AltaVista Northern Europe - Microsoft Internet Explorer

oteka Urejanje Pogled Stran Najljubše Pomoč

KODA Naprej Ustavi Osveži Domov Iskanje Najljubše Natisni Pisava Pošta

Naslov http://www.ljudmila.org/koda/tehnokultura

Povezave Best of the Web Today's Links Web Gallery Product News Microsoft

JANEZ STREHOVEC

TEHNOKULTURA - KULTURA TEHNA

ŠTOKELJ 998

KODA

Janez Strehovec
TEHNOKULTURA, KULTURA TEHNA
Filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetske umetnosti

© Janez Strehovec
© ŠOU - Študentska založba

Knjižna zbirka KODA
V. d. urednika zbirke : Aleš Steger
Uredniški odbor zbirke : Marina Gržinić, Marjan Kokot, Igor Kebel,
Stojan Pelko, Janez Strehovec
Jezikovni pregled : Bora Zlobec Jurčič
Korekture : Tina Verovnik, Dušan Šarotar
Oblika : Irena Wölle
Priprava za tisk : DTP KGB✪ZOD
Izdajatelj : Študentska organizacija Univerze v Ljubljani - Študentska založba
Beethovnova 9/I, 1000 Ljubljana
Za založbo : Igor Brlek
Tisk : Tiskarna Dan d.o.o., Ljubljana
Ljubljana 1998

Izid knjige je finančno podprlo Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije.

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

130.2:659.44″19″
316.77

STREHOVEC, Janez
Tehnokultura, kultura tehna : filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetske umetnosti / Janez Strehovec. - Ljubljana : ŠOU, Študentska založba, 1998. - (Knjižna zbirka Koda)

ISBN 961-6211-43-9

78961408

Po mnenju Ministrstva za kulturo Republike Slovenije št. 415 - 96/98 so/mb, z dne 22. 10. 1998, šteje knjiga med proizvode, za katere se plačuje 5-odstotni davek od prometa proizvodov.
Vse informacije o knjigah ŠOU - Študentske knjigarne so dostopne tudi na internet naslovu: http://www.knjigarna.uni-lj.si, o knjigi Tehnokultura, kultura tehna Janeza Strehovca na naslovu: http://www.ljudmila.org/koda/tehnokultura

4965529

JANEZ STREHOVEC:

# TEHNOKULTURA, KULTURA TEHNA

## FILOZOFSKA VPRAŠANJA NOVOMEDIJSKIH TEHNOLOGIJ IN KIBERNETSKE UMETNOSTI

496529

496529

14 -12- 1998

Narodna in univerzitetna knjižnica LJUBLJANA

19981782

Kazalo


DIGITALNA BESEDA PREŽIVI POŽIG KNJIGE (Uvod) 7

STROJI ZA POSLEDNJA VPRAŠANJA 19

SIMULATOR: VRTOGLAVICA ZANALAŠČ 37
Ustanove in oblike tehno zabave 40
V območju potopitvenih učinkov 42
Taktilna kultura in podobe-telesa 45
Naprave za stimuliranje "prerazdraženega" posameznika 46
Nekdaj kino, danes simulator 48

FILOZOFSKA VPRAŠANJA TEHNOKULTURE 51
Eksperiment kot spektakel 61
Že nekaj povsem drugega 63
"Frankensteinovsko kreativna" mehka znanost 67
Plesna glasba iz sintetizatorja 73
Na poti k 250 udarcem v minuti 76
Sintetični svetovi na mrežnih poteh 79
Tehno bitja za sintetična okolja? 85
Oddaljevanje od realnosti 92
Afirmativen odnos do tehnologije 95
Po "že-ne-več" in pred razvidnim "že" 99
Bog iz stroja vzame mero ekstazi 104

UMETNOST PO KONCU UMETNOSTI 115
Nova utemeljitev ustvarjalnosti, umeščene na družbeno mesto umetnosti 117
Umetnost kot uganka in zgodovinski pojav 121
Korespondence med bistvoma tehnike in umetnosti 127
V območju interaktivnosti in povratne zveze 129
Sporna umetniškost novega razreda kot-da-umetnin 133
Stilizirane situacije izrednega v kot-da-delih 137
Umetnik kot organizator, aranžer in režiser situacij izrednega 142
Subjekt kot-da-umetnosti: posameznik v paradigmi tehna 145
Matrica globalne povezljivosti 149

TEHNOLITERATURE:
NA POTI K VIRTUALNI RESNIČNOSTI ZA BESEDE 151
Fascinacija z modno vizualnostjo 153
Visokoadrenalinsko gledanje podob-teles 154
Celostna potopitev v 3-D slikovno 156
Interaktivna literatura - izziv besede kot podobe in besede kot telesa 158
Rešitev besede iz reke trivialnega 166

DECENTRALIZACIJA KNJIGE:
TEHNOLITERATURE V KIBERNETSKEM PROSTORU 171
Spremenjena vloga pisatelja 175
Aktivnejši bralec 177
Digitalna beseda na zaslonu in ne v knjigi 179
Brati in raziskovati tehnoliterature 181
Spletne strani s tehnoliterarnimi eksperimenti 184
K estetiki medmrežnega medija 188
Kibernetske literature kot del avant-popa 193

K VPRAŠANJEM KRITIKE MREŽE IN KIBERNETSKE KULTURE 197
Evforija ob novih tehnologijah za simulacijo umetnih resničnosti 199
Nekaj poglavitnih točk teoretske konfrontacije z mrežnimi aplikacijami in predvsem z njenimi ideološkimi apologijami 203
Poglavitni tok v ZDA, privlačni in alternativni rob za Srednjeevropejce? 215
Zoper MTV-zirano podobo in disneyficirano literaturo 218

TA KNJIGA 223

INSTEAD OF THE ABSTRACT: SECOND ORDER ARTIFICIAL 227
Philosophy of technoculture, science-fiction and the ultimate issues of person 229
From the fascination with technology to the ultimate issues of the person 233
The characters of SF: vulnerable and endangered persons rather than supermen 241
Smart machines for articulating (techno)metaphisical questions 244
Towards the obscure spaces of soft technoscience and fictional technology 248

McDONALD'S KOT NARAVA
[OB LIKOVNIH PRISPEVKIH V TEJ KNJIGI] 253

# DIGITALNA BESEDA PREŽIVI POŽIG KNJIGE

# Uvod

Ni umetnosti, ki bi mi bila bližja od literature. Razumljivo je, da berem predvsem zahtevne in vznemirljive tekste tujih avtorjev, tiste, na katerih stoji in pade literatura kot umetnost. Spoštovanje do avtorjev takšnih del se lahko izrazi na več načinov; meni je najdražji tisti, ki od mene zahteva, da se kakšne značilne verze ali stavke iz takšnih del dobesedno naučim na pamet, si jih prisvojim in potem spremenim v matrico, skozi katero tudi sam izkušam posamezne aspekte resničnosti. Na potovanja v različna evropska in svetovna mesta zato ne jemljem samo osebne prtljage, ampak tudi kovček – očala iz besed, ki so jih o dogajanju v tistem okolju napisali literati mojstri ali pa so v tistih mestih nastale besede, ki konstituirajo arhetipske junake sodobnih zgodb. Podobno tudi situacije nenavadnega in izrednega, s katerimi se srečujem na potovanjih v svojo notranjost, pogosto artikuliram s pomočjo literarne konstrukcije podobnih atmosfer v delih velike literature.

Te besede pišem na začetku zime 1997/98, in ko bom v svoji delovni sobi zakuril z bukovimi poleni v stari lončeni peči, bom ogenj v njej in sevanje toplote zopet doživljal dvojno; kot profano ugodje svetlobe in toplote in kot obet, ki ga skozi atmosfero ognja vzpostavljajo te besede iz Bruna Schultza *Cimetovih prodajaln*: "Oče ni več hodil iz hiše. Kuril je v pečeh in študiral nedoumljivo bistvo ognja. Čutil je slani, kovinski okus in prekajeni vonj zimskih plamenov, hladno ljubkovanje salamandrov, ki so lizali bleščeče saje v dimnikovem grlu."[1]

Ne berem le literature kot umetnosti, ampak poklicno predvsem strokovno literaturo, ki jo tudi pišem. Recimo filozofsko, esejistično

:::

[1] B. Schulz: *Cimetove prodajalne*, Ljubljana, 1990, str. 25.

in kritiško o elektronski, predvsem kibernetski umetnosti in njenih delih. Marsikdo meni, predvsem ker sem 1994. leta objavil knjigo *Virtualni svetovi*, da sem pravcati fen te umetnosti, da razen nje ne vidim na umetnostnem področju tako rekoč ničesar več. Resnica pa je v tem, da se dejansko razveselim srečanja z deli te nove ustvarjalnosti na družbenem mestu umetnosti, kadar gre za dela (in kot-dela, situacije, mrežne projekte, virtualna okolja in koncepte), ki žarčijo v novem mediju močno ustvarjalnost, kažejo na avtorjevo/avtoričino poetiko, prispevajo k bogatitvi zaznave in domišljije, dajejo priložnost za (budne) sanje. Toda dela elektronske umetnosti opazujem tudi drugače; zamišljam si jih v njihovi, izrazito na novodobne stroje vezani eksistenci čez desetletje ali dve, ko si bo večino ustvarjalnih rešitev v njih prisvojila že industrija zabave (v digitalnih arkadah, tv spotih in računalniških igrah na mreži), ko bo profano dostopen njihov način odpiranja in oblikovanja resničnosti v komercialnih programih, na katerih bodo lahko svoje verzije oblikovali in nadgrajevali milijoni in milijoni kiberprostorskih ljubiteljev in ko se bo odločno postarala njihova strojna oprema. Muzeji sodobne elektronske umetnosti, kakršna sta v Evropi Ars electronica center v Linzu in ZKM v Karlsruheju, se bodo takrat spremenili v pravcate muzeje predpotopne strojne in programske opreme; le (morebitni?) umetniški presežek eksponatov jih bo še ločil od ropotarnic. Od marsikaterega dela, ki danes šteje v tej zvrsti, bo ostalo bore malo.

In vendar razmišljam in pišem tudi o teh delih. Tudi v tej knjigi, ki jo odpirajo prav te besede. To počnem zato, ker mi ne gre le zanje, se pravi za elektronsko umetnost, ampak - to je bil tudi motiv *Virtualnih svetov* in *Demonskega estetskega* (1995), delno pa tudi že mojih knjig *Oblika kot problem* (1985) in *Besedil z napakami* (1988) - za premislek o današnji usodi umetnosti in njenem

človeku, kot ustvarjalcu in sprejemniku. In poleg njih tudi za najširša vprašanja ustvarjalnosti in komunikacije v današnji paradigmi tehnokulture. Dogajanje na področju elektronske umetnosti zato razumevan kot testno za premislek o vrsti vprašanj, ki zadevajo svet, v katerem je tehnologija stopila na mesto usode, politike ter celo metafizike in religije. Že premislek v *Virtualnih svetovih* se je zato iztekel v misli o trendovskem tehnoludizmu kot orientaciji posameznikov v svetu po delu, medtem ko sem v *Demonskem estetskem* obravnaval tudi pojav estetskega človeka kot bitja, ki živi iz tehnokodirane in tehno-pospešene zaznave.

Če obstaja kakšna rdeča nit med mojimi prejšnjimi knjigami in to, je nedvomno v tematizaciji zapletene ustvarjalnosti, v kateri se prepletajo umetnost, tehnika, tehnologije, mediji, komunikacija, (tehno)znanosti, prostočasne dejavnosti, magija in religija (od tradicionalnih preko newageevskih do tehnoreligije "boga iz stroja"). Predvsem na Slovenskem obstaja ob religioznosti, povezani z veliko religijo razodetja, še ena religioznost, in sicer tista, ki je usmerjena k religiji umetnostne metafizike, ki poveličuje tradicijo nacionalne umetnosti in še posebno njenega literarnega jedra; umetnost obravnava nadzgodovinsko in admirativno. Za razliko od takšne (ritualne) obravnave je moj pristop že od dela *Oblika kot problem* prestopniški.

Umetnost je zame zgodovinski pojav in zato problem, uganka, sicer odlično, vendar spremenljivo področje. Konec 20. stoletja smo sodobniki njenega neverjetnega količinskega razmaha (le kdo še zmore inventarizirati, spremljati in oceniti množice del v tradicionalnih in novih zvrsteh, ki se danes ne umeščajo samo v tradicionalne ustanove hranjenja in širjenja umetniških del, ampak tudi v kiberprostor, na spletne strani?) in hkrati usodne krize, ko so njeni izdelki pogosto že nekaj, kar povsem uhaja umetnostno-teoretskim določitvam, in sodijo na področje novih medijev, novih religij,

(trans)politik in novih mitologij. Smo sodobniki sveta, bistveno določenega z umetnostjo, ki pa to verjetno že ni več; na njena zgledno inštitucionalizirana mesta (v galerije, muzeje, operne hiše, filharmonije, na knjigarniške police in plesne odre) se umeščajo dela, ki to več niso, vendar izrabljajo za svojo promocijo še vedno odlični in prestižni umetnostni kontekst. Poseben problem so tudi izzivi (novih) medijev in popularne oz. množične kulture. Po ustaljenih predstavah je recimo uprizoritev kake dramske igre v bolj ali manj podeželskem gledališču umetniški dogodek, nikakor pa ni po takšnih predstavah umetnost glasbeni video pevke Madonne *Frozen*, čeprav je bilo pri njegovem nastanku uporabljeno veliko estetskih in umetniško kreativnih prvin z različnih področij (od glasbe in koreografije do modnega oblikovanja in računalniške grafike). Morda bo že čez desetletje ali dve videti, da smo bili v drugi polovici 20. stoletja sodobniki neke povsem nove prakse na družbenem mestu umetnosti, ki si je bolj kot za izgotavljanje del v smislu umetnostnih oblik prizadevala za oblikovanje novih kot-da-religioznih vsebin, novih zasnutkov neke, smemo zapisati mehke znanosti, alternativnih (trans)političnih projektov in za uveljavljanje novih kvalitet čutne zaznave, ki konstituirajo estetskega človeka? Morda nam le prevelika vraščenost v ta dogajanja in tudi v obstoječo delitev med področji in disciplinami oblikovanja in vedenja onemogoča, da bi ustrezno definirali to novo prakso in poiskali ime za njen subjekt? Morda smo že priče usodnega obrata na novo področje, ki bo zaznamovalo prihodnja desetletja? Ali pa se bo, zakaj ne, izkazalo, da je tudi takšno prestopniško oddaljevanje vsem poznanim kodom umetnostnega področja pravzaprav še vedno nekaj, kar je mogoče smiselno povezati samo z umetnostjo, ki vedno bolj opredeljuje resničnost današnjega-jutrišnjega sveta? Tudi če bodo takšne hibridne vsebine, ki so na prvi pogled bližje novi političnosti, religioznosti in zasnutkom mehke, estetizirane znanosti, kasneje

vstopile v zunajumetniško življenje kot nove duhovne, kreativne in celo materialne "sile", morajo prej opraviti svojo testno verifikacijo preko umetnostnih inštitucij, kot so galerija, muzej, oder ali knjiga.

Pri pogledu na današnje-jutrišnje dogajanje umetnosti opuščamo letnico 2000, milenaristični spekulatizem (in z njim povezani obskurantizem) nam je tuj, vendar pa je prav za področja, obravnavana v tej knjigi, značilno svojevrstno prestopništvo, negotovost in odprtost. V poglavju Umetnost po koncu umetnosti bo zato misel o umetnosti danes, spodbujena s premisleki ob različnih oblikah kibernetske umetnosti, še bolj radikalizirana, kajti obravnavam kot-da-dela na družbenem mestu umetnosti, za katera je značilno sodelovanje (tehno)znanosti, (tehno)religij, novih tehnologij in umetnosti, vendar pa se to delo usmerja k bistveno širšemu sklopu vprašanj; izraziteje od novih oblik umetnosti je tematizirana tehnokultura sama, še posebno v svoji ekstremni kibernetski varianti. Pri tem pa je pomembno, da obravnavo tehno- in kiberkulture umeščam v sedanjost, se pravi v čas po njuni evforični recepciji v začetku 90. let, ko je predvsem hype ob tehnologiji za virtualno resničnost proizvedel ideološko, kar se da optimistično recepcijo teh pojavov, ki je vključevala tudi pravcati tehnoplatonistični evangelij. Poglavju o tehnokulturi zato sledi krajši pregled kritiških prispevkov, usmerjenih k demontaži ideološke konstrukcije mreže, virtualne resničnosti in mehanizmov tehno-gospostva.

Je tehnokultura sovražna knjigi, ali računalnik kot paradigmatični stroj množične kulture 90. let izrinja ali kar uničuje literaturo, je med tradicionalnimi in novimi mediji mogoča le izključujoča napetost v smislu Hugojeve izreke "Ceci tuera cela", kar pomeni, da naj bi računalnik (ceci) uničil, dobesedno ubil knjigo (cela)? Tudi s temi vprašanji se ukvarja to delo, vendar izraziteje kot sami instituciji knjige, ki v paradigmi tehnokulture nedvomno doživlja decentralizacijo in sekularizacijo, namenjamo pozornost novi literarnosti,

ki se oblikuje s pomočjo informatičnih tehnologij. Mislimo na različne oblike tehnoliteratur (med katerimi ima še posebej pomembno mesto hipertekstna, interaktivna literatura), ki temeljijo na digitalnih besedah, umeščenih v distribucijska medija CD-roma in mreže (www). Oblike, kot so kiberpoezija, hipertekstna proza in interaktivna drama, bogatijo bralsko izkustvo, omogočajo bralčevo prisotnost v tekstovni pokrajini in njegovo sodelovanje pri tekstu kot procesu (ima možnost, da zasede vlogo), prav tako pa tudi tehnologija povezav (angl. links) pripomore k posebnemu tehnosuspenzu; nov del besedila, ki sledi bralčevemu izboru, se pojavi kot težko pričakovan, kot pravcati dar iz besed. (Kon)tekst digitalnih besed, ki prihajajo iz virtualnih globin kot besede-podobe in besede-telesa v računalniško okno, omogoča interes za redko, izbrano, profanosti odmaknjeno besedo, h kateri se lahko preko različnih povezav večkrat vračamo v procesu ponovnega branja.

Tehnoliterature ne pomenijo nujno trivializacije, se pravi nastanek nekakšnih tekstovnih disneylandov (ki sicer pomenijo stalno nevarnost za tovrstno kreativnost), ampak bogatijo bralčevo izkustvo z novimi in izvirnimi oblikami literarnosti. Digitalna beseda kot enota hipertekstnega "stroja" je v določenem pogledu lahko razumljena le kot digitalna surovina, kot MTV-ziran igrivi material, kot beseda-podobica, ki skače po zaslonu in prispeva k digitalni šminki, toda, na drugi strani, je to beseda, ki spričo svoje vezanosti na nematerialni nosilec lahko kljubuje požigu knjig in njihovim prepovedim. To je beseda, ki bi se v določenem smislu lahko celo ognila uničenju našega planeta (materialnih nosilcev življenja na njem) in bi preživela kot ekskluzivni postapokaliptični pričevalec o naših kulturah.

Digitalna beseda je danes doma predvsem na umetniško/literarno oblikovanih spletnih straneh. Te strani so s svojimi multimedijskimi in kibernetskimi okolji za prostor novega pisanja odlična mesta, iz katerih lahko dekodiramo nove tendence, pogojno

rečeno, kot-da-umetnosti, ki nastaja na presečišču novih tehnologij in medijev, "mehke" znanosti, nove religioznosti (sploh ne samo v new-age variantah), novih političnih diskurzov in nove senzibilnosti. V teh okoljih se poraja nova oblika kiborškega pripovednika (izraz Marka Amerike), oblikujejo se nove oblike založništva in bralstva, pripravljenega na interaktivno sodelovanje, znotraj "klikovnih resničnosti" pa nastaja tudi nova filozofija trendovskega kibernetskega postkartezijanstva v smislu gesla *povezujem se, torej sem*.

Biti na tekočem o tem, katere so danes poglavitne nove tendence umetniške ustvarjalnosti, namreč ne pomeni le spremljanja razstav, branja knjig in literarnih revij, poslušanja glasbe na koncertih in obiskovanja filmskih in gledaliških predstav, ampak zahteva predvsem spremljanje dogajanja na spletnih umetniško kodiranih straneh. (To v mnogočem velja tudi za spremljanje teorij kibernetske umetnosti in kulture; tudi veliko tekstovnih virov, ki sem jih uporabil v tej knjigi, je mogoče najdi le na spletnih straneh, zato v takšnih primerih ne navajam knjige, ampak URL uporabljenega dokumenta.)

Osrednje področje tega dela je refleksija tehnokulture, ki je dominantna kulturna paradigma predvsem v ZDA, vendar se s procesi globalizacije nezadržno širi tudi na druga področja našega planeta. Tehnokultura je kulturni model, v katerem je tehnologija postala skupaj s tehnoznanostmi in tehnomitologijami integrirana v vse kulturne vsebine; to je postalo mogoče v trenutku, ko je tehnologija postala spektakelska in kreativna, zato v določenem smislu tudi soft in ironizirana, namreč odrešena svojih "trdih" aplikacij v produkciji uporabnih predmetov; podobno velja tudi za tehnoznanosti, ki so v določenem smislu umetniško-estetsko-kreativne in niso več zavezane tradicionalnim merilom resničnega in neresničnega. Ob trendovski medialni celostni umetnini morda že lahko govorimo o celostnem znanstvenem delu (angl. total work of science), v katerem se znanstvene vsebine povezujejo z umetniškimi in medijskimi.

Skoraj odveč je omeniti, da tehnokulturna konstelacija ni nekaj samoumevnega in a priori vrednega. Danes je trendovski model zahodnega sveta in pomeni dovršitev njegovega metafizičnega projekta (tudi v smislu daljnosežnih Heideggrovih analiz), vendar pa iz tega obrazca lahko izide tehnološki determinizem, podoben tistemu iz marksističnega razlikovanja med osnovno in vrhnjo stavbo, se pravi, da tehnologija stopi na mesto osnovne stavbe, t. i. "baze". Univerzalno veljavnost tehnokulturne paradigme je F. Scott Taylor relativiral z besedami: "Napačna je domneva, da je bila tehnologija vedno sprejeta in vključena v kulturo ali da je slednja nevtralna do njenih učinkov. Predkolumbovski Indijanci so zavračali rabo preprostega kolesa, ker je uničevalo ritualne aspekte njihovih religij. Japonci so zavračali izkoriščanje zahodnih orožij, kot je bila puška v 17. stoletju, ker bi to uničilo njihove notranje odnose moči. Kitajci so zavračali integracijo medicinskih praks 19. stoletja, ker bi uničile njihovo kulturo in tradicijo."[2]

Tudi slovenska kultura je skrajno nezaupljiva do tehnologij, ki so obravnavane kot nebistven moment v okolju, katerega kulturna dominanta je nacionalna literatura. Pri tem gre za neizvirno uveljavljanje obrazca, ki ima sicer vsega spoštovanja vreden smisel in težo v judovstvu in pri njegovem eshatološkem favoriziranju Knjige in Pisave, na Slovenskem pa funkcionira bolj ali manj čitalniško, epigonsko in preživelo. Kot alibi rabi predvsem tistim, ki potrebujejo etnofundamentalistično konstituiran prostor dogajanja nacionalne literature zato, da lahko v njem izpeljejo velik posel s svojo, z ošabnostjo profilirano, sicer zelo povprečno literaturo. Gre za en, sicer vpliven krog nacionalnih literatov – (kulturnih) politikov, in ne za vse literate (in politike). Ob njihovi literaturi, branjeni z akademsko znanostjo, utemeljeno na predteoretskem pristopu, se

:::

[2] F. Scott Taylor: *Electrocratic Art Science*, dostopno na: http://www.cyberstage.org/archive/cstage24/Scott.html.

na Slovenskem pišejo še druge, nedvomno tudi za tujino relevantne, visoko-profesionalne literature. Seveda pa ima paradigma nacionalne literature kot kulturne dominante na Slovenskem tudi svojo predzgodovino v okviru slovenskega disidentstva, ko je krog slovenskih literatov skrajno sumljivega porekla (kot preverjeni in nastavljeni kadri so smeli mehčati realni socializem) v družbi omejenih civilnih svoboščin zahteval na podlagi koncepta "nacionalne literature in umetnosti kot alibija" uveljavljanje brezpogojne svobodnosti za pripadnike svojega ceha.

Naslov knjige vključuje napotilo od tehnokulture k tehnu, zato naj zapišemo, da v tej knjigi ne razumevamo tehna le v smislu glasbene oblike iz začetka 90. let tega stoletja, ampak bistveno širše, kot načelo današnjega sveta, oblikovanega v paradigmi umetnega druge generacije. Mišljeno je umetno, ki je prestopilo prag mehanskega in se usmerilo na področje kibernetskega in celo v paradigmo bio, se pravi, k življenju podobnim procesom na neorganskih nosilcih. Tehno nam ne pomeni samo širitve naravno danega, ampak tudi širitve in nadgraditve umetne resničnosti prve generacije, t. j. sveta industrijskih izdelkov, pokrajin druge narave. Naprave, kot so sampler, sintetizator in sekvencer pri tehno glasbi, so simptomatične za to paradigmo; ne gre več (samo) za produkcijo umetnih zvokov, ampak za njihovo nadgraditev v novih zvezah; naravni in umetni zvoki (prve generacije) so zdaj surovina, ki se ponovno preoblikuje.

Tehno pomeni stopnjevano in pospešeno sintetičnost, umetelnost na kvadrat in širitev resničnosti v smislu njenega povečanja, nadgraditve. Z njim smo v paradigmi umetnega druge generacije (ta izraz vpeljujemo po analogiji s kibernetiko druge generacije - angl. second order cybernetics), ob katerem se oblikuje nov tip tehnomodelirane zaznave in njen subjekt: estetski človek v paradigmi tehna. Njegovo eminentno in hkrati terapevtsko okolje je simu-

lator v tematskih parkih in tudi visokoadrenalinskim tripom v njem namenjamo v tej knjigi samostojno poglavje (Vrtoglavica zanalašč). Prav tako pa se v samostojnem, in sicer uvodnem poglavju srečujemo tudi z umetnim druge generacije v kontekstu, ki ga značilno razkrivajo dela znanstvene fantastike. V njej, še posebno v njeni kiberpankovski varianti, so bili anticipirani stroji za poslednja vprašanja, se pravi naprave, ki vzbujajo posebno čistino, obsijano z atmosfero ontološke negotovosti (nekaj vmes med živim in neživim), ki generira celo (tehno)metafizično problematiko. Skrivnostnega, grozljivega in paradoksnega danes ne iščemo več v t. i. prvi, dani naravi, ampak se nam razkriva tako skozi čistine kot skozi temačna zakotja novih tehnologij in tehnoznanosti. Vsekakor so tam tudi temačna zakotja in ob njih se poraja novi, recimo kar kibernetski obskurantizem, povezan z razmahom različnih sekt, ki kot alfo in omego bivanja sprejemajo trivialno eksplicirane dosežke novih tehnologij, vmešane v kontekste tradicionalnih in novodobnih religij.

Pristop do obravnavane problematike v tej knjigi je v posameznih razdelkih filozofski (predvsem estetiški), vendar pa je praviloma dopolnjen s tisto, na eni strani meddisciplinarno, na drugi pa naddisciplinarno paradigmo, ki je lastna britanskim in ameriškim kulturnim študijem (angl. cultural studies). Tehnokultura, kultura tehna je dejansko knjiga s področja kulturnih študijev novih tehnologij in njihovih kulturnih in umetniških aplikacij.

Večji del te knjige je nastal na podlagi mojega sodelovanja pri raziskovalnem projektu Teorije kibernetične kulture, ki mi ga v obdobju 1996-2000 financira slovensko ministrstvo za znanost in tehnologijo, in mi omogoča mojo osnovno dejavnost zasebnega raziskovalca.

JANEZ STREHOVEC

# STROJI ZA POSLEDNJA VPRAŠANJA

Kako se že konča roman bratov Arkadija in Borisa Strugackega *Piknik na robu ceste*, kot tekst, v katerem sicer nimamo Burroughsove *Intercone*, imamo pa *Cono*, ki je kar se da zagonetno in prepovedano področje, kontaminirano smetišče in hkrati tudi metafora za transcendenco samo? Z monologom glavnega junaka, stalkerja Redricka, ki ob razkritju poslednje skrivnosti *Cone* spozna tragičnost in nesmiselnost svojega početja in hkrati odkrije stvari, ki so nad njegovo življenjsko akcijo in stalkerjevo usodo:

"Žival sem, vidiš, žival. Nimam besed, niso me naučili govoriti, ne znam misliti, ta zalega mi ni dovolila, da bi se naučil misliti. Če si res takšna - vsemogočna, vsevedečna, vserazumevajoča - me boš razumela! Poglej v mojo dušo - v njej je vse, kar potrebuješ. Mora biti! Nikdar in nikomur je nisem prodal! Moja je, človeška duša! Sama vzemi iz mene, kar si želim, saj ni mogoče, da bi si želel zlo! ... Naj bo prekleto vse, ničesar si ne morem izmisliti, po glavi mi blodijo samo otroške besede. Sreča je za vse zastonj, nihče ne bo ostal nesrečen!"[3]

Te besede, ki spominjajo na monologe junakov velikih besedil svetovne književnosti, nas usmerjajo k temeljnim vprašanjem sodobne znanstvene fantastike, katere jedro ni več (samo) fascinacija s sodobno tehnologijo in tehnoznanostmi, temveč prehod k temeljnim antropološkim, eksistencialnim in tudi družbenim temam, k problematiki, ki usmerja k osrednjim vprašanjem osebe, pa čeprav nikakor ne gre več za osebo v smislu v zahodni filozofiji premišljenega novoveškega subjekta niti za eksistenco v smislu filozofskega

:::

[3] A. in B. Strugacki: *Piknik na robu ceste*, Ljubljana, 1983, str. 188, 189.

eksistencializma, ampak za bitje z negotovo in ranljivo identiteto, postavljeno nekam vmes med živim in neživim. S stalkerjevim pretresljivim spoznanjem ob razkritju cone kot transcendenčnega gibala njegove tragične življenjske poti smo namreč pri presenetljivo iskreni, izostreni in skorajda filozofsko poglobljeni obravnavi tem, ki so sicer najtesneje povezane s sodobnimi tehnologijami in tudi odvisne od sprememb tehnološkega konteksta, vendar pa so danes ključne za razumevanje sodobnega posameznika in družbe. Sodobna znanstvena fantastika, seveda tista poglavitnih imen in njihovih del, je področje, pri katerem gre tako rekoč na nož, kajti na njem je koncentrirano vzpostavljena čistina, s katere junaki ne morejo pobegniti in se morajo spopasti z najglobljimi dilemami osebe, z najusodnejšimi eksistencialnimi vprašanji in z odgovori nanje; to je fikcija, v kateri je vedno manj pomembna vojna zvezd, pri teži pa pridobiva vojna v posameznikovi intimi, ki je pogosto vojna za eksistencialno samouresničenje in spopad z grožnjo apokaliptičnega izginotja. Razkritje vseh mogočih con in intercon kulminira v samorazkritju temne usode junaka samega; ko prestopi njihov prag, se mu dejansko šele odpre pot k njemu samemu in k občečloveškim vprašanjem.

Omenili smo čistino, s katere junaki ne morejo pobegniti, ampak so na njej prisiljeni k neposredni konfrontaciji z najglobljimi eksistencialnimi vprašanji. Ta čistina je umetni, umetno forsirani in stopnjevani prostor, ki je z umetniškimi sredstvi aranžiran tako, da so posamezniki na njem postavljeni v stanje ekstaze, ki pogosto omogoča celo dialog s (tehno)transcendenco. Čistina je točka, na kateri je posameznik izvlečen z svojega mesta v vsakdanji rutinski kontinuiteti, v določenem smislu je celo dekontekstualizirano, skorajda metafizično. Čistina se v zadnjem desetletju odlično aranžira s

pomočjo pametnih strojev, se pravi informatičnih naprav, ki omogočajo oblikovanje atmosfer ontološke negotovosti; nič več ni jasno, kaj je živo in kaj ne, kaj je kot-da-živo, komaj živo in že mrtvo, kaj je izvirni osebek in kaj klon ali vsaj kiborg (kibernetski organizem, križanec človeka in stroja), in prav takšna negotovost in sumljivost "sprovocira" posameznika/posameznico, da začne postavljati usodna eksistencialna vprašanja.

Vendar pa v tem besedilu čistino uporabljamo tudi kot metodološki in tehniški pripomoček našega pisanja o vprašanjih sodobnice/sodobnika, izrečenih v kontekstu znanstvene (tudi kiberpankovske) fantastike. Rabi nam kot matrica, ki dopusti prav posebno, ekskluzivno videnje določenih shem in akcij, vendar, na drugi strani, zastre in celo v ozadje potisne druge. Ko instaliramo matrico čistine, steče pred našimi (duhovnimi) očmi prav poseben film.

Posebnost čistine zahteva njeno kontekstualizacijo in historizacijo, umestitev v čas. Skozi njo gledamo danes, torej iz obzorja po evforični recepciji kiberkulture, vendar pa je njeno instaliranje opredeljeno tudi z mestom njenega postavljalca, torej avtorja tega besedila. In on pripada kulturi, ki ni tehnokultura v smislu, kakršen je merodajen za avtorje kiberpankovskih del, se pravi za pisce, ki so pisali in še pišejo pod obnebjem amerikanizirane kulture s spektakelsko tehnologijo kot dominantnim obrazcem, ampak pripada kulturi, v kateri ima podobno presodno mesto umetnost in še posebno (nacionalna) literatura. V določenem smislu je to besedilo zato prizemljeno s srednjeevropskim pristopom, čistina konfrontacije posameznika kot osebe s pametnimi stroji torej nikakor ni povsem "čista", ampak poslovenjena.

Sodobna znanstvena fantastika najde preko obrata od modne fascinacije s tehnologijo k antropološkim in eksistencialnim temam,

obravnavanim v kontekstu novih tehnologij in tehnoznanosti, tudi stik s predhodniki znanstvene fantastike v okviru evropske romantike in z njo povezanih gibanj. Nekateri teksti E. T. A. Hoffmanna (predvsem *Peskar*), E. A. Poeja, Julesa Verna in Jeana Paula so značilni za to usmeritev, ki pa je (sicer zamudno) vplivala tudi na *Evo prihodnosti*, ki jo je 1886. leta objavil Auguste Villier de L'Isle Adam; vsekakor pa ne smemo pozabiti tudi mojstrovine Mary Shelley *Frankenstein*. Podobno kot so današnji avtorji vplivani z dosežki sodobnih tehnologij in tehnoznanosti (virtualna realnost, nanotehnologija, umetno življenje, robotika, teorija kaosa, molekularna biologija, genetika), so se tudi njihovi predhodniki obračali k takratnim konicam eksaktnih znanosti, recimo Shelleyjeva k dosežkom elektromehanike in galvanike, Hoffmann pa k obrti (ali kar umetnosti) avtomatov, katere vrhunce so pomenila dela Jacquesa de Vaucansona in očeta in sina Jacqueta-Droza. Predvsem Vaucansonov Flavtist in Pisar Jaqueta-Droza sta bili neverjetno izpopolnjeni deli te obrti, ki sta rabili takratnim avtorjem za zglede umetnih bitij v podobnem smislu kot pametni stroji in virtualni agenti današnjim avtorjem znanstvene fantastike.

Stik med kiberpankovsko znanstveno fantastiko in (predvsem evropsko) fantastično literaturo 19. stoletja? Določena stičišča nedvomno so v motivih in tematiki, obe literarni usmeritvi povezuje tudi obvezujoč odnos do umetnega v smislu širitve in nadgraditve naravno danega, vendar pa nam je jasno, da gre tu za dvoje različnih usmeritev. Fantastična (še posebno romantična) literatura 19. stoletja je bistveno vraščena v prav poseben svet in kodirana z za tisti čas značilno literarnostjo, ki je nikakor ni mogoče enostavno rekonstruirati v drugi polovici 20. stoletja in ob njegovem koncu. Kiberpank je, nasprotno, bistveno vpet v svet, ki je sam postal znanstvenofantastičen, pisan je s prijemi postmodernistične fikcije,

kar vključuje tudi njegov kompleksen odnos do sočasne filmske, video, avdio in taktilne kulture. Tako na tehnologijo pisanja kot na distribucijo časa in prostora v njegovih tekstih so vplivale tudi zvrsti tv nadaljevank in filma, morda celo že glasbenega videoklipa. Obe generaciji znanstvenofantastične literature se nanašata tudi na dva različna modusa umetnega; pri tradicionalni, "frankensteinovski", je umetno mehansko in električno, pri kiberpankovski pa je umetno elektronsko, kibernetsko in vitalizirano. Vendar pa tudi pri piscih izpred stoletja in pol ali dveh stoletij srečamo močno usmeritev k eksistencialni problematiki, izzvani s tehnološkimi dosežki; prestopniški problem umetnega življenja se je zastavljal že njim.

Videti je, da umetnost naravnost profitira od umetnega, sintetičnega, kar se da posredovanega po človeku, in od domišljije, katere inspiracija je tehnologija. Oblikovanje prihodnjih stvari in alternativnih, prestopniških življenjskih oblik v smislu znanstvene fantastike izostri v literarnem delu vzpostavljeno atmosfero v ekstatično točko, na kateri se bolj kot v vsakdanjih in naravnih situacijah izkristalizirajo vprašanja najusodnejših eksistencialnih alternativ. Tu naj bežno omenimo le Hoffmannovega Peskarja, ki je kar se da aktualen celo v kontekstu kiberetike in kiberantropologije. Njegov glavni junak Nathanael se namreč zaljubi v Olimpijo kot sintetično bitje-avtomat, grajen po logiki urnega mehanizma in ob zgledih že omenjene Vaucansonove umetnije avtomatov. To Hoffmannovo besedilo je predmet Freudove analize pod naslovom "Das Unheimliche", v kateri pa osrednja pozornost ni namenjena Olimpiji, temveč *Peskarju*. Njegova grozljivost je interpretirana preko tesnobe otroškega kastracijskega kompleksa, grožnja z oslepitvijo ima vlogo metafore za kastracijo.

Vendar pa je v tej Freudovi analizi (v Gesammelte Werke, zv. 12, str. 229-268) pomembno napotilo na tekst E. Jentscha "Zur

Psychologie des Unheimliches" (1906), v katerem je obravnavan grozljiv občutek intelektualne negotovosti ob vprašanju, ali je nekaj živo ali ni, oziroma kadar gre podobnost neživega z živim predaleč. Ta ugotovitev pa se nedvomno nanaša na Olimpijo, aktualna pa je tudi za današnja "sumljiva", kot-da-bitja: kiborge, virtualne agente, klone. Olimpija je neverjetno prikupno bitje, ki pa je sposobno izrekati le vzdihe "ah, ah" in kvečjemu artikulirati odzdrav "Lahko noč, moj dragi". In čeprav je Nathanael izobražen, razgledan in senzibilen, ga svojevrstna nemost ljubljene osebe nikakor ne moti. Ne zdi se mu sporna, nasprotno, celo pritrdi ji in se obrne proti besedam, proti običajni, diskurzivni komunikaciji.

"Kaj so besede - besede! Pogled njenih nebeških oči pove več kot vsak jezik tega sveta. Ali je nebeškega otroka sploh mogoče postaviti v ozki krog, ki ga je začrtala bedna zemeljska potreba?"[4]

Nathanael torej brez zadrege ljubi nemo lutko kot njemu povsem nenevarno, simbolizirano in idealizirano bitje, ki ga prav s svojo nemostjo in neupiranjem ščiti pred razočaranji v obliki bitij realne bližine, v kateri triumfirata teža življenja in bolečina, nezakrito realno in zakoni dneva. Olimpija mu je bila nenevaren dvojnik-dopolnilo, partner, ki nadzorovano vrača tisto, kar vanj polaga sam, ki ga ne more na noben način ogroziti, raniti, preseči, mu kljubovati. Nathanael rajši sliši samo "Ah, ah" kot pa "Nikoli", "Nikdar več", "Ne bom", Nikjer" in "Ne". Ljubezen do strojnega sintetičnega bitja implicira občevanje v rahli, lahkotni, svinčene teže realnega osvobojeni obliki; z njim se igraš ali igraš nanj. Sintetičnost nedvomno implicira postavljanje v oklepaje neke druge, ne posredovane, ne simbolizirane in virtualizirane realnosti, ki ima lahko kar se da boleč

:::

[4] E. T. A. Hoffmann: *The Sandman*, v: Selected Writings of E.T.A. Hoffmann, Chicago in London, 1969, str. 162.

in surov feedback. Ko se glavni junak odloči za Olimpijo, se odloči za strojno posredovano komunikacijo in sintetično bitje (pri tem je zanimivo, da tudi lepoto svoje ljubljene odkrije šele preko vmesnika, konkretno posebnega majhnega daljnogleda (perspektiva), kar implicira aktualnost tudi v kontekstu kiberpanka, kajti akterji življenja na mreži in preko nje dajejo prednost preko mreže približanim osebam na račun realnih, torej tistih iz njihove fizične bližine; virtualne klone ljubijo pogosto bolj od realnih bližnjih oseb. Tudi tu gre za usodno preusmeritev k umetnim, kloniranim, virtualnim bitjem, k pogosto zgolj programskim konstruktom in kreaturam, ki nikakor niso tako nevarne in "težke" kot so osebe iz fizične bližine. Mrežni partnerji te ne morejo bistveno ogroziti; komunikacijo z njimi lahko v vsakem trenutku prekineš in se neboleče umakneš. Tudi današnji uporabnik mreže zato pogosto zavzema Nathanaelovo stališče, v določeni situaciji, celo pri t. i. kiberseksu, si zaželi prav partnerja ali partnerico v obliki Hoffmannove Olimpije, zato ta par v posodobljeni obliki srečamo tudi v današnjih ZF tekstih.

Bežno naj omenimo le Johna Helfersa zgodbo *Duh iz stroja*, uvrščeno v knjigo 16 zgodb z naslovom *Mreža prihodnosti* (1996). Junak Marc, ki ga zahteven zdravniški poseg v možgane spričo poškodb, dobljenih v prometni nesreči, spremeni v bolj ali manj z najsodobnejšimi tehnologijami vzdrževano in zelo ranljivo bitje, iznenada v kiberprostoru odkrije svojo v nesreči umrlo ženo Caroline, ki mu pove, da zdaj biva le kot sintetično bitje, ki ga je izdelal računalnik iz njegovih spominov. In Caroline, ki jo še vedno ljubi, ga postavi pred usodno alternativo, potem ko si sam zaželi njunih nadaljnjih srečanj v obliki, ko lahko še participira v realnem življenju, ima vsaj še del telesa.

"Toda, zakaj te ne bi mogel samo obiskovati tako kot sedaj," sem vprašal.

"Zato ker vem, da to ni tisto, kar si zares želiš. Je to zdaj tisto, kar si želiš živeti v preostanku svojega življenja? Ujet v tisti mrliški oklep in z možnostjo, da greš ven in me vidiš samo takrat, kadar ti dovolijo zdravniki? Ali pa si želiš svobode, da greš, kamor hočeš, počneš vse mogoče, kadar koli se ti zahoče? Ali res lahko rečeš, da je kakšna izbira med tvojim sedanjim življenjem in možnostmi, ki si jih nekdaj imel?"[5]

Caroline mu je prepričljivo obetala sanjsko, pravljično prihodnost v smislu bega v mrežo, kjer bosta lahko neomajno potovala, počela vse, kar se jima bo zahotelo, imela vse čase sveta in bila skupaj v večnosti. Navzlic zdravnikovemu svarilu, češ da je Caroline le manifestacija njegove podzavesti in da bo, če ji bo sledil, pravzaprav storil samomor, se junak te zgodbe vendarle odloči po svoje in Marc prestopi prag realnosti, gre v tisto neznano in hkrati neznansko zapeljivo "onstran".

Celo izraziteje kot pri mojstrih iz 19. stoletja omogočajo izrekanje usodnih in občečloveških vprašanj prav okolja ("čistine"), ki jih vzpostavljajo sodobne tehnoznanosti in tehnologije pametnih strojev, vmesnikov in mrež in ki jim je na sledi predvsem kiberpankovska ZF. Njegovi junaki zato praviloma niso nikakršni supermani, pa čeprav so lahko zelo uspešni pri svojih akcijah, ampak pogosto zelo ranljive, recimo kar soft osebe, z ogroženo eksistenco, ki jih okolje sodobnih tehnologij vleče na čistino, na kateri se ne morejo izmuzniti pred poglavitnimi alternativami svoje usode in direktnim konfrontacijam s, pogojno rečeno, transcendenco kot vsakokratno simbolno in presežno inštitucijo. Spomnimo naj le na Casea iz že legendarnega Gibsonovega *Nevromanta*, ki je sicer uspešen konzolni kavboj, ki mu uspe prebiti led novodobne trdnjave Tessier-

:::

[5] J. Helfers: *Ghost in the machine*, v: Future Net, New York, 1996, str. 228.

Ashpool, toda na drugi strani, je neverjetno ranljiva in tragična oseba z roba fizičnega preživetja. Denar, ki se mu bo kot nagrada za uspešen posel v kiberprostoru nabral na švicarskem bančnem računu, bo namreč porabil za novo trebušno slinavko in nova jetra, torej za nujno reševanje svoje kar se da ogrožene eksistence. Nič bondovskega ni na njem in po končani akciji ga ne čaka oddih z lepoticami na Sejšelskih otokih, ampak najprej pot v bolnišnico po transplantate. Tudi Alex v delu Brucea Sterlinga *Huda ura* (Heavy Weather) je bolehen, krhek, zdravniških intervencij potreben junak, zato njegova sestra in rešiteljica Jane ob koncu romana izpove njuno skupno usodo z besedami: "Midva nisva srečna, Alex. To ni srečen čas. Živa sva in vesela sem, ker sva živa, toda sodiva med ljudi katastrofe. Nikoli ne bova zares srečna ali varna, nikoli. Nepreklicno nikoli."[6]

Ne Case, ne Alex, ne prej omenjeni Marc niso nikakršni čistokrvni Rambi, podobno pa velja še za vrsto drugih junakov kiberpankovskih besedil. Toda, in to je tukaj najpomembnejše, ranljivost, krhkost in tragičnost junakov kot "ljudi katastrofe", ki sega od oseb Hoffmanna in Shelleyjeve do nekaterih Gibsonovih in Sterlingovih junakov, je dejansko pogoj za, v začetku tega besedila omenjeno preusmeritev, se pravi za pot od fascinacije z dosežki novih tehnologij (ki je sicer marsikje prevladujoča še danes) k tehnologijam, ki rabijo kot kontekst za artikuliraje prvih in poslednjih vprašanj človeka kot osebe in družbenega bitja. Srečevanja s tehnologijo, pogosto tudi v obliki naravnih katastrof in posledic zgrešenega socialnega darvinizma in apokaliptičnih dogodkov, rabijo za ekran, ki omogoča vpogled na čistino, kjer se artikulirajo problemi osebe, svobode, samouresničenja, odnosa do smrti, sočloveka in transcendence.

:::

[6] B. Sterling: *Heavy Weather*, London, 1995, str. 275.

Iznenada postane prisotno vse v kar se da izostreni, konfliktni, različne opcije vključujoči obliki: rojstvo, smrt, transcendenca, apokalipsa, rešitev, bolečina, sreča, prestopniška akcija. In to ozadje je kar se da produktivno tudi za jezik sam, kajti izredno, prestopniško in presežno je mogoče ustrezno opisati v jeziku, ki je sam prignan do svojih skrajnih meja. Stalkerjevo cono imata konec koncev tudi Case in Alex, Sterlingov junak, konfrontiran s tornadom F-6 v *Hudi uri*. Izziv teh okolij spodbudi pisatelje k pravcatim visokoadrenalinskim jezikovnim bravuram, spomnimo naj le na Gibsonove opise atmosfere v Nevromantu ob Caseovem prebijanju Tessier-Ashpoolovega ledu, ko je posegel celo k drznim metaforam sinestetične in halucinacijske zaznave, recimo k "okusu modrega", h "kristalnim živcem vesolja podatkov" in h "krogli pojoče teme".[7]

Kvalitete izrednega, prestopniškega, ekstremnega, eksponentno stopnjevanega, ki spremljajo akcije v območju novodobne cone – utrdbe umetne inteligence same, naravnost prisilijo pisca, da na njihov izziv odgovori z jezikom, ki sega daleč preko vsakdanje govorice, postane pesniško snujoč, drzno ustvarjalen. Nekateri Gibsonovi opisi celo spominjajo spričo esteticistične naravnanosti na nekatere opise iz Wildove *Slike Doriana Graya*. Vrhunska dela znanstvene fantastike, še posebno v sodobnejši kiberpankovski varianti, se nam torej izkažejo kot relevantno področje (žanrske) literature, ki prav spričo ontoloških, etičnih in antropoloških tem, ki jih odpira, zahteva ustrezno konceptualizacijo. Kako misliti omenjene, izrazito filozofske sestavine te zvrsti? S katerimi teoretskimi in metodološkimi prijemi se jim približati?

V okviru različnih teorij o postmoderni usmerja problematika junakov v teh tekstih nedvomno k vprašanjem postmoderne desta-

:::

[7] W. Gibson: *Nevromant*, Ljubljana, 1997, str. 275, 276.

bilizacije posameznikove identitete. Gre za problem posameznika kot zgolj softverskega (ram-skega) konstrukta, virtualnega agenta in mrežnega klona (tu naj spomnimo na Marka in njegovo življenje onstran vezanosti na meso v romanu Pat Cadigan *Synners* (1991), potem za problem duha in telesa v smislu problema duha in mreže, za telo brez organov (koncept iz Deleuze-Guattarijevega dela *Tisoč platojev* in za organe brez telesa (koncept Arthurja Krokerja iz dela *Krč*), za koncept terminalske identitete (opisane v tako naslovljenem delu Scotta Bukatmana) in za obsežen korpus vprašanj, vezanih na kiborga. Izziv za teorijo je nedvomno junak teh del, prav tako pa tudi atmosfere in situacije, v katere ga umešča pisatelj. Te so kar se da nenavadne in ob njih se odpirajo tudi ontološka vprašanja, povezana s statusom ne-prostora, prostora-časa, nematerialnosti, ageografske artikulacije mreže in kot-da-svetov. Atmosfere ekstremne negotovosti in pretresljivosti, ki je učinek ontološke destabilizacije, dopolnjujejo tudi atmosfere umetelno stopnjevane-ga, eksponencialnega in celo ekstatičnega, ki so aktualne tudi za razumevanje tistih kulturnih trendov, ki so danes predvsem vezani na rejv, didžejsko in klubsko kulturo.

Posebno mesto pri generiranju ali vsaj aranžiranju takšnih atmosfer ima prav sodobna tehnologija pametnih strojev, ki drzno evocira ekstremne situacije in spravlja "stranke" v njih v stanja ekstatičnega in presežnega; gredo do svojih meja in žarčijo celo preko njih. Stroji informatičnih tehnologij so zato tudi stroji za izrekanje (tehno)metafizičnih vprašanj in za proizvajanje ekstremnih atmosfer. To so stroji, ki organizirajo in aranžirajo akcije in reakcije predmetov in oseb tako, da se znajdejo v celostni potopitvi kot v vrtincu, iz katerega se skušajo reševati prav na način, da oddajo v takšnih situacijah del svojih najbolj avtentičnih lastnosti. Pripustijo neki "več". In literatura je umetnost, ki že od nekdaj stavi nanj.

Ne le v visoki elitni umetnosti, ampak tudi v vrhunskih besedilih znanstvene fantastike, in sicer tistih usmerjenih k preživetvenim strategijam "ljudi katastrof", k ranljivim, destabiliziranim jazom, k bogu iz stroja, k emancipaciji in ubegom na mreži in k vprašanju smrti v okviru izzivov tehnoznanosti, so danes prisotne (tehno)metafizične kvalitete kot lastnosti posebnih atmosfer, v katerih gre junakom tako rekoč za nohte in so prisiljeni na ekstatični čistini iskati odgovore na temeljne eksistencialne dileme. (Tehno)metafizične kvalitete spremljajo tudi skrivne, pogosto kar transcendenčne cilje akcij junakov z destabilizirano identiteto, ki praviloma usmerjajo k izkustvu daljnega, presežnega in nenavadnega, še posebno strašnega in grozljivega. V Sterlingovem romanu *Huda ura*, ki je predhodil danes modnemu zanimanju filmarjev za ekstremne vremenske pojave (recimo film *Stormchasers*, posnet s tehnologijo IMAX, in uspešnica *Twister*), ima vlogo transcendenčnega in apokaliptičnega izkustva tornado F-6, ki je opisan kot apokaliptična transcendenca, kot nekaj, kar bo junakom omogočilo poslednje in najvišje izkustvo. Sterling je njegov opis podal skozi monolog junaka Jerryja: "Ljudje, vsi ste videli simulacije, zato veste, kaj mislim s tem, ko rečem F-6. Toda ljudje, ta prekleta stvar je končno nad nami. Tukaj je, zares je, tokrat ne gre za zvočno simulacijo niti za njen simulaker. Z nami je v močni realnosti. (...) Ta stvar je Smrt, ljudje. To je uničevalec svetov. To je najbolj grozljiva stvar, kar jih je človeška dejavnost proizvedla v svetu po Los Alamosu."[8]

So te besede prestrašile člane skupine, usmerjene v raziskovanja neurij pa tudi v halucinacijska in visokoadrenalinska deskanja po njih? Niso. Nihče ni pobegnil. Lovci na tornade so junaki današnje-

:::

[8] B. Sterling: *Heavy Weather*, London, 1995, str. 218.

ga trendovskega, kar se da estetiziranega sveta, ki so usmerjeni k intenzivnemu uživanju na kar se da ekstremnih frekvencah. Slišati več, kot je slišati mogoče. Videti več, kot je mogoče z naravnim vidom. Otipati več, kot je mogoče otipati v svetu materialnih predmetov ... To so imperativi njihove hedonistične želje, ki je tehno kodirana. Ti junaki namreč že sodijo pod obnebje tehna, njihov življenjski ritem je pri 180 in več udarcih v minuti, model družbe, ki ji pripadajo, je že rejvarska družba (angl. raving society), ki implicira ekstazo, performance, zaznavanje na ekstremnih frekvencah, visoko energijo in z njo povezano hitrost, stopnjevanje notranjih ritmov telesa, trans. Njihov cilj je organizirati dan kot celo življenje, se pravi, natrpati ga z dogodki, ki jih je mogoče transformirati v estetska doživetja. Opraviti imamo torej s posameznikom kot osebo, ki se hrani z dražljaji na kar se da visokih/nizkih (zato nenaravnih, celo protinaravnih) frekvencah, je v stanju ekstaze, ki jo ne usmerja v kakšna dolga in naporna potovanja v geoprostoru, v eksotične pokrajine na koncu sveta, ampak v potovanja/izlete v notranjost osebe, v notranje prostore in čase, v metafore-pokrajine, ki jih raziskuje v visokoadrenalinskih in visokomorfinskih akcijah. To je posameznik (posameznica), ki je lahko bodisi na ravni domišljije postavljen v simulator ali pa v sedež za katapultiranje, ali pa sedi v njiju dobesedno, v "trdni realnosti"; če ne drugod, pa v simulatorju, postavljenem v digitalni arkadi ali tematskem parku.

To je oseba, ki piše/govori/sanja v jeziku znanstvene fantastike in tehnoznanosti (od umetnega življenja do genetike in teorije kaosa), vendar pa svoje vizije, programirane glede na vsakokratni hype, tudi prizemlji; kiberpankovska high-tech obzorja kombinira z obzorji tradicionalne znanstvene fantastike; po katapultiranju na utopični Freeside si zaželi kar se da stvarne ozemljitve, kot Frankensteinov monster hrepeni po nevesti, identiteti, sledeh v "trdni" realnosti.

Vsekakor gre tudi za ambivalentno bitje, razpeto med visokoadrenalinsko, tehniško pospešeno ekstazo in ranljivo, v določenem smislu celo srednjeevropsko samozavedanje, ki je členjeno v atmosferah metafizičnih kvalitet, opisanih in premišljenih v delu Romana Ingardna *Literarna umetnina*. Oseba v paradigmi tehna, torej posameznica/posameznik kot visokoadrenalinski džanki, si zato prej ali slej postavi tudi vprašanja o transcendenci. Rabi tornado F-6 iz Sterlingovega *Heavy Weather* in rabi središče Los Angelesa (Downtown L.A.) kot fantastično točko za vsa mogoča in nemogoča apokaliptična nasilja. (Videti je, da je Novi Jeruzalem danes Los Angeles, ugledan v svoji umetno-umetelni razsežnosti, ki je videti kot splet kristalnih in holografskih odsevov, aranžiranih tako, da opazovalcu spodnesejo trdno oporno točko.) Poseben pa je tudi njegov odnos do erotike in seksa; tudi ta je ekstatičen in apokaliptičen hkrati. Spomnimo naj le na protokiberpankovski roman J. G. Ballarda *Trk*, v katerem tudi rabijo telesa akterjev prav posebno čistino, namreč takšno, ki jo vzpostavlja "ranjena tehnologija" v interakciji z ranjenim telesom, torej okolje, ki ga "aranžirajo" prometne nesreče. Seks v *Trku* funkcionira le v umetnem in katastrofalnem.

Toda takšna oseba, postavljena na čistino, nikakor ne zbuja izključno srednjeevropske tragike, ampak jo lahko ugledamo tudi pod znamenjem komike, farse in ironije. Tu naj omenimo Virilijev koncept prerazdraženega posameznika (fr. l'homme surexcite) kot s protezami, implantati in priključki preobteženega bitja, definiranega in ironiziranega glede na Nietzschejevega nadčloveka in njegov mit o "la grande sante". O njem je Virilio pisal v svojem besedilu Od nadčloveka k prerazdraženemu človeku (vključeno je v njegovo knjigo *L'art du moteur*), v katerem ob domiselni omembi mojstrov-manipulantov s svojimi telesi, kot so Fred Astaire, Michael Jackson

in performer Stelarc, obravnava jutrišnjega nadčloveka v smislu zdravega nadopremljenega posameznika, ki nadzoruje svoje okolje brez fizičnega premikanja, kar spominja na s protezami opremljenega invalida.

Na tej točki lahko prekinemo, metaforično rečeno zalomimo dosedanji potek tega teksta. Ob koncu 90. let 20. stoletja smo, ko je tudi v kulturne študije s področja kiberkulture stopilo zdvomljenje nad evforično recepcijo novih tehnologij in smo priče upravičene kritike tehnometafizik. Razumevanje čistin, aranžiranih s sofisticiranimi pametnimi tehnologijami, kot mest za postavljanje avtentičnih vprašanj o današnji osebi, je eno izmed sicer upravičenih branj antropoloških razsežnosti tehnokulturnega kompleksa. Povezano je z naravo umetnega druge generacije, z njegovim sumljivim, dvoumnim ontološkim statusom, ki ga generirajo prav pametni stroji. Za njih je značilno, da sodijo v jedro današnjih tehnologij, ki niso več koncipirane kot sredstva za dosego ciljev v težkih in trdih produkcijah, ampak so mehke, ironizirane in estetizirane, spektakelske in umetniške. Gre za tehnologije, ki so v določenem smislu pravljične, iluzijske in skrivnostne; vključene so v sodobne obrede in spektakle, pravljice in pasijone. Novodobnih pravljic namreč ne iščemo več v svetu newtonske fizike in evklidske geometrije, ampak jih nenehno generirajo nove tehnologije in tehnoznanosti s svojimi dosežki. Tudi "das Unheimliche" prihaja danes iz pogona pametnih strojev in iz znanstvenih dosežkov na področjih nanotehnologij, molekularne biologije, genetike, umetnega življenja in robotike. Strašni niso več pojavi v podivjani naravi (recimo nevihte z bliski in potresi, ki praviloma pustošijo po nerazvitih delih planeta), ampak kloni, kiborgi in virtualni agenti (spomnimo naj le na vrsto javnih razprav o kloniranju leta 1997).

Vedno več stvari se dejansko osredotoča okrog pametnih strojev (omenili bi lahko še vrsto vprašanj, ki zadevajo področje študija spolov, recimo vprašanja za mrežo tipičnega mačizma, prav tako pa tudi grozljivo socialno segregacijo, ki jo generira t. i. virtualni kapitalizem). Nedvomno se v kontekstu pametnih strojev generirajo čistine za poslednja vprašanja osebe v rejvarskih družbah, nedvomno se ob njih dogaja nekaj pretresljivega, kar spodbuja umetnost (filmsko nič manj od v tem razdelku obravnavane literarne), toda prav tako se ob teh napravah postavljajo tudi temačna zakotja za generiranje novodobnega tehno-misticizma in tehno-mračnjaštva. Najgloblja vprašanja osebe, usmerjena k novim definicijam kiberetike, ustvarjalnosti, svobode in odgovornosti, so en aspekt kiberprostorskih čistin, drugi pa je tisti, ki lahko privede do kulta, podobnega tistemu, ki ga je razvijala sekta Heaven's gate, katere članice in člani so se marca 1997. leta odločili za množični samomor. Kot Gibsonov junak Case, osvobojen ječe svojega lastnega mesa, so želeli brez teles poleteti na nekakšen krožnik, ki naj bi spremljal Hale-Boppov komet, in na njem za vedno zapustiti naš planet. Jim je uspelo? Policija je našla 26. marca 1997 na njihovem domovanju pri San Diegu 39 trupel[9], deskarji na internetu pa so še dolgo po njihovem fizičnem izginotju lahko obiskovali njihove spletne strani s kultnimi vsebinami, ki so bile profilirane z NLP-jevsko in kiberkulturno metafiziko.

