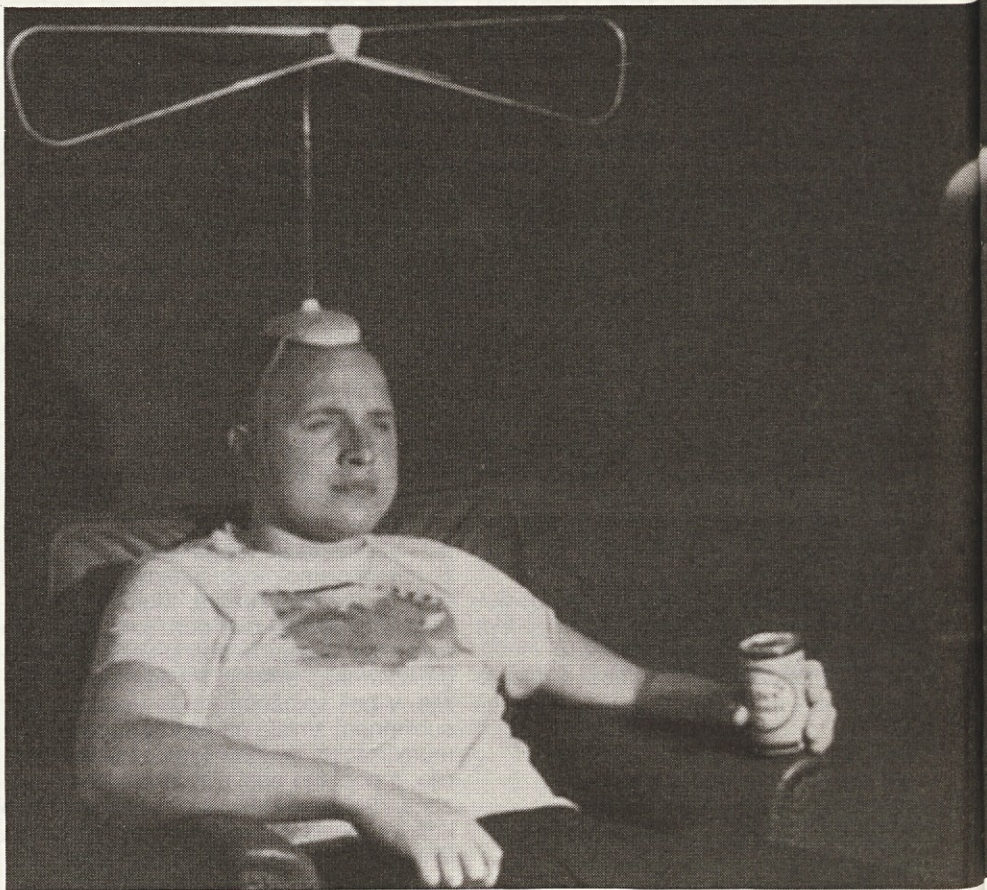


**SUBJEKTIVNOST V SLIKI,
LESK POVRŠINE**

V slovenščini nas termin domišljija usmerja k misli (in od nje k logosu in pisavi), medtem ko v številnih tujih jezikih domišljijo izrazijo z imaginacijo, ki pa ne vsebuje misli, ampak imago (sliko, podobo). Domišljija je za njih mišljenje v podobah ali kar upodabljanje (tudi če ne uporabijo izpeljanke iz latinskega izvirnega termina, posežejo po izrazu, ki je izpeljanka iz slike v njihovem jeziku) in morda je pri navedenih z imaginacijo še večja vera in zaupanje v sliko(vno) kot na Slovenskem; namreč v sliko kot prioriteto podlago sedanje videokulture, h kateri usmerja kulturni obrat (zamenjava paradigme, *shift*) od diskurzivnega k figurativnemu, od pisave k sliki.

Kako lahko s kar se da prepričljivimi sintagmami opišemo ta trend? »Televizija naredi svet viden in s tem reducira vse realnosti na status vidnega. S tem ko naredi svet viden, proizvede iluzijo, da je dostopen: videti pomeni razumeti.«¹ Politiko se je ustvarilo, da bi prišla v sliko... Vse se je hotelo fotografirati in filmati in zadržati na video trakovih. Kot pri ohceti: cilj poroke je, da se fotografiramo pri svatbi. Cilj pol leta na Luno je bil, da je lahko g. Nixon na televiziji gledal ljudi, kako se sprehajajo po Luni. Cilj ugrabitve letal, ki so jih izvedli Arabci, je bil, da so se videle na televiziji.«² »Preživeli smo nekaj stoletij, v katerih je bil jezik absolutno dominanten, skoraj celotna kultura je bila verbalno shranjena kot pisava. V prihodnjem svetu, v katerem bodo postale izpopolnjene oblike računalniške grafike, kakršne zdaj še ne uporabljamo, splošna dobrina, bo imela slika samostojno funkcijo med našimi izraznimi sredstvi, tako da se bo tisto, kar se lahko s sliko ustrežneje opiše, s sliko tudi izrazilo in ne bo treba več uporabljati verbalnih izraznih sredstev.«³

Z omembo teh stališč smo tudi pri recimo kar metafiziki vidnega in funkcijah, ki so povezane z njim. Akt gledanja je v tem kontekstu razumljen kot proces osvobodjanja, oko (čut vida) ima dominantno vlogo med vsemi čuti, dejanja prinašanja stvari v sliko (od slikarstva v renesansi do filma in videa v 20. stoletju) so vrednostno postavljena na najvišje mesto v hierarhiji estetskega. Na področju vidnega potekajo celo boji v sedanjem smislu (pri produkciji nove



*moč ima tisti, ki razsoja
med vidnim in nevidnim
in ki se sam izmika pogledu*

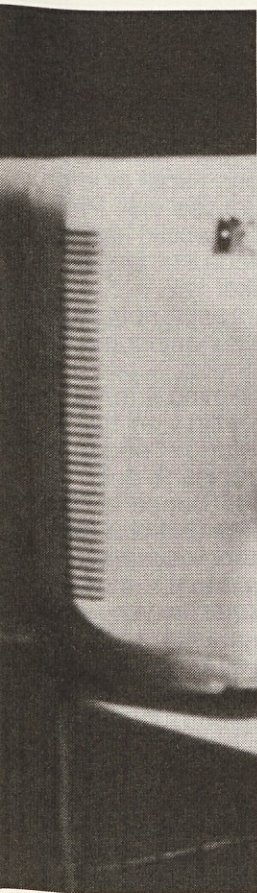
družbenosti), ko se je dialektika hlapca in gospodarja »preselila« na raven pogleda; moč ima tisti, ki razsoja med vidnim in nevidnim in ki se sam izmika pogledu. Pogled pa je merodajen tudi za ustanovo psihične ekonomije, opazovano glede na narcizem in samoumevnost ogledala (ki se ga ni razbilo ali vsaj pogledalo, kaj je z njim...) Fanatiki pisave (recimo Miroslav Krleža) so še pred desetletji izjavljali, da je treba pisati o vsem, popisati vse, danes pa so ti svečeniki crkovnega zapisa preglašeni od tistih, ki proizvajajo imperativ, da je treba poslikati (filmati in predvsem na video traku dokumentirati) vse, da moramo vse enkrat imeti v sliki. Videti je, da je stvarjem usojeno, da dosežejo stopnjo slike kot svoj najvišji stadij, v katerem očitno šele zadobijo identiteto, robove, svoj preverjeni *hic et nunc*. Slike so različnih izvorov in danes imajo med njimi še posebno opazno mesto

