konceptualističnih in raziskovalnih umetniških projektov (laboratorijev) in z umetnostjo, ki v svojih oblikah išče nove, izrazito temne oblike in jezike, ki se upirajo kozmetično oblikovanim manifestacijam kode velikih, globaliziranih medijev.

Z jezikom družbene teorije lahko ta obrat in preusmeritev opišemo z besedami, da sodobna, z znanostmi, novo politiko in novo ekonomijo integrirana umetnost opušča svojo estetsko (tudi olepševalno, kozmetično) funkcijo in tudi tisto po svoje očarljivo

skrivanje za neodgovornostjo, ki je povezano z uresničevanjem umetnih svetov v modusu kot-da. Srečujemo se z umetnostjo, ki se iz kot-da resničnosti vrača k dani (znanstveno, politično in vsakdanje-praktično) mediatizirani in interpretirani resničnosti, k resničnosti, v kateri je vse iz dneva v dan vedno bolj zares. Prav zato, ker področje fiktivnega narašča, ker logika tematskih parkov in modnih nakupovalnih središč vedno bolj inficira vsakdanjost, se je vpliven del sodobne umetnosti začel odgovorno ukvarjati z »zaresno« resničnostjo. Za kakšno umetnost gre pri tem, je pri njej še smiselno uporabiti oznako avantgarda, ki je bila sicer zelo »zgovorna« pri opisovanju premikov v umetnosti 20. stoletja?

Avantgarda kot softver in avantgarda kot avantgarda

Pri evropski zgodovinski umetniški avantgardi izmov iz obdobja 1905 - 1933, ki je bila ustvarjalna tako na umetniških kot zunajumetniških področjih, in poskusih oživljanja avantgardističnih intencij v okviru neoavantgarde 60. in 70. let prejšnjega stoletja (privedla je tudi do vrste ustvarjanih novosti, kot so op-, pop- in konceptni art, hepening, living theater, novi roman, vizualna in konkretna poezija in performans), se vprašanja, povezana z avantgardo (in tudi z rabo tega termina), oživljajo tudi ob koncu 20. in v začetku 21. stoletja. Spodbuda za sodobno tematiziranje avantgardne problematike nedvomno prihaja od novih medijev in z njimi povezane umetnosti; videti je, da je ta termin zelo primeren, ko gre za opisovanje in klasificiranje umetniških inovacij, ki temeljijo na rabi novih medijev, o čemer govori vrsta primerov. Tu naj opozorimo na Larryja McCafferyja in Marka Amerike pojem avantpopa kot z novomedijsko senzibilnostjo povezane umetniške avantgarde, h kateri sodi »vse živo« iz

novomedijskega področja in popularne kulture, od Sex pistols in situacionistov do Cagea in kiberpankovskega pisatelja Williama Gibsona. Vsekakor je pomembna ameriška kontekstualizacija avantpopa, ki ta nedvomno eklektični pojav (težko bi ga opredelili v smislu izma) ostro zoperstavlja konformističnemu postmodernizmu. Prav spričo te uporniške poteze, ki se kaže v odklonu od postmodernizma kot etablirane umetnosti (mimogrede, termina postmoderna in postmodernizem sta v Sloveniji vstopila celo v vsakdanjo rabo govornice političnih elit in žurnalizma, kar ju ni le dokončno profaniziralo, ampak celo vulgariziralo), ima avantgarda v ameriškem avantpopu vendarle določeno težo. Za Larryja McCafferyja opredelitve avantpopa je značilno, da ga časovno umešča v 80. leta, v ameriško Reaganovo ero in ga opiše z besedami:

»AP ni toliko umetniško 'gibanje' z manifesti in izrecno določenimi cilji, ampak prej niz sorodnih estetskih in tematskih stremeljenj, zasnovanih prav z namenom, da nasprotujejo ideologiji potrošništva in hiperpotrošništva, ki je spremenila državljane v virtualne ujetnike Družbe spektakla.« (McCaffery 1999: 223)

Za širšo obravnavo tega pojava pa je značilno, da revolta, ki ga pri naša avantpop, ne povezuje z zgodovinsko umetniško avantgardo iz začetka 20. stoletja, ampak z evropskim avantgardnim gibanjem 19. stoletja, ki je imelo poudarek na subverzivnosti in radikalizmu.

Ob izzivih elektronske umetnosti in kulture je že 1988. leta nemški novomedijski umetnik in teoretik Jürgen Claus posegel k temeljnemu konceptom ene osrednjih evropskih avantgardističnih ustanov, in sicer Bauhauusa, ki je deloval v obdobju weimarske republike med leti 1919 in 1933. To gibanje je bilo katalizator nove vizualne kulture in oblikovanja, ki sta bistveno opredelila 20. stoletje. Povezavo načel logosa in techne v oblikovanju, koncipiranem kot »gestalt«, kar je bila

značilnost projektov v okviru Bauhauusa, pa je Claus apliciral na situacijo v družbah novomedijskih komunikacij, in sicer v smislu, da se elektronska umetnost vključi v živ kontekst komunikacijske družbe. V tej zvezi je uporabil izraz elektronski Bauhaus, in ta svoj koncept (oprt predvsem na t. i. ekotehnologije in umetniške ISDN aplikacije) predstavil v razpravi *Elektronski Bauhaus: tehnologija oblikovanja in elektronski izziv za vizualno umetnost* (objavljena je v posebni številki revije Leonardo, namenjene elektronski umetnosti iz 1988. leta).

Še bolj eksplicitno pa si vprašanje avantgarde in novih medijev zastavlja Lev Manovich v svojem, že v naslovu provokativnem besedilu *Avantgarda kot programska oprema* (Manovich 2001a). Prav to besedilo je spodbudilo tudi pisanje tega razdelka te knjige, kajti srečujemo se s stališčem, ki ima vrsto daljnosežnih posledic za teoretsko misel o umetniškem delu danes. Najprej si oglejmo, kako je Manovich sploh definiral to stališče, ki težišče razprav o avantgardi iznenada prenese na programski jezik ukazov, namenjenih strojnim operacijam. Prvo in tudi dovolj presodno za razumevanje njegovih stališč je, da v svojem besedilu piše o avantgardi 20. let (tudi v sintagmi 'staromedijska avantgarda 20. let'), kar pomeni, da gibanje umetniške avantgarde časovno razpolavlja, kajti običajno se o avantgardi izmov govori v zvezi z leti 1905-1933 (zadnje leto pomeni, poleg drugih represivnih postopkov zoper avantgardiste v nacionalsocialistični Nemčiji, policijsko zasedbo prej omenjenega Bauhauusa ob Hitlerjevem prihodu na oblast in njegovo razpustitev).

Še usodnejša pa je tista Manovicheva omejitev, ki se nanaša na vsebinski aspekt avantgarde, kajti ta pojav povezuje predvsem s formalnimi inovacijami, z modernizmom in formalizmom hkrati, kajti jedro avantgarde 20. let vidi v tem, da je iznašla nove oblike za predstavitev resničnosti in nove postopke videnja sveta. Njena prednostna nalo-

ga je bila torej usmerjena k videnju in predstavljanju sveta, kar pa pomeni, četudi upoštevamo redukcijo avantgarde zgolj na njen, na medije oprt umetniški del, veliko zožitev. Tudi če se osredotočimo samo na avantgardistični film in fotografijo (in zvrst fotomontaže), lahko ugotovimo, da ni šlo le za tehnološka vprašanja reprezentacije in videnja sveta, ampak tudi za njegove interpretacije in reinterpretacije. To pa sta postopka, ki sta značilna za levičarsko, izrazito revoltno pozicijo avantgardistov, ki je stremela po uresničevanju umetniško organiziranega življenja v družbeni resničnosti. Bila je projekt celostne umetnine (stališče Borisa Groysa) in njen revolt je bil usmerjen tudi proti inštituciji avtonomne umetnosti same, ki je nastala v okviru meščanstva 18. stoletja.

Zgodovinska umetniška avantgarda iz začetka 20. stoletja je bila dejansko totalitaren projekt, ki se je utopistično konfrontiral s poglavitnimi družbenimi ustanovami, si prizadeval za ukinitve avtonomne umetnosti in za prevedbo njenih ustvarjalnih potencialov v življenjsko prakso. S tem se je avantgarda opredelila kot projekt, ki je bil orbitalen in ekscentričen glede na poznane umetniške usmeritve, medtem ko jo Manovich umešča v modernizem, terminsko vezan na obdobje med leti 1860 in 1960, oziroma med Maneta in Warhola, ter Baudelaira in McLuhana. V Petra Bürgerja *Teoriji avantgarde* (1974) je tisto, kar razume Manovich kot odliko avantgarde 20. let, namreč modernizacijo predstavitev svetov in postopkov videnja, interpretirano le kot stranski produkt, ki je predvsem motiviral neoavantgardo 60. in 70. let 20. stoletja, in sicer potem, ko je postalo jasno, da avantgardistični poskus prehoda umetnosti v zunajumetniško (družbeno) resničnost ni uspel. Modernistični impulz neoavantgarde zato razume Bürger v smislu spoznanja o njenem neuspehu v družbeni resničnosti, o čemer je

zapisal: »Avantgardistična intencija po rušenju inštitucije umetnosti se na tako paradoksalen način uresniči v umetniškem delu samem. Namesto nameravanega revolucioniranja življenja na podlagi uva-
janja umetnosti nazaj v življenjsko prakso pride do revolucioniranja umetnosti.« (Bürger 1974: 98)

Avantgarda v »avantgardi kot programski opremi« je torej pri Manovichu opredeljena zelo samosvoje in enostransko, osredotoča se le na njene dosežke v okviru reprezentacijskih tehnik. Neovantgardo 60. in 70. let prejšnjega stoletja izpusti, zato pa v tistem besedilu spregovori o novi avantgardi v naslednjem smislu: »Staromedijska avantgarda 20. let je uvedla nove oblike, nove načine, kako predstaviti resničnost, in nove načine, kako videti svet. Novomedijska avantgarda se nanaša na nove oblike obravnave informacij in ravnanja z njimi. Njene tehnike so hipermedij, podatkovne zbirke, iskalniki, iskanje podatkov, obdelovanje podob, vizualizacija in simulacija.« (Manovich 2001a: 173, 174) In enega vzrokov za ta obrat, ki vodi k neustvarjalnosti nove avantgarde na področju vide-
nja in reprezentacije, najde Manovich v sami naravi računalnika kot njenega osrednjega medija, ki ga razume predvsem kot distribucijsko orodje, namenjeno zgolj učvrščevanju in razširjanju z zgodovinsko avantgardo 20. let uvedenih oblik reprezentacije.

Eno osrednjih Manovichevih stališč je, da so avantgardne tehnike postale v sedanosti vključene v ukaze in metafore vmesnikov, sodijo k računalniški programski opremi. V vsakdanjost so postale vključene avantgardne tehnike, ki so nekdanje skušale pretresti meščanski način zaznavanja, recimo kot nova tipografija in oblikovanje, filmska montaža, fotomontaža itn.; kot primer te profanizacije avantgardističnih naprav v računalniški vsakdanosti omenja Manovich, da se »avantgardna strategija kolaža zdaj pojavi kot 'odreži in prilepi'»

ukaz, ki je ena najbolj temeljnih operacij pri manipuliranju z računalniškimi podatki« (Manovich 2001a: 90). Neproduktivnost računalnika v okviru novih reprezentacijskih tehnik in hkrati njegove odlike na področju manipuliranja že znanih, v digitalno obliko spremenjenih informacij torej vodijo k usodnemu obratu v novomedijski avantgardi, ki se v sedanjosti prednostno ukvarja z že uresničenimi (staro)medijskimi vsebinami, se pravi, da je meta-medij. In družba meta-medijev ima očitno dovolj težav že s svojo obdelavo že akumulirane reprezentacije, zato ne rabi novih oblik predstavitev in videnja sveta. Iz tega obrata sledi tista kulturna in umetniška jalovost, ki se kaže v trendovskem recikliranju, citiranju in rekombiniranju poznanega, v dolgočasnih retrogardnih inscenacijah vseh mogočih in nemogočih oblik, ki se jim skuša vliti nekaj novega življenja samo s pomočjo aktualistične kontekstualizacije. »Novomedijski objekti so redko povsem ustvarjeni iz nič, običajno so sestavljeni iz že izgotovljenih delov« (Manovich 2001b:124), in za številne usmeritve sedanje konceptualistične umetnosti to nedvomno drži.

Videti je, da so Manovicheve teze o prevladujočih tendencah recikliranja in rekombiniranja v novomedijski kulturni (in umetniški) produkciji sicer v določeni meri točne, še posebno ko gre za postmodernizem, kajti ta izem se je dejansko uveljavil kot praksa citatov, remakov in recikliranja, vendar pa je sporno umetnost recikliranja in rekombiniranja označiti kot avantgardo; termin retrogarda, uveljavljen v slovenski umetnostni teoriji ob nekaterih projektih Neue slowenische Kunst in njihovih sopotnikov, bi bil verjetno primernejši in natančnejši, kajti s citati in recikliranjem se ukvarja »garda«, ki, metaforično rečeno, gleda v vzvratno ogledalo. In njena dela so navzlic tehniškemu perfekcionizmu, ki temelji na računalniški obdelavi in stilizaciji, vedno bolj dolgočasna, sterilna, namenjena samo kusto-

som, teoretikom in kritikom iz njihovega kroga. Danes se brezvezno razraščajo in sodijo k nastlanosti sveta; le kapital in kritika, oprta na pogosto zelo naključna, neobvezujoča merila t. i. individualnih poetik, razsojata nad njimi in umetno diktirata njene trende, ki so oprti na avtorje-fabricirana imena-zaščitne znamke.

Nedvomno je zelo ohlapna, le na ravni metafore sprejemljiva Manovicheva teza, da se je vrsta avantgardističnih postopkov in naprav uresničila v računalniški programski opremi, kajti tovrstne primerjave lahko poljubno nizamo tudi, ko gre za časovno veliko bolj oddaljene umetniške postopke in teoretske koncepte. Konec koncev lahko najdemo ideje za virtualno resničnost že pri snovalcih renesančne perspektive, še izraziteje pa pri panoramskih rotundah iz 19. stoletja kot množičnemu mediju za uprizanjanje spektakelskih vizualnih učinkov v središče dogajanja vključenega opazovalca. Deteritorializacija pogleda je nadvse priročen koncept za opisovanje narave gledanja trirazsežno oblikovanega podatkovnega objekta v kibernetnem prostoru in za gledanje na podlagi daljinske prisotnosti, vendar pa je G. Deleuze razvil ta koncept ob tradicionalnem mediju slikarstva, konkretno ob svojem ukvarjanju z Baconovimi slikami. Tudi za znamenito Platonovo prisodobno o votlini bi lahko zapisali, da jo najdemo uresničeno v sodobnih kinodvoranah, vendar pa s takšno primerjavo ne povemo ničesar o dejanski naravi (filmskega) medija in njegovem percipiranju. Prav tako bi lahko sodobno hipertekstno literaturo brez težav povezali s tistimi postopki modernističnega pisanja, polnega različnih asociacij in povezav, s katerim se srečamo pri v knjigah natisnjenih delih Joycea, Borgesa in Pavića, vendar pa hipertekstna fikcija predpostavlja digitalno besedilo v računalniškem zaslonu in bralko z računalniško miško, s katero klika in odpira povezave.

Manovichu lahko pritrdimo, ko poudarja pri računalniku tiste odlike, ki so povezane z njegovo pomnilno funkcijo, s sposobnostjo hranjenja in obdelave podatkov ter z njegovo vlogo kot distribucijskega medija, vendar pa prepogosto prezre njegove kreativne potencialne v smislu, da je to medij, ki je, podobno kot staromedijska avantgarda 20. let prejšnjega stoletja, revolucioniral tudi oblike in načine reprezentacijskih tehnik in videnja sveta. Računalnik in nanj oprta kultura sta področji, ki ustvarjalno sodelujeta pri novi sliki sveta, omogočata novo izkušanje in modeliranje resničnosti, generirata dela, ki temeljijo na specifikah digitalnega medija. Povsem jasno je, da lahko za večino novosti na tem področju najdemo predhodnike in vizionarje med znanstveniki in umetniki preteklosti, toda virtualna resničnost, kibernetični prostor, hipertekst, daljinska prisotnost, sodobni vizualizacijski programi za posebne učinke, elektronska pošta, virtualne skupnosti, DVD, digitalna fotografija in računalniške igre nam omogočajo tudi kreativnost, ki sodi izrazito pod obnebo novega. Uporabnično izkušanje svoje daljinske prisotnosti ali pa njena identifikacija z avatarjem v okolju virtualne resničnosti je nekaj drugega od gledanja filma, prav tako se tudi njena navigacija po zapletenih okoljih računalniških iger razlikuje od potopitve in vživljanja v svetove romanov in gledaliških iger.

Tudi besede v gibanju, aplicirane pri spletnih literarnih projektih in pri drugih multimedijško aranžiranih okoljih, zahtevajo posebno stališče do medija verbalnega, ki je drugačno kot tisto, značilno za branje linearno členjenih besedil. Naprave, kot so žepni računalniki, omogočajo bistveno drugačno izkušanje besede prav spričo novega pristopa k črki, ki se na zaslonu izkuša kot vizualni objekt, ki ga prikličemo z udarcem pisala na določeno mesto zaslona. Danes tudi že opažamo, kako nove oblike, nove identitete in novi načini

gibanja in gledanja, ki so značilni za računalniško kulturo, vplivajo tudi na ustvarjalnost v analognih medijih; srečujemo se s filmsko ekranizacijo računalniške igre *Tomb Raider* (Lara Croft), s hipertekstnim oblikovanjem besedil v tiskanih revijah in z romani v obliki elektronske pošte. Računalnik tudi nastopa v okviru sodobne industrije zabave veliko manj kot računalno in bolj kot odličen medij za vizualizacijo akcij v realnem času; učinki tunela in prehajanja zidov v okoljih virtualne resničnosti ter vožnja v računalniško vodenih simulatorjih pomenijo izkušnjo, ki ni primerljiva z gledanjem televizije. Omenili smo realni čas, in pri tem naj poudarimo, da nam računalniško generirana okolja omogočajo novo izkušanje časa v kar se da kompleksni obliki, temelječi na povečani sedanosti, v katero sta implodirali preteklost in prihodnost.

Vsekakor pa je pomembno Manovichevo opozorilo na vlogo softvera (in s tem algoritemske, programske logike) pri sodobnih medijih in tudi v okviru zaznave novomedijskih objektov kot izrazito programiranih entitet. Tej problematiki je namenjeno njegovo odmevno delo *Jezik novih medijev* (2001), v katerem pa je iznenada na mesto avantgarde 20. let prejšnjega stoletja postavil film kot vzorčno podlago za računalniško recikliranje novomedijskih resničnosti.

Filmska sintaksa kot logika računalniške strojne in programske opreme

Manovich se je težav z avantgardo, se pravi, s površno rabo tega termina v svojem, sicer zelo odmevnem besedilu *Avantgarda kot softver*, očitno ovedel, in tega termina se zato ogiba v svoji knjigi *Jezik novih medijev*, pa čeprav to delo temelji na vrsti njegovih, že prej objavljenih besedilih in na mednarodnih konferencah pred-

stavljениh referatih. Na *Avantgardo kot softver* usmerja le en citat v okviru razdelka *Na novo definirani film*, pa še tam ne gre več za umetniško avantgardo 20. let 20. stoletja, ampak le za filmsko avantgardo. Od avantgardistične umetniške dediščine 20. let 20. stoletja, ki je, to trdi Manovich, prešla v računalniško programsko opremo, je zdaj (eksplicitno) ostal le film v smislu, da »računalnik dovršuje obet filma kot vizualnega eksperanta – cilj, s katerim so se ukvarjali številni filmski umetniki in kritiki, od Griffitha do Vertova« (Manovich 2001b: 79). In ta ugotovitev nikakor ni le robna in naključna, nasprotno, film je temeljna paradigma, glede na katero Manovich razvija svojo teorijo novih medijev; dejansko gre v tem delu za stalen dialog računalniškega medija in filmskih podlag.

Lev Manovich je stopil v svet teorije novih medijev kot avtor filmske teorije in tudi kot praktik na področju eksperimentalnega filma in to svojo afiniteto do sedme umetnosti na področju teorije sistematiziral v trditvah, ki nikakor niso nediskutabilne. Njegovo delo je bilo evforično sprejeto pri strokovni javnosti, čeprav avtor v svoji knjigi navrže vrsto kar se da malo argumentiranih stališč, kakršno je recimo naslednje: »Sto let po rojstvu filma je filmski način gledanja sveta, strukturiranje časa, pripovedovanja zgodbe in povezovanja enega izkustva z drugim postal temeljno sredstvo, s katerim računalniški uporabniki dostopajo do vseh kulturnih podatkov in stopajo v interakcije z njimi.« (Manovich 2001b: 78) In dalje: »Estetske strategije filma so postale temeljna organizacijska načela računalniške programske opreme. Okno v fiksijski svet filmske pripovedi je postalo okno, ki se odpira v pokrajino podatkov. Skratka, kar je bil film, je zdaj vmesnik med človekom in računalnikom.« (Manovich 2001b: 86)

Čeprav se lahko z Manovichem strinjamo, da celo tehnologija za virtualno resničnost temelji na v filmskem pristopu uveljavljenem pravokotnem okviru, skozi katerega se predstavlja resničnost, da digitalni junaki v računalniških igrah temeljijo na igralskih konvencijah, sposojenih iz filma, da računalnik profanizira filmsko montažo in da, podobno gibanju filmskega očesa, pregleduje računalniški uporabnik vsebino oken s pomočjo gumba za drsenje, pa ima računalnik (tudi v funkciji vizualizacijskega orodja) vrsto svojih specifičnosti, ki jih ni mogoče reducirati le na tisto, čemur bi lahko rekli nadaljevanje filmskega jezika z drugačnimi sredstvi. Prav tako pa se postopki sintetične, prek naprav (vmesnikov) usmerjene reprezentacije lahko opišejo tudi drugače, prek drugih kulturnih praks 19. in 20. stoletja in tudi skozi postopke industrializacije prostora in časa, na podlagi flaneurjevega doživljanja velemestnega utripa ter tudi na podlagi postopkov drugih umetnosti, potem ko so prešle v stadij avantgardizacije in modernizacije. Nedvomno je film obogatil zaznavo in ima celo terapevtsko funkcijo pri privajanju trendovskih posameznic na življenje v urbanih okoljih (stališče Walterja Benjamina iz njegovega eseja o umetniškem delu v času tehniške reprodukcije), toda v teh funkcijah nikakor ni bil sam in ekskluziven. Film razume Manovich kot nov kulturni vmesnik, ki je nadomestil tiskano besedo, toda veliko tistega, kar je stopilo v filmski jezik (od novega občutenja prostora do sekvencioniranja in montaže) je vpeljala tudi moderna in avantgardna literatura, še posebno s postopkom alegorizacije kot dekonstrukcije organsko povezanega, konsistentnega sveta (newtonske) paradigme.

Tu naj navedemo le opombo Walterja Benjamina ob Baudelairovem pesniškem postopku: »Izdrte reči iz njihovih običajnih zvez – kar je običajno pri blagovnih artiklih, ko se razstavljajo – je

za Baudelaira zelo značilen postopek. Sovpada z razbitjem organskih zvez pri alegorični intenciji. « (Benjamin 1974: 670) In dalje: »Tisto, kar je zadeto z alegorično namero, se izloči iz življenja: razbije se in hkrati ohrani. Alegorija se trdno oklepa razvalin. Ponujajo podobo otrplega nemira. « (Benjamin 1974: 666) In alegorično izdrte in otrple reči lahko tvorijo podlago za vstop v novo življenje, v nove zveze, tudi v podatkovne zbirke in so material za filmsko montažo.

Povezovanje filma in njegovih postopkov s posebnostmi računalniškega jezika zato razumemo bolj kot enega izmed načinov, s katerimi je Manovich lahko ilustriral (in tudi kontrastiral) nekatere postopke kibernetiziranih novih medijev, manj pa kot povsem relevantno in trdno strokovno izhodišče. Prav tako ni filmski jezik povsem prehitel in izrinil tiskane besede, kajti tudi slednja se, o čemer pišemo v tej knjigi v poglavju o spletnih literarnih delih, prilagaja zahtevam svetlobne hitrosti ter novomedijski estetiki in ostaja eden poglobitnih kulturnih vmesnikov tudi v začetku 21. stoletja. Toda navzlic pomislekom ob njegovem favoriziranju arbitrarne vloge filma v računalniški paradigmi lahko opozorimo na tiste kvalitete te knjige, ki poudarjajo tisto specifično računalniškega medija, ki ima vrsto posledic za percepcijo sodobnih posameznic in za razumevanje umetniškega dela v novomedijski paradigmi.

Najprej si (bežno, informativno) oglejmo Manovichevo razumevanje prostora v računalniško simuliranih svetovih. Pri analizi računalniških iger je ugotavljal sestavljeno, zelo kompleksno naravo umetnega sveta, ki ni kontinuirani prostor, temveč niz diskretnih nivojev, ki se členijo na dvorane, koridorje in arene. Do zaznave prostora kot totalitete sploh ne pride, opraviti imamo le z nizom ločenih prizorišč. Podobno tudi prostor svetovnega spleta ni nikakršna koherentna totalnost, temveč »zbirka številnih datotek, ki

so med sabo povezane, vendar brez kakršne koli globalne perspektive, ki bi jih združevala« (Manovich 2001b: 257). Te značilnosti pa izhajajo tudi iz Manovichevega razumevanja podatkovne zbirke (angl. data base), ki je jedro vseh računalniško krmiljenih pomnilnikov – od DVD-ja in cederoma do multimedijskih enciklopedij in virtualnih muzejev. Podatkovna zbirka kot trendovska kulturna oblika (lahko bi celo zapisali, da je avtentična podlaga kibernetične kulture) namreč ni ne roman ne film, kar pomeni, da pri njej ne gre za trajektorij vzroka in posledice, začetka in konca; nikakor nimamo opraviti z razvojno logiko, ki bi sekvenčno organizirala elemente.

Pri podatkovni zbirki gre za razpoložljivost in manipulabilnost med seboj enakovrednih enot, ki se glede na naravo takšne zbirke organizirajo po različnih modelih. Vsekakor gre za pomnilnik, v katerega lahko posega računalniški uporabnik, in na njegovih enotah izvaja vrsto različnih operacij. Izkustvo take zbirke je nekaj povsem drugega od gledanja filma in branja romana, srečujemo se z »neskončno in nestrukturirano zbirko podob, besedil in drugih podatkovnih posnetkov« (Manovich 2001b: 219).

Prav tako je pomembno Manovichevo opozorilo na projekcijo računalniške ontologije na najširše kulturno področje, in sicer v smislu, da se začne logika računalniškega programiranja prenašati na svet, ki s tem postane reduciran na dve vrsti softverskih objektov, ki sta si komplementarni, in sicer na podatkovne strukture in algoritme. Vsak objekt je zdaj modeliran kot podatkovna zbirka, zadoživlja njene, logiki narativnosti nasprotne lastnosti, medtem ko so procesne lastnosti postale algoritmizirane, kar pomeni, da se dinamika sveta zdaj misli in izpisuje v algoritemskem jeziku. Računalniška igra temelji na algoritemski logiki, in da bi igralka v njej uspela, mora izvajati za tisto igro značilen algoritem (kot

aktivnost, skupek ravnanj). Na kulturno področje se torej prenašajo posebnosti računalniške programske opreme, in Manovich v zvezi s popularno zvrstjo računalniških iger upravičeno piše o »algoritmu podobnem obnašanju« (Manovich 2001b: 223, 224), ki ga morajo obvladati igralci, prav tako pa mu ni tuja sintagma »na podatkovni zbirki temelječa domišljija« (Manovich 2001b: 239).

Skupni imenovalec teh, pogosto produktivnih primerjav je misel o tehnologiji kot kulturi, kajti vmesnik med človekom in strojem postaja v sedanosti generator novih kulturnih oblik. Pri Manovichu je nedvomno preveč referenc na film, toda pozorno branje njegovega *Jezika novih medijev* in tudi njegovih drugih besedil o filmu, avantgardi in novih medijih nam razkrije, in to je pomembno in produktivno, da skuša novomedijsko paradigmo razumeti iz skupnega prostora interakcij poindustrijske družbe z novimi tehnologijami in tudi ob upoštevanju trendov industrije zabave. Nikakor ne gre le za film, ampak tudi za lunaparke, diorame in panorame in sejemske atrakcije, za Turingov stroj in tekoči trak, za velemestne pasaže in za fordistično sekvencioniranje delovnega procesa, za stimulacijo zaznave ne le s filmskimi podobami, ampak tudi z doživetji vožnje z vlakcem smrti.

Eden izmed junakov, ki stoji na pragu hodnika, ki vodi v svet novih medijev, je zato upravičeno tudi baudelairovski *flâneur*, opisan v besedilih Walterja Benjamina o Parizu kot glavnem mestu 19. stoletja. In na njegovem drugem koncu je sintetični kiborg, oblikovan z računalniško animacijo, ki ne proizvaja, kot bi si kdo mislil, samo nerealističnih podob, nasprotno, »sintetična, računalniška generirana slikovnost ni inferiorna reprezentacija naše realnosti, temveč je realistična reprezentacija drugačne realnosti« (Manovich 2001b: 202). Sintetične podobe usmerjajo k prihodnje-

mu dogajanju, predstavljajo kiborško telo, ki bo šele prišlo, in ga postavljajo v svet, ki je reduciran na geometrijo. Čisti, brezkožni, shematizirani liki nove estetike, ki so oblikovani z računalniško animacijo, so za Manovicha, pa naj to zveni še tako nenavadno, dejansko mimetični, so celo dovršena reprezentacija sintetičnih bitij iz sintetične realnosti. Srečujemo se z estetiko, ki predpostavlja mimezis prihodnjih oblik in entitet, ki so še v stadiju »še-ne«.

Ob vprašanjih, povezanih z razlikami med filmsko sliko in tisto, ki je oblikovana z računalniško animacijo, poudarja Manovich, da je sintetična računalniška slika neodvisna od omejitev človeškega gledanja in pogleda filmske kamere. Pri računalniških vizualizacijah odpadejo omejitve, povezane z lečami in optiko filmske kamere sploh, tako da ni negativnih stranskih učinkov globine polja in zrna filmskega traku. Iznenada je vse v fokusu, izrisano z ostrimi konturami in nasičeno z barvami, tako da žarči hiperrealistične učinke. Pomembno je tudi Manovichevo ugotavljanje dvoplastne narave računalniško generirane slike (površinska pojavnost in koda), prav tako pa tudi kot filmski praktik omenja, da so v računalniško oblikovanih filmih postali povezani postopki montaže in posebnih učinkov, ki so sicer striktno ločeni pri produkciji tradicionalnega filma. Za računalniško oblikovane, digitalne filme je tudi bistveno, da se vse vrti okrog posebnih, s trirazsežnostno računalniško animacijo aranžiranih učinkov, ki pa zdaj dejansko niso več posebni, ampak so, kajti sedaj generirajo večinski del filma, postali splošni učinki, vsakdanja praksa. Filmska postprodukcija v smislu obdelave, konstruiranja in rekombiniranja (podatkovnih) gradiv postaja poglobljena produkcija. Pri tem je značilno, da se filmski jezik v trenutku, ko postanejo posebni učinki splošni, torej učinki pravilo, tudi opazno spremeni, oblikuje na novo.

Vprašanje, ki si ga zastavljamo ob koncu tega kratkega ekskurza k *Jeziku novih medijev*, je, zakaj namenjamo tolikšno pozornost Manovichevim prispevkom. Preprosto zato, ker je avtor izviren in temeljit pri konceptualizaciji ontologije novih medijev, ker, preprosto rečeno, vidi pri manifestacijah novomedijske paradigme več kot njegovi številni ameriški in britanski kolegi, še posebno tisti, ki sta jih D. Bell in B. M. Kennedy vključila v v tej knjigi že omenjeni obsežni zbornik *The Cyberculture Reader* kot izrazito pomankljivo, konceptualno siromašno knjigo, ki ignorira kode kibernetike, kulture, tekstnosti in umetnosti ter večino pozornosti namenja samo njihovim političnim in življensko-slogovnim učinkom. Vsekakor pa je naše upoštevanje nekaterih Manovichevih dognanj vključeno v kontekst, ki je, vsaj mislimo, dovolj kritičen do pomanjkljivosti in poenostavljanj, ki sicer spremljajo nekatera njegova besedila.

Kdo so avtentični umetniki v sodobnem svetu

Predvsem svetovni splet kot najpomembnejši internetski vmesnik lahko opazujemo kot projekt (tekst tekstov), ki uresničuje vrsto intencij modernističnih in avantgardističnih umetnikov po celostni umetnini in po razširjenem pojmu umetniškega dela (koncept Josepha Beuysa). Celo več kot so si umetniki nekdanj zmišljali, je postalo čista, celo profana vsakdanost v okviru spletnih aplikacij, ki kot nekaj povsem običajnega uporabljajo vrsto postopkov, značilnih predvsem za likovno in filmsko avantgardo, o čemer je v svojem besedilu *Avantgarda kot programska oprema* pisal Lev Manovich. Tudi razvpiti postmodernizem si je danes komaj še smiselno ogledovati v muzejih likovne umetnosti in na stavbah, oblikovanih s sodobnejšo arhitekturo, kajti remiksiranje, rekombiniranje in recikli-

ranje vseh vrst, citiranje in oblikovanje remakov, povezovanje starega in novega ter »semplanje« so dejavnosti, ki jih v računalniških oknih že s pomočjo tako enostavnih ukazov, kot so kopiraj, odreži in prilepi, opravljajo v vsakem trenutku milijoni uporabnikov (osebnih) računalnikov. Izjemna količinska rast medmrežja in njegova vedno večja dostopnost prehajata v novo kvaliteto, ki ima vrsto posledic za razvoj znanja, oblikovanja, umetniške ustvarjalnosti in zaznave. Ni več stvari, ki ne bi imela svoje internetske podvojitve in pomnožitve; pravzaprav so značilnosti te nove paradigme prav pomnožitve, kajti vsaka enota iz danega, recimo kar fizičnega sveta nima le ene internetske reference, ampak običajno že množico svojih internetskih izpeljank, ki se odpirajo k drugim podatkovnim strukturam (recimo spletnim stranem) in slednje spet solidarnostno vključujejo med svoje povezave prve, tako da je internetsko področje v strukturnem in vsebinskem smislu v določenih segmentih že obsežnejše od njegovih referentov v danem svetu, prav tako pa vključuje tudi zanj lastne, samoreferencialne svetove.

Medmrežje vzpostavlja svet kot informacijsko mrežo, na kateri so geografske razdalje povsem nepomembne; tisto, kar šteje na njem, so gostota in kvaliteta informacij, njihova visokofrekvenčna menjava, pretok podatkov in hitrost ter udobnost dostopa do njih. In informacije so na njem, tu mislimo predvsem na svetovni splet, postavljene kot ogromna zbirka podatkov, ki se nenehno spreminja, izkazuje zanjo specifično dinamiko in vabi uporabnike, da s pomočjo vmesnikov kot novodobni flaneurji navigirajo po njem.

S podatkovnimi entitetami in zato s svetom kot konglomeratom podatkovnih zbirk se ukvarjajo tudi internetski umetniki kot kreativne posameznice in posamezniki, ki skupaj s programerji softverskih podjetij, hekerji in krekerji vnašajo dinamiko in pisanost v

on-line življenje. Za njihove aktivnosti, o tem smo že pisali v razdelku o spletni umetnosti ([Http://oss.jodi.org](http://oss.jodi.org)), je značilno, da opuščajo logiko modernističnega in avtonomnega, z duhom evropske romantike in z vzponom meščanstva 19. stoletja porojenega umetnika kot genialnega posameznika z imenom znamko, ki je v napetostni konfrontaciji z »neumetniškim« svetom in ki iz nič proizvaja veličastna dela, ki daleč presegajo njegovo individualno eksistenco in ki stopajo v kulturne vrednostne arhive kot dela s posebnim presežkom na področju ustvarjalnosti. Internetski, recimo kar spletni umetnik je, nasprotno, posameznica, posameznik ali kar kolektiv, ki si ne dela veliko težav ob vprašanju, ali je njegovo delo umetnost, dizajn ali zgolj koncept in programska oprema, prav tako pa tudi noče imeti nič skupnega s postanim in obrabljenim pojmom umetnika genija; še manj pa spričo internetskega državljanstva poudarja svojo nacionalno pripadnost. Bolj kot umetnik kreator je zato novomedijski umetnik, ki se včasih, kadar se ukvarja s prekoračitvenimi strategijami in akcijami, skriva za izmišljenim imenom. Vendar pa spletni oz. novomedijski umetnik kot avtor umetnosti (in pogosto tudi avtor programske opreme) ni medijski umetnik v varianti razvpitega postmodernizma (izražen z okrajšavo »pomo« je že dolgo predmet posmeha ameriških angažiranih umetnikov, dejavnih v okviru avantpopa kot reakcije na postmodernizem).

Za medijske umetnike je značilno, da so mojstri recikliranja in rekombiniranja, miksanja in semplanja, ničesar ne ustvarijo povsem na novo, ampak se izživljajo v tem, da naredijo za predmet oz. surovino svojih dodelav in predelav vsebine (komercialnih) medijev in dela (tudi slogovne prijeme in koncepte) modernizmov in avantgarde izmov. (Tradicionalna) medijska umetnost je zato v določenem smislu metamedijska, kar pomeni, da je sekundarna in v

določenem smislu tudi zamudniška; vstopa le v igro z že ustvarjenim, ironično ali potujitveno reagira nanj in se sprijazni s svojo vlogo v produkciji izvedenk, derivatov. Pogosto gleda, piše, komponira in oblikuje pod znamenjem retro, pogled naprej pa prepušča oblikovalcem in programerjem velikih korporacij, omogočenih tudi z medmrežnim (finančnim) kapitalom.

Videti je, da so internetski umetniki in programerji (tudi kot novomedijski aktivisti) naveličani poz medijskih umetnikov in postmodernistov, dvom izražajo tudi do umetnosti, kot jo poznamo. Zanje je umetnost problem, nikakor ni identična z artefakti, blizu je komunikaciji, subverzivnim aktivističnim akcijam in alternativnim izkušnjam novomedijskih tehnologij. Izhajajo iz spoznanja, da umetnost ni mrtva, še obstaja, še se piše in oblikuje, toda napačno je, ker se prepogosto išče samo na tradicionalnih mestih umetnosti, v galerijah, muzejih, na opernih in gledaliških odrih in v knjigah znanih imen. Dejansko pa je veliko umetnosti, in sicer tiste, ki je primerna današnjemu času, na internetu in celo v računalniških programih, veliko je je tudi pod drugimi imeni.⁵

⁵ Podobno kot lahko zapišemo, da avtentična umetnost sedanosti obstaja tudi drugod in ne samo na tradicionalnih mestih umetnosti, lahko v okoljih, kot je slovensko, ugotovljamo, da se nekaj podobnega dogaja tudi z znanostjo in s silami politične negativnosti. Ne parlamentarna opozicija in ne poklicni disidenti s peticijami, temveč tisti, ki živijo v notranji emigraciji in za svoje akcije nestrinjanja uporabljajo sodobne tehnologije, so dejanski nosilci nove politične negativnosti. Tudi veliko relevantnega znanja nastaja že mimo obeh slovenskih univerz in se ga lahko najde na internetskih straneh in na alternativnih prizoriščih. Ko gre za teoretsko osmišljanje kulturnih implikacij novih medijev, novih tehnologij in računalniških umetnosti, obe slovenski univerzi ne opravljata svoje vloge; večina relevantne teorije na tem področju se oblikuje definitivno mimo njiju. Na drugi strani pa javni nastopi in tudi »strokovna dela« nekaterih predavateljev na humanističnih in družboslovnih oddelkih obeh nacionalnih univerz lahko pri strokovni javnosti zbudijo celo posmeh.

Umetnost je mutirala, priče smo velikim spremembam, ki so skrajno boleče in šokantne za etablirane tradicionaliste; čeprav se svetovni oder šibi pod težo starih kulis, je igra na njem že nepreklicno nova. Življenje v okoljih s pametnimi stroji in na podlagi internet-skih komunikacij je nepreklicno okužilo ne le vsakdanje komuniciranje, ampak tudi način razmišljanja in občutenja. Postopki, kot so miksanje, semplanje, ostri rezi v gradiva in sestavljanje elementov v nove celote glede na drzne asociacije, torej dejavnost, ki je sicer značilna za didžeje pri njihovih postopkih oblikovanja sintetične glasbe, vstopa v vsakdanjost, v kateri skuša posameznica pogosto slediti tudi algoritemsko-programski logiki, da bi uspešno opravljala določene naloge. Logika pametnih strojev leze pod kožo in tudi vpliva na način razmišljanja, komuniciranja in oblikovanja.

V kulturi vmesnikov so vsa področja postala v določenem smislu negotova in zato sumljiva. Smo sodobniki številnih kulturnih obratov in zamenjav paradigem, področja znanosti, politike, življenjskih stilov in umetnosti doživljajo temeljne spremembe, zato je tudi na vprašanje, kdo so dejansko avtentični umetniki sedanosti, možnih več odgovorov. V prejšnjih razdelkih te knjige omenjeni v ZDA živeči ruski teoretik Lev Manovich je ob ugotavljanju vrste programskih novosti, ki izhajajo iz vmesnika med človekom in računalnikom, poudaril, da so »računalniški znanstveniki, ki so iznašli te tehnologije – J. C. Licklider, Douglas Engelbart, Ivan Sutherland, Ted Nelson, Seymour Papert, Tim Berners-Lee idr. – pomembni umetniki našega časa, morda edini umetniki, ki so resnično pomembni in ki se bodo omenjali iz tega zgodovinskega obdobja« (Manovich 2002). Ta misel je daljnosežna in nedvomno tudi provokativna glede na ustaljene predstave o tem, kaj je umetnost. O umetnosti kot nečem, kar je postalo kar se da problematično v sodobni resničnosti, so razmišljali

že Hegel in Heidegger, T. W. Adorno in W. Benjamin, J. Baudrillard in B. Groys, toda Manovich se ne zaustavlja zgolj ob problematiziranju in relativiranju umetnostne ustanove, ampak pozna tudi odgovor na vprašanje, ki si ga prej omenjeni filozofi niso zastavljali, namreč, kdo je zdaj avtentični umetnik.

Manovich odgovarja z naštevanjem velikih imen na področju softvera in novomedijskih tehnologij. Računalniški znanstveniki in programerji, še posebno tisti, ki so prispevali k oblikovanju novih vmesnikov med človekom in pametnim strojem, so zanj avtentični umetniki sedanjosti. V tistem Manovichevem besedilu pa se nahaja tudi misel, ki v določenem smislu korigira to stališče, kajti iznenada ne piše več o umetnikih, temveč o kulturnih inovatorjih, in sicer v naslednjem kontekstu: »V zadnjem desetletju 20. stoletja so bili resnični kulturni inovatorji oblikovalci vmesnikov, programerji računalniških iger, režiserji glasbenih videov in didžeji, in sicer izraziteje od slikarjev, filmarjev in pisateljev leposlovja, katerih področje je ostalo relativno stabilno v tem zgodovinskem obdobju.« (Manovich 2002)

Umetnik ni isto kot kulturni inovator, jasno, čeprav je v določenih zgodovinskih obdobjih in na podlagi različnih smeri, gibanj in oblik umetnost dejansko obogatila kulturo z vrsto novosti na področju oblikovanja, zaznavanja, prezentacije in komunikacije. Vsekakor pa je termin kulturni inovator nedvomno primernejši za označevanje imen, kot so prej naštetih računalniški znanstveniki (od J. C. Lickliderja do Tima Berners-Leeja). Dejansko so zaslužni za bistvene spremembe v kulturnih pokrajinah; vsakdanjost ljudi iz začetka 21. stoletja je polna novosti tudi spričo njihovih iznajdb, vendar pa je področje, na katero ta imena sodijo, zgodovina kulture in splošna zgodovina 20. stoletja (in, razumljivo, zgodovina znanosti), ne pa umetnostna zgodovina in umetnostni vrednostni arhivi.

Ni vsak računalniški program že umetniško delo (pa čeprav je zelo inovativen in ima številne aplikacije z vrsto najširših socialnih učinkov), ni vsaka napredna novomedijska tehnologija tudi že nekaj, kar moramo v njeni izvorni obliki pripoznati kot umetnino.

Manovichevo stališče do vzporednega razvoja novomedijskih tehnologij in programske opreme na eni strani in avantgardistične in modernistične umetnosti na drugi je nedvomno provokativno, vendar pa vodi do napačnega zaključka, kajti avtorji, ki jih našteva, niso delali stvari, ki bi kandidirale za umetnostne arhive in inštitucije ter za vključitev med predmete umetnostnega aparata osmišljanja (umetnostna kritika, teorija in zgodovina). Še posebno pa je to stališče težko sprejemljivo tudi v luči razvoja novomedijske (elektronske, digitalne, kibernetike, računalniške) umetnosti, ki je sicer bistveno integrirana s tovrstnimi tehnologijami in programi, vendar pa stalno išče neki presežek in neko razliko v razmerju do izvornega, komercialnim aplikacijam namenjenega softvera. Moderna in sodobna umetnost je namreč vedno tisto, kar se eksplicitno dela za umetnostne arhive in kar inventarizirajo, selekcionirajo in osmišljajo umetnostni aparati. Navzlic visoki stopnji kulturne inovativnosti stvari in imena, ki jih omenja Manovich, ne sodijo v umetnost, temveč v splošno kulturno zgodovino. Avtorjeva misel o velikih kulturnih inovatorjih sedanosti pa je vsekakor utemeljena, kajti naštetih računalniški znanstveniki so dejansko veliko prispevali h kulturnim inovacijam in celo h kulturnim obratom (k zamenjavam paradigem). Tu je vsekakor treba upoštevati pionirje na področju programske in strojne opreme, in ne le njih, ampak tudi teoretike, še posebno naravoslovce nove znanstvene slike sveta, avtorje novih paradigem v filozofiji, pa tudi teoretike s področja, kot je nova ekonomija.

Kulturna zgodovina 2. polovice 20. stoletja bo morala prav njim nameniti večji del pozornosti (in prostora) kot pa tradicionalnim področjem sodobne umetnosti, za katera je dejansko značilno, da so v zadnjih desetletjih prispevala zelo malo h kulturnim in intelektualnim aspektom vsakdanjosti. Literati, glasbeniki, gledališčniki in likovniki v tradicionalnih zvrsteh le z več ali manj domišljije in navdihha preigravajo poznane obrazce in pogosto ostajajo zunaj procesov, ki dejansko revolucionirajo sodobno oblikovanje, komuniciranje, (re)prezentacijo in zaznavanje. Morda bolj kot kjer koli drugod v svetu velja ta ugotovitev na Slovenskem, torej v mladi državi, ki si jo spričo nekaterih zaslug v prelomnih časih lasti čitalniško in nacionalliteratsko nastrojeni del kulturniške elite. Vrsta tradicionalističnih literatov parazitira na projektu nacionalliteratstva, torej na doktrini, da so literati skrbniki nacionalne identitete, njeni varuhi in pastirji, in pričakuje za svoje, pogosto izrazito povprečne izdelke visoke nagrade in slavo, ki naj bi jih v ekonomskem smislu izenačile z japificirano buržoazijo, v moralnem pogledu pa visoko povzdignila nad njo. Nacionalliteratstvo si torej prizadeva za transformacijo v japificirano literatstvo, pri tem pa pozablja, da za njihove izdelke ni potrebno ne vem koliko znanja, spretnosti in razgledanosti.

Pogled na slovensko literarno sceno v zadnjem desetletju nam tudi pokaže, da kot na tekočem traku vstopajo med literate (celo med tiste, ki so nagrajevani in visoko cenjeni) poklicni novinarji in publicisti, ki, vešči svoje obrti, zlahka opravijo preskok iz svoje poklicne dejavnosti na področje leposlovja. In sicer takšnega leposlovja, ki na Slovenskem stoji, funkcionira in si celo najde bralce. Izkušnja zadnjih let kaže, da je na Slovenskem recimo 10.000 pismenih, kulturnih in razgledanih ljudi, ki so sposobni napisati roman, in sicer takšnega, ki vzdrži slovenska literarno-kritiška me-

rila. Zamislimo si torej uspešno založniško leto s 5.000 novimi romani, pisanimi za publiko, med katero je kvečjemu 1.500 do 2.000 kompetentnih bralcev in bralk ... Veščina, potrebna za pisanje romana, je danes skrajno profanizirana, seveda za roman, ki ga znajo spraviti skupaj povprečni slovenski avtorji, kajti njim pogosto ni treba biti posebno razgledan po sodobnem svetu literature (jo sploh berejo, razen pomembnih izjem, ki so dejansko vključene v trende evropskega leposlovja in na katere nikakor ne leti ta očitek?), le z bolj ali manj domišljije in na podlagi svojih zasebnih opazovanj in izkušenj polnijo formo romana. Pesnikov niti ne omenjam, kajti na svetu je gotovo 10 milijonov pišočih in ustvarjalnih ljudi, ki bi recimo v prihodnjem letu lahko objavili svojo v nekaj mesecih napisano (bolj ali manj zanič) pesniško zbirko. Komu na čast in v veselje katerih bralcev?

Omalovažujem s temi ugotovitvami sodobne literature? Nikakor. Izredno cenim literaturo in napor tistih, ki jo dejansko spreminjajo, bogatijo in revolucionirajo. Ki delajo, raziskujejo, eksperimentirajo, preigravajo modele, ki izumljajo nov jezik in so v stalnem dialogu z razvojem leposlovja v svetu. Tukaj dejansko le opozarjam na dejstvo, da je brezmejna količinska rast na določenem umetnostnem področju privedla do opaznih kvalitativnih sprememb (recimo nižanja meril) in da prehod številnih sprejemnikov umetnosti na njen produkcijski pol prinaša vrsto daljnosežnih konsekvenc. Pogled na likovno področje in množičnost na njem bi nam danes razkril še veliko bolj drastično situacijo; zamislimo si likovnika, ki letno izdela 100 del, v desetih letih 1000 in do upokojitve 4000. Kje jih bo razstavljal, kdo se bo ukvarjal z njimi, jih resno jemal? Umetnosti so nedvomno dobro funkcionirale, ko so bili umetniki (maloštevilna) elita, ki se je opazno kontrastirala z umetniško neizo-

braženimi množicami, pomasovljenje na tem sektorju duhovne produkcije pa prinaša vrsto daljnosežnih posledic. Enako že velja za različna znanstvena področja; na letnih strokovnih srečanjih in kongresih s posameznih področij naravoslovja in humanistike se gnetejo stotine in tisoči udeležencev, ki pogosto predstavljajo med seboj zelo podobne, malo izvirne referate.

S kratkim ekskurzom k jalovosti določenih umetniških praks (na primer povprečnega leposlovja) hočem le opozoriti, da tudi umetniki, dejavni na področju tradicionalnih umetniških zvrsti, ne smejo, preprosto rečeno, spati, ampak morajo prisluhnuti spodbudam, ki prihajajo s področja novih medijev, sodobne znanosti, (nove) ekonomije in politike. Kot bežen primer naj omenim, da marsikje na ameriških univerzah študirajo angleško literaturo tudi v povezavi s študijem kognitivnih znanosti, vzporedno se izobražujejo tako v humanističnih znanjih kot v znanjih računalniškega programiranja.

Samo ob konfrontaciji s postano, povprečno literaturo, pa tudi likovno umetnostjo, glasbo in filmom namreč zdrži, seveda le na ravni metafore, Manovicheva teza o novomedijskih tehnologijah in programih kot avtentičnih umetniških delih. V primerjavi z neinventivnimi umetniki tradicionalisti so mojstri revolucionarji na področju novih tehnologij in programske opreme dejansko veliki in avtentični umetniki, vsaj glede na inovativno kreativnost, s katero so presegli prejšnje stopnje znanja na njihovem področju.

Resničnost začetka 21. stoletja je kar se da kompleksna, opredeljuje jo soobstoj različnih iger, stvari, oblik in procesov. S tem kratkim, namenoma tudi polemičnim vpraševanjem po avtentičnih umetnikih v sedanosti smo skušali le usmeriti pozornost na problem dejanske kulturne inovativnosti in opozoriti na iskanja, kako

uiti trivializiranemu povprečju, čeprav se zavedamo, da je ta razdelek te knjige dejansko bolj komentar po svoji naravi.

Avantgarda idej

Tako Manovichevo stališče iz njegovega eseja *Avantgarda kot programska oprema* kot njegove misli o velikih kulturnih inovatorjih v sedanosti nas usmerjajo k pojavu, da ob naraščanju potreb po programski opremi in znanjih na področjih informacijskih tehnologij narašča tudi pomen programerjev, ki postajajo vedno bolj kultne osebe, ki so zaželeni tako na tehniškem, strokovnem področju kot v umetnosti, popularni kulturi in jet-setu. Ta premik je nedvomno povezan z zdajšnjim, v mnogočem še romantičnim in čustvenim dogajanjem na tem področju; programerji dejansko funkcionirajo kot elitni literati – opismenjevalci te dobe in včasih, še posebno če jih primerjamo s tradicionalnimi umetniki, je takšno interpretiranje njihove vloge tudi upravičeno. Za avtorja te knjige tudi ne bi bilo nič narobe, če bi poglavitni tvorci svetovnega spleta prejeli za ta ustvarjalni dosežek najbolj prestižne (mednarodne) kulturne nagrade, kajti s tem izumom so dejansko postavili temelje za neko novo kulturno paradigmo. Na začetku tretjega tisočletja je videti, da se karte na področju ustvarjalnosti, inovacij, trendov ter znanstvenih, političnih in kulturnih paradigem mešajo na novo, in povsem neodvisno od ritualov tradicionalistov se gradi neki povsem nov svet globalne kulture in novih znanstvenih paradigem.

Vstopanje v ta svet in tudi razumevanje njegovih poglavitnih načel pa, podobno kot pri uvajanju večine novosti v človeški zgodovini, spremlja tudi veliko evforije in naivne romantike. Čeprav nekatere tradicionalne ustanove praviloma ignorirajo dosežke novomedijskih

tehnologij in z njimi povezane nove kulturne prakse, pa se ob njihovi vpeljavi oblikuje tudi evforični in nič kritični kontekst povelečevanja vsega, kar je povezanega s trendovskimi procesi in pojavi pod znamenjem »kiber« in »dot.com«. Veliko preveč medijskega presežka (boom & buzz) se lepi na programerje, didžeje in vidžeje, z zelo konfekcijsko šminko prijeteljuje tudi klubska kultura.

Najnovejši trendi še niso avantgarda, toda, menimo, da avantgarda obstaja tudi danes in ima nedvomno pomembno vlogo. Vendar pa to nikakor ni umetniška avantgarda izmov, avantgarda delavskega (ali kakega drugega) razreda in avantgarda kot programska oprema, ampak je avantgarda novih idej in imaginacije, torej avantgarda podob in miselnih zasnutkov. Vedno bolj je opazno, kako je prav ona tisto področje, ki ima presodno mesto, ko gre za ustvarjalnost v znanosti, na področjih novih medijev, v umetnosti in kulturi sploh, prav tako pa je avantgarda relevantna tudi za (novo) ekonomijo idej in, zakaj ne, tudi (novo) ekonomijo podob. Živimo v svetu, ki temelji na tekočem in instantnem razpolaganju s podatkovnimi zbirkami; prevedene v jezik digitalne kode so na razpolago kot v rezervoarju številne zbirke raznorodnih podatkov, ki zdaj stopajo v medijski stroj recikliranja, preoblikovanja, rekombiniranja in postprodukcije. Podatkovne enote iz rezervoarja se vrtijo z različnimi hitrostmi naprej in nazaj, pospešujejo se in zaustavljajo, klonirajo in abstrahirajo ter spravljajo svoje derivate v nove mogoče in tudi komaj kaj mogoče povezave. Toda to početje medijskega stroja, ki se hrani s podatki, postaja vedno manj zanimivo. Manjkajo mu spodbude, ki prihajajo od novih idej in novih podob ustvarjalne domišljije, ki inovativno išče na robovih obzorij in prek njih. Dolgčas bi bilo brez inovativnih in ustvarjalnih podob, kar je Gaston Bachelard opisal z besedami: »V nasprotju z metaforo lahko bralec

podobi da svoje bitje; podoba je darovalka bitja. Podoba, čisto delo absolutne domišljije, je fenomen bitja, eden posebnih fenomenov govorečega bitja« (Bachelard 2001: 102).

Vrsta teoretikov poindustrijske in informatične družbe ugotavlja pomen znanja in intelektualnih storitev za funkcioniranje sodobnih družb in poudarja, da bogastvo v ekonomiji informacij temelji na idejah. Temu stališču lahko dodamo še misel, da današnje-jutrišnje bogastvo temelji tako na idejah kot na podobah, in sicer na idejah in podobah, ki visoko-frekvenčno odstopajo od poznanih. In ko gre za podobe, so še vedno dragocene tudi tiste, v katerih mislijo in sanjajo tudi umetniki v tradicionalnih zvrsteh, od poezije in gledališča do simfonične glasbe in slikarstva, prav tako pa svet konceptov in idej, katerih poznavanje je nujno za sodobne ustvarjalce na različnih področjih (tudi v športu, oblikovanju, modi, arhitekturi, na internetu in v industriji zabave), še vedno bogatijo tudi filozofi in, v zadnjih desetletjih, predvsem teoretiki kulturnih študijev.

Dvajseto stoletje je vzpostavilo vrsto novih gledaliških oblik in usmeritev, od Brechtovega »epskega gledališča« in gledališča kruptosti do Living theatre, Wilsonovega in Fabrovega gledališča podob, teatra gibalcev, gledališča strojev SRL, interaktivne spletne drame ter gledališča velikih piscev, kot so Beckett, Ionesco, Sartre itn., toda morda je eden najbolj spektakularnih odrov iz prejšnjega stoletja prav teater idej, ki so jih prispevali personalisti in eksistencialisti, sistemski teoretiki in kibernetiki, strukturalisti in poststrukturalisti ter teoretiki telesa, hegemonije, orientalizma in novih medijev. Konstruirali so nove teoretske predmete in odprli nova področja, znotraj katerih na novo ugledamo probleme duha in telesa, (družbene) moči, discipline, nadzorovanj, kaznovanj, vprašanja

spolne identitete, probleme globalizma, novega imperija in multikulturalizma, spektakla, zabave in ritualnih posegov v telo.