:::

[9] Več o tem v študiji W. G. Robinson: *Heaven's Gate: The End?* Dostopno na: http://www.ascu.org/jcmc/vol3/issue3/robinson.html#gate.

# SIMULATOR: VRTOGLAVICA ZA NALAŠČ

"Pametni stroji so prežali po apartmaju,"[10] so prve besede v romanu pisca in teoretika kiberpanka Brucea Sterlinga *Huda ura*. V izhodišču sodobnega teksta iznenada ni več človeški subjekt, ampak so to stroji, in sicer pametni stroji tretje tehnološke revolucije, sicer pa se tudi prvo, danes že legendarno besedilo tega žanra, t.j. *Nevromant* Williama Gibsona, začenja s pomenljivim stavkom: "Nebo nad pristaniščem je imelo barvo televizijskega zaslona, na katerem se je program že iztekel."[11] Ne več: naravni pojavi ali subjektovo razpoloženje, temveč reference in metaforika iz sveta sodobnih tehnologij postajajo podlaga za opis sedanje junakove konstelacije. Je ta obrat oziroma zamenjava paradigme nekaj naključnega, vezanega le na apologete kiberpanka, ki so že kot otroci skušali svet videa in računalništva in si nadevali walkmanove slušalke? Nikakor. Ob koncu 20. stoletja smo ljudje evroameriškega sveta postindustrijskih, informatičnih in spektakelskih družb v položaju, ko je tehnologija postala globalna kultura, kar ima vrsto usodnih posledic za različna področja vsakdanjosti, od delovnih mest do rekreacije in zabave, od politike do tehnometafizike, o čemer smo razmišljali v prejšnjem poglavju. Pri tem je mišljena tehnologija t. i. pametnih strojev, ki so enote podaljšanega živčnega sistema in ki sodijo k posamezniku že skoraj genetsko in ga s tem konstituirajo kot fraktalni subjekt (v smislu teorije Jeana Baudrillarda[12]).

Postindustrijske družbe s tehnologijo kot kulturno dominanto imajo tudi novo, spremenjeno ideologijo. Njeno jedro je postala zabava, profilirana z različnimi segmenti popularne kulture, ki je vsebina in življenjski stil različnih družbenih skupin in subkultur. V

:::

[10] B. Sterling: *Heavy Weather*, London, 1994, str. 1.

[11] W. Gibson: *Nevromant*, Ljubljana, 1997.

[12] J. Baudrillard: *Le Xerox et l'infini*, v: Traverses 44-45, Pariz, september 1988, str. 18-22.

njej participirajo tisti, ki delajo v modnih in trendovskih servisnih dejavnostih, potem tisti, ki imajo zanjo vedno več časa spričo krajšanja delovnega dne, prav tako ogromne množice izobražujoče se mladine in tudi tisti, ki so izključeni iz sveta dela (brezposelni in upokojenci). Pri tem pa je pomembno, da je tudi zabava že postala v mnogočem spremenjena, na novo organizirana, profilirana (nastopa kot, ironično rečeno, ideološki aparat globalne naddržave, se pravi transpolitike) in tehnificirana, kajti vedno izraziteje je kodirana in aranžirana s stroji, še posebno s tistimi, značilnimi za današnje trende. Kje in kako se danes zabavajo sodobniki, kakšne so nove vsebine in oblike popularne tehnokulture?

## Ustanove in oblike tehno zabave

"Če je bila gotska katedrala simbolna struktura fevdalnega obdobja in tovarna industrijskega, potem imajo danes podobno vlogo kulturna prizorišča in tematski parki, kakršna sta pariško Središče Georges Pompidou in Disneyland, ter karnevali potrošništva - nakupovalne galerije."[13] Tem inštitucijam, naštetim v tekstu Laurena Langmana o nakupovanju za subjektivnost, lahko dodamo še digitalne arkade (recimo "Cybermind centre" in "Virtual Worlds" v ZDA) kot nove oblike tematskih parkov, potem prostore za rejv dogodke, prav tako pa tudi sodobna rekreacijska središča, recimo fitnes centre in akvatične parke s številnimi atrakcijami vodnih športov (v Evropi recimo Aquafolies in Aqualandia v severni Italiji, v Parizu kompleks Aquaboulevard, pri nas čateška Termalna riviera). Za vse tovrstne ustanove je značilno srečevanje različnih trendovskih dejavnosti, in sicer nakupovanja (za življenjski stil), rekreacije in zabave, ki se dogajajo v izrazito estetsko aranžiranih okoljih

:::

[13] Lauren Langman: *Neon Cages, Shopping for subjectivity*, v: Lifestyle Shopping, ur. Rob Shields, London in New York, 1992, str. 41, 42.

(celo nakupovanje je v njih organizirano kot prvovrstni estetski dogodek). Prav tako pa se dogaja v teh parkih (še posebno v tematskih, torej v novodobnih lunaparkih) tudi zabava v zelo spremenjeni, in sicer na tehnologijo oprti obliki. Tudi zabava je danes predvsem tehno. Poteka na strojih, od igralnih avtomatov v casinojih in digitalnih arkadah do simulatorjev letenja in drugih naprav za sofisticirane in hazardne dirke. Pri tem je pomembno, da so ti stroji pogosto že "pametni", kar pomeni, da omogočajo dialoški, dvosmerni odnos med napravo in uporabnikom-igralcem, ki ima možnost, da izbira med variantami, stavi na določene opcije, dobiva in izgubIja, se identificira z junaki ali se z njimi razhaja. To je predvsem lastnost nove generacije video iger, ki se vedno bolj širijo na mreže in opuščajo tradicionalno področje na določeno geografsko lokacijo vezane zabave.

Čeprav postaja trend domačih računalniških iger s konzolami, potem iger na podlagi mrežne povezanosti in iger v digitalnih arkadah s seti za virtualno realnost vedno opaznejši, pa v tematskih parkih širom po svetu vedno bolj narašča uporaba nove oblike popularne kulture, in sicer tehno zabava, ki poteka v različnih simulatorjih, praviloma razvitih na podlagi najnovejše vojaške tehnologije. Mislimo na usmeritev, katere začetka sta "Star Rides Tour" v Disneylandu in "Back to the Future" v Universal studijih in ki ima danes številne posnemovalce in nadaljevalce (recimo v lasvegaških hotelskih atrakcijah pa tudi v Evropi, konkretno v pariškem kinosimulatorju Cinaxe. (Cinaxe je "osni kino" na treh parih hidravličnih nog v največjem tovrstnem simulatorju na svetu, kajti sprejme kar 60 "potnikov". Poleg "Geode" je ena osrednjih atrakcij v Mestu znanosti in industrije pri Porte de la Villette.) Običajno so to hidravlični in digitalni 'roller coaster simulatorji', pri katerih je kombinirana domišljijska pustolovščina, simulirana preko računal-

niške grafike, z občutkom realnega, celo omotičnega gibanja v okviru realne, strojno podprte dirke. V tehnološkem smislu gre za instalacijo hidravlične platforme s sedeži, ki se giblje sinhrono z dogajanjem na zaslonu, na katerem se vrti kaka divja animacija praviloma utopične pustolovščine, recimo vožnje z vesoljskim plovilom ali vsaj nadzvočnim lovcem-prestreznikom ali pa dirka ekstremnih športov (formula I, smuk na olimpijski progi ali na tisti za svetovni pokal ...). Gledalec-uporabnik takšnega simulatorja zadobi fantastičen občutek celostne potopitve v dogajanje, identificira se z junaki nore dirke na zaslonu pred sabo in halucinatorično uživa v takšnem tripu po umetni realnosti.

## V OBMOČJU POTOPITVENIH UČINKOV

Pri tem pa je pomembno, da potopitveni učinki, ki spremljajo doživljanje takšne dirke, niso rezultat zgolj prepričljive računalniške grafike na zaslonu pred uporabnikom simulatorja, ampak jih spodbujajo realni tresljaji in celo surovi sunki v uporabnikovo hrbtenico in želodec. Uporabnik je pri tem postavljen v položaj, ko mora za užitek vožnje tudi nekaj potrpeti, kar pomeni, da je užitek pri dirkah v "roller coaster simulatorjih" povezan s svojevrstnim fizičnim naporom, nelagodjem in celo muko. Užitek takšnega omejenega, "trpečega" hedonizma je v iluziji, da dejansko potuješ (se pravi uhajaš, si pod obnebjem escape) in da tega ne doživljaš samo vizualno, ampak tudi taktilno, s celostno inervacijo. Pri tem gre tudi za proces (igre), za katerega je značilna razlika med fenomenalnim in aktualnim gibanjem (dirkaš, se pravi, se treseš, "trpiš" fizično, prav tako pa tudi na podlagi identifikacije z dogajanjem na zaslonu), kar usmerja k spoznanju o temeljni ontološki situaciji današnjega

posameznika, ki živi v kar se da kompleksni, integralni realnosti[14], za katero je bistveno, da združuje realno in fenomenalno, aktualno in virtualno. Za tovrstno realnost se uveljavlja že izraz povečana realnost, kajti gre za kombinacijo različnih danih in sintetičnih, predvsem virtualnih svetov. V tem smislu je vožnja na simulatorjih, podobno kot igre v digitalnih arkadah (recimo v Cybermind centrih) naravnost poučna in testna, kajti ta oblika tehno zabave omogoča množičnemu uporabniku enostaven dostop do kompleksnega izkušanja realnosti kot pluriverzuma, torej soobstoja danega sveta s sintetičnimi, tehno svetovi.

Vožnja v "roller coaster simulatorjih" kot nadvse profana dejavnost, ki pa vendarle omogoča filozofske in sociološke interpretacije... Kako razumeti to obliko tehno popularne kulture, h kateri teži posameznik, ki se rad prepušča imerzivnim okoljem, kar pomeni, da se pusti zapeljati na točko zaznave brez razvidnega spodaj in zgoraj, levo in desno, in se prepusti odmikom v sintetični čas? Skušajmo opozoriti le na nekaj poglavitnih teoretskih momentov, in sicer bolj v smislu estetiške in celo filozofske ontološke analize kot pa analize ideoloških aparatov, ki spremljajo identifikacijo uporabnika z junaki računalniško simulirane pustolovščine na zaslonu in tudi mehanizme pravičnosti in uspešnosti v takšnih svetovih.

V simulatorjih se zabava trendovski posameznik kot homo ludens (izraz Johena Huizinge) in homo aestheticus. Gre za posameznika, katerega poglavitni življenjski vsebini sta igra in zaznava (aisthesis), stopnjevani do neslutenih, tehno-stimuliranih oblik, ki presegajo

:::

[14] Gre za francoski termin "la realite integrale", ki ga je Jean Baudrillard uporabil v svoji knjigi *Le crime parfait*, Pariz, 1995.

frekvence naravno dane zaznave. To je tudi posamenik kot l'homme surexcite (prerazdraženi človek)[15] v smislu analiz Paula Virilia in kot bitje, ki se vedno bolj odpira novim, predvsem biokompatibilnim tehnologijam (tudi na način kiborga - kibernetičnega organizma). Dirke v zabaviščnih simulatorjih so zato namenjene maksimalni stimulaciji posameznikovega senzornega aparata, ki v njih dobi kar se da veliko dražljajev na kar se da majhno časovno enoto.

Vožnje v "roller coaster simulatorjih" so manifestacije taktilne kulture, ki temelji na celostni "inervaciji" (izraz Walterja Benjamina) današnjega posameznika, na njegovi aktivni vključitvi v okolja zabave, kar pomeni, da se opušča njegova zgolj distančna, kontemplativna vloga. Impulz po višanju adrenalina, ta trendovski imperativ, ki danes spremlja vrsto rekreativnih atrakcij od skakanja z elastiko (angl. bungy jumping) in skakanja s padali do ekstremnega športnega plezanja in kanjoninga, je na delu tudi tukaj, pri imerzivnih učinkih dirk v simulatorjih. Marsikdo se vpraša, ali ni dovolj, da gledamo in doživljamo odštekano simulacijo pustolovskih dirk samo na zaslonu. Ne. Treba je biti tudi neposredno, fizično pretresen, krčevito se moraš oklepati sedeža v simulatorju in s koleni, dvignjenimi k bradi, krotiti želodec, kajti šele takrat dosežeš vrhunec tovrstne zabave. Ko omenjamo taktilno recepcijo, naj spomnimo, da je taktilnost sploh postala danes poglavitna paradigma; taktilna perspektiva je dominantna v kiberprostoru (stališče Paula Virilia).

:::

[15] Gre za koncept, razvit v tekstu "Du surhomme a I'homme surexcite", v: Paul Virilio, *L'art du moteur*, Pariz, 1993, str. 131-167.

## Taktilna kultura in podobe-telesa

Navzlic taktilnosti pa je pomemben tudi pogled, se pravi dejavno oko in njegove nevronalne interpretacijske povezave, in to na prav poseben način. Postmoderna kultura je (bila) po svojem jedru izrazito vizualna. Kulturni obrat od pisave k slikovnemu (v smislu sociologije postmodemizma Scotta Lasha[16]) je (bil) zanjo pomemben, celo odločilen, pa čeprav se ni iztekel v radikalističnem izključevalnem odnosu, ampak je vzpostavil tudi nove generacije tehno-pisav, ki pa imajo močne vizualne učinke in so nič manj kot časovni tudi prostorski mediji. Kakšne so podobe, ki opredeljujejo postmoderno kulturo? V igri niso več zgolj ploske podobe, značilne za klasično slikarstvo in tv zaslon, temveč 3-D podobe, lahko bi rekli kar podobe-telesa, katerih osnovni model je hologram; gre za "podobo" (optični volumen - pomnilnik), ki od svojega mesta na steni "raste" proti opazovalcu. Globina, z informatičnimi postopki (še posebno z virtualno resničnostjo) simulirana telesnost podobe v sodobni industriji zabave, je nujna za prepričljivo vstopanje v imerzivna okolja.

Kaj kažejo novodobne podobe-telesa, kdaj so kar se da prepričljive in "in"? Predvsem takrat, kadar ne predstavljajo več znanih, naravnih, danih okolij, ampak so v funkciji produkcije novih, še ne videnih in izkušenih svetov. To so podobe, ki ne pohujšujejo več, se pravi tiste, ki bi lahko prešle filter prepovedi podob (nem. Bilderverbot). Mišljena je prepoved podob v judovstvu in tista interpretacija, ki jo je k vprašanju te prepovedi in hkrati k usodi sodobnega slikovnega prispeval Theodor W. Adorno z mislijo, da se tej prepovedi lahko ognejo samo tiste estetske slike, ki več ne

:::

[16] S. Lash: *Sociology of Postmodernism*, London: Routledge, 1990. (V slov. prev. S. Lasch: Sociologija postmodernizma, ZPS, Ljubljana, 1993.)

odslikujejo[17]. Mišljene so slike, ki nimajo več kompleksa, da so analogoni nečesa (zunanjega), ampak so že konstituenti novega, še ne izkušenega okolja vidnosti, nevtralnega do zahtev po reprezentaciji.

Sedanji "roller coaster simulatoji" so resda še preveč vezani prav na verističnо simulacijo poznanih pokrajin, boljše dirke so vsekakor tam, kjer gre že za povsem utopična okolja (recimo v okviru atrakcije "In Search of the Obelisk" na simulatorju v lasvegaškem Luxorju, pa tudi "Alpha Bravo" v pariškem Cinaxe je dovolj odmaknjena vsakdanjosti). Tu naj spomnimo, da raba simulatojev ne stopa s področij vojaškega kompleksa[18] in izobraževalnih in znanstvenih ustanov samo v sodobna zabavišča, ampak tudi v elektronsko kibernetično umetnost. Dovolj signifikanten primer takšne inštalacije je delo *The Forest* (1993), avtorjev Tamása Walizckega, Sebastiana Egnerja in Jeffreyja Shawa, ki omogoča uporabniku drzne učinke celostne potopitve v krošnje dreves, ki se na računalniški grafiki pred njim širijo v vse smeri.

## Naprave za stimuliranje "prerazdraženega" posameznika

Trendovsko vstopanje v simulatorje lahko umestimo v prehod od simulacije k stimulaciji. Gre za to, da tehno naprave z ekstremnimi, v naravnih situacijah ne izkušenimi dražljaji z neobičajno nizkimi ali visokimi frekvencami stimulirajo centralni živčni sistem in ga v določenem smislu celo drogirajo. Tu gre celo za paradigmo tehnodrogiranja, ki spremlja številna vsakdanja občevanja s "smart gadgets" kot protezami za širjenje človekovega centralnega živčnega sistema in ki se pogosto kaže tudi v izgubi občutka za prostor in čas.

:::

[17] Primerjaj N. Bolz: *Eine kurze Geschichte des Scheins*, München, 1992, str. 25.

[18] Tu je vsekakor zanimiv primer družba Martin Marietta, ki je svoje dolgoletne izkušnje na področju izdelave slikovnih generatorjev in realističnih 3-D okolij za trening voznikov tankov in pilotov vojaških letal v simulatorjih prenesla tudi na izdelavo video iger, o čemer priča njihovo sodelovanje s SEGA, ki se je začelo 1992. leta.

To dejstvo nas usmeja k novodobni varianti tiste oblike iger, ki jo je Roger Caillois v delu *Igre in ljudje*[19] opredelil s pojmom "ilinx"' (vrtoglavica), kajti gre za namerno vstopanje v dejavnosti, ki rušijo gotovost zaznave (povzročajo paniko, hipnozo, frenetične rotacije, občutek bližine smrti). Vožnjo v simulatorjih lahko zato povežemo tudi s tistim trendom sodobne kulture, ki je v tem, da se hedonizem in disciplina več ne izključujeta[20], kar pomeni, da je za današnje ekstremne užitke treba tudi potrpeti, kajti pogosto zahtevajo veščino, celo mukotrpne vaje.

Tehnostimulirani napor telesa, povezan z vrtoglavično zaznavo, lahko umestimo tudi v širše obzorje današnje kulture, namreč v obzorje negotovosti in dinamičnih sprememb. Gre za težnje po modeliranju telesa, se pravi po objektivaciji njegovih delov, podobno kot poteka pri bodibildingu in fitnes aktivnostih[21]. To je telo nomadskega in fraktalnega subjekta, ki se vedno bolj odpira novim (predvsem "'mikro" in "nano") tehnologijam v smislu prehoda od odtujitve k priključenosti. Mislimo na tehnologije, ki že posegajo v telo, kar implicira "tehnokonektivizem"' v smislu kiborga (kibernetičnega organizma). Simulatorji so odlična mesta za kiborge. Tehno telo zaznava na ekstremno visokih in ekstremno nizkih frekvencah, zato potrebuje številne tehno, torej umetne impulze, in to ne le za vid in sluh, ampak tudi za dotik in prav tako tudi za domišljijo (dejanska "hype" stimulacija bo tista, ki bo merila neposredno na ustrezna možganska središča, bo pod znamenjem simstim naprav in bo obšla v določenem smislu profane organe sluha, vida in otipa).

:::

[19] Roger Caillois: *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Pariz, 1958.

[20] O tem razmišlja Mike Featherstone v tekstu *The Body in Consumer Culture*, uvrščenem v zbornik The Body, ur. Mike Featherstone, Mike Hepworth in Bryan S. Turner, SAGE Publicatios, London, 1991, str. 171.

[21] O tem piše Gary Day v tekstu "Pose for Thought: Bodybuilding and Other Matters", uvrščenim v zbornik: Readings in popular culture, gl. urednik Clive Bloom. Macmillan, Houndmills, 1990, str. 48-58.

Tematski parki s simulatorji so novodobni lunaparki. Spada obisk v njih le k trendovski pop zabavi za stare in mlade? V tekstu K planetariju je Walter Benjamin opozoril na nov aspekt negospodovalne, alternativne tehnike, ki daje priložnost človeštvu za nov stik s kozmosom in ima naravnost zdravilen, terapevtski značaj. "Hitrosti v notranjost časa" krepijo bolnike kot visoke gore ali južna morja, zato je to spoznanje izrazil v misli "Lunaparki so predhodne oblike sanatorijev"[22]. Še izraziteje in predvsem konkretneje pa je na priložnost terapevtske funkcije nove tehnike, in sicer filmske, opozoril v znamenitem eseju Umetniško delo v času tehniške reprodukcije. Film mu je pomenil umetnost, ki ustreza daljnosežnim spremembam zaznavnega aparata, spremembam, ki jih doživlja sleherni pešec v velemestnem prometu. Programirano, namerno izpostavljanje šokantnim učinkom je način, da kljubuješ in se prilagajaš objektivnim nevarnostim v okolju, je bilo jedro te Benjaminove teze (zapisane v 29. opombi *Umetniškega dela*[23]). Film je torej korespondiral z velemestnimi šoki industrijske moderne, izkustvo, ki ga je ponujal, je omogočalo prilagajanje nevarnostim velemestne atmosfere. Pojdi v kino, pa boš lažje prenašal in preživel norost velemestnega ritma, je bilo implicitno sporočilo te misli.

## NEKDAJ KINO, DANES SIMULATOR

Tu pa lahko prav v navezavi na to Benjaminovo primerjavo izpeljemo podobno analogijo za (postindustrijsko, postmoderno) sedanjost, le da zdaj ni več referenca velemesto s svojim šokantnim prometom, ampak svet zaslonov, terminalov in bombardiranj bitnih informacij v mrežnih okoljih. Kako se naučiti parirati današnjim, recimo kar postindustrijskim šokom, ki niso samo verbalni, vizualni in avditivni, ampak vedno izraziteje tudi taktilni, saj segajo pod

:::

[22] W. Benjamin: *Gesammelte Schriften*. Suhrkamp, Frankfurt/M, 1974, zv. IV. I, str. 147.

[23] W. Benjamin: *Gesammelte Schriften*, zv. I. 2, Frankfurt/M., 1974, str. 503.

kožo? S filmom, tako kot v benjaminovski moderni? Veliko vprašanje. Je kak nov medij, ki (tako kot je v Benjaminovem primeru film) ustreza velikim spremembam zaznavnega aparata ob njegovih konfrontacijah z mrežnimi komunikacijami, ritmom multimedijskih dogodkov, transpolitičnih spekulacij, borznih informacij in transporta s sodobnimi letali in hitrimi vlaki (z japonskimi "bullet trains", s francoskimi TGV)? Je. Vaje za pariranje takšni atmosferi in njenim ritmom nedvomno ponuja MTV s svojimi divjimi frekvencami vizualnih in avditivnih informacij, ki jih prinašajo glasbeni videospoti kot osnovne enote postmoderne vizualne kulture (mimogrede, s svojo logiko že dolgo vplivajo na sodobni film, na ritem zaporedja prizorov v soap operah in celo na postmoderno fikcijo). Toda še ustreznejši in prepričljivejši medij za privajanje na hitrost, frekvence in gostoto informacij ob koncu tisočletja je prav "roller coaster simulator" kot dinamično okolje, ki omogoča drzno dogajanje ekstremno stimulirane zaznave. Preživeti kako sofisticirano dirko, pasti torej v piksno ekstaze in tehno stopnjevane fascinacije in vse stvari v vsakdanjosti postanejo lažje, znosnejše, enostavnejše. Lahko bi rekli: Jutri bo v službi norišnica, zato si moram danes nujno privoščiti vsaj dve dirki v simulatorju. S to mislijo smo pri današnji terapevtski funkciji novih tehnologij in tudi nekaterih novih oblik množične kulture, recimo rejva, o katerem takole razmišlja Simon Reynolds: "Rejv je resnično oblika generalke ali aklimatizacijska stopnja za virtualno realnost; rejv prilagaja naše živčne sisteme, privzgaja naš zaznavni in čutni aparat na hitrost, preoblikuje nas v smeri posthumne subjektivnosti, ki jo zahteva in povzroča digitalna tehnologija."[24]

Bodo stvari takšne ostale za zmerom? Ne, le toliko časa, dokler so prižgani in povezani računalniki, dokler je prvo okolje (tudi

:::

[24] S. Reynolds: *Rave Culture: Living Dream or Living Death?*, v: The Clubcultures Reader, ur. Steve Redhead. Blackwell Publishers, Oxford, 1997, str. 108.

prva narava) ambient tv zaslonov, dokler ne zmanjka infosignala, dokler tisti, ki se gredo igro sveta, vztrajajo v paradigmi estetizirane kulture čiste fascinacije, dokler kdo ne bo (končno?) zamenjal kasete ali izklopil napajalnega toka.

Današnji posameznik, vključen v rejvarski trans in simulatorski visoko-adrenalinski pogon, povezan z mrežami in protetičnimi napravami (v smislu angl. izraza gadgets) ... Je ta njegova konstelacija nekaj, kar lahko brezrezervno podpiramo, se ji celo čudimo? Je to besedilo vrsta himne ali ode simulatorju kot, ne smemo pozabiti, predvsem odličnemu orodju vojaškega kompleksa? Tako simulator kot rejvarski "estetski človek" sta nedvomno "in", sodita k trendom današnje množične kulture, vendar pa se pri tem zavedamo, da je ta kultura kar se da estetizirana in manipulirana (mcdonaldizirana, benettonizirana, disneyficirana, hollywoodizirana, CNN-ovska, MTV-zirana, microsoftovska ...); oblikuje se po "zakonih" vzporednih, brezreferenčnih svetov ekstatične, potencialne rasti in sodi pod obnebje demonsko estetskega, o katerem je avtor te knjige obširneje razmišljal v svoji tako naslovljeni knjigi[25]. Tu naj, prav zato, ker smo veliko omenjali simulator in s tem vojaški high-tech, spomnimo na tisto mesto demonsko estetskega, ki ga označuje pogled skozi kamero, pritrjeno na pametno, lasersko vodeno bombo, ki se približuje (za Američane in njihove zaveznike) sovražnemu cilju. Množični gledalec se identificira z bombnim očesom in napeto čaka, kdaj se bo pogled zaustavil, se pravi, da bo bomba zadela cilj. Ne glede na vse posledice (uspešen zadetek dejansko pomeni tudi ranjene in ubite vojake in civiliste) bo gledalec užival v čisti estetski fascinaciji ob identifikaciji s projektilom. Estetski človek iz simulatorja je tudi med prvimi, ki naravnim očesom doda še oko pametne bombe; lahko rečemo, da vidi dvojno. In ker v svojem jedru ni etični človek, vidi tudi dvolično.

:::

[25] J. Strehovec: *Demonsko estetsko*, Slovenska matica, Ljubljana, 1995.

# FILOZOFSKA VPRAŠANJA TEHNOKULTURE

Z besedami, da so "kiberpankerji morda prva ZF generacija, ki ni odrasla samo znotraj literarne tradicije znanstvene fantastike, temveč v resničnem znanstvenofantastičnem svetu"[26], je Bruce Sterling v svojem predgovoru k antologiji *Odsevniki* (1986) že pred več kot desetletjem usmeril pozornost na kulturni obrat, ki je v 80. letih bistveno opredelil ameriško kulturo, ob koncu drugega tisočletja pa prav spričo njenega globalnega širjenja v obliki inštitucij, kot so Disneyland, Hollywood, MTV, CNN, Internet, pa tudi McDonald's in Microsoft, zadeva tako rekoč vse svetovne kulture. Mislimo na obrat od kulture kot umetnosti v evropskem smislu k amerikanizirani kulturi kot tehnologiji. Gre za to, da je "tehnologija sama postala kultura preko svoje sposobnosti, da proizvaja spektakelske kulturne oblike"[27], kot je ta pojav poimenoval Don Slater, in da je ta oblika kulture postala v ZDA prevladujoča, kajti zadeva različne subkulture, ki so navzlic vsebinskim razlikam vse v določenem smislu usodno vezane na specifično tehnologijo, kar velja tako za rapovsko in kiberpankovsko kot za hipijevsko in amiško.

Živeti v znanstvenofantastičnem svetu in v okolju tehnologije kot kulturne dominante pomeni predvsem živeti ameriški way of life in s tem sprejemati poseben feeling, bistveno modificiran z vdorom tehnologij v vsakdanjost. Pri tem je pomembno in značilno, da stoji v ZDA za naglim tehnološkim razvojem najvišja oblast sama, ki sprejema že desetletja tehnologijo v njeni prestižni, kulturni in celo kultni obliki. Ko je polet prvega sovjetskega satelita Sputnik v oktobru 1957 omajal ameriško samozavest (v smislu vodilne velike sile), je najvišja državna politika prevzela neposredno odgovornost za

:::

[26] B. Sterling: *Preface from Mirrorshades*, v: Storming the reality studio, ur. L. McCaffery, Durham & London, 1991, str. 344.

[27] D. Slater: *Photography and modern vision: The spectacle of natural magic*, v. Visual Culture, ur. Ch. Jenks, London & New York, 1995, str. 231.

tehnološki napredek, ki zato v ZDA ni ugledan le v smislu utopične vizije uspešne prihodnosti, ampak tudi kot garant nacionalne svobode, demokracije in varnosti. Država je postala v določenem smislu tehnokratska, in tehnološki razvoj je postal forsiran tudi spričo prestižne nacionalne promocije. Videti je (bilo), da je tehnologija prevzela celo funkcijo političnega namestništva, podobno kot jo je imela disidentska (umetnostna) kultura v nekdanji Vzhodni Evropi, ko so se preko umetniških inštitucij zastavljala, obračala in reševala tako rekoč prvorazredna politična vprašanja.

Kakšna je tehnologija, ki stopa na tako prestižno družbeno mesto in se umešča v (nacionalni) kulturni kontekst, kar pomeni, da prevzema tudi kvalitete nacionalne identitete, promocije in samozavesti? Kakšna je tehnologija, ki spričo tesnih zvez z materialno kulturo in življenjskimi stili zadobiva celo značilnosti etnokulture? Kakšna je tehnologija kot tehnokultura, ki je zgledno muzealizirana in razstavljena v številnih znanstvenih, tehniških in celo umetniških muzejih, kar pomeni, da je zadobila celo razstavno vrednost v smislu razlikovanja Walterja Benjamina med kultno in razstavno vrednostjo iz njegovega eseja *Umetniško delo v času tehniške reprodukcije?*

Najprej zapišimo, da gre pri tem za mehko in stilizirano tehnologijo, ki je postavljena v tesno zvezo z modo, življenjskimi stili, estetiko, vsakdanjostjo, s trendovskimi ikonografijami, s tehnoreligijami, s tehnoerotiko in seksom (od Ballardove verzije seksa v *Trku* do kiberseksa) in z novimi mitologijami. To je tehnologija, za katero je pomembna tudi razstavna vrednost, torej sposobnost, da stopi v simbolni kontekst, je lahko celo del ritualnih praks, se torej osamosvoji, pokaže in razstavi, kar pomeni, da ni le neko, recimo kar indiferentno, nevtralno orodje ali sredstvo za dosego njo povsem presegajočega cilja. Če so v Evropi tehniški

muzeji še redkost (še posebno v ameriški varianti, v kakršni je sicer oblikovano pariško Mesto znanosti in industrije v parku La Vilette), pa so v ZDA tehnologije dejansko odlični razstavni eksponati v številnih tehniških in znanstvenih muzejih, in sicer praviloma v interaktivni obliki, ki je še posebno privlačna za mlade obiskovalce. Srečanja z v muzejih interaktivno aranžirano tehnologijo je v ZDA tako rekoč vsebina žura, privlačnega preživljanja prostega časa, ki je po svojih lastnostih nedvomno bližje turističnemu voyeurizmu kot reševanju zahtevnih matematičnih problemov. V sklop takšnih muzejev praviloma sodijo celo kinodvorane za projekcijo filmov v tehnologiji Imax in Omnimax, ki so pogosto tudi vezani na atraktivne teme novodobnega naravoslovja (vesoljsko raziskovanje v *The Destiny in the Space*, vulkanske erupcije v *The Rings of Fire*, vremenski pojavi v *Storm Chasers*).

Estetizirane tehnologije, se pravi tiste, ki so dovolj mehke, manipulabilne in spektakelske, so v paradigmi tehnokulture postale vsakdanjost, tako da stopajo že v procese disneyfikacije, kar pomeni, da so atraktivno dostopne v tematskih parkih (tudi znanstveni in tehniški, še posebno aeronavtični muzeji se že marsikje spreminjajo v novodobne tematske parke) in s tem tudi predmet igrive potrošnje, zabave in fascinacije, ki implicira celo elemente nove ludične kulture, nič manj pa tudi tiste ekstaze, s katero so manipulirali različni totalitaristi (ne le v nemškem in italijanskem fašizmu, ampak tudi v različnih realnih socializmih in tudi v povojnem amerikanizmu). Tu naj spomnimo tudi na rabo tovrstne tehnologije pri različnih simulatorjih, arkadnih igrah (o čemer smo pisali v poglavju Vrtoglavica zanalašč) in kot teme hollywoodskih filmov.

Za tehnologijo, ki stopa v tehnokulturno paradigmo, je tudi pomembno, da je vitalizirana, da je stopila v stanje življenja-kot-bi-

lahko-bilo, ki predpostavlja abstrahiranje logične forme življenja in njene aplikacije na nebiološkem hardveru; tehnologija v tehnokulturi torej implicira stanje bio, njene naprave, za katere je značilen kompleksen odnos do okolja, so enote z motorji, ki imajo protosubjektivnost (v smislu analiz Félixa Guattarija). Tovrstna generacija tehnologije implicira obrat od mehanizacije človeških funkcij v smeri vitalizacije pametnih strojev. Pametna tehnologija pa je tudi erotizirana in seksualizirana; Nathanelov odnos do Olimpije iz Hoffmannovega *Peskarja* je nadgrajen in kloniran v paradigmi kiber. Računalnik se razumeva v nadomestni partnerski vlogi; odnos z njim kot nenevarnim drugim (vsaj dokler ga lahko izključiš, ko se ti zljubi) je načelno možen vedno, kar pomeni, da gre za drugega, ki je na razpolago, je v stanju umetne narave kot rezervoarja in zaloge.

Z omembo pametnih strojev se tudi približamo jedru tehnologije v tehnokulturi, kajti kulturno razsežnost imajo lahko samo do uporabnika prijazne naprave in tiste, ki so na poseben način zanimive in privlačne. Zanimivost je povezana prav z dialoško naravo vmesnikov, instaliranih med posameznikom in pametnim strojem kot sistemom umetne inteligence, ki omogoča dvosmerno komunikacijo. Njihova privlačnost, ki sicer balansira med ljubkostjo naprave-igračke v smislu angl. izraza gadget in grozljivo zapeljivostjo nepoznanega (kot v Poejevem *Maelstromu* in v Hoffmannovem *Peskarju*), pa je povezana tudi z ontološko negotovostjo, ki jo simulirajo. Pametni stroji zato nikakor niso le nevtralna sredstva blagovne produkcije, njihova narava se ne izčrpa v trivialni produkciji, ampak gre za naprave, ki imajo številne kulturne in kultne funkcije. Poglavje *Stroji za poslednja vprašanja* smo zato pisali prav spričo tehnometafizičnih pa tudi tehnomisticističnih razsežnosti t. i. pametnih strojev.

Pri tem gre tudi za tehnologijo, ki je v svojem jedru kreativna, ki ima delež na kreaciji novih generacij realnosti. Njeno značilno orodje je prav tista naprava, ki to njeno novo funkcijo nosi že v imenu, in sicer vizualizacijski računalnik kot reality engine. To je tehnologija, ki reprezentacijske postopke dopolnjuje s simulacijskimi in stimulacijskimi, nastalim sintetičnim pokrajinam pa dodaja tudi močne inpute posebnih realističnih učinkov, kajti v igri njihovih postopkov je realizacija realnosti, ki naj bi bila, tu uporabimo sintagmo sociologa Jeana Baudrillarda, realnejša od realnega. V jedru tehnokulture je tehnologija, ki proizvaja realnost in ima pomembno vlogo pri modeliranju in širjenju človeške zaznave. Tovrstna tehnologija ne skriva svoje futuristične naravnanosti, ki implicira že omenjene zveze z zabavo, življenjskimi stili in mitom, pomemben pa je tudi njen utopističen obet sprave z naravo, umetnostjo in poezijo. Že bežno srečanje z deli današnje kibernetske umetnosti (od računalniško podprtih interaktivnih instalacij do računalniške animacije in tehnoperformancev) nam razkrije, da je duhovna predpostavka tovrstnih del prav sprava tehnologije, narave in umetnosti na podlagi igre. Mišljena tehnologija, ki je predpostavka ludične kulture, je v tesni zvezi z užitkom in omogoča tudi beg in potovanje v neznano.

Tehnokultura, še posebno v današnji kiberkulturni različici, se univerzalizira in globalizira, njeni poglavitni kulturni obrati in paradigme imajo vrsto implikacij, med katerimi naj že uvodoma opozorimo na:

1) antropološke konsekvence: problematiziranje identitete (tudi seksualne) v trenutku, ko tehnologija (in sicer mikro- in nanotehnologija) poseže v telo z biokompatibilnimi sestavinami. Posameznikova temeljna situacija je v priključenosti na informatične (pametne) stroje, kar implicira svojevrstno negibnost posameznika, ki je postavljen celo v paradoksalni položaj, da je informiran in svet

ima, če je doma, se pravi na mestu koncentriranih mrežnih priključkov, izgubi (se pravi, zamudi) pa ga, če gre ven, recimo na "trg" ali v parlament. Meje telesa se ne končajo več s kožo, ampak segajo v okolje protetičnih pametnih strojev, ki dopolnjujejo in širijo posameznikovo zaznavo. Problematika individualnosti v obliki kiborga, virtualnega agenta in klona na ravni virtualne resničnosti in z njo povezan "paket" vprašanj o kiberseksu; identiteta in razlika med osebo in njenim klonom (avatarjem) v kiberprostoru. Oseba kot "prerazdraženi" posameznik, preobtežen z dražjaji različnih razredov, kar pomeni, da je njihovo prihajanje intenzivnejše od sposobnosti osebe za njihovo odvajanje;

2) filozofske konsekvence: življenje sredi nematerialnih, podatkovnih in mrežnih struktur; prehod k prostor-času, sintetičnem času pozgodovine in intenzivnemu času video- oz. infosignala ter k sedanjosti neistočasnih fenomenov; stik z okoljem se oblikuje preko vmesnikov, s pomočjo protez za sintetično zaznavo. (Pilot nadzvočnega vojaškega letala bi strmoglavil, če bi letel v Ikarovem, "naravnem" smislu, se pravi, če ne bi neprestano sledil podatkovni resničnosti leta, ki mu jo dobavljajo naprave preko različnih vmesnikov.) Življenje v napetostnem, celo kompetitivnem odnosu med realnostjo, aktualnostjo in virtualnostjo; vprašanja daljinske prisotnosti in dejavnosti (teleprezenca, telešoping, delo na daljavo ...);

3) sociološke konsekvence: nova družbenost disperznih, preko interaktivnih informatičnih mrež realiziranih virtualnih skupnosti, ki ignorirajo geopolitiko in nacionalne politike ter se umeščajo v kiberprostoru; posamezniki z različnih koncev planeta lahko oblikujejo na podlagi političnih, religioznih, seksualnih, etičnih idr. afinitet nove skupnosti, ki so lahko kar se da alternativne do obstoječih. Alternativna socialnost implicira tudi konsekvence na področju erotike in seksa, prav tako pa v kiberprostorskih skupnostih nastajajo nove oblike družbene segregacije;

4) politične konsekvence: prehod od nacionalno-državnega k transnacionalnem in virtualno-družbenem v kiberprostoru odpira vprašanja politike, ki poteka v mikročasu, v živo, znotraj univerzalnega časa svetovnih informatičnih in drugih novomedijskih mrež. Gre za politiko, podprto z visoko tehnologijo, ki zahteva tehnokodirane "odgovore" v kar se da kratkih časovnih intervalih; v tej paradigmi ni več časa za počasni nacionalni (etno)parlamentarizem, ki postaja tudi vedno manj učinkovit spričo dominacije multinacionalk in medijskih imperijev. Tradicionalna politika izgublja svoje odlično mesto na hierarhični lestvici moči pred (virtualno) ekonomijo in mediji;

5) vojaške konsekvence: prehod k novemu tipu vojne inteligentnih, nevidnih in varljivih orožij, namenjenih slepljenju nasprotnika, zapeljevanju in različnim manipulacijam; gre za vojno, ki se dela v živo in v tesni medijski navezavi; orožja kot nevidno letalo Stealth F-117, leteči torpedo Tomahawk, letalo za opazovanje AWACS in pametne bombe so značilna orožja te nove paradigme vojskovanja, prav tako pa se že oblikuje (delna) selitev vojaškega aparata v kiberprostor, kar pomeni njegovo militarizacijo;

6) urbanistične in arhitekturne konsekvence: nov tip mesta, postavljenega v bližini komunikacijskih vozlišč in virov znanja (inštitutov in univerz), nov tip gradnje "pametnih" hiš in drugih enot "samozadostnega" mesta, ki ga odlikujejo mrežni priključki, visoka stopnja informatične komunikativnosti, inteligentne, okolju prilagodljive sestavine (recimo fasade, enote iz novih materialov) in oprtost na alternativne in okolju prijazne energije. "Arche" arhitekture postane v novi paradigmi hitrost, in sicer svetlobna hitrost informacijskega signala, zato postaja v določenem smislu tekoča, prenosljiva in usmerjena k nematerialnim nosilcem;

7) ekonomske konsekvence: prehod od realne (nacionalne, politične) ekonomije v virtualno ekonomijo, ki se ne nanaša več na t. i. realno bogastvo, na infrastrukturo materialne produkcije, ampak poteka na ravni divjih in ekstatičnih iger z vrednostmi in z drugimi operacijami čistih spekulacij, ki so pogosto usmerjene v destrukturiranje vrednosti in k destabilizaciji realnih trgov in ekonomij. Vrsto pojavov na globalnih finančnih trgih je danes mogoče pojasniti le s pomočjo teorij kaosa oziroma nelinearnih sistemov, kajti stvari, kot so eksponencialna rast borznih indeksov in javnega dolga, so že brez t. i. realnih referenčnih okvirov, tako da bogastva virtualnih ekonomij zelo verjetno že ni več mogoče prevesti v realno bogastvo. Tudi ne razpolagamo z oblikami porabe, ki bi bila sposobna uporabiti preko vseh meja produciranih in akumuliranih stvari, ki sodijo v fiktivno ekonomijo posebnih učinkov in hazardnih nestanovitnosti, ki postaja že vir imaginacije na področju novodobne množične kulture;

8) estetiške konsekvence: prehod k izrazito estetizirani in ludični kulturi, v kateri postajata igra in estetiziran življenjski stil poglavitni vsebini življenja, ki poteka v skrajno estetiziranih umetnih okoljih, v katerih je celo tako profano početje, kot je nakupovanje, transformirano v estetski dogodek. Na področju umetnosti pa gre za usmeritev k interaktivnim in digitalno kodiranim delom kot programom in situacijam, ki z ekstremnimi frekvencami delujejo na čute, in za selitev umetniških projektov na mreže (recimo umetniško oblikovana stran na medmrežju in virtualno gledališče). Novost so tudi tehnoliterature na spletnih straneh, ob katerih se relativira vloga avtorja, poveča bralčeva kompetenca in spremeni narativna struktura v tekstovnih, bolj igri kot naraciji namenjenih okoljih.

## Eksperiment kot spektakel

Šestnajsti oktober 1989, pozno popoldne. V 12. dvorani graškega sejma (na avstrijskem Štajerskem) drži v največji zbranosti kakih 500 poslušalcev v Nemčiji in ZDA delujoči matematik Heinz-Otto Peitgen, ko na simpoziju Kaos in red predava o fraktalih. Njegov nastop je pravcati performance, oprt na multimedijo, kajti ves čas krmari tudi slikovni, verbalni in animacijski del predavanja na velikem zaslonu; enačbe fraktalne geometrije narave se prepletajo s posnetki fraktalov v naravi, s fraktalom na pleši nekdanjega sovjetskega partijskega voditelja Gorbačova in s fraktali, sintetiziranimi z računalniško grafiko (drzni ornamenti t. i. Mandelbrotove množice). In Peitgen z laserskim pointerjem od časa do časa še podčrta kakšen detajl na slikah, kar še poveča spektakularnost njegovega showa. Ko konča, mu navdušena množica stoje ploska nekaj minut.

Kako razumeti in pojasniti ta dogodek atraktivnega demonstriranja novejših znanstvenih paradigem, ki spominja na demonstracijo znanstvenih eksperimentov na dvorih, pred izbranim občinstvom plemstva? Leta 1654 je recimo raziskovalec vakuuma in izumitelj zračne črpalke Otto von Guericke (1602–1686) v nekaj sto kilometrov od Gradca oddaljenem nemškem Regensburgu mestnim očetom demonstriral svoje znamenite eksperimente s polkroglami in tudi požel velik aplavz. Peitgenovo predavanje o fraktalih ima torej svoje predhodnike, sodi v tok znanosti, ki se tudi privlačno vizualizira in javno spektakelsko demonstrira. Vprašanje, ki se pri tem postavlja, je, kaj sploh gleda in doživlja pri takšnih demonstracijah množično občinstvo in kaj se dogodi z znanostjo, ko se popularno predstavlja in demonstrira?

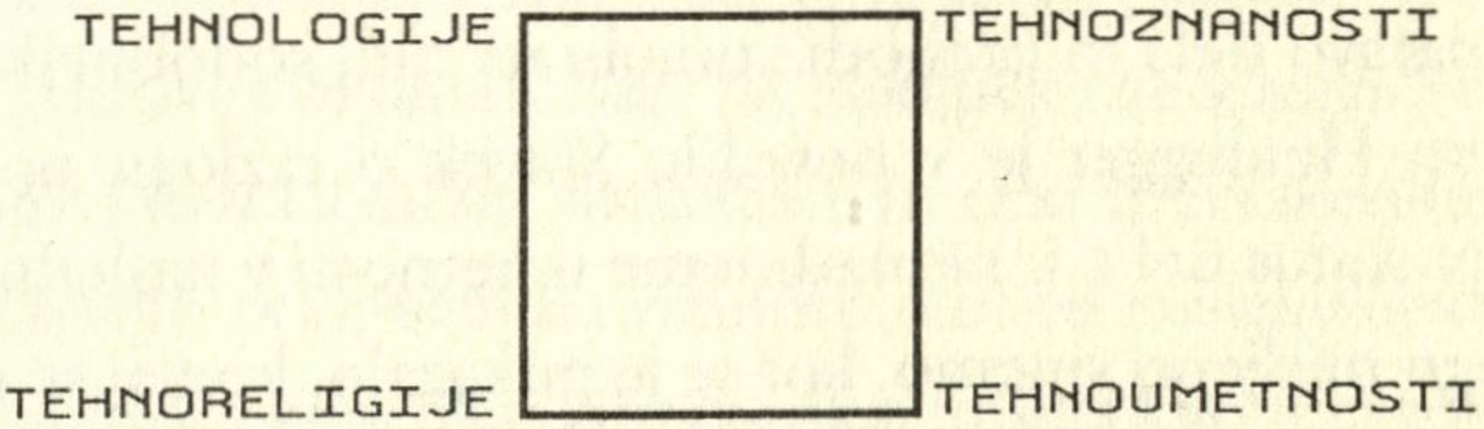
Tisto, kar je na Peitgenovem graškem predavanju tako navdušilo zelo številno občinstvo, ni bila matematika v smislu resnici zavezane teorije in kot eksplikacija naravnih zakonitosti, ampak matematika, ki ni, preprosto rečeno, dolgočasna in pusta, ampak privlačno vizualizirana, členjena na spektakelske podobe in podana kot show, ki je v funkciji razkrivanja nečesa skrivnega, paradoksalnega. Videti je (bilo), da so postali fraktali zanimivi za množične gledalce prav spričo njihove paradoksnosti (povečan ali pomanjšan detajl odkriva isto iteracijsko strukturo), torej nekega presežka, recimo kar "več", ki tiči v njihovi logiki, in je paradoks predvsem na ravni vizualizacije. Demonstracijo naravne zakonitosti sprejemajo takšni množični gledalci celo v smislu razkrivanja nečesa nadnaravnega; znanstvenik kot akter predavanj Peitgenovega tipa funkcionira za množične gledalce kot novodobni mag, ki spektakularno mojstri skrivne sile, tako da v nekem trenutku nastopi podobnost med nastopi magovske pop zvezde Davida Coperfielda in novodobnim znanstvenikom, ki atraktivno predava o kaosu, umetnem življenju, molekularni biologiji, nanotehnologijah, črnih luknjah, kloniranju in robotiki. Gre za podobne učinke, ki že od nekdaj spremljajo astronomske, kemične in fizikalne eksperimente v šolah; o njihovem znanstvenem jedru lahko vse zvemo v obliki formul, grafikonov in matematičnih zapisov, toda pri njih stopijo v ospredje prav teatrski in spektakelski učinki, tako da je videti, da se preko njih znanost razkriva v pravcatem umetnostnem kontekstu.

Takšna znanost, podobno kot tehnologija, ki stopa v tehnokulturni kontekst, sodi pod obnebje današnje trendovske vizualne paradigme, v kateri rabi vidna reprezentacija predmeta tako rekoč za njegov ontološki dokaz; stvari so, da se pokažejo, lahko zapišemo pri tem, kajti privlačna vizualizacija postaja lastnost številnih postopkov v znanosti in umetnosti.

## Že nekaj povsem drugega

Tehnokultura predpostavlja tesno povezanost znanosti, umetnosti in tehnologije, in sicer prav posebno povezanost, v katero stopajo vsi trije členi tega odnosa že bistveno spremenjeni. Dejansko gre za nove tehnologije pametnih strojev, za tehnoznanosti, tehnoreligije in za tehnoumetnosti (še posebno v obliki kibernetične umetnosti), ki so v tehnokulturi tako integrirani, da jih ni več mogoče obravnavati in razumevati izolirano, se pravi zunaj njihovega mesta v tehnokulturni igri, ki danes v mnogočem tudi že vpliva na poseben življenjski stil, in sicer tehno, ki ima že razpoznavne značilnosti na področju mode, designa, umetnosti, komunikacije, prostorov za zabavo in pri oblikah druženja.

Poglavitno razmerje med sestavinami tehnokulture lahko zato ponazorimo s kvadratom:




Interakcije med osnovnimi sestavinami tehnokulture vplivajo tudi na posebnosti in celo status predmetov vseh treh področij, ki v tehnokulturni paradigmi doživijo veliko modifikacijo, kar nam značilno pokažejo prav primeri t. i. kibernetske umetnosti računalniško podprtih inštalacij, ki imajo svoje pomembno in indikativno mesto tudi v okviru tehnokulture. Mislimo na s tehnologijo povezano tehnoumetnost, ki je v informatični paradigmi predvsem kibernetska umetnost inteligentnih strojev, ki omogočajo "estetsko" in igrivo interakcijo z njihovimi uporabniki, integriranimi v procesualno resničnost takšnih umetnin. Nenavadnost in drugačnost,

ki spremlja v tehnokulturnem kontekstu tako tehnologije kot (tehno)znanosti, se pri tehnoumetnosti še posebno izostri in lahko velja celo kot model in preskusni kamen celo za oba druga soodnosnika. Dela umetnosti, ki so v samem temelju povezana s tehnologijo, so namreč doživela številne spremembe in obrate, ki jih lahko zgoščeno opišemo kot prehod od materialnih struktur k nematerialnim, od dela kot statične entitete k delu kot procesu in estetski situaciji, od kontemplativne recepcije k (tudi taktilni) interakciji, od opazovalca dela k udeležencu umetnine kot procesa (v smislu kibernetike druge generacije).

Tradicija današnje tehnoumetnosti (pri tem še posebej mislimo na kibernetsko umetnost interaktivnih inštalacij, pri katerih je bistven simulacijski in stimulacijski hardver) sega k umetnostni avantgardi in še posebno k neoavantgardi 60. let (luministična, kinetična in konceptualna umetnost), ki je s svojimi drznimi rezi, sporno naravo dela in prehodi stimulirala tudi sodobnejšo filozofijo. Martin Heidegger je v besedilu Stavek o razlogu opozoril na zagonetni status del t. i. nepredmetne umetnosti v naslednjem smislu: "Strogo mišljeno smemo, kot se je pokazalo, komaj še govoriti o predmetih. Če natančno pogledamo, se že gibljemo v svetu, v katerem pred-metov ni več ... Da postane v takšnem obdobju umetnost nepredmetna, izkazuje njeno zgodovinsko upravičenost, in to predvsem potem, ko nepredmetna umetnost sama dojame, da ne zmore njeno proizvajanje več del, temveč nekaj, za kar še manjka ustrezen izraz."[28] Spornost narave dela in njenega predmetnega statusa postane še posebej opazna pri že omenjenih nematerialnih kibernetskih umetninah, členjenih kot interaktivne instalacije, ambienti virtualne realnosti, estetsko kodirane spletne strani, holo-

:::

[28] M. Heidegger: *Der Satz vom Grund*, Pfullingen, 1976, str. 65.

grafske in satelitske skulpture, ki imajo mehko, lebdečo, provizorično in izrazito temporalno naravo; tehnoumetnost se torej artikulira v ne-delih in kot-da-delih, ki pa drzno stimulirajo opazovalčevo zaznavo in uporabnika instalacij pogosto postavljajo v položaj brez razvidnega spodaj in zgoraj, levo in desno. Gre za okolja, ki implicirajo estetiko potopitvenih učinkov in za uporabnika vedno bolj zahtevne oblike interaktivnosti. (V tej knjigi sicer namenjamo večji poudarek spremembam umetnostnega področja v paradigmi tehna v samostojnem poglavju *Umetnost po koncu umetnosti* in v dveh poglavjih o hiper/kibertekstu in tehnoliteraturah.)

Ali lahko podobno razliko kot pri prehodu od tradicionalne umetnosti k ne-delom kibernetske odkrivamo tudi pri drugem osnovnem elementu tehnokulture, namreč pri tehnoznanosti? Tudi pri njej gre za pomemben prehod, in sicer od znanosti, ki zavezana načelom resnice zgolj spoznava, k znanosti, ki je sama postala v določenem pogledu kreativna in umetniška. Ni naključje, da k njeni prezentaciji zato sodijo tudi elementi vizualizacij in celo spektakelskih demonstracij. Mislimo predvsem na znanosti, kot so molekularna biologija, kvantna fizika, genetika, kibernetika, teorija kaosa in robotika, ki so usmerjene k oblikovanju modelov sintetične narave.

Za razumevanje tega obrata, seveda predvsem na ravni metafore in ilustracije, je še vedno aktualno prvo besedilo znanstvenofantastične literature v sodobnem smislu, namreč roman Mary Shelley *Frankenstein* (1817). V njem je znanstvenik Victor Frankenstein, usmerjen v raziskovanje skrivnih iskric živega in v sintetiziranje umetnega bitja, recimo kar protokiborga, razumljen kot moderni Prometej, kar pomeni, da se tudi znanstvenik, podobno kot mesijanski umetnik, postavi na stališče ustvarjalca. Frankenstein ne odpi-

ra le ontologije in antropologije novega sveta, realiziranega v oživljenem monstrumu, "zvarjenem" s postopki klasične mehanike in elektromehanike, ampak je tudi besedilo, ki usmerja k pravcatem "paketu" etičnih in socialnih vprašanj, vezanih na avtoriteto in spoštovanje življenja, kot ga poznamo. Znanstvenik Victor Frankenstein nam v divjem zanosu konstruiranja svojega izdelka odpira možnost alternativnega življenja-kot-bi-lahko-bilo, pospremljenega s kompleksom moralnih dilem, kajti ob spoznanju, da bi reprodukcija tega bitja v novi rasi, pogojno rečeno kiborgov, lahko ogrozila človeštvo v dosedanjem smislu, mu odreče prihodnost; svoj izdelek dopusti le kot laboratorijski eksperiment, ne omogoči pa mu partnerke njegovega tehno plemena in s tem reprodukcije in prihodnosti. Frankensteinov stvor, opisan v romanu Shelleyjeve, je dejansko najbolj tragični junak v zgodovini svetovne literature, spričo svoje neuspešnosti in žalosti presega celo junake antičnih tragedij; dejansko je bitje prihodnosti, ki pa mu je stvarnik nepreklicno odrekel prihodnost. Nima niti imena, kar pomeni, da mu je Victor Frankenstein s tem zaprl pot v zgodovino omike zahodnega sveta. (Brez imena ne more stopiti v "promet" ekonomske, socialne in simbolne menjave.) Na najbolj odmaknjenem delu sveta ob koncu romana zato brezimen in nesrečen konča svoje umetno življenje s svojim kreatorjem, ki konec koncev spričo tragike svojega "izdelka" tudi doživi grozljiv poraz. Frankensteinova kreacija se ne izkaže samo kot proizvodnja neuspelega in odvratnega bitja, ampak tudi kot realizacija posameznika v stopnji največje bolečine in poraznosti. Toda Frankensteinov poskus navzlic tragičnemu koncu kreatorja in njegove kreacije skorajda apokaliptično izreka vrsto sporočil, ki jih lahko dekodiramo prav v kontekstu današnjega razvoja znanosti v tehnokulturni paradigmi.

## "Frankensteinovsko kreativna" mehka znanost

V tradiciji Aishilovega *Okovanega Prometeja* sta pesnika angleške romantike Byron in Shelley upesnila svoja *Prometeja*, spodbujena tudi s prvo in poglavitno interpretacijo tega mita. Mislimo na zgodbo o Prometeju pyrphorosu, ki je človeštvu prinesel ogenj in si s tem nakopal Zevsovo jezo; prikovanega na steno kavkaške gore ga zato za kazen kljuje orel. Prometej kot trpeči dobrotnik človeštva je vstopil tako v Byronovo pesnitev *Prometheus* (napisano julija 1816) kot v njegovega *Manfreda* (pisati ga je začel septembra 1816), tej daleč najbolj razširjeni interpretaciji Prometejevega mita pa se je v svoji lirični drami *Osvobojeni Prometej* (Prometheus Unbound, 1818/1819) pridružil tudi P. B. Shelley. Vendar pa ta mitična zgodba o Prometeju ni edina; druga je tista, ki govori o Prometeju plasticatorju, ki je oblikoval oziroma preoblikoval človeštvo z oživitvijo glinene figure. Ta interpretacija mita[29], ki so jo Grki slabo poznali, zanjo tudi nista vedela Aishil in Hesiod, je postala popularnejša z Rimljani, vplivala pa je tudi na omenjeni znanstvenofantastični roman *Frankenstein* (1818), ki ga je napisala Mary Shelley. V njem je Shelleyjeva druga žena posegla k mitu Prometeja kot kreatorja, kot zanosnega ustvarjalca novega življenja, ki je tako rekoč obseden od iskanja skrivne življenjske sile in "božanske iskrice", ki spočne življenje.

Če je pri Byronu in Shelleyju Prometej lik mesijanskega, visoko moralnega posameznika in hkrati tudi metafora za umetnika, potem je pri Mary Shelley Prometej transformiran v znanstvenika, in sicer v takšnega znanstvenika, ki je zavezan kreaciji novega življenja. To je

:::

[29] M. Shelley: *Frankenstein*, ur. M. K. Joseph. Oxford, 1980, str. vi.

bil na pragu 19. stoletja kar se da pogumen in radikalen obrat; ne le umetnik, temveč tudi znanstvenik je prometejski ustvarjalec, znanost sama ni torej zavezana le analitičnemu ukvarjanju s stvarmi, kot so, ampak je sama kreativna; stopila je na pot sinteze. Smo, če pomislimo na junaka romana Victorja Frankensteina, v paradigmi znanosti, ki se ukvarja s sintezo življenja in pri tem zadeva tudi ob vrsto usodnih etičnih vprašanj, povezanih z reprodukcijo "protokiborga". Kreativna znanost je tudi v določenem smislu umetniška, kar pomeni, da deluje tudi po merilih umetnosti in estetike; gre ji tudi za, pogojno rečeno, umetniški vtis, zato se pogosto usmerja v atraktivne vizualizacije in uprizoritve, pri tem pa opušča strogo zavezanost merilom resničnega. Prav v tem smislu je tudi "soft" in sodi na področje tehnokulture, v kateri omenjeni člani prav spričo kompleksnih interakcij opuščajo del svojih ustaljenih značilnosti.

Ideja Frankensteina kot prometejskega znanstvenika-kreatorja je aktualna ob koncu drugega tisočletja. Smo sodobniki sveta, v katerem se je znanost (tudi naravoslovna) bolj kot kdaj koli v svoji preteklosti začela ukvarjati z življenjem in njegovimi načeli. Vrsta znanosti, od molekularne biologije, genetike in znanosti o možganih do teorije umetnega življenja, nanotehnologij in robotike, se danes usmerja k temam, ki jih odpira že besedilo Mary Shelley, torej vplivni tekst moderne znanstvene fantastike. In ta iskanja, pogosto skrbno zakrita javnosti, spremljajo z drznimi spekulacijami tudi nadaljevalci v tradiciji Mary Shelley, torej sodobni pisci (pa tudi filmarji) znanstvene fantastike. Pri tem je zanimivo, da niso le kaki epigonski spremljevalci teh iskanj, ampak so njihova dela pogosto izrazito anticipacijska: odpirajo vprašanja, drzno segajo preko meja in dejstev, s katerimi se srečuje znanost, ponujajo samosvoje rešitve. Tema, ki je središčna pri tisti usmeritvi sodobne znanstvene fantastike, ki se še posebno intenzivno ukvarja s problematiko sin-

tetičnega življenja in tehnobitij, je nedvomno kiborg (kibernetični organizem) kot "človek-stroj", prav tako pa tudi klonirani človek (namreč vprašanja njegove možne eksistence), s katerim je znanost v 1997. letu še posebno vznemirila svet. Kiborg in klonirani človek torej kot frankensteinovska tema znanstvene fantastike in hkrati kot problem sodobnega naravoslovja in tudi družboslovja, kajti ob današnjem-jutrišnjem posegu tehnologij v telo se vzpostavijo tudi novi predmeti in z njimi povezani problemi za družboslovno (filozofsko, antropološko, etiško) misel.