tiste, ki so tehniško generirane in reproducirane, recimo filmske, televizijske in tiste analognega in digitalnega videa. Prvi pogoj tradicionalno delane slike je svetloba s svojo fiziko in kemijo, računalniška tehnologija pa nam omogoča slike, za katerimi je algoritemska matrica, programska digitalna podlaga. Slike so... Tu bi lahko razvili obsežno zgodbo o slikovnem načinu in slikovni realizaciji, lahko bi mislili tudi razliko med slikami, ki nekaj analognega prikazujejo, in slikami, ki so abstrakcije odnosov ali igra s samonanašujočimi se oblikami, vendar pa nas v tem besedilu najprej zanimajo slike samo kot kodirane in zamejene površine, ki so nosilci vizualnih informacij. Slike so površine, in sicer površine tako subjektivnosti kot notranjosti; obe področji sta v sedanjosti (postindustrijske, medijske in informatične postmoderne) obsojeni na prehod v površinsko slikovno. Ko rečemo slikovno, mislimo vedno na

¹ G. Day: Introduction, Readings in Popular Culture, London, 1990, s. 7

² Vilém Flusser: Fernsehbild und politische Sphäre im Lichte der rumänischen Revolution, Von der Bürokratie zur Telekratie, Berlin, 1990, s. 111

³ Herbert W. Franke: Ich sehe in dem Computer eine Ergänzung, Kunstforum, zv. 92, 1988, s. 210



*postaviti se v sliko,
razvijati notranjost v sliki,
hkrati pa tudi zunanost modelirati kot sliko,
narediti sliko-telo*

oblikovano površino, ki je kodirana, urejena, delana »glede na« in na nekaj, kar je rezultat prehoda od notranjosti k zunanemu, od skritega (nevidnega) k vidnemu.

Notranjost, skritost, »temačnost«, metafizičnost, stvar na sebi kot področja, ki jih zna misliti mišljenje, pa čeprav mišljenje v slikah, ki približno »zida« nekaj po analogijah... Če je kje kaka ustanova, ki je v sedanjem obdobju številnih prelomov in obratov prišla v krizo, celo agonijo, potem je to notranjost z vso svojo temačno pozidavo in aparatom v globino segajočega mišljenja. Ko rečemo notranjost, mislimo na tisto, kar ni površina in kar implicira globino. Notranjost je za površino, sega v globino, pomeni oddaljevanje bližini in usmerja k predstavi telesnosti, in sicer ne take, ki bi bila prosojna in razvidna, temveč goste in, slikovito rečeno, temačne. Notranjost je tudi nekaj, kar je težko merljivo, pre-

dstavljivo in pojmljivo, uhaja tehnolo-
gijam, ki se »spoznajo« na razvidno
površino, delajo z njo.

Notranjost v krizi, notranjost v agoniji — danes in tukaj? Ali ne spremlja akterje slikovite površinske aktualnosti občutek krivde, da so tisto notranje tako silovito prinesli na sonce in pod reflektorje, ga razpostavili, polikali in povaljali v površino? Ali ni izguba notranjosti grozljivo obremenila sodobnike, ki imajo poslej to razsežnost skritega vključeno le v nostalgčno spominjanje? Ali ni zato njihov sedanjí pogled na površino in še posebno na tisto površino, ki je stopnjevana v bližino, postal spremenjen, obtežen z (izgubljen) globino? In ali se ne kodirajo zato slikovne površine tudi tako, da površinske učinke silovito poudarijo, zgostijo, kar kaže na podzemno prisotnost izgubljene notranjosti, se pravi globine in svojevrstno okužbo s to izgubo. Ko ni več (globinske) notranjo-

sti, je, smemo reči, drugačna tudi površina. Gre za površino s kompleksom izgubljene notranjosti in za površino kot kompenzacijo za izgubo notranjosti.

Kompenzirana in s kompleksi obremenjena površina... Kako je videti, kakor razreši težo vase posrkane notranjosti? Recimo da je to površina, ki jo obdaja nek »več«, ki žarči glamour, ki na izgubo notranjosti odgovarja s tem, da kaže več kot je videti mogoče. Jean Baudrillard ugotavlja abscentost tovrstne površine v naslednjem smislu: »To ni več tradicionalna obscentost tistega, kar je skrito, zatrto, prepovedano ali temno, nasprotno, to je abscentost vidnega, vse preveč vidnega, vidnejšega od vidnega. To je abscentost tistega, ki ne pozna več skrivnosti in se popolnoma raztaplja v informaciji ter komunikaciji.«⁴ Takšna abscenta

površina je običajno zloščena, gladka do slepečih učinkov, včasih tudi naoljena, da s tako poudarjenim leskom simulira odsev kot—da—globine.

Z oljem natrta lesketajoča se površina ni neka naključna površina, temveč tista, ki je lastna mišičnjakovemu telesu. Smo pri bodibilderju kot značilnemu liku za današnji trendovski obrat od notranjosti k zunanosti, ki sili subjektivnost k temu, da postane vidna. V zborniku *Readings in Popular Culture* (1990) se sociolog Gary Day v samostojni razpravi ukvarja z mišičnjaki prav v smislu tistega trenda, ki skuša nevidno narediti vidno. Bodibilderstvo je namreč popolen nesmisel s stališča samoobrambe, športne demonstracije moči na tekmovanjih ali glede na funkcioniranje v svetu dela, iz katerega je vedno bolj izločeno naravno telo, ampak je simptomatična oblika ukvarjanja s telesom kot nečim, kar se lahko razvija (glede na ideal), in to tako, da se subjekt usmerja na posamezne dele telesa, katerih vsota je videti več kot njegova celota.

Bodibilderstvo je v odnosu do naravnega telesa tako kot videoinstalacija glede na televizijo; pri videoinstalaciji se televizijski sprejemnik kot »škaflo« izvzame njeni samoumevni, »naravni« funkcionalnosti v okviru niza oddajnik — sporočilo — sprejemnik, v katerem funkcionira samo kot sprejemnik za programe drugih, in se ga postavi v estetski odnos. Iznenada nastopi v novih funkcijskih zvezah in tudi na njem lahko poteka, pogojno rečeno, avtonomen tv program; lahko oddaja celo posnetke, ki mu jih v živo iz njegove okolice sočasno dobavlja tv kamera (primer t. im. *closed circuit* instalacij). Bodibilderstvo podobno odkriva fizično telo v njegovih novih rasežnostih, ga estetizira in vključuje v posebno filozofijo prinašanja na dan skritih, nevidnih stvari. Vrsta mišic, recimo tistih na vratu, ki so v običajnem odnosu skrite, se razvije z mišičnjakovimi vežbami, tako da poudarjene in naoljene stopijo v sliko. Mišičnjak izolira tudi druge sklope mišic, se pravi, da jih posebej razvije, modelira in estetizira. Njegovo telo samo funkcionira kot nedovršen projekt, potisnjeno je na pot napredovanja k idealni sliki, ki jo kot sliko — ideal vzpostavlja svet tv reklamnih spotov.