Na pomen idej in podob opozarjamo v kontekstu novomedijske avantgarde zato, ker je v spletni kulturi in tudi v internetski umetnosti in besedilnosti dejavnih veliko zgolj programerjev, ki odlično obvladajo svoja tehniška, recimo kar inženirska znanja, manjka pa jim znanj s področij družboslovja in humanistike. Še posebno na področju spletne umetnosti že lahko opažamo, da so v sedanosti na tem področju uspešne tiste umetnice in umetniki, ki imajo ob programerskih znanjih tudi ideje, se pravi, da tudi berejo, razmišljajo ter sanjajo in skušajo s svojimi deli vzpostaviti dialog tudi z umetniško imaginacijo v tradicionalnih in modernih zvrsteh.

Šibko pa prijeteljujejo z idejami tudi nekateri teoretiki družboslovja in humanistike, ki jim predvsem inštitucija prestižnih ameriških univerz dobavlja presežno vrednost in pomaga h konstituiranju njihovega imena kot upoštevanja vredne, prestižne znamke. Ker v tej knjigi namenjam veliko prostora tudi problematiki internetske besedilnosti, naj zato omenim ameriško intelektualko N. Katherine Hayles, ki je konec leta 2002 pri ugledni založbi MIT iz Cambridge objavila svoje, v mednarodni javnosti težko pričakovano delo *Writing Machines*, namenjeno analizi t. i. tehno besedil. Rezultat, se pravi knjiga, sicer domiselno oblikovana in ljubko, literarizirano napisana, pa je kar se da neznamen, celo porazen, kajti ta knjiga brez kakršne koli inovativnosti, površno in brez upoštevanja avtorjev virov povzema že velikokrat zapisana stališča o novih kodah in razsežnostih digitalne besedilnosti po hipertekstu. Sam poznam najmanj deset besedil različnih avtoric in avtorjev iz različnih elektronskih zinov in revij, ki so veliko pred Haylesovo in bolj inovativno analizirali kreolizacijo jezika v besedilih digitalne literature, ko se

angleščino pomeša z jezikom strojnih ukazov in obratno, kar sama ugotavlja v poglavju, namenjenem analizi Talana Memmotta projekta *Lexia to Perplexia*. Toda, ker je to objavila Haylesova kot ime znamka, bo pionirstvo pripisano njej, in samo pričakujemo lahko priliznjene ocene hvalnice te knjige, ki je tudi sicer bistveno manj inovativna od knjige *Narrative as Virtual Reality*, ki jo je malo opazno 2001. leta objavila v ZDA delujoča neodvisna predavateljica Marie-Laure Ryan, sicer evropskih korenin, rojena je v Ženevi.

Umetniški geni v proteinih

Z uvajanjem terminov *irealno*, *nerealno* in *kot-da-realno* in s tematizacijo t. i. (realno) nemogočih predmetov sta fenomenologija in Meinongova predmetnostna teorija že pred več kot devetdesetimi leti usmerili refleksijo na področje krhke, nestabilne, provizorične biti. V kontekstu fenomenologije in predmetnostne teorije so modusi krhke irealnosti pripadali predvsem predmetom (umetniške) domišljije, omenjalo se je kentavre, leseno železo in okrogli kvadrat, vendar pa je bila tematizacija takšnih entitet nedvomno produktivna, kajti usmerila nas je k premisleku o najširšem pojmu resničnosti, v kateri se prepletajo s stabilnimi predmeti z ostrimi robovi in definiranimi z newtonsko fiziko tudi kar se da umetne entitete s, pogojno rečeno, instantno, provizorično eksistenco.

Konceptualizacija najširšega pojma resničnosti, ki sta ga anticipirali predmetnostna teorija in fenomenologija, postaja vedno bolj vsakdanja naloga mišljenja v sedanosti, ko smo priče uresničenju koncepta o povečani resničnosti, ki ob danih (naravnih in industrijskih) predmetih in bitjih vključuje tudi kiborge, bote, virtualne agente, podatkovne avatarje in klone, prav tako pa smo sodobniki

uveljavljanja pluralnosti prostorov in časov. Živimo različno hitro (ali počasi, kot se vzame) v biološkem, fizikalnem, astronomskem, geološkem in kibernetičnem realnem času in svoje akcije umeščamo v fizikalni prostor snovnih teles in v kibernetične prostore podatkovnih entitet, ki jih naseljujemo z daljinsko prisotnostjo in z akcijami skokov in povezav na medmrežju.

Povečana resničnost je, preprosto rečeno, *dana resničnost* plus obsežno področje *umetnih resničnosti*, pri tem pa je pomembno, da ob umetnih predmetih vedno bolj zajema tudi umetna bitja. Umetno je v zadnjih desetletjih – predvsem spričo dognanj na področjih tehoznanosti in informacijskih tehnologij – mutiralo v umetno nove generacije, zadobilo je razsežnost *bio*. Stopamo v svet, v katerem se še včerajšnje ZF-anticipacije frankensteinovske problematike in Ridleyjevega *Iztrebljevalca* drzno uresničujejo v laboratorijskih projektih molekularne biologije, molekularne medicine, znanosti o možganih, imunologije, biotehnologije, genetskega inženiringa, endokrinologije, nanotehnologije in robotike. Odkritje osnovnega zaporedja človeškega genoma v okviru projekta *Human Genome* pa je odprlo vrata za najnovejšo, prelomno generacijo drznih iskanj v smeri človeškega poseganja v samo abecedo življenja, kar bo privedlo do vrste usodnih prevrednotenj temeljnih meril in lastnosti življenja-kot-ga-poznamo in kar je nedvomno izziv tudi za nova umetniška iskanja.

Ko gre za kloniranega ali pa z novimi bio-tehno organi vzdrževanega človeka, ki mu tehoznanosti nenehno obnavljajo strojno opremo in izboljšujejo njene zmogljivosti, nimamo več opraviti z modnim govorjenjem o destabilizirani postmoderni identiteti, o mnogokratni osebnosti, ki prevzema različne vloge v virtualnih skupnostih (t. i. MOO in MUD), o premestitvi problema duha in telesa na dvojico

duh/medmrežje ... Tu tudi niso več v ospredju teorije Hansa Moravca o duhu brez telesa (vizije o čisti inteligenci) in kiberpankove anticipacije o kopiranju zavestnih vsebin na softver in o nesmrtnosti zgolj v kiberprostoru, tu sploh ne gre več za zagate z mesom (s »flesh« v gibsonovski kibertrilogiji, začetni z *Nevromantom*), nasprotno, »flesh« zdaj ni več ječa in ovira, ampak priložnost. Zdaj gre, dejansko, zoprno zares, kajti odpira se nova paradigma, ki na ravni umetniškega performanca tudi sega prek tistega, kar sta doslej počela Stelarc (čeprav sta njegova filozofija o izpraznjenem telesu in njegova protinaravna misel o pomanjkljivem človeškem *dizajnu* vedno bolj aktualni) in Orlan (ki je radikalizirala in v določenem smislu tudi parodirala lepotno kirurgijo).

Poseg današnje-jutrišnje tehnoznanosti v telo tudi ne poteka v nikakršni romantični atmosferi, ki je še spremljala akcije in reakcije Victorja Frankenstein in njegovega Stvora v uspešnici Mary Shelley *Frankenstein*, motivirani z začetki elektromehanike in z vero v paradigmo ukročene elektrike, ki lahko zaneti iskrico življenja, ampak v okolju, ki je kar se da sterilno, digitalno nevtrarno (preveč bi bilo, če bi zapisal, da je hladno) in v vsakem pogledu čisto, recimo kar »oblajhano«. Po etničnih čiščenjih z vojaškimi in policijskimi operacijami stopamo v paradigmo genomskega »beljenja«, ki je, kaj bi se sprenevedali, verjetno najbolj usodno beljenje (kot čiščenje in tudi odbiranje, razlikovanje) v dosedanji človeški zgodovini.

Pred nekaj leti sem na vprašanja o možnostih kopiranja zavestnih vsebin jaza na softver pogosto odgovarjal, da tudi če bo to mogoče tehniško uresničiti, zavestna »stvar« ne bo ista kot prej, kajti njena integriteta v jazu, ki je v vsakem trenutku vezan na prav posebno individualno telo s svojo anatomijo, kemijo, fiziko in socialnimi interakcijami, bo porušena. Mislim namreč, da je vsak zavestni akt

vedno prizemljen s posebnim biološkim časom in prostorom in s prav posebnim telesom, ki je, grobo rečeno, krvavo pod kožo. Z najnovejšimi odkritji genetike in molekularne biologije ter z raziskavami molekularne medicine pa se stvari v temelju menjajo. »Meso« postaja odpornejše, napoteno je proti daljšemu biološkemu življenju, odpira se v določenem smislu nesmrtnosti, kar postavlja pod vprašaj vrsto temeljnih paradigem o posameznikovi organiziranosti vsakdanjega življenja in o skupnosti, sestavljeni iz klonov, botov, virtualnih agentov in kiborgov.

Tu pa se nedvomno odpira tudi vrsta vprašanj za umetnost samo, in to tudi takšnih, ki niso nič manj radikalna in usodna kot na drugih področjih. Eno med njimi usmerja k destabilizaciji tradicionalnega poslanstva umetnosti v smislu, da anticipacijsko oblikuje predmete in situacije, katerih polna družbena uresničitev v tistem času še ni mogoča; mislim na estetiko obeta, zarje, torej tistega, kar je Ernst Bloch poimenoval kot *Vor-schein*. Kloniranemu posamezniku in tistemu, ki se stalno obnavlja z vitalnejšimi in zmogljivejšimi tehno-bio komponentami, umetnost verjetno nima več kaj obetati in tudi eksistencialna umetnikova odločitev za uhanje minljivosti s pomočjo velikih umetnin postaja v obzorju radikalnega podaljševanja človeške življenjske dobe vedno bolj obsoletna. Drugo, in sicer še usodnejše pa je vprašanje o temeljni ontološki preusmeritvi umetniške dejavnosti in o spremembi narave njenega izdelka - umetnine. Zdaj, v paradigmi, ki jo značilno ponazarja projekt Eduarda Kaca *Geneza* (2000), ki sodi v širši sklop njegove transgenske umetnosti (vključuje tudi zelenega flourescenčnega zajca Albo v okviru dela *GFP Bunny*), se umetnik od posegov v podobo, besedo, gib in zvok umika k neposredni kreaciji živega organizma in k njegovemu umetnostnemu preoblikovanju.

Umetnik ne posega več pod kožo, ne rani mesa (kot dunajski akcionisti in Marina Abramović) in ga ne fotografira in raziskuje od znotraj (Stelarc), ampak oblikuje sintetične gene, ki jih potem prek tehnoloških postopkov genetskega inženiringa spremeni v proteinske molekule. Takšen umetnik postane Victor Frankenstein nove generacije, njegova umetnost postane prometejska, usmeri se v oblikovanje novega življenja, ki ne poteka več le na ravni alternativno koncipiranega umetnega življenja v najširšem smislu in evolucije (primer za uspela umetniška iskanja v tej smeri so *Genetske slike* Karla Simsa iz 1993. leta), ampak, grobo rečeno, na področju krvavega življenja. Umetnik posega v genetsko abecedo na svoj, »umetniški« način, proizvaja sintetične gene in se ne zaustavi pred skrivnostjo življenja. Njegova umetnost postane genetska umetnost druge generacije (ta termin uvajam glede na kibernetiko druge generacije - angl. second order cybernetics), prehod od kreativnosti Karla Simsa k najnovejšim iskanjem Eduarda Kaca (in njegovih somišljenikov) dejansko predpostavlja zamenjavo paradigme.

Tu pa se za umetnike bolj kot kdaj koli poprej postavljajo v ospredje tudi etična vprašanja, povezana z odgovornostjo do ustvarjene bio-umetnine. Poetika in estetika se nujno integrirata z etiko, česar se zaveda tudi Kac (in piše o tem), prej ali slej se bo morala oblikovati *umetniška bioetika*, ki bo rabila tudi kot korektiv vsem morebitnim bio-beljenjem na področju genetike in molekularne biologije tako pri umetniških kot neumetniških projektih. Takšna preusmeritev umetnosti od estetike k etičnim vprašanjem (in tudi odgovorom, projektom) pa bo pomenila v mnogočem nadaljevanje tiste linije, ki že kar nekaj let spremlja ustvarjalnost odgovornih sodobnih umetnikov. V svetu posplošenih estetizacij (blaga, mladih teles, vojne, politike, orožij, javnosti, športa ...) se

umetnik umika čistim fascinacijam z obliko in prehaja k projektom, ki sodijo pod obnebo odčaranja. Zdaj, v perspektivi novih iskanj tehnološke naravi človeškega življenja in njihovih biotehnoških realizacij gre zares (in »za nohte«), zato bi bil molk umetnikov ob teh izzivih (uresničiti jih je mogoče tudi z »odgovori« v tradicionalnejših medijih, seveda ob opustitvi zgolj čitalniškega jamranja in ob odprtosti za vsaj osnovno poznavanje novih paradig tehnološke) usodno zamujena priložnost.

Piscu te knjige je bila etiška problematika (mislim, razumljivo, na njeno teoretsko razsežnost in aplikacije) dolga leta relativno tuja, čeprav sem v *Demonskem estetskem* (1995) že opozarjal na manipulativno razsežnost estetizacij; danes pa ugotavljam, da je, pa naj zveni to še tako staromodno didaktično, nujen etičen korektiv sodobnemu življenju in tudi v sodobni umetnosti. Mislim na vprašanje mere, pospravljanja odpadkov (tudi v obliki preživelih idej), spoštovanje integritete osebe ...

FENOMENOLOŠKA ESTETIKA IN NOVI MEDIJI

Mediatizacija in derealizacija

Izdaja XXIII. zvezka Husserlovih spisov (*Husserliana*) 1980. leta nam je omogočila nov premislek o fenomenološki tradiciji v estetiki, kajti s to knjigo, naslovljeno s *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*, se je spremenilo običajno vedenje o fenomenološki estetiki, ki se je doslej večinoma povezovala samo z imeni Moritza Geigerja, Eugena Finka, Nicolaia Hartmanna, Mauricea Merleau-Pontyja, Miekela Dufrenna in Romana Ingardna. Z objavo teh Husserlovih spisov iz zapuščine (zajemajo obdobje med letoma 1898 in 1925) se je iznenada pokazalo, da je znotraj fenomenologije tudi na področju estetike pomembna referenca Edmund Husserl sam s svojim pristopom do področja estetske zavesti, estetskega predmeta, domišljije in umetniške ustvarjalnosti. Nastavke za fenomenološko estetiko v širšem smislu je sicer mogoče najti že v nekaterih drugih Husserlovih delih, recimo pri njegovi obravnavi fenomenološke zaznave fiktivnih predmetov, notranje zavesti časa, domišljije in konstituiranja prostora, vendar pa je prav objava omenjenega XXIII. zvezka *Husserliane* omogočila temeljitejšo rekonstrukcijo Husserlovih pogledov na vprašanje umetnosti, estetske zaznave in estetske naravnosti. Te poglede lahko umestimo v širši kontekst že desetletja predvsem prek spisov Romana Ingardna uveljavljene fenomenološke estetike, lahko pa jih – in to je tema tega pisanja – obravnavamo v aktualnem kontekstu, ki ga zarisuje sodobno izkustvo o z (novimi) mediji opredeljeni resničnosti. Vprašamo se lahko, kako so nekateri Husserlovi pogledi na estetsko področje in tudi aplikacija fenomenološke redukcije (še) smiselni pri razumevanju sedanosti in njenih mediatiziranih predmetov.

Ko mislimo na sedanost, mislimo na resničnost v modusu mediatizacije, torej prek vplivov (novih) medijev nanjo, kar je bistveno opredelilo naše pojmovanje časa, prostora, snovi, predmetov in posameznika, prav tako pa smo tudi priče oblikovanju povečane in pospešene zaznave, omogočene z vmesniki, ki jo zahteva povečana resničnost. V slednjo sodijo tako predmeti in bitja iz resničnosti, kot jo poznamo, kot tudi predmeti in bitja novih generacij, kot so kloni, avatarji, kiborgi in virtualni agenti kot programske entitete, značilne za svet bio-umetnega kot v določenem smislu protinaravnega in nenaravnega. Povečana resničnost je celota dane resničnosti in umetnih resničnosti, še posebno tistih, ki jih oblikujejo pametni stroji, vključeni v pogon mediatizacije sveta, ki poteka on-line, torej v tehničnem času simultano priključenih naprav. Eminentno področje povečane resničnosti je nedvomno tudi kiberprostor s svojim spletnim »prometom«, v katerem sodelujejo instantne podatkovne entitete, ki imajo pogosto samo provizorično in relacijsko eksistenco. Ob srečevanju in aktivnostih z njimi se spreminja tudi naša zaznava; ob poznanih čutih, mojstrenih ob naravnih predmetih, se oblikuje virtualni čut, namenjen subtilnemu delu s podatkovnimi entitetami, kar je povezano tudi z uporabnikovo daljinsko prisotnostjo (teleprezenca). Sedanji trendovski posameznik je tukaj in je tam, in uživa v tem »biti tam«, ki lahko temelji že na tako enostavnem primeru, kot je njegova aktivnost prek kurzorja na zaslonu, ki predpostavlja identifikacijo s tem vmesnikom. Celo pri tako vsakdanjem opravilu, kot je danes pisanje z računalniškim urejevalnikom besedil, mora namreč uporabnik domiselno dopolnjevati svojo aktivnost tipkanja z gibanjem kurzorja, ki je »tam«, nekje v tekstovni pokrajini.

Procesi, ki temeljijo na rabi novih medijev, se pravi predpostavljajo vstop v resničnost prek vmesnikov, so ogrozili evidentna tukaj in zdaj, destabilizirali so dvojico blizu in daleč, prav tako pa so skrajno relativirali vprašanja resničnega in lažnega. Identitete predmetov in bitij so postale fluidne, instantne, kar implicira vrsto posledic tudi na ravni zaznave in kulture; slednja poteka danes v svoji dominantni, *main stream* varianti kot kultura vmesnikov. Vprašanje, ki se tukaj postavlja, je, na katerih točkah lahko ugotovimo smiselnost vpeljave fenomenologije pri analizi mediatizirane in povečane resničnosti. Kje je lahko fenomenologija uporabna pri interpretaciji novomedijske sedanjosti in kulture vmesnikov? Prav tako pa se tudi postavlja vprašanje, katere spodbude lahko dobijo fenomenološke raziskave ob svoji preusmeritvi k analizi predmetov in bitij povečane resničnosti in kulture vmesnikov. Je prav novomedijska resničnost področje, na katerem lahko fenomenologija preseže svojo sedanjo šibko aktualnost, se pravi svojo vpetost v zaprti krog pretežno povsem akademskih razprav, povezanih z opusi posameznih fenomenologov?

Namen tega poglavja ni obsežnejši odgovor na ta vprašanja, usmerili se bomo le k vprašanju o aplikaciji estetskega stališča, definiranega predvsem v Husserlovih besedilih, pri razumevanju pojavov in procesov v povečani resničnosti. Zanimalo nas bo, koliko je v fenomenologiji definiran estetski pristop dejansko naravnost, ki spremlja aktivnosti posameznika v kulturi vmesnikov.

Ko omenjamo povečano resničnost v kontekstu novih medijev in kulture vmesnikov, zapišimo, da ima fenomenologija (podobno tudi Meinongova predmetnostna teorija) velik smisel za raziskovanje ontološkega statusa komponent takšne resničnosti, se pravi predmetov in bitij z instantno, provizorično in relacijsko eksistenco, ki

smo jih omenjali že v prejšnjem razdelku te knjige. Zanja so enakovredni (in s tem upravičeni do resne obravnave) vsi predmeti, ne glede na svojo naravo, se pravi, tudi če so v modusu kot-da in tvorijo kvazi-resničnost in nedejanskost, ali pa so (to je zanimalo J. P. Sartra) pomaknjeni proti nič. Predmeti s statusom irealnega, nerealnega in kvazi-realnega, »fikta« v Husserlovi terminologiji, ki so bili pri fenomenologih ugledani le kot korelati domišljijjskih aktov (še posebno na področju umetnosti), so, rečeno metaforično, oživali na ravni kiberprostorskega podatkovnega »prometa«, in fenomenologija do njih ne more gojiti prav nikakršnih predsodkov. »Fikta tvorijo torej svoje posebno predmetno področje, ki je kot-da nasprotni člen sveta in vseh mogočih svetov« (Husserl 1980: 565), je pisal avtor *Logičnih raziskav* in pri tem mislil na razrede predmetov, ki nastajajo z domišljijjskimi akti, ki potekajo na ravni kot-da (nem. als-ob).

Ob povečani resničnosti, v fenomenološkem pristopu je to resničnost, ki vključuje tudi kot-da področje, se oblikuje povečana zaznava, ki jo, to je naše stališče, bogati tudi naravnost v modusu estetskega, ki predpostavlja abstrahiranje od praktične naravnosti v vsakdanjem življenju, svojevrstno čiščenje od realnosti (v smislu pogledov Moritza Geigerja⁶) in postavljanje v oklepaje vprašanj po realnem, nerealnem in, sam menim, tudi virtualnem, kadar ima virtualno kompleks realnosti, kadar torej rabi kot nekakšna *ersatz* realnost, kar nekateri promotorji VR poudarjajo celo kot njeno poglavitno prednost. »Estetski interes je usmerjen na predstavljeni predmet v modusu, kako je predstavljen, brez interesov po njegovi eksistenci sami in kvazieksistenci« (Husserl

⁶ »Čiščenje realnosti v sfero nerealnosti – to usmerja k naslednji značilnosti estetskega stališča«, je pisal Moritz Geiger v svojem besedilu *The Significance of Art*, ur. in prev. Klaus Berger, Washington D.C.: CARP & University Press of America, 1986, s. 205.

1980: 586), je pisal Husserl in poudaril: »Živimo v estetski zavesti. V njej se nam ne zastavljajo vprašanja po biti neposredno pojavnega ali tistega, ki se pojavlja v podobi« (Husserl 1980: 386, 387) Estetska zavest predpostavlja opustitev naravnega stališča, nevtralizacijo eksistencialnega postavljanja in dvig iz njega, kar implicira opazovanje sveta v modusu kot-da. »Dejanskost lahko opazujemo, kot bi bila podoba« (Husserl 1980: 591), je poudaril Husserl in nadaljeval: »Na določen način lahko opazujem vsako stvar kot podobo. Inhibiram vse verjetje o dejanskosti, nimam interesa za dejanskost in vzamem si jo kot sliko, kot 'goro', in sicer v načinu pojavljanja, kot si ga izberem.« (Husserl 1980: 593)

Tisto, kar je tukaj še posebno pomembno, je posplošitev estetskega stališča⁷; nikakor ni ekskluzivno, vezano recimo na umetniške predmete, ampak lahko z njim uveljavljamo redukcijo in nevtralizacijo pri sleherni stvari; ni stvari, ki ne bi mogla biti opažena v takšni naravnosti.

In kaj pomeni opazovanje (sleherne) stvari kot podobe, še posebno v okviru današnje, z novimi mediji vplivane resničnosti? Nedvomno implicira svojevrsten presežek v percepciji, kajti običajni zaznavi stvari v vsakdanjem praktičnem stališču dodamo še pogled na tisto stvar v modusu podobe. Dejansko smo priče »povečani zaznavi«, ki zahteva v določenem smislu »dvojno gledanje«, se pravi tekoče preklapljanje iz modusa praktičnega stališča (in z njim inte-

⁷ Estetsko stališče profano izrabljajo tudi različne estetizacije, recimo blaga, politike, vojne, mladih teles v modi, orožja, javnosti, znanosti in športa, kar sta na ravni teorije prva opazila Walter Benjamin (v svoji tematizaciji estetizacije politike v *Umetniškem delu v času tehniške reprodukcije*) in Wolfgang Haug (v svoji *Kritiki blagovne estetike*). Pri estetizacijah gre nedvomno za kloniranje Neronovega uživanja ob pogledu na goreči Rim, se pravi ob ekstatični fascinaciji z lepo podobo (filmom), ne glede na posledice.

griranega gledanja) v estetsko, ki abstrahira od tega praktičnega stališča in si »postavlja« stvar v modusu podobe. In ko smo pri sedanjih, z novimi mediji vplivani situaciji, naj zapišemo, da je podoba, ugledana v estetskem stališču, v določenem smislu oživela, postala je podoba-gibanje in s tem film, dostopna pa je lahko tudi kot računalniška animacija, podatkovna entiteta v medmrežnem »prometu«, objekt v simulatorski dirki in gibljiva tarča v okviru računalniških iger. Današnji posameznik lahko zato vsakdanjo izkušnjo določenega predmetnega okolja dopolni s tem, da to okolje opazuje, kot bi bil film ali scena in akcija računalniške igre.

Kako priti do stališča, ko imaš stvar v modusu podobe? Kako je klasična fenomenološka estetika ugotavljala takšen prehod iz naravnega stališča v estetsko? Poteka ta prehod pri današnjem posamezniku, ki se vsakodnevno srečuje z mediatiziranim in dematerializiranim okoljem, še vedno na način, ki ga je ugotavljala Ingardnova estetika, ali pa smo priče spremenjeni situaciji, ko preklopi posameznik v estetsko stališče v določenem smislu zanalašč, kajti nedvomno si želi svojevrstnega bogatega izkustva, ki je v tem, da sleherno stvar opazuješ tudi kot podobo? Najprej si oglejmo nekaj poudarkov iz Ingardnove estetike.

Eden temeljnih konceptov v njej je prvobitna estetska emocija (nem. die ästhetische Ursprungsemotion)⁸, ki jo je opisal z besedami: »Estetsko doživetje se začne, ko se pojavi na ozadju zaznanega ali z domišljijo predstavljenega realnega predmeta posebna kvaliteta (običajno kvaliteta oblike), ki tistega, ki doživlja, ne pušča hladnega, temveč ga prestavi v nenavadno stanje vznburjenosti« (Ingarden

⁸ O njej je pisal v razpravi *Das ästhetische Erlebnis* in v svoji knjigi *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks*.

1969: 39). Takšna kvaliteta povzroči zastoj pri normalnem poteku doživljanja in zoženje polja zavesti, prav tako pa spričo nje začno slabiti vplivi prejšnjega doživljanja in praktični interesi. Praktična naravnost se spremeni v estetsko, kar nevtralizira vprašanja o eksistenci realnega sveta; interesi tistega, ki estetsko doživlja, niso več usmerjeni na realne stvari in dejstva, temveč na čisto kvalitativno področje, k tistemu »kaj in kako«. V estetskem doživljanju smo tudi priče usmeritvi k, metaforično rečeno, povečani sedanjosti; *zdaj se širi in pogloblja, slabi pa občutek za preteklo in prihodnje*. Prvobitna estetska emocija pospešuje izločitev sedanjosti estetskega zaznavanja iz realnega časovnega kontinuuma, priče smo svojevrstni *celostni potopitvi v sedanjost*, ki je sicer eden poglavitnih pojmov novomedijske estetike. Pomembno je tudi Ingardnovo opozorilo, da je takšen prehod iz praktičnega stališča v estetsko morda najgloblja sprememba v psihični naravnosti človeka.

Naslednje vprašanje, povezano s prehodom v estetsko stališče, pa zadeva naravo realnosti na ravni podobe, o čemer je Husserl takole razmišljal ob Dürerjevem bakrorezu *Vitez, smrt in hudič*: »*Ta od-slikani slikovni objekt ni pred nami niti kot bivajoč niti kot nebivajoč niti v katerikoli siceršnji postavitveni modalnosti; zavedamo se ga sicer kot bivajočega, vendar tako rekoč bivajočega v nevtralnostni modifikaciji biti*« (Husserl 1982: 262). Pomembno pri tem je uvidenje svojevrstne narave podobe-objekta, kar je v določenem smislu še bolj poudaril Eugen Fink v svojem besedilu *Predočenje in podoba*, ko je spregovoril o naravi sveta podobe kot v podobi predstavljeni »nedejanskosti«, ki je ločena od njegovega realnega, običajno snovnega nosilca. Takšen svet ima svoj lastni prostor in svoj lastni čas. »Predmeti sveta podob niso predmeti v dejanskem prostoru in tudi ne trajajo v dejanskem času, temveč edino v prostoru sveta

podob in v času sveta podob« (Fink 1966: 75). Dogajanje v svetu podob torej poteka drugače, v novi strukturiranosti glede na dogajanje v vsakdanji realnosti. In katera sprememba je tu poglobljena? Na to vprašanje odgovarja Fink z besedami: »Načelno je v svetu podob stalno sedanost, bodisi da gre za statično ali gibljivo podobo. K tej sedanosti sodita tudi prihodnost in preteklost sveta podob« (Fink 1966: 75).

Tu je vsekakor pomemben poudarek na »stalni sedanosti«, ki ima očitno prednost pred k njej pripadajoči preteklosti in prihodnosti, ki sta očitno le njena derivata. Srečujemo se z nečim, kar lahko poimenujemo kot povečana sedanost, ki je poglobljena razsežnost »umetnega časa« kot časa po redukciji in nevtralizaciji vplivov vsakdanjosti, kar je Roman Ingarden opisal z besedami: »Posledica prvobitne emocije je, da se vtis neposredno potekajočih doživljanj opazno krči, in perspektiva za prihodnost realnega življenja se umika ali slabi. Naš novi zdaj, ki je izpolnjen s prvobitno emocijo in s tistimi iz nje razvijajočimi se naslednjimi fazami estetskega doživljanja, izgublja s tem sleherno razvidno povezanost z neposredno preteklostjo in prihodnostjo našega dnevnega življenja« (Ingarden 1968: 200, 201). Takšen pogled je bil blizu tudi Husserlu, ki je ob analizi sveta podobe, njenih kvazi-videnih predmetov opozoril na časovno razsežnost opozicije med dejanskim in nedejanskim kot »pojav ne-zdaja v zdaju« (Husserl 1980: 47), kar usmerja k zavesti o kompleksni sedanosti iz dveh različnih časovnih oblik, ki se srečujeta v procesu percepcije umetniških predmetov. Sintetični čas estetskega stališča predpostavlja ostro izločenost iz vsakdanjega časa, odpira nam povečan zdaj (pri Husserlu *zdaj plus ne-zdaj*), ki pa nikakor ni tuj današnjim posameznikom, živečim v kulturi vmesnikov.

Fenomenološko stališče o razširjeni sedanjosti kot dominantni časovni razsežnosti pri percepciji in doživljanju umetniških predmetov je nedvomno aktualno danes, ko smo priče on-line komunikacijam in dejavnostim v kibernetnem prostoru. Tudi v njem vlada svojevrstni kiberčas, osredotočen okrog »velike sedanjosti«, ki jo implicira t. i. realni tehniški čas kot celota »zdajev« različnih izvorov. Tudi pri delu z v medmrežje vključenim računalnikom smo stalno priče slabljenju občutka za preteklo in prihodnje, stalno se gibljemo le v kompleksni sedanjosti, pogosto celo, ne da bi se zavedali, koliko »vsakdanjega«, urnega časa smo že prebili v njej.

Imeti realnost v modusu podobe (tudi medijske podobe-gibanja, recimo kot hipertekstni dokument ali glasbeni video) pomeni širitev realnosti-kot-jo poznamo s svetovi podob in dopolnitev vsakdanjega časa s časom ali časi teh svetov. Današnji posameznik vedno bolj intenzivno živi v konstelaciji pluriverzuma, torej množstva danega sveta in umetnih resničnosti, prav tako pa načelo plurala zadeva tudi čase. Živeti različno hitro v različnih časih je ena zahtev »trendovske« sedanjosti, prav tako pa je tudi naseljevanje časa podob (v Finkovem smislu) bogatitev našega smisla za čas in prostor. Tu pa se, gledano iz sedanje perspektive, postavlja še vprašanje, ali je prehod v estetsko stališče kot preklon v modus »kot-da« še vedno nekaj tako težavnega, celo šokantnega, ki, to je Ingardnovo stališče, povzroča težave v psihičnem življenju posameznika, ali pa današnji posameznik nima ob takšnih prehodih več tako usodnih težav.

Menimo, da je Ingardnovo stališče izrazito zgodovinsko. Vezano je na čas, predno je novomedijska kultura vmesnikov postala del poglobitnega toka, ko so le redke situacije, povezane z umetnostnimi okolji (srečevanja z umetninami), omogočala izklapljanje iz vsakdanje resničnosti na podlagi »zadetosti« s prvobitno estetsko emo-

cijo. K današnjemu položaju posameznika pa, nasprotno, sodi njegova pripravljenost za delo v različnih generacijah realnosti, v različnih svetovih in v različnih časih. Preklapljanje med njimi, ki sicer zahteva naravnost v prav posebnih zavestnih aktih, poteka tekoče, brez večjih stresov za posameznikovo psihično življenje. Videti je, da se je njegovo obzorje pričakovanj (Jaussov izraz iz njegove estetike recepcije) navadilo na zahteve po participaciji v ontološko različno fundiranih realnostih, zato zahteve po vstopu v sintetične prostore in čase takšnemu posamezniku ne povzročajo večjih težav. Priče smo celo neki priučeni pripravljenosti za takšna preklapljanja, kajti današnji posameznik vedno več časa preživlja in deluje v modusu, ki je podoben tistemu »kot-da«. Husserlova misel, da *kot-da* inficira realnost, se dejansko uresničuje prav v okolju kulture vmesnikov, čeprav se moramo zavedati razlik med sedanjo trendovsko mediatizacijo (na eni strani) in derealizacijo in nevtralizacijo v smislu fenomenologije.

Estetsko stališče, povezano s postavljanjem v oklepaje praktičnih interesov v naravnem stališču, pomeni splošno in radikalno izklapljanje, ki zajema, in to je tukaj bistveno, tudi predmete in akcije v kibernetnem prostoru in znotraj okolij virtualne realnosti. Kiberprostor in virtualna resničnost sta sicer odlična, zgledna primera radikalne mediatizacije v smislu prekodiranja objektov, oseb in situacij iz dane realnosti v eno ali več umetnih, z novimi tehnologijami generiranih realnosti. Tisto, kar mediatizacija zadene, so ostri robovi stvari, njihova stabilna narava in identiteta v tradicionalno koncipiranem prostoru, vendar pa ta postopek ni usmerjen zoper načelo realnosti v umetnih realnostih. Priče smo pravzaprav celo nasprotni težnji; virtualizacija in mediatizacija dane realnosti (naravnih in industrijskih predmetov v evklidskem prostoru in

definiranih z newtonsko fiziko) ne poteka kot derealizacija v fenomenološkem smislu, ki naj bi jih privedla v modus »kot da so podobna«, ampak meri le na njihovo prekodiranje v podatkovne, digitalne entitete, namenjene kar se da tekočim manipulacijam v kiberprostoru. Prekodiranje stvari v podatkovno entiteto v kiberprostoru je dejansko zavezano načelu oblikovanja hiperrealnega v smislu »realnejšega od realnega«, kar pomeni, da sploh ne gre za postavljanje v oklepaje realnega, ampak nasprotno, za stopnjevanje tega načela; realno je mutiralo v nove generacije (hiper, kiber) realnega, ni pa bilo odpravljeno. Povečana realnost je realnost, obogatena z novimi generacijami umetnih »podrealnosti«, in ne »protirealnost«.

Dvajseto stoletje lahko opišemo kot čas, v katerem smo bili sodobniki procesov abstrahiranj v smislu

komodifikacije, se pravi oblagovljenja (poudarek se od uporabne vrednosti stvari seli na menjalno vrednost blagovnega artikla), *estetizacije* (stvar postane upravičena do svoje eksistence le kot fascinantni estetski fenomen) in *virtualizacije* (prekodiranje stvari v podatkovne entitete kot enote v kiberprostorskem aktualnem »prometu«).

Ti procesi so dejansko privedli do subtilnih oblik »umetno realnega« in povsem destabilizirali tradicionalne koncepte »danega realnega«, vendar pa načela realnosti, povezanega s praktičnim delovanjem, niso bistveno ogrozili. Nasprotno pa povečana zaznava vključuje tudi nove zaznavne oblike, povezane recimo s pozameznikovo daljinsko prisotnostjo in z zaznavanjem prek vmesnikov, ki pa so dejansko pomaknjene proti estetskemu stališču, kot ga je vpeljala fenomenologija, vendar nikakor niso identične z njim. Vsekakor je tukaj bistveno, da sta tako virtualno kot kiberprostor

lahko predmeta za postavljanje v oklepaje, za uveljavljanje estetskega stališča pri njunih enotah, vendar pa sama po sebi nista rezultata estetskega stališča kot univerzalnega postopka oddaljevanja od načela realnega.

Kolesar v mestu kot digitalnem kinu

Fenomenološka estetika je pri svojih raziskovanjih ontološkega statusa umetniškega dela ugotavljala njegovo heterogeno naravo biti, kajti poleg realnega ospredja ima tudi plast irealnega ozadja. Tudi pri analizi intencionalnega sveta umetniških del je odkrivala posebne ontološke oblike, kot so nerealno in *kot-da-realno*, prav tako pa se je znotraj fenomenoloških analiz odprlo tudi vprašanje ontološkega statusa entitet kot so kentaver, okrogli kvadrat, leseno železo itn., ki imajo, kot t. i. nemogoči predmeti, poseben značaj bitij oz. nič, se pravi, da so pomaknjeni od biti proti nič samemu. Francoski filozof Jean-Paul Sartre je šel v teh iskanjih najdlje, kajti pozornost je namenil prav nič, ki je v določenem smislu bistven za bit. Sartre je v svoji knjigi *Bit in nič* omenjal vmesne stopnje med polno pozitivnimi stvarnostmi in med tistimi stvarnostmi, katerih pozitivnost je samo videz, ki prekriva vrzel nič, ter pri tem ugotavlja obstoj stvarnosti, ki zapira v sebi ne-bit.

Fenomenološko raziskovanje modalnosti pluralnih bitnih struktur pri t. i. fiktivnih (umetniških in domišljijah) predmetih pa ni le značilnost del teoretikov s področja fenomenološke estetike (npr. Romana Ingardna, Moritza Geigerja, Eugena Finka), ampak je bilo to področje blizu tudi Husserlu, o čemer pričajo njegovi spisi iz zapuščine, objavljeni v že omenjeni XXIII. knjigi *Husserliana* z naslovom *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung* (1980), v kateri je

nameni pozornost fiktivnim domišljajskim predmetom (nem. Fikta) v smislu kot-da-predmetov in posebnostim nerealnosti.

Ontologija se danes še lahko piše v navezavi na tradicijo od Parmenida in Platona do Husserla in Heideggra, vendar pa jo lahko bogatijo tudi analize ontološke modalnosti novomedijskih entitet, kot so kloni, boti, avatarji in virtualni agenti, pa tudi raziskave prostorov in časov, ki opredeljujejo on-line komunikacije in delovanja. Z novimi mediji se namreč oblikuje povečana realnost, ki vključuje dano realnost plus obsežno področje virtualnih in drugih umetnih realnosti. Njene sestavine so predmeti, ki niso nobeni predmeti več v smislu polnosti in razvidnosti, ampak karseda fluidne in disperzne entitete, torej pogosto samo odnosi, akcije in podatkovne inscenacije z zelo provizorično eksistenco. Mislimo na entitete, ki se umestijo samo hipno, če so izpolnjeni določeni pogoji, potem pa ugasnejo ali jih celo zbrisemo s pritiskom na tipko računalnika. Novi mediji torej generirajo relacijske eksistence, katerih bit je pogosto nekaj vmes med stabilno bitjo in čistim ničem, kajti sodijo v kibernetični prostor, opredeljen s klasično kibernetiko in kibernetiko druge generacije.

Povečana realnost torej vključuje kibernetični prostor-čas, ki se, kar smo ugotavljali v prejšnjem razdelku, ne pokriva z realnim prostorom in časom in ob katerem se odpira tudi za fenomenološki pristop obsežno področje raziskav ter noetičnih in noematičnih opisovanj virtualnih entitet kot takih. In tisto, kar je tukaj bistveno, je, da fenomenologija izhaja iz ontološke pluralnosti in nima kompleksov do entitet s krhko, provizorično naravo, o čemer je Herbert Spiegelberg zapisal: »V fenomenologiji je najpomembnejše, da obravnavamo enakovredno vse podatke, bodisi da so realni, nerealni in dvomljivi, in jih raziskujemo brez bojzani in naklonjenosti«

(Spiegelberg 1960: 692). Ob srečevanju s posebnostmi kiberprostorskih pojavov lahko danes ne govorimo le o kot-da-realnem in ne-realnem, temveč tudi, metaforično rečeno, o e-realnem, kiberrealnem, virtualnem in @-realnem. V današnji medijski pokrajini se vedno bolj briše meja med realnim in fiktivnim, videti je, da načelo fiktivnega celo dominira nad načelom realnega, in tudi umetnost nikakor ni več ekskluzivno področje t. i. irealizacije. Tu naj zato omenimo daljnosežno misel filozofa Oda Marquarda, da je relevantna in nenadomestljiva vloga umetnosti v resničnosti, ki je sama postala fiktivna, prav v tem, da se ne definira več s pomočjo fiktivnega, temveč proti njemu, se pravi, da se koncipira kot antifikcija⁹.

Ena odlik fenomenologije je, da se skuša v svojih opisih kar se da približati specifičnosti medija. Na podlagi redukcije in pristopa, ki upošteva pluralno naravo predmetov, danih kot fenomeni, skuša natančno razkriti posebno naravo obravnavanega predmeta, bodisi da je realen, irealen ali nerealen. Takšen pristop in takšna naravnost sta pomembna tudi, ko gre za predmete novih medijev, ki sodijo k t. i. pojmu povečane resničnosti. Pomislimo na primer na avatarje in virtualne agente v kibernetičnem prostoru: dejansko obstajajo samo v kiberprostoru in kiberčasu, imajo kiberpreteklost in kiberprihodnost, prav tako pa so lahko samo predmeti in subjekti kiberakcij, kibernetične aktivnosti.

Tu naj spomnimo na teoretika telematične družbe Vilema Flusserja, ki je med prvimi analiziral posebnosti z novimi mediji vzpostavljenih predmetov. V besedilu *Zasnovati tehniko* je ob primeru hologramov zapisal, da ti »s pomočjo tehnike vzpostavljeni

⁹ Prim. O. Marquard, (1983) *Das Fiktive als Ens Realissimum. Poetik und Hermeneutik X, Funktionen des Fiktiven*. München: Wilhelm Fink Verlag, str. 489-495.

psevdo-objekti niso nobeni predmeti več, ki bi bili zanikani po subjektu, temveč projekcije, ki so zasnovane iz projekta« (Flusser 1998: 144). Ob primeru hologramske kocke je ugotavljal, da to ni več objekt, ki bi stal v prostoru, temveč nematerialni, čisti izgled, čisto najstvo. Eden primerov fenomenološke naravnosti k specifičnosti medija je tudi teorija o umetniškem delu kot večplastni formaciji, ki sta jo razvila Nikolai Hartmann in Roman Ingarden, zasnutki zanjo pa so že v besedilu W. Conrada *Estetski predmet*¹⁰. Umetniško delo zato ni monotono, ampak ima polifoni značaj, ki temelji na njegovi večplastni strukturi.

Življenje v povečani resničnosti spodbuja oblikovanje novih oblik zaznave, ki nastanejo ob interakcijah s predmeti v kibernetnem prostoru. Ti zahtevajo oblikovanje, pogojno in metaforično rečeno, virtualnega čuta v podobnem smislu, kot je Karl Marx pisal o mineraloškem čutu in čutu za lepo, kar pomeni, da je potrebno našo zavest kultivirati za subtilna dela s predmeti, ki se jih dotikamo in jih usmerjamo v virtualnih in drugih sintetičnih realnostih.

Povečana realnost je praviloma dostopna prek vmesnikov, tudi naša kultura vedno bolj postaja kultura vmesnikov. Ti oblikujejo posebne matrice, ki omogočajo tipičen, za posamezni vmesnik značilen pristop do resničnosti. Če uporabimo določen vmesnik, steče pred našimi očmi prav poseben film, če uporabimo drugega, pa se srečamo z »drugo zgodbo«, recimo kot računalniško igro.

Raba vmesnika bistveno določa tudi strukturiranost in obliko dejavnosti; z rabo računalniškega urejevalnika besedil organiziramo tekst drugače, kot če pišemo s svinčnikom ali na pisalni stroj. Prav tako pa nam vmesniki omogočajo drugačno dožemanje prostora in

¹⁰ W. Conrad: Der ästhetische Gegenstand, 1908/1909.

časa in nas usmerjajo k novim oblikam reprezentacije. Pomislimo na primer na interaktivno reprezentacijo, značilno za medij video in računalniške igre, ki nas, ta pojav obravnavamo v poglavju o igrah, iz perspektive dovršenega časa umešča v nedovršeni čas čiste sedanjosti in iz stališča opazovalca na mesto akterja, igralca (vlog). Igra nas, za razliko od zgodbe, vključuje v aktivnosti, ki potekajo v realnem času, zahteva vaje, znanja in predznanja, prav tako pa tudi motorične spretnosti, kar pomeni, da kar se da intenzivno zaposluje vse čute in hkrati kreira novega - čut za igro. Usmerja nas k mojstrstvu v igri in k hitrim reakcijam v rizičnih situacijah, vendar pa nam, na drugi strani, ponuja shematiziran in - v primerjavi z narativnostjo v mediju zgodbe - osiromašen pogled na svet, kajti reduciran je le na cilje igre. Igre so vedno usmerjene k cilju in strukturirane okrog rezultatov, kar nima nič opraviti z zgodbo, ki uporablja subtilno obliko opisovanj.

Ob povečani resničnosti se oblikuje torej povečana zaznava, kar pomeni, da današnja posameznica zaznava »medijsko modelirano«, in zato gleda, posluša, se dotika - metaforično rečeno - filmsko, simulacijsko, klikovno in hipertekstno. Ne le film, ampak tudi novi mediji, med katerimi ima danes pomembno mesto internet, bistveno vplivajo na zaznavo, aktivnost in domišljijo današnjih posameznic, tako da, metaforično rečeno, vidijo, slišajo in otipajo več in drugače, kot če ne bi živele v svetu kulture vmesnikov.

V tem razdelku te knjige bom predstavil primer povečane in zato kompleksne zaznave, omogočene s kombinacijo treh vmesnikov, in sicer kolesa, računalnika in simulatorja za dirke v tematskih parkih. Prav kombinacija vožnje v realnem prostoru s pridomišljeno vožnjo v simulatorju in na podlagi pridobljene klikovne senzibilnosti mi omogoča kar se da kompleksno zaznavo prostora, v katerem

tekoče preklapljam iz realne sfere v sfero umetnih podob in uživam »bistvo vožnje kot take«. Takšna vožnja temelji na vsakodnevni izkušnji avtorja tega eseja, kar pomeni, da bom pisal o tem, kako gledam in kaj vidim v mestu zdaj, ko je moje kolesarjenje vsakodnevno dopolnilo mojemu poklicnemu delu pred računalniškim zaslonom in tudi izkušanju trendovskih okolij današnje industrije zabave (dirke v simulatorjih, ZF-filmi, igre na podlagi tehnologije za virtualno resničnost).

Ena izmed resničnosti, v katero se iz dneva v dan vračam, je resničnost kolesarja. Pravzaprav ni celovita, ampak se členi na dve »podresničnosti«, opredeljeni z drugačno konfiguracijo prostora in z rabo drugačne tehnologije. Prva je resničnost kolesarja na gorskem kolesu na cestah, poteh in brezpotjih zunaj mesta, v katero se vozim z gorskim kolesom, opremljenim s sprednjim in zadnjim blažilcem in s 24 prestavami, s kolesom, ki je dejansko namenjeno zahtevnejšim spustom, druga resničnost pa je resničnost mesta, po katerem kolesarim z mestnim kolesom z 18-hitroštnim menjalnikom, ki pa ga med vožnjo komaj kaj uporabljam. Malo dni je v letu, ko ne kolesarim. Tudi na številnih potovanjih po svetu posegam po kolesu, jasno, po sposojenem v deželi, v kateri sem. Eno takšnih zanimivejših voženj na tujem sem februarja 1999. leta uresničil v južnoafriškem Capetownu, kjer sem kolesaril na Rt dobrega upanja in nazaj. Ob orkanskem vetru v prsi, ki me je od roba ceste prestavljal proti sredini vozišča, tako da sem z desnico (tam se vozi po levi) voznike avtobusov in avtomobilov stalno opozarjal, naj se me izogibajo v čim večjem loku. Vznemirljivo kolesarjenje sem izvedel tudi na največjem mehiškem otoku Cosumelu, ko sem kolesaril na plažo Palancar z gorskim kolesom, na katerem zavori skorajda nista prijemali. Pa me ni dosti

motilo, le kaj bi z zavorami, na Karibih sem bil vendar. Kot kolesar ne prijateljujem samo z visokim snegom.

Iz dneva v dan kolesarim vsaj dvakrat dnevno in z rabo obeh koles. Z gorskim kolesom znamke Katarga se vozim na krajše rekreativne vožnje izven mesta, obvezno vsaj 27 do 30 kilometrov dnevno, medtem ko se na večerno vožnjo v mesto in dopoldanske službene opravke odpravim z mestnim kolesom. Niti na rekreativnih vožnjah izven mesta ne vozim hitro, kaj šele dirkam (včasih se sicer spuščam s hitrostjo 60 in več kilometrov na uro), toda po mestu se vozim izrazito počasi. Po Ljubljani kolesarim na svoj način. V prestavi, ki zahteva silovite pritiske na pedala. Na stopalki, ki se mi surovo upirata, me opominjata na feed-back sile. Sam ne vem, zakaj ne prestavim navzdol in si ne olajšam vožnje, zakaj se na svoj način trpinčim in sem pravzaprav smešen, kajti moje pritiskanje na pedala spremljajo nepotrebni prikloni glave, toda tako je, preprosto sem se navadil voziti po mestu na svoj način, v slogu, ki mi ta »manj«, namreč počasnost, povezano z naporom, kompenzira z nečim »več«, namreč z imaginirano izkušnjo mesta kot vsebine nizkoproročunskega digitalnega kina, takšnega, v katerem ne vrtijo hollywoodskih filmov s posebnimi učinki, delanimi recimo pri Pixarju ali pri Industrial Light & Magic, temveč so v njem krajši fajli, oblikovani z množično dostopnimi programi računalniške grafike. Mesta, in sicer Ljubljane, tako nimam v sofisticiranem okolju današnje-jutrišnjega digitalnega kina v smislu *high-tech* opcij industrije zabave, ampak ga izkušam na poseben način kot *low-tech* oblikovana grafična okolja, ki zahtevajo interaktivnega uporabnika kot tistega, ki po njih krmari s klikanjem miške in z gibanjem palice.

Moji pritiski na stopalki mestnega kolesa namreč spominjajo na klikanje miške. Zapisal sem že, da poganjam počasi, se pravi tako,

da kar se da čutim *feed back* sile, zato se mi tisto, kar vidim pred sabo, ne odpira kot tradicionalni, na občutljivi kemiji filmskega traku temelječi film, tu ni hitrosti in igre mestnih luči, ampak se mi odpira v smislu stopničastega, v določenem smislu žagastega prodiranja kot stopenjskega približevanja; dejansko gre za sekvenčno približevanje v metronomsko-digitalnem ritmu. Po Miklošičevi ulici in Prešernovi cesti kolesarim in po obeh hkrati tudi klikam. Klikam glede na ritem približevanja in oddaljevanja stavb. Vedno kolesarim po ulici kot namišljenem, z mojo percepcijo simuliranem stožcutunelu, ki se konča recimo pri Tromostovju. Spričo klikovnega, stopenjsko-stopničastega približevanja je takšen tunel oblikovan kot teleskopska cev, ki nudi vrsto pogledov/razgledov po pokrajini; zaradi počasne vožnje tudi gor in vstran, k pročeljem hiš in k pešcem na obeh pločnikih pod njimi, in, razumljivo, predvsem dol. Kolesar mora gledati dol, k pedaloma in malo naprej pred krmilo. Veliko intenzivneje mora pogled usmerjati na cestišče in njegovo najbližje okolje, ki pa je v isti ravnini, se pravi, spodaj.

Tudi v mestu ne kolesarim samo po ulicah, kajti kolesarim-klikam, to pa pomeni, da ne sledim le ulični mestni mreži, ampak med njenimi nitmi in vozlišči vlečem tudi svoje zanke – prek dvorišč, ob slabo zagrajenih gradbiščih, po ozkih prehodih. Kolesar ni ne pešec ne voznik ne letalec, ampak je tisti, ki sekvenčno vozi po mestu kot spletu analognih in digitalnih, pridomišljenih pokrajin. Gleda naravnost, pogleduje gor in gleda dol. Išče ožine, luknje, razpoke v prometu, koder bi lahko napredoval. V določenem smislu je bojevnik; agresiven je do pešcev, uživa, ko vratolomno vijuga med njimi, napadalen je, kadar to njegovo izzivanje ne ogroža njegove varnosti, tudi do avtomobilov; uživa, kadar prehiteva stoječo ali upočasnjeno kolono vozil, spet drugič beži pred vozili, kajti strah ga

je trenutka, ko se ne bi mogel umakniti nikamor več. Najbolj doma je zato tam, kjer so razkopane ceste, ko avtomobili zastanejo in se pešci obotavljajo, medtem ko on nadaljuje. Tisti je, ki v gibanju vidi tisto, kar je spodaj. In si domišlja in pridomišlja prostore.

Kot kolesar gledam dve Ljubljani, vidno - v višini pogleda med vožnjo in nad to višino, tisto, ki je zamejena s stavbami, ki se odpirajo, ki jih je moja vožnja otoplila v gibanje. In vidim neko drugo Ljubljano, in sicer Ljubljano kanalov, prekopov, kleti, rovov, cevovodov, ruševin in razbitin. Rad kolesarim tam, kjer mesto pokaže svoje drobovje, ko so razgaljeni kanali in nad njimi množice povezanih kablov in cevovodov (toplovodnih, plinovodnih, vodovodnih, telekomunikacijskih); avtomobili tja ne morejo, pešci se v loku izogibajo brazd-ran mestnega tkiva, kolesar pa zavozí tja, kjer se razkriva temačnost, morda kar znak katastrofe ali pa rojstva, kakor se vzame. Mesto živi najbolj tam, kjer se razkopava, spodkopava, podira. Za tistim, kar se mora umakniti, bo prišlo novo, recimo nova ulica ali kar soseka z novo pozidavo. Najprej bodo zacvetela gradbišča kot točke destabilizacije prostora in časa; z njimi se karte prostora mešajo na novo, z njimi se začne tudi na novo pisati zgodovina mesta. In del ruševin bosta morda urbanist in arhitekt vključila v novo strukturo. Recimo ruševine namenoma podrtih stavb, starih stoletje ali dve, ruševine prvotnega mesta daljnih prednikov in potresne ruševine ali tiste, povzročene s poplavami. Toda tisto, kar se vedno zavrže kot nekaj, kar je nevredno spominjanja, kar na določen način pohujšuje, so požganine, ostanki požarov, delamojstrovine uničevalskega ognja. Za njim se vedno počisti do dna. Sledi požarov ne stopajo v materialno kulturo. Požari se omenjajo, dokumentirajo s fotografijami, toda njihovi sledovi se ne ohranjajo. Tudi na ogenj se danes le malo pazi; bolj se gasi kot ohranja.

Z izrinjanjem duha in strasti prometejstva v sedanosti se odriva in tabuizira tudi naravni ogenj. Dopušča se kot boren plamenček sveče in kot hipno delujoči produkt vžigalnika za cigarete; zelo malo nas je, ki ga znamo ohranjati v ognjiščih. Sam, ki dolge zimske mesece kurim kamine v svojem domu, s tem staromodnim početjem žanjem posmeh celo svojih domačih, češ kako da ne priskrbiš centralnega ogrevanja, ko pa se, na drugi strani, zanimaš za pridobitve (novih) tehnologij in celo pišeš o njih. Zanimivo je, da ognjeni zublji slabo prijeteljujejo tudi z umetnostjo. V njej se ohranja ostra trdota kamna, voljnost gline, lesk lesa, stoječa in živa voda, barve tekstila – ko gre za kompaktne umetnostne materiale, in na drugi strani, bleščava in sence lebdečih filmskih, video in računalniških površin in nihanja elektronskih zvokov, ko gre za instantne materiale (novo)medijske umetnosti, toda pravega ognja je v umetnosti malo (recimo ognjena fontana Yvesa Kleina na vršni terasi Muzeja sodobne in moderne umetnosti v Nizzi). Je zgolj sredstvo povsem obrobnega pomena, manjka pa pristna umetnost ognja, zato s hvaležnostjo zastanem, ko kje v mestu, seveda »na sto let enkrat«, naletim na požiralce ognja kot obrtnike-mojstre umetnij z njim.

Kot mestni kolesar imam odnos do ognja v mestu. Že od nekdanj. Požar danes ni več običajna oblika nezgode, ampak, še posebno v bolj spektakelski obliki, ko ni prisoten le kot dim in vonj tlenja ali kot kratkotrajni spremljevalec eksplozij, redka, ekskluzivna. Med vsakodnevnim kolesarjenjem se ne zaustavljam ob zmečkani pločevini, pravih poplav tudi tako rekoč ni v tem mestu, toda ko zagori in lociram ogenj, se usmerim h goreči pokrajini ali točki v njej. Po svoje mi je nerodno spričo tovrstne radovednosti, kaj sem zraven, če me ne pustijo gasiti, se vprašam (bi sploh gasil, uničeval plamene, če bi smel blizu, je drugo vprašanje, se pravi, protivprašanje?), vendar strmim v

ogenj, v njegovo optiko in kemijo, v luč prižganega ognja, ki ni umetno sevanje naprav-nadomestkov in luč umetnih svetil, ampak je ogenj plamenov, se pravi, življenja. Tudi neukročeni ogenj, tisti, ki se dogaja v požarih, je eden motorjev življenja; recimo s tem, ko vzpostavi razliko med njemu bližnjim ogretim in tistim, ki je izvzeto njegovemu sevanju, se pravi, je takšno, da zebe.

Včasih se mi zdi, da je življenje daleč najbolj silovito prav na točkah, na katerih zagori. Plameni se pojavijo kot besede (stihi) presežne energije, se pravi, da se pokažejo v trenutku, ko energija več ne zdrži v stanju svojega molka kot nevidnega kopičenja na mestu, ampak gre silovito ven. Ogenj se ne dogaja mimo filma. Prvi film, metaforično rečeno »protofilm«, namreč tisti, o katerem poroča Platon v prisposodbi o votlini (opisani v *Državi*), je bil predvajan s pomočjo ognja, ki je pošiljal sence predmetov iz življenja za zidom na zaslon pred ukovanimi ujetniki.