S kiborgom se tematizira nastajanje kot prehajanje med stanji in ustvarjanje novega življenja; v igri je zasnovanje rahle biti živega, premislek o mejah in srečevanjih anorganskega in organskega in o možnosti reprodukcije novega nosilca življenja, prav tako pa tudi refleksija o simulaciji življenja v neorganskih okoljih in na neorganskem "hardveru". Ta problematika nas usmerja tudi k vprašanjem učečih se in samo-reproducirajočih se strojev, s katerimi se je začela ukvarjati že klasična kibernetika 40. let 20. stoletja. In v ospredju je tudi misel o tehniki, ki se v določenem zgodovinskem obdobju začne spoprijemati z eno prvih in hkrati poslednjih reči, z (novim) življenjem samim. Kakšna tehnika je to, kako deluje v trenutku, ko ni, recimo, sredstvo uničevanja ali eksploatacije, ampak proizvodna sila življenja samega? Je to kak več ali manj znotraj njenih strategij?

Vprašanje kiborga odpira tudi problematiko razširjenega in povečanega pojma tehnike danes, ko prehaja k novim, doslej še ne izkušenim področjem. Gre za tehniko (in njen logos, se pravi tehnologijo), ki je globalna in univerzalna in je ob koncu II. tisočletja postala spričo svojih spektakelskih funkcij tudi kulturna dominanta v delu razvitega sveta. Prav tako pa lahko govorimo danes že o razširjenem pojmu umetnosti, in sicer kibernetske umetnosti, ki je

oprta na sodobne, predvsem informatične tehnologije. Tudi tu gre za, pogojno rečeno, prometejsko in celo "frankensteinovsko" umetnost (in kot-da-umetnost), namreč za tisto, ki iznenada prestopniško poseže na nova področja, za umetnost, ki gre "preko sebe", ki vstopa v okolja, ki so pogosto sporna in, metaforično rečeno, temna. Smo pri paradigmi, ki jo lahko poimenujemo s tehno in pri tem sploh ne mislimo samo na tako imenovano usmeritev popularne sintetične glasbe, ampak na vrsto tehno pojavov: tehno umetnost, tehno znanost, tehnokultura, tehno zabava, tehnopop itn.

Omemba aplikacije mita o Prometeju plasticatorju pri znanstvenofantastičnem romanu o Frankensteinu nas je usmerila k svojevrstnemu prestopništvu znanosti, ki opušča svojo naravo analitičnega raziskovanja različnih segmentov realnosti in postaja kreativna. Njena ustvarjalnost je v produkciji in konstrukciji, v izdelavi (novih) elementov umetne realnosti same. Od (dane) realnosti-kot-je se usmerja k realnosti kot-je-še-ni, vendar bi lahko bila; v določenem smislu postaja celo umetniško zasnovalska. Posega, se pravi raziskuje in sintetizira, preko dane realnosti. Ta usmeritev k še ne oblikovani realnosti in z njo povezana (prometejska) kreativnost pa ni le lastnost novih, pogojno rečeno sintetičnih znanosti, ampak nas vodi tudi k drugim področjem, ki so v znamenju tehna in oblikujejo nov življenjski stil in ki jim bomo v tem besedilu namenili pozornost. Tehno torej tudi kot sinonim za področno prestopništvo, za usmeritev k razširjenemu pojmu znanstvenih disciplin in umetnostnih zvrsti pa tudi za svojevrstno, celo prometejsko kreativnost na ravni umetnega, umetelnega in sintetičnega. Tehno kot načelo umetnega, protinaravnega sveta, ki se drzno in prestopniško gradi. Tehno kot načelo prav posebnega, sofisticiranega umetnega, ki ni statično, ampak je vitalizirano, v določenem smislu že živo ali kar sumljivo živo, se pravi, da ima svojo modalnost nekje

vmes med živim in neživim. Mislimo na umetno druge generacije, ob katerem se že vzpostavljajo sodobne pravljice, kulti in miti. Ob njem se danes oblikujejo tudi atmosfere strašnega, o čemer smo pisali v uvodnem poglavju o strojih za poslednja vprašanja.

Jedro načela tehna je konstrukcija umetnih okolij, se pravi stopnjevanje posameznikove netujosti v svetu (o čemer je šolsko nazorno - ob primeru otroka, ki meče kamenčke v lužo in valovanje v njej prepoznava in občuduje kot nekaj, kar je njegovo, se pravi rezultat njegove aktivnosti - razmišljal G. W. F. Hegel v *Uvodu* v svoja *Predavanja o estetiki*), kar pomeni, da se odvzame danemu okolju čim več elementov, ki niso preparirani in opredmeteni, in doda kar se da veliko ne-tujih, sintetičnih, uresničenih z oblikovanjem. Odvzemanju tujosti je komplementarno dodajanje umetnih realnosti (druge, tretje, četrte narave, hiperealnosti, simbolnega), kar povzroči, da t. i. dano realno, pogojno rečeno, prve narave nedvomno izgublja pri teži in pomenu. Tehno je načelo utiranja poti v smeri sintetičnih okolij (alternativnih umetnih svetov); uspešno je predvsem takrat, kadar zadene ob predmete, ki se mu upirajo čim manj, kar omogoča njegovo pospešeno, stopnjevano napredovanje. Takšna pot je mogoča v trenutku, ko postanejo enote okolja kar se da manipulabilne, se pravi, da imajo zgolj provizorično, destabilizirano in tekočo identiteto.

Enote z destabilizirano identiteto, kar implicira tudi njihovo veliko obvladljivost, so tiste, ki so rezultat kar se da intenzivne derealizacije, se pravi postopka odvzemanja teže realnega. Danes so to predvsem digitalni kloni, virtualni pojavi in simulakri, vendar pa je proces informatične digitalizacije le vrh ledene gore, ki ima dve predhodni stopnji. Prva je komodifikacija, kajti prehod od uporabnega predmeta k blagu in od uporabne vrednosti k menjalni že implicira svojevrstno abstrahiranje od materialno-realnega in prak-

tično uporabnega in dodajanje presežne teže abstraktnim vrednostim; druga stopnja pa je (bila) estetizacija, s katero se transformira realnost v estetske, teži realnosti uhajajoče fenomene, za katere je bistvena ekstatična fascinacija ne glede na posledice. Tako komodifikacija (na primer množične kulture) in estetizacija (recimo javnosti, politike, znanosti, religije, športa) kot digitalizacija informacij predpostavljajo svojevrstno oddaljevanje od realnosti (ko gre za človeka, je to oddaljevanje od telesa, v terminologiji Gibsonovega *Nevromanta* od "mesa" samega) in prehod k abstraktnejšim entitetam, recimo klonom in simulakrom. Derealizacija pa omogoča tudi vedno abstraktnejši "promet" med enotami sintetičnih okolij. Če je transport v smislu 19. stoletja še pomenil fizično premikanje predmetov, gre pri množičnih komunikacijah v 20. stoletju že za prenos znakov predmetov, medtem ko se z novimi, interaktivnimi mediji organizira mrežni promet podatkovnih entitet v realnem času.

Omenjanje sintetične in tudi prestopniške narave tehna nas ponovno usmerja k fenomenu Frankenstein in k širši tematizaciji tovrstne subverzivnosti. Mišljen je prestop iz kroga poznanega, ustaljenega, moralno dopustnega, zakonitega in predvsem naravnega v krog neznanega, negotovega, umetnega in drugega. Uiti zakonom (zmerom) Istega in se usmeriti v neznano pa tudi divje in opojno oddaljeno, torej dionizično Drugo, je tudi eden izmed imperativov tehna kot kulturne paradigme, usmerjene v sintetična, umetna okolja. Tehno skuša združevati tako dionizična načela zanosne zvedavosti po zgledu izkušnje, opisane v Poejevem besedilu *Sestop v Maelstroem*, kot, že omenjena, po tradicionalnih predstavah protinaravna iskanja znanstvenika-kreatorja Victorja Frankensteina. Da bi se še bolj približali njegovemu jedru, opravimo kratek ekskurz h glasbenemu pojavu tehna, torej k usmeritvi, za katero je to ime najbolj merodajno in ustaljeno.

## Plesna glasba iz sintetizatorja

Danes pod tehnom razumemo predvsem elektronsko plesno glasbo z močnimi psihoakustičnimi učinki, ki se je 1990. leta razvila iz Acid House in Detroit techno. Vendar pa je zgodba te glasbene usmeritve veliko daljša in dovolj ilustrativna za razumevanje prestopniškega jedra tehna kot glasbene zvrsti, ki je opustila ustaljene kode glasbenega izraza (recimo melodijo), tradicionalne inštrumente in ustaljena področja slišanja.

Angleška skupina industrijske glasbe (usmeritev Industrial) Cabaret Voltaire iz poznih 70. let ni slučajno v svojem imenu posegla k züriški dadaistični skupini, ustanovljeni 1916. leta, kajti prav z gibanji umetniške zgodovinske avantgarde iz začetka 20. stoletja se je dogodil kulturni obrat, ki je vplival tudi na razširjeni pojem glasbenega. V prvih (treh) desetletjih 20. stoletja (konkretno med leti 1905 in 1933) so avantgardisti kar se da deklarativno (z manifesti) in provokativno (z umetniškimi deli-situacijami-dogodki) posegli v javnost. Pri tem je bilo pomembno, da ni njihov upor veljal le tradicionalnim ustanovam morale, spodobnosti in pravšnjosti, ampak se je njihov radikalizem še posebno izrazito nanašal na "prag" njihovega mesta izjavljanja, namreč na tradicionalne koncepte in konstitutivne diskurze o glasbeni (umetnostni) ustanovi sami. K novemu feelingu so prehajali tudi na podlagi radikalne odvrnitve od tradicionalne, še posebno (neo)klasicistične umetnosti in njenih kanonov. To usmeritev je še posebno radikalizirala neoavantgarda 60. in 70. let, ki je bila izrazito v znamenju "razširjenega pojma umetniškega dela", s katerim je bilo zaobseženo in konceptualizirano tisto avantgardistično prestopništvo, ki je usmerjeno k drznim prehodom posameznih umetnosti na zunajumetniška področja (celo v smislu organiziranja nove družbenosti na podlagi umetnostne senzibilnosti, recimo v smislu projektov Josepha Beuysa). Zanjo je bila značilna tudi promiskuiteta zvrsti in njihovo (multime-

dialno) kombiniranje in vpeljava novih, kar se da presenetljivih pravil in z njimi povezanih umetnostnih strategij. Ker se omejujemo le na glasbeni tehno, naj tukaj omenimo le nekaj del, imen in dogodkov, povezanih z "zgodbo" o razširjenem pojmu glasbenega.

Že 1913. leta je Luigi Rusolo objavil manifest *Umetnost šumov*, v katerem je izvajanju tonalnih glasbenih umetnin zoperstavil užitek pri poslušanju hrupa tramvajev, strojev, izpuhov in siren. Marcel Duchamp je ob koncu I. svetovne vojne skušal s svojimi kinetičnimi objekti proizvesti sintetične tone, Erik Satie pa je s *Sports et Diverrtissements* ustvaril verjetno prvo multimedialno kompozicijo, v kateri so slike, zvoki in besedila enakovredne sestavine umetnostne celote. Tudi Schönbergova atonalna glasba je bila pomemben impulz v smeri razširjenega glasbenega izraza, predvsem pa opozarjamo na Karlheinza Stockhausna, ki je pod motom "vsi zvoki in šumi so glasba" izvajal drzne montaže naravnih in sintetičnih zvokov.

V 60. letih se je začela glasba iz salonov, konservatorjev in filharmoničnih dvoran širiti v laboratorije, se pravi v studije, polne sofisticiranih naprav, potrebnih za sintezo umetnega glasbenega materiala in njegovo spektralno modulacijo, filtriranje, krajšanje, zgoščevanje in druge vrste nadaljnje obdelave. Ob mešalni mizi, kompresorjih in ojačevalcih je dobil osrednje mesto sintetizator, ki ga je v analogni varianti 1965. leta izumil Bob Moog in ki je kmalu, predvsem v cenenih variantah japonskih podjetij Roland in Korg, postal kar se da dostopen. Poleg sintetizatorja zvoka naj omenimo še sampler kot "shrambo zvočnega materiala", ritemske stroje in računalnik z MIDI komponentami, na primer znamk Atari in Apple Macintosh.

Elektronska glasba je že zelo zgodaj stopila v film (recimo glasba za Hitchcockove Ptiče, že 1966. leta pa je Walter Carlos na Moogov sintetizator igral Bachove skladbe in jih posnel. Opozorimo naj tudi na prakso in teorijo minimalizma z imeni, kot so John Cage (recimo

z delom *4'33"* iz 1952. leta), potem Steve Reich s svojo minimalistično tehniko komponiranja (recimo *It's Gonna Rain*, 1965), Philip Glas in Terry Riley. Za razvoj tehna v današnjem pomenu pa je bil vsekakor odločilen poseg nemške skupine Kraftwerk, še posebno z njihovim četrtim albumom *Autobahn* (1975), pri katerem so uporabili Moogov minisintetizator. Po tistem albumu se niso več predstavljali kot glasbeniki, temveč kot delavci s stroji, kot znanstveniki, ki delajo industrijski pop in "sint-pop" glasbo; s svojimi nastopi so vpeljali tudi imidž človeka stroja in del prezentacije prenesli celo na robotske lutke. Po razcvetu punka je v Angliji nastala usmeritev Industrial kot glasba, ki je preoblikovala industrijski hrup in šume iz okolice z elektronskimi sredstvi, v Belgiji pa je Industrial vplival na usmeritev EBM (Electronic Body Music), ki je tudi vplivala na številne glasbenike in producente tehna.

Sredi 80. let, ko so elektronski inštrumenti postali že močno razširjeni in cenovno dostopnejši, so v zgodovino tehna prispevali stili, kot so elektro, Chicago House in Detroit Techno, predvsem pa se je takrat razvil Acid House, ki je vrhunec dosegel 1988. leta in postal tudi medijski hype in pomemben trend angleške mladinske kulture. Omenimo naj še novi beat (New wave disco beat) kot modno obliko iz sezone 1988/1989, ki je bil prehodna oblika k pravemu tehnu, za katerega je značilen skorajda sočasen začetek (v začetku 90. let) tako v ZDA, Angliji in kontinentalni Evropi. "Leta in leta je bil tehno sinonim za elektronsko proizvedeno glasbo, kot so EBM ali nekatere oblike new wave. Vendar pa po 1990. letu označuje tisto vrsto elektronske plesne glasbe, ki je izšla iz House. Četudi sta chicaški Acid House in Detroit techno že vsebovala v letih 1987/88 številne elemente današnjega tehna, velja leto 1990 za rojstno leto tehna, kot ga poznamo danes."[30]

:::

[30] Ph. Anz in A. Meyer: *Die Geschichte von Techno*, v: zbornik Techno, uredila Philipp Anz in Patric Walder, založba Ricco Bilger, Zürich, 1995, str. 21.

## Na poti k 250 udarcem v minuti

Temu kratkemu nizanju postaj oziroma vmesnih stopenj, ki so privedle do glasbenega tehna v današnjem smislu, bi lahko dodali tudi opis razvoja tehnologije za produkcijo, reprodukcijo in distribucijo zvoka. Tehno predpostavlja sofisticirano tehniko za produkcijo sintetične glasbe; šele razvoj določenega inštrumenta-stroja omogoča prav zanjo značilne zvoke. Tu naj spomnimo na misel teoretika glasbe Hannsa Eislerja: "Tudi razvoj glasbenega materiala je pogojen z razvojem materialnih produkcijskih sil. Klavir je omogočil drugačno vrsto glasbe kot čembalo, Wagnerjeve instrumentacije si ni mogoče zamisliti brez roga z ventili."[31] Določena glasba in določeno slišanje je torej mogoče šele na čisto posebni stopnji glasbenega izraza in z njim povezane tehnologije. In tisto, kar je intendirala zgodovinska avantgarda, recimo z deli in "ne-deli" Marcela Duchampa, je postalo mogoče šele v trenutku, ko je stroj stopil v svet glasbe. Napravi, ki sta tukaj bistveni, sta sintetizator in sampler. Acid House kot glasbeni stil je, vzemimo ga kot primer, postal nepreklicno mogoč šele z Rolandom TB-303 kot monofonim in analognim basovskim sintetizatorjem v kombinaciji s sekvencerjem. Brez prav takšnega stroja ni določene glasbe, z njo povezanega slišanja in preko njega konstituiranega poslušalca.

Kaj prinese stroj v umetnost? Kako, pogojno rečeno, zunajumetniška tehnika, torej tista, ki je drugačna od "notranje tehnike" kot veščine izvedbe, poseže v glasbo, in v kakšnem smislu profitira slednja z odpiranjem njenim iznajdbam?

:::

31 Prim. *Materialistische Kunsttheorie II*, Hans Eisler, v: Alternative 69, Berlin, 1969, str. 217, 218.

Stroj prinese v glasbeno umetnost nova nihanja na drznih, še ne izkušanih frekvencah; vpelje v vseh smereh manipulabilen zvok, ki postane šele v tehno, s samplerjem omogočeni varianti dejansko material, surovina, s katerim se potem konstruira in oblikuje "sound tracks". To je zvok, ki ne uhaja, ki je razpoložljiv v pomnilniku in zato nima le časovne razsežnosti, ampak tudi prostorsko. Stroj prinese v glasbo globino in širino, torej prostor in zato tudi, recimo kar stereo širjenje zvoka, ki potuje od spodaj navzgor, z leve proti desni in obratno, kar pomeni tudi njegovo destabilizacijo in deteritorializacijo. Jedro stroja je motor s svojo dinamiko, ki predpostavlja razliko in porušeno izhodiščno ravnotežje; na njem temelji strojno gibanje s svojo produkcijo globinske časovne osi, ki preči prostor in zahteva tudi posebno organiziranost in "urbanizacijo". S strojem stopi v glasbo tudi logos tehnike, se pravi tehnologija, način mišljenja pod tehniškimi pogoji. Pri tem pa ne gre le za simbolne kvalitativne konsekvence, ampak tudi za možnost kvantifikacije in z njo povezanega eksaktnega merjenja.

Ko omenjamo tehno, smo iznenada pri merilu, ki se mu reče udarci na minuto (angl. beats per minute, okrajšano bpm). Ko govorimo o zvrsteh tehna, jih že lahko opišemo prav po količinski, merljivi razsežnosti: rejv tehno ima ritem med 150 in 180 bpm, hardcore/gabber med 180 in 250 bpm, acid med 130 in 150 in Detroit & Intelligent med 130 in 140 bpm[32]. Prav merjenje pa pokaže tudi na mejo, ki pripelje do blokade smisla zgolj stopnjevanja, in na novo kvaliteto, ki sledi procesom količinske rasti. Mrtva točka nastopi približno pri 700 bpm, ko postanejo posamezni udarci že nerazvidno pomnoženi in preidejo v razvlečen ton.

:::

[32] Prim. M. Ackerknecht: *Techno im Eigenbau*, v: zbornik Techno, Zürich, 1995, str. 118-122.

Če skušamo prav na podlagi glasbenega tehna razumeti širša in tudi filozofsko pomenljiva načela tehno kulture, potem naj opozorimo še na naslednje implikacije te glasbe: tehno odpira pot v (tehno)ludično kulturo, se pravi v kulturo igranja na stroje, ki predpostavlja izbiranje med možnostmi, vajo, stavljenje na določene opcije, zanos igre, hazardno rušenje starih pravil in izumljanje novih. Tehno utira tudi pot k pojavu, ki spremlja že vrsto aspektov tehnokulture, namreč k učinkom tehnodrogiranosti. Gre za psihoakustične aspekte strojno generirane glasbe, ki kulminira v transu (prav pri tehnu so v igri zvrsti kot Happy trance, Trance house, Acid trance, Hardtrance in Trancecore); pri tem imajo, gledano kompozicijsko, še posebej pomembno mesto "tepihi" basovskih figur kot pomembnih podlag tehna. Jedro tehna je sicer strojna glasba, ki povzroča razpust vrste ustaljenih glasbenih obrazcev in konstrukcijo glasbenih posnetkov na podlagi novih časovnih in hitrostnih meril, ki jih je mogoče z lahkoto, vendar pa računalniško nadzorovano spreminjati. Konstrukcija je kar se da vseobsegajoča in totalizirajoča; z rabo samplerja se vsi razpoložljivi zvoki digitalno miksajo in sekvencirajo. Vrsta šumov, ki so nekdaj kot nesmiselni in moteči ostajali zunaj pojma glasbenega, je tehno domiselno vključil v glasbo, in sicer v takšno, pri kateri je v ospredju tehnificiran, digitaliziran in kar se da kompleksen zvok, močno v ozadju pa preprosti akordi, melodije in harmonije. Vsekakor je motor te glasbe prav suvajoči bassdrum.

Načelo konstruiranja predpostavlja svojevrstno umetelnost, ki je "protinaravno" usmerjena in destabilizira tradicionalna glasbena pravila. Konstruiranje v glasbenem tehnu je zato lahko paradigma za konstruiranje tudi na drugih umetnostnih področjih, torej povsod, kjer gre za uveljavljanje tehno načela v širšem smislu.

## Sintetični svetovi na mrežnih poteh

Produkcijske posebnosti glasbenega tehna nas usmerjajo k splošnim zakonitostim konstrukcije tehnificiranih umetnih svetov. Že dolgo ne živimo več samo v danem naravnem svetu niti ne v njegovi dopolnitvi in prešitju s t. i. drugo naravo industrializiranega sveta. Predvsem dosežki tretje tehnološke revolucije in "tretjega vala" (mislimo na sociološke koncepte Daniella Bella in Alvina Tofflerja) so spremenili vsakdanjik v pluriverzum danega sveta in umetnih, alternativnih in virtualnih svetov. Mišljen je soobstoj danega sveta z umetnimi svetovi in celo kompetitivnost med njimi, vendar pa je pri tem nesmiseln kakršen koli ekskluzivizem enega na račun drugih, ki bi privedel do "vojne svetov"[33], tehnoplatonizma ali celo do postscientističnega zavračanja danega sveta na račun neodgovorne fascinacije z umetnimi (kar je vsebina različnih sekt in njihovih obskurantističnih pogledov). Soobstoj svetov zahteva mero in z njo povezano etiko odgovornosti do osebe, in to tako do tiste v središču kot do tiste na robu prvega, drugega, tretjega ... sveta. Etika v danem, naravnem prostoru in kiberetika v sintetičnem, kibernetičnem torej. Odgovornost in skrb za sočloveka (tudi ljubezen do njega) v tradicionalnem smislu lahko zato razširimo na skrb, odgovornost in spoštovanje do "drugih" in predvsem šibkejših, ranljivejših drugih, recimo robnih virtualnih agentov, klonov in avatarjev v kiberprostoru.

Soobstoj svetov je podlaga za koncept integralne realnosti[34], ki predpostavlja tudi integralno socialnost, namreč družbenost v aktualnem, realnem in virtualnem, v realni prezenci in teleprezenci.

:::

[33] O tej temi piše Mark Slouka v svoji knjigi *War of the Worlds*, New York, 1995.

[34] Terminološko ga povezujemo z Baudrillardovim izrazom *la réalité intégrale*, uporabljenem v njegovem delu *Le crime parfait*, Pariz, 1995.

Integralno realnost povezujemo tudi s pojmom povečane realnosti in povečane virtualnosti; prva pomeni realnost z dodanimi elementi virtualnega, druga pa virtualnost z dodanimi elementi realnega.

In prav v tem je jedro integralne realnosti: ne izključevanje, temveč dodajanje, povezovanje v smislu produktivnega širjenja realnosti, torej takšnega, ki ga spremlja tudi smisel, logos in etiška merila. Tu kot primer navedimo virtualno realnost kot tehnologijo za interaktivno navigacijo po okoljih tridimenzionalne računalniške grafike, ki so dostopna preko posebnih vmesnikov. Pri virtualni realnosti si teh vmesnikov (recimo podatkovne rokavice in čelade z monitorjema za vsako oko posebej) ne nadenemo izključno zato, da bi se šli kako programirano ekstazo, da bi nepreklicno odpotovali proč v dalje nerealnosti in si poiskali identiteto v fiktivnem, ampak tudi zato, da bi nadgradili dano realnost z umetnimi, alternativnimi tehno svetovi, da bi jih izkusili in povezali s t. i. danim svetom. V VR se vstopa, da bi izkusili nove svetove, da bi razširili dosedanja izkustva, da bi, preprosto rečeno, profitirali pri presežku sveta, ne pa da bi vztrajali pri popolni negaciji danega sveta (in kot so zapovedovali nekateri evforični apostoli kiberprostorskega evangelija, tudi negaciji telesa kot "zabojnika"). Načelo tehna nam pomeni zato tudi širitev doma, domovine.

Tehno svetovi kot sestavine povečane, kompleksne integralne realnosti? Tu moramo najprej poudariti, da tehno tukaj implicira nenaravnost, nedanost, umetelnost, konstruiranost in zato sintetičnost. Tehno svetovi so sintetični par excellence, in ker razmišljamo o njih danes, moramo poudariti, da jim sintetičnost podeljuje strojni konstruktur, stroj sintetizator. Tudi za ta aspekt načela tehna je merodajna izkušnja z glasbenim tehnom; pri njem je poglavitno orodje prav sintetizator, ki širi znana zvočna okolja z umetnimi, sintetičnimi. Tehno svetovi so proizvodi sintetizatorjev in sploh ne

samo glasbenih. Tu imajo pomembno mesto predvsem informatični stroji kot naprave za generiranje umetnih realnosti. "Onix InfiniteReality" je recimo znamka stroja (vizualizacijskega računalnika proizvajalca Silicon Graphics), ki je namenjen kompjutaciji računalniških grafičnih okolij s prepričljivimi realističnimi učinki v realnem času. Stroji za generiranje umetnih svetov so danes predvsem pametni stroji kibernetične paradigme.

Pri omenjanju sintetičnih svetov se postavlja vprašanje, ali je izraz svetovi tukaj le neka metafora in ilustrativen približek ali pa gre res za svetove. Kaj konstituira "svetnost" sveta, zakaj je nekaj svet in ne zgolj okolje ali (po)krajina? Svet je vedno celota, in sicer dinamična in kompleksna celota delov, med katerimi poteka vrsta odnosov menjave, transporta, vključevanja, nanašanja in odbijanja. Svet je celota odnosov do samega sebe (imeti mora neko kot-da-protosubjektivnost in z njo povezano umetno življenje) in do okolja. Svet pomeni samonanašanje, samoreprodukcijo, samovzdrževanje in samozadostnost; le kot takšen stopa v integralno realnost. Kako opisati takšno realnost danes, kakšna je njena, pogojno rečeno, fenomenologija? Integralna realnost kot celota danega sveta in umetnih, sintetičnih, virtualnih in alternativnih svetov je kompleksen tok (in zato proces) tehniško sestavljenih stvari, dogodkov in podob; v živo je dostopen na podlagi realnega izkustva danega sveta plus kibernetičnih podatkovnih okolij na vseh povezanih računalnikih.

Z omembo integralne realnosti kot toka, metaforično bi lahko tudi rekli reke stvari, dogodkov, podob pa tudi podatkovnih entitet, klonov, virtualnih agentov in simulakrov mislimo še posebno na umetno, sintetično realnost, katere predpostavka je manko na avtoriteti stvari, na njeni strogi zamejenosti, gostoti in stabilnosti. Sintetična realnost je v današnji dobi, torej pod obnebjem informatične paradigme kar se da virtualizirana, kar pomeni, da so njene

enote voljni, topljeni, podatkovni elementi, pogosto klonirani v dvojnike in druge mnokokratnike, ki brez težav vstopajo v nove, glede na njihov izvorni kontekst kar se da presenetljive zveze. Virtualizirane instantne stvari so tudi surovina miksanja, z njihovo omembo smo pri miksu kot ontološkem načelu sveta v stopnji virtualne procesualnosti.

Miks (značilno je na delu pri MTV glasbenih videospotih) je mogoč v trenutku agonije in padca avtoritete roba stvari in tudi izgube avtoritete razlike in oddaljenosti, ko se torej uveljavi popolna zamenljivost in nadomestljivost. To je okolje procesov, ki spričo dominacije teletehnologij, ki delujejo v realnem času, in s pomočjo valovne optike, proizvaja kontrakcijo sveta, pohabljanje bližine in polucijo razdalj v smislu dromosferskega onesnaženja, tematiziranega v delu Paula Virilia *Hitrost osvoboditve* (1995). Skoraj odveč je omeniti, da je zato integralna realnost področje, na katerem se drzno uveljavlja brezobzirna moč, ki v paradigmi sintetičnosti pripada konstruktorju, pravzaprav "sintetizatorju", torej tistemu, ki razpolaga s stroji in materiali za generiranje realnosti in za njihovo nadzorovanje. Sodobna socialna teorija zato že ugotavlja obstoj novega tehnološkega (virtualnega) razreda in njegove zveze s t. i. virtualnim kapitalizmom.

Integralna realnost, temelječa na soobstoju različnih "razredov" realnosti, predpostavlja zavest o pluralnosti danega sveta z alternativnimi, predvsem sintetičnimi svetovi. Veliko posameznikov živi in deluje še vedno zgolj v, pogojno rečeno, prvi realnosti, v danem svetu materialnih stvari s strogo zamejenimi robovi in razlikami, z ustaljeno identiteto. Le v redkih trenutkih in neobvezno se srečujejo s sintetičnimi svetovi, recimo pri vstopu v kiberprostor. V nasprotju z njimi pa nekateri posamezniki evro-ameriškega sveta in azijskih

držav pacifiškega bazena že intenzivno delujejo v kiberprostoru in v njem tudi služijo. Pomislimo le na tiste, ki delujejo v svetu mednarodnih financ in profitirajo od virtualne ekonomije, in na tiste, ki so kot predavatelji ali svetovalci preko telekonferenc daljinsko navzoči na različnih koncih planeta in s tem tudi v različnih letnih časih in urah meteorološkega dneva.

V okolju instantnih stvari so instantni, mediatizirani, tehnificirani, virtualizirani in sintetični tudi dogodki, ki potekajo tako na ravni aktualnosti kot virtualnosti in se umeščajo v okolja tako materialnih kot logičnih posledic. Sintetični dogodki so vedno izraziteje tempirani na informatične interaktivne mreže, katerih posebnosti je William J. Mitchell opisal z besedami: "Mreža ima v temelju drugačno fizično strukturo in funkcionira po povsem drugačnih pravilih od tistih, ki organizirajo akcije na javnih krajih v tradicionalnih mestih. Igrala bo presodno vlogo pri urbanosti 21. stoletja, podobno kot jo je imela središčno locirana, prostorsko vezana, v arhitekturi cenjena agora (glede na Aristotelovo *Politiko*) v življenju grškega polisa ... Mreža negira geometrijo ... je v temelju in najgloblje protiprostorska. Ni nekaj takega, kot sta trga Narona in Copley. Ne moreš povedati, kje je, ali opisati njene v spominu vtisnjene oblike in mase ali povedati tujcu, kako se pride do nje."[35]

Toda mreža ni nikakršna abrakadabra, ampak podatkovno interaktivno okolje, členjeno na posebne logično-softverske in ne geografsko-materialne poti, vendar pa je njena strukturiranost kar se da neobičajna za percepcijo, oblikovano ob srečevanju s stvarmi materialne kulture. Irealnost, kot-da-realnost in nerealnost so bile oznake, s katerimi je fenomenološka estetika (recimo M. Geigerja,

:::

[35] W. J. Mitchell: *City of Bits*, MIT, Cambridge, 1995, str. 8.

N. Hartmanna in R. Ingardna) opisovala lastnosti umetniškega oddaljevanja od realnosti, danes pa je videti, da so te kvalitete postale profano dostopne v različnih segmentih virtualizirane realnosti, zavezane logiki realnega časa in akcij, ki potekajo znotraj njegove perspektive in so praviloma sintetične, torej strojno generirane. Kot je glasbeni tehno vključil v glasbo celo elemente, nekdaj zavračane kot neglasbene, vstopajo danes v tehniško generirano realnost tudi vsi drugi razredi umetnih realnosti in nerealnosti, svetov in kot-da-svetov, da bi proizvedli frankensteinovski učinek skrivnostno novega.

Vendar pa takšen poseg, ki je torej zavezan načelu Prometeja plasticatorja, ne predpostavlja le konstrukcije sintetičnih pokrajin v smislu kakih statičnih kulis, nikakor ne gre le za grmadenje zgolj sintetičnih količin in kvalitet. Predmetnost, posredovana s frankensteinovsko kreativno logiko, je tudi sama v določenem smislu oživljena; sestavljajo jo pametni in organicistični elementi, pametni stroji in druge naprave z neko, recimo kar protosubjektivnostjo, pri katerih konstrukciji je bila uporabljena teorija umetnega življenja. Gre za pokrajino, polno kibernetiziranih organov brez biološkega telesa (če obrnemo na glavo znano sintagmo Deleuza in Guattarija iz *Anti-Ojdipa*). In gre za v tej knjigi že tematizirano umetno druge generacije, ki sledi prehodu iz mehanske paradigme v biološko.

Skoraj odveč je omeniti, da so stvari, kot so kiberprostor, kloni, kiborgi in virtualna resničnost, tudi odlične teme sodobnih kulturnih študijev (anglo-ameriška usmeritev "cultural studies") s področja novo-medijskih tehnologij in njihovih kulturnih implikacij, študij spolov, kiberfeminizma in lacanovstva. V tradiciji analiz, spodbujenih z Lacanovo teorijo, lahko razumemo virtualno resničnost kot širitev simbolnega, ki ima nalogo, da ščiti subjekt pred Realnim, ki ni identično z realnostjo samo.

## Tehno bitja za sintetična okolja?

Taljene, mediatizirane, sintetične in virtualizirane "stvari" sintetičnih realnosti, pogosto že v obliki klonov in avatarjev locirane na mrežah, so praviloma dostopne preko strojnih vmesnikov na, recimo kar sintetičnih (umetno povišanih ali nižanih) frekvencah. Sprejema jih današnji posameznik, za katerega je značilna izguba trdne identitete; pri tem ne gre le za njegove nove opredelitve v smislu nomadskega in fraktalnega subjekta, ampak še izraziteje za lastnosti, ki so povezane z njegovim odpiranjem tehno znanostim in tehnokulturi. Načela umetnega, sintetičnega in tehniškega posegajo tudi v posameznikova ravnanja in poglede in celo v njegovo držo. Prehod iz danega, naravnega okolja v, pogojno rečeno, sintetično alternativno realnost je povezan z eksistencialno težnjo osebe po samopreseganju, po modificiranju danega okolja, po vzpostavljanju sledi v njem. Toda že od nekdaj je ena poglavitnih posameznikovih aktivnosti tudi težnja po spreminjanju ne le predmetnega, ampak tudi zavestnega, duhovnega sveta osebe same. Gre za vrsto dejavnosti, kot so rituali, ples, religiozna čaščenja, praznovanja, psihotehniške veščine in nedvomno tudi uživanje drog, ki so namenjene posameznikovemu spreminjanju duhovnih stanj in celo težnjam po napredku v njih in stopnjevanju do ekstatičnih učinkov.

Se v obdobju pametnih strojev in inteligentnih okolij posameznik zadovolji z danimi, preko naravne evolucije doseženimi intelektualnimi zmogljivostmi ali pa skuša načela tehna, umetnega in sintetičnega aplicirati tudi na svoj "biološki hardver", kar pomeni, da bo posegel tudi po tehnološki stimulaciji in dopolnitvi svojih organskih sposobnosti, ki naj bi omogočile tudi izboljšavo, pogojno rečeno, softvera osebe oziroma njenih duhovnih zmogljivosti? Ne le pogled na filmska platna z znanstvenofantastičnimi filmi ali pa listanje po kiberpankovskih ZF romanih, polnih spekulacij o androidnih in kiborških bitjih, nam razkrije, da ta težnja nedvomno obstaja,

in sicer ne le na ravni fikcije, ampak kot del prakse same, ki danes že poteka na razvojnih oddelkih predvsem univerzitetnih in vojaških inštitutov, spremlja pa jo tudi razvoj strok, kot so robotika, nanotehnologija, molekularna biologija, genetika in teorije umetnega življenja, ki so bistveno zavezane tudi poglavitnim problemom kibernetike, kot jih je opredelil Norbert Wiener v svojih zasnutkih tradicionalne kibernetike.

V kar se da zgoščeni obliki naj opozorimo le na nekaj temeljnih konceptov današnje-jutrišnjega posega načela tehna na področje posameznika (kot fizičnega bitja in osebe). Najprej gre za problematiziranje (fizičnega) telesa in njegovo dopolnjevanje. V njegovem izhodišču je spoznanje, da telo ni vrednost samo na sebi, ampak se lahko dopolni, razširi in celo nadomesti. Meje novodobnega telesa se ne končajo pri koži, ampak se širijo z rabo tehnologij za daljinsko navzočnost in daljinsko delovanje. Telo se odpre tehnologijam za eksternalizacijo njegovih funkcij, kar vodi k temu, da se tudi nekateri elementi iz okolja vključijo v samo telo, ki je v kibernetični paradigmi obdano s številnimi organi, še posebno s tistimi, za katere je značilen nebiološki "hardver". Nekateri elektronski organi (recimo v obliki "gadgets"), so lahko celo povsem vgrajeni v od telesa ločeno in oddaljeno okolje, vendar brezžično dopolnjujejo njegov kognitivni sistem. S stališča nove, inteligentne arhitekture je to možnost William J. Mitchell opisal z besedami: "Tako bo 'nastanitev' dobila nov pomen - bo nekaj, kar ima manj opraviti s parkiranjem vaših kosti v arhitekturno definiran prostor in več s povezavo vašega živčnega sistema z bližnjimi elektronskimi organi. Vaša soba in vaš dom bosta postala del vas in vi boste njun del."[36]

:::

[36] Isto delo, str. 30.

Druga varianta je v bodisi zunanji bodisi notranji tehno-manipulaciji telesa kot postmodernističnega, povsem razpoložljivega označevalca, ki se lahko vključi v poljubne sisteme. Njegove zunanje transformacije lahko potekajo s plastično kirurgijo, z modeliranjem v fitnes dejavnostih in pri bodibildingu pa tudi v umetniških variantah body arta, hepeninga in performance. Že dunajski akcionizem je v 60. letih predvsem z akcijami Güntherja Brusa radikalno demonstriral drzno preoblikovanje telesa, številne posege na svojem biološkem telesu, ki implicirajo tudi opazno spreminjanje identitete, pa v zadnjih letih izvaja francoska performerka Orlan, prav tako pa tudi vrsta znanih osebnosti iz svetovnega jet-seta; spomnimo naj le na prvi imeni svetovnega glasbenega popa, na Michaela Jacksona in Madonno. Cilj performerke Orlan ni postati mlajša ali lepša, temveč postati kar se da spremenjena; prizadeva si za preoblikovanje svojega obraza in telesa glede na računalniško oblikovan ideal, sestavljen iz različnih vzorov (Dianin nos, koža po zgledu Botticellijeve Venere, čelo Mone Lise ...), kar povzroča tudi spremembo njene identitete, kajti imela bo telo, ki ni več njeno.

Poseben primer spreminjanja telesa v pravcati biotehniški gesamtkunstwerk pa so nedvomno nastopi performerja Stelarca, ki razvija pravcato filozofijo votlega telesa, odprtega za polnjenje z novimi tehnologijami. Spomnimo naj tudi na teoretske, literarne in filmske prispevke na temo tehnološko razširjenega in modificiranega telesa; med teoretiki opozarjamo na Paula Virilia koncept prerazdraženega in preopremljenega posameznika, ki z vso navlako tehniških pripomočkov in informatičnih vmesnikov spominja že na opremljenega invalida, in na prispevke Donne Haraway za teorijo kiborga. Na literarnem področju je pomembna v uvodnem poglavju tradicija znanstvene fantastike, ki vodi od Mary Shelley do kiberpankovskih tekstov (tudi tistih Williama Gibsona in Brucea

Sterlinga), med filmi pa naj omenimo le nekaj značilnejših, recimo Blade Runner, Death becomes her, Terminator, Robocop, The Lawnmover Man in Strange Days.

Varianta tehno preoblikovanja fizičnega telesa, ki se naravnost preobteži s sintetičnimi, še posebno z elektronskimi organi in napravami za pospešeno tehnostimulacijo posameznikovih kognitivnih funkcij, pa nikakor ni zadnji in najbolj skrajen poseg v smeri novega pojmovanja (in tudi zasnovanja) človeka. Pri prejšnji varianti je bilo nedvomno na delu postmodernistično destabiliziranje telesne identitete, uresničeno s precej neizenačenimi postopki; mislimo na tehnike, ki - ko gre za lepotno kirurgijo pri Orlan ali za Stelarcov performance s tretjo roko - vendarle sodijo še pod obnebje mehanike in sodobne lepotne kirurgije, kar pomeni, da še ne gre za kake nanotehnološke implantacije. (Podobno velja za trendovske posege, kot sta tetoviranje in prebadanje.) V obdobju kiberkulture pa je radikalnejši in tudi za sedanjost značilnejši tisti koncept, ki problem duha in telesa premešča na problematiko duha in mreže; iznenada sploh ne gre več posameznikovo identiteto z njegovim telesom ali z umetno dopolnjenim fizičnim telesom, ampak za prenos njegovega duha na obstojnejši, nebiološki hardver ali kar na mrežo samo. Mišljeni sta paradigmi tehno organov brez telesa, brez fizičnega "mesa" samega in problem duha, ki je povsem prenesen na softver, ima torej programsko, povsem inteligibilno identiteto in si za svoje delovanje izbira poljubne virtualne nosilce - agente ali klone, dejavne v kiberprostoru kot ageografskem področju podatkovnega prometa med v realnem času povezanimi računalniki.

To je varianta, s katero se ne ukvarja samo literarni kiberpank, ampak ima že opazno teoretsko koncepualizacijo, recimo v delih Marvina Minskyja in predvsem Hansa Moravca. Tu naj opozorimo

na Moravčevo razpravo *Duh brez telesa - vizije o čisti inteligenci*, v kateri je tematiziral spekulativni "downloading" v smislu prenosa človeškega duha na obstojnejše in zmogljivejše elektronske stroje, in potem še njegovo nadaljnjo dematerializacijo, ki sledi prenosu iz strojnih komponent na softver sam, kar bi pomenilo transformacijo osebe v digitalizirano entiteto. Pri tem je razvil tudi drzne spekulacije v smislu, da bi lahko potem takšen duh v realnem času "faksirali" z enega mesta na drugo, s počasnega računalnika na hitrejšega, prav tako pa je opozoril na možnost delitve takšnega duha, ki bi se potem v istem času nahajal na različnih mestih. Moravec je tematiziral tudi njegovo fleksibilnost v času, kajti če bi takšen duh naložili na zelo hiter hardver, bi lahko vse njegove misli iz enega leta zdrvele v eni sekundi; sebe bi potem takšen duh pospeševal tako, da bi se prelagal v vedno zmogljivejše in hitrejše računalnike.

Tu gre torej za spekulativno in utopično vizijo "duha brez telesa", tematizirano tudi v znanstveni fantastiki (recimo v *Lady El*, 1992. leta izšlem romanu Jima Starlina in Diane Graziunasove), ki predpostavlja spremembo osebe v softver, vključen v mrežni promet, ki poteka v realnem času. Vendar pa je Moravec to drzno spekulacijo, ki sicer predpostavlja v filozofiji in naravoslovju že presežen dualizem duha in telesa, relativiral in celo zanikal že v istem besedilu z mislijo, da je človeški duh v temelju vezan na (določeno) fizično telo in preko njega omogočen "input". Moravčevo besedilo se zato izteče v premisleku o neki drugi varianti preživetvene strategije, namreč o samoorganizaciji in samorazvoju (naših) kulturnih informacij, torej svojevrstnih podatkovnih bank človeštva, ki se dalje razvijajo in izpopolnjujejo (neodvisno od nas) v kibernetičnih strojih, sposobnih reprodukcije in konstrukcije svojih potomcev. Pri tem je mišljen proces daljnosežnih posledic, ki bi pomenil novo kvaliteto, recimo kar postbiološkega, umetnega življenja, ki bi bilo do biološkega življenja v podobnem odnosu, kot je biološko živ-

ljenje do kemije[37]. Mišljen je koncept umetne inteligence in umetnega življenja, uresničenega v nebioloških okoljih, blizu tej viziji pa je nedvomno tudi pojav t. i. memske reprodukcije, ki se usmerja k memom kot kulturnim replikatorjem, ki so trdovratnejši od molekul DNA in se množijo tako, da prihajajo od možganov do možganov, o čemer je v besedilu Sebični geni in sebični memi[38] razmišljal Richard Dawkins. Seveda moramo pri tem možgane v Dawkinsovi verziji zamenjati z zmogljivimi računalniki.

V zadnjih letih drugega tisočletja je postala (že v umetnostnem futurizmu in v Wienerjevih zasnutkih kibernetike tematizirana) mehanizacija človeških funkcij nadgrajena z njihovo digitalizirano avtomatizacijo; prišlo je tudi do avtomatizacije dela in vojne, digitalizacije informacij, komodifikacije kulture in virtualizacije ekonomije in politike. Na drugi strani pa je postala vedno opaznejša vitalizacija strojev in procesov stopnjevanja inteligentnosti v (samozadostnih, samoorganiziranih, samouravnavajočih se) okoljih, v katerih tudi prihaja do vedno večje povezanosti ljudi in strojev, kar že implicira t. i. družbo kiborgov (kibernetičnih organizmov, križancev človeka in stroja). Donna Haraway, ki je v svojem *Manifestu za kiborge* sredi 80. let drzno posegla k sociološki in feministični konceptualizaciji kiborga (ta izraz sta 1960. leta, in sicer v zvezi "samouravnalnim sistemom človek-stroj", prva uporabila Manfred E. Clynes in Nathan S. Kline), je v svoji uvodni študiji h *Kiborškemu priročniku* v letu 1995 že zapisala: "Kiborgi niso negibni. Že v nekaj desetletjih, kar obstajajo, so mutirali, dejansko in v fikciji, v bitja drugega reda kot genomske in elektronske podatkovne baze in v druge naseljence v coni, ki se ji pravi kiberprostor."[39]

:::

[37] Prim. H. Moravec: *Geist ohne Körper - Visionen von der reinen Intelligenz*, v: Kultur und Technik im 21. Jahrhundert (ur. G. Kaiser s sodelavci), Frankfurt/M, 1993, str. 81-90.

[38] Prim. D. R. Hofstadter in D. C. Dennet: *Oko duha*, Ljubljana, 1990, str. 132-153.

[39] D. J. Haraway: *Cyborgs and Symbionts*, v: The Cyborg Handbook, ur. C. H. Gray, New York in London, 1995, str. XIX.

Na izziv paradigme tehna in njegovega vitaliziranega umetnega, ki implicira tudi svojevrstno fenomenologijo, ikonografijo, mitologijo in estetiko, pa se posamezniki odzivajo tudi na ravni življenjskih stilov; ne prizadevajo si za tako radikalne neposredne posege tehnologij v telo, kot so značilni za prej opisane primere, ampak načelo tehna interiorizirajo pri svojih visokoadrenalinskih aktivnostih, ko se spremenijo v pravcate visokoadrenalinske džankije. Rejvarski trans, skok z elastiko, ekstremno smučanje in alpinizem, alternativno padalstvo, deskanje in letenje, dirkanje z različnimi vozili na meji možnega so recimo oblike takšnih aktivnosti, spodbujenih s posameznikovo željo po participaciji pri ekstremni sintetičnosti, veliki pospešenosti in tudi naseljevanju sintetičnih časov.

"Zgodba" o tehno-sintetičnih bitjih za sintetična okolja še ni končana, za njeno spremljanje pa je nujno potrebna mera in z njo povezana zmernost, kajti fikcija se tukaj pogosto prepleta z resničnostjo znanstvenih dosežkov. Vsekakor pa je to področje, ob katerem se odpira vrsta vprašanj posamezničine/posameznikove identitete, svobode in samouresničenja ter z njimi povezanih socialnih pa tudi etičnih in pravnih implikacij. Ob njem se je tudi že upravičeno vzpostavila ostra kritika, usmerjena k razumevanju tovrstnih strategij v smislu poskusa po preko tehnologije uresničeni nesmrtnosti, ki je ambicija egoističnih posameznikov iz novodobnih elit (novega virtualnega razreda). Tovrstni projekti tudi sodijo v delovno področje trendovskega estetskega človeka kot značilne postave 20. stoletja in njegovih umetnostnih in političnih strategij, usmerjenih k tabuizaciji smrti in bolečine ter k poveličevanju ekstatičnega ugodja za vsako ceno. Nikakor ni nujno, da bo estetski človek tudi vodilni lik družb 21. stoletja; morda bo svoje mesto moral prepustiti moralno odgovornejšemu "etičnemu človeku".

## Oddaljevanje od realnosti

Kako natančneje pojasniti preusmeritev umetnosti, tehnike in znanosti in njuno medsebojno prepletanje v okviru tehnokulturne paradigme? Mogoče je spričo vrste (kulturnih in ontoloških) obratov in prelomov, ki izhajajo iz oddaljevanja od dane realnosti, in sicer takšne, ki vodi v umetne svetove. Dana, naravna realnost je postala nadgrajena in razširjena z novimi generacijami realnosti, s sintetičnimi svetovi, ki so oddaljeni in bistveno različni tudi že od t. i. druge narave industrijskih izdelkov. Ko omenjamo oddaljevanje od realnosti kot splošno zakonitost sveta poindustrijskih in informatičnih družb, naj ponovno spomnimo, da je to koncepcijo najprej in tako rekoč testno razvila fenomenološka estetika, ki je drzno mislila zagonetno naravo umetno-umetniških svetov, za katere je značilno, da spričo svoje fikcijske kvazirealnosti zahtevajo upoštevanje tudi rahlih, kot-da-predmetov, spletov sanj in videzov. O oddaljevanju od realnosti je v svoji *Estetiki* pisal že nemški filozof Nicolai Hartmann (1882-1950) in v tej zvezi uvedel pojem derealizacija (nem. Entwirklichung), s sintagmo "čiščenje realnosti do sfere irealnosti"[40] pa je značilnosti estetskega stališča pojasnil začetnik fenomenološke estetike Moritz Geiger (1880-1937). Geiger je namreč prav v umetnosti odkrival posebno, kar se da avtonomno realnost, ki se bistveno razlikuje od, pogojno rečeno, dane, naravne realnosti. Spričo njegovih omemb umetniških svetov z lastno zakonitostjo in lastno realnostjo lahko že pri Geigerju govorimo o svetu kot pluriverzumu danega in umetnih svetov. Slednje poimenuje kot irealne resničnosti, in sicer v naslednjem smislu: "Svet drame ima svoje lastne zakone in svoje lastne resničnosti. Ne drži, kot trdijo marsikatere teorije, da v umetnosti sprejemamo reči samo po njihovi kvaliteti, ne, to je irealna resničnost, če je ta izraz dovoljen.

:::

[40] M. Geiger: *Die Bedeutung der Kunst*, München, 1976, str. 542.

Obstajajo številne irealne resničnosti; svet filozofije in svet spominjanja, pri katerem vemo, da ni pristna sedanja resničnost, v kateri se nahajamo."[41]

Za razumevanje posebnega oddaljevanja od realnosti, in sicer takšnega, ki ni vezano zgolj na umetnostne svetove, ampak ontološko pluralnost povezuje predvsem z zakonitostmi informatične paradigme, pa je še posebej pomembno delo Viléma Flusserja, usmerjeno k analizam telematične kulture, tehno-podob, kodificiranega sveta, tehnoimaginacije in digitalnega videza. Flusserja je zanimala ontološka narava novih entitet, kot so holograami in tehnopodobe novih medijev, predvsem računalniške grafike. Ontologija računalniške podobe predpostavlja v kontekstu Flusserjeve misli umetelnost na kvadrat, kajti prva stopnja oddaljevanja od realnosti v smislu vedno bolj abstraktnega kodificiranja je vodila od podob h grafičnim in številčnim zapisom, ki se ne nanašajo na nekaj neposredno konkretnega, ampak na pojmovno: "Teksti so oddaljeni za korak naprej od konkretnega doživetja kot podobe in 'koncipiranje' je simptom nadaljnje odmaknitve kot je 'imaginiranje'."[42] In dalje: "Pisava je korak proč od podob, kajti omogoča razrešitev podob v pojmih."[43] Zgodovinski razvoj pisave in pojmovnega mišljenja je Flusserju pot k vedno abstraktnejšim in bolj subtilno kodificiranim oblikam, torej drzno razlikovanje v smislu oddaljevanja od dane, naravne realnosti. S tehno-podobami, oblikovanimi z računalniško grafiko, se to oddaljevanje pomakne še za stopnjo naprej proti umetnemu (dejansko gre že za "umetno na kvadrat"), kajti njihova referenca so pojmi, kar predpostavlja kompjutacijo že kalkuliranega (in s tem kodificiranega, umetelnega), ki implicira po Flusserju napredek v naslednjem smislu: "Zdaj je

:::

[41] Isto delo, str. 543.

[42] V. Flusser: *Lob der Oberflächlichkeit*, Schriften, zv. I, Mannheim, 1995, str. 67.

[43] Isto delo, str. 69.

človek izumil naprave, ki mu omogočajo, da si predstavlja svoje pojme, da svoje aritmetične enačbe, geometrične konstrukcije, estetske kategorije, logične strukture prestavi v podobo. S tem je nastala nova raven zavesti. Nov imaginarni svet, ki ni 'pod' pojmovnim mišljenjem, temveč nad njim. Svet nadzavestnih sanj."[44]

Računalnik kot generator potencialno umetnih svetov in njihove subtilne ontologije, ki relativira tradicionalno, je odlično orodje kibernetske kulture, ki postaja danes jedro v tem besedilu tematizirane tehnokulture. Lahko celo zapišemo, da se šele s kibernetsko kulturo, temelječo na informatičnih tehnologijah, zares uveljavi tehnokultura; šele informatični stroji s simulacijo varljive ontološke modalnosti, značilne za umetno druge generacije (nekaj vmes med živim in neživim), vzpostavljajo spektakelske in kulturne funkcije na področju tehniških aplikacij.

Tehnokultura je kultura sveta po načelu tehna, razumljenega kot širitev in nadgradnja danega sveta z umetnimi strukturami in svetovi. V, pogojno rečeno, tehno svetu je na delu tehno-domišljija, njegove implikacije vedno opazneje generirajo tudi nov življenjski stil, ki je v drugi polovici 90. let že razpoznaven v glasbi, modi, pri prostočasnih aktivnostih in pri designu. Načelo tehna razumemo prav v smislu uveljavitve v tem besedilu omenjenih teoretskih konceptov, in sicer oddaljevanja od realnosti, širjenja realnosti z "irealnimi" svetovi in razvijanja tehno-podob in glasbeno sintetičnega. Tisto, kar velja za glasbeni tehno kot eminentno glasbeno usmeritev 90. let, velja v mnogočem tudi za, recimo kar ontološko načelo tehna: širitev in nadgradnja dane, naravne realnosti, njeno stopnjevano širjenje v smeri umetnega, poudarek na stopnjevanjih hitrosti, na nihanju in ekstazi.

:::

[44] Isto delo, str. 263.

## Afirmativen odnos do tehnologije

Pri tehnokulturi gre za poseben, in sicer pozitiven in afirmativen odnos do tehnologije, in hkrati tudi za spremenjen odnos do kulture same, ki ni koncipirana več v srednjeevropskem, v filozofiji nemškega idealizma reflektiranem smislu kot pribežališče lepe, predvsem v umetnosti dejavne duše. Afirmativen odnos do tehnologije tudi predpostavlja preseženost imperialističnega gospostva nad naravo, ki je bilo značilno za tradicionalne industrijske družbe, in nas umešča v paradigmo sprave družbe, narave in tehnologije; točneje, gre za sožitje narave in družbe preko tehnologije, ki je prijazna do uporabnikov in hkrati upošteva naravo. Takšna sprava je zgodovinska, enako velja tudi za sam afirmativen odnos do tehnologije; ne sprejemamo ju samoumevno, na tem mestu opozarjamo le na nekatere konsekvence, ki izhajajo iz takšnega, za slovensko (pred)razumevanje kulture in tehnologije nenavadnega teoretskega obzorja.

Nekonflikten, prijazen odnos med tehnologijo in človekom je sicer danes običajen že na številnih področjih, od del na napravah za intelektualne storitve do prostočasnih dejavnostih v fitnes studijih in tematskih parkih. Že Walter Benjamin je, kar smo že omenili, pisal o lunaparkih kot predhodnikih sanatorijev[45] in s tem anticipiral pozitiven odnos današnjih množic do iger v novodobnih tematskih parkih, kjer imajo različni stroji, tu še posebno mislimo na simulatorje, funkcijo visokoadrenalinskih vaj za stopnjevano, tehniško modelirano zaznavo, ki očitno profitira spričo "naprezanja" v njih.

:::

[45] Prim. W. Benjamin: *Gesammelte Schriften*, zv. IV.1, Frankfurt, 1972, str. 147.

Tudi pri fitnesu in bodibildingu gre za posebno sodelovanje človeka in stroja, pri katerem stroj, pogojno rečeno, deluje v skladu z naravo in dopolnjuje in stimulira človeško gibanje. Zelo nesmiselno bi bilo govoriti, da je človek odtujen od naprav v fitnes študijih, nasprotno, gre za sožitje v smislu dopolnjujoče priključenosti. Za pozitivno in afirmativno filozofijo tehnologije so nedvomno pomembni tudi prispevki že omenjenega teoretika Viléma Flusserja; opozorimo naj le na njegovo misel o antropomorfnosti strojev iz njegovega besedila Informacijska družba kot deževnik: "Ni nasprotja med človekom in strojem, kajti stroj je del človeka, je proteza ali epiteza. Na primer plastično nalivno pero je proteza, postavljeno je med prsti; moji umetni zobje pa so epiteze, tičijo v mojem telesu. Potemtakem o stroju ne moremo trditi, da je izven človeka in da je človek izven stroja, temveč med človekom in strojem obstaja cela vrsta vmesnikov."[46] Ob Benjaminu in Flusserju bi lahko omenili tudi Benjaminovega sodobnika Bertolta Brechta (recimo njegovo besedilo Radio kot komunikacijski aparat), vendar pa so za sodobno razumevanje tehnologije še posebno pomembni prispevki Martina Heideggra in Paula Virilia, torej dveh teoretikov, ki izhajata iz povsem različnih filozofskih tradicij in tudi obdobij 20. stoletja, vendar pa ju povezuje premislek tehnologije v kar najbolj radikalni obliki.

Tu naj spomnimo, da ni za zgodovino umetnosti pomembno le posnemanje narave in ustvarjanje nove narave (resničnosti sui generis), ampak tudi dialog s skrivnimi mehanizmi življenja samega. Tako

:::

[46] V. Flusser: *Die Informationsgesellschaft als Regenwurm*, v: Kultur und Technik im 21. Jahrhundert, ur. G. Kaiser, Frankfurt in New York, 1993, str. 71.

za današnje trende znanosti umetnega življenja kot tudi za razvoj kinetične umetnosti relevantno obdobje kulturne ustvarjalnosti, temelječe na zvezi obrti, drzne umetelnosti, finomehanične veščine in umetnosti, je bilo zato prav tisto, ki se je usmerjalo k oblikovanju avtomatov kot velikih samodejnih lutk, ki so neverjetno zvesto in skorajda prestopniško simulirale življenjske funkcije različnih živih bitij. Le v pripovedkah še živijo umetelni rjoveči levi in pojoči zlati ptiči, ki so jih umetnjakarski finomehaniki iz arabskih dežel postavljali na dvoru Friedricha II. na Siciliji, medtem ko so dela velikih mojstrov iz 18. stoletja, Jacquesa de Vaucansona in očeta in sina Jaquet-Droza, vendarle dokumentirana (in ko gre za oba Jaquet-Droza, v nekaj primerkih tudi ohranjena).

V tradiciji Vaucansonovih androidov pa so v 2. polovici 19. stoletja to umetnost/umetelnost razvijali predvsem francoski mojstri Gustave Vichy, Jean-Marie Phalibois, Leopold Lambert in družinska delavnica Roullet-Decamp. Tehnologija njihovih del[47] je tudi temeljila na postopkih urnega mehanizma, izdelki pa nikakor niso (videti kot) igrače, ampak so zagonetni stvori, praviloma oblečeni v dragocena oblačila, ki potem, ko so zagnani, zvesto simulirajo različna opravila: igrajo na inštrumente, kadijo, pišejo, rišejo, izvajajo magične trike, akrobatske točke ipd.

