

glu

12.

Letnik / Volume

2.

Številka / Number

Revija za teorijo scenskih umetnosti
Journal of Performing Arts Theory

2024

am
fi
te
at
er

Prispevki k teoriji novomedijske umetnosti
Contributions to the Theory of New Media Art

sl()gi SLOVENSKI
GLEDALIŠKI
INSTITUT

**AGRFT**
UNIVERZA Akademija za gledališče,
V LJUBLJANI radio, film in televizijo

Ljubljana, 2024

12. Letnik / Volume 2. Številka / Number

Revija za teorijo scenskih umetnosti
Journal of Performing Arts Theory

2024

am
fi
te
at
er

Prispevki k teoriji novomedijske umetnosti
Contributions to the Theory of New Media Art

AMFITEATER

Revija za teorijo scenskih umetnosti / Journal of Performing Arts Theory

Letnik / Volume 12, Številka / Number 2

ISSN 1855-4539 (tiskana izdaja)

1855-850X (elektronska izdaja)

Glavna in odgovorna urednica: Maja Murnik

Uredniški odbor / Editorial Board:

Zala Dobovšek (Univerza v Ljubljani), Jure Gantar (Dalhousie University, CA), Primož Jesenko (Slovenski gledališki inštitut), Matic Kocijančič (Slovenski gledališki inštitut), Bojana Kunst (Justus-Liebig-Universität Gießen, DE), Blaž Lukan (Univerza v Ljubljani), Aldo Milohnič (Univerza v Ljubljani), Barbara Orel (Univerza v Ljubljani), Mateja Pezdirc Bartol (Univerza v Ljubljani), Maja Šorli (Univerza v Ljubljani), Tomaž Toporišič (Univerza v Ljubljani), Gašper Troha (Slovenski gledališki inštitut)

Mednarodni uredniški odbor / International Editorial Board:

Mark Amerika (University of Colorado, US), Marin Blažević (Sveučilište u Zagrebu, HR), Ramsay Burt (De Montfort University, GB), Joshua Edelman (Manchester Metropolitan University, GB), Anna Maria Monteverdi (Università degli Studi di Milano, IT), Janelle Reinelt (The University of Warwick, GB), Anneli Saro (Tartu Ülikool, EE), Miško Šuvaković (Univerzitet Singidunum, RS), S. E. Wilmer (Trinity College Dublin, IE)

Založila: Slovenski gledališki inštitut (zanj Gašper Troha, direktor) in Založba Univerze v Ljubljani (zanjo Gregor Majdič, rektor Univerze v Ljubljani)

Published by: Slovenian Theatre Institute (represented by Gašper Troha, director) and University of Ljubljana Press (represented by Gregor Majdič, the Rector of the University of Ljubljana)

Lektoriranje slovenskega besedila / Slovenian Language Editing: Andraž Polončič Ruparčič

Lektoriranje angleškega besedila / English Language Editing: Jana Renée Wilcoxon

Korektura / Proofreading: Maja Murnik, Jana Renée Wilcoxon

Bibliotekarka / Librarian: Bojana Bajec (UL AGRFT)

Oblikovanje / Graphic Design: Simona Jakovac

Priprava za tisk / Typesetting: Nina Šturm

Tisk / Print: CICERO, Begunje, d.o.o.

Število natisnjenih izvodov / Copies: 200

Revija izhaja dvakrat letno. Cena posamezne številke: 10 €. Cena dvojne številke: 18 €. Letna naročnina: 16 € za posameznike, 13 € za študente, 18 € za institucije. Poštnina ni vključena.

The journal is published twice annually. Price of a single issue: 10 €. Price of a double issue: 18 €. Annual subscription: 16 € for individuals, 13 € for students, 18 € for institutions. Postage and handling not included.

Prispevke oddajte na / Send manuscripts to: <https://journals.uni-lj.si/amfiteater/about/submissions>.

Naročila in recenzentske izvide knjig pošiljajte na naslov uredništva / Send orders and books for review to the Editorial Office address:

Amfiteater, SLOGI, Mestni trg 17, Ljubljana, SI-1000 Ljubljana, Slovenija

E-pošta / E-mail: amfiteater@slogi.si

Ljubljana, december 2024 / Ljubljana, December 2024

Revija za teorijo scenskih umetnosti Amfiteater je leta 2008 ustanovila Akademija za gledališče, radio, film in televizijo Univerze v Ljubljani. / Amfiteater - Journal of Performing Arts Theory was founded in 2008 by the University of Ljubljana, Academy of Theatre, Radio, Film and Television.

Revija je vključena v / The journal is included in: MLA International Bibliography (Directory of periodicals), Scopus, DOAJ, ERIH PLUS, EBSCO. Revija je uvrščena med znanstvene revije razreda A po klasifikaciji Nacionalne agencije za vrednotenje raziskav Italije. / The journal is included in class A of the registry by the Italian Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario della ricerca.

Izdajo publikacije sta finančno podprla Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije in Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije. / The publishing of Amfiteater is supported by the Slovenian Research and Innovation Agency and the Ministry of Culture of the Republic of Slovenia.

To delo je ponujeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Deljenje pod enakimi pogoji 4.0 Mednarodna licenca (izjema so fotografije). / This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (except photographs).



DOI: 10.51937/Amfiteater

Revija je v odprtem dostopu dostopna na / Open access articles are available at:
<http://journals.uni-lj.si/amfiteater>

Kazalo / Contents

Prispevki k teoriji novomedijske umetnosti / Contributions to the Theory of New Media Art	9
<i>Maja Murnik</i>	
Uvod v tematski blok »Prispevki k teoriji novomedijske umetnosti«	11
<i>Janez Strehovec</i>	
Družbeni in filozofski okvir novomedijske umetnosti: novomedijski umetniški projekti v svetu iger, družbenih medijev, umetne inteligence in aktivizma	18
The Social and Philosophical Foundations of New Media Art: New Media Art Projects in the World of Gaming, Social Media, Artificial Intelligence and Activism	38
<i>Aleš Vaupotič</i>	
Umetnostni žanri kot okvir za raziskovanje in dolgoročno ohranjanje novomedijske umetnosti	42
Genre Rules as a Framework for the Study and Sustainable Preservation of New Media Art	64
<i>Narvika Bovcon</i>	
Igrske akcije v novomedijskih umetniških delih	68
Game Actions in New Media Artworks	86
Esej / Essay	91
<i>Martina Peštaj, Benjamin Zajc</i>	
Komično v umetnosti za otroke in mlade: kako otroci in mladi dojemajo prvine humorja in se nanje odzivajo	93
Recenzije / Book Reviews	105
<i>Tajda Lipicer</i>	
Slovenska dramatika neabsolutnosti (T. Toporišič: <i>Dramske pisave stoletja</i>)	106
<i>Jakob Ribič</i>	
Prekinitve s tradicijo: med inovacijami in presežki (B. Orel: <i>Prekinitve s tradicijo v slovenskih uprizoritvenih umetnostih 1966-2006</i>)	112
<i>Nik Žnidaršič</i>	
Stanje vzhodnoevropske režije (K. Stefanova, M. Carlson, ur.: <i>20 Ground-Breaking Directors of Eastern Europe</i>)	122
<i>Karlo Pavlovič</i>	
Znova in znova: zakaj nas Antigona noče pustiti pri miru? (G. Moder: <i>Antigona</i>)	128

Tomaž Krpič

Fenomenološka razpravljanja o uprizoritveni umetnosti (T. J. Bacon;
An Introduction to the Phenomenology of Performance Art)

134

Navodila za avtorje

140

Submission Guidelines

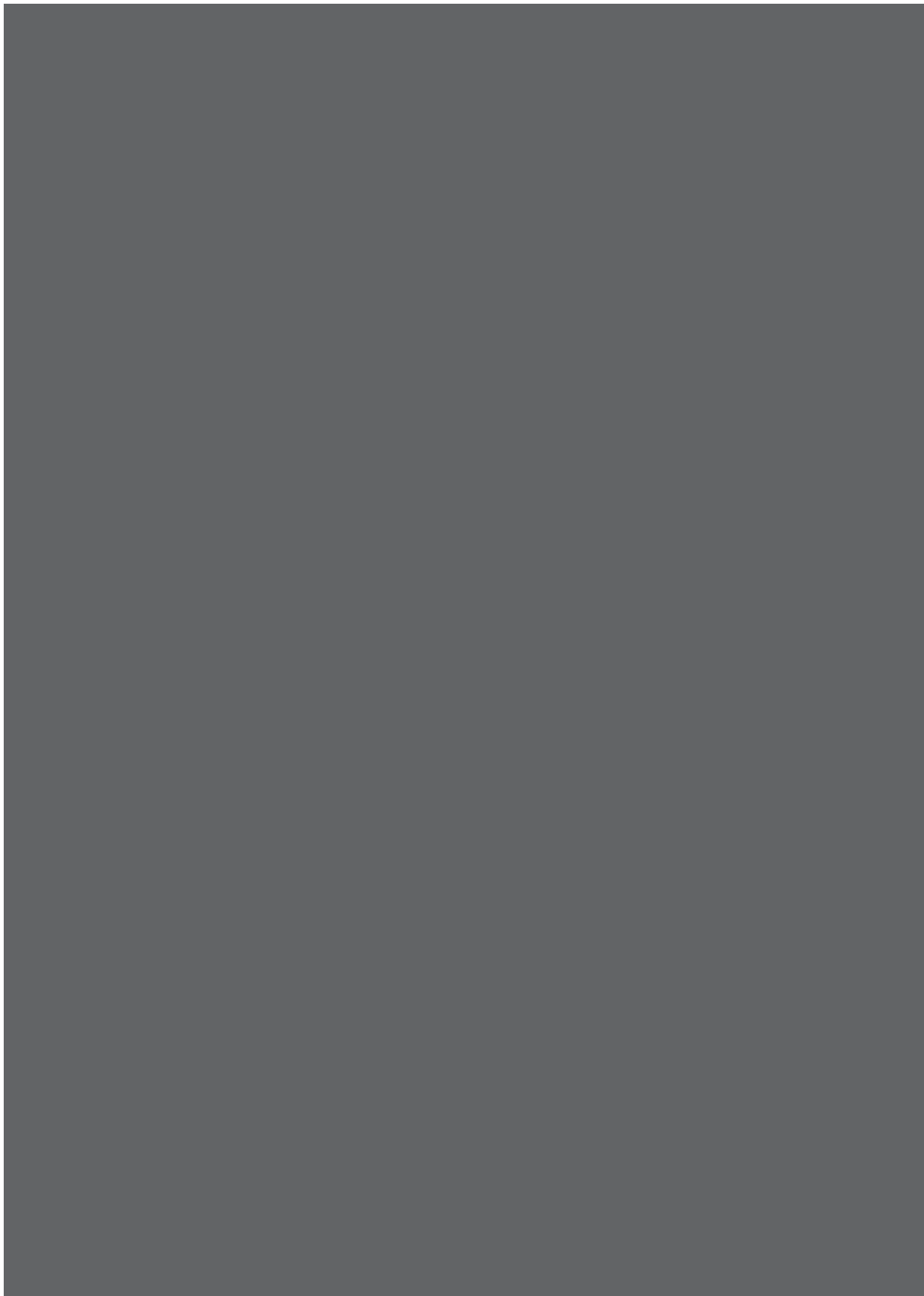
142

Vabilo k razpravam

144

Call for Papers

144



Prispevki k teoriji
novomedijske umetnosti
/ Contributions to the
Theory of New Media Art

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 samo 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 nevtralnoročje, 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.



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/18-40

Povzetek

Novomedijska umetnost je bila v svojih začetkih bistveno opredeljena s tehnodeterminizmom, vezanim na entuziastično rabo novih tehnologij in medijev, ki pa ni bila naključna, ampak kontekstualizirana s kompaktno kalifornijsko ideologijo, ki je izhajala iz povezave kalifornijske boeme zadnjih desetletij 20. stoletja s prelomnimi pametnimi tehnologijami (virtualna resničnost, internet) in neoliberalizmom. Opazen del zgodnjih projektov novomedijske umetnosti je zaradi velikega poudarka na tehnoloških in medijskih inovacijah sodil v modernizem in postavantgardo, tako da je odstopal od sodobne umetnosti, opredeljene z za medij značilnim odpiranjem družbenih tem in z vključevanjem umetniškega aktivizma. V sedanjosti, na katero vplivajo družbene in kulturne paradigme antropocena (kapitalocena), prevzema tudi novomedijska umetnost, osredotočena na aplikacije, algoritme in storitve, družbene ter politične funkcije in stopa na širše področje sodobne umetnosti. To besedilo raziskuje dvojno naravo novomedijskih umetniških aplikacij v sedanjosti: imajo novomedijsko specifiko in pogosto demonstrirajo inovativnost na tem področju, hkrati pa opravljajo tudi vlogo na področju aktivizma, kritike antropocentrizma, ekološkega ter političnega angažmaja in izobraževanja za novomedijsko pismenost.

Razprava predlaga tudi periodizacijo novomedijske umetnosti.

Ključne besede: novomedijska umetnost, tehnodeterminizem, kalifornijska ideologija, filozofija iger, umetna inteligenca, okoljska umetnost, antropocen

Dr. **Janez Strehovec** je direktor Inštituta za novomedijsko umetnost in elektronsko literaturo. Bil je eden glavnih raziskovalcev pri evropskem raziskovalnem projektu ELMCIP (HERA, 2011–2014), profesor v programu Erasmus na Univerzi Complutense v Madridu in glavni raziskovalec (PI) nacionalnega raziskovalnega projekta Teorije internetne kulture in internetne besedilnosti. Je avtor osmih znanstvenih monografij – zadnji dve sta izšli v ZDA: *Text as Ride* (2016), prva monografija, ki obravnava družbeno specifičnost elektronske literature, in *Contemporary Art Impacts on Scientific, Social, and Cultural Paradigms* (Hershey, 2020).

Raziskuje sodobno umetnost, umetniški aktivizem, trajnostni razvoj, e-literaturo, družbo znanja in nove medije.

Janez.Strehovec@guest.arnes.si

Družbeni in filozofski okvir novomedijske umetnosti: novomedijski umetniški projekti v svetu iger, družbenih medijev, umetne inteligence in aktivizma

Janez Strehovec

Inštitut za nove medije in elektronsko literaturo

Uvod¹

Če med tradicionalne množične medije spadajo predvsem tisk, fotografija, film, grafiti, radio in televizija, so novi mediji bistveno vezani na internet ter računalniško kulturo in digitalno pismenost, razumljeno kot sposobnost kontroliranja novomedijskih vsebin in orientiranja v njihovem svetu. Novi mediji so v sedanjosti podlaga družbenih medijev, ki stopajo v nomadski kokpit (skovanka pisca tega besedila) današnjega posameznika kot bitja, opremljenega s prenosnimi zaslonskimi napravami, namenjenimi komuniciranju, delu in zabavi. Novi mediji so (za razliko od tradicionalnih) interaktivni in imerzivni, spodbujajo povezovanje in igrivost, integrirani so v vmesniško kulturo, ki spodbuja korporealno in kinetično aktivnost. Ker novi mediji remediirajo stare (Bolter in Grusin), postajajo tudi ti bolj interaktivni in se prilagajajo uporabnikovim preferencam.

Korporealne interakcije so, ob imerzivnosti, interaktivnosti in teleprezenci, značilne za novomedijsko umetnost, katere projekti nagovarjajo mobilnega opazovalca, ki zazna več na projektu, če hodi okrog njega in se ga dotika, kot pa če ga statično in kontemplativno motri z ene točke. Takšen opazovalec je, kadar je v vlogi bralca, tudi aktiven z uporabo vmesnika (recimo računalniške miške ali zaslona na dotik). Pri branju s pomočjo vmesnika sledi kazalcu na zaslonu, se identificira z njim, kar pomeni, da stopa v besedilno pokrajino in tekoče prehaja po njej ter nadzoruje njene enote. Prav zato, ker ne gre samo za enostavno prepoznavanje zapisanih znakov in dekodiranje pomena, je enota teksta, ki je soodnosnik novomedijskega bralca, lahko

¹ Članek 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.

opredeljena kot beseda-podoba-telo (skovanka pisca tega besedila). Interaktivnost stimulira uporabnikovo taktilno aktivnost, kar spodbuja njegove aplikacije čuta dotika, ki v novomedijski umetnosti pridobiva veljavo in napreduje v čut teoretik (Marxov izraz iz tretjega Ekonomsko-filozofskega rokopisa, 1844).

Novomedijski umetniški projekt ni stabilno umetniško delo-kot-ga-poznamo (nem. *Kunstwerk*), opredeljeno pri Heideggerjevem razumevanju antične grške umetnosti tudi kot tempeljsko delo, ki osmišlja in vzpostavlja svet okrog njega, ampak je lahko program, storitev, pametni stroj, igra ali aplikacija, za katero je značilen lahek, igrski način. Igra je eden temeljnih kulturnih fenomenov, razumljena tudi kot posebnost učlovečenja (Schiller, Huizinga), in je pomemben predmet filozofije (Fink, Gadamer, Caillois), ki igro postavlja v sam ontološki temelj sveta (o tem je pisal tudi Axelos) in konceptualizira njeno resničnost v smislu kot-da-resničnosti, v kateri nastopajo liki kot kentaver in okrogli kvadrat; predvsem fenomenologi Husserl, Gadamer, Fink, Ingarden in Hartmann so kot bistveno opredeljevali ontološko posebnost igre v smislu kvazirealnosti. Če se v vsakdanji dejanskosti stvari udejanjajo, se v umetniških delih razdejanjajo, je bilo Hartmannovo stališče. Igra kot gibanje sem ter tja pa je Gadamerjev koncept, ki referira na svobodno in lahkotno naravo igre.

Igra igra in se odigrava, je kot gospodarica, dvignjena nad igralca, ki je podrejen gibanju sem ter tja in omejen s pravili igre, igriščem in igrskim časom. Igra je gibanje, ki vabi k ponavljanju. »Gibanje sem ter tja je za določitev bistva igre očitno tako osrednjega pomena, da je vseeno, kdo ali kaj izvaja to gibanje. Gibanje igre kot táko je nekako brez substrata. Igra je tista, ki se igra ali se odigrava – nobenega subjekta ni tu, ki bi se igral. Igra je izvajanje gibanja kot takega« (Gadamer 94–95).

Pri Gadamerju gre za izrazito filozofsko opredelitev igre v smislu gibanja kot takega, kar usmerja k bistvu gibanja. Ko smo pri gibanju, postane iznenada pomembno vse, kar gibanje vključuje, se pravi interval, zanka, guba in kvalitete prej in pozneje, še ne, že in že ne več ter blizu in daleč. Ob vsakem izmed teh momentov in komponent se lahko razvije pravcata filozofska refleksija (recimo Deleuzov koncept gube).

Novomedijski umetniški projekti so spremljevalci novih medijev in tehnologij, prav tako pa imajo tudi svoj družbeni, politični in kulturni okvir, ki ga tudi sooblikujejo in lahko inovativno presežejo. Vsekakor je novomedijska umetnost (gl. Manovich; Rush; Tribe) v sedanjosti tudi v kompleksnem odnosu do umetne inteligence, kjer imajo svojo vlogo ChatGPT in drugi generatorji teksta-do-podobe.² Družbeni kontekst začetnega obdobja novomedijske umetnosti je bil opredeljen z vero v napredek novih tehnologij, ki so bile interpretirane celo kot nosilci novih mesijanskih projektov; Jobe Smith, glavni junak kulturnega filma *Kosec* (režiser Brett Leonard, 1992), je tehnologijo

² Ena od umetniških predhodnic v tej smeri je Lynn Hershman Leeson s svojim na chatbotu temelječim *The Agent Ruby* (1999–2002).

virtualne resničnosti sprejemal kot pravcato rešilno orodje, ki mu je omogočilo osebnostni in socialni napredek.

Konec 20. stoletja je bil v znamenju subkulturnega kiberpanka, osredotočenega na virtualno resničnost, svetovni splet in igre v digitalnih arkadah. Ekonomske in politične razsežnosti tistega obdobja sta v svojem eseju »Kalifornijska ideologija« obravnavala Richard Barbrook in Andy Cameron (1995) ter poudarila njegov neoliberalistični značaj in hkrati velika pričakovanja od novih tehnologij mreženja tako s strani takratne levice kot desnice. Kulturna boema San Francisca in industrijski high-tech sta omogočila kompaktno ideologijo, ki je povezovala hipijevstvo in japijevstvo kot podlagi entuziastične vere v napredek znanosti, tehnologije in podjetništva. Duh na tehnodeterminizmu utemeljenega optimizma je bil spremljevalec tudi prvih festivalov Ars Electronica v Linzu in konferenc ISEA, prav tako je odseval v takratni trendovski reviji *Mondo*.

Kritika tehnoloških podlag novomedijske umetnosti s strani tistega dela sodobne umetnosti, na katerega je vplivala Bourriaudova teorija (v *Relacijski estetiki*, 2007), je sicer generirala izrinjanje te umetnosti iz okrožja sodobne, predvsem z družbenim obratom (Bishop) in performativnim obratom (Fischer-Lichte) opredeljene umetnosti, vendar nas antropocenska (kapitalocenska)³ filozofija usmerja k zanimanju za nove tehnologije, ki so na delu v svetu brez nas. Decentralizacija človeka in kritika antropomorfizmov se iztečeta v konfrontaciji z okoljem nečloveških akterjev, med katerimi pridobivajo težo ne le živali in rastline, temveč tudi umetna inteligenca in algoritemska kultura. Družbeni odnosi postanejo v tej umetnosti eksplicitno nagovorjeni.

Izziv antropocena (kapitalocena) kot politične, filozofske in umetniške paradigme

Družbenim, političnim in filozofskim razsežnostim novomedijske umetnosti se lahko približamo z referiranjem na antropocen (kapitalocen), ki ni le negotov, s človekovo aktivnostjo na Zemlji opredeljen dogodek po stabilnem holocenu, ampak generator novih družbenih, filozofskih in umetniških paradigem.

Antropocen (kapitalocen) se s klimatskimi spremembami, povezanimi s krčenjem gozdov, izginjanjem vrst, onesnaženjem in segrevanjem planeta ter topljenjem ledenikov, vzpostavlja kot točka streznitve, ko lahko človeštvo začne kritično opazovati prehojeno pot. Toda tukaj je treba biti natančen, ne gre za amorfno človeštvo, za planet Zemlja, ki bi ga opazovali kot na dlani in ocenjevali kot homogeno

³ V tem besedilu ob antropocenu navajamo kapitalocen zato, da bi geološki in ekološki »paket« antropocena mislili vedno hkrati z njegovo kritiko, ki upošteva socialne implikacije, predvsem kapitalizem in razredni boj.

celoto, nasprotno, srečujemo se s posebno razsežnostjo planeta, h kateri so prispevali industrijski kapitalizem, težke tehnologije, globalizacija, delitev med razvitim Severom in nerazvitim Jugom; to pomeni, da za okoljske katastrofe v antropocenu niso vsi prebivalci Zemlje krivi enako. Predvsem industrijski kapitalizem, v svojih začetkih vezan na iznajdbo parnega stroja, je imel pri tem velik delež (in ga še ima, recimo na Kitajskem in v tretjem svetu). Vpliv kapitalizma na okoljske spremembe je generiral koncept kapitalocena, h kateremu so prispevali in še prispevajo teoretiki družbenih, okoljskih in feminističnih študij. Izraz je leta 2009 skoval švedski ekolog Andreas Maim in ga uporabljamo v tem članku; ob omembi antropocena v oklepaju referiramo tudi na kapitalocen.

To besedilo izhaja iz antropocenske (kapitalocenske) posebnosti in ob problematiki okoljskih sprememb, referiranih v novomedijski umetnosti in literaturi (recimo v klimatski fikciji in ekopoeziji), opozarja na njihove socialne in politične implikacije, ki zahtevajo angažma najširše skupnosti (gl. Hoff idr.). Klimatske spremembe so v antropocenu (kapitalocenu) nagovorjene sočasno s prizadevanjem po vključevanju deprivilegiranih nečloveških akterjev, ki postajajo v posameznih primerih centralizirani in hipostazirani na račun decentraliziranega človeka, kar je rezultat premalo reflektirane kritike antropocentrizma. V tem besedilu so zato formalne in slogovne inovacije v antropocen (kapitalocen) usmerjenih likovno-umetniških, literarnih in uprizoritvenih del obravnavane sočasno z njihovimi družbenimi, aktivističnimi in edukacijskimi učinki. Večina obravnavanih projektov ima širšo, ne le umetniško in estetsko funkcijo; agitiranje za zeleno alternativo nikakor ni njihov minus.

Antropocenski (kapitalocenski) primer literature z močno socialno razsežnostjo je ekopoezija, ki enači pomen umetniške kvalitete del z njihovimi aktivističnimi in edukacijskimi učinki. Agitacija in edukacija, ki sta bili kot pejorativni funkciji obravnavani v kontekstu moderne umetnosti, literature in dramatike, sta tukaj nekaj pozitivnega. Poziv londonskega Lloyda, da pri subvencioniranem projektu *Trees in the City* (2007) angažira in honorira tri pesnike, in sicer Agbabija, Matthewa Hollisa in Jona Burnsidea, da pripravijo in vodijo delavnice o okoljskih spremembah za študente, je dokaz te spremenjene strategije. Njihove pesmi so bile potem natisnjene v publikaciji *Trees in the City: Poems about the Need for Action on Climate Change*.

Poezija, ki je v srednjeevropskem prostoru obravnavana kot stvar intime in jezikovnih inovacij, je pri ekopoeziji razumljena tudi kot praksa z močno aktivistično noto, ki prispeva k njeni prepoznavnosti. »Sodobna britanska in irska poezija o klimatskih spremembah ne predstavlja samo klimatskih in relevantnih družbenih katastrof na pesniški način, temveč tudi skuša pospešiti zavest o okoljski problematiki in aktivizem. Ta pesniška zvrst in njena teorija imata literarni, družbeni in ekonomski pomen, ker skušata vzpostaviti most med študijem poezije in klimatsko resničnostjo

ter med notranjo in zunanjo naravo« (Xie nepagin.). Od intime je ekopoezija prešla na raven angažirane poezije, kakršna je bila recimo bitniška in protivojno usmerjena poezija (v času vietnamske vojne).

Za razumevanje filozofskega obzorja, ki izhaja iz antropocena (kapitalocena) kot filozofske in kulturne paradigme, in je smiselno tudi za umeščanje filozofske kritike antropocentrizma in njene aplikacije v sedanji novomedijski umetnosti, je uporabna Mortonova filozofija hiperobjektov, hipersubjekta in hiposubjekta. Mortonova k predmetu usmerjena filozofska ontologija postavlja v ospredje hiperobjekte, ki so v svoji distribuciji v času in prostoru preveč kompleksni in sofisticirani, da bi jih današnji posameznik razumel enoznačno. Kot primere hiperobjektov omenja biosfero, gibanje Me Too, črne luknje, kapitalizem in globalno segregiranje. K svetu hiperobjektov sodijo posebne entitete, ki jih Morton imenuje hipersubjekti; zanje je značilno, da so konformistični, sprjaznjeni s svetom, kot ga poznamo, in ne z deantromorfizmi antropocenske (kapitalocenske) paradigme.

Onstran sveta hiperobjektov in hipersubjektov delujejo v sedanjosti nižji subjekti (angl. *hyposubjects*) kot za antropocen (kapitalocen) značilna zvrst pluralnih in večfaznih entitet, ki so pod obnebjem še-ne, niso ne tukaj ne tam, so subscendentni in ne transcendentni in so manj od vsote svojih sestavnih delov. Nižji subjekti (nanje referira Mortonova in Boyerjeva knjiga *Hyposubjects. On becoming human* iz leta 2021) so krhke in ranljive entitete, ki lahko izginejo, niso mačistični, ampak feministični, soobstajajo z nečloveškimi bitji in stroji. Tudi stroji so kulturni (ne le kulturni) predmeti, še posebej pametni stroji kot izvajalci umetne inteligence.

Ob nižjem subjektu nas filozofija antropocena (kapitalocena) usmerja k večvrstnim skupnostim, tematizaciji nečloveških akterjev, sodelovanju človeka z nečloveškimi akterji, k misli o tehniki in svetu brez nas. Ko gre za večvrstne skupnosti, je pomemben prispevek sodobne umetnosti, ki lahko ob sklicevanju na *licentio poetico* drzno eksperimentira z občutljivimi modalnostmi simbioz človeških in nečloveških akterjev. Takšno je delo Maje Smrekar *K9_Topology* (2014–2017), osredotočeno na skupnost performerke, volka in psa, ki odpira možnost oblikovanja hibrida med človekom in živaljo (prim. Debatty). Na prvi pogled drzno delo, v katerem se umetnica zaustavi le pred zadnjim korakom, ki pa izziva etiko živali (gl. Arnason) in kritično teorijo družbe, kajti morebitni hibrid človeka in psa bi bil lahko kot Frankensteinov stvor (človeku podobno umetelno bitje) najnesrečnejše bitje na svetu; zaman bi iskal partnerja/-ico, tako kot človeška skupnost bi ga lahko izobčila tudi živalska. Takšni projekti so izziv tudi za rasno teorijo (Brendese).

Filozofski problemi antropocena (kapitalocena)

Čeprav je antropocen (kapitalocen) stopil v najširšo javnost kot novo, s katastrofami in ekološkimi problemi opredeljeno geološko obdobje (gl. Crutzen) in ga sodobnejši pogledi znanstvenikov opredeljujejo (samo) kot dogodek (gl. Bauer idr.), so aktivnosti, bistveno opredeljene s človekovo prisotnostjo na Zemlji, spodbudile tudi zanimanje številnih področij in najširšo javnost. Antropocenski (kapitalocenski) narativ, osredotočen na spoznanje, da je človekova prisotnost na Zemlji vezana le na relativno kratko obdobje, opredeljeno s številnimi razvojnimi problemi, je vplival na družbene in politične dejavnike, okoljske in kulturne študije, filozofijo, umetnost in literaturo (gl. Löwbrand, Mobjörk in Söder; gl. Pham). Iznemada so se pojavila nova vprašanja in problemi, povezani z dejstvom, da človeštvo ni ekskluzivni nosilec življenja na Zemlji; srečujemo se z mnogovrstnimi skupnostmi, vzponom nečloveških akterjev, nečloveškim obratom (Grusin), vključujočo družbo ter umetniškimi in literarnimi odgovori na te izzive. Upoštevanje nečloveških akterjev (živali, rastlin, pametnih strojev) je spodbudilo kritiko antropocentrizma in vpeljalo etiko vključevanja teh akterjev v skupnostih, kjer se srečujejo in sodelujejo s človekom.