40

Pri bodibilderstvu gre dejansko za estetsko rasežnost in za poudarjeno slikovnost. Za oba odnosa (estetik Nicolai Hartmann bi dejal, da sta utemeljena z odnosom pojavljanja) je nujna distanca, in slednjo mišičnjak nenehno investira s svojim posebnim obnašanjem, ko objektivira telo in celo njegove posamezne dele, jih nenehno

opazuje v telovadnici — studiu z ogleдали, tako da gleda na svoje fraktalno dovršeno telo kot kak rokodelec (to primerjavo uporabi Gary Day), ki opazuje svoj izdelek v času nastajanja: občuduje ga, vendar ve, da se bo moral z njim še ukvarjati, še ga bo moral piliti in mojstriti. Takšno fetišizirano opazovanje samega sebe v ogledalu tudi omogoči mišičnjaku, da ukine potrebo za pogled drugega; sam postane drugi samega sebe. Užitek slikovnega solipsizma je s tem prigan do konice. Bodibilderstvo kot vežbanje, namenjeno prinašanju na dele razstavljenega in posebej »gojenega« telesa v sliko... To je ena varianta *sodobne subjektivnosti kot zunanosti in slikovnosti*; druga je recimo kar podjetje pop pevca (pevke), katere(ga) imidž je modeliran (in hkrati dematerializiran in deteritorializiran) glede na pojavljanje v glasbenem videu. Music TV (MTV) je recimo njegova značilna referenca, glede na katero se instant oblikuje, dopolnjuje, vzpostavlja. Pevka Madonna v videospotu **Vogue** in Michael Jackson v **Black or white** sta značilna primera te orientacije, temelječe ne tehnologiji, ki pevčev imidž, stokrat modificiran in preoblečen v minuti, postavlja v kar se da različne okoliščine in čase, in vključuje v nabito, gosto, ekstatično dogajanje do ekstremne zasičenosti stopnjevanega slikovnega, sintetiziranega sinestetično z glasbenimi učinki. To je analogni in digitalni video kot zvrst, ki simulira divjo hibridizacijo slikovnega; slika na sliko, sto slik iz ene slike, mešanih, vtkanih in inkrustriranih tako, da so metamorfoze fantastično zgovorne: »povedo« in pokažejo več kot se povedati in pokazati da. To ni film s svojimi madeži, odprtinami (recimo v Hitchcockovih in Buñuelovih filmih), temveč zamaži, ki vsako praznino takoj zapre, zamaši z mrgolenjem slik. V *Slepem polju* je to lastnost totalne (pre)zasičenosti slik, stopnjevanje do absceze vsiljivosti, Pascal Bonitzer izrazil z mislijo: »Video prostor je čista površina, zategadelj glede elektronske slike tudi ne govorijo o »režiji«, marveč o »oblikovanju strani«. Tukaj ni globine, razslojene na lestvico planov, niti bolj ali manj konfliktnega in torej za pripoved, zgodbo, dramo ugodnega soobstoja teles, marveč le brezkonfliktna inkrustracija, igra z razrezanimi papirji, kot da bi bila vsa telesa osvobojena globine in teže ter se kot karte razgrinjala po površini.«⁵

Gledanje (umetniškega) videa kot filma? Norost in amaterizem hkrati. Video pa ima za umetniški kontekst

najbolj posrečeno mesto v t.i. videoinstalacijah, recimo v Nam June Paika »Beuys Voice«, pri kateri poteka program na 50 monitorjih, postavljenih v instalacijo 3,9 x 7,7 x 1 m, ki od gledalca zahteva nemogoče, namreč da gleda na vse monitorje hkrati in je pri tem prepričan, da tudi vse vidi. Pravzaprav šele s takšno intencijo kaj vidi, če pa na »stvar« gleda kot bi gledal film, kiksne, izpade kot laik.

Postaviti vse v sliko, razvijati notranjost v sliki, hkrati pa tudi zunanost modelirati kot sliko, narediti sliko — telo. Biti (kot) slika, preiti v slikovno... to pa je imperativ punc, ki se vrtijo v eni najbolj paradigmatičnih ustanov sedanje, slikovnemu mediju zapisane dobe — v peep showu. To so punce z zelo poudarjenimi tremi dimenzijami, s (praviloma) oblimi, prostor osvajajočimi telesi, vendar pa jih panoptikum peep show tehnologije, v kateri se vse reducira na okenca — ploske zaslone, postavlja v vlogo, da so zgolj žive slike za svoje minutne, se pravi nadvse instant gledalce. Podobna usoda kot anonimnim dekletom iz peep showa je namenjena tudi dekletom in fantom iz industrije vizualizirane pop glasbe, ki proizvajajo že omenjene video spote. Ves njihov nastop je namenjen slikovnemu, vse gibanje in osvajanje prostorov se pri njih razreši v fantastično gibljivih ploskvah, ki skušajo učinkovati kar se da fascinantno. In to jim tudi uspeva, kajti smo pri slikah, ki so posrkale, lahko rečemo tudi povaljale, izravnale telo. To pa so tudi miksane slike, polne sinestetičnih učinkov (vidna glasba, slišane slike), v katerih se slikovno konstruira z mešanjem elementov različnih izvorov. Miksanje je sploh novo ontološko načelo v postmoderni. Lahko celo zapišemo, da miksanje (brez razvidne dominantne, jasne črte—ločnice, vodilne zgodbe—ideje—slike) postaja naša usoda.

Dobra ali slaba, svetla ali temna usoda? Na trenutke lahko opazimo v naravi med igro megle in sonca (kot svetlobnega vira) pojav glorijske kot čudežnega odseva opazovalca v naravnem ogledalu, tkanem iz megle. Tudi tehnomegla nam včasih, po dolgotrajnih pasajah različnih utrujajočih brezveznosti odkrije kak zanimiv interval. Včasih kaj je, sicer pa je to cesta slikovnega.

SE NADALJUJE

JANEZ STREHOVEC

⁵ P. Bonitzer: *Slepo polje*, Ljubljana, 1985, s. 26

BLACK OR WHITE

K ESTETIKI BLIŽINE (2)

POVRŠINA, KI JO POGLABLJA GLEDALEC: VIRTUALNA RESNIČNOST

Osredotočenje na površino, in to ne na vsako površino, temveč na površino-sliko, se pravi danes predvsem monitorski zaslon ali okno peep showa v okviru aktualnega prehoda od diskurzivnega k figurativnemu, usmerja producente slikovnega k izpopolnjevanju tehnologij za fascinacijo s slikovnim medijem. Omenili smo že varianto s sliko, ki kaže več, kot je mogoče videti, potem nasičeno sliko videa, ki fantastično zabrisuje filmske prazne prostore in prekrivajoče kopiči slikovno kot bombardiranje slikovnega samega; nadaljni korak v smeri intenziviranja slike pa je tehnologija virtualne resničnosti.