Vprašanja tehnokulture nas usmerjajo tudi k drugim razsežnostim antropološkega položaja današnjega posameznika kot bitja, ki postaja vedno usodneje povezano z mrežami, s stroji in z (novimi) predmeti tehnokulturnih praks. Gre za posameznika, ki postaja

:::

[47] Več pomembnih del te tradicije je na ogled v zbirki Galea v monaškem Nacionalnem muzeju.

tako pod svojo kožo kot zunaj nje vedno bolj odvisen od tehnologij, še posebno pametnih in tistih v velikostnem redu mikro in nano. Za temeljno antropološko situacijo ni več značilna odtujenost od stroja v Marxovem smislu (gre za paradigmo tradicionalne industrijske družbe), ampak je zanjo bistvena priključenost v smislu postindustrijske paradigme, se pravi posebne, posttayloristične in postfordistične organizacije dela. Jean Baudrillard je to situacijo opisal z besedami: "Video, televizija, računalnik in minitel so, kot kontaktne leče, prosojne proteze, ki so tako integrirane s telesom, da sodijo k njemu že skoraj genetsko, kot srčni spodbujevalnik ..."[48]

Interakcija med človekom in (pametnim) strojem vodi do proizvodnje nove generacije predmetov (situacij, dogodkov, mrežnih in programskih konstruktov in kot-da-struktur), ki imajo za uporabnika močne povratne učinke, celo v smislu odvisnosti. Ob mrežnih in programskih predmetih (situacijah, softverskih konstruktih) se konstituira nov niz potreb in želja, ki zahtevajo vedno bolj sintetične in raznovrstne dražljaje (tako senzacije kot intelektualne inpute). Tehnologija zato tudi pri takšnih aplikacijah ni samo sredstvo, ampak dejansko dialoški partner, ki skupaj z uporabnikom proizvede nove predmete, potrebe in želje. Bitje tehnokulturnih praks je tudi v tej knjigi večkrat tematizirani estetski človek (lat. homo aestheticus), odprt drznim stimulacijam svojega zaznavnega aparata, ki si skuša vsak dan aranžirati s toliko doživetji, kot bi šlo za celo življenje. Na čim manjšo časovno enoto si skuša priskrbeti kar največ dražljajev s kar se da visoko gostoto/frekvenco učinko-

:::

[48] J. Baudrillard: *Le xerox et l'infinie*, v: Traverses 44-45 (Machines virtuelles), Paris, september 1988, str. 21.

vanj. Tehnokultura pogosto štarta tam, kjer se konča umetnost, in nadaljuje njen projekt s pomočjo tehniških sredstev, ki so sposobna dobavljati programe ekstremnih doživetij. Danes si zato raziskovalci in umetniki, dejavni na področju kibernetičnih umetnosti, že zastavljajo vprašanje, kako proizvajati sintetične "pakete dražljajev", ki bodo neposredno stimulirali uporabnikov/sprejemnikov centralni živčni sistem in proizvedli občutja, za katera je sicer potrebna recepcija tradicionalnih umetnin.

## PO "ŽE-NE-VEČ" IN PRED RAZVIDNIM "ŽE"

Tehnologija na mestu kulturne dominante. Vdor nanotehnologij v telo, ki lahko privede do neposredne tehniške stimulacije samih možganskih procesov, kar implicira tudi fenomen kiborga, križanca med človekom in strojem ... Tehnologija in kultura v povezavi z znanostjo, ki ni zgolj analitika, odkrivanje in opisovanje naravnih zakonitosti, ampak postaja kreativna, zasnovalska in se pri svojih demonstracijah umešča v kulturni, spektakelski kontekst ... Kultura, ki se drzno odpira novomedijskim, predvsem informatičnim tehnologijam in opušča svojo zavezanost elitni umetnosti in njeni ideologiji lepe duše ... Umetnost, ki v obliki neoavantgardističnih del in del elektronske, kibernetske umetnosti prehaja od stabilne in avtoritarne strukture umetnine h kot-da-delom, umetnostnim situacijam in dogodkom, tehno-podobam in stranem na mrežah, ki so estetsko kodirane...Te spremembe, kulturni rezi, obrati in zamenjave paradigem nas nedvomno opozarjajo, da smo sodobniki sveta, v katerem je prišlo do relativiranja in destabilizacije številnih ustanov, zakonitosti in paradigem, in da se že najavljajo oblike,

metaforično rečeno, novega sveta, vendar pa so nam te spremembe še preblizu, preveč smo vpeti v njih, da bi zmogli distanco do njih, jih premisliti in izreči (definirati). Vse spremenjeno, drugačno je zato predvsem v obliki odprtosti in nedoločenosti.

Destabilizacija in relativiranje vsega in za vsako ceno sta v današnjem času sami postali nov zakon. Odločitev o dokončnem prehodu v povsem razvidno novo obdobje še ni padla, in ni se še odločilo, kakšen bo nov svet, še posebno glede na etična in antropološka merila. Prav tehnokultura je indic te odprtosti, ki implicira produktivno negotovost, morda celo stanje, ki spominja na renesančno vrenje novih zasnutkov in hkrati pričakovanja. Pri odprtosti gre sicer vedno za nedoločenost, lebdeča in rahla stanja, pomanjkanje kažipotov, sidrišč in besed, ki točno zadenejo. To je stanje v znamenju še-ne. Kaj mislimo s tem?

Gre za še-ne po že-ne-več. Kaj pomeni biti v njegovi stopnji? Za njegovo razumevanje sta pomembna oba njegova soodnosnika, namreč že-ne-več in že. Še-ne s tem instaliramo po nečem nepreklicno preteklem, po tistem že-ne-več, iz katerega smo izstopili. Še-ne tako pomeni neko stanje po slovesu nečesa, ker pa ni ne, ampak še-ne, s tem ne implicira popolne praznine, ampak usmerja k odprtosti za nekaj, kar se najavlja, da bo zapolnilo praznino. Pri tem je pomembno, da je tisto novo ugledano prav v modalnosti najavljanja, obetanja, kar dopušča svojevrstno rizično nedoločenost, to pomeni, da nikakor ni gotovo, da bo tisto novo nekaj nesporno uspelega. Še-ne nas torej postavlja v stanje nepreklicnega konca nečesa preteklega in v pričakovanje prihodnosti, ki, tako je slutiti po sledeh najavljanja novega, ne bo izostala. Toda pozicija še-ne po že-ne-več ne implicira razvidne prihodnosti, ostaja v stopnji potencial-

nosti, recimo kar energetsko močne potencialnosti, ki opredeljuje to mesto vmes, ne da bi zahtevala kakršnokoli definitivno izrekanje prihodnosti. Še-ne kot stopnja, ki nikoli ne doseže uresničenega že, niti si zanj ne prizadeva, je dejansko videti kot mesto, iztrgano iz linearnega časa, in sicer poglobljeno mesto z vertikalno osjo, ki omogoča, metaforično rečeno, polnitev, "zidavo" v obeh smereh, namreč navzgor in navzdol. Prav pozicija še-ne je dejansko odgovor, ki spodbuja misel na postavljanje vprašanj, na katera še-ne odgovarja. Študiji tehnokulture so danes področje, ki se umešča prav v krog odprtosti, ki ga implicira pozicija še-ne.

Tehnokultura je kultura nenaravnega, artificielnega sveta. To je svet, v katerega lahko posežemo z vmesniki kot sta igralna palica in miška, s tipko za brisanje in z gumbom za pospešeno vrtenje naprej. Vanj se lahko potopimo in dosežemo občutek "biti tam" preko kazalcev naše virtualne prisotnosti v umetnih okoljih kakršna sta recimo kurzor in avatar v kibernetskem prostoru. Izumetničenost sintetičnih svetov je potencirana do rezila noža, kar pokaže že naslednji primer: Kakšno bo vreme naslednjega dne, vidimo iz točke, ki zahteva pogled navzdol, kajti gre za slike ciklonov in anticiklona, posnete s satelitsko kamero. Naraven pogled navzgor v nebo je lahko zelo varljiv, identifikacija s satelitskim, in s tem z "angelskim pogledom" iz zemeljske krožnice navzdol nam nudi zanesljivejšo napoved ...

Osnovna tehnokulturna enota je podatek, in sicer obdelan, manipuliran, interaktivno in mrežno dostopen podatek, ki je v funkciji tistega, kar je kot zaloga vedno na razpolago. Tehnologija v tehnokulturi je v funkciji naročanja, produkcije, manipulacije in distribucije podatkov, omogoča promet med njimi. Tehnokultura zadobiva danes v razvitem svetu lastnosti življenske usode; videti je,

kot da je ne more nihče zaustaviti, spremeniti, preusmeriti njen zgodovinski tok. V njenem globalnem, planetarnem značaju, temelječem na medijskih, v realnem času delujočih tehnologijah, tiči vrsta nevarnosti, na katere v svoji knjigi *Hitrost osvoboditve* opozarja Paul Virilio: agonija bitja tukaj in sedaj, derealizacija vseh stabilnih struktur, polucija razdalj, grožnja fizičnemu obstoju človeštva na podlagi simulacije kibernetske spolnosti. In prav na tej točki, ki je temna, negotova in strašna, kajti kibernetsko kulturo kot danes dominantno obliko tehnokulture v delu razvitega sveta nam kaže v smislu usodne poti navzdol, se postavlja vprašanje po, metaforično rečeno, poti navzgor, k svetlobi in rešitvi.

V smislu Heideggrove analize iz dela *Tehnika in obrat* in njegovega sklicevanja na Hölderlinov verz "Kjer pa nevarnost je, raste / rešilno tudi", lahko tudi pri tehnologiji v tehnokulturi mislimo njene alternativne, ustvarjalne in presegajoče možnosti; tehnologija v njej je nevarnost, celo prekletstvo in kal katastrofe, toda prav tako tiči v njej sami obrat za preseganje te nevarnosti, za rešilno samo. Ne zunaj nje, ampak v njej. Že stara, preverjena resnica je, da nima človeštvo za popravo tehnološkega nasilja (recimo polucije) drugega orodja od tistega, ki prihaja od rabe tehnologij in znanosti same. Nekaj manj, se pravi tisto negativno je treba preusmériti v več, v pozitivno, kar pomeni, da tehnokulturo razumemo tudi kot področje odprtosti, ki implicira obet, zarjo, kresničke. Ta obrat je utopičen, kajti zahteva svojevrstno premestitev. Tehnologija kot nevarnost, ki vsebuje že rešilno? Čim bolj se približuje nevarnost, toliko bolj se svetlikajo poti v smeri rešitve; pravzaprav rešilnega niti ni (ali je spregledano) brez nevarnosti same. Vprašanje, ki se tu pojavlja, je, kje je rešilno tehnokulture same? Odgovori nanj so trivialni. Nadomestimo pa jih lahko z novimi vprašanji, spodbujenimi prav z možnostjo tistega, čemur lahko metaforično rečemo pot navzgor.

Nam lahko kibernetska umetnost kot pomemben del tehnokulturnega sklopa omogoči poglobitev in izostritev zaznavnih sposobnosti, nas nauči slišanja na novih, še ne izkušanih frekvencah, nam pomaga izoblikovati čut in smisel za irealne, virtualne in kot-da-predmete, nas nauči subtilnih iger z novimi časi in prostori, nam dobavi izkustvo rahlega, redkega, oddaljenega, presežnega, izrednega, nenavadnega (strašnega/ljubkega)? Nam lahko kibernetska kultura preko mrež približa sočloveka, ki ga bomo spoštovali in s katerim bomo razvijali integralno komunikacijo (vzpostavili promet daru in protidaru)? Se lahko preko interaktivnih mrež oblikujejo nove družbene skupnosti, sposobne razvijanja pozitivnih vrednosti, kot so spoštovanje osebe in različnosti preko mrež približanega sočloveka, skrb zanj, razvijanje tolerantnosti in spodbujanje kreativnih energij? Ali lahko postanejo mreže medij "alternativnega terorizma", namreč takšnega, da njegovi akterji ne nastavljajo rušilnih bomb, ampak mrežne viruse pozitivnih, kreativnih in etičnih vsebin, sposobnih za oplajanje ljudi na različnih koncih planeta? Lahko znanost v tehnokulturni paradigmi doživi celostno preusmeritev na kreativni pol: začne proizvajati modele, koncepte in projekte uspelega življenja, kar pomeni, da svoje ustvarjalne potenciale poveže z umetnostjo, filozofijo in še posebej etiko? Lahko dobi tako subtilna umetnost, kot je literatura, produktivne spodbude od informatično aranžiranih prostorov pisave (hipertekst, kibertekst), ki bodo omogočili vrnitev avtoritete besedi in nove oblike narativnosti kot igre?

So ta vprašanja retorična? Preveč enostavno bi bilo, če bi bila. To besedilo ni manifest tehnokulture, kajti pisano je iz obzorja še-ne. Izrekanje Novega Jeruzalema, milenarističnih scenarijev in nove renesanse, ki naj bi sledila impulzom tehnokulture, je v znamenju že, ki sledi temu še-ne. Piscu tega besedila je enako oddaljena kot pozicija že-ne-več, ki je proizvedla produktivno negotovost in odprtost, lastno zadržanju na točki še-ne.

## Bog iz stroja vzame mero ekstazi

Tista vprašanja tehnokulture, ki odpirajo in problematizirajo vrsto temeljnih pojmov z estetiškega področja, lahko mislimo tudi v kontekstu reaktualizirane opozicije med apoliničnim in dionizičnim, premišljene v Nietzschejevem delu *Rojstvo tragedije iz duha glasbe.* Gre za tekst, ki usmerja k metafiziki umetnostnega ustvarjanja in problematizira in radikalizira spore in interakcije ekstaze in mere, zanosa in discipline, energije in forme, dveh nasprotnih počel in nagonov pa tudi dveh produktivno rivalskih božanstev. To je tudi besedilo z vrsto drznih nastavkov za novo estetiko; spomnimo naj le na nekaj prevratnih in daljnosežnih Nietzschejevih idej: apologija sveta kot estetskega fenomena, igra sveta kot celostna umetnina, človek, ki ni več umetnik, ampak je sam postal umetnina, odrešitev subjekta v videzu, mobilizacija pojavnega sveta na podlagi prvobitne umetniške moči, temelječe na konfrontaciji apoliničnega in dionizičnega načela.

Opozicijo apolinično/dionizično, ki jo v smislu povedanega razumemo le kot konceptualni pripomoček, relevanten tudi za analizo sodobnih pojavov, skušajmo aplicirati na fenomen tehno kulture, tehna in rejvarske družbe. Takšna uporaba te dvojice pri analizi sodobn(ejš)ih družboslovnih pojavov ima že predhodnike; omenimo naj le Ernsta Fischerja (1899-1972), avstrijskega neomarksističnega, izrazito nedogmatskega estetika, z veliki posluhom za "nerealistična", z domišljijo in evropsko romantiko inspirirana umetnostna gibanja 19. in 20. stoletja. V svojem besedilu *Premisleki o položaju umetnosti* (1971) je apolinično povezal z dovršenostjo tehniške konstrukcije, z materializacijo znanosti, s funkcionalizmom in strukturalizmom, z novim romanom, socialističnim realizmom in akademizmom. "Dioniza" pa je odkrival v manifestacijah nove senzibilnosti prelomnega obdobja okrog leta 1968. Načelo dionizične-

ga se mu je razkrilo kot "eksces, prekoračitev meja, metamorfoza, vstaja domišljije, promiskuiteta umetnostnih zvrsti, družbeni in seksualni revolt, slovar podzemlja, nekonvencionalni festivali bitnikov in hipijev v Hyde parku, Edinburghu in Kaliforniji, živopisanost dolgih las in kratkih kril, stapljanje glasbe, plesa, filma in svetlobe, seksa in umetnosti, biti in videza, turbulenca in senzibilnost ..."[49] V nadaljevanju tega eseja pa je sledi dionizičnega ugotavljal tudi v praški pomladi in pariškem maju 1968 in pri uličnih demonstracijah kot velikanskih hepeningih, omenjal pa je tudi prav za današnje razumevanje družbenega in estetskega fenomena tehna pomembno "podrejanje tehnike domišljijskemu Orfeju", pojav celostne umetnine (nem. Gesamtkunstwerk) v smislu integralnega nagovora čutnosti in tehnologijo, ki se spreminja v igro. Tu naj omenimo še pomembno Fischerjevo opozorilo, da ta opozicija, vezana na antični božanstvi, velja le za visoko razvito kapitalistično industrijsko družbo; v deželah tretjega sveta in realsocialistične represije težnja po spremembah nikakor ni dionizična. Med sodobnejšimi deli, usmerjenimi k aktualizaciji obeh načel (in počel in nagonov in božanstev), naj spomnimo še na *Vrnitev Dioniza* (1969) Jeana Bruna, v katerem razumeva dionizično v smislu nelinearne paradigme in ga povezuje tudi z vprašanji tehnologije.

Danes je leto 1968 že v mnogočem preteklost, pa čeprav je v 90. letih postalo tema svojevrstnega revivala in modnega citiranja. Vmes je namreč prišlo do leta, ki ga dobimo, če številko 68 obrnemo na glavo, namreč do leta 89 v tem stoletju, ki ni le leto padca berlinskega zidu, ampak tudi simbolni mejnik, ki je utrl pot v družbe, v katerih kulture je vedno izraziteje integrirana tehnologija. Padec berlinskega zidu je demonstriral veliko prehodnost, povezano

:::

[49] E. Fischer: *Überlegungen zur Situation der Kunst*, Diogenes Verlag, Zürich,1971, str. 22, 23.

z uveljavljanjem informatične in še posebno telematične tehnologije; tisto leto je bilo v razvitih državah Zahoda tudi leto kiberprostora in virtualne realnosti z vsemi implikacijami, ki jih imata tudi na ravni političnega, življenjskih stilov, znanosti in umetnosti.

To besedilo nastaja v drugi polovici 90. let, ko je tudi 1989. leto že v mnogočem preteklost in je porabljena in relativirana energija, povezana s futurističnimi pričakovanji, ki je pospremila množično rabo tehnologije virtualna realnost. Veliko bolj od opojnega in "halucinacijskega" krmarjenja po pokrajinah 3-D računalniške grafike z vmesniki za VR sta postala vplivna dva druga momenta, ki opredeljujeta paradigmo tehnokulture in še posebno kibernetične kulture, in sicer deskanje po mrežno organiziranih informacijskih avtocestah in senzibilnost tehna kot novega življenjskega stila in celo načela, ki ima daljnosežne družbene posledice in rabi kot organizacijsko načelo t. i. rejvarske družbe. Nad 25 milijonov mladih sodi danes v kontinentalni Evropi k tehno-generaciji, ki ni našla svojega izraza le v modi, glasbi, designu in drugih manifestacijah življenjskega stila, ampak tudi v rejvarskih paradah, ki so neverjetno množična gibanja; züriška Street Parade je avgusta 1995 v mesto s 400.000 prebivalci privabila kar 100.000 rejvarjev, 750.000 tehno fenov pa je sodelovalo na Love Parade 1996. leta v Berlinu[50]. Iznenada smo priče novemu množičnemu gibanju s svojo fiziognomijo, ritmom, ikonografijo, novo religioznostjo in novo mitologijo, ki ga spremljajo tudi takšni pojavi, kot so klubska kultura in kultura didžejev.

Tehnologija v tehnu je tako moderna kot, pogojno rečeno, postmoderna. Prva je (še) zavezana mehaniki in njenemu izmu (meha-

:::

[50] Podatek povzemamo iz besedila Paola Biannchija *Pubertät der Ästhetik*, v Kunstforum International, št. 135, oktober 1996-januar 1997, str. 76.

nizmu), prav tako pa tudi hrupnemu "mašinizmu". Skoraj odveč je spomniti na tradicijo vplivov moderne, predvsem težko-industrijske tehnologije na umetnost, še posebno na avantgardistično (od futurizma do konstruktivizma) in neoavantgardistično (vstop tehnologije same na raven produkcije novih umetnostnih oblik, recimo pri kinetični umetnosti). Druga, postmoderna, točneje postindustrijska tehnologija je digitalna in organicistična. Njeno področje niso več težki in metalni industrijski stroji, ampak informatični, pametni stroji, katerih področje delovanja je tudi simulacija življenju podobnih procesov.

Današnji glasbeni tehno je inštrumentalen, praviloma neverbalen, repetitiven, monoton, s poudarkom na preko naravnih meja stopnjevanem sintetičnem ritmu; zanj je značilno tudi opuščanje melodije, teme v njem se ponavljajo v neskončnih zankah brez razvidnega začetka in konca, udarci in basi vplivajo na hipnotično učinkovanje, ki ne vpliva le na sluh, ampak prežema vsa vlakna telesa. In prav telo, pogosto usmerjeno v skupinski trans in simulacijo (psevdo)vudujskih ritualov, je zato temeljni "objekt" glasbenega in psihosocialnega učinkovanja tehna. To je predvsem plešoče telo, ki skuša uskladiti nihanje telesa s sintetičnimi strojnimi frekvencami tehna in s tem aktivirati presežek energije same. Slednja pride do izraza v novodobnem urbanem gesamtkunswerku v obliki rejvarskih parad, v katerih prihaja do svojevrstne kolektivne inervacije (izraz Walterja Benjamina) in celo do estetske, dionizične "samoodrešitve" v čisti ritmični akciji in ekstatičnem performanceu. V zanosni igri sta telo-ritem, ritmizirano telo, ritem-prostor in ritem-okolica. Svet tehna je celostna umetnina na ravni ritmiziranega in pospešenega telesa in tudi na ravni sveta, ki je v potenci tehna tehnoestetizirani svet, v katerem gre dejansko za apologijo in ritualni poskus odrešitve bivajočega kot estetskega fenomena, vendar pa

ta pojav ni več statičen in kozmetičen, kajti ni več namenjen fascinaciji v procesih trženja (estetskega marketinga), ampak je skrajno dinamičen, pognan v nesluteno stopnjevani ritem. Celostna umetnina v smislu tehna je prignana do ekstremnih frekvenc, estetizirana je v stopnji transa; v rejvarskih paradah se zato srečujejo rituali (nove) religioznosti, ekstaze in halucinacijskih tripov z demonstracijami, zabavo in plesom. Da sodi ples pod obnebje ekstatičnih transov, značilnih za dionizično, je trdil že Nietzsche sam in z naslednjim primerom (možnost padca v nebo) v mnogočem anticipiral že feeling v znamenju escape, značilen za 90. leta, ki je duhovito koncipiran tudi v *Hitrosti osvoboditve* (1995) Paula Virilia: "Pojoč in plešoč se izkaže človek za člana višje skupnosti; pozabil je hoditi in govoriti in je na poti, da plešoč poleti v zrak."[51]

Pri plesu smo, ki je nedvomno vpliven soodnosnik glasbenega tehna in doživlja v obliki parad in rejvarskih dogodkov nedvomno pomenljive artikulacije. Nietzschejev (in Viriliojev) pogled na plesalca, ki naj bi poletel v nebo, je aktualen za razumevanje plesa na tehno glasbo, kajti to je oblika, ki se usmerja v vertikalo; gre za ples s pomembno vlogo rok in dlani, ki so, podobno kot plesalčev/plesalkin pogled, usmerjene navzgor, v sicer, ko gre za religioznost, nedoločene višave alternativnih svetov. Močan poudarek gibanju rok je nedvomno ena odlik tehno plesa, po katerem se tudi opazno loči od preteklih, na virtuoznem delu nog temelječih oblik, pri katerih (kot pri klasičnem baletu) ima delo rok pogosto le vlogo podrejenega in stabilizirajočega dejavnika.

Stoletja je v Evropi temeljil ples na dotike vključujočem in usklajenem gibanju različnospolnih dvojic, 20. stoletje pa je z bitniškimi in rokovskimi koncerti vpeljalo skupinsko doživeti ples, v katerem

:::

[51] F. Nietzsche: *Die Geburt der Tragödie*, Reclam, Stuttgart, 1993, str. 23.

vsak pleše v določenem smislu sam in zase. Ta usmeritev je pri plesnem tehnu še stopnjevana, kajti posameznikov ples (s poudarjenim delom rok in dlani in mehaničnim gibanjem nog) je hkrati solo ples in sestavina kolektivnega in množičnega plesa (spomnimo naj le na parade). V mnogočem ga lahko spričo stiliziranih mehaničnih gibov in krožnih zank, torej tehniških simulacij na ravni gibalne kulture, ki domiselno spremljajo glasbeno repetitivnost, razumemo tudi kot komentar kibernetskih načel današnje komunikacije. Tehno je tudi ples, ki zahteva veliko vzdržljivost, pripravljenost za pravcate plesne maratone, medtem ko so akrobatska izživljanja, značilna za različne disko plese in rokenrol, postavljena v ozadje in v mnogočem nebistvena za tehno plesno kulturo. Videti je, da se akrobatski elementi in trans ne mešajo dobro.

Pri tehnu prihaja tudi do širitve konvencionalnih plesnih prostorov, po besedah Birgit Richard "usmerjajo časovno-prostorski vektorji plesa in plesnega prostora v vse smeri: novo osvajanje vertikalnega prostora (roke, letalo), horizontalnosti (prečkanje plesišča, vlak, parade) in širitev časovnih razsežnosti"[52]. Ob tehno plesu je zato mogoče razviti pravcato filozofijo, ki bi lahko vključevala tudi tako drzne zasnutke, kakršne je Siegfried Kracauer razvil v svojem besedilu *Potovanje in ples* (recimo transformacija prostora in časa kot dogodek, tehnifikacija prostora in časa, poseg po večnosti v plesnem dejanju), vključenem v ameriško izdajo njegovega *Ornamenta množic* [53].

Če se že po tem kratkem opisu nekaterih razsežnosti tehna vrnemo k opoziciji med dionizičnim in apoliničnim, lahko tehno

:::

[52] B. Richard: *Dance 2000, Tanzmoden des ausgehenden 20. Jahrhunderts*, v: Kunstforum International, zv. 141, julij-september 1998, str.128.

[53] S. Kracauer: *The Mass Ornament*, Weimar Essays, ur. Thomas Y. Levin, Harvard U. Press, Cambridge, 1995.

najprej brez zadreg povežemo predvsem z načelom dionizičnega; pri njem gre dejansko za zanos, ekstazo, kolektivne rituale, presežek energije, divje, preko naravnih meja zaznave stopnjevane visokoadrenalinske ritme, ples in trans. Toda ne na drugi ali prvi strani, ampak prav v središču tega fenomena so tudi mera, eksaktnost, (pre)računljivost, hladna disciplina, smisel za stroge oblike, instrumentalno definirani ritmi. Gre za apoliničnost tehna, povezano s sintetičnostjo in strojno naravo glasbe, v kateri so vse sestavine strogo nadzorovane in programirane. V ozadju in ospredju te glasbe je stroj za produkcijo ritmizirane realnosti, stroj-bog, bog-stroj in bog iz stroja hkrati.

"In glej, Apolon ni mogel živeti brez Dioniza! 'Titansko' in 'barbarsko' je bilo slednjič ravno tako nujno kot apoliničnost,"[54] je sopripadnost obeh načel pri Grkih pojasnil Nietzsche. Podobno tesno prepletanje antagonističnih načel srečamo tudi pri tehnu, ki združuje na prvi pogled kar se da neizenačene, med seboj pogosto celo protislovne sestavine, kot so ekstaza, trans, neizmernost, obrednost in kaotičnost na eni strani in red, disciplina, hladna digitalnost, metronomski, eksaktni ritem na drugi. V igri je apolinično dionizičnega v smislu strojne, eksaktne, nadzorovane, umerjene intervencije v ekstazo samo. Kajti ne smemo pozabiti, ritem v tehnu se eksaktno šteje, se pravi meri; njegova enota so udarci na minuto.

Estetika tehna, tako v glasbi kot pri designu in življenjskem stilu sploh, sicer ni homogena, izenačena, kajti digitalnost pametnih, informatičnih strojev se spogleduje z analognimi in predinformatičnimi, težkoindustrijskimi, metalnimi momenti (od hrupov do ikonografije). Jedro tehna je v simbolni naravi tehnologije, ki je

:::

[54] F. Nietzsche: *Die Geburt der Trägedie*, str. 34.

danes vir imaginacije, nove mitologije, nove ikonografije, življenjskega stila in novih ideologij, tesno povezanih tudi z novo strukturo gospostva v obliki t. i. virtualnega razreda (izraz Arthurja Krokerja). To je tehnologija, ki je ni mogoče ločiti od simbolnega in je v znamenju trendovskega escape, torej prav posebnega občutenja in vrednotenja. Gre za tehnologijo, ki se piše, slika, filma, stopa v mit in politiko, leze pod kožo, se priključuje na duh in se nedvomno tudi fetišizira. V družbah razvitega sveta in njegovih satelitih v tretjem svetu ima podobno mesto, kot sta ga imeli antična usoda in politika v evro-ameriški resničnosti po koncu II. svetovne vojne. Tehno je v mnogočem apologija tega obrata in ima lahko v družbah, kjer se vladajoča ideologija opira na vsemogočno vero v tehnološki napredek, izrazito regresivno funkcijo (nedvomno rabi kot apologija japificirane buržoazije in novega, virtualnega razreda, ki še bolj brezobzirno od predhodnih uveljavlja svoje gospostvo), medtem ko lahko dobavlja robno in nekonvencionalno izkustvo v okoljih, prežetih s tradicionalizmi in čitalniškim kulturništvom, povzdignjenim v metafiziko, s katero neženirano služijo postsocialistični nacionalliteratski japiji.

Vsekakor pa nam tehno dokazuje aktualnost tiste produktivnosti, ki izhaja iz srečevanj zanosa in strasti na eni strani in mere, forme in racionalnosti na drugi. Usmerja nas tudi k estetiki kot eni temeljnih znanosti v sedanjosti, ki ne reflektira več samo umetnin, ampak tudi tehnoestetizirani svet, svet v ritmiziranem transu. Tu je tudi problem želje po tem, da se skuša posameznik uresničiti v ritualizirani in ritmizirani celostni umetnini-procesu. Zakaj mora ven iz sebe, kaj mu manjka, da je potrebna odločitev za visokoenergetski množični trans? Zakaj individualna odrešitev v množični ekstazi? Tu so tudi vprašanja, povezana z (morebitnimi) političnimi implikacijami tehna. Podobno kot angleščina v smislu lingua franca sedanjosti je

tudi tehno univerzalen, homogenizirajoč in transnacionalen. Eksplicitno ne prinaša kakih razvidnih političnih sporočil (v tem pogledu je veliko amorfnejši od rokovskih in hipijevskih subkultur), vendar pa v tej načelni nevtralnosti nikakor ni imun pred agresivnimi ideološkimi polastitvami.

Ta razdelek smo naslovili z *Bog iz stroja vzame mero ekstazi*, pri tem pa smo strojnega boga glasbenega tehna povezali predvsem z vprašanji mere in eksaktnosti kot korektivoma dionizičnega načela zanosne ekstatičnosti. Toda kot ne obravnavamo v tej knjigi tehna le kot izključno glasbenega pojava, ampak tudi kot načelo sedanjega sveta in njegovih življenjskih stilov, lahko tudi boga iz stroja prenesemo iz sintetizatorja in samplerja v kar se da širok kontekst, recimo v tisti nove tehnoteologije. Sodobne tehnologije namreč omogočajo odličen kontekst, znotraj katerega se zastavljajo tudi metafizična in celo teološka vprašanja. Med prvimi so to zaznali prav pisci kiberpankovske znanstvene fantastike, o čemer smo v tej knjigi razmišljali v poglavju *Stroji za poslednja vprašanja*. V uspešnici Williama Gibsona *Mona Lisa Overdrive* se postavlja vprašanje o (kiberprostorski) matrici kot bogu oziroma o bogu v njej[55], prav tako pa literarni in filmski kiberpank aktualizirata v svojih medijih tudi vrsto vprašanj, povezanih s težnjo po nesmrtnosti, in z možnostjo individualnega preživetja/rešitve na ravni dematerializiranih klonov in virtualnih agentov.

Prežitvetvena strategija tipičnega junaka literarnega kiberpanka je kopiranje njegovih duhovnih vsebin na softver in poskus novega življenja na mreži sami. Ni naključje, da je teoretik hitrostnih pojavov Paul Virilio v pogovoru z Louise Wilson (za mrežno revijo *CTheory*) usmeril pozornost na nekaj, kar bi lahko poimenovali tehnote-

:::

[55] Prim. W. Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, New York, 1988, str. 107.

ologija, namreč na "novomedijsko" misel o Bogu, h kateri konvergirajo tehnologije današnje kibernetske paradigme. "Tehnologije so negirale transcendenčnega boga, da bi izumile strojnega boga. Vendar pa oba bogova postavljata podobna vprašanja."[56] Pomembna je prav zadnja misel, ki usmerja k tehnoteološki naravi vprašanj strojnega boga; slednji (deus ex machina) ni le gledališka figura na tehnoteatrski sceni. V svetu tehnologije kot kulturne dominante se namreč v kontekstu (novih) tehnologij zastavljajo vsa bistvena vprašanja, povezana tudi z novimi mitologijami in religijami; videti je, da je področje novih tehnologij mesto, s katerega prihajajo smrtne grožnje in z njimi povezano prekletstvo, prav tako pa je to tudi področje, od koder lahko pride rešitev (vsaj tako upajo nekateri) ...

:::

[56] *Cyberwar, God and Televison*, pogovor s Paulom Viriliojem, spraševala Louise Wilson, CTheory, 21. oktober 1994; dostopno na: http://www.ctheory.com/a-cyberwar_god.html.

# UMETNOST PO KONCU UMETNOSTI

## Nova utemeljitev ustvarjalnosti, umeščene na družbeno mesto umetnosti

Srečanje s tremi velikimi dogodki likovne umetnosti v 1997. letu, in sicer s kasselsko *Dokumento X*, z beneškim *Bienalom* in s *Skulpture - Projekti v Münstru*, je potrdilo usmeritev, ki je v sodobni likovni umetnosti prisotna že od umetniških neoavantgard 60. in 70. let, za katere je bilo značilno, da so v (likovno) umetnost vpeljale trende kinetične, luminokinetične, konceptualne, objektne, instalacijske in video umetnosti, prav tako pa so umetnostno področje v tradicionalnem in s tem ožjem smislu povezale tudi z vsebinami znanosti, filozofije, (novih) medijev in politike. Skupni imenovalec teh trendov je prehod k razširjenemu pojmu umetniškega dela, k dematerializaciji objekta (prehod od materije k energiji in k nematerialnim nosilcem), k pluralnosti in diverzifikaciji umetnosti, ki je stopnjevana celo do točke, da oblikovalcem umetniških del, ki danes štejejo, ni več potrebno obvladovanje klasičnih veščin slikarstva in kiparstva. Tudi ni več nikakršne velike potrebe po novih generacijah ploskih slik (oddaljenih 2 m od gledalca v smislu znane definicije Walterja Benjamina) in po izklesanih marmornih ali ulitih bronastih kipih. Opustitev inštitucije in norme tradicionalnega umetniškega dela in načinov njegovega oblikovanja je še posebno opazna pri novih razredih umetniških del, ki se uresničujejo v tesni zvezi z znanostmi, s tehnologijami in z novimi mediji; mislimo na dela elektronske umetnosti, in sicer v zvrsteh računalniške glasbe, grafike in animacije, holografije, interaktivnih inštalacij, interaktivnega kina in televizije, virtualne resničnosti kot umetnosti, CD-roma, umetniških mrežnih strani, tehnoperformancea, gledališča strojev, hipertekstualne literature in komunikacijskih umetnosti.

Proizvajalci teh del pogosto že nimajo več (samo) umetnostne izobrazbe, ampak so znanstveniki in tehnologi, ki odlično obvladajo nove medije. In njihova dela niso dejansko več nobena dela v smislu tradicije, ampak so kot-da-dela, umeščena na družbeno mesto umetnosti. Ta umestitev pomeni, da jih tudi v takšni, do tradicije sporni obliki še vedno kot umetniška sprejemajo ustanove umetnostnega pogona, in sicer umetnostna kritika, zgodovina in teorija, estetika, muzeji in galerije ter mreže distribucije in recepcije. Velike spremembe, povezane z vplivi znanosti, tehnologije in novih medijev na umetnost, pa nikakor ne zadevajo le likovnih umetnosti in se tudi ne omejujejo zgolj na umetniški "hardware"; vrsto subtilnih vplivov novih medijev (predvsem preko organizacije prostora in časa v njih) lahko opazimo celo v literaturi (recimo v postmoderni fikciji in nekaterih delih avant-popa), na katero "podzemno" vplivata celo zvrsti glasbenega videospota in tv nadaljevank. Prav tako pa je nov hipertekstni medij omogočil nastanek multilinearne hipertekstne literature, ki se vedno bolj širi na medij spletnih strani, na katerih se oblikujejo interaktivna potopitvena, praviloma multimedialna okolja za svetove zgodb. Spremembe so opazne tudi v glasbi, ki ni profitirala le od rabe novih elektronskih naprav za njihovo produkcijo in reprodukcijo (sintetizator, sampler, sekvencer), kar značilno demonstrira tehno glasba, ampak tudi na ravni kompozicije pri različnih minimalističnih usmeritvah.

Vprašanja, ki se tu pojavljajo, so, kako misliti te usodne prelome in dileme, ki spremljajo sporno členitev umetniškega dela danes? Kako se v mediju mišljenja približati delom, ki niso več nobena dela v smislu tradicije, temveč so dejansko kot-da-dela na družbenem mestu umetniških del? Kako razumeti nove umetniške artikulacije, katerih ekskluzivni generator ni več umetniška imaginacija, ampak se umeščajo na presečišče umetniške imaginacije, znanosti,

tehnologije, novih medijev in tudi religije (še posebno v new-ageevskih variantah), novih mitologij, mode, designa in celo magije? Že od umetnostnih zgodovinskih avantgard (izraz Petra Bürgerja) ni na svetu nobene dejavnosti, ki bi tako brezkonfliktno, kot to počne umetnost, sprejemala na svoje odlično, z vrsto ustanov branjeno področje toliko različnih, celo do njene vsakokratne vrednostne kode subverzivnih in prestopniških usmeritev. Napad na umetnostno ustanovo (v smislu kritike, prevratniških protiosnutkov, prehodov na pozicijo "antiumetnosti") umetnosti ne uniči, ampak ji, paradoksalno, dobavi novo energijo in jo naredi obstojnejšo.

Že pogled k velikim imenom filozofske estetike in umetnostne teorije nam pokaže, da ti obrati in spremembe v smeri kot-da-umetniških-del niso bili prezrti. Spomnimo naj le na začetno misel iz Adornove *Estetiške teorije*: "Samoumevno je postalo, da ni nič več samoumevno, kar zadeva umetnost, niti v njej niti v njenem odnosu do celote niti njena pravica do obstoja."[57] Martin Heidegger, ki je v besedilu *Izvor umetniškega dela* reaktualiziral Heglovo misel o koncu umetnosti, je tudi avtor relevantnega stališča o agoniji predmetnega značaja moderne umetnosti: "Strogo mišljeno smemo, kot se je pokazalo, komaj še govoriti o predmetih. Če natančno pogledamo, se že gibljemo v svetu, v katerem pred-metov ni več ... Da postane v takšnem obdobju umetnost nepredmetna, izkazuje njeno zgodovinsko upravičenost, in to predvsem potem, ko nepredmetna umetnost sama dojame, da ne zmore njeno proizvajanje več del, temveč nekaj, za kar še manjka ustrezen izraz."[58] Heideggru je torej manjkal izraz za tisto, kar v tem besedilu poimenujemo kot-da-umetnost, v negotovosti pa nas je pustil tudi Walter Benjamin,

:::

[57] T. W. Adorno: *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt/ M, 1970, str. 9.

[58] M. Heidegger: *Der Satz vom Grund*, Pfullingen, 1976, str. 65.

čeprav je v svojem eseju *Umetniško delo v času tehniške reprodukcije* daljnosežno usmeril pozornost k usodni spremembi funkcije umetnosti: "Kot je namreč umetniško delo v davnini zaradi svoje absolutne teže, ki je bila v njegovi kultni vrednosti, postajalo magični inštrument in je bilo do neke mere kot umetniško delo razumljeno šele kasneje, tako postaja danes zaradi absolutne veljave, zajete v razstavni vrednosti, tvorba s povsem novimi funkcijami, od katerih se znana, se pravi umetniška, ločuje od njih tako, da jo imamo kasneje za naključno."[59]

Umetniška funkcija del na družbenem mestu umetnosti je lahko po stališču Walterja Benjamina v določenem času postala naključna, prav tako tudi estetska funkcija dela, kajti "v hiperestetiziranem svetu vsakdanjosti se umetnost ne rabi več, da bi prinašala lepoto v svet. To so designerji in oblikovalci mest že storili z največjim uspehom"[60]. Umetnost je torej kar se da zgodovinski in zato spremenljiv pojav. Ni naključje, da je sociolog Jean Baudrillard v svojem besedilu *Transparentnost zla* Heglovo misel o koncu umetnosti kar profano apliciral na dogajanje v sodobni umetnosti: "Vidimo, s kakšno bohoto brsti umetnost, še bohotneje pa brsti diskurz o njej. Toda v njej lastnem poletu, v njenem pustolovskem duhu moči ilu-zije, zmožnosti, da negira realno in mu nasproti postavi drugo prizorišče ... v tem smislu je umetnost izginila. Izginila je kot simbolični pakt, ki jo razločuje od čiste in navadne produkcije estetskih vrednot, ki jo poznamo pod imenom kultura: brstenje znakov v neskončnost, recikliranje preteklih in aktualnih form."[61]

:::

[59] W. Benjamin: *Umetniško delo v času svoje tehniške reprodukcije*, v Janez Vrečko (ur.): Misel o sodobni umetnosti, Ljubljana, 1980, str. 74, 75.

[60] W. Welsch: *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart/M, 1996, str. 205.

[61] J. Baudrillard: *Transparentnost zla*, v: Nova revija, št. 165, 166, jan.-februar 1996, str. 191; sicer La Transparence du Mal, Galilée, Pariz, 1990, str. 22.

Skupni imenovalec teh stališč je ugotavljanje spremenljivosti družbene funkcije umetnosti (Benjamin), agonije njenega predmetnega značaja (Heidegger) in celo relativiranje njenega obstoja (Adorno, Baudrillard), pa čeprav Baudrillard povsem v duhu Heglovega stališča iz njegovih Predavanj o estetiki ugotavlja izginjanje umetnosti le v smislu nečesa velikega, zgodovinsko pomenljivega, kajti v smislu profanizirane kulture postmodernega recikliranja je umetnosti vedno več. Tisto, kar sicer usodno ogroža umetnost, je po Baudrillardu izguba iluzije spričo vnosa posebnih učinkov, veristične reprodukcije in visokih tehnologij v njena dela, ki nimajo več globine, praznin, mest nedoločenosti. Sporna je nedvomno postala tako avra umetnine kot njeno kultno funkcioniranje v produkciji svetega, torej učinki, ki sta jih daljnosežno premislila v širših kontekstih predvsem Walter Benjamin in Martin Heidegger.

## Umetnost kot uganka in zgodovinski pojav

Sredi 30. let tega stoletja sta bili napisani estetiški razpravi, ki pomenita dvoje vrhuncev sodobne(jše) filozofske misli o umetnosti sploh. Skoraj sočasno, v letih 1935 in 1936 (nekaj popravkov obeh tekstov je nastalo tudi kasneje, še posebno pri sklepni besedi Heideggrovega spisa), sta Walter Benjamin in Martin Heidegger opravila dvoje temeljnih premislekov umetnosti in njenega sveta. Izhajajoča iz dveh različnih obzorij mišljenja, vodena z dvema samosvojima pristopoma in spodbujena z različnima motivoma (ki pa ju vendarle opredeljuje čas Hitlerjeve zgrabitve oblasti v 1933. letu) sta napisala razpravi *O izvoru umetniškega dela* (pri Heideggru najprej kot podlaga dveh predavanj v Freiburgu in Zürichu in potem še v obliki treh frankfurtskih predavanj, ki so podlaga tiste verzije tega dela, ki je uvrščena v Holzwege) in *Umetniško delo v času svoje tehniške reprodukcije* (Benjamin).

Heideggrova razprava, bistveno povezana z njegovim odnosom do Grkov, kulminira v premislekih o umetnosti kot postavljanju resnice v delo, o umetniškem delu kot mestu odprtosti sveta, ki vzpostavlja sveto, poveliča snov in pripusti v odprtost zemljo in okolico dela, in (v sklepni besedi) o Heglovi misli o koncu umetnosti in njeni aktualni problematizaciji. Delo-kraj umetnosti, ilustrirano z grškim templjem, je ustanavljalo in osmišljalo svet, bilo je mesto velike, dejansko največje zgodbe. Delo-kraj je vzdrževalo odprto mesto za prihod bogov, vanj je smelo vstopiti sveto in iz njega obsijati zemljo in poveličati snov, ki ni bila v umetnostni postavitvi zgolj porabljena kot gola surovina. "Tempeljsko delo stoječe tu razpre svet in ga obenem postavi nazaj na zemljo, ki sama šele tako izstopi kot domača tla."[62] Takšno delo ima eminentno ontološko funkcijo, je v vlogi postavljanja in odpiranja, ne prikazuje ali odseva božanskega, ampak je v njem navzoč bog sam, prav tako se tudi v grški tragediji ničesar ne uprizarja ali predvaja, ampak se v njej bojujejo novi bogovi s starimi[63].

Benjaminov tekst je predvsem premislek o krnitvi in celo zdrobitvi avre umetniškega dela spričo novih reprodukcijskih tehnologij, ki omogočajo prevratniški pristop k resničnosti; ukinjajo namreč tukaj in sedaj umetnine, avtoriteta izvirnika in njegovega ekskluzivnega mesta pade. Toda čeprav je Benjamin pisal o novih umestitvah umetnosti in njenih usodnih in temeljnih spremembah spričo njenega vstopa v svet novih medijev in tehnologij (v njegovem času so bili to fotografija, film, gramofonska plošča in radio), je veliko povedal tudi o jedru tradicionalne umetnosti in njenem svetu. Tudi v njegovem besedilu o umetniškem delu najdemo, metaforično rečeno,

:::

62 M. Heidegger: *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart, 1990, str. 38.

63 Prim. isto delo, str. 39.

Heideggrov grški tempelj, prav tako pa tudi odnos do konca umetnosti, se pravi historizacijo in relativizacijo umetnostne ustanove. Med obema razpravama najdemo torej navzlic razlikam tudi pomembna stičišča.

Tako Benjamin kot Heidegger sta mislila umetnost po smrti boga umetnosti in jo problematizirala kot uganko (Heidegger: "das Rätsel, das die Kunst selbst ist"[64]). Kaj mislimo s to, nedvomno nenavadno opredelitvijo? Razmišljanje obeh je potekalo v obzorju, ki ga je daljnosežno in prevratniško zasnoval G. W. F. Hegel v svojih *Predavanjih o estetiki*. Hegel ni bil le filozof absolutnega duha (in pruske države), ampak tudi teoretik, ki je že pred Nietschejem mislil smrt boga, in sicer prav posebnega, umetniškega boga. Mislimo na njegove naslednje, nedvomno kar se da radikalne in prestopniške izjave: "Kot pa ima torej umetnost v naravi in končnih področjih življenja svoj prej, prav tako ima tudi svoj potem, se pravi krog, ki njen način dojemanja in prikazovanja absoluta spet presega. Kajti umetnost ima še v sebi sami mejo in zato prehaja v višje forme zavesti. Ta omejitev pa tudi določa mesto, kamor mi zdaj v današnjem življenju navadno uvrščamo umetnost. Nam umetnost ni več najvišji način eksistence resnice. (...) Lahko pač upamo, da se bo umetnost vedno bolj stopnjevala in izpopolnjevala, toda njena forma ni več najvišja potreba duha. Naj se nam grške podobe bogov zde še tako odlične in naj so Bog oče, Kristus in Marija predstavljeni še tako dostojanstveno in dovršeno prikazani - nič ne pomaga, svojega kolena vendar ne upognemo več."[65]

:::

[64] Isto delo, str. 83.

[65] G. W. F. Hegel: *Estetika* (Odlomki), v: Problemi, št. 7/8, 1997, str. 170; sicer: G. W. F. Hegel: *Vorlesungen über die Ästhetik*, Erster Band, Sämtliche Werke, 12. zv., Stuttgart, 2/1937, str. 151.

Smrt boga umetnosti je metafora prav za Heglovo radikalno odrekanje umetnosti odličnega mesta v smislu najvišje potrebe duha in najvišje oblike obstoja resnice, za stališče, ki se ga je v sklepni besedi Izvora umetniškega dela Heidegger v določenem smislu celo ustrašil, historiziral ga je in pustil odprtega, kajti zavedal se je njegove velike usodnosti. Potem ko je navedel poglavitna Heglova stališča o koncu umetnosti, je zapisal, da "odločitev o tej Heglovi razsodbi še ni padla, kajti za to razsodbo se nahaja zahodno mišljenje že od Grkov, katerih mišljenje ustreza neki že dogodeni resnici bivajočega. Odločitev o tej razsodbi bo padla, če bo, iz te resnice bivajočega in preko nje. Do takrat ostaja ta razsodba v veljavi."[66] Toda čeprav je pustil odprto dokončno sodbo o tem Heglovem stališču, je v svojih različnih spisih in v različnih kontekstih vendarle tudi sam prispeval h konceptualizaciji smrti boga umetnosti, recimo v smislu premisleka o agoniji predmetne narave dela, kar smo omenili v prejšnjem razdelku. Tudi Heideggrov opis grškega templja kot avtentičnega dela, ki dopusti zasijati sveto, kajti v njem je skrivno prisoten Bog, je pravzaprav mogoč šele iz določenega zgodovinskega obzorja po, se pravi iz izkušnje, ko se templji, sveti kipi in podobe več ne postavljajo, odtegnjeni so (re)produkciji svetega in vpeti v sekularizirana okolja, v katerih je zanje bistveno, da so razstavljeni. Šele ta nova zgodovinska konstelacija dejansko omogoči kristalinično jasno in zgoščeno definiranje tistega, kar je bila, pogojno rečeno, predmoderna umetnost.

Novo utemeljitev postestetske in postavratične umetnosti in prehod k njej pa je drzno premislil Walter Benjamin v svojem eseju o umetniškem delu. Razlika med postavljanjem dela, med tem, da je, in njegovo funkcijo je povezal z razliko med kultno in razstavno

:::

[66] M. Heidegger: *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart, 1990, str. 84.

vrednostjo v naslednjem kontekstu. "Umetniška proizvodnja se je začela s tvorbami, ki so jih rabili pri kultu. Za te tvorbe je bilo, kot smemo domnevati, bistvenejše, da so obstajale, kot da so bile videne. (...) Kultna vrednost kot takšna teži danes prav k temu, da bi zadržala umetniško delo v skritem: nekateri kipi bogov so dostopni samo duhovnikom na oltarju, nekatere podobe Matere božje ostajajo zakrite skoraj vse leto, nekaterih kipov na srednjeveških katedralah pa opazovalec od spodaj sploh ne vidi. Z emancipacijo posameznih umetniških vej iz okrilja rituala naraščajo tudi možnosti za razstavljanje njihovih izdelkov. Razstavnost kakega doprsnega kipa, ki ga je mogoče prenašati sem in tja, je večja od razstavnosti nabožnega kipa, ki ima svoje stalno mesto v notranjosti templja. Razstavnost slike je večja od razstavnosti mozaika ali freske, ki sta bili pred njo."[67] Benjaminu nikakor ni tuja Heideggrova konceptualizacija tempeljskega dela, zgodnjo umetnost namreč poveže s kultom in pri tem opazi, da je za njena dela bistvena kultna vrednost, določena z, metaforično rečeno, mestom, ki ga takšno delo opravlja v prometu med svetim in zemljo. Kipi bogov so (bili) v katedralah predvsem zaradi bogov samih in dejanj ritualnega čaščenja, ne pa zato, da bi si jih ogledovali v smislu modernega pristopa k (estetski) umetnini. Važnejše od tega, da so se videli, je bilo, da so obstajali. Svoj smisel bi imeli tudi, če jih potem, ko so bili izgotovljeni in postavljeni na izbrano, sveto mesto, ne bi videl nihče več.

Nasprotno je za sodobne umetnine bistveno, da se vidijo; poudarek se je od kultne premaknil k razstavni vrednosti. Kot umetnine so šele v trenutku, ko se vidijo in so umeščene v prostore ogledovanja, se pravi, ko so zunaj, tam, kjer je največ svetlobe ali pa je svetloba preko posebnih inštitucij-filtrov (muzeji, galerije) zgoščeno

:::

[67] W. Benjamin: *Gesammelte Schriften I. 2*, Frankfurt, 1974, str. 482–484.

usmerjena nanje. Če se ne bi videle, ne bi obstajale v današnjem smislu. Toda v trenutku, ko je umetnina pridobila javni prostor razstavljanja (in branja, poslušanja, predvajanja ...), se je tudi sekularizirala, postala je napotena v profano eksistenco artefaktov, ki so prav tako kot ona namenjeni potrošnji v aktu ogledovanja (branja, poslušanja, predvajanja). Podobna je recimo v izložbah razstavljenim blagovnim artiklom, ki so tudi iztrgani iz kontekstov, opredeljenih z njihovo uporabno vrednostjo, in postavljeni v umetni odnos, ki poudarja le njihovo menjalno vrednost.

Razlike med koncepti tradicionalne umetnine in temeljnimi opredelitvami sodobne, ki je vplivana z razvojem reprodukcijskih tehnik, bi lahko na podlagi najbolj značilnih stališč Benjaminovega eseja Umetniško delo v času svoje tehniške reprodukcije shematično prikazali takole:

| <u>tradicionalno umetniško delo:</u> | <u>moderno umetniško delo:</u> |
|---|---|
| avra | krnitev avre |
| tukaj in sedaj, enkratnost | tehniške reprodukcije |
| izvirnik | množice kopij |
| utemeljitev v ritualu | utemeljitev v politiki |
| kultna vrednost | razstavna vrednost |
| kontemplativna recepcija | taktilna recepcija |
| distančni odnos do predmeta | operacijski pristop |
| umetnik kot slikar | umetnik kot snemalec |

Omenimo naj še, da je to Benjamivo besedilo tudi tekst politične, in sicer protifašistične estetike. Končuje ga misel o politizaciji umetnosti kot alternativi do fašistične estetizacije politike, že uvodoma pa je definiral svoj pristop v smislu uvajanja takšnih novih pojmov v umetnostno teorijo, ki so povsem neuporabni za "fašistične namene".

## KORESPONDENCE MED BISTVOMA TEHNIKE IN UMETNOSTI

Namen tega poglavja je prav iskanje odgovorov na velike in usodne spremembe umetnostnega področja, še posebno tistega njegovega dela, ki drzno posega, kot je pri elektronski, predvsem kibernetski umetnosti, k mestu srečevanj umetnostnega področja z znanstvenim in tehniškim. Skušajmo najprej zato pogledati, kako je srečevanje umetniškega in tehniškega mislil eden prej omenjenih filozofov, in sicer Martin Heidegger.

Besedilo, ki je pomenljivo za krog vprašanj, usmerjenih k zvezi umetnosti in tehnike, je *Tehnika in obrat*, temelječe na avtorjevih predavanjih iz let 1950 in 1954, v katerem je Heidegger[68] daljnosežno premislil bistvo tehnike v smislu postavja (nem. Gestell). Z besedami, da "šele postavje omogoča človeku, da odkrije bit na specifičen tehniški način in v tehniškem pristopu, šele postavje zagotovi človeku neskritost biti kot sestoja"[69], je Günther Seubold v svoji knjigi o Heideggrovi analizi novodobne tehnike osvetlil Heideggrovo interpretacijo postavja. Razumeval ga je kot vmesnik, ki omogoča tehniški pristop do bivajočega, in sicer pristop, ki omogoča videti dejanskost skozi spekter, kodiran z izzivanjem, naročanjem in sestojem. In prav v tem "transferju postavja" tiči svojevrstna nevarnost, ki jo je Heidegger opisal z besedami: "Bistvo tehnike kot usodnost odkrivanja je nevarnost. (...) Grožnja človeku ne prihaja šele od morda smrtno nevarno delujočih strojev

:::

[68] Martin Heidegger ni le mislec moderne (velikoindustrijske) tehnike, ampak je opravil tudi vrsto drznih premislekov v smeri postmodernih in postindustrijskih, izrazito na kibernetiki in informatiki temelječih tehnoloških paradigem. Ni naključje, da je danes pogosto citirani mislec tudi v tekstih, ki se ukvarjajo s kulturnimi študiji informatičnih tehnologij. Kot primer ene daljnosežnih Heideggrovih misli, zapisanih pred več kot 40 leti, naj navedem te njegove stavke iz Stavka o razlogu: "Delo na zavarovanju življenja se mora stalno na novo varovati. Vodilno geslo za to temeljno varovanje današnje tubiti se glasi: informacija. To besedo moramo slišati v ameriško-angleški izgovorjavi."(*Der Satz vom Grund*, Pfullingen, 1957, str. 202.)

[69] G. Seubold: *Heideggers Analyse der neuzeitlichen Technik*, München, 1986, str. 304.

in tehniških naprav. Bistvena grožnja se je človeku že dogodila v njegovem bistvu. Gospostvo postavja grozi z možnostjo, da bi se mogla človeku odtegniti povrnitev v neko izvirnejše odkrivanje in s tem izkušanje prigovora prvotnejše resnice."[70] Usodnostna matrica postavja torej implicira težnjo po planetarnem uveljavljanju zgolj enega (in unificiranega) dostopa do neskritega, grozi z enodimenzionalno tehniko kodiranega razkrivanja, vpeto je v proces izzivanja in naročanja in s tem prekriva in izrinja, po Heideggrovih besedah, izvirnejše odkrivanje. To opozorilo je izredno pomembno, kajti čeprav danes vse funkcionira v tehniškem smislu, smo torej sodobniki planetarnega uveljavljanja tehnike in še posebno kibernetske tehnike (kajti kibernetika stopa danes na mesto filozofije[71]), obstaja še drugačen (in izvirnejši) način odkrivanja, ki pa je ogrožen prav od totalizirajočega impulza tehnike kot postavja.

Besedilo *Tehnika in obrat* ni le razmislek o tehniškem pristopu/razkrivanju in o z njim povezani grožnji, ampak se v svoji najobsežnejši enoti (Vprašanje po tehniki) izteče v daljnosežen premislek o rešilnem, in sicer ob spodbudi v tej knjigi že omenjenih Hölderlinovih verzov "Kjer pa nevarnost je, raste / rešilno tudi". Ta premislek pri Heideggru s tem zadene tudi ob umetnost in na pesniški način odkrivanja, ki se lahko v obliki vpraševanja, in sicer vprašujočega razmišljanja aplicira tudi na premislek o tehniki sami. "Ker ni bistvo tehnike nič tehniškega, se mora zato bistveno osmišljanje tehnike in odločilno konfrontiranje z njo dogoditi na področju, ki je na eni strani sorodno bistvu tehnike, na drugi strani pa se od njega v temelju razlikuje. Takšno področje je umetnost."[72] Tehnika in umet-

:::

[70] M. Heidegger: *Die Technik und die Kehre*, Pfullingen, 1991, str. 28.
[71] Heideggrovo stališče iz njegovega znamenitega pogovora za Spiegel, izšlega deset let po nastanku (v majski št. 1976. leta). V slovenščini je ta Heideggrova izjava v prevodu tega pogovora, objavljenega v Novi reviji, št. 73/74, 1988, str. 622.
[72] M. Heidegger: *Die Technik und die Kehre*, str. 35.

nost sta s tem napoteni druga na drugo. Ker estetika ne more več zagotavljati in varovati bistva umetnosti in gola tehnika ne more več dobavljati izkustva o bistvu tehnike, postane nujna (v Heideggrovih besedah-ugankah zapisana) sopripadnost vprašujočega mišljenja o obeh področjih. Heidegger je zapisal: "Čim bolj vprašujoče mislimo bistvo tehnike, toliko bolj skrivnostno postaja bistvo umetnosti."[73]

Ta misel je temna, vprašujoči premislek tehnike namreč ne privede do rešitve uganke (bistva) umetnosti, ampak do njene povečane skrivnostnosti, zagonetnosti. V igri je potencirano problematiziranje brez enostavnih rešitev in srečnega konca. Videti je, da se temno, nejasno in sporno bistva umetnosti vzpostavi šele, ko se izriše ozadje vprašujočega premisleka bistva tehnike. Toda to napotilo, čeprav ovito v skrivnost, je vendarle daljnosežno in produktivno, kajti usmerja nas k vprašanju, ali je še kak skupni imenovalec obeh področij, ki si, v smislu Heideggrove analize, nedvomno sopripadata v prav posebnem, kompleksnem odnosu. Kaj ju, v luči filozofskega premisleka, povezuje še posebno danes, ko predvsem z razredi del t. i. kibernetske, izrazito tehnološke umetnosti prihaja do produktivnega sodelovanja obeh področij? Tisto, kar je skupno obema, je vstop v paradigmo umetnega, in sicer prav posebnega umetnega, ki je strojno posredovano in ki ni umetno umetnosti, obrti ali umetnjakarstva, ampak je umetno kibernetike.

## V OBMOČJU INTERAKTIVNOSTI IN POVRATNE ZVEZE

Za to vrsto umetnega je značilno, da ni (več) usmerjeno proti naravi, ni več v igri proti njej, ne vzpostavlja je kot rezervoar, ne izziva je in ne naroča ničesar pri njej, nikakršne kompetitivnosti ni več

:::

[73] Isto delo, str. 36.

med njima (pa tudi ne posnemanja ali nanašanja), ampak gre za umetno v funkciji konstrukcije novih razredov umetnih resničnosti (umetnih narav), med katerimi vladajo prav posebni odnosi. Sodobniki zadnjih let 20. stoletja smo po naravi, in sicer tako po prvi (dani) naravi kot po drugi naravi (industrijskih artefaktov), za katero je bilo značilno, da se je še delala kot narava, da je bila v kompetitivnem odnosu s prvo, z dano naravo, da je imela kompleks do nje in je prav zato vstopala v igro proti njej (se pravi, da jo je izzivala kot energetski rezervoar).