Pri tem ne gre samo za sodelovanje in simbioze, ampak tudi za konflikte, ki so bistveni za politično, razumljeno v teoriji Chantal Mouffe (*On the political; Towards A Green Democratic*), prav tako pa nas svet brez nas (Thacker) vpeljuje v okolja, v katerih so pametni akterji (recimo umetna inteligenca) vedno bolj samozadostni in sposobni delovanja, pri katerem ne prihaja do sodelovanja s človekom (gl. Tatnal in Davey). Srečujemo se z decentralizacijo človeka in centralizacijo nečloveških akterjev, kar pa nikakor ni samoumeven proces, ki bi sorazmerno razdeljeval pravičnost. Pogosto se začena preveč pozornosti namenjati nečloveškim akterjem, današnji posameznik je lahko pravcati »aficionado« napredka stroja. Pri tem pogosto navija za napredek stroja na področjih, ki so podobna tistim, na katerih človek že deluje, recimo v robotiki.

Ta vprašanja so izziv za globalno politiko in mednarodne odnose, ki so postavljeni pred naloge trajnostnega razvoja in politiko vključevanja, kar demonstrira 17 ciljev, ki jih je leta 2015 objavila OZN v posebni Agendi.

Če filozofske podlage antropocena (kapitalocena) usmerjajo k decentraliziranemu, ranljivemu in kvir hiposubjektu (Morton in Boyer), večvrstnim skupnostim, tematizaciji nečloveških akterjev, ponovnemu premisleku Kantove stvari na sebi in Lacanovega Realnega, nas umetniške in literarne implikacije antropocena (kapitalocena) nagovarjajo tudi z metafizičnimi kvalitetai (Ingarden), ki spremljajo atmosfere in dogodke izrednega, nepredvidljivega in prelomnega, vprašanja katastrof in zamenjav paradigem. Tisto, kar je značilno za umetnost in literaturo, kot ju poznamo,

je središčna vloga človeka kot enkratne osebe z zapleteno psihologijo in kompleksnim odnosom do sočloveka, okolja, duhovnosti in transcendence. Antropocen (kapitalocen) pa se zoperstavi prav antropocentrični perspektivi v umetnosti in literaturi in na mestu človeka osredišči nečloveške akterje in tudi pametne stroje. V umetnosti in literaturi je na delu spodbujanje ekoaktivizma, torej neposredne akcije za družbene spremembe, ki pa niso zapovedane od političnih ustanov, ampak jih spodbuja umetnost sama, recimo v tem besedilu že omenjena ekopoezija.

Filozofija antropocena (kapitalocena) je oprta na dela uveljavljenih avtorjev, ki so k antropocenu prišli po daljšem obdobju ukvarjanja z drugimi problemi in temami (recimo Latour in Haraway), pri nekaterih teoretikih pa je antropocen osrednje zanimanje njihove filozofije, recimo pri Mortonu v njegovi na objekt usmerjeni ontologiji.

Novomedijska umetnost in njena obdobja

Antropocen (kapitalocen) kot kulturna in filozofska paradigma spodbuja sodobno umetnost, da radikalizira kritiko antropocentrizma in začne upoštevati nečloveške akterje, prav tako pa je izziv tudi za novomedijsko umetnost, da opusti tehnodeterminizem in se začne opredeljevati do novih filozofskih, družbenih in političnih paradigem, ki referirajo na segrevanje ozračja, okoljske katastrofe in grožnjo izginjanja vrst, tudi človeške. V sodobni literaturi se je kot smer uveljavila klimatska fikcija, spodbujena s klimatskimi spremembami.

Na poimenovanje novomedijska umetnost je vplival Manovich s svojim *Jezikom novih medijev* (2001), prej pa sta bili za to področje uveljavljeni imeni elektronska in digitalna umetnost. Predvsem elektronsko umetnost srečamo še danes v naslovu festivala Ars Electronica in pri ISEA, ki je angleška kratica za *International Symposium on Electronic Art*. V obsežni monografiji Franka Popperja *Art of the Electronic Age* (1993), ki je predstavila večino pomembnih avtorjev iz zgodnjega obdobja tega področja, je to področje razdeljeno na lasersko in hologramsko umetnost, video, računalniško ter komunikacijsko umetnost in na umetnost instalacij, demonstracij ter performansov. Značilen primer elektronske instalacije je projekt Nama Juna Paika *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska. Hawaii* (1995) kot 51-kanalna videoinstalacija. Elektronske instalacije so spodbujale interaktivnost, imerzivnost, povezljivost, daljinsko prisotnost in afirmacijo dotikovnega čuta, njegovo izostritev v čut teoretik⁴ (gl. Strehovec, »Dotik«).

Elektronska umetnost sodi v začetno obdobje novomedijske umetnosti (približno do sredine 90. let); to obdobje se je nadaljevalo s softverskimi deli, ki so raziskovala podlage svetovnega spleta, ga izzivale z novimi brskalniki, izdelovale izpeljanke

⁴ Čut teoretik je Marxov izraz iz njegovega *Tretjega rokopisa. Privatna lastnina in komunizem*.

komercialnih video in računalniških iger, tematizirale slabo funkcioniranje komercialnih programov (pojava, poznana z angleškima besedama *noise* in *glitch*) in pripravljale podlage za hektivistične akcije in hekerske projekte. Takšni projekti so bili praviloma brez težkega softvera, nadomeščale pa so ga »lahke« aplikacije in storitve. Izraz umetniško delo kot storitev je skovanka pisca tega besedila, s katero referira na v več korakih izveden, k cilju usmerjen projekt, ki je namenjen reševanju določenega problema. Umetnik lahko (v sodelovanju z znanstveniki) izdela na več racionalno izbranih faz členjen algoritem. Med začetnimi projekti iz softverskega obdobja novomedijske umetnosti naj omenimo *The Web Stalker* (Mathew Fuller in sodelavci, 1997) kot umetniški brskalnik, ki je pogled s spleta, kot sta ga omogočala takrat popularna Netscape Navigator in Microsoft Internet Explorer, usmeril k recimo kar temnim softverskim podlagam, ki omogočajo spletni promet. Pasivni način brskanja po internetu, ki je podlaga obeh komercialnih brskalnikov, je nadomestil s kreativnejšim pristopom uporabnikov, ki jim je omogočil vpogled v podlage spleta, njegovo strukturo in povezave med njegovimi stranmi. Spodbudil je zanimanje za programsko opremo in pogled onstran HTML. K popularizaciji vloge programske opreme v vsakdanjosti je prispevalo že omenjeno Manovichevo delo *Softver prevzema oblast* (*Software Takes Command*, 2013), v katerem je avtor trdil, da je softver postal naš vmesnik do sveta, sočloveka, našega pomnjenja in imaginacije, torej univerzalni jezik, skozi katerega govori svet, in univerzalni stroj, ki svet poganja.

Takratni duh decentralizacije ni spremljal samo novomedijske umetnosti, ampak je vplival tudi na druga področja, recimo na politično (z vstopom novih akterjev mimo parlamentarnih strank, recimo nevladnih organizacij in aktivističnih skupin) in ekonomsko (finančno), na katero je 2008 stopila kriptovaluta bitcoin (projekt Satoshija Nakamota), omogočena s tehnologijo veriženja blokov. Bitcoin razumemo v smislu konceptualne finančne umetnine spričo njenih sofisticiranih podlag in decentralizacije, kajti uhaja nadzoru centralnih bank. Leto njenega vstopa na finančne trge zato postavljamo kot mejnik novega, v sedanjost segajočega obdobja novomedijske umetnosti, ki deluje tudi v interakcijah z neumetniškimi vsebinami, te pa vplivajo tudi nanjo.

Gre za novomedijsko umetnost po letu 2008, ki ne umešča svojih projektov le pod tem imenom, ampak uporablja tudi ime medijska umetnost, ki prav tako ni dobro. Podobno, kot je novomedijska umetnost vezana na nove medije, ti pa se prej ali slej postarajo, je termin medij tudi ohlapen; medija sta tako antično kiparstvo kot internet, tako grafiti kot videoigre.

Obdobje	Vsebine	Kulturne paradigme	Družbene in politične paradigme
Prvo, do sredine 90. let	Elektronske instalacije, hologrami, gledališče strojev (SRL), ⁵ tehnoperformans (Stelarc)	Interaktivnost, imerzivnost, teleprezenca, taktilna kultura, vmesniška kultura, TAZ ⁶ (Hakim Bey)	Kalifornijska ideologija (Barbrook, Cameron), neoliberalizem, globalizacija, igre
Drugo, do leta 2008, ko je logika umetnosti začela vplivati na finančne trge s kriptovaluto bitcoin (Satoshi Nakamoto)	Softverska umetnost, net.art, umetniške izpeljanke videoiger, VR kot umetnost, VJ performans	Subverzivna afirmacija, demontaža komercialnih spletnih strani, noise, glitch, kultura iger, decentralizacija, alternativni brskalniki	Razširjeni koncept političnega: aktivizem, konceptualni finančni instrumenti, kriptovaluta bitcoin kot finančno umetniško delo, mobilna kultura
Tretje, od leta 2008 do danes	Umetnost družbenih medijev, okoljska umetnost s pomočjo novih medijev, dronska umetnost, vesoljska umetnost, performansi skupine The Yes Men	Novi konceptualizem, umetnost, ki pomaga ljudem, prevzemanje identitet, prank, eklekticizem, večvrstne skupnosti, selfiji in droniji	Nadzorovalni kapitalizem (Google kot v industrijskem kapitalizmu Ford), trajnostni razvoj, vključujoča družba, nečloveški obrat

Tabela 1: Tri obdobja novomedijske umetnosti

Zavedamo se subjektivnega pristopa k oblikovanju te tabele, pri letnici začetka bitcoina vztrajamo le zato, ker kaže na tendenco, ki ji sledimo že daljše obdobje, namreč na prenos v umetnosti uveljavljenih praks (recimo dematerializacija, decentralizacija, potujitev, subverzivna afirmacija) na neumetniške vsebine in produkte (gl. Strehovec, *Contemporary Art Impacts*).

Umetnost klimatskih sprememb

Temačna prihodnost človeštva, katastrofe, spodbujene s klimatskimi spremembami, izginjanje vrst, vstop nečloveških akterjev v večvrstne skupnosti, umetna inteligenca in usmeritev k hibridnim entitetam so teme, ki spremljajo umetnost, spodbujeno s klimatskimi spremembami, ki ima, ko gre za literaturo (gl. Trexler), tudi pomembne predhodnike. Odnos človeka in (pametnega, antropomorfnega) bitja je tema, ki jo srečamo pri začetkih znanstvene fantastike, in sicer pri romanu Mary Shelley

⁵ Survival Research Laboratories (SRL) je bila ameriška gledališka neoavangardna skupina, ustanovljena leta 1978, znana po eksperimentalnem gledališču med sabo bojujočih se strojev.

⁶ TAZ = Temporary Autonomous Zone oz. začasna avtonomna cona je koncept in naslov knjige Hakima Beya.

Frankenstein (1818), medtem ko je njen sodobnik lord Byron julija 1816 napisal pesnitev *Darkness*, spodbujeno z ekstremnim vremenskim pojavom zatemnitve neba nad severno Evropo in severovzhodno Ameriko, kar je povzročilo leto brez poletja. Padec temperature je povzročila velika erupcija ognjenika Tambora. Zgodovinski primer izdelave umetnega, človeku kar se da podobnega objekta-lutke, so tudi avtomati (recimo 70 cm visoki *Pisec*, ki je znal napisati iz 40 črk sestavljen tekst), ki jih je oblikovala družina Jaquet-Droz v drugi polovici 18. stoletja. Avtomat je tudi Olimpia, opisana v zgodbi E. T. A. Hoffmana *Peskar*, ki je vplivala na Freudov spis *Das Unheimliche* (1919).

Antropocenska (kapitalocenska) perspektiva z obratom od človeka k nečloveškim akterjem (gl. Grusin; Greco) predpostavlja kritiko antropocentrizma in se usmerja k sedanjemu razvoju tehnologij, prav tako pa odpira tudi novo perspektivo, v kateri kot soodnosnika človeka postavi pametni stroj in njegovo gorivo: algoritme, strojno učenje in umetno inteligenco. Ti stroji niso več antropomorfni, ampak so strojem podobni stroji kot entitete, ki jih je treba razumevati iz njihove posebnosti; ni več pomembno, ali so podobni človeku ali ne, ampak kako se učijo, katere podatke obdelajo najprej, na kaj niso pozorni pri svojem učenju, kako poteka učenje od obdelave vhodnih podatkov do končnega rezultata. Prav tako pa pri novi generaciji pametnih strojev prihaja do velike novosti v smislu, ali sodelujejo s človekom ali pa delujejo tudi avtonomno brez njega. Komunicirajo med sabo, na kar opozarjata Tatnal in Davey ob primeru interneta stvari. Svet avtonomnih strojev je bil tudi ena izmed tem večmedijske razstave, ki jo je leta 2023 pripravila Inke Arns.

Klimatske spremembe so tema literature (klimatska fikcija, ekopoezija), gledališča (ki se ukvarja z okoljskimi katastrofami in odnosom človeka in stroja, recimo Eco Drama), performansa, likovne umetnosti in filma (gl. Davis in Turpin). Tu naj kot zgodovinska primera omenimo Stelarcov tehnoperformans za tretjo roko in predstave Survival Research Laboratories Marka Paulina (začele so se leta 1978), torej gledališče strojev. Danes ugotavljamo, da so stroji iz industrijske paradigme mutirali, mnogi so opuščeni, nadomeščajo jih nove generacije pametnih strojev, ki komunicirajo in delujejo brez človeka. Kritika antropocentrizma nas uvaja k novim strukturam percepcije: človekovo perspektivo začenja nadomeščati pogled skozi leče nečloveških akterjev, recimo živali in strojev, kar je Inke Arns opisala z besedami, da »večmedijska razstava *We grow, grow and grow, we're gonna be alright and this is our show* vključuje radikalno spremembo perspektive; na svet gledamo skozi oči nečloveških organizmov, ki jim običajno ne pripisujemo zavesti« (Arns, »We grow« 8). Mišljena je razstava, postavljena leta 2023 v Dortmundu, v kateri sta umetnika Jana Kerima Stolzer in Lex Rütten oblikovala sedem fiktivnih entitet, in sicer Micro, Xtract, Pionea, Azolla, Symbiotechnica, Ex-tinct in Hydra, da bi prek njih spekulirala o mogočih simbiozah in zvezah med mikroorganizmi, rastlinami, živalmi, gobami in

tehniškimi objekti. Filozofske podlage za to razstavo je Arnsova našla v konceptu sveta brez nas, razvitem pri Eugenu Thackerju, in v pogledih Lynn Margulis (1938–2011), ko gre za problematiko simbioz. To je bila razstava, ki sodi v tretje, sedanje obdobje novomedijske umetnosti, ki je tudi izrazito konceptualno in raziskovalno.

Na presečišču novomedijske umetnosti in okoljske problematike se umešča videoigra *Everything* (2017), v kateri igralec prevzema vlogo nečloveškega avatarja, da bi tako pridobil širši pogled na svet, ki mu omogoča alternativno razmišljanje o svetu, naravi in življenju. Igralec prevzema različne avatarje, kot so živali, skale in rastline, kar mu omogoča kritičen pogled na gospostvo človeka, značilno za antropocen. *Everything*, oblikoval jo je David O'Reilly, omogoča interaktivno izkušnjo sveta, kjer ima vsak akter igriv značaj. Igralec tekoče prehaja med notranjim in zunanjim svetom, srečuje se z najbolj domišljijo izzivajočimi povezavami, ki mu omogočajo ugledati svet v novi perspektivi, vendar pri tem, in to je bistveno za to igro, ni obremenjen s cilji in rezultati.

Sodobna novomedijska umetnost

Antropocen (kapitalocen) kot s klimatskimi spremembami in okoljskimi katastrofami opredeljen dogodek (in ne, glede na nove znanstvene teorije, s človekovo aktivnostjo bistveno opredeljena geološka doba) spodbuja sodobno umetnost, da radikalizira kritiko antropocentrizma in začne upoštevati nečloveške akterje (gl. Van Dooren, Eben Kirksey in Münster), prav tako pa je izziv tudi za sedanjo novomedijsko umetnost, da opusti tehnodeterminizem in se začne opredeljevati do novih filozofskih, družbenih in političnih paradigem.

Po s tehnodeterminizmom opredeljenem začetnem obdobju je novomedijska umetnost prvih desetletij 21. stoletja usmerjena k novim, tudi političnim in edukacijskim nalogam (prispeva k pismenosti za nove medije). Manovichevo delo *Softver prevzema oblast* (2013) stoji na začetku novega pristopa umetnikov k specifikam medija, kajti programi in aplikacije nadomeščajo poudarek na strojni opremi pri začetkih te umetnosti. V sedanjosti postajajo sicer aktualni pogledi iz letalnikov, še posebej dronov (pa tudi satelitov), ki prinašajo nove, že v futurizmu zamišljene poglede (recimo *aeropittura* oz. aeroslikarstvo ali pa manifesti futurističnega aerogledališča pilota Fedeleja Azarija, ki nebo razglasi za novi resnični gledališki oder).

Tu naj opozorimo na stališče Maje Murnik, ki meni, da nas gravitacija ne definira le v smislu postavitve našega telesa, »temveč tudi v izkustvenem, simbolnem in duhovnem smislu« (Murnik 30). Pogled iz zraka že pri futuristih prinaša reorganizacijo pogleda, s tem pa koncepta sveta.

Ob tem ugotavlja, da imata umetnost v vesolju in umetnost v virtualnih svetovih nekatere skupne konceptualne in ontološke poteze: obe morata razrešiti problem gravitacije, imata težnjo po razširitvah telesa in njegovih zmogljivosti ter uporabljata pristop znanstvene abstrakcije (gl. Murnik).

Tu je pomemben tudi prispevek umetne inteligence k razvoju sedanje algoritemske umetnosti (gl. Manovich, *AI Aesthetics*). Umetna inteligenca je tehnologija, ki odpira nove možnosti za novomedijsko umetnost, recimo z delom *ReRites*, kjer se srečujemo z besedilnostjo, generirano z nevronskimi mrežami.

Pomemben dejavnik na področju sedanje novomedijske umetnosti so tudi družbena omrežja, in sicer ne le kot produkcijska platforma, temveč tudi reprodukcijska, distribucijska, tržna in promocijska. Predvsem Instagram sodi k umetnostnemu trgu, infrastrukturi galerij in umetnikovi promociji. Vrsta umetnikov proizvaja likovna dela (ali pa jih je že proizvedla v prejšnjem stoletju), ki so kot naročena za prikazovanje na Instagramu, recimo Yayoi Kusama s svojimi pikčastimi motivi na slikah, skulpturah in ambientih. Prav tako so številne umetnine primerne za snemanje selfijev pred njimi. Tako Instagram kot TikTok sta družbena medija, po katerih se pretakajo množice gibljivih in statičnih podob. Kultura selfijev postaja danes generator pravcate polucije podob. *Snemam selfi, torej sem*, je današnji vizualni kogito, ki nadomešča Descartesovega, ki referira na mišljenje (ali pa je njegov soodnosnik). Selfiji v današnji obliki so povezani z razvojem novih generacij mobilnih telefonov in družbenih omrežij, ki so njihov sočasni referenčni okvir. Ob selfijih, posnetih z mobilnimi telefoni in spletnimi kamerami, so nov produkt tudi droniji kot s popularnimi droni posneti selfiji, ki omogočajo nov pogled na avtoportretiranca. Kamera na dronu ga najprej posname, potem pa se oddaljuje od njega in zajame vedno obširnejše ozadje. Pogled skozi dronsko kamero relativizira samozadostni in narcisoidni selfi, kajti širi prostor selfija, ki se odpira ob njegovem pomanjšanju in zapiranju ter s tem zmanjša selfijev narcisoidni impulz. Kultura dronijev je izrazito novomedijska, kajti zanjo sta bistvena tako dron kot zahteva današnje posameznice, da na svet gleda v mobilnem dispozitivu. Droni tudi ni posnetek skozi oko kamere na vojaškem izstrelku, ki je doživel popularnost med zalivsko vojno v Iraku; droni ne prikazuje uničenja, ampak zainteresira gledalce za naravno okolje.

Primer novomedijskega besedila, ki sodi v sedanje obdobje novomedijske umetnosti (in literature), je že omenjeni *ReRites* (2016–2019) Davida Jhaveja Johnstona kot hibridni projekt umetne inteligence in pesnika. Poezijo generirajo nevronski mrežni modeli, korporealni pesnik pa prevzame vlogo urednika, ki je bistvena za ta projekt, kar je avtor demonstriral z objavo urejene in neurejene verzije svojega produkta. *ReRites* obsega 4.500 pesmi, generiranih v dvanajstih mesecih. Gre za enormno besedišče, avtor tako omenja, da je bilo 9. marca 2018 v uri in 35 minutah generiranih 173.901 stihov. Ti

stihih so besedišče kot surovina za pesnikovo urejanje; dejansko so prazni, brez emocij in strasti. Nevronske mreže se najprej učijo iz besedišč drugačne, in sicer emocionalne poezije-kot-jo-poznamo, ki je delo korporealnih pesnikov ter njihovega izkustva in emocij. Pri tem projektu gre za sodelovanje korporealnega avtorja in netelesnega algoritma. Nevronska omrežja so preprosti modeli delovanja živčnega sistema. Osnovne enote so nevroni, ki so običajno organizirani v plasti. V vhodno plast se prenesejo začetni podatki, ki jih omrežje obdela. Vsako vozlišče v vhodni plasti predstavlja določeno vhodno značilnost. Modeli nevronske mreže so v *ReRites* usposobljeni na prilagojenem korpusu 600.000 vrstic sodobne poezije: od romantike do avantgarde 20. stoletja. Pametni stroj se uči iz vhodnih, že napisanih besedil in nato na podlagi svojega znanja ustvarja izhodne komponente. Srečujemo se s pisanjem, ki temelji na strojnem učenju, in z besedilom, ki ga je ustvaril stroj, uredil pa ga je človek. Urednik *ReRites* je delo po koncu objavil v paketu 12 knjig, pospremljenih s knjigo esejev o tem projektu, kar demonstrira svojevrstno remediacijo in povezanost novomedijskega umetnika s tradicionalnim medijem knjige. Medij knjige je uporabil tudi aktivist Vuk Ćosić v svojem v mediju tvita generiranem projektu *Nacija – Kultura (2022)*, pri tem pa tвитovske sonete natisnil brez ključnikov (angl. *hashtag*, #), kar siromaši posebnost tega novega medija. Ključnik je namreč organizacijsko načelo tvita, ki strukturira in vsebinsko bogati debate v tem mediju ter omogoča njegovo družbenost.

Novi mediji so za vsestranskega umetnika in pisca Eduarda Kaca tudi vesolje in okolja brez gravitacije, k čemur usmerjata njegova projekta *Inner Telescope* in *Adsum*. Ničelni gravitaciji je namenjen Kacov *Inner Telescope*, realiziran na Mednarodni vesoljski postaji (ISS) 18. februarja 2017. Projekt ni bil poslan v vesolje, ampak ga je po Kacovih navodilih izdelal francoski astronom Thomas Pesquet iz materialov, ki jih je našel v vesoljskem plovilu. Oblika umetnine je brez dna in vrha, nima ne ospredja ne ozadja; z enega zornega kota odkriva francosko besedo *MOI*, z drugega pa prerezano popkovino, ki simbolizira človekovo osvoboditev od gravitacije.

Področje novih medijev in umetnosti ni tuje slovenskim avtorjem, med katerimi naj opozorimo na Sreča Dragana, Majo Smrekar, Špelo Petrič, Robertino Šebjanič, Narviko Bovcon, Jako Železnikarja, Dragana Živadinova, Miho Turšiča, Tea Spillerja, Aleša Vaupotiča in že omenjenega Vuka Ćosića.

Novomedijska okoljska umetnost

V antropocenskem (kapitalocenskem) času vpliva na sodobno umetnost tudi okoljska problematika, še posebno tisti, že omenjeni del nove paradigme, ki vključuje tudi nečloveške akterje, torej živali, rastline, naravo in pametne stroje. Omenili smo že videoigro *Everything*, družbena paradigma vključevanja in razširjenega koncepta

življenja pa je na delu v večtedenskem projektu Špele Petrič *PLAI* (2020), zamišljenem kot okolje, v katerem stopajo v igriv odnos rastline (semena kumare) in z umetno inteligenco voden robot. Tisto, kar privlači pozornost opazovalca, je medsebojno vplivanje obeh nečloveških akterjev, kajti tudi posegi pametnega robota vplivajo na morfologijo rastline. Gre za interna pravila igre, logiko igrišča, status kot-da resničnosti in postavljanje v oklepaje svinčene teže realnega.

Igra v tem projektu ni uporabljena kot možnost izhoda in pobega iz družbene resničnosti, ampak je integrirana v resničnost; slednja pride pod vpliv načela igre. Tu naj omenimo Cailloisovo teorijo iger, ki poudarja, da spremlja igro »posebna zavest o drugotni realnosti ali odkriti nerealnosti glede na običajno življenje« (Caillois 148). Projekt Petričeve ima zaradi aplikacije umetne inteligence naravo algoritemskega dela.

Ob instalaciji *PLAI*, ki omogoča igrivo gibanje rastlin, kontrolirano z umetno inteligenco, naj omenimo tudi *Firenški eksperiment*, postavljen v Palazzo Strozzi (Firence, 2018), v katerem sta umetnik Carsten Höller in rastlinski nevrobiolog Stefano Mancuso raziskovala interakcije med ljudmi in rastlinami. Te so potekale na dvorišču palače, kjer sta bili postavljeni drči, ki sta omogočali spiralno drsenje obiskovalcev s pripetimi sadikami fižola; pri tem je bila rastlina v vlogi sprejemnika čustev, ki jih je v obiskovalcih generirala vrtoglava 50-metrška vožnja. Znanstveniki so pri tem merili, kako fižol odgovarja na čustva, ki jih izkušajo obiskovalci.

Rastlina zazna človekova čustva v ekstremni obliki vzbujenosti, ki jo omogoča vožnja po drčah, ki je blizu stanja, značilnega za igre vrtoglavičice (*ilinx*) pri Rogerju Cailloisu. Mišljena je igra kot izguba oporne točke, kot padec v nebo, kot vožnja z vlakcem smrti, kot stanje, ki spremlja kozmonavta v breztežnostnem stanju, skratka igra onstran gravitacije in njenih učinkov. *Ilinx* vključuje tiste igre, ki »temeljijo na ustvarjanju vrtoglavičice in jih tvori težnja, da bi za kratek čas razrušile trdnost zaznavanja in jasni zavesti vsilile nekakšno nasladno paniko. V vsakem primeru gre za doseganje nekakšnega krča, transa ali omotice, ki z neomajno sunkovitostjo izničijo realnost« (Caillois 164).

Takšna intenzivna vožnja vzburi posameznikove emocije v obliki, ki jo lahko zazna rastlina, vključena kot nečloveški akter v firenški eksperiment, ki ni samo umetniški, ampak tudi znanstveni projekt. Ta primer ilustrira tudi vključenost vrtoglavične igre (Caillois) v novomedijsko umetnost; najdemo jo tudi pri postgravitacijski umetnosti in v breztežnostnem stanju (pri Kacovih, na tekst vezanih projektih).

Za omenjene projekte je tudi bistveno sodelovanje umetnikov z znanstveniki, pri katerem umetniki ne nastopajo v podrejeni vlogi, ampak generirajo situacije in izkustva, ki bogatijo znanstvena opazovanja. Omenjeni *Firenški eksperiment* je primer enakovrednega sodelovanja umetnika in znanstvenika.

Zaključek

Pri obravnavanih projektih v tem besedilu se prepletajo novomedijske in tehniške inovacije z družbenimi in konceptualnimi vsebinami. Te inovacije so povezane tudi z novimi nosilci v takšnih delih, recimo z droni, umetno inteligenco in vesoljsko postajo. Ideje in koncepti pridobivajo težo v začetnih desetletjih 21. stoletja, kar demonstrirata dva med sabo sicer malo kompatibilna primera, in sicer kriptovaluta bitcoin in projekti dvojice The Yes Men. Z bitcoinom se dematerializacija artefakta in njegovo uhajanje krovni ustanovi (umetnosti) širi iz (avantgardne in moderne) umetnosti na finančne trge (pri umetnosti se destabilizira krovna ustanova umetnosti s kanoni, na finančnem področju pa vloga nacionalnih bank), medtem ko The Yes Men (od leta 1996 dalje) s parodijami, pranki, prevzemanjem identitet, lažnimi novicami in subverzivno afirmacijo (koncept Arnsove in Sassejeve) dekonstruirata politiko in destabilizirata strategije tako političnih organizacij kot multinacionalk. »Svet, ki ga vodijo odgovorni ljudje in ne z enorazsežnostno pametjo opredeljene korporacije, ne bi bil samo srečnejši, ampak bi tudi verjetno manj uničeval naš planet« (The Yes Men nepagin.), je značilno stališče te dvojice aktivistov.

Obravnava treh obdobj novomedijske umetnosti nam pokaže različne pristope umetnikov in aktivistov (The Yes Men) ter uporabo različnih avtorskih poetik in filozofij pa tudi različne modalnosti produktov te umetnosti, ki segajo od težkih elektronskih instalacij in performansov do algoritemskih del in kognitivnih storitev, pri katerih je velik poudarek na programih. Kot velik izziv novomedijski (in sodobni) umetnosti danes se pojavljajo okoljske teme, pri katerih prihaja v ospredje tudi vključevanje nečloveških akterjev, ki omogočajo nove poglede na življenje in svet. Slednji postaja ugledan in izkušan (recimo v okoljski videoigri *Everything*) v novi, praviloma igri prilagojeni optiki. Filozofija igre je področje, ki vedno bolj pridobiva težo, celo v svojih kozmoloških implikacijah, obravnavanih pri Axelosu in Finku.