K viru ognja kolesarim hitreje. Projekcijski stožec pred mano je osvetljen in površine v njem se gibljejo hitreje. Krožijo polžasto kot mešalec testa. Stožec se stalno zavija-zapira, z intenzivnostjo žarenja se briše razlika med tlemi in nebom, toda nikdar se ne zapre. Vedno je nek razviden konec, tam, kjer so plameni. Na trenutke-intervale se mi zdi, da na stenah tunela prepoznam tudi svojo drvečo senco. Vožnja v stožec, ki vodi k viru ognja, je sicer varna. Ne trese, ne strese in ne muči kolesarja. Po njej ni potrebna razbremenitev. To ni vožnja v simulatorju, programiranem za *Dirko za Atlantis*.

Mislím na vožnjo, ki sem jo peljal v IMAX simulatorju lasvegaškega hotela Caesar Palace (The IMAX' 3D ride) februarja 2000. Vrtoglavična vožnja skozi nevihto izstrelkov, ki so z vseh strani tolkli po plovilu, se je v nekem trenutku zaustavila na točki-čistini, na

točki-niču, na točki popolne nerazvidnosti in negotovosti. Ni bilo nobenega zgoraj in spodaj, levo in desno, naprej in nazaj, vstran in naravnost; projekcijski stožec-tunel je izginil, zavozili smo v ocean negotovosti. Rajši beg med točo sovražnih izstrelkov, rajši katastrofa, rajši padec (lahko z nogami navzgor v bretežnostno veselje) kot nič praznega obzorja, sem pomislil v trenutkih, ko je simulator zastal. Toda bili so res samo trenutki, aranžirani za vzbujanje čiste izgubljenosti in nejasnosti, kajti sledila jim je gesta drznega razpleta. Nekje dol sem ugledal odprtino v tunel, v stožec z liki, se pravi v polžasto pokrajino, kamor smo vrtoglavo zdrveli, pravzaprav padli. Surove sunke sta morala požirati hrbet in želodec, če ne bi bili privezani na sedeže, bi med gledalci-dirkači gotovo prišlo do poškodb, toda stvari so se začele premikati, se pravi silovito bežati proti končni točki potovanja. Obremenitve na telesu so komaj znosne, droga za pogled v obliki vrtoglavičnih podob tunelskega območja je visoko odmerjena, toda zdaj stvari gredo. Dirkamo in padamo skozi zavoje stožca, morda se bomo raztreščili, toda razbili se bomo v razvidnem prostoru, med predmeti, tam, kjer obstaja bližina. Razbitje je razbremenitev.

Tudi kolesarjenje v mestu je v znamenju bližine. Če hočem drveti, si izberem simulatorske dirke ali pa to počnem s svojim avtom, kadar vozim po (severno)italijanskih in francoskih (avto)cestah. Kolo rabim za prav posebno izkušnjo bližine mesta, za srečanje z njegovimi podzidavami in podpodji, za pogleda na reko in v kanale, za odkrivanje sledov ognja in njegovih redkih varovanj. In kolo rabim v mestnih predelih, kamor v določenem smislu še sodi, se pravi, kjer ni popoln tujek. Kolo ni skiro, rolka ali roler, s katerimi lahko drviš po atrijih velikih nakupovališč, med stolpnicami borznega in petrodolarskega kapitala, po ploščadih pred novodobnimi

kinematografi s po 14, 20 več in več dvoranami (kinedomi, kinepolisi, koloseji). Kolo je, kaj bi se sprenevedali, v resnici stara naprava (ne pristoji povsod, recimo v *L. A. Downtown* kot Novi Jeruzalem za vse mogoče filme katastrof, in ne pristoji vsakemu, ni jih malo, ki jih kolo celo moti), vendar pa lahko funkcionira kot vmesnik za prav posebno percepcijo. Ta je mogoča prav v dispozitivu, ki ga vzpostavlja kolo: ne prevelika hitrost, ne prevelika oddaljenost od tal, pritiskanje na pedala, ki se dovolj upirata, sklonjenost nad kolesarskim krmilom. Le drža in gibanje kolesarja, povezano z intervali pritiskanja-obračanja pedalov, omogoča prav posebno izkušnjo pridomišljenega projekcijskega tunela in mestnih stavb v njem kot kulis digitalnega kina.

Kakšne stavbe so to, kako zamejujejo tunel? Tu moram biti natančnejši, stavbe so vstran, zamejujejo zunanji obod. Stavbe stojijo, stavbe so tam, kot kolesar gledam dejansko tisto, kar je med stavbami in očmi, in je oblikovano kot tunelska mreža. V njej ni stavb, ampak so z gibanjem omehčane podobe-zaslone, polni svelobe in življenja, ki se lepijo na vozlišča mreže. To niso do nerazvidnosti razvlečeni hipni madeži, ne vozimo se vendar z visokohitrošnim vlakom (TGV), v podobah tunela se zato še ohranja konfiguracija vrat, oken, nadstreškov, okrasnih stebrov, ki zastajajo v intervalih in se potem spet pospešeno razpotegnejo. Tunel si stkem-vožnji zaradi bližine in prizemljenosti, da bi ušel tisti ob simulatorski dirki za Atlantis opisani negotovosti, ki mi je v estetski užitek le v okviru simulatorske izkušnje.

Kolesarim po cestah, poteh in peščenih brezpotjih in gledam-v-gibanju podobe v tunelski mreži kot posebni konfiguraciji prostora, ki je produkt moje aktivnosti; to je prostor-čas-akcija, ki ga vzdržujem in modificiram z vožnjo, dejansko je eden v množici pros-

torov-derivatov. In ker je mrežno-sekvenčno strukturiran, ne vidim samo podob in gibanja, se pravi ne sledim le vizualiziranim samostalnikom in glagolom, ampak se s pogledom, omogočenim prek vmesnika pedalov, ki se upirajo, dotikam tudi veznikov in predlogov med njimi. Kolesarim *v in*, gledam *k*, *prek*, *proti*, *v smeri*, *iz smeri*, kajti prečkam del mreže, vozim *med in v*, kajti v določenem smislu se tudi potapljam. Kolesarim, vsaj včasih, *s ali z*, kajti tam, kjer je mreža, pa čeprav tunnelska, projekcijska, mora obstajati sodelovanje in solidarnost. Prostor-čas-akcija kolesarjenja kot klikanja je predvsem prostor glagolov, veznikov in predlogov.

In ne kolesarim sam. Na mestnih ulicah srečujem kolesarke in kolesarje (pa tudi drveče popotnike na rolgah), ki tudi hitijo k določenim točkam, ki potem, ko so vstopile v zgodbe njihovih voženj, iznenada nekaj pridobijo. Mislim, da bi imele brez njih nek manj. Recimo, da oni ne prinašajo podob ognja, ampak podobe cvetja, podobe gibljivih besed in različnih odtenkov svetlobe, gibanja kot približevanja in oddaljevanja; stvari zadobijo prek njih neki »več«, ki se sicer nikjer ne vidi v smislu materialnih in energetskih sledi, toda mi, ki se vozimo in potujemo, zanj vemo. Delimo si njegovo izkustvo.

Je virtualni prostor tunela, konstruiran skozi percepcijo kolesarja, edina mogoča oblika imaginativne nadgradnje kolesarjenja v mestu? Se povečan pogled artikulira le prek tunnelske konfiguracije? Je mogoče gledati prek obračanja pedalov-kot-klikanja tudi drugače? Je. Na predele, na katerih mesto pokaže svoje drobovje ali vsaj rane, se pravi tam, kjer se podira in gradi, vržem, metaforično rečeno, tudi »plašč« satelitskega orbitalnega pogleda. Kaj mislim s tem? V tem primeru je stvar videti tako, da kolesarim in sem hkrati s pogledom, modificiranim z optiko satelitske kamere, zgoraj. Zdaj med vožnjo (recimo ob gradbiščih, med ruševinami ...) gledam tako, kot bi

počasi letel v vesoljskem plovilu nad neznanim planetom in se na vsak pritisk pedala zaustavil-kliknil in s tem odprl približano podobo kake izrazitejše planetne konfiguracije, recimo kraterja. Vozim-klikam v smislu točkovnega prečkanja prostora, torej v podobnem odnosu, kot ga imam do zócala v mehiškem glavnem mestu.

Vprašanje (novih) medijev in tehnologij je vprašanje tehniško modelirane in pospešene zaznave, tiste, ki je mogoča prek posebnega postavja (v Heideggrovem besedilu *Vprašanje po tehniki* uveden termin, nem. Gestell), ki je, ko gre za kolo, dovolj specifična. Razlikuje se recimo od tiste, ki je lastna modnemu, ponovno aktualiziranemu skiroju. Pri slednjem gre, če ponovno posežemo po prispodobi računalniške miške, za »klikanje z zaletom«, za vožnjo s trzljaji v podobo, kajti smo akterji sunkovitega odzivanja in potem dolge, ekonomične izrabe zaleta v pojemajoči vožnji brez intervalov.

Za današnje vmesnike je značilno, da funkcionirajo vedno manj posamično, izolirano, ampak se, nasprotno, povezujejo in nadgrajujejo v sisteme. Tudi zaznava, omogočena z določenim vmesnikom, se prepleta, povezuje in sestavlja s tisto, ki jo omogoča drug vmesnik. Mesto kot digitalni kino v izkušnji kolesarja kot zgodba-tema tega poglavja je voženo-konstruirano-ugledano skozi oba vmesnika, namreč kolo in zaslon oziroma njuni enoti - pedala in miško. V mesto kot digitalni kino kolesarim tudi na podlagi izkušnje svoje zaznave, oblikovane na podlagi dela pred računalniškim zaslonom. Če ne bi klikal, gledal ZF-filmov s posebnimi učinki, potem filmov, posnetih v IMAX-tehniki, prečkal spletnih strani in se vozil v simulatorskih dirkah, bi med kolesarjenjem gledal drugače in videl v določenem smislu manj. In tudi ustanova mestnega prostora bi bila siromašnejša za tisti tunelski derivat prostora, ki ga oblikujem prav s svojo vožnjo in ki obstaja v njenem času.

Vprašanje, ki si ga zdaj, ob koncu opisa takšne vožnje, zastavljam ob opisu svoje percepcije med kolesarjenjem v mestu, je, kako umestiti tovrstno zaznavo v sklop fenomenoloških raziskav. Ali ni moje izkušanje mesta nekaj, kar je bistveno povezano z modusom zaznave znotraj sedanje kulture vmesnikov, ki je neskončno tuj za znavi situacij, s katerimi so se srečevali Husserl in njegovali nadaljevalci? Je najti pri Husserlu sploh napotke za fenomenološki pristop k tovrstni problematiki?

Moj odgovor na to zadnje vprašanje je pritrdilen. Ne le besedila iz že omenjene XXIII. knjige *Husserliana*, ampak tudi Husserlove analize prostora, časa (recimo časovnih struktur kinestetičnega poteka v delu *Ding und Raum*¹¹) in zaznave nam lahko rabijo celo kot smiselni napotki za tovrstna opisovanja. Preklapljanje v *modus kot-da* in s tem uveljavitev svojevrstnega derealiziranja predmetov in procesov je namreč opisal tudi Husserl sam, in sicer v obliki, ki naravnost vabi k modifikacijam, ki sem jih izvedel sam v svojem opisu vožnje v irealnem tunelu. Mislim na njegovo že omenjeno stališče, da lahko vsako stvar opazujemo, kot bi bila podoba, in da živimo v estetski zavesti. Videti nekaj kot-da-bi bila podoba pa pomeni v kontekstu fenomenologije vpeljavo irealizacije in s tem modusa kot-da, kar pomeni, da s »kot-da značajem« inficiramo dano realno¹².

¹¹ E. Husserl, (1973). *Ding und Raum*, Vorlesungen 1907, *Husserliana*, zv. XVI. Haag: Martinus Nijhoff.

¹² Tudi kolesar je lahko v določenem smislu fenomenolog, kar tudi ni v nasprotju s Husserlovim stališčem iz njegovega pisma Hugu von Hofmannsthalu (12. januarja 1907), v katerem je nakazal možnost za zavzetje fenomenološkega stališča tudi pri ne-filozofih, in sicer v naslednjem smislu: »Umetnik, ki 'motri' svet, da bi za svoje namene iz njega dobil 'vednost' o naravi in človeku, se do sveta obnaša podobno kot fenomenolog. (...) Svet mu, medtem ko ga motri, postane fenomen, njegova eksistenca mu je irelevantna, prav tako kot filozofu (v kritiki uma).« (Nova revija, št. 245-246, sept.-okt. 2002, str. 272, 273)

In če se sedaj vrnem k opisu zaznave med svojim kolesarjenjem v mestu, v katerem prebivam, lahko ponovno zapišem, da njegove ulice zaznavam v realnem stališču in jih hkrati vidim kot podobo. In ne le kot statično podobo (v Husserlovem smislu), ampak kot podobo-gibanje, se pravi kot film. In v določenem smislu tudi ne samo kot film, ampak kot simulator v tematskem parku. Resničnost medijskih pokrajin današnje kulture vmesnikov naravnost vabi k opazovanju njenih stvari in procesov kot-da-so podoba, film, simulatorska dirka ali računalniška igra. Zaznava povečane resničnosti zahteva tekoče preklapljanje v modus »kot-da«, čeprav moramo tukaj upoštevati omejitve, ki izhajajo iz specifičnosti (novih) medijev. Preklop v modus medijskih podob dejansko zahteva svojevrstno postavljanje v oklepaje naravnega stališča, vendar pa resničnost medijev, ki sledi tej redukciji, ni identična z resničnostjo v modusu quasi v smislu fenomenologije. Medijska resničnost ni dana, naravna resničnost, vendar pa se njena nevtralizacija dejansko nanaša na njen atribut danosti oz. naravnosti, ne pa na njene učinke realnosti. Lahko celo zapišemo, da ima v določenem smislu kompleks resničnosti, hoče biti (recimo v obliki virtualne resničnosti) realnejša od nje, kar sugerira tudi Baudrillardov termin hiperrealnost. Ponovno naj zato poudarimo, da medijska derealizacija ni identična s fenomenološkim »čiščenjem« načela realnosti; realnost medijev je eno, svet očiščenih fenomenov po fenomenološki redukciji pa nekaj drugega.

Se je z omembo Husserlove misli o možnosti univerzalnega preklopa v stališče, ko lahko imamo določeno stvar v modusu podobe, izčrpala relevantnost za fenomenološke analize ob mojem opisu vožnje po mestni ulici v obliki kompleksne izkušnje mesta? Je tukaj navezava na fenomenologijo samo bežna gesta, s pomočjo katere skušamo pojasniti možnosti kompleksnega imaginarnega okolja v

smislu nadgraditve realne ulice s tunelom iz njenih trirazsežnostnih podob? Nikakor, mislim, da je opis kolesarjeve poti v mesto in skozi en njegov izsek opis prav posebne, in sicer kompleksne, bogate izkušnje, ki temelji na izraziti kolesarjevi aktivnosti, na njegovem polnem angažmaju, ki vsekakor aficira in stimulira tudi njegovo telo. Kolesar namreč spoznava in odkriva mesto, se udomačuje v njem skozi kompleksno aktivnost gibanja-kolesarjenja. Heideggrovski imperativ *biti-v-svetu*, ki je, ko gre za omenjeni opis kolesarjeve vožnje, dejansko *biti-v-mestu*, se uresničuje prek vožnje kot smotrnega gibanja, v katerem občuti svoje celotno telo, hkrati pa prek njegove zaznave občuti tudi mestno okolje. Ta »v« v *biti-v-svetu* ne pomeni vsebovanosti v nečem, temveč vključenost, neposredno medsebojno napotenost mesta in kolesarja drug k drugemu. V angleščini lahko, če posežemo k etimološki argumentaciji, to aktivno sopripradnost izrazimo v terminih, kot so *being in love*, *in confusion*, *involved* itn.

Kolesar ne spoznava in odkriva mesta iz distance, ampak skozi sofisticirano vožnjo v obliki dinamičnega vpletanja v tekst mesta samega; in tudi, ko ima mesto v modusu tunela iz podob, v tisti tunel vozi, je v *vožnji-med-podobami*, torej je neposredni udeleženelec v pokrajini podob. Mesto zanj ni tam, ampak je njegov projekt v nastajanju, in ta konstelacija implicira držo kolesarja-odkrivalca, ki je blizu fenomenološkemu pristopu do vprašanj spoznavanja resničnosti. Tu naj spomnimo tako na Mauricea Merleau-Pontyja poglede na vlogo gibanja v spoznavnem procesu in zaznavanja prek posredništva telesa (Merleau-Ponty 2000) kot tudi na Husserlovo misel o kinestetični senzaciji kot subjektovem izkustvu kinestetične situacije ter na njegovo teorijo otipa in konstitucijo telesa. Merleau-Pontyjeve analize percepcije temeljijo na kritiki kartezijskega dualizma subjekta in objekta in na opustitvi pristopa, ki

razume percepcijo le v smislu izoliranega akta, ki zaznavajoči subjekt povsem loči od zaznavanega sveta. Za Merleau-Pontyja je, nasprotno, zaznavanje vedno utelešeno, prizemljeno, predpostavlja stalne interakcije telesa in sveta. Zaznava je vedno prav posebno konstruirano izkustvo in ne zgolj mentalna aktivnost duha. Čista zaznava predhodi spoznavanju, zato ima kolesar, ki intenzivno poganja pedale, mesto, se pravi Ljubljano, na podlagi svoje izrazite telesne aktivnosti in udeležnosti. Da bi nekaj spoznal, mora ves čas premikati telo. Gledanje (tudi videnje) in telesno gibanje (kolesarjenje) napotujeta drug na drugega; s pomočjo gibanja si lahko priskrbi pogled tudi z druge, statičnemu opazovalcu odtegnjene strani.

Ljubljana zato za kolesarja ni geometrijski prostor kot 3-d abstraktno okolje, postavljeno predenj v smislu odmaknjenega zaslona, ampak je prostor-dogodek, ki se konstituira s kolesarjevo vožnjo, z njegovim pedale obračajočim telesom. Ljubljana zato ni le podoba onstran kolesarjevega krmila, ampak proces, ki ga, v določenem smislu, uresničujejo kolesarji z vsakim svojim pritiskom na pedal. Telo se obnaša situacijsko, postavljeno je v aktivno pozicijo, ki konstituira doživeti/izkušani prostor, ki obdaja kolesarja in ga vabi k izkušanju potopitvenih učinkov.

»Podobno kot nekdanje generacije angleških razumnikov, ki so se učile italijanščino, da bi lahko brale Danteja v izvorniku, sem se naučil *voziti*, da bi lahko bral Los Angeles v izvorniku«, je zapisal Reyner Banham v svoji, danes že klasični razpravi *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies*. Sam lahko končam ta razdelek te knjige z varianto tega Banhamovega, na avtomobilski L. A. usmerjenega stališča: Vožnja s kolesom je verjetno najboljši način, da lahko bereš Ljubljano v izvorniku. In lahko mi verjamete, da sem prebral že veliko njenih poglavij.

TEORIJE INTERNETSKE BESEDILNOSTI

Besedila v računalniških oknih

Na zaslonih v realnem času med sabo povezanih računalnikov se pojavljajo medmrežna besedila kot oblike digitalnega in omreženega medija, ki ima svojo specifiko, povezano s programi in strojno opremo, na kateri temelji. Internetska besedilnost produktivno izrablja možnosti, ki izhajajo iz omreženih oblik komuniciranja, povezovanja v realnem času (kot povečani sedanjosti, v katero sta implodirali tako preteklost kot prihodnost) in iz internetskega (predvsem spletnega) prostora kot (vsaj načeloma) gladkega in rizomatskega področja skokov, povezav in prečkanj. Internetska tekstnost je del širšega področja digitalne besedilnosti, med katero ima pomembno mesto tudi hipertekst.

V tem besedilu si zastavljamo vprašanje, kako razumeti posebnosti internetske tekstnosti, njene novosti in izzive, kar pomeni, da nas zanima predvsem medij sam. Tej problematiki se skušajmo najprej približati z umestitvijo danes že klasičnega in tudi dekonstruiranega hiperteksta v okvir sodobnih tokov postmoderne misli in postmoderne tekstnosti, kot jo je izrazil George P. Landow v tem stališču:

Hipertekst kot informacijska tehnologija, ki jo sestavljajo posamezne tekstne enote ali leksije in elektronske povezave med njimi, ima veliko skupnega s sedanjo literarno in kritiško teorijo. Na primer, podobno kot veliko sodobnih del izpod peres poststrukturalistov, kot sta Roland Barthes in Jacques Derrida, hipertekst na novo razumeva tradicionalna, dolgo veljavna stališča o avtorjih in bralcih ter tekstih, ki jih pišejo in berejo. Elektronsko povezovanje, ki tvori eno bistvenih lastnosti hiperteksta, tudi izraža misel Julije Kristeve o intertekstnosti, poglede Mihaila Bahtina na večglasnost, pojmovanja Michela Foucaulta o mrežah moči in ideje Gillesa Deleuza in Félixja Guattarija o rizomatski, nomadski misli. (Landow 1994: 1)

Tako nova besedilnost kot družbena kritika ustanov moči in hierarhij naj bi torej izšla iz nezadovoljstva nad medijem tiskane knjige in spričo diskuzov hierarhične misli, kar pomeni, da se je teoretsko polje, smiselno za razumevanje hiperteksta, razvilo sočasno s hipertekstno teorijo, oziroma če stvari še bolj poenostavimo, lahko zapišemo, da je hipertekst le nadaljevanje s poststrukturalističnimi poetikami intendiranih zahtev po novi besedilnosti, oblikovano z drugačnimi sredstvi. O posebnosti elektronske (digitalne, kibernetike, hipertekstne) tekstnosti je mogoče torej govoriti tudi v jeziku teorij, ki so avtopoetično in samoreferencialno proizvedle nove paradigme modernističnih in postmodernističnih diskurzov. Povsem v skladu s to teoretsko usmeritvijo je bilo v 90. letih 20. stoletja objavljenih tudi veliko teoretskih prispevkov, ki so posamezna dela digitalne tekstnosti (še posebno hiperfikcije, recimo dela Michaela Joycea in Stuarta Moulthrop) obravnavala skozi poglede, ki so značilni za različne usmeritve sodobnejših, predvsem poststrukturalističnih literarnih teorij, razvitih ob izzivih avantgardistične, neo-avantgardistične in postmodernistične literature. Njihova izhodišča so bila pogosto vprašanja o tem, kaj se sedaj v hipertekstnih besedilih dogaja z zgodbo, kako funkcionirajo narativne strukture v novomedijskem pisanju, kakšne so posebnosti hiperteksta glede na za tradicionalno literaturo bistvena koncepta zapleta in razpleta.

Tovrstna usmeritev je utemeljena v podmeni o skupnem imenovalcu med dogajanjem v sodobnih znanostih, ideologijah, umetnostih in (novomedijskih) tehnologijah. Izhaja iz podmene, da je tudi tehnologija zadeva »logosa«, da ni le nevtralna tehnika, ampak so, preprosto rečeno, ob njej tudi navodila za njeno uporabo in celo mehanizmi za oblikovanje prav posebnega konteksta produkcije, distribucije in menjave, ki se oblikujejo ob tisti tehnologiji. Vendar

pa je ta postopek relativno malo uspešen, ko gre za analizo dejanske specifičnosti (novega) medija. Premalo pove o njem, meša stvari, ki so med seboj komaj kaj prevedljive in kompatibilne, pogosto zgreši tudi življenjski slog posameznikov in njihovo senzitivnost, ki sta tudi pomembna dejavnika za razumevanje medijske posebnosti.

Za obravnavo internetske tekstnosti je zato gotovo uporabnejši in smiselnejši postopek, ki se razlikuje od prej opisanega (v delih Landowa in njegovih somišljenikov) in ne razume internetske tekstnosti v smislu nadaljevanja znanih (tudi avantgardističnih) oblik tekstnosti z drugimi sredstvi, ampak se usmerja k temeljnim paradigmam in podlagam novega medija samega. Tu naj zato omenimo Walterja Benjamina vpeljavo inovativnega pogleda na film: ta medij nikakor ni nadaljevanje literature in gledališke igre z drugimi sredstvi, ampak je nekaj čisto drugega. In to »drugo« nikakor ne prihaja od ideologije filma, ampak je utemeljeno v njegovih tehniških podlagah. Pogled skozi kamero kot vmesnik s samosvojo logiko omogoča povsem drugačno reprezentacijo resničnosti. Tu naj omenimo tudi Benjaminovega sodobnika Bertolta Brechta, ki je v svojem kratkem besedilu *Radio kot komunikacijski aparat* že pred sedmimi desetletji opozoril na interaktivno, povratne zveze omogočajočo naravo radijske tehnike, ki brez težav dopušča, da se ta medij ugleda v povsem novi funkciji. V tistem besedilu je Brecht uvodoma kritičen prav do neinventivne, ideološke rabe radia v tradicionalni, mimetični obliki; mislimo na radio zgolj v vlogi distribucijskega sredstva, se pravi orodja prenašanja. Zoper to aplikacijo radia, ki je bila v interesu takratnih političnih elit, je oblikoval predlog za preobrazbo funkcije radia, in sicer preobrazbo, ki v tehniškem smislu nikakor ni problematična:

Radio je treba spremeniti iz distribucijskega aparata v komunikacijski aparat. Radio bi bil nadvse čudovit komunikacijski aparat javnega življenja, ogromen sistem kanalov, se pravi, bil bi to, če bi znal ne le oddajati, temveč tudi sprejemati, torej pripravljati poslušalca ne le k poslušanju, temveč tudi h govorjenju, ter ga ne osamiti, temveč ga povezati v razmerje. (...) Radio mora omogočiti medsebojno menjavo. (Brecht 1987: 96)

Novi medij (ob primeru Brechtovega pogleda na radio) torej ne kot nadaljevanje poznanih oblik komuniciranja in kreativnosti, ampak kot nekaj drugega. In to drugo kot tisto, po čemer se sprašuje, je vedno smiselno razumevati iz njegove temeljne strukture in zanjo značilnega funkcioniranja ali recimo kar življenja (se pravi, tudi v smislu njenega avtopoezisa); potruditi se je pač treba, da razumeš, kako medij funkcionira, kakšne so njegove posebnosti, kakšno publiko ustvarja in kako opravlja svojo mediatizacijo.

To nedvomno velja tudi za internetsko besedilnost in spletne projekte z literarnimi funkcijami (recimo vizualna in kinetična, animirana internetska poezija, kodna poezija, pesniški generatorji), ki jo bomo v tem besedilu obravnavali prav v smislu, da na njej odkrijemo tiste posebnosti, ki dejansko pomenijo novo kvaliteto, so torej nekaj drugega od tiskane tekstnosti, ki sodi v območje Gutenbergove galaksije. Razumeti nov medij pri internetski tekstnosti pomeni zato razumeti tudi internet, in sicer tako na ravni strojne opreme (omreženih računalnikov in strežnikov) kot na ravni programov, protokolov in brskalnikov, kar pomeni, da je uporabnik raziskovalec tega medija pred izzivom, da v smislu pristopa, ki je lasten fenomenološki estetiki, usmerja pozornost tudi na, v terminologiji te estetike, realno ospredje tega medija, torej na medijske nosilce. To pa pomeni, da ga zanimajo tako hardverske komponente in njihovo funkcioniranje od zaslona in tipkovnice do mode-

ma, miške in igralne palice, kot tudi programski in skriptni jeziki. Tako materialne podlage kot programska orodja so stvari, ki niso zunaj raziskovalčevega interesa, ko gre za internetsko besedilnost.

Tovrsten pristop in z njim povezano izhodišče nas zato najprej usmeri k produkcijski in sprejemni enoti internetske tekstnosti in h kompleksu vmesnikov, ki so potrebni za njeno sprejemanje in manipuliranje. To pa je (osebni) računalnik (v omejenem obsegu tudi zmogljivejši dlančniki, vključeni v mobilni internet) s svojimi za delo na njem bistvenimi komponentami. Vsekakor je tukaj pomemben predvsem zaslon, kajti dejstvo, da se srečujemo z besedili na njem, je tukaj bistveno. Internetska besedilnost, oblikovana s sodobnimi programi, namreč lahko obstaja v svoji avtentični in integralni obliki samo na zaslonu. Samo tam besede, pogosto tudi v tesni prepletenosti s podobami oziroma kar v obliki besed-podob, obstajajo, ko gre za internetski in digitalni medij, v zanje tipični obliki. So besede-podobe-telesa, postavljene (lahko tudi dinamično v kinetičnih, animiranih enotah besedila) v globino računalniških oken. In pogosto so to tudi besede, ki jih je, odvisno od programov, s katerimi so aranžirane, mogoče tudi premikati, obračati, povečati ali pomanjšati. Če so oblikovane v VRML-ju (kot, pogojno rečeno, tekstni virtualni resničnosti), omogočajo tudi bralkinemu pogledu, da zavzame tako rekoč nemogoč položaj in se postavi na imaginarno točko za besedilom kot steno iz »besednih opek«. Samoumevno je, da takšne tekstne pokrajine ni mogoče prevesti in prenesti v tiskani medij brez opazne izgube tistih njenih posebnosti, ki so vezane prav na programske značilnosti in medij zaslona.

Internetska besedilnost se torej oblikuje za življenje na zaslonu in za bralko-uporabnico te besedilnosti, ki jo sprejema v prav posebnem odnosu, značilnem za tisto posameznico, ki, preprosto rečeno,

na računalniku vsakodnevno dela in se prek njega zabava in komunicira. To je odnos, ki predpostavlja aktivnost klikanja in povezovanja, odpiranja in zapiranja oken in tudi svojevrstno identifikacijo s kurzorjem v smislu, da je bralka tam, kjer je v določenem trenutku kurzor, kar pomeni, da smo priče bralkine daljinske prisotnosti v tekstni pokrajini v smislu »biti-v-tekstu«. To je vsekakor tudi za fenomenologijo pomembna aktivna drža; ne gre za stališče opazovalke (iz distance), temveč za njeno vključenost, za paradigmo »biti-v-svetu«, le da je svet zdaj tekstna pokrajina.

Internetska tekstnost je tekstnost na internetu, katerega najpomembnejša aplikacija je svetovni splet (angl. okrajšava *www*), ki temelji na rabi protokola HTTP prek katerega komunicirajo strežniki in brskalniki in si izmenjujejo spletne podatke, ki so oblikovani z rabo kode HTML. Ta koda vsebuje večino informacij o strukturi strani, tekstih na njej in o hiperlinkih, ki jih potem brskalnik interpretira tako, da se lahko pokažejo na zaslonih računalnikov. Internet je sicer bistveno širše področje od svetovnega spleta, kajti vključuje tudi hardverske komponente omrežij, Telnet, FTP in druge aplikacije. V smislu funkcioniranja lahko preprosto opišemo internet kot mrežo mrež, sestavljeno iz računalnikov, ki med sabo komunicirajo prek protokolov.

Internetska besedilnost sodi v zvrst digitalne tekstnosti, ki pa je širši pojem od prve. Digitalna besedila obstajajo tudi v neomreženih oblikah (recimo na cederomu, disketah, v elektronskih knjigah, kot del interaktivnih inštalacij itn., kar pomeni, da je tukaj bistveno tudi razlikovanje med omreženo in neomreženo, se pravi *on-line* in *off-line* digitalno besedilnostjo. To razliko je pri digitalni besedilnosti uvedla Christiane Heibach, ki je še posebej poudarila, da omrežena digitalna literatura »izrablja možnosti omreženih podatkov in

omreženih komunikacijskih oblik« (Heibach 2001: 35). Ko omenjamo digitalne literature na internetu, naj poudarimo, da je internet (relativno) nov, interaktiven medij, ki temelji na pisavi; mislimo na programske jezike, alfanumerične kode in programske ukaze, ki nam razkrivajo dejstvo, da imamo, ko gre za medmrežje, pravzaprav dvoje tekstnosti, in sicer tisto, ki jo vidimo na zaslonu (in je pogosto aranžirana v atraktivni tipografiji), ter, pogojno in metaforično rečeno, skrito besedilnost programskih in skriptnih jezikov, ki je »za zaslonom«. V nadaljevanju tega besedila bomo videli, da je tovrstna, skrita besedilnost tudi izziv za nekatere literarne ustvarjalce v internetskem mediju, ki v svojih delih uporabljajo nov jezik, temelječ na kombiniranju računalniških in neračunalniških jezikov; mislimo na softversko umetnost in še posebno na kodno poezijo. Tu so tudi pomembni vplivi tako imenovane ASCII-umetnosti, ki je umetnost ASCII-kode, ki vključuje 128 znakov (črke, števila, ločila), ki rabijo spletnim umetnikom tudi pri oblikovanju izrazito vizualnih vsebin.

Internetska besedilnost (tudi kadar ni na tipografski ravni vplivana z znaki programskih in skriptnih jezikov) je praviloma multimedialna. Ob tekstnih enotah z izključno semantičnimi funkcijami soobstajajo tekstne enote z močnimi vizualnimi in kinetičnimi učinki, ki so na zaslonu aranžirane glede na merila prostorske in celo filmske sintakse. To so enote, ki izzivajo bralke h kompleksnemu procesu percepcije tekstnih objektov, ki vključuje tekoče preklapljanje med različnimi modusi zaznave, kar je povezano s posebno naravo digitalne tekstnosti v smislu, da je digitalno besedilo dvojne narave: »povabljeni smo, da gledamo skozenj in NAnj« (Danet 2001: 362). Bralci torej niso usmerjeni le h gledanju skozi besedilo v smeri pomenskih enot, ki jih je treba odkriti, ampak se zaustavljajo tudi pri njegovih vizualnih lastnostih. Internetska tekstnost niso

le statična in animirana besedila na spletnih straneh (internet je dinamičen medij in napačno bi bilo, če bi vso pozornost namenili le stabilnim testnim artikulacijam na spletnih straneh, kar bi pomenilo zanemarjanje tistih kvalitet tega medija, ki so povezane z njegovo rizomatsko in dinamično naravo), ampak so pomembne tudi tiste oblike internetske tekstnosti, ki izrabljajo internet kot »gladek«
prostor drznih skokov, povezav in pisanja v realnem času. Pomemben del internetske besedilnosti zato nastaja v obliki na tekstu temelječih virtualnih skupnosti (MUD in MOO), klepetalnic in elektronske pošte. Vse te komunikacijske oblike predpostavljajo svojevrstne jezikovne obrazce, polne inovacij in odklonov glede na poznane jezike, zato bomo v nadaljevanju tega razdelka obravnavali tako jezik spletnega medija samega (artikuliranega predvsem na spletnih straneh) kot posebne jezike virtualnih skupnosti in elektronske pošte.

Razširjeno področje besedilnosti

Enostavna besedila v obliki spremnih informacij (oprthi enkrat na dejstva, drugič na govorce, povezane s pevko in nastajanjem videa), zapisana v ekonomičnem jeziku stripa in postavljena v oblačke, so stopila tudi v podobo glasbenega videa, celo tistega, delanega z dovršenostjo, ki jo trendovsko diktira MTV. Iznenada ni dovolj, da vidimo Jennifer Lopez, Rickyja Martina, Madonno, Shakiro in Britney Spears, ampak se ob njihovih vokalih, glasbeni spremljavi in podobah, aranžiranih v zgodbi za dvesto sekund ali manj, pojavljajo tudi besedila. Vztrajajo celo v fascinantni podobi glasbenega videa in ob njej, kar vse svečenike trendovske vizualne kulture navdaja z nelagodjem. Video površina kot reka prekrivajočih

se podob, zavezanih logiki topljenja in metamorfoz znotraj digitalnega morfa, očitno ni dovolj, ampak je tukaj iznenada še beseda. Pa čeprav kar se da ekonomično speta v stavke, ki jih razumejo tudi tisti, ki bi že po nekajminutnem branju odložili ne le kak zahteven in dolgovezen roman Dostojevskega, ampak tudi Welshevo besedilo *The Acid House*.

Medij verbalnega srečujemo tudi na medmrežju; na njem je, mislim, še vedno preveč samo pisanih dokumentov. Pripravljalci spletnih strani še vedno premalo prijeteljujejo z zahtevnejšo programsko opremo, namenjeno oblikovanju strani z izrazitimi vizualnimi in zvočnimi učinki. Prepočasi slabi trend, da na medmrežje nalagamo predvsem dokumente iz dane realosti v obliki, ki bolj ali manj kopira njihovo izvorno »fizično« artikulacijo, kar vodi k tistemu, kar lahko poimenujemo kot *virtualni mimezis*. Vendar pa je medmrežje, podobno kot mobilna telefonija in njun skupni posel v obliki mobilnega interneta, tudi mesto nastajanja nove tekstnosti in, pogojno rečeno, elektronskega verbalnega. Nova besedilnost ne vključuje le spletnih verbalnih komunikacij in tekstnih podlag mobilne telefonije, ampak tudi tekstne objekte v obliki računalniške grafike, svetlobnih napisov in drugih tekstnih (lahko tudi analogno kodiranih) oblik, ki vplivajo tudi na njeno umetniško, literarno kodirano prisvajanje. Podobno kot je likovnik Joseph Beuys vpeljal pojem razširjenega pojma umetniškega dela, lahko ugotavljamo danes tudi razširjeni pojem literarne besedilnosti, ki vključuje literaturo-kot-jo poznamo, na literarnih besedilih temelječe elektronske inštalacije, analogne netiskane literarne objekte (recimo grafite z literarnimi ambicijami), hipertekstna besedila v spletnem mediju, temelječa na povezavah (linkih), na literarni tekstnosti utemeljene virtualne skupnosti (t. i., v angl. okrajšavah, MUD in MOO), internetske romane

s kolektivnim avtorstvom, romane v obliki elektronske pošte in digitalno literaturo druge generacije¹³, ki živi izključno na računalniškem zaslonu (in lahko, kodirana v wapu, tudi na zaslonih mobilnih telefonov in žepnih računalnikov). Slednja se umešča v mediju *digitalnih literarnih projektov*, ki jih ni mogoče brez izgube velikega dela njihovih bistvenih sestavin prevesti v medij tiskane revije ali knjige; tovrstno digitalno literaturo pa lahko razumevamo tudi v kontekstu temeljnih sprememb, ki določajo današnje dogajanje na umetniškem področju in ne zadevajo samo ontologije na umetnostnem področju, ampak tudi vprašanje spremenjene zaznave današnjih posameznic in tudi njihovih novih oblik komuniciranja, druženja in celo političnosti.

Nove umetniške usmeritve

Nova, literarno kodirana besedilnost se umešča v širši kontekst dogajanja sedanje umetnosti, ki jo spremlja vrsta daljnosežnih preusmeritev, obratov, prelomov in premeščanj, utemeljenih tako z izzivi novih medijev kot z avtorefleksivnim dogajanjem v umetnosti sami, z njenim avtopoetičnim in samoreferencialnim razvojem, ki vključuje dialoge in poliloge o položaju in nalogah umetnosti znotraj umetnosti same in njenih institucij. Vsekakor smo sodobniki dogajanja, za katero so bistveni tudi vplivi tako sodobne filozofske in kulturološke misli kot tudi izzivi, ki prihajajo iz naravoslovja in nekaterih družboslovnih disciplin (sistemske teorije, kibernetike

¹³ Ta termin sem v poglavjih o tehnoliteraturah vpeljal že v svoji knjigi *Tehnokultura, kultura tehna*, ki je izšla pri Koda (ŠOU), Ljubljana, 1998, mednarodni javnosti pa sem ga predstavil istega leta v svojem referatu *Text as Virtual Reality*, predstavljenem na mednarodni konferenci DAC 1998 v Bergnu (Norveška).

druge generacije). Med vplivnejšimi avtorji s področja filozofije in kulturologije naj omenimo Deleuza in Guattarija, Lacana in Jamesona, Baudrillarda in Virilia, Kristevo in Barthesa, Deborda in Derridaja, Groysa, Flusserja, Žižka in Harawayevo, medtem ko naj s področja drugih ved opozorimo na (naj)novejše teorije umetne inteligence, umetnega življenja, robotike, genetike, molekularne biologije in medicine, fraktalne geometrije narave (teorija kaosa) in splošne relativnostne teorije. Prav tako je današnja umetnost področje, ki je naravnost inficirano s stalnim ukvarjanjem s sabo, torej s tradicijo, ki se je začela z zgodovinsko avantgardo 20. stoletja, nadaljevala z neoavantgardo 60. in 70. let, v določenem smislu pa jo je radikalizirala tudi novomedijska umetnost. Vsekakor je nujno tudi upoštevanje interakcij današnje umetnosti z oblikovanjem, modo, novimi tehnologijami, novimi oblikami komuniciranja, življenjskimi slogi, tehnoznanostmi, novimi oblikami religioznega občutenja in novo političnostjo. Priče smo vrsti zamenjav kulturnih paradigem, ki na že opaznem delu sodobne umetnosti rezultirajo v obratih od stabilne in statične umetnine k rizomatski tekoči in konceptualni umetniški situaciji, dogodku, vmesniku in programu ter od kulture kot teksta h kulturi kot performansu (o čemer pišemo v tej knjigi v uvodnih razdelkih o umetniškem delu danes).

Ko omenjamo performativni značaj sodobne umetnosti, usmerjene k uprizorjenim dogodkom, ki potekajo v poglobljeni in »povišani«
sedanjosti, naj opozorimo, da je ta usmeritev v mnogočem tudi del tistega kulturnega obrata, ki ga lahko le približno in po analogiji z znano Nietzschejevo paradigmo poimenujemo kot obrat od apoliničnega k dionizičnemu, kar pomeni, da gre za obrat od linearnih, stabilnih in umirjenih struktur h kaotičnosti, disperznosti, ritualu in tudi, metaforično rečeno, k tehno-opoju. Priče

smo različnim oblikam ritualizacije vsakdanjosti, ki se izražajo v praznovanjih, strankarskih in predsedniških konvencijah, medijskih megaspektaklih, ceremonijah, igrah (od igralniških do video in računalniških iger), športnih tekmovanjih, ritualih mode in glasbeni pop kulturi, paradah in drugih rejverskih in klubskih dogodkih. Ni naključje, da je uredništvo mednarodne revije *Kunstforum* konec leta 2000 opozorilo na konceptualne konsekvence tega obrata na področju umetnosti (tematski blok *Umetnost brez značaja dela*), ki vodijo k nadomeščanju konceptov, kot so umetnina, oblika, izvirnost, izraz in domišljija, s koncepti igre, dogodkov, performativnosti in inscenacije. Erika Fischer-Lichte je o tem zapisala: »V postindustrijskih družbah lahko na številnih kulturnih področjih opazimo pozornost vzbujajoč razvoj, ki ga lahko označimo 'sunek k performativnosti'. Tako v umetnostih od 60. let dalje vedno bolj prevladuje uprizoritveni značaj nad značajem artefakta.« (Fischer-Lichte 2000: 63)

Ta usmeritev k uprizorjenim dogodkom, programom, hepeningom, situacijam in ambientom, kar pomeni uveljavitev procesne in instantne, izrazito na čas (in kontekst) izvedbe vezane umetnine (brez značaja zaključenega, »trdnega« dela), pa sovpada tudi z obratom od velikih tradicionalnih medijev k novim medijem in z velikimi vplivi tega obrata na današnjo senzibilnost in na nove življenjske sloge. Mislimo predvsem na obrat od tiska, radia in televizije k današnjim interaktivnim medijem (od računalniških in video iger do interneta), ki ne predpostavljajo več bolj ali manj pasivnega sprejemnika (bralca časopisov, televizijskega gledalca, radijskega poslušalca), ampak omogočajo publiki prehod na mesto uporabnika, udeleženca. Priče smo situaciji, ki jo je ob primeru razlik med deskarjem po televizijskih kanalih in deskarjem po internetu opisal

Steven Johnson v svoji knjigi *Kultura vmesnikov* (1997) z besedami: »Deskar po televizijskih kanalih skače naprej in nazaj med različnimi kanali zato, ker je zdolgočasen. Deskar po spletu klika na povezave zato, ker ga zanima. (...) Pri deskanju po tv-kanalih gre za napetost, povezano s površino. Pri spletnem deskanju pa gre za globino, za iskanje nečesa več.« (Johnson 1997: 109, 130) Spletni uporabnik se potaplja v medij, aktiven je v njem, sodeluje v dogajanju podatkovnega sveta kot njegov udeleženec, prav tako pa je tudi vsakokratno stanje »sveta« odvisno od uporabnikovih aktivnosti. Na teoretski ravni lahko to novo situacijo pojasnimo z vpeljavo teoretskih naprav, kot so interaktivnost, estetika bližine, časovna zgoščenost, potopitev in participacija (na dogajanju v umetnih, podatkovnih, kibernetiziranih svetovih), ki imajo vrsto aktualnih vplivov tudi na umetniško oblikovanje in na »feeling«, ki ga spremlja.

V okviru novomedijske paradigme smo priče nastanku projektov (kot-da-del, programov, situacij, inscenacij, spletnih umetniških umestitev in prečkanj, ki izrabljajo medij medmrežja v smislu gladkega rizomatskega prostora), ki so izrazito hibridne tvorbe, nastale na podlagi križanja zvrsti in tudi glede na intencije, kam se bodo umestile, za katero ciljno publiko se dejansko oblikujejo. Opazen njihov del se še vedno usmerja k muzejski prezentaciji (pa čeprav je tovrstna umetniška praksa pogosto subverzivna do ideologije muzejev in omehanizmov muzejske prezentacije del), avtorji drugih projektov pa se eksplicitno usmerjajo k zunajmuzejskim prostorom; tu mislimo predvsem na avtorje t. i. spletne umetnosti, ki je pogosto brez vpeljave razmejitvev in izrabljanja logike azila, ki jo nudi bela galerijska kocka, integrirana v sam internetski medij, kar še posebno velja za t. i. spletno umetnost brskalnikov in softversko umetnost.

Ko omenjamo spletno umetnost, smo priče tudi pomembni pre-mestitvi na ravni spletnega umetniškega avtorstva. Spletna umetnost s svojimi subverzivnimi strategijami, ki temeljijo včasih celo na he-kerskih in krekerskih postopkih (»hekerji kot uporniki z modemi«), na elektronski civilni neposlušnosti in spletnem aktivizmu, pogosto opušča individualnega avtorja (s fizično in zato v pravnem in ekonomskem smislu ranljivo identiteto) in posega k mrežnemu, spletnemu kolektivu anonimnih avtorjev. Spletni kolektivni avtor, sestavljen iz disperzna mreže spletnih aktivistov in umetnikov, je bistveno manj ranljiv, prav tako pa takšno globalno povezovanje spletnih somišljenikov implicira tudi nove oblike družbenosti, soli-darnosti in političnega. Zaenkrat je umetniško področje še vedno ekskluzivno mesto za umetniško interpretacijo teh dogodkov (smisel jim podeljuje teorija in politika net arta), morda pa bodo že kmalu začeli njihove akcije resneje upoštevati tudi na področjih ekonomske in politične teorije. Smo namreč priče demontaži pros-torske umestitve tradicionalnih središč moči, ki opuščajo svojo prizemljeno lociranost v obliki državniških palač, ministrstev, vojašnic in poslovno-upravnih stavb ter se selijo na medmrežje. Moč postaja razpršena, fleksibilna in mobilna, zato morajo pri svojih akcijah upora tudi današnji nosilci družbene negativnosti uporabljati drugačne metode in strategije¹⁴.

Akcije upora, organiziranje alternativnih oblik demokracije in civilna neposlušnost se lahko danes razvijejo tudi v obliki nekaterih alternativnih umetniških, izrazito protielitno naravnanih institucij, ki s svojo robno dejavnostjo mobilizirajo publiko, ki sicer ne bi nikoli

¹⁴ O tem pojavu razmišljajo Critical Art Ensemble v svojem besedilu *Nomadic Power and Cultural Resistance*, objavljenem v *Borderline Syndrome, Manifesta 3*, CD, Ljubljana, 2000, str. 256-265.

prestopila praga elitnih nacionalnih muzejev, galerij, oper in dram-
skih gledališč, pride pa v klube s performanci in razstavami alterna-
tivnih umetniških praks. Alternativno umetniško (tudi klubsko) pri-
zorišče zato ni le rojstno mesto določenih umetniških usmeritev
(tudi v smislu parafraziranja teorije Borisa Groysa o muzeju kot
rojstnem mestu moderne umetnosti), ampak tudi prostor obliko-
vanja prav posebne publike¹⁵ z nekonvencionalnimi preferencami.
Prav preusmeritev težišča od umetniškega dela kot artefakta k umet-
niškem dogodku-procesu-performancu in od estetike h komu-
nikaciji implicira pogosto tudi svojevrstno zavzemanje stališč do
resničnosti in spodbuja oblikovanje nove družbenosti in celo poli-
tičnosti (predvsem v smislu civilnodružbenih pobud).

Ob izzivih novih medijev je za dogajanje na področju sedanje
umetnosti bistveno tudi novo doživljanje časa. Mislimo na medijsko
pospešen in zato modificiran čas, ki bistveno vpliva tudi na senzi-
tivnost današnjih posameznikov. Čas, v katerem delujejo, je tehniš-
ki realni čas, za katerega je bistvena povečana sedanost kot mesto,
na katerem sta podatkovno razpoložljivi tudi preteklost in prihod-
nost. Obe sta v njem na razpolago (kot rezervoarja) za, metaforično
zapisano, vrtenje naprej in nazaj in za manipulativno prisvajanje. V
določenem, in sicer običajnem, naravnem smislu se ukinjata, kot
črna luknja ju požira poglobljena in »povišana« sedanost, ki pa zato,
kot časovna črna luknja, ni več sedanost-kot-jo-poznamo, ampak
nekaj drugega. V določenem smislu je ne-čas ali celo proti-čas, ki

¹⁵ Umetniška (in literarna) publika je zgodovinska in zato spremenljiva kategorija. Brian O'Doherty piše, da »umetnost 70. let ni hotela več imeti opravka s publiko 60. let. Pogosto je skušala najti stik s publiko, ki se do takrat za umetnost sploh ni zanimala.« (Prim. Brian O'Doherty: *In der weissen Zelle*, Merve Verlag Berlin, 1996, str. 88)

uničuje interval (recimo v smislu zblížanja/zlepljenja realnega dogodka in njegovega medijskega, »info« pokritja).

Informacijska razsežnost dogodka je danes povezana z dejstvom, da poindustrijska družba informacij temelji na odmiku od industrijske produkcije v smeri produkcije informacij, kar ima vrsto posledic tudi za umetnost, ki je nikakor ni mogoče locirati mimo te (pre)usmeritve; tudi zanjo so (ta aspekt še posebej upošteva Lev Manovich v svojem, v tej knjigi že obravnavanem delu *Jezik novih medijev*) postale relevantne stvari, kot so podatkovne zbirke, obdelava in shranjevanje podatkov, digitalna reprodukcija, digitalni morf, digitalno sestavljanje itn.

Na koncu tega razdelka naj poudarimo, da obrat k nestabilni umetnini in performativnosti (vsekakor zadeva tudi literaturo in vlogo pisatelja v njej, ki je prisiljen, da bedi nad svojimi teksti in se čim pogosteje v živo predstavlja z njimi), ki je značilen za vrsto trendovskih iskanj predvsem v sedanji *on-line kulturi*, ne pomeni razvrednotenja tradicionalnih umetnosti (in literatur), temveč le širitev umetnostnega (pod)sistema na nova področja, ki pa vsekakor pomenijo prelom s temeljnimi področji in paradigmi tradicionalne in moderne, na delo (nem. Kunstwerk) oprte umetnosti, zato naj tukaj poudarimo razliko, za katero menimo, da je bistvena. Mislimo na razliko med umetnostjo-kot-jo-poznamo in sodobno novomedijsko in konceptualno »umetnostjo-brez del«¹⁶, uprizorjenih dogodkov, situacij in konceptov. Toda navzlic bistvenim razlikam na ravni estetike in ontologije pa obe področji povezuje svojevrstni kontekst umetnostne ustanove, njeno vrednostno visoko, prestižno

¹⁶ V knjigi *Tehnokultura, kultura tehna* (ŠOU, Koda, Ljubljana, 1998) je avtor tega besedila zanjo uporabil tehniški izraz »kot-da-umetnost«, za njene artikulacije pa »kot-da-dela«.

mesto, ki z rituali muzealizacije, vrednotenja in teoretskega (tudi kritiškega) osmišljanja dodaja določeno presežno vrednost sleherni artikulaciji, ki se definira kot umetniška. Prav intervencija ustanov (aparatorov umetnostnega hranjenja, distribuiranja, vrednotenja, interpretiranja in osmišljanja) je bistvena, da se določen objekt, dogodek ali proces umesti v umetnostne arhive.

Uporabnica digitalnih besedil

Ponoven skok k sedanji situaciji na področju umetnostnih usmeritev smo opravili z namenom osnovnega premisleka o sodobni umetnosti, v katero pa se umeščajo tudi digitalne literature. Prav zato je tukaj bistveno tudi vprašanje, komu so namenjene digitalne besede v gibanju, aranžirane v nelinearnih sekvencah, in pogosto, ko gre za spletne literarne projekte, tudi v sklopih zvočnih in slikovnih informacij. Kdo je tisti, ki rabi prav takšna besedila in se ob njih znajde lažje kot ob tradicionalnih tiskanih besedilih? Kdo je dejansko subjekt elektronsko kodiranega verbalnega?

Odgovor na to vprašanje ni težak, zahteven. To je današnja posameznica, za katero je bistvena tehnomodelirana zaznava in z njo povezano občutenje, torej bitje klikanja in povezovanja (linkanja), spletnega deskanja in manipulatoričnih gibov z igralno palico pred zaslonom z računalniškimi igrami in v okoljih virtualne resničnosti. Njeno osnovno ravnanje se razlikuje od početja tistih, ki pasivno gledajo v televizijski zaslon, na katerem potekajo programi, katerih junaki so »tam«, so oddaljeni, so tisti, ki se gredo nepreklicno svoje igre, glede na katere bi bila ona lahko samo pasivna opazovalka. Ne zanima je torej zdolgočaseno deskanje po kanalih v smislu že omenjene misli Stevena Johnsona, zato pa je »doma« v okoljih, ki omogočajo njeno participacijo, se pravi, ki so kar se da netrivialni, kompleksni

in kibernetizirani, kar pomeni, da omogočajo uporabniku zavzetje vlog, torej participacijo, ki vključuje možnost odgovora, protivprašanja, akcije in protiakcije. Rabi okolja (predvsem tista z razsrediščnimi vhodi), v katera lahko vstopa kot aktivna udeleženka, ki ne raziskuje le njihovih površinskih konfiguracij, ampak sega v njihovo globino; motivirajo jo za odpravljanje tujosti tega okolja in za vključevanje v njihove procese. In rabi tudi tekste miksanja in rekombiniranja, ki jih s svojimi postopki »pišejo« didžeji in vidžeji; tudi iz njih se uči, kajti zanimajo jo drzne asociacije, povezovanja, tigrovi skoki k različnim momentom semantičnih pokrajin.

Za njeno aktivnost so bistveni tisti postopki, ki temeljijo na delu prek različnih vmesnikov, ki funkcionirajo kot orodja za vstop v podatkovna okolja. Nič manj kot pri delu s predmeti iz danega, naravnega življenjskega okolja je takšna posameznica »doma« pri subtilnih manipulacijah s podatkovnimi entitetami; pridobila si je *virtualni čut* in si ga izostrila, kar pomeni, da brez težav menja perspektivo in pristop, se pravi, da iz naravnega stališča preklaplja v kibernetično modalnost dela s podatkovnimi objekti v kiberprostoru. In v njem je večina entitet dejansko dostopnih za njene interakcije, participacije in potapljanja. Funkcionirajo kot objekti, in objekti so zanjo tudi besede. Čeprav so »tam«, čeprav tečejo po zaslonu ali izginjajo v globini računalniškega okna, so digitalne besede-objekti zanjo v določenem smislu bližje kot besede, napisane na papirju. Besede tam, v podatkovnih, pogosto 3-d oblikovanih okoljih so nekaj, kar lahko temeljiteje spreminja kot pa tiskane besede na papirju. Slednje so v določenem smislu zraščene z belino papirja, medtem ko imajo digitalne besede v podatkovnih okoljih svojevrstno globino. Uporabnica lahko prodira vanje in svoj (deteritorializirani) pogled pošilja na njihovo temno stran, v ozadje, po katerem se lahko giblje (recimo identificirana s kurzorjem).

Za besedo-objekt, ki zainteresira današnjo posameznico, je tudi bistveno, da se jo naglo opazi; bodisi na njeni grafični vizualni ravni bodisi na njeni semantični ravni mora biti nekaj, kar privlači uporabnico. Beseda mora biti zato v določenem smislu geslo ali pa aranžirana v zvezi, ki funkcionira kot ukaz, navodilo, provokativno napotilo, kar pomeni, da mora imeti tudi neki atraktiven, poudarjeno opazen semantični presežek, kajti njena uporabnica (bralka-gledalka-poslušalka novomedijsko aranžirane besede) je vključena v aktivnosti v realnem času, ki zahtevajo hitra odgovarjanja, preklapljanja, sprejemanja in zavračanja, pritiske na tipki za potrditev in brisanje. V vsakdanjosti se zato vedno pogosteje srečuje z relativno kratkimi, zgoščeni in poenostavljenimi teksti, ki tečejo po (filmskih, tv, računalniških, dlančniških ...) zaslonih ali spremljajo kratka tiskana navodila za uporabo ali obnašanje; bolj kot z literariziranimi opisi prijeteljuje s shematiziranimi, na čim več slikovnih in zvočnih podatkov oprtimi informacijami, ki spremljajo aktivnosti v on-line svetu. Zahteve po naglem reagiranju v njem, torej neki »več« na ravni manipuliranja (in užitka pri tem) spremlja zato pogosto neki »manj« na ravni domišljije in recepcije (branja, gledanja), ki temelji na oddaljenosti, intervalu, o čemer smo v tej knjigi že razmišljaji v razdelku o igratih.

Drugačna besedila,

izziv za nove naprave literarne vede

Multimedijsko kodirana digitalna besedilnost je zavezana sedanji vizualni in taktilni paradigmi, zato je njena osnovna enota beseda-podoba-telo; priče smo verbalnosti nove generacije, v katero je mutiralo tradicionalno, na tisk vezano verbalno, kar pa ima številne posledice tudi na področju literarne besedilnosti. Ko pišemo o njej,

naj zato ponovno poudarimo, da podobno kot pri sodobni umetnosti lahko tudi tukaj razlikujemo med

literaturo-kot-jo-poznamo (na tiskani strani in zunaj nje, torej na drugih, tudi elektronskih nosilcih)

in novimi literarnimi oblikami, ki sodijo k področju *razširjenega pojma literature*.