Z virtualno resničnostjo (v angleščini tudi *cyberspace*, t.j. kibernetični prostor) smo pri tisti novi razsežnosti sedanje tehnološko modelirane senzibilnosti, ki jo lahko opredelimo kot interaktivnost. Gre na slikovno površino vse ali kaj ostane, tako da želja navzlic gosto miksani sliki hoče še in še? Je slika že svet, ki ga lahko naselimo? Pravzaprav ni, navzlic vsej fascinantnosti slikovnega. Naseliti svet pomeni, da si v njem in ga spreminjaš, se z njim igraš, nanj stavljaš (in pri tem dobivaš ali izgubljaš), predvsem pa skušaš na njem pustiti sled. Pristni svet je za posameznika tam, kjer je vzajemen odnos, kar pomeni, da svet odgovarja na posameznikovo akcijo, torej mu omogoča interaktivnost. To je perforiran svet, okolje mreže, na katero se lahko priključiš. Slika, po kateri, če se metaforično izrazimo, ne hodiš, je ne oživljaš in nadziduješ, pa tudi uničuješ in ugašaš je ne, še ni svet; ni svet za sedanjega posameznika, živečega v telematični kulturi, ki je, recimo, kar znerviran ob digitalnih vmesnikih računalniške tehnologije.

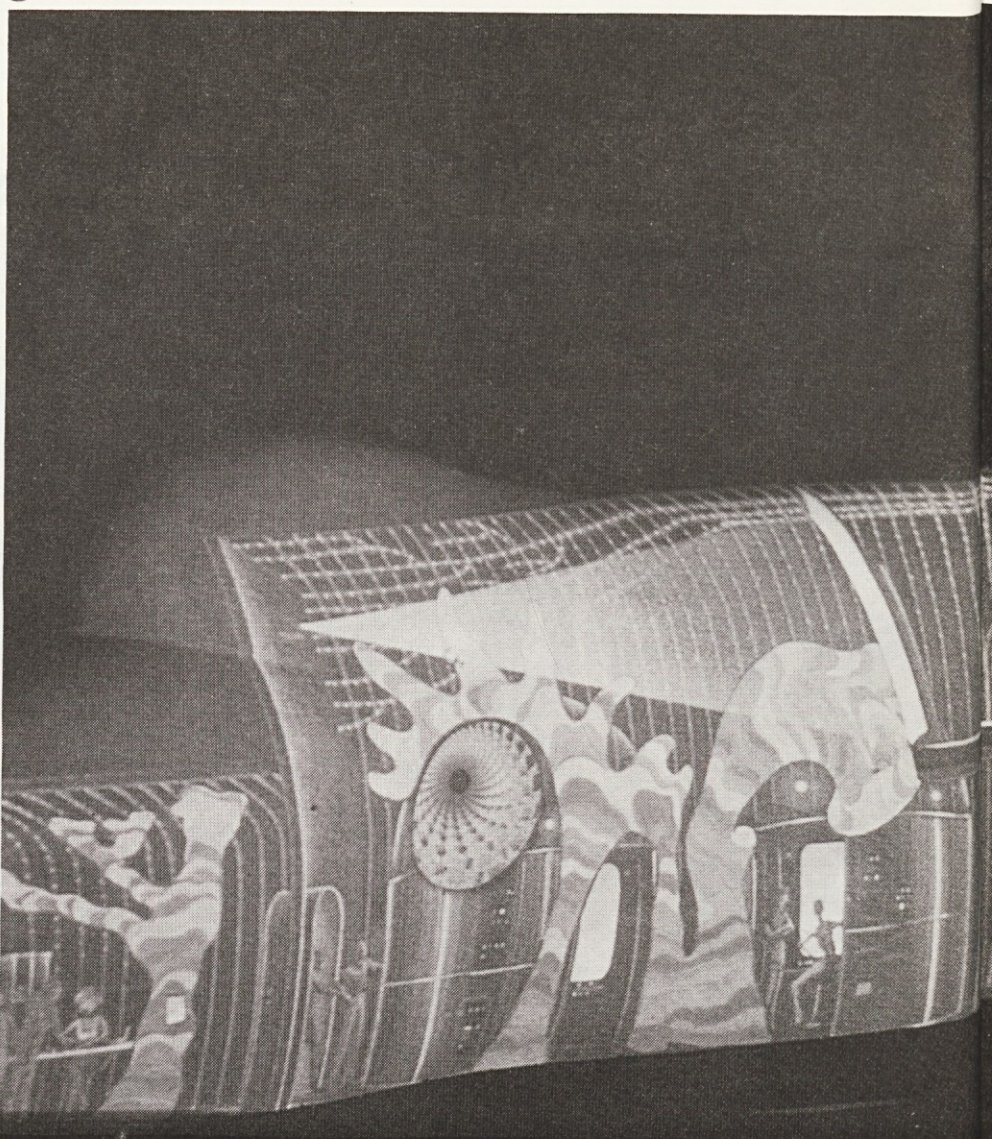
36 Naseliti sliko, jo imeti za svet? Na to vprašanje odgovarja tehnologija virtualne resničnosti in podaja doslej najbolj zanimive rešitve za posameznikovo manipuliranje s slikovnim. Gre za računalniško tehnologijo, temelječo na vmesnikih, ki neposredno podaljšujejo človekov senzorni aparat, kajti za virtualno resničnost ne zadostujeta raču-

nalnik in monitor, na katera vplivaš prek tipkovnice, miške ali joysticka, temveč si opravljen v nove elemente: čelado z očali-monitorjema, podatkovno rokavico (*data glove*) oziroma podatkovno obleko (*data suit*), se pravi, da imaš protežno podaljšano telo, in sicer tako, da lahko prek njegovih različnih funkcij vstopaš v informatične mreže.