- Arnason, Gardar. »The Emergence and Development of Animal Research Ethics: A Review with a Focus on Nonhuman Primates.« *Sci Eng Ethics*, letn. 26, št. 4, 29. april 2020, str. 2277–2293. DOI: 10.1007/s11948-020-00219-z.
- Arns, Inke, in Sylvia Sasse. »Subversive Affirmation. On Mimesis as a Strategy of Resistance.« *East Art Map. Contemporary Art and Eastern Europe*. MIT Press, 2020.
- Arns, Inke. 2023. »We grow, grow and grow, we're gonna be alright and this is our show.« *Austellungen Magazin*, HMKV, 2023.
- Axelos, Kostas. *Le Jeu du monde*. Les Éditions de Minuit, 1969.
- Bauer, Andrew M., Matthew Edgeworth, Lucy E. Edwards et al. »Anthropocene: event or epoch?« *Nature* 597, 332 (september 2021). DOI: <https://doi.org/10.1038/d41586-021-02448-z>.
- Barbrook, Richard, in Andy Cameron. »The Californian Ideology.« *Mute*, letn. 1, št. 3, 1995. <http://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology>.
- Bishop, Claire. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso, 2012.
- Bolter, Jay David, in Richard Grusin. »Remediation: Understanding New Media.« *Corporate Communications: An International Journal*, letn. 4, št. 4, 1999, str. 208–209. DOI: <https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>.
- Bourriaud, Nicolas. *Relacijska estetika. Postprodukcija*. Maska, 2007. Zbirka Transformacije, 22.
- Büscher, Bram. »The nonhuman turn: Critical reflections on alienation, entanglement and nature under capitalism.« *Dialogues in Human Geography*, letn. 12, št. 1, 2022, str. 54–73. DOI: <https://doi.org/10.1177/20438206211026200>.
- Caillois, Roger. »Igre in ljudje.« Johan Huizinga, Roger Caillois, Eugen Fink, *Teorije igre*, izbor in spremna beseda Janez Strehovec, Študentska založba, zbirka Koda, 2004, str. 139–226.
- Crutzen, Paul J. »The 'Anthropocene'.« *Earth System Science in the Anthropocene*, ur. E. Ehlers, T. Krafft, Springer, 2006, str. 13–18. DOI: https://doi.org/10.1007/3-540-26590-2_3.
- Čosić, Vuk. *Nacija – kultura. Venec vencev vencev 1*. LUD Šerpa, 2022.
- Davis, Heather, in Etienne Turpin, ur. *Art in the Anthropocene: Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*. Open Humanities Press, 2015.
- Debatty, Regine. »Post-anthropocentric art. An interview with Maja Smrekar.« *We make money not art.com*, 26. januar 2016, <https://we-make-money-not-art.com/post-anthropocentric-art-an-interview-with-maja-smrekar/>. Dostop 20. maj 2024.

- Fischer-Lichte, Erika. *Estetika performativnega*. Koda, 2008.
- Gadamer, Hans-Georg. *Resnica in metoda*. LUD Literatura, 2001.
- Greco, Elisa. »Engaging with the non-human turn: A response to Büscher.« *Dialogues in Human Geography*, letn. 12, št. 1, marec 2022, str. 90–94. DOI: <https://doi.org/10.1177/20438206221075704>.
- Grusin, Richard, ur. *The Nonhuman Turn*. University of Minnesota Press, 2015.
- Haraway, Donna. »Anthropocene, Capitalocene, Plantationocen, Chthulucene: Making Kin.« *Environmental Humanities*, letn. 6, št. 1, 2015, str. 159–165. DOI: <https://doi.org/10.1215/22011919-3615934>.
- Hoff, Jens, Quentin Gausset in Simon Lex, ur. *The Role of Non-State Actors in the Green Transition. Building a Sustainable Future*. Routledge, 2019.
- Ingarden, Roman. *Literarna umetnina*. ŠKUC / Znanstveni inštitut Filozofske fakultete, 1990. *Studia humanitatis*.
- Lövbrand, Eva, Malin Mobjörk in Rickard Söder. »The Anthropocene and the geopolitical imagination: Re-writing Earth as political space.« *Earth System Governance*, letn. 4, junij 2020, DOI: 10.1016/j.esg.2020.100051.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.
- . *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic, 2013.
- . *AI Aesthetics*. Strelka Press, 2018.
- Margulis, Lynn. *Symbiotic Planet: A New Look at Evolution*. Basic Books, 1998.
- Morton, Timothy, in Dominic Boyer. *Hyposubjects. On becoming human*. Open Humanities Press, 2021.
- Morton, Timothy. *The Ecological Thought*. The Harvard University Press, 2010.
- Mouffe, Chantal. *On the political*. Routledge, 2005.
- . *Towards A Green Democratic Revolution: Left Populism and the Power of Affects*. Verso Books, 2022.
- Murnik, Maja. »Art in weightlessness: From outer space to virtual worlds.« *Virtual Creativity*, letn. 7, št. 1, 2017, str. 29–40. DOI: https://doi.org/10.1386/vcr.7.1.29_1.
- Petrič, Špela. *PLAI*. 2020. <https://www.spelapetric.org/#/plai/>.
- Pham, Chi P. »Political Orientation in Ecocriticism: National Allegory in Vietnamese Ecofiction by Trần Duy Phiên.« *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, letn. 24, št. 5, 2022. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.3818>.
- Rush, Michael. *New Media in Art*. Thames & Hudson, 2005.
- Shelley, Mary W. *Frankenstein: Complete, Authoritative Text with Biographical, Historical, and Cultural Contexts, Critical History, and Essays from Contemporary Critical Perspectives*. 2. izdaja. Uredila Johanna M.

- Smith, Bedford/St. Martin's, [1831] 2000.
- Strehovec, Janez. »Dotik kot čut teoretik – k filozofiji taktilne kulture.« *Amfiteater*, letn. 2, št. 1, 2010, str. 71–100.
- . *Contemporary Art Impacts on Scientific, Social, and Cultural Paradigms*. IGI Global, 2020.
- Tatnall, Arthur, in Bill Davey. »The Rise of the Non-Human Actors: The Internet of Things.« *Analytical Frameworks, Applications, and Impacts of ICT and Actor-Network Theory*, uredil Markus Spöhrer, IGI Global, 2018, str. 138–155.
- Thacker, Eugene. *In the Dust of This Planet (Horror of Philosophy, Vol. 1.)*. Zero Books, 2011.
- The Yes Men. »What the climate movement may need in order to grow: mobilising visions.« 2022. https://news.theyesmen.org/p/what-the-climate-movement-may-need?utm_source=email.
- Trexler, Adam. *Anthropocene Fictions: The Novel in a Time of Climate Change*. University of Virginia Press, 2015.
- Tribe, Mark. *New Media Art*. Taschen, 2009.
- United Nations. *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development. A/RES/70/1*. United Nations General Assembly, 2015.
- Van Dooren, Thom, Eben Kirksey in Ursula Münster. »Multispecies Studies: Cultivating Arts of Attentiveness.« *Environmental Humanities*, letn. 8, št. 1, 2016, str. 1–23.
- Welsch, Wolfgang. *Grenzgänge der Ästhetik*. Stuttgart Philipp Reclam, 1996.
- World's Best Ever Dronies (Drone Selfies). <https://www.youtube.com/watch?v=FZOgy5V9imI>.
- Xie, Chao. »Climate change in contemporary British and Irish poetry and poetic criticism: Literary representation and environmental activism.« *Wiley interdisciplinary reviews: WIREs Climate Change*, letn. 14, št. 1, 18. oktober 2022. DOI: <https://doi.org/10.1002/wcc.807>.



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/18-40

Abstract

New media art was essentially defined in its beginnings by a technodeterminism linked to the enthusiastic use of new technologies and media, which was not accidental but contextualised by a compact Californian ideology stemming from the link between the Californian bohemia of the last decades of the 20th century and the advanced smart technologies (virtual reality, the internet) and neoliberalism. A notable part of the early projects of new media art belonged to modernism and the post-avant-garde due to the strong emphasis on technological and media innovation, thus departing from contemporary art, defined by the medium's characteristic opening up of social issues and the involvement of artistic activism. In the present day - influenced by the social and cultural paradigms of the Anthropocene (Capitalocene) - new media art - focused on applications, algorithms and services - is also taking on social and political functions and entering the broader field of contemporary art. This text explores the dual nature of new media art applications in the present: they have a new media specificity and often demonstrate innovation in this field, but they also perform a role in activism, the critique of anthropocentrism, ecological and political engagement, and education for new media literacy.

The article also proposes the periodisation of global tendencies in new media art.

Keywords: new media art, technodeterminism, Californian ideology, game philosophy, artificial intelligence, environmental art, Anthropocene

Janez Strehovec, PhD, is the director of the Institute of New Media Art and Electronic Literature. He was one of the principal investigators at the European research project ELMCIP (HERA, 2011-2014), a teacher in the Erasmus programme at Complutense University of Madrid, and the principal investigator of the national research project Theories of Internet Culture and Internet Textuality. He is the author of eight scientific monographs - the most recent two were published in the United States: *Text as Ride* (2016), the first monograph that addresses the social specificity of electronic literature, and *Contemporary Art Impacts on Scientific, Social, and Cultural Paradigms* (Hershey, 2020).

His research includes contemporary art, art activism, sustainable development, e-literature, knowledge society and new media.

Janez.Strehovec@guest.arnes.si

The Social and Philosophical Foundations of New Media Art: New Media Art Projects in the World of Gaming, Social Media, Artificial Intelligence and Activism

Janez Strehovec

Institute of New Media Art and Electronic Literature, Ljubljana

Summary

This text deals with the philosophical and social ideas framing the most recent trends in new media art, which is increasingly integrated into a part of contemporary art that is also conceptually challenging and often interacts with science, politics and economics. Another focus of this article and a major stimulus for this art is the philosophy of games, for example, the writings of Caillois and Gadamer. The projects discussed in this text intertwine new media and technical innovations with social and conceptual content. These innovations are also linked to new platforms in such works, such as drones, artificial intelligence and the space station. Two seemingly incompatible examples demonstrate how ideas and concepts have been gaining traction in the early decades of the 21st century: the cryptocurrency Bitcoin and projects by the Yes Men duo. With Bitcoin, the dematerialisation of the artefact and its leakage from the umbrella institution (art) has spread from (avant-garde and modern) art to financial markets (in art, the umbrella institution of art has been destabilised by the canons, and in the financial sphere, the role of national banks has been destabilised), while the Yes Men (from 1996 onwards) deconstruct professional politics and destabilise the strategies of both political organisations and multinationals through parodies, pranks, identity takeovers, fake news and subversive affirmation (Arns's and Sasse's concept).

The article proposes the periodisation of global tendencies in new media art. It examines three periods of new media art, showing the different approaches of the artists and activists, the use of different authorial poetics and philosophies, and the different modalities of the products of this art, which range from heavy electronic installations and performances to algorithmic works and cognitive services, with a strong emphasis on software. In the third and current period (from 2008 onwards),

environmental themes have emerged as a major challenge to new media (and contemporary) art today. The inclusion of non-human agents has come to the fore, allowing for new perspectives on life and the world.



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/42-67

Povzetek

Umetnostni žanri so način razdelitve homogenega področja. Mihail Bahtin v svoji viziji dialoščnosti segmentira celoten svet na govorne žanre, kar vključuje tako ideje in besedila kot stvari, ki so del kulturnih praks. Ta najsplošnejša ideja žanra v svoji visoki stopnji abstraktnosti služi namenom Bahtinovega programa prepoznati in zavarovati človeške ideje. Na konkretnější ravni so žanri vezani na tradicijo literature in umetnosti ali pa, na obravnavanem ožjem področju, na prakso novomedijske umetnosti, v teh primerih so uporabljeni v konstrukciji in razumevanju artefaktov. Razprava je sestavljena iz treh delov. V prvem je predstavljen človekov spoznavni odnos do sveta kot odprtost za čutne vtise in hkrati tudi kot uporaba deduktivnega logičnega sklepanja, kar primerjamo z delovanjem računalnika. V drugem delu so predstavljeni žanri kot način uvajanja reda v igrivo ustvarjalnost (Scott Rettberg, Lev Manovič, Espen Aarseth); žanri so hevristična orodja, ki omogočajo sorazmerno stopnjo stabilnosti pri našem delovanju in koordinaciji v različnih kontekstih. Sklepni tretji del je posvečen raziskovanju digitalne kulturne dediščine, ki je trenutno v nevarnosti, da izgine zaradi hitrega razvoja informacijskih tehnologij ter menjav platform in standardov. Gre za projekt ohranitve spomina na t. i. informacijsko revolucijo v fiksiranem predmetu, ki pa mora ujeti vsaj določen del sporočilnosti izjave, kot se daje prek recepcije v času muzejske hrambe in predstavitve. Tako so zbirke razumljene kot proces, ki uporablja arhiv predmetov za premislek in rekonstrukcijo sodobnega trenutka.

Ključne besede: izvorno digitalna kulturna dediščina, umetnostni žanri, novomedijska umetnost, izdelovanje modelov, Vuk Ćosić

Aleš Vaupotič je višji znanstveni sodelavec v Raziskovalnem centru za humanistiko Univerze v Novi Gorici. Med letoma 2021 in 2023 je bil direktor Moderne galerije v Ljubljani. Doktoriral je iz realizma v umetnosti in literaturi na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani in na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani magistriral iz videa in novih medijev. Vodi raziskovalni projekt *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki ga financira ARIS. Je avtor znanstvene monografije *Vprašanje realizma* (2019).

ales@vaupotic.com

Umetnostni žanri kot okvir za raziskovanje in dolgoročno ohranjanje novomedijske umetnosti

Aleš Vaupotič

Univerza v Novi Gorici

Uvod¹

Novomedijska umetnost se pojavlja v najrazličnejših oblikah in vstopa v kompleksne odnose z drugimi praksami sodobne družbe, ki se v čedalje večjem delu digitalizira: digitalizirajo se podatki in postopki, ki potekajo med ljudmi in vedno bolj tudi umetnimi agenti, algoritmi. Kako take pojave razumeti, npr. ko se povezujejo z literarnimi in vizualnimi umetnostmi? Pa tudi kako jih sploh ohraniti, da bo mogoče raziskovanje posameznih novomedijskih projektov v prihodnje, ko se bodo tehnične platforme in protokoli spremenili. Zgodovinski spomin je nujno potreben za premislek in ovrednotenje trenutnega stanja ter za sprejemanje ustreznih odločitev o tem, kako naprej. Razprava je sestavljena iz treh delov. V prvem je predstavljen človekov spoznavni odnos do sveta kot odprtost za čutne vtise in hkrati tudi kot uporaba deduktivnega logičnega sklepanja. V drugem delu so predstavljeni žanri kot način uvajanja reda v igrivo ustvarjalnost, žanri so hevristična orodja, ki omogočajo sorazmerno stopnjo stabilnosti pri našem delovanju in koordinaciji v različnih kontekstih. S svetom se soočamo prek omejitev in ponujenosti (*affordance*),² ki temeljijo na izbranih žanrih kot množicah praktičnih pravil. Sklepni tretji del je posvečen raziskovanju digitalne kulturne dediščine, ki je trenutno v nevarnosti, da izgine zaradi hitrega razvoja informacijskih tehnologij ter menjav platform in standardov, oteženo je celo njihovo raziskovanje kmalu po nastanku, saj je treba star(ejš)e projekte ponovno aktivirati, kar praviloma predstavlja težavo. Gre za minljive algoritmične kulturne artefakte, ki pa jih je mogoče ohranjati tako, da izdelamo njihove modele na podlagi žanrskih značilnosti, ki jim pripadajo.

¹ Članek 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.

² Pojem Jamesa J. Gibsona.

1. Doživljanje prek čutil in (avtomatizirana) deduktivna logika

Človeško razumevanje sveta in samega sebe temelji na dveh podlagah, na izkušanju, doživljanju (tudi na introspekciji) in deduktivni logiki. Izkušanje prek čutov je mogoče razumeti na empirističen način, kot ga je razvijal npr. David Hume. Zanj so obstajali le čutni vhodni podatki, ki postanejo v obliki miselnih *kopij* t. i. »ideje«; prava vzročnost ne obstaja, prav tako ne obstaja enovit red dejanskosti. Največ, na kar lahko upamo, so povezave empiričnih zaznav, tj. povezave miselnih vsebin. Te povezave se koordinirajo v umu, v nas in preko nas, tako da sledijo trem temeljnim asociativnim načelom: podobnost, časovno-prostorska bližina in vzročnost. Prav tukaj omenjena vzročnost je tista, ki vodi človeka prek čutov in spominov, pa vendar za Huma to ni neko novo načelo povezovanja – navada je splošno ime za vsa načela povezovanja, ki obstajajo izključno v mišljenju (Morris in Brown). Ta *naturalistični* skepticizem pa je hkrati pravzaprav tudi način potrditve, da je izkustvo primarni temelj spoznanja in delovanja, s tem pa se človek odpira bogastvu in raznolikosti sveta.

Fenomenologija Franza Brentana, Edmunda Husserla, Romana Ingardna ter drugih je izhajala iz intencionalne strukture človeške zavesti, ki jo sestavlja neločljiva triada intence, intencionalnega objekta (v mišljenju, morda tudi kje drugje) in intencionalnosti kot relacije med njima. Misel seže proti svojemu objektu in ga s tem neizogibno spremeni, prilasti si ga, dojame ga v skladu s svojo intenco (prim. Hribar). Vendar pa v fenomenologiji avtorefleksivna drža izrecno priznava in tudi poudarja relacijsko naravo miselnih vsebin, s tem pa aktivno ustvarja prostor za drugost in drugačnost tistega, na kar cilja naša naravnost. Npr. v Heideggerjevem zavračanju tehniškega obvladovanja sveta v razpravi »Tehnika in obrat« – ki pa se tehniki ne odreče povsem, pri tem navaja Hölderlinovo himno *Patmos*, verza »toda kjer je nevarnost, / raste tudi Rešilno« (Heidegger 353). Ali pa pri Emmanuelu Levinasu, ki poudarja pomen obličja drugega: prek etičnega odnosa do drugega posameznica preseže samo sebe in stopi onkraj lastnih omejitev. Moja skrb je podlaga za drugega, podobno kot v dialogu, kjer nas načeloma iskreno zanimajo stališča sogovornice. Gre za antiheglovske relacije, drugost se ne odpravi in preoblikuje v dialektično-refleksivnem odnosu (*Aufhebung*), saj moramo drugačnost druge osebe ali entitete ohraniti za vsako ceno.

Po drugi strani lahko ljudje predvidijo in napovedo posledice danih pogojev in konstelacij stanj, tako da izračunajo, kaj se bo zgodilo, na pravzaprav mehanicističen način. Računalniška znanost in inženirstvo temeljita na Turingovi ideji računskih strojev, ki jim danes rečemo Turingovi stroji, ti pa so povezani s formalistično matematiko Davida Hilberta (Turing). Sklepanje in izpeljave so kot materialne preobrazbe, spreminjanje pojavnosti berljivih razlikovalnih znamenj – vse to poteka še pred njihovo interpretacijo. Heinrich Behmann, eden izmed sodelavcev Davida Hilberta, je že leta 1921, pred opisom Turingovih strojev iz leta 1936, poudaril:

Za bistvo tega problema [Hilbertovega odločitvenega problema, katerega reševanje je spodbudilo Turinga, da je razvil koncept računalnika, univerzalnega računskega stroja] je temeljnega pomena, da so pripomočki za dokazovanje le povsem mehanično računanje po danem predpisu, ne da bi se dopuščala kakršnakoli miselna dejavnost v ožjem pomenu. Tukaj bi bilo mogoče, denimo, govoriti o mehničnem ali strojnem mišljenju. (Morda bi bilo kdaj kasneje to mogoče izvesti celo s strojem). (nav. po Mancosu in Zach 180; prim. Petzold, *The Annotated Turing* 48)

Za humaniste je zanimiva knjiga Charlesa Petzolda *Koda: skriti jezik računalniške strojne in programske opreme (Code: The Hidden Language of Computer Hardware and Software, 2022)*, v kateri avtor konstruira delujoč računalnik od najbolj temeljnih gradnikov naprej: začne z osnovnošolsko fiziko elektrike, nadaljuje k stikalom in relejem, ki sestavljajo logična vrata itd., ta pa zares mehansko-elektronsko povzročajo logične dedukcije, operacije med vhodnimi in izhodnimi signali. Logična vrata v elektrotehničnem pomenu besede vzpostavljajo to, kar danes imenujemo umetna inteligenca (v tehničnem pomenu besede, prim. AI HLEG).

Opisana dvojnost empirične in logično-matematične informacije ustreza razliki med pridobivanjem podatkov – bodisi prek primarnega opazovanja s čutili bodisi prek proksija, namestnika, kot pričevanje, torej v obliki čutnih podatkov, ki so jih drugi ljudje že interpretirali – in preračunavanjem kot virom za obdelovanje podatkov. Načine pridobivanja informacij v izolaciji ali pa v skupnosti govorcev je mogoče obdelovati (kot) s strojem. T. i. »škandal dedukcije«, ki ga je opisal Jaakko Hintikka, namreč da so dedukcije neinformativne, saj so vse informacije že zajete v premisah, kaže na skrajšen in tudi nevzdržen zaključek, da matematični dokazi ne ustvarjajo nove informacije (Floridi, *The Logic of Information* 7; Hintikka). Marcello D'Agostino in Luciano Floridi predlagata, da se upoštevajo zahteve po trajanju računskih procesov in količini spomina kot dodaten kriterij: kar ni izvedljivo v praksi, je informativno (D'Agostino in Floridi). S tem računanje kot mehanično kopiranje in manipuliranje simbolov v obliki bitov postane dejanska informacija (prim. Bovcon in Vaupotič).

V računalništvu je logična implikacija relacija med implementacijo in specifikacijo, torej med končnim izdelkom in začetnimi zahtevami, ki določajo meje načrtovalskega procesa (prim. Hoare in He pogl. 1). Oboje sta predikata (v filozofskem pomenu besede), konjunkciji vseh obnašanj izdelanega sistema P in vseh zahtev iz specifikacije S , $[P \Rightarrow S]$.³ Več implementacij, torej zasnovanih ali tudi izdelanih izdelkov, zadovolji dano specifikacijo, saj v logiki smeri implikacije, če nekaj, potem nekaj drugega, ni mogoče obrniti, implementacija je manj abstraktna kot specifikacija. »Napredovanje kompleksnega inženirskega projekta je pogosto razdeljeno na več načrtovalskih stopenj. [...] Načrtovalski dokument D lahko prav tako obravnavamo kot predikat:

³ Oglati oklepaji tukaj pomenijo univerzalnega kvantifikatorja pri vseh spremenljivkah kompleksnih predikatov, torej konjunkcijah izbranih opazovanj oz. meritev sistema.

neposredno ali posredno opisuje splošne lastnosti vseh izdelkov, ki so skladni z načrtom.« Test pravilnosti je dokaz implikacije v stavčni logiki, tranzitivnost kot lastnost implikacije pa zagotavlja, da če izvedba P zadostuje načrtovalskemu dokumentu D , potem zadostuje tudi specifikaciji S .

Različne ravni abstrakcije omogočajo t. i. ovijanje (*encapsulation*) modulov, saj je pravilno delovanje artefaktov (npr. sestavljenih iz modulov) logično, torej mehansko, zagotovljeno (Dijkstra; Floridi, *The Ethics of Artificial Intelligence* pogl. 3.4). To je seveda zelo uporabno v današnjem digitalno podprtem in preoblikovanem svetu.

Obstaja pa tudi odločilna diskontinuiteta med človeškim razumevanjem in logično dedukcijo, ki jo izvajamo z računalnikom. Jezikoslovec John Searle je v osemdesetih letih zasnoval miselni eksperiment, t. i. dokaz kitajske sobe, v kateri oseba, ki ne govori kitajsko, pravilno odgovarja na vprašanja v kitajščini s pomočjo angleških navodil za manipulacijo kitajskih simbolov, tako kot to počnejo računalniki med izvajanjem programa. To pa seveda ne pomeni, da ta oseba razume vsebino vprašanj in odgovorov, saj sploh ne ve, kaj je rečeno (Cole).

V *Naturalizirani gnoseologiji* (*Epistemology Naturalized*, 1969) Willard Van Orman Quine razlaga človeka kot naravnega preoblikovalca skupih vhodnih podatkov iz čutil v hudournik opisov kot izhodnih podatkov. Zanj je mogoče celo racionalno rekonstrukcijo Rudolfa Carnapa (logično rekonstrukcijo sveta iz čutnih podatkov) razumeti kot ustvarjalne in domišljajske (morda celo mehanične) simulacije. Gre za transformacije izkustvenih vhodnih podatkov v različne jezike, ki so utemeljeni v skupnostih govorcev. Predstava o igrah s pravili, ki so igrivi alternativni in ločeni svetovi, simulacije, ki jih včasih podpirajo računalniki, spominja na igro v reduciranem stanju, kot jo razume Johan Huizinga, in taka povezava lahko ponudi pomemben vpogled v vlogo algoritmov v današnjem svetu pa tudi v novomedijski umetnosti oz. literaturi.

2. Žanrska pravila in novomedijska umetnost

Koncept igre je ob razpravljanju o novomedijski umetnosti posebej relevanten, ker kibernetski sistemi in računalniški algoritmi temeljijo na pravilih. Ko razmišlja o možnih uporabah tehnik s področja umetne inteligence, kot je strojno učenje, filozof Luciano Floridi poudari pomen postopka ludifikacije,⁴ ki igram podobne naloge z omejujočimi pravili preoblikuje v naloge iger s konstituirajočimi pravili, slednje pa omogočajo učenje brez kakršnihkoli zgodovinskih podatkov, torej t. i. učnih množic ipd. Pri šahu, ki je primer igre s konstituirajočimi pravili, lahko vse možne poteze in strategije izpeljemo zgolj iz pravil, medtem ko je v kolesarski dirki nešteto dejavnikov,

⁴ Izrazu igrifikacija (*gamification*) se zaradi obstoječih pomenskih odtenkov namenoma izogne.

ki jih mora tekmovalka upoštevati, pravila le omejujejo in zmanjšujejo ogromno in težko obvladljivo količino možnosti.⁵ Računalnik se lahko nauči iger, kot sta šah in go, brez vhodnih vzorcev človeškega igranja (razen seveda pravil), zgolj z golo silo ponavljanja in variiranja iger ter s preverjanjem uspešnosti, ne more pa zmagati na kolesarski tekmi, saj ne more samo iz pravil zgraditi vseh spremenljivk in njihovih dinamik poteka cestne dirke (Floridi, *The Ethics of Artificial Intelligence* pogl. 3.3).

V knjigi Rogerja Cailloisa *Igre in ljudje* (*Les Jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, ²1967) je opisana razlika med *ludus* in *paidia*:

To gibalno, ki je v pravem pomenu besede *ludus* [vključevanje konvencij, tehnik, orodij, reševanje samovoljno določene težave], lahko odkrijemo tudi v drugih kategorijah iger, razen tistih, ki v celoti temeljijo na čisti odločitvi usode. Kaže se kot dopolnilo in vzgoja *paidie*, ki jo disciplinira in bogati. Ponuja priložnost za urjenje in običajno privede do osvojitve neke določene spretnosti, pridobitve nekega posebnega obvladovanja v ravnanju s takšno ali drugačno napravo ali zmožnosti odkrivanja zadovoljivega odgovora na probleme, ki so strogo konvencionalni. (Strehovec, ur. 171)

Seveda, z vidika, predstavljenega v *Homo ludens* (1938) Johana Huizinge, gre pri takem *ludus* za že omenjeno reducirano predstavo o igri:

Če naj ta vsebina igre [kot *fair play* in npr. določeno vsebinsko samoomejevanje posamezne kulture v primeru vojn] ustvarja in vzpodbuja kulturo, mora biti čista. Ne sme izvirati iz zaslepljenosti ali odvrčanja od norm, ki so jih predpisali razum, človečnost in religija. Ne sme biti lažni videz, za katerega masko se skriva [politična] namera, da bi z oblikami igre, spodbujanimi posebej v ta namen, uresničili določene cilje. (Strehovec, ur. 134–135; Huizinga 211)

Huizinga nadaljuje (opozoriti velja tudi na povedno omembo globalizacije ter informacijskih tehnologij):

K porastu agonalnega čuta [na področju poslovnega življenja], ki žene svet v smeri igre, je pripomogel tudi zunanji dejavnik, ki je v temelju neodvisen od duha kulture: dejstvo, da je na vseh področjih in z vsemi sredstvi občevanje med ljudmi postalo neprimerno lažje. Tehnika, publiciteta in propaganda povsod spodbujajo tekmovanje in omogočajo njegovo izpolnitev. Trgovska tekmovalnost ne sodi v izvorno, prastaro in sveto igro. (Strehovec, ur. 118)

Mogoče je igranje iger videti kot nekaj prvinskega, vendar pa tudi kot proces, ki je ločen od neposrednih kontekstov, ki daje logično-matematično, torej računsko vrsto informacij.

⁵ Konkretin in zelo uspešen primer strojnega obvladovanja kompleksne naloge je pomivalni stroj, ki je robot, vendar pa posode ne pomiva tako kot ljudje.

Žanrske konstrukte, s katerimi opisujemo umetniška dela, tj. pravila žanrov, je mogoče razumeti podobno kot pravila v igrah. Ni naključje, da je bil soustanovitelj OuLiPo, pariškega laboratorija za potencialno literaturo – torej literaturo, temelječo na pravilih in ne nujno udejanjeno – znanstvenik (kemijski inženir) François Le Lionnais, ki je objavljajal knjige o šahu. Omejitve, osrednji predmet raziskovanja skupine, lahko ponujajo ključno ogrodje za svobodno ustvarjalnost. Žanre na področju umetnosti – podobno velja tudi za področje neumetnostnih praks – lahko teoretsko izluščimo iz literarno-umetnostnih tradicij ali pa tokrat npr. iz temeljnih vidikov novomedijske umetnosti. Nato jih je mogoče uporabiti za podporo našega razumevanja umetnosti v novih medijih in celo za njeno kasnejše rekonstruiranje. Žanr je model za posamezne, edinstvene umetnine. Tak model je opisni predikat, podoben tistemu, ki je bil prej omenjen v zvezi z načrtovanjem programja in strojne opreme.

2.1 Remediacija in Rettbergovi žanri elektronske literature

Remediacija je naslovni koncept knjige Jaya Davida Bolterja in Richarda Grusina (2000), v njej avtorja raziskujeta tako medijsko posredovanje kot univerzalno željo po neposrednosti (*immediacy*); hipermedijskost je fascinacija s samim medijem, sredstvom. »V odnosu do protislovnih zahtev naše kulture po neposrednosti in hipermediaciji [...] se [pojavi] dvojna logika *remediacije*«. Remediacija si izposoja od tradicionalnih medijev, slikarstva, filma itn., ter jih preobraža: »Retorika remediacije je posebej naklonjena neposrednosti in preglednosti, čeprav ko medij dozori, ponudi nove možnosti za hipermedijskost« (Bolter in Grusin 5, 60). Preprosta predstava o spremembi namembnosti umetnostnih disciplin pa je vendarle presplošna, da bi bilo na tej podlagi mogoče določiti posebne skupine novomedijskih del, torej da bi s tem omogočili njihovo raziskovanje in morebitno ohranitev kot kulturno dediščino.