Paradigma kibernetike in njenih resničnosti pa izključuje instanco narave v enostavnem, se pravi subjekt-objektnem odnosu, ne izziva je več, ampak se usmerja k novi generaciji sintetičnosti, za katero je značilno nadzorovanje/krmiljenje procesov, oblikovanje s pomočjo pametnih in ne-trivialnih strojev, vitalizacija umetnega, prehod k sistemom, katerih poglavitne lastnosti so samonanašanje, samoorganiziranje in avtopoezis. Narava tukaj ni več v partnerski vlogi, poudarek se od življenja v organskih oblikah seli k življenju v simbolnih in umetnih okoljih, s tem pa je odpadla tudi matrica (in optika) postavja. V kibernetski paradigmi jo nadomešča nova matrica, ki je prav tako kot heideggrovski "Gestell" obvezujoča, saj omogoča prav poseben pristop k realnosti. Ta nova matrica je "feed-back zanka", ki omogoča vstop v svet nadzora in krmiljenja, samoopazovanja in samoorganiziranja, avtopoezisa in interakcije.

Kaj je jedro kibernetike, razumljeno še posebno na podlagi raziskav Norberta Wienerja (1894-1964) in Heinza von Foersterja (1911)? Kibernetika je meddisciplinarna znanost o komunikacijskih procesih in procesih nadzorovanja kompleksnih sistemov, sestavljenih iz ljudi, drugih živih bitij in strojev. Razvila se je v 40. letih tega stoletja na podlagi nelineranih matematičnih raziskav "samonanašajočih se povratnih zvez", ki jih je opravljal Norbert Wiener s

sodelavci (med njimi naj opozorimo predvsem na Juliana Biegelowa). Aplikacija povsem matematičnih, naravoslovnih rešitev je postala mogoča s sočasnimi tehniškimi izumi, spodbujenimi z zahtevami vojaštva, še posebno zaveznikov v II. svetovni vojni, ko so iskali odgovore na zavarovanje svojih ciljev pred nemškimi izstrelki. Pomembno vlogo so pri tem imeli izumi in razvojni projekti, povezani z vakuumsko cevjo, fotoelektrično celico, radarjem in protizračno obrambo. Ob prvih bombnih napadih na Anglijo je postalo očitno, da ni neizogibno le nadzorovanje sovražnikovih letal, ampak tudi protiletalskega ognja z vodenimi izstrelki. Koncept zračne obrambe namreč temelji na reguliranem feed-backu, ki vključuje dvosmeren odnos med nadzorujočim in nadzorovanim, in na k cilju vodenimi izstrelki. S tem pa smo pri jedru kibernetike, ki si prizadeva za opazovanje, usmerjanje, nadzorovanje in modificiranje feed-back zank, ki obvladujejo svet naključij in entropije. Regulirani feed-back pa je za Wienerja tudi bistveni moment učenja; stroj, ki spreminja svoje odgovore na podlagi feed-backa, je učeči se stroj.

Wienerjev prispevek h kibernetiki 40. in 50. let je spodbujen z vprašanji, kako usmeriti kontingentne in entropiji zavezane procese v recipročno energetsko komunikacijo, ki vključuje krmiljeni feed-back in tudi vse soodnosnike v kibernetskem sistemu razume kot samokrmiljene naprave. Wienerjeve rešitve sodijo k t. i. kibernetiki prve generacije, za katero je po besedah Felixa Geyerja (iz razprave *Izziv sociokibernetike*) značilen inženirski pristop, zanima jo sistemska stabilnost, nadzorovanje feed-back procesov pri avtomatizaciji in konstrukcija pametnih strojev in avtomatov. Kibernetika prve generacije se usmerja k nadzorovanju in krmiljenju sistemov, ki so zunanji glede na opazovalca. Zanimajo jo predvsem negativne feed-back zanke in z njimi povezano ravnotežje (homeostazis), za

kar je primer termostat pri centralni kurjavi (čim temperatura pade ali pa se dvigne nad normalo, steče korekcijski feed-back proces od termostata h grelcu). Negativni feed-back namreč vodi k adaptivnemu, k programiranemu cilju usmerjenemu obnašanju, vzdržuje isto raven gibanja, temperature, hitrosti, smeri in koncentracije, kar povzroči, da sistem oscilira okrog idealnega ravnotežja, ki ga sicer nikoli ne doseže.

Izraz kibernetika izhaja iz grškega izraza za krmarja *kibernetes*, in za njeno preprosto razumevanje je uporaben kar opis krmarjevega početja. Kaj dejansko počne krmar, če želi varno pripeljati plovilo do želenega pristanišča? Ne drži se togo enkrat za zmerom učvrščenega programa, ampak obrača krmilo odvisno od sprememb smeri, ki jih povzroča okolje in tudi njegovo lastno ravnanje. Ko mu plovilo močen veter preusmeri v desno, korigira smer poti s preusmeritvijo plovila v levo, in če je pri tem preveč silovito vrtel obroč krmila, je zdaj preveč na levi, zato mora spet korigirati kurz z vrtenjem v nasprotno smer. Vsak posledični moment njegovega delovanja je dejansko vzrok, ki zahteva novo delovanje (korekcijo smeri), kar je jedro krožne vzročnosti, ki je po besedah Heinza von Foersterja (od njega smo si tudi sposodili ta primer) jedro kibernetike.

V nasprotju s klasično kibernetiko prve generacije temelji kibernetika druge generacije (iz 70. let) na bioloških odkritjih in se usmerja k interakcijam med opazovalcem in opazovanim. Prednost daje spremembam pred stabilnostjo, morfogenezi pred homeostazami. Opazovalec je kot udeleženec sam vključen v opazovani sistem, poudarek se seli od komunikacije k interakciji, ki omogoča reguliranje sistema kot celote. Kibernetika druge generacije je *kibernetika kibernetike* (v smislu izraza Heinza von Foersterja) in se ne ukvarja z nadzorovanjem in krmiljenjem tehnoloških sistemov,

ampak je usmerjena k problematiki samoorganiziranja, samonanašanja in avtopoezisa pri t. i. živih sistemih. Tu so pomembne tudi njene konsekvence pri družbenih znanostih (recimo v sistemski teoriji Niklasa Luhmanna), ki so dobile močne spodbude tudi od razumevanja avtopoezisa, ki sta ga Maturana in Varela razvila pri študiju bioloških sistemov.

Kibernetika prve generacije ločuje subjekt in objekt, obravnava predmete sveta kot nekaj zunanjega, medtem ko je *kibernetika kibernetike* krožna; opazovalec je razumljen kot del okolja, ki ga opazuje. Če skušamo recimo pojasniti funkcioniranje možganov v smislu, češ da so stroj, je to trivialen poskus, kajti rabimo možgane, da bi razumeli (druge) možgane, zato moramo ob pojasnjevanju tega, kaj so možgani, razumeti tudi, kaj so naši možgani, s katerimi sicer opravljamo to pojasnjevanje.

Za kibernetske sisteme je značilno, da so kompleksne, mrežne strukture z veliko heterogenih elementov, ki kreirajo številne simultane interakcije med subsistemi. Kibernetski sistemi so konstruktivni, bogati z notranjim in zunanjim, negativnim in pozitivnim feedbackom in samoreferenčnimi pojavi samoorganiziranja, samo-modeliranja, samo-reprodukcije in avtopoezisa. In prav to so lastnosti, ki nam omogočajo, da dogajanje v sodobni, predvsem s tehnologijami podprti umetnosti povežemo - z vprašanji kibernetike.

## Sporna umetniškost novega razreda kot-da-umetnin

Vrsta današnjih del, ki niso več nobena dela v smislu tradicije, je v svojem jedru kibernetskih. To niso le računalniško podprte inštalacije, interaktivni kino in CD-rom, ampak tudi spletne strani (angl. websites) s prav posebno strukturirano hipertekstovnostjo, ki spreminja tekst v kompleksen rizomatski in kibernetski sistem, ki

omogoča nelinearno, kaotično vstopanje, sočasno branje drugih linkov, kombinacijo tekstovnega, zvočnega in slikovnega, dialoškost in feed-back zanke. Vsako besedo v njem je mogoče poljubno premeščati, hkrati pa rabi kot vrata, ki odpirajo novo pot skozi tekstovno mrežo.Vprašanje, ki se tu pojavlja, je, ali so tovrstna dela, praviloma oblikovana po umetnikih, ki pogosto že nimajo več poklicne umetniške izobrazbe, ampak so na področju umetnosti delujoči računalniški programerji, znanstveniki in tehnologi, sploh še dela umetnosti ali pa so že kaj drugega?

Da bi odgovorili na to vprašanje, najprej zgoščeno opišimo, kaj konstituira umetniško delo v smislu evropsko-ameriške tradicije, usmerjane še posebno s filozofsko estetiko. Za vredno umetniško delo, ki ima ambicijo, da se uvrsti v umetnostne arhive, si potrdi identiteto in postane predmet umetnostnega izobraževanja, zgodovine, znanosti in informatike, so značilni:

- estetskost,
- derealizacija (lahek način biti),
- kreativnost,
- umestitev na družbeno vredno mesto umetnosti.

Estetskost je povezana s prijetnim učinkovanjem na čute, celo s fascinacijo in s prav posebnim ugajanjem, ki je ločeno od moralnega, z etiškimi obveznostmi naddoločenega stališča.

Z derealizacijo mislimo na posebnosti ontološkega načina oblikovanja estetskega predmeta, ko umetniku ni treba vzganiti "svinčene teže realnega", kajti v resnici ne realizira, ampak derealizira (nem. Entwirklichung), kar je stališče v tej knjigi že omenjenega filozofa Nicolaia Hartmanna iz njegove *Estetike*. Pri derealizaciji se, s stališča filozofske ontologije, ravnotežje med nujnostjo in možnostjo poruši v korist možnosti, kar privede do oblikovanja lahkih kot-da-

svetov, ki niso dejanski, ampak kot-da-dejanski. V njih je načeloma zgoščeno prisotno in mogoče tisto, do česar prideta človek in narava v svojem vsakdanjem življenju z velikim naporom (kar je bilo že stališče Hegla iz njegovih *Predavanj o estetiki*).

S kreativnostjo mislimo na zahtevno strokovno in inovativno dejavnost, ki pomeni visokofrekvenčno odstopanje od poznanega. Pri tem pa je pomembno, da je v umetnosti kreativnost vedno individualizirana, uresničuje se v avtorskem delu z imenom, ki se lahko spremeni v pravcato zaščitno znamko.

Umestitev na družbeno mesto umetnosti pomeni zadovoljitev meril, ki jih postavlja družbeni sistem umetnosti s svojo kritiko, z umetnostno znanostjo, umetnostnim šolstvom, informacijskim, distribucijskim in muzejskim sistemom. Takšna umestitev je v kulturni tradiciji Zahoda povezana z odličnostjo, ki spremlja to področje v smislu modernistične delitve dela; umetnine, uvrščene v umetnostne arhive, pridobijo s tem več avre in njihovi avtorji več glamourja, kot pa če bi šlo zgolj za znanstvene in tehniške, softverske in hardverske inovacije ali za kreativnost v okviru tradicionalnih medijev.

Umetnost v smislu interpretacij, oblikovanih v tradiciji Zahoda, je vedno predpostavljala visoka estetska merila, kanone in normative, ki so rabili kot sita za prepuščanje kar se da majhnega, ekonomičnega števila imen in del med vsakokratno elito (klasiko). Za razliko od trivializacij in profanosti na drugih področjih vsakdanjega življenja je forsirala redkost, neponovljivost, izvirnost, poudarjeno individualnost (pogosto stopnjevano celo do genialnosti in čudaštva). V smislu modernistične tradicije je bila razumljena celo kot azil, v katerem je bilo mogoče realizirati "družbeno antitezo družbe", torej opravljati kritiko nadrejenega sistema.

Kako je v paradigmi mrežnih umetniških artikulacij, interaktivnih instalacij in kina, VR kot umetnosti in hipertekstovne literature s temi zahtevami? V kakšnem smislu se še lahko umeščajo na družbeno mesto umetnosti in na njem nekonfliktno soobstajajo z drugimi, tradicionalnimi umetniškimi oblikami? So to dejansko še umetnine v smislu (filozofske) estetike in umetnostne teorije ali pa že kaj povsem drugega?

Obravnava novih razredov umetniških del (oprtih predvsem na sodobne novomedijske tehnologije) glede na omenjena merila estetskosti, derealizacije, kreativnosti in umestitve na družbeno vredno mesto umetnosti nam pokaže, da tudi te umetnostne strukture (dogodki, programi, situacije, spletne strani, konceptualne artikulacije) lahko zadostijo tem merilom in jih lahko v določenem pogledu celo inovativno bogatijo. Estetskost teh del je lahko vprašljiva le v smislu naivne estetskosti, ki se usmerja le k zaznavi nečesa čutno-materialnega, razvidno predmetnega, nikakor pa ni v subtilnejšem, netrivialnem smislu estetskosti; z njo mislimo na stimulacije centralnega živčnega sistema preko dražljajev na novih, še ne slutenih in izkušanih frekvencah, ki jih je mogoče uresničiti tudi preko nematerialnih struktur. Prav elektronske umetnine, zavezane paradigmi tehna in s tem sintetičnosti na novih frekvencah, odlikuje drzna stimulacija sprejemnikove zaznave, ki pogosto lahko vodi k mejnim izkušnjam in k visokoadrenalinskim "tripom".

Nikakršnih težav nimajo te umetnine tudi z merilom derealizacije, nasprotno, ker so pogosto artikulirane v dematerializirani obliki (kot spletne strani, programi) in dostopne interaktivno (kar omogoča uporabniku prijazno izkušanje, oprto tudi na simulacije), lahko zapišemo, da gre pri njih za lahek način in derealizacijo celo izraziteje kot pri tradicionalnih umetniških delih. Prav tako lahko dela elektronske umetnosti zadostijo tudi merilom kreativnosti,

celo zelo visoke, saj inovativno usmerjajo sprejemnike-uporabnike teh del v kar se da sofisticirane umetne svetove.

Je kaj težav pri teh delih z umestitvijo na družbeno mesto umetnosti, še posebno v tako pomembne arhive, kot so galerije in muzeji? V praksi težave nedvomno so, kajti kapital, vezan na pogon muzejskega sistema, je zainteresiran predvsem za velika imena že preizkušenih obdobij, toda na drugi strani umetnostna teorija in kritika že od avantgard dalje dovolj naklonjeno spremlja umetnostne inovacije in celo subverzije; celo antiumetnost brez večjih težav spravlja na družbeno mesto umetnosti. Na nove medije in tehnologije oprta umetnost zato že vstopa tudi v najbolj elitne ustanove, je na velikih svetovnih razstavah in festivalih (recimo na *dokumenti X* ), ima pa tudi že svojo klasiko od Nam Jun Paika do Billa Viole.

## Stilizirane situacije izrednega v kot-da-delih

Čeprav novi razredi del, pogojno rečeno tehnološke, izrazito kibernetske umetnosti lahko zadostijo merilom estetike, umetnostne teorije in kritike, pa so njihove artikulacije vendarle zagonetne in sporne; prav spričo te svoje problematičnosti izzivajo teorijo k premislekom, ki gredo preko zgolj umetnostnega območja in nas usmerjajo k širšim vprašanjem današnje-jutrišnje kreativnosti. Omenili smo že misli T. W. Adorna, M. Heideggra, J. Baudrillarda in W. Benjamina o spornem značaju dela in umetniškosti sploh pri modernih umetninah, ki dejansko niso več nobena dela v smislu tradicije, ampak so kot-da-dela, torej nove stilizirane artikulacije (situacije, koncepti, programi, atmosfere), ki se umeščajo na družbeno mesto umetnosti. To nedvomno pomeni, da je umetnost nekaj, kar ni nujno stilizirana predmetnost, ampak je lahko tudi

stilizirana nepredmetnost, izražena v kot-da-delih. In (današnji) umetnik je lahko ustvarjalec, ki sploh ne zna več izgotoviti (predmetnega) dela, kajti v paradigmi nepredmetnosti (in nematerialnosti) se od njega več ne zahteva, da zna leonardovsko mojstriti predmetnost, da zna, recimo, (pre)oblikovati kamen.

Navzlic estetskosti pri nekaterih usmeritvah današnje tehnološke umetnosti lahko spričo profanosti estetizacij v postmoderni - od blagovne estetike, estetizacije politike in vojne do estetizacije športa in celo znanosti - tudi ugotavljamo, da estetskost ni več ekskluzivna lastnost umetnosti. Nedvomno je postala relativirana in sporna tudi družbenost kot-da-del, kajti njihova recepcija pogosto temelji na interaktivnem uporabniku, ki se neposredno v realnem času vključuje v delo, destabilizirano je tudi odlično mesto avtorja-znamke, prav tako pa je spremembe doživela tudi reprodukcija in distribucija teh umetnin. Umeščajo se na mreže in v druge nove medije (recimo CD-rom); zidan muzej, tiskana knjiga ter koncertna in kino dvorana niso več ekskluzivne ustanove njihovega dogajanja.

V tem besedilu smo izpostavili dvoje matric, ki na ekskluziven način omogočata posameznikov dostop do resničnosti. Začeli smo z izzivi umetniških kot-da-del, vendar nas je pot premisleka, oprta predvsem na Heideggrovo misel o tehniki, privedla do matric postavja in kibernetske povratne zveze, ki omogočata prav poseben, ekskluziven in nenadomestljiv način vstopa v resničnost in njeno operacionalizacijo v posebnem pogonu. Ko začnemo resničnost opazovati skozi postavje in "feed-back" zanko, se nam, metaforično rečeno, zavrtita dva povsem samosvoja "filma" o resničnosti, ki na specifičen način pokažeta (in naredita dostopno) nekaj in povsem izrineta iz vidnega polja drugo. Lahko ob postavju in povratni zvezi ugotavljamo še kakšno podobno ekskluzivno matrico, ki nam omogoči, da v trenutku, ko jo instaliramo v kognitivnem procesu,

vidimo, da začno stvari zadobivati konture in smisel v prav posebnem redu, vstopajo v neki kar se da specifično kodirani pogon? Lahko, in sicer prav ob srečevanju z današnjimi kot-da-deli na družbenem mestu umetnosti, ki imajo kar se da prestopniško naravo (sporno predmetnost, estetskost, reprodukcijo, distribucijo in recepcijo) in kompleksno kodiranost, kajti uresničujejo se tudi ob sodelovanju znanosti in tehnike, vendar pa jih povezuje posebna matrica, se pravi skupen imenovalec, ki je očitno dovolj močan in specifičen, da opravlja povezovalno funkcijo pri sicer pogosto povsem heterogenih artikulacijah.

Kako opredeliti "umetniško postavje in povratno zvezo"? Merila estetskosti, derealizacije, kreativnosti in umestitve na družbeno mesto umetnosti, so se nam izkazala kot preohlapna, premalo obvezujoča. Ne le da jim lahko zadostijo najbolj ekstremne oblike elektronske umetnosti, ampak lahko estetskost še izraziteje srečamo na drugih, zunajumetniških področjih in isto velja tudi za visoko kreativnost. Kaj je torej tisto specifično umetniško in še posebno novoumetniško, ki stoji nad naravo predmetnega dela, estetskostjo in drugimi merili tradicionalne umetnostne teorije?

Odgovor na to vprašanje, oprt na teorijo metafizičnih kvalitet Romana Ingardna, je: "umetnostno postavje" je *stilizirana situacija izrednega*. K resničnosti pristopamo v umetniškem načinu v obliki stiliziranih situacij izrednega, ki so individualizirano artikulirane v umetniških delih in kot-da-delih, v tradicionalno čistih umetniških dogodkih in tistih, ki so inscenirani tudi s pomočjo znanosti in tehnologije, religije in novih mitologij in celo visokoadrenalinskih spretnosti. Ta način je zgodovinski; povezan je z delitvijo dela med področji in disciplinami, usmerjen pa je k izkustvu resničnosti v modalnosti stilizirane situacije izrednega, in sicer takšnega izrednega, ki je kar se da individualizirano; stilizirano je s potezami osebe,

redko, dragoceno in nenavadno je, se pravi, da z visokimi amplitudami odstopa od povprečnih serij dogodkovnega, simuliranega in distribuiranega preko množičnih medijev. Podobno kot pri postavju in feed-back zanki, nam tudi "inštaliranje" matrice stilizirana situacija izrednega omogoči prav poseben, ekskluziven pristop k resničnosti.

Omenili smo Ingardnov prispevek o metafizičnih kvalitetah, zato si pobliže oglejmo njegovo eksplikacijo te teme, ki je blizu problematiki vzpostavljanja stiliziranih situacij izrednega v umetnosti, se pravi posebni inscenaciji takšnih kvalitet, ki naredijo, da je mogoče v receptivnem stališču doživljati izredno. Ingarden omenja posebne kvalitete literarnih del, kot so npr. tragično, grozljivo, pretresljivo, nepojmljivo, demonično, sveto, groteskno in žalostno. Zanje je značilno, da niso predmetne lastnosti v običajnem smislu in tudi ne znaki tega ali onega psihičnega stanja, temveč se razkrivajo v kompleksih situacij in dogodkov kot atmosfere, ki s posebno svetlobo obdajo ljudi in stvari, ki so udeležene v njih. Te kvalitete proizvedejo učinke svojevrstne pretresenosti, dogodijo se kot milost in njihovo razkritje pomeni za tiste, ki so udeleženi pri njih, vrhunec eksistence. Ne glede na to, ali so vrednostno pozitivne ali negativne, je njihovo razkritje nekaj pozitivnega, kajti omogočajo nam izkustva izrednega, ostro zoperstavljenega sivi vsakdanjosti in njeni rutini.

"V našem življenju, ki je usmerjeno na praktične, vsakdanje, 'majhne' cilje in na njihovo realizacijo, zelo redko naletimo na situacijo, v kateri se razodenejo te kvalitete. Življenje teče, če lahko tako rečemo, 'nesmiselno', sivo in nepomembno, čeprav smo v tem mravljinčnem življenju realizirali še tako velika dela. Potem pa pride dan - kot milost - ko se zgodi običajno iz skritih vzrokov 'dogodek', ki ogrne nas in naše okolje s posebno nepopisno atmosfero. Kakršne že posebne vrste kvalitete je lahko ta atmosfera, grozljiva ali

očarljiva do samopozabe, je nekaj, kar se razlikuje po svojem sijajnem, barvitem veličastju od vsakdanje sivine ..."[74]

Preko kvalitet, ki konstituirajo takšne atmosfere, se ne razkriva le globlji smisel življenja, ampak omogočajo, da vstopamo preko vpogleda v njih in spričo njihove realizacije v praizvore biti; njihova realizacija pomeni zato vrhunec našega življenja. Metafizične kvalitete se pojavijo nepričakovano in spričo njihove vplivnosti jih občutimo kot nekaj presežnega; pri tem pa je v določenem smislu sporna njihova recepcija v vsakdanji realnosti, kajti v tistih atmosferah smo sami udeleženi, smo "stranke", zato jih ne moremo izkusiti v vsej polnosti, bogastvu. V nasprotju z vsakdanjim življenjem pa nam prav umetniška dela omogočajo njihovo polno in kvalitetno izkustvo; postavljanje v oklepaje realnega sveta, ta imperativ fenomenologije, se uresniči prav v umetniškem stališču, kar je Ingarden pojasnil z besedami:

"Umetnost nam lahko nudi zlasti to, česar ne moremo doseči v realnem življenju: spokojno kontemplacijo metafizičnih kvalitet." [75]

Poglavitno Ingardnovo stališče je, da doseže literarna umetnina svoj vrh v razodetju metafizičnih kvalitet; avtentično umetniško je v načinu, kako se te kvalitete razodevajo v literarnem delu. Ingarden je metafizične kvalitete povezal s specifično atmosfero, ki zajema ljudi in predmete, ki so postavljeni v prav posebne, kar se da ekstremne situacije. Tu naj omenimo še teorijo o atmosferi kot temeljnem pojmu nove estetike, kot jo je razvil nemški filozof Gernot Böhme. Njegova teza je, da je jedro estetske dejavnosti v tem, da podeli stvarem, situacijam in celo ljudem takšne lastnosti, ki omogočajo, da od njih nekaj izide, da iz njih izsilijo žarčenje

:::

[74] R. Ingarden, *Literarna umetnina*, Ljubljana, 1990, str. 341.

[75] Isto delo, str. 343.

posebnih atmosfer. Estetska dejavnost (tudi umetniška) je usmerjena v proizvajanje atmosfer, k temu, da začne forma stvari učinkovati navzven, da spočne in potem stopnjuje ekstazo stvari; slednja se realizira v procesu, v interakciji tistega, ki zaznava, z zaznavanim.

## Umetnik kot organizator, aranžer in režiser situacij izrednega

Umetnost, usmerjena k iskanju situacij izrednega in k njihovi stilizaciji, je danes predvsem kot-da-umetnost, se pravi dejavnost, ki izbira tako oblike in prakse poznane, tradicionalne (predmodernistične, modernistične in postmodernistične) umetnosti kot tudi postopke znanosti, tehnologije, športa, religije, (novih) mitologij, novih medijev in različnih, predvsem visokoadrenalinskih praks vsakdanjega življenja. Njene artikulacije se umeščajo v delih in kot-da-delih, situacijah, dogodkih, atmosferah, konceptih, programih. Njeni junaki so realne osebe, kot-da-osebe, kiborgi, virtualni agenti, virusi, kloni in simulakri. Njeni bogovi so bog religije razodetja, bogovi velikih religij, bogovi novih sekt in bog iz stroja. Njena mesta reprodukcije, distribucije in recepcije niso le muzeji, kulturni domovi, kinodvorane, koncertne dvorane, knjižnice in gledališča, ampak tudi mreže, fizične in virtualne ceste s svojimi križišči/vozlišči, poljubna mesta in ustanove geografskega in kibernetskega prostora.

Za kot-da-umetnost je bistvena in substancialna situacija izrednega, in sicer v stilizirani obliki, ki žarči atmosfero izrednega in ga transformira v dogodek. Vprašanje, ki se tu pojavlja, je, kaj to izredno je. Ga lahko enostavno povežemo recimo z religiozno in metafizično transcendenco? Ne, čeprav v posameznih primerih tudi sovpada z religioznim izkušanjem, kajti izredno vključujejo tudi manifestacije narave, usode, realnega, stvari, tehnologije, umetnosti,

prostočasnih dejavnosti itn., in sicer povsod tam, kjer pride do odstopanja od povprečnega in do njegove (tudi prestopniške) prekoračitve, in to do takšnega odstopanja, ki je kar se da ekstremno (odstopa z visoko amplitudo in frekvenco), in ki ga je mogoče aranžirati kot doživetje.

Izredno je tam, kjer iznenada točka časovnega kontinuuma dobi globino in višino, je, metaforično rečeno, podzidana in nadzidana in omogoči nastanek izrednega dogodka, ki je še posebno pomenljiv takrat, kadar je singularen, vezan na obzorja osebe in na njeno individualno vpletenost (in strast in bolečino). Situacije izrednega se nedvomno pojavljajo tudi v novodobnih ekstremnih športih, se pravi pri visokoadrenalinskih in riskantnih dejavnostih ekstremnega alpinizma, kanjoninga, alternativnega letalstva (z zmaji in padali) in skokov z elastiko (angl. bungy jumping). Na ravni singularnega dogodka in z njim povezanega doživljanja pa je mogoče izredno izkusiti tudi pri psihedeličnih manifestacijah, recimo skozi trans pri množičnih manifestacijah rejvarske družbe, še posebno pri paradah.

Izredno se izkuša preko kvalitet izrednega, ki jih zna na trajen in za zaznavo fascinanten način aranžirati predvsem umetnik. Tisto, kar je Roman Ingarden zapisal o metafizičnih kvalitetah, namreč, da njihovo mirno kontemplacijo omogoča izključno umetnost, velja tudi za situacije izrednega. Kot-da-umetnost se ne izživlja v formalnih preigravanjih (ne stoji ali pade izključno spričo svoje forme), ampak je usmerjena h kvalitetam izrednega in k njihovi prezentaciji. Umetnik je organizator, aranžer in režiser kvalitet izrednega in hkrati je njihov mag, zarotitveni mojster, ki jih zna priklicati iz predmetov, oseb in situacij, celo izsiliti iz njih. Vrsta primerov iz sodobne umetnosti nam pokaže, da umetniku ni več potrebno, da je pravcati mojster oblike (in giba, barve, tona, kamna, besede), ampak je postala pomembna njegova znanost-umetnost-veščina-tehnologija-

religija-magija o tem, kako spraviti skupaj pogosto povsem raznorodne elemente, jim vsiliti zarotitveno melodijo, tako da nastane napetostni odnos, iz katerega bodo izšle kvalitete izrednega. To še posebno velja za umetnost likovnih (še posebno kibernetskih) instalacij in ambientov, pri katerih je pomembno prav medsebojno učinkovanje pogosto povsem heterogenih sestavnih delov, se pravi interakcija, ki jo je insceniral umetnik kot režiser, aranžer in celo mag. Videti je, da umetnik pri tem zavzame vlogo "krotilca" raznorodnih elementov instalacije in hkrati njihovega izzivalca. Spominja na (cirkuškega) krotilca levov, le da so zveri zdaj stvari, situacije, osebe, slike, besede, posnetki, toni, zvoki, ki jih spravlja v ekstatičen odnos, potreben, da oddajo kvalitete izrednega.

Kaj je cilj kot-da-umetnosti? Inscenacija situacij izrednega na privlačen, čute intenzivno stimulirajoč način, ki usmerja k doživljanju ekstremnih in singularnih dogodkov, ki z visokimi amplitudami odstopajo od povprečja, recimo od serij dogodkov v politizirani in mediatizirani resičnosti. Pri tem je potrebna neka integralna znanost in z njo povezana veščina, kako aranžirati stvari, da bodo iz njih izšle kvalitete groze, tragičnega, strašnega, pretresljivega pa tudi lepega, vedrega in čarobnega, kar bo omogočilo doživljanje izrednega, se pravi atmosfere izrednega, ki jo konstituirajo prav posebne kvalitete. Umetnik mora vedeti, kaj vse mora vključiti v sceno (predmetov, svetlobe, giba, zvokov, besed), da bo vzpostavil kvalitete izrednega (in transcendenčnega). Tu naj spomnimo na že omenjeno teorijo atmosfer Gernota Böhmeja, pravzaprav na njegovo aplikacijo dognanj iz dela C. C. L. Hirschfelda *Teorija umetnosti vrtov* (izšla je v petih zvezkih v Leibzigu, med leti 1779 in 1785). Primer, ki ga navaja Böhme, se nanaša na vprašanje, kaj je potrebno, da bo vrtnar vzpostavil sceno določenih čutnih kvalitet, konkretno, kako bo oblikoval blago-melanholično okolje. In Hirschfeld je dejansko

podal pravcato vrtnarsko znanost o tem, kako je treba v takšnem okolju zapreti sleherni razgled, poglobiti atmosfero z globokimi sencami, z leno, stoječo vodo, s "črnikasto zelenim", z odsotnostjo slehernega, kar bi najavljalo življenje in dejavnost. Vrtnar mora torej spraviti vrtne elemente v prav poseben odnos, ki bo omogočil, da bo oblikovani del (angleškega) vrta žarčil prav takšno (razpoloženjsko) atmosfero.[76]

Če potegnemo vzporednico iz tega primera na umetnikovo dejavnost, potem vidimo, da je umetnikova naloga pri oblikovanju stiliziranih situacij (tudi scen in atmosfer) izrednega v vzpostavljanju elementov del in kot-da-del v obliki, da bodo začeli žarčiti posebne, za ciljno situacijo izrednega značilne kvalitete, ki so tudi same izredne, kar se da kontrastne in ritmizirane. Vprašanje, ki si ga tu postavljamo, je, zakaj sploh stilizacija situacij (in atmosfer, scen) izrednega v kot-da-delih na mestu umetnosti? Kdo dejansko rabi takšne aranžmaje posebnih, praviloma ekstremnih kvalitet?

## SUBJEKT KOT-DA-UMETNOSTI: POSAMEZNIK V PARADIGMI TEHNA

Na to vprašanje, ki implicira tudi vprašanja o prihodnosti kot-da-umetnosti, lahko odgovorimo, če se usmerimo k njenemu subjektu, k osebi, ki jo rabi na ravni ustvarjanja in uživanja. Kdo je? Kje ga (jo) je najti? To je posameznik (posameznica) današnjega sveta, opredeljenega tako z (novo)medijskim postavjem kot s kibernetiko, ki vedno izraziteje balansira med realnim in virtualnim prostorom, fizično prezenco in teleprezenco, svojo ranljivo, na fizično telo oprto osebo in kibernetskimi jazi, se pravi, da je dejansko že večkratni jaz, ki deluje v različnih prostorih in svetovih. To je posameznik (posameznica), ki je na begu pred polastitvami od nacionalnega,

:::

[76] Prim. G. Böhme: *Atmosphäre*, Suhrkamp, Frankfurt/M, 1995, str. 36, 37.

(vele)mestnega, nadnacionalnega, multinacionalnega in kibernetskega kapitala, boji se, da ni moč medijskih imperijev že tolikšna, da bodo zanalašč sestrelili letalo na redni liniji, s katerim potuje, samo da bo tisti inscenirani dogodek dvignil menjalno vrednost njihovi aktualni informaciji. To je posameznik (posameznica), ki živi v svetu serij hibridnih, sintetičnih, utvarnih in fiktivnih dogodkov, med katerimi vedno težje presoja, se odloča in izbira. Merilo *clara et distincta* vedno izraziteje tone v meglo pikslov na medijski cesti, ki ji posameznik (posameznica) sicer uhaja v individulizirane transe, stimulirane z dogodki tehno paradigme.

Situacije izrednega in tehnosenzibilnost, povezana z njihovo recepcijo/doživljanjem, sodijo pod obnebje tehna. Zanj je značilno, da ustreza današnjemu posamezniku (posameznici) kot estetskemu človeku (lat. homo aestheticus), torej osebi, ki, metaforično rečeno, živi od kar se da intenzivnih paketov čutnih dražljajev na kar se da drznih frekvencah. Njene/njegove akcije so usmerjene k visokoadrenalinskim aktivnostim, k pravcatim potovanjem k najbolj ekstremnim obzorjem domišljijskega, ki so pogosto tudi umetno stimulirana. Paolo Bianchi je to novo orientacijo opisal z besedami: "Pustolovščina se ne odigrava več v eksotični tujosti, temveč v lastnem središču ega ... Jaz postane kulminacijska točka potovanja. 'Kick' prihaja iz notranjosti. Eksotični kraj propada v tihi ne-kraj. Ego izrinja geo. Pri iskanju gre manj za potešitev preko srečanja z zadnjimi kanibali in veliko bolj za zadovoljevanje z adrenalinskimi spodbudami in z mobilizacijo morfinov v telesu. Zvrsti ekstremnih športov divje cvetijo. Adrenalinski džankiji vedno na novo izzivajo meje med strahom in ugodjem. Preko vedno močnejših dražljajev aktivirani endorfini, te doma pripravljene droge, filtrirajo strah in bolečino in dobavljajo hrepeneči občutek ekstaze."[77]

:::

[77] P. Bianchi: *Sehn-Sucht-Trips: Versuch über das Reisen und Ruhen*, v: Kunstforum International, februar-maj 1997, zv. 136, str. 68.

In prav ta posameznik (posameznica), ki je v svojem jedru vendarle oseba z nepreklicno eno fizično smrtjo in oseba z razvidnostjo bolečine (fizične, virtualne in duhovne), postavljen(a) v množico eksistenc in kot-da-eksistenc, si bo vedno izraziteje prizadeval(a) za sled osebnega, enkratnega, izrednega, neponovljivega, tudi transcendentnega. Iskal(a) bo dogodek, na katerem se bodo kot prsti na glinenem vrču starodavnega lončarja poznale sledi njegove (njene) eksistence. Boril(a) se bo za ime, za del imena, za bolečino in okrušek bolečine, za molk in svoj individualiziran del na njem, upiral(a) se bo celo smrti nasploh in predvsem medijski smrti in si želel(a) vsaj svojo, osebnostno smrt. In ta svoja iskanja izrednega (tistega, kar presega, pa tudi tistega, kar odstopa in se upira) bo aranžirala v sledeh različne narave in celo v ne-sledeh, v molku in praznini sami, ki pa bosta vendarle individualizirana in izredna.

Kot-da-umetnost kot-da-del je področje, ki ustreza potrebam današnjega posameznika (posameznice) po kreativnosti in doživljanju na skrajnih robovih zaznave in kreativnosti. Po svoji naravi je heterogena in eklektična v artikulacijah in pluralna v perspektivah in pristopih. Širi se v znanost in religijo, v vsakdanje življenje, nove medije in nove mitologije, hkrati pa se vedno izraziteje vrača k osebi. Poleg religij(e) je edina inštitucija, ki se na kar se da individualiziran način ukvarja s smrtjo. Je tudi edino družbeno vredno mesto, ki neguje bolečino in hrani (stilizirano) aranžirana izkustva enkratnih dogodkov. Vzpostavlja atmosfere nenavadnega in daje imena tudi najbolj zavrženim stvarem. Tako iz fizičnega kot iz kibernetskega prostora. Kot-da-umetnost je nadaljevanje dosedanje umetnosti z vsemi sredstvi in za vsako ceno. Je tudi del nove vsakdanjosti, novih religij, novih znanosti in novih veščin, namenjenih preživetvenim strategijam posameznika kot ranljive osebe, konstituirane preko obzorja individualne smrti.

Izziv za to besedilo so predvsem velike spremembe, ki jih je na področje današnje umetnosti vpeljala t. i. elektronska, še posebno kibernetska umetnost. Vprašanje, ki se tu pojavlja, je, pri katerih točkah njene estetike lahko še posebno ugotavljamo stičišča z interesi današnjega posameznika, postavljenega v ekstatično paradigmo tehna. Tu gre nedvomno za celostno potopitev kot eno poglavitnih kategorij tehnoestetike, namreč za privedbo uporabnika elektronske umetnosti v položaj, ki je zanj kar se da halucinatoričen: znajde se na varljivi osi brez razvidnega spodaj in zgoraj, levo in desno, spredaj in zadaj; pade v medij, kot-da-umetnina mu priskrbi vrtoglavično občutje, podobno tistim pri skakanju z elastiko in podobnih visokoadrenalinskih alternativnih športih. Drugi pomemben moment pa je uporabnikova daljinska identifikacija s "točko" sredi potopitvenega okolja, bodisi da je to kurzor, avatar ali podobno gibljivo mesto, preko katerega zapusti svoje mesto v realnem prostoru in času in se spremeni v akterja sredi virtualnosti. Pri hipertekstni literaturi ima pomembno vlogo pri stimulaciji visokoadrenalinskih občutkov tudi sama povezava (link); kot pavza med dvema blokoma besedila in kot skok k še zakritemu delu teksta proizvede tehnosuspenz, ki bralca rizično zainteresira za besede, "ki bodo prišle".

Ima kot-da-umetnost prihodnost? Ima jo točno toliko kot oseba v svoji singularni eksistenci, opredeljeni s srečo in ustvarjalno svobodo, pa tudi s smrtjo in bolečino. V tem je nedvomno blizu religijam, tako tistim velikim kot newageevski duhovnosti. Ne le v sodobni poeziji, v kateri so nekatere pesmi slišati kot zarotitveni obrazci ali molitve (spomnimo naj na pesniško filozofijo Edmonda Jabesa), tudi v (likovni) umetnosti inštalacij so dela,, ki drzno simulirajo metafizične atmosfere smrti in slovesa (recimo instalaciji Christiana Boltanskega *364 mrtvih Švicarjev* in *Monumenti: Otroci iz Dijona*).

Tovrstna usmeritev v bližino religij in nove duhovnosti (pri tem je pomembno, da je Bog umetnosti praviloma Bog nejevernega Tomaža, da gre pogosto zgolj za religijo tostranosti, ki se artikulira tudi v opoziciji do velike religije razodetja, kar je tudi značilno za del umetnostnih iskanj na slovenski sceni poznih 90. let) tudi govori za pluralni pojem današnje-jutrišnje umetnosti, v katero, metaforično rečeno, sodi vse: nebo in zemlja, povsem duhovne vsebine kot tudi dialog s sodobno znanostjo (recimo s teorijo umetnega življenja, kaosa, kibernetiko) in močan poudarek na tehnološkem hardveru, kakor je pri delih tehnološke, še posebno elektronske in kibernetske umetnosti.

## Matrica globalne povezljivosti

Pri koncu tega besedila o novi kreativnosti in umetniškem postavju danes smo in vendar, v določenem smislu, tudi nismo. Skrajna razločljivost in mnogoterost umetnostnega področja, ki je generirala našo konceptualizacijo "kot-da-umetnosti", se upira logiki iskanja skupnega imenovalca. Za stiliziranimi situacijami izrednega stojimo, vendar jih ne jemljemo v absolutnem in apodiktičnem smislu. Tudi to je v zadnji instanci definicija, ki pomeni negacijo in izločitev drugih, za konceptualizacijo umetnostnega pogona danes tudi bistvenih značilnosti.

Univerzalnost takšnega postavja je v določeni meri sporna tudi pri tistem delu današnje umetnosti, ki je izrazito spodbudil prav naše pisanje v tej knjigi, to pa je kibernetska umetnost, torej umetnost v paradigmi tehna. Stilizirane situacije izrednega pridejo sicer do veljave tudi pri njej, vendar pa so zanjo značilne tudi druge matrice.

To besedilo nastaja ob koncu 20. stoletja, ko smo sodobniki epohalne kibernetizacije in virtualizacije. Vse poglavitne družbene ustanove, vključno z umetniško, se selijo na medmrežje (internet) in

si na njem izoblikujejo nove vsebine in identitete. Konceptualizacija njihovih današnjih "podjetij" je zato vedno bolj pogojena z mestom, ki ga zavzemajo v globalnem kibernetskem mrežnem "prometu". Njihova ontologija je definirana z ne-prostorom mreže in z globalno povezljivostjo njenih enot navzven na podlagi kibernetske vzročne krožnosti.

Vedno več relevantnih umetniških projektov se danes podvaja s svojimi mrežnimi artikulacijami (kot virtualne galerije, muzeji, knjižnice ... se umeščajo na mrežo), vendar pa smo ob umetnosti na mreži priče tudi rojstvu nove spletne (mrežne) umetnosti, ki umetniškost drzno povezuje z značilnostmi spletnega medija. Za takšna dela, za katerih estetiko so bistveni v tej knjigi že večkrat omenjeni koncepti interaktivnosti, celostne potopitve, povezave in tehnosuspenza, pa je merodajen še en koncept, in sicer matrica globalne povezljivosti. Umetniško oblikovana stran na mreži kot enota spletne umetnosti namreč ni zaključena, nase oprta, k sebi usmerjena in enkrat za vselej dokončana struktura, ampak ima kar se da mobilno in rizomatsko individualnost. Funkcionira kot delo v nastajanju in hkrati kot navzven odprta entiteta, ki se preko povezav, ki so praviloma integralni del takšnih strani, usmerja k drugim stranem, k drugim mrežnim delom in k drugim avtorjem, prav tako pa svoje uporabnike (bralce, gledalce, poslušalce) vabi tudi k povratnemu učinkovanju; preko elektronske pošte jim omogoča dialog z avtorjem dela ali pa, v nekaterih primerih, celo delno zavzetje avtorjevega mesta, ki postaja sicer vedno bolj fluidno in kolektivno. Umetniško oblikovana mrežna stran je s tem tudi eden nosilcev nove senzibilnosti, ki je v mnogočem nenaklonjena evro-ameriški instituciji "umetnika-avtorja-znamke s poreklom" in katere jedro je teoretik in praktik avant-popa Mark Amerika izrazil v, metaforično rečeno, kibernetskem cogitu *Povezujem se, torej sem.*

# TEHNOLITERATURE: NA POTI K VIRTUALNI RESNIČNOSTI ZA BESEDE

## Fascinacija z modno vizualnostjo

V pretresljivem futurističnem filmu F. Trauffauta *Fahrenheit 451* iz 1966. leta so se gledalci lahko srečali z getoiziranimi posamezniki, ki se učijo na pamet cele knjige - vrhunska dela svetovne književnosti, in s tem tako rekoč svojo identiteto zamenjujejo zanje. Sami se spreminjajo v izročilo umetniške besede, za katero menijo, da kot nosilec kulturne identitete človeštva ne sme izginiti iz našega planeta. To počno zato, ker so sodobniki postgutenbergovske civilizacije, v kateri je zapovedano uničevanje knjig, kar izvajajo nekakšni gasilci-inkvizitorji tiskane besede. Danes, v zadnjih letih drugega tisočletja, literatura in knjiga nista tako ogroženi, žanrska literatura uspešnic po ameriškem zgledu je še vedno v razcvetu, vendar pa pisana beseda vedno bolj vstopa v že zelo spremenjen svet, opredeljen s trendi, ki jih diktirajo novi mediji (in njihova ideološka profiliranost, opredeljena s transpolitiko vodilnih multinacionalk). Ni področja, ki se ne bi kar se da prepričljivo vizualiziralo, še posebno s pomočjo novih medijev, recimo računalniške grafike in animacije. Tudi na literaturo kot eminentno diskurzivni medij vedno bolj vplivajo novi mediji in njihova kodiranost; na sodobne pisce vedno izraziteje vpliva organiziranost gradiv in njihov ritem v sodobnem filmu, tv nadaljevankah, glasbenem video spotu in na internetovskih, spletnih straneh. In ko sta R. Höltschi in R. Stadler v svojem besedilu *Čipi non-stop* (uvrščenim v knjigo Razmišljanja o Švici[78] 1991) opisala scenarije življenja v Švici nekaj let po začetku novega tisočletja, sta na koncu omenila, da bo tekst približno takšne dolžine (ene avtorske pole) brez vizualizacij in privlačnih grafičnih posegov z mednaslovi vanj takrat sposobna do konca prebrati le še manjšina.

:::

[78] *Nachdenken über die Schweiz*, Perspektiven und Visionen, ur. W. Schiesser, G. Schwarz in H. Helbling, Zürich, 1991.

Sta pretiravala s to trditvijo? V določenem smislu sta, kajti novi mediji ne izrinjajo povsem tiskane besede in ne onemogočajo literature, priče smo celo nastanku novih oblik, pogojno rečeno tehnoliteratur, vendar pa so tudi nove generacije na računalniško strojno in programsko opremo oprte literarnosti v mnogočem trendovsko vizualizirane; tudi one skušajo uresničiti merila nove tehnoestetike. V tem besedilu se bomo zato tehnoliteraturam približali preko predstavitve poglavitnih trendov današnje vizualne in taktilne kibernetske kulture, ki nedvomno vpliva tudi na aranžiranje besednih gradiv in izkušnjo besede v kibernetskem prostoru.

## VISOKOADRENALINSKO GLEDANJE PODOB-TELES

Pasti na varljivo os med nerazvidnimi zgoraj in spodaj, spredaj in zadaj, levo in desno. Prestopiti rob ogledala in vstopiti v medij z labirintsko strukturo, ki na stoterih razpotjih ponuja hkrati po več možnosti nadaljevanj. Privezati se na sedež simulatorja in pognati njegovo gibanje do skrajnih zmogljivosti hidravličnega hardvera. Skočiti z elastiko v globino in si v trenutku, ko te na najnižji točki padca povleče navzgor (da poletiš proti nebu z nogami navzgor), simulirati občutje, da si dosegel ubežno hitrost (28.000 km/h) in se za zmerom osvobajaš Zemljine težnosti ... Del teh ekstremnih občutij (dopolnili bi jih lahko tudi z impresivnimi dogodki v zvočni pokrajini, recimo takrat, ko ritem tehno glasbe preseže 180 ali celo 200 udarcev v minuti) ni le fikcijski opis ali metafora, temveč realno občutje, ki spremlja današnjega posameznika v svetu visokoadrenalinskih tehnologij, še posebno tistih s področja novih vizualnih medijev.

Pri tem ne mislimo le na občutja, značilna za drzne atrakcije v tematskih parkih (na primer simulatorji za najbolj nore dirke in igre

v ameriških Cybermind centrih in drugih digitalnih arkadah), ampak tudi na recepcijo različnih oblik t. i. računalniške (tudi elektronske, kibernetične) umetnosti, za katero sta bistveni dve merili nove estetike, in sicer celostna potopitev in interaktivnost. To so predvsem dela računalniško podprtih interaktivnih umetniških instalacij (tudi holografskih in tistih, omogočenih z virtualno resničnostjo ter z robotskim in s simulatorskim hardverom), prav tako pa nam kar se da nenavadna izkustva omogočajo tudi dela interaktivne literature (angl. hypertext fiction), ki zahtevajo zvedavega in aktivnega bralca, ki bo drzno, celo hazardno izbiral med različnimi možnostmi navigacije po hipertekstnih pokrajinah. Njegovo srečevanje s programsko aranžiranimi potopitvenimi okolji za svetove zgodb predpostavlja njegovo slovo od naivnega, trivialnega pristopa in zavzetje stališča igralca-detektiva-raziskovalca, ki ima smisel za delo s shemami, z labirintskimi ugankami in s hipotezami.

Na prepoved upodabljanja in gledanja slik transcendenčnega (božanskega) v judovskem monoteizmu odgovarja postmoderna epoha z nasprotnim ekstremom, namreč s tako rekoč zapovedanim gledanjem in upodabljanjem do obscenosti stopnjevanega "vidnejšega od vidnega" (tu mislimo predvsem na koncepte francoskega sociologa Jeana Baudrillarda). Današnja množična kultura je poudarjeno vizualna, spomnimo naj le na zvrst glasbenega videoklipa, ki bombardira pogled z najbolj divjimi ritmi "reke slikovnega", ali pa na trend kinodvoran, ki prikazujejo filme v tehnikah IMAX in OMNIMAX. Pokazati kako stvar, se pravi privesti v sliko, rabi celo za njen ontološki dokaz (pa čeprav se vprašanje resničnega ali lažnega upodabljanja pri tem več ne postavlja). "Pokazati se" ima v trendovski vizualni kulturi celo premoč nad "biti".

Kako je uresničena celostna potopitev v likovnih umetnostih in designu? Omogočajo jo različni globinski učinki; v ploske slike je

treba, metaforično rečeno, zavrtati vertikalno os in jim "podzidati" globino. Model za takšno sliko, ki je dejansko slika-telo, je hologram, ki raste od zidne lokacije slike proti opazovalcu, poseže v prostor med steno in pogledom, se ga tako rekoč dotakne. Na področju računalniške grafike je bil takšen prehod dosežen s prehodom od dvorazsežnostnega k trirazsežnostnemu moleliranju, polno pa je zaživel šele z rabo tehnologije virtualna resničnost, ki omogoča preko posebnih vmesnikov (podatkovna rokavica, čelada z očali-monitorjema za vsako oko posebej) navigacijo po pokrajini 3-D računalniške grafike in celostno potopitev v medij. Takšne učinke pa je mogoče doseči tudi z rabo simulatorja, ki sinhrono z gibanjem računalniške grafike na zaslonu fizično stimulira gledalca/uporabnika v njem.

Kot primera rabe simulatorja v elektronski umetnosti naj omenimo instalaciji *The Forest* (1993) in *Safe Harbor* (1996). Prva je delo Tamása Walyczkega, Sebastiana Egnerja in Jeffreyja Shawa in je sestavljena iz hidravlične platforme, na kateri je sedež za gledalca/uporabnika, ki s palico (z joystickom) krmili gibanje platforme glede na dogajanje računalniške animacije na zaslonu, postavljenem pred njim. Ko pride do uskladitve obeh gibanj, se uporabniku pričara občutek, da dejansko leti skozi krošnje dreves, ki se širijo v neskončnost. *Safe Harbor* pa je projekt Staceyja Spiegla in Rodneyja Hoinkesa, ki omogoča potopitveno okolje s 360 stopinjami vidnega polja in sta ga umetnika uresničila med festivalom DEAF 96 v rotterdamski Marine Safety.

## Celostna potopitev v 3-D slikovno

Krmarjenje po slikovnem in potapljanje vanj omogoča tudi medij zgoščenke (CD-roma), ki vsakdanjega uporabnika osebnega računalnika zapelje, da z miško krmari po različnih nizih slikovne, tek-

stovne in zvočne pokrajine. Podobno aktivno srečevanje s slikovnim, še posebno, če je aranžirano v stereo in multimedijski varianti, je mogoče tudi na internetovskih spletnih straneh, bodisi na tistih, ki so delo umetnikov samih, bodisi na tistih, ki so predstavitve umetniških galerij in muzejev v kiberprostoru. Tako celostna potopitev v medij kot interaktivnost sta prijema, ki nista zgolj modna trika z vedno več aplikacijami v industriji zabave (tu naj omenimo projekte interaktivne televizije in interaktivnega kina, ki bosta tudi gledalcem namenjala vsaj del kamermanove in režiserjeve vloge; gledalec tv prenosa nogometne ali košarkarske tekme bo recimo sam preko konzole svojega tv sprejemnika vključeval kamere na stadionu in spreminjal kote njihovega snemanja), ampak sodita v paradigmo kibernetike druge generacije in novih (tehno)znanosti, še posebno kvantne mehanike in endofizike. Slednja, koncepte zanjo je razvil Otto E. Rössler, je fizika notranjega opazovalca, ki izhaja iz podmene, da sta tako slika določenega sistema kot celo njegove (objektivne) zakonitosti odvisni od pozicije opazovalca sistema. Iz sveta ne moremo izstopiti in zavzeti vloge nekakšnega super-opazovalca, ampak smo odvisni od objektivnosti opazovalca samega in od obzorja njegovega pristopa k svetu preko različnih tehniških vmesnikov.

Tudi na prvi pogled halucinacijski občutek, ki spremlja celostno potopitev, ni nič ekscesnega, ampak vedno bolj vsakdanje občutje današnjega posameznika kot bitja tehnokodirane estetske prakse, ki med svojimi labirintskimi "tripi" izbira med različnimi možnostmi in se potaplja v medij. Takšno odločanje temelji na svobodi, ki predpostavlja tudi svojevrstno odgovornost; manj gre za začaranje čiste estetike kot za odčaranje in celo nastavke za jutrišnjo, recimo kar kiberetiko.

Razvoj računalniških tehnologij in na njih temelječih komunikacij in skupnosti (tudi v oblikah MUD in MOO) je bistveno vplival na

nastanek novih umetnostnih oblik in na vrsto aplikacij v znanosti, designu in pri množičnih medijih. Omenili smo že zvrst računalniške grafike, animacije in računalniško podprtih interaktivnih instalacij, posredno pa tudi tehno glasbo, ob kateri se danes razvija tudi nova družbenost (parade, rejvarska družba, didžejevska in klubska kultura). Del umetnosti pa se tudi že seli na mrežo, na kateri se lahko uresniči ne le v distribucijskem, reprodukcijskem in muzejskem smislu (kot na primer tradicionalne umetnosti), ampak tudi v kreativnem. Mreža sama je postala nov umetnostni medij; spomnimo naj le na artistične spletne strani, na dramske epizodne strani in na medij interaktivne (hipertekstne) literature, ki se sicer že institucionalizira na ravni posebnega, od mreže neodvisnega založništva (recimo družba Eastgate). Kot primer epizodne spletne strani, ki omogoča tudi povratno, kibernetsko komunikacijo med igralci in uporabniki preko elektronske pošte, naj omenimo dejavnost ameriške skupine Grapejam dostopna na
(www.grapejam.com/live/theater/index.html).

## Interaktivna literatura – izziv besede kot podobe in besede kot telesa

Razvoj računalniških tehnologij in organiziranje mrežnih in medmrežnih povezav sta vplivala tudi na literaturo, ki je spričo novih trendov, povezanih z multimedijskimi atrakcijami in virtualno resničnostjo, nikakor ne smemo opazovati kot področje, ki v obdobju pod znamenjem paradigme kiber samo izgublja. Ne le da je internet eminentno področje za produkcijo, reprodukcijo in distribucijo tiskanih, v naravnih jezikih zapisanih dokumentov (imajo kar 60-odstotni delež med mrežnimi vsebinami), ampak je razvoj računalniške programske opreme omogočil tudi nastanek hipertekstne, izrazito interaktivne literature, ki je lahko neposredno umeščena na mrežo ali pa obstaja v obliki CD-roma, kar pomeni, da

ima vendarle vsaj delno še značaj umetniškega dela, torej je vezana na stabilni, kar se da evidentni nosilec. Srečanje s hipertekstno fikcijo (kot poimenujejo v ZDA to literarno high-tech obliko) ni le dialog z eno izmed aplikacij računalnika v umetnosti, ampak nam omogoča zavzetje točke, iz katere je mogoče v novi luči opazovati tako druge usmeritve spektakelskih dejavnosti, oprtih na računalniških tehnologijah, kot tudi strukturalne značilnosti in zakonitosti tradicionalne, na knjižno obliko vezane literature.

Prvi opaznejši mejnik v razvoju hipertekstne literature je bila 1987. leta izšla uspešnica Michaela Joycea *Afternoon: A Story*, danes pa je tovrstna kreativnost na mreži in še posebno v hipertekstnem založništvu (pomembno vlogo ima Eastgate Systems) že precej razširjena, o čemer pričajo tudi strokovne revije, ki že kompleksno obravnavajo prakso in teorijo na tem področju. Omenimo naj posebni številki spletnih revij *Postmodern Culture* (maj 1997) in *Computer Mediated Communications Magazine* (let. 4., št. 6, dec. 1996) ter vrsto prispevkov v reviji *Journal of Computer Mediated Communications* (recimo let. 3, št. 2, sept. 1997).

Hipertekstna fikcija je interaktivna literatura; pri tem gre za kompleksno interakcijo med bralcem, avtorjem in medijem. Še posebno pomembno vlogo ima pri njej bralec, ki mu avtor besedila kot mreže linkov omogoča izrazito individualizirano sestavljanje, razstavljanje in mešanje zgodbe. Hipertekstna besedila so (abstraktni) stroji, ki prevajajo linearne sintagme v večrazsežnostno mrežno strukturo, sestavljeno iz množice besedil, ki so enakovredna izvornemu (uvodnemu) besedilu. Pri tem je pomembno, da se vsak del teksta lahko odpre kot povezava (angl. link) k drugemu tekstu in slednji ni podrejen predhodnemu kot opomba (v tradicionalnem besedilu), ampak je njegov povsem enakovreden del. Omreženje linkov v kompleksnem besedilu je torej osnovno gibalo hiperteksta,

ki je izrazito nelinearna struktura, brez razvidne povezanosti določene enote s predhodno in naslednjo, brez obveznega prej in kasneje.

Hipertekstna mreža učinkuje centrifugalno; ves čas usmerja bralca, da prestopa meje danega besedila s preklapljanjem v druge, povezane tekste. Vsak del teksta se kot vezni člen odpira k novemu, tako da stoji bralec vsak trenutek pred izbiro, kje (namreč s klikom na katero podčrtano besedo, sintagmo ali drug znak) nadaljevati branje. To so besedila, ki od bralca zahtevajo domiselno interaktivno navigacijo med preko dela kot sheme poti ponujenimi možnostmi; tekst je dejansko videti kot labirint brez razvidnega začetka in konca, sredine in obrobja, tako da ob tej strukturi teoretiki hipertekstne literature pogosto posežejo po primeru Borgesovega besedila Vrt iz poti, ki se razhajajo. Bralec je postavljen v vlogo detektiva in soavtorja, ki ima nalogo, da iz teksta z n-razsežnostmi uresniči, konkretizira zaključeno zgodbo, kar pomeni, da mora ročno klikanje kar se da domiselno nadgraditi v duhovno preklapljanje, razstavljanje in sestavljanje.

Ker je hipertekstna literatura členjena v rizomatskih labirintih, ki zahtevajo nelinearni, asociativni tok branja, stil pisanja in izbira tem nista toliko pomembna kot sama tehnika in organizacija linkov, ki usmerjata k detektivskemu stilu branja. Tak stil je težak in včasih tudi odbijajoč, še posebno za bralca, ki tudi od takšnega besedila pričakuje razvidno zgodbo, z zapletom in razpletom ter obvezno napetostjo. Bralec takšnega dela je dejansko uporabnik, ki ga mora avtor s spletom linkov in mrežnih stičišč motivirati za radovedno klikanje in s tem odpiranje branja v nove tekstne pokrajine. Hipertekst ima zato tudi tretjo razsežnost, recimo kar globino.

V svojem besedilu *Ut Pictura Hyperpoesis* je John Tolva za opis hipertekstualnosti upravičeno posegel k primeru Riemannovega

reza in s tem k vprašanju (Riemannove) postevklidske geometrije; ko bralec "zasrfa" v link, namreč razširi tradicionalno linearno branje v tretjo dimenzijo. Besede v njem so tudi vmesniki za prehod k novim delom besedila, omogočajo poglobitev branja, kar pomeni, da niso samo besede, ampak so tudi besede-podobe in besede-telesa. Mednje se bralec v procesu branja potaplja, gleda in dotika se jih; beseda-podoba in beseda-telo je namreč osamosvojena beseda, torej takšna, ki se sama ne bere, ampak porablja v kompleksnem odnosu, ki vključuje tudi taktilnost. Današnja trendovska kultura namreč ni le vizualna, ampak je tudi taktilna. Svoje uporabnike zadene, še jih dotakne s svojimi high-tech učinki, prav tako pa so tudi sami postavljeni v položaj, da se morajo dotikati vmesnikov, klikati z miško, preklapljati stikala, udarjati po tipkovnici ...