Tisto, kar je bistveno za razširjeni pojem literature, je njena povezava s sodobno senzitivnostjo, ki temelji na pluralnem konceptu resničnosti. Živimo v povečani resničnosti v smislu dane resničnosti in različnih oblik sintetičnih resničnosti, in zaznava današnje posameznice se oblikuje ob njenih predmetih, situacijah in dogodkih. Plural resničnosti korespondira s pluralom zaznavnih načinov, in tisto, kar se postavlja kot zahteva za današnjo posameznico, je, da zna tekoče preklapljati med različnimi modusi pristopa do pluralnih resničnostnih oblik. Brez večjih težav mora iz praktičnega stališča preklopiti v estetsko, modus osredotočenosti na praktične cilje mora v trenutku zamenjati z modusom »imeti stvar kot podobo«, iz linearne branja mora brez zadreg prestopiti v »semiotično« in nelinearno dekodiranje tekstnih enot. Prav zato smo v prejšnjem razdelku namenili tolikšno pozornost njeni temeljni naravnosti v novomedijski resničnosti, ki vključuje tudi njeno stalno ambicijo, da je akterka v vseh zanjo bistvenih okoljih.

Nove oblike digitalne besedilnosti, ki so namenjene funkcioniranju na področju literature, kar pomeni, da se artikulirajo kot literarni (pesniški, prozni, dramski ...) projekti, postavljeni na medmrežje ali shranjeni na cederomih, so v sedanjosti del poglobitnega toka novomedijske kulture, kar pomeni, da so za njihovo funkcioniranje bistvene hardverske in programske pridobitve novomedijskih

tehnologij, za njihovo sprejemanje pa v tej knjigi že omenjene, z delom z novimi mediji profilirane oblike zaznave in praksa tekočega preklapljanja med stališči. Digitalna besedilnost tudi sodi, tega ni dovolj upošteval Lev Manovich v svoji knjigi o jeziku novih medijev, k novim medijem, podobno kot spletne strani, posebni učinki, digitalni film, elektronske inštalacije, virtualna arhitektura in, ko gre za medije shranjevanja in oddajanja, DVD, MP3 (angl. okrajšava za format komprimirane digitalne glasbe - Moving Picture Experts Group Audio Layer 3), MPEG (standard za zgoščen digitalni video) itn. Novomedijska vizualnost, povezana s temeljnimi napravami kibernetične kulture, kot so interaktivnost (tudi interpasivnost), celostna potopitev, estetika bližine, povezovanje (linkanje) in participacija (zavzemanje vlog), kot ena poglobitnih paradigem v sedanji kulturi vmesnikov je bistvena tudi za nove tendence na področju digitalnih literarnih oblik. Ne le da skušajo biti projekti v mediju digitalne literarnosti kar se da multimedijски, se pravi, da vključujejo številna slikovna gradiva, ampak je logiki podobe postala podvržena tudi beseda in celo njena »atomska« enota-črka, kar značilno demonstrirajo dela animirane kinetične poezije (recimo Miekala Anda, Komninos Zervosa, Lossa Pequeña Glaziera in Briana Kima Stefansa).

Videti je, da so današnji sodobniki usodno preklopili v modus podobe in iz njega ne znajo več odklopiti. Resničnost sprejemajo v modusu podobe, skozi njeno spektakelsko organiziranje. Tudi nova družbenost in nova političnost sta povezani z njo, delata se v njej in z njeno pomočjo (spektakelska podoba je pomembna politična referenca), prav tako pa sta se tudi ustanovi vojne in družbene moči tesno zblížali s podobo. Vojna zato ni več nadaljevanje politike z drugačnimi sredstvi, ampak s sredstvi podobe (stališče V. Flusserja). Pri tem pa je pomembno, da imamo tukaj (to je bistveno tudi za

nove literarne oblike) opraviti s spremenjeno podobo; mutirala je, dobila je globino, ki se širi v obeh smereh, sega v ozadje in, metaforično rečeno, holografsko raste proti opazovalcu¹⁷. Podoba je gibljiva (trendovsko vizualno je danes členjeno na podobe-gibanje in njihove izpeljanke) in v gibanje je zvalila tudi pogled, ki tekoče prehaja k njeni, glede na določen interval, skriti strani. Podoba je telo v gibanju, zavezana je logiki digitalnega morfa, kar pomeni, da se »topi«, razvleče, preoblikuje, ponovno sestavlja.

Logika digitalnega morfa, ki jo uveljavlja računalniška animacija (recimo pri posebnih filmskih učinkih in učinkih glasbenega videa), postaja merodajna tudi za besedo-podoba-telo in za črko-podoba-telo. Obe sta prosojni, plavata na zaslonu in v njegovih globinah, kajti zaslon ni stran tiskane knjige, ampak omogoča drugačno pojavnost besedila. Priče smo kompleksni naravi voljnega označevalca, ki ima verbalno, taktilno, kinetično in kinematično razsežnost. Za percepcijo besed-podob-teles¹⁸ je nujno poznavanje medija, tistega, kar lahko označimo, kadar mislimo na spletne

¹⁷ Ta pojav je obravnavan v mojem besedilu *Closeness that Grows Towards the User: Phenomenological Approach to Cyberarts*, ki sem ga objavil v *Glimpse*, National University, San Diego, let. 2, št. 1, 2000, str. 27-32

¹⁸ Digitalna beseda-podoba-telo nas usmerja k obsežnemu sklopu vprašanj vizualne besedilnosti, ki so jo, in sicer v oblikah tiskanih besedil, obravnavala različna teoretska dela, med katerimi naj opozorimo na knjigo Clare Orban *The Culture of Fragments* (1997) in Johanne Drucker *The Visible Word* (1994). Prav tako nas ta problematika usmerja tudi k *paragone* disputom o razmerju besed in podob, k Lessingovemu besedilu *Laokoon* (1796) in k sodobnejši obravnavi te problematike pri R. Barthesu in J. Derridaju. Z ikonskim značajem poezije se sicer srečamo tudi pri Mallarméju, pri futurizmu, nadrealizmu ter vizualni in konkretni poeziji, vsekakor pa je pomenljiv tudi pogled daleč nazaj v zgodovino kulture in pismenosti, k sumerskim ideogramom in egipčanskim hieroglifom, ki nam razkrije, da so bile besede v veliki meri porojene iz podob. Digitalna beseda-podoba-telo je sicer nekaj povsem novega, kajti v okviru digitalne kode so vsi podatki enakovredni, ne glede na to, ali so zvočne, verbalne ali ikonske narave.

artikulacije digitalnih literatur, z angleškim terminom »webness«, kajti del te ustvarjalnosti nedvomno sodi v bližino spletne umetnosti, vendar pa je za razumevanje takšnih del pomembna tudi tradicija od zgodovinske avantgarde do vizualne in konkretne poezije. Prav tako pa je eden pristopov v svet nove literarnosti, ki poudarja vizualno vlogo označevalca, mogoč tudi prek pesniškega in filozofskega sveta Edmonda Jabèsa.

Za njegove tekste je značilno, da je beseda stalno reflektirana z ozadjem, z belino in nepopisanimi robovi strani, prav tako pa pogled nanjo zahteva zaznavo posameznih črk, prostorov med njimi in ločil. »Zapisana beseda je narejena iz praznine. Rabi se prostor praznega, tišina med eno besedo in drugimi, da bi besedo lahko prebrali. Zapisanega ne bi mogli prebrati - če ne bi bilo praznega prostora med besedami in okrušek tišine omogoči, da izgovorjeno slišimo.« (Jabès 1995: 104) »Knjiga diha skozi svoje črke kot koža skozi pore.« (Jabès 1993: 29) In dalje, v *Knjigi robov*: »Povezani smo z belim znakovne beline in črno znaka postane berljivo na njenem najbolj belem mestu.« (Jabès 1993: 79) Jabèsove misli, zapisane v poetičnem filozofskem jeziku, je sicer treba umestiti v širši kontekst *Kabale* in v razumevanje sveta, katerega poglavitne enote so Bog, Knjiga, puščava in beseda, vendar pa je tisto, kar je tukaj pomembno za naš pristop k vizualnemu aspektu digitalne literarne tekstnosti, prav Jabèsova dialektika zapisanega in odsotnega, označenega in praznin, črke in beline. Jabès je vsako besedo gledal skozi analitičen pogled, videl jo je razstavljeno na črke in praznine-beline med njimi, ki so konstitutivne za njeno bit in tudi za njeno percepcijo.

Toda kaj je z belino in prazninami zdaj, v paradigmi novih medijev in računalnika, ko imamo tekst na zaslonu, kar pomeni, da se je svetloba iz prostora bralca in pisca simptomatično premestila

na samo mesto teksta? Belina ni več belina lista v knjigi, ampak je oživela v točkah globine zaslona; tudi robovi so postali nekam živi, mogoče jih je premikati in spreminjati njihovo velikost. Belina je učinek programov, dobila je globino in praznine niso več tako prazne; odpira se možnost, metaforično rečeno, padca v zaslon, obračanja besed, premestitev pogleda na mesto za besedo samo, na njeno »temno stran«. Besede-podobe-telesa izzivajo oko, da opusti svoje sledenje v linearni obliki (od leve proti desni in spet preskok k začetku nove vrstice na levi), destabilizirajo njegovo pozicijo in ga deteritorializirajo; pošljejo ga zdaj na vrh zaslona in potem dol, usmerjajo ga k imaginarni točki v ozadju in potem prisilijo k sledenju grafičnega zapisa kot sinhronega potovanja s tokom besed. In spet drugič je oko izzvano, da opusti branje zapisanega in skuša samo z enim pogledom zaobseči cel zaslon, na katerem dogajanje gibljivih besed funkcionira kot podoba-gibanje. Tu naj spomnimo na opombo F. Jamesona ob izzivu ustrezne percepcije video inštalacij Nam June Paika: »Od postmodernističnega gledalca pa se pričakuje, da bo storil nemogoče, namreč da bo gledal vse ekrane v njihovi radikalni in poljubni različnosti.« (Jameson 1992: 35) Poudarek je na pogledu, ki zaobseže celoto, recimo iz 64 zaslonov, in se ne zaustavi le pri enem in čaka, kakšna zgodba se bo odvrtela na njem. Tu je tudi pomembno, in to dejstvo izrablja sodobni galerijski umetniški film, ki poteka na različnih zaslonih hkrati, da temu pogledu ni več treba rekonstruirati neke, recimo, kar nadrejene zgodbe, za katero so bistveni sočasni odnosi med prikazanim na različnih zaslonih, ampak mora slediti prostoru in času, ki so indiferentni med sabo in ki samo koeksistirajo na različnih zaslonih.

In kakšne so lastnosti črke sedaj, v okoljih spletnih literarnih del, v katerih nastopa kot njihova temeljna enota? Spremenila se je v *črko-podobo-telo* v gibanju in kot takšna nastopa kot rezervoar in surovina za procese digitalnega morfa in oblikovanje s pomočjo softverskih literarnih generatorjev. Ne stih ne beseda, temveč gibljiva črka je atomska izhodiščna enota predvsem v sedanjem poglavitnem toku digitalne poezije, kar je na poudarjen način demonstrirano v pesniških digitalnih delih, ki jih oblikujejo Komninos Zervos, Deena Larsen, Giselle Beiguelman, Miekal And, John Cayley in Brian Kim Stefans. Uporabnikovo/bralčevo srečevanje z njihovimi deli zahteva nove oblike dekodiranja besedila, ki se ne pokriva z branjem; tu nikakor ne gre več za obremenjenost z mimetičnim, referenčnim pristopom (zoper katerega je nastopal Michael Riffaterre z zahtevo, da mora bralec »prekoračiti oviro mimezisa«¹⁹), ampak se srečujemo s pristopom, ki kombinira branje in poslušanje z različnimi oblikami vizualne zaznave in hkrati uvaja novo. Srečevanje z digitalnimi literarnimi deli namreč zahteva novo obliko dekodiranja, ki ni le seštevek poznanih oblik srečevanja s tekstnostjo, se pravi, da gre zgolj za različna branja in gledanja. Tu gre za percepcijo, ki ni nič manj kot k nizom znakov usmerjena tudi k intervalom njihovega prihajanja in odhajanja, sledi tako mesta kot ne-mesta (praznine, presledke), deluje po načelu hitrega vrtenja naprej in »počasnega nazaj«, kajti skuša zaobseči tudi tiste enote besedila, ki so že mimo, in si hkrati pridomisliti tiste, ki so v tistem trenutku vrtenja animiranega teksta še skrite.

¹⁹ Prim. G. Allen, *Intertextuality*, Routledge, London & N.Y., 2000, str. 115, 116.

Tehno-napetost in tehno-presenečenje

Obravnavo digitalne besedilnosti smo začeli z zvrstjo spletnih literarnih (predvsem pesniških) projektov, pri katerih smo ugotavljali poudarjene vizualne in animirane lastnosti takšnih programiranih del in zapletene, nelinearne oblike njihove percepcije. Med poglavitne koncepte in naprave tovrstnega literarnega in metaliterarnega oblikovanja v novem mediju zato sodijo²⁰

besede-podobe-telesa kot tehnoikone,

besede kot vmesniki, ki lahko, prek klikanja nanje, aktivirajo računalniški program ali pa omogočijo povezavo,

odprto besedilo kot dogodkovni prostor, namenjen uporabnikovemu ludičnemu pristopu,

besedilo kot tekstna pokrajina,

besedilo, ki obstaja izključno na računalniškem zaslonu,

besedilo v realnem času in v »realni bližini«,

spletna literarna dela kot del konceptualne umetnosti,

netrivialno in rizično branje,

bralec kot uporabnik,

literarna podatkovna celostna umetnina: verbalne lastnosti stopajo v interakcijo s taktilnimi, vizualnimi in avditivnimi,

²⁰ Avtor tega besedila jih je prvič predstavil v svojem referatu *Text as Virtual Reality* na mednarodni konferenci *Digital Arts and Culture* v norveškem Bergnu 1998. leta in v dopoljnjeni obliki v referatu *The Moving Word* na mednarodni konferenci *Incubation* v Nottinghamu leta 2000. V obsežnejšem kontekstu pa so obravnavane v njegovem eseju *The Moving Word. Towards the Theory of Web Literary Objects*, objavljenem v zborniku *CyberText Yearbook 2000*, ki je v uredništvu M. Eskelinen in R. Koskimaa izšel leta 2001.

poudarek se iz razstavne vrednosti premešča na komunikacijsko vrednost,
osvetljeno besedilo: svetloba se je iz prostora bralca premestila na zaslon,
deteritorializirana percepcija.

Ob njih pa se srečujemo še s teoretskimi napravami, kot so *tekst kot virtualna resničnost (v smislu uporabnikove identifikacije s kurzorjem kot njegova daljinska prisotnost v tekstni pokrajini), link (povezava), potopitev in interaktivnost, tehno-napetost in tehno-presenečenje, besedilo kot zanka.*

Zanje pa je bistveno, da jih deloma (razen besedila kot zanke, s katerim je konceptualizirana ena temeljnih posebnosti digitalne kinetične poezije) uveljavlja tista zvrst digitalne, literarno kodirane tekstnosti, ki časovno predhodi današnjim spletnim literarnim delom, namreč literarni hipertekst. Prvo pomembno delo v tej zvrsti je delo Michaela Joyca *Afternoon* (1987), napisano je v hipertekstnem sistemu Storyspace, ki sta ga razvila Jay David Bolter in John Smith za pisanje literature, ki se členi na med seboj povezane enote (leksije) teksta. V Joycovem delu je takšnih enot 539, med seboj so povezane s hiperlinki ali »vročimi besedami«, torej poudarjenimi besedami, ki iz enega mesta v besedilu odpirajo pot k drugim leksijam. Slednje nadomeščajo strani v tiskani knjigi, vendar niso linearno razvrščene, ampak omogočajo kaotične skoke v različnih smereh; pogosto vodijo v »slepe ulice« besedila, ki bralko povsem zmedejo. Nikakor nima celostnega pregleda nad tekstno pokrajino, ampak pogosto zbegano kroži od enega bloka besedila k drugemu, ne da bi si kakor koli olajšala njegovo razumevanje. Priče smo

napetosti v sami pripovedi (je glavni junak Peter videl umirati svojega sina v prometni nesreči med jutranjo vožnjo ali je to le njegova utvara?) in hkrati tistemu, za kar uvajamo termin tehno-suspenz, namreč napetost ob klikanju. Bralca močno zanima, kam ga bo privedla povezava, ki jo vzpostavlja s klikanjem na podčrtano, prehodno besedo (v funkciji vmesnika). Bo z njeno pomočjo rešil uganko besedila ali pa bo še naprej ostal v negotovosti? Ker gre za napetost v situaciji, v katero sam posega s klikanjem, torej s tehniško (in tudi mentalno) aktivnostjo, smo poimenovali to literarno napravo tehno-napetost. Njena soodnosnica je tehno-presenečenje, ki je učinek pristanka po klikanju; uporabnik se pogosto znajde na mestu, ki ga nikakor ni mogel predvideti, njegovo obzorje pričakovanj je temeljito pretreseno, kar domiselno demonstrira tudi hipertekstno, na svetovno medomrežje postavljeno besedilo Shelley Jackson *My Body. A Wunderkammer*. Tu naj poudarimo, da smo si oba termina, in sicer tehno-napetost in tehno-presenečenje, sposodili iz teorije medijev (filmske in televizijske), kajti njene teoretske naprave so pogosto ustrežnejše za razumevanje digitalne, z vizualnimi lastnostmi integrirane tekstnosti kot pa koncepti tradicionalne in tudi sodobnejše literarne teorije.

Ob klikanju, pospremljenem s suspenzom in presenečenjem, naj omenimo še rizično branje (kot posebno obliko rizične percepcije v sodobni umetnosti, o kateri v tej knjigi pišemo v razdelku o negotovih srečevanjih s kibernetičnimi umetninami). Bralec digitalnega hiperteksta nima tiste gotovosti, ki jo ima tradicionalni bralec tiskane knjige, kar je prej omenjena avtorica e-literature Shelley Jackson izrazila z besedami: »Konvencionalni roman je varna vožnja« (Jackson 1998: 530). Toda, in to je tukaj tudi bistveno, ta bralčeva negotovost ni nekaj, kar je samoumevno slabo, negativno.

Nasprotno, vpeljuje nas v središče novomedijske estetike, ki mora ugotavljati tudi produktivne lastnosti tistih učinkov novomedijskih, tudi tekstnih objektov, ki povzročajo vrtoglavičnost, zmedenost, izgubo občutka za razvidno zgoraj-spodaj, levo in desno. Problematiziranje bralčevih pričakovanj, ki jih vpeljuje že na tiskana besedila vezana postmoderna fikcija, kajti »za postmodernega pisca zmeda ni ovira, temveč odlika« (Murray 1997: 58), je s tehnoliteraturami nedvomno radikalizirano.

Naslednji koncepti, ki so na delu pri hipertekstni fikciji (dela Joycea, Moulthrop, Jacksonove ...), so interaktivnost, povezava (angl. link) in potopitev (angl. immersion). Slednja se nanaša na potopitev v medij, ki je spričo njegovih posebnih učinkov (površina novomedijske podobe se širi v obeh smereh) zelo intenzivna in se tako v določenem smislu »tepe« z interaktivnostjo, kajti slednja, temelječa na klikanju, moti potopitev kot novomedijsko »vživljanje«. Povezavo pa omenjamo tukaj spričo njene dvojne narave; je tehniški postopek (učinek programske opreme), hkrati pa je tudi stilska naprava, ki generira prav posebno, in sicer mrežno organiziranost besedila. In kako razumeti »tekst kot virtualno resničnost«? Predvsem v smislu bralkine/uporabničine daljinske prisotnosti, ki jo omogoča kurzor, s katerim se subtilno identificira. V tekstni pokrajini je dejansko tam, kjer je kurzor, kar omogoča njen posebno intimen stik z besedami, ki jih pri delu Marije Winslow *Elektromagnetna poezija* lahko celo prenaša in poljubno kombinira. Vsekakor moramo omeniti tudi dejstvo, da imajo pri digitalni tekstnosti (in literarnosti) pomembno mesto tudi hardverske komponente in programi; avtor se dopolnjuje v strojnem-kiborškem avtorju programerju, podobno velja tudi za bralca (kiborški bralec, mogoč je celo povsem strojni bralec), prav tako pa je misel o tekstu-

stroju več kot le modna metafora. Tu naj opozorim na literarni spletni projekt *The Jabberwocky Engine*, ki demonstrira genezo besedila na podlagi ukazov, ki jih naložimo pametnemu stroju v vlogi naprave, ki prevzema tako analitične kot sintetične avtorjeve kompetence pri oblikovanju besedila.

Strojno generirana poezija za strojnega bralca?

V tem besedilu večkrat poudarjeni »več« v smislu presežka na ravni »kinetične percepcije«, ki zaposluje vse čute in kreativno izrablja novomedijsko estetiko, spremlja tudi neki »manj«. Uporabnik takšnega gibljivega tekstnega dela (tu mislimo predvsem na kinetične projekte spletne poezije) mora naglo dekodirati dogajanje na zaslonu (nima veliko časa, dejansko nima vseh časov tega sveta, ki jih ima, metaforično rečeno, bralec tradicionalne, na knjigo vezane literature), zato je njegova participacija na s semantično ravni besedila intendiranih svetovih domišljije relativno okrnjena. Spletno delo kinetične poezije²¹ živi v času svojega gibanja/odvijanja teksta in zahteva percepcijo v relativno omejenem času; srečanje med bralcem in zaslonom s filmom-tekstom je nekaj drugega od njegovega srečanja s knjigo, kar zahteva tudi vpeljavo drugačne estetike.

Poudarek na trendovski vizualni paradigmi in animiranem tekstu je privedel k zvrsti *kinetične digitalne poezije*, temelječe na gibljivi črki-podobi-telesu kot njeni atomarni enoti. Vendar pa je odprto

²¹ S sedanjim položajem na področju elektronske poezije se lahko bralec seznanja na domači strani elektronskega pesniškega središča pri ameriški univerzi v Buffalu (E-Poetry Centre), informacije o delih in teoriji s širšega področja digitalnih tehnoliteratur pa so dostopne v različnih on-line revijah (recimo BeeHive in Drunken Boat) in na spletnih straneh pomembnejših avtorjev tovrstne kreativnosti (Michael Joyce, Marie-Laure Ryan, John Cayley, Komninos Zervos)

vprašanje, ali je prav animirani tok črk in besed, vključenih v tekst-film brez razvidne označevalne funkcije, tisto, kar lahko sprejmemo kot že ustaljeno in mediju primerno obliko digitalne tekstnosti. So gibljive besede-podobe-telesa končen cilj iskanj na tem področju in nekakšno novodobno nadomestilo za pesemski stih?

Vsekakor je problem tudi sama (preveč) poudarjena vizualnost in trendovska kinetičnost. Ali si ne bo ob njej prav spričo preobteženosti vsakdanjosti z digitalnimi gibljivimi podobami zaželela uporabnica/bralka vrnitev k tradicionalno kodiranim besedilom s stabilnimi sporočili? Je linearno branje res nekaj, kar je nujno potrebno zamenjati? Že sedaj lahko negativno odgovorimo na to vprašanje. Vrsta bralkinih užitkov je povezanih prav z linearnim branjem in tudi z linearno členjeno pripovedjo, njihova popolna opustitev bi bila nesmiselna in bi pomenila kulturno osiromašenje, torej neki »manj«. Tisto, kar digitalna literatura ponuja, je verjetno prav izziv razširjene tekstnosti in razširjene literarnosti, ki zahtevata kombiniranje linearne branja z branjem-gledanjem-poslušanjem kot sledenjem znakom na zaslonu v nelinearni in multilinearni obliki. In tisto, kar je bistveno za današnjo uporabnico/bralko tovrstne besedilnosti, je njena pripravljenost in naučenost, da tekoče preklaplja med linearnim branjem in nelinearnim branjem-gledanjem, značilnim za digitalne tekstne projekte, ki so nedvomno blizu trendovski novomedijski senzitivnosti in tudi senzibilnosti.

Digitalna tekstnost se ne oblikuje samo za velike zaslone namiznih osebnih računalnikov, ampak tudi za majhne zaslone dlančnikov in le nekaj centimetrov velike (se pravi še manjše) mobilnih telefonov. Pri tem pa smo priče tudi izjemni racionalizaciji besedil, kar demonstrirajo tako *wap*-informacije pri brezžičnem internetu kot *sms* sporočila pri mobilni telefoniji. Slednja dejansko

ustvarjajo nov jezik, temelječ na okrajšavah, izpuščanju samoglasnikov in nadomeščanju zlogov s številkami. Srečujemo se s tekstnostjo, omejeno na 160 enot, kar vpliva na nastanek novega besednjaka okrajšav; v angleščini recimo WOUBLT za *Would you be able to?* Tovrstna praksa bo nedvomno vplivala tudi na literarni jezik (morda ironično, kot bi šlo za sleng, tudi pri fikciji, oblikovani za tiskani medij?) in privedla do mobilnega pisca in mobilnega bralca. Po analogiji z walkmanom ju lahko v angleščini poimenujemo kot *walkwriter* in *walkreader*²². V okviru digitalnih tehnoliteratur pa se pojavljajo tudi zamisli o povsem strojno generiranih tekstih (tudi pesniških), pisanih predvsem za stroje, še posebno pa o strojnih bralcih besedil, kodiranih v različnih oblikah, na katere bi klasični bralci prenesli veliko kompetenc, kajti od njih bi pričakovali izvlečke in informacije, oblikovane glede na njihove osebne preference. Skoraj odveč je omeniti, da bi izbor takšnih zgoščenih verbalnih informacij pomenil določeno ekonomičnost v smislu »biti na tekočem o čim več stvareh« in s tem bralčevo razbremenitev spričo njegove preobteženosti z informacijami, toda na drugi strani bi ukinil bralčev užitek, ki je lasten srečevanju z zapleteno literarnostjo ali vsaj s kompleksnejšim, bolj bogatim jezikom, ki pa umanjka v verziji strojno aranžiranih izvlečkov.

Kot primer eksperimentalne digitalne literature, postavljene v realni čas svojega strojnega generiranja, naj ponovno omenim projekt *The Jabberwocky Engine*²³, ki ga je na festivalu elektronske

²² Ta termina sta skovanki avtorja tega besedila, ki ju je prvič predstavil v svojem referatu *The Web Poetry Objects*, predstavljenem na drugem festivalu elektronske poezije (E-Poetry 2001) v Buffalu (N.Y.) 19. aprila 2001.

²³ *The Jabberwocky Engine*. <http://www.chbooks.com/projects/digital/jabber/>. Dostopno: 27. junija 2003.

poezije *E-Poetry 2001* predstavil Neil Hennessy iz Kanade. Jabber proizvaja nesmiselne besede, ki pa zvenijo podobno kot besede v angleščini, zato pametni stroj poseže v proces srečevanja črk in besed, ki plavajo po besedilni pokrajini, in v novo enoto poveže tiste kaotične sestavine, ki ustrezajo angleški leksiki. Priče smo panju tekstnih enot (v njem se za nekaj trenutkov pojavijo tudi besede-odpadki, preden eksplodirajo), v katerem se grozdi črk združujejo v besede in slednje v nesmiselne, toda zveneče, potencialne pesniške besede-sestavljenske. Iz spremne eksplikacije tega tekstnega objekta lahko zremo, da Jabber uresničuje lingvistično kemijo s črkami kot atomi in besedami kot molekulami.

Srečevanje z današnjim dogajanjem na področju digitalne tekstnosti in literarnosti ter teorije o njiju nam kaže tudi zanimiv obrat v smislu, da je na tem področju v določeni prednosti prav teorija, ki funkcionira celo anticipacijsko, se pravi, da generira zamisli za nova literarna dela v digitalnem mediju. Tu mislimo predvsem na najnovejšo teorijo, inspirirano z razpravami o kibertekstu (inštitucionalizira jih niz mednarodnih konferenc *Digital Arts and Culture* in začetek izdajanja serije letopisov *CyberText Yearbook*), ki v mnogočem prekinja z danes že klasično, predvsem ameriško teorijo hiperteksta, ki je bila vplivana predvsem s francoskim (post)strukturalizmom, še posebno s koncepti Rolanda Barthesa. Prav h kibertekstnosti usmerjena teorija skuša najti specifičnost novega tekstnega medija v njegovi umestitvi v širši kontekst digitalne kulture, znotraj katere imajo vedno opaznejšo vlogo virtualne skupnosti in računalniške igre. In prav napetost med načelom igre in vlogo časa v njej in med narativnostjo je tukaj kar se da merodajna, kajti gre za konflikt med interaktivno reprezentacijo (pri igri) in narativno reprezentacijo. Prvi ustreza časovna nedovršenost, vključenost uporabnika v opera-

cionalno sedanost (o čemer pišemo v tej knjigi v poglavjih o igri), medtem ko narativnost predpostavlja časovno dovršenost, situiranje bralca na pozicijo opazovalca tistega, kar se je že zgodilo.

Ob relativno skromnem številu del digitalne literature relativno majhnega števila avtorjev, ki oblikujejo za majhen krog bralcev, se danes piše veliko zanimive, relevantne teorije, kar pomeni, da je literarna kreativnost v digitalnem mediju velik izziv predvsem za strokovno javnost, za tiste, ki so jim dela v tem mediju velika spodbuda za teoretsko pisanje. Digitalne literature so namreč v določeni meri metaliterature in s tem prostori stalnega samospraševanja ne le o možnostih literarnosti danes, temveč tudi o usodi verbalnega v multimedijskih okoljih današnje on-line kulture. Takšna usmeritev teorije k v določenem smislu robnemu in negotovemu pojavu-v-nastajanju, kakršen je svet digitalnih literatur, pa veliko pove tudi o naravi teorije danes in o užitkih njenega pisanja, ki so očitno veliki prav tam, ko lahko teorija generira nove koncepte in naprave ter s tem v določenem smislu (anticipacijsko) sooblikuje področje. Ni le njegova refleksija, ampak ima kreativno funkcijo na njem. Takšna sopripadnost teorije in prakse pa postaja vedno bolj opazna in celo paradigmatična tudi na drugih področjih sedanje umetnosti.

Pomislimo le na položaj v sedanjih muzejih moderne in sodobne umetnosti, ko obiskovalci razstav pogosto, predno pogledajo eksponate, posežejo po njihovih umetnostno-teoretskih opisih, ki so natisnjeni na listih, postavljenih v posebne žepe ob vhodu v prostor z umetninami. Da bi ustrezno (estetsko?) percipirali dela, rabijo določeno teoretsko, refleksivno predvednost. Sodobna umetnost dinamično soobstaja s teorijo; včasih se preHITEVATA, razmik med njima se poveča, že kmalu pa se spet ZBLIŽATA v intervalu produktivnega oplajanja. Vendar pa moramo biti tukaj, ko gre za teorijo,

dovolj natančni; v ustvarjalnem dialogu z umetnostjo živi tisti del sodobne teorije, ki je, preprosto rečeno, čim manj papirnat. Mislimo na pisce, ki pišejo besedila v, metaforično rečeno, umetniškem zanosu, se pravi, ki jim je blizu kreativna optika umetnika-avtorja. Za to usmeritev je bistvena tradicija, ki jo je v prvi polovici 20. stoletja začel Walter Benjamin, v drugi polovici prejšnjega stoletja pa so jo nadaljevali teoretiki od Briana O'Dohertyja do Borisa Groysa, se pravi tisti, ki so pustili Heglovo *Estetiko* v kabinetu, sami pa so začeli zahajati v ateljeje in na razstave, se pogovarjati z umetniki in tudi sodelovati z njimi. In ne le likovno, tudi sodobno literarno področje pozna izrazito usmeritev literarno-teoretske in kritiške, s strastnim zanosom in duhom anticipiranja pisane esejistike, v kateri naj kot nedvomno prvo ime omenim Mauricea Blanchota.

Razdelek o razširjenem področju besedilnosti smo začeli z omembo krize digitalne podobe, ki očitno ni samozadostna, ampak je le enota multimedijsko kodirane informacije, pri kateri ima pomembno vlogo tudi verbalno. Prav tako pa nas je srečevanje s spletnimi digitalnimi deli, katerih osnovna enota je beseda-podoba-telo (v gibanju), usmerilo k spoznanju, da njihovi avtorji izhajajo iz svojevrstnega manka tiskane (statične) besede v okviru sedanjih komunikacij in tudi nove literarnosti. Približati se današnji uporabnici preprosto zahteva, da ji vsebine (tudi tiste, lastne literarnim besedilom) aranžiraš v »paketu«, ki je blizu njeni današnji (z življenjem v svetu novih medijev profilirani) orientaciji in občutenju, se pravi multimedijsko, participacijsko, imerzivno (potopitveno) in interaktivno. Omenili smo »paket« kot programsko enoto in (ne več trdno, artefaktsko delo), ki pa je lahko še posebno privlačen, če je oblikovan v nedovršeni obliki, s kar se da veliko prostorov za uporabnične nadgradnje (tudi v smislu posegov v besedila). Videti je, da bo skušala

imeti pri tovrstnih projektih vedno zadnjo besedo prav uporabnica sama, ki si bo utirala svojo pot po tekstni pokrajini, sicer izvorno oblikovani od pisatelja in/kot programerja. Tudi na področju digitalnih umetnosti se srečujemo s tisto napravo globalizirane nove ekonomije, ki se ji v angleščini reče *customisation*, in ki pomeni prilagoditev končnega izdelka uporabnikovim preferencam.

In takšna dela razumljivo niso več dela, kot jih poznamo, ampak nekaj drugega. Mislím, da je zavest o tej razliki bistvena, pa čeprav prihaja tudi že do medsebojnega vplivanja. Vsakodnevna komunikacija v obliki elektronske pošte je recimo vplivala na reaktualizacijo romana v pismih v elektronski obliki, se pravi kot literarizirana korespondenca v »mejlih« (avtor prvega romana v obliki elektronske pošte je Astro Teller z besedilom *Exegesis* iz leta 1997), prav tako pa v svojih hipertekstih aranžirata Shelley Jackson in Michael Joyce prozne enote, ki bi »stale« kot povsem konsistentna in relevantna literatura, tudi če bi bile natisnjene v revijah ali knjigah. Vsekakor smo danes na pragu zanimivih in daljnosežnih sprememb, ki jih novi, interaktivni mediji prinašajo tudi na literarno področje. Stališče pisca tega besedila je pri tem jasno: spoštljiv odnos tako do uveljavljenih, tradicionalnih oblik kot do novih iskanj, upoštevanje njihovega soobstoja in pozorno spremljanje medsebojnega vplivanja, nikakor pa ne pristajanje na logiko izključevanja.

Digitalni teksti po hipertekstu - osvobajanje od norme romana

Dialog s sodobnimi teorijami digitalne tekstnosti in digitalnih literatur, prav tako pa tudi srečevanja s praksami tovrstne kreativnosti, dostopne bodisi v cederomski, bodisi v internetski

obliki, nam razkrije, da je tista referenca obeh področij, torej teorije in prakse, ki jo je na vsak način treba tako ali drugače upoštevati – bodisi silovito napasti in destabilizirati bodisi prilagoditi novomedijskim napravam – prav (tradicionalni) evropski in ameriški roman. To je literarna zvrst, ki rabi praktikom in teoretikom na tem področju kot podobno obvezujoča stalnica in norma, kot je zvrst okvirjene ploske slike v slikarstvu. Videti je, da oblika romana s svojimi dolgotrajnimi in kompleksnimi zapleti, nepričakovanimi razpleti, z oblikovanjem junakov in njihovega bogatega notranjega življenja ter z vpeljavo kompleksnih časov predstavlja skorajda arhetipsko obliko koncentriranega življenja v umetno simuliranem svetu, ki nudi tako dragoceno sprejemničino (bralkino) izkušnjo, ki bi jo bilo škoda za zmerom izgubiti, in zato zahteva bodisi trendovske prilagoditve napravam sedanje kibernetike kulture, bodisi opustitev; toda takšno, ki v novomedijski realizaciji ohranja spomin na roman, goji kompleks do njega.

Začetki digitalnega hiperteksta so v znamenju preigravanj poetike romana; Michael Joyce in Stuart Moulthrop sta sicer oblikovala hipertekstna besedila, temelječa na oblikovanju multilinearnih struktur in pripovedi, ki izrablja trendovski smisel za bralkino produktivno dezorientiranost in izgubljenost. Toda ves čas je bila tudi pri tovrstni tekstni produkciji v zraku poetika romana; tudi od besedil v elektronski obliki se je pričakovalo simuliranje ali pa oblikovanje kompleksnega zapleta, vživetje v svet glavnih junakov, identifikacija z njimi in občutek popolne potopitve v besedno pokrajino, ki postavlja v oklepaje občutek odtekanja urnega časa.

Tudi pogled na nekatera temeljna teoretska dela o sodobnem hipertekstu in drugih oblikah elektronske besedilnosti nam

pokaže, da teoretiki, kot so George P. Landow, Marie-Laure Ryan in Janet H. Murray, ves čas upoštevajo izkušnjo bralke romana-kot-ga-poznamo. Marie-Laure Ryan ugotavlja v svoji knjigi *Narativnost kot virtualna resničnost* (2001) vrsto težav sodobne bralke digitalne literature prav spričo motenj v procesih potapljanja v delo in identifikacijo s svetovi glavnih junakov, ki so povezani z aktivnostjo, utemeljeno z rabo interaktivnih naprav, vmesnikov. Klikanje z miško v procesih povezovanja (linkanja) stalno moti bralkino koncentracijo, zato na drugi strani celo tehniške naprave (strojno opremo) interpretira v smislu njene prilagodljivosti potopitvenim učinkom. Poseben problem ji pomeni tudi relativna kratkost, skromen obseg hipertekstnih enot besedila, ki sledijo aktom povezave (linka), kajti zastavlja se ji vprašanje, ali je znotraj tako kratke enote sploh mogoče uresničiti učinke kompleksne potopitve v svet glavnih junakov in pridomišljanje bogastva prostorov, ki jih sicer stimulira tradicionalno kodirana umetniška proza.

Problem, ki se tu pojavlja, je, da avtorji tovrstnih pogledov na dela elektronske tekstnosti razumevajo izkušnjo bralk romanov kot-jih-poznamo kot nekaj povsem arhetipskega, nespremenljivega, se pravi nečesa, kar je postalo stalnica v posamezničinem percipiranju umetnih svetov. Nikakor se ne morejo sprijazniti z dejstvom, da je tudi struktura romana v določenem smislu zgodovinsko pridobljena konvencija, ki nedvomno predpostavlja določen presežek na ravni domišljije in zahteva kompleksno sposobnost identifikacije s svetovi junakov, vendar pa generacije sedanjih posameznikov in posameznic, ki odraščajo skupaj z napravami kulture vmesnikov, lahko pridejo do kompleksnih oblik imaginacije in celo reševanja zahtevnih konceptualnih problemov v z digitalno tekstnostjo simuliranih svetovih tudi v drugačnih

oblikah, mimo strukturiranosti narativnih elementov v obliki romana. Generacije, ki niso nikoli prijateljemale z obsežnimi besedili evropskega in ameriškega modernega in sodobnega romana, niso, preprosto rečeno, obremenjene z diktatom njegove strukture, kar pomeni, da v novih medijih digitalne tekstnosti nikakor ne iščejo več zadovoljstva, ki bi bilo zelo podobno tistemu, ki ga daje roman. Veliko vprašanje je, če pri delih predvsem multimedijško oblikovane digitalne, literarno kodirane tekstnosti sploh še lahko opišemo njene temeljne razsežnosti s termini, kot so identifikacija z junakom, katarza, zaplet in razplet. Morda je veliko ustrežnejše, če začnemo določene tehniške termine, ki so značilni za programsko opremo digitalne tekstnosti in vizualnosti (recimo povezava), razumevati kot termine, ki lahko brez večjih težav funkcionirajo tudi na ravni literarne in umetnostne teorije.

Povezava (link) ni le tehniški termin, ampak je lahko tudi termin za označevanje pravcate slogovne naprave; z njeno pomočjo je besedilo strukturirano popolnoma drugače, kot bi bilo brez te naprave, omogočene s programsko opremo. Tudi klikanje in premikanje igralne palice današnji uporabniki naprav kulture vmesnikov nikakor ne pomenita večje in usodnejše motnje pri njeni osredotočenosti na dejavnost, ki jo opravlja pred zaslonom, kajti naučila se je nadzorovati oboje, svet igre s prav posebnimi prostori in časi in svoje lastne posege vanj. Pri takšnih dejavnostih preprosto ne izhaja iz tistih obrazcev imaginiranja, identifikacije in potapljanja, ki so značilni za uporabnice (bralke) tradicionalne literature. Za razumevanje digitalne tekstnosti je zato pogosto smiselnejša uporaba teoretskih naprav, ki jih razvijajo teorije filma, televizije in novih medijev, recimo montaža, suspenz, digitalno komponiranje, podatkovna zbirka, semplanje, rekombiniranje in presenečenje.

Predvsem pa ne smemo pozabiti tudi na tisto kreativno potrebo uporabnice sedanje kulture vmesnikov, da hoče imeti pri projektih, s katerimi se ukvarja, vedno prvo in zadnjo besedo. Identifikacija z oddaljenimi junaki umetnih svetov romana ji je premalo, zato skuša sama preiti v takšno vlogo in si utreti samosvojo pot po običajno z multimedijskimi učinki oblikovani tekstni ali igrini pokrajini.

Nedovršenost, odprtost, perforiranost in shematiziranost predmetov in procesov, s katerimi se ukvarja, sprejema kot nekaj pozitivnega; rabi ji kot izziv za njeno lastno kreativno dopolnjevanje, nadgraditev. Tu naj spomnimo na vrsto daljnosežnih misli, ki jih je že 1995. leta izrekel glasbenik Brian Eno v svojem pogovoru s Kevinom Kellyjem, namreč da je interaktivnost napačna beseda; veliko primernejša od nje je, ko gre za nove medije, »nedokončano«. Omenimo naj še njegovo naslednje stališče: »Tisto, kar bodo v prihodnosti prodajali, ne bodo glasbena dela, temveč sistemi, s pomočjo katerih bodo ljudje sami udomačili izkušnje poslušanja« (Kelly 1995). Če to misel apliciramo na področje današnje-jutrišnjih literatur, lahko ugotovimo, da bi bila naloga pisateljev-programerjev predvsem oblikovanje literarno kodiranih shem in okvirov, ki bi jih v procesih percepcije (branja) domiselno dopolnjevali bralci sami. Bralka bi nastopala tudi v avtorski vlogi, tekstni okvir bi ji rabil kot izziv za njeno lastno dopisovanje oz. vpisovanje, ki bi vodilo k umetnim svetovom, za katere je značilna močna obarvanost s preferencami avtoric-uporabnic tekstnega sistema.

Zanimivo je, da takšen pogled ni tuj tudi prej omenjeni teoretičarki Marie-Laure Ryan, kajti v intervjuju (objavljen je na njeni spletni strani) že piše o novi generaciji hiperteksta, ki bo »vizualno prijaznejši in bo bolj delo oblikovanja in orkestracije kot delo pisanja«. Tudi praksa današnjih tendenc na področju digitalne, li-

terarno kodirane tekstnosti nam kaže močno usmeritev tako k multimedijško oblikovanim tekstnim pokrajinam kot k delom, ki zahtevajo velik angažma na ravni uporabnice-bralke. Spomladi 2001 je bil v ameriškem Buffalu že prvi festival elektronske poezije, ki je tudi pozornost usmeril na izrazito multimedijško oblikovane digitalne pesmi, za katere je značilno, da dejansko niso nobene pesmi več v poznanih, ustaljenih oblikah, ampak so nekaj drugega, in to drugo je tekstni objekt, ki temelji na že omenjeni besedi-podobi-telesu v gibanju.

In tisto, kar je bilo nekakšno skrivno, podzemno delujoče spoznanje piscev in teoretikov tovrstne kreativnosti, je bila misel o novem členu tekstne produkcije, ki je bil tudi prevečkrat spregledan v dosedanem razvoju literarne teorije o novi digitalni besedilnosti. Ta se je, spodbujena s francoskim poststrukturalizmom, stalno vrtela okrog tričlenega odnosa avtor-tekst-bralec, vendar pa se je z razvojem in uporabo novih medijev ta odnos razširil še na člen pametnega stroja. Iznenada sta ob tekstu in avtorju v ospredju tudi bralec in stroj kot sistem umetne inteligence, ki ima izrazito pomembno funkcijo pri generiranju tekstnih pokrajin. Priče smo svojevrstnemu inficiranju tradicionalnih členov izhodiščne situacije avtor-besedilo-bralec z logiko in prakso stroja, kar vodi k preoblikovanju v smeri strojnega avtorja, teksta-stroja in strojnega bralca. V razpravah na omenjenem festivalu elektronske poezije se je zato odprlo celo vprašanje sintetičnih, povsem strojno generiranih tekstov, ki naj bi bili namenjeni bralkam-strojem (zato tudi poezija strojev, namenjena strojem-bralcem). V naslednjem razdelku namenjamemo zato pozornost predvsem spletnim digitalnim literarnim projektom kot novi zvrsti pisanja v e-mediju, ki izraziteje od hiperteksta izrablja posebnost novega medija. Mislimo na digi-

talne literature druge generacije, ki so oblikovane s sodobnimi skriptnimi in programskimi jeziki in katerih poglavitna naprava ni (več) hiperlink (povezava).

Beseda kot gibljiva tarča

V spletni računalniški igri *Trigger Happy* se uporabnice srečujejo s kar se da nenavadno situacijo, ki je izzivalna in provokativna za ustaljene oblike kulturne komunikacije zahodnega sveta. V tej igri, temelječi na formatu klasične, t. i. *shoot-em-up* računalniške igre *Space Invaders*, niso objekt streljanja sovražni prišleki iz vesolja ali drugi oboroženi nasprotniki, ampak je v vlogo gibljive tarče postavljeno besedilo, in sicer ne kakšno poljubno, priložnostno, temveč odlomek iz eseja Michela Foucaulta *Kaj je avtor*, v katerem je Foucault daljnosežno dekonstruiral inštitucijo avtorja v modernem smislu. Za napredek v tej igri, ki uspelega igralca privede v spletno okolje znanega brskalnika, je torej potrebno razbijati tekst in uničevati besede, kar *literate* nedvomno navda z velikim nelagodjem. In *Trigger Happy* nikakor ni edina računalniška igra, v kateri se kot »duhovno ozadje« in hkrati objekt uporablja besedilo znanega avtorja. V zvrsti umetniških izpeljank spletnih računalniških iger ima pomembno mesto tudi projekt Natalije Bookchin *The Intruder*, ki temelji na motivu istoimenskega besedila Jorgeja Louisa Borgesa, vendar pa tudi pri tej igri, ki sicer subtilno intendira vprašanje spolov in agresivnosti danes, uporabnica te igre posega v tekst, lovi besede in jih zaustavlja. Na zaslonu teče (gibljivo) Borgesovo besedilo, čez zaslon pa »dežujejo« posamezne besede, ki potem, ko jim uporabnica-igralka-bralka uspešno podstavi »lonec«, sprožijo zvočni del tega objekta - glasno branje posameznih sintagem besedila.

Vprašanje, ki se tu postavlja, je, kakšna je narava besede, ki vstopa v danes tako profano in hkrati trendovsko okolje, kot je področje računalniških iger²⁴, se pravi »Novega Hollywooda«, kajti računalniške igre postajajo danes v razvitem svetu ena vodilnih industrij zabave²⁵. Kakšna je beseda, na katero se strelja ali se jo prestreza, prav tako pa se jo lahko uporablja tudi kot material, recimo kar kot surovina za oblikovanje digitalnih tekstnih objektov, ki so podlaga nove, internetskemu mediju primerne digitalne literature? To vprašanje si zastavljamo v knjigi, v kateri nas zanima tudi zveza današnje z novimi mediji modelirane čutnosti in oblikovanja nove »internetske literature«, ki se skuša kar se da približati naravi spletnega in digitalnega medija in hkrati opustiti norme narativnosti-kot-jo poznamo.

V vlogo gibljive tarče je lahko postavljena beseda, ki je objekt, kar pomeni, da je samostojna entiteta s kar se da veliko zaznavnimi, tudi merljivimi lastnostmi. Njeno definiranje se ne izčrpa samo v njenih semantičnih, označevalnih kvalitetah, tudi ni stavek – sintagma – sporočilo njej neposredno nadrejena sintaktična enota, ampak je entiteta z vizualnimi, taktilnimi, energetskimi in gibljivimi kvalitetaми, kar pomeni, da je samostojen in kompleksen označevalec. Prav takšna beseda-objekt je lahko surovina/material za nove oblike konstruiranja besedilnih pokrajin, prav tako pa tudi za različne manipulacije v okviru računalniških iger. Beseda-objekt se lahko nadzoruje,

²⁴ Beseda, in sicer v svoji konfrontaciji z medijem podobe, je tudi osnovno orožje uporabnice uspešne komercialne računalniške igre *The Typing of the Dead*, v kateri je preživetvena strategija odvisna od hitrosti tipkanja besed, s katerimi se uničujejo sovražni zombiji. Vse je podrejeno alternativni »Type or die«.

²⁵ V ZDA so leta 2000 računalniške igre po prihodku že prehitele filmski Hollywood in so takoj za pop glasbo na drugem mestu na področju industrije zabave.

spreminja (digitalni morf) in celo se spreminja njeno spreminjanje ob upoštevanju načela povratne zveze (angl. feed back). Lahko se vključi v gibanje in celo meri intervale njenega prihajanja in odhajanja. Aplikacija besede-objekta, se pravi, besede z virtualnim telesom, v računalniških igrah²⁶ torej ne pomeni njenega ponižanja in razvrednotenja, nasprotno, beseda kot gibljiva tarča nam odkriva novo naravo digitalne besede, ki je odličen material za oblikovanje sodobne digitalne, tudi literarno kodirane besedilnosti.

Besedi lne pokrajine

Digitalno besede-telesa ne srečujemo le v danes že tradicionalni hipertekstni fikciji (začetnik te usmeritve je Michael Joyce z delom *Afternoon, a story*, 1990), ampak prihaja do polne veljave zlasti v novi generaciji spletnih literarnih del, oblikovanih s sodobnimi programskimi in skriptnimi jeziki (Javascript, Shockwave, Flash, VRML), ki so praviloma kinetična, kar pomeni, da postane gibanje s svojimi vektorji, pospeševanji in intervali ena njihovih pomembnejših lastnosti. Primer za takšno usmeritev so, na primer, pesmi Johna Cayleyja, polne subtilnih intervalov med tekstom, ki teče, in stihi, ki krožijo v ozadju vidnega oz. berljivega polja, in tudi pesmi drugih pomembnejših avtorjev, ki sodijo na področje digitalne kinetične poezije, recimo Briana Kima Stefansa in Deene Larsen. Z besedami-objekti pa se srečujemo tudi v kompleksnejših digitalnih tekstnih pokrajinah kot je *Fidget* (delo Goldsmitha in Paulsena) in pri v prejšnjih razdelkih že omenjenemu projektu *The*

²⁶ Pri *Intruderju* in *Trigger Happy* gre dejansko za izpeljanki komercialnih računalniških iger (angl. patches) kot zvrsti, ki je primerna za spletno umetnost, kajti v shemo komercialne popularne igre lahko njeni avtorji parazitsko vnašajo drugačno ideologijo, spreminjajo spol junakov ter aranžirajo drugačne scenarije in ikonografijo.

Jabberwocky Engine kot evolucijskim okoljem kompleksnega združevanja črk v besede-spojine.

Termin beseda-spojina zveni nenavadno, toda prav s projektom *Jabber* se vzpostavlja analogija med oblikovanjem besed in kemičnih spojin; kar so atomi za slednje, so črke kot nedeljive temeljne enote za besede, zato nas to delo usmerja v svet svojevrstne leksikalne geneze. Srečujemo se z abecednim »proto« oblakom, v katerem *Jabber* generira besede s kombinacijo črk glede na leksikalna pravila in z aplikacijo teorije verjetnosti. Ko se v prajuhi črk zaletita dve črki, je njuna povezava odvisna od verjetnostnega računa. »Če trčita dve črki, se pojavi naključno število med 0 in 1, in če je število manjše ali enako pogojni verjetnosti za zvezo dveh črk, se črki povežeta« (Hennessy 2000). Pri tem je pomembno, da je za povezovanje črk in delov besed semantično merilo nebistveno; gre le za to, da se deli besed povezujejo v obliki, ki je skladna z angleškim besedotvorjem. Pomembno je le, da takšne besede lahko izgovorimo in da zvenijo podobno poznanim besedam, pa čeprav je njihov pomen nedoločljiv, podobno kot pri Kurta Schwittersa pesmi *Ursonate*.

Relevantno okolje za izkušanje digitalnih besed - virtualnih teles je tudi projekt *Magnetne poezije*, v katerem lahko bralka - uporabnica z miško pobira besede in jih sama sestavlja v stihe in kitice. To interaktivno okolje omogoča subtilen občutek dotikanja besede; slednja se ne zapiše, temveč se prenese, vnese, postavi. Veliko bolj kot med pisanjem pesmi na papirju se ta na zaslonu občuti v njeni virtualni telesnosti in samostojnosti. Med pisanjem na papir (bodisi s svinčnikom, bodisi s pisalnim strojem) se besede zapisujejo spontano (besede pridejo, se zapišejo, nad njimi stalno 'stoji' zamisel celote), medtem ko v trenutku, ko jo premikaš ali drugače manipuliraš prek vmesnika (računalniške miške), občutiš njeno,

metaforično rečeno, težo, avtonomnost in vrsto njenih drugih kvalitet. Beseda je v takšni pesmi sintaktična lego kocka ali opeka; pri njenem vključevanju v pesemske enote se upošteva tako jezikovna sintaksa kot sintaksa prostorskih odnosov.

Beseda-podoba-telo v okviru spletnih literarnih projektov je nedvomno tudi programirana entiteta, kar pomeni, da je zanjo bistven kodiran zapis. Prav tako pa, postavljena v računalniško okno, tudi sama nastopa v vlogi vmesnika ali kar inštrumenta, kar pomeni, da klikanje nanjo lahko aktivira računalniški program, ali pa, če gre za besedo v vlogi »hiperlinka«, odpre povezavo k drugim enotam besedila. Predvsem besede na uvodnih straneh spletnih literarnih del, ki imajo pogosto značaj portalov, so zato praviloma prehodne; bralka-uporabnica klika nanje in skuša vanje celo vstopiti.

Zelo intimen odnos do opredmetene digitalne besede omogoča tudi projekt Thomassa Swissa (avtorja besedila) in Seba Chevela (zvočno in vizualno *oblikovanje*) *The Narrative You Anticipate You May Produce*. To delo je inspirirano s projekti land art umetnika Christa, še posebno s tistimi, v katerih je prekrival znane objekte (recimo *Running Fence* in *Wrapped Pont Neuf*), tako da lahko žanrsko uvrstimo delo med novomedijske, na tekstu temelječe instalacije. Tisto, kar je pri Swissovem in Chevelovem delu zakrito, so besede (aranžirane v kratkih stihih, frazah in komentarjih), ki jih bralec-gledalec, potem ko locira njihove komaj opazne silhuete pred ozadjem iz črk, z dotikom prek kurzorja prikliče v razviden izpis. Srečujemo se z interaktivnim odnosom do besedila, ki se odvrti na dvanajstih straneh-zaslonih, katerih zaporedje se pred vsakim branjem naključno premeša, tako da smo vsakič na prav posebnem potovanju skozi besedilo, ki je, gledano vsebinsko, meta-tekst, kajti s kratkimi sintagmami (recimo UR2cute! In LoveU, izpisanima v

»netspeaku«) govori o tekstu in branju, skuša vzpostaviti dialog in kramljajoč komentar s svojim bralcem in poslušalcem. Vsekakor je usmerjen na bralkino razpoloženje, spodbuja ga in ironično izziva, recimo z »Opogumljam te, da opustiš.« in »To sem nameraval zavreči. (Pogled na tvoj obraz pa je rekel Ne.)«. Tekst, ki se zakrito v komaj slutečih se znakih pojavi na označeni strani (njena identiteta je izpisana z zaporedjem rdečih števil in črk na vrhu zaslona), je gibljiv, potuje v štirih smereh, in njihovo trdno lokacijo mu prek približanja s kurzorjem podeli šele bralec. In ko stvar prebere in se naveliča glasbene spremljave tiste strani-zaslona, klikne na smernik, ki ga popelje k novi strani; še prej pa opazi, kako besede prejšnje strani odfrčijo proč.

Vsekakor imamo opraviti z minimalističnim in konceptualističnim novomedijskim besedilnim projektom, s katerim stopata avtorja v dialog tako s sodobnimi digitalnimi literaturami kot z (neo)avantgardističnimi iskanji likovne umetnosti. Ob zanimivi ideji zakritega besedila in ob rabi programov, ki omogočajo intimen in interaktiven stik z zapisanim, pa se, gledano vsebinsko, srečujemo s povsem nezahtevnim, komaj kaj duhovitim besedilom, s katerim nima kaj početi zahtevnejša bralka. Projekt *The Narrative You Anticipate You May Produce* je prej komentar na sedanja iskanja na področju spletnih literarnih projektov kot pa delo, ki bi stalo kot vredno in zgledno na ravni ustvarjalnosti v novem mediju in ki bi nudilo kakršen koli večji bralni užitek. Toda to, kar smo ravnokar zapisali, je pravzaprav trik. Pri tovrstnih delih je linearno branje kot vir uživanja na z branjem intendiranih (fiktivnih) svetovih le ena, pogosto povsem naključna funkcija, o čemer bomo spregovorili v naslednjem razdelku, namenjenem obravnavi tekočega menjavanja vrste pristopov, ki jih zahtevajo tovrstna dela.

Tekoče menjavanje pristopov

Novo, digitalnemu mediju primerno občutenje besede omogoča tudi digitalna pesem *Cubo*, sicer projekt brazilskih avtorjev Alckmarja Luiza Dos Santosa in Gilberta Prada, ki, izkušana v okviru uporabniških opcij, ki jih ponuja plug-in Cortona, omogoča sprejemnici, da se srečuje s kot kocka strukturiranim tekstnim okoljem. Tu se vsekakor srečujemo z idejo besedila, aranžiranega v totalni, recimo kar nebo in zemljo vključujoči obliki, ki povsem zapolni obzorje bralca, torej z motivom, ki ga je v klasičnem mediju oljne slike 1960. leta uresničil S. Dali s svojo manj poznano, v madridskem središču sodobne umetnosti postavljeno sliko *Discurso sobre la forma cubica, de Juan de Herrera*. Pri delu *Cubogre* za pesem (kot pravcati »Gesamttextwerk«), ki napolnjuje vse stranice kocke in kot trirazsežnostni objekt vabi bralko-uporabnico, da tekstno kocko ne le obrača, jo pošilja v ozadje ali si jo približa, temveč se prepusti potopitvenim učinkom in učinkom daljinske prisotnosti pogleda: njeno aktivno oko zavzame virtualno mesto v središču kocke in zdaj bere besedilo nad sabo, drugič ob sebi, tretjič pod sabo in četrtič na stranici zadaj. Med vrtenjem tekstne kocke v različnih smereh in prek drugih oblik njene manipulacije si mojstri subtilni virtualni čut za svojo daljinsko prisotnost v besedilni pokrajini, postavljeni v globini zaslona.