Primer podrobne analize žanrov je monografija *Elektronska literatura* (*Electronic Literature*, 2019), v kateri Scott Rettberg kartira področje iz naslova, tako da obravnava žanre empirično in opisno, kot množice povezanih praks, te pa »ponujajo bralcem nabor orodij, ki jim pomagajo razumeti, 'kako brati', ko se srečajo z novimi oblikami digitalnega pisanja, ki sodi v elektronsko literaturo.« Ugotavlja tudi: »Žanr je v elektronski literaturi kompliciran zaradi interdisciplinarne narave področja in morda najpomembnejše zaradi dejstva, da ga ženejo v enakem sorazmerju kulturni in tehniški konteksti« (2–3). V svojem pregledu področja Rettberg poudari povezave z literarnimi in zlasti avantgardnimi postopki dvajsetega stoletja, prav ti se izkažejo za ključne silnice, ki artikulirajo ustvarjalnost v novih informacijskih tehnologijah, ki se seveda ves čas spreminjajo, kar vodi k pojavljanju novih oblik in opuščanju starejših, celo do te mere, da je elektronska literatura v zadnjih letih pravzaprav v zatonu v primerjavi z razmahom, ki ga je doživljala med letoma 1990 in 2010.

Opis petih osrednjih žanrov v Rettbergovi monografiji je obširno podkrepjen s pregledom področja, mdr. s pomočjo spletne Zbirke znanja ELMCIP (2013–),⁶ ki je nastala v raziskovalnem projektu (2010–2013), ki ga je vodil, eno izmed konferenc mreže partnerskih raziskovalnih ustanov pa je organiziral Janez Strehovec v Ljubljani leta 2011. Pristop, ki je vpet tako v literarno zgodovino kot stike s skupnostmi elektronske literature, je posebej dobrodošel, saj povezuje načine razmišljanja o novomedijski literaturi z literarnimi in umetnostnimi tradicijami ter njihovim raziskovanjem v literarni in primerjalni umetnostni vedi. Posebej poveden in prepričljiv je pravzaprav vzratni pogled, ki razkrije, kako literarni projekti v računalniškem mediju ponovno preiščujejo in s tem bogatijo naše razumevanje umetnostnih tradicij dvajsetega stoletja pa tudi še starejših.⁷ Pri ohranjanju žanra ne gre za siljenje ljudi, da bi pisali v žanru, ki tehnološko ni več aktualen, pač pa za ohranjanje žanra kot zgodovinskega spomina, saj je žanr orodje za razumevanje umetnosti preteklih dob.⁸

Prvi od Rettbergovih petih osrednjih žanrov elektronske literature je *kombinatorična poetika*. Med referencami za tovrstne projekte so naključne lepljenke dadaistov in avtomatično pisanje nadrealistov, kot je skupinska igra »vrhunsko truplo« (*cadavre exquis*), kjer naslednja avtorica nadaljuje pesem (ali risbo), ne da bi vedela, kaj je bilo pred tem že napisano (ali narisano). Prav tako je s tem povezano raziskovanje omejitev v OuLiPo in njenem odvodu ALAMO (Atelje za literaturo, ki jo podpirata računalništvo in matematika), ki sta predhodnika kombinatorične generativne umetnosti, raziskovanja naključja in avtomatizacije v umetniški produkciji. Skripti skupine Fluxus so dekontekstualizirani postopki, inačica poetike postopkovnosti; npr. Alison Knowles je v prakso Fluxusa vključevala računalniško procesiranje. Na področju glasbe sta nedoločenost in programske sestavljene skladbe raziskovala John Cage oz. Brian Eno. Kolega Alana Turinga Christopher Strachey je že na enem prvih računalnikov, ki so sploh obstajali, pognal kombinatorični generator z naslovom *Ljubezenska pisma* (*Love Letters*, 1952; prim. Link). Možno je sestavljati poezijo ali zgodbe, programirati umetne agente, t. i. bote, na družabnih omrežjih itd.

Rettbergov drugi žanr je *hipertekstno pripovedništvo* (*hypertext fiction*) in je povezan z ameriškim literarnim postmodernizmom in metafikcijo prek zavračanja linearne pripovedi pa tudi, na drugi ravni, prek osebnih povezav avtorjev na Univerzi Brown. Branje omrežja fragmentov, torej branje kot krmarjenje, je mogoče prek povezav, kot so povezave na svetovnem spletu. Vannevar Bush je v štiridesetih letih dvajsetega stoletja na teoretski ravni razvijal sistem Memex, ki bi temeljil na asociacijah; Theodor

6 <https://elmcip.net>.

7 Prim. Vaupotič, *Stari mojster in neizrekljiva beseda*, kjer je obravnavana podobnost kiberteksta s starokitajsko književnostjo.

8 Še en za našo razpravo zanimiv Rettbergov projekt je refleksija elektronske literature kot nabora modelov, ki jih je mogoče uporabiti v digitalni humanistiki (Rettberg in Saum-Pascual).

Nelson je prvi uporabljal izraza hipertekst in hipermedij. Prvi literarni hiperteksti so uporabljali posebno programje, npr. HyperCard za Mac (1984) ... obstajalo je več platform. Spomnimo se, da enosmernost povezav – kot na svetovnem spletu, kjer so npr. uporabljene kot citati postale podlaga za iskalnik Google (Brin in Page) – ni bila nikoli edina možnost. Rettberg loči tri zaporedne faze: osemdeseta in zgodnja devetdeseta leta pred svetovnim spletom – uporabljale so se posebne platforme za obdelavo pripovedništva kot strukture iz vozlišč in povezav. Svetovni splet v devetdesetih letih je nato pomenil nove možnosti in omejitve. Receptija in produkcija nista bili več povezani s kupovanjem in prodajanjem, bodisi programja ali posameznih del. Po letu 2000 je v tretji fazi zopet več sprememb, npr. zaradi uporabe mobilnih aplikacij in družabnih medijev, ki zahtevajo uporabniške račune, kar pomeni hkrati zelo različno situacijo uporabe in dostopnosti glede na prosto dostopnost preprostih spletišč v jeziku HTML zgodnjega svetovnega spleta.

Tretja žanrska skupina so *interaktivno pripovedništvo in druge igrar podobne oblike*. Računalniške igre so igre, reševanje ugank in zmagovanje proti nasprotnikom sta glavna vira užitka. Tukaj Rettberg na zanimiv način nekoliko razkrije tudi svoje osebne poglede:⁹

Dejanska izkušnja izmenjav z I[nteraktivnim]P[rripovedništvom] se lahko včasih zdi prej kot pogovor s prezgodaj dozorelim šimpanzom, ki je dojel kompas in posedovanje predmetov, prek telegrafa, kot da bi se pogovarjali z odraslim človekom. Dela, ki se jim uspe dvigniti nad lingvistične omejitve skromnega besedišča besedilnega razčlenjevalnika, so redka, zato pa ponujajo toliko več zadovoljstva, ko ohranjajo privid pogovorne izmenjave. (90)

Tukaj je ključna sestavina pogovorni vmesnik, ki temelji na besedilnem razčlenjevalniku (*parser*). Uporabnica je nagovorjena v drugi osebi in pozvana k sodelovanju. »Zanesenjaki te oblike se naučijo sporazumevanja s sistemom na zelo specifičen način,« pri tem pa sprejmejo konvencije, ki segajo nazaj k začetkom žanra, npr. najvplivnejši vzor je *Pustolovščina v Kolosalni jami* (*Colossal Cave Adventure*) Willa Crowtherja in Dona Woodsa (1975, 1977). Serija iger *Zork* (1977–) je začetek industrije računalniških iger (Rettberg 92). Kot bo razloženo v nadaljevanju, povezuje interaktivno pripovedništvo in hipertekstno pripovedništvo dvojno zadovoljstvo v krmarjenju po hipertekstu oz. iskanju ključev in hkrati v vživljanju v pripovedovane svetove, ki pa je seveda podobno branju običajnih linearnih besedil. Vendar sta skupnosti okoli praks in tudi nabor povezanih tradicij ločena, kar pritrjuje Rettbergovi odločitvi, da predstavi dva različna žanrska skupka. Tri zaporedne faze interaktivnega pripovedništva so: zgodnje obdobje, tržno usmerjeno obdobje (1979–1989) in amatersko obdobje, ko literarnost in umetniškost stopita v ospredje. Podžanri so mdr. jamske pustolovščine, opera v vesolju, zgodovinska drama, konverzacijsko pripovedništvo, delo v eni sobi.

⁹ Pomembno je, da se ne pozabi, da morajo raziskave izvirati iz stališč raziskovalk in osebnih odnosov do pojavov na področju, objektivni pristop je bodisi iluzija ali prevara.

Prelom v tradiciji, ki je bila vezana na razčlenjevalnik, se pojavi ob njeni povezavi s hipertekstnim žanrom. Pojavijo se igre na podlagi izbir, ki seveda obstajajo tudi v knjižni obliki, in to je še ena z elektronsko literaturo povezana specifična kulturna tradicija. Obstajajo tudi igre, ki se razlikujejo od interaktivnega pripovedništva, npr. z malo ali nič besedila. Kritična drža do iger in kulturnega konteksta pa tudi hekanje algoritmov ponujata obilico priložnosti za ustvarjalnost.

Četrty osrednji žanr je *kinetična in interaktivna poezija*. Odločilni poudarek je posvečen snovnosti jezika, čas in gibanje elementov ustvarjata pomene kot v vizualni, uprizoritveni umetnosti in performansu. Povezane tradicije so vizualna poezija simbolistov (npr. Mallarméjev *Met kocke ne bo nikoli odpravil naključja*, 1897), *parole in libertà* futuristov, konkretna poezija, zvočna poezija avantgard, letristične prakse. Primer so gibljivi zapisi, od Duchampovega *Anemičnega kina (Anémic Cinéma, 1926)* – vrteči se diski s spiralastim besedilom – do filmskih špic, video poezije in računalniškega animiranja in manipulacije besedil; tudi ASCII umetnost, zgrajena iz rastrov črk, števil in simbolov, sodi v to skupino. Večpredstavnostne tehnologije in uporabniški vmesniki določajo ponujenosti in omejitve za ta žanr. Tovrstni projekti so primerni za umetnostne galerije. Danes zastarele programske platforme Director, Shockwave in Flash so bile pomembne v devetdesetih letih in na začetku tisočletja. Drugačna paradigma je sledila s programskim jezikom in platformo Processing, ki zahteva programerske veščine, medtem ko so prej omenjena programska orodja povezana z grafičnim in večpredstavnostnim oblikovanjem, podobno velja za visokonivojske programske jezike, kot sta HTML5 in JavaScript. Povečana resničnost (*augmented reality*) in haptična dela prav tako sodijo v to skupino.

Peti in zadnji od žanrov, ki jih obravnava Rettberg, je *omrežno pisanje*. Internet je predmet ustvarjalne dejavnosti kot tudi orodje. Rettberg v tem poglavju

premišljuje, kako umetnostna gibanja dvajsetega stoletja, ki se ukvarjajo s snovnostjo, diskurzivnimi omrežji in kolektivnim pisanjem, predpostavljajo nekatere prakse omrežnega pisanja, nato pa premisli omrežne sloge in oblike, kot so delo s kodo [*codework*, ki se ukvarja z dvojnostjo površinskega pisanja in računalniške kode pod njegovo površino], Flarf [gibanje, povezano s seznamom elektronskih naslovov po letu 2000], pripovedi na domačih spletnih straneh, elektronskopisemski romani, domišljjski blogi, pripovedništvo na Twitterju, spletne pisalne skupnosti, kolektivne pripovedi, netprov [strukturirani kolektivni performansi pisanja na družabnih medijih], dela elektronske literature, ki kritizirajo oblastne strukture sodobnega omrežja. (154–155)

Predhodniki so modernistična prevpraševanja medijev, npr. tehnika kapljanja slikarja Jacksona Pollocka, ki v temelju premisli slikarske pristope. Metafikcija v literaturi se nanaša na zavest, ki jo posreduje omrežna struktura. Z vidika konstrukcije besedila je primer Gibanje za množično opazovanje v Veliki Britaniji (*The Mass-Observation*

Movement, 1937–1945), kjer so knjige nastajale kolektivno. Spletni performansi se povezujejo z gledališčem agitpropa, t. i. gledališčem zatiranih Augusta Boala (participatorno gledališče za družbene spremembe), ali z improvizacijsko komedijo (kot se je začela v gledališču The Second City v Chicagu). Še en predhodnik je poštna umetnost. Ta žanrski sklop se ukvarja z omrežjem kot medijem in kot predpogojem za kolektivno ustvarjalnost.

Rettberg sklene svoj pregled s shematično razširitvijo obravnavanega polja žanrov, ko se elektronska literatura premika proti fizičnemu svetu, virtualnim svetovom, galerijam in kinu. Pet osrednjih žanrov ni povsem ločenih drug od drugega, hibridizacije so pravilo, vendar pa so vsekakor prepoznavne oblike praks, ki so povezane z različnimi tradicijami. Dodatni žanri na robu elektronske literature so *na lokaciji temelječe pripovedi (locative narratives)*, umetniške izkušnje v fizičnem svetu, ki jih npr. koordinira informacija satelitskega določanja pozicije GPS in so dostopne prek mobilnih naprav – povezane so s Situacionistično internacionalo in spisi Guya Deborda, kjer udeleženka izvaja *dérive*, »zanaša« jo ob prehajanju skozi urbani prostor, raziskuje psihogeografijo. Druga razširitev elektronske literature so *interaktivne instalacije*, ki se povezujejo z galerijskim okoljem in umetnostjo performansa. Dodan je tudi sklop *razširjeni kino, virtualna resničnost in povečana resničnost*.

2.2 Manovičevi vmesniki za podatkovno zbirko in Aarsethovi trije tipi kiberteksta

Tako Bolter in Grusin kot tudi Rettberg s svojimi pristopi nakazujejo na kontinuiteto starejših medijev in umetnostnih oblik. V *Softver prevzame vodstvo (Software Takes Command, 2013)* Lev Manovič zavrne predstavo o zvezni povezanosti tradicij, kot npr. v primeru remediacije, in sklicujoč se na računalniškega znanstvenika Alana Kaya, sklene, da je računalnik metamedij, ki se uporablja za izdelavo simulacij; če so dovolj podrobne, jih dojemamo kot referente iz resničnosti – osebo v *chat botu*, fotorealistični digitalni film z animiranimi liki in okolji kot prave posnetke, orgle Hammond, ko uporabljajo zvočne posnetke namesto legendarnih elektro-mehanskih tonskih kolesc itn. Univerzalni Turingov stroj je potemtakem postal univerzalni medijski stroj. V knjigi *Jezik novih medijev (The Language of New Media, 2001)* je Manovič opisal pet načel novomedijskega predmeta – numerična reprezentacija, modularnost, avtomatizacija, variabilnost in prekodiranje –, ki so podlaga softverizirane novomedijske umetnosti. Zanj je naloga novomedijske umetnice sestavljena iz dveh polovic: zbrati mora relevantno zbirko podatkov in zasnovati dinamičen in prilagodljiv vmesnik za dostop do nje – pri variabilnem vmesniku si prejemnica ozavešči, da sopostavitve različnih informacijskih modulov omogočajo osmislitev v izhodišču neurejene zbirke podatkov, ki pa ni ena sama.

To je eden od načinov, kako se kaže že obravnavani princip *variabilnosti* novih medijev. Temu principu pa zdaj lahko damo novo obliko. *Novomedijski objekt sestavlja en ali več vmesnikov na poti do podatkovne zbirke večpredstavnostnega materiala*. Če skonstruiramo samo en vmesnik, bo rezultat podoben tradicionalnemu umetniškemu objektu, vendar pa je to prej izjema kot pravilo. (Manovich, *The Language* 227)

To je pravzaprav naloga, s katero se sooča novomedijska umetnica. In ne pomeni, da umetniki ne raziskujejo in obdelujejo umetnostnih izročil, hkrati pa vendar Manovičevo stališče prizna in pokaže na prelom na področju komunikacijskih medijev, softverizacijo kulture prek digitalnih tehnologij. Luciano Floridi imenuje ta preobrat informacijska revolucija, ki reontologizira analogno, *offline*, fizično resničnost kot homogeno množico informacijskih procesov v infosferi (Floridi, *The Ethics of Information* 6–7, 13–14). Sprejeti je treba dejstvo, da obdelava informacij preobraža sporazumevalna dejanja, npr. prek avtomatizacije nalog ... in sicer v tako velikem obsegu, da posamezna oseba tega ne more več obvladovati, s tem pa ta posameznica tudi ne more biti več edina odgovorna za celoten informacijski proces. Naša družba danes stoji pred nalogo in dilemo, kako etično in učinkovito upravljati informacije.

Espen Aarseth v monografiji *Kibertekst: pogledi na ergodično literaturo* (*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, 1997) obravnava kibertekst kot pogled na vso literaturo in ne kot konkreten žanr (5). Besedilo je besedilna naprava, ki jo sestavljajo verbalni znak, bralka-uporabnica (operaterka) in medij. Prenos verbalnega znaka do prejemnice ni trivialen kot v primeru, ko vsi berejo isto besedilo v tiskanih izvodih knjige: v primeru kiberteksta je treba fizično poseči v besedilni stroj in s tem spremeniti zapisane besede. Povedano s tehničnim izrazjem, tekstoni (zaloga potencialnih elementov prikaza, ki ni dostopna neposredno) se preobražajo v skriptone (vidno besedilo) prek funkcije prečenja besedila kot medija. Ergodična, fizična intervencija je tisto, kar ločuje kiberbesedila od tradicionalnih besedil, ki zahtevajo le interpretacijo, mentalno doživljanje (21).

Aarsethov premik od recepcijske estetike, ki se osredotoča na interpretacijo v bralkinem sicer aktivno doživljajočem soočanju s (statičnim) besedilom,¹⁰ k ergodični ravni ekstranoematičnih intervencij, tj. fizičnih posegov, v dinamični kibertekst ponuja tri možnosti za novomedijsko umetnost (prim. Vaupotič, *Kdo izbere*). Vizualna poezija, hiperteksti pa tudi interaktivno pripovedništvo zahtevajo od ene same uporabnice, da hkrati bere besedilo in igra igro po danih pravilih. Dva pravzaprav nasprotujoča si recepcijska načina zapletata in ovirata pa tudi preoblikujeta celoten sporazumevalni proces. *Enouporabniški kibertest* je potemtakem dvojno ustvarjanje kot hibridna mešanica besedila in igre. Branje besedila se preoblikuje, saj mora uporabnica-bralka izvajati obnašanja nekoga, ki igra igro, s tem pa se svoboda interpretiranja in vživljanja močno omeji. V primeru vizualne poezije se je treba najprej odločiti, kje na površini

¹⁰ To so poudarki, ki sta jih estetiki recepcije in učinkovanja prevzeli iz fenomenologije.

lista začeti z branjem (kot v Apollinairovih *Kaligramih*, 1918), v hipertekstni fikciji se raziskuje besedilne svetove prek povezav, v igram podobnih besedilih se rešujejo uganke (odkrivajo se zemljevidi literarnih jamskih sistemov v pustolovščinah in iščejo ključi za dostop do nadaljnjih delov besedila, tako da se rekonstruirajo mehanizmi tekstualnega stroja).

Povsem drugačen pojav je *večuporabniški diskurz*, druga možnost, ki jo ponujajo kiberteksti. Več uporabnikov mora usklajevati svoje prispevke k skupnemu verbalnemu oz. umetniškemu izdelku. Pravila igre ne morejo biti v celoti določena vnaprej, saj sodelujoče osebe vedno skušajo zmanipulirati sistem sporazumevanja, še posebej v okoliščinah, ko se lahko neposredno sporazumevajo druga z drugo. V večuporabniških strelskih igrah se igralci lahko npr. usklajujejo prek klepetalnice (oz. vmesnika, ki omogoča neposredno komunikacijo), kar jim omogoča, da prilagodijo vzporedno potekajočo komunikacijo v fizični in spletni resničnosti na način, ki ustreza digitalni skupnosti, ki ob tem nastane. Da večuporabniški diskurz sploh obstaja, mora biti seveda povezan z bolj ali manj stabilno in trajno skupnostjo uporabnikov. Prva zmagovalka v kategoriji digitalnih skupnosti na festivalu Ars Electronica v Linzu je bila *Wikipedija* (leta 2004), ki jo vzdržuje in širi strukturirana skupnost uporabnikov v več hierarhično urejenih vlogah. Po Aarsethovem mnenju avtorica, ki stoji za takim projektom, izdelava *netiketo*, etiketo, pravila obnašanja za novo digitalno skupnost. Rezultat ustvarjalnosti v večuporabniškem žanru so pozicije subjekta znotraj digitalne skupnosti, ki nastaja okoli sporazumevalne digitalne platforme, kot so Wikipedija, Instagram, X ... Literarni primer je *Assoziations-Blaster* Dragana Espenschieda in Alvarja Freudeja, kot je bil dosegljiv okoli leta 2009. Projekt je nastal leta 1999, do danes pa ni več aktiven večuporabniški diskurz, predvsem zaradi preobilice smetja (prim. Vaupotič, *Kdo izbere*).

Tretja možnost je, da resno razmislimo o izmuzljivem in kontroverznom konceptu prave *ustvarjalnosti strojev*. Povezan je s trenutno zelo razširjeno fascinacijo z umetno inteligenco, ki hkrati predstavlja kompleksno polje težav in nerazumevanj. Ko se govori konkretno o tovrstni obliki novomedijske umetnosti, je treba pokazati, da gre za izdelovanje novega smiselnega besedila ali večpredstavnostnih vsebin, ki temelji v svojem jedru na pospešeni strojni obdelavi in prenosu podatkov. Takemu primeru umetniškega dela v slovenščini – in ohranjanju tega dela za prihodnost – bo posvečeno naslednje poglavje.

3. Rekonstrukcija novomedijskega projekta *Nacija – Kultura* Vuka Ćosića (2000, 2022)

Umetnostni žanri so način razdelitve homogenega področja. Mihail Bahtin je v svoji viziji dialoščnosti celoten svet segmentiral na govorne žanre, kar vključuje tako ideje in besedila kot stvari, ki so vedno del kulturnih praks. Ta najsplošnejša ideja žanra v svoji visoki stopnji abstraktnosti služi namenom Bahtinovega programa prepoznati in zavarovati človeške ideje. Trenutno je naša civilizacija pred pomembnim problemom, ki zahteva odziv. Danes je več generacij novomedijskih umetnin že del preteklosti, hkrati pa novomedijska umetnost ostaja sinonim za novo in kar se šele pojavlja, pri tem pa nekje v ozadju, daleč od naše kulturne ozaveščenosti, dela izginjajo, ne da bi to opazili. Pristop, ki se naslanja na žanrska pravila, skuša predlagati način ohranjanja ključnih sestavin posameznih del, ki jih moramo ohraniti, če želimo kot družba sploh imeti možnost, da na podlagi dokumentov premislimo potek informacijske revolucije, ki se dovršuje. Opisi so seveda vedno že interpretacije, tokrat zasnovani predvsem z namenom, da omogočijo ponovno uprizoritev in predstavitev del, tako da bodo dosegljiva občinstvom prihodnosti. V primeru izvorno digitalnih novomedijskih umetnin gre za prihodnost, ki je zaradi še vedno zelo hitrega spreminjanja informacijskih tehnologij zelo blizu.

Pomembno je, da sprejmemo izziv v vsej njegovi kompleksnosti, kar se tiče minljivosti tehnologij in izvedb, ki npr. temeljijo na kontekstih nastanka oz. prve predstavitve. Izdelava modela nekega referenta pomeni tudi odločitev o ciljih, ki jih nekdo želi z modelom doseči, in izrecno določitev vidikov referenta, ki jih model ohranja (Bovcon in Vaupotič). V okvirih interdisciplinarnega raziskovalnega projekta *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki vključuje več raziskovalnih organizacij, je skupina raziskovalcev obravnavala vprašanja digitalnega arhiviranja, kako npr. to problematiko obravnavati na trajnostni način, upoštevajoč predvsem slovenski kontekst. Hkrati želimo poudariti pomen umetniške ustvarjalnosti in eksperimentiranja kot vira idej in spoznanj za različna področja kulture (prim. tudi Rettberg in Saum-Pascual).

V sklepnem poglavju se bomo torej natančneje posvetili tretjemu tipu izvorno digitalnega dela po Espenu Aarsethu, to je tistemu, kjer nove oblike pomenov nastajajo prek nekakšne ustvarjalnosti stroja. Najbolj poznan in ilustrativen neumetniški primer je iskalnik Google, ki kvantificira t. i. googlovski smisel na podlagi obstoja povezav na svetovnem spletu: če je informacija bolj povezana, pomeni, da so ustvarjalci spletnih strani menili, da je relevantna, povezave so kot citati (ta razlaga velja seveda za zgodnji Google, prim. Brin in Page).

Za 200. obletnico rojstva pesnika Franceta Prešerna, t. i. nacionalnega romantičnega pesnika Slovencev, je Vuk Ćosić, poznan predvsem kot net.artist, zasnoval delo

z naslovom *Nacija – Kultura*, ki je temeljilo na danes zastarelem spletnem portalu Mat'Kurja; to je bil spletni imenik kot takratni Yahoo, uredniško urejen in s pomočjo uporabnikov spleta sestavljen seznam povezav, urejen po temah (z iskalnikom, ki pa glede delovanja v tem kontekstu ni pomemben). Iskalni nizi, poslani v spletišče portala, so bili posredovani v galerijski prostor in prikazani na projekciji v obliki italijanskega soneta.¹¹ Delo je konceptualno temeljilo na pravzaprav (nekoč) splošno sprejetem prepričanju, da pesmi nacionalnega pesnika utelešajo duha slovenskega naroda. V Čosićevi verziji se nasprotno kaže nacionalni duh kot posvetno, profano in, posebej ponoči, kot iskanje vulgarnih, nekulturnih vsebin. Soočeni smo z naslovno enačbo: »nacija minus kultura« (Železnikar). Iskalni vnosi so prikazani v obliki soneta, ki je značilen za Prešerna in tudi sicer zelo pogost v slovenski poeziji. Še več, izpisani so v posebej izdelani digitalni tipografiji, ki temelji na prvi izdaji, ki jo vsi poznamo iz slik njegovih sonetov (*Sonetni venec v Illyrisches Blatt* leta 1834).¹² Vsekakor je mogoče skleniti, da je informativno in na splošno zanimivo, ko vidimo anonimne poizvedbe, ki sprašujejo portal, misleč, da jih pri tem nihče ne vidi in ne sliši. Če je to res, potem ta projekt sodi v žanr in potrjuje obstoj žanra, skupine del, ki pomene gradijo na avtomatičen, strojni način. V tem konkretnem primeru je osrednja sestavina prenos podatkov in njihovo urejanje v oblikovan prikaz, nove informacijske tehnologije predvsem pospešujejo prenos podatkov in njihovo obdelavo, s tem pa smo v situaciji, ko nastaja besedilo, ki ga ljudje ne morejo izdelati brez pomoči stroja. T. i. umetna inteligenca se pokaže v otipljivi obliki, kot sposobnost delovanja, ki je ločena od kakršnegakoli razumevanja (Floridi, *The Ethics of Artificial Intelligence* 24).

Leta 2022 je bil projekt prek avtorske intervencije rekonstruiran in predstavljen v Muzeju sodobne umetnosti Metelkova Moderne galerije v Ljubljani.¹³ Po začetnih razpravah in upoštevanje osrednje poudarke raziskovalnega projekta na pomenu umetniške ustvarjalnosti za humanistiko, smo se odločili, da umetniško delo rekonstruiramo. Za nekatera dela je pravzaprav edini način njihove ohranitve, da se na podlagi iste ideje naredijo nova dela. Tak pogled se lahko zdi vprašljiv, npr. če se daje preveč teže fizičnemu muzejskemu predmetu kot spoznavnemu viru. Ta nasprotujoči pristop v slovenski muzeologiji nedvomno ni redke (npr. Mahnič), manj pa se pojavlja na področju primerjalne književnosti in primerjalne umetnostne vede, kjer je običajno prepričanje, da je kontekstualna narava pomenov vedno zapletena v odprto mrežo večplastnih odnosov. Primer izvorno digitalnih del je pravzaprav bolj podoben delu s klasičnimi besedili v gledališču, kjer nihče ne more (niti ne želi) trditi, da je bila antična tragedija podobna današnjim uprizoritvam, ali pa kjer so historične rekonstrukcije Shakespearovih iger samo izjeme; v gledališču je krajšanje

11 Razstava *Pevec, ne bogat al sloveč* v Narodnem muzeju Slovenije, 3. 12. 2000–8. 2. 2001.

12 Prim. <https://nacija-kultura.si/#/pisava>. Pisavo je v tesnem sodelovanju s Čosićem ponovno izdelal studio Type Salon (<https://type-salon.com/portfolio/sonetni-venec>).

13 MSUM, 13. 10. 2022–8. 2. 2023, kustos Aleš Vaupotič.

besedil skupaj z drugimi dodatki vizualnih in zvočnih medijev nekaj običajnega. V primeru Ćosićevega projekta *Nacija – Kultura* smo prosili avtorja, naj najde rešitev za problem zastarelosti podatkovnega vira in platforme Flash, ki je bila običajna izbira v času nastanka dela leta 2000, po 22 letih pa ju moramo nadomestiti z drugimi tehnološkimi ustreznici. Avtor je delo rekonstruiral kot samostojno razstavo v programu Moderne galerije za leto 2021.

Kot v primeru načrtovanja računalniških programov prek specifikacij (glej zgoraj) je treba tudi za izdelavo modela umetnine določiti nujne lastnosti rekonstruirane različice, če naj udejanja podobno oz. isto umetniško idejo. Kot že rečeno, iz tega sledi, da bo končni izdelek ena od možnih izvedb. Isti specifikaciji bi zadostile tudi druge in drugačne izvedbe. Da se ohrani integriteta v Ćosićevem projektu, je treba vključiti naslednje elemente, ki smo jih izluščili skozi primerjavo avtorjeve rekonstrukcije projekta s prvo izvedbo:

1. pridobiti je treba reprezentativen vzorec segmenta govora slovenskega naroda;
2. ta vzorec mora biti v neskladju s klišeji visoke kultiviranosti in z nacionalnimi vrednotami (ki so odmev romantičnih nacionalizmov);¹⁴
3. iz tega vzorca moramo na avtomatičen način izdelovati italijanske sonete (ki spominjajo na proces literarnega kultiviranja slovenščine v Prešernovih delih);
4. uporabiti je treba črkovno vrsto iz prepoznavnih natisov Prešernovih sonetov iz časa prvih objav;
5. prikazani soneti morajo biti zanimivi in pomenljivi za ljudi, podobno, vendar pa seveda ne enako kot soneti, ki jih pišejo ljudje.