Virtualna resničnost je tehnologija, razvita v vojaški industriji, ki ponuja veliko razvojnih in uporabnih možnosti

v različnih znanostih (od arhitekture in designa do medicine in industrije zabave), hkrati pa je tudi filozofski (ontološki) pojem; meri na vzporedno resničnost, oživljeno in obvladljivo prek tehnoprotetičnega telesa. To je resničnost, ki se oblikuje po avtonomnih zakonih in jo po logiki kvantne mehanike spreminja z vmesnikom opremljen sprejemnik (uporabnik) sam. Medijski umetnik in teoretik Peter Weibel je pri iskanju teoretskih osnov za virtualno

*Gre na slikovno površino vse
ali kaj ostane,
tako da želja navzlic
gosto miksani sliki hoče še in še?*



resničnost posegel daleč nazaj v zgodovino evropske znanosti in že pri Rudjerju Boškoviću (v 18. stoletju) našel posebno kovariantno načelo, po katerem se mora svet opisati relativno v odvisnosti od opazovalca, kajti celo opazovalčeva gibanja spreminjajo svet. Sicer pa je Weibel kar se da ilustrativen pri definiranju virtualne resničnosti: »Če v čutni resničnosti dejansko nista mogoči dve telesi hkrati na isti prostorski in časovni točki, je to mogoče v

virtualnem prostoru. Podatkovna rokavica in podatkovna očala proizvedejo prilagajanje realnega in imaginarnega prostora tako, da je z računalnikom proizvedena umetelna žoga tam, kjer so že drugi predmeti.«¹

Z virtualno resničnostjo smo v environmentu računalniške grafike, ki je v interaktivnem odnosu z opazovalcem in ne stimulira le njegovega vida in sluha, ampak končno investira tudi otip, se pravi taktilno recepcijo. Končno smo zapisali zato, ker v naši, se pravi zahodni kulturi dominira čut vida, hierarhično mu je podrejen čut sluha, medtem ko se čut otipa (podobno kot tisti vonja) zanemarija in odriva s področja, na katerem so čuti postali teoretiki. Videti pomeni vedeti, *contemplatio* in *theoria* neposredno merita na izkustvo vida, medtem ko se kognitivno sposobnost dotika eminentno prezira, pa čeprav je to pomembno spoznavno sredstvo; spomnimo naj le na obdobje otroštva, v katerem poteka velik del spoznavanja okolja prav prek dotika. Videti je, da strah pred neznanimi predmeti premagujemo prav prek dotika in da je naša radovednost pri stvareh, ki jih opazimo prvič, potešena šele v trenutku, ko se jih dotaknemo. Takšna radovednost je še posebno značilna za srečevanja z lepimi stvarmi, ko bi radi s prsti šli po lepi obleki ali pa se dotaknili razstavljenega kipa ali instalacije, za katero domnevamo, da je narejena iz nenavadnega materiala. V roke bi radi vzeli tudi drage kamne in nakit, toda kaj, ko nas napisi v prostoru, kjer hranijo tovrstne stvari ali jih razstavljajo, takoj opozorijo, da je njihovo prijemanje (otipavanje) prepovedano. Bolj ali manj živimo v svetu, v katerem je gledanje dovoljeno (seveda v meri in obliki, ki jo predpiše vsakokratni *gospodar pogleda*), dotikanje pa je prepovedano. Postopek dotikanja običajno poimenujemo z otipavanjem kot izrazom, ki meri v naši omiki na neko negativno, umazano, celo prostaško dejavnost. Virtualna resničnost kot stereoenvironment, ki reagira na uporabnikov položaj, glas in geste, skuša sabotirati omenjeno zahodnjaško hierarhijo čutil, s tem ko vpeljuje podatkovno rokavico kot vmesnik ročnega otipa, ki

sprejemniku simulira globinsko popotovanje v vzporedno predmetnost, v kateri je mogoče uživati tudi tisto estetsko razsežnost, ki jo je začetnik fenomenološke estetike Moritz Geiger poimenoval kot polnost predmeta; seveda moramo biti fenomenološko precizni in zapisati, da ne gre za užitek polnosti predmeta, temveč za užitek taktilne zaznave polnosti predmeta. Kanadski teoretik množičnih medijev Derrick de Kerckhove je subverzivnost VR opisal z besedami: »Virtualno realnost lahko zgrabimo in čutimo, prav tako kot jo lahko vidimo in slišimo z realnimi čuti in ne samo z notranjimi, kot sta duhovno oko in duhovni sluh. Ko prodreš s podatkovno rokavico v zaslono, postane realna roka tehniški nadomestek za neke vrste duhovno roko in naredi za realno tisto, kar je bilo prej samo vidno. Pred iznajdbo VR ni nihče nikoli pomislil na to, da bi zasnoval duhovno roko. Videti je, da ni bilo nobene potrebe, da bi občutili predmete, ki jih nosimo v naši glavi.«² VR torej predpostavlja svojevrstno dopolnjevanje diskurzivnega (verbalnega), vizualnega in auditivnega s taktilnim, pri tem pa prav čut otipa omogoča, da ime stvari z njeno sliko in zvokom montiraš v stvar - pa čeprav na ravni računalniško simuliranega okolja. V trenutku, ko si opremljen z ustreznimi vmesniki za simuliranje virtualnih svetov, stvari ne več samo zaznavaš ali pojmuješ, temveč jih delaš, vzpostavljaš. Pri tem pa je to tvoje početje videti lahkotno, virtuožno; s Heglom iz njegovih *Predavanj o estetiki* lahko ponovimo, da je takšno delanje celo določen posmeh težavnemu načinu obvladovanja naravnih predmetov, torej stvari iz čutno dane, pravzaprav zadane realnosti. Tu naj spomnim še na staro Platonovo misel iz *Države*, da je umetnikovo, konkretno slikarjevo početje opredeljeno kot nedelanje glede na postopke v zaresnem, praktičnem življenju, kar pomeni, da umetnik dela tako, kot da v resnici ne bi delal.

Estetika virtualne resničnosti nas vsekakor usmerja nazaj k estetiki naravnega sveta; virtualna resničnost nam lahko služi za kontrast, kajti glede na njene posebnosti lahko »meri-

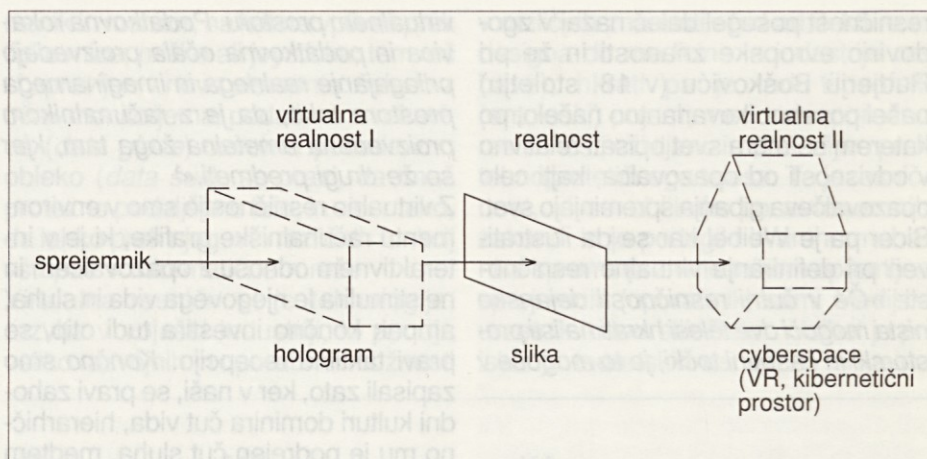


¹ P. Weibel: *Virtuelle Welten: des Kaisers neue Koerper* v katalogu Ars electronice 1990: *Virtuelle Welten* (zv. II), s. 29.

