

Uvod v tematski blok

»Prispevki k teoriji novomedijske umetnosti«

Maja Murnik

V zadnjih dvajsetih letih v slovenskem kulturnem prostoru glede vprašanj tehnologije¹ in novih medijev ni (več) zaznati pretiranega navdušenja, še dlje, v javnem diskurzu in med družboslovci ter humanisti je pogosto čutiti celo odpor in slabo artikulirano kritiko teh vprašanj, še posebej, ko beseda nanese na umetnost novih medijev in tehnokulturo. Pojavljajo se recimo mnenja, da je bila tehnologija oblikovana zato in tako, da služi nemotenemu pretoku kapitala in s tem prispeva h krepitvi kolonialnih in izkoriščevalskih razmerij v družbi.

Velik del teoretikov in umetnikov bolj kot novomedijsko ceni sodobno umetnost (angl. *contemporary art*), pri čemer se pogosto sklicujejo na Bourriaudovo relacijsko estetiko (njegova vplivna knjiga s tem naslovom je izšla leta 1998) ter njene usmeritve. Bourriaud v skladu s svojim marksističnim teoretskim ozadjem vidi v novih tehnoloških možnostih nevarnost za družbo, saj tehnološki razvoj razlaga kot vezan na razmah kapitala ter negativne posledice v zvezi s tem (za več o omenjeni drži gl. Bovcon 27–42).

Drugi razlog za takšen odnos tiči v velikem poudarku, ki je v Sloveniji namenjen nacionalni književnosti in jeziku kot konstitutivnima za obstoj naroda, kar izhaja iz njegove zgodovine, ko se je moral obdržati pod okrilji različnih držav. Čeprav je z osamosvojitvijo razlog za to izginil, pa takšna kulturna struktura (»ujetost slovenskih literatov v paradigmo čitalniškega modela«) iz najrazličnejših vzrokov še vedno vztraja (za več o tem gl. Strehovec, *Contemporary Art Impacts* 5. pogl.).

Na zapostavljenost novomedijske umetnosti glede na sodobno umetnost nasploh, ne le v Sloveniji, opozarja tudi Domenico Quaranta (gl. Quaranta), kar razlaga s šibko institucionaliziranostjo prve in z njenim problematičnim tržnim statusom v primerjavi z artefakti sodobne umetnosti.

¹ Z besedo tehnologija je svojevrstna zadrega. Oba pojma, tehnika in tehnologija, imata korenine v stari grščini, in sicer v pojmu »techne«, tj. izdelovanje, določena praksa, znanje izdelovanja, obrt, tudi umetnost izdelovanja, skratka, v skladu z antičnim razumevanjem obrti, vednosti, umetnosti (pri čemer je bila umetnost le ena od techne).

Pojem »tehnologija«, ki izhaja iz grških besed »techne« in »logos«, pa pravzaprav označuje vednost o izdelovanju predmetov oziroma, še dlje, strojev, sistemov itd. V sodobni rabi z njim ponavadi označujemo sodobne, pogosto elektronske stroje.

Odrinjenosti novomedijske umetnosti naj ob bok postavim intrigantno stališče Martina Heideggerja (1889–1976), čigar prispevek na področju filozofije tehnologije je eden ključnih, kljub temu da je nemški fenomenolog (sam je sicer vztrajno zavračal to oznako) svoje poglavitno delo s to tematiko objavil pred sedemdesetimi leti, ko o pametnih tehnologijah še ni bilo kaj dosti sledi, predvsem pa ne o razsežnostih, v katere so se kasneje razvile.

V spisu »Vprašanje po tehniki« (Die Frage nach der Technik, 1953) je Heidegger menil, da tehnike ne smemo jemati kot nekaj nevtralnega, prav tako ni zgolj sredstvo. »Bistvo tehnike ni prav nič tehničnega,« že uvodoma ugotavlja (Heidegger 10) in v nadaljevanju ponuja odgovor, da je tehnika način razkrivanja resnice, moderna tehnika pa je izzivajoče razkrivanje, ki proizvaja za razpoložljiv obstanek (nem. *Bestand*). Star lesen most, ki že stoletja veže breg z bregom, je vgrajen v Ren, hidroelektrarna pa ne: »nasprotno, veletok je zazidan v elektrarno« (21). Ta znameniti Heideggerjev primer razlikovanja med tradicionalno in moderno tehniko pokaže, da moderna tehnika deluje nazaj na naravo, da je dejansko pred njo. Hidroelektrarna ima zdaj prednost pred sólo reko; njena bistvena funkcija je zdaj ta, da dobavlja surovino elektrarni.

A hkrati je bistvo tehnike tudi skrajna nevarnost, njeno bistvo je namreč dvoznačno: »A kjer je nevarnost, raste / Tudi Rešilno,« Heidegger povzema Hölderlinove verze (37) in svoj razmislek zaključuje z besedami: »Ker bistvo tehnike ni nič tehničnega, se mora bistveno premišljanje o tehniki in spoprijem z njo dogajati na področju, ki je po eni strani sorodno bistvu tehnike in po drugi od nje temeljno različno. Takšno območje je umetnost« (Heidegger 46).