Navedene sestavine sestavljajo določitev novomedijske umetnine kot dvojnost podatkovne zbirke in vmesnikov (Lev Manovič): treba je najti in določiti podatkovno zbirko vhodnih besedilnih fragmentov, vmesnik pa je množica strojno izdelanih petrarkističnih sonetov, izpisanih v Prešernovi črkovni vrsti, ki zagotavlja, da nove sonete povežemo prav s Prešernom in ne le s slovenskimi soneti nasploh. Kategorije Espena Aarsetha so prav tako uporabne za določitev sestavin projekta – gre za poskus stvaritve besedne umetnine s pomočjo računalnikov, pri tem pa ne gre niti za enouporabniški kibertekst (kombinacija igranja igre in branja) niti za vzpostavljanje digitalne skupnosti, ki bi izdelovala govor z umetniškimi značilnostmi. Pristop Scotta Rettberga, ki se ukvarja s povezavami z umetnostnimi tradicijami, je pomemben, vendar pa v primeru avtorja, ki sam rekonstruira svoje delo, ni tako v ospredju – vsekakor je dejstvo, da je delo Vuka Ćosića močno povezano s konceptualistično umetnostjo. Delo povezuje elemente treh Rettbergovih žanrov: kombinatorične poetike, kinetične poezije in omrežnega pisanja.

V primeru, ko umetnica sama rekonstruira projekt iz lastne pretekle produkcije, situacija ni taka, kot ko se z delom ukvarjajo restavratorke in konservatorke ali ko

¹⁴ Prim. *Encyclopedia of Romantic Nationalism in Europe*, ur. Joep Leerssen, <https://ernie.uva.nl>.

avtorji niso vključeni. Očitno je prednost, da je avtorica vključena v proces, četudi bi bilo mogoče ugovarjati, da bi umetnica lahko poskusila spreminjati svoje izvirno delo. Vendar pa je tak pogled in ugovor pravzaprav problematičen, saj je v primeru del, ki se težko ohranjajo za kasnejše predstavitve, nujno v ospredje postaviti smiselnost dela in ne nevtralnno in pretirano natančno ohranjanje ob nastanku morda arbitrarnih sestavin celote.¹⁵

Vprašanje o bistvenih in obstranskih sestavinah umetniškega projekta je v videu in medijski umetnosti pravzaprav neizogibno. Katerakoli oblika tehničnega kopiranja resničnosti zapiše več, kot umetnica vidi in se o tem zavestno odloči, da vključi v delo, spomnimo se na misli Rolanda Barthesa o fotografiji, ko poudarja, da je na sliki tudi nekaj, kar se je tam znašlo mimo avtorice, o tem govori npr. film Michelangela Antonionija *Povečava* (1966) ali pa video instalacije zaprtega krogotoka, kjer posnetki kamere vstopajo v galerijski prostor kot elektronska zrcala, npr. *Opazovanje opazovanja: nedoločenost* Petra Weibla (*Beobachtung der Beobachtung: Unbestimmtheit*, 1973) Petra Weibla. Niso vsi deli podatkovnih tokov (enako) pomenljivi, dela pogosto postavljajo v ospredje prav preobrazbe poplave podob v medijih. Vsaka posamezna slika v »poplavi« ni pomenonosna. Medijska umetnost potemtakem vključuje bistvene značilnosti in nebistvene. Model umetnine mora zajeti bistvene, in sicer tako, da se ustvarjalka modela (prek interpretacije) odloči, katere so te bistvene značilnosti.

Spletnega imenika Mat'Kurja, ki smo ga uporabljali mnogi v Sloveniji leta 2000, ni več.¹⁶ Umetniško delo *Nacija – Kultura* je bilo rekonstruirano prek eksperimentiranja z algoritmi strojnega učenja ob nameri, da se ohrani isti umetniški koncept v novih okoliščinah po 22 letih (avtor je sodeloval s programerjem Markom Plahuto). Slovenski čivki so bili uporabljeni kot učna množica za veliki jezikovni model GPT-2 (skupaj z drugimi podatki, zlasti slovensko digitalizirano poezijo za dodatno učenje modela za izdelovanje sonetov). Kritični element »naroda minus kulture« je bil viden prek uporabe sovražnega govora v čivkih slovenskih politikov desnice (posebej predsednika vlade), in sicer kot poziv (*prompt*) za generiranje sonetov. Soneti se nadaljujejo od poziva v prvi vrstici (ali prvem delu), ki je citat, s strojno napisanimi verzi, ki so izhodni podatki modela GPT-2.

Med zgornjimi alinejami ostaja 5. točka odprto vprašaje: ali so soneti, ustvarjeni iz čivkov (v nekaterih izvedbah sonetov pa iz naslovov novic) in dokončani z besedilnim avtomatom, res besedne umetnine. Jih je mogoče brati? O tem vprašanju

¹⁵ Izjemno dragoceno bi bilo, če bi novomedijska dela obsežno dokumentirali ob nastanku in javnih predstavitev, vendar muzeji in galerije na Slovenskem temu posvečajo nezadostno pozornost zaradi neobstoječe infrastrukture, podpore in zaradi neobstoječih strategij ohranjanja novomedijske umetnosti; pomembna izjema je ljubljanski Računalniški muzej (www.racunalniski-muzej.si).

¹⁶ Prim. zajem spletišča iz leta 2000 v *The Wayback Machine (Internet Archive)*, <https://web.archive.org/web/20000302013522/http://www.matkurja.com:80/>. Dostop 26. avg. 2024.

se je večkrat razpravljalo in npr. predlagalo, da jih je mogoče brati kot modernistično poezijo (urednik knjižne izdaje Primož Čučnik), izdana je bila tudi knjiga sonetov (*Nacija – Kultura: Sonetni venec vencev vencev 1*), ostalih trinajst sonetnih vencev sonetnih vencev pa še nastaja.¹⁷ Soneti iz leta 2000 so bili zelo neurejeni, poudarjeno fragmentarni, bili so goli iskalni nizi naključnih uporabnikov portala. Leta 2022 pa so soneti iz modela GPT-2 tako rekoč smiselni v pomenu, da so podobni običajni slovenščini, verzi se vsebinsko v sebi nadaljujejo in lahko si predstavljamo, o čem govorijo – vendar pa to seveda ne pomeni, da ima tak artefakt tudi umetniško vrednost, karkoli bi pravzaprav to že bilo.¹⁸

Ponovna uprizoritev, rekonstrukcija in ohranjanje izvorno digitalnih umetnin se spopadajo s številnimi izzivi, vse od vprašanja, kaj sploh ohraniti, kaj je pravzaprav stvar, ki jo imenujemo novomedijska umetnina v svoji fluidni in bežni navzočnosti. Dalje, povsem je odvisna od tehniškega konteksta, strojne in programske opreme, ki jo poganja ali vzpostavlja. In končno, je sploh primerno izdelati nadomestno umetnino, zamenjavo za original, ali pa bi bilo treba vdano sprejeti, da je ta zgodovinsko bližnja kulturna dediščina izgubljena?

Primer razstave Vuka Ćosića, ki je predstavljala delo iz leta 2000 v letu 2022, je pokazal najmanj dva z avtorjeve – pogosto v vlogi producenta v interdisciplinarni skupini – perspektive ključna vidika. Prvič, umetnica praviloma želi na kasnejših preglednih razstavah predstaviti umetnino kot prepričljivo enost, nikoli zgolj kot mehanično kopijo pretekle razstavne predstavitve. V pogovoru je npr. Peter Weibel avtorju tega besedila povedal, kaj je bilo zanj najpomembnejše pri rekonstrukciji razstave *Iconoclash: Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art* v ZKM v Karlsruheju iz leta 2002 (kustosi Peter Weibel, Bruno Latour, Peter Galison, Adam Lowe, Joseph Leo Koerner, Dario Gamboni, Hans Ulrich Obrist) v povečani resničnosti leta 2022. Leta 2002 je bila razstavna postavitve zasnovana tako, da bi bili odnosi med umetninami videti nestabilni, dinamični; v okvirih digitalne rekonstrukcije v računalniškem 3D-prostoru pa omejitev za takšne namere ni več, predmeti se lahko premikajo po prostoru in stopajo v odnose z drugimi objekti v času simulacije.¹⁹ Rekonstrukcija razstave ni njena gola kopija, reprezentacija, ampak model ključnih konceptov, ki so bili podlaga razstave v fizičnem prostoru. Podobno je bilo za Vuka Ćosića ključno posredovanje sporočila *Nacije – Kulture*: kot leta 2000 se je tudi leta 2022 obiskovalka soočila s slovenskim medmrežno posredovanim govorom v neidealizirani podobi.

Na koncu velja poudariti še drugi vidik, ki je bil zelo pomemben za Ćosića pri delu na

17 Prim. spletišče razstave <https://www.mg-lj.si/si/razstave/3567/razstava-nacija-kultura> in pogovor z avtorjem in urednikom na Slovenskem knjižnem sejmu 22. 11. 2022 Vuk Ćosić: *Nacija – Kultura, venec vencev vencev*, <https://youtu.be/EQ3W9ehxwdg?si=JVdNDwIemL7ekcAh&t=832>.

18 O vprašanju umetniškosti strojno generiranih sonetov, predvsem v verziji iz leta 2000, če to sploh so soneti, prim. Vaupotič, *Kdo izbere*.

19 Rekonstrukcija razstave je dosegljiva tudi na spletu, <https://iconoclash.beyondmatter.eu>.

ponovni predstavitvi projekta, to so najnovejše računalniške in omrežne tehnologije v najširšem pomenu, tudi njihovi družbeno-politični učinki ter implikacije. Ta vidik je bil manj v ospredju na predstavitev projekta iz leta 2022 in v objavah, ki so spremljale razstavo. Že leta 2000 je projekt *Nacija – Kultura* vključeval najnaprednejše spletne tehnologije, ki so bile v uporabi v Sloveniji. Ni šlo za napredne in nove algoritme, ampak za dejstvo, da je Čosić upo-/zlorabil ključni spletni portal na svetovnem spletu za slovensko govoreče, tako da je prenesel v svojo umetnino tok iskanja s portala. Leta 2022 je bila podobna tehniška transgresija pa tudi globoka družbena kontroverza sposobnost računalnikov, da izdelujejo človeškemu podobno govorjenje, npr. v primeru razvpitega in tudi pogosto uporabljanega spletnega jezikovnega modela ChatGPT, ki je prišel v javnost novembra. Čosić je skupaj s programerjem Markom Plahuto naučil veliki jezikovni model na slovenskih čivkih, šlo je za takrat najbolj dognan veliki jezikovni model za slovenščino. Razumljiv je torej sklep, da je bistveno jedro projekta *Nacija – Kultura* poleg kritičnosti do sporazumevalnih platform tudi intenzivno zanimanje za podrobnosti premen in razvoja informacijskih tehnologij. Takšno razsežnost umetniškega projekta je seveda zahtevno preoblikovati v model brez navzočnosti avtorice, možno pa je, da se v njej nakazuje bistveni element, ki je v ozadju številnih novomedijskih umetniških praks.

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- AI HLEG (Strokovna skupina na visoki ravni za umetno inteligenco pri Evropski komisiji). *Opredelitev umetne inteligence: glavne zmogljivosti in znanstvene discipline*. Evropska komisija, 2019, https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=60667. Dostop 22. avg. 2024.
- Bahtin, Mihail M. *Estetika in humanistične vede*. SH – Zavod za založniško dejavnost, 1999.
- Barthes, Roland. *Camera lucida*. ŠKUC, Znanstveni inštitut Filozofske fakultete, 1992.
- Bolter, Jay David, in Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press, 2000.
- Bovcon, Narvika, in Aleš Vaupotič. »Diskretnost seznamov in informacijski obrat v humanistiki.« 2024. Pred objavo.
- Brin, Sergey, in Lawrence Page. »The Anatomy of a Large-Scale Hypertextual Web Search Engine.« *Stanford University InfoLab*, 1998, <http://infolab.stanford.edu/~backrub/google.html>. Dostop 26. avg. 2024.
- Cole, David »The Chinese Room Argument.« *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2023 Edition)*, ur. Edward N. Zalta in Uri Nodelman, <https://plato.stanford.edu/archives/sum2023/entries/chinese-room>. Dostop 22. avg. 2024.
- Ćosić, Vuk. »Nacija Kultura venec vencev vencev.« Pogovor z avtorjem in urednikom, Slovenski knjižni sejem, 22. 11. 2022. *YouTube*, 7. dec. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=EQ3W9ehxwdg>. Dostop 26. avg. 2024.
- . *Nacija – Kultura: Venec vencev vencev 1*. LUD Šerpa, 2022.
- . »Pisava.« *Nacija – Kultura*. 2022. <https://nacija-kultura.si/#/pisava>. Dostop 2. okt. 2024.
- . »Razstava | Vuk Ćosić: Nacija – Kultura.« *Moderna galerija*, +MSUM, 13. okt. 2022–8. feb. 2023. <http://www.mg-lj.si/si/razstave/3567/razstava-nacija-kultura>. Dostop 26. avg. 2024.
- D'Agostino, Marcello, in Luciano Floridi. »The Enduring Scandal of Deduction: Is Propositional Logic Really Uninformative?« *Synthese*, letn. 167, št. 2, 2009, str. 271–315.
- Dijkstra, Edsger W. »The Structure of the 'THE'-Multiprogramming System.« *Proceedings of the First ACM Symposium on Operating System Principles (SOSP '67)*, Association for Computing Machinery, 1967, <https://doi.org/10.1145/800001.811672>.

- ELMCIP Knowledge Base, The. 2013, <https://elmcip.net>. Dostop 26. avg. 2024.
- Floridi, Luciano. *The Ethics of Artificial Intelligence*. Oxford University Press, 2023.
- . *The Ethics of Information*. Oxford University Press, 2013.
- . *The Logic of Information*. Oxford University Press, 2019.
- Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, 1979.
- Heidegger, Martin. *Izbrane razprave*. Cankarjeva založba, 1967.
- Hintikka, Jaakko. *Logic, Language-Games and Information: Kantian Themes in the Philosophy of Logic*. Clarendon Press, 1973.
- Hoare, C. A. R., in Jifeng He. *Unifying Theories of Programming*. Prentice Hall, 1998.
- Hribar, Tine. *Fenomenologija I*. Slovenska matica, 1993.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Beacon Press, 1971.
- Iconoclash as Digital Experience*. 2023. <https://iconoclash.beyondmatter.eu>. Dostop 26. avg. 2024.
- Leerssen, Joep, ur. *Encyclopedia of Romantic Nationalism in Europe* (ERNiE). Study Platform on Interlocking Nationalisms, 2015, <https://ernie.uva.nl>. Dostop 26. avg. 2024.
- Levinas, Emmanuel. *Etika in neskončno: čas in drugi*. Družina, 1998.
- Link, David. »There Must Be an Angel. On the Beginnings of the Arithmetics of Rays.« *Variantology 2. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*, ur. Siegfried Zielinski in David Link, König, 2006, str. 15–42.
- Mahnič, Katja. »Muzeji, muzejski predmeti in digitalizacija.« *59. seminar slovenskega jezika, literature in kulture*, 2023, str. 67–74, <https://doi.org/10.4312/SSJLK.59.67-74>.
- Mancosu, Paolo, in Richard Zach. »Heinrich Behmann's 1921 lecture on the decision problem and the algebra of logic.« *Bulletin of Symbolic Logic*, letn. 21, št. 2, 2015, str. 164–187.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001.
- . *Software Takes Command*. Bloomsbury, 2013.
- »Matter. Non-Matter. Anti-Matter. Past Exhibitions as Digital Experiences.« *ZKM Karlsruhe*, 3. dec. 2022–23. apr. 2023, <https://zkm.de/en/exhibition/2022/12/matter-non-matter-anti-matter>. Dostop 26. avg. 2024.
- Morris, William Edward, in Charlotte R. Brown. »David Hume.« *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2023 Edition)*, ur. Edward N. Zalta in Uri Nodelman, <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/hume>. Dostop 22. avg. 2024.
- Petzold, Charles. *Code: The Hidden Language of Computer Hardware and Software*. 2.

- izdaja. Pearson, 2022.
- . *The Annotated Turing: A Guided Tour Through Alan Turing's Historic Paper on Computability and the Turing Machine*. Wiley, 2008.
- Quine, Wilard Van Orman. *Ontological Relativity and Other Essays*. Columbia University Press, 1969.
- Računalniški muzej. <https://www.racunalniski-muzej.si>. Dostop 26. avg. 2024.
- Rettberg, Scott. *Electronic Literature*. Polity Press, 2019.
- Rettberg, Scott, in Alex Saum-Pascual. »Introduction: Electronic Literature as a Framework for the Digital Humanities.« *Electronic Book Review*, 2020, <https://doi.org/10.7273/vyqe-dq93>.
- Searle, John. »Minds, Brains and Programs.« *Behavioral and Brain Sciences*, letn. 3, št. 3, 1980, str. 417–457.
- Strehovec, Janez, ur. *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Calloisu in Eugenu Finku*. Študentska založba, 2003.
- Turing, Alan. »On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem.« *Proceedings of the London Mathematical Society*, letn. 42, št. 1, 1936, str. 230–265.
- Type Salon. »Sonetni venez.« *Type Salon*, 2022, <https://type-salon.com/portfolio/sonetni-venez>. Dostop 2. okt. 2024.
- Vaupotič, Aleš. »Kdo izbere, kaj bralec bere?« *Primerjalna književnost*, letn. 33, št. 2, 2010, str. 151–161, 321–331, <http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:DOC-40IVWBXU>.
- . »Stari mojster in neizrekljiva beseda.« *Primerjalna književnost*, letn. 44, št. 2, 2021, str. 85–102, <http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:DOC-FWNZU4HO>.
- Železnikar, Jaka. »Vuk Ćosić: Nacija-kultura.« *Poiesis*, 3. 11. 2015, <https://www.poiesis.si/jaka-zeleznikar-vuk-cosic-nacija-kultura>. Dostop 26. avg. 2024.



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/42-67

Abstract

Art genres are a way of dividing a homogeneous field. In his vision of dialogism, Mikhail Bakhtin segments the entire world into speech genres, including ideas, texts and things that are part of cultural practices. In its high degree of abstraction, this most general idea of genre serves the purpose of Bakhtin's programme: to recognise and preserve human ideas. More concretely, genres are tied to the tradition of literature and art or, in the narrower field under consideration, to the practice of new media art. In these cases, they are used to construct and understand artefacts. The discussion consists of three parts. In the first, man's cognitive attitude towards the world is presented as openness to sensory impressions and as the use of deductive logical reasoning, which is compared to the functioning of the computer. In the second part, genres are presented to introduce order into playful creativity (Scott Rettberg, Lev Manovich, Espen Aarseth). Genres are heuristic tools that enable relative stability in our functioning and coordination in different contexts. The concluding third part is dedicated to the research of digital cultural heritage, which is currently in danger of disappearing due to the rapid development of information technologies and changes in platforms and standards. The paper argues for preserving the memory of the information revolution in fixed objects, which must still capture at least a certain part of the original message conveyed through their reception in museum preservation and presentation. Thus, collections are understood as a process that uses an archive of objects to reconsider and reconstruct the contemporary moment.

Keywords: born-digital cultural heritage, art genres, new media art, modelling, Vuk Ćosić

Aleš Vaupotič, PhD, is a senior research associate at the University of Nova Gorica, Slovenia. Between 2021 and 2023, he was the director of the Museum of Modern Art (MG) in Ljubljana. He received his master's degree in video and new media at the Academy of Fine Arts and Design and his doctorate in realism in art and literature at the Faculty of Arts, both at the University of Ljubljana. He is the author of the scientific monograph *The Question of Realism* (2019). Currently, he leads the research project Sustainable Digital Preservation of the Slovenian New Media Art.

ales@vaupotic.com

Genre Rules as a Framework for the Study and Sustainable Preservation of New Media Art

Aleš Vaupotič
University of Nova Gorica

Summary

Humanity faces an important task: preserving the steps we have taken and are still taking as part of the information revolution. Ubiquitous computing, telecommunications and computer-based automation reaching as far as cognitive-like agency in generative artificial intelligence are changing how we understand and manipulate our reality. Experimental engagements with new communication technologies found in new media art provide early insights and eloquent arguments about the human transition into the digitised reality populated with information.

The paper consists of three parts. First, the human relationship with the world is epistemologically considered as openness to sensorial input and the use of deductive logical reasoning. The sensory experience can be considered in a Humean empiricist manner. Only sensorial inputs exist (that become ideas as copies). There is no causality or unifying order in reality; as much as we can hope for are associations of empirical perceptions (i.e., mental contents). However, the self-reflective attitude of the phenomenology of Husserl and others explicitly acknowledges the relational nature of the mind's contents and attempts to preserve the otherness of the target of our intention.

On the other hand, humans can project and predict the consequences of any given functional constellation and calculate causation mechanically, e.g., by using computer-based artificial intelligence (in the technical sense of the term). In computer engineering, the logical implication is the relation between implementation and specification, the realised end-product and the initial requirements that set limits to the design process. Multiple implementations satisfy the requirements of a given specification since, in logic, the implication "if something, then something else" is irreversible. John Searle has emphasised that there is a crucial discontinuity between human understanding and logical deduction in a computer. Willard Van Orman Quine understands a human as a natural transformer of a meagre input from senses into a

torrential output of descriptions into various languages founded in communities of speakers. The rule-governed idea of games as playful alternative and separate worlds, simulations which are sometimes supported by computers, reminds us of the idea of play in a reduced state as construed by Johan Huizinga. This concept may provide important insight regarding algorithms in the contemporary world.

In the second part, playful creativity is shown to be framed by genres and heuristic discursive tools that allow for relative stability in our dynamic interaction with different contexts. We face the world through constraints and affordances based on chosen sets of practical rules. Johan Huizinga and Roger Caillois speak about a reduced conception of play: although playing games can be primordial, it is sometimes just a process detached from the immediate contexts providing the logico-mathematical or computational kind of information. The remediation of Jay David Bolter and Richard Grusin is the case in which later media borrow from the earlier ones. Scott Rettberg's attempt at mapping the domain in his monograph *Electronic Literature* (2019) lists five core genres: combinatory poetics, hypertext fiction, interactive fiction and other game-like forms, kinetic and interactive poetry, and network writing. Bolter and Grusin's account, as well as Rettberg's, emphasises continuities with previous media and art forms. In *Software Takes Command* (2013), Lev Manovich rejects such continuity by arguing that the computer is a meta-medium; what one produces with it are simulations. The universal Turing machine, therefore, becomes a universal media machine. In his 2001 monograph, *The Language of New Media*, Manovich considered the five principles of new media objects and explained the new media object as a set of interfaces to access a multimedia archive. Espen Aarseth's approach in *Cybertext* (1997) considers three possibilities: the single-user cybertext, which is a double creation of a hybrid mix of text and game; the multi-user discourse, where multiple users coordinate their contributions to the joint verbal – or artistic – output by following netiquette, an etiquette, rules of behaviour for a new digital community. The results of creativity in the multi-user genre category are the positions of the subject within a digital community around a platform. Aarseth's third option is to consider the elusive notion of genuine machine-based creativity.

The article's conclusion emphasises the pressing issue of preserving the digital cultural heritage. The ephemeral digital cultural artefacts and their algorithmic nature can be preserved by modelling them according to their genre-based features. Here, we look more closely at the third type of born-digital work, according to Aarseth.

For the exhibition for the 200th-anniversary of the Slovenian national poet France Prešeren (1800–1849), well-known net.artist Vuk Ćosić realised the commissioned work *Nation – Culture* (2000), based on the now-obsolete Yahoo-type web portal, *Mat'Kurja*. In 2022, the project was reconstructed and presented at the Museum of

Contemporary Art Metelkova (MSUM) in Ljubljana. As in the case of software design specifications, to model an artwork, one has to define the necessary properties of the reconstructed version for it to emulate a similar (or the same) artistic idea. From this, the insight follows that the end result will be one possible implementation. The *Mat'Kurja* web directory in the Slovenian language used by many in Slovenia in 2000 is now gone. After twenty-two years, the project was reconstructed by experimenting with machine learning algorithms while trying to preserve the same idea in new circumstances. The tweets in the Slovenian language were used as training sets for the GPT-2 large language model (with other datasets, in particular, digitised Slovenian poetry used to fine-tune the model to be able to generate sonnets). The critical “nation minus culture” element in 2022 was most prominent in the use of hate speech in tweets by Slovenian right-wing politicians. Another key concern for Vuk Ćosić was the significance of the latest computer- and network-based technologies for the culture in the widest sense, their social and political aspects. In 2000, the project *Nation – Culture* already entailed Slovenia’s most advanced web technologies. Not in the sense of innovative and advanced algorithms but because Ćosić (mis)used the key portal to the World Wide Web in the Slovenian language by sourcing search-stream data. In 2022, a similar techno-transgression and a deep social dilemma was the capacity of computers to output human-like language, e.g., as in the case of the widely discussed and used ChatGPT. In 2022, Ćosić worked with computer engineer Marko Plahuta to train a large language model on Slovenian tweets – the most advanced model at the time. Therefore, alongside the critical message regarding the communication media, an intense interest in the details of information-technology development is an essential component of the *Nation – Culture* project.

(The author acknowledges financial support from the Slovenian Research and Innovation Agency for the project Sustainable Digital Preservation of the Slovenian New Media Art, J7-3158.)



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/68-89

Povzetek

Članek izhaja iz teorije video iger Alexandra R. Gallowaya. Gre za analizo medija, utemeljenega v akcijah, in njegovih specifik. Igrske akcije sistema igre izvajata upravljavec in stroj, odvijajo pa se tako v diegetskem kot nediegetskem prostoru igre. S tem je Galloway pokazal na razsežnosti igranja, ki se izmikajo zgolj naratološkimi pristopom, in posebno pozornost namenil učinkom stroja. Njegovo interpretacijo novomedijskih umetniških del, predvsem modificiranih video iger in net.arta, skozi optiko igrskih akcij besedilo nadgradi z analizami novomedijskih umetniških del Sreča Dragana, s čimer se odpira vprašanje univerzalnosti Gallowayevega analitičnega modela za razumevanje novomedijskih kulturnih objektov dve desetletji kasneje in v povezavi z novimi tehnološkimi platformami mešane resničnosti. Izkaže se, da so štirje tipi igrskih akcij učinkovit pripomoček za spoznavanje delovanja novomedijskega umetniškega dela ter osnova za njegov natančni opis, ki lahko služi pri trajnostnem ohranjanju in prihodnjih rekonstrukcijah te vrste nestabilnih umetnosti.

Ključne besede: študiji video iger, novomedijska umetnost, nadgrajena resničnost, igrska akcija, diegeza, vmesnik, Alexander R. Galloway, Srečo Dragan

Narvika Bovcon je profesorica za video in novomedijsko umetnost, poučuje na Fakulteti za računalništvo in informatiko ter kot zunanja sodelavka na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Njena raziskovalna področja so uporabniški vmesniki za razstave na interaktivnih spletnih platformah ter v okoljih virtualne in povečane resničnosti, teorija in praksa novomedijske umetnosti, vizualizacija informacij ter digitalna humanistika. Od leta 2016 je glavna in odgovorna urednica revije *Likovne besede*.

narvika.bovcon@fri.uni-lj.si

Narvika Bovcon

Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani

1. Uvod¹

Besedilo najprej predstavi, v nadaljevanju pa tudi z analizami preizkusi ugotovitve iz knjige *Teorija video iger: eseji o algoritemski kulturi* (2005) Alexandra R. Gallowaya, ki je leta 2011 izšla tudi v slovenskem prevodu.² Kljub temu da Galloway predmet svoje obravnave določi kot »zgodovinsko in materialno zamejen kulturni objekt, sestavljen iz računalniške naprave in igre, ki jo na njej izvaja programska oprema« (21) – gre za množični medij video igre (to je krovni izraz za vse vrste interaktivnih elektronskih iger; arkadnih, konzolnih in računalniških) od sedemdesetih let 20. stoletja do novega tisočletja –, o video igrah razmišlja tudi širše, in sicer kot o nosilcih algoritemske kulture in njihovi povezavi z umetniškimi intervencijami v medij. Danes se je tehnološka podstat video iger spremenila in je treba upoštevati mdr. tudi igre na mobilnih zaslonih napravah, ki se povezujejo z realnim prostorom prek postopkov lociranja v mešani resničnosti, pomembne so specifične celotelesnega vstopanja v igranje v virtualni resničnosti (npr. s tehnologijo Oculus in podobnimi), kot posebna vrsta se kažejo večuporabniške omrežne igre in srečanja udeležencev v digitalnih skupnostih t. i. metaverzov. Na Gallowayeve analizi reprezentativnega obdobja enouporabniških³ video iger je mogoče graditi analizo novejših oblik igranja, saj poda nekaj ključnih uvidov: razjasni razmerja med akcijami, ki poganjajo igro, med vlogo stroja in igralca v kibernetskem sistemu, pokaže na številne tehnološke vmesnike, ki tvorijo plasti video igre, in zameji diegetski⁴ prostor igre kot zgolj eno

1 Besedilo je nastalo v okviru raziskovalnega projekta J7-3158 *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki ga financira ARIS.

2 Avtorjev kritični pogled na svoje zapise izpred šestih let – gre za čas, v katerem se je intenzivno raziskovalo video igre – v predgovoru slovenske izdaje je bil neke vrste sprožilec za ponovni premislek uporabnosti njegove teorije v tem besedilu dvajset let kasneje. Besedilo pristopa k obravnavi novomedijskih kulturnih objektov v zgodovinski perspektivi, pri čemer uporablja predmete obravnave in njihove sočasne teoretske refleksije kot povezane dokumente obdobja, v katerem so nastajali, ter jih razume v funkciji ohranjanja izvorno digitalne kulturne dediščine.

3 Enouporabniška video igra kot enouporabniški kibertekst se temeljno razlikuje od večuporabniškega, saj gre za gradnjo digitalnih skupnosti (prim. Vaupotič 163–164). Razliko je opisal npr. Espen Aarseth v knjigi *Cybertext* (1997).