Tu pa se odpira ne le za prakso, ampak tudi za teorijo digitalne besedilnosti pomemben aspekt mobilne in kar se da kompleksne percepcije, ki temelji na kombiniranju in dopolnjevanju med seboj različnih pristopov k spletnim (in drugim digitalnim) literarnim projektom. Priče smo tekočemu menjavanju pristopov, kajti pri srečevanju s takšnimi tekstnimi deli ne zavzame uporabnica samo stališča bralke, ampak že v naslednjem intervalu dogajanja besedila kot

procesa preide v naravnost, značilno za računalniško igro, kmalu po tistem pa zavzame stališče gledalke digitalnih podob. Digitalni literarni projekti namreč zahtevajo od bralke-uporabnice kar se da intenzivno in sofisticirano aktivnost, temelječo na tekočem preklapljanju med različnimi modusi percepcije in interpretacije, in sicer:

- 1) linearnim branjem kot sukcesivnim dekodiranjem pomenov besed,
- 2) skokovitim branjem, polnim skokov zdaj k začetku in drugič h koncu besedila in nazaj ter primerjav, tudi kontrastiranj dekodiranih enot,
- 3) gledanjem besed kot vizualnih trirazsežnostnih objektov,
- 4) sledenjem gibanju tekstnih enot (upoštevanje njihovih intervalov in anticipiranje tekstnih sintagem-podob, ki so v danem trenutku še zunaj vidnega polja),
- 5) igrivim dotikanjem (in v posameznih primerih tudi premikanjem) trirazsežnostnih tekstnih objektov prek vmesnikov,
- 6) estetskim pristopom do pesemskega digitalnega objekta, ki stimulira čute,
- 7) dekodiranjem tekstnega objekta kot programirane entitete, kar pomeni poskus branja njegovega programskega jezika ali vsaj osnov njegove sintakse,
- 8) dekodiranjem koncepta, kajti tovrstna kreativnost nedvomno sodi na področju izrazito konceptualne literarne besedilnosti,
- 9) branjem s pomočjo računalniške miške v smislu, da interakcija z besedo-objektom aktivira določen program ali odpre povezavo,
- 10) poslušanjem zvočnih sestavin multimedijsko aranžirane besedilne pokrajine (v primeru, da so takšne sestavine vključene v projekt).

Pri tem je pomembno, da uporabniki-bralki digitalnih literatur takšno menjavanje stališč oz. oblik percipiranja (niso naštete v hierarhičnem zaporedju) ne povzročajo (večjih) težav, to počne tekoče, preklapljanje med stališči sodi v njeno vsakdanjost, opredeljeno s soobstojem ontološko modalno različnih realnosti. Zdaj živi v svetu, opisanem z evklidsko geometrijo in newtonsko fiziko, že naslednji trenutek pa mora, ne da bi ji to povzročalo večje težave, preklopiti v modus pokrajine, v kateri ne veljajo metrske kvalitete (razdalje), temveč topološke zakonitosti, kar pomeni, da so važne le kiberproskorske povezave. Zdaj deluje tukaj, premika fizične predmete z merljivimi razsežnostmi, že malo kasneje pa je, identificirana s kursorjem, daljinsko prisotna v globini zaslona. Zamenjavanje interesov, preusmeritev pozornosti od praktičnih ciljev k ciljem subtilne estetske kontemplacije, vklop v modus igre in v modus dela na daljavo (recimo krmiljenje oddaljenih robotov) in izklop iz modusa »premikavanje fizičnih predmetov« so ravnanja, ki si pogosto naglo sledijo in pri uporabniki ne povzročajo zastojev v njenem psihičnem življenju.

V znamenju digitalnega morfa in animacije

Digitalna beseda-podoba-virtualno telo je tudi objekt digitalnega morfa. Tisto, kar se je že pred leti zgodilo z digitalno podobo kot »surovino« za trirazsežnostna računalniško-grafična preoblikovanja in manipulacije (vsakodnevno se srečujemo z njimi pri gledanju MTV-glasbenih videov), doživlja sedaj tudi digitalna beseda in celo njene posamezne črke. Digitalni morf črk je podlaga animiranega anagrama VILEVILIVE, ki ga je oblikoval Jim Johnson, za njegovo skeletno obliko pa je značilno, da se procesno razvija kot preoblikovanje angleških besed vile, evil in live. To minimalistično delo

demonstrira tudi postopek, ki je značilnost že opaznega dela spletnih literarnih del (Komninos Zervosa, Briana Kima Stefansa, Mez). Digitalno preoblikovanje (ali osamosvojitve) posamezne črke ali zloga v besedi ali pa vključitev novega znaka (lahko oklepaja, kar je primer pri kodni poeziji avstralske avtorice Mez, se pravi kot parataksa) vnese dinamiko v entiteto besede, postavljene v globino zaslona. Beseda se prepolovi, razpade na zloge, ki pomenijo nekaj drugega od »matične besede«. Literarni učinki se zdaj dosegajo prav s kontrastiranjem pomenov entitet, ki so nastale na podlagi učinkovanja digitalnega morfa, prav tako pa tudi z asociativnim branjem nizov besed, ki se sekvenčno vsipajo na zaslon in za katere sta bistveni prostorska in časovna sintaksa, kar implicira vključevanje lastnosti, kot so zgoraj – spodaj, središče – rob, prej – pozneje itn. Besede-podobe-virtualna telesa v digitalnih tekstnih pokrajinah so predvsem samostalniki (včasih tudi glagoli), kajti pridevniki so pravzaprav nepotrebni; praviloma jih nadomeščajo poudarjeni vizualni učinki, ki opredeljujejo njihovo barvo, tiskovne posebnosti, obliko, zvočnost in gibanje. Vsekakor smo priče nastanku multimedijско aranžirane besede, ki opušča jezikovno sintakso in izrablja učinke novomedijskih naprav in posebnih učinkov.

V tem razdelku obravnavamo samo vizualno manipuliranje grafične podobe besede v digitalnih literarnih delih, toda digitalni morf je lahko na delu tudi pri zvočni razsežnosti besedila, kar demonstrira projekt Marka Amerike *Phon: e: me*, v katerem je poudarek na »zvočnem pisanju«, medtem ko je slikovni razsežnosti teksta namenjena le obrobna pozornost. Poslušanje tega e-besedila, v katerem se prepletajo fiksijske vsebine z nefiksijskimi (odlomki strokovnih besedil), nam pokaže, da je zvočna sintaksa tukaj tudi v službi izrazito prostorskih artikulacij (umeščanja, premeščanja)

zvočnih entitet. Besede slišimo kot zvočna telesa v dinamičnem prostoru, ki ga same v živo soustvarjajo.

Spletni literarni projekti so medij, ki je nastal s stapljanjem in interakcijami avantgardističnih literarnih poetik, prakse vizualne in konkretne poezije, novomedijskih tehnologij, spletne umetnosti in (elektronske) umetnosti inštalacij. In hkrati so več kot vsota teh vplivov, kajti so medij s svojo, zanj specifično organiziranostjo in lastnostmi, ki so mogoče prav spričo sprememb, povzročenih s sodobnimi tehnologijami; nikakor ne gre zgolj za nadaljevanje intencij vizualne in konkretne poezije z drugimi sredstvi. To je medij, ki je prilagojen senzitivnosti klikanja in povezovanja, logiki računalniških iger in postopkom celostne potopitve. Gre za medij, ki zahteva uporabničin virtualni čut za daljinsko prisotnost v globini zaslona in za pogled iz oddaljene točke zadaj (deteritorializirano gledanje). In avtentična uporabnica tovrstne e-tekstnosti je današnja trendovska posameznica, ki za svojo intelektualno stimulacijo potrebuje manj literariziranih zgodb (z zapleti in razpleti) in veliko več (računalniških in video) iger s svojevrstno dinamiko in z možnostmi za svojo aktivno participacijo na njihovih svetovih. Ob igranju (računalniških in video) iger se je navadila tudi upoštevanja njihove fiktivne narave, kar pomeni, da si je pridobila smisel za resničnost v modusih *kot-da*, *še-ne* in *nerealno*. Pri svoji komunikaciji uporablja nov jezik poenostavljene sintakse (in pogosto, recimo pri *sms*-sporočilih, tudi jezik, temelječ na uporabi besed z izpuščenimi samoglasniki in uresničen s številnimi okrajšavami) v kombinaciji s slikovnimi in zvočnimi elementi; multimedijsko in hipertekstno aranžirano sporočilo (recimo kot e-pošta z digitalno fotografijo in povezavo h kakšnemu spletnemu dokumentu ali k vključeni spletni kameri) je tisto, kar šteje. Kibernetski cogito

»Povezujem se, torej sem«²⁷ zadobiva splošno veljavnost pri posameznikah, dejavnih v on-line svetu; resničnost sama postaja hipertekstna, stvari se dokazujejo na podlagi hipertekstnih povezav in e-literatura je medij, ki živi iz posebnosti tega sveta. Prav tako pa, naš pogled na digitalne literature je vendar usmerjen predvsem k njenim spletnim multimedijskim artikulacijam, danes že lahko govorimo, seveda na ravni metafore, o resničnosti v modusu Flasha, torej svetu, kodiranem s površinskimi učinki (in učinki zgoščevanja, stiskanja) tega grafičnega orodja.

Prehod od zaključenega teksta k tekstu-procesu

Klikovna in hipertekstna senzitivnost, razvita pri delu z vmesniki (tipkovnicami, miškami, igralnimi palicami, dlančnimi pisali, konzolami), spodbuja tudi aktivnosti roke v on-line komunikaciji. Trendovska novomedijska kultura je izrazito taktilna, in taktilnost je razsežnost, ki spremlja tudi percepcijo digitalnih literarnih projektov. Priče smo situacijam, ki so podobne tistim pri računalniških igrah. Računalniška igra je namreč medij, ki zahteva polno angažiranost vseh čutov, telo je vključeno v igrin potek tudi prek kar se da dejavne roke, ki mora biti za uspešno delo z zahtevnimi vmesniki (igralna palica, konzola, tipkovnica) primerno izurjena. Claude Gandelman opozarja v svoji knjigi o branju slik in gledanju besedil na aktivno, celo taktilno vlogo očesa in na različne (zgodovinske) poglede na razmerje med gledanjem in dotikanjem. Pri tem poseže avtor tudi k figurativni interpretaciji tega razmerja v emblematici 16. stoletja in pri tem opozori na renesančni emblem Juliusa Wilhelma Zingrefa *Emblematicum Ethico - Politorum*, ki prikazuje oko,

²⁷ Skoval ga je pisatelj digitalne literature Mark Amerika

položeno v odprto roko, ki, tako je videti, opazuje svet iz dlani. Priče smo svojevrstni deterritorializaciji očesa v obliki njegovega vgnezdenja v dlani, kar simbolizira dejavno in arbitrarno vlogo roke pri izdelovanju stvari, o čemer je Gandelman zapisal: »Na emblemu je oko samo pilot, ki vodi roko pri njenih nalogah; pri egipčanskem hieroglifu pa, nasprotno, oko – sonce obvladuje roko na absoluten način, podobno kot je faraon vladal Egiptu« (Gandelman 1991: 3, 4).

Ta primer smo navedli kot značilno opozorilo na zgodovinsko napetost med vidom in dotikom, ki je v okulocentrični paradigmi zahodnega sveta privedla do favoriziranja vloge vida in inštitucije pogleda. V njej je pravi gospodar tisti, ki je gospodar pogleda (in njegove ideološke interpretacije). To je tradicija, ki v sedanjosti kulminira v mehanizmih video nadzoroovanja, pri t. i. video vojnah s pametnimi bombami in pri rabi satelitskih, orbitalnih pogledov (recimo skozi kamere – očesa vremenarskih satelitov). Pri računalniških igrah, ki so nedvomno tudi odlična zvrst vizualne kulture, ki proizvaja trendovsko ikonografijo (z vplivi na modo, življenjske sloge, film), pa smo vendarle priče svojevrstni afirmaciji roke, še posebno prek njene funkcije dotikanja, prijemanja in pritiskanja na vmesnike. Videti je, da je prej omenjeni emblem iz Gandelmanove knjige simptomatičen za to novo situacijo; igralkine aktivnosti so uspešne takrat, kadar je oko, metaforično rečeno v njeni dlani, in jo kar se da spretno usmerja. Oko mora sodelovati z roko, z njo je z »roko v roki«, oba organa le s popolno usklajenostjo dosežeta optimalni učinek pri računalniški igri, ki je nedvomno tudi izrazito taktilno področje.

Sodelovanje očesa in roke pomeni kompleksno dejavnost, ki opazovalko spreminja v uporabnico, za katero je bistveno, da ima

možnost aktivnega poseganja v okolje. To velja tudi za bralko digitalnih, predvsem spletnih literarnih del, ki je dejansko uporabnica z bistveno večjimi kompetencami od tistih, ki so značilne za bralko. O uporabnici pa lahko še posebej upravičeno govorimo pri opusu slovenskega avtorja digitalne poezije Jaka Železnikarja, katerega poetika temelji na vključevanju bralke v proces nastajanja tovrstne poezije. Ta usmeritev je značilna že za njegovo zgodnje delo *Interaktivalije* (1997), kjer se srečujemo s sonapisanimi besedili kot teksti, ki jih »pišeta« skupaj avtor in bralka; prvi seveda v vlogi programerja kot oblikovalca sistema za interaktivno pisanje. Še posebno pa so bralki v vlogi soavtorice-uporabnice prostorov e-pisanja namenjeni Železnikarjevi e-projekti tipkanja, od *Type!* prek *Typescape!* do *Typescape.2*, za katere je značilna filozofija, ki je blizu prav posebnemu pogledu na prihodnost umetnosti in literature. Mislimo na umetnost, povezano z novo ekonomijo, za katero je bistvena preusmeritev k odprtim sistemom, ki jih bodo glede na svoje preference dokončno oblikovale uporabnice.

Typescape.2 deluje kot sistem za uporabnično oblikovanje tekstnega okolja v sodelovanju z avtorjem sistema kot piscem in s programerjem, ki uporabnici omogoča analitičen, atomski, »bitni« občutek črke-telesa kot enote e-besedil. Uporabnica ob udarcu na tipkovnico namreč ne proizvede le črke, ki bo stopila v sintagme njenega (ornamentaličnega), programsko preurejanega besedila, ampak to črko tudi sliši, je izgovorjena, in hkrati je tudi vizualizirana v povečani trirazsežnostni obliki. Je črka-telo, animirana v kroženje okrog svoje osi v različnih smereh in poslana v animirani »ples« črk pred pisanim besedilom ali za njim. Avtor-programer omogoča uporabnici spreminjanje lastnosti črk, njihovih barv in zvočne spremljave (namesto izgovorjene črke lahko izbere nostalgичni zvok

mehanskega pisalnega stroja), prav tako pa ji ponuja tudi možnost, da napisano pošlje po elektronski pošti, kar pomeni, da se napisano takoj vključi v kiberprostorsko komuniciranje. *Typescape.2* proizvaja dve tekstni pokrajini; prva je sestavljena iz napisanega v linearnih sintagmah in druga je iz animiranih črk-teles, namenjenih nelinearnemu dekodiranju.

Bralka v vlogi uporabnice, ki tipka v *Typescape.2*, in literarno (umetniško) delo kot proces oz. odprta struktura nas usmerjata k usodnim premestitvam na področju zaznave in umetnosti danes. Po postmoderni destabilizaciji subjekta (njegova dekonstrukcija v fraktalni subjekt ali v večkratni jaz znotraj računalniške kulture) smo v sedanosti sodobniki destabilizacije objekta, še posebno tistega v izgotovljeni snovni obliki, in prehoda k odprtim, nestabilnim strukturam. Predmete z ostrimi robovi zamenjujejo procesi, namesto na artefaktu je poudarek na storitvi in namesto užitka ob zaključenem, povsem dokončanem delu se srečujemo z izkušnjo, kar je, ko gre za vprašanje umetniškega dela danes, spletni umetnik Marc Napier izrazil z besedami: »Umetnost postaja bolj izkušnja kot fizični objekt« (Baumgaertel 2001).

In nove, provokativne, za trendovsko senzitivnost celo testne oblike izkušanja nam omogočajo tudi digitalna literarna dela kot nov medij s svojo specifikom, ki ga ni mogoče razumeti le kot nadaljevanje vizualne in konkretne poezije z drugačnimi sredstvi, ampak na podlagi analize sveta novih medijev in novih oblik zaznavanja, ki izhajajo iz kulture vmesnikov. Pri tem je nedvomno problem literarnost digitalnih literarnih projektov; tradicionalne naprave literarne vede, poetike in kritike, razvite tudi ob delih literarne avantgarde in neoavantgarde 20. stoletja, so pogosto manj uspešne pri opisovanju in razlaganju pojavov e-literature od pojmov in teoret-

skih naprav novomedijske estetike in teorije. Tudi aplikacija strukturalistične in poststrukturalistične literarne teorije (predvsem Roland Barthes je pogosto navajani avtor med teoretiki hipertekstne fikcije) je na tem področju skrajno vprašljiva, kajti avtorji, kot so Foucault, Barthes, Kristeva in Riffaterre, se v svojih analizah niso srečevali z digitalnimi besedili in spletnimi literarnimi projekti. Pisec tega besedila je zato v svoji razpravi *Beseda v gibanju* (Strehovec 2001) pri osvetljevanju problemov, ki jih (literarni) teoriji postavljajo spletni literarni projekti, vpeljal koncepte, razvite v kontekstu novomedijske estetike, in sicer tehno-napetost in tehno-presenečenje, deteritorializirano gledanje in tekst kot virtualno resničnost. Ob večji kompetenci bralke-uporabnice digitalne, literarno kodirane besedilnosti pa se srečujemo še z vrsto drugih problemov, ki zadevajo samo genezo digitalne tekstnosti, pri kateri sodeluje tudi računalnik kot pametni stroj s svojimi programi. Digitalna besedila namreč nastajajo, in to je bistveno, s pomočjo strojno generirane kode, zato njihovi avtorji pogosto celo v naslovih svojih del poudarjajo njihovo strojno naravo (z rabo angl. izrazov *engine* in *machine*).

Že bežen, laičen pogled na naravo računalniških programov nam pokaže, da v dogajanju digitalne tekstnosti ne nastopa samo digitalna literatura, ki pride na zaslon, ampak imamo opraviti tudi z besedili ukazov, s strojno nadzorovano sintakso, z besedili kode, katere podlaga so tekoči označevalci iz ničel in enic. Jezik algoritemskih matric, ki »stojijo za« zaslonom in njegovimi teksti, že dolgo vznemirja spletne umetnike, recimo dvojico Jodi, ki sta pojasnila svoje odkritje dinamičnega teksta z besedami:

»Iz svojih prvih napak pri delu na spletu sva se naučila, da je napaka lahko nekaj najbolj zanimivega. Če pozabiš majhen znak html-kode, recimo

oklepaj >, potem se tekstna površina pomeša s kodo in postane tekoča, preplavi zaslon. Ta oblika dinamičnega, taktilnega besedila je različna od natisnjene besedila. Ne moreva sprejeti, da oblikovanje, značilno za tisk, definira tudi izpis na računalniškem zaslonu.» (Baumgaertel 2000)

Tudi na področju digitalne poezije se že srečujemo z deli, pri katerih se prepleta jezik programske kode z rabo neračunalniških jezikov, kar pomeni, da se problematika softverske umetnosti (temelji na širšem področju softverske kulture), ki je danes eden najbolj izzivalnih delov t. i. digitalnih umetnosti, premešča tudi na področje digitalnih literatur. V delih že omenjene avstralske avtorice Mary Ann Breeze (poznana je predvsem pod vzdevkom Mez) so osrednji material njenega pesnjenja računalniški ukazi in protokolske kode, ASCII-znaki, ločila, oklepaji in matematični simboli (oblikovala je celo samosvoj jezik *mezangelle*), kar nedvomno usmerja k avtoričinem subtilnem pristopu k vprašanju digitalnega medija. Mislimo na programski jezik, ki ima nedvomno tudi odlične performativne lastnosti. To je medij enic in ničel, črk, števil in ločil, ki tvorijo računalniško kodno pisavo, zato ni naključje, da je Florian Cramer ob današnjih razpravah o posebnosti digitalne in internetne poezije izoblikoval naslednje daljnosežno stališče:

Na igrivih pesniških oblikah, ki so jih računalniški programerji razvili povsem neodvisno od literarnih tradicij, se poleg tega pokaže, kako zelo problematično je iz interneta in računalniške kulture destilirati specifično literarno področje in ga ločiti od ne-literature. Tako imenovane programske arhitekture, ki jih vključuje internet, niso same nič drugega kot tekst; tekst, ki je napisan v računalniških jezikih in ki je posredovan, preoblikovan in izvajan kot digitalna koda pisave. Internet je pisna tvorba iz kompleksno stkanih kod pogonskih sistemov, pomožnih programov, programskih jezikov in mrežnih protokolov, med katerima sta hipertekst in svetovni splet samo zunanji in povsem

arbitrarni obliki reprezentacije. Pisateljske avantgarde na internetu so zato njihovi programerji. (Cramer 2001: 112, 113)

Čeprav je Cramerjeva intervencija v sedanje razprave o digitalnih literaturah sicer umestna in atraktivna, češ internet je eminenten medij pisave in s tem tudi literature, pa se izzivi internetske besedilnosti z literarnimi funkcijami nikakor ne izčrpajo z opozorilom na jezik kode in na njegove vplive. Beseda (ali črka, znak) v računalniškem oknu je nekaj drugega od tiskane besede, je beseda-podoba-virtualno telo v gibanju in kot taka izziva drugačno bralčevo usmerjenost. Ko se srečujemo s kinetičnimi besedili, imamo opraviti z besedo v gibanju, se pravi z enoto »filma iz besed«, ki ga lažje pojasnimo s pojmovnim aparatom medijske estetike kot pa z literarnoteoretskimi napravami. Sicer pa pomeni vpeljava kodnih zapisov, ki so izvorno namenjeni komunikaciji s strojem, v pisavo na zaslonu izdrtje tovrstne besedilnosti iz njene primarne funkcije in izvirnega konteksta; ti znaki, vključeni na primer v jezik digitalne poezije, zdaj funkcionirajo kot estetizirane in desemantizirane entitete, ki privlačijo predvsem po svojih vizualnih in kompozicijskih funkcijah in jih, tudi to je pomembno, ni mogoče glasno brati.

Ob digitalni besedi-virtualnem telesu, ki stopa v življenje digitalnih literarnih del na podlagi novomedijskih sintaks, se odpira tudi vprašanje jezika in njegovega konteksta. Podobno kot pri spletni umetnosti je tudi pri digitalnih literarnih besedilih poglavitni jezik angleščina, in to takšna, ki postaja vedno bolj mcdonaldizirana in microsoftovska, se pravi, kar se da poenostavljen jezik ukazov in različnih sintagem, poln tudi okrajšav, ki sicer tudi spremljajo verbalno komunikacijo v okviru e-pošte in sms-sporočil. Priče smo torej genezi verbalnega, ki je mutiralo v času novomedijskih komunikacij in se skuša prilagoditi zahtevam svetlobne hitrosti, digitalne-

ga morfa in dejavnostim v on-line resničnosti. Ni naključje, da smo poglavje *Beseda kot gibljiva tarča* začeli z omembo uporabe besede v trendovski zvrsti (spletnih) računalniških iger. Pri tem pa je problem in nevarnost prav mtv-zacija in macdonaldizacija verbalnega, torej redukcija besede na »šminkerski označevalec«, oblikovan z novomedijskimi posebnimi učinki. In verjetno je naloga in izziv za e-literate prav dekonstrukcija takšne tekstnosti in preusmeritev pozornosti na jezik njene kode, ki pa je pogosto temačen in lahko računalniški zaslon spremeni v malo všečno, celo nevarno okolje, kar demonstrirajo prav nekateri spletni projekti prej omenjenega umetniškega para Jodi. Za e-literate pa bo spričo trendovskih tendenc po poenostavljanju in všečnih vizualizacijah še vedno izziv tudi semantično bogastvo besede, ki bi ga bilo škoda žrtvovati novomedijskim posebnim učinkom.

Tekst kot zanka

Če zapišemo, da je vizualni jezik postal poglavitni tok današnje kulture, povemo premalo. Ta posplošena ugotovitev je verjetno veljala le do sredine 90. let prejšnjega stoletja, medtem ko smo v zadnjih letih sodobniki mutacije vizualnega v kinetično vizualno, se pravi v vizualno, ki je, temelječe na časovnih sekvencah, aranžirano kot film. Videti je, da se s filmom ne srečujemo več samo v kinodvoranah in na tv-zaslonih, temveč želimo čim več stvari v vsakdanjosti izkusiti v modusu filma, se pravi, da tudi v vsakdanjem stališču čim večkrat preklopimo v filmski način (re)prezentacije in z njim povezano percepcijo. Eden izmed novih medijev, pri katerem se ta tendenca zelo izrazito pokaže, je tudi digitalna poezija, ki je, tudi s pomočjo hiperteksta, najprej opravila prehod k vizualni e-poeziji,

vendar pa je svojo polno veljavo in prepričljivost doživela šele v trenutku, ko je besede-podobe-virtualna telesa vzgibala, animirala, jih začela aranžirati kot film. Upoštevanje prostorske sintakse ji ni zadostovalo, morala je poseči k časovni sintaksi in njenim enotam.

Omenili smo besede-podobe-virtualna telesa kot temeljne enote digitalne poezije, kar pomeni, da se pri tem mediju ne srečujemo samo z vizualizirano besedo-podobo, ampak ima takšna beseda tudi tretjo razsežnost, ki simulira njeno telesnost. In ko poudarjamo to lastnost, ki omogoča besedi značaj objekta, usmerjamo pozornost tudi na drugo temeljno lastnost trendovskega vizualnega, namreč njegovo trirazsežnostno naravo. Vizualno kot dominantna v sodobni kulturi torej ni le kinetično vizualno, se pravi vizualno, organizirano na filmski način, ampak je vizualno, ki se členi v obliki vizualnih teles kot prostorov svetlobe, organiziranih z virtualno arhitekturo. Ena temeljnih zahtev nove estetike je aranžiranje učinkov potopitve, ki pa so mogoči le tedaj, ko obstaja potopitveni medij, se pravi medij, ki sugerira globino. Ta je lahko samo virtualna, se pravi rezultat posebnih učinkov sofisticiranih tehnologij, vsekakor pa mora omogočiti občutek »biti tam«, sredi 3-d organiziranega okolja. Če smo izpostavili film kot medij, ki se mu približuje trendovsko vizualno-v-gibanju, potem lahko v hologramu najdemo tisto novo-medijsko enoto, ki je najbližja tendenci, da se trendovsko vizualno aranžira tudi v obliki virtualnih trirazsežnostnih teles. V praksi to pomeni vizualno, ki se odpira proti opazovalcu, recimo tudi v obliki površine, ki »raste« proti opazovalcu, na kar opozarjamo v tako naslovljenem razdelku te knjige.

V tem poglavju se zato spet usmerjamo h kinetičnim in animiranim delom, ki so pogosto programirani v Java scriptu ali Flashu in potekajo v izrazito časovnih sekvencah. Besedilo je aranžirano kot

film, v katerem stopa tudi v interakcije z zvočnimi in slikovnimi sestavinami, tako da se srečujemo z zvrstjo, ki, metaforično rečeno, spominja na glasbeni video, le da gre tokrat za uprizoritev določene besedila. Vsekakor gre za minimalistična dela, ki so aranžirana kar se da zgoščeno, pri tem pa temelji njihova nasičenost na drznem mešanju vsebin različnih izvorov, ki zahtevajo kar se da kompleksno percepcijo. Kako se približati tovrstni besedilnosti, kako jo razumeti in kam umestiti?

Zapisali smo že, da gre za dela, ki sodijo med digitalne literarne projekte. Slednji so nova zvrst (vključuje spletne besedilne inštalacije, kinetično poezijo, ergodično poezijo, kodna dela, pesniške generatorje), postavljena na presečišče literarne avantgarde, vizualne in konkretne poezije, na tekstu utemeljenih inštalacij, spletne umetnosti, kodne umetnosti in internetskega jezika²⁸. Osnovna enota besedilnosti, na kateri temeljijo tovrstna dela, je beseda-podoba-virtualno telo kot softverski konstrukt in hkrati vmestnik, ki lahko aktivira računalniški program ali vzpostavi povezavo, kar pomeni, da je voljni in instantni označevalec. Spletni literarni projekti praviloma ne temeljijo na hipertekstu, bližji kot hipertekstnim povezavam so spletni umetnosti in na tekstu temelječim elektronskim inštalacijam, prav tako pa je ena njihovih temeljnih lastnosti gibanje, in sicer gibanje besedilnih enot, ki temelji na časovnih sekvencah in pogosto spominja na filmski jezik. Za to zvrst so nedvomno značilna tri dela (novejšega datuma), in sicer Thomasa Swissa *The Genius* in v prejšnjih poglavjih te knjige že omenjena projekta Claire Dinsmore *The Dazzle as Question* in Briana Kima Stefansa *The Dreamlife of Letter*, ki so dostopna tudi

²⁸ Avtor tega besedila je o digitalnih literarnih projektih pisal v razpravi *The Word-Image-Virtual Body*, objavljeni v ameriški reviji *Afterimage* let. 30, št. 2, sept.-okt. 2002, str. 9-10

na internetu. To so kratki, minimalistični produkti, ki se pred (hibridnim) bralcem-poslušalcem-gledalcem odvrtijo v nekaj minutah (*The Genius* traja 1,18 minute, *The Dazzle as Question* 2,47 minute). Zanje je bistveno naglo ritmično gibanje, ki je kar se da intenzivno in sledi modelu zanke. Tekst-film se odvrti in vrne na začetno točko, ko se bralcu-gledalcu-poslušalcu spet odpre možnost takojšnje ponovitve.

Srečujemo se z obliko, ki je značilna za trendovsko tehnokulturo, namreč da so stvari na razpolago uporabniku za manipuliranje v obliki podatkovne zbirke, in ena izmed možnosti za oblikovanje gradiva je tudi vrtenje naprej in nazaj, kar implicira vklop v modus *še enkrat*. Ta pa je tudi stalni spremljevalec še ene trendovske aktivnosti, in sicer igre. Slednja ni roman ali film, ampak se lahko ponavlja v nedogled; številni igralci pogosto igrajo samo eno igro, se skušajo v mojstrstvu v njej. Igra pa je tudi dejavnost, katere posebnosti so, tu mislimo predvsem na njene ontološke predpostavke, blizu svetovom kinetičnih literarnih objektov. Omenili smo zanko, kajti prav ta oblika odpira dinamično možnost stalnega obnavljanja, tekočega vračanja od tam k sem in s tem povezan užitek, da si v gibanju, ki ga ni treba na silo prekinjati ali preusmerjati. Gibanje kot zanka²⁹ lahko poteka tudi v različnih smereh, predpostavlja trendovski *avtopoezis* in samo-nanašanje, in zato je to oblika, ki je značilna za vrsto novomedijskih naprav, objektov in pojavov.

Zanka predpostavlja gibanje sem in tja (torej temeljno značilnost igre pri H.-G. Gadamerju) kot »zankanje«, ki pomeni tudi zgoščanje

²⁹ Kinetična poezija v obliki zanke je bila tema avtorjevega referata *Text as a Loop*, predstavljenega 19. maja 2003 na 5. mednarodni konferenci Digital Arts and Culture na RMIT, Univerza v Melbournu. Besedilo je dostopno na: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Strehovec.pdf>

in uprostorjenje časa, namreč njegovo členitev glede na prostorsko sintakso. Logiko zanke srečujemo pri glasbenih videih, v televizijskih reklamah in pri avantgardističnih filmih, prav tako pa lahko ponazorimo z njo vrsto pojavov na področjih teorij umetnega življenja, nove ekonomije, molekularne biologije in genetike. V obliki zank so izražene tudi poti, ki jih opisujejo naprave v sodobnih zabaviščih (tematskih parkih); vlakci smrti drvijo po grozljivo spuščajočih se in dvigajočih se zankah. Videti je, da se v sodobni množični kulturi mrežna geometrija, temelječa na ravnih črtah, vedno bolj opušča, v ospredje pa stopajo krogi, zanke in elipse, ki ustrezajo novim paradigmam dviganja in spuščanja, oddaljevanja in približevanja, kroženja in obnavljanja. Gibanje v obliki zanke predpostavlja ekonomičnost prostora in časa in je usmerjeno k zgoščevanju. Sodobna, z novimi mediji integrirana kultura si prizadeva za visokoadrenalinske učinke, za koncentričnost, za aranžiranost v enotah, ko lahko uporabnica določene storitve dobi kar se da veliko dražljajev v čim krajšem času. Glasbeni video, reklamna sporočila, povzetki literarnih del, pa tudi hitra prehrana, računalniške igre in delo v simulatorjih merijo na takšne pakete zgoščenih dražljajev.

Omenili smo že vlakce smrti in s tem sodobne lunaparke, v katerih večina naprav meri prav na atrakcije, oblikovane v koncentričnih zankah, programiranih za nekajminutne visokoadrenalinske učinke. In to možnost izrabljajo tudi nekateri sodobni umetniki, da glasbenikov tehno in klubske glasbe niti ne omenjamo. Eno najbolj nenavadnih likovnih del, ki se ukvarjajo s to tematiko, so Alaina Séchasa tri prikazni *Les Somnambules* (2002), ki so bile postavljene poleti 2002 kot kipi-objekti na tirnico, ki je bila speljana v zankah po zgornjih galerijskih prostorih ženevskega muzeja Mamco. Gledalci so se zbegani umikali trem prikaznim, ki so različno hitro

potovale skozi prostore, v katerih so bila sicer na ogled tudi druga Séchasova dela. Zanka implicira ponavljanje, je struktura sklenjenosti in kroženja, in v zankah so aranžirani tudi kratki umetniški video trakovi Petra Friedla, recimo *Dummy* (1997) in *Tiger ali lev* (2000). Brez presledka se vrtijo v svojih galerijskih postavitvah; nikakor ni dovolj, da se odvirtijo samo enkrat, ampak je njihovo bistvo v stalnem kroženju, zankanju. Gledalec je spodbujen k pričakovanju, da bo znotraj nove ponovitve odkril nekaj drugega, da bo morda tokrat dogajanje steklo drugače, da bo recimo v *Tigru ali levu* kača premagala zver, in ne obratno.

Oblika zanke je enostavna in takšna ni. Zanka ni od zmerom, ampak se nekje začne, recimo ko ravna črta iznenada zapusti svojo smer in ravnino, po kateri teče. Zanka kot gibanje predpostavlja sklenjeno kroženje med tukaj in tam, med zgoraj in spodaj, med robom in središčem. Zanka ni krog, nima njegove pravilnosti, prav tako pa ima lahko več središč. Gibanja v obliki zanke pa ne opišemo samo z opredelitvami, ki izhajajo iz prostorske sintakse, temveč tudi s pomočjo časovne; vedno je neki »prej« in neki »pozneje«, interval med »še ne« in »že ne več«, med »bilo je« in »zdaj je«. Logika zanke je v določenem smislu logika stroja; teče, in to čim hitreje, če ima več razsrediščenih motorjev, ki ji zagotavljajo stabilnost; če eden izpade, se lahko takoj zažene drugi in igra zankanja se nadaljuje. Gibanje v obliki zanke spodbuja gledalca oz. uporabnika h kar se da kompleksni aktivnosti. Vse poteka v določenem smislu v linearnih intervalih in vse tako ne gre. Zanka se lahko začne iz ene ravnine previjati v drugo, lahko se splošči, lahko se postavi pravokotno glede na opazovalca, tako da je tisto, kar vidi, le gibanje navzgor in navzdol.

Je zanka smiselna oblika za prikazovanje elektronskega pesniškega besedila? Očitno je, kajti na časovnih intervalih temelječ

film besed, ki se odvija kot zanka, lahko izrazi tisto bistveno intencijo poezije, ki je v časovni montaži različnih enot pesemskih sintagm (stihov), ki predpostavljajo konfrontacije in razhajanja, kontraste in povezave, napetosti in razbremenitve. Ne le digitalna poezija, ampak tudi večina moderne in sodobne, na tiskani medij vezane poezije temelji na napetosti med zapisanim in belino (praznimi mesti), med izrečenim in zamolčanim, med tem, kar se pove, in tistim, kar je skrito ali prekrito za določen čas. In te napetosti, kontraste, premestitve in dialoge je mogoče odlično artikulirati v mediju teksta-filma, ki lahko prikaže tekst, členjen na različno dolge sekvence, ki vstopajo na zaslon v različnih intervalih in iz različnih smeri. Tukaj sta pomembni tako časovna kot prostorska sintaksa, prav tako pa tudi časovna in prostorska montaža, kajti tekst-film je lahko hkrati prikazan v različnih oknih. Prav tako, in zato je še posebej primerna oblika zanke, lahko avtor programira tekst tako, da s pomočjo digitalnega morfa prehaja iz enega stiha v drugega; tekst kroži, se spaja in ločuje, to gibanje pa navdaja bralca z negotovostjo, ki je povezana z njegovimi pričakovanji, kateri stih bodo vstopili na zaslon v naslednjem intervalu.

Vsekakor je pri kinetični digitalni poeziji pomembno tudi gibanje samo, kajti gibanje je kvaliteta, ki je relativno pozno stopila v nekatere umetnosti (v likovno umetnost, poezijo); razumljivo je, da cenimo subtilna »lovljenja« in uprizarjanja gibanja v okviru klasičnega slikarstva in kiparstva, za mim, gledališče gibalcev in balet pa je gibanje, razumljivo, primarna izrazna oblika. Toda v likovno umetnost je gibanje v svoji eksplicitni, fizikalni razsežnosti stopilo šele v prvi polovici 20. stoletja, in sicer predvsem z deli Moholy-Nagyja, Tinguelyja in Calderja. Tu imajo daljnosežni vpliv predvsem mobili Alexandra Calderja (1898-1976), s katerimi je začel leta 1931 in

sodijo med pomembnejše dosežke likovne avantgarde. Gre za skrajno subtilne lesene in kovinske oblike, povezane v krhko ravnotežje, ki lebdi visoko nad obiskovalci in ki jih vzgibajo že komaj zaznavni zračni tokovi; njihovo gibanje je omejeno, rahlo, komaj opazno, sledimo pa mu lahko tudi tako, da gledamo film njegovih odsevov na beli podlagi pod mobili. Calder je zapisal, da podobno kot lahko komponiramo barve in oblike, lahko sestavljamo tudi gibanje; njegovo oblikovanje mobilov pa je likovnika Picabia spodbudilo k temu komentarju: »Lahko rečemo, da je Calder bolj kot snov kiparil gibanje.«³⁰ Tu lahko brez večjih težav povlečemo sporednico na področju digitalne poezije. Njeni avtorji so v ustvarjalnem odnosu do gibanja samega; ne zanima jih le jezikovna sintaksa, ampak tudi abeceda in sintaksa gibanja. Ne pesnijo samo besedil, ampak pesnijo tudi gibanje. Morda so veliki mojstri te poezije predvsem tisti, ki upesnjujejo predvsem gibanje samo.

V tem razdelku te knjige se ukvarjamo z (gibljivim pesniškim) besedilom kot zanko, zato si najprej oglejmo zanke, ki jih v svojem delu *The Dreamlife of Letters* uporablja avtor digitalne kinetične poezije Brian Kim Stefans. Avtor že uvodoma v spremnem besedilu k temu delu pove, da se je odločil, da bo to delo veliko bolj podobno kratkemu filmu kot pa interaktivnemu delu. Na koncu tega besedila pa zapiše »Hvala, ker ste gledali« in ne »Hvala ker ste prebrali«, kar pomeni, da postavlja avtor v ospredje avtentične percepcije tega dela gledanje in ne branje. Toda tudi slednje ni nepomembno, kajti ob močnih vizualnih učinkih se srečujemo tudi z učinki preigravanja pomenov in s konstrukcijo smisla. Kako pravzaprav funkcionira sanjsko življenje črk? Črka je dejansko osnovna, atom-

³⁰ Ta izjava je napisana na panoju v okviru razstave »Calder, Gravity and Grace«, 18. marec-12. oktober 2003, Guggenheimov muzej v Bilbao

arna enota e-pisanja in ob vsaki črki nam avtor splete zgodbo besed, ki se začenjajo s tisto črko. Besede niso vključene v nadrejene stavčne ali verzne enote, stiha dejansko ni več, ampak gre le za črke, zloge in besede, ki so enkrat razdrobljene, drugič povezane, tako da se pomen proizvaja s pomočjo naglih prehodov k proti-besedam, k besedam-izpeljankam in celo k ne-besedam. Besede (in črke) so v gibanju, in sicer v takšnem gibanju, ki izrablja površino in globino računalniškega zaslona; enkrat se besede usujejo na zaslon od zgoraj, drugič od spodaj, črka l se obrne, *material* preide v *materna*, in ko se *poison* in *special* zavrtita, se na zaslonu pojavi *policy*. V zanki je predstavljen glagol *read*, kar je po svoje simptomatično; branje samo mora pod pogoji kinetične tekstnosti slediti zanki, in v tej obliki je v tej pesmi aranžirana tudi beseda *oedipolity*. V tem projektu e-poezije stiha dejansko ni več in je postal nadomeščen z gibljivo zanko črk in besed, katerih prihod na zaslon je v delu Kima Stefansa aranžiran tako, da pri bralcu-gledalcu zbudi napetostno pričakovanje in veliko negotovost. Bralec-gledalec ni vedno prepričan, da mu bo uspelo pravočasno slediti besedilu, ki je stopilo na zaslon, prav tako tudi ne ve, na katerem koncu zaslona naj s pogledom pričaka novo besedilno enoto.

Z gibljivim, v elektronski obliki razprostrtim besedilom se že daljše obdobje ukvarja likovna umetnica Jenny Holzer (omenimo naj njeno, v obliki LED elektronskega traku realizirano delo *I do not want to be a human*, 1987), prav tako je Jeffry Shaw že na začetku 90. let 20. stoletja oblikoval interaktivne inštalacije, ki temeljijo na besedilih (*Berljivo mesto*, *Virtualni muzej*), vendar pa je ta oblika besedilnosti polno zaživela šele v digitalni in medmrežni obliki. Delo Claire Dinsmore *Zaslepitev kot vprašanje* je nedvomno simptomatično za razumevanje problematike, ki se odpira ob tek-

stu-filmu. Srečujemo se s kar se da zgoščenim in tudi kratkim besedilom, ki je aranžirano tako, da se prilagaja tudi senzibilnosti gledalk glasbenih videov. Tekst je oblikovan s hitrimi rezi, izrablja tako prostorsko kot časovno sintakso, pomembno vlogo imajo tudi vizualni učinki, še posebno vdor slepeče svetlobe na zaslon, ki se zgodi po približno dveh minutah in štiridesetih sekundah. Srečujemo se z besedilom, oblikovanim v gibljivih trakovih, ki vstopajo na zaslon ali z leve ali z desne in ki se po kratkem intervalu zbrisejo; recimo tudi v obliki, da se ena vrstica besedila umakne drugi vrstici tako, da preskoči na višje mesto in s tem omogoči vzpostavitev miselne asociacije, medtem ko njeno prvotno mesto zasede drugo besedilo, tekst v zgornji vrstici pa se potem zbrise. Zanka je v tem besedilu-filmu tematsko vezana na vzpostavljanje atmosfer negotovega, zaslepljujočega, igre z identitetami, prav tako pa jo najdemo tudi v zaporedju stopanja besedila na zaslon, ki temelji na brisanju in skrivanju; vedno je del besedila odsoten, in bralka-gledalka je pred težko nalogo, da rekonstruira celoto. Tako kot glasbeni video si mora tudi *Zaslepitev kot vprašanje* ogledati večkrat, koristno pa je tudi, da si sproti zapisuje izpuščene sintagme in dela skice strukture in gibanja besedila, kar pomeni zahtevno obliko percipiranja. *Zaslepitev* je povezana z novodobno negotovostjo in nejasnostjo, vse se vrti okrog preskokov in premeščanj, zato ni naključno, da je eden temeljnih glagolov, ki ga avtorica uporablja, premestiti (angl. to shift).

Z obliko besedila-zanke se srečujemo tudi v poeziji Johna Cayleyja, enega pionirjev digitalne kinetične poezije. Tudi on, recimo ob spremnem besedilu k svoji pesmi *Riverisland*, predstavlja svoj projekt kot navigacijsko besedilo-film, ki temelji na prepletanju transliterarnih in interliterarnih grafičnih morfov. Omenjena

Cayleyjeva pesem je dejansko raziskovalni proces, usmerjen k preoblikovanju teksta v času. Sekvenco 16 pesmi, ki sestavljajo *Riverisland* in so aranžirane v horizontalnih zankah, prečkajo pesemska besedila v vertikalni zanki, kar omogoča kompleksno križanje/prečkanje časov in njihovo hibridizacijo.

Poezija se vedno vrti tudi okrog belin, odsotnega ter zamolčanega, zato napetost pri bralcu vzbuja še posebno tekstne enote, ki so skrite, jih še ni v ospredju, kajti na zaslonu je pri horizontalni zanki v fokusu vedno samo manjši del besedila. Nikoli tudi ni rečeno, da bodo prav vse črke in besede prišle v ospredje. Zanka se lahko zavrti samo na pol ali na četrto, kar bralca-gledalca spodbuja k zavzetju deterritorializirane pozicije nekje zadaj, za nizom besed, ki so prikazane v ospredju.

Z zanko se srečujemo tudi v spletni pesmi *Genius*, delom Thomasa Swissa in Skyeja Giordana, ki vključuje multimedijske podobe in zvočno poezijo. Vsebinsko se usmerja k fragmentu iz junakovega življenja, ki ga skuša predstaviti v kar se da zgoščenem jeziku; zanka se spleta ob »ni ti treba postati genij« in temelji na gibanju sem in tja med preteklim in prihodnjim, realnim in možnim, med fizično realnostjo in s televizijskimi slikami posredovano resničnostjo.

Ena izmed značilnosti obravnavanih del kinetične poezije je njihova izrazita kratkost, kajti ti pesniški teksti-dogodki trajajo praviloma le nekaj minut, kar pomeni, da se srečujemo s filmom ali, bolje, videom besed, ki po svoji zgoščenosti spominja na zvrst glasbenega videa (*The Dazzle as a Question* traja približno 2 minuti in 47 sekund). Kako lahko pojasnimo relativno kratkost tovrstnih kinetičnih besedil kot, metaforično rečeno, tekstnih videoklipov? Najprej zapišimo, da »časovna stisnjenost« sovpada z močno inten-

zivnostjo uprizorjenih tekstnih učinkov in dražljajev torej z izjemno gostoto besed-podob-virtualnih teles znotraj majhne časovne enote, kar pa nikakor ni le značilnost te zvrsti, ampak splošna značilnost novomedijskih potopitvenih okolij. Digitalni pesniški projekti so izrazito novomedijski, zato je zanje bistvena estetika novih medijev, s tem pa tudi ena njenih poglavitnih »naprav«, namreč potopitev. Zanja je značilno, da nikakor ni neko naravno stanje, ampak zahteva zaznavanje v modusu »potopitve« veliko intenzivnost, angažiranost, zato potopitev, da bi bila kar se da prepričljiva, ne sme trajati predolgo, ampak ravno prav. Ta »ravno prav« je, razumljivo, relativna količina, in tega se ne zavedajo samo pesniki programerji, ampak tudi oblikovalci drugih atraktivnih novomedijskih zvrsti. Tudi visokoadrenalinske dirke v lunaparkovskih simulatorjih (t. i. roller coasters) trajajo praviloma le okrog štiri minute, prav tako pa tudi filmi, posneti v tehniki IMAX (tudi gledanje takšnih spektakelskih filmov s trirazsežnostnimi učinki stimulira intenzivno potapljanje v medij), niso celovečerci, ki bi trajali približno 90 minut, ampak so več kot polovico krajši (njihova povprečna dolžina je 40 minut).

Potopitvena okolja odlikuje izredna gostota visokoadrenalinskih in spektakelskih učinkov, ki intenzivno priklepajo svojo uporabnico, sicer ne bi vzdržala v takšnem umetnem stanju in bi prehitro »splavala« na površje, se pravi, izstopila iz igre intenzivnega percipiranja, pri katerem sodeluje večina njenih čutil. Gostota takšnih učinkov in njihova intenzivnost je pogoj za potopitveno izkustvo; eden temeljnih pogojev za uresničenje takšnega zgoščevanja pa je prav časovna omejenost.

Na koncu tega ekskurza h kinetični oz. animirani digitalni poeziji, ki praviloma poteka v zankah in je artikulirana v jeziku, ki veliko dolgoje filmski sintaksi in deloma celo sintaksi glasbenega videa (sus-

penz, kratki rezi, montaža, digitalno komponiranje), naj poudarimo, da lahko logiko zanke odkrivamo tudi na ravni komunikacije med uprizorjenimi besedili-filmi in njihovimi gledalci-bralci-poslušalci. Mislimo na niz zank in na zankanje, na katerem temelji komunikacija pri dekodiranju pomenov, uresničenih skozi niz nagovorov, ki jih proizvaja tekst, in odgovorov, ki jih »sestavijo« izzvani bralci.

Pisati digitalno poezijo

Pisanje poezije-kot-jo-poznamo, namenjene objavam v tiskanih medijih in tematsko usmerjene predvsem v liriko, nikakor ni samoumevno ob začetku 21. stoletja; poezija je problem in izziv za njene današnje pisce in bralce. Videti je, da so številni pesniki danes (morda jih je na Slovenskem že več kot zares kompetentnih in razgledanih bralcev) manj inventivni od sočasno delujočih umetnikov na področjih novih medijev, v vizualnih in uprizoritvenih umetnostih. V vizualnih umetnostih je ploska slika morda samo še z 10 odstotki zastopana na velikih in trende diktirajočih razstavah (na primer, na v tej knjigi že večkrat omenjeni Documenti 11, v Kasslu 2002), medtem ko pesniki v veliki večini vztrajajo pri pesemskih strukturah, razvitih v prejšnjih stoletjih, in povsem izrinjajo na robove dosežke literarnih avantgard in neoavantgard na področju inovativnega dela s pesniškim izrazom in materialom.

Stagnacijo in ponavljanje preživelih vsebin in obrazcev v sodobni poeziji spremlja odsotnost inventivne literarne kritike in teorije, ki ob srečevanjih s sodobno poezijo očitno ne zna razviti novih konceptov in paradigem. Ni naključje, da je v obsežnih zbornikih s področja sodobnih literarnih teorij (predvsem tistih z anglo-ameriškega področja) analizam sodobne poezije namenjen komaj še

kakšen prispevek. Sredi prejšnjega stoletja pa je Martin Heidegger celo vrsto temeljnih paradigem za svojo filozofsko misel oblikoval ob srečevanjih s poezijo Hölderlina in Rilkeja. Tudi najbolj subtilne ideje v svojih besedilih o Parizu kot prestolnici 19. stoletja je Walter Benjamin definiral ob dialogih z Baudelairovo poezijo in na podlagi Baudelairovega stališča do velemestnega življenja. Spomnimo naj tudi na Gadamerjeve razprave o filozofiji in poeziji, inspirirane z Mallarméjevim projektom čiste poezije, isti avtor pa je bil pogosta referenca tudi Blanchotovega subtilnega in vplivnega pisanja o poeziji. Si lahko sploh zamišljamo današnje vodilne teoretike na področju filozofije in kulturnih študijev, ki bi našli na področju današnje poezije kakršno koli vredno inspiracijo³¹ za svoje teoretsko delo?

Tudi pesniki sami se premalo vprašujejo o avtentičnih oblikah pesnjenja danes, v svetu multikulturalizma, globalizma, postkolonializma, dot.com družbe, novih medijev, tehnouznanosti in novega jezika, spodbujenega z on-line komuniciranjem. Ne zastavljajo si temeljnih vprašanj o subjektivnosti znotraj razširjenega pojma besedilnosti, o kreativnosti jezika v dialogu s trendovskimi govoricami in z jezikom komercialnih sporočil, premalo domače jim je vprašanje »zakaj sploh lirika danes in ne samo v trendovskih zankah odvijajoča se sporočila glasbenih videov«. Ali pa sploh še gre danes v poeziji za vzpostavljanje liričnih atmosfer, ali ni morda ustreznejše iskanje ustvarjalnih plasti jezika s pomočjo drugačnih paradigem, recimo kar v obliki »cool« pisanja, spodbujenega s kulturo miksanja, rekombiniranja in semplanja? Lirične, izrazito subtilne atmosfere danes nedvomno še

³¹ To ugotavljamo samo v faktografskem smislu; nikakor ne trdimo, da relevantnost sodobne poezije spodbija njena nezastopanost v okviru t. i. kulturnih študijev. Njihovi teoretiki manj berejo leposlovje, so pa zvesti gledalci filmov, televizijskih nadaljevank, bralci stripov, spremljevalci modnih dogajanj itn.

obstajajo, toda morda jih je le malo izraženih v pesniških zbirkah sodobnih avtorjev, kajti videti je, da je lirično deteritorializiralo; več lirike se najde v sodobnih filmih in v (popularni) glasbi. Zato je danes videti, da nastaja avtentična poezija predvsem takrat, ko avtor postavlja pod vprašaj inštitucijo poezije same, piše celo proti njenim kanonom in ustvarjalno išče odgovore tudi v interakcijah pesniškega jezika z novimi mediji. Popolnoma jasno je, da bo tako subtilna kreativnost, kot je poezija, verjetno vedno, kar zadeva bralce, obsodena na elitno manjšino, na (angl.) *a happy few*, vsega spoštovanja je vredna tudi njena ezoterična narava, vendar pa to še ne pomeni, da se mora definitivno zakleniti v slonokoščene stolpe ter opustiti eksperimentiranje in interakcije z »nepesniško resničnostjo«.

Ob poeziji-kot-jo-poznamo, se pravi (metrično kodirani) v ekonomičnem jeziku izraženi besedilnosti v stihih, ki so natisnjeni (v knjigah, revijah), in ob na tiskani medij vezani konkretni in vizualni poeziji ter drugih neavantgardističnih postopkih pesnenja, ki upoštevajo tudi prostorsko sintakso in destabilizirajo tradicionalni medij stiha, soobstaja tudi digitalna poezija, povezana z razvojem novih medijev in njihovih pridobitev, še posebno računalnika. Zanj je bistvena programirana besedilnost, prikaz tekstnih enot v računalniškem oknu (z njegovo specifikom), digitalnost in tudi nove oblike percepcije, ki temeljijo na recimo kar branju z miško kot aktivnosti, ki je veliko bolj kompleksna od tradicionalnega branja, ki temelji na sledenju linearno zapisanih sintagem in na obračanju strani. Digitalna poezija je poezija, ki lahko obstaja samo v elektronski, ne-tiskani obliki, najdemo jo na cederomih, na spletnih straneh, v e-zinih, v on-line literarnih revijah in tudi v na besedilih temelječih elektronskih inštalacijah, ki sicer funkcionirajo v širšem mediju elektronske umetnosti (recimo dela Jeffreyja Shawa, Davida

Smalla in Simona Biggsa). Opazen del digitalne poezije, in sicer tiste, ki je namenjena spletnim umestitvam in je izrazito multimedij-ska, funkcionira tudi kot del spletne umetnosti (recimo projekti Giselle Beiguelman in Rainerja Strasserja), kar pomeni, da je digitalna poezija področje, ki lahko obstaja na različnih novomedijskih nosilcih (tudi v okviru wapa) in v povezavah z drugimi mediji.

Vsekakor je digitalna poezija del širšega področja digitalne besedilnosti, oblikovane z literarnimi ambicijami in namenjene umestitvi v prostorih in inštitucijah literature in novih medijev. Digitalna poezija je namreč del širše digitalne literature, v katero sodijo tudi hipertekstna fikcija, v prejšnjih poglavjih te knjige predstavljeni spletni literarni objekti, interaktivna drama in na tekstu temelječe elektronske inštalacije, prav tako pa tudi ni enotno področje, kajti vključuje vizualno in kinetično (animirano) digitalno poezijo, hiperpoezijo, d-poezijo z dodatki digitalnega videa in filma, ergodično poezijo, digitalno poezijo, ki vključuje tudi elemente programskih in skriptnih jezikov in sodi tudi na področje softverske umetnosti in še nekaj težko določljivih zvrsti in medzvrsti, recimo pesniški generatorji. Poseben problem so tudi teorije in poetike te poezije; ustanov (tudi revij, zinov, festivalov, mednarodnih konferenc in organizacij), ki bi se posvečale samo temu področju, je malo. Teorije o digitalnih poezijah se zato običajno predstavljajo v okviru širše zasnovanih simpozijev elektronske umetnosti in elektronske besedilnosti, objavljene pa so v prispevkih, ki so raztreseni po različnih literarnih revijah, elektronskih revijah in zinih in tudi knjigah. Teh je, ko gre za teorijo hipertekstne besedilnosti in hiperfikcije kar nekaj (od del G. P. Landowa in Mary-Laure Ryan do J. H. Murrayeve in I. Snyder). Prva knjiga, ki je izključno namenjena področju digitalne poezije, pa je delo ameriškega, dejansko dvoje-

zičnega, v angleščini in španščini pisočega pesnika in teoretika Lossa Pequeña Glazierja. To delo je v izvirniku naslovljeno z *Digital Poetics (The Making of E-Poetries)* 2002. leta izšlo pri založbi Univerze v Alabami. Glazier je tudi profesor na oddelku za angleščino Newyorške državne univerze v Buffalu, kjer je tudi direktor Središča za elektronsko poezijo (EPC), ki je aprila 2001 pripravilo dobro obiskan festival elektronske poezije.

Uvodoma smo že opozorili na širino, heterogenost in celo eklektičnost področja digitalne poezije, in tega dejstva se je pri pisanju svoje knjige (ki sicer ni bila napisana v enem zamahu, ampak pretežno povezuje eseje in referate, ki so bili že poprej objavljeni v različnih e-zinih in revijah) zavedal tudi Loss Pequeño Glazier. Vsekakor so zato pomembna že njegova uvodna definiranja in iluminacije tega področja, ki zadevajo tako kodo digitalne poezije in njeno percepcijo kot tudi prostore digitalnega pisanja sploh. »Pisanje v elektronskem mediju, bodisi na enostavnih spletnih straneh, kot tekst, generiran z algoritmi, bodisi na straneh, ki so prikazane kinetično, je pisanje, ki obstaja znotraj posebnih pogojev besedilnosti. Takšno pisanje ima različne lastnosti od pisanja, na katerega smo navajeni.« (Glazier 2002: 20) Med temi lastnostmi je pomembno, da beseda ne funkcionira kot fizični objekt, ampak je prikazana (projecirana) in programirana, srečujemo se z »inteligentnimi« deli, ki funkcionirajo kot pisanje o snovi in hkrati tudi o mediju, s pomočjo katerih so posredovana, kajti pišemo z besedami, vendar pa moramo pri tem upoštevati tudi slovnico in politiko kode. Elektronsko pesnjenje širi prostore poezije in tudi njene percepcije; pri tem je izrazito dejavno predvsem oko, kajti pri tovrstnem branju-gledanju-dekodiranju je potrebno več napora in pozornosti kot pri obračanju strani med branjem knjige ali revije. Pomembna lastnost

digitalnih besedil je tudi njihova voljnost in z njo povezane lastnosti, ki izhajajo iz narave gibkega, krhkega in voljnega označevalca. Srečujemo se s tekstom, ki funkcionira kot telo, ki se lahko manipulira z vrsto programskih ukazov.