Jean Baudrillard je v besedilu *Učinek Beaubourg* opozoril na afirmacijo taktilne zaznave v množični kulturi: "Ljudje prihajajo, da bi se dotikali, gledajo, kako se dotikajo, njihov pogled je aspekt taktilne manipulacije. To je svet, ki ni več vizualen, ampak taktilen."[79] S to mislijo je Baudrillard reaktualiziral misel Walterja Benjamina o taktilni naravi avantgardne in filmske umetnosti, ki jo je zapisal že v svojem eseju *Umetniško delo v času svoje tehniške reprodukcije:* "Umetniško delo je postalo pri dadaistih s svojo omamno navideznostjo in prepričljivo zvočnostjo nekakšen izstrelek, ki je zadel opazovalca. Doseglo je taktilno kvaliteto. S tem je spodbudilo zanimanje za film, katerega zavračajoči element je najprej predvsem taktilen, saj temelji na menjavi prizorišč in stališč, ki v sunkih prihajajo do gledalca."[80] Taktilnost je mogoče doseči neposredno, z močnimi tehniškimi, novomedijskimi, posebnimi učinki, lahko pa tudi na subtilnejši način, recimo prav v literaturi. Že vizualna in

:::

[79] J. Baudrillard: *Efekt Beaubourg*, v: Nova revija, št. 41/42, 1985, str. 1314.

[80] W. Benjamin: *Umetniško delo v času tehnične reprodukcije*, v: Misel o moderni umetnosti, Ljubljana 1981.

konkretna poezija poznata taktilni aspekt besede, ki pa je v hipertekstu ali pa v kiberpoeziji (primer pesmi Komninosa Zervosa na njegovi domači strani) še radikaliziran. Poglavitni kvaliteti estetike kiberprostorskih artikulacij, in sicer interaktivnost in celostna potopitev, ki sta obe povezani s taktilno zaznavo, sta merodajni tudi za hipertekstno literaturo, čeprav je njun soobstoj tukaj veliko bolj sporen kot pri aplikacijah virtualne resničnosti.

Pisca knjige *Virtualna resničnost* Ken Pimentel in Kevin Teixeira sta ob vprašanju potopitvenih učinkov v umetne resničnosti zapisala: "Ni vprašanje, ali je ustvarjeni virtualni svet tako resničen kot fizični, ampak če je ustvarjeni svet dovolj realen, da začasno ukine tvoj dvom o njem. To je isti mentalni preskok, do katerega pride, ko se zatopiš v dober roman ali pa te prevzame igranje računalniške igre. Prenehaš upoštevati kvaliteto medija vmesnika in sprejmeš računalniško oblikovani svet kot življenjski."[81] Umetna resničnost je uspešna in prepričljiva takrat, ko kar se da prevzame svojega uporabnika, ga zapelje v zatopitev in potopitev vanjo. Da bi njeni oblikovalci to dosegli, uporabljajo posebne realistične učinke, tako da uporabnik izgubi v določenem smislu občutek za zvrst realnosti in ignorira kvaliteto vmesnika, ki mu omogoča dostop vanjo. Umetno realnost obravnava enako "resno" kot dano, naravno.

Pomembno je, da sta Pimentel in Teixeira omenila pri tem problemu tudi literaturo, konkretno roman, kajti prav literatura je bila stoletja eminentno področje za izkušanje umetnih svetov. Potopitveni občutki so mogoči torej tudi z drugimi mediji in nikakor ne le z virtualno resničnostjo, ki zahteva posebne, telo uporabnika obremenjujoče vmesnike. Ob omembi literature je

:::

[81] K. Pimentel, K. Teixeira: *Virtual Reality*, Throug the new looking glass, New York, 1993, str. 15.

potrebno omeniti, da omogoča zatopitev v običajnem smislu prav tradicionalna, linearno kodirana literatura, z razvidnim prej in pozneje, z zapletom in razpletom. To je literatura, katere branje poganja bralčeva radovednost po linearno stopnjevanem napredovanju v besedilu oziroma po svetu, intendiranem z njim. Toda kako je s takšno zatopitvijo pri hipertekstu, ki je dejansko nastal prav kot poskus, da se takšna linearnost in tekstovna enodimenzionalnost prekine? (Poleg hiperteksta, oprtega na računalniške programe, so poznani tudi povsem literarni postopki "miniranja" linearnosti in organiziranja kompleksnejšega časa, recimo v avantgardni in neoavantgardni literaturi. Kot primer naj navedemo Milorada Pavića *Huzarski slovar.*)

Problem, ki se tu pojavlja, je, ali celostna potopitev lahko odlično funkcionira z interaktivnostjo le pri novih vizualnih (in taktilnih) medijih, recimo pri virtualni resničnosti, ali pa jo je mogoče doseči tudi pri interaktivni literaturi, ki zahteva stalno mentalno preklapljanje ob ročnem klikanju, torej vrsto "prebujanj" iz linearne zatopitve? Videti je, da je potopitev kot zasanjanostna zatopitev eno, interaktivnost pa nekaj povsem drugega. Vsako klikanje je v določenem smislu prebujanje iz zatopitve v umetni svet v smislu prepustitve njegovim realističnim učinkom. Tej problematiki je namenila svoje besedilo *Potopitev proti interaktivnosti: virtualna resničnost in literarna teorija* Marie-Laurie Ryan in zapisala: "Bralec klasične interaktivne literature - kot je Michaela Joycea 'Popoldne'- je lahko očaran spričo svoje moči, s katero nadzoruje dogajanje na zaslonu, toda to očaranje je stvar, povezana z medijem in ne s sodelovanjem v fikcijskih svetovih, predstavljenih s tem medijem."[82]

:::

[82] M.-L. Ryan: *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*, v: Postmodern Culture, let. 5, št. 1 (september, 1994), str. 34.

Zapletenost detektivskega branja kot tavanja iz linka v link se zdi Ryanovi celo tako moteča za bralca (ki tava v hipertekstnem blodnjaku kot v kletko ujeta podgana - to je njena primerjava, op. J. S.), da piscem te zvrsti predlaga, da oblikujejo predvidljiv izbor možnosti in omogočijo bralcu, da se nauči zakonitosti blodnjaka. Toda čim bi bralec postal ekspert za potek labirintskih poti, bi tekst zopet začel brati linearno, pri čemer bi trpela svoboda interaktivnosti. Stališče "Čim bolj je interaktiven virtualni svet, toliko bolj potopitveno je izkustvo"[83] očitno ne velja za literaturo, vendar pa je ta omejitev razumljiva le, če tudi od hipertekstne literature zahtevamo, da funkcionira zgolj kot pripovedovanje zgodbe v času.

So takšne zahteve sploh umestne? Ali ni hipertekstni medij dejansko bližji virtualni resničnosti kot pa linearni, pripovedovanju zgodbe namenjeni literaturi? Ali ni kot interaktivni medij hiperfikcija predvsem namenjena izkušanju kompleksne prostorske organiziranosti teksta, katerega privlačnost prihaja prav od nelinearne strukturiranosti? Ali ni kot kiberprostorski medij zavezan predvsem igri in zato tudi bralca spodbuja, da med svojim branjem zavzame mesto igralca vlog? Radovednost kot gibalo linearne in nelinearne (tudi multilinearne) literature je na delu tudi tukaj, le da se zdaj usmerja v napetostno iskanje novih, skrivnih delov besedišča. Klikneš zato, da bi prišel daleč, v določenem smislu iščeš izgubljeni zaklad, si na poti visokoadrenalinskega 'tripa' med različnimi možnostmi.

In pri tem ne bereš samo besed kot besed, ampak tudi gledaš (spričo prostorske razsežnosti hipertekstnega medija) besede-podobe in se dotikaš besed-teles. Potapljaš se v njihov labirint in

:::

[83] Isto delo, str. 37.

poljubno jih jemlješ iz njega kot kocke, s katerimi boš sestavil novo konstrukcijo. Takšne besede kot sestavine kibernetske literarne, vizualne in taktilne kulture ne najdemo samo na področju hipertekstne fikcije, ampak tudi na drugih področjih kibernetskih umetnosti. Besede v funkciji elementov pokrajine, in sicer kot pozidava ulic virtualnih mest, so recimo vključene v interaktivno inštalacijo Jeffreyja Shawa *Berljivo mesto* (1990)[84], ki omogoča uporabniku potovanje po različnih mestih (odvisno od verzije so to Manhattan, Amsterdam in Karlsruhe), sestavljenih iz ulic med trirazsežnostnimi besedami in stavki. Po njih potuješ na stoječem kolesu, ki ga v funkciji vmesnika poganjaš v realnem prostoru, na zaslonu pa spremljaš svojo pot po virtualnem mestu, ki se spreminja v tekst. In besede-stavki so v njem dejansko več kot besede, so besede-telesa, med katere si zavozil, do njih si v kompleksnem, tudi "teoretskem" odnosu: bereš jih, vendar pa tudi gledaš, zadevaš se v njih, vstopil si v potopitveno okolje virtualne resničnosti kot teksta. In del takšnih občutkov je produktiven tudi za potopitev v hipertekstno fikcijo, ki jo sicer bereš, vendar pa je samo branje premalo; izkusiti jo moraš tudi v smislu virtualne resničnosti in daljinske prisotnosti (teleprezence). Prisotnosti kot biti sredi teksta. V "biti tam" so "tam" besede-telesa. Celostna potopitev ni le zatopitev v zgodbo, ampak tudi potopitev v interaktivno izbiranje med možnostmi, kar implicira svojevrsne občutke igre. Beseda kot beseda stimulira predvsem misel, beseda kot podoba in beseda kot telo pa spodbujata tako domišljijo kot kompleksnejšo čutno zaznavo.

Tu pa se odpira vrsta vprašanj, ki morda segajo preko obzorja tega besedila, vendar pa jih vseeno omenjamo. Ali je beseda-podo-

:::

[84] Predstavitev Shawove instalacije *Berljivo mesto* je vključena tudi v delo Franka Poppra *Art of the Electronic Age*, London, 1993, str. 110, 111.

ba in beseda-telo razširitev semantične sposobnosti besede kot besede ali pa zgolj njena trivializacija? Ali poljubna beseda kot podoba in telo pove več kot zgolj beseda v tradicionalnem besedilu? (Naš odgovor: ne pove več, toda pove drugače, prav tako pa ob povedanem tudi pokaže in zadene. Gre za besede, ki obetajo, ki imajo vedno neki "presežek".) In če posegamo k stari judovski modrosti, da rešitev prihaja iz knjig in da gre za prastari spor med besedo in podobo, se lahko vprašamo tudi, ali prihaja rešitev tudi iz hipertekstnih "tehno-knjig", v katerih so besede-telesa, ali pa so besede-podobe zgolj abstraktne podobe, ki ne pohujšujejo, ki bi torej lahko obšle prepoved slikovnega v judovski religiji? Ali takšne besede premoščajo spor in napetost med besedo in podobo ali pa gre le za trivialno sintezo obeh medijev? Na ta vprašanja skušajmo posredno odgovoriti v naslednjem razdelku.

## Rešitev besede iz reke trivialnega

Medij hiperteksta je del sedanje trendovske računalniške kulture, ki je usmerjena v multimedijske posebne učinke, je globalna in spričo povezav s transnacionalnimi medijskimi ustanovami tudi kar se da profana in trivialna; disneyfikacija, MTV-jevstvo in macdonaldizacija njenih vsebin je stalna grožnja za njene kreativne potenciale. Vprašanje, ki se tu postavlja, je, ali ni tudi medij hiperteksta zato zgolj modni hype in oblika trivializacije besede, ki je v njem transformirana v digitalno surovino, namenjeno poljubni manipulaciji, okuženi z zahtevami po disneyfikaciji vseh kulturnih vsebin? Odgovor nanj nikakor ni samoumevno pozitiven, računalniški medij in mreža nikakor nista a priori sovražna pisanim dokumentom, nasprotno, v tej knjigi že omenjeno stališče nemškega teoretika Hartmuta Winklerja (avtorja dela *Docuverse*, 1997) je, da prihaja na mreži do eksplozivnega širjenja v naravnih jezikih pisanih

dokumentov in da danes lahko prej ugotavljamo krizo slikovnega medija kot pa krizo pisave. Prav tako pa lahko v določenem smislu od hipertekstnega medija profitira tudi beseda sama. Pridobi na avtoriteti, beseda-podoba in beseda-telo žarčita neki več.

Za razumevanje tega pojava ne bomo posegli k velikim imenom strukturalne lingvistike, semiotike in semantike, ampak k poetični filozofiji Edmonda Jabesa (1912-1991), usmerjeni k tematizaciji knjige, pisave in besede. Tisto, kar je zanimivo in relevantno prav za razumevanje vloge besede v hipertekstu, je Jabesov vizualni in analitični pogled na pisavo in njene enote, zato tudi na besedo, črke in ločila. Besede ne vidi le v funkciji nosilca pomena, ampak jo razčleni na niz znakov, ki so prav posebno kodirani in ki stopajo v napetostni odnos z mesti odsotnosti črk-besed, se pravi s praznino. V tekstu *Odgovor* (nem. *Antwort*) je zapisal: "V pisavi je praznina odsotnost, belina. Zapisana beseda je narejena iz praznine. Rabi se prostor praznine, tišine med eno in drugo besedo, z njo je mogoče prebrati besede. Zapisanih besed ni mogoče brati - to vemo - če ni prostora med njimi, in okrušek tišine med izgovorjenimi besedami omogoča, da jih slišimo."[85] To spoznanje nas usmerja k razumevanju besede na ozadju praznine, odsotnosti in molka, ki so konstitutivni za besedo samo, za njen vznik iz ozadja nemosti, kar je Jabes izrazil tudi na še bolj poetičen način: "Kot zvezda v noči je beseda v izgnanstvu pri srcu nepopisane strani. Vse besede sodelujejo pri tem izgnanstvu."[86] Beseda je konfrontirana z belino nepopisane strani, Jabes jo zato gleda izolirano, ločuje med njeno "telesnostjo" in nepopisanim prostorom, "belo nočjo", beseda je pri njem v določenem smislu tudi snovna, opredmetena, kar ga povezuje s pes-

:::

[85] E. Jabes: *Antwort*, v: Migranten, ur.: Nils Röller, Berlin, 1995, str. 104.

[86] E. Jabes: *There is such a thing as Jewish writing*, v: The Sin of the Book: Edmond Jabes, Lincoln and London: University of Nebraska Press, ur.: Eric Gould, 1985, str. 30.

nikom Paulom Celanom, ki je v posameznih pesmih tudi besede in celo njene dele osamosvajal in opredmetil. V pesmi Nočno zatisnjene je pesnil o besedi truplu, ki se ritualno pripravlja za vstop v (novo) govorico: "Ena beseda - ti veš:/eno truplo./ Daj, da ga operemo,/daj, da ga počešemo,/daj, da mu oko/ naravnamo k nebu."[87] Beseda na ozadju beline je del tradicionalnega, topografsko fiksiranega teksta, toda poseben napetostni odnos med besedo in prostorom nebesede je bistven tudi za hipertekst kot medij prostorskih itinerarijev in trajektorijev, ki vključuje akcije premikanja, torej mobilne poti, konkretno, linke.

V hipertekstu je vloga tistega, kar je vmes, kar je kot "tretji prostor, ki označuje prostor srečevanja med dvema vozloma"[88], prav tako pomembna in usodna. Mislimo na povezavo (link) in z njo integrirani čas prehoda od ene besede, stavka ali dela besedila kot vozla k drugemu. Linki ne poznajo prostorske beline, praznine in papirja, ampak poznajo neobarvano časovno praznino kot globino in premor, poln pričakovanj. To je praznina, v katero se zdrsne, pade ali pa poleti navzgor, kot da bi naše pričakovanje doseglo ubežno hitrost. Pričakovanje, spodbujeno z radovednostjo po novem, po visokoadrenalinskem izkušanju nepoznanega (recimo Poejevega *Maelströma*) je tukaj bistveno in generira napetost, ki ni nič manjša kot pri linearnem, z zapleti stopnjevanem branju. Negotovost spričo nerazvidnega pristana po klikanju je motor srečevanja z interaktivnimi besedili. Klikanje je vedno postopek, ki ga spremlja intenzivno pričakovanje učinkov, ki mu sledijo, kajti med dvema sestavoma teksta je vmesni prostor, ostra prekinitev prejšnjega niza in prehod k novemu. Espen J. Aarseth je zato umestno

:::

[87] P. Celan: *Lirika*, Ljubljana, 1985, str. 21.

[88] Jaishree K. Odin: *The Edge of Difference: Negotiations between the Hypertextual and the Postcolonial*, v: Modern Fiction Studies, zv. 43, št. 3/1997, str. 605.

zapisal, da je "glavna značilnost hiperteksta diskontinuiteta - skok - nenadna premestitev uporabnikovega položaja v tekstu"[89]. Bralec tradicionalnega besedila ima ves tekst pred seboj (recimo v obliki knjige ali revije), medtem ko je bralcu-uporabniku hiperteksta zakrita večina tekstualnih enot.

Navigacija med besedami-podobami in besedami-telesi v hipertekstni pokrajini poteka v kompleksnem času. Videti je, da se v trenutku linka začno "zdaji" nalagati drug na drugega vertikalno; gre za zdaje, ki so iztrgani časovnemu kontinuumu, in tvorijo neki vmes, ki je konstitutiven za branje in z njim povezano napetost pri hipertekstu. To je vmes, ki je lasten skorajda apokaliptičnemu trenutku: čakaš prihod neznanega in to neznano si bralka/bralec želi. Gre za negotov čas pričakovanja, ki hrani najgloblje sanje in mitske vizije. Vse je še odprto, povezava (link) simulira ozka vrata, skozi katera lahko vstopi mesijanska beseda. Takšen vmes je zato v funkciji Jabesove praznine oz. beline pri tradicionalni pisavi in pavze v smislu razmisleka Mauricea Blanchota, objavljenega v njegovih *Interruptions*. Omogoča pričakovanje prihoda (nove) besede. Pravcati tehnosuspenz, ki spremlja pričakovanje novega niza besed, je Michael Joyce v *Twelve blue* izrazil s sintagmo: "Sledi mi, preden izginejo možnosti." In beseda, ki se (z napetostjo) pričakuje, je poudarjena beseda; ima avtoriteto (tako pomensko kot slikovno-telesno) in je odrešena trivializacije v besedni/slikovni reki množične kulture. Seveda takrat, kadar je beseda zbranosti in ustvarjalnosti, rajši beseda molka kot beseda hrupa.

S to pripombo smo dejansko posegli k jedru hiperteksta: njegova tehnologija nam na podlagi strukture linkov omogoča srečevanja z

:::

[89] E. J. Aarseth: *Nonlinearity and Literary Theory*, v: Hyper/Text/Theory, ur.: G. P. Landow, Baltimore in London, 1994, str. 69.

besedo kot nečem, kar sledi napetemu pričakovanju in se potem pojavi kot dar. Tehnologija je tukaj izrazito v kreativni funkciji, ni vir trivializacije, ampak prispeva k poudarjeni vlogi sicer tradicionalnega medija pisave. Vse besede (še) niso dane, ampak pridejo iz virtualne globine. Naloga pisatelja hipertekstne fikcije pa je, da se ne izneveri bralčevemu pričakovanju in da prav zato, ker se je do besed-podob in besed-teles treba dokopati preko globine in dolgega vmes, artikuliranega z linki, ponudi bralcu kar se da izbrane, redke in dragocene besede. Čeprav je ves v atraktivnem kibernetskem mediju, ne sme pozabiti na Jabesovo *Knjigo vprašanj*. Njegova ustvarjalna naloga je tudi v izbiri in oblikovanju linkov, in sicer takšnem, ki bo proizvedel atmosfero negotovosti in suspenza. Njihovo najdenje in hkrati izumljanje besed s težo in avtoriteto je njegova prva in zadnja odlika. Pisateljeva izvorna domišljija stoji še vedno nad (zunanjo) tehniko, čeprav lahko danes, še posebno v paradigmi kibernetike, profitira tudi od nje.

# DECENTRALIZACIJA KNJIGE: TEHNOLITERATURE V KIBERNETSKEM PROSTORU

Nove tehnologije in mediji za proizvodnjo, distribucijo in reprodukcijo verbalnih dokumentov so razširili prostor pisave in proizvedli nove vrste literarnosti. Hipertekst, virtualna resničnost, internet (medmrežje) in CD-rom omogočajo nastanek, shranjevanje in širjenje prav posebne literarnosti, ki širi in poglablja prostor branja z novimi oblikami, pogojno rečeno, meta-branja, za katero je značilna kompleksna nadgraditev bralčevega izkustva; ni več bralec iz distance, ampak si lahko izbere aktivno prisotnost v tekstu samem (recimo kot igralec vlog), ki pa je tudi posebno strukturiran.

Računalnik (kot eminentni stroj množične kulture in z njo povezane senzibilnosti 90. let), literature in knjiga? Gre za nepremostljivo nasprotje med računalnikom in knjigo? Odgovor na to vprašanje je negativen, vodi celo k presenetljivim odgovorom. "Sedanja in prihodnja mlada generacija je in bo k računalniku usmerjena generacija. Glavna lastnost računalniškega zaslona je, da gosti in prikazuje več abecednih znakov kot podob. Nova generacija bo usmerjena alfabetsko in ne slikovno. Zopet se vračamo v Gutenbergovo galaksijo."[90] Te besede je zapisal Umberto Eco, usmerjene pa so k demontaži prevladujočega mnenja o sovražnosti računalniškega medija pisanim dokumentom in mediju pisave sploh. Eco trdi, da sodobna kultura sploh ni specifično usmerjena k slikovnemu. V preteklih kulturah (recimo v grški in srednjeveški) je bila pismenost rezervirana za elite, medtem ko se je večina izobraževala in informirala preko podob. To Ecovo stališče je nedvomno blizu tudi temeljni orientaciji Hartmuta Winklerja v delu *Docuverse* (1997), v katerem ugotavlja krizo podob in na drugi

:::

90 U. Eco: *Afterword*, v: The Future of the Book, ur. G. Nunberg. Berkeley in Los Angeles, 1996, str. 297.

strani velik razmah pisanih dokumentov prav s pomočjo računalniških tehnologij; mrežo obravnava kot eminentni medij v naravnih jezikih pisanih dokumentov.

Računalnik je pisavi in literarnosti prijazno orodje, lahko zapišemo pri tem, in sicer tako tradicionalni pisavi (lahkotna manipulabilnost vseh blokov teksta, brisanje in shranjevanje besed) kot tudi novim, alternativnim, na sofisticirano programsko in strojno opremo vezanim praksam "tehnoliteratur". Na tekstu temeljijo tudi nove oblike kibernetske družbenosti in hkrati družabnosti, t. i. MUDs (angl. Multiple-User Dungeons), se pravi "virtualne komunikacijske skupnosti" udeležencev, ki se pogovarjajo v tekstovni obliki, za katero je značilno, da skuša preseči razliko med pisano in govorno komunikacijo. Udeleženci takšnih skupnosti razvijajo nove oblike jezikovnega izkustva, kajti v digitalnem, tekočem mediju računalniškega zaslona pada razlika med pisavo in govorico. Prav tako pa lahko v sodobni literaturi že opazimo neposredne vplive, pogojno rečeno, hipertekstne senzibilnosti in tehnoestetike tudi na pisanje avtorjev, ki svoja dela praviloma (še) namenjajo mediju knjige. Tu naj spomnimo na kratko prozo Irvina Welsha *The acid house* (1994), v katerem je "trip" junaka Coca Brycea k svetlobi, opisan v tekstu, ki ima izrazito prostorsko razsežnost. Praksa konkretne poezije se v tem delu avtorja uspešnice *Trainspotting* povezuje s pogledom na računalniški zaslon z okni, tako da Welsh razvije tekst z močnimi, poudarjenimi vizualnimi učinki in z deli besedila, aranžiranimi v majhnih oknih, ki jih je na 158. in 159. strani kar po pet na stran[91]. Videti je, da je za občutenja umetelne zadetosti s svetlobo v Welshovem tekstu virtualni prostor z okni, ki ne sugerirajo

:::

[91] Prim. I. Welsh: *The acid house*, London, 1995, str. 158, 159.

linearnega branja, primernejša oblika od tradicionalne tiskane strani z linearno, sekvenčno urejenim besedilom.

Z računalnikom stopamo v obdobje, v katerem se nedvomno dogodi relativiranje in celo decentralizacija inštitucije knjige (teoretik hiperteksta George P. Landow ugotavlja, da se študenti ne učijo več iz knjig, ampak iz zbirk fotokopiranih zapiskov, ki jih aranžirajo sami v posebne mape), ki sedaj postane le eden izmed nosilcev pisanih dokumentov, vendar pa nam tehnologije, ki so to proizvedle, omogočijo nastanek novih oblik literarnosti in hkrati medij(e) za lahko dostopnost, reprodukcijo in širjenje pisanih gradiv.

V tem besedilu namenjamo pozornost predvsem tehnoliteraturam, torej specifični, praviloma hipertekstni obliki literarnosti, ki je izrazito povezana z rabo informatičnih tehnologij, in sicer na nivoju produkcije, reprodukcije, distribucije in recepcije. Pri tem nas bo zanimalo tudi, kaj te literarne prakse prinašajo bralcu, se pravi, ali lahko bogatijo proces branja. Najprej pa si zgoščeno oglejmo nekaj temeljnih posebnosti, ki jih literarnosti prinaša selitev iz medija knjige pred računalniški zaslon.

## SPREMENJENA VLOGA PISATELJA

Pisateljeva vloga v današnjem smislu avtorja-imena-znamke je zgodovinska in v določenem smislu evrocentrična. V dobi rokopisov, pred "Gutenbergovo galaksijo" pisar ni bil suženjsko zavezan k popolnemu kopiranju izvirnika, kar pomeni, da je na kakšnem mestu tudi prepisoval po svoje. Šele iznajdba tiska je utrdila vlogo pisatelja-avtorja, z iznajdbo in uveljavitvijo tehnologije tiskanja je avtor (ob asistenci urednika in založnika) dobil popoln nadzor in moč nad besedilom. Po objavi tiskanega besedila ni mogoče na njem več spreminjati ničesar. Vloga pisatelja je bila v

prvih obdobjih tiskanja knjig podeljena le eliti, le redek bralec je lahko računal, da bo lahko kdaj v življenju tudi sam postal avtor, kar po besedah Ilane Snyder pomeni, da je bila "tradicija tiskane pismenosti organizirana v službi dominantnega avtorja, bogu podobnega lika, ki je bil običajno moški"[92].

Pisatelj s svojo dominantno vlogo in z avtorstvom, povezanim s posebej sankcionirano izvirnostjo, je za zahodno kulturo značilna in celo bistvena inštitucija. Druge, recimo daljnovzhodne kulture ne negujejo v tolikšnem obsegu kulta avtorja oziroma ga sploh ne poznajo. Značilen primer je japonska kulturna in umetnostna tradicija, v kateri ne avtor ne izdelek nimata tolikšne avtoritete kot v evrocentričnih kulturah, nasprotno, tam sta avtor in delo koncipirana zelo fluidno; posnemanje tujih del ali kar zajemanje iz njih, da bi sami napisali recimo bogatejšo pesem ali oblikovali impresivnejši vrt, je razumljeno celo kot vrlina in ne kot kraja. Po besedah Machiko Kusahare dokončati delo ni poglavitni cilj japonskih umetnikov, ki si danes na podlagi tradicije "povezanih pesmi", ki so jih pred stoletji pesnili različni japonski pesniki, in kolaborativnih stenskih slikarij prizadevajo za umetniško integracijo različnih domišljij in celo različnih egov. Osredotočajo se predvsem na umetnost v smislu sodelovanja in komunikacije, pri čemer so še posebno zanimive tiste rešitve, ki jim jih pri tem ponuja mreža in druge digitalne tehnologije. Avtorica omenja kot primer takšne usmeritve projekt Renga, pri katerem delata umetnika Toshihiro Anzai in Rieko Nakamura od 1992. leta[93].

Predvsem nove paradigme pisanja, tematizirane v strukturalističnih in poststrukturalističnih teorijah, in še posebno nastanek

:::

[92] I. Snyder: *Hypertext.* The electronic labyrinth, New York, 1997, str. 62.

[93] Prim. M. Kusahara: *Signed By Artist*, v: H. Leopoldseder, C. Schöpf: Cyberarts (Prix Ars Electronica, edition '97), Dunaj, 1997, str. 22-27.

hiperteksta in drugih, na informatično tehnologijo oprtih literarnosti, pa so tudi v evrocentričnih okoljih spremenili položaj avtorja, in sicer v smislu, da postajata funkciji pisatelja in bralca prepleteni, kar pomeni, da je del avtorjeve kompetence prešel na bralca. Pri hipertekstu vpliva na koncepte o avtorstvu še posebno odsotnost tekstovne avtonomije in osrediščenosti, kar pomeni, da je avtorjev izdelek manj fiksiran produkt in bolj prostor konverzacije z drugimi teksti, avtorji in bralci. Takšen prelom je mislil že Roland Barthes v *Smrti avtorja* (1993), v kateri je tekst razumeval kot večrazsežnostni prostor, v katerem se spajajo in razhajajo različne pisave, med katerimi ni nobena izvirna. Gre za tekst kot zbirko fragmentov iz različnih kulturnih virov, pisateljeva funkcija je le zbiranje in aranžiranje takšnih gradiv.

## Aktivnejši bralec

Po tradicionalnih predstavah, vezanih na tekstovno stabilnost v knjigi kot statičnem in avtoritarnem objektu, je branje sekvenčni, kontinuirani in linearni proces, ki se praviloma začne na točno določenem mestu (pri naslovu besedila) in potem sekvenčno sledi poglavjem oz. paragrafom. Pri (elektronskem) hipertekstu pa lahko začenjajo bralci na točki, ki so si jo sami izbrali med številnimi možnostmi, nadaljujejo s tem, da sledijo številnim povezavam (angl. linkom) in izstopijo iz teksta na poljubni točki. Tekst je torej dinamični proces, ki ga bistveno opredeljuje bralčev lastni izbor poti in povezav med različnimi bloki (leksijami) besedila. Tekst se spreminja od branja do branja, na eno avtorsko enoto pride lahko poljubno število zelo različnih branj, kar je povezano s samo ontologijo hiperteksta, še posebno pri njegovih aplikacijah v zvrsti hiperfikcije (interaktivne literature). Če vzamemo za primer Joyceovo uspešnico *Popoldne* (Afternoon), vidimo, da v njej ni tradicionalnega zapleta

in razpleta, zgodba (sestavljena iz povezav 539 blokov besedila) ni oblikovana po kavzalnih sekvencah, vse se vrti le okrog atmosfer grozljive negotovosti in variant, kako jih zmanjšati. Glavni junak Peter se boji, da je med vožnjo v službo ob razbitinah avtomobila, udeleženega v prometni nesreči, videl trupli svojega sina Andrewa in bivše žene Lise. Problem je, da ni gotov, ali sta to res ona, niti ne želi biti gotov in v tekstu tudi dejansko ne pride do razvidnega zaključka, ampak gre le za iskanje možnosti (indicev), ki bi zmanjšali negotovost in ovrgli dvoumnosti. Vsi dogodki v pripovedi so dvoumni, posamezno branje tega teksta omogoča zato pot iz povezav, ki se povsem loči od drugega branja, tako da je Popoldne alegorija na sam akt branja, ni zgodbe, ampak samo branja, bralčeva participacija pri tekstu postane zgodba, o čemer je pisal J. D. Bolter v besedilu *Prostor pisanja: računalnik, hipertekst in zgodovina pisanja* (1991). Michael Joyce torej v *Popoldnevu* ni predpisal ene, recimo kar enostavne in obvezujoče smeri branja, ampak je bralcu odprl rizomatsko tekstovno pokrajino, po kateri se lahko premika v poljubnih smereh. To premikanje je interaktivno, recimo v obliki klikanja, kar pa vendarle pomeni omejitev; kompleksnejši hipertekst (in s tem dejanski "kibertekst") bi bil takšen elektronski prostor pisanja, ki bi vključeval bralčeve intervencije v obliki pisanih sporočil, ki bi jih v živo po elektronski pošti pošiljal avtorju/tekstovnemu stroju.

Vendar pa hipertekstna fikcija že na sedanji stopnji razvoja programske opreme konstituira zahtevnega in kompetentnega bralca, ki je v določenem smislu tudi bralec-teoretik, usmerjen v stalno (samo)refleksijo branja kot procesa, usmerjenega v reševanje napetosti in minimaliziranje negotovosti, dvoumnosti. Za branje tehnoliteratur se ne odločamo predvsem zato, da bi kaj zvedeli o preko njih intendirani resničnostih, ampak iz želje po eksperimenti-

ranju in drznem aktivnem izkušanju novega medija. Branje dopolnjujemo s ponovnimi branji (kot iskanji), za našo pot po hipertekstni pokrajini pa so bistveni tudi temeljni koncepti in prijemi estetike elektronske (še posebno kibernetske) umetnosti, kot so interaktivnost, celostna potopitev, tehnosuspenz in igra.

Ko omenjamo igro, naj opozorimo na delo Espena J. Aarsetha *Kibertekst* (1997), v katerem razumeva kibertekst (kot tekstovni stroj za produkcijo in konsumpcijo verbalnih znakov) kot svet-igro ali igro-svet, ki od bralca zahteva, da je igralec, "gembler". V takšnem besedilu, za katero ni bistvena naracija, temveč ergodičnost, bralec odkriva, raziskuje, dobiva in izgublja. Kibertekst je (še) literatura, vendar bližja pravilom igre kot pa zahtevam narativnosti, njegov bralec je lahko odbit, torej je branje zanj rizična pustolovščina in s tem netrivialno početje, ki se loči od branja tradicionalnih besedil, pri katerih gre za trivialno "prečkanje" tekstov v obliki gibanja-sledenja oči in obračanja strani.

## DIGITALNA BESEDA NA ZASLONU IN NE V KNJIGI

"V nasprotju z vsemi predhodnjimi oblikami tekstovnosti je digitalna beseda virtualna in ne fizična"[94], kar implicira vrsto prelomnih sprememb; gre za digitalno in zato kar se da manipulabilno besedo, ki ni fiksirana kot materialni zapis v evklidskem prostoru, ampak se umešča v kibernetski prostor z zanj značilno kodiranostjo. Digitalna beseda je praviloma brana na zaslonu, ki je njen prikazovalni medij, medtem ko je elektronski spomin v računalniku njen pomnilnik. Podobno vlogo kot stran v knjigi ima zdaj okno na računalniškem zaslonu, za katerega je značilno, da je bolj časovna kot strukturalna

:::

[94] G. P. Landow: *Twenty minutes into the future, or how are we moving beyond the book?*, v The Future of the Book, ur.: G. Nunberg, Berkeley, 1996, str. 216.

in statična enota, kakršna je stran v tiskani knjigi. Uporabnik hiper/kiber teksta ne obrača strani po določenem zaporedju, ampak lahko gleda/bere več oken hkrati in se giblje po tekstovni pokrajini v poljubnih smereh. Tekst na zaslonu je procesoven, ima kinetično in taktilno razsežnost, pomembno vlogo pri njem pa ima tudi kurzor, ki "dobavlja mobilno podobo bralčeve prisotnosti v tekstu"[95].

Identifikacija s kurzorjem tako piscu kot bralcu omogoči, da "pade" v medij teksta, se znajde med besedami samimi. To izkustvo ni le produktivno, ampak je tudi trendovsko za današnjo paradigmo tehnokulture, kajti posameznik v njej stopa v interaktivni odnos do (umetnih) okolij, prav tako pa je tudi samo umetno (angl. artificial) postalo kibernetsko, v določenem smislu kar vitalizirano, iz paradigme mehanskega je prešlo v paradigmo bio.

Tehnoliterature so v različnih oblikah in nedvomno še v nastajanju. Povsem potopitvenih verbalnih okolij, ki bi jih lahko poimenovali virtualna resničnost za besede, še ni, vendar pa številni praktiki in teoretiki na tem področju opozarjajo na možnost na tekstu temelječih interaktivnih dram in iger, v katerih bi bralec prevzel aktivno funkcijo igralca vlog, kar pomeni, da bi v tekstovno okolje posegal tudi sam, se pravi, da ne bi le bral, ampak tudi pisal. Tu je zato pomembno razlikovanje med hipertekstom in kibertekstom (to distinkcijo je v besedilu *Nelinearnost in literarna teorija* vpeljal Espen J. Aarseth); šele slednji je povsem v paradigmi kibernetike, omogoča torej povratno zvezo med tekstovnim sistemom in njegovimi uporabniki (bralci).

:::

[95] I. Snyder: *Hypertekst*. The electronic labyrinth, str. 6.

Najbolj uveljavljena oblika tekstovnosti v informatičnih medijih je danes hipertekst, podobno vodilno mesto pa ima med tehnoliteraturami hipertekstna fikcija (interaktivna književnost). Hipertekst je multisekvenčna mreža povezav med besednimi sklopi, viri in idejami, za katero ni bistveno razlikovanje med začetkom in koncem, sredino in obrobjem, tako da so vsi deli teksta (vključno z opombami) enakovredni. Bralec potuje med mrežnimi vozli, asociativno si sam izbira svojo pot po tekstovni pokrajini. Poskusi v smeri nelinearnega pisanja oziroma, točneje, multilinearnih in multisekvenčnih tekstovnih praks so bili že pred aplikacijo informatične tehnologije na področju pisave (konec koncev so tudi enciklopedije oblike neelektronskih nelinearnih besedil), vendar pa sta prva idejna predhodnika današnjega hiperteksta Vanevar Bush s svojim esejem *As We May Think* iz 1945. leta (o načelih in funkcijah pomnilnega stroja - "memeksa") in Ted Nelson s svojo vizijo elektronskega hiperteksta v projektu *Xanadu* (1978). Programska oprema za hipertekst je sicer postala množično dostopna šele v 80. letih, predvsem ob njihovem koncu, ko je prišla aplikacija Applovega *Hypercarda* v vse nove Macintosheve računalnike. Posebno programsko opremo (in sicer *Storyspace*), namenjeno hipertekstni literaturi, so razvili tudi Bolter, Joyce in Smith.

## BRATI IN RAZISKOVATI TEHNOLITERATURE

Pisec te knjige se z novimi oblikami literarnosti ne srečuje v smislu ali : ali, kar pomeni, da evforično stavi vse na nove, z informatičnimi tehnologijami podprte oblike in kot staromodne zavrača tradicionalne, vezane na inštitucijo knjige, ampak ga izzivi tehnoliteratur zanimajo le kot možnost širitve in nadgraditve prostorov pismenosti in literarnosti v smeri "razširjenega in povečanega pojma literarnega dela". Izkustvo branja besedil v tiskani knjigi je zelo

specifično in dragoceno, vendar pa ga lahko tehnologija povezav (linkov) v hipertekstnih besedilih tudi obogati z dodatno napetostjo, ki bralca zainteresira za prihod novega tekstovnega niza. Bralec tehnoliteratur, identificiran s kurzorjem in postavljen na mesto igralca vlog v potopitvenem tekstovnem okolju, je namreč zelo aktiven in raziskujoč bralec, ki ima interes za interaktivne in potopitvene besedilne pokrajine.

Kje danes najti informatično podprte literature, kako priti do hipertekstne fikcije, ki je v knjigah ni, čeprav je že zelo veliko knjig, v katerih se obravnava? Odličen medij zanje je predvsem mreža, se pravi medmrežje, na katerem pa tovrstnih literatur in njihove teoretske refleksije ne prinašajo le posamezne spletne strani, ampak tudi specializirani e-zini in on-line, elektronske revije. Za iskalce teoretskih tekstov s področja hiperteksta smo v razdelku Interaktivna literatura - izziv besede kot podobe in besede kot telesa že omenili posebni številki spletnih revij *Postmodern Culture* in *Computer Mediated Communications Magazine* ter vrsto prispevkov v reviji *Journal of Computer Mediated Communications*, tu naj omenimo še tematsko številko *MFS Modern Fiction Studies* (let. 43, št. 3, jesen 1997). Poleg proznih oblik (zelo primeren uvod v tovrstno literaturo je uspešnica Michaela Joycea *Afternoon, A Story*) nastaja v tej zvrsti tudi poezija (recimo mrežna stran Komninosa Zervosa *Kiberpoezija* in *Alphaweb*, interaktivna pesnitev Diane Reed Slatery). Med pomembnimi obsežnejšimi teoretskimi deli (v tiskanih knjigah) o hipertekstu (in z njim povezani literaturi) naj omenimo delo Georga P. Landowa *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992), zbornik *Hyper/Text/Theory* (1994), ki je tudi izšel v uredništvu G. P. Landowa, delo Ilane Snyder *Hypertext/ The electronic labyrinth*, 1996, Janet Murray delo *Hamlet on the Holodeck: The Future of*

*Narrative in Cyberspace* (1997) in knjigo Espena J. Aarsetha *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Omenili smo že prvo literarno uspešnico Michaela Joycea, zato naj opozorimo še na dve njegovi pomembni literarni deli, in sicer *Twelve Blue*, prvi hipertekstni roman, ki je dostopen na mreži, in *Twilight, A Symphony* (podobno kot Afternoon: A Story je na CD-romu), prav tako pa tudi na deli Shelley Jackson *Patchwork Girl* in *My Body* ter na Stuarta Moulthropa hipertekstno varianto Borgesovega teksta *Vrt s potmi, ki se cepijo* pod naslovom *Victory Garden*. Moulthropov hipertekst ima kar 991 tekstovnih enot, ki so povezane z 2800 linki, medtem ko ima Joyceov *Afternoon* 539 samostojnih tekstovnih delov in 950 povezav med njimi.

Tehnoliterature so nedvomno bistveno povezane z estetiko kibernetske umetnosti in tudi z načelom tehna in trendovske tehno-senzibilnosti. Vendar pa je odločitev pisateljev, da se danes skušajo v tem mediju eksperimentiranja in igre, porojena tudi iz sicer produktivne negotovosti, ki spremlja dogajanje literature ob koncu drugega tisočletja. Velike spremembe v medijskih pokrajinah sedanjosti namreč usodno opredeljujejo obzorje, v katerem danes nastajata umetnost in literatura. Te spremembe je sicer mogoče ignorirati (to sicer počno nekateri slovenski literati-kulturni politiki, ki delajo posel z obnavljanjem čitalniškega razumevanja nacionalne literature in ideološke konstrukcije prostora, v katerega se umešča), vendar pa je piscu tega besedila bližje takšno odgovorno stališče, kakršno je v 1995. letu napisanem uvodu v svojo uspešnico *Trk* zapisal J. G. Ballard: "Živimo v svetu, vodenem s fikcijami vseh vrst ... Živimo znotraj ogromnega romana. Za pisatelja je danes vedno manj potrebno, da iznajde fikcijsko vsebino svojega romana. Fikcija je že tam. Pisateljeva naloga je, da iznajde realnost."[96] Tehnoliterature so

:::

[96] J. G. Ballard: *Crash*, London, 1995, str. 4.

eden izmed današnjih poskusov izumljanja nove (literarne) realnosti in drznega preizkušanja različnih hipotez. Takšna iskanja pa so značilna tudi za literaturo, ki nastaja na medmrežnih straneh, torej v tem skrajno razpršenem, rizomatskem mediju, ki mu je težko slediti in mu definirati ustrezna merila. Tako rekoč iz ure v uro se spreminja položaj na internetu; pojavljajo se nove in nove strani, stare se posodabljajo, veliko pa jih tudi izgine. Geslo *Error 404: File Not Found* je stalni spremljevalec deskanja tudi po literarnih spletnih straneh, ki so sicer značilen medij današnjih tehnoliteratur.

## SPLETNE STRANI S TEHNOLITERARNIMI EKSPERIMENTI

Umetniško kodiran medij spletne strani se ne odpira samo projektom vizualne kulture, oprte na multimedijska orodja in postopke, ampak stopa v dialog tudi z literaturo, še posebno v obliki njene alternativne tehniške in kibernetske organiziranosti. Na internetu lahko najdemo vrsto zanimivih spletnih projektov, ki hipertekstno literaturo dopolnjujejo s čistimi tehnoliterarnimi eksperimenti. Stuart Moulthrop, avtor hipertekstnega dela *Victory Garden*, ima od oktobra 1997 na spletu eksperimentalno "tehno-prozo" *Hegirascope*, verzija 2 (dostopno na: http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/Hypertexts/hgs/). Obsega 175 strani, ki jih lahko bralec "prečka" z več kot 700 povezavami. Pri tem je zanimiva avtorjeva distribucija tekstovnih enot, ki imajo ob strani po štiri gesla, ki se kot linki odpirajo k novim enotam. Bralec/uporabnik lahko potuje po tekstovni pokrajini s klikanjem, lahko pa se samo prepusti branju, se potopi vanj, kajti na vsaki strani so ukazi, ki aktivirajo pregledovalnik, da po približno 30 sekundah zamenja stran. Možna je torej tudi popolna prepustitev besedilu (njegove pomembnejše enote-postaje je sicer

mogoče videti na shematskem kazalu in se poljubno vključiti vanje, torej začeti brati na katerem koli tekstovnem vozlu), kajti računalnik odpira/lista avtomatično. Takšno branje torej stoodstotno stavi na celostno potopitev in omogoča ignoriranje interaktivnosti v obliki klikanja.

Že takoj naj zapišemo, da je takšno, avtomatsko aranžiranje besedila piscu te razprave primer za MTV-zacijo in trivializacijo; avtor vzpostavlja pasivnega bralca, ki le bulji v zaslon, na katerem se po določenem časovnem intervalu prikažejo nove besedilne enote. Tisto, za kar se je treba potruditi s preklapljanjem kanalov na tv sprejemniku s kabelskim priključkom ali pa poiskati s klikanjem po vmesnikih pri hipertekstni literaturi, namreč avtomatično počne MTV s svojo ekskluzivno zvrstjo glasbenega videa. In Moulthrop je prav to možnost ponudil svojemu bralcu in ga "ohrabril" z besedami, ki jih tudi najdemo na tisti strani: "Najboljši način, kako se približaš temu delu, je preprosto ta, da se vanj potopiš."

Tudi v projektu *Grammatron*, delu Marka Amerike, lahko del sodobnejše verzije tega narativnega okolja spremljamo le kot bralci-gledalci-poslušalci, kajti po določenem intervalu se posamezne enote teksta, praviloma dopolnjene še s statičnim ali animiranim grafičnim delom, avtomatično zamenjajo. Grammatron ima več kot 1100 tekstovnih prostorov, 2000 povezav, 40 minut izvirne glasbe in virtualno galerijo računalniških grafik, oblikovan pa je na podlagi posebno kodiranega Javascripta. Zgodba o info-šamanu Abeju Golamu, avtorju nanoskripta, se v njem prepleta z refleksijo o tehno-senzibilnosti, misticizmu, Kabali, nanoskriptu kot jeziku želje, kiborškem pripovedniku in digitalni biti v elektrosferi. Srečujemo se z literaturo, v kateri se literarne sestavine prepletajo z ne-literarnimi, na sledi smo literaturi, ki sega v prostore onkraj poznane literature.

*Can You See Me Through The Computer?* je naslov spletnega projekta Juliet Martin, v katerem omogoča bralcu interaktivno, dialoško komunikacijo s konkretno poezijo. Videti je, da ta zvrst vizualne poezije, ki gradi na besedah-podobah-objektih, pride do polnega izraza prav v takšni obliki, ko se bralec, identificiran s kurzorjem, lahko poljubno dotika pesemskih enot in jih odpira v nove strukture. Martinova ima smisel tudi za ironijo, kajti bralca/uporabnika, ki lahko v posameznih situacijah tudi izbira med klikanjem na "da" in "ne", na neki točki usmeri v okno, v katerem lahko med izmenično prižigajočimi se in ugašajočimi se enicami in ničlami prebere geslo "Računalnik je tvoje življenje".

Digitalna beseda je tudi beseda-podoba in beseda-telo in s tem objekt, primeren za interakcijo. Občutek neposrednega igrivega odnosa do tako objektivirane besede omogoča obisk spletne strani *elektromagnetske poezije* (dostopne na: http://prominence.com/java/poetry), za katero je značilno, da se iz virtualne globine v odprto okno usipajo besede, ki jih lahko bralec-uporabnik strani dviguje in premika z miško (v simbolni funkciji elektro-magneta). Sam lahko iz ponujenih množic besed sestavlja (nove) pesmi in jih, če želi, po elektronski pošti pošlje oblikovalcu strani, ki jih lahko potem tudi objavi na njenem posebnem delu.

Med pomembnimi pesniškimi projekti v hipertekstnem mediju naj omenimo *Alphaweb*, interaktivno pesnitev Diane Reed Slatery, dostopno na http://raven.ubalt.edu/guest/alphaweb/. Tudi ona računa z besedami-telesi, ki so dejansko opeke za pesemsko hišo iz besed in podob, v katero vabi s sintagmo "srečujemo se v hiši iz besed"), domiselno pa poveže tehno-literarnost s spletnim medijem tudi Komninos Zervos na svoji domači strani *Kiberpoezija* (Cyberpoetry), dostopna na: http://student.uq.edu.au/s~271502.

Tam lahko preberemo pravcati zgoščen manifest, v katerem definira kiberpoezijo kot poezijo, ki je ni mogoče natisniti v tradicionalnem mediju tiska, se giblje v prostoru in času, zahteva nove načine branja, dopušča interakcijo, se giblje digitalno, slišno, vidno in animirano. Digitalnim besedam, ki skačejo in se tresejo, rejvajo in izginjajo, namenja Komninos samostojne strani, oblikovane s sodobno programsko opremo, kar sugerirajo že naslovi novih kiberpesniških zvrsti: java animirane pesmi, quicktime VR poezija in interaktivne pesmi. Komninos pa je tudi avtor eseja *Techno-literatures on Internet*, iz katerega navedimo misel, ki je bistvena za srečevanje literarnega žanra in spletnega medija: "Na internetu so poezije ... ki kljubujejo linearnemu napredovanju, poezije, sestavljene iz besed, ki niso uporabljene na isti način kot na tiskani strani." Poudarek je prav na razliki takšnih besed od tistih, ki so natisnjene, kar pomeni, da se mora bralec odpreti digitalni besedi-podobi-tele-su v kiberprostoru.

Ob kibernetski literaturi na spletnih straneh se sicer pojavlja nevarnost v obliki avtorjeve popolne prepustitve posebnim multimedijskim učinkom, kar pomeni, da svojo šibko kreativnost v literarnem mediju nadomešča z nečim, kar lahko poimenujemo Disneyland za besede. Gre za prepustitev MTV-zirani estetiki z njenimi posebnimi učinki in z miksom kot novim ontološkim načelom. Vsekakor pa je to usmeritev, ki je dovolj provokativna za bralca, saj zahteva njegov smisel za zahtevnejšo recepcijo, interaktivnost, kombinatoriko in igro. Seveda za kritičnega bralca, ki bo imel mero pri svojemu očaranju nad medijem.

Za tehnoliterature na spletnih straneh je nedvomno relevantna tudi estetika spleta, kajti njihovi avtorji morajo upoštevati značilnosti tega medija in razviti njemu primerne oblike tekstovnosti. Podobno kot se je film konstituiral kot umetnost šele v trenutku, ko

je razvil za medij značilne postopke (recimo hitchcockovski suspenz) in je opustil ambicijo, da je le nov medij ohranjanja in širjenja gledališke igre, mora tudi tehnoliteratura opraviti obrat od literature na medmrežju k medmrežni literaturi. Tu naj zato omenimo le nekaj splošnih značilnosti njene estetike.

## K ESTETIKI MEDMREŽNEGA MEDIJA

Kaj je značilno za medmrežni medij? Najprej nekaj samoùmevnih ontoloških predpostavk: dogaja se na med seboj v realnem času preko strežnikov povezanih računalnikih. Komunikacija med vsebinami posamézne "spletne" strani, ki je praviloma multimedialna (vključuje vsaj verbalne in slikovne zapise, če že ne tudi zvočnih, videa, aplikacij virtualne resničnosti), poteka na podlagi hipertekstnih povezav (linkov). Tako povezana gradiva so del nelinearne, rizomatske strukture, v kateri so vsi deli enakovredni in zato decentralizirani. Medmrežje je inštitucija kibernetskega prostora, kar implicira upoštevanje temeljnega prijema kibernetike, to pa je feedback zanka oz. povratna zveza. Feedback lahko oblikovalec "spletne" strani uresniči na različne načine, vsekakor pa je ena odličnih možnosti za pridobitev povratnih informacij elektronska pošta, ki postane sestavni del mrežnega dela. Z vključitvijo povratnih informacij postane "spletna" stran izrazito procesna, torej temporalni, dinamični medij.

Ker temelji internet na hipertekstni paradigmi, ima tudi pri umetniško oblikovanih "spletnih" straneh pomembno vlogo povezava (angl. hyperlink), in sicer v prav posebnem smislu. Mislimo na link kot nosilec tistega, kar lahko poimenujemo tehnosuspenz, tj. posebna napetost, ki zainteresira uporabnika v dejanju klikanja na določenem mestu na strani za tisto, kar bo sledilo povezavi, se pravi, kar se bo odprlo kot novo okno ali blok tekstovnih, zvočnih,

slikovnih in drugih podatkov. Naloga internetovskega umetnika je, da postavlja linke kar se da domiselno in preko njihove strukture stopnjuje napetost, prav tako pa tudi v tem, da oblikuje/uprizori presenečenje, ki sledi klikanju - kot aktu pričakovanja in hkrati razbremenitve. Uporabnik mora pristati na mestu, ki je drugačno od pričakovanega in od tistih mest, ki so izkušana med trivialnimi deskanji po mreži.

Internet je socialen medij, konstitutiven za skupnost in vzajemne odnose v njej. Strani se med seboj ne skrivajo ljubosumno, ampak se odpirajo druga k drugi, posamezna stran je izhodišče za pot (navezavo) k drugi. (Mimogrede, ta intencija v mnogočem decentralizira in relativira evrocentristično paradigmo umetnika kot enega in avtoritarnega avtorja ter usmerja k možnostim kolektivnega avtorstva in horizontalnih sodelovanj različnih avtorjev pri nadgradnji določenega, sicer prvotno preko enega avtorja uresničenega projekta.) Medmrežna stran se dejansko umesti in zaživi šele v trenutku, ko postane vozlišče/križišče mrežnih prečkanj, kar pomeni, da mora imeti kot svoj integralni del "zbirko interesnih povezav". "Povezovanje navzven je vljudnostno dejanje solidarnosti z nepoznanim uporabnikom, ki ni oblikovano spričo tehniške izvedljivosti, ampak kot prispevek k duhu skupnosti na mreži,"[97] je to razsežnost medmrežnega medija opisal Espen J. Aarseth. "Spletna" stran je praviloma "work in progress", se pravi fluidno "delo" ali "kot-da-delo" s spremenljivo identiteto. Dodajanje novih vsebin ter opuščanje in spreminjanje starih niso napake, ampak produktivni momenti v intersubjektivnem življenju medmrežne strani. Za njeno konceptualizacijo so zato pomembni tudi postopki kibernetike druge generacije, kot so avtopoezis, samonanašanje in samoorganiziranje.

:::

[97] E. J. Aarseth: *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore in London, 1997, str. 172.

Kot primer "spletnega" umetniškega dela, ki domiselno in skorajda demonstrativno uporablja načeli spletnega samonanašanja in avtopoezisa, naj omenimo *Ano Karenino* Olije Lialine kot mrežno stran (dostopno na: http://www.design.ru/olialia/anna), v kateri je glavna junakinja tako rekoč stoodstotno postavljena na mrežo; živi iz nje, je na njenih poteh, sprejema tisto, kar ji omogoča spletna struktura s svojimi inštitucijami, med katerimi imajo še posebej pomembno mesto iskalniki (Yahoo, Alta Vista, Magellan, v epilogu se pridružita še Explorer in Netscape). Eno izmed branj te strani, naslovljene z *Ana Karenina gre v raj*, je v obliki identifikacije z junakinjo, ki ljubezni, vlaka in raja ne išče ne v realnosti ne v fikciji (literaturi), ampak s pomočjo iskalnikov v kiberprostoru. In ti inteligentni agenti ji dejansko priskrbijo iskano, tako da epilog izzveni kot konverzacija med junakinjo (ki je "srečala vlak, mlad lep vlak") in personificiranimi iskalniki. Dialog je humoren, O. K., zateženo bi bilo, če bi bil tragičen ali sentimentalen. Seveda pa spremnik/uporabnik te strani sploh ni dolžan sprejeti "zadetkov" (ki mu jih ponudijo iskalniki za ljubezen, vlak ali raj). Namesto love lahko vtipka hate, namesto paradise pa recimo hell in si iz najdenega sestavi drugačen dialog. Morda bo srečal star in grd tramvaj.

Zopet smo pri tekstovni komunikaciji, ki je, še posebno, ko gre za elektronsko pošto, stalni dejavnik življenja medmrežne strani. Tehno-, oz. bolje, kibernetske literature na takšnih straneh so dejansko nov in provokativen medij, njihove današnje oblike so dejansko le zgodnja iskanja, ki pa si spričo provokativnosti za literarno teorijo, estetiko in tudi trendovsko tehno-senzibilnost zaslužijo pozorno kritiško (in ne admirativno, fanovsko) obravnavo.

Spletna literatura je bistveno odvisna od razvoja strojne in programske opreme; prav Javascript in nove generacije brkljalnikov so spodbudile razmah tovrstne kreativnosti in njihovo množično

recepcijo. V tej knjigi nas zanima tehnologija predvsem v smislu, koliko bogati človeško zaznavo, torej prispeva k temu, da vidimo, slišimo, otipamo "več"; podobno velja tudi za tehnologijo, ki je uporabljena pri oblikovanju spletne literature. Ne zanima nas kot prostor tehno-očaranja in privlačnih posebnih učinkov, ampak le v smislu, koliko lahko v njej preberemo "več", koliko dejansko prispeva k oblikovanju novih, alternativnih literarnosti in k oblikovanju bralca, sposobnega netrivialnih branj.

Spletna literatura (v realnem času dostopna na internetu) včasih še uporablja danes že klasični hipertekstni medij, ki je generiral zvrst hiperfikcije (v že omenjeni tradiciji Michaela Joycea), vendar pa njeni najnovejši projekti skušajo kar se da izrabiti posebnosti spletnega medija in novosti programske opreme, pisane zanj. Hiperfikcija (interaktivna literatura) je upravičeno še izzivala sodobno in tradicionalistično literarno teorijo, ki jo je skušala razumevati le kot svojevrstno, novomedijsko nadaljevanje s (post)strukturalističnimi paradigmami opredeljene sodobne proze, v kateri sta relativirana zaplet in razplet ter linearni tok narativnosti. Joyceovo besedilo *Afternoon. A Story* lahko spričo odsotnosti velike in razvidne zgodbe in odpiranja možnosti, ki niso nikoli povsem pojasnjene, še postavimo ob bok nekaterih besedil francoskega novega romana ali Borghesovih tekstov, medtem ko so tovrstne primerjave s spletnimi literarnimi projekti že povsem neutemeljene. Pri njih gre za povsem novo obliko narativnosti, ki ne temelji na literarnih figurah, kot jih poznamo, ampak uvaja nov tehno-jezik tehno-besedpodob, ki izrablja učinke novomedijske estetike in tudi sam izumlja nove.

Beseda-podoba je aranžirana s posebnimi učinki, postavljena je v *podatkovno celostno umetnino* (nem. Gesamtdatenwerk), ki vključuje interakcije med mediji in drzno stimulira zaznavo. Branje

je dopolnjeno z gledanjem, z učinki celostne potopitve, z uporabnikovim krmarjenjem in, pri nekaterih projektih, tudi s poslušanjem, kar pomeni, da je to zvrst, ki je oddaljena od ustaljenih oblik literarnosti in bližje novim oblikam vizualne kulture. Ni več preprostega branja, ampak gre za branje-gledanje, vodeno in zapeljano s tehno-napetostmi in tehno-presenečenji. Ne potapljamo se (več) v svetove s tradicionalnimi literarnimi prijemi tkanih (velikih) zgodb, ampak vstopamo v multimedijsko aranžirane nize tehno-besed-podob; naše (nelinearno) srečevanje z njimi proizvede zgodbo kot pripetljaj.

Uporabili smo izraz tehno-besede-podobe, ki je nedvomno razširitev termina tehno-podobe, ki ga je uvedel Vilém Flusser in smo ga v tej knjigi že omenili. Tu naj ponovno spomnimo na Flusserjevo tezo, da je referenca tehno-podobe pojem[98], torej neka abstraktna entiteta, ki stimulira t. i. tehnoimaginacijo. Pomembnost takšnega razumevanja za literaturo na spletnih straneh je nedvomno daljnosežna; zgodbe v tehno-jeziku (kot kombinaciji novomedijsko aranžiranih verbalnih in vizualnih sestavin) niso nikakršne naivne naracije, ampak intendirajo pojmovno samo, torej svet abstraktnih enot in odnose med njimi. V določenem smislu so zato meta-zgodbe, namenjene meta-branjem, referenca v pojmovnem pa zato njihove pisatelje (t. i. kiborške pripovednike, termin Marka Amerike) usmerja k opuščanju razlik med literarnimi in neliterarnimi, recimo za strokovna besedila značilnimi kodi. Tehno-literatura nove generacije je torej eminentni medij konceptualne narativnosti.

:::

[98] O tem je zapisal: "Kar naredi podobo za tehno-podobo, ni to, da je bila tehniško proizvedena - na primer, da so bile fotografije Lunine površine posnete z občutljivimi aparati - ampak to, da ne pomeni scen, temveč pojme - ne Lunine površine, temveč pojme v besedilih astronomov, ki pomenijo podobe, ki so si jih skušali ustvariti avtorji teh besedil o Lunini površini." (V. Flusser: *Kommunikologie*, Schriften, zv. 4, založba Bollmann, Mannheim, 1996, str. 140.)