4 Diegeza (*diegesis*) ima starogrški izvor, pri Aristotelu se nanaša na pripovedovanje zgodbe v mitih (*epos*) v nasprotju z dramo, ki uprizarja dogajanje. V Platonovi *Republiki* je diegeza, dejavnost pesnikov, umetnikov in retorjev, ki svoje predmete ustvarjajo, izdelujejo, kritizirana kot dejavnost pretvarjanja, nevednosti, zavajanja in neresnice, v nasprotju z dejavnostjo filozofov, ki skozi diskusijo (*dialegethai*) zgolj odkrivajo resnico (prim. Griswold). V literarni vedi ima naratologija dolgo tradicijo, ki se razvija okoli pojma naracija, medtem ko se pojem diegeza uveljavi predvsem v filmski teoriji, kjer označuje premik od pripovedovanja zgodbe kot v romanu k posredovanju dogajanja z medijskospecifičnimi sredstvi filma. Film

od sestavin igranja oz. dogajanja, hkrati pa upošteva uveljavljene filozofske teorije o igrarjih kot posebni človekovi dejavnosti. V splošnem bi igro lahko definirali takole: »Igra je s pravili določena dejavnost, v kateri si igralci prizadevajo doseči nek cilj« (56). Galloway se analize video iger loteva celovito in konkretno, njegov opis zajame vse plasti delovanja tega medija. Njegove ugotovitve lahko strnemo v tri ključne točke: video igre so sestavljene iz akcij; obravnava jih kot sistem, v katerem delujeta dva akterja, poleg človeka je akter tudi stroj; diegeza igre pa ne zajema vseh akcij, ki se izvajajo med potekom igre, enako pomembne so tudi nediegetske akcije. Galloway v koordinatnem sistemu dveh osi upravljavec – stroj in diegetsko – nediegetsko v vsakem kvadrantu prepozna poseben tip akcije. Njegov sistem se pokriva z analizo interaktivne fikcije Nicka Montforta, ki z »ukazi« poimenuje diegetske akte upravljavca, z »direktivami« nediegetske, »odzivi« so diegetski akti stroja, »poročila« pa nediegetski (35, opomba 9; prim. Montfort). Galloway vsakega od štirih tipov igrske akcije poveže z uveljavljenimi filozofskimi in antropološkimi teorijami igre ter s kulturnimi študiji, ki igro interpretirajo kot kulturni objekt. S tem se njegova na prvi pogled izrazito formalistična analiza umešča v širok spekter tradicij humanističnih raziskav. Na drugi strani Galloway v interpretacijah posameznih artikulacij medija video iger uporablja koncepte remediacije in medijske analize, ukvarja se z vmesniki med človekom in računalnikom, s čimer se njegova teorija razpira tudi v smeri raziskav načrtovanja uporabniških vmesnikov.

V besedilu bomo ugotavljali, kako je Gallowayeva teorija video iger kot metoda uporabna za analizo novomedijskih umetniških del, ki, ozko gledano, niso video igre.⁵ Galloway išče umetniške video igre v razširitvah medija in protiigranjih ter zasleduje medmedijske prenose posameznih artefaktov in konvencij, predvsem v razmerju do filma (npr. prvoosebna kamera v primerjavi s subjektivnim pogledom ter afekt, ki ga v igralcu povzroči življenje v situacijo prek realističnega prikaza) in net.arta, s tem pa video igre vpne v širšo analizo umetniških medijev in njihovih sporočil. Nazadnje predlaga ugotovitev, da umetniki pravzaprav ne izumljajo novih načinov igranja, pač pa obstoječe video igre predvsem modificirajo. Resne igre so politične alegorije, v katerih pa se način igranja ne spremeni (tj. zanj dejanska politična dimenzija delovanja video igre), zamenja se le zgodba. Umetniške modifikacije video iger potekajo prek zmanjševanja stopnje igranja (ki ni več namenjeno zabavi, ampak ozaveščanju o različnih temah) ali pa popolnega ukinjanja igranja (video igre se pretvorijo v

je medij, ki posreduje diegetski prostor s filmsko montažo, z montiranjem filmskih planov, ki »pripovedujejo«, s tem ko izbirajo, kaj iz fiktivnega sveta bodo pokazali in kako (montaža zornih kotov pogleda na dogajanje v prizoru film razlikuje od gledališča). V filmu obstajajo tudi nediegetski elementi, kot so filmska glasba, pripovedovalčev glas (*voice-over*), metaforični kadri in mednapisi, ki nimajo izvora v filmski resničnosti (prim. Kuhn in Westwell 116). Po drugi strani glas iz zunanosti polja filmske slike podkrepljuje diegezo, saj implicira obstoj in celovitost diegetskega prostora tudi onkraj trenutnega pogleda kamere (prim. Bonitzer). V teoriji video iger diegetske ravni ločujejo dogajanje v fiktivnem svetu igre od vmesnikov za upravljanje igranja, kar natančno predstavi Galloway.

⁵ Gre za podoben pristop, kot ga uporablja večina teorij iger, ko igro, to od realnosti ločeno človeško dejavnost, pogojeno z naborom pravil in motivacij, uporabi kot laboratorij za analizo siceršnjega delovanja človeka, družbe, sistemov, omrežij itd. Tokrat je teorija iger uporabljena za razumevanje umetniških del.

digitalne videe). S to ugotovitvijo se je mogoče strinjati, saj umetniki pri ukvarjanju z medijem video igre običajno izhajajo iz svojih disciplin in umetniških raziskovanj: likovniki se v video igrah izrazito posvečajo plasti vizualne podobe; konceptualni umetniki razgradijo medij video igre v nove postavitve; umetniki, ki se ukvarjajo z družbenim kontekstom, vpeljejo npr. protivojne in druge družbenopolitične vsebine v svet igre; umetniki strukturalističnih in ludističnih pristopov hekajo računalniško kodo in jo s kaosom na zaslonu postavljajo v ospredje; modernizmu zavezani umetniki v mediju video igre uprizarjajo modernistične opart in avantgardne eksperimente itd. Postavlja se vprašanje, ali umetniki izumljajo nove igrske akcije. Odgovori so mogoči na različnih ravneh, od najbolj splošne ravni matematično-logičnega snovanja iger, ki ima tudi sicer številne praktične aplikacije v ekonomiji, sociologiji, psihologiji, evolucijski teoriji, računalništvu itd., do načrtovanja različnih igralčevih sposobnosti za delovanje (*agency*) v izbranem kontekstu, ki se uporablja v industriji video iger (prim. Nguyen; Bódi). V besedilu bomo pokazali primer iz opusa Sreča Dragana, ki bi ga lahko prepoznali kot umetniško zasnovano igro.

2. Igrske akcije

Aplikacija Gallowayeve teorije igranja na novomedijske umetniške projekte zahteva podrobnejšo predstavitev konceptov in materializiranih fenomenov, ki sestavljajo igrske akcije ter vmesnike zanje, zato se v tem delu besedila posvetimo glavnim ugotovitvam o video igrah in opisu štirih krovnih tipov igrske akcije. Za Gallowaya so video igre akcije, ki se udejanjijo šele z aktivno udeležbo igralca in zagonom stroja, na katerem se začne izvajati softver (23); na tej točki se strinja z Espenom Aarsethom, ki prav tako trdi, da je igre treba igrati, igra je zanj ergodična akcija (24, opomba 3; prim. Aarseth). V procesu igranja se materialnost video igre premika in restrukturira (25), kar sicer velja za vse igre in novomedijske objekte, ne velja pa za interaktivnost na splošno, saj je tudi interpretacija uporabnika, ki v klasičnih in modernih umetnostih dopolnjuje manjkajoče dele in reze v umetnini, vrsta interaktivnosti, samo delo pa se pri tem ne spreminja (Galloway 26; prim. Manovich 55–56). Akcije med igranjem video igre potekajo na različnih ravneh, od akcij, ki jih izvaja uporabnik prek gumbov na igralnem pripomočku, do akcij na ravni kode med izvajanjem programa (»koda ni samo semantični in sintaktični jezik, ampak tudi strojni jezik«, Galloway 30), vse te akcije pa odsevajo v akcijah avatarjev in funkcionalnih objektov v prikazanem svetu igre. Galloway poenostavi delitev akcij v igri na akcije stroja in akcije upravljavca. Igra je kibernetški programski sistem, ki vključuje tako človeške kot anorganske igralce, še več, je algoritemski kulturni objekt (30). Druga delitev, ki se ponuja, je razlikovanje fiktivnega sveta igre od realnega sveta igralcev. Galloway si za to delitev iz literarne in filmske teorije izposodi izraz diegetski prostor in razlikuje akcije, ki se odvijajo

v diegetskem prostoru, ter akcije, ki se odvijajo v nediegetskem prostoru. Vsaka igra ima namreč vsaj nek okvirni scenarij za akcijo in situacijo, tj. diegetski prostor. »Diegeza video igre je totalni igrski svet pripovedne akcije,« zajema elemente znotraj okvira in tudi učinke zunanosti polja (33). Nediegetski elementi dispozitiva igre so zunaj pripovedi njenega sveta, vendar so za igranje enako pomembni, to so: pritisk na gumb za začetek ali premor, *heads-up display* (HUD), goljufanje, vključitev nadgradenj itd. Galloway tako vzpostavi dve osi za obravnavo igrskih akcij, upravljavec – stroj in diegetsko – nediegetsko, uporabi ju za opis štirih krovnih tipov igrskih akcij, ki pripadajo kvadrantom na oseh.

(1) diegetski akti stroja	(2) diegetski akti upravljavca: premik, ekspresija
(4) nediegetski akti stroja: zunanji, notranji, utelešenja stroja	(3) nediegetski akti upravljavca

V prvem kvadrantu opazujemo diegetske akte stroja. V njih se odraža vitalnost materialnih vidikov okolja in neigralnih elementov. Igra je v »ambientalnem aktu«, tj. v stanju dinamičnega ravnovesja, igra teče, upravljavec pa ne posega vanjo, kljub spreminjanju igrskega sveta se nič pomembnega ne zgodi, gre za nekakšen »tableau vivant«, ki ga ustvarjajo mikropremiki. Ambientalni akt je akt stroja, ki se širi proti upravljavcu, ki dogajanje spremlja kot estetski objekt, podobno kot pri ekspresivnih in k reprezentaciji naravnanih medijih, vendar se učinek ambientalnega akta ne zaustavi pri estetski kontemplaciji, pač pa z obljubo nadaljnega dogajanja igralca vabi nazaj k igri. Drugi primer diegetskih aktov stroja so medigre, prehodi, včasih tudi v obliki t. i. *machinima*,⁶ opravka imamo s filmskimi segmenti igre, z digitalnimi strojno izdelanimi filmskimi prizori, ki se odvijajo znotraj sveta igre, njihova naloga pa je razširjanje prostora in zgodbe igre; upravljavca v celoti odmislijo (41).

Drugi kvadrant v ospredje postavlja diegetske akte upravljavca, tj. igranje, kot ga definira že Johan Huizinga v knjigi *Homo ludens* (1938), pritrudi pa mu tudi Caillois v knjigi *Igre in ljudje* (1958) (*Teorije igre* 180, 148): igranje je človeška svobodna dejavnost, zamejena v času in prostoru, poteka z upoštevanjem pravil, povezuje igralsko skupnost, je samozadostna, nekoristna, drugačna in ločena od običajnega življenja, lahko je radostna, skrivnostna, napeta (Huizinga 28). Medtem ko Huizinga zasleduje bistvo igre – zanj je igra aksiomatski koncept, fenomenološko prvinski in neomejen s posameznimi utelešenji – je Cailloisov pristop bolj materialen: raziskuje množstvo ter raznolikost iger, ki jih strne v štiri osnovne tipe (tekmovalne igre, igre na srečo, igre mimikrije in igre vrtoglavice), posamezne igre pa se nahajajo na različnih točkah na kontinuumu med določenostjo s pravili in improvizacijo (Galloway 59). Oba se osredotočata na izkušnjo igralca med igranjem, na njegove namerne akcije v diegetskem prostoru igranja, to pomeni, da iz obravnave izločita tako tehnološko plast igre (akcije stroja) kot

⁶ *Machinima* je avdiovizualna oblika, digitalni video, ki nastane z uporabo pogona računalniške igre (prim. Picard; Kuhn in Westwell 252).

tudi trenutke neigranja (nediegetske akcije igralca). Huizinga ugotavlja, da se kultura »razvija v igri in kot igra« (*Teorije igre* 86), kar pojasni s svetim opravilom: starogrški *dromenon* ali sveto opravilo je performativni del rituala, je nasprotje tistega, kar je v ritualu prikazano (podoba) in izrečeno (besedilo), poteka z udeležbo akterjev v kultu in identifikacijo z izvajanim dejanjem, ne pa z njegovo reprezentacijo, igra pa je učinek, proizveden znotraj te akcije. Galloway loči dva tipa diegetskega akta upravljavca: akte premika (lika po prostoru ali usmerjanje pogleda kamere) in akte ekspresije, s katerimi upravlja vpliva na objekte z akcijskim statusom (na inertne objekte v igri ne more vplivati). Akti premika in ekspresije imajo svojo diegetsko podobo na zaslonu in svojo fizično obliko na igralni napravi za vnos ukaza, gre torej za dve stopnji vmesnika med upravljavcem in strojem, s pomočjo katerih upravlja vpliva izrazi svojo namero, ki ima cilj v diegetskem prostoru igre, stroj pa jo sprejme in izvede.

V tretjem kvadrantu se odvija igrska akcija kot subjektivni algoritem, gre za nediegetske akte upravljavca, ki so zunaj sveta igre, za akcije konfiguracije in za diahrono premike s strani upravljavca, ki jih stroj sprejme, ne more pa jih predvideti ali razložiti, npr. igralčev pritisk na tipko za premor, ki igro zamrzne. Akcije nastavitve veljajo za vse igre in se odvijajo pred in po igri ter med njeno prekinitvijo, mednje sodijo izbire ponujenih možnosti, konfiguracije igre, tudi modifikacije igre z dodatki ali pa uporaba kode za goljufanje z bližnjicami in triki, metaanalize igranja, nalaganja in shranjevanja. Nediegetski akti upravljavca določajo poseben tip iger, to so potezne in realnočasovne strategije ter simulacije upravljanja virov, kjer je akt konfiguracije jedro igralske izkušnje (46). Konfiguracije orožij, interakcije z zemljevidom itd. se dogajajo prek dvodimenzionalnih menijev, ki so eno informatično stopnjo oddaljene od npr. tridimenzionalnega diegetskega sveta igre, v katerem se prek likov in zgodbe odvija namišljeni scenarij. Te video igre od igralca zahtevajo, da razume in izvaja kompleksne algoritme. Galloway se nasloni na antropologa Clifforda Geertza in njegovo opredelitev globinske igre, ki pokaže, kako se nekaj povsem zunanjega vgradi v igro: v primeru algoritemskega izvajanja aktov konfiguracije gre za uprizarjanje sodobnega življenja v informatizirani družbi, ki zajema tako delovne procese kot tudi kulturne fenomene. Nediegetski akti upravljavca v video igrah so alegorični nadomestek za politične intervencije, hekanje in kritiko.⁷

Četrty kvadrant zajema nediegetske akcije stroja, Galloway jih obravnava prek teoretskih uvidov Jacquesa Derridaja v članku »Struktura, znak in igra v diskurzu humanističnih znanosti«, ki postulira igro strukture (igro sintakse, igro označevalcev, igro sveta ...) (Derrida 63–64, 75). Derrida izhaja iz Lévi-Straussovih

⁷ Na tem mestu je v ospredju razumevanje igre, ki je nasprotno npr. Huizingi, saj predlaga igrsko akcijo, ki nastavlja parametre igre in zato ni ločena od realnosti (ter omejena na svet igre). V skrajni obliki lahko pridemo do nastavitve igre po lastnih željah in potrebah, zato je ta nediegetska akcija alegorija za politični aktivizem. Gre za teoretski pogled na igro kot opozicijsko dejavnost, ki ne more biti ločena od družbenega dogajanja (prim. koncept nasprotne javne sfere v Kluge in Negt, 1993). V liniji tovrstnega razumevanja potenciala igre za spreminjanje družbe prepoznamo številne umetniške akcije, npr. v relacijski estetiki (Bourriaud) in participatorni umetnosti (prim. Puncer).

izpeljav, da je nemogoče priti do celostnega razumevanja jezika, saj je projekt totalizacije v praksi ali nemogoč (zaradi neskončnosti zaloge besed in končnosti diskurza) ali pa nekoristen: ker sama narava jezika izključuje totalizacijo – jezik je namreč polje igre, »polje neskončnih zamenjav v okviru končnega zbira« (72), razlog za to gibanje suplementarnosti pa je manko središča ali izvora, kar pomeni, da igre v njem ni mogoče zajeti s pravili, torej gre za obraten razmislek kot pri Huizingi. »Z rabo logike suplementarnosti igra polje prestrukturira, vendar ne napravi iz njega nove celote, temveč v njem uveljavi trajno stanje necelosti oziroma 'netotaliziranosti'. Igranje je neke vrste stalno vznemirjanje polja, je generativno gibanje, ki polni strukturo in jo uresničuje, obenem pa jo tudi dopolnjuje in vzdržuje« (Galloway 70). Derrida igro uporabi za razlago strukture jezika: igra je proces notranje preureditve kvalitativno nezadostnega jezikovnega polja (Galloway 69). Medtem ko se Geertz loteva interpretacije igre z metodo natančnega branja, gre pri Derridaju za igro interpretacije, ko skuša »nadomestiti tako imenovano resnico teksta z generativnimi napetostmi aktivnega branja« (Galloway 72). V tej luči gre razumeti nediegetske akte stroja: zunanje (*game over*, sesutje softvera, omrežne zakasnitve, padec števila prikazanih slik na sekundo, zamrznitve, hrošči ... ki igralca postavljajo v stanje nemoči in igro uničujejo od zunaj, to so akti onemogočanja) in notranje (povečanje moči likov, paketi z zdravjem, cilji, portal za teleportacijo, statistike točkovnih lestvic, dinamično prilagajanje težavnosti ... ki so zamaskirani in vključeni v naracijo prek diegetskih predmetov, ki igralcu pomagajo pri igranju, to so akti omogočanja) ter utelešenja stroja (delovanje softvera, informatike in matematike na splošno ter hardvera narekuje npr. obliko in barvo likov, način pojavljanja trum nasprotnikov in statistiko izidov v igri itd.; razlika med arkadnimi igrami s posameznimi življenji ter ohranjanjem zdravja in kontinuiranim igranjem na računalniških ali konzolnih igrah).

Igre tandema Jodi.org (Joan Heemskerk in Dirk Paesmans) so eksperimenti z nediegetskimi akti stroja, poudarjajo igralcu nerazumljivo kodo stroja, ki podira iluzijo diegetskega sveta igre. Z Derridajem lahko rečemo, da nediegetski akti stroja »ustvarjajo generativno vznemirjanje [...] med notranjostjo igre in njeno zunanostjo, med tem, kar tvori jedro igre, in tem, kar ruši njeno iluzijo« (Galloway 83). Na vmesniku prvoosebne strelske igre delujeta dve plasti, polni volumen sveta igre in (dvodimenzionalni, v zadnjem času pa tudi v svet igre vključeni) HUD z informacijami. »Igranje nediegetskega akta stroja je torej igranje z raznolikimi semiotičnimi plastmi video igre. Gre za obliko, ki se igra z neko drugo obliko« (85).

Galloway takole povzame svoj štiridelni sistem za razumevanje akcij v video igrah:

igranje video iger je *čisti proces*, ki postane viden skozi strojno resonanco diegetskih aktov stroja; igranje video iger je *subjektivni algoritem*, poseg v (programsko) kodo tako znotraj igranja kot med njegovo prekinitvijo s strani nediegetskih aktov upravljavca;

igranje video iger je *obredni dromenon* v domišljijški svet igre prenesenih igralcev, ki se odigra v obliki diegetskega akta upravljalca, ter nazadnje; igranje video iger je *igra strukture*, generativno vznemirjanje med notranjostjo in zunanostjo, ki se izvaja skozi nediegetske akte stroja. (89)

Hkrati glede svoje metode pri analizi igriških akcij doda, da: »ne gre za idealne tipe, ampak za sprotne opažanja, ki imajo svoj vir v analizi materialnih specifik medija« (89).

Štiri momente igrske akcije prepoznamo tudi v umetniških modifikacijah video iger in v novomedijskih umetniških delih: vitalnost materije stroja (diegetski akti stroja) se izraža v t. i. poeziji algoritmov; hekanje in umetniške politične intervencije izhajajo iz nediegetskih aktov upravljalca; utopija in želja na ravni družbenega se odražata v resnih (prim. Backe), izobraževalnih (prim. Toh, Lim) in namenskih igrah (npr. v občanski znanosti), kjer so v ospredju diegetski akti upravljalca; nediegetski akti stroja so utelešeni kot nadomestilo in *écriture* v številnih net.art projektih, kjer gre lahko za uničevanje iluzije z računalniško kodo, hkrati so prisotni kot različne plasti vmesnikov novomedijskih umetniških del.

3. Igrske akcije v novomedijskih umetniških delih Sreča Dragana

V nadaljevanju se besedilo posveti nekaj primerom iz opusa novomedijskega umetnika Sreča Dragana in pregleda, kako se štirje momenti igrske akcije odražajo v njegovih delih oz. kako pomagajo pri njihovem opisu. 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 udeleženčevu notranjost, skozi akcijo udeleženec samega sebe prestrukturira, lahko bi rekli, socializira. Tako se pravzaprav podre meja med igro in resničnostjo, umetniški učinek je usmerjen prav v to preseganje ločitve.⁸

3.1 Človek v igri med napravami

Zanimiv primer uporabe vmesnikov za mešano resničnost je Draganovo delo *Sonifikacija podobe 1* (2016), v katerem udeleženec ponavlja kate, gibe za robotom Nao⁹ in nadzira svoje premikanje prek vizualizacije svojega skeleta na realnočasovni video projekciji. Igralna naprava Kinect¹⁰ zajema udeleženčevu gibanje, ga analizira in vzorči ter predvaja v obliki animiranega skeleta v zanki video instalacije zaprtega

⁸ Tako delujejo tudi izobraževalne igre in morda vse video igre, ki vplivajo na igralčevo psiho, motoriko, socializacijo, samopodobo itd. Ločenost igre od resničnosti se na mnogih ravneh postavlja pod vprašaj.

⁹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Nao_\(robot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nao_(robot)). Dostop 2. 10. 2024.

¹⁰ <https://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>. Dostop 2. 10. 2024.

kroga. Animirani skelet je na upravljavca pripeti avatar, ki odseva njegove diegetske akte, hkrati pa se v artefaktih motenj vizualizacije odražajo nediegetski akti naprave Kinect, ki rušijo iluzijo digitalnega zrcalnega dvojnika. Nediegetska akta upravljavca sta sprožitev in prekinitev vizualizacije, ki ju upravljavca povzroči s tem, ko stopi na eno od označenih točk na tleh galerije, kjer je njegovo gibanje zaznano, drugod v prostoru ga naprava ne zazna. Dragan robot Nao ne programira za nove gibe in funkcije, ampak vključi že obstoječe knjižnice popolno izvedenih kat (to so diegetski akti stroja), udeleženec izvaja protokol gibov po navodilih robota, svoje gibe primerja z robotovimi in med izvajanjem (med ritualom, tj. diegetskimi akti udeleženca) ozavesti delovanje svojih mišic, lego svojih okončin v prostoru in uravnavanje ravnotežja. V čem se Draganova igra s Kinectom razlikuje od številnih drugih iger na tej napravi, kaj je njena posebna, umetniška komponenta? Dragan napravo Kinect sopostavi z drugo tehnologijo, z robotom, vmes pa postavi človeka, ki prek akcij premikanja v realnem prostoru skuša sebe razumeti kot vmesnik med obema tehnologijama ter ju smiselno povezati s svojim gibljivim telesom. Udeleženec s pomočjo Kinecta razmišlja o odnosu med človekom in robotom.

Na festivalu novomedijske kulture Speculum Artium je leta 2023 Srečo Dragan skupaj s sodelavci¹¹ predstavil večdelni projekt *Časovni tunel 2*. Sestavljajo ga tri enote: instalacija v povečani resničnosti (*augmented reality*), instalacija z možganskim vmesnikom (*brain-computer interface*, BCI) in interaktivne digitalne grafike (v obliki natisnjenih grafik, izobešenih na steni galerije, po katerih udeleženec piše s flomastrom); vsaka enota od udeleženca zahteva fizično aktivnost, rezultat vseh akcij v posamezni enoti je udeležencevo izkustvo delovanja v tem dispozitivu (na podlagi navodil, ki jim sledi), celotno instalacijo povezujejo mrežne preslikave izkustev treh dispozitivov.

V instalaciji s povečano resničnostjo se udeleženec s pomočjo računalniških očal HoloLens 2¹² sprehodi skozi tridimenzionalni model nano žičke: s stopanjem skozi galerijski prostor se hkrati giblje po računalniško zmodeliranem prostoru med atomi (skozi stekla očal se vidi okolica v galeriji, hkrati pa so tudi polprosojen projekcijski zaslon). Udeleženec lahko model nano žičke premika, obrača, povečuje, izbira posamezne atome z dotikom z roko ali s pomočjo usmerjenega žarka na daljavo, pri tem uporablja vnaprej sprogramirane geste za upravljanje z računalniško dodanimi predmeti v mešani resničnosti (Kostanjšek idr.). Navodila in informacije o atomih ter zapise prejšnjih obiskovalcev prejema prek sporočilnih oken in drugih gradnikov uporabniške izkušnje, ki so del knjižnice orodij za mešano resničnost. Ko se odloči, da

¹¹ Sodelavci pri projektu: Srečo Dragan, Narvika Bovcon, Borut Batagelj, programiranje vmesnikov: Kristjan Kostanjšek, Luka Žontar.

¹² Gre za napravo, ki se ne bo več izdelovala, tudi trajanje tehnične podpore je omejeno, prim. <https://www.theverge.com/2024/10/1/24259369/microsoft-hololens-2-discontinuation-support>. Dostop 2. 10. 2024. Spričo tega dejstva je smiselno zabeležiti vse elemente uporabniške izkušnje ter natančno opisati vmesnike, ki so uporabljeni v projektu, saj bo moral biti v prihodnosti rekonstruiran na drugi napravi, s pomočjo te dokumentacije pa se bo lažje približati izvornemu projektu oz. reflektirati posamezne spremembe (prim. Kostanjšek idr.).

bo zapustil tunel nano žičke, izbere atom in nanj zapiše svoj EMŠO, pri tem uporabi bodisi glasovne ukaze ali pa virtualno tipkovnico. S sprehodom skozi model nano žičke v povečani resničnosti udeleženec spozna obliko snovi in prostora na nano ravni, preizkusi upravljanje vmesnika za povečano resničnost, pri tem izvaja akcije premika in akcije ekspresije, sreča sledi drugih udeležencev, nazadnje pa reflektivno premisli svojo izkušnjo. Instalacija v povečani resničnosti se med trajanjem razstave izpopolnjuje kot družbena struktura vpisanih obiskovalcev. Ko stopaš skozi tunel nano žičke, veš, da je nekdo že bil na tem mestu pred tabo.

V drugi enoti udeleženec preizkusi upravljanje možganskega vmesnika, tako rekoč z mislimi oz. možganskimi akcijami zapiše svoj EMŠO in izbere eno od treh barv (rdečo, modro, zeleno). Računalniški program na podlagi EMŠA preračuna in udeležencu dodeli trikotnik v šestkotni mreži trikotnikov ter ga obarva z izbrano barvo. Tako se postopoma obarva šestkotni mrežasti vzorec trikotnikov, ki predstavljajo posamezne udeležence, kot vzorec družbene strukture. Udeleženec upravlja možganski vmesnik z dvema akcijama, usmerjanjem pogleda in koncentracijo misli, vsa ostala telesna motorika pa mora biti med upravljanjem zaustavljena, da ne moti fizioloških procesov možganov. Tudi v tem primeru gre za izkušnjo udeleženceve komunikacije s tehnologijo.

Tretja enota so digitalne grafike, na katerih sta natisnjena (že omenjena) šestkotna mrežasta struktura trikotnikov ter stolpec z navodili za akcijo in z vrsticami za vpise. Navodila:

Zapiši z besedami včerajšnjo modro odločitev ali eko akcijo ali srčno počutje.

Označi z eno od treh barv: modro, zeleno ali rdečo, ki temu vtisu odgovarja, in zapiši svoje ime.

Z izbrano barvo pobarvaj polje na levi odebeljeni mreži trikotnikov in to polje petkrat preslikaj, da dobiš simetrični vzorec na celotni šesterokotni ravnini, ki prestavlja včerajšnji dogodek v današnji trenutek živetja.

Udeleženec sledi navodilom po vrsti, vpiše svoj včerajšnji dogodek, izbere barvo tega vtisa, se podpiše, izbere trikotnik, ga pobarva s flomastrom izbrane barve, ga z rotacijo preslika čez tri osi in z isto barvo pobarva še ostalih pet preslikanih trikotnikov. Tako prenese včerajšnji dogodek prek vtisa v današnjo zavest, gre za priklic in ubesedenje spomina, njegovo barvno kodiranje, hkrati ga vtke v diagramatično mrežo in simetrijo dogodkov ostalih udeležencev, ki izpolnjujejo isto interaktivno grafično celoto.

Tri enote *Časovnega tunela 2* razkrijejo, da je struktura igre na podoben način prisotna tako v obeh računalniških vmesnikih (ki bi ju lahko prepoznali kot podaljške za igranje video iger v povečani resničnosti in prek možganskih valov namesto prek igralne palice) kot tudi v interaktivnih natisnjenih grafikah, ki izhajajo iz Draganovih

zgodnjih konceptualnih projektov iz šestdesetih in sedemdesetih let prejšnjega stoletja.¹³ V vseh treh primerih, igrah, je naloga vpis udeleženčeve prisotnosti, njegove edinstvene sledi, v družbeno strukturo, ki jo vidijo tudi drugi obiskovalci. Trije izkustveni kanali prek zahtevanih akcij prestrukturirajo udeleženčevo zavest: vmesnik natisnjenih digitalnih grafik aktivira spomin na dogodke včerajšnjega dne in preizkusi udeleženčevo zaznavo simetrije v realnem prostoru; možganski vmesnik aktivira upravljanje z možgani in deaktivira udeleženčevo telo oz. njegovo gibanje v realnem prostoru; vmesnik v prostoru povečane resničnosti razkrije dodatne plasti sveta, ki jih udeleženec upravlja z na novo priučenimi gestami. Trije vmesniki gradijo in reflektirajo družbeno strukturo s simetrijami vzorca, miselnega vzorca in miselne preslikave. V vseh treh enotah so diegetski akti upravljavca omejeni na izvajanje skripta, tj. navodil z zaporedjem akcij, ki predpisujejo uporabo specifičnih gest za upravljanje vmesnikov; navodila strukturirajo udeležbo v ritualu umetniškega dela, ki sproži refleksijo izkušnje tega izvajanja. Nedietski akti upravljavca se odvijajo ob uporabi treh vmesnikov in udeleženčevi orientaciji v galerijskem prostoru, ob nameščanju opreme naglavnega prikazovalnika in možganskega vmesnika, ob interakciji z osebjem, ki pri tem pomaga. Nedietski akti stroja so omrežne zakasnitve med napravo in zaslonom, artefakti na prikazovalniku očal HoloLens, zahtevane poenostavitve in optimizacije modela nano žičke za predvajanje na očalih (zamenjava 3D-krogel atomov s slikami t. i. 2D-prevarantov, *imposter*, in uporabljeni senčilniki), elementi uporabniške izkušnje v mešani resničnosti (meniji, sporočilna okna, virtualna tipkovnica, časovnik ...), nabor znakov in prikazovanje fotografij obrazov na tipkovnici možganskega vmesnika v vlogi arbitrarnih stimulov, tudi količina barve v flomastru in gladkost površine digitalnega printa. Diegetski akt stroja je animacija iz pogleda na nano žičko kot na manipulabilni predmet v postavitve nano žičke v stanje nepremičnega tunela, pa tudi sam prikaz žičke v mirovanju, ko udeleženec ne stopa skozi prostor, ne premika pogleda in ne interagira z modelom. Kot diegetski akt stroja je ob pristopu udeleženca zaznan prikaz obarvanih trikotnikov v mreži (BCI-vmesnik) in izris strukture družbenega vzorca prejšnjih udeležencev (grafike), saj udeleženec pred izvedbo svojega diegetskega akta še ne razume, da je prikazana struktura rezultat delovanja drugih udeležencev, in jo razbira kot skrivnostno geometrijsko pomensko polje, ki ga vabi k interakciji.