² D. de Kerckhove: *Virtual Reality for collective cognitive processing* v že omenjenem katalogu Ars electronice *Virtuelle Welten*, 1990, s. 173.

mo« modalnoontološki način naravne, dane realnosti. Slednja se nam prav v trenutku, ko jo opazujemo glede na izkušnjo virtualne resničnosti, izkaže kot silno težavna, blokirajoča, povzroča celo frustracije, videti je celo kot nekakšen zapor, kajti to je okolje, v katerem se nam stvari upirajo; nenehno jih odkrivamo v njihovi tujosti in avtoritarnosti. Da, do posameznika niso samo hladno indiferentne, temveč ga presegajo s svojo čutno pojavnostjo, tako da rabi ogromen napor preden jih mojstri, obvlada. VR pa je kot tehnorealnost alternativnih svetov nekaj čisto drugega: omogoča lahko, hitro delanje; kar poveš, slišiš ali prebereš, tudi narediš. Ni se ti treba truditi s simboli in predstavami, ni treba stvari samo (posredno) opisovati, nasprotno, vanjo lahko (seveda na svoj, recimo kar »podatkovni« način) posežeš, z njo manipuliraš, gradiš ali rušiš. Za VR je značilno, da omogoča komunikacijo brez reprezentacije, z aktualnim izkustvom samim.

Virtualna resničnost je tehnologija digitalnih alternativnih svetov, za katere sta pomembna vstop v slikovno in manipuliranje v njem. Shematično si lahko ponazorimo to tehnologijo (plus njeno magično tehnootologijo) kot poskus vstopanja v digitalno sliko, interaktivno manipuliranje z njo in »naseljevanje« tistega, kar je za njo. To potovanje do slike kot zbližanje očesa s slikovnim prek očal-zaslonov pa je le ena simptomatična varianta posameznikove sedanje obsesije s slikovnim (ki ima, kot smo videli, izjemno pomenljivost tudi za estetiko, saj vpeljuje na sceno dotik in njegovo digitalno podaljšanje), druga pa je holografija kot tehnologija simulacije optičnih alternativnih svetov, ki so, smemo reči, pred sliko in segajo proti opazovalcu. Shematično bi lahko, recimo kar virtualni mesti holografije in VR, prikazali s to skico (gl. zgoraj):

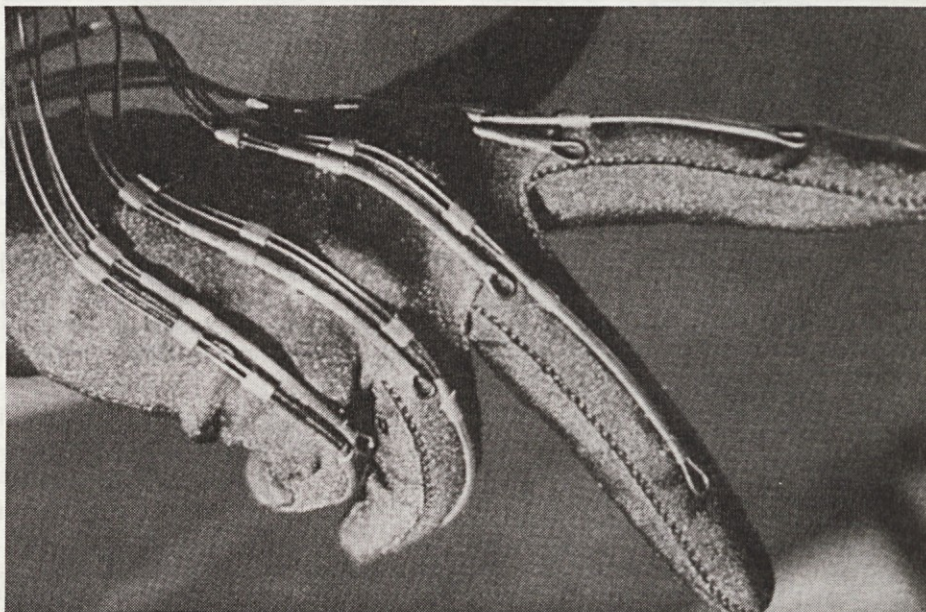


ne realnosti, ki jih generirajo sodobne tehnologije, kakršna je že omenjena tehnologija virtualne resničnosti. Tehnosvetovi so okolja, ne le za domišljijo, temveč tudi za čutno percepcijo; gre za sanje, ki jih gledaš, poslušáš in se jih dotikaš v realnem času. Za alternativne svetove je značilno (tu se opiramo na razpravo Vilema Flusserja *Digitalni videz*), da niso danosti (nem. *Daten*), temveč so umetelno proizvedeni (nem. *Fakten*). Ti svetovi nas zato usmerjajo tudi k problemom umetelnosti kot gradnje druge, tretje, četrte ... narave.

Alternativni svetovi se oblikujejo vzporedno z realnim svetom, ga prekrivajo in nadgrajujejo. Faktičnega je že več kot naravno danega, tako da ta umetelna okolja postajajo naša usoda, pa čeprav se s tem težko sprijaznimo, kajti na teh svetovih, ki jih stalno primerjamo z realnim-naravnim-danim svetom, nas moti njihov lahek, lebdeč in simulacijski način biti. Spričo njihove takšne ontološke razsežnosti se pojavlja celo nelagodje, ki ga je Vilem Flusser duhovito opisal z vprašanji: »Zakaj ne zauzamemo tem sintetičnim slikam, tonom in

HOLOGRAMI: 38 POVRŠINA, KI RASTE V SVETLOBNO TELO

Postmoderno in postindustrijsko okolje simulacije in disimulacije z *miksom kot ontološkim načelom* vzpostavlja instant alternativne svetove; ti so environmenti umetniške fikcije, spleti sanj in tudi tehnosvetovi, se pravi umetelne vzpored-



hologramom? Zakaj jih zmerjamo z besedo »videz«? Zakaj niso za nas realni? Prehiter odgovor se glasi: Zato, ker niso ti alternativni svetovi nič drugega kot izračunani elementi točk, ker so meglene tvorbe, ki plavajo v nič. Odgovor je prehiter, ker meri realnost po gostoti razprostiranja. Kaj če bo tehnika v prihodnje sposobna točkovne elemente tako zgostiti, kot je značilno za stvari, ki nas obdajajo? Miza, na kateri to pišem, ni nič drugega kot trop točk. Če bodo nekoč v hologramu elementi te mize prav tako zgoščeni, naši čuti ne bodo mogli razlikovati med mizo in njenim hologramom.³

Miza in njen hologram? Jasno, Vilem Flusser ne zapiše več miza in slika mize. Ko gre za alternativne umetelne svetove, se danes brez težav poseže k stvarjem, ki so več kot slikovno, in ena takih je hologram kot alternativni »svet«, ki nam s svojimi virtualnimi posebnostmi tudi povzroča že omenjeno nelagodje. Holografija (njene začetke najdemo pri Dennisu Gaborju, ki je