Glazier, ki na področju teorije citira veliko iz McGannovega besedila *The Textual Condition*, nikakor ni samo teoretik, ampak je tudi praktik na področju pisanja oz. programiranja d-poezije, celo eden pionirjev v zvrsti digitalne kinetične poezije (v knjigi se pogosto vprašuje o vlogi pesnika kot programerja), zato so nedvomno pomembni razdelki v *Digitalni poetiki* namenjeni programskim podlagam digitalne poezije in digitalne besedilnosti sploh, recimo v poglavju *Hypertext/Hyperpoesis/Hyperpoetics*, v katerem se ukvarja tudi z abecedo kodiranja in raziskuje predvsem aplikacije HTML-jezika na področju digitalne poezije. Pri tem ugotavlja bogatitev pesniškega jezika na podlagi vključevanja znakov, ki nimajo značaja abecede, vendar pa funkcionirajo kot vizualni tropi in imajo tudi ritmične kvalitete. Kodo razume tako kot slog in hkrati sceno pesnjenja, ki je tako realna kot črnilo ali luknjač. Tu naj omenimo še poseben razdelek te knjige, v katerem se Glazier ukvarja s pomenom »grep« ukaza za digitalno poezijo, sicer pa je svojo afiniteto do pomena kode v pesnjenju izrazil z besedami, da je tudi »pisanje ukaza 'href' pisanje« (str. 103).

Kakšna je narava *Digitalne poetike*, je to samo strokovna knjiga, namenjena vprašanju čiste teorije digitalne poezije? Nikakor. V zvrstnem smislu ta knjiga nikakor ni enotna; literarno-teoretsko pisanje in pristop, utemeljen na teorijah novih medijev, se prepletajo z zvrstjo poetike kot pesnikove (samo)refleksije o pesnjenju pod pogoji digitalne kode, opazen del je namenjen tudi zgodovinskemu pregledu d-poezije, sledi pregled pomembnih mednarodnih inštitu-

cij s področja digitalne poezije, prav tako pa avtor namenja posebno pozornost tudi premisleku o perspektivah tovrstne kreativnosti. Eno pomembnejših poglavij v tej knjigi je zato namenjeno zgodovinskemu prikazu in pravcati inventuri digitalnih poezij med leti 1970 in 2001, pri čemer ima avtor veliko posluha tudi za upoštevanje praks tovrstne poezije zunaj angloameriškega področja; pri tem upravičeno opozori na pomemben delež francoske in brazilske d-poezije, spregleda pa vzhodnoevropske avtorje.

Glazierjeva knjiga odpira vrsto vprašanj pesnenja pod pogoji, znotraj katerih nastaja in se distribuira d-poezija, prav tako pa tudi vprašanje njene percepcije in inštitucionalizacije. Avtorjevi pregledi in kronologije so izčrpni, čeprav izpušča nekatere avtorje in pojave (recimo projekte Mez, Alaina Sondheima in Simona Biggsa), ki imajo pomembno težo še posebno na področju vpeljave programskih jezikov v d-poezijo, prav tako pa niso upoštevani tudi vsi pomembnejši teoretiki s tega področja (recimo nemška avtorja Florian Cramer in Roberto Simanowski) ter kanadski, srednjeevropski in vzhodnoevropski teoretiki.

Eno izmed vprašanj, ki so pogosto neodgovorjena tudi v sklopu drugih (teoretskih) razprav o digitalni poeziji, pa je vprašanje njene poetičnosti in še posebno liričnosti, torej svetov, ki jih odpira, vzpostavlja in stimulira tovrstna besedilnost. Temeljno vprašanje poezije je vprašanje njenega (inovativnega, kreativnega) jezika; poezija stoji in pade z njim, »poezija je jezik, ki opozarja nase«, lahko pritrdimo Jeromeju McGannu, vendar pa ta jezik v okviru tiskane, tako tradicionalne kot moderne poezije vzbuja tudi kvalitete liričnega in nenavadnega, aranžira občutke in svetove minljivosti, ranljivosti, bolečine, strahu, tesnobe, pa tudi miline in lepote, razdvojenosti in ekstaze, zanosa in obupa. Pesnik namreč zna aranžirati

takšne atmosfere, bolj kot kdor koli drug zna izraziti občutja, ki bi sicer ostala nema ali pa potisnjena v zaklete gradove zasebnosti. Kako je torej z lirskim subjektom in njegovimi svetovi v e-poeziji? Odgovori na ta vprašanja niso enostavni, vsekakor je videti, da moramo upoštevati tudi *zeitgeist*, in sicer prav duh tega današnjega časa, ki je opredeljen s kulturo miksanja, recikliranja, semplanja, rekombiniranja, drznih rezov v že napisana gradiva in s sestavljanjem novih celot iz njih. To sestavljanje, se pravi nonšalantna »pot navzgor«, torej konstrukcija, poteka z neverjetno lahkoto prav zato, ker je digitalna beseda voljna, ne upira se, lahko je objekt drznih manipulacij v okviru digitalnega morfa, in podobno velja tudi za črko kot atomistično osnovno enoto e-pesnjenja.

Živimo v kulturi kode, podatkovnih zbirk in miksa, ki postaja temeljno načelo v računalniški kulturi. In tudi njegovega proto-izvajalca, namreč didžeja, prišteva Lev Manovich med poglobitve kulturne inovatorje v sedanosti, o čemer v tej knjigi pišemo v razdelku *Kdo so avtentični umetniki v sodobnem svetu*. Miksanje, semplanje in drugi didžejevi postopki pa nikakor niso nekaj, kar sodi le na področje sintetične disko in klubske glasbe, nikakor niso nevtralne tehnike in prijemi, ampak so podzemno okužili današnjo kulturo, ki v svoji dominantni paradigmi vedno manj oblikuje na novo, iz nič, in vedno več ustvarja na podlagi rekombiniranja in predelave (selekcije, filtriranja in analize že oblikovanih, akumuliranih gradiv). To je postopek, ki je značilen za računalniško paradigmo, kajti računalnik (s svojimi »pametnimi« izvedenkami in dodatki) je odlično orodje, ki omogoča hranjenje, (pre)oblikovanje in distribucijo različnih medijskih vsebin; v njem so na razpolago kot rezervoar (Heideggrov termin) za vstop v nove, tudi kar se da neobičajne zveze, ki stimulirajo tudi mišljenje, domišljijo in občutenje. (Novo)medijsko

področje postaja vedno bolj samonanašajoče se in avtopoezis je tudi njegovo pomembno načelo. Semplanje, rekombiniranje in miksanje zadevajo tudi vzorce mišljenja in pisanja, tako da trendovska digitalna besedila funkcionirajo kot stroji, ki pogosto rabijo kot svoje pogonsko gorivo že poprej napisana besedila; imajo vlogo podatkovne zbirke, v katero s svojim postopkom poseže bodisi avtor bodisi računalniški programer, ki iz takšnega gradiva generirata novo delo. Tu naj kot primera omenimo dva pomembna projekta elektronske sintetične poezije, in sicer, v tej knjigi že obravnavani *The Jabberwocky Engine* in *The Great Wall of China* kot pesniška generatorja oz. jezikovna stroja.

Tovrstna praksa (pesniški generatorji, semplanje, miksanje, rekombiniranje ...) je ustvarjalna tudi na ravni semantike, nikakor ni nevtrarno področje preigravanja na pomenskem področju, kajti takšni pesniški generatorji in besedilne pokrajine so okolja drzne menjave pomenov, njihovih kontrastiranj in preigravanj na podlagi umestitev v kar se da nenavadne zveze. Potem ko je didžeja Jeff Rice opredelil kot novega, »cool« pisca, in sicer na podlagi njegovega ukvarjanja s semplanjem in miksanjem, je zapisal, da »zarezovanje prelamlja kulturne asociacije in preusmerja pozornost k alternativnim komunikacijskim strategijam« (Rice 2002). To stališče je v besedilu, v katerem se ukvarja z vprašanji trendovskega »cool« pisanja in intelektualizma, kar vodi k miksanju diskurzov, prakse in discipline, teorije in dela in tudi k uveljavljanju neke nove, »miksane pameti«.

Na tem mestu lahko zato ponovno usmerimo pozornost tudi k praksi digitalne poezije, kakršna je v nekaterih projektih Mez (Mary Ann Breeze), v katerih vnos novih, naravnim jezikom tujih znakov pri pisanju besed in stihov prelamlja njihov običajni pomen in vzpostavlja nove pomenske asociacije, napetosti in konfrontacije.

Srečujemo se z besedili kot stroji, ki tečejo, tudi ob upoštevanju naključja, na besede, in konstruirajo njihove nove sintetične izpeljanke. Njihov svet je samonanašajoč se in zaključen, prav tako pa je tudi velik izziv za bralce in uporabnike. Biggsov *Veliki Kitajski zid* je besedilo, ki steče, ko ga bralka aktivira z dotikom miške (smo pri »branju s pomočjo računalniške miške«), vendar pa iz njegovih naključnih derivatov ni mogoče rekonstruirati nikakršne pomenske celote. To besedilo nas zato usmerja tudi k tisti produktivni negotovosti, ki spremlja percepcijo številnih del na področju digitalne umetnosti (uporabnica se znajde na negotovi osi med nerazvidnim zgoraj in spodaj, levo in desno, med središčem in obodom). Prav tako pa lahko tako besedilo razumemo kot prehod iz besedila, ki ima referenčno funkcijo, h konceptualni umetnini, ki funkcionira metarefleksivno, se ukvarja s tematiziranjem tega, kako je tekst mogoč v dobi kode, podatkovne zbirke, miksanja in semplanja. Takšen raziskovalen, metarefleksiven pristop pa je sicer značilnost večine del na področju digitalne poezije.

Videti je torej, da liričnost v smislu pesnikovega vzpostavljanja liričnih občutij in atmosfer zamenjuje ukvarjanje pesnikov s konceptualnimi problemi in vprašanji pisanja pod pogoji digitalne besedilnosti, računalniške kulture in digitalnih umetnosti, prav tako pa stopa v ospredje tudi vsa tista problematika preigravanja pomenov, ki izhaja iz prej omenjenih trendovskih postopkov semplanja, miksanja in rekombiniranja. Ta problematika sicer ni vključena v Glazierovo obravnavo d-poezije, vendar pa je pomemben njegov uvid v tisto razsežnost d-besedilnosti, ki se usmerja onstran narrativnih struktur in tudi hiperteksta, ki je v ZDA še marsikje sprejet kot poglavitna oblika pisanje v d-mediju. Avtor *Digitalne poetike* tako piše o »tekstnem izkustvu, ki je bolj dinamično, naključno po

svoji naravi, izraziteje nastaja kot programirani tekst, o izkustvu, ki je manj namenjeno pripovedovanju zgodbe in je izraziteje potopitev med čiste besedilne možnosti« (str. 21).

Avtorjev kritičen pogled na hipertekstno tradicijo kot v začetni fazi dominantno obliko d-pisanja tvori najbolj izzivalen del te knjige, kajti tudi ob upoštevanju stališč Mary-Laure Ryan do te problematike, je poudaril, bi bilo »nevarno gledati na hipertekstne povezave-voze kot na znanilce nove besedilnosti« (str. 94). Pomembno je tudi njegovo opozorilo, da je izzivalna arena za izkušanje novih možnosti digitalnega pisanja poezija in ne proza (str. 95), vendar pa tukaj nedvomno manjka obsežnejši, tudi teoretsko konsistenten odgovor na vprašanje, kaj vse so temeljne naloge in tudi posebnosti avtentičnega, e-mediju prilagojenega pisanja, ki ne bi temeljilo (izključno) na hipertekstu. Kot primere ustvarjalnih iskanj v tej smeri omenja predvsem nekatera pesniška dela Johna Cayleyja, Jima Rosenberga, Eduarda Kaca in svoja, marsikatera pa izpusti, recimo pionirje na področju pesniških generatorjev in del kodne poezije.

Smo se z opozorilom na vprašanja, povezana s poetičnostjo in liričnostjo v d-poeziji, oddaljili od vprašanj, ki jih odpira Glazierova *Digitalna poetika*? Mislim, da se nismo, kajti avtor te knjige, čeprav ne upošteva vseh najnovejših usmeritev in oblik, tudi usmerja pozornost k najširši problematiki d-poezije in pisanja v elektronskem mediju. Ukvarja se z vprašanji arhitekture spletnih strani, s posebnostmi svetovnega spleta in z vprašanji narave elektronskega medija samega, čeprav, to moramo poudariti, pri tem ne gre v kakšno širino filozofskega pisanja in pisanja, spodbujenega s kulturnimi študiji novih tehnologij, ampak pretežno ostaja pri mediju poetike in celo zgodovine e-poezije. Slednja je novo področje, podobna ugotovitev velja za njeno teorijo, ki se le počasi umešča v

akademske ustanove, čeprav je to nedvomno inovativno, z meddisciplinarnim pristopom povezano področje, ki upošteva tudi probleme intermedialnosti in novomedijsko estetiko. Težav z vključevanjem e-poezije v antologije sodobne poezije se zaveda tudi Glazier in ob omembi antologije *Poems for the Millennium* (sestavila sta jo J. Rothemberg in P. Joris) ugotavlja, da je e-poezija zastopana v njej z manj kot enim odstotkom (konkretno na 13 straneh).

Je naš zapis ob Glazierovi knjigi preveč kritičen do na tisk vezane sodobne poezije in skuša kar na pamet favorizirati d-poezijo, ki pogosto izgoreva v želji po močnih vizualnih posebnih učinkih? Nikakor. Digitalna poezija je le ena izmed poezij danes, ki sodijo na razširjeno področje poezije, je praksa, ki je nedvomno šele na začetku in je pogosteje bližja novim (predvsem vizualnim) medijem kot poznani poeziji. Vrsto novih teoretskih naprav zanjo je potrebno šele izumiti; pomislimo le na percepcijo digitalnih pesniških objektov, ki vključuje vrsto kompleksnih oblik in postopkov (Strehovec 2002: 41). S tem zapisom skušamo zato le opozoriti na kompleksen položaj današnje literarno/pesniško kodirane besedilnosti, za katero nedvomno velja, da ni nekaj povsem samoumevnega v sedanosti, temveč področje, ki si mora prav spričo trendovskih macdonaldizacij in mtv-izacij stalno prizadevati za rešitev besede iz poglobitnega toka verbalne trivialnosti, konfekcijskosti in banalnosti in ustvarjalno ohranjati njeno avtoriteto. To pa je naloga za oboje, za pesnike v na tiskani medij vezano poezijo in za pesnike-programerje digitalnega medija.

IGRA

Računalniške igre

Prehod od umetnosti kot teksta k umetnosti performativnega in od stabilnega »kunstverka« k tekoči, rizomatski, nematerialni in konceptualni softverski umetnini se značilno uresničuje v elektronskih (digitalnih, kibernetičnih) umetnostih, omogočenih s pomočjo računalnika kot izrazito performativnega in vizualizacijskega medija. Dejansko je to stroj, ki na področju kulture funkcionira predvsem kot vizualizacijska naprava, ki ima številne aplikacije tudi v okviru trendovske industrije zabave. Odličen medij, v katerem prihajajo do izraza performativne sposobnosti računalnika (predstavitev okolja, v katero lahko uporabnica aktivno posega v realnem času), so računalniške igre kot danes najhitreje razvijajoča se industrija zabave v svetu³², torej pravcati »Novi Hollywood«. Začetki tega medija segajo v leto 1962, ko so računalniški programerji razvili igro *Spacewar*, na podlagi katere so kasneje nastali *Asteroidi* kot zabaviščna (arkadna) igra. *Adventure* kot prva računalniška igra v tisti zvrsti, v kateri igralca igra vlogo, je akterka v igrinem realnem času, je nastala v Stanfortu v 60. letih, medtem ko se v 70. letih že srečujemo z razmahom t. i. arkadnih (zabaviščnih) video iger in domačega video-igralnega sistema. Računalniške igre kot industrija z eksponentno rastjo so se začele v 80. letih, ko se je oblikovala sofisticirana programska oprema, namenjena tovrstni produkciji, prav tako pa je bil pomemben tudi razvoj hardverskih komponent, še posebno igralnih konzol. Pri tej usmeritvi pa se v sedanjosti ne srečujemo samo z igrami uspešnicami, kot so *Doom*, *Quake*, *Myst*

³² V ZDA je leta 2000 industrija računalniških iger po prihodku že prehitela Hollywood in postala ob popularni glasbi druga največja industrija zabave.

in *Tomb Raider*, ampak tudi z množico njihovih hekerskih in umetniških izpeljank (v angl. t. i. patches), in z igrami, namenjenimi predvsem internetskemu, on-line igranju. V letu 2001 se je vsak trenutek na različnih koncih zemeljske oble vključevalo v on-line igro *EverQuest* približno 30.000 uporabnic in uporabnikov.

Omenimo naj tudi trendovski poseg umetnikov v ta, posebnostim računalniške kulture in umetnosti kar se da primeren medij, ki je ob globalni igri *Toywar* (oblikovala jo je skupina *etoy*) doživel tudi veliko medijsko odmevnost spričo tožbe, ki jo je zaradi uporabe imena, podobnega imenom njegovih produktov, vložil prodajalec igrač *eToys*. Pri umetniških računalniških igrah gre pogosto za izvedenke popularnih komercialnih iger, ki pa imajo relevantno umetniško nadgradnjo, tako da nedvomno sodijo med zanimivejše projekte internetske umetnosti in so pogosto vključene tudi v samostojne razstave. Pomemben mejnik v razvoju te zvrsti je bila on-line razstava Anne-Marie Schleiner *Cracking the Maze* 1999. leta, medtem ko razstava *Game Shaw* v ameriškem North Adamsu (2001-2002) že vključuje tudi spletne (internetske) računalniške igre, kot so *The Intruder*, *Jackpot*, *SOD* in *Trigger Happy*. Z nekaterimi med njimi pa so se lahko seznanili tudi obiskovalci šesttedenske razstave *SHIFT-CTRL*, ki jo je kalifornijska univerza iz Irvina v oktobru 2000 postavila na novem razstavnem prostoru Bell Center for Art and Technology.

Čeprav spremlja teoretsko obravnavo računalniških iger veliko predsodkov prav spričo skomercializiranosti tega področja in predpostavk o njihovi domnevni škodljivosti za razvoj mladostnikov, pa smo v zadnjem obdobju sodobniki opaznejšega zanimanja humanistike za ta novi medij. Tudi v okviru kulturnih študijev in študijev

spolov se že srečujemo z relevantnimi analizami novega medija, in med njimi niso le besedila, ki bi kritično reflektirala predvsem mačistične aspekte te zvrsti, ampak tudi besedila, ki interpretirajo računalniške igre kot medij, ki ga je nesmiselno prepustiti samo moški populaciji. Svoje besedilo o subvertiranju spolnih vlog v pustolovskih računalniških igrah, oprto na izzive junakinje Lare Croft v igri *Tomb Raider*, je Anne-Marie Schleiner končala z besedami: »Od Lare kot ženskega avtomata do Lare kot zdolgočasene kraljične, Lare kot dominante, Lare kot modela za žensko moč in Lare kot homoseksualnega bitja s puško se bodo pojavile nove oblike pozicij subjekta v on-line hekerski kulturi iger, ki izzivajo poznane spolne kategorije in jih prilagajajo različnim spolnim senzibilnostim moških, žensk in drugih« (Schleiner 2001: 225).

»Sledi mi, predno izginejo možnosti,« je značilna sintagma iz Joyceovega hipertekstnega besedila *Twelve Blue*. Ko možnosti izginejo, potem je vsega konec. Tam pa, kjer je veliko možnosti, kjer je še vse odprto, tako kot na začetku življenja, tam se začenja igra. Ena osnovnih tez knjige Johanna Huizinga *Homo Ludens* (1938) je, da je igra starejša od kulture, tudi živali se igrajo, čeprav je, in to Huizinga povezuje z znanim stališčem Friedricha Schillerja, igra več kot zgolj fiziološki pojav ali s fiziologijo pogojena psihična reakcija, igra tudi presega nagon po potrjevanju življenja, kajti igra pomeni osmišljanje. Tako mit kot govorica tudi temeljita na igri (igra besed, igra duha), meni avtor *Homo Ludensa* in poudari, da je igra predvsem svobodno dejanje, kajti zapovedana igra to več ni: igra je dejavnost svobode in po tej kvaliteti se loči od naravnih procesov, od fizične prisile in dolžnosti. Igra se lahko vsaj praviloma vedno prekine, kar pomeni, da lahko igralka prostovoljno odneha, izstopi.

Filozofija iger: teorije o subtilni resničnosti v modusu kot-da

Za igre, opazovane s stališča tradicionalne teorije iger, je bistvena njihova ločitev od vsakdanjega življenja, izločitev iz njegovega prostora in časa in prehod na igrišče kot prav posebno strukturiran prostor igre in v intenzivni čas igrinega dogajanja. Igra ni življenje, ampak je simulacija življenjskih možnosti v zgoščeni in programirani obliki, podrejeni posebnemu scenariju, ki je odvisen od zvrsti, h kateri sodi posamezna igra. Tisto, kar se v življenju dogaja redko, celo izjemoma in povsem naključno ali pa celo izostane pri vsakdanji praksi večine ljudi (recimo aktivnosti radikalnega uničevanja nasprotnikov), je pri igri zgoščeno in lahkotno aranžirano; videti je, da igra kar se da intenzivno, znotraj omejenega časovnega intervala vzpostavlja razpoložljivost izjemnih izkušenj in doživljanj, razumemo jo lahko celo kot rezervoar oz. podatkovno zbirko možnosti za njihovo pospešeno vrtenje naprej in nazaj.

Ločitev igre od vsakdanjega življenja (že takoj naj poudarimo, da postaja to ločevanje danes vedno bolj ohlapno, manj izrazito, kajti vrsta kvalitet igre je že integriranih v vsakdanjost poindustrijskih družb) implicira svojevrsten vklop in izklop, se pravi ekstazo kot radikalen prehod v drugo stanje in z njim povezan časovni zamik. Pokrajina časa v igri je kar se da razgibana, z visoko frekvenco silovitih intervalov, ki pa se, tako kot življenje, v trenutku konca igre razpotegnejo v ravno, neprekinjeno črto. In igralko tisti *game is over*, pa četudi pomeni konec zanjo v tistem poskusu uspešnega igranja, vedno zaboli, presune. Vedno ima vtis, da se igra igra še naprej, le sama je drastično izključena iz nje. In to izločenost občuti tudi taktilno; spoznanje, da v trenutku konca igre njeno pritiskanje na naprave za vodenje in nadzorovanje akcij na zaslonu

delujejo v prazno (nikjer ni več nobenega pravega učinka oziroma povratne zveze), presune celoto njenega telesa in jo navda z občutki popolne nemoči. Gre za občutek izločenosti, ki je hujši od tistega, ki spremlja strastno gledanje kot vživljanje v trenutku, ko pade zavesa na gledališkem odru ali pa je pogledu odtegnjen želeni objekt v vsakdanjem stališču in ob običajnih dejavnostih.

Igra je izrazito procesna dejavnost, ima začetek, različne vmesne stopnje (stopnjevanje intenzivnosti igre, zapletanje v labirintske situacije, občasne prekinitve v intenzivnosti) in tudi konec; pri tem pa je konec vedno specifičen za določeno vrsto iger. Nikoli ne pomeni popolne zavrnitve, kajti igralka lahko poskuša ali igra isto igro stokrat in več. Zelo redke bralke, poslušalke in gledalke se večkrat vračajo k določeni umetnini (razen če njihova percepcija tistega dela rabi njihovi poklicni dejavnosti, kar pomeni, da o tistem delu pišejo oceno ali esej, jim pogosto zadostuje le eno samo izkušanje tistega objekta), medtem ko lahko isto igro igrajo sto in večkrat, morda kar nekajtisočkrat v življenju (na primer igre s kartami ali tetris). Ta sla po ponavljanju, ki jo sicer tudi izrablja in profanizira sodobna množična kultura, je povezana z opojem »visoko-adrenalinske« napetosti v igri, se pravi, s programiranim izkušanjem negotovosti, tveganja in naključja.

Tako negotovost kot rizičnost in naključje sodijo v sedanjo (množično) kulturo, so njen bistven del, in predvsem današnja posameznica rabi tudi »pakete dražljajev« izjemne negotovosti, tveganja in zgoščenih naključnih situacij. Razpoložljivost igre za stalna ponavljanja je torej tudi ena njenih pomembnih kvalit, kar implicira spoznanje o privlačni atmosferi iger in o privlačnosti njenih ciljev (kar še posebno velja za t. i. igre na srečo). Stvari, ki so posameznici-uporabnici prisila in breme, se načeloma ne ponavlja,

medtem ko se v igro nenehno stopa povsem prostovoljno in radoživo (razen poklicnih igralcev, katerih igranje je njihovo vsakdanje delo, obrt).

Čeprav sta ekstaza in zanos igre njeni pomembni kvaliteti, za kateri je značilno, da implicirata atmosfero dionizičnega v smislu kaotičnosti in razpuščenosti, pa je igra dejavnost, v kateri vlada brez-pogojen red, kar poudarjajo tudi različni teoretiki igre od J. Huizinge do R. Cailloisa. Ob skrajni kaotičnosti in ekstatičnosti namreč pri igrah soobstaja tudi skrajno sofisticirana urejenost in disciplina, ki pogosto presega red in disciplino na drugih področjih. Red temelji na upoštevanju pravil igre; če se ta porušijo (pogosto zadošča že opustitev enega samega pravila), potem tiste igre nihče več ne jemlje resno. Pravila igre so brezpogojna in na njih temelji normativni promet sveta igre in njenega časa. Tisti, ki krši pravila, je izključen, kajti njegovo nespoštovanje pravil minira iluzijsko koherentnost sveta iger. »Kdor igre ne jemlje resno, jo kvari,« je to značilnost sveta iger opisal Hans-Georg Gadamer (Gadamer 1975: 97), ki je v svoji knjigi *Resnica in metoda* tudi podal relevanten pogled na filozofske posebnosti iger. Po Gadamerju ima igra lastno bistvo, neodvisno od zavesti tistih, ki jo igrajo; igra je tudi tam, kjer igralcev ni, kar pomeni, da je nad njimi kot samostojna entiteta, kajti govorimo tudi o pojavih, kot so igra luči, igra valov, igra barv, igra sil, igra las itn., s katerimi je vedno mišljeno neko »gibanje sem ter tja, ki ni vezano na noben cilj, ob katerem bi se končalo« (Gadamer 1975: 99).

Poudarek v tej misli je nedvomno na *gibanju sem ter tja*, in to gibanje (v razdelku o besedilu kot zanki smo ga razumevali kot jedro »zankanja«) je brez cilja, ki se ponavlja in obnavlja. Igra je tista, ki se odigrava in preigrava neodvisno od tistih, ki vstopajo vanjo, in prav ta kvaliteta ponavljanja ji daje značaj trajnosti. Pri igri smo torej pri

ponavljajočem se gibanju sem ter tja in to gibanje je lahkotno, brez naprezanja. Videti je, da sodi vztrajno ponavljanje (tu naj spomnimo tako na športne igre kot na igre s kartami in, razumljivo, na računalniške igre) k jedru igre prav spričo njene lahkotnosti (napor igralcev pri igrah je praviloma visokoadrenalinski, se pravi da je morebitna bolečina in utrujenost pri njem kompenzirana z zanosom, ekstazo). Igrivo gibanje sem in tja ni le brez smotra, ampak tudi brez naprezanja, »dogaja se kakor samo od sebe«, je to njegovo posebnost opisal Gadamer.

Omenili smo visokoadrenalinski opoj igre, zanosnost in prevzetnost, ki zasvoji in očara njene igralke, da se povsem prepustijo njenemu toku, kar, upošteva Gadamerjevo terminologijo, pomeni, da gibanje sem in tja zavlada nad njimi. Videti je, da so igralke uspešne predvsem takrat, kadar se prepustijo njenemu toku, kar pomeni, da priznajo smisel na prvi pogled povsem nesmiselnemu igrinemu dogajanju v smislu gibanja sem ter tja. Gadamer je svoj pogled na naravo igre radikaliziral v stališču: »Pravi subjekt igre (...) ni igralec, temveč igra sama. Igra je tista, ki igralca uroči, zaplete v igro, drži v njej« (Gadamer 1975: 102).

To stališče vsakodnevno potrjuje praksa igranja računalniških iger (prav tako video iger in iger na računalniško vodene avtomate v digitalnih arkadah). Tam srečujemo igralke, ki se povsem prepuščajo tistemu »sem ter tja« igre; malo stvari v svojem življenju jemljejo s takšno zavzetostjo kot prav tisto, za nezainteresiranega opazovalca povsem nesmiselno gibanje premikanja in uničevanja (sovražnih) bitij in objektov v zamejenem igrišču računalniške igre. Videti je, kot da so povsem pozabile na čas; edini čas je zanje le povečana sedanjost, ki kot velikanska črna luknja požira tako preteklost kot prihodnost. To je sedanjost, sestavljena iz »zdajev«, ki jih igralka obču-

ti, kot da bi bili telesni, kot da so, pogojno rečeno, objekti z identitetami. In nakopičeni v toku igralkinega doživljanja tvorijo pregrado, ki ovira prihod vsebin preteklosti in prihodnosti. Videti je, da zato občuti vrnitev v vsakdanji čas, torej čas, ki ni opredeljen z zanosom igre, kot stresno breme; pri tem so prav kvalitete prihodnosti tiste, ki ji pomenijo največjo motnjo in oviro.

Ob času pa je poseben problem vseh iger tudi prostor, in sicer v smislu področja, ki ga je treba raziskati, krmariti po njem in ga nadzorovati. Igralka računalniških iger potuje po prostoru (v igri *Doom* predvsem po njegovih koridorjih, v prav tako popularni igri *Myst* pa se giblje veliko bolj svobodno), osvaja ga, skuša kar se da uspešno krmariti po njem in ga nadzorovati. Oblikovalci (računalniških) iger morajo zato domiselno uresničiti kompleksna okolja, sestavljena iz konglomeratov, ki vključujejo v različnih perspektivah oblikovane prostore, hodnike in arene, primerne za spopade z »zombiji«.

Filozofski problematiki igre je namenil obsežne analize tudi fenomenolog Eugen Fink v svoji knjigi *Igra kot simbol sveta* (1960), v kateri je ob predstavitvah metafizičnih in mitskih interpretacij igre obravnaval tudi svetovni značaj človekove igre in svet kot igro brez igralcev, kar pomeni, da je problematiko igre s področja kulturoloških in antropoloških analiz preusmeril (tudi) na področje ontologije in celo kozmologije. Igra s kozmološkim značajem je postavljena nad igralce, kot gibanje se dogaja neodvisno od njih, vendar pa je to gibanje nedoločljivo in neulovljivo; gadamerjevski »sem ter tja« v gibanju igre govori v prid tezi, da smer tega gibanja ni določena, zato je, smemo zapisati, igra gibanje brez razvidnega smotra. In kot gibanje in odprtost vabi igra v svoj dialog samo sogovornice, ki so tudi same odprte, so v gibanju, kar pomeni, da so na poti in gredo igri naproti. Pri tem je bistveno, da odprtost do sveta, »kot

igre brez igralcev» ne sodi k človeku, ampak človek pripada odprtosti sveta, eksistira v ekstazi obrnjenosti k neizmerni širini sveta.

Fink piše o svetu kot igri brez igralcev in o igri kot ekstazi človeka in sveta. Igra sveta usmerja k breztemeljnosti sveta, ki pa vključuje popolno utemeljenost vseh notranjih dejavnosti v njem. Čeprav je sama brez temelja in smotra, utemeljuje v svetu dejavnosti, ki so smotrne, zavezane so nečemu, kar ni gibanje sem ter tja, temveč je gibanje, usmerjeno bodisi sem bodisi tja. Igra, ki ni videz, temveč pojav, ima sicer kompleksne ontološke kvalitete, ki jih Fink, zvest fenomenološkemu pristopu do obravnavanega področja, strne v naslednjih opisih: Posameznica, ki stopa v igro, zavzame stališče do nje, ki vključuje prav posebno naravnost do vseh dejavnikov v igri – vse, kar v igri sodeluje, tako stvari kot ljudje (soigralke) imajo značaj igrač, kajti pripadajo svetu igre, ki ima irealni značaj. »S človekovo igro vdre v celotno dejanskost realnih stvari in dogodkov neka 'irealna' sfera smisla, ki je tukaj in je tukaj ni, ki je sedaj in je hkrati sedaj ni. Z oznako 'irealno' nismo še ničesar dokončno definirali, temveč smo s tem samo izrazili, da se 'svet igre' upira enostavnemu prevzetju v sklop dejanskega sveta, da ga njegova 'navideznost' ovira, da bi ga postavili poleg drugih stvari in sklopov stvari in ga definirali kot nekaj 'dejanskega'« (Fink 1960: 229).

Igra ima torej samosvoj ontološki status, in sicer status irealnega, kar pomeni, da se srečujemo s področjem nedejanskosti, ki pa ima, navzlic svoji lastnosti popolne prehodnosti in nesmotrnosti (je tukaj in sedaj in tukaj in sedaj ni), tudi značilnost sveta *sui generis*, ki mu, ko gre za imaginarno sceno igre, pripadajo samosvoji notranji prostori in časi, ki pa so prav tako nedoločljivi, kar nas usmerja k dejstvu, da se igra dogaja na samosvojem področju, ki se, to še posebej poudarja Eugen Fink, konstituira z zamejevanjem, kar pomeni,

da se »ločuje od drugih človeških dejavnosti in se ne prepleta z njimi v skupnem stremljenju po cilju. 'Prekinja' kontinuiteto smotrnih delovanj, svoje smotre ima povsem v sebi, in to tako, da notranjih smotrov igrivega delovanja ni mogoče vključiti v splošno in sicer običajno stremljenje življenja. Dejavnost igre ločuje samo sebe iz drugih dejavnosti, izolira se od njih in ima v svojem mediju videza svoje zaprto 'lastno področje'.« (Fink 1960: 234)

Za to področje je bistveno, da nima cilja, h kateremu bi bilo napoteno, niti nima razvidnega temelja, pa čeprav so naokrog njega vse stvari utemeljene, zato lahko igro razumemo kot prispodobo kozmosa v mediju videza in s tem v samosvoji modalnosti, ki ima značaj irealnega; je pod znamenjem *kot-da*, in takšni so tudi njeni prostori in časi. Prav tako je z modusom *kot-da* inficirana tudi sama dejavnost igre; igralka v njej *dela-kot-da-dela*, odrešena je teže sveta, pa čeprav je prilagojena področnim pravilom. Za Finka je igra simbol sveta, kajti v njej odseva tisto, kar je lastno svetu samemu: breztemeljnost in brezsmotrnost in stanje 'onstran dobrega in zlega'.

V svojih *Pismih o estetski vzgoji človeka* (1794-95) je Friedrich Schiller opozoril na pomen igre v smislu kulturacije in celo učlovečenja, kar poudarjata tudi Huizinga in Caillois; pri slednjem pa se srečujemo tudi s pomembnim poudarkom, namenjenim zavesti o igrivi naravi realnosti, lastni svetovom iger. Caillois v uvodnem poglavju svoje knjige *Igre in ljudje*, naslovljenim z *Definicija igre*, ne opozori le na kvaliteto časovne in prostorske izločenosti igre, na njen negotov in neproduktiven značaj, ampak kot pomembno kvaliteto v nizu definicij igre kot aktivnosti izpostavi njeno fiktivno naravo, in to v smislu, da igranje spremlja »zavest o neki drugorazredni realnosti ali o popolni nerealnosti glede na tekoče življenje« (Caillois 1967: 43). Tisto, kar je tu pomembno, je, da avtor

opozarja na, smemo zapisati, subtilno zavest o samosvoji, in sicer fiktivni naravi realnosti igre glede na vsakdanjost, kar igre nedvomno povezuje z umetnostjo. Igrici se igralec, podobno kot bralec, poslušalec, gledalec umetniških del, popolnoma predaja, čeprav ve, da je njena realnost nekaj posebnega, da nikakor ni enačaje med njo in realnostjo, v kateri vsakdanje deluje. Igralka ceni nerealnost igre, razvija si čut za delo s fiktivnimi objekti in dogodki, oblikuje si smisel za tisti »kot-da »in »ni zares«. Z vso resnostjo se predaja stvarjem, ki komaj kaj štejejo v poglavitnih trendih, s katerimi je opredeljena vsakdanjost. Igralkino aktivnost spremlja zavest o soobstoju svetov in o potrebi po tekočem preklapljanju med njimi. Vstop v *game mode* zahteva namreč tekočo opustitev stališč, značilnih za vsakdanjo, praktično naravnost, za estetsko uživanje in za različne oblike reprezentacij (v video in filmski kulturi).

Igra se nam torej razkriva kot kar se da kompleksna in izrazita kulturna dejavnost, kot takšno pa jo je mislil tudi Roger Caillois v svoji knjigi *Igre in ljudje*, katere pomemben del tvori tudi klasifikacija iger. Z njo je dejansko zajeta širina sveta iger, hkrati pa je ta klasifikacija iger tudi dovolj odprta in nikakor ne izključuje povezovanja med poglavitnimi tipi iger, in sicer *agon*, *alea*, *mimikrija* in *ilinks*. Igre iz prve skupine (*agon*) so tekmovalne, iz druge (*alea*) so igre na srečo, iz tretje (*mimikrija*) so igre varanja, videza in prevzemanja vlog, iz četrte (*ilinks*) pa so igre zanosa in vrtoglavice. Toda, in to je pomembno tudi za razumevanje računalniških iger, ti tipi nikakor niso idealni, izolirani in nespremenljivi. Caillois ugotavlja, da se srečujemo tudi z igrami, v katerih se povezujeta po dva osnovna tipa iger ali pa smo priče celo trojnimi kombinacijam. Povezovanje teh načel ne implicira le posebne narave računalniških iger, ampak tudi spremenjen pogled na svet. *Agon* in *alea* predpostavljata urejen

svet, disciplino, mero in stroga pravila, medtem ko iz zveze mimikrije in ilinksa izhaja zanosni koncept sveta improvizacij, domišljije in neomejene inspiracije. In mesto, ki je namenjeno programiranemu izkušanju zanosa, opoja, vrtoglavice in panike, je zabavišče v svoji genezi od semnja prek lunaparka do tematskega parka. Caillois v svoji knjigi *Igre in ljudje* obravnava tudi tehnološke učinke vzbujanja fiktivnega sveta, ki v zgoščeni obliki stimulira vrtoglavico in paniko. Na enem mestu in znotraj relativno kratkih časovnih intervalov 3 do 6 minut so uporabnicam na voljo kar se da izjemne, do ritma vsakdanjega življenja kontrastne situacije. Skoraj odveč je omeniti, da je prav takšna zgoščena, nekajminutna stimulacija z visokoadrenalinskimi stanji poglavitna tema vrste atrakcij v sodobnih tematskih parkih (recimo vlakci smrti, simulatorji letenja, stresni kino na hidravličnih oporah, vožnja po hiši strahov itn.), srečamo pa jo, kar smo obravnavali v prejšnjem poglavju, tudi pri digitalni kinetični poeziji.

Cailloisovi teoretski pogledi na svet iger so torej presenetljivo aktualni tudi danes, bodisi da usmerimo pozornost na sodobne tematske parke (Disneyland, Gardaland, ...), bodisi da jih upoštevamo kot okvir, skozi katerega opazujemo celo tako mlado zvrst iger, kot so v tem poglavju obravnavane računalniške igre. Tipologija iger, razpeta med agonom in ilinksom, nikakor ni bila razvita ob njih, vendar pa prav njena odprtost, se pravi upoštevanje povezav poglavitnih načel in tipov iger, govori za aktualnost Cailloisovega pristopa. Termin »računalniške igre« je širok, se pravi pravcati termin dežnik, ki pokriva različne zvrsti iger, pri katerih pa prihaja do kombiniranja vseh poglavitnih Cailloisovih načel – od agona prek aleje in mimikrije do ilinksa. Za razumevanje posebnosti računalniških iger pa so pomembni tudi njegovi prej omenjeni pogledi na

igre v lunaparkih, v katerih poudarja zgoščenost, programirano intenzivnost in časovno omejenost iger, atrakcij. »Ko preidemo mejo, se znajdemo v svetu, ki je veliko bolj zgoščen, kot je vsakdanje življenje« (Caillois 1967: 259); v njem je vse preračunano, se pravi programirano tako, da vzbudi silovito notranje vzburljanje, fiziološki strah, paniko, enkrat pospeševanje, drugič padanje. Izjemna intenzivnost iger, povezana z ekstremnimi iluzijskimi učinki, s koncentracijo izjemnosti in nevarnosti, je pri tem tudi točno časovno odmerjena, kar pomeni, da je eden privlačnih učinkov igre prav v zgoščenosti ekstremnih situacij znotraj relativno kratkega časovnega intervala in v prostoru, strogo ločenem od neigralskih aktivnosti.

Vprašanje, ki si ga ob koncu te (predvsem informativne) predstavitve različnih filozofskih pogledov na igro zastavljamo, je, koliko so tu predstavljene misli še aktualne ob srečevanju z igro v okviru današnje kibernetične kulture in digitalnih umetnosti. Ali lahko ob začetku 21. stoletja še govorimo o tako radikalni izločenosti igre iz vsakdanjega življenja, kot sta jo opredelila Caillois in Fink? Na ti vprašanji odgovarjajo naslednje enote tega besedila, v katerih bomo natančneje obravnavali nekatere aspekte računalniških iger in tudi vprašanja igrivosti na internetu, že tukaj pa naj poudarimo, da lahko ob začetku 21. stoletja opazamo večjo prepletenost igre in dela v kiberprostorskih manifestacijah in tudi v vsakdanjosti poindustrijskih družb, v katerih narašča pomen prostočasnih dejavnosti.

Za igro še vedno velja, da je njeno avtentično področje pod znamenjem »kot-da«, vanjo se vstopa tako, da se preklopi v način igre, ki zahteva, da se postavi v oklepaje posamezničin praktični odnos do resničnosti, vendar pa je iger vedno več, in ta preklop na igro in s tem vklop vanjo ni nekaj, kar bi bilo za današnje posameznice posebno težavno, kar bi celo povzročalo zastoj v psihičnem življenju

igralke, ampak je danes sleherno gibanje med različnimi stališči do resničnosti postalo kar se da tekoče. Tudi igre so se integrirale v velik del sedanje resničnosti; nekateri elementi lahkega manipuliranja z objekti, ki so bili v paradigmi industrijskih družb izključno domena iger, so v okviru dejavnosti, značilnih za novo ekonomijo, že vključeni tudi v sfero produkcije.

Časovna razsežnost igre

Za razumevanje trendovskega medija računalniške igre so nedvomno bistvene splošne posebnosti iger, o katerih smo pisali v prejšnjem razdelku, kot tudi tista razumevanja sodobne kibernetične kulture, ki so usmerjena k specifičnosti novih medijev in pri tem poudarjajo njihov interaktivni, simulacijski in potopitveni značaj. Vendar pa se lahko jedru računalniške igre in njihovim poglavitnim lastnostim približamo tudi s primerjalno obravnavo, in sicer tako, da ta medij primerjamo z dvema drugima popularnima in množičnima medijema - s filmom in romanom. Računalniška igra ni ne film ne roman, temveč temelji na drugačni obliki reprezentacije, ki namesto gledalke in bralke (pri filmu in romanu) postavlja v središče igralko kot kar se da dejavno uporabnico. Slednja gleda, posluša in bere (recimo navodila ali tekstne objekte, ki so del igrinega scenarija), toda ob tem tudi igra. Pri tem je aktivna predvsem njena roka (včasih obe, lahko pa tudi nogi, odvisno od konfiguracije vmesnikov), kar pomeni, da igra stimulira tudi čut otipa in zahteva uporabničine motorične spretnosti. Koordinacija med očesom in roko in med sluhom in dotikom je bistvena za uspelo igranje. Igralka računalniške igre je intenzivno potopljena v igrino okolje, ki od nje zahteva stalne interakcije, nagle posege in takojšnje odgovore

na zahteve kompleksnega, v živo se spreminjajočega sveta igre. Soočena je z izhodiščnim stanjem rizične neurejenosti, ki je praviloma pospremljena z grožnjami različnih izvorov.

Ta izvorna neurejenost se ji razodeva kot naloga in izziv za njene posege, akcije. V svet, ki je izrazito antagonističen, skuša vnesti urejenost, pri tem pa se mora spopadati s stoterimi nalogami, ki so povezane s premagovanjem ovir, z reševanjem izvirnega konflikta in z blokiranjem nasprotnikovih protiakcij. Igralka računalniške igre nima veliko časa v smislu odlašanja, prestavljanja nalog na pozneje. Pravzaprav tega »pozneje« ali »kdaj drugič« sploh ne pozna, dejansko ne sme poznati, sicer bi učinkovala kot neuspešna igralka. Toda, na drugi strani, je intenzivno v času, in sicer v prav posebnem času igre, za katerega je značilno, da ima šibko preteklost in komaj slutečo prihodnost, zato pa toliko »obsežnejšo« sedanost, namreč sedanost interakcij kot intenzivne aktivnosti, temelječe na upoštevanju povratnih zvez. Igralka igra v sedanosti, v katero stalno implodirata tako preteklost kot prihodnost; to je sedanost, sestavljena iz »zdajev«, razvrščenih v različnih smereh (gre za realni »prostorčas«, odvisen od njene intenzivne aktivnosti).

Računalniška igra ni zgodba, že naslikana slika ali posnet film. Pri njej ni tistega »nekoč je bilo« oziroma je takšen narativni moment samo podrejena enota igrine dominantne strukture, ki se ne izčrpa v pripovedovanju o dogodenem, temveč temelji na oblikovanju zgodbe v realnem času, se pravi, na njenem sprotnem sestavljanju. Za potek igre ni pomemben tisti *once upon a time*, temveč prav ta »zdaj«, prav sedanja reakcija in interakcija igralke. Z uničevanjem ovir in premagovanjem sovražnika uničuje, metaforično rečeno, tudi preteklost, briše jo kot nebistveno, v ospredje pa postavlja sedanost.

Vprašanje, ki se tu postavlja, je, ali ni igra kot dejavnost, ki je usmerjena k cilju, svojevrstna aktivnost, v kateri prav omenjena naravnost k cilju zahteva izrazito prisotnost prihodnosti. Zahteva po prihodnosti dejansko obstaja, reševanje konfliktov v igri glede na njen scenarij je praviloma vedno usmerjeno k uspeli prihodnosti kot nalogi, vendar pa sama dramaturgija igre zahteva izrazito aktivnost v povečani/povišani sedanjosti; vsak »zdaj« je aranžiran tako, da se polno občuti kot naloga.

Prihodnost kot obzorje, sestavljeno iz še ne odigranih enot igre in njim pripadajočih zdajev, se usmerja v igrin realni čas in implodira v njem. Igranje ni kontemplacija, se pravi distančna zatopitev v nekaj, kar implicira veliko časa ali, metaforično rečeno, vse čase sveta (kot so na razpolago bralki tradicionalne literature). V igri je časa malo in pogosto premalo, in tisti čas, ki tu šteje, je prav »zdaj« kot trenutek, izpolnjen z nalogami. In prav zato, ker se igralka praviloma spopada s pomanjkanjem časa, čas tudi, metaforično rečeno, šteje. Vsak »zdaj« čuti posebej, do »zdajev« je v taktilnem odnosu, zaznava njihovo pritekanje in odtekanje. Tudi »zdaj« je zanjo digitalna enota kot surovina, material, za njene vsakokratne akcije. Zdaji, izpolnjeni z intenzivno akcijo, so povečani zdaji, ki jih je mogoče individualno zaznavati.

Digitalno okolje računalniških iger implicira spričo svoje bitne kodiranosti zavest o svojevrstni atomarnosti, ki se kaže kot redukcija kompleksnih sestavin na njihovo osnovno enoto³³. Opis »zdaja« s telesom, »zdaja«, ki ga je mogoče šteti, je, razumljivo, metaforično

³³ Gre za podoben primer kot pri digitalni poeziji, v kateri stih kot osnovno enoto poezije-kot-jo-poznamo nadomešča digitalna beseda ali samo črka. Opraviti imamo z digitalno besedo-podobo-telesom, ki je pogosto vzgibana v kinetični oz. animirani elektronski poeziji.

približen, figurativen, temelji pa na izkustvu avtorja tega besedila ob njegovih srečevanjih z novomedijskimi pokrajinami iger, z igrami v tematskih parkih in tudi z digitalnimi kinetičnimi besedili. Figurativna skica »zdaja« je tu pomembna le spričo poudarka na izkustvu kompleksne sedanosti, v kateri poteka računalniška igra, ki pa je, opazovana skozi njeno časovno razsežnost, tudi okolje intervalov in prekinitev. Podobno kot so v tekstnih pokrajinah potrebni razmiki med besedami in črkami in prav tako vnos ločil (spomnimo naj na teorijo »prekinitev« Mauricea Blanchota in prakso upoštevanja beline, praznin med grafičnimi znaki Edmonda Jabèsa), da tekst sploh funkcionira, ga je mogoče brati, so v pokrajinah iger relevantni tudi intervali. Ti so daljši, recimo pri prehodu od ene stopnje igre k drugi, prav tako pa tudi krajši, vezani na trenutke odločitev o tem, katero pot bomo izbrali, na katero možnost bomo stavili pri razpletu igre. Tudi ti so locirani v »zdajih«, tudi te razvidno občutimo med potekom igre; podobno kot tekstne pokrajine ne izpolnjujejo samo zapisani ali tiskani znaki, ampak tudi praznine, tako tudi igra ne temelji samo na igranih »zdajih«, ampak tudi na »zdajih med igro«, »zdajih« izbiranja, prehajanja k višjemu nivoju igre in odmorov, med katerimi čutimo odtekanje časa. V njih šteujemo preigrano in zaigrano in se pripravljamo na nove izzive in odločitve znotraj labirinta možnosti. V igrah pa so vedno tudi zamujeni in za učinek igre neizkoriščeni »zdaji«. Žal.

Dejavna roka, usklajenost giba in pogleda

Računalniška igra je značilen, celo vzorčni medij kibernetične kulture, ki zahteva celostno aktivnost svojih akterjev; igralkine aktivnosti so, preprosto rečeno, uspešne takrat, kadar je oko, metaforično

rečeno, v dlani njene roke (tu ponovno posegamo k primeru iz v tej knjigi že omenjene Gandelmanove knjige) in jo kar se da spretno usmerja. Oko mora sodelovati z roko, z njo je z »roko v roki«, oba organa le s popolno usklajenostjo dosežeta optimalni učinek pri računalniški igri, ki je nedvomno tudi izrazito taktilno področje, na katerem ima »haptično gledanje«, usmerjeno k površinam predmetov, prednost pred zgolj optičnim gledanjem, ki je usmerjeno k skeniranju predmetov glede na njihove konture.

Tu si lahko zastavimo vprašanje, kdo bi bil tisti, ki bi imel dejansko moč v svetu računalniških iger, kdo bi bil »bog« teh iger ali monarh na tem področju. Nedvomno bi bil to tisti, ki bi se polastil tako igralkinega pogleda kot njene roke oziroma njene »dlani z očesom«. Polastitev samo pogleda tu očitno ne zadostuje, kajti igra zahteva vrsto kinestetičnih in motoričnih aktivnosti in drzno stimulira integralno zaznavo. »Razsežnost neposrednega fizičnega vključevanja ali 'nadzorovanje z rokami', ki jo gledalki/igralki omogoča računalniška igra, je verjetno osrednja in opredeljujoča značilnost zvrsti.« (Darley 2000: 157) Avtor tega stališča Andrew Darley zato aktivnost računalniške igralke primerja z vožnjo z avtomobilom, ki tudi temelji na kompleksni interaktivnosti in stalnem nadzoru, kar povzroča močen vtis vklopljenosti v realni čas čiste sedanosti, v kateri se stalno nekaj bolj ali manj nadzorovano dogaja. In kot so za vožnjo z avtomobilom potrebna (pred)znanja, je tako tudi pri računalniških igrah, kjer se mora uporabnica dobro seznaniti z vsemi elementi krmiljenja in nadzora.

Okolje računalniške igre je aranžirano tako, da stimulira občutek daljinske prisotnosti, se pravi občutek *biti tam* sredi akcije, v kateri igralka prevzema vloge, teče, dirka, premaga ovire, skače in predvsem s strelnim orožjem uničuje nasprotnika. Lahko tudi v kar se da

krvavi obliki, kar je značilnost igre *Quake*. Biti tam, pomeni biti v zaslону, v njegovem responzivnem okolju čistih akcij, ki vodijo bodisi k napredovanju v igri, v osvajanje njenih novih, zahtevnejših nivojev, bodisi k neuspehom, ki pogosto povzročajo tudi pravcate frustracije. Neuspešna igralka, med igro intenzivno potopljena v svet akcij in prevzeta od njih, je pri tej dejavnosti lahko zavrjnena bolj boleče in v bolj drastični, izključujoči obliki kot pa v primeru, ko deluje kot neuspešna bralka romana in slaba gledalka filma.

Omenili smo za to zvrst simptomatično vlogo – figurativno predstavljenega – očesa v igralkini dlani, ki tudi ni postavljeno v pasivno vlogo spremljevalca dogajanja ali bralca ukazov in komentarjev. Nasprotno, to je oko, katerega pogled mora naglo skenirati različne aspekte dogajanja na zaslону. Opišemo ga lahko kot skakajoči pogled, ki se zdaj usmerja k vrhu zaslona, drugič k njegovemu spodnjemu robu in tretjič nekam v sredino, nadzoruje akcijo in skuša zaznati tudi več od trenutno prikazanega. Anticipira dogajanje, gleda za zaslón in v prostore ob njem, ki so tudi pomembni za konstituiranje vidnega polja igre.

Biti tam, sredi dogajanja na zaslónu, v svetu akcij, kjer se statična mesta stalno spreminjajo v dinamične prostore, korespondira z lastnostjo »biti v sedanjosti«, in sicer v sedanjosti, sestavljeni iz v prejšnjem razdelku opisanih razvidnih »zdajev«. Igra nedvomno predpostavlja posebne narativne strukture, tudi v njej se stalno uresničujejo zgodbe in spočenjajo nove, toda to so zgodbe, ki potekajo sedaj in v katerih je igralka (ali igralec) eden od osrednjih junakov. Ne gre za »nekoč je bilo«, ampak »zdaj je«, kar je povezano z naravo interaktivne reprezentacije v smislu premika, ki je podoben tistemu od dovršenega k nedovršenemu, od zunaj časa k njegovi notranjosti.

Hekersko-umetniške izpeljanke komercialnih računalniških iger

Stabilna (umetniška) dela kot zaključeni artefakti so se začela na vseh področjih umikati delom kot odprtim sistemom («opera aperta» v terminologiji Umberta Eca), ki omogočajo številne variante, preoblikovanja in nadgradnje. V sodobni umetnosti smo priče že uvodoma omenjenim usmeritvam k performativnosti, ki pogosto vodi k umetnosti brez del, se pravi brez zaključenih, materialnih objektov, ki jih zdaj nadomeščajo instantni dogodki, konceptualistične inscenacije in dela kot programske enote. Priče smo celo premeštvam od del k »umetniškim svetovom«, ki omogočajo kompleksne socialne interakcije in celo laboratorijsko testiranje alternativnih oblik družbenosti in komuniciranja. Vedno manj gre za kreacije novega tako rekoč iz nič in vedno bolj za objekte ali koncepte, ki so sestavljeni iz že narejenih modelov, iz *ready makes*. Pomislimo tudi na spremembe, ki jih z rabo tehnologije DVD doživlja film. Priče smo razvoju, ki je film spremenil v podatkovni material, v surovino, s katero njeni uporabniki svobodno razpolagajo. Včerajšnji film s strogo avtoriteto in z istovetnostjo, povezano z režiserjem, igralci in prepoznavnim scenarijem, se v sedanosti spreminja v rezervoar digitalnih podob, ki jih lahko uporabniki upočasnjujejo in pospešujejo, spreminjajo njihovo zvočno spremljavo, prav tako pa se že pojavljajo različne verzije znanih filmov, ki ponujajo povsem drugačne razplete od tistih, ki so bili posneti v izvorni verziji in so lahko povsem nasprotni režiserjevi avtorski intenciji. Didžejevi postopki *mixs, cuts & scratches* se danes z glasbenega področja širijo na filmsko področje, s podobnimi manipulacijami pa se tudi že srečujemo na ravni literarno kodirane tekst-

nosti, na področju virtualne arhitekture, spletne umetnosti brskalnikov, virtualnega urbanizma in drugod.

Je ta trend obšel zvrst računalniške igre? Nikakor. Na tem področju je že vrsta izpeljank znanih računalniških iger (v angl. t. i. *mods, patches*), ki pogosto niti ne motijo oblikovalcev iger, ki delajo za velike družbe in zato pri svojih novih projektih včasih upoštevajo tudi preoblikovanja, ki so jih na njihovih komercialnih igrah uspešnicah izvedli hekerji in spletni umetniki. Ob uspešnici *Tomb Raider* ni njena glavna junakinja Lara Croft dobila le svoje filmske upodobitve, ampak tudi derivat v obliki *Nude Raider*. Prav tako pa tudi področje spletne umetnosti že bogatijo računalniške igre spletnih umetnikov, in sicer igre, ki praviloma ne prihajajo v javnost v obliki artefaktov (recimo cederomov), temveč živijo edino tam, kjer je avtentično mesto spletne umetnosti, na medmrežju samem. Za afirmacijo zvrsti *spletna računalniška igra* je bila nedvnomno pomembna v tej knjigi že omenjena on-line razstava *Cracking The Maze*, ki jo je 1999. leta pripravila Anne-Marie Schleiner. V njej je pozornost namenila izpeljankam znanih računalniških iger, ki sicer izrabljajo scenografijo svojih vzornic (tudi njihove grafične rešitve, ikonografijo, junake, oblike interaktivnosti), vendar pa so pri dramaturgiji svojih izpeljank subverzivne in kritične do izvirnikov.