## KIBERNETSKE LITERATURE KOT DEL AVANT-POPA

Ne le za gibanja zgodovinskih avantgard (termin Petra Bürgerja) iz začetka 20. stoletja (1905-1933), ampak za večji del umetnosti 20. stoletja je značilno, da se v njem uvelja umetnost izmov. Na živce je šla (in še gre) tradicionalistom in totalitaristom (spomnimo naj le na zavračanje in sramotenje avantgardistične umetnosti izmov v tretjem rajhu, recimo preko razstave *Entartete Kunst*), toda te usmeritve, ki v mnogočem povezujejo umetnostno prakso s teorijo (tudi v obliki manifestov), širijo dogajanje umetnosti in njene koncepte, usmerjajo k pluralnosti in bogatijo umetnostno področje s skrajnimi različnostmi. Že za neoavantgarde 60. let je bilo značilno, da je produkcija izmov, ki je bila v prvih desetletjih 20. stoletja ekskluzivno vezana predvsem na os Pariz–Zürich–Dunaj–Moskva, dobila sveže spodbude iz ZDA (s pop-, op- in koncept- arti), kar je kasneje potrdil tudi modni, danes že v mnogočem preživeti postmodernizem. Tudi ob njegovi upehanosti v 90. letih, ki jo v Evropi spremlja kvečjemu apel po novi moderni po postmoderni, se je prav v ZDA porodil nov izem, in sicer avant-pop, ki združuje popartistične težnje, usmerjene k pozitivnemu odnosu do množičnih medijev (mimogrede, ameriškim umetnikom ni bilo nikoli tako težko kot (srednje)evropskim reči "da" družbenemu, medijskemu in tehnološkemu obstoječemu), z avantgardističnim duhom in s poudarkom na radikalnih formalnih inovacijah (v smislu definicije Larryja McCaffryja, avtorja dela *Avant-Pop: Fiction for a Daydream Nation* iz 1993. leta).

Avant-pop je nedvomno relevanten za razumevanje kibernetskih/tehno literatur, kajti vključuje tudi vse pridobitve digitalne kulture in je zainteresiran za njeno širjenje. Avant-pop je fluidno gibanje v procesu stalnega redefiniranja, ki ni ozko časovno vezan, ampak skuša integrirati v svojo usmeritev tako dosežke Ballardove,

Burroughsove, Pynchonove in Vonnegutove proze kot Duchampovih, Artaudovih in Cageevih eksperimentalnih umetnostnih iskanj, prav tako pa tudi sprejema vplive Sex Pistols, Lenny Bruce, situacionistov in Fluxusa. Toda tisto, kar jih bistveno loči od avantgardistične klasike, je, da je avant-pop otrok množičnih medijev, da njegovi akterji z odprtimi rokami pozdravljajo novo elektronsko dobo, kajti omogoča jim najdenje somišljenikov, s katerimi sodelujejo in komunicirajo. Ni naključje, da pisci manifestov avant-popa in razprav o njem integrirajo v avant-pop tudi začetnika kiberpanka Williama Gibsona.

Po besedah Marka Amerike (on-line založnik Alt-X družbe, pisec romanov *The Kafka Chronicles* in *Sexual Bood* ter že omenjenega hipertekstnega mrežnega projekta *Grammatron*) je avant-pop del nastajajoče digitalne kulture, ki je hipertekstno povezana in pod znamenjem kode; slednja je hrana za njegove privržence, usmerjene k oblikovanju kreativnih virtualnih skupnosti somišljenikov. Pri tem je poudarek na novi senzibilnosti in organiziranju komunikacije med v realnem času povezanimi udeleženci. Za njih je bistveno interaktivno sodelovanje s kolektivnim Ti, kolektivno avtorstvo, globalna povezljivost s somišljeniki in senzibilnost, ki izhaja iz že omenjenega gesla "Povezujem se, torej sem". Medij mreže tudi zelo poenostavi komunikacijo med avtorjem in bralcem. V tradicionalni obliki poteka po obrazcu avtor-založnik-tiskar-distributer-prodajalec-bralec, medtem ko je v paradigmi novih medijev ta pot zelo poenostavljena in neposredna; gre le za dvočleni odnos med avtorjem in interaktivnim uporabnikom (sprejemnikom, bralcem).

Avant-pop, ki je nastal kot umetniška reakcija na konformistični postmodernizem, je sicer kar se da eklektičen; vključuje nedvomno močne literate (recimo Kathy Acker z *Empire of the Senseless*), prav tako pa tudi veliko tistega, kar lahko brez težav razumemo kot aplikacijo MTV-zirane estetike. Vsekakor pa je to usmeritev, ki

problematizira funkcijo literature (in umetnosti) danes, sega k *literaturi poleg literature* in poleg ustaljenih lingvističnih konceptov (o čemer piše Ronald Sukenick); njihov svet so pogosto že mrežna okolja nove literarnosti, ki je kodirana bistveno drugače od tradicionalnega pripovedništva. Narativni elementi v avant-pop delih se pogosto prepletajo s strukturami igre in enigmatičnih iskanj; s temi deli tudi že vstopamo v mrežna narativna okolja po romanu, ki so dejansko multimedijski prostori za svetove zgodb in v katere se vedno intenzivneje seli kreativna literatura.

# K VPRAŠANJEM KRITIKE MREŽE IN KIBERNETSKE KULTURE

Leto 1989 ni bilo le mejnik v sodobnejši zgodovini, opredeljen s padcem berlinskega zidu in z implozijo večine utrdb realnega socializma v Vzhodni Evropi, ampak tudi čas vzpona nove senzibilnosti in življenjskega stila, ki je bil bistveno povezan z razvojem računalniške tehnologije, usmerjene v globalno mrežno povezovanje, in z začetkom popularne rabe tehnologije za vzbujanje virtualnih svetov in krmiljenje po njih. Na letnem srečanju računalniških grafikov SIGGRAPH v Bostonu je tistega leta tehnologija virtualne resničnosti doživela uspešno promocijo, ki je že takoj tudi vzbudila evforična pričakovanja, da bo ta tehnologija spremenila svet v podobno prevratnem smislu, kot se je to zgodilo z Gutenbergovim odkritjem tiskane knjige. Film *Kosec* (The Lawnmover Man), v katerem glavni junak Jobe s pomočjo tehnologije za virtualno resničnost uresniči celo svojo preobrazbo od duševno zaostalega, na vsakem koraku izkoriščanega mladeniča v novodobnega, s pametnimi drogami pospešenega nadčloveka, je značilen dokument za razumevanje takratne recepcije VR, ki ji je Benjamin Wooley, avtor dela *Virtualni svetovi* (1992), namenil uvodno poglavje v tisti knjigi, povsem upravičeno naslovljeno z *Evforija*.

## EVFORIJA OB NOVIH TEHNOLOGIJAH ZA SIMULACIJO UMETNIH RESNIČNOSTI

Še več pričakovanj, vere in sanj o virtualni resničnosti, pospremljenih tudi že z velikim zanimanjem industrije in trga, je prinesel SIGGRAPH naslednje leto, in kiber (angl. cyber) in virtualno (angl. virtual) sta kmalu postali magični gesli, ki sta s skorajda metafizično močjo utirali pot v svet, ki ga je mogoče halucinacijsko izkušati na podlagi novih tehnologij. "Izjemno vznemirjenje je v zraku, vznemirjenje, ki prihaja od prodiranja k nečemu novemu. Računalniki so na tem, da naredijo naslednji velik korak - iz laboratorija na cesto - in cesta ne more čakati", sta v svoji knjigi o virtualni resničnosti

opisala to atmosfero Ken Pimentel in Kevin Teixeira in zapisala, da je virtualna resničnost več kot le high-tech[99] .

Nič manjšega navdušenja od množičnega uvajanja virtualne resničnosti in njenega vstopa v industrijo zabave (recimo preko sistema Virtuality v ameriških Cybermind centrih) ni v naslednjih letih povzročila tudi množična uporaba interneta, ob kateri so se tudi pojavila podobna evforična pričakovanja. Tako virtualna resničnost kot mreža vzbujata pri svojih evangelistih in fenih pravcato vero, da ponuja tovrstna raba tehnologije neslutene možnosti v emancipacijskem smislu, da sta to orodji v znamenju mesijanskega escape in da je še posebno mreža tudi področje, na katerem se lahko uresniči modna decentralizacija, robna "off" (politična) pozicija, in nehierarhično načelo organiziranja. Vse razsežnosti in kvalitete, ki sta jih G. Deleuze in F. Guattari namenila konceptu rizoma, so zdaj prenesli na internet in njegove hipertekstne aplikacije. Posegli so celo k J. G. Borgesu in k njegovi metafori knjižnice, češ da opredelitve v smislu neomejenega prostora brez središča in periferije, ki se stalno (ciklično) spreminja in širi, veljajo tudi za mrežo.

V igri je tudi nova mitologija uporabnikom prijazne tehnike, ki omogoča spravo posameznika in narave, in nova antropologija konektivizma, temelječa na podmeni o za posameznika bistveni priključenosti na mrežo kot njegov nov eksterni organ, in o zvezah libida in elektronike, človeške energije in informacij v kibernetskih skupnostih. "Naše mrežne identitete lahko postanejo pomembnejše od naših identitet v realnem življenju, fiktivno virtualno življenje lahko postane uporabnejše od realnega življenja,"[100] je značilno sta-

:::

[99] Prim. K. Pimentel, K. Teixeira: *Virtual Reality*: Through the new looking glass, New York, 1993, str. 7.

[100] S. Renan: *The Net and the Future of Being Fictive*, v: Clicking in (Hot links to a digital culture), Seattle, 1996, str. 69.

lišče brezmejnega zaupanja v človeku prijazne možnosti, ki jih ponujajo kibernetske tehnologije.

Družboslovna recepcija tako virtualne resničnosti kot mrežnih komunikacij je bila dolgo obdobje kar se da pozitivistična, pristranska in evforična. Pisala se je kot njihova teoretska apologija; v zgodovini filozofije 19. in še posebno 20. stoletja je iskala (sicer redke) nastavke mišljenja pomemb(nejš)ih filozofov (recimo B. Brechta, W. Benjamina in S. Kracauerja), ki so na ohrabrujoč način razmišljali o kulturnih implikacijah tehnologije, in jih je vključevala kot temeljne kamne v svojo optimistično nadgraditev. Del teorije pa je celo povsem opustil merila teoretske odgovornosti in distance in prešel na povsem ideološko pozicijo navdušujoče promocije novih medijev. Evangelisti virtualne resničnosti in kiberprostora (in mrežnih komunikacij v njem) so slavili nematerialnost in čistost digitalnega medija, razvijali so pravcati tehnoplatonizem. V smislu izjave pisatelja Williama Gibsona o Caseovem padcu v ječo lastnega mesa (iz dela *Nevromant*) so poudarjali mesijansko osvoboditev od telesa, mesa, materialnosti sploh, ki jo omogočata kiberprostor in tehnologija virtualne resničnosti. Kiberprostor so razumevali kot nekonfliktno in nehierarhično področje svobode in s tem kot azil za nekonvencionalne posameznike, ki puščajo zlo v rezervatih zgolj analognega, sami pa hlepijo po kibernetskem samouresničenju, in sicer bodisi preko izboljšav svojega biološkega hardvera z inteligentnimi implantati, bodisi v obliki kopiranja svojih individualnih možganskih procesov in vsebin na softver.

Njihova bolj ideološka kot odgovorno teoretska apologija mreže in virtualne resničnosti je šla dejansko z roko v roki z glavnimi akterji komercializacije kiberprostora in z njenimi najbolj glasnimi propagandisti, ki še danes priključevanje na internet reklamirajo v podobnih kampanjah, kot so to počeli nekdanji realsocialistični

agitpropovci, ko je šlo za množično elektrifikacijo (recimo geslo "elektriko v vsako vas"). Tudi umetniško področje, ki je bilo zelo dolgo, še posebno v Evropi zelo nezaupljivo do novih, s svetom kapitala in z modnimi življenskimi stili integriranih medijev in tehnologij (spomnimo naj le na razpravo Hansa Magnusa Enzensbergerja *Konstituenti teorije medijev*), je pri virtualni resničnosti in kiberprostoru zapadlo v evforijo in celo prešlo na pozicijo, ki je bila v neposrednem interesu multinacionalk, dejavnih na teh področjih. Predvsem festivali in simpoziji s področja elektronske umetnosti in novih medijev iz začetka 90. let (recimo SISEA v Groningenu, simpozij Interface v Münchnu, Mediale v Hamburgu in še posebno Ars electronica v Linzu) so bili v znamenju velikega zanosa in navdušenja nad obema novima medijema; izrekanje besedic kiber in virtualno je spominjalo na zaklinjanje, ki bo utrlo pot v svet, v katerem ni materialnih omejitev in je načelno mogoče vse.

Vprašanje, ki se tu postavlja, je, kako si razložiti takratno veliko navdušenje, ki je zajelo tako del akademske teorije (od Viléma Flusserja do Norberta Bolza), teoretike, ki so vzpostavljali teoretski diskurz in celo profilirali psihedelično senzibilnost 68. leta (Timothy Leary), številne umetnike in literate (spomnimo naj na filmske in literarne kiberpankovske uspešnice) in nedvomno celo tiste, ki so danes najbolj aktivni kritiki mreže (recimo Hakima Beyja[101]), da obeh ideologov linške Ars electronice Petra Weibla in Floriana Rötzerja niti ne omenjamo. Odgovorov na to vprašanje je nedvomno veliko, kajti družbeni in kulturni izziv mreže in računalniških tehnologij je velikanski. Že če pomislimo samo na umetniško rabo teh tehnologij, vidimo, da je vpeljava interaktivnosti, nemate-

:::

[101] Beyevo priznanje o svojem zgodnjem zanimanju in celo navdušenju nad novimi tehnologijami lahko najdemo v pogovoru z Mordecai Watts, vključenim v delo Nettime (ur.): *Netzkritik*, Berlin, 1997, str. 67.

rialnosti (objekta), digitalnega videza, povezav in celostne potopitve dovolj produktivno vplivala na estetiško teorijo najnovejših umetnostnih iskanj, ki je preko teh paradigem in tendenc lahko našla tudi vrsto stičišč z umetnostno teorijo zgodovinskih avantgard in z nekaterimi njenimi koncepti (recimo celostna umetnina in taktilna zaznava).

To navdušenje pa si je predvsem pri evropskih in še posebno srednjeevropskih avtorjih mogoče pojasniti tudi z mikavnostjo preloma, ki so ga nove tehnologije in njihove kulturne aplikacije in konceptualizacije obetale glede na ustaljene norme postanega srednjeevropskega kulturništva, vezanega na literarne nacionalizme (celo nacionalsocializme) in ideologeme lepe duše in z njo povezane visoke omike. Umetnost in kreativnost sploh, oprta na stroje in mreže, je bila videti kot privlačen azil, kamor se je bilo mogoče umakniti pred nadutim čitalništvom in tradicionalističnim muzealstvom, vedno bolj povezanim s kapitalskimi in snobovskimi trendi. Muzej in galerijo lahko danes kot eksplicitni ustanovi moči postavimo ob zapor, vladno palačo, medijsko hišo in kliniko. Afirmativnost takratne (predvsem evropske) teorije pa si je mogoče pojasniti tudi s političnimi trendi 80. let in z duhovnim konformizmom in desničarstvom tistega časa, ki ni bil naklonjen družboslovni skepsi in nezaupanju.

## Nekaj poglavitnih točk teoretske konfrontacije z mrežnimi aplikacijami in predvsem z njenimi ideoloških apologijami

Pozitivna recepcija virtualne resničnosti in mreže je postala najprej vprašljiva v ZDA, kar je razumljivo spričo dejstva, da je kibernetska kultura prav tam že zelo zgodaj postala trendovski modni

tok, integriran s svetom kapitala in z vojaškim kompleksom. Samo vprašanje časa je bilo zato, kdaj se bo v deželi kiberpanka in revije Wired izoblikovala kritična teorija novih medijev, inspirirana recimo z (neo)marksističnimi analizami, z aktualizacijo althusserjevih konceptov ideoloških aparatov države in s Foucaultovo mikrološko refleksijo aparatov gospostva. Začetek druge polovice 90. let je že v znamenju močnega toka kritike mrežnih mehanizmov gospostva, ideologemov in sanj, povezanih z virtualno resničnostjo, ki jo usmerjajo tako ameriški kot neameriški, predvsem evropski teoretiki. Spomnimo naj le na dela Arthurja Krokerja in Michaela A.Weinsteina *Podatkovni škart*, na vrsto daljnosežnih teoretskih intervencij Donne J. Haraway, na knjigo Marka Slouka *Vojna svetov*, na *Očrte za kritiko mreže* Geerta Lovinka in Pita Schultza in na inštitucionalizacijo njune kritiške dejavnosti v gibanju Nettime. Pomembna so tudi (naj)novejša dela v tej kritiški tradiciji, recimo analiza mrežnih iskalnikov Hartmuta Winklerja in njegova demistifikacija mrežnih ideologemov v delu *Docuverse* (omenili smo ga že v poglavju o tehnoliteraturah), besedilo Richarda Barbrooka in Andyja Camerona *Kalifornijska ideologija*, delo Saskije Sassen *Metropole svetovnega trga* in Marka Deryja *Ubežna hitrost*. Velik del kritiške produkcije pa se danes ne objavlja samo v knjigah in strokovnih revijah, ampak se nahaja v samem mediju mreže, kamor sodijo t. i. on-line revije, recimo CTheory, Feed in Telepolis.

Kako opredeliti nekaj temeljnih predpostavk in konceptov za kritično teorijo novih medijev, ki se še posebej usmerja k pojavom kibernetske kulture, mrežnih komunikacij in tehnologije za virtualno resničnost? Med seboj (glede na epistemološko tradicijo, iz katere izhajajo) sicer zelo različne avtorje povezuje spoznanje, da je tudi kiberprostor okolje družbene stratifikacije in bojev, da so hierarhije in mehanizmi gospostva tudi v njem, da smo danes priče

oblikovanja novega (virtualnega, tehnološkega) razreda in da gre pri interpretacijah virtualne resničnosti pogosto za tehnoplatonizem in za beg v misticizem sicer privilegiranih posameznikov novih elit, ki v zadnji instanci hlepijo po nesmrtnosti, ki naj bi jo uresničili s pomočjo biotehnologij in posthumanih projektov. Paradigma kiber je tudi odlično mesto etničnih čiščenj in "beljenj", usmerjenih zoper različne inštitucije drugačnosti, ki jih je v mrežnih komunikacijah mogoče vehementno izključiti. Prav tako pa se odpira kiberkultura tudi trendom ljubiteljstva, kajti na mreži padajo razlike med poklicnim in amaterskim. Bolj ali manj ravnodušno do akademskega in elitnega soobstajajo na mreži strani, virtualne skupnosti in projekti povsem anonimnih avtorjev in avtorjev z izmišljeno identiteto.

Tu naj opozorimo na nekaj značilnih stališč prej omenjenih in drugih avtorjev, ki nam bodo približala poglavitne postavke današnje kritike mreže in kulturnih, političnih in ekonomskih implikacij kiberprostora. Že takoj naj zapišemo, da poteka kritika mreže tako v elitni, akademski kot v pragmatični, šibko institucionalizirani, subverzivni in operacionalni obliki kritiških aktivistov in mrežnih krekerjev. Gibanje Nettime razume kritiko mreže kot del digitalnega dekonstruktivizma, usmerjenega k rušitvi medijskih monopolov, in t. i. infokapitalizma. Splošno in posebno teorijo mreže z veseljem prepuščajo akademizmu, sami pa se odločajo za teorijo-prakso in različne oblike robnih, transgresivnih in alternativnih praks, ki pri konfrontaciji s poglavitnim tokom posegajo k low-tech, k metodam piratskega radija, k povezavam mreže na rejvrsko in klubsko kulturo itn.

Angleška raziskovalca Richard Barbrooke in Andy Cameron v besedilu Kalifornijska ideologija opozarjata na nenavadno genezo trendovskega verovanja v emancipatorični potencial informacijskih tehnologij, kajti temelji na povezavi kulturniške boheme iz San

Francisca s high-tech industrijo iz Silicijeve doline, na presenetljivem sodelovanju dedičev hipijev in hekerjev, umetnikov in malomeščanskih kapitalistov. Za optimističnim naukom o elektronski agori se je oblikovala nepričakovana navezava biznisa in robne kulture, torej dveh, po ustaljenih predstavah kar se da nekompatibilnih področij; toda prav takšen vstop obeh antagonističnih polov v kompleksen, nelinearen sistem mu zagotavlja kar se da veliko stabilnost in prepričljivost, potrebno za uspešno promocijo tehnološkega determinizma in liberalnega (ekonomskega) individualizma, ki je jedro novodesničarske kalifornijske ideologije. To ozadje tudi spretno zakriva dejstvo, da je razvoj informatičnih tehnologij v ZDA od korejske vojne dalje (ko je prišlo do prve podpore IBM-ovemu računalniškemu projektu) posredno ali neposredno spodbujan s sredstvi obrambnega proračuna. Kalifornijska ideologija, generirana s tehnoromantičnimi sanjami o hekerjih kot osamljenih konzolnih kavbojih, ki se kot anarhistični posamezniki spopadajo z multinacionalkami v kiberprostoru (kar je vodilni arhetip literarnega kiberpanka), namesto k dejanskemu spreminjanju obstoječega poziva k realni politiki, temelječi na podmeni, da je individualno svobodo mogoče uresničiti le pod pogojem tehniškega napredka in svobodnega trga, torej z digitalno varianto Jeffersonove demokracije, usmerjene k oblikovanju nove civilizacije, temelječe na "večnih resnicah ameriške ideje".

V besedilu *Elektronska državljanska neposlušnost* se kolektivni avtor Critical Art Ensamble ukvarja z vprašanji, kako se danes upreti moči, ki ni več vezana na masivne zidove in z lahkoto prepoznane centralistične inštitucije (dvore, sedeže oblasti, direkcije koncernov), ampak se je transformirala v nomadske, težko locirane oblike? (Mimogrede, to stališče pomeni na ravni teorije prehod od Michaela Foucaulta k Jeanu Baudrillardu: moč danes nadomeščajo

znaki moči, trdi slednji.) Tradicionalne metode upora (in t. i. civilne neposlušnosti) je zato potrebno posodobiti, kajti usmeriti se mora v "napad na (ne)vozlišča moči na elektronski ravni"[102]. Pri tem so še posebno pomembni tisti subverzivni postopki, ki so usmerjeni k dostopu do informacij velikih sistemov, se pravi k blokadi tega dostopa, kar ohromi organizacijsko in operativno sposobnost inštitucij moči. Vsekakor mora najti strategije, primerne decentralizirani moči, ki je stalno v gibanju, in tudi decentralizirana, izmuzljiva sredstva za takšno konfrontacijo. V kar se da racionalnem premisleku (aktualizirali so recimo vprašanje tehno-upora avantgarde, ki bi nastopala v službi ljudstva, vendar pa je njena omejitev v "tehnokadru" samem, ki je danes sestavljen predvsem iz mladih in belopoltih mož iz razvitega sveta) so svoje osnovno poslanstvo definirali z besedami: "Elektronska državljanska neposlušnost se bistveno ne razlikuje od tradicionalnih oblik te politične strategije. V njenem jedru je nenasilna akcija, ki nikoli ne išče fizične konfrontacije z nasprotnikom. Temeljni taktični manevri so tudi tukaj vdiranje in blokade, zasedba vhodov in izhodov, nadzorovanje strateških točk. Državljanska neposlušnost se tako obnovi v elektronski obliki."[103]

Elektronski prostor ni samo sredstvo prenosa informacij, temveč tudi novo veliko prizorišče globalne akumulacije kapitala in operacij s tem kapitalom, je stališče Saskije Sassen v besedilu *Kibernetsko segmentiranje / Elektronski prostor in moč*, v katerem opozarja, da mreže ne delijo samo moči, ampak omogočajo tudi njene nove in drugačne oblike. Sassnova izpostavi tri velike oblike kibernetske segmentacije, in sicer: komercializacijo dostopa, nastanek podjetij, ki sortirajo, izbirajo in vrednotijo informacije za plačnike in obliko-

:::

[102] Critical Art Ensemble: *Elektronischer ziviler Ungehorsam*, v: Netzkritik, ur. Nettime, Berlin, 1997, str. 38.

[103] Isto delo, str. 43.

vanje zasebnih, strogo izoliranih podjetniških mrež na svetovnem medmrežju. Vprašanja segmentacije, ki vodi celo do novih oblik mrežnih hierarhij, je v besedilu *Iskalniki* radikaliziral Hartmut Winkler. Njegovo osnovno stališče je, da antihierarhičnih medijev sploh ni in da se na mreži avtomatično oblikujejo posebne hierarhije (glavne in stranske ulice), k čemur pa še posebno prispevajo prav iskalniki (nem. Suchmaschinen, angl. search engines). S tem stališčem se je nedvomno zoperstavil romantizmu zgodnjih mrežnih apologetov (in apostolov), ki so stalno ponavljali tezo o izrazito demokratičnem in celo protihierarhičnem značaju mreže. Winkler je svojo analizo iskalnikov usmeril k postopkom oblikovanja hierarhij, ki nastajajo pri oblikovanju kategorialnih sistemov z vnaprej definiranimi in hierarhično urejenimi gesli, s katerimi ustanova, kot je Yahoo, dnevno katalogizira in kategorizira nove mrežne dokumente. Med množico bralcev/uporabnikov in množico tiskanih dokumentov je v praksi vedno inštalirana tretja inštanca, sistem, za omogočanje dostopa, ki funkcionira kot matrica ali raster, na podlagi katerega se zasnuje perspektivistična pozicija za uporabnika sistema.

Mark Poster piše v besedilu *Elektronske identitete in demokracija*, da vladajo posebne hierarhije tudi v okviru kibernetskih skupnosti, recimo v popularih MOO-jih (tematsko usmerjenih več-uporabniških virtualnih okoljih), v katerih si uporabniki sicer prostovoljno izbirajo svoje identitete (celo spolno različne) in jih lahko kadar koli zamenjajo. Kot pravcati bogovi so tam pobudniki in upravljalci MOO-jev, ki si sami izmišljajo pravila, razlikujejo se tudi stalni člani takšnih skupnosti od "gostov", tako da tudi v kiberprostoru obstajajo "določene asimetrije, ki bi jih lahko označili kot politične neenakosti"[104].

:::

[104] M. Poster: *Elektronische Identitäten und Demokratie*, v: Mythos Internet, Frankfurt/M, 1997, str. 156.

Prej omenjeni Hartmut Winkler je tudi avtor že omenjene knjige *Docuverse* (K medijski teoriji računalnika, 1997), katere osnovna misel je, da računalnik ni vizualni medij, ampak temelji njegov univerzum na eksternalizaciji jezika. Kiberprostor je prvenstveno področje med sabo povezanih tekstov in dokumentov; pri tem je pomembno, da struktura mreže imitira strukturo jezika; gre za medij abstraktnih struktur (tekstov, linkov, pisave, algoritmov) in ne, navzlic modnim multimedijskim aplikacijam, za slikovni medij. Za internet kot medij tekstov govori tudi statistika; Winkler omenja (ta podatek smo uporabili tudi pri obravnavi hipertekstne literature), da je na njem 60 odstotkov besedil v naravnih jezikih in v pisani obliki, 20 odstotkov je programov in algoritmov, 10 odstotkov je numeričnih podatkov itn. *Docuverse* pa je tudi tekst, v katerem avtor kritiško opozarja na prehitro in zato pogosto nevzdržno mešanje filozofskih in literarnih paradigem s povsem tehniškimi in (novo)medijskimi postopki.

Nekateri družboslovci danes namreč zavzemajo didžejevsko pozicijo mešanja vsega mogočega na ravni teorije, kajti izhajajo iz komaj kaj reflektirane podmene, da obstaja konvergenca med sodobno filozofijo, literarnim dekonstruktivizmom, postopki literarnih avantgard in tehniškim razvojem. Predvsem v hipertekstu kot mediju posebne računalniške pisave so teoretiki, kot sta Bolz in Landow, videli medij, ki je neverjetno blizu pisanju Deleuza, Derridaja in Wittgensteina (recimo trditev "Wittgensteinove *Filozofske raziskave* kot hipertekst avant la lettre"). Pri tem je tudi sporno danes modno govorjenje o "mrežotvornem" značaju mišljenja (po Winklerju ima takšno fukcijo jezikovno-semantični sistem), kar se pri hipertekstu izteče v trditev, da ta medij ustreza asociacijskim sposobnostim človeškega mišljenja; dejansko pa psihologija ugotavlja vrsto razredov asociacij, ki nikakor nimajo linearnega ali mrežno/multilinearnega značaja.

Omenimo naj tudi stališče Espena J. Aarsetha iz njegove knjige *Kibertekst* (1997), v katerem opozarja, da je akademska sfera nekritično sprejela komercialno recepcijo tehnokulturnih izrazov, ne da bi se potrudila za preciznejše definicije. Pri tem posebej omenja interaktivnost, ki je bila vpeljana kot magični koncept, čeprav gre le za preprosto dejstvo, da stroj sprejema človekov input in odgovarja nanj, ne pa za kakšno koli enakovrednost človeka in stroja.

V besedilu *Nadzor, kulturacija, neoliberalizem* je Katja Diefenbach usmerila pozornost na vrsto dogem in ideologemov, ki spremljajo biologizacijo družbe na podlagi novodobne tehnoznanosti in s pomočjo zlitja kapitalistične in biološke pameti. "S tezo, da obstaja 'logično načelo življenja', ki je v sposobnosti samoorganiziranja kompleksnih sistemov in je lahko posplošeno od biotopa do svetovnega trga, se reaktualizira stari sen o racionalni substanci biti." [105] Popularna ameriška revija Wired v tem smislu glorificira družbo, v kateri se na podlagi prepletanja gospodarstva, naravoslovja, družboslovja in tehnike oblikuje kapitalistična tehnoznanost, ki omogoča lahkotno izmenjavo teoremov lingvistike, informacijske teorije, genetike in kibernetike z naravoslovjem, družbenimi znanostmi in ekonomijo. To nekonfliktno počezno povezovanje vsega z vsem (v družboslovju takšen postopek navzlic njuni inovativni produkciji novih paradigem nikakor ni tuj Jeanu Baudrillardu in Paulu Viriliu) odseva celo v modni politiki metafor, v kateri se stalno govori o kodah, strojih in samokrmiljenih sistemih (recimo "celica kot stroj za branje kode DNK", "možgani kot interpretacijski stroj za živčne impulze"). Pri tem se pogosto na ravni teorije vzpostavlja novodobni tehnodeterminizem, ki je, na to opozarja Oliver Marchart v besedilu *Kaj je novega na novih medijih?*, le

:::

[105] Isto delo, str. 81.

posodobljena varianta marksistično-leninističnega nauka o bazi in nadstavbi, le da sedaj vlogo "baze" prevzemajo tehnologija in mediji. Iznenada se vsi družbeni pojavi modno pojasnjujejo z njihovimi tehnološkimi in medijskimi podlagami, kar vodi k tezam po zgledu "pisalni stroj je povzročil feminizem" in "meje mojega medija so meje mojega sveta".

Vrsta avtorjev, dejavnih na področju kritike mreže, se zato upravičeno ukvarja z analizo modne, trendovske govorice evangelistov virtualnega razreda, analizira družbeni kontekst oblikovanja tehnoznanosti in se usmerja k demistificiranju ustanov, ki ideološko konstituirajo ideologijo pod znamenjem kiber in bio, recimo revije Wired. V besedilu *Kibernetski delirij Norberta Wienerja* je Stephen Pfohl opozoril na rojstvo kibernetike iz duha vojne, kajti jedro te znanosti je v reguliranem feed-backu (povratni zvezi), potrebnem za dvosmerno interakcijo med nadzornikom in nadzorovanim. Potreba po k cilju-usmerjeni-komunikaciji ter reguliranju in modificiranju dinamičnih feed-back zank je dejansko izšla iz zahtev vojaštva ob nemškem bombardiranju Anglije med II. svetovno vojno. Ni bilo dovolj odkriti z radarjem sovražno letalo, treba ga je bilo tudi sestreliti, kar je vključevalo problem nadzorovanja in usmerjanja protiletalskega ognja. Pri tem so bili sprejemniki povratnih informacij prej stroji (novodobna orožja) kot ljudje; slednji so bili dejansko upoštevani le kot del samokrmiljenega sistema-naprave.

Marilouise in Arthur Kroker pišeta v *Bojevnikih kode*, da kibernetska tehnologija ustvarja dvoje ločenih in neenakovrednih svetov, virtualnega in materialnega. Pri tem povzdiguje prvega, prizadeva si celo za razvrednotenje telesnega izkustva in sugerira stališče o telesu kot zgrešenem projektu. Konec koncev ga na internetu kot največjem tematskem parku (zabavišču) na svetu ni (razen v okviru umetniških projektov, op. J. S.), modna paradigma kibernetike pa s

svojo cepitvijo na digitalno in človeško "meso" vzpostavlja elektronski jaz kot zabarikadiran, bunkerski, zapreden, ki mu gre na bruhanje zaradi drugih. "Digitalna resničnost je dovršena. Jazu-bunkerju dobavlja neposredni, univerzalni dostop do globalne skupnosti brez ljudi: elektronska komunikacija brez družbenega stika, biti digitalen, ne da si človeški, priključiti se, ne da bi zapustil varnost elektronskega bunkerja."[106] V skupaj z Michaelom A. Weinsteinom napisani knjigi *Podatkovni škart* pa je Arthur Kroker zapisal, da je informacijska avtocesta mesto globalne moči zato, ker ostaja "neviden, alociran, tekoč elektronski prostor za ne-virtualizirane razrede, za tiste, ki so ostali zavrženi spričo poleta virtualnega razreda v telematično prihodnost"[107]. Kdor v obdobju kibernetskih komunikacij ni sposoben delovati v realnem času, postane namreč grobo deprivilegiran, zavržen. Brezdomci (znameniti ameriški homeless people) niso priključeni.

Čeprav je še v začetku 90. let branje teoretskih del Paula Virilia in Jeana Baudrillarda pri bralcu puščalo svojevrstno negotovost in tudi nelagodje, kajti njune tekste je bilo mogoče razumevati celo v smislu fascinacije nad dosežki moderne/postmoderne tehnologije, ki je posegla tako k ontološki kot estetski problematiki (tehnomodelirana zaznava, tehnokodirane podobe), pa so zadnji teksti obeh odmevnih in veliko pišočih teoretikov kar se da skeptični in temni; brez težav jih lahko uvrstimo na področje kritike kibernetske kulture. V besedilu *Globalni dolg in vzporedni univerzum* (1996) je Baudrillard pojav interneta razumeval v smislu eksponentno razvitega paralelnega sveta, ki je tako kot ameriški javni dolg eksorbitalen

:::

[106] A. in M. Kroker, *Code Warriors*, v: Clicking in (Hot links to a digital culture), Seattle, 1996, str. 248.

[107] A. Kroker, M. A. Weinstein: *Data Trash*. The Theory of the virtual class, New York, 1994, str. 19.

in ekscentričen; slednjega ni več mogoče prevesti v razmerja realne ekonomije ali servisirati z denarjem, "živi" svoje življenje, podobno tudi arzenal jedrskega orožja, ki prav tako po svojem obsegu daleč presega količino, potrebno za uničenje našega planeta in življenja na njem. Pri internetu smo priče podobne brezmejne rasti informacij, katerih naraščanje nima več nikakršne zveze s pridobivanjem znanj. "Dokler je naraščanje informacij večje, kot so potrebe in zmogljivosti slehernega posameznika in človeške vrste na splošno, nima drugega smisla, kot da veže človeštvo na usodo cerebralne avtomatizacije in mentalne podrazvitosti." [108] Ima zato sploh kakšen smisel prevedba teh paralelnih svetov eksponencialne rasti (borznih indeksov, vojaškega ubijalskega potenciala, ameriškega javnega dolga, informacijske mreže) v realni, homogeni svet? Baudrillard na to vprašanje-skušnjavo odgovarja negativno: ostanejo naj kot "ersatz" (transcendence in katastrofični imaginariji) tam, kjer so, kajti prav njihova orbitalna ekscentričnost je tista, kar nas ščiti.

Daljnosežna je tudi Baudrillardova kritiška misel o izginjanju iluzije in moči negativnosti v novih medijih in tudi današnji umetnosti. V njih ni več ne molka ne skrivnosti ne praznin (namenjenih domišljijskemu dopolnjevanju) ne iluzije. Filmski trak je še poznal negativ(nost), s postopki hi-techa, hi-fi in virtualne resničnosti pa se oblikujejo prenasičene, hiperrealistične, hologramske tvorbe, ki deziluzirajo gledalca in krnijo njegovo sposobnost domišljije. Ključni koncept virtualnosti je visoka ločljivost (fr. haute definition), ki pa se na vsebinski strani pogosto spreminja v svoje nasprotje: "najvišji ločljivosti medija ustreza najnižja ločljivost sporočila,

:::

[108] J. Baudrillard: *Global Debt and Parallel Universe*, iz Liberation prev. Francois Debrix, Ctheory, 96/10/16

[109] J. Baudrillard: *Le crime parfait*, Pariz, 1995, str. 51.

najvišji ločljivosti informacije ustreza najnižja ločljivost dogodka ..."[109] Prvi teoretik simulacije tako v nekaterih svojih novejših besedilih (od *Popolnega zločina* do *Objekti, podobe in možnosti estetske iluzije*) zavzema pozicijo teoretika realnosti, potem ko so vsi poglavitni segmenti resničnosti prešli na pol hiperrealnosti in simulakruma.

Izguba mere, ko gre za oblikovanje eksponencialno stopnjevanih paralelnih svetov, vznemirja še bolj radikalno in v nič manj usodnejši razsežnosti tudi Paula Virilia. Med njegovimi kritiškimi pogledi naj opozorimo le na njegovo misel o onesnaženju razdalj in časovnih dolžin kot učinku telematičnih tehnologij, ki degradirajo temeljne eksistencialne razsežnosti. "Mar v stalni skrbi zaradi onesnaženosti NARAVE zavestno ne zanemarjamo onesnaženosti NARAVNE VELIKOSTI, ki na prazen nič reducira celo lestvico, vse zemeljske razsežnosti ?"[110] se vprašuje Virilio. Še radikalnejši pa je, ko gre za vprašanja t. i. kibernetskega seksa, ki lahko, takšno je njegovo stališče, na določeni točki celo ogrozi spolno reprodukcijo človeštva in utre prehod k usodnim diverzijam (na mestu nekdanjih "protinaravnih perverzij"). K vprašanjem, pogojno rečeno, kiberetike, poseže še posebno v naslednji sintagmi: "Imeti raje virtualno bitje - oddaljeno - namesto realnega bitja - bližnjega - pomeni seči po golobu na strehi, preferirati figuro in klona namesto substancialnega bitja, ki vam je v napoto, ki ga imate dobesedno na rokah, bitje iz krvi in mesa, ki je le po pomoti tu, tukaj in zdaj, namesto da bi bilo tam."[111]

:::

[109] J. Baudrillard: *Le crime parfait*, Pariz, 1995, str. 51.

[110] P.Virilio: *Hitrost osvoboditve*, Ljubljana, 1996, str. 69.

[111] Isto delo, str. 109, 110.

## Poglavitni tok v ZDA, privlačni in alternativni rob za Srednjeevropejce?

Samo vprašanje časa je bilo, kdaj bo evforiji mrežnih apostolov in apologetov sledila t. i. kritika mreže, usmerjena k demistifikaciji ideološke in ekonomske "konstrukcije" mreže in kiberprostorskega "prometa", in danes smo dejansko priče njenemu opaznemu razmahu. Kaj zapisati ob srečevanju s tovrstnimi besedili, za katere je značilna kar se da velika raznovrstnost v pristopu, motivih in pri uporabljeni metodologiji. Prvo srečevanje z njimi je nedvomno navdušujoče, še posebno v okoljih, kjer sta kiberkultura in "mediascape" dejansko poglavitni kulturni tok (predvsem v ZDA), tako da takšen model "brezobzirne kritike vsega virtualnega" nedvomno deluje osvežujoče, toda natančnejši premislek tovrstnih kritiških podlag nam razkrije, da je njihov dejanski naslovnik predvsem ameriška ekstatična in ideološka apologija sveta kot virtualnega fenomena, prav tako pa je sporna tudi univerzalna narava tovrstnih kritik. Na kaj mislimo pri tem?

Predvsem na dejstvo, da kritiki mreže pogosto abstrahirajo od socialnega konteksta, ki je pogojeval ideološko konstrukcijo mreže recimo v Srednji in Zahodni Evropi. Tam so stvari kot meddisciplinarnost, odpiranje vplivu tehnoznanosti na družboslovje, usmeritev k tehniškemu mišljenju in prakse, vezane na kiberprostorsko komuniciranje, dejansko učinkovale produktivno v primerjavi s kulturno dominanto v teh državah, oprto na tradicionalno umetnost in še posebno literaturo, ob kateri se oblikuje t. i. umetnostna pedagogika, ki mlade generacije vzgaja v smislu t. i. omikanega meščanstva in kulturništva. Predvsem srednjeevropsko družboslovno razumništvo (in del do elitnih ustanov nacionalnega kulturnega pogona robnih, alternativnih umetnikov) je zato v paradigmi kibernetske kulture

iznenada odkrilo možnost za alternativni "escape" iz njihovih postanih tradicij, čeprav so pri tem dejansko tvegali nekritično recepcijo amerikanističnega modela.

Še posebno pa je evforična kritika "vsega mrežnega" sporna v postsocialističnih državah, v katerih je prišlo do kar se da sumljive zveze starih elit s popularnim etnom, vezanim še posebno na ideologijo nacionalliteratstva, ki v blutundbodnovski maniri zagovarja nekakšno praizvorno zvezo nacionalne literature in naroda. To so okolja, v katerih se reproducira jedro disidentskega političnega namestništva kulture v novih in novih oblikah. Iz strahu pred globalizacijo, ki da bo uničila majhne nacionalne države, si kulturništvo utrjuje svojo pozicijo z gesli, ki jih je učinkovito prodajalo že v prejšnjih, disidentskih obdobjih. In stare politične elite lahko v tistih okoljih preživijo samo, če se polastijo najbolj populističnih idej iz duhovnega paketa etna in nacionalnega čitalništva. Značilen primer za takšno usmeritev je tudi in predvsem Slovenija, v kateri še vedno preživljajo bolj ali manj čitalniška gesla o literaturi kot temeljnem kamnu nacije. Da ne bo nesporazuma, pisec te knjige ločuje med vrsto zanimivih in relevantnih slovenskih literatur na eni strani in ideološko konstrukcijo prostora nacionalne literature na drugi. Čeprav od slednje na trenutke (recimo ko gre za subvencije in privilegij pokojnin) profitirajo tudi literati-ustvarjalci, jim tovrstnen ideološki "paket" v določenem smislu (in gledano daljnosežno) tudi škodi. Gre za to, da pesniku, pisatelju in dramatiku iz Slovenije ne zadostuje, da piše (dobro) literaturo, ampak mora pisati slovensko literaturo in hkrati sooblikovati zavest o nacionalni samobitnosti. Je literat, praporščak in propagandist naroda, porojenega iz (duha) literature. Med narodom in literaturo obstaja torej živa interakcija; narod nenehno generira literate in ti (re/de)generirajo njegovo substanco; možno je celo premo sorazmerje med obema soodvisniko-

ma: čim več naroda, toliko več literature in obratno; z vsako pesmijo slovenske pesnice/pesnika je več naroda.

Čeprav je pogosto upravičena kritika t. i. tehnoznanosti in bioznanosti (še posebno, kadar rabijo kot apologija virtualnemu kapitalizmu), med katerimi so nekatere, atraktivno vizualizirane, prešle celo na raven novomedijskega popa (recimo molekularna biologija, umetno življenje, teorija kaosa, robotika, genetika), pa je pogosto neproduktiven počezen obračun z vsemi oblikami sodobne meddisciplinarnosti in za vsako ceno. Sodelovanje družboslovja, humanistike in naravoslovja, do katerega prihaja na področju novih znanosti, še posebno tistih, za katere je impulze dala kibernetika, je danes pogosto produktivno. Skoraj odveč je omeniti, da takšna produktivnost še posebej izstopa v (srednje)evropskem kontekstu, v katerem je bilo dolga desetletja blokirano tesnejše sodelovanje med t. i. duhovnimi znanostmi in naravoslovjem. Tudi filozofija in družbene vede lahko pridobijo ob (ponovnem) dialogu z naravoslovjem in njegovimi pristopi.

Predvsem pa bi bilo povsem neproduktivno, če bi kritika mreže zapadla v kulturniški moralizem, ki bi počezno miniral vse pridobitve telematične družbe in novih interaktivnih tehnologij, kot alternativo t. i. kalifornijski ideologiji pa ponujal recimo srednjeevropsko ali kar slovensko ideologijo, temelječo na arhaičnih zvezah politike in čitalniško konstruirane nacionalne literature. Je ta nevarnost realna? Vejetno ni, kajti ostrina današnjih kritikov mreže je pogosto motivirana predvsem z njihovo lastno samokritiko, namreč s korekcijo in demistifikacijo njihovega zgodnjega pretiranega navdušenja nad mrežo in kiberprostorskimi komunikacijami, in z dejanskim vzponom t. i. virtualnega kapitalizma, ki proizvaja še bolj očitna razslojevanja od njegovih poprejšnjih oblik in iz sveta družbeno potrebnega dela ne izključuje samo (v Marxovem smislu koncipi-

ranega) delavstva, ampak tudi vrsto novejših in novih poklicev. Vsekakor pa je njihova kritiška dejavnost produktivna podlaga tudi za iskanje odgovorov na vprašanja, ki postajajo vedno bistvenejša spričo razmaha mrežnih komunikacij; mislimo na vprašanja kiberetike, usmerjena k "pravilom", kako na podlagi negospodovalnih mehanizmov organizirati "promet" v kiberprostoru. Smo sposobni v njem dejansko zaščititi (in spoštovati) šibkejše, robne udeležence?

## Zoper MTV-zirano podobo in disneyficirano literaturo

Kritiški pogled na tehnokulturne in še posebno kiberkulturne pojave je bistven tudi, ko gre za njihove množičnokulturne in umetniške aplikacije, se pravi, ko s svojimi dominantnimi postopki posežejo v medij besede, zvoka, giba, podobe in telesa. V tej knjigi smo, še posebno eksplicitno v razdelku o tehnoliteraturah in hipertekstu, opozarjali na tisto spornost (novo)medijske polastitve kulturnih in predvsem umetniških vsebin, ki jih označujemo z MTV-zacija (recimo podobe in besede) in disneyfikacija (konkretno literature). Kaj mislimo s tema oznakama?

Da bi se približali MTV-zaciji, usmerimo najprej pozornost k MTV-ziranemu glasbenemu videu in njegovim elektronskim, z neverjetno naglico spreminjajočim se podobam. Glasbeni videoklip televizijske družbe MTV je danes tako rekoč standard v tej produkciji in pravcata (merska?) enota današnje množične kulture, ki kar se da izrablja značilnosti elektronskega video medija. Zanj je značilna podlaga v neprosojnem magnetnem traku, ki nima nič skupnega s filmskim trakom, z njegovimi kemijskimi in fizikalnimi lastnostmi[112].

:::

[112] To razliko je osvetlil Pascal Bonitzer v tekstu *Video površina*, uvrščenem v knjigo Slepo polje, Ljubljana 1985, fr. izvirnik Le champ aveugle, Pariz, 1982.

Gre za podobo, sestavljeno iz točk (pikslov), ki niso občutljive na igro svetlobe in senc, kar je značilnost filmskega traku, ampak so, še posebno pri trirazsežnostni računalniški animaciji, material algoritemskih manipulacij; tisto, kar je "zadaj", ni več realni model, temveč - tu mislimo predvsem na digitalni video - algoritemska matrica, ki predpostavlja številsko, izračunljivo vrednost za vsako točko posebej.

Video površina je kar se da umetna, sintetična in manipulabilna, nima strukturirane, večplastne globine, ampak, še posebno ko gre za MTV glasbeni video, kar se da napolnjeno in zgoščeno površino. Namesto senc, ki rabijo kot obet domišljiji, imamo med sabo prekrivajoče se sintetične slike, ki se menjavajo v drznem ritmu. Podobno kot tehno glasba s svojimi ritmi v smeri 170, celo 200 udarcev na minuto, tudi MTV-jevski glasbeni video izziva naravno zaznavo in skuša od pogleda izsiliti nemogoče, namreč, da bi vsako sekundo dekodiral kar se da veliko podob in se s tem spremnil v stroj za gledanje. Takšna nasičenost slikovnega, povezana z gostim in pospešenim mrgolenjem podob na magnetnem traku, je nedvomno tuja kreativnemu pogledu, ki hoče ob tistem, ugledanem na podobi, uvideti tudi tisto, kar je zunaj nje, vendar je nakazano z umetnikovim vodenjem pogleda. Takšen pogled je recimo nujen za umetniški film, ki zahteva kompleksno, dopolnjujoče gledanje, s katerim se preseže naivna in zato obscena stopnjo "pokazati vse".

Pri MTV glasbenem videu so mediju primerne tudi njegove vsebine. Mislimo na v drznem ritmu spreminjajoče se instantne podobe, katerih jedro je totalna zamenljivost; vse lahko preide v vse, jabolka so lahko hruške, kocka krogla ... Stvar v podobi je izgubila svojo avtoriteto, spremenila se je v digitalno surovino, v čistega označevalca, namenjenega vizualni/taktilni fascinaciji in neobvezujoči igri podob brez referenčnega okvira. MTV-zirana podoba-slašči-

ca-šminka za oko je zato v določenem smislu tudi ranjena podoba in komaj-še-podoba ali celo kot-da-podoba. Ničesar ne obeta več, nima produktivnih praznin in zapeljivih mest, na katerih se začenja proces umetnikovega "vodenja pogleda".

Prav takšna zasičenost in drzna ritmiziranost ob hkratnem manku avtoritete in iluzijskih praznin je značilnost tudi MTV-zirane besede, kakršno najdemo na nekaterih medmrežnih straneh, se pravi tiste, ki skače in rejva in funkcionira predvsem kot vizualna entiteta. Gre za besedo, namenjeno fascinaciji, ki jo omogočajo posebni učinki, še posebno tisti, ki spremljajo digitalni medij in kiberprostorske artikulacije. Takšna beseda funkcionira le znotraj igre vizualnih učinkov, sicer pa je ranjena beseda, kajti ne sodeluje več pri konstrukciji mest nedoločenosti, ki sicer burijo domišljijo pri zahtevnejšem bralcu. To je beseda, ki se bolj gleda kot bere. Ima svoj smisel v konkretni in vizualni poeziji, spričo oprtosti na sofisticirane posebne učinke pa je v svoji današnji, MTV-zirani varianti predvsem enota novomedijske šminke in kot takšna tuja kakovostnejši literarni kreativnosti.

Zahtevnejša literarnost pa je tuja tudi disneyficirani tehno-literaturi, ki je v podobnem razmerju do tematskih parkov (Disneylandov) kot MTV-zirana beseda do MTV glasbenega videa. Če je splošna značilnost disneyfikacije kičasta in instantna prezentacija fikcijskih svetov v obliki, za katero je značilen presežek na izrečenem, povedanem, do obscenosti stiliziranem, iz katerega je izrinjena vsakršna produktivna dramatičnost in konfliktnost, velja podobno tudi za disneyficirano literaturo. Opredeljuje jo izživljanje v posebnih učinkih, programirana doziranost všečnih vsebin (s strojno natančnostjo je izračunano zaporedje zapletov in razpletov, konfliktnosti in idil, gospodovalnost avtorja (ki je popoln gospodar nad zaključenim številom možnosti, ki jih odpira interaktivnost) in

izključevanje mest nedoločenosti, se pravi iluzijskih praznin, ki vabijo zahtevnejšega bralca, da bi dodajal, polnil, nadgrajeval s svojo domišljijo.

MTV-zirane besede in disneyficirana literatura so blizu današnjemu posamezniku kot bitju estetske prakse (lat. homo aestheticus), katerega poglavitna aktivnost so visokoadrenalinski tripi in izkušanja vsebin z dražljaji na kar se da visokih frekvencah. V poglavjih o tehnokulturi in simulatorju (*Vrtoglavica zanalašč*) smo opozorili na njegova iskanja, ki so intenzivna tudi v prevladujočih usmeritvah umetnosti 20. stoletja, še posebno v tistih, ki so izšle iz zgodovinskih avantgard in neoavantgardnih pojavov 60. let. Umetnost del z drznimi "paketi" visokofrekvenčnih dražljajev je v mnogočem religija tostranosti, primerna potrebam estetskega človeka kot značilnega lika konca 20. stoletja v evro-ameriškem svetu.

Toda posameznik kot bitje visokoadrenalinskih estetskih praks in zaznav je dominanten lik le pod določenimi pogoji; potrebuje prav poseben svet (z zanj značilnimi hierarhijami potreb in užitkov) in prav posebno "tostransko" religijo, kar pomeni, da je zgodovinsko in zato spremenljivo bitje. Nedvomno je možen tudi, pogojno rečeno, etični človek kot oseba, ki prestopa obzorje estetskega človeka, ki ni "gnan" na pakete estetskih dražljajev in ki se usmerja k ustvarjalnosti, bistveno različni od estetske. Ne prizadeva si za estetske artefakte, temveč za, pogojno rečeno, predmete, ki so konstitutivni za skupnost in solidarnost v njej, za spoštovanje osebe in za ljubezen do drugega in drugačnega. Zelo verjetno je, da tudi etični človek potrebuje umetnost, vendar drugačno, postestetsko, odčarano, morda tudi ontično drugačno, bodisi povsem nepredmetno, vezano le na intersubjektivne odnose, bodisi povsem materialno, ki skuša obnoviti in obogatiti izkustvo z neposrednimi enotami. In če bo k tej umetnosti (še) sodila literatura, bo zelo verjetno takšna, ki

se upira prej skiciranim MTV-zacijam in disneyfikacijam; to bo literatura besed z avtoriteto, besed, ki stojijo za trdnim pomenjanjem, besed, ki zadenejo. Med njimi bodo lahko tudi tiste, ki bodo hipertekstno aranžirane, se pravi, da bodo sledile pričakovanju/obetu, ki spremlja hipertekstno povezavo.

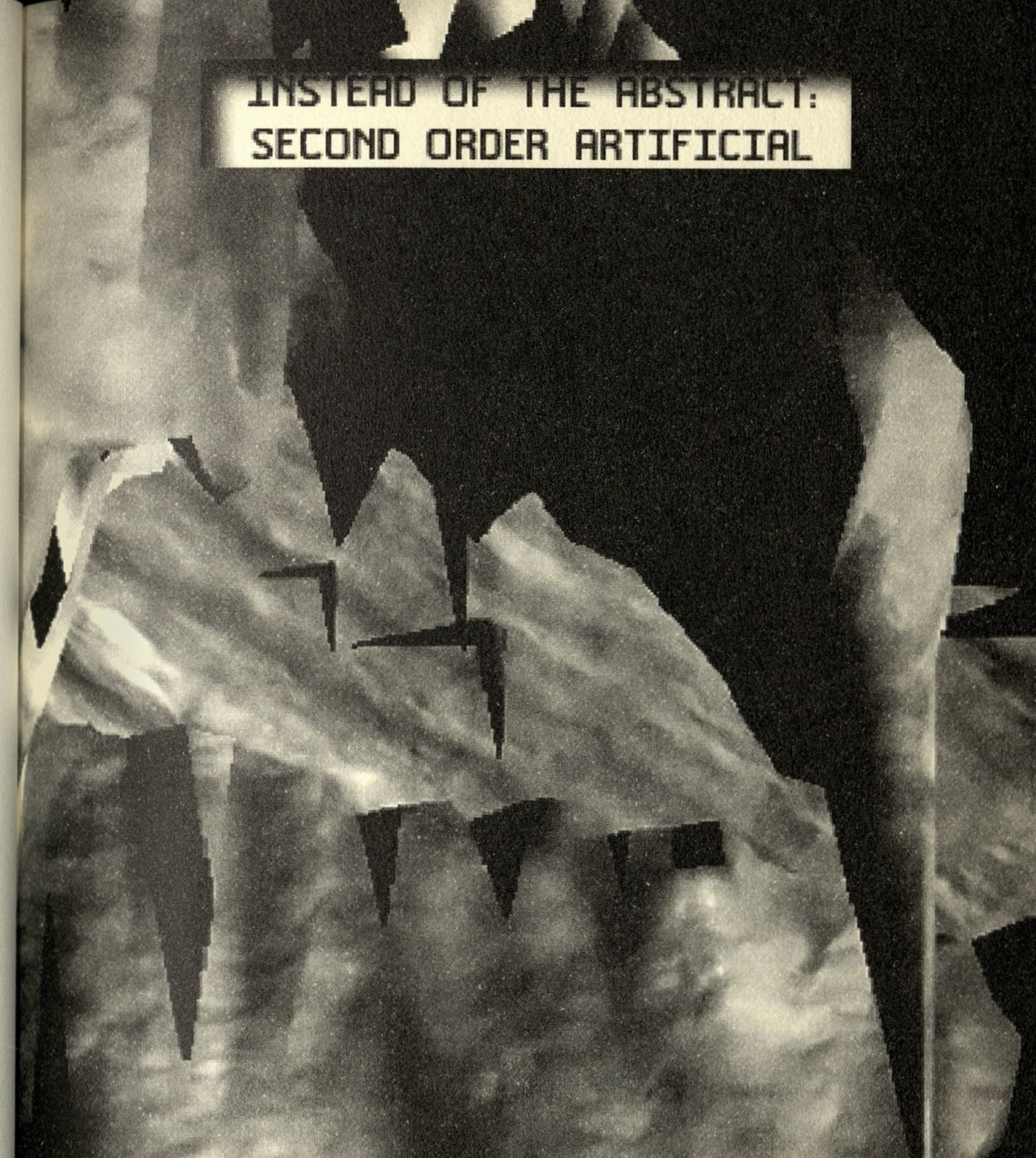
Se z iztekajočim 20. stoletjem končuje obdobje estetskega človeka in bomo z novim stoletjem/tisočletjem priče prihodu etičnega človeka? Je umetnost, kot jo poznamo v tem stoletju, le velika in fascinantna religija tostranosti prav za to stoletje, in smo zdaj že priče najavljanju prehoda k novim vrednostnim in ritualnim orientacijam, ki bodo poglavitne vsebine za novega človeka v prihodnosti? Piscu te knjige so tuje takšne spekulacije in obskurantistična milenaristična pričakovanja. Etičnega človeka postuliramo le kot možnost; nikakor ni nujno, da bo izrinil estetskega človeka, lahko bosta le koeksistirala ali pa bo v prihodnjih desetletjih prišlo celo do popolnega zmagoslavja estetskega človeka. Recimo estetskega človeka II, ki bo s svojo prakso in zaznavo kontaminiral vse inštitucije in visokoadrenalinsko umetnost ekstaze naredil za poglavitno vsebino življenja, za znanost o njem in celo za njegovo politiko.

TA KNJIGA

# Namesto zaključka

Ta knjiga stoji, točneje rečeno, se bere, bralca nagovarja in mu odgovarja, dokler so prižgani zasloni, se zibajo simulatorji na orjaških hidravličnih nogah, so oživljeni sintetizatorji in sekvencerji, ohranjata podobe in zvoke ne več izgubljenih časov videorekorder in sampler, so priključeni računalniki na svetovna omrežja. Ta knjiga stoji, dokler traja posel estetskega človeka, dokler je ekstatično v transu rejvarska družba, dokler se cvre goreči Rim na ritmih in frekvencah, ki so kar se da protinaravne, izumetničene. Ta knjiga stoji, dokler so prižgane luči tudi na najvišjih nadstropjih losangeleškega središča (*Downtown L. A.*) in njihovi odsevi interferirajo z laserskim žarkom, ki ga iz nevadske daljave pošilja lasvegaški hotel-piramida Luxor. Ta knjiga stoji, dokler je na razpolago Los Angeles kot instantni Novi Jeruzalem za vse mogoče in nemogoče scenarije rušenja in preoblikovanja. Besede v tej knjigi funkcionirajo, dokler so mogoči teksti kot virtualna resničnost, teksti, gnani na tehno napetost in tehno presenečenja.

Ta knjiga ugasne, ko so izklopljeni pametni stroji, ko se sampler in videorekorder ne borita več proti izgubi podob in zvokov preteklosti, ko se utrudi visokoadrenalinska tehnologija. Listi v njej se sprimejo in jo naredijo neberljivo, ko zajame posameznika samota brez luči, samota nizkoadrenalinske bolečine. Iz krča njenega usihanja se izmuznejo le njene besede, poiščejo si digitalne nosilce in se razselijo po elektrosferi.