Heideggerjeva apologija umetnosti kot mesta razkrivanja resnice in njegove daljnosežne misli v zgornjem odstavku nam lahko služijo za to, da znova in znova premišljujemo o svoji biti-v-svetu, ki je – tega ne moremo zanikati – vse bolj opredeljena s tehnologijami. Bolj kot kadarkoli prej smo vpeti v tehnološki dispozitiv. Naše vsakodnevno delovanje, pa tudi mišljenje in čustvovanje, so odvisni od interakcije s celim nizom tehnološko bolj ali manj dovršenih naprav in strojev. Janez Strehovec posameznikovo vsakodnevno resničnost opisuje s pojmom mobilni oz. nomadski kokpit položaj, pri katerem je posameznik oborožen s številnimi navigacijskimi in nadzornimi mobilnimi napravami (od mobilnih telefonov, tablic, kamer do igralnih konzol, računalnika, avtomobila ...). Prek zaslonov ves čas sprejema podatke in se ravna po njih; gledanje na zaslone, dotikanje in poslušanje so nujni pogoji za njegove poti skozi vsakdanjo resničnost: »Virtualni podatki, ki prihajajo iz odmaknjenega konteksta na zaslonu, se povezujejo in usklajujejo z našo osnovno, neposredovano percepcijo iz fizičnega sveta tukaj in zdaj« (Strehovec, *Text as Ride* 189). Po Strehovcu so gibanje, dotikanje, poslušanje in gledanje na zaslone nujni pogoji tudi za potovanje skozi pokrajine novomedijskih umetniških del.

Takšno razumevanje posameznika kot neizogibno vpetega v sedanjo povečano in mešano resničnost (angl. *augmented reality, mixed reality*) nas usmerja k pomembnosti telesnih vidikov njegovega izkustva v svetu, prav tako pa tudi v percepciji in recepciji novomedijske umetnosti. Stališče, da sta telesnost in materialnost postali neločljiv del digitalnega sveta in digitalne kulture, je pridobilo na veljavi v zadnjih dvajsetih letih, ko se je začelo razmišljati o telesu kot vmesniku, s pomočjo katerega dostopamo do virtualnega. Tako na primer tudi Mark B. Hansen ugotavlja: »V gibalni aktivnosti – in ne v reprezentacijskem verisimilitudu – se skriva ključ za fluidno in učinkovito prečkanje med virtualnim in fizičnim« (Hansen 2).

V osemdesetih in devetdesetih letih dvajsetega stoletja se je sicer še dozdevalo, da se bo kiberkulturalna paradigma osredotočila zgolj na vprašanja uma, duha in s programsko opremo podprtega umetnega življenja ter tako ostala povsem v domeni kibernetičnega uma, medtem ko je bilo vprašanje telesnosti v njej zanemarjeno. Takšno stališče najdemo recimo v znanem kiberpank romanu *Nevromant (Neuromancer, 1984)* Williama Gibsona, v katerem avtor kiberprostor označi za »neprostor [...] uma, gruče in ozvezdja podatkov« in za »skupno halucinacijo, ki jo vsak dan doživijo milijarde povsem legitimnih operaterjev, povsod na svetu« (Gibson 61), pa tudi v kulturnih filmih, kot sta bila *Iztrebljevalec (Blade Runner, 1982)* in *Kosec (The Lawnmower Man, 1992)*.

V zadnjih dvajsetih letih v ospredje raziskovanja stopajo telesni vidiki posameznikove izkušnje v mešani in povečani resničnosti, na primer proprioceptijski, taktilni, afektivni, družbeni in politični vidiki (prim. Hansen; Strehovec; Kozel). Paradigmo materialnosti in dogodkovnosti telesa je mogoče opaziti tudi na drugih področjih, ne le v digitalni kulturi (recimo skozi obrat od poststrukturalističnega poudarka na jeziku, umu, mediju k telesu, prostoru, biopolitikam v družboslovju).

V zvezi z novomedijskim umetniškim delom moramo omeniti tudi to, da ga je danes treba razumeti kot proces, kot konceptualni (oz. kognitivni) projekt, pojmovan tudi kot storitev (Strehovec) in kot aplikacija. Novih medijev ne smemo razumeti instrumentalno, torej kot nevtralnno orodje, temveč so po svojem bistvu umeščeni v družbeni kontekst. Novomedijska umetnost je del sodobne umetnosti, v kateri veliko vlogo igrajo družbeni, politični, okoljski, kulturni in tehnološki vidiki, na katere se umetnik/avtor neposredno odziva v *statementih*. Na sam projekt vzvratno vplivata tudi njegova percepcija in recepcija. Gre namreč za izrazito relacijski model; novomedijsko umetniško delo prečkajo različne znanstvene discipline in polja vednosti (kar dobro opiše pojem »tretje kulture«, C. P. Snow, Victoria Vesna).