Čeprav je Schleinerjeva v svojem besedilu-popotnici k omenjeni razstavi nezaupljiva do izraza *feministična izpeljanka*, pa ugotavlja pri številnih *patches*, da prihaja v njih pogosto do zamenjave moških junakov (in mačistično organiziranega dogajanja, ki je značilno za najbolj razširjene variante v komercialnih *shot-em-up* računalniških igrah) z ženskimi glavnimi liki in adrogenimi živalmi ali pa se srečujemo s preoblikovanjem ženskih junakov iz uradnih verzij komercialnih iger, kot so *Tomb Raider*, *Resident Evil* in *Final Fantasy VII*.

Priče smo nastanku nove subkulture in tudi spletne umetniške prakse, ki drzno posega v komercialne produkte velikih družb, jim ironično vsiljuje novo ideologijo, preoblikuje junake in tudi priskrbi novo publiko, nove uporabnice. S to parazitsko-kritično-subverzivno prakso se lahko minira dominantna ideologija »uradnih«, komercialnih računalniških iger in vpeljejo nove, subtilnejše konfiguracije (glavnih) junakov, prostorov igre in tudi oblik igranja samega, načinov interaktivnosti. Ustaljene semiotične in ikonografske strukture iger se prilagodi novim taktikami in strategijam.

Za računalniške igre (bodisi komercialne bodisi v obliki hekerskih izpeljank) je, opazovano s strani uporabnice-igralka, bistven koncept potopitve (angl. immersion), ki temelji na prepričljivi kibernet-ski komunikaciji (utemeljeni na feed-backu) med igralko in računalnikom kot pametnim strojem. Računalnik namreč kar se da naglo, skorajda sočasno odgovarja na vse igralkine aktivnosti, kar izzove njene nove reakcije in ponovne, stimulative odgovore računalnika. Računalnikovi nagli odgovori, povezani s spremembami v okolju, ki se odpirajo kot nove naloge za uresničitev igralkinih možnosti, so tisti, ki močno priklenejo in stimulirajo igralko, prav tako pa so zanje zelo privlačni tudi igerski scenariji, še posebno pri igrah, ki igralki omogočajo, da se identificira z junakinjo ali junakom na zaslonu; iznenada je v središču sveta, sestavljenega iz množice majhnih zgodb (mikro pripovedi), ki jih sama združuje v obsežnejšo in smiselnejšo celoto. Velika privlačnost računalniških iger pa temelji tudi na fantastični arhitekturi igerskih pokrajin, ki je členjena na tunele, koridorje in zapletene prehode med različnimi nivoji umetnih svetov. Igralka se iznenada znajde v visokoadrenalinskih stanjih, ki so povezani z njenim povsem negotovim položajem znotraj nove

prostorske geometrije in spremenjene sintakse časa. Mislimo na igersko stimulacijo kreativnega občutka popolne negotovosti in izgubljenosti, se pravi labirinta, ki ga v dani resničnosti ne more nikoli doživeti v taki kompleksnosti; na filmu si ga sicer lahko ogleda, toda tam ni sama neposredno udeležena.

Računalniški igerski derivati (angl. *patches*) vključujejo tudi hekerske intervencije v uradne verzije komercialnih iger in njihovo umetniško nadgraditev, vendar pa bo morda že kmalu mogoče uradne verzije znanih komercialnih iger aranžirati tako, da bodo dopuščale različne poteke akcij, različne junake, več vrst ikonografij in prostorov iger ter različne zaplete in konce. S tem se bo tudi na področju industrije zabave (in umetnosti) uresničilo tisto, na čemer že nekaj let temelji t. i. nova ekonomija, namreč ponudba izdelka v obliki fleksibilne storitve, prilagojene potrošnikovim izrazito individualnim preferencam (gre za tisto, kar označuje angl. izraz *customisation*) in ne v obliki zaključenega artefakta. Po postmoderni destabilizaciji subjekta (njegova dekonstrukcija v fraktalni subjekt ali v večkratni jaz znotraj računalniške kulture virtualnih skupnosti) smo danes sodobniki destabilizacije objekta, še posebno tistega v izgotovljeni snovni obliki, in prehoda k odprtim, nestabilnim strukturam. Predmete z ostrimi robovi zamenjujejo procesi, namesto na artefaktu je poudarek na storitvi in namesto užitka ob zaključenem, povsem dokončanem delu se srečujemo z užitkom izkušanja in eksperimentiranja. In provokativne oblike izkušanja nam nedvomno omogočajo tudi računalniške igre, za katere je bistvena trendovska sintaksa akcij glavnih junakov, storitvena narava in procesnost. Z nakupom računalniške igre si uporabnica ne kupi tradicionalno koncipiranega artefakta, temveč



shemo za določeno dejavnost, za aranžiranje določenih akcij in paket scenarijev za različna izkušanja in doživljanja.

Igrivost medija

Računalniške igre na medmrežju in tiste, shranjene in dostopne na drugih nosilcih, niso edina mesta srečevanja igre in digitalnega medija; igrive oblike aktivnosti in komuniciranja obstajajo tudi na drugih segmentih računalniške kulture, ki je nedvomno tudi eminentna kultura igre. V tem besedilu smo že opozorili, še posebno ob sklicevanju na prispevke teoretikov igre od Schillerja do Gadamerja, Huizinga in Cailloisa, na nekaj temeljnih postavk filozofije igre, kot so pristajanje igralcev na zamejenost igrišča in na pravila igre, upoštevanje posebnosti narave igre (čeprav ne gre v njej nič zares, smo le udeleženci resničnosti v modusu »gibanja sem ter tja«), soobstoj pravil (mere) in zanosa (ekstaze, celo vrtoglavice), namerno predajanje visokoadrenalinskim učinkom igre, ki so zgoščeni znotraj omejene časovne enote. Pri igri pa vsekakor prihaja v ospredje še en moment, in to je ustvarjalna improvizacija kot lahkotno preizkušanje modelov v smislu igre z razpoložljivimi možnostmi.

Prepustitev »gibanju sem ter tja« in užitek v tem, da si resen in dejaven v modusu resničnosti, v katerem ne gre nič zares razen igre same, je mogoče v okolju, v katerem je čim manj sestavin, ki ne odgovarjajo na igralkine akcije, kar pomeni ovir, predmetov z ostrimi robovi in stvari, ki se upirajo. Eno izmed okolij, ki je do uporabnice kar se da voljno, se ji komaj kar upira ali jo zavrača, je interaktivno okolje dela z računalnikom kot pametnim strojem, ki je veliko bolj uporabničin spremljevalec, pomočnik kot pa naprava (iz paradigme industrijskih družb in velikoserijske produkcije), ki jo uporab-

nica v vlogi delavke z veseljem odrine po končanem obveznem delu na njej (recimo stroj v tovarniški dvorani). Delo z osebnim računalnikom omogoča uporabnici lahkotno, nonšalantno, tekoče manipuliranje z enotami na zaslonu. Brez težav, recimo, ko dela z urejevalnikom besedila, popravlja stavke, vnaša nove tekstne enote, zamenjuje, kopira in briše. Predvsem tipka za brisanje ima vlogo pravcatega zapeljivca, ki omogoča povsem neproblematično brisanje tudi obsežnih podatkovnih enot. Tu ni črtanja blokov besedila, trganja papirja in njegovega metanja v koš, ampak le pritisk na tipko, ki odstrani označeni del nepotrebne besedila. Nič novega ne povemo, če zapišemo, da poteka pisanje besedil z računalnikom v igrivi obliki.

Še z bolj neposredno igrivostjo pa se srečamo, ko smo prek osebnega računalnika dejavni pri drugih aplikacijah, recimo pri računalniških igrah, ko miško in tipkovnico zamenjata igralna palica in konzola. Identificirana z junakom na zaslonu lahko počne uporabnica vrsto vragolij; ni stvari, ki bi se ji, seveda, če je dovolj spretna, dobra igralka, lahko upirale. Tako rekoč ni nič nemogočega, tako da lahko, osvobodena težnosti in poistovetena z avatarjem na zaslonu, v podatkovnem okolju tudi poleti ali pa akrobatsko preskakuje visoke ovire. Igrivost pa ni v računalniški kulturi vezana samo na rabo aplikacij, se pravi na udobnost interaktivnega odnosa z dogajanjem na zaslonu samem, ampak zadeva tudi vsebinski aspekt komuniciranja s pametnimi okolji.

Igrivost je značilnost večine internetskih dejavnosti, srečujemo jo celo pri tistih, recimo komunikacijskih, za katere bi, glede na ustaljene poglede nanje mislili, da jih obvladuje resnoba in popolna ekonomičnost v izražanju. Povsem razumljivo je, da je internetsko področje tudi temno, nič igrivo okolje, na katerem slabijo civil-

nodružbene pobude in se umikajo hierarhijam in zaprtim, zasebnim mrežam, ki ovirajo njegovo prehodnost, vendar pa igrivost spremlja različne internetske artikulacije in manifestacije. Uniformizem, formalnost in različne oblike uradnih slogov v komuniciranju se umikajo improvizacijam, bolj osebnemu nagovoru in radoživosti, ki opušča norme in obrazce, značilne recimo za pisemsko komuniciranje. Elektronska pošta kot značilen primer internetskega komuniciranja ni ne pismo ne pogovor iz oči v oči, ne telefonski pogovor, ampak je nekaj drugega. Je samosvoja zvrst, znotraj katere se razvijejo oblike neformalnega komuniciranja, ki se vedno bolj spogledujejo s pogovornim jezikom, kar pomeni, da je njihov jezik poln okrajšav (v obliki t. i. akronimov) in tudi igrivih dodatkov, kar pomeni, da je to oblika, s katero se je obogatil svet vsakdanjega rutinskega komuniciranja.

prek elektronske pošte komuniciramo s posamezniki, ki jih nikakor nočemo zmotiti s telefonskim klicem, vendar pa nam tudi ne pride na misel, da bi jim napisali pismo v tradicionalni obliki. Na pismo lahko čakamo odgovor tudi nekaj tednov, medtem ko ob pošiljanju elektronske pošte pričakujemo hiter odgovor; če ga ne dobimo v nekaj dneh, smatramo, da na naš *e-mail* ne bomo dobili odgovora. Elektronska pošta je pisana v izrazito neformalnem slogu, polnem okrajšav, vanjo lahko vključimo tudi opise emocij in jih izrazimo z ikonami (na primer »smeško«). To ni medij, ki bi ga razumeli kot vsiljevanje, nasprotno, razumemo ga bolj kot opominjanje in torej manj kot uradni poziv; nedvomno vsebuje manj resnosti in obligacij kot telefonski klic ali trkanje na vrata. Za jezik, uporabljen pri pisanju elektronske pošte, je značilna igrivost; sproščen jezik, poln besednih iger, pa je značilnost tudi interaktivnega pisanja v okviru internetskih virtualnih skupnosti (z angl.

okrajšavo MUD in MOO) in internetskega klepeta (IRC). »Virtualne skupnosti so nova zvrst kolektivnega pisanja, ki imajo veliko skupnega z umetnostjo performansa, z uličnim in eksperimentalnim gledališčem, s *commedo dell' arte* in s tekstnim pisanjem. Vendar pa udeleženci v virtualnih skupnostih ne postajajo samo avtorji besedil, ampak tudi samih sebe.« (Turkle 1996: 117) Udeleženka v takšnih skupnostih je posameznica, ki lahko povsem na novo oblikuje svojo identiteto; izbere si lahko spol, pod katerim bo nastopala, lahko se predstavlja s poklicem, ki ga sama spričo telesnih ovir ne bi mogla nikoli uresničiti v realnem življenju, lahko se izkaže kot pravcata klepetulja, čeprav dejansko komaj kdaj spregovori kakšno besedo. Igra besed, igra z oblikami črk in s podobami je torej dopolnjena še z za posameznico izzivalnejšo igro, in sicer z igro z množico poljubnih identitet, ki si jih oblikuje v na internetu utemeljenih virtualnih skupnostih.

Kvalitetam igrivosti v okviru internetskega komuniciranja je namenila vrsto raziskav Brenda Danet v svoji knjigi *Kiberigra*, ki jo je končala z besedami. »Glavni sklep te knjige je, da je računalnik ob koncu 20. stoletja postal velik koncertni klavir, vznemirljivo ekspresiven inštrument, ki odpira številne nove oblike kreativnosti in komunikacije za ljudi različnih življenjskih usmeritev, pa čeprav so brez obsežnejše formalne izobrazbe v programiranju in brez spoznavanja hardverskih aspektov računalništva.« (Danet 2001: 365) Primerjava s klavirjem in s tem z glasbenim področjem sploh je za pristop Danetove k vprašanju internetske kulture bistvena. Podobno kot na glasbene inštrumente se »igra« tudi na računalnik in z njim, predvsem pa je improvizacija, recimo v okviru jazzovskih »jam sessions«, tisti moment, katerega vzporednice lahko najdemo tudi v okviru internetskih komunikacij. Pri tem Danetova ugotavlja

še posebno domiselno rabo jezika in tipografije pri interaktivnem pisanju, kajti ob njem se ne srečujemo samo z besednimi igrami, ampak na tekstu temelječe, sproti tipkane komunikacije vzpostavljajo čut za sedanost in neposrednost, kot bi šlo za dejanska srečevanja udeleženk on-line klepeta iz oči v oči. Prav tako pa je igrivost prisotna še pri enem segmentu internetskega klepeta (IRC), in sicer pri njegovih artističnih oblikah, rabi barve, abstraktnih vzorcev in ekscentrične tipografije. Za razliko od t. i. ASCII-umetnosti, ki dosega učinke z minimalističnimi sredstvi, so umetniške artikulacije v okviru IRC (tu mislimo predvsem na grafične risbe) dostopne interaktivno in tudi razkošno oblikovane. Sodobnejši programi, namenjeni internetskim aplikacijam, so vedno bolj naklonjeni multimedialno angažiranim informacijam, zato so barve, tudi kot izrazna sredstva emocij, postale spremljevalke dialogov v internetskih klepetalnicah. Brenda Danet je zato v svoji knjigi namenila pozornost tudi igri s tipografijo, predvsem z rabo »ekscentričnih simbolov, vzetih iz razširjene ASCII-črkovnice, katerih kode so rajši osem- kot sedemmestne« (Danet 2001: 255).

Sistematično ponavljanje simbolov ima dekorativni značaj; na spletu nastaja dizajn tudi z domiselno in igrivo rabo tipografskih znakov (razširjeni ASCII-znaki v dekorativnih vzorcih in ASCII-risbe), ki so praviloma uporabljeni v mrežah, in to takšnih, ki so kvadratne ali pravokotne oblike, kar je povezano z naravo konstruiranja podob, ki poteka po vrsticah od leve proti desni in v linearnem sekvenčnem padanju oz. spuščanju. Srečujemo se z obrazci, ki spominjajo na tipografske variante konkretne in vizualne poezije, le da je sedaj, z rabo računalniških programov, takšno oblikovanje veliko enostavnejše in vizualno prepričljivejše, prav tako pa so izdelki »IRC-umetnikov« dela ljubiteljev, ki pogosto nastopajo pod psevdonimskimi in

drugimi izmišljenimi identitetami in svojih izdelkov ne razumevajo kot dela, ki bi si prizadevala za umestitev v umetnostne arhive. Prav zato je umestno, da Danetova piše ob obravnavi primerov množične rabe na tekstu temelječega vizualnega oblikovanja, ki spremlja igrivo komuniciranje v okviru IRC, o ljudski umetnosti, ob kateri pa se vsekakor pojavlja estetsko ugodje. Dejansko gre, po njenih besedah, za začetniško ali naključno ljudsko umetnost.

Igrivost je kvaliteta, ki spremlja tudi številne artikulacije t. i. spletne umetnosti in spletne literature, tudi v obliki v prejšnjem poglavju te knjige obravnavanih spletnih literarnih projektov. Pri njih se ne srečujemo samo s semantičnim aspektom besednih iger in z anagramskimi preigravanji, ampak je igriv pristop namenjen tudi besedi in celo črki kot grafičnemu znaku. Črke se zdaj prekopicujejo, skačejo, plešejo in se povezujejo; iz amorfne »prajuhe črk« nastajajo nove, igrive zveze. Vzpostavitev čiste igre označevalcev, ta imperativ postmodernistične estetike, je dejansko uresničen šele v okviru tekstnosti, ki se dogaja v računalniških zaslonih (recimo v kinetični poeziji Jima Andrewsa, Mez, Alana Sondheima, Johna Cayleyja in Giselle Beiguelman), o čemer je avtor tega eseja pisal že v različnih, v tujini objavljenih besedilih. Zakaj igrivost, sproščenost in improviziranje pri on-line komunikacijah in pri večini aktivnosti v (internetskem) kiberprostoru? Zakaj tako zelo spremenjeno obnašanje, ko uporabnica prestopi meje realnega, danega sveta in preide v umetne resničnosti, med katerimi ima danes odlično mesto kiberprostor, v katerem lahko deluje prek različno oblikovanih identitet? Zakaj tako bujno in domiselno eksperimentiranje prek računalnika, v življenju na zaslonu in v kiberprostorskih ne-prostorih? Na ta vprašanja bi lahko odgovorili s pomočjo psiholoških in psihoanalitskih teorij, vendar pa se tukaj

omejimo le na odgovore, ki temeljijo v sami naravi medija, torej v programskih in hardverskih posebnostih računalništva in kiberprostorskih komunikacij. Igriva privlačnost na tem področju, ki se manifestira kot izklop, odklop in prehod pod obnebje lahkotnega eksperimentiranja z možnosti, ki bi jih v danem, fizičnem svetu, opredeljenem z newtonsko fiziko in evklidsko geometrijo (pa tudi v tistem, opredeljenem s kvantno mehaniko in relativnostno teorijo), tako težko uresničili, temelji na tisti privlačni in zapeljivi brezposledičnosti, ki omogoča interaktivno delo (in delo na daljavo) s pametnimi stroji, še posebno z osebnim računalnikom. To so naprave, ki spodbujajo igrive manipulacije s podatkovnimi entitetami in vrsto eksperimentiranj in improvizacij, ki segajo do robov domišljajskih svetov, prav zato, ker napake pri delu na njih in z njimi niso sankcionirane. Nobenih usodnih neposrednih posledic ni, če kaj napišemo, oblikujemo ali programiramo napačno; groženj ob napačnem udarcu na tipko tako rekoč ni, kajti pri delu z računalnikom ni črtanja neposrečeno napisanih blokov besedil, trganja listov in njihovega metanja v koš ali pa zavrženja cele serije neuspešnih materialnih izdelkov, temveč le nonšalantno simuliranje modelov v obliki lahkotnega snovanja, ki naravnost vabi, da vsaki stvari izdelamo tudi simulacijo proti-stvari, podobno tudi sleherni akciji in obnašanju. Tipka za brisanje, ukaza za odreži in prilepi in odsotnost prepovedi naravnost stimilirata kar se da intenzivno, razkošno igrivost v kibernetičnem prostoru. Ko simuliraš modele, delaš-kot-da-ne-delaš, pa čeprav so tvoje intencije še tako resne in dobiš za svoje programiranje tudi plačilo, kar pomeni, da je osebni računalnik naprava, ki investira modus *kot-da* tako na ravni delovanja kot na ravni oblike resničnosti. Z njim delaš v *soft* obliki.

Dejanskost v modusu *kot-da* sovpada z v tej knjigi že omenjenim področjem irealnega, s prostori, ki so tu in jih ni, s časi, ki so in jih ni bilo, in z gibanjem sem ter tja. Prav tako pa omogočajo igrivost tudi druge, recimo kar ontološke lastnosti kiberprostora. Za razliko od našega gibanja v realnem, fizičnem prostoru, v katerem rabimo veliko časa in napora za premagovanje razdalj, lahko v kiberprostoru skačemo od točke do točke z veliko hitrostjo, kar pomeni, da se (z rabo tujke) teleportiramo. Kibernetški prostor je podatkovni in softverski prostor brez geografskih razdalj (te so v njem stisnjene, tudi zakrnele) in v njem smo, vsaj načelno, osvobojeni neposrednih vplivov interakcij fizičnega telesa z okoljem, ob katerih se lahko pojavijo številne ovire, zato ta prostor funkcionira kot eminentno igrišče. Igra kot igra torej. Tukaj in tam, v danem in kibernetškem prostoru.

TEMNO MEDMREŽJE

Internet kot množični medij

V poglavju o (računalniških) igrah smo videli, da je ta medij še posebno privlačen spričo občutka skorajda neverjetne suverenosti, ki jo omogoča uspešnim igralkam, kajti igre so aranžirane v kar se da interaktivnih in potopitvenih okoljih, za katera je značilna velika prehodnost. Igralkin užitek temelji na njenem uspehu v igri in ta je lahko pri računalniških igrah resnično velik, kar je povezano z dejstvom, da so simulirani svetovi iger oblikovani tako, da se v njih igralki upira kar se da malo stvari. Ti učinki so povezani z naravo digitalnega medija, o kateri smo v tej knjigi že ugotavljali, da je zanjo bistvena velika stopnja brezposlednosti in lahkotnosti, ki jo omogoča neproblematično brisanje, in tudi, ko gre za računalniške igre, neproblematično vračanje k začetku iger. V vrsti tradicionalnih iger zahteva impulz po »še enkrat« oziroma »začni znova« velik časovni odmik, ponavljanje iger (recimo športnih, tekmovalnih in tudi velikih iger na srečo) ni mogoče kar takoj po koncu igre, medtem ko je vrnitev v izhodiščno stanje pri računalniški igri kar se da nagla, bliskovita, kar je povezano z veliko hitrostjo računalniškega medija, po čemer se tudi bistveno loči od predhodnih množičnih medijev in tudi tistih množičnih medijev, ki v sedanosti soobstajajo z njim. O računalniškem mediju lahko danes govorimo predvsem na podlagi njegove integrirane, omrežene, internetske oblike, in tisto, kar nas zanima v tem razdelku te knjige, je, kakšne so njegove množične kulturne implikacije, še posebno tiste, ki so povezane z vprašanji množic, pa tudi elit in narave ustvarjalnosti na njem. Te problematike se bomo lotili, potem ko si bomo informativno ogledali podobno problematiko pri tisku.

Tisk je postal množični medij manj po zaslugi izumitelja Gutenberga, katerega biblija je bila izdelek za elite (aristokracijo, Cerkev), in veliko bolj z razmahom pismenosti in z razvojem tehnologije za papirno industrijo. Ne le da večina Gutenbergovih sodobnikov ni mogla kupiti tiskane biblije, ampak velika večina tudi ni vedela, kaj početi z njo, kajti po ocenah je bila stopnja nepismenosti v Evropi takrat več kot 90-odstotna. Tisk kot množični medij se vzpostavi šele s projektom opismenjevanja, ta pa je šel v 19. stoletju tudi z roko v roki s tistimi mejniki v razvoju papirne industrije, ki jih je prispevala uvedba parnega stroja v procesu tiskanja 1810. leta in vpeljava lesne kaše kot surovine za papir v 60. letih 19. stoletja. Demokratizacija medija in proces njegovega omasovljenja je potekal torej zelo postopoma, sama (Gutenbergova) tehniška inovacija je bila veliko premalo za uspešno uveljavitev tiskanega medija, ampak je bilo nujno iznajti tudi ceneno produkcijo papirja, posodobiti tiskarske naprave ter vzpostaviti reprodukcijski in distribucijski aparat tega medija in tako rekoč vzpostaviti demokratično institucijo pismenosti, kar je pomenilo ustvarjanje povpraševanja po tiskanih dokumentih. »V zgodbi tiskanja je bila tista družbena iznajdba, ki je privedla do razmaha pismenosti, obrat na področju družbenih vrednot, ki zadevajo enakopravnost, je izšel iz francoske in ameriške revolucije in iz pospeševanega, od države podpiranega osnovnega izobraževanja« (Stefik, 1997: 81).

Približno štiri stoletja so bila potrebna, da je tisk postal množični medij, toda ves čas je bil to medij elit, recimo kar literatov kot tistih, ki so obvladali skrivne kode pisanja. Elite predpostavljajo redkost, neki *happy few* ekspertov, ki so razvidno kontrastirani z (bistveno manj izobraženimi) množicami.

Vprašanje, ki si ga zastavljamo skozi pogled, usmerjen z matrico *elitno/popularno* ob vprašanju interneta, je, kako je z elitami v okviru tega medija, ali obstajajo določene kode tega medija, ki so dostopne samo ekspertom, ali pa je ta medij že v začetku 21. stoletja, po manj kot desetletju, kar se je na njem oblikoval popularni vmesnik »svetovni splet« (www), povsem popularen, izrazito množičen. Ko razmišljamo o medmrežju skozi to matrico, naj najprej zapišemo, da primerjava s tiskom nikakor ni najboljša, kajti slednji je izrazito tradicionalen medij, vezan na paradigmo centralizirane industrijske produkcije in stabilnih izdelkov, poln je hierarhij in omejitev, ki izhajajo iz narave njegovih produkcijskih, distribucijskih in reprodukcijskih aparatov, medtem ko je internet izrazito interaktiven in s tem kibernetiziran medij. Med njim in tiskom sta namreč, opazovano zgodovinsko, dva pomembna množična medija, ki sta, metaforično rečeno, pripravljala teren za recepcijo interneta, in sicer radio in televizija. Čeprav sta (v svoji klasični obliki) analogna in glede na prakso, ki jo praviloma uveljavljajo državne radijske in televizijske postaje, pogosto zelo centralistično organizirana, sta vendarle vzpostavila oddaje, ki so gledalkam omogočile interaktivnost, vključila sta inštanco povratne zveze (feed back) in prek deskanja po kanalih sta omogočila uporabnicam nov odnos do medija, se pravi odnos izbiranja med različnimi možnostmi, kar omogoča poslušalkam in gledalkam individualizirano potovanje skozi medijsko pokrajino, ki se bistveno loči od situacije, ki je značilna za bralkino druženje s knjigo kot medijem, za katerega je značilen pristop, ki je kar se da tuj današnji situaciji uporabnic kulture vmesnikov.

Gledano strukturno je tiskana knjiga medij, ki operira kot monolog, ki izolira producenta in bralca. Povratna zveza in interakcija sta ekstremno

omejeni, povpraševanje samo v najbolj redkih primerih vodi do popravkov. Ko je publikacija enkrat natisnjena, je ni mogoče več popraviti; v najboljšem primeru se lahko zmelje v papirno kašo. Nadzorni mehanizem je pri literarni kritiki skrajno ovirlen in elitističen, v principu izključuje javnost. (Enzensberger, 1986: 119)

Ne le izumi v preteklih, zgodovinskih oblikah industrijskih družb, ampak tudi inovacije v današnjih poindustrijskih in informacijskih družbah izvisijo v praznem, se pravi, da ne proizvedejo takojšnjega in opaznega učinka, če niso spremljane z ustreznim kontekstom tako na ravni produkcijskih in distribucijskih aparatov kot tudi na ravni družbenih potreb, reprodukcije, trga, znanja in tudi, recimo kar trendovske senzitivnosti in celo senzibilnosti. Internet bi zato, preprosto rečeno, deloval kot medij, s katerim bi vedele kaj početi samo elite, samo vsakokratni *happy few*, če ne bi njegov množični začetek v obliki svetovnega spleta (v začetku 90. let 20. stoletja) sovpadel z vrsto družbenih sprememb, ki so zahtevale povezljivost informacij, širitev sektorja intelektualnih storitev in njihovo trženje, globalno komuniciranje, delo na daljavo, alternativne vire informacij in daljinsko prisotnost, prav tako pa tudi različne oblike iger in zabav, ki temeljijo na udeležencih, vključenih v globalne mreže. Poindustrijske družbe 80. in 90. let 20. stoletja so proizvedle roko, ki je z očesom v dlani (da ponovno posežemo po tej primerjavi iz že omenjene Gandelmanove knjige) tako rekoč zahtevala iznajdbo naprav, kot sta miška in igralna palica, kajti senzitivnost (in senzibilnost), ki spremlja deskanje po tv-postajah, je bilo potrebno nadgraditi z povezovanjem, ki ga učinkovito omogoča klikanje, kot igri-vo iskanje računalniških, še posebno omreženih dokumentov.

Internet so tako rekoč anticipirala tudi številna teoretska dela, recimo esej Vannevarja Busha *As We May Think* (1945), prav tako pa

tudi vrsta tekstov znanstvenofantastične, še posebno kiberpankofske literature, med katerimi ima še posebno pomembno mesto roman Williama Gibsona *Nevromant*, v katerem je opredelitev povezljivega podatkovnega prostora, ki je nedvomno aktualna še danes:

Kiberprostor. Skupna halucinacija, ki jo vsak dan doživijo milijarde povsem legitimnih operaterjev, povsod na svetu, celo otroci, ki se učijo matematičnih pojmov ... Grafična predstavitev podatkov, abstrahiranih iz bank vseh računalnikov človeškega sistema. Nepredstavljiva kompleksnost. Svetlobni žarki, razporejeni v neprostoru uma, gruče iz ozvezdja podatkov. Odmikajo se, kakor mestne luči ... (Gibson, 1997: 61)

Družba informacij je množična družba, v kateri so zakonitosti kibernetike (tako klasične kot tiste druge generacije) prešle na raven obnašanja. V njej se bolj od fizičnih artefaktov tržijo storitve, še posebno intelektualne, med katerimi ima vedno pomembnejše mesto znanje. Trženje je uspešno, če je uporabnici prijazno, in to zahtevo morajo izpolnjevati tudi računalniški programi, katerih proizvajalci si prizadevajo predvsem za najširše množice kupcev in ne zgolj za elitne uporabnike s področja posameznih dejavnosti. In ti množični uporabniki so uspešno končali šolo računalniškega opismenjevanja, ki je le deloma inštitucionalizirana v obliki univerzitetnih oddelkov, veliko bolj pa je organizirana na ravni zasebnih šol, poteka pa tudi v obliki povsem individualnega izobraževanja. Samouki se ne učijo samo operacijskih sistemov in dela z urejevalniki besedil, temveč posegajo tudi na področje programiranja. V svetu so se uveljavili kot pomembna imena računalniške umetnosti celo posamezniki, ki sploh nimajo univerzitetne izobrazbe na področju računalniškega programiranja, ampak so v ta medij prišli na podlagi šolanja na likovnih in drugih umetniških akademijah.

Medmrežje je torej pričakala množična družba informacij in poindustrijskih storitev, v kateri se vedno uspešneje tržijo tudi storitve znanja, hkrati pa je to tudi okolje, v katerem se vedno bolj uresničujejo dosežki sodobnih znanosti in tehnologij. Ne glede na to ali se strinjamo s poglavitnimi stališči iz dela *Gutenbergova galaksija*, ki ga je 1962. leta objavil Marshall McLuhan, moramo priznati, da smo z razvojem elektronskih medijev in tudi s sprejemom nove fizikalne slike sveta in elektromagnetne tehnologije, ki z njo korespondira, prešli v stanje medsebojne globalne odvisnosti, ki opušča paradigmo tiska (in tipografskega človeka), za katero je bilo značilno, da je pogosto že spričo zahtev ekonomske logike forsirala nacionalizme in izdajanje del zgolj v nacionalnih jezikih s področja, na katerem so delovali založniki. Nove tehnologije, nova ekonomija, nova fizikalna slika sveta in nova elektronska medsebojna odvisnost pa, nasprotno, forsirajo svet v obliki globalne vasi (termin Marshalla McLuhana), v kateri se množični medij medmrežje pojavlja kot logični inštrument globalnega komuniciranja, za katerega se sočasno vzpostavljajo vse potrebne tehnološke, produkcijske, distribucijske in reprodukcijske predpostavke. Internet ni, metaforično rečeno, padel z neba, ampak je zrasel iz sveta, katerega kulturni obrat temelji na prehodu od industrijskih družb k poindustrijskim, od artefakta k informaciji, od materialnih količin k nematerialnim entitetam, od industrijskega produkta k podatkovni storitvi, od izoliranosti k povezljivosti, od linearnosti k nelinearnosti (in kompleksnosti) in od pisave k sliki-zvoku-virtualnemu telesu. To je svet množic in njihove tehniško modelirane percepcije, za katero je značilno, da se v njej vid vedno bolj povezuje s sluhom in otipom, kar pomeni, da klikovna senzitivnost ne predpostavlja samo tipografskega in vizualnega, ampak tudi avditivnega in taktilnega človeka.

Če zdaj usmerimo pozornost k vprašanju elit na internetu, lahko že takoj ugotovimo, da je elita v določenem smislu zelo tradicionalna kategorija, ki se, metaforično rečeno, tepe z logiko medmrežja, ki pogosto predpostavlja aktivnosti pod psevdonimskimi in izmišljenimi identitetami in je tuja inštituciji avtorja-imena-znamke, prav tako pa na internetu nikakor ne funkcionira tudi inštitucija individualiziranega in povsem zaključenega dela, nasprotno, priče smo delu kot procesu, ki je izrazito kolektivne narave, kar pomeni, da se srečujemo z odprtimi strukturami, v katere lahko njihovi avtorji tudi naknadno posegajo, prav tako pa imajo pogosto programirana mesta, na katerih lahko sodelujejo tudi drugi oblikovalci-obiskovalci-deskarji. Pomislimo samo na tako značilen izdelek na svetovnem spletu, kot je spletna stran, ki nikakor ni nekaj stabilnega in dokončno določenega, temveč je delo v nastajanju; logika zaprtosti in vezanosti le na enkratno kreativnost njenega avtorja ji je tuja, kar vidimo že po tem, da ima vsaka sodobno oblikovana spletna stran vrsto povezav (linkov), s katerimi se solidarnostno odpira k spletnim stranem drugih avtorjev.

Elite na internetu (bodisi da so politične, programerske, ekonomske, umetniške, hekerske itn.) sicer obstajajo, vendar so pogosto učinek intervencij tradicionalnih ustanov in tradicionalistične logike na internetskem področju. Čeprav se avtorji t. i. spletne umetnosti pogosto ogibajo podpisovanja svojih izdelkov s svojimi praviimi imeni (veliko je primerov, ko se skrivajo pod izmišljenimi imeni ali imeni kolektiva), pa je tradicionalistična inštitucija umetnosti tisti dejavnik, ki skuša stalno (prek svojih aparatov osmišljanja, kritike, muzealizacije in trga) posegati na to področje in na njem uveljavljati logiko umetnostnega podsistema, ki je značilna za umetniške atefakte v poznanih oblikah in usmeritvah. Tudi dela spletne umet-

nosti se skuša stalno reprezentirati na različnih bolj ali manj tradicionalistično koncipiranih razstavah (pomemben mejnik te intencije je bila kasselska deseta Dokumenta 1997. leta), kustosi s tega področja tako rekoč sami proizvajajo imena spletnih umetnikov-znamk, pišejo pa se tudi že umetnostne zgodovine spletne umetnosti.

Medmrežne elite so pogosto tudi učinek nove ekonomije, za katero je bistveno, da deluje s pomočjo informatičnih tehnologij, prav tako pa mednje sodijo tudi medmrežni insajderji, torej vrhunski poznavalci njegove strojne in programske opreme, med katere nedvomno sodijo tudi hekerji.

Hekerska (sub)kultura med kreativnostjo in prestopništvom

K internetskemu življenju ne sodijo le tisti, ki oblikujejo njegov podatkovni lesk in obračajo kapital na njem, prav tako tudi ne samo tisti, ki ga izrabljajo kot igrišče za svoje komaj kaj posledične akcije, temelječe na igrivi komunikaciji in igri z indentitetami (v okviru virtualnih skupnosti in klepetalnic), temveč tudi tisti, ki sodijo k njegovemu podzemlju ali vsaj h kritičnemu robu. Nedvomno so tam tudi hekerji s svojimi akcijami, obnašanjem in kulturo, ki nedvomno veliko prispevajo k njegovi dinamiki in večrazsežnostni podobi. Vsekakor tvorijo enega osrednjih gibalcev internetskega razvoja in to prav spričo svojega kar se da kompleksnega delovanja, ki je težko določljivo; hekerji nikakor niso le uporniki z modemi in konzolni kavboji (izraz Williama Gibsona, avtorja kiberpankovskih uspešnic), le v redkih primerih so tudi prestopniki, ki rušijo požarne zidove korporacij z namenom, da bi si pridobili premoženjsko korist, pogosteje so inovatorji, domisel-

ni programerji in mojstri internetskih iger. Njihova dejavnost je polna improvizacij in nepredvidljivih, visokorizičnih dogodkov, kar bogati internetsko vsakdanjost in spodbuja tudi internetske umetnike, da si od hekerjev sposojajo tako programersko inventivnost kot tudi smisel za igrivost in improvizacije.

Hekerji nikakor niso homogena družbena skupina, njihova identiteta je kar se da izmuzljiva in velike razlike so tudi med različnimi generacijamo hekerjev. Iz prve, nedvomno romantične generacije konzolnih kavbojev so mutirali v veliko bolj sofisticirano družbeno podskupino, ki jo vedno manj zanima idealizem, solidarnost in ureničevanje on-line etike. Tudi reakcije na njihovo dejavnost so kar se da ambivalentne, segajo od odobravanja in simpatij do ostrega zavračanja ter policijskega in sodnega preganjanja. O hekerjih lahko izvemo zato veliko le, če opazujemo obe strani tega kompleksnega pojava (so medmrežni »underground« in to nikakor niso), namreč tisto, kaj hekerji mislijo o sebi, kako se predstavljajo in, na drugi strani, kakšna je družbena reakcija na ta pojav, kako so, preprosto rečeno, videti v očeh drugih.

Iz zgodovine hekerstva, ki s svojimi prvimi akcijami nedvomno sega že v 60. in 70. leta 20. stoletja, k pionirskim računalniškim programerjem in študentom, ki so bili dejavni v laboratorijih na MIT, v Cornellu in na Harwardu, naj opozorimo na 2. november 1988, ko je Robert Morris ml., študent računarništva iz Cornella, razvil eksperimentalen in samoreplicirajoč se program z imenom Črv, ki ga je pognal po internetu. Ta program se je razmnoževal mnogo hitreje, kot je predvideval, in je onesposobil številne računalnike v ZDA. Potem ko je spoznal, kaj se dogaja, je skupaj s kolegom s Harwarda poslal anonimno sporočilo po medmrežju z navodili, namenjenimi programerjem, kako uničiti Črva in

preprečiti okužbo, vendar pa je to sporočilo prišlo prepozno in okuženih je bilo že veliko računalnikov v akademskih, zdravstvenih in vojaških ustanovah.

Hekerska (sub)kultura je bistveno povezana z računalniškimi aktivnostmi hekerjev, zanjo je zato značilno, da sodi na področje nematerialnih količin in kvalitet, in sicer na podatkovno področje, k svetu informacij. Hekerji so usmerjeni k informacijam, pri tem pa je bistveno, da informacija s svojo uporabno vrednostjo nikakor ni njihov končni cilj, nasprotno, je le konec potovanja, ki ima za hekerje pogosto cilj v samem sebi; zanima jih užitek ob tem, kako odkriješ način, s katerim se lahko dokoplješ do informacij. Te so, predvsem tiste, ki zanimajo hekerje, skrite, težko dostopne, in zanje je informacijska tehnologija izziv prav po tem, kako skriva in varuje določene vsebine. Hekerji so v določenem smislu elita tudi na področju programerskih znanj, vendar pa se s poznavanjem načinov, kako funkcionirajo sodobne tehnologije, nikakor ne zadovoljijo; nasprotno, bolj kot tisto, kar je skrito za zidom, jih zanima, metaforično rečeno, zid sam, torej mehanizmi varovanja (informacij). Pot do informacij je tista, ki jih dejansko izziva, medtem ko sama informacija, ki pomeni konec njihovega posameznega iskanja (hekanja, krekanja), nima kake posebne vloge.

Ukvarjanje z informacijami in informacijsko tehnologijo pomeni, da se srečujemo s (sub)kulturo, ki ima izrazito nematerialen značaj, in z nematerialnimi kvalitetami je povezan tudi hekerski slog. Ni jih mogoče prepoznavati po zunanjih materialnih značilnostih, recimo oblačilih, pričeskah, motorjih, razvidnih mestih druženja (kar je bilo značilno za subkulture rokerjev, hipijev in pankerjev), nasprotno, so elita medmrežja, za katero so geografske, materialne in tudi statusne ter nacionalne opredelitve nebistvene. To še posebno velja za

sodobne generacije hekerjev, medtem ko so bili zgodnji hekerji v 60. in 70. letih 20. stoletja še vezani na fizično skupnost in neposredno komuniciranje, kajti bili so programerji, raziskovalci in študenti v laboratorijih znanih ameriških univerzitetnih središč, pogosto torej kar sodelavci pri projektih, ki so vključevali tudi neposredno komuniciranje v fizičnem prostoru.

Ko omenjamo hekerje kot elito, naj opozorimo na dejstvo, da so elita v smislu ekspertstva, bleščečega in ustvarjalnega poznavanja veščin računalništva, kajti ne smemo pozabiti, da se je z novimi generacijami operacijskih sistemov razkorak med strokovnjaki in povprečnimi uporabniki računalnikov samo še povečal. Klikanje na ikone (v okviru GUI - angl. *graphic user interface*) je uporabnike še bolj oddaljilo od programerjev in od eksaktnega odnosa do softvera, kot je bilo na primer pri DOS-u. Vsakdanji uporabnik osebnih računalnikov namreč lahko na njih uspešno opravlja veliko opravil, ne da bi poznal programske jezike; zanje so zato prav hekerji tisti, ki razpolagajo s presežno vednostjo, oni lahko vstopajo v naš računalnik, ki je zato naš le v omejenem obsegu, kajti spričo omejenih programerskih znanj ali celo popolnih neznanj na tem področju ostajamo, preprosto rečeno, zunaj računalnika, samo na uporabniški strani zaslona.

Hekerstvo kot elitni pojav pa se ne izčrpa le v temeljitih inovativnih programerskih znanjih, ampak je za hekerje bistveno iskanje zaupnih informacij, vdiranje v sisteme, lomljenje požarnih zidov in tudi raziskovanje nefunkcioniranja tehnologije same v ekstremnih pogojih. Tu naj omenimo predvsem iskanja gesel za vstop v podatkovne zbirke, o čemer je Douglas Thomas zapisal: »Tisto, kar vsak heker išče, ko vstopa v sistem, je datoteka z geslom, ki se običajno imenuje 'passwd' in je shranjena na UNIX-ovih strojih v direk-

toriju /etc.« (Thomas 2002: 67). V tej datoteki so sezname uporabnikov sistema, informacije o njih in njihova tajno kodirana gesla. Vendar pa se sodobne hekerske dejavnosti ne izčrpajo le v »krekanju« varnostnih kod računalniških sistemov velikih korporacij ali političnih (državnih in naddržavnih) organizacij, ampak je tukaj pomembna tudi raba virusov, trojanskih konjev, hroščev, črvov itn., s katerimi se ne intervenira kot z nečim, kar deluje, preprosto rečeno, od zunaj, ampak se kot priponka prilepi na legitimne sistemske operacije računalnikov. Za virus Melissa (1999) je značilno, da je »napadel sistem v posnemovalni obliki. To pomeni, da je s pospešitvijo komunikacijskih procesov in z zamašitvijo njegovih kanalov Melissa samo počela tisto, kar običajno sistem počne sam, vendar pod pritiskom intenzifikacije.« (Lewis 2002: 408) Ta virus (sestavljeno iz kodiranih ukazov kot vsak softver) se je namreč začel naglo replicirati in širiti po računalniški programski opremi v trenutku, ko so naslovniki odprli priloženo priponko.

Pri tovrstnih aktivnostih so motivi za prestopniška dejanja kar se da različni in kompleksni. Vpeljava črno-bele logike tukaj popolnoma odpove, še posebno, ker je zgodnje, romanično obdobje hekerstva že davno končano. Tudi opozicija med političnimi oznakami levica-desnica je tukaj malo uporabna, kajti hekerji lahko s svojimi akcijami podpirajo tudi (konkurenčne) multinacionalke, ekstremna nacionalistična gibanja in desni terorizem. Marsikateri heker pa je svoje akcije izvedel zato, da je opozoril nase kot kreativnega programerja, ki ga bo spričo njegovih kvalitet zaposlila napadena ustanova ali pa sorodna inštitucija. Prav v zadnjih letih pa je videti, da so hekerji zainteresirali s svojo subverzivno dejavnostjo tudi sodobno ustanovo umetnosti kot dežnik, ki rabi stalno nove, tudi kar se da ekstremne vsebine, samo da bi teklen njen inovacijski stroj.

Hekerstvo, integrirano z aktivizmom, kot umetnost

Maja in junija 2002 je bila v newyorškem Novem muzeju sodobne umetnosti na ogled razstava *Open_Source_Art_Hack*, ki je opozorila na dve pomembni tendenci, ki zadevata tako sodobno umetnost kot sedanji trenutek hekerstva. Obe inštituciji oz. dejavnosti namreč doživljata opazne spremembe; umetnost, velik del prav te knjige govori o teh transformacijah, zapušča področje stabilnih umetniških del («kunstwerkov») in umetnosti-kot-jo-poznamo sploh in se v okoljih, v katerih izrazito slabijo civilnodružbene pobude, integrira z družbenokritičnim aktivizmom, prav tako pa tudi del hekerske (sub)kulture zadobiva novo vlogo s tem, ko se povezuje z aktivisti v gibanje hekerskega aktivizma oz. hektivizma (angl. hacktivism) kot proizvoda interakcije med hekerstvom (poznavanjem tehniških in programerskih veščin) in političnim/družbenim aktivizmom v smislu, da »hekerji dobavljajo orožja, medtem ko aktivisti locirajo tarčo« (Pearson, 2002).

Zveza hekerstva in aktivizma je uspešna na ravni nove družbene kritičnosti in subverzivnosti, ki sta usmerjeni k elektronski civilni neposlušnosti, k intervencionizmu taktičnih medijev in k drugim oblikam protestov, ki so lahko v kiberprostoru pogosto uspešnejši kot v tradicionalnih oblikah. Ko gre za protiglobalizacijska gibanja, nam veliki mediji sicer praviloma dobavljajo podobe spopadov protestnikov z lokalnimi policijami, vendar pa imajo pogosto močnejše učinke od uličnih protestov prav hekersko-aktivistični napadi na spletne strani in komunikacijske sisteme organizatorjev in udeležencev konferenc mednarodnih forumov, se pravi akcije nestrinjanja, ki jih vodijo on-line protestniki, dejavni v različnih skupinah (od Electronic Disturbance Theatre in RTMark do Federation on Random Action in Internet Black Tigers). Za nji-

hove protestne akcije so značilna onesposobljanja strežnikov, blokiranje komunikacijske sposobnosti svojih nasprotnikov, virtualne zasedbe (angl. *sit-ins*).

Hektivisti imajo pozitiven odnos do tehnologije, odraščali so z njenimi novostmi in pridobitvami in pogosto tudi sami oblikujejo programe, namenjene temu, kako motiti ali onesposobiti svoje on-line nasprotnike. Pri zapatističnem SWARM-napadu so recimo uporabili kot osrednje programsko orodje v Java scriptu oblikovan program Floodnet (razvil ga je EDT), s katerim je približno 10.000 protestnikov poslalo približno 600.000 sporočil na napadeni strežnik. Že ta akcija (iz 1998. leta) je bila vsaj delno koncipirana tudi kot net.artistična instalacija in je spodbudila povezovanje obeh področij, namreč umetniške in hekersko-aktivistične.

Newyorška razstava *Open_Source_Art_Hack* sicer ni bila zamišljena kot prizorišče, na katerem bi hekerji, vključeni v umetniški kontekst, izvajali napade na on-line derivate velikih korporacij ter političnih in policijskih sistemov, veliko bolj je šlo za umetniško prisvajanje visokih tehnologij nadzorovanja, ki jih vsakodnevno uporablja policijski aparat. Tovrstne tehnologije so bile vključene v instalacije, videoprojekcije, spletne projekte in performanse, za katere je estetika lepega in ugodja povsem nebistvena, tisto, za kar pri tovrstnih delih-akcijah-procesih gre, je družbenokritični komentar in tudi demistifikacija aparatov nadzorovanja. Hekerstvo je bilo pri tej razstavi povezano z gibanjem Open Source in s tem postavljeno izključno v obliki kritike represivnih aparatov države, njenih taktik in strategij.

Na razstavi so sodelovali predvsem umetniški kolektivi, in sicer Knowbotic Research, Radical Software Group (s projektom *Carnivore*, ki je navdahnjen s softverom DCS1000, ki ga sicer

uporablja FBI), on-line skupina Radioqualia s svojim radijskim programom *Free Radio Linux* in *Surveillance Camera Players*. Projekt tega kolektiva je bil simptomatičen za filozofijo same razstave, kajti njegovo vodilo je bilo, da imajo tisti, ki so skrivno opazovani in nadzorovani s (skritimi) kamerami (leta 2002 jih je bilo v New Yorku približno 10.000), pravico, da tudi oni opazujejo svoje opazovalce oz. nadzornike. V praksi je bila stvar videti tako, da so člani te skupine izvajali performanse pred skritimi kamerami in pred njimi celo uprizarjali gledališke igre (recimo igro Alfreda Jarryja *Kralj Ubu*). Kamere, postavljene sicer v funkciji nadzora, so torej obravnavali, kot da bi šlo za televizijske, in na omenjeni razstavi so bili zato na ogled video posnetki tovrstnih akcij-performansev-provokacij, ki so bolj kot policiste zabavali mimoidoče. Pri tem je bistvena sama filozofija tega posega: kamera v funkciji nadzorovanja se obrne proti njeni primarni vlogi in uporabi kot orodje umetniškega dogodka. Omenimo naj, da pri projektih skupine SCP, ki deluje od 1996. leta, običajno nastopa po šest igralcev, skupno se jih je doslej zvrstilo približno štirideset.

Med razstavljenimi deli naj omenimo še projekt v Berlinu delujočega umetnika Haruna Farockiga *Eye Machine*, v katerem ta umetnik raziskuje pametne stroje in orožja. Če se vrnemo še k projektu *Carnivore*, naj omenimo, da gre za programsko orodje, namenjeno nadzorovanju prometa na podatkovnih mrežah. Njegovo jedro je *Carnivore PE*-programska aplikacija, ki prisluškuje vsemu internetskemu prometu (elektronska pošta, spletno deskanje, telnet) na specifičnih lokalnih mrežah. Ta softver spremeni osebni računalnik v zasebno orodje nadzorovanja, ki ga lahko uporabniki izvajajo na bližnjih omrežjih (recimo na delovnem mestu ali na univerzi).

Ukvarjanje umetnikov aktivistov s tematiko nadzorovanja je nedvomno pomembno tudi zato, ker je prav nadzorovanje postalo eden osrednjih subtilnih aparatov novih virtualnih elit, namenjenih prisvajanju in manipuliranju današnjih posameznic in posameznikov. Videti je, da so tehnike discipliniranja telesa (razvite že v okviru fordističnih in taylorističnih dresiranj posameznikov in pri njihovi umetni mutaciji v pritiklino delovnega stroja) postale manj bistvene, in je preventivne segregacijske učinke danes mogoče uresničiti predvsem s sofisticiranimi postopki nadzorovanja, ki sledijo različnim aktivnostim opazovanih oseb (ne le njihovemu gibanju, temveč tudi komuniciranju, recimo e-pošti).

Potem ko je tudi zvrst računalniških iger vstopila na področje umetnosti (bodisi v mediju instalacij, bodisi v okviru spletne umetnosti) in ko tudi nekateri naravoslovci in programerji oblikujejo dela računalniške umetnosti, je umetniško področje zainteresiralo tudi hekerje. Morda jim bo prav umetnostna ustanova priskrbela imena, promocijo in umestitev v zgodovinske arhive, podobno kot so si znotraj te institucije ustvarili mednarodno prepoznavna imena nekateri računalniški programerji in znanstveniki, ki so (bili) dejavni na področju računalniške umetnosti (recimo Karl Sims).

Zveza hekerstva in z aktivizmom integriranih umetniških skupin pa je mogoča tudi spričo hekerske etike, katere poglavitno načelo je svoboden in globalen dostop do računalnikov in medmrežja; hekerji praviloma ne vdirajo v tuje računalnike in sisteme zato, da bi uničevali zaradi uničevanja samega ali materialnih koristi, temveč da bi te sisteme odprli za druge. Ne gre za destrukcijo, ki bi bila sama sebi namen, temveč za to, da se informacija naredi dostopna vsem.

Virtualni mimesis.

H kritiki interneta in internetske kulture

Vprašanje novih medijev in novih življenjskih slogov se danes lahko izteče v enorazsežnostnih odgovorih, ki - to nam dokazuje zgodnja recepcija tehnologije za virtualno resničnost v začetku 90. let in prvi odmevi na svetovni splet sredi 90. let prejšnjega stoletja - prepogosto vodijo k evforičnemu povečevanju pridobitev novih tehnologij in medijev, če tega vprašanja ne kontekstualiziramo, prizemljimo, mu ne poiščemo tako ekvivalenta v svetu, iz katerega je izšel, kot sveta, v katerega se umešča. Vendar pa je enostavno zavračanje novih tehnologij, oprto na analize, ki prepogosto zgolj malo izvorno aplicirajo na današnji situaciji metodološki instrumentarij, ki je bil razvit pri kritični teoriji družbe 60. in 70. let prejšnjega stoletja, tudi zelo neproduktivno. Takšna kritika je sicer v omejeni meri smiselna v okoljih današnjega globaliziranega pankapitalizma, medtem ko je v okoljih, ki so vsaj delno izvzeta iz globalnega in trendovskega uveljavljanja dominante Zahoda, recimo v Čečeniji, Pakistanu, Afganistanu in na Kubi, treba pri interpretaciji teh fenomenov upoštevati tamkajšnje ideološke obrazce, hierarhije in paradigme komuniciranja. Vrsta stvari, ki sicer funkcionirajo kot čisti konformizem na Zahodu in v njegovih derivatih, je v takih okoljih lahko kar se da produktivnih, saj dobavljajo nek presežek na ravni komuniciranja in alternativo fundamentalistični pameti. Pomislimo na manifestacije rejverske kulture; priča smo množičnemu gibanju z močnimi glasbenimi, socialnimi, vojaškimi in celo religioznimi razsežnostmi, ki jih sicer ni enostavno povezati z današnjo politično desnico, vendar pa implicirajo prilagajanja na zahteve današnjega pankapitalizma in militarizma. Tehnopartiji in parade nedvomno sodijo k trendovski »šmin-

ki« Zahoda, toda pripravljene recimo v Čečeniji in Pakistanu (da omenimo dva kar se da utvarna primera), bi vsaj med časom njihovega izvajanja vzpostavili neko mesto ustvarjalne energije in potujitvenih učinkov; inscenirali bi zavest o drugačnosti, odprli bi možnost alternativnih oblik druženja in komunikacije; skratka, imeli bi neki presežek, ki ga na Zahodu nimajo (več).

Prav tako sta kontekstualizaciji potrebni tehnologiji interneta in virtualne resničnosti. Avtor te knjige je v začetku 90. let objavil v slovenskih medijih kar nekaj popularnih predstavitev tehnologije VR in njenih aplikacij v umetnosti, o čemer je pisal tudi v svoji knjigi *Virtualni svetovi* (1994). Sem pretiraval, je danes nujna korekcija pogledov iz tistega časa? Sploh nimam tako slabega vtisa, kajti o novih medijih in njihovih umetniških aplikacijah sem pisal v začetku 90. let, ko so na Slovenskem ne le v kulturi, ampak tudi v politiki, celo v njenih vrhovih prevzele oblast elite, ki neustvarjalno forsirajo tradicionalistične koncepte literature in poslanstvo nedvomno regresivnega nacionalliteratstva. Velik del tradicionalne literature (pa tudi dramatike, gledališča, likovne umetnosti, glasbe) je, kaj bi se sprenevedali, integriran v avtoritarno kulturo. V takšnih fosilnih okoljih bi morda delovalo ustvarjalno celo evforično forsiranje novih pristopov, oprtih na novomedijske tehnologije (sam seveda tega nisem nikoli počel), kajti ideologi panliteratstva prisegajo le na metafiziko ustaljenih oblik in živijo iz nje.

Položaj v Sloveniji v začetku 21. stoletja je že bistveno drugačen. Ideologija zahodnega pankapitalizma je dobila svojo domovinsko pravico tudi v Sloveniji; govorjenje o dveh svetovih (realnem in virtualnem) je vstopilo v množični jezik tržnega komuniciranja, tako da dobi opazovalec tega dogajanja celo vtis, da se srečuje z državo, ki je bolj ameriška od ZDA samih. Na to situacijo, opredeljeno z mac-

donaldizacijo, MTV-jevstvom in CNN-ovstvom, lahko zato brez večjih zadreg apliciramo splošno kritiko interneta, njegove kulture in tudi (literarne) tekstnosti.

Kritiko interneta lahko opremo na ugotavljanje novih hierarhij in dominacij na njem, toda tisto, kar nas v tem besedilu posebej zanima, je namerna izločitev osvobajajočih implikacij novih tehnologij in programske opreme; virtualnost se mora podrediti zahtevam t. i. realnega sveta in njegovi logiki. Specifičnost medija se žrtvuje na račun njegove funkcionalnosti znotraj pankapitalističnih ideoloških aparatov. Virtualnost rabi za širjenje in poudarjenja načela realnosti; s svojimi učinki sicer proizvede hiperrealno, vendar pa je takšno sintetično realno namenjeno zgolj krepitvi realnosti kot jo poznamo. Tu naj omenimo analize posthumnega razvoja v obdobju pankapitalizma, ki jo je opravil Critical Art Ensemble v svoji knjigi *Flesh Machine*. V njej opozarja na nefunkcioniranje tehnologije za virtualno resničnost v trendovski sedanosti, kajti stalno se forsirajo naprave in učinki, ki se bistveno razlikujejo od učinkov multisenzualne izkušnje, ki jo omogoča VR. S simulatorji se zato generirajo virtualne podobe, ki so povsem naddoločene s specifičnimi konfiguracijami materialnega sveta, kar pomeni, da je njihova naloga le v simuliranju realnosti kot jo poznamo.

Ko omenjamo medmrežje, naj najprej zapišemo, da segajo njegovi začetki v leto 1969, ko so v ZDA vzpostavili omrežje ARPA net kot prvo mrežno povezavo v okviru vojaške agencije ARPA, Tim Berners-Lee pa je pri CERN-u v Švici leta 1990 oblikoval svetovni splet (World Wide Web) kot zbirko grafično oblikovanih internet-skih strani, ki večinoma uporabljajo HTML, ki omogoča predstavitev informacij v besedilni, grafični, video in zvočni obliki. Svetovni splet je množično uporabo doživel predvsem z letom 1993,

ko je družba America Online uvedla storitev zasebne elektronske pošte na internetu, leta 1994 pa je štartal brskalnik Yahoo.