1948. leta naredil prvi hologram) je tehnologija za produkcijo optičnega pomnilnika, ki nastane z interferenco objektnega in interferenčnega žarka na fotografski plošči ali filmu, ki se ga po osvetlitvi razvije in fiksira. Za interferenčno sliko je značilen kompleksen vzorec kodiranega zapisa objekta, na katerem je na vsakem kvadratnem milimetru velika gostota črtastih parov (od 1000 do 8000). In prav za takšno sliko je značilno tudi nekaj, kar teoretik Peter Zec imenuje holografski paradoks⁴: kot sliko (z omenjenim črtastim mikrovzorcem) je mogoče hologram dekodirati le pod mikroskopom, kot svetlobno skulpturo pa ga »imamo« šele v trenutku, ko ga kot ogledalo držimo v rokah in ga vzgibamo ter obračamo, tako da odkrijemo nekaj slikovnega. Če je hologram kot v galeriji fiksiran na steni, pa pridemo do stereo učinka prek našega gibanja in seveda s pomočjo umetelnega vira svetlobe, ki hologram dekodira. Hologram je kot slika (v materialnem smislu) torej ničen, čarobna svetlobna skulptura se na njegovi podlagi pojavi šele s pomočjo sprejemnikove aktivnosti. Tu gre za zanimivo distinkcijo, kajti hologram se za razliko od slike izkaže kot zapis, ki prej kot vizualno zaznavo »nagovori« haptično senzorično in motoriko. Holografska vizualizacija se razlikuje od samega holograma kot optičnega pomnilnika; gre za podobno razmerje, kot je med gramofonsko ploščo (kot zvočnim pomnilnikom) in glasbeno sliko, ki nastane na njeni podlagi pod določenimi pogoji dekodiranja.

Holografska optika (ki ne uporablja objektiv in si ne prizadeva za objektivno odslikavo) se radikalno loči od geometrične, prav tako pa holografski prostor prekinja tudi s prostorom euklidske geometrije. Pri holografiji ne gre za referenčni odnos do dejanskosti, prav tako pa je zanj značilna tudi izguba materialnosti in prostorska distanca. Holografska svetlobna skulptura (nastane s samonanašanjem svetlobe) je imaterialna, nedoločena in virtualna. Holografska skulptura je odsev, ki tridimenzionalno »vdre« od mesta nekdanje slike proti opazovalcu. Videti je, kot da se je, po analogiji rečeno, izsvet-

lila v izboklino, osvobojeno mase in težnosti.

Hologram tako ukinja prostorsko distanco, vstopa (če pomislimo na narisano shemo) v prostor pred realno sliko, njegova dejanska vsebina pa je svetloba sama v svojem avtopoetičnem odnosu, kajti pri njem ne gre več za posredujočo funkcijo svetlobe (med sliko in modelom), temveč za njeno samonanašanje. V hologram lahko posežeš z roko, toda roka zgrabi v prazno. Toda hologram ni nič, temveč čarobna entiteta, ki ukinja svet ostrih robov in nas vpeljuje v soft virtualne prostore.

AGONIJA SLIKOVNEGA, NAŠELJEVANJE BLIZINE

Black or white? Silovito spreminjanje v slikovnem, manipulacija z liki, ki v trenutku preidejo iz enega portreta v drugega, in hkrati težnja po inscenaciji vseprisotnosti, torej *uprizarjanju totala*, se pravi »sveta« v tako naslovljenem glasbenem spotu Michaela Jacksona, smo izbrali za naslov tega teksta, v katerem smo usmerili pozornost na dve tehnologiji vzbujanja virtualnih alternativnih svetov, ki izhajata iz za sedanjost simptomatične težnje po *preseganju zgolj plosko slikovnega*. Zamejeno (okvirjeno, ekranizirano), kodirano sliko se skuša pri tem ali poglobiti (virtualna resničnost) ali približati (holografija) v tridimenzionalno kodirano virtualno »telo«, ki skuša umetelnost slikovnega »dvigniti« v umetelnost več kot slike, torej nečesa, kar simulira občutek popolnejšega sintetičnega sveta, lahko bi rekli kar *umetelnega življenja (artificial life)*. Tu gre vsekakor tudi za spoznanje o revnosti in omejenosti zgolj slike, kajti na sliko, preprosto rečeno, ne gre vse, predvsem pa je slika poenostavitev v primeru, če skuša tridimenzionalnost strpati na dvodimenzionalnost, se pravi, jo prevesti v ravnino.

Tako virtualna resničnost kot holografija sta obliki *tehnomagije*, zavezane produkciji halucinacijskih »tripov« in umetelnosti. Slepili bi se, če bi problematiko virtualnosti in alternativnih svetov omejevali le na tehnološke postopke, še posebej na obe obravnavani obliki. Alternativne paralelne sve-

*ko prodreš
s podatkovno
rokavico
v zaslon,
postane realna
roka tehniški
nadomestek
za neke vrste
»duhovno
roko«*

³ V. Flusser: *Digitaler Schein*, razprava, uvrščena v zbornik z istim naslovom, ki ga je uredil Florian Roetzer, izšel pa je pri založbi Suhrkamp, Frankfurt na Majni, 1991, s. 147.

⁴ P. Zec: *Die aesthetische Botschaft der Holografie*, katalog *Raume aus Licht*, Berlin, 1991.

tove tkejo tudi sanje, pot vanje odpira, recimo, literatura, čarobno jih zbuja pravzaprav vsa umetnost. Domišljija je odlično orodje za uhajanje danemu, realnemu, naravnemu svetu in za oblikovanje alternativnih svetov. Toda ti svetovi, v katere vodi domišljija in v katerih potem uživa duh, so navzlic različnosti od fizičnega sveta neverjetno oddaljeni in abstraktni; videti je, da so inscenirani za misel samo, ki najde v njih svojo ekstatično identiteto, kajti dogajanje, značilno zanje, je, da se *misel srečuje z mislijo*, kar pomeni, da gre za užitek v abstraktnem, oddaljenem, čutno zaznavo daleč presegačočem.

Cutna zaznava ali kar čutnost? V mislih zahoda je tendenca, ki omalovažuje čutnost in jo hierarhično podreja umu. Celotna estetika kot veda o čutnem (gr. *aisthesis*, *aisthetikos*) se je s pristašem Wolfove metafizike Alexandrom Gottliebom Baumgartnom začela kot *gnoseologia inferior*, torej sistem znanj, ki se usmerja k nižjemu tipu spoznavanja. Vendar pa soobstaja v zahodni tradiciji tudi teorija, zavezana logiki *svetopisemskega nevernega Tomaža*, ki vpeljuje kot kriterij resničnega čutno izkustvo, čutno preverljivost in gotovost. Po tej tradiciji alternativni svetovi misli in domišljije še niso pravi svetovi, so le abstraktni zasnutki, ki jih je potrebno konkretizirati (z materializacijo, teritorializacijo ...), da bodo šele postali svetovi, dostopni percepciji. Svet za čutno gotovost je tisti, ki je več kot samo svet misli in, če se usmerimo k eni izmed odličnih tradicionalnih umetnosti, svet literature. Pri njej gre namreč za veliko razliko in oddaljenost med materialnim grafičnim zapisom (ki je neposredno čutno dostopen) in duhovnim/domišljijem svetom literarnih junakov. Črkovni zapis je eno, svet don Kihota pa nekaj čisto drugega, lahko zapišemo ob tej distinkciji.