Namen tematskega bloka »Prispevki k teoriji novomedijske umetnosti«² je razpravljati o nekaterih ključnih tematikah iz teorije novomedijske umetnosti. Umetnost novih

² Tematski blok skupaj s tem uvodom je nastal v okviru raziskovalnega projekta *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki ga financira Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije, ARIS J7-3158.

medijev želi razumeti širše, skozi njihove družbene kontekste in implikacije, pa tudi skozi njena razmerja z drugimi družbenimi, političnimi, filozofskimi, kulturnimi in umetnostnimi vprašanji ter fenomeni, kot so na primer izzivi antropocena, igra, družbeni mediji, aktivizem in umetna inteligenca.

Janez Strehovec se v svoji razpravi loteva analize družbenih, političnih in filozofskih razsežnosti novomedijske umetnosti. Če je bila v svojem zgodnjem obdobju novomedijska umetnost vezana na tehnološke in medijske inovacije ter opredeljena z navdušenjem nad novimi tehnologijami in njihovo zmogljivostjo, pa nanjo v sedanosti vplivajo družbene in kulturne paradigme antropocena (kapitalocena), vpeta je v širši kontekst družbenih iger, aktivizma in grožnje okoljske katastrofe.

Na tej podlagi Strehovec predlaga periodizacijo novomedijske umetnosti: prvo obdobje, v katerem je bil velik poudarek na tehnoloških in medijskih inovacijah, seže do srede devetdesetih let prejšnjega stoletja. Drugo obdobje, od srede devetdesetih let do leta 2008, je zaznamovano z vzponom kriptovalute bitcoin in z razmahom postpolitik, ki temeljijo na razširjenem konceptu političnega. Tretje obdobje, od 2008 do danes, pa je obdobje antropocena (kapitalocena), ki spodbuja h kritiki antropocentrizma in k temu, da tudi umetnost začne upoštevati nečloveške akterje ter se opredeli do groženj okoljske katastrofe in izginjanja vrst.

Razprava Aleša Vaupotiča se osredotoča na vprašanja konstrukcije umetnostnih žanrov. Po prvem delu, v katerem razlaga delovanje računalnika in ga primerja s človekovim izkustvom, kot ga je razumel empiristični filozof David Hume, v osrednjem delu analizira prispevke k teoriji žanrov novomedijske umetnosti izpod peresa novomedijskih teoretikov Rettberga, Manovicha in Aarsetha. Razmislek o žanrih mu služi za odziv na aktualni problem izginjanja novomedijske umetnosti, ki se dogaja tako rekoč pred našimi očmi. Marsikatero izvorno digitalno novomedijsko umetniško delo zaradi svojega tehniškega konteksta, strojne in programske opreme, ki ga vzpostavlja, zaradi naglega spreminjanja informacijskih tehnologij čez čas ni več dostopno.

Odpirajo se vprašanja digitalnega arhiviranja, ob tem pa eno poglavitnih: kaj je bistvo novomedijskega umetniškega dela, kaj je tisto temeljno, kar ga gradi in je treba ohraniti? Vaupotič o tem razmišlja v tretjem delu svojega članka, ob primeru rekonstrukcije razstave Vuka Ćosića.

Narvika Bovcon v svoji razpravi najprej analizira teorijo video iger Alexandra R. Gallowaya, nato pa njegove štiri tipe igrskih akcij aplicira na analizo novomedijskih umetniških del, zlasti del Sreča Dragana. Galloway (čigar knjigo s področja teorije video iger – v izvorniku je izšla pod naslovom *Gaming* – imamo tudi v slovenskem prevodu) pokaže širše razsežnosti igranja, posebno pozornost pa namenja delovanju

stroja, kar je v sedanjem *hypeu*, ki vlada v zvezi z umetno inteligenco in ChatGPT-jem, posebej zanimivo.

Avtorica zagovarja trditev, da Dragan v svojih umetniških projektih izumlja igrske akcije z učinkom hepeninga, ki človeka spremenijo, s tem ko so usmerjene ne samo na objekte v diegetskem prostoru igre, ampak tudi v udeležencevo notranjost, kajti skozi akcijo udeleženec samega sebe socializira.

Literatura

- Bovcon, Narvika. *Umetnost v svetu pametnih strojev*. Raziskovalni inštitut Akademije za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani, 2009.
- Gibson, William. *Nevromant*. Cankarjeva založba, 1997.
- Hansen, Mark B. N. *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*. Routledge, 2006.
- Heidegger, Martin. »Vprašanje po tehniki.« Martin Heidegger, *Predavanja in sestavki*, prevedel Ivo Urbančič, Slovenska matica, 2003, str. 10–46.
- Kozel, Susan. *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*. The MIT Press, 2008.
- Quaranta, Domenico. *Onkraj novomedijske umetnosti*. Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, 2014.
- Strehovec, Janez. *Besedilo in novi mediji*. LUD Literatura, 2007.
- . *Text as Ride*. West Virginia University Press, 2016.
- . *Contemporary Art Impacts on Scientific, Social, and Cultural Paradigms: Emerging Research and Opportunities*. IGI Global, 2020.
- Vesna, Victoria. »Toward a Third Culture: Being In Between.« *Leonardo*, letn. 34, št. 2, 2001, str. 121–125.