Po evforični recepciji interneta tako pri teoretikih kot literatih (kiberpankova literatura) se je, predvsem v drugi polovici 90. let 20. stoletja, začelo obdobje kritiških pogledov na ta medij, ki nikakor ni le področje popolne prehodnosti, ki omogoča svoboda, z neoromantičnimi emocijami pospremljana deskanja, komuniciranje in zabavo, ampak se nam tudi ta odkriva kot področje novih hierarhij, nedemokratske in polastitve od multinacionalk. Internet se ne spreminja samo v velikansko nakupovalno središče (angl. *shopping mall*), ampak tudi v področje vedno bolj zaprtih, privatiziranih mrež, prav tako pa smo priče tudi vedno večji komercializaciji dostopa do njega in njegovih storitev. Medmrežje kot decentralizirana mreža mrež se s tem vedno bolj spreminja v »ranljivo področje«, na katerem tako države kot multinacionalke omejujejo in krčijo javni prostor. Večina sodobnih programov se ne oblikuje z namenom, da bi povečali uporabo medmrežja v smislu javnega prostora, temveč smo sodobniki predvsem pospešenega razvoja programov, ki so namenjeni oblikovanju »požarnih zidov intranetov za podjetja in požarnih zidov za zavarovanje tunelov, namenjenih transakcijam med podjetji« (Sassen, 2000: 20). Omenimo naj še sedanji razvoj programov za področje elektronskega trgovanja, ki je namenjen ugotavljanju identitete verifikacije in zaščiti znamk podjetij, kar so tudi posegi, ki nikakor niso namenjeni krepitvi tendenc po prehodnosti in najširši dostopnosti na tem področju.

Na medmrežju posreduje vedno bolj aktivno tudi država in si ga subtilno prilašča s tem, ko na njem uveljavlja posebne oblike avtoritete, recimo v obliki zahteve po popolni uveljavitvi tehniških standardov na ravni strojne opreme in programov, zaščiti zasebno-

sti in prek sistema za registracijo domen. Pri tem pa je pomembno, da imajo na tem področju vodilno vlogo ZDA in je vrsta drugih držav pogosto prisiljenih k prevzemu ameriških standardov, kar vodi k uveljavljanju globalizacije z vodilno vlogo ZDA. Vedno bolj smo sodobniki podobnega procesa, kot je bil v času socializma in komunizma, ko se je navzlic deklariranemu internacionalizmu poudarjala vodilna vloga nekdanje Sovjetske zveze v revolucionarnih procesih. Kar je bila v paradigmi socializma Sovjetska zveza, postajajo danes v okviru globalizacije ZDA.

Na opazno komercializacijo interneta in na krčenje javnega prostora na njem se danes ne odzivajo samo teoretiki (recimo Saskia Sassen, Artur Kroker in razumniki v okviru Critical Art Ensemble), ampak so pomembni tudi »odgovori« spletnih umetnikov na tovrstne pojave, ki vodijo v smeri oblikovanja novih hierarhij in omejevanj. Namesto idealizacije internetskega področja in romantičnega navduševanja nad njegovimi demokratičnimi opcijami, kar so bili občutki, ki so spremljali nekatere trende na področju elektronske umetnosti v začetku 90. let in ob katerih se je oblikovala tudi evforična artistska apologija novih tehnologij, ki jo je nekritično etabliral predvsem linški festival Ars electronica (in v začetku tudi inštitucija mednarodnih konferenc ISEA), smo v zadnjih letih sodobniki umetniškega odkrivanja interneta in računalniških tehnologij, ki ga omogočajo, kot temnega in nevarnega področja. Spletna umetnost zato danes prehaja v spletni aktivizem, ki korespondira z novomedij-sko civilno neposlušnostjo; spletni umetniki zato pogosto delujejo celo kot hekerji in krekerji, ki s subtilno oblikovanimi diverzijami (recimo v obliki že omenjenih virtualnih *sit-ins*) opozarjajo novodobne gospodarje medmrežja, da tudi na tem področju še vedno obstajajo civilnodružbene pobude in protiakcije.

Prav tako pa se pojavljajo internetske segregacije tudi kot samostojno področje sodobnih kulturnih študijev in sodobne kritične družbene teorije v obliki področja, ki se mu pravi »digitalna delitev« (angl. *the digital divide*). »Diferenciacija med tistimi, ki imajo internet, in tistimi, ki ga nimajo, prinaša dodatni razcep k že obstoječim virom družbene neenakosti in družbenega izključevanja v obliki kompleksne interakcije, za katero je videti, da povečuje za številne ljudi po svetu prepad med obetom informacijske dobe in njeno trpko realnostjo« (Castells, 2001: 247). Pri tem pa avtor tega stališča Manuel Castells poudarja, da ima ta delitev številne družbene implikacije (nikakor ni vezana samo na vprašanje dostopa do interneta), kajti informatična družba ni nevtralna, ko gre za vprašanja barve kože. Po podatkih iz leta 2000 ima 50,3 odstotka ameriških belcev in 49,4 odstotka azijskih Američanov dostop do interneta, medtem ko ima to možnost samo 23,7 odstotka špansko govorečih prebivalcev ZDA in 29,3 odstotka Američanov z afriškimi koreninami. Sicer pa so podatki na globalni ravni (iz septembra 2000)³⁴ kar se da pomenljivi, ko gre za vprašanje dostopa do medmrežja in z njim povezanih razlikovanj: Od skupno 378 milijonov uporabnikov medmrežja je Severna Amerika zastopana z 42,6 odstotka, Zahodna Evropa s 23,8 in Azija z 20,6 odstotki, medtem ko je takšnih v Latinski Ameriki samo 4 odstotke, na Bližnjem vzhodu 1,3 in v Afriki 0,6 odstotka.

Kritika kritike interneta

Kritiška obravnava medmrežja kot področja, na katerem se uveljavljajo nove oblike hierarhij, dominacije, segregacije pa tudi mačizma in otroške pornografije, je nedvomno upravičena, prav tako tudi

³⁴ Navajam jih iz Castellsove knjige *The Internet Galaxy*, 2001.

njegova osvetlitev v smislu največjega nakupovališča na svetu in tudi podatkovnega smetišča (brezmejne količine že povsem neuporabnih podatkov so na njem še vedno naložene, podatkovni presežki in škart se pogosto ne odstranijo). Vendar pa je videti, da se tudi pri sedanjih kritikah tega področja ohranjajo pogledi, ki se vrtijo zgolj okrog očitka, da je internetsko, kibernetško izkustvo bistveno osiromašeno, kajti iz njega je izključeno fizično telo; kiberprostor torej kot platonično okolje čistih idealnih identitet in spoznavnih procesov, pri katerih usodno umanjajo telesna vključenost, strasti in interesi. Eno zadnjih strokovnih del, ki ponavlja te očitke, ki se vlečejo že od dela Marka Slouka *Vojna svetov*, ter knjige Arthurja Krokerja in Michaela A. Weinsteina *Podatkovni škart*, je besedilo Hubert L. Dreyfusa *Na internetu* (2001).

V njem se srečujemo predvsem z naslednjimi očitki: v kiberprostoru je odsotna vloga telesa pri spoznavnem procesu, nakopičeni podatki na svetovnem spletu sugerirajo občutek, da je svet brezsmiselna zbirka milijonov podatkov in ne smiselno okolje, ki je določeno s telesi, željami, interesi in nameni. Presenečenje in čudenje sta za spletne deskarje pomembnejša od uporabe in pomena, kar vodi k igri z vsebinami, prav tako pa vsebinska merila zamenjujejo naprave umetne inteligence. Dreyfus opozarja tudi na pomanjkljivost spletnih brskalnikov, ki le 10 - 20 odstotno ponudijo iskani in uporabni dokument. Še posebno pa je njegova kritika usmerjena k učenju na daljavo in z njim povezanimi obeti, da bo svetovni splet omogočil nov pristop k izobraževanju za 21. stoletje, in sicer tako, da bodo učenci in študenti doma poslušali predavanja najboljših učiteljev vsega sveta. Ta varianta izobraževanja je namreč uspešna le, dokler so učenci le potrošniki informacij (kajti za domačim računalnikom se dejansko lahko sami učijo na pamet različne podatke),

težave pa nastopijo pri zahtevnejših aspektih izobraževanja, ko je potrebna kontekstualizacija informacij in pomoč učitelja, da pri študentu vzbudi občutek za snov in mu pomaga odkriti relevantne aspekte obravnavanega področja. Učilnice kot socialnega prostora, polnega produktivnih tveganj pri sugeriranju hipotez in njihovem zagovanjanju ter opredeljenega z učiteljevim angažmajem, se pravi z učiteljevo vključenostjo v skupni proces iskanja resnice, nikakor ne more nadomestiti učenčeva izolirana dispozicija pred računalnikom z oddaljenim predavateljem. Daljinska prisotnost je omejena prisotnost; pri njej manjka polna vključenost telesa v proces interakcij, h kateri sodi tudi stalna pripravljenost za rizična presenečenja.

Pri tem je pomembno, da Dreyfus izpostavi predvsem ranljiv aspekt telesnosti in kot merilo dejanske vključenosti v realnost poudari prav fizično ogroženost in rizičnost, kajti »ko smo v realnem svetu ne le v duhovni obliki, temveč kot utelešena, ranljiva človeška bitja, moramo biti stalo pripravljeni na nevarna presenečenja« (Dreyfus 2001: 55). Simulacijska okolja avtorju očitno ne pomenijo nič, kajti nič ni prepričljivo, če umanjka občutek za ranljivost in ogroženost. Zanimivo je, da avtor kritizira tudi koncepte in izvedbe učenja na daljavo na podlagi umanjkanja nečesa, kar je pravzaprav, podobno kot telesna ranljivost, negativna določitev, in to je tveganje, ki v živi razredni skupnosti zadene vse, tako učitelja kot učence. Oboji so lahko iznenada vprašani, in sicer se jim zastavljajo vprašanja, na katera ne vedo odgovorov. Brez tveganja ni učenja in poučevanja. Pri učenju na daljavo se izgublja tudi stik med pogledi učitelja in učencev, prav tako pa tudi umanjka razpoloženje, ki je pogosto potrebno, da dobijo učenci občutek za glavne poudarke snovi, se pravi, za tisto kar je pomembno. Vsekakor je prav celostna telesna prisotnost, razumljena kar se da

dobesedno, se pravi prisotnost telesa znotraj dosega roke, tisti dejavnik, ki omogoča neki »več« v medosebnih odnosih in v procesih spoznavanja, zato tudi pri učenju.

Pomemben Dreyfusov očitek medmrežnemu mediju je usmerjen tudi k niveliranju bistvenih razlik v okviru kulture hiperlinkov. Svetovni splet požira vse podatke kot velikanska črna luknja in jih s pomočjo brskalnikov spravlja na površje v kar se da indiferentni obliki. Ob bistvenih informacijah soobstaja tudi množiča povsem nebistvenih in zastarelih. Privlačnost spleta je za množice uporabnikov tudi v tem, da na njem izginja sleherna relevantnost, in zato se srečujemo s stanjem, ki ga je Dreyfus opisal z besedami: »Nič ni preveč trivialno, da ne bi moglo biti vključeno. Nič ni tako pomembno, da bi zahtevalo posebno mesto.« (Dreyfus 2001: 79) Še posebno radikalen pa je avtor pri sesuvanju obetov t. i. elektronske agore, ki je zanj kar se da omejena skupnost, kajti življenje na mreži blokira posameznikovo vključenost v fizično in družbeno resničnost. Orodje (v tem primeru novi, medmrežni medij) ni nikoli nevtralnno, zato Dreyfus opozarja na degradacijo atenske agore v obliki virtualnih skupnosti, kjer diskutirajo »anonimni elektronski kibici iz vsega sveta, ki ne tvegajo ničesar« (Dreyfus 2001:104).

Nedvomno se lahko strinjamo z nekaterimi poudarki iz Dreyfusove kritike medmrežja in blizu našim pogledom je tudi avtorjevo opozorilo na kvaliteti ranljivosti in tveganja, ki sta bistveni za smiselni odnos do dane, fizične resničnosti. Vsekakor je tudi pomembna avtorjeva reaktualizacija vloge telesa v spoznavnem procesu, se pravi pri tem, da imamo svet (ta stališča je oblikoval ob sklicevanju na nekatere poglede iz *Fenomenologije percepcije* Mauricea Merleau-Pontyja), vendar pa je, ko gre za nove medije in še posebno medmrežje, njegov pogled na telo in problematiko

utelešenja vendarle preveč tog in arhaičen. Pri njegovi kritiki se vse vrti okrog tega, da internet dejansko zahteva izključitev telesa, se pravi, da telo pustiš poleg ali kar zunaj, ko deluješ v kiberprostoru. Vendar pa je takšno pojmovanje telesa izrazito staromodno. Telo je pri Dreyfusu videti kot izrazito naravna in nič družbena ter zato zgodovinska, se pravi spremenljiva kategorija. Avtor pozablja, da podobno kot že od industrijske revolucije dalje ne obstaja več narava v nedolžni, naivno čisti obliki (že v časih Feuerbacha je takšna narava obstajala kvečjemu na kakšnem tihomorskem otočku, je ugotavljal Karl Marx), je tudi telo že doživelo opazne spremembe v smeri tehniško in novomedijsko podaljšanega in pospešenega telesa, katerega meje se ne končajo s kožo. Telo današnjih posameznic in posameznikov, preprosto rečeno, ni več tam, kjer so »parkirane« njihove kosti, ampak je njihov živčni sistem podaljšan v kiberprostor. Za daljinsko prisotnost in delo na daljavo so sicer značilne izgube tiste atmosfere neposredne prisotnosti in konteksta, ki jo omogoča neposredna telesna vključenost v dogajanje, toda te aktivnosti vendarle širijo in bogatijo človekov spoznavni aparat in razvijajo subtilne oblike zaznave. Posebna kvaliteta v zaznavnem procesu je nedvomno tudi v tem, da se posameznica identificira s svojo nematerialno daljinsko prisotnostjo, omogočeno z njenim avatarjem ali robotskim podaljškom. Preprosto rečeno si prek dejavnosti na daljavo razširi svoje obzorje in tudi petero njenih naravnih čutov pridobi novo, subtilno razsežnost s tem, ko se srečuje z nematerialnimi količinami in kvalitetami.

Avtor kritizira kibernetiski platonizem, vendar je sam njegov ujetnik, kajti togo se oklepa statične, neživljenjske, v sodobnejših in sodobnih teorijah že dolgo presežene delitve na duha in telo, na miselno sfero in materialno področje. Dejansko tudi življenje na

medmrežju zahteva vključenost in prinaša tveganje za njegove udeležence. V medmrežni promet se namreč vključujejo tudi virusi, črvi, trojanski konji in drugi virtualni agenti, toda tam so tudi posamezniki s fizičnimi telesi, vključeni v ustvarjalno programiranje in pripravljeni na tveganje vseh vrst; medmrežje je predvsem njihov ustvarjalni izdelek.

Hubert L. Dreyfus staromodno pristopa tudi k problematiki učenja in komuniciranja na medmrežju, kajti izpušča momenta igre in igrivosti, ki ju omogoča delo z digitalnimi podatkovnimi enotami. Tuj mu je temeljni odnos današnjih mladih ljudi do resničnosti v procesu učenja; ne temelji več (samo) na branju knjig in na dialogu z učiteljem v neposrednem stiku, ampak na neki drugi konstelaciji, in sicer na tisti, ko so mladi ljudje kar se da aktivni pred računalniškim zaslonom. Klikajo z miško in krmilijo z računalniško palico, odpirajo povezave (linke), raziskujejo, kombinirajo, razstavljajo, vdirajo v podatkovne zbirke, programirajo in ponovno sestavljajo. Svojo domišljijo si mojstrijo ob računalniških igrah, s programiranjem računalniških trirazsežnostnih animacij in z uspešnim sodelovanjem v virtualnih skupnostih. In ob vsem tem (praviloma) ne zanemarjajo tudi svojih povsem telesnih aktivnosti, kajti navadili so se kombiniranega življenja v dani, fizični realnosti in v virtualnih svetovih. Brez večjih težav preklaplajo med njimi in sploh ne vidijo in občutijo problemov, ki jih v svojih razmišljanjih o medmrežju poudarja avtor obravnavane knjige, ki tudi sodi med tiste, ki, podobno kot v tej knjigi že omenjeni zbornik *The Cyberculture Reader* in knjiga N. Katherine Hayles o tehnotekstih *Writing Machines*, ne prinašajo dovolj izvirnih pogledov na posebnost novih medijev. Mislimo, da je za vstop v avtentično razumevanje novih medijev in internetske kulture potrebno zamenjati izhodišče,

in sicer v smislu, da se pogled bolj kot na bralce *Bratov Karamazovih* in na gledalce Picassove *Guernice* usmeri na dečka, ki uspešno igra računalniško igro *Tomb Raider*, in na deklico, ki na svojem dlančniku, povezanem z mobilnim telefonom, radovedno deska po medmrežju.

Sklepni utrinek: umetnost 3.5 ni edina umetnost

Umetnost interneta je knjiga o umetniškem delu in besedilu v času medmrežja, vendar pa to problematiko kontekstualiziram tudi z usmerjanjem pogleda k poglavitnim tokovom sedanje elitne in množične kulture, tudi slovenske. V knjigi *Tehnokultura, kultura tehna* (1998) sem navzlic svoji naklonjenosti do literature vpeljal tehniški izraz nacionalliteratstvo, v tej knjigi pa vpeljujem, ko gre za kritiško omenjaje sodobne slovenske literature, izraz japificirano literatstvo. Oba izraza zbudjata negativno pomenjanje; s prvim je mišljen del literatov, ki svojim delom ne skušajo priskrbeti (presežne) vrednosti na podlagi njihovih literarnih kvalitet in aktualnih socialnih interakcij, temveč prek ideološkega presežka, ki ga njihova dela žarčijo že s tem, ker so umeščena v nacionalno književnost, ki ima na Slovenskem narodno konstitutiven značaj. Slovensko literarno delo torej dobi kultno in apriorno vrednost že s tem, ko se umesti v vrednostni arhiv nacionalne literature. Pomembno torej je, da funkcionira kot del tega svetega področja, manj pomembno ali pa zanj celo nebistveno pa je ali ga sploh kdo prebere, in če ga, kaj, preprosto rečeno, najde v njem. Z drugim slabšalnim izrazom - japificirano literatstvo - pa mislim na, neprijazno rečeno, šminkerski del današnjih mladih literatov, ki malo razgledani (komaj kaj berejo in razumejo sodobno humanistiko, družboslovje in naravoslovje)

proizvajajo vsečno, formalno še kar dovršeno, toda v svojem jedru (spričo prilagajanja trendom in puhlosti vedno manj izobraženega bralstva) kar se da konformistično literaturo, ki ne pozna večjega tveganja, ko gre za merila inovativnosti jezika, oblike in obravnavane in konstruirane tematike. In od proizvodjanja takšne literature, namenjene kvečjemu nekaj sto bralcem, nameravajo tudi spodobno ali celo razkošno živeti.

Sem v teh komentarjih prestrog do literatov in na pamet forsiram sodobno, predvsem novomedijsko (digitalno), novokonceptno in novokontekstno umetnost, ki jo v enem uvodnih razdelkov te knjige označujem kot umetnost v verziji 3.5? Ob koncu te knjige je dejansko čas za kritičen samopremislek. Najprej naj poudarim, da z nacionalliteratstvom mislim le na del današnjih piscev slovenske literature, in sicer na tiste, ki participirajo na novodobnem enobejevstvu, ki ga forsira krog razumnikov v zadnjih dveh desetletjih najbolj znane in razvpite slovenske kulturne revije. Njihovi rituali in samopoveščevanja na podlagi zaslug pri formiranju naroda in nacionalne države potekajo po logiki, značilni za partizansko enobejevstvo in spomeničarstvo; za »še pomnite tovariši« v posodobljeni, toda malo okusni varianti jim gre.

Poudarim pa naj, da je del apologije njihovih zunajliterarnih akcij vendarle opravičen v tako, recimo z nič neprijaznim izrazom, čudni Sloveniji, v kateri se kot svetilniki v njenem javnem življenju pojavljajo posamezniki, ki so odločno nasprotovali njeni osamosvojitvi; o tem, da so jo potem že takoj po njenem mednarodnem priznanju začeli predstavljati na tujem ali pa jo skušajo celo voditi, pa ni izgubljati besed. Tudi s predstojniškimi mesti na posameznih fakultetnih oddelkih slovenskih univerz so bili nagrajeni razumniki, ki dejansko v teoriji ne pomenijo veliko (za vsakega izmed njih bi se našla na

slovenskem trgu razumniške delovne sile zamenjava z desetino in več kandidati), toda očitno jih je bilo potrebno nagraditi za njihovo protislovensko držo in starokomunistično prepričanje.

Tudi z japificiranim literatstvom mislim le na del mlajših, izrazito povzpetniških in agresivnih avtorjev povprečnih in podpovprečnih del, katerih miselno in ustvarjalno obzorje je izrazito šibko, konfekcijsko, vendar pa so pravi mojstri za vzpostavljanje kanibalizma med svojimi kolegi in kolegicami; širijo dezinformacije, onemogočajo, izrinjajo konkurente in jih skušajo spreti med sabo, intrigirajo in drug drugemu na veliko kradejo ideje oz. zamisli. Ker nimajo dovolj izvirnih idej, se skušajo uresničiti prek intervencij na področju konteksta.

Toda, kaj bi se sprenevedali, vrsta negativnih obeležij spremlja tudi umetnost 3.5, še posebno v slovenskem kulturnem prostoru, ki ga, ob odsotnosti s slovenskimi univerzami opazneje integrirane teorije novih medijev, konstituirajo pogosto samo novinarske umestitve in interpretacije. Zanje pa je pogosto značilno, da povsem neselektivno, recimo v času največje televizijske gledanosti, promovirajo dela in avtorje, ki v (tujih) okoljih, iz katerih prihajajo, ne pomenijo ničesar; nihče še ni slišal zanje in o njihovih, pogosto deplasiranih delih (njihova šibkost je tudi rezultat njihove splošne neizobraženosti in pomanjkanja inventivnosti, v Slovenijo pogosto pridejo kot amaterji), slovenski mediji pa jih častijo, kot da bi bili izredno pomembni umetniki. Tudi področje umetnosti 3.5 ni izvzeto pomasovljenju in z njim povezanem nižanju meril. Čeprav morda zveni nenavadno, je tudi tukaj prvoprstopništvo v smislu inovativnosti, namreč da si prvi, ki je koncipiral in izvedel določen umetniški proces ali inštalacijo, odločilen dejavnik. Ponovitve komaj kaj štejejo. Stotisoči umetnikov bi lahko ovijali v velike plahte znamenite

stavbe v svojih domačih krajih, vendar pa umetnost krajinskega ovi-
janja monumentalnih objektov prenese le eno veliko ime – Christa.
Tudi stotisoči performerki in performerjev bi si lahko v realnem času
vrezovali različna znamenja na svoje razgaljene trebuhe (in pod njih),
toda prvopristopnica in upoštevanja vredna imena v tej tradiciji so
predvsem Marina Abramović in dunajski akcionisti.

Obema primeroma lahko dodamo še desetine, prav tako ilustra-
tivnih projektov z različnih področij novomedijske umetnosti 3.5,
pri katerih pa kot novo kvaliteto prepoznavamo anonimno, psev-
donimno in kolektivno avtorstvo kot prakso, ki je nedvomno tuja in
celo boleča za srednjeevropski kult mesijanskega umetnika. In ne le
v (spletni) umetnosti, recimo RSG in EDT, ampak celo na področju
teorije (razprave in knjige CAE – Critical Art Ensemble) danes delu-
jejo ustvarjalni posamezniki, ki se prilagajajo kolektivnemu avtorstvu
in prepoznavajo v njem pomembno kvaliteto. Odpoved imenu
znamki in nečimernosti, ki je povezana z njim, nikakor ni malo.

Umetnost 3.5 funkcionira v resničnosti 6.1 in tudi posameznice in
kolektivi iz te resničnosti jo pogosto potrebujejo celo v tera-
pevskem smislu in v smislu dobavljanja novega, z intimno noto
avtorjev pospremljenega znanja. Tudi njej se že prilagajajo umetni-
ški vrednostni arhivi, umetnostna teorija in drugi aparati osmišlja-
nja, hranjenja in distribuiranja umetniških del; videti je celo – tu mis-
limo na izključno vizualno umetnost kot del umetnosti 3.5 – da je
tovrstna praksa postala celo najbolj pogosto zastopana pri velikih
sodobnih likovnih razstavah (bienalih, manifestah, na Documenti).

Toda če govorimo o omejitvah, je predvsem novomedijski del te
umetnosti pogojen s funkcioniranjem »elektrosfere«, torej sveta,
vzdrževanega z elektriko, digitalnimi tehnologijami in telekomu-

nikacijskimi povezavami. Ob izpadu električnega toka velikega dela digitalne umetnosti preprosto ni mogoče percipirati. Je pa to lahko, v določenem smislu, celo prednost, kajti elektrosfera se lahko vzpostavi na različnih koncih vesolja, kar pomeni, da bi digitalno kodirana umetnost lahko preživela fizično uničenje našega planeta in se premestila tja, kjer bi potrebni »umetni« pogoji obstajali. Omenimo pa naj še eno omejitev, in sicer naglo zastaranje strojne in programske opreme (verzija dlančniškega operacijskega sistema 3.5 ima že naslednici v verzijah 4.5 in 5.0). Vrsta del predvsem spletne umetnosti in digitalnih literatur lahko funkcionira le ob prav posebnih programskih paketih (recimo znotraj določenih verzij brskalnikov) in pri določenih hitrostih in kvalitetah povezljivosti in procesiranja. Primer Deene Larsen, ameriške spletne literatke in zbirateljice digitalnih literarnih projektov, je več kot ilustrativen – doma ima namreč več kot petdeset osebnih računalnikov različnih generacij, na katerih ohranja pri življenju digitalna dela, ki sicer ne funkcionirajo več na sodobnih računalnikih in s pomočjo sodobne programske opreme (recimo v okviru novih generacij brskalnikov).

Umetniški projekti umetnosti 3.5 so pogosto zasnovani in oblikovani kot umetnostni svetovi, ki so bistveno vezani na prav posebne lokacije, poseben kontekst in na določen čas, se pravi določeno zgodovinsko aktualnost, v katero posegajo. Tudi s tem aspektom njihovega umeščanja je povezanih nemalo težav. So kustosi sploh upravičeni pritegniti v muzejske zbirke takšna dela in jih razstaviti skupaj z deli, ki so eksplicitno delana za muzej? Ali ne pomeni v tem primeru vključitev takšnega dela v zelo avtorsko, na podlagi izrazito osebne kustosove poetike postavljeno razstavo tudi njegove usodne spremembe, kajti z muzejskim fiksiranjem se spremeni v nekaj drugega, postane muzejski artefakt kot tisoči drugih, kar pa je

dejansko sprto z njegovo izvorno proti-artefaktsko naravo? Morda je bolj od takšnega umetnega poskusa rekonstrukcije takega umetniškega dogodka/procesa/sveta, ki dejansko vodi k nastanku nečesa drugega, namreč novega dela, ki praviloma izgubi izvoren presežek svoje izvirne umestitve, pomembno ohraniti vednost o njem na podlagi čim bolj popolne dokumentacije v obliki verbalnega, fotografskega, filmskega in zvočnega zapisa o avtentični prvi prezentaciji tiste umetnine.

Umetniški svetovi umetnosti 3.5 so močni takrat, kadar žarčijo ustvarjalni (tudi raziskovalni in politično-aktivistični) presežek. Tudi zanje je bistveno, pa naj zveni to še tako nenavadno in celo staromodno, da morajo imeti neko stilizacijo in z njo povezano obliko, s pomočjo katere se avtorizira njihov individualni ali kolektivni ustvarjalec. Organizirati umetniški svet na prav poseben način je očitno naloga inovativnih umetnikov tudi v sedanosti.

Zapisali smo inovativni umetniki, toda ali gre, ko se srečujemo z novomedijskim umetnostnim področjem, res samo zanje? Umetnostni aparati presojanja tega področja in njegovega osmišljanja očitno še delujejo, prav tako tudi aparati hranjenja, klasificiranja in distribucije, toda posameznice in posamezniki, ki so dejavni na tem področju, so pogosto že umetniki, programerji in tudi performerji, politični aktivisti in celo zabavljaci – v primeru, da se uprizarjajo določeni dogodki in procesi umetnosti 3.5 v okviru klubske kulture. Del umetnosti 3.5 se namreč ne integrira s političnim aktivizmom, ampak se skuša umestiti tudi v inštitucije popularne kulture. Pri tem si prizadeva, da ohrani neki ustvarjalni (tudi elitni) presežek, vendar pa ne nasprotuje tudi fleksibilnim zvezam s popularno kulturo, kar je sicer ena značilnosti vrste ameriških avantgardističnih projektov, ki niso tako kot evropski obteženi z idejo, da morajo reči »ne«

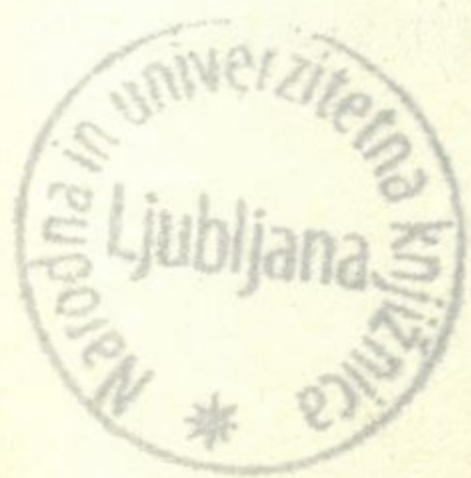
vsakokratni politični in družbeni resničnosti, torej biti v vsakem pogledu »ekstra«. Ne nazadnje je tudi medmrežje izrazil medij popularne kulture, katere velik del je celo ljubiteljske narave.

Značilen primer integracije spletne umetnosti, VJ popularne kulture in tehno-performansa v začetku tretjega tisočletja srečamo v projektih Amy Alexander, ki jo je v tej knjigi umestno omeniti tudi zaradi njene aplikacije kinetične digitalne besedilnosti kot atraktivnega vizualnega in verbalnega medija v okviru njenih klubskih performansov. Med temi ima še posebej pomembno mesto BOfimatiOn kot performerski brskalnik, v katerega umetnica v živo tipka različne izraze, zadetki, ki prihajajo iz njega, pa se animirani in psihedelično obarvani projecirajo na zaslone v galerijskih in klubskih prostorih ali pa na prostem. Ob takšni projekciji performerka funkcionira kot internetski VJ, ki skuša proizvesti dogodek za množično, ne le izključno umetniško občinstvo. Amy Alexander razume svoj projekt v smislu vključevanja interneta in njegovih programskih naprav v popularno kulturo, v katere središču je zdaj brskalnik kot njen MTV. Orodje resnega dela se spreminja v orodje zabave in slednjega že ni več mogoče ločiti od strokovnega dela, ko gre za prenosni računalnik. Po »laptop tehnu« se s projekti BOfimatiOn tudi medmrežna besedilnost vključuje v popularne predstavitve, kajti pri tem projektu gre predvsem za roje animiranih, v različnih vzorcih organiziranih in obarvanih besed, ki jih performerka interaktivno preoblikuje in krmari po njih s pomočjo vmesnikov (*Power glove* in *air mouse*), to dogajanje pa je pospremljeno še z dobro plesno glasbo.

V brskalnik kot trendovski in univerzalni meta-medij sedanosti tipka performerka predvsem različne abstraktne izraze, kot so ljubezen, varnost pa tudi vojne igre, in pri tem jo zanima, kaj bo kot

zadetke izvrgla iščoča naprava. Pogosto gre za spletne strani korporacij, ki so v rangiranju najvišje, kajti praviloma vse svoje domene spravijo pod isto streho, kar jim omogoča zelo visoko mesto v sistemu za razvrščanje strani, medtem ko so individualne spletne strani odrivane vedno bolj v ozadje. Avtorico torej zanimajo tudi vsebinski aspekti in ne le čista estetizacija internetskih vsebin, do katere običajno prihaja pri vizualizaciji podatkov, značilni za spletno umetnost; za razliko od te usmeritve si prizadeva za, z njenimi besedami, »proti-podatkovno vizualizacijo«, usmerjeno k vsebinskim lastnostim na medmrežju naloženih podatkov.

Delo Amy Alexander je pomenljivo spričo povezovanj, ki jih odpira, kajti srečujemo se z umetnostjo brskalnikov (slednje razumeva kot univerzalni metamnožični medij), ki pa nikakor ni delana izključno za tradicionalne prostore umetnosti, ampak se povezuje s trendovsko kulturo vidžejevstva, kar pomeni, da se umešča tudi na področje klubske kulture in tudi na področje najširše koncipirane popularne vizualne kulture. Tudi avtorica sama poudarja, da so orodja resnega in mučnega dela postala orodja zabave, zato tudi del umetnosti 3.5 danes upravičeno širi svojo dejavnost tudi zunaj galerijskih belih kock. Spletna umetnost živi na zaslonih, in ko gre za zaslone v javnih prostorih, so bolj od muzejskih zanjo relevantni zaslone v velikih trgovinah z glasbeno in računalniško opremo, na borzah, v klubih in celo tematskih parkih in nakupovalnih središčih.



Umetnost interneta (povzetek)

Začetek 21. stoletja opredeljujejo nova politika, nova ekonomija, informacijska družba, tehno znanosti in novi življenjski slogi, ki nedvomno vplivajo tudi na umetnost. Slednja opušča naravo stabilnega artefakta in tradicionalne funkcije predstavljanja in olepševanja; postaja postestetika in procesualna. Ker zanjo ni več bistvena lastnost zaključenega in stabilnega dela, postaja vedno manj pomembno tudi ontološko vprašanje, kaj je umetnost, namesto njega pa stopajo v ospredje relacijska vprašanja, povezana z interakcijami umetnosti s tehno znanostmi, novimi tehnologijami, novo ekonomijo in novo politiko. Umetnost zato vedno bolj funkcionira kot zgodovinski in zato spremenljiv pojav; ni od zmerom in nikakor ni rečeno, da bo trajala za zmerom. Velik del svetovnega prebivalstva (predvsem izven Evrope in obeh Amerik) preživi svoje življenje, ne da bi imel kakršen koli odnos do umetnosti. Prav zato je danes, ko gre za umetnost, verjetno najpomembnejše tisto vprašanje, ki vprašuje po tem, kakšni pogoji morajo biti izpolnjeni, da začne določen objekt, dogodek ali proces funkcionirati kot umetnost. Katere ustanove so tiste, ki naredijo, da neka stvar učinkuje kot umetniško delo, neka druga, s podobnim hardverskim in softverskim postavljenjem, pa konča na smetišču profanih izdelkov? Ta obrat pri vpraševanju o stvareh in odnosih, ki zadevajo umetnost, ima daljnosežne konsekvence tudi za umetnostno teorijo. Namesto ontologije umetniškega dela stopata v ospredje umetnostna ekonomija in umetnostna politika, kajti bolj kot ontološka posebnost modalnega načina umetniškega dela postaja relevantna modaliteta družbene moči, ki omogoča določenemu artefaktu, dogodku ali procesu, da zavzame mesto umetnosti.

Osnovni namen te knjige je osvetlitev kulturnih obratov oz. zamenjav paradigem, ki so v času medmrežja, tehno znanosti, nove ekonomije in globalizma vplivali na nove koncepte in umestitve sodobne umetnosti in sodobne besedilnosti, kajti veliko pozornost namenjamo tudi digitalnim besedilom, še posebno tistim z umetniškimi ambicijami. Čeprav razumemo sodobno umetnost kot področje, na katerem se izrazito uveljavljajo težnje po avtopoezisu in samonanašanju (družbeni podsistem umetnosti sam proizvaja bistvene predpostavke za svoje funkcioniranje), pa postajajo vedno bolj relevantne tudi interakcije tega področja z okoljem, in sicer z novo politiko, novo ekonomijo, novimi mediji, življenjskimi slogi in tehno znanostmi. Umetnost 3.5 (s tem tehničkim terminom poimenujemo sodobno umetnost procesov, inštalacij, iger, dogodkov, umetniških komunikacij in umetniških svetov) se umešča v resničnost v verziji 6.1 (zopet tehniški termin), ki je tudi mutirala in doživela številne spremembe.

Osnovno stališče avtorja te knjige je, da so tako velike spremembe na umetnostnem področju (v ospredje prihajajo politične, znanstvene, socialne, družabne in komunikacijske funkcije sodobne umetnosti) mogoče prav zato, ker so se temeljito spremenili tudi soodnosniki umetnostnega (pod)sistema v resničnosti 6.1; tako tehno znanosti, nove tehnologije, nove oblike komuniciranja, nova politika in nova ekonomija so postale v določenem smislu umetniške. Tudi pri njih se srečujemo z deteritorializacijami in s (pre)usmeritvijo k novim funkcijam, z umetnostjo 3.5 pa jih povezuje dejstvo, da se je tudi na njihovih področjih dogodila destabilizacija njihove temeljne tradicionalne inštitucije, se pravi nacionalne države (v primeru politike), narave (v znanosti) in materialnega bogastva (v ekonomiji).

Umetnost, ki prevzema funkcijo umetniškega političnega aktivizma in raziskovanja, vsekakor vzpostavlja svojega novega uporabnika/uporabnico, se pravi konstituira novo, izrazito aktivno in angažirano publiko, ki nikakor ni identična s publiko, ki se je oblikovala/vzgojila ob tradicionalni umetnosti, torej umetnosti, zapišimo kar, v verziji 1.0. Prav tako pa je bistveno, da ta umetnost samo deloma, le v posameznih primerih nagovarja čutnost, kar pomeni, da nimamo opraviti z variantami umetnosti, katere jedro je, interpretirano v Heglovem smislu, »*das sinnliche Scheinen der Idee*«, nasprotno, umetnost 3.5 se neposredno, brez posredovanja v mediju čutnega, usmerja prav k idejam in konceptom in zato nagovarja (kritiško) pamet. Umetnost 3.5 v novih funkcijah je zato bolj vprašanje duha kot pa čutnih fascinacij in stimulacij.

Umetnost z novimi (političnimi in komunikacijskimi) funkcijami tudi prekinja z zahtevami modernistične avtonomne umetnosti; konstituiranje na podlagi tega, da reče »ne« vsakokratni družbeni resničnosti in da se skriva za geslom »umetnost sme vse, od nje pa se ne sme pričakovati ničesar«, ji je tuje. Avtonomna umetnost je nastala znotraj prav posebnega zgodovinskega sveta in je tudi funkcionirala pod prav posebnimi pogoji, namreč v obdobju, ko se je morala umikati pred polastitvami različnih totalitarizmov. Danes so razmere za 180 stopinj drugačne; sodobne države in naddržavne organizacije si v razvitem svetu ne prizadevajo več za polastitev umetnostnega področja, od umetnosti nihče ne zahteva več ničesar. Svoje konstituiranje mora zato sodobna umetnost opraviti drugače in ne prek antitetične funkcije do vsakokratnih družbenih ustanov.

V obdobju medmrežja, nove politike, tehno znanosti in nove ekonomije pa se opazno spreminjajo tudi temeljne lastnosti besedil. Prikazana so na računalniškem zaslonu, pri njihovem nastajanju

lahko sodeluje tudi računalnik kot pametna naprava, srečujemo se s kolektivnim avtorstvom, besedila so oblikovana s posebnim medmrežnim jezikom (angl. *netspeak*), ki je vmes med pisanim in pogovornim jezikom, obogaten pa je z vrsto novih sestavin (recimo okrajšave in »smeški«). Prav tako sta za novo organiziranje besedil pomembni prostorska in časovna sintaksa, besedila so multimedialno aranžirana in pogosto potekajo tudi v obliki filma. Samosvoja je tudi percepcija tovrstne besedilnosti, ki zahteva naglo preklapanje iz oblike, značilne za linearno branje, k veliko bolj kompleksnemu zaznavanju, ki upošteva tudi prostorsko in časovno sintakso besedil in njihov multimedijiški dizajn. Srečujemo se z »branjem s pomočjo računalniške miške«, kajti besede-podobe-virtualna telesa pogosto funkcionirajo kot vmesniki, ki odpirajo, ko klikneš nanje, povezave k drugim delom besedil ali pa celo aktivirajo računalniški program.

Obravnavo internetskega umetniškega dela in internetske besedilnosti dopolnjujejo v tej knjigi še naslednje enote: kritiški pogled na medmrežje (v poglavju Temno medmrežje), filozofska vprašanja (računalniških) iger in fenomenološki pristop h kulturi vmesnikov. Temeljni koncepti, ki smo jih vpeljali v tej knjigi, pa so naslednji: kot-da-umetniško delo, umetnostna storitev, umetnost 3.5, komunikacijska funkcija umetnosti, nekaj drugega na družbenem mestu umetnosti, umetniško delo kot artikulacija političnega aktivizma, deteritorializacija čutne razsežnosti umetnosti, tekst kot zanka, interaktivno branje, razširjeni koncept besedilnosti, beseda-podobatelo kot vmesnik, besedilni digitalni morf, tehno presenečenje in tekst kot odprt sistem.

The Art of the Internet (Abstract)

The beginning of the 21st century is being defined by new politics, new economy, information society, techno sciences, multiculturalism, globalisation and new lifestyles, all of which have some impact on art. Art is beginning to omit the nature of the stable artefact as well as the traditional functions of representation and embellishment and is becoming post-aesthetical and process-like. Because the key feature of the completed and stable artwork is not as important as it used to be, the ontological question about what art is has also become an issue of no great importance. Instead, the relation questions regarding the interaction between art and techno sciences, new technologies, new economy and new politics have arisen. Consequently, art is beginning to act as a historical and, therefore, changeable phenomenon meaning that it has not been here from always and no one can say for certain that it is going to be here forever. A great number of the world's population (especially outside Europe and Americas) spend their lives never having any relationship with art whatsoever. Therefore, what is at issue now, regarding the contemporary art, is questioning about the conditions that need to be fulfilled in order that a certain object, process or event is ready to start functioning as artwork. Which are the institutions that decide for a certain product to be regarded as an artwork and some other, with the same material enframing, to be left in a dump full of profane products? Instead »what is art« one needs to pose a question »when is art«? This turning point in our questioning about matters and relations concerning art is having far-reaching consequences for the arts theory as well. The modality of social power is becoming more relevant thus it enables a certain artefact, event or process to become art. The reason being that the

»art economy« and politics have pushed aside the traditional ontology of an artwork and, as a consequence, the ontological specificity of the artwork's mode of existence is no longer relevant.

This book's key concern is the highlighting of the cultural turns, respectively, the shifts of paradigms which have, in these days of the Internet, techno sciences, new economy and globalisation influenced the new concepts and placements of the contemporary art and digital textuality. For this book pays a great deal of attention to digital texts especially to those which perform artistic scripts. The contemporary art is perceived as a field where the aspirations for autopoiesis and self-reference are put forward (the art's social subsystem produces presumptions of its functioning by itself). However, the interaction between this field and its environment – new politics, new economy, new media and lifestyles – is becoming relevant. Art 3.5 (technical term used for the contemporary art of processes, installations, computer games, events, artistic communications, performances and art worlds) is placed in life in a reality of 6.1 version (another technical term) that has also mutated and undergone many changes. From the author's point of view the changes in the art field derive from the parallel changes in the art's subsystem of reality 6.1. Therefore, one can find out in the trendy reality at the beginning of the 21st century that even techno sciences, new technologies, new means of communication, new politics and new economy have, in a way, become artistic. Even here do we encounter deterritorialization and movement towards some new functions. Their similarity to art 3.5 could be seen in destabilization of their basic traditional institution, that are national state (in terms of politics), nature (in terms of science) and material wealth (in terms of economy).

Art functioning as an artistic-political activism and as a field of research creates its new user, meaning that it constitutes new, extremely active and engaged audience which widely differs from the audience brought up by the traditional art – art in, metaphorically speaking, a 1.0 version. It is also essential that this art does not address our sensory apparatus overall but only to some extent and, thereafter, is not dealt with as an art variant of, according to Hegel, »*das sinnliche scheinen der Idee*« but it focuses on the ideas and concepts and, thereby, addresses the (critical) mind. Art 3.5 in a new role is, therefore, question of mind rather than that of sensory fascinations and stimuli.

Art with its new (political and communication) functions is breaking off the demands of a modernistic autonomous art. It is not familiar with its own traditional Central-European self-organising on the basis of saying »no« to common social reality and claiming that »it can do everything«. Autonomous art sprang up in a special historical world and had been functioning under special conditions, namely in a period when it had to fight against various attempts to get usurped by different totalitarian regimes. Nowadays, the conditions have completely changed. Modern states and international organisations (at least in developed world) do not attempt to appropriate the arts field and nothing great (in a social sense) is demanded from art anymore. Therefore, the contemporary art must deal with its self-definition and self-understanding differently and not by means of antithetic function towards contemporary public institutions.

In the age of the Internet, new politics, techno sciences and new economy we are witnessing that the key features of texts are changing as well – digital texts are presented on a computer screen; com-

puter as a smart device can cooperate in creating new texts; the collaborative authorship is present; texts are being formed by means of a netspeak which is a mixture of spoken and written language elaborated by a number of new components (abbreviations, acronyms and emoticons). In organizing new texts the space and time syntax are also important because texts are arranged in a multimedia mode and take place in a film-like manner. The perception of this kind of textuality is also original because it is far more complex than that of the perception of a linear reading. One has to be able to perceive the space and time syntax of a certain text and also its multimedia design, whereas the linear reading does not demand so much from the reader. We come across »the reading by means of a computer mouse« for words-images-virtual bodies often function as interfaces that open up (by the click on a mouse) the links to some other parts of a text or even activate a certain computer programme.

Chapters about the Internet art work and the Internet textuality are complemented by some other book's units dealing with the following topics: critical view on the Internet (chapter The Dark Internet); the philosophical questions of computer games; and the phenomenological approach to the interface culture. The key concepts introduced in this book are the following: would-be-work-of-art; art service, communication function of art; something else taking the art's social place, artwork as art world, which enabled shared experience, the aesthetics of closeness, expanded concept of textuality, attitudes on the move, text as a loop, interactive »mouse« reading, the word-image-virtual body, and the hybrid reader-listener-viewer.

L I T E R A T U R A :

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore in London: The Johns Hopkins University Press.
- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. London in New York: Routledge.
- Amerika, M. (1999). *Phon: e: me*.
<http://www.walkerart.org/hlframe.html>.
- Arns, I. (2001). Unformatirerter ASCII-Text sieht ziemlich gut aus. *Kunstforum international*, zv. 155, junij-julij 2001.
- Bachelard, G. (2001). *Poetika prostora*. Ljubljana: ŠOU-Koda.
- Baumgaertel, T. (2001). Interview with Jodi.
<http://rhizome.org/object.rhiz?2550> (19. 5. 2001).
- Baumgaertel, T. (2001a). Art becomes an experience rather than a physical object. Interview with Marc Napier. *Rhizome.org*
<http://rhizome.org/object.rhiz?2641>.
- Baumgärtel, T. (2001), *Net.art 2.0. Neue Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg: Verlag zur moderne Kunst.
- Benjamin, W. (1974). *Gesammelte Schriften*, zv. I. 2. Frankfurt: Suhrkamp.
- Berners-Lee, T. (1999). *Weaving the Web*. London: Orion Business Books.
- Blanchot, M. (1982). *The Space of Literature*, University of Nebraska Press, Lincoln in London: University of Nebraska Press.
- Brecht, B. (1987). *Umetnikova pot*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

- Bürger, P. (1974). *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les home*. Pariz: Gallimard.
- Castells, M. (2001), *The Internet Galaxy*. New York: Oxford University Press.
- Cameron, A. (1997). *Interactive Stories-The Impossible Dream. Méta-mondes*, gradiva iz simpozija Imagina 1997.
- Cramer, F. (2001). Sub merge <my \$enses;. ASCII Art, Lyrik in Programmiersprachen. *Text + Kritik*, št. 152. *Digitale Literaturen*, oktober 2001.
- Critical Art Ensemble (2000). Nomadic Power and Cultural Resistance. *Borderline Syndrome*. Manifesta 3, CD, Ljubljana.
- Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cubo. <http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper/cubo.wrl>.
- Danet, B. (2001). *Cyberpl@y. communicating online*. Oxford. New York: Berg.
- Darley, A. (2000) *Visual Digital Culture*. London: Routledge.
- Deleuze, G. (1998). *Logika smisla*. Ljubljana: Krtina.
- Drucker, J. (1994). *The Visible Word*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Dreyfus L. H. (2001). *On the Internet*. London in New York: Routledge.
- Enzensberger, H. M. (1986). Constituents of a Theory of the Media, str. 96-123. *Video culture*. Ur. J. G. Hanhardt. New York: Visual Studies Workshop Press.

- Feyerabend, P. (1993). *Das Natur als ein Kunstwerk. Die Aktualität des Ästhetischen.* (Ur. W. Welsch). München: Založba Wilhelm Fink.
- Fidget. <http://www.stadiumweb.com/fidget/fidget.html>.
- Fink, E. (1960). *Spiel Als Weltsymbol.* Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Fink, E. (1966). *Studien zur Phänomenologie, 1930-1939,* Haag: Martinus Nijhoff.
- Fischer-Lichte, E. (2000). Von Text zur Performance. *Kunstforum International*, zv. 152, okt.-dec. 2000.
- Flusser, V. (1998). *Vom Subjekt zum Projekt. Menschewerdung* (Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag).
- Fischer-Lichte, E. (2000). Von Text zur Performance. *Kunstforum International*, zv. 152, okt.-dec. 2000.
- Fuller, M. (2001). Behind the Blip. Software as Culture. http://www.macros-center.ru/read_me/teoren.htm.
- Gadamer, H. G. (1975). *Wahrheit und Methode.* (Tübingen: J. C. B. Mohr).
- Gandelman, C. (1991). *Reading Pictures, Viewing Texts.* Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Gibson, W. (1997). *Nevromant.* Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Glazier, L. P. (2002). *Digital Poetics. The Making of E-Poetries.* Tuscaloosa in London: The University of Alabama Press.
- Groys, B. (1997). *Logik der Sammlung.* München, Dunaj: Carl Hanser Verlag.

- Heibach, C. (2001). Ins Universum der digitalen Literatur. *Text+Kritik*, let. X. št. 152. oktober 2001.
- Hennesy, N. (2000). *Jabber: The Jabberwocky Engine*. <http://www.Ubu.com/papers/o1/hennesy02.html>.
- Husserl, E. (1973). *Ding und Raum*, Vorlesungen 1907, Husserliana, zv. XVI. Haag: Martinus Nijhoff.
- Husserl, E. (1980). *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*. Haag: Martinus Nijhoff Publishers.
- Husserl, E. (1982) *Ideas pertaining to a pure phenomenology and to a phaenomenological philosophy*, First Book (Martinus Nijhoff Publishers: 1982), The Hague.
- Ingarden, R. (1968). *Vom Erkennen des Kunstwerks*.
- Ingarden, R. (1969). *Erlebnis, Kunstwerk und Wert*. Vorträge zur Ästhetik 1937-1967, Darmstadt.
- Jabès, E. (1993). *Der vorbestimmte Weg*. Berlin: založba Merve.
- Jabès, E. (1993). *The Book of Margins*, Chicago in London: The University of Chicago Press.
- Jabès, E. (1995) *Antwort*, v: Migranten (ur. N. Röller). Berlin: Merve.
- Jackson, S. *My Body. A Wunderkammer*. <http://www.altx.com./thebody/>.
- Jackson, S. (1998). *Stich Bitch: The Patchwork Girl*, v: Paradoxa 4:11.
- Jameson, F. (1992). *Postmodernizem*. Ljubljana: Problemi-razprave.
- Johnson, S. (1997). *Interface Culture*, San Francisco: HarperEdge.

- Kelly, K. (1995). Gossip is Philosophy, *Wired*.
<http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno.html?pg=4&to pic=> (3. maj 1995).
- Landow, G. P. (ur.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore & London: The John Hopkins University Press, 1994.
- Laurel, B. (1993). *Computer as Theater*. New York: Addison: Wesley.
- Lewis, J. (2000). *Cultural Studies - The Basics*. London: SAGE Publications
- Magnetna poezija. <http://prominence.com/java/poetry/>.
- Manovich, L. (2001a) Avant-garde as Software. V: M. Gržinić (ur.), *Zadnja futuristična predstava*. (str. 87-95). Ljubljana: Maska.
- Manovich, L. (2001b) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Manovich, L. (2002). *Generation Flash*.
<http://www.manovich.net/> maj 2002.
- Merleau-Ponty, M. (2000). *Phenomenology of Perception*. Transl. Colin Smith. New York in London: Routledge.
- McCaffery, L. (1999). 13 uvodnih možnih pogledov na post-post-modernistični estetski fenomen, imenovan 'avantpop'.
Apokalipsa, št. 29-30.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: The MIT Press.
- O'Doherty, B. (1996). *In der weissen Zelle*. Berlin: Merve Verlag
- Pearson, E. (2002). What is Hacktivism? *The Hacktivist*.

- Perloff, M. (1998). *Poetry on & off the page*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.
- Rice, J. (2002). What is Cool? Notes on Intellectualism, Popular Culture, and Writing. *Ctheory*.
- Ryan, M. L. (1999). *Cyberspace Textuality*. Bloomington in Indianapolis: Indiana University Press,
- Sassen, S. (2000). Digital Networks and the State. *Theory, Culture and Society*, London, vol 17 (4), str. 19-33.
- Spiegelberg, H. (1960). *The Phenomenological Movement, A historical Introduction*. Haag: Martinus Nijhoff.
- Schleiner, A. M. (2001). Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. *V: Leonardo*. 1. 34, št. 3.
- Stefik, M. (1997). *Internet Dreams*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Strehovec, J. (1997). *The Web as an Instrument of Power and a Realm of Freedom*. *Ctheory*.
http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=92.
- Strehovec, J. (1998). *Tehnokultura, kultura tehna*. Ljubljana: ŠOU-Koda.
- Strehovec, J. (2000) *Atmospheres of extraordinary in the installation art*. A-r-c. Issue 3. <http://a-r-c.gold.ac.uk/a-r-c-Three/print-ext/print-Janez.html> (november 2000).
- Strehovec, J. (2000). Closeness that Grows Towards the User: Phenomenological Approach to Cyberarts. *Glimpse*. San Diego: National University, let. 2, št. 1.

- Strehovec, J. (2001) *The Moving Word. Towards the Theory of Web Literary Objects. CyberText Yearbook 2000*, ur. M. Eskelinen in R. Koskimaa, Research Centre for Contemporary Culture, Univ. of Jyväskylä.
- Strehovec, J. (2002a). Branje s pomočjo računalniške miške. *Dialogi*. Maribor: Aristej, št. 5-6, XXXVIII.letnik. str. 41-50.
- Strehovec, J. (2002b). *The Word Image/Virtual Body: On the Techno Aesthetics of Digital Literary Objects, Afterimage*. Rochester, N.Y., let. 30, št. 2. sept./okt. 2002, str. 9-10.
- Teržan, V. (2001). V vlogi sodobnega Sokrata sprašuje: kaj je to, kar gledamo?. (Pogovor z Borisom Groysom in Barbaro Vanderlinden), *Delo*, Ljubljana, 30. aprila 2001.
- The Intruder*. <http://calarts.edu/~bookchin/intruder>.
- The Narrative You Anticipate You May Produce*.
http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/current.issue/12.2swiss_narrative.html
- Thomas, D. (2002). *Hacker Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Trigger Happy* (1998)
<http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/th/title.html>.
- Turkle, S. (1996). Rethinking Identity Through Virtual Community. *Clicking In. Hot links to a digital culture* (ur. Lynn Hershman Leeson). Seattle: Bay Press.
- Vilevilive. <http://spot.colorado.edu/~johnsoja/Vile.dcr>.
- Virilio, P. (2001). *Die Kunst des Schreckens*. Berlin: Merve Verlag.
- Wardrip-Fruin, N., Montfort, N. (ur.), (2003). *The New Media Reader*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.



KNJIŽNA ZBIRKA KODA

Paul VIRILIO

Hitrost osvoboditve

Marina GRŽINIĆ

Rekonstruirana fikcija

Janez STREHOVEC

Tehnokultura - kultura tehna

Jean BAUDRILLARD

Simulaker in simulacija

Popoln zločin

Guy DEBORD

Družba spektakla

Komentarji k družbi spektakla

Panegirik

Donna J. HARAWAY

Opice, kiborgi in ženske

IRWIN

Transnacionala

BILWET

Medijski arhiv

Gilles DELEUZE, Félix GUATTARI

Kaj je filozofija?

Alojz IHAN

Deset božjih zapovedi

Vilém FLUSSER

Digitalni videz

Maurice BLANCHOT

Blanchotovi obrazi

Susan SONTAG
O fotografiji

Alfred GELL
Antropologija časa

Amelia JONES
Bodyart - Uprizarjanje subjekta

Walter BENJAMIN
Enosmerna ulica

Leon STEFANIJA
O glasbeno novem

Gaston BACHELARD
Poetika prostora

Boris GROYS
Teorija sodobne umetnosti

Zoran KANDUČ
Onkraj zločina in kazni

Peter SLOTERDIJK
Kritika ciničnega uma

Janez STREHOVEC
Umetnost interneta

V PRIPRAVI

Bela HAMVAŠ

Silentiuma. Skriti zapisnik. Unihornis.

4900,00

KNJIŽNA ZBIRKA KODA

JANEZ STREHOVEC

UMETNOST INTERNETA

Umetniško delo in besedilo v času medmrežja

UREDNIK ZBIRKE:

Aleš Šteger

POMOČNIK UREDNIKA ZBIRKE:

Miran Babič

LEKTURA:

Bora Zlobec Jurčič

OBLIKA:

Irena Wölle

PRIPRAVA ZA TISK:

Matej Hrček

IZDAJATELJ:

Študentska založba

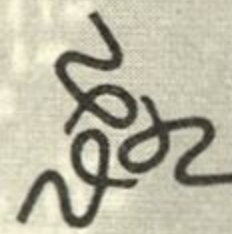
Beethovnova 9/I, 1000 Ljubljana

ZA ZALOŽBO:

Igor Brlek

TISK:

ARIES, 2003



Študentska založba

beethovnova 9 . 1000 ljubljana . slovenija



Izhajanje knjižne zbirke KODA finančno podpira
Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije.

Knjiga je izšla s pomočjo Ministrstva za šolstvo, znanost in šport RS.

Na naslovnici: Skulpture Vuka Ćosića iz serije *ASCII-Made*, Tel Aviv 2002.
Vuk Ćosić je klasik spletne umetnosti. Živi in dela v Ljubljani.



NARODNA IN UNIVERZITETNA KNJIŽNICA

556 802



201201390

COBISS



9 789616 446358



KODA