Prvi primeri analize novomedijskega umetniškega dela z Gallowayevim metodo štirih tipov igrskih akcij so pokazali, da tovrstna razčlenitev novomedijsko umetniško delo zajame celovito in omogoča natančnejši opis vidikov delovanja kot kak drug pristop, ki bi zajel le okvirni potek interakcije (zgodba) in uporabljene tehnologije

¹³ Te projekte sta načrtovala skupaj Nuša in Srečo Dragan v okvirih razširjene skupine OHO. Besedilo se temu zgodnjemu neoavangardnemu obdobju ne bo podrobneje posvečalo; v zvezi z razpravo o igri velja omeniti termin ludizem (prim. Dović) Tarasa Kermaunerja, ki označuje element igre v OHO-jevskih projektih, predvsem pesniških, in ustvarjalčev pristop opisuje kot igranje. Pri Draganovih projektih je šlo tako za vpeljavo naključja kot tudi za razumevanje igre v smislu sledenja pravilom igre pri programiranem izvajanju performansov in hepeningov (prim. Španjol).

(tehnične zahteve). Usmeritev pozornosti na štiri ravni delovanja kibernetskega sistema novomedijskega kulturnega objekta omogoča identifikacijo podrobnosti na teh ravneh, ki bi jih sicer lahko spregledali, čeprav so sestavni del uporabniške izkušnje in tudi del konkretne izvedbe umetniškega dela v danem trenutku (vemo namreč, da se računalniška tehnologija nenehno razvija in spreminja, zato so novomedijska umetniška dela neobstoja, podvržena zastarevanju in jih je treba čez čas rekonstruirati). Model štirih tipov igrskih akcij ponuja koordinate, vzdolž katerih lahko razmišljamo o istovetnosti dela pri njegovi naslednji izvedbi: ali smo v novi verziji zajeli ključne vidike iz prve izvedbe, kateri so ti ključni vidiki in kako so se posamezni vidiki spremenili na novi tehnološki platformi. Poleg učinka sistematičnega opisa za namene predstavljanja in ohranjanja ima predlagana metoda tudi interpretacijski učinek, kar bodo pokazali primeri analiz novomedijskih umetniških del v nadaljevanju.

3.2 Med delovanjem stroja in zgodovino umetniških praks

Predhodna stopnja zgoraj opisanega projekta, Draganov projekt *Časovni tunel 1* (2017/18), je kot novo paradigmo povezave umetnosti-znanosti-tehnologije (Zgonik) podobno sopostavil izvorni »časovni tunel«, tj. odlomek iz zaključka filma *2001: Odiseja v vesolju* (1968) Stanleyja Kubricka, s tridimenzionalnim virtualnim planetarijem *SpaceEngine* Vladimirja Romanjuka,¹⁴ ki simulira celotno opazovano vesolje in združuje resnične astronomske podatke z znanstveno natančnimi algoritmi postopkovnega generiranja, skozenj uporabnik potuje s pomočjo igralnega vmesnika v kateri koli smeri ali s katero koli hitrostjo ter se lahko premika naprej ali nazaj v času. *SpaceEngine* lahko obravnavamo kot izobraževalno igro, v kateri udeleženec izkusi navidezno teleportacijo skozi vesolje in se uči o planetih in zvezdah. Spet je človek postavljen vmes, tj. med obe uprizoritvi potovanja skozi vesolje.

Dragan v svojih delih uporabi še dva motiva iz Kubrickovega filma *2001: Odiseja v vesolju*, in sicer zaslon s kamero, prek katerega uporabnik komunicira s HAL-om, pametnim računalnikom vesoljske postaje, ter, kot ji pravi, očetovo sobo, ki deluje kot mnemotehnični pripomoček. Oba dispozitiva remediira v svojih novomedijskih projektih. Spominsko sobo uprizori na svoji retrospektivni razstavi *Čas, vržen iz tira* (leta 2000 v Moderni galeriji v Ljubljani)¹⁵ kot votlino za popolno potopitev (*CAVE – Cave Automatic Virtual Environment*, soba z interaktivnimi projekcijami virtualnega prostora na vseh stenah), v katero naseli virtualne objekte, ki predstavljajo njegove pretekle projekte. Igrske akcije potekajo podobno kot v običajnih tridimenzionalnih

¹⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/SpaceEngine>, <https://spaceengine.org>. Dostop 2. 10. 2024.

¹⁵ Na retrospektivni razstavi je Dragan uporabil metaforo časovnega tunela za predstavitev zgodovine svojega ustvarjanja z nizom konceptualnih tabel, ki so nadomeščale projekte in jih konceptualno predstavljale. Skozi ta tunel se je obiskovalec lahko premikal s pomočjo robota, ki ga je krmilil na daljavo prek spletnega vmesnika, in si ogledal razstavo prek spletne kamere na robotu v galeriji. Časovnica umetnikovega ustvarjanja je bila prevedena v konceptualizacijo in prostorske plasti mešane resničnosti.

igrskih prostorih, pri čemer je poudarek na reprezentaciji-konceptualizaciji in manj na akciji. Zanimivejše je v tej liniji opazovati Draganove predhodne projekte z virtualnimi tridimenzionalnimi prostori: ti so namreč izdelani v obliki digitalnih animacij, ki igranje popolnoma izključijo – to je tudi eden izmed Gallowayevih predlogov za umetniško modifikacijo video iger. Priča smo diegetskim aktom stroja, strojno izdelanemu digitalnemu videu s scenarijem, ki se ukvarja z analizo samega medija. Tridimenzionalni računalniški modeli so postavljeni v odnos do renesančne perspektive. V digitalnem videu *Arheus* (1992/93) tako npr. prevaja sliko *Idealnega mesta* iz Urbina (ok. 1490, nekoč pripisano tudi Pieru della Francesca) v 3D-model rotunde, stavbe, ki razen na perspektivnem načrtu ni obstajala, v katero virtualna kamera vstopi in pokaže nikoli prej videno, vendar matematično verjetno notranjost tega prostora. Draganove raziskave računalniškega modeliranja virtualnih svetov se nadaljujejo z modelom po načrtih Plečnikovega parlamenta v digitalnem videu *Rotas Axis Mundi* (1995/96), ki je bil leta 1998 v Galeriji Eqrna predstavljen kot *Rotas – Sator: interaktivni artinternet interior* z interaktivno instalacijo, v kateri je obiskovalec galerije poganjal video s stopanjem po stopalki pred projekcijo (prim. Bovcon). S tem so bile nediegetske akcije upravljavca in stroja posredno vključene v video prek vmesnika stopalke.

Na refleksiji medija digitalnega slikarstva temeljita projekta *Digitalni vid* (1994) in *Opus Canum* (1997), v katerih je dispozitiv zgrajen tako, da v ospredje stopajo nediegetski akti upravljavca. *Digitalni vid* izhaja iz slikarskega prijema Marka Rothka, ki slikovno polje razmeji z barvnimi pravokotniki, ki so drug drugemu ozadje, med njimi pa se vzpostavlja meja. To je diegetska plast projekta, ki jo bo udeleženec razbiral, predstavljena pa je na začetku kot del mehanizma projekta, torej del diegeze stroja, ki obstaja, ko udeleženec ne posega v podobo. V to strukturo slikovnega polja je kot ozadje postavljen posnetek Koprivnika, zajet z iste točke kot slika *Pod Koprivnikom* (1902) Ivana Groharja (diegeza prikazanega prostora), ta pa stoji pred njim v vlogi manjšega pravokotnika. Impresionistično odkritje optičnega mešanja barvnih potez je v digitalnem slikarstvu obrnjeno z možnostjo razslikanja barvne informacije v vsakem pikslu slike na zaslonu (nediegetski akt stroja). Dragan je s pomočjo računalnika Quanta Paint (tokrat je avtor sam izvajal akcije upravljavca) z izbrano barvo s slike na zaslonu preslikal pravokotnik neba slike v ozadju, nato z drugo barvo še pravokotnik zemlje pod horizontom, nazadnje je z mešanico obeh barv preslikal še Groharjevo sliko v ospredju. Izbira barv so nediegetski akti upravljavca. Izvedba preslikanja treh površin po navodilu igre je diegetski akt upravljavca, po opravljenem opraviilu (ki ga je zasnoval umetnik) udeleženec prepozna nastalo podobo kot Rothkovo sliko in razume smisel te igre. Hkrati izkusi in spozna tudi metodo digitalnega slikanja, tj. spreminjanja barv točk na zaslonu, prek tega zavedanja se vzpostavi most med nediegetskim aktom stroja in diegetsko plastjo projekta, ki se realizira v udeleženčevem razumevanju prostora igre. Umetniški projekt je zasnovan tako, da v udeležencu skozi izkušnjo

(akcijo) sproži razumevanje tehnologije digitalnega slikanja in njene povezave s preteklimi, znanimi slikarskimi prijemi. Diegetske in nediegetske akcije stroja in upravljavca si sledijo ter prehajajo druga v drugo.

V projektu *Opus Canum* je Dragan podoben postopek preslikanja ponudil uporabniku. Ta ima na voljo zbirko fotografij krajine, ki so edinstvene, saj zapisujejo tako tri prostorske koordinate kot tudi čas nastanka (takratne svetlobne pogoje), v tem prepoznamo diegetski akt stroja fotoaparata. Upravljavec izbere najprej fotografijo, potem barvo, s katero bo preslikal del nad horizontom, in barvo, s katero bo preslikal del pod horizontom. Programski modul med slikanjem (s prstom po ekranu na dotik) meša barvo pikslov na fotografiji z izbrano barvo preslikave, tako nastaja edinstvena spremenjena digitalna podoba, v katero je vpisana mreža spomina na stopnje podobe med upravljavčevo akcijo in pred njo. Ob več prehodih se barva mešanice približuje izbrani barvi, tako nastaneta dva bolj ali manj homogena barvna pravokotnika, na koncu udeleženec zabriše še črto horizonta, ki je meja med njima. Iz zbirke nastalih digitalnih grafik na razstavi je Dragan sestavil vzorec integracije strojne zavesti na materialni stopnji in človekove zavesti. V opisanih projektih digitalnega slikarstva so ključne nediegetske akcije upravljavca pri izbiranju fotografij in barv ter tudi nediegetske akcije stroja, ki razkrivajo delovanje programja, nihanje med notranjostjo in zunanostjo oz. med plastmi vmesnika. Krajina na fotografijah je manj pomemben diegetski element, saj se upravljavec ne ukvarja s fiktivnim svetom krajine, ampak zgolj s strukturo slike krajine, ki jo deli horizont, ta pa se povezuje z nediegetskimi akcijami konfiguracije. Diegetski akt upravljavca se razvije šele z razumevanjem celote izkušnje in refleksijo strukture fotografskega zapisa krajine po izvedenih akcijah digitalnega slikanja.

Igra *Metonimija zaznave* (2007) se odvija v dispozitivu, ki izhaja iz motiva pogovora z inteligentnim računalnikom HAL v Kubrickovem filmu. Uporabnik stopi pred zaslon s kamero – kot v prizoru iz filma – ki prek računalniškega vida avtomatično zazna njegov obraz, igra se s tem začne. Opravka imamo s povezovanjem diegetskih in nediegetskih aktov stroja, v katerih se hkrati izvaja in z izrisom pravokotnika okoli obraza tudi prikazuje delovanje programja, ki teče tudi med tem, ko udeleženca še ni na točki v prostoru pred kamero, in nediegetskega akta udeleženca, ki sproži igro. Med udeleženčevo neaktivnostjo se na zaslonu predvaja video o solinah, gre za diegetsko plast prostora igre (oz. stroja), ki udeleženca vabi k igranju. Uporabnik sledi navodilom na zaslonu (vmesniki z navodili so polja prehajanja med notranjostjo in zunanostjo igre, nediegetski akti stroja, ki strukturirajo diegezo udeleženčevih akcij), izbere eno izmed štirih ponujenih jedi na mizi (npr. jagode, olive, limono, čokolado) in jo okuša skupaj s soljo (izbira je akt udeleženčeve konfiguracije subjektivnega algoritma igre). V naslednjem koraku mora ubesediti svojo izkušnjo tega okusa. Na zaslonu se sprožita akcija snemanja udeleženčeve izjave in časovnik; za izjavljanje ima

na voljo le nekaj sekund. Besedni opis okusa v udeležencu aktivira spomin (podobno kot magdalenice v slavnem romanu Marcela Prousta *V Swanovem svetu*, 1913), izostri njegovo zaznavo okusov in sposobnost artikulacije neverbalnih izkušenj. Udeleženec v tej igri z diegetskim aktom izjavljanja restrukturira svoj mentalni in zaznavni arhiv, diegetski akt je prvenstveno obrnjen navznoter, v udeleženca, hkrati pa tudi zapisan v podatkovno zbirko projekta.

Analiza novomedijskih umetniških projektov Sreča Dragana je s pomočjo konceptov iz teorije igranja video iger Alexandra R. Gallowaya pokazala, kako se vidiki igranja vključujejo v Draganove zelo raznolike¹⁶ umetniške projekte. V bogatem opusu, ki sega čez šest desetletij ustvarjanja, smo identificirali izrazit avtorski pristop k umetniškemu snovanju igrskih akcij. Gre za zasnovo dispozitivov igranja, v katerih upravljaavec projekta pri interakciji s tehnološkimi vmesniki sledi skriptu, ki razkriva delovanje tehnologije. Hkrati svojo izkušnjo interakcije s kibernetiskim sistemom reflektira v povezavi s svojim mentalnim in izkustvenim arhivom, to pomeni, da jo kot diegetsko akcijo usmeri vase ter se tako (dodatno) socializira. S tem smo potrdili uvodno hipotezo, da je poleg umetniških modifikacij obstoječih igralnih konvencij mogoče izumljati tudi umetniško zasnovane igrske akcije (oz. načine prepletanja štirih osnovnih tipov igrskih akcij), za kar se je zavzemal že Galloway, vendar je o tej možnosti nekoliko dvomil.

Skupaj z Gallowayevimi analizami lahko sklenemo, da umetniki izdelujejo umetniške modifikacije igralnih konvencij, ki se gibljejo na področju umetniškega političnega aktivizma (nediegetski akti upravljavca), ustvarjajo likovno očarljive ambiente in nenavadna doživetja razširjenih fizikalnih simulacij v virtualni resničnosti (diegetski akti stroja), prek življenja izobražujejo npr. o manj znanih načinih življenja v marginalnih okoljih in perečih, omejujočih okoliščinah (diegetski akti upravljavca) ter prek izmuzljivih igrskih akcij in napak v delovanju programja ozaveščajo o večplastnosti našega odnosa do tehnološko posredovanega sveta (nediegetski akti stroja). Posamezen tip igrske akcije je v posameznem umetniškem projektu lahko bolj v ospredju kot drugi, kar pa ne pomeni, da niso prisotni tudi ostali tipi. Nekateri umetniki, npr. Dragan, ustvarijo lasten prepoznaven sistem igre, ki se razvija vzdolž štirih tipov igrskih akcij: udeleženec sledi predpisanemu skriptu za nastavitve parametrov svoje izkušnje (nediegetski akt upravljavca); zaznava (tudi estetsko) delovanje tehnološkega vmesnika (diegetske akte stroja), ki ga vabi k interakciji v tehno posredovanem izkustvu; opazi posebnosti, zamike in negotovosti

¹⁶ Namesto obravnave posameznih projektov različnih avtorjev smo se odločili za obravnavo zelo različnih projektov istega avtorja. S tem smo skušali pokazati, kako univerzalna je pravzaprav Gallowayeva teorija, saj lahko opiše delovanje novomedijskih del ne glede na tehnologije in vsebine, ki sestavljajo dela. Hkrati smo s pristopom, osredotočenim na enega avtorja, lahko odkrili zanj značilni model igre, tj. značilno prepletanje igrskih akcij, ki se udejanja v njegovih sicer raznolikih projektih.

v delovanju kibernetnega sistema in vizualizacij (nediegetski akti stroja); svojo izkušnjo izvajanja akcij, ki jih predpisuje skript, artikulira (diegetski akt upravljavca). S pomočjo Gallowayevega teoretskega modela je mogoče prepoznati elemente, ki sestavljajo novomedijsko umetniško delo na vseh štirih ravneh, ne samo na ravni zgodbe, tj. diegetskih aktov. Raven nastavitev lastne izkušnje kibernetnega sistema novomedijsko umetniško delo razlikuje od tradicionalnih umetnin in povezuje s tradicijo avantgardnih in neoavantgardnih eksperimentov generativne umetnosti. Raven diegetskih aktov stroja novomedijski umetniški projekt povezuje s tradicijo avtomatov in z delovanjem strojev na splošno. Načini in napake pri delovanju algoritmov, zakasnitve podatkovnih pretokov in omejitve strojne opreme pa so prav tako pomembna sestavina novomedijskega umetniškega dela in tudi resničnega sveta sodobne informatizirane družbe, hkrati so to artefakti določene stopnje tehnološkega razvoja, ki je kot kulturni spomin zapisana v novomedijsko umetniško delo.

Bibliografija

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Backe, Hans-Joachim. »Between the Lines: Using Differential Game Analysis to Develop Environmental Thinking.« *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, ur. Laura op de Beke, Joost Raessens, Stefan Werning in Gerald Farca, Amsterdam University Press, 2024, str. 109–128.
- Bódi, Bettina. *Videogames and Agency*. Routledge, 2023.
- Bonitzer, Pascal. *Slepo polje*. Studia Humanitatis, 1985.
- Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Les presses du réel, 2002.
- Bovcon, Narvika. *Umetnost v svetu pametnih strojev*. Acta (Akademija za likovno umetnost in oblikovanje), 2009.
- Derrida, Jacques. »Struktura, znak in igra v diskurzu humanističnih znanosti.« *Literatura*, št. 24–25, 1993, str. 63–64, 75; *Dissemination*, Chicago: UCP, 1981, str. 194–95.
- Dovič, Marijan. »'Reism' in Slovenian Neo-Avant-Garde Literature and Art.« *Realisms of the Avant-Garde*, ur. Moritz Baßler, Benedikt Hjartarson, Ursula Frohne, David Ayers in Sascha Bru, De Gruyter, 2020, str. 525–546.
- Galloway, Alexander R. *Teorija video iger: eseji o algoritemski kulturi*. Maska, 2011.
- Griswold, Charles L. »Plato on Rhetoric and Poetry.« *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2024 Edition), ur. Edward N. Zalta in Uri Nodelman, <https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/plato-rhetoric>. Dostop 20. 11. 2024.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon, 1950.
- . *Homo Ludens*. Beacon Press, 1971.
- Kostanjšek, Kristjan, Narvika Bovcon in Borut Batagelj. »Časovni tunel 2: Uporabniška izkušnja v obogateni resničnosti.« *Portorož, Slovenija, 26.–27. september 2024, Zbornik triintridesete mednarodne Elektrotehniške in računalniške konference ERK 2024*, ur. Andrej Žemva in Andrej Trošt, 2024, str. 104–108.
- Kuhn, Annette, in Guy Westwell. *A Dictionary of Film Studies* (1 ed.). Oxford University Press, 2012, str. 116, 252.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001.
- Montfort, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. MIT Press, 2003.
- Negt, Oskar, in Alexander Kluge. *Public Sphere and Experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*. University of Minnesota Press, 1993.

- Nguyen, C. Thi. *Games: Agency As Art*. Oxford University Press, 2020.
- Picard, Martin. »Machinima: Video Game As An Art Form?« *Loading*, letn. 1, št. 1, 2007, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view>. Dostop 2. 10. 2024.
- Puncer, Mojca. »Participatory art, philosophy and criticism.« *Filozofski vestnik*, letn. 40, št. 3, 2019, str. 241–260, 307–308.
- . »Umetnost v javnem prostoru: urbane družbene koreografije mesta Dunaj.« *Likovne besede*, št. 111, 2019, str. 4–16.
- Španjol, Igor. »OHOjevska produkcija Sreča Dragana in Andraža Šalamuna.« *MG+MSUM*, Muzej sodobne umetnosti Metelkova, 22. 2. 2017, <https://www.mg-lj.si/si/dogodki/1952/ohojevska-produkcija-dragana-in-salamuna>. Dostop 2. 10. 2024.
- Strehovec, Janez, ur. *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Študentska založba, 2003.
- Toh, Weimin, in Fei Victor Lim. »Using Video Games for Learning: Developing a Metalanguage for Digital Play.« *Games and Culture*, letn. 16, št. 5, 2021, str. 583–610, doi.org/10.1177/1555412020921339. Dostop 2. 10. 2024.
- Vaupotič, Aleš. *Vprašanje realizma*. Založba Univerze v Novi Gorici, 2019.
- Zgonik, Nadja. *Futurologija Kaj lahko umetnost jutri naredi za vas? / Futurology What can art tomorrow do for you?* Mestna galerija Nova Gorica, 9.–30. 3. 2018. Katalog razstave.



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/68-89

Abstract

The article is based on Alexander R. Galloway's gaming theory, which was developed to analyse the action-based medium of video games and its specificities. Performed by the operator and the machine, the gaming actions of the game system take place in both the diegetic space of the game and in the real or non-diegetic space of the system. With his theory, Galloway pointed to the dimensions of acting in video games that elude narratological approaches. In doing so, he foregrounded the effects of the machine. Through a detailed analysis of Srečo Dragan's new media artworks, the article builds on Galloway's interpretation, in which he focuses mainly on modified video games and net. art, thereby raising the question of the universality of the theorist's analytical model for understanding new media cultural objects that appear two decades later and are developed on new technological platforms of mixed reality. It turns out that the four types of game actions are an effective tool for learning about the functioning of a new media artwork and the basis for its precise description, which can serve in the sustainable preservation and future reconstructions of this type of unstable art.

Keywords: video game studies, new media art, augmented reality, game action, diegesis, interface, Alexander R. Galloway, Srečo Dragan

Narvika Bovcon is a professor of video and new media art. She teaches at the Faculty of Computer and Information Science and as an external collaborator at the Academy of Fine Arts and Design, both at the University of Ljubljana. Her research interests include user interfaces for exhibitions on interactive online platforms and virtual- and augmented-reality environments, the theory and practice of new media art, information visualisation and digital humanities. Since 2016, she has been the editor-in-chief of the journal *Art Words*.

narvika.bovcon@fri.uni-lj.si

Narvika Bovcon

Faculty of Computer and Information Science, University of Ljubljana

Summary

An analysis of Srečo Dragan's new media art projects with concepts from Alexander R. Galloway's theory of gaming (playing video games) shows how very different art projects include aspects of play. Although the algorithmic cultural object of the video game has changed from the first publication of Galloway's study in 2005 to the present – both due to the emergence of new technological possibilities and from the point of view of its role in the computerised society – Galloway's distinctly hybrid theoretical model of game actions remains interesting. Its main contribution to the understanding of the structure of actions involved in gaming is the breakdown of playing (or of interactions in new media art projects) into two groups of actions: the actions of the machine and the actions of the participant. On the other hand, it distinguishes between actions that take place in the diegetic space of the game and non-diegetic actions. At the same time, Galloway bases these coordinates of the understanding of game actions in the tradition of humanistic (philosophical, anthropological) discussions about the game as a complex human activity.

The article first focuses on Galloway's game actions and presents their concrete manifestations in video games in more detail to make them better understood and more easily recognisable in the text's analytical part. The extraction of individual game actions in new media art projects is indeed complicated, as the actions complement, layer and trigger each other. Galloway's mnemotechnic tool that offers the four types of action as a formalised structure is supplemented with their illustrations in detailed examples and explicated further in their role of allegories of human activities as found in discourses by authors such as Caillois, Huizinga, Geertz and Derrida.

The article's analytical part deals with the diverse oeuvre of the new media artist Srečo Dragan. In his artistic creation, which spans over six decades, we see a recognisable author's approach to inventing new modes of interaction with information technologies. Dragan invents game dispositifs, in which the participant, when interacting with technological interfaces, follows a script that reveals the operation of the technology. In the next step, the participant reflects and articulates his own

experience of the interaction in connection with his mental and experiential archive. The participant thus directs his diegetic action in this artistic game towards himself, and through this action, consequently changes and socialises himself regarding the experienced topic. Through detailed analyses of selected art projects, we want to confirm our opening hypothesis that, in addition to the artistic modifications of existing gaming conventions discussed by Galloway, it is possible to invent artistically conceptualised game actions.

The text focuses on Dragan's artistic projects, which build upon interface metaphors (a time tunnel, a memory room and a dialogue with an intelligent computer) from the film *2011: A Space Odyssey* (1968) by Stanley Kubrick. It pays particular attention to Dragan's *Time Tunnel 2* from 2023, which consists of three units of dispositifs in mixed reality: in the first dispositif, the participant walks through augmented reality and operates a virtual model; in the second, the participant controls the brain interface, and in the third, the participant marks spatial mappings on a geometric grid on paper. The article's author explains the three experiential devices from the point of view of game actions. As a whole, they connect through mappings between the patterns of social structure, interface experience and thought. The inventory of all the interface elements on the devices in the project and their functions from the point of view of the game actions is an important document about the functioning of the art project in a given implementation. New media artworks are technologically conditioned and, therefore, unstable and prone to obsolescence; for this reason, documentation about their functioning becomes particularly valuable in future reconstructions.

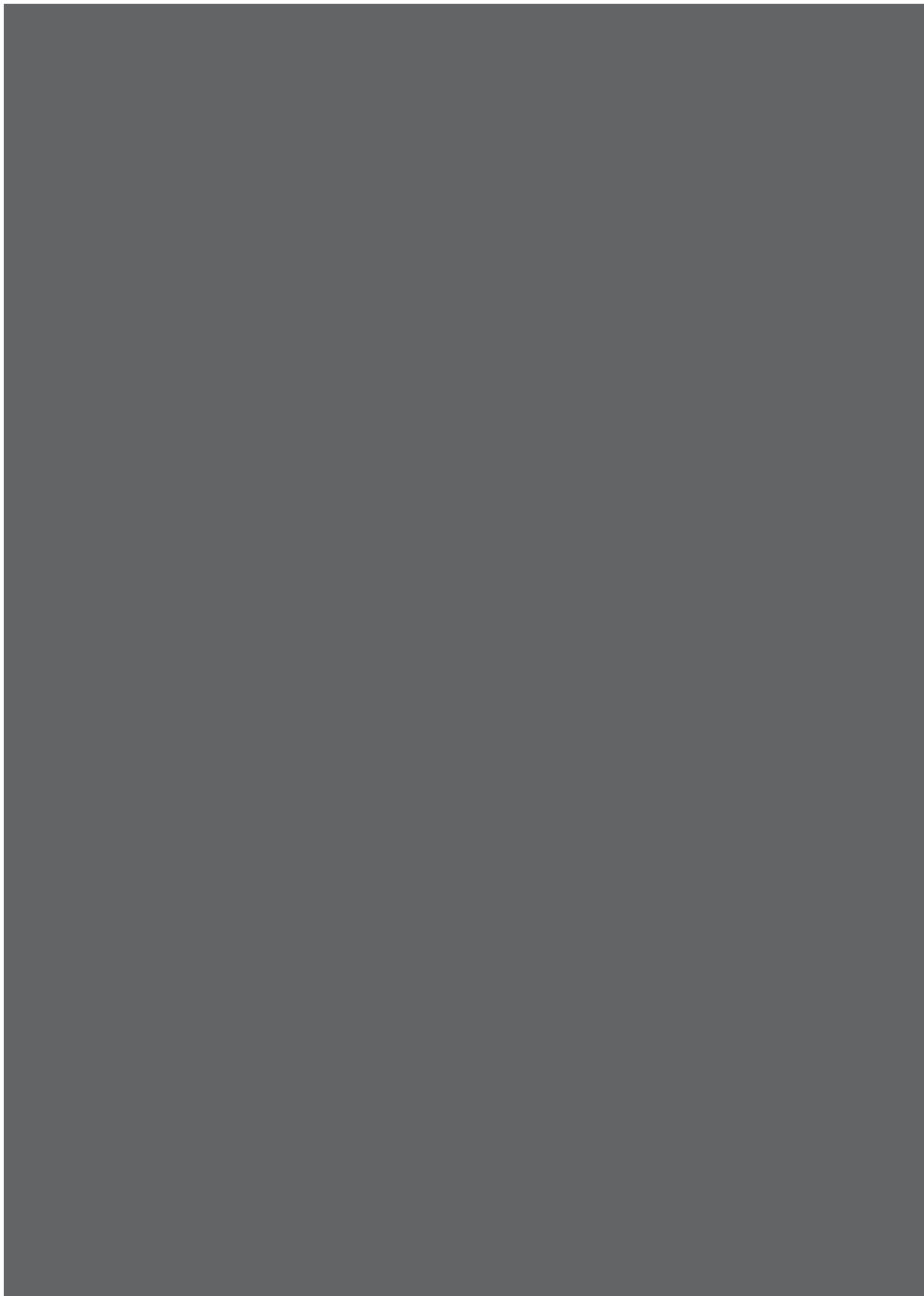
Full-body acting appears in the projects *Sonification of Image 1* (2016) and *Metonymy of Perception* (2007). The former concerns the visualisation of human movement with the help of the Kinect device, which functions as an interface for understanding the relationship between the movement of the robot and the human. The latter is an interactive installation with computer vision, designed according to the model of a conversation with a smart computer, in which the participant articulates the taste of food in relation to the memory of tastes from the past and the situation in which they were perceived, and in contrast to the next taste. The game thus sharpens the participant's perception, memory and ability to articulate. The diegetic act, which develops while playing the four types of game actions, is ultimately participant-oriented and no longer separate from reality.