Pri tehnologiji (pravzaprav tehnomagiji) virtualne resničnosti je videti, da je producirana prav za neverne Tomaže. Med, če se zadržimo ob primeru literature, črko in duhom instalira svoje vmesnike in skuša fantastične paralelne svetove dobaviti tudi čutom, jih opreti nanje. Sanj in izmišljij ne pušča v abstraktni oddaljenosti (v izkustvu transcendentalnega), ampak jih 3-d grafično oblikuje in ponudi tudi taktil-

nemu izkustvu. Prek gibov podatkovne rokavice občuti uporabnik simulirano predmetnost, ki jo hkrati vidi in tudi sliši, kadar s telesom v »virtualni situaciji« zadane ob njo. VR je dejansko producirana za neverne Tomaže in jim ponuja bogato izkustvo, vendar pa to niso več svetopisemski neverni Tomaži niti tisti iz vsakdanjega življenja v naravnem, danem svetu. Tako pri VR kot pri holografiji, sintetičnih digitalnih slikah in celo pri miksanjih videospotih se moramo otresti iluzije, da je njihova inscenacija totala, se pravi umetelnega življenja, zvesto vzporedna življenju, kot je, in ga obnavlja in nam omogoča njemu podobno izkustvo. Nikakor! Celotno

v VR kot doslej najbolj tehnološko izpolnjeni simulaciji elektronskega izkustva tipaš in občutiš čisto drugače, tudi tridimenzionalni hologrami so v podatkovnem smislu sicer *hard*, vendar pa so na ravni otipa maksimalno *soft*, alternativni svetovi pravzaprav niso nobeni svetovi več. Dejansko so mreže, razpete v obnebu informatične *Velike monade*.⁵ Alternativni »svetovi« so informatični, kar pomeni imaterialni, in tej lastnosti se prilagajajo tudi njihova vizualna, auditivna in taktilna recepcija. Tu pa smo na točki, ko se moramo vrniti k izhodiščni ugotovitvi o zamenjavi

⁵ koncept Jeana Francois Lyotarda iz dela *Nehumano* (*L'inhumain*).



paradigme v smislu prehoda od pisave k sliki, od diskurzivnega k figurativnemu, od notranjosti k (naoljeni) površini.

Prehod k sliki? Da, toda k mikساني elektronski imaterialni sliki. Prehod od slike k tridimenzionalni simulaciji polnosti »življenja« v alternativnih »svetovih«? Da, toda k samo pogojno svetovom, namreč h *kot-da-svetovom* holografije, videografije, infografije in virtualne resničnosti. Velikopotezni prehod v instant slikovno, oprt na dogajanja na področju množične kulture, s katerim smo začeli to besedilo, moramo zato kar se da relativirati in pri tem opozoriti, da je tudi sama inštitucija slike za-

... slike, ki niso nobene slike več, temveč virtualne mreže, iz katerih se tkejo alternativni informatični »tripi« in napolnjujejo posameznikovo bližino.

padla agoniji realnega; ko je slikovno že vseprisotno, slike že ni več; v *Black or white* realnih slik ni, je le še reka slikovnega. In s slikami je nekaj zelo narobe tudi v trenutku, ko se jih polasti vojaški aparat kot kar se da konservativna sila; mislim na koncept *vojne slik in tonov* iz besedila Paula Virilia *Stroj za gledanje*.

So torej slike, ki niso nobene slike več, temveč virtualne mreže, iz katerih se tkejo alternativni informatični »tripi« in napolnjujejo posameznikovo bližino. Napolnjujejo jo tako, da nervirajo posameznika, ga vzganejo in stimulirajo njegovo kompleksno, zato je tudi taktilno recepcijo. Ti »tripi« oziroma »kot-da-svetovi« nastajajo na podlagi njegove interaktivnosti, njihova »narava« pa ni več sestavljena iz realnih predmetov, temveč iz »imaterialij«, ki odpirajo zaznavo novih oblik prostora in časa. Vsakdanjost se dematerializira (strah in gnus do realnega v smislu postmodernističnih filmov Davida Lyncha se stopnjuje), reprezentacijo zamenjuje prezentacija, namesto slike o nečem imamo alternativne kot-da-svetove, namesto slepečega slikovnega virtualno resničnost, namesto ploske slike hologram, namesto naravnega čuta vida novo »podatkovno oko«, primereno za gledanje informatičnih entitet. Na prizorišče stopa tudi otip, vendar nepreklicno vpet v logiko podatkovnih vmesnikov (na primer podatkovne rokavice), s katerimi sprejemnik (uporabnik) vpliva na scenarij virtualne resničnosti.

Gledanje, poslušanje in dotikanje virtualnih svetov? Pomislimo na shemo, v kateri sta virtualna resničnost in hologram postavljena pred (realno) sliko in za njo. Tudi tisto shemo moramo relativirati in zapisati, da hologram sploh ni nujno tam, kjer smo ga narisali. In isto velja za VR. Nista le pred sliko in za njo, sta tudi nad sliko in pod njo, in v takšnem odnosu se lahko nahaja več vzporedno izsvetljenih hologramov in simuliranih virtualnih svetov. Na tisti shemi je pravzaprav simpotomatično samo to, da ni več samo (strukturirana) slika, ampak je v vsakem pogledu že nekaj, kar jo presega in kar se usmerja proti opazovalcu. Distanca se je zmanjšala, nekaj je prišlo vmes, in tega, kar je vmes, je vedno več. Dematerializacija vsakdanjosti implicira

ново banalnost in obscenost gošče imaterialij. Instant »nova stereo slikovnost« se s hologramom od slike usmerja k očesu, s tehnologijo VR pa se prek posebnih očal-ekranov očesa že dotakne. In za estetiko bližine, ki jo vzpostavlja nova senzibilnost, nastala ob zaznavi imaterialnega, je iznenada postal dragocen čut prav otip. Prek podatkovne rokavice in drugih vmesnikov pa se pravzaprav ne dotikaš samo virtualnih predmetov, temveč jih odrivaš, skušaš si, pa čeprav neuspešno, počistiti bližino, vzpostaviti njen red, ki prenese le omejeno število (srednjevelikih) predmetov in njihovih (slikovnih) aspektov.

Telesa kot netelesa in kot-da-telesa v *Black or white*: naoljeni mišičnjaki, obijani od reflektorjev v labirintu ogledal, tripi v virtualne alternativne »svetove« in hologrami - vse to so sledi nove estetiške vsakdanjosti, ki jo vzpostavlja izguba globine in materializirane realnosti. In tisto presenetljivo, kar se je pri tem zgodilo, je, da se je globina, če se izrazimo po analogiji, pravzaprav prevrnila in od ravne slike »vsula« (s pomočjo tehnomagije) svojo vsebino proti sprejemniku. Avra se seli v glamour, temačna obscenost v kičasto digitalno banalnost. Joseph Beuys in Andy Warhol se zaklepata v klasiko; Madonna in Michael Jackson, Jeff Koons in Paula Abdul drvijo po nastlani bližini.