INSTEAD OF THE ABSTRACT:
SECOND ORDER ARTIFICIAL

## PHILOSOPHY OF TECHNOCULTURE, SCIENCE-FICTION AND THE ULTIMATE ISSUES OF PERSON

Although discussions about postmodernity, postmodernism and other post-isms have for the most part lost their immediate relevance, a certain 'post' retains its importance for the cultural studies concerned with interrelatedness of modern art and newest technologies—in the sense that these theoretical projects are placed subsequently both in regard to euphoric reception of new technologies as well to the deconstruction of the ideological, utterly optimistic reception of cyberculture. The orientation of a number of works (from those by Arthur Kroker, Hakim Bey and Mark Slouka through to Richard Barbrook, Sadie Plant and Mark Dery) is towards the critique of virtual capitalism, Californian ideology, mechanisms of net-domination, technotranscendentalism, cybermachismo, technoscientism and technoplatonism. While, as it appears, it is almost an activist vigour and a clear political strategy that drive the above-mentioned critique, this orientation is also of importance to the theory and aesthetics of art and literature in the age of computer mediated communication. A number of elementary concepts of cyberart aesthetics, having been developed along artistic application of new technologies (e.g. total immersion, nonlinearity, tactility, interactivity), cry out for demistification, disenchantment.[113]

:::

113 The artistic applications of virtual-reality technology may therefore prompt the question whether it is possible to realize the sensations of total immersion into the mediascape only through the annoying, user-unfriendly interfaces such as DataGlove, DataSuit and Head-mounted display, or it is possible to achieve this effect (provided the recipients are perceptive enough) also through much more subtle means? The thought of such a possibility occurred ages ago to one of the pioneers of virtual reality, Myron W. Krueger, as he worked on his artistic project Videoplace; he designed it as "unencumbering, environmental artificial reality", which means that one could experience it without having to wear special gear. Besides by using

Are the issues raised from within the horizon following the hype of new technologies in the arts, and the euphoric apologies of cyberculture also relevant to the theoretical discussions about science-fiction? They are—as far as "deconstruction" the ideological structure of cyberculture is their subject-matter. For the duration of euphoria, this culture's apostles often reached for examples exactly into the lives of cyberpunk characters. Let us only mention the passage in the *Neuromancer*, quoted more than a thousand times: "Case fell into the prison of his own flesh." (Gibson 1983:12), which has grown to form a referential basis in the modelling of the technoplatonistic bible. But cyberpunk—as an artistic practice and a counter-cultural movement of mirrorshades-carrying protagonists, i.e. those who brought about the daring integration of the realm of high-tech and modern pop underground—also has something which we could term "a rational core", and for more than ten years now it has been pursued by that part of academic theory which was formed separately alongside the hype of virtual reality, cyberspace and net communications. And it is exactly such a position that it is productive also in view of the other domains of cyberarts, that is to say, in search of their productive paradigms which rightly survive also in the time following euphoric reception. Criticism, which

:::

unencumbering interfaces, one can step (immerse) into artificial environments subtly also with the help of sophisticated application of intrinsically artistic techniques, say, by the painter constantly changing the viewing point, deceiving the gaze, and thus simulating dynamic depth. Similar holds true for tactility, which is not only an exclusive achievement of the tactile feedback in virtual reality, realized by means of high-tech—it can as well result from purely artistic procedures. In his essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1986: 43), Walter Benjamin observes that "the work of art of the dadaists became an instrument of ballistics. It hit the spectator like a bullet, it happened to him, thus acquiring tactile quality." Present-day discussions about the specific features of hypertext steer perpetually between the links in software sense, and links in the sense of those (post)structuralist writing paradigms as discussed by Roland Barthes, Jaques Derrida, Julia Kristeva, Giles Deleuze and Felix Guattari on the other.

debunks the euphoric ideological construction of space, which for several years was the venue of reception of cyberpunk works, does not take anything from these texts away. On the contrary, it releases them from the unrewarding role of being not merely texts of a certain literary practice, but being also the constituents of a quite particular ideology.

The present text is more of a philosophical essay than a theoretical piece of a pure literary criticism. It attempts to re-draw attention to some segments of traditional and contemporary science fiction which are relevant in understanding the contemporary individual, their questions and dilemmas. Here at issue is the individual as implicated in the paradigm of new technologies (and of techno-sensitivity), the individual who found their far-reaching treatment–a treatment with amazingly visionary energy–in science fiction. Last but not least, here at issue is the individual as can be glimpsed after the hype of the euphoric ideological construction of cyberspace–who, however, remains in this space, day after day more active in the world of new technologies.

How is it that the novel by the brothers Arkady and Boris Strugatsky *Roadside Picnic* concludes–as a text which indeed has no Burroughs' *Interzone* but does have a *Zone*, an area as enigmatic and forbidden as it can be, a contaminated rubbish tip, and, at the same time, also a metaphor for transcendence itself? To put this with the monologue of the main hero, Redrick, a stalker, who, as the last secret of the Zone is revealed, becomes aware of how tragic and senseless his doings are, and also discovers things which are above his life action and stalker's fate:

"I am an animal, you see that. I don't have the words, they didn't teach me the words. I don't know how to think, the bastards didn't let me learn how to think. But if you really are ... all-powerful ... all-knowing ... then you figure it out! Look into my heart. I know that everything you need is in there. It has to be. I never sold my soul to anyone! It's mine, it's human! You take from me what it is I want ... it just can't be that I would want something bad! Damn it all, I can't think of anything, except those words of his... "HAPPINESS FOR EVERYBODY, FREE, AND NO ONE WILL GO AWAY UNSATISFIED!" (Strugatsky 1977: 145)

These words, which remind one of the monologues of the characters of world literature's great texts, perhaps even those of Dostoevsky's The Brothers Karamazov, direct one towards the fundamental issues of contemporary science fiction; its core lies no longer only in the fascination with modern technology and technosciences, but in the transition to fundamental anthropological, existential and social themes, as well as to problems which bring into focus the fundamental issues of persons–even though what is at issue is no longer the person in the sense of the modern-age subject as pondered in Western philosophy, neither existence in the sense of the philosophical existentialism, but a being with a shaky and vulnerable identity, set somewhere between the animate and inanimate, or, indeed, between two deaths (Lacan's concept). The stalker's poignant realisation at the disclosure of the zone as the transcendental principle of his life's tragic path embodies the core of present-day science fiction. This is a surprisingly sincere, penetrating and almost philosophically amplified treatment of themes which otherwise are most closely associated with modern technologies and are also dependent on changes in the technological context. Today, however, they are of key importance for understanding the modern individual.

## From the fascination with technology to the ultimate issues of the person

Contemporary science fiction is a field where what is at issue—so to speak—is the matters of life and death; in a concentrated way it establishes a clear space from which the protagonists cannot escape and have to confront the deepest dilemmas of the person, the most critical existential issues and answers to them. This is fiction in which is it less and less the star wars that count; it is rather the war within an individual's intimacy that is acquiring an ever greater weight. Often this is the war for existential self-fulfillment and the battle with the threat of apocalyptic destruction. Disclosure of all the possible zones and interzones culminates in the self-disclosure of the protagonist's own sombre fate; only as they step over their threshold does the path to their own self and to general human issues open up for them.

In the clear space, from which they cannot escape, the characters are compelled to experience direct confrontation with the most profound existential issues. This space—artificial, artificially driven and exponentially intensified—is styled by artistic means so that the individuals in it are put into the state of ecstasy, which often enables even dialogue with (techno)transcendence. Such an extra-ordinary state is caused by second-order artificial (we coined this term with respect to the second order cybernetics), which implies the ontological uncertainty about living and non-living. The clear space is the stage at which the individual is torn out of their place in the continuity of everyday routine, now pursuing an already-no-longer, at the same time standing in front of a not-yet. In other words, the individual finds themselves in the position where there is a "now" the depth of which has been underpined, and which one

has filled with the extreme eventful, with the latter, in a sense, stripped off any context, almost metaphisical. Temporal dimension of the clear space could be therefore explained also in the terms of Roman Ingarden's theory of methapisical qualities:

"In our usual, everyday life, oriented on 'small' practical ends and their realization, situations in which these qualities would be revealed occur very seldom. Life flows by–if one may say so–senselessly, gray and meaningless, with no regard for the great works which might be realized in this antlike existence. And then comes a day–like a grace–when perhaps for reasons that are unremarkable and unnoticed, and usually also concealed, an 'event' occurs which envelops us and our surroundings in just such an indescribable atmosphere. Whatever the particular quality of this atmosphere, whether it is frightening or enchanting to distraction, it distinguishes itself like a shining, colorful splendor from the everyday grayness of the days, and it makes of the given event life's culmination point, regardless of whether the basis for it is the shock of a brutal and wicked murder or the spiritual ecstasy of union with God." (Ingarden 1973: 291)

But in this text we use "clear space" also as a methodological and technical aid in addressing the issues about the contemporary individual, spoken out in the context of science-fiction. We employ it as a matrix which allows quite particular, exclusive observation of certain schemes and actions, while, on the other hand, it overshadows, and even pushes into the background other issues. Once the matrix of the clear space is installed, a quite particular movie starts running in front of our (spiritual) eyes.

The peculiarity of the clear space demands that it be contextualised and historicised, placed in time. We look through it today, i.e.

from within the horizon following the euphoric reception of cyberculture. But the act of its installation is defined also by the position of its installer, i.e. the author of the present text. He is part of a culture which is not technoculture in the sense which consitutes the criterion for cyberpunk authors, and which two editors of the compendium *Technoscience and Cyberculture*, Michael Menser and Stanley Aronowitz, ingeniously described as follows (Menser & Aronowitz 1996: 10): "American culture is technoculture, from the boardroom to the bedroom. This is not to say that there is just one American culture; there are many, yet each is a technoculture. Truckers and cyberpunks, rap musicians and concert pianists, even hippies and the Amish all employ technologies in such a way that their cultural activity is not intelligbly separate from the utilization of these technologies".

The author of this text, however, arises from the tradition defined by the Central European concept of culture which always implies a certain "more", a certain residue, whether in the sense of the beautiful soul, an eternal or at least a great idea, national independence, the challenges of transcendence, or similar. We approach therefore technocultural, cybercultural and cyberpunk problems through the matrix, which, however, is by no means quite pure; rather it is–metaphorically speaking–soiled, tied to the ground by the Central-European way of thinking about culture. Although Slovenia has seen artistic projects by the *Neue slowenische Kunst* group, which are also relevant and interesting to the audiences abroad, the ideological construction of the country's national culture takes the pattern in which the central place goes to the very national literature. Moreover, national literature is put into the role of surrogate politics; it is also through and by means of national literature that the nation's politics is being made, it reflects the nation, and the nation

identifies itself with it. What in the United States is technology, national literature is in Slovenia.

Let us now resume the discussion about artificial environments in science fiction and the issue of its characters. Contemporary science fiction–turning away from the fashionable fascination with technology to anthropological and existential themes which are dealt with in the framework of new technologies and technosciences–also finds contact with the predecessors of science fiction found in the framework of European Romanticism and related movements.[114] Some texts by E. T. A. Hoffmann (above all *The Sandman*), E. A. Poe, Jules Verne and Jean Paul are characteristic of this orientation, an orientation which in turn (though with some delay) also influenced *L'Eve future* published in 1886 by Auguste Villier de L'Isle Adam. And by no means may we forget Mary Shelley's masterpiece *Frankenstein*. Just as modern authors are influenced by the achievements of modern technologies and technosciences (virtual reality, nano-technology, artificial life, robotics, chaos theory, molecular biology, genetics), their predecessors, too, turned to the sciences of their own day; Mrs Shelley,

:::

[114] The contact between contemporary science fiction and (primarily European) fictional literature of the 19th century? No doubt, there are some points of convergence in the motifs and themes. The two literary orientations also share committment to the artificial in the sense of expansion and superstructure of the naturally given. Yet, most clearly, two divergent orientations are at issue. Fantastic (especially Romantic) literature of the 19th century is crucially implanted in a quite particular world, and coded with literariness characteristic of the period which can by no means simply be reconstructed in the latter half of the 20th century–and even less so at its very close. Cyberpunk and Avant-Pop in contrast, is crucially vowen into a world which itself became science-fictional (this is Bruce Sterling's view expressed in the Preface to Mirrorshades), it is written with the grasps of postmodern literature, which is seen, among other things, in its complex attitude towards contemporary film, video, audio in tactile culture. Both the technology of writing as well as the distribution of time and space in its texts have been influenced by various of TV-series and film genres, and possibly even music videos. There are two different types of articial in these tradicions, too; namely the mechanical artificial of tradicional SF, and the cybernetic one of cyberpunk fiction (it could be called "a second order arificial").

for example, was concerned with the developments in electro-mechanics and galvanics, and Hoffmann with the trade (or, indeed, the art) of automatic machines, which culminated in the works of Jacques de Vaucanson, and the father and the son Jacquet-Droz. Especially Vaucanson's *The Flute-player* and Jacquet-Droz's *The Scribe* were unbelievably advanced products of this trade and were used by the contemporary literary authors as models of artificial beings in a rather similar sense as smart machines and virtual agents are used by science-fiction authors today.

In these writers of one and a half or two centuries ago, however, we also encounter a strong orientation towards existential problems, incited by technological achievements. It appears that art profits directly from the artificial, the synthetic, from whatever is conveyed to the largest extent possible by man, and from imagination whose inspiration is technology. The modelling of future things and alternative, even transgressive forms of life in the sense of science fiction sharpens the atmosphere created in a literary work to an ecstatic point at which the issues of the most consequential existential alternatives are crystallised more poignantly than in everyday natural situations. Let us make here only a fleeting reference to Mary Shelley's novel *Frankenstein* and Hoffmann's *Sandman*.

In Mrs Shelley's text, we encounter Frankenstein's synthetic product, a monster whose tragic destiny raises a number of very deep and nowadays particularly relevant dilemmas associated with the physics and metaphysics of the person and with the fate of mankind facing the challenge of modern sciences and technologies. Frankenstein's monster is one of the most tragic characters in world literature; not only was he denied a name by its creator, but also—and this is crucial—a future. Out of fear that he may represent the threat to the future of mankind by a race of future people, let us

simply say proto-cyborgs, he was also denied a bride and thus the possibility of reproduction. Tragically, nameless and unhappy, he vanishes together with his deviant creator from the face of the planet. Frankenstein is also a text which, at a very early stage, envisages a shift from the traditional orientation of science, bound to analytics and description of the laws of nature, towards a science which itself has become creative, promethean, and–in a certain sense–also artistic; it directs itself to the production of the models of life as such. This is the shift, which in recent years was the concern of the theory of artificial life, conceived as an investigation into alternative forms of life in inorganic, symbolic environments.[115] What is at issue here is life-as-it-could-be, as opposed to the familiar forms of life (life-as-we-know-it).

Also extremely relevant, even in the context of cybernetics and cyber-anthropology, is Hoffmann's *Sandman*. For the main hero, Nathanael, falls in love with Olympia who is a synthetic being-automaton, built according to the logic of clock mechanism and with regard to the already mentioned Vaucansanian artistry of automata. Olympia is an unbelievably lovely being, who/which, however, is only capable of sighing "uh, uh", and, at best, of articulating the reply "Goodnight, my dearest".[116] Although Nathanael is

:::

[115] A number of relevant dilemmas, which are raised by Mrs Shelley's novel on Frankenstein's tragic creature, have been presented in greater detail by Georg Slusser in the text The Frankenstein Barrier, which was included in the book *Fiction 2000*, edited by G. Slusser and T. Shippey (1992).

[116] This text by Hoffmann is the object of Freud's analysis *Das Unheimliche* (The Uncanny), the focus of which, however, is on Sandman rather than Olympia. Sandman's terrifying quality is interpreted in terms of anxiety of the castration complex in children; the threat of blinding plays the role of a metaphor for castration. Freud's analysis (*Gesammelte Werke*, Vol. 12, pp. 229-268) includes an important cross-reference to the text of E. Jentsch Zur Psychologie des Unheimliches (1906), which treats the terrifying sensation of intellectual uncertainty at the question whether something is alive or not, and/or when the similarity between the living and the non-living is carried too far. Doubtlessly, this realisation refers to Olympia, but it remains relevant also in view of 'suspicious' would-be beings of today (cyborgs, virtual creatures and agents, bots). Intellectual uncertainty corresponds with ontological uncertainty of recent life-like artificial which caused the atmospheres of horribly.

educated, well-read and sensitive, he does not find this particular muteness of the beloved person disturbing. He does not find it a matter of dispute; on the contrary, he even acquiesces and turns against words, against the customary, discursive communication.

"What are words? Mere words! The glance of her heavenly eyes expresses more than any commonplace speech. Besides, how is it possible for a child of heaven to confine herself to the narrow circle demanded by wretched, mundane life?" (Hoffmann 1969:162.)

Without embarrassment, Nathanael thus loves a puppet which is dumb. He loves it as a being which for him is quite unthreatening, symbolised and idealised. By means of its very muteness and non-resistance this being shelters him from disappointments in the form of beings of real closeness, in which there triumph the weight of life and pain, the undisguised real, and the law of the day. To Nathanael Olympia was an unthreatening replica-addition, a partner, whose giving-back of what he puts into it himself can be controlled, which can jeopardise him in no way, hurt, outdo, resist him. Nathanael prefers to hear only "Uh, uh" to "Never more", "I won't", "Nowhere" and "No". His love for the mechanical synthetic being implies an intercourse which is gentle, light, free of the leaden weight of the real; one plays with it or plays it. This syntheticity, no doubt, implies that another, non-transmitted, non-symbolised and non-virtualised reality, which can give the most painful and cruel feedback, is being put into brackets. Choosing Olympia, the main character chooses mechanically conveyed communication and a synthetic being (it is interesting here that he discovers the beauty of his beloved through an interface, precisely, special binoculars, "perspective"). This also implies relevance in the context observed by recent theories concerning computer mediated communications, since the protagonists of life in the net and through the net favour

persons whom they approached through the net, at the expense of real persons, i.e. those in their physical proximity; often they love virtual clones more than real proximate people. Here at issue is again the fateful re-orientation to artificial, cloned, virtual, often merely programmed constructs and creatures, who could never be as dangerous and 'difficult' as are persons in physical proximity. (This is an experience of communication in cyberspace. There certainly are exceptions; even in cyberpunk novels, net connections are extremely committing, often without the possibility of breaking communication up as one pleases.) The contemporary user of the net, too, therefore often takes Nathanael's stand; in a given situation, even in the so-called cybersex, they come to desire a partner in the form of Hoffmann's Olympia. That is why we also come across this couple–in a modernised form–in contemporary science-fiction texts.

Let us mention only in passing the story by John Helfers *Ghost in the Machine*, one of the sixteen "biting" tales titled *Future Net* (1996). The character, Marc, having suffered severe injuries in a traffic accident, undergoes major brain surgery, which turns him into a very vulnerable being, sustained more or less by informatic technology. In cyberspace he suddenly discovers his wife, Caroline, who had died in the accident. She tells him that now she is merely as a synthetic being, produced by a computer out of his memories. He himself grows to wish that they should go on meeting in a form which still enables a participation in real life, and involves at least a part of the body. But Caroline, whom he still loves, confronts him with a critical alternative.

"'But why can't I just visit you like we are now?' I asked.

'Because I know that isn't what you really want. Is this how you want to live for the rest of your life? Trapped in that dead shell, only

able to walk and see me when the doctors allow you to? Or do you want the freedom to go anywhere, do anything, whenever and wherever you want? Can you really say there's a choice between the life you have now, and the chance you have before you?'" (Helfers 1996: 228.)

Caroline persuasively promises him a dream-like, fairy-tale future in the sense that they would flee into the net; there they would travel without ever getting weary, they would do everything they wanted, have all the times of the world and be together in eternity. Despite the doctor's warning that Caroline is only a manifestation of his subconsciousness and that, if he follows her, he will in fact commit suicide, the hero of this story makes his own decisions. The text, written in the first person, concludes Marc's final act.

"I looked from Jim's face to my wife's one last time and decided. Stepping forward, I took my wife through the portal, and into whatever lay beyond." (Helfers 1996: 237.)

## The characters of SF: vulnerable and endangered persons rather than supermen

The 19th-century masters in question already raised critical and universally human issues, but these can be articulated in a yet more expressive manner within the environments devised by the modern technosciences and smart-machine technologies, interfaces, and nets. Above all it is cyberpunk and Avant-Pop science fiction that pursues these environments. Therefore the characters in this particular fiction are, as a rule, no supermen, although they may as well be quite successful in their actions; rather, they are very vulnerable, let us simply say "soft" characters. Their existence is jeopardised, the environment of modern technologies draws them out onto that

clear space where they cannot simply steal away to avoid the major alternatives of their own fate and direct confrontations with, conditionally speaking, transcendence as a recurrent symbolic and beyond-reaching institution. Let us recall Case from Gibson's now legendary N*euromancer*, a successful console cowboy who he manages to break the 'ice' of the modern fortress Tessier-Ashpool, yet he is an vulnerable and tragic person from the edge of physical survival[117]. The money which is going to accumulate on his Swiss bank account as a reward for some successful business in cyberspace, he will spend on a new pancreas and liver, i. e. for the urgent salvation of his ultimately endangered existence. He is no full-blooded James Bond[118] and once the mission has been completed, there will be no holiday with beauties awaiting him on the Seychelles, but, as the first thing, the journey to the hospital to get the transplants. Alex in Bruce Sterling's *Heavy Weather*, too, is sickly, fragile, a hero in need of medical intervention. That is why at the end of the novel his sister and rescuer Jane declares their common fate in the following words:

"We're not lucky, Alex. This is not a luck time. We're alive, and I'm glad we're alive, but we're people of disaster. We'll never truly be happy or safe, never. Never, ever." (Sterling 1995: 275)

Neither Case nor Alex, nor the previously mentioned Marc is some kind of full-blooded Rambo, and the same holds true for a number of other characters of cyberpunk texts. But, and this is the

:::

[117] Do we exaggerate with such an "mitteleuropische" reading of Gibson's main character? Douglas Kellner wrote on these issues: "Gibson's romantic individualism, however, is more like the German romanticism of Schiller which did not celebrate nature over culture as in Blake and some English romatics, but rather deployed diversity, irony, and complexity to delineate the relations between humans, culture and technology." (Kellner 1995: 308)

[118] Neuromancer leaves a great deal of Fleming aftertaste; let us only think of express shifts of global and even orbital locales. Besides, Case displays no moral restraint, carrying out his deviant actions.

most important here, the vulnerability, fragility and tragic condition of the heroes as "people of disaster", who range from the characters found in Hoffmann and Mrs Shelley through to those found in Gibson and Sterling, is indeed a prerequisite for the shift in orientation mentioned at the beginning of this text, i. e. the move away from fascination with the achievements of the new technologies (which, however, is still dominant now in a number of cases) towards technologies which sustain the context for articulating the first and the ultimate issues of man as a person and social being. Encounters with technologies—often also in the form of natural catastrophes and consequences of misconceived social Darwinism and apocalyptic events—are used as a screen which grants the insight into the clear space where the issues of the person, freedom, self-realisation, attitude towards death, fellow-humans and transcendence are articulated. All of a sudden, the most varied, extremely pointed and conflicting options stand side by side: birth, death, transcendence, apocalypse, salvation, pain, happiness, deviant action. And this background is also extremely productive for language itself, since the extraordinary, the deviant and the reaching beyond may be adequately described in language which itself is driven to its extremes.

After all, the stalker's zone is also the experience of Case and Alex, Sterling's character, confronted with the tornado F-6 in *Heavy Weather*. The writers' reception to the challenge of these environments is seen in true linguistic bravuras. Let us recall Gibson's descriptions of the atmosphere as Case is cracking Tessier-Ashpool's ice.

"His mouth filled with an aching taste of blue.

His eyes were eggs of unstable crystal, vibrating with a frequency whose name was rain and the sound of trains, suddenly sprouting a

humming forest of hairfine glass spines. The spines split, bisected, split again, exponential growth under the dome of the Tessier-Ashpool ice. (...)

Darkness fell in from every side, a sphere of singing black, pressure on the extended crystal nerves of the universe of data he had nearly become...(...) Case's consciousness divided like beads of mercury, arcing above an endless beach of color of the dark silver clouds". (Gibson 1993: 304)

The qualities of the extraordinary, the deviant, the extreme, the exponentially intensified which accompany actions in the domain of the zone of today, the fortifications of artificial intelligence themselves indeed compel the writer to respond to their challenge with a language which goes far beyond everyday speech, it becomes poetically conceiving, daringly creative. The aestheticist attitude of Gibson's description the quoted above, reminds one of, say, some descriptions found in Wilde's *Picture of Dorian Gray*. The finest pieces of science fiction, especially in its contemporary, cyberpunk variant, thus prove to be a most relevant domain of (genre) literature, which, raising ontological, ethical and anthropological themes, requires adequate conceptualisation. How should one conceive these above-mentioned distinctly philosophical ingredients of the genre? Through what kind of theory and methodology can they be approached?

## SMART MACHINES FOR ARTICULATING [TECHNO]METAPHISICAL QUESTIONS

The issues concerning the characters in these texts, seen in the framework of various theories of post-modernity, point towards the postmodern destabilisation of the individual's identity. In question are the issues of the individual as merely a software (RAM)con-

struct, virtual agent and net clone (at this point let us recall Mark and his life beyond contingency with flesh in the novel by Pat Cadigan, *Synners* (1991)). Furthermore, there is the mind/body problem in the sense of the mind/network problem, the issue of the body without organs (the concept found in Deluze-Guattari's *A Thousand Plateaus*) and of organs without the body (Arthur Kroker's concept in *Spasm*), the concept of terminal-identity (described in the work bearing this title by Scott Bukatman), and a large corpus of questions concerning the cyborg. The challenge for theory is undoubtedly the character in these works, as well as the atmospheres and situations in which the author places him. These are as unusual as they can be, and they also leave ontological questions in their wake, questions associated with the status of non-space, space-time, immateriality, non-geographical articulation of the net, recent life-like artificial and would-be-worlds.

The very modern technology of smart machines holds a special place in the modelling of such (techno)atmospheres set between issues of elegies and technometaphisics on one hand, and techno or, better raving ecstasy on the other. In a daring way it evokes extreme, even transgressive situations and drives the 'parties' involved into states of the ecstatic and the reaching beyond; they search their own limits and radiate even beyond them. The machines of informatic technologies are therefore also machines for articulating (techno)metaphysical questions and for producing extreme atmospheres. These are the machines which organise and arrange objects' and persons' actions and reactions so that they find themselves totally immersed, as in a whirlpool from which they try to save themselves by giving away part of their most authentic properties. They let in a certain 'more'. And literature is an art which has always betted on it.

The (techno)metaphysical qualities as the properties of special atmospheres–in which the characters are in it up to the neck and are forced on the ecstatic clear space to seek for answers to fundamental existential dilemmas–are present in the masterpieces of science fiction as literature with marked generic and trivial features, namely, those texts which focus on the survival strategies of people of disaster, on vulnerable and destabilised selves, on the deus ex machina, on emancipation and escapes in the net, and on the issue of death within the framework of challenges imposed by techno-science. (Techno)metaphysical qualities also accompany the actions of characters, the secret, often even transcendental goals. The goals of these characters with destabilised identity, as a rule, point to the experience of the distant, the reaching beyond and the unusual, the particularly terrifying and horrible. In Sterling's novel Heavy Weather, which anticipated the now fashionable film-makers' interest in extreme atmospheric conditions (say, in the film Stormchasers, filmed in IMAX technology, and the cinematic hit Twister), the role of transcendental and apocalyptic experience in Heavy Weather is taken by tornado F-6, described as apocalyptic transcendence, as something which will grant the heroes the last and the supreme experience. Sterling conveys its description through the monologue of the hero Jerry:

"People, you've all seen the simulations, you know, what I mean, when I say F-6. But people, the damned thing is finally upon us. It is here, it's real, no playback this time, no simulacrum. It is with us in stark reality. (...) This thing is Death, people. It's a destroyer of worlds. It's the worst thing human action has brought into the world since Los Alamos." (Sterling 1995: 218)

Did these words scare the Storm Troopers, get their kicks from heavy weather? No, they did not. The tornado-chasers are protago-

nists of the contemporary, extremely aestheticised world, oriented towards intense pleasure on frequencies as extreme as possible. To hear more than can be heard. To see more than can be seen with the human eye. To touch more than can be touched in a world of material objects... These are the imperatives of their hedonistic desire, which is techno-coded.

These characters already belong to the realm of techno, the rhythm of their lives pulses at 180 and more beats per minute. The model of society to which they belong is already a 'raving society', which implies ecstasy, performance, perception at extreme frequencies, a high energy level, and the speed associated with it, exponentially intensified inner rhythms of the body, trance. Their goal is to organise the day as the whole of life, i. e. to stuff it with events which can be transformed into aesthetic experiences. In *Heavy Weathe*r we find the following description of Jane's object of desire:

"Jane loved the Train. That elemental torrent of noise hit something inside her that was as deep and primal and tender as the pulp of her teeth. It did something to her that was richer than sex. A rush of pure aesthetic battle joy rocketed up her spine and she felt as if she could jump out of her skin and spread wings of fire." (Sterling 1995: 109)

The experiences of modern man/woman as homo aestheticus, which are often intensified as far as ecstasy and synaesthesicity (as in *The Neuromancer* "an aching taste of blue" fills the mouth of the character, Case), are extreme especially when they are supported by modern technology of smart machines:

"Now, belatedly, Alex's clear left ear–the one outside the headphones–heard a sudden muffled rumble of faraway thunder. He

was hearing in stereo. His ears were ten kilometers apart. At the thought of this, Alex felt in the first rippling, existential spasm of virch-sickness." (Sterling 1995: 81)

The sensations of the extraordinary are intensified (techno also implies stepping into ludic culture) by games sustained by technological devices, smart machines and gadgets, which realise the transition from simulation to stimulation; modern machines begin to stimulate directly cognitive functions. The paradigm techno, winning recognition through the works of cyberpunk and recent Avant-Pop (important are also cyberliteratures on the websites, for instance Mark Amerika's project *Grammatron*), embodies a superstructure to natural perception and its extension beyond natural boundaries. It represents a transition to the subject whose body, we can say, is not limited by skin but it extends into and is connected with external technical organs and nets, as prostheses which enhance it.

## Towards the Obscure Spaces of Soft Technoscience and Fictional Technology

This is a person which feeds on stimuli at extremely high/low (and therefore unnatural, even counter-natural) frequencies. This person is in the state of ecstasy which—rather than to undertake any kind of long and exhausting journeys in geospace, exotic landscapes at the end of the world—directs them to undertake trips into the interior of the person, into the internal times and spaces, into the metaphors-landscapes, which they explore in their high-adrenaline and high-morphine actions. This is the individual who can either be put into the simulator on the level of imagination, or onto the ejection seat, or indeed is seated in them litteraly, in the "firm-

ness of reality"; if not somewhere else, then in a roller-coaster simulator standing in some digital arcade or theme park. This is a person, who writes/speaks/imagines in the language of science-fiction and technoscience (from artificial life and genetics through to chaos theory), yet they do tie to the ground their visions, programmed according to the current hype; they combine Avant-Pop high-tech horizons with the horizons of traditional science fiction. After being ejected to the utopic Freeside, they desire actual grounding–just as Frankenstein's monster longs for a bride, identity, traces in "firm" reality. Thus the person in the paradigm of techno–i.e. the individual as high-adrenaline junky–sooner or later asks themselves the question about transcendence. They need the tornado F-6 from Sterling's *Heavy Weather*, and they need Downtown L. A. as a formidable setting of all possible and impossible apocalyptical kinds of violence. Their attitude towards erotics and sex is particular, too; it is ecstatic and apocalyptical at the same time. Let us think of J. G. Ballard's proto-cyberpunk novel *Crash* (1966), in which the bodies of the characters also need a quite special clear space, such space as is bred by "injured technology" in interaction with the wounded body, i.e. an environment styled by traffic accidents.

By all means, it is an ambivalent being at issue, torn between high-adrenaline, technologically accelerated ecstasy and vulnerable, in a sense even "mitteleuropäische" self-awareness, structured even in the atmospheres of Ingarden's metaphisical qualities.

Yet such a person, set into the clear space, does not exclusively inspire the mitteleuropäische tragic; we can also glimpse her/him under the headings of comics, farce, and irony. Let us mention here Paul Virilio's concept of *l'homme surexcite* as a being overloaded with prostheses, implants and gadgets, defined and made ironic in the light of Nietzsche's *Surhomme* and his myth of the *grande sante*.

At this point we can interrupt or, metaphorically speaking, cut into the present course of the text. We are at the end of the 90's of the 20th century when doubts about euphoric reception of new technologies have entered cultural studies from the field of cyber-culture and when we are witnesses to the justified criticism of techno-nometaphysics. Understanding of clear spaces set in order with sophisticated smart technologies as places for asking authentic questions about present-day person, is one of the otherwise justified readings of anthropological implications of technocultural complex; however, it is not the only one. It is bound with nature of second order artificial with its suspicious, dubious ontological status which is being generated by smart machines themselves. Typical for them is the fact that they belong to the core of present-day cutting edge technologies which are not designed as means of reaching aims in heavy and hard productions but are rather soft, ironic and aesthetic, spectacular and artistic. Technology itself became cultural and artistic, it produces dramatic effects, it is used as the source of artistic imagination and enters into the drive of a new mythology. In his article, *A Geography of the Eye*, Ken Hillis (1996: 90) wrote "Neuromancer suggests that transcendence is to be achieved by machinic and virtual means". Paul Virilio's statement on the problem of techno-theology is also important here: "Technologies have negated the transcendental God in order to invent the machine God. However, these two gods raise similar questions. "(Virilio 1994)

It is about technologies which are in a certain sense even fictitious, illusionary, and mysterious; they are not included merely into army and police complex but into the contemporary rituals and spectacles, fairy-tales and myths. For we do not seek for new-age fairy-tales in the world of Newton's physics and Euclyd's geometry

anymore because they are constantly being generated by new-technologies and technosciences with their achievements. Today Freud's the *Uncanny* (Ger. das Unheimliche) comes from the smart machines and scientific achievements in the fields of nanotechnologies, molecular biology, genetics, artificial life, and robotics. Phenomena in wild nature (e.g. thunderstorm with lightning) are not the ones which are terrifying anymore–it is the clons, cyborgs, and virtual agents that threaten us (let me remind you only of several public discussions on clonning in 1997).

The fact is that a number of issues centering around smart machines is growing; e.g. questions for the web typical machismo, or problems of horrible social segregation caused by a so called virtual capitalism. Undoubtedly, clear spaces for ultimate questions of person in raving society are being generated in the context of smart machines, but next to these apparatuses obscure spaces appear as well, spaces for generating new-age techno-mysticism and techno-obscurantism. Ultimate questions of person directed towards new definitions of cyberethics, creativity, freedom, and responsibility, are one aspect of smart machines and a second order artificial, while the other aspect is the one which can rise to the occult similar to that practised by *Heaven's Gate* cult, the members of which decided to commit mass suicide in March 1997. Like Gibson's character Case, liberated from "the prison of his own flesh", they wanted (inspired by cults of UFO and cybermetaphysics) to leave our planet bodiless forever. A special movie starts running in front of our eyes even if we install the matrix of obscure spaces. Today social power is in the hands of a person who controls the apparatus for switching from the "movie" running next to clear spaces to the movie being generated by obscure spaces of modern technologies.

## Works cited


Benjamin, Walter, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", in John Hanhardt (ed.), *Video Culture: A Critical Investigation*, New York: Gibbs M. Smith, Inc., 1986.

Gibson, William, *Neuromancer*, London: Harper Collins Publishers, 1993.

Heidegger, Martin, "The Question Concerning Technology", in D. F. Krell (ed.), *Basic Writings*, London and Henley: Routledge & Kegan Paul, 1978, pp. 287-317.

Helfers, John, "Ghost in the machine", in Martin H. Greenberg & Larry Segriff (eds.), *Future Net*, New York: Daw Books, Inc., 1996, pp. 209-237.

Hillis, K., "A Geography of the Eye: The Technologies of Virtual Reality", in Rob Shields (ed.), *Cultures of Internet*, London: SAGE Publications Ltd., 1996.

Hoffmann, E. T. A., "*The Sandman*", in Leonard J. Kent & Elisabeth C. Knight (eds. and transl.), *Selected Writings of E.T.A. Hoffmann: The Tales*, Vol. 1, Chicago - London: University of Chicago Press, 1969.

Kellner, Douglas: *Media Culture*, New York - London: Routledge, 1995.

Menser, Michael & Aronowitz, Stanley, "On Cultural Studies, Science, and Technology", in S. Aronowitz, B. Martinsons & M. Menser (eds.), *Technoscience and Cyberculture*, New York - London: Routledge, 1996.

Sterling, Bruce, *Heavy Weather*, London: Phoenix - a division of Orion Books Ltd., 1995.

Strugatsky, Arkady & Boris, *Roadside picnic*: Tale of the Troika, 1977.

Wilson, Louise, *Cyberwar, God and Television*, Interview with Paul Virilio, in: CTHEORY, 21st October 1994. Available at: http://www.ctheory.com/a-cyberwar_god.html

# McDonald's kot narava

## Ob slikovnih prilogah v tej knjigi

Kam je postavil Bojan Štokelj McDonald'sov logo v svoji artistični konfrontaciji z njim v mediju računalniške grafike, katere najbolj značilne primerke je vključil tudi v razstavo Tour around the World, ki je postavljena fiktivno v ljubljansko Moderno galerijo in definitivno na mrežo, ta projekt pa je podlaga tudi njegovim ilustracijam v tej knjigi? Tja, kamor sodi in kjer ni sam. Tam so namreč že vizualne prezentacije fašističnega emblema (svastike), Coca-Cole in CNN-a. Vsi ti označevalci so namreč v naravi, kajti v svetu, se pravi v postmodernih družbah, po naravi funkcionirajo kot narava prav omenjene inštitucije globaliziranega amerikanizma.

V svetu pod znamenjem sintetičnega, umetelnega in tehna, v mediascapih negotovosti in zamenljivosti, rizomatskih in fluidnih pojavov je polastitev posameznika, njegovih potreb, obzorij in užitka izpeljana kot nekaj najbolj samoumevnega in zato naravnega prav preko multinacionalk, kot so McDonald's, CNN in Coca-Cola (pa tudi Disney, MTV, Microsoft, Benetton ...). To so ustanove, ki kot nekdaj mati narava producirajo prav poseben tip globalnega posameznika s točno določenimi potrebami po prehranjevanju, pitju, oblačenju, poslušanju, zaznavanju, informiranosti, kreativnosti. Zanj je vedno bolj značilna tudi jezikovna uniformiranost, izražena v operacionalističnih računalniških ukazih in tudi tistih, ki značilno spremljajo komunikacijo v McDonald'sovih obedovalnicah, recimo *Eat here or take away?*, *Have a nice day!*. In navzlic vsem velikim pričakovanjem in kiberromantičnim vizijam, stimuliranim s kiberpankom, funkcionira danes vedno bolj kot mati narava in mitska struktura tudi mreža (internet); smo pri materi matrici, v kateri hoče vedno intenzivneje gospodovati Microsoft s svojimi

ekskluzivno aranžiranimi dostopi vanjo.Tu je tudi svastika, nacistični logo, ki je v naravi tudi že desetletja. Ne sme manjkati, ko gre za velike embleme in za velike posle. Še posebno ne danes, ko z etnofundamentalizmi vseh vrst paktirajo tudi tisti, ki so še včeraj prisegali na ideale levice, ali pa "prodajajo" t. i. levico v etnofundamentalistični ali kar nacionalsocialistični obliki.

Se lahko umetnik s svojimi izraznimi sredstvi (mediji) spopada s temi ustanovami, jih skuša rušiti, minirati? Nikakor ne v neposredni obliki, kvečjemu na ravni simbolnega. Pokaže lahko, da je on tisti, ki ve, za kaj pri njih gre; čeprav z nenehnimi spremembami sugerirajo, da so zgodovinske, jih on izloči iz zgodovinskega časa, razkrije jih kot mitske strukture in postavi tja, kjer funkcionirajo kot narava. In tudi oblikuje jih kot naravne pojave same. Štokelj je pri tem posegel po fraktalnem grafičnem modeliranju, za katero je značilna utemeljenost v fraktalni geometriji narave, prav tako pa tudi izredno privlačne vizualizacije. V današnjem svetu umetelnosti in umetnega druge generacije je naravno lepo oblikovano kot Mandelbrotova množica, kar sta demonstrirala že H.-O. Peitgen in P. H. Richter s svojimi grafikami fraktalov (na razstavi *Meje kaosa*, 1984, in v knjigi *The Beauty of Fractals*, 1986).

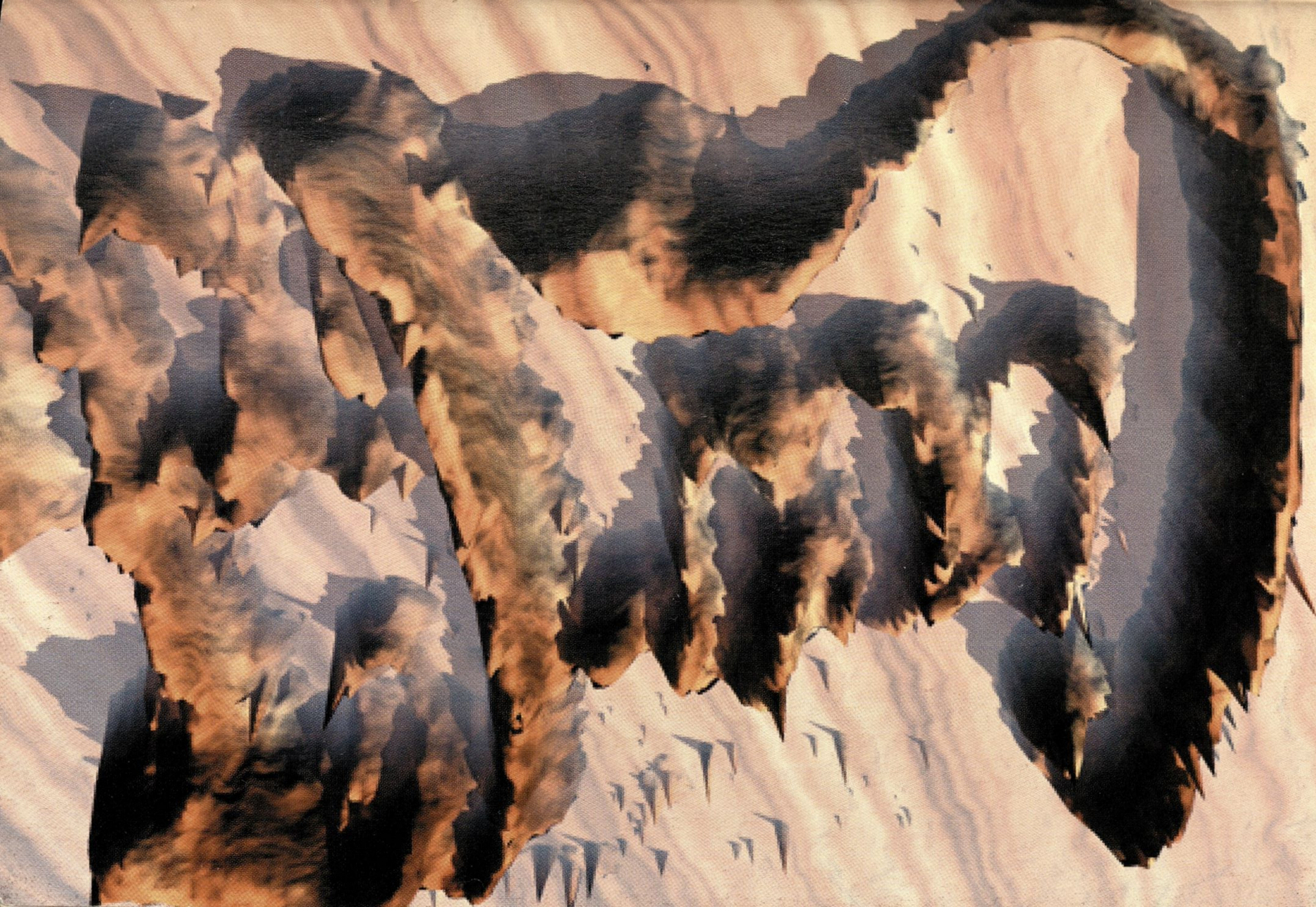
Štokelj je novodobne nadzgodovinske, mitske pojave vizualiziral v porajajoči se materi-matrici-naravi; kot iz nekakšne prajuhe nedoločljivega oceana (ali pa puščave, kakor se vzame) vznikajo logi multinacionalk današnjega globaliziranega kapitalizma z vodilno vlogo ZDA, kar spominja na trockistično interpretacijo socializma z vodilno vlogo Sovjetske zveze. Priče smo simuliranemu stvarjenju Zemlje, in sicer v njeni digitalni in kibernetski verziji, ki pa, podobno kot mreža, nikakor ni neko nevtralno, nedolžno prvobitno področje, ampak je že takoj kolonializirano prav z omenjenimi logi

amerikaniziranih multinacionalk. Oblikovani so kot drzne skulpture, ki razkrivajo svojo dvojno naravo; so simulirani 3-D fraktalni modeli računalniške grafike in hkrati so volumni, ki jih je oživel tudi Štokljev pogled kiparja, namreč poseg pogleda z novomedijskimi sredstvi. Bojan Štokelj ni le novomedijski umetnik, ampak tudi akademski kipar. Ni le izbiral med ponujenimi možnostmi programske opreme, ampak je tudi, metaforično rečeno, klesal digitalne bloke, ki žarčijo večjo trajnost in stanovitnost od marmornih. Usmerjajo nas k novi večnosti, k mavzolejem novodobnih multinacionalk, ki kot ogromni jezovi zaustavljajo čas in odpirajo kode digitalnih (novo)mitskih pokrajin.

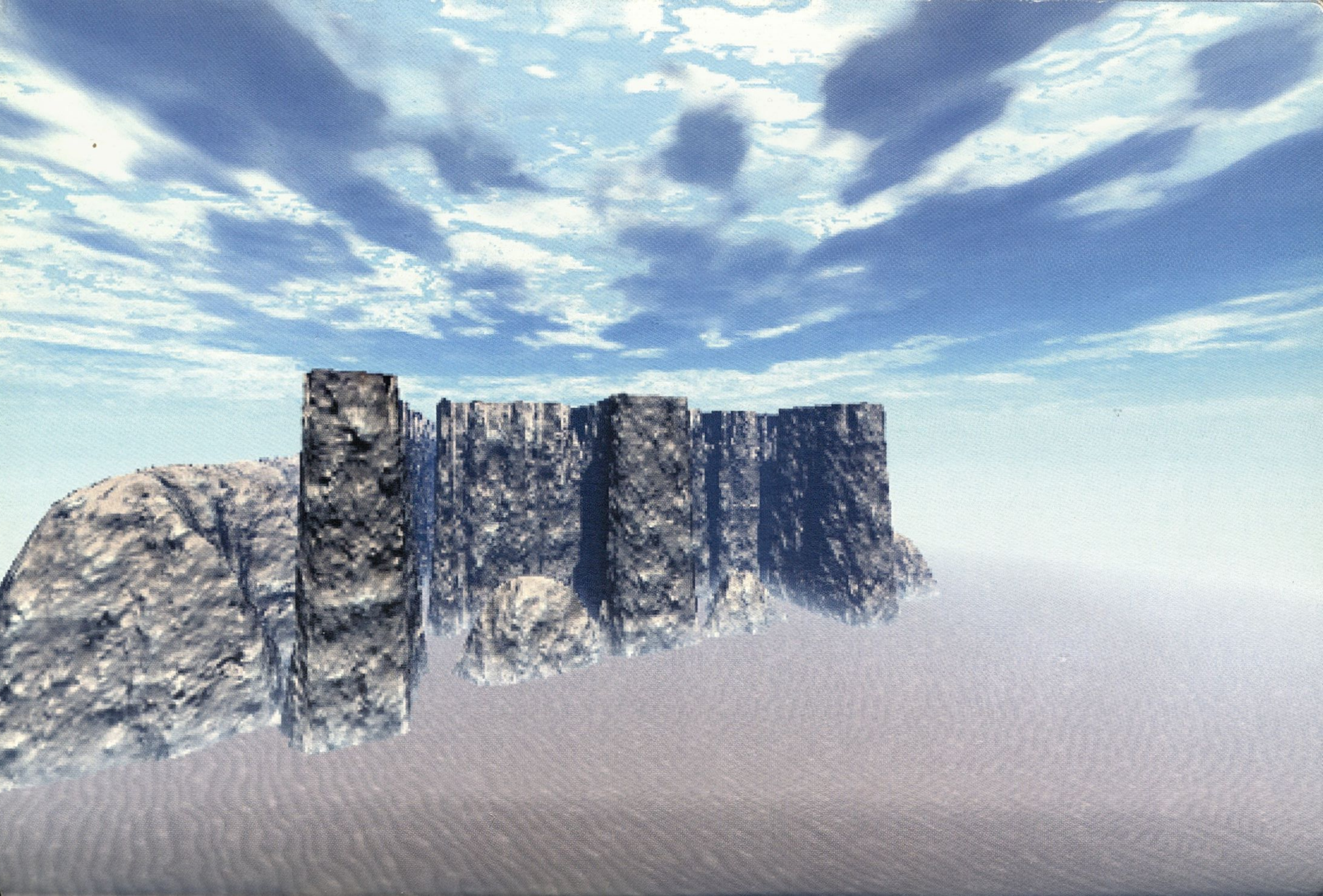
Ti bloki tudi spominjajo na rušeče se ledene gore, med katerimi ne izginja v valovih samo Titanik, ampak se tam utapljata tudi stvariteljski in zato prekoračitveni znanstvenik Victor Frankenstein in njegov grozljivi monster, ki na pragu 19. stoletja še ni smel pomisliti na reprodukcijo svojega umetnega plemena. In vzhajajoča modrina (recimo, da je to barva digitalne zarje), ki je ozadje in hkrati ospredje teh logov-gora, odpira pogled slutnje v neko drugo dobo, ki jo vedno lažje prepoznavamo kot naše današnje-jutrišnje okolje. Poseljeno je že z replikanti vseh vrst, ki povsem ignorirajo Frankensteinove etične zadržke ob njih, izražene v romanu Mary Shelley iz 1818. leta. Morda lahko med današnjimi replikanti tisti, ki jih zanima ZF literatura, prepoznajo tudi edgarja kot bitje umetne inteligence, ki se je svoji stvariteljici Alice Lu po božičnih praznikih na pragu 21. stoletja iznenada javil kar z elektronsko pošto. Mislimo na junaka tehno-srhljivke *Exegesis* (1997), delo Astra Tellerja, ki je prvi roman v obliki elektronske pošte.

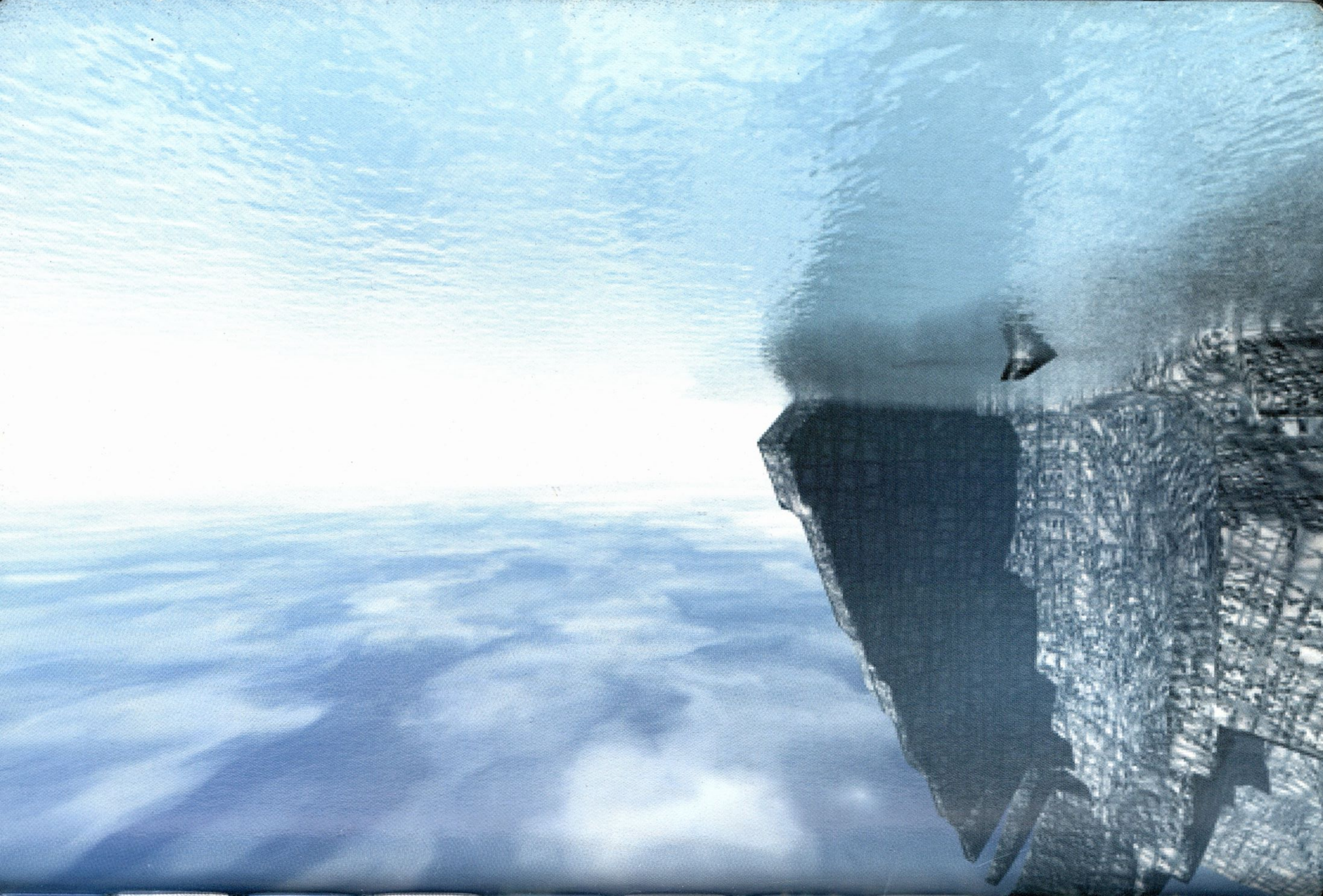
Omenimo naj še, da Štokljeve ilustracije niso nikakršne običajne slike, ampak so računalniška okna, zapolnjena s tehno-podobami,

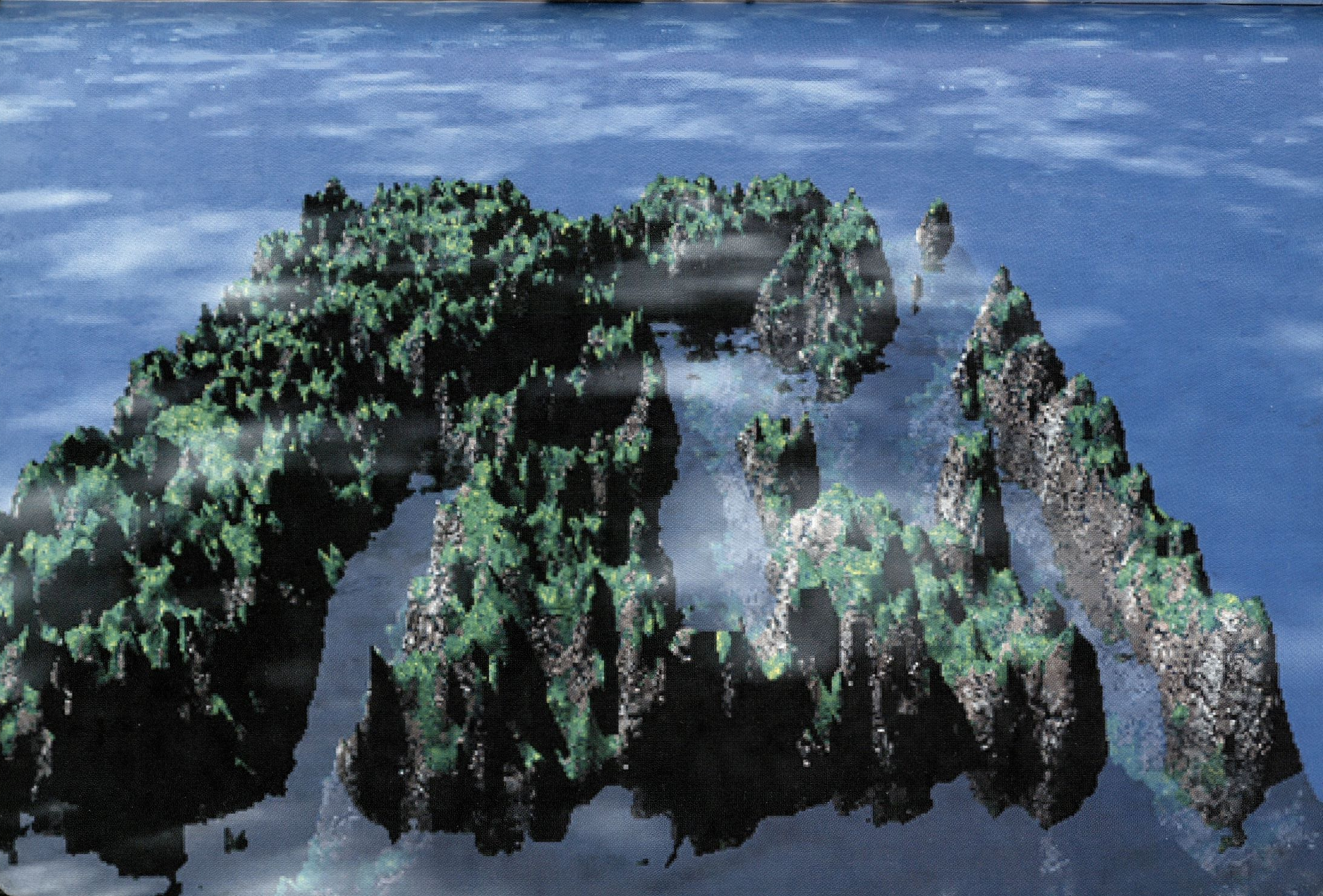
pravzaprav smo z njimi, podobno kot pri "enotah" spletne literature, pri računalniškem oknu kot novi tehno-podobi, ki je nekaj drugega od strani v knjigi ali reviji, prav tako pa se razlikuje od poznanih slikarskih, grafičnih, fotografskih, filmskih in video podob. Ne le k branju nekaterih poglavij v tej knjigi, v katerih navajam kot vire URL posameznih, na internetu dostopnih dokumentov, tudi k bralčevemu/gledalčevemu/uporabnikovemu dialogu s Štokljevimi ilustracijami bi zato sodila miška in modem. Tudi zato se ta knjiga v določenem smislu usmerja k robu inštitucije knjige, namreč knjige-kot-jo-poznamo.

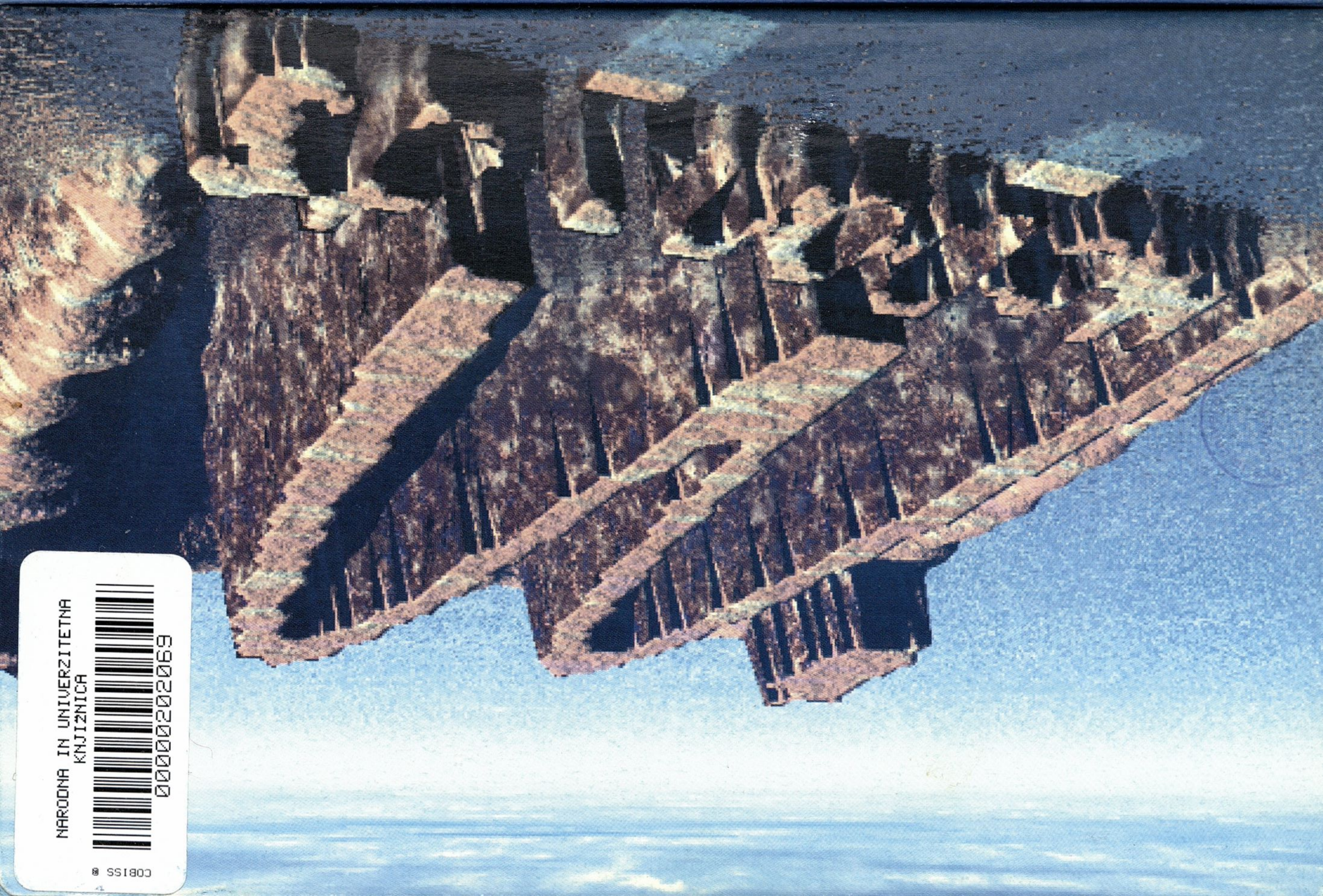


Univerzitetna knjižnica
Ljubljana









NARODNA IN UNIVERZITETNA KNJIŽNICA
0000020069
COBISS

ISBN 961-6211-43-9
9 789616 211437

Narodna in univerzitetna knjižnica
v Ljubljani

496529

KODA