The last set of discussed projects deals with digital representations of space and digital imaging in relation to the history of fine art, especially painting. The emphasis is on the diegetic acts of the machine, which in digital animations are aimed at understanding the Renaissance perspective. Galloway's coordinates for deciphering the gaming actions of the machine and the participant are shown to be intertwined

and interdependent in the actions of digital painting, which builds an understanding of the impressionistic mixing of colour points and the demarcation of the pictorial surface with Rothko's colour planes. Dragan's characteristic approach also comes to the forefront of these projects. It involves the participant in the action through the artwork, and through this experience, the participant reflects on his own place in the relationship between digital technologies and culture.

The examples in the article show how Galloway's system of gaming actions can be applied to the analysis of new media art as a tool for describing and studying new media art projects. Such a tool is ultimately useful for the sustainable preservation, as this kind of analytical approach can be the basis for future reconstructions or reinterpretations of individual actions from the original project in its new implementations.

(The author acknowledges financial support from the Slovenian Research and Innovation Agency for the research project Sustainable Digital Preservation of the Slovenian New Media Art, J7-3158.)



Esej / Essay



Povzetek

Komedija in elementi komičnega v umetnosti za otroke in mlade lahko segajo od šaljivega humorja do prefinjene duhovitosti, lahko so namenjeni zgolj zabavi, lahko pa služijo tudi kot način, kako mlajšemu občinstvu posredovati pomembna sporočila, in ga spodbujajo h kritičnemu razmišljanju o svetu, v katerega vstopa. Otroci se s pomočjo humorja lažje srečujejo s temami, ki so zanje neznane ali problemske. Tako se lahko satira, enako kot v gledališču za odraslo občinstvo, uporablja za družbeno kritiko, parodija lahko preigrava znane zgodbe, like in trope. Struktura humorja mora biti prilagojena otrokovemu referenčnemu okviru; če zgreši otrokovo dožemanje humorja, za otroke ni zabavna. Lahko pa ima nepremišljeno in površno razumevanje komedije za mlajše občinstvo tudi negativne učinke. Nekatere oblike poskusov humorja, kot so rasni stereotipi in žaljive šale, lahko vzpostavljajo neželene vzorce, ki pomembno vplivajo na razvoj stališč odrasčajočih. Zato je razumevanje komedije in načinov, kako ustvarjati komično za različne starostne skupine, pomemben člen pri umetniškem ustvarjanju za otroke in mlade. V tem prispevku zato raziskujemo razvojne zakonitosti različnih starostnih skupin, taktike, načine in pozitivne prakse komedije za otroke ter analizirava, kako se uspešno plasiranje humornega razlikuje glede na ciljno skupino, pri čemer upoštevava razvojne stopnje otrok, kulturne vplive in razvijajoči se smisel za humor.

Ključne besede: gledališče za otroke in mladino, humor, kognitivna psihologija, komedija, umetnost za otroke

Mag. **Martina Peštaj** je urednica Uredništva otroških in mladinskih oddaj na Televiziji Slovenija. Strokovno se ukvarja s področjem medijske psihologije, raziskuje vpliv digitalnih vsebin na razvoj otrok in mladih. Veliko časa posveča projektom kulturno-umetnostne vzgoje na področju filma, animiranega filma in gledališča za otroke in mlade. Je članica strokovne žirije Zlate paličice, platforme kakovostnih gledaliških predstav za otroke in mladino. Predava, piše prispevke in sodeluje v raziskovalnih projektih doma in v tujini.

martina.pestaj@rtvslo.si

Benjamin Zajc je dramaturg Lutkovnega gledališča Ljubljana. Leta 2022 je zaključil magistrski program dramaturgije in scenskih umetnosti na UL AGRFT. Praktično dramaturško udejstvovanje usmerja predvsem v lutkovno produkcijo in avtorske performanse. Razmišljanja o scenski umetnosti objavlja v različnih časopisih, strokovnih revijah, zbornikih in gledaliških listih.

benjamin.zajc@lgl.si

Komično v umetnosti za otroke in mlade: kako otroci in mladi dojemajo prvine humorja in se nanje odzivajo

Martina Peštaj, Benjamin Zajc

Na področju scenskih umetnosti je področje umetnosti za otroke in mladino še vedno precej podcenjeno, pogosto marginalizirano v primerjavi z bolj konvencionalno dojetimi »resnimi« žanri za odrasle. Samoumevne vrednosti snovanja za otroke v uprizoritvenih umetnostih ni mogoče preceniti, saj ima ključno vlogo pri oblikovanju kognitivnih, čustvenih in socialnih vidikov njihove rasti. Čeprav uprizoritvene umetnosti na splošno razumemo kot ogledalo, ki odraža družbene norme in vrednote pri odraslih, se pri snovanju za otroke in mladino izkaže kot potencial za privzganje pozitivnih vrednot in gojenje zahtevne estetske občutljivosti že od zgodnjega otroštva. Kot v članku »The Importance of Dramatic Play in Early and Primary Education« (2000) pravi Alejandro Tiana Ferrer, si otroci med spremljanjem ali vključenostjo v domišljjski svet »izmišljajo dogodivščine, med njimi vzpostavljajo odnose ter predstavljajo konflikte in različne družbene situacije. Ko dajejo domišljjski pomen elementom hipotetičnega prizora, na nek način reproducirajo družbene vzorce, simbolizirajo svojo predstavo o svetu, z dejanji in stavki izražajo tisto, česar še ne znajo razložiti z razumom in razmišljanjem« (74).

Ravno zato je prevladujoče prepričanje, da je snovanje za otroke in mladino po naravi manj prefinjeno ali intelektualno zahtevno od snovanja za odrasle, napačno in ga je treba vedno znova ponovno kritično oceniti. Ustvarjanje uprizoritev za otroke in mladino zahteva pretanjeno razumevanje razvojne psihologije, pedagogike in sposobnosti sporočanja zapletenih idej na dostopen in privlačen način. Zahtevan je edinstven nabor spretnosti, ki se razlikuje od tistega, ki je potreben za produkcijo uprizoritev za odrasle.

Da bi odpravili neskladje v priznavanju tega žanra umetnosti, je nujna sprememba paradigme na kulturnem in umetniškem področju. Zavzemanje za priznanje umetniške vrednosti in družbenega pomena snovanja za otroke in mlade je ključno za odpravo zakoreninjenih predsodkov in za spodbujanje okolja, v katerem bodo ustvarjalci na tem področju deležni spoštovanja, sorazmernega z njihovim vplivom na oblikovanje mladih umov.

Temeljni korak odpravi podcenjevanja snovanja za otroke in mladino v uprizoritvenih umetnostih zahteva večji poudarek na njegovih teoretičnih temeljih. Trenutno je v Sloveniji opazno pomanjkanje celovitih teoretičnih okvirov, ki bi izrecno obravnavali dinamiko in zahteve snovanja takšnih umetniških del. Pri tem je ključno poudariti, da mora celovit teoretični okvir umetnosti za otroke in mlade preseči okvire konvencionalne estetike in priznati večplastno naravo občinstva. Otroci s svojimi posebnimi zaznavnimi filtri in razvijajočimi se kognitivnimi sposobnostmi zahtevajo specializirano teoretično lečo, ki upošteva njihove edinstvene načine doživljanja in sodelovanja z umetniškimi dražljaji. Z dobrim razumevanjem otroške psihologije in kognitivnega razvoja lahko teorija postavi temelje za umetniško paradigmo te podveje scenskih umetnosti. Vzpostavitev trdnega teoretičnega okvira namreč ni zgolj akademsko prizadevanje, temveč ponuja praktična vodila za gradnjo inovativnih in starostnim skupinam primernih uprizoritev.

V pričujočem prispevku sva se zato vprašala, kako se v snovanje umetnosti za otroke in mlade vpenja tisto, kar je tako inherentno njihovo: smeh, humor, komedija. Z zavedanjem velikega vpliva komedije na kognitivni, čustveni in socialni razvoj otrok se najino raziskovanje razširja prek preprostega priznavanja njihovega pomena na preišljen razmislek o metodologijah za dodajanje teh bistvenih elementov v umetniške stvaritve. Smeh, ki je univerzalna in tipično človeška izkušnja, ima posebno mesto na razvojni poti otrok. Ni le izraz veselja, temveč tudi mehanizem za krepitev socialnih vezi, kognitivne prožnosti in obvladovanje zapletenosti čustvenega uravnavanja. Zato je preišljena vključitev komičnega v umetnost za otroke in mlade izrednega pomena in zahteva preišljeno preučitev, kako lahko humor strateško vpletemo v tkivo umetniških stvaritev. Zanimalo naju je, kako se specifike različnih starostnih skupin kažejo v produktivnem snovanju komedije za otroke in mladostnike, kakšne so vsebinske zahteve in kako se le-te razlikujejo od snovanja komedije za odrasle. Vpogled sva razdelila na štiri starostne skupine: malčki, zgodnje otroštvo, srednje in pozno otroštvo ter mladostništvo.

Otroci se zelo radi in veliko smeji, pogosto rečem, ki se jim odrasli komaj namuznemo. Humor pri otrocih zajema pisano paleto vedenj, radi se igrajo z logiko in jezikom in s pomočjo spreminjanja pomena, popačenja, pretiravanja, združevanja nezdružljivega ustvarjajo nove oblike in vsebine, igrajo se z jezikovnimi pravili, jih preizkušajo in kršijo. S humorjem preizkušajo tudi odnose, se izzivajo in se branijo, delajo dolgočasne pogovore zanimive, razvijajo svojo domišljijo in jo delijo z drugimi.

Humor ima pri otrocih zelo pomembno vlogo. Razvija se od otroških let v dobo odraslosti, njegovo razumevanje se spreminja skladno z razvojem posameznika. Čeprav včasih ne razumemo, čemu se otroci smeji, otroškega humorja ne smemo podcenjevati; v svojem bistvu je mnogo obsežnejši, kot se nam zdi na prvi pogled.

Otroci se s pomočjo humorja srečujejo s temami, ki so jim neznane. Humor omogoča lažje in boljše medvrstniško povezovanje. Skozi humor otroci najlažje izrazijo svoj igrivi, ustvarjalni in spontani pogled na svet.

Otroci se ob gledanju predstave smeji različnim stvarim in na različnih mestih. Ne glede na razlike v dojetju humorja je nekaj gotovo: v predstavah so prizori, ki so smešni, in tisti, ki to niso. Če struktura humorja ni prilagojena otrokovemu referenčnemu okviru ali če zgreši otrokovo dojetje humorja, za otroke ni zabavna. Zagotovo je največja želja vseh ustvariti predstavo, ki komunicira z gledalci. Predstava z elementi humorja otroke in mlade pritegne. Pomembno pa je, da je ta humor resnično namenjen otrokom in mladim. Zato je dobro poznati osnovne razvojne značilnosti posameznih starostnih skupin in s tem tesno povezanega razvoja humorja ter temu prilagoditi uprizoritveni pristop in gledališki jezik.

Razvojna psihologija starosti združuje v razvojna obdobja, v katerih otrok raste in se razvija na vseh pomembnih področjih: miselnem, zaznavnem, čustvenem, socialnem, moralnem. V vsakem obdobju prepoznavamo določene značilnosti, vsak posamezni otrok pa napreduje v svojem ritmu in hitrosti. Osnovne značilnosti vsakega obdobja se povezujejo z elementi uprizoritvene umetnosti.

Malčki: od 1 leta do približno 3 let

Malčki so prvi obiskovalci predstav. Pozornost je v tem obdobju relativno kratka, manj usmerjena in nadzorovana. Zgodba, ki se odvija pred njimi, mora biti linearna, če želimo, da ji bodo lahko sledili, pritegnejo pa jih elementi presenečenja, ki popestrijo sicer zaporedno podajanje vsebine.

Za to obdobje je značilen intenziven motorični, govorni in čustveni razvoj. Z rabo govora počasi vstopajo v svet simbolov. Predstave, ki v tem obdobju pritegnejo njihovo pozornost, imajo zaznavne kontraste, veliko slikovnega gradiva, ki se ponavlja, zanimiv način govora, besede, ki se prav tako ponavljajo. Malčki spretno spremljajo replike iz vsakdanjega življenja, zelo neposredno izražena čustva in preproste medosebne odnose. Pripoved mora biti enostavna in jasno strukturirana, tako v prikazovanju kot v pripovedovanju.

Otroci v tem obdobju imajo radi burke, dinamične in zabavne situacije, nepričakovane zaplete in razplete dogajanja, ki povzročijo splošen nered, a se zaključijo po principu *konec dober, vse dobro*.

Fizična komedija se tako pogosto izkaže kot najbolj posrečen tip komedije v tem

starostnem obdobju. To pa seveda ne pomeni, da dogajanje na odru ne potrebuje določenega »smisla«. Res je, da za malčke narativna dramaturgija ni nujna in da se lahko zapleti v dogajanju zgodijo po principu naključnosti (in so lahko zato malčkom tudi bolj smešni), a je kljub temu pomembno, da v takšne uprizoritve vnašamo vrednote prijaznosti, prijateljstva, s katerimi jih lahko nežno vodimo skozi njihovo prvo srečanje z gledališčem – za katero pa je nujno, da ni naloženo s preveč kompleksnimi temami, to pa ne pomeni tudi, da morajo biti uprizoritve banalne. Predvsem ljubo jim je tudi, če se predstava kdaj pošali iz njihovih spremljevalcev, ne le iz samih sebe ali z njimi.

Pomembno pri snovanju za malčke je tudi vključevanje čutil. Malčki raziskujejo svet predvsem s čutili, zato lahko vključitev otipljivih elementov, glasbe in preprostih rekvizitov, ki se jih lahko dotikajo in z njimi sodelujejo, izboljša njihovo splošno izkušnjo. Zelo pogosta praksa je, da se ob zaključku predstave malčke povabi, da si na odru ogledajo različne elemente, se jih dotaknejo, se z njimi igrajo. Pri tem pa je seveda najpomembnejša varnost, saj malčki običajno posnemajo, kar vidijo – to pomeni, da morajo ustvarjalne ekipe skozi snovanje uprizoritve stalno preizpraševati svoje gibe, elemente uprizoritve in sporočilo, ki ga podajajo. Poleg tega je odločilnega pomena trajanje predstave, saj je pozornost malčkov zelo kratka. Če je predstava kratka in opremljena z zanimivimi elementi, kot so interaktivni deli, ki mlade gledalce pozivajo k sodelovanju s ploskanjem, smehom ali posnemanjem preprostih gibov, lahko ohranimo njihovo zanimanje.

Prav zato pa morajo biti takšne uprizoritve, predvsem komedije, ki po navadi razvihrajo publiko, prožne oziroma morajo imeti odprta mesta, kjer obstaja prostor za prilagodljivost. Nekateri otroci so bolj interaktivni, drugi pa bolj tihi opazovalci. Zato je smiselno biti pozoren na znake občinstva in mu predstavo sproti prilagajati. Če nekemu otroku kakšen trenutek ni vidno humoren, potenciranje le-tega verjetno ne bo sprožilo pozitivne reakcije. In *vice versa* – če malček začuti, da je vstopil v varen prostor, in v predstavi uživa, se lahko zelo hitro zgodi, da se hoče v dogajanje vključiti. Postavljanje četrte stene pri takšnih uprizoritvah nima smisla. Veliko produktivnejša je pripravljenost nastopajočih, da nikoli zares ne nastopajo sami.

Zgodnje otroštvo: od 3 do 6 let

To je obdobje »hvaležnih« gledalcev. Otroci praviloma obožujejo zgodbe, v njihovi domišljiji nastajajo bujne podobe, oder pred njimi pa te podobe oživi. Postopno razumejo zgradbo pripovedi in vedno lažje sledijo klasičnemu poteku zgodbe. Njihova pozornost je vedno boljša in bolj usmerjena.

Predšolsko obdobje je obdobje silovitega razvoja pojmov. Otrok ustvarja možganske povezave, reči med sabo povezuje, jih prepleta s preteklimi izkušnjami in si oblikuje svojo sliko sveta. V kombinaciji z razvojem pojmov je izjemnega pomena tudi razvoj

jezika. Posluša, prepoznava, razume, ponavlja, preizkuša – z jezikom eksperimentira na vse mogoče načine.

Tudi čustveni razvoj je v nenehnem vzponu in razcvetu, poteka intenzivno učenje prepoznavanja, razumevanja in izražanja čustev, od preprostih do vedno bolj sestavljenih. To je obdobje socialnih interakcij, otroci se vedno lažje povezujejo, saj narašča njihova sposobnost komuniciranja, zavzemanja perspektive drugega, empatije. Pomemben je tudi moralni razvoj, ki izhaja iz otrokovega razumevanja recipročnosti, izmenjave, z njo se uči pravičnosti, ločevanja laži od resnice, dobrega od slabega.

Ti otroci so v obdobju, ko razvijajo osnovno razumevanje sveta okoli sebe. Razumejo lahko preproste koncepte in ideje, vključno z nekaterimi izzivi in težavami, ki obstajajo v svetu. Vendar je njihov kognitivni in čustveni razvoj še vedno v zgodnjih fazah, zato težko sami predelajo ta zapletena in včasih skrb vzbujajoča vprašanja. Zato je pri uvajanju resnejših tem, kot so vojna, ekologija ali nasilje, v njihovo področje zavedanja nujno uporabiti obziren pristop. Humor je pri tem neprecenljivo orodje. Komedija je lahko most, ki majhne otroke poveže s temi resnimi temami na varen in zanimiv način. Če v pripoved vnesemo elemente humorja, ne pritegnemo le njihove pozornosti, temveč tudi zmanjšamo morebitni strah ali zmedo, povezano s temi temami. S humorjem lahko otroci začnejo razumeti resnost teh vprašanj, hkrati pa ohranijo občutek čustvene varnosti. Poleg tega je ponujanje srečnega konca ali pozitivne rešitve ključnega pomena pri spodbujanju njihovega občutka upanja in optimizma. To jih prepriča, da kljub predstavljenim izzivom vedno obstajajo možnosti za pozitivne spremembe in rešitve. Gre za obdobje, ko otrokom kažemo, kakšen svet mora biti, ne pa, kakšen je.

V tem obdobju se jih zelo dotaknejo zgodbe, ki jih razumejo in so jim blizu, ki sprožajo čustva in miselne izzive. Proti koncu obdobja jih pritegnejo tudi nepoznane stvari, presenetljive zgodbe z miselnimi zasuki in nepričakovanimi razpleti.

Poleg burk imajo radi akcijo, hrup in pretiravanje. Otroci se smejiijo situacijam, v katerih junaki zgodbe rešijo problem s pomočjo zvijače ali ukane. Najbolj zabavno je, če manjši, šibkejši junak prelisiči večjega, včasih z ukano v merjenju moči, včasih pa s premišljeno, zvito rešitvijo, s katero reši ves svet.

Smeh izzovejo tudi situacije, v katerih se zgodijo nepričakovani preobrati in presenečenja, v katerih nekdo nasprotuje pravilom ali je njegovo vedenje presenetljivo, nepričakovano in pretirano, ko se zgodi nesporazum ali zamenjava. To so šale, pri katerih se poanta prepozna šele na koncu. Potek šale zaposli misli gledalcev v drugi smeri, kot je končni razplet. Presenečenje tako poskrbi za zabavo.

Razvoj jezika prinese priljubljenost iger z jezikom in pomeni besed. Rime, kratki verzi, smešni izrazi, grde besede, smešni opisi in poimenovanja, igranje s kontekstom in pomenom, šale in uganke, pesmice in zbadljivke so zaščitni znak otrok.

V tem obdobju zelo dobro funkcionirajo humorni bistrourni nesmisli, a je pomembno, da so vseeno pripeti v kontekst oziroma situacijo, ki je otroku jasna že na začetku predstave. Pri tej starosti otrok že zazna slabo dramaturgijo predstave, ki se na primer ne odloči, ali bo popolnoma abstraktna in brez pripovedi ali pa bo podala razvito, celostno pripoved. Predstavam, ki prehajajo med dvema različnima gledališkima kodoma, pogosto ne uspe obdržati pozornosti, zato tudi hitri premiki med dramatičnim in smešnim ne funkcionirajo, ampak morajo biti razviti v jasnejši maniri.

Zabavne so jim tudi spremembe oblike telesa, grimase in smešne geste. Telesne spremembe, ki se zelo očitno razlikujejo od sposobnosti ljudi v vsakodnevnih situacijah, so prav zato še posebej zabavne.

Pri tej ciljni skupini je tudi močno prisoten domino učinek reakcij, kar pomeni, da je treba biti v dramaturgiji plasiranja humornih elementov pazljiv. Če se v hitrem zaporedju pojavi preveč smešnih trenutkov, lahko to sproži kaskado smeha in interakcij med mladimi člani občinstva. To je sicer pozitiven znak njihovega veselja, vendar lahko hkrati predstavlja izziv za nastopajoče, da ponovno pridobijo njihovo pozornost. Strateška razporeditev komičnih trenutkov med predstavo omogoča uravnotežen in nadzorovan odziv občinstva. To zagotavlja, da lahko predstava ohrani svoje pripovedne cilje, ne da bi popolnoma izgubila zanimanje otrok. Poleg tega mora imeti nastopajoči spretnosti, ki mu omogočajo učinkovito upravljanje in preusmerjanje odzivov občinstva. To lahko vključuje kratko potrditev sodelovanja otrok, nato pa jih nežno usmeri nazaj h glavni zgodbi ali vsebini.

Pri tem razvojnem obdobju velja omeniti posebno področje humorja: ironijo, ki zaradi specifičnih lastnosti otrokom povzroča velike težave. Otroci imajo probleme z dojemanjem ironije: zelo težko jo uvrstijo v svojo mentalno shemo, saj izrečeno razumejo v dobesednem pomenu in le težko v prenesenem. Predšolski otroci ironije ne razumejo, ne zdi se jim smešna. Starejši ko so otroci, hitreje jim uspe razumeti ironični pomen besed ali situacije. Težave imajo tudi z razumevanjem cinizma in sarkazma. Oboje si razlagajo dobesedno in ju dojemajo kot laž.

Je pa to tudi že obdobje, ko otroci lažje sprejmejo četrto steno, kar pomeni, da v publiku sedijo s spremljevalci (tudi že kot malčki, a je tam fokus v celoti posvečen malčkovi izkušnji) in skupaj gledajo predstavo. To pomeni, da mora biti predstava zanimiva tako za odraslega kot otroškega gledalca, saj otrok izrazito hitro začuti odpor do predstave svojega spremljevalca. Tu dobro poznavanje razumevanja dojemljivosti otrok za humor lahko omogoči, da v uprizoritev skrijemo plast humorja, ki ga bodo otroci

popolnoma spregledali, odrasli pa ga bodo zaznali. In seveda *vice versa*. Slednje pa sproža skupno, povezovalno izkušnjo, ki je za otroke v tej starostni skupini ključnega pomena in presega generacijske meje.

Srednje in pozno otroštvo: od 6 do približno 12 let

To razvojno obdobje je zelo obsežno, otroci se v tem času razvijejo od »hvaležnih« gledalcev do izjemno zahtevnih in kritičnih gledalcev. Njihova pozornost je aktivna, zelo usmerjena in nadzorovana. Upad pozornosti se pojavi predvsem takrat, ko jih vsebina ne nagovori, ko jih izrazni elementi ne pritegnejo in ko se ne morejo povezati z liki v predstavi.

Otroci se v tem obdobju vedno bolj usmerjajo v socialno okolje, utrjuje se koncept prijateljstva. Njihovo mišljenje je vedno bolj raznoliko in kritično, imajo svoje poglede, svoja mnenja in stališča, ki so jih pripravljene zastopati in jasno izražati. Spremeni se tudi jezik, iz preproste rabe se postopno oblikuje v sredstvo izražanja misli, želja, občutij, potreb in hotenj.

V vsebinskem okviru komedije je tu izredno pomembno zelo fokusirano razumevanje sodobnega referenčnega prostora. Specifičnost trenutnega kulturnega okolja in niansirane preference ciljne starostne skupine v tem obdobju postanejo ključnega pomena. Izziv, s katerim se srečamo pri tej starostni skupini, presega zgolj vključitev »njihovega« humorja. Gre za zapleteno nalogo prepoznavanja referenc, ki niso le aktualne, temveč tudi brezhibno vključene v tkivo uprizoritve. Ta starostna skupina je še posebej občutljiva na humorne reference, ki so zastarane ali pa v predstavo plasirane preveč na silo, z idejo popestritve (gre za zametek tega, kar nato predstavlja enega večjih izzivov pri snovanju za najstnike). Tveganje, da se reference vstavijo zgolj zaradi navidezne izboljšave, predstavlja potencialno past, saj lahko zmoti organski tok predstave in ogrozi pristnost komičnih elementov.

Tu pa ne gre le za vsebino, ampak je pomembno tudi razumevanje tipa igre, s katero vstopamo v uprizoritve za to ciljno in kasnejšo skupino. Odraslemu igralcu, ki preintenzivno poskuša posnemati svojo projekcijo osebe te starostne skupine, se lahko hitro zgodi, da občinstvo njegov lik zavrne. Paradoksalno pa je prav to tisto obdobje, v katerem je skoraj nujno, da vključujemo like iz ciljne starostne skupine. Če mlajša publika sprejme predstave, v katerih nastopajo le živali ali pa liki nedefinirane starosti, publika v starosti od šest do dvanajst let že teži k poistovetenju s protagonisti.

Zanimajo jih vsebine o ljudeh, predvsem tistih njihove starosti. Sposobni so vživljanja v like, hitro in učinkovito se povežejo z junaki, pri katerih prepoznajo svoje lastnosti in njihove izkušnje povezujejo s svojimi. Radi opazujejo načine reševanja stisk likov

na odru, razmišljajo o ozadju njihovih zgodb in možnih rešitvah. Sposobni so se soočati z novimi, nepoznanimi situacijami in skušajo aktivno iskati v njih smisel ter ga povezovati s svojimi preteklimi izkušnjami. Odpri so do raznolikih zgodb, tudi že problemskih, ki odstirajo tabuje, jih vabijo v tuje svetove, kulture, okoliščine.

Je pa to tudi že obdobje, ko postane humor, povezan z videzom in obnašanjem lika, kočljiva tema, saj izgubi svojo univerzalnost, in situacijska komedija, ki se zgodi na podlagi npr. kotaljenja zelo debelega človeka (in se lahko pri mlajših spremeni v žogo in je to smešno), lahko postane povod za izpostavljanje posameznikov v publikli. Uprizoritev mora upoštevati to razvijajočo se občutljivost in zagotoviti, da je humor vključujoč, spoštljiv in brez možnosti ustrahovanja ali marginalizacije. Ta sprememba perspektive je tudi priložnost za uvedbo zahtevnejših oblik humorja, ki bolje ustrezajo njihovi porajajoči se družbeni zavesti in želji po pozitivnih odnosih z vrstniki.

Starejši otroci se smejiijo parodijam in šalam, ki izhajajo iz kulturnega okolja, v katerem živijo, in ki zajemajo širši kontekst. Sem sodijo predvsem parodije na poznane vsebine, zgodbe in podobne poznane situacije, ki jih otrok zdaj zaznava v novem, smešnem kontekstu.

Mladostništvo: od začetka pubertete do približno 20 let

Obdobje mladostništva je zelo zapleteno, napeto in zahtevno, po drugi strani pa tudi navdihujoče, nabito z močnimi, iskrenimi čustvi in iskrevimi mnenji. V tem obdobju mora še včerajšnji otrok doseči spoznavno, čustveno, socialno in moralno zrelost, da lahko stopi na pot samostojnega in družbeno odgovornega človeka. Iz mladostniškega egocentrizma, kjer se vse vrti okrog njega, postopno, s povečano sposobnostjo abstraktnega mišljenja in kritičnega presojanja, definira svoje mesto pod soncem.

V tem obdobju je izrazito pomemben socialni kontekst, odnosi z vrstniki so na prvem mestu. Mladostnike zanimajo vse vrste zgodb, takšne, ki se dogajajo okoli njih, in takšne iz oddaljenih krajev. Pomembno je, da izpostavljajo določen vidik življenja, o katerem lahko mladostniki razmišljajo in ga svobodno interpretirajo glede na lastne izkušnje. Gledališka uprizoritev je pri tem lahko podpora, da se na novo opremijo z védenjem in spretnostmi za razumevanje sebe, medosebnih odnosov, širših družbenih dogajanj in ozadij.

V tem obdobju se na osnovi moralnega razvoja in socialnih izkušenj že oblikujejo t. i. kognitivni filtri, skozi katere mladi spuščajo svoj humor, ki se že zelo približa humorju odraslih. Priljubljeni so intelektualni humor, črni humor (ironija, sarkazem), humor absurda, hudoben humor, politično korekten humor. Pri tej temi hrvaška teatrologinja Livija Kroflin v članku »Is Puppet Theatre for Children?« opozarja predvsem na previdnost pri politični korektnosti humorja:

Politična korektnost je morda pretirana in dolgočasna, vendar bi se režiserji predstav za otroke izognili mnogim nesporazumom, če bi jo prakticirali. Na primer vztrajanje pri tem, da negativni liki ali nergači govorijo z razlikovalnim naglasom družbene skupine ali določene regije, je lahko boleče za otroka, ki ugotovi, da govori isto narečje. Lahko postane celo tarča svojih sošolcev, ki se mu bodo zaradi tega posmehovali. Da ne omenjamo, kako to otroke uči, da je sprejemljivo zasmehovati pripadnike drugih družbenih skupin, namesto da bi jih spodbujalo k sprejemanju razlik. (197)

To je tudi starostna skupina, ki najbolj radikalno zavrne humor, ki očitno ni namenjen njim v danem trenutku. Za to starostno skupino so značilni razvijajoči se okusi, naraščajoča neodvisnost in zahtevno iskanje pristnosti. Ustvarjalci morajo stalno iskati ravnovesje med vključevanjem humorja, ki odraža duh časa, ne da bi podlegli pastem všečnosti ali pretiravanja. Za doseganje tega ravnovesja je potrebno dobro poznavanje trenutnih trendov, digitalne kulture in jezikovnih specifik (sleng), ki odražajo razumevanje aktualnega mladostniškega konteksta, s čimer se zagotovi karseda gladka vključitev humorja v umetniško pripoved.

Naloga ustvarjanja humorja, namenjenega mladostnikom, ne vključuje le izogibanja zastarelim referencam, temveč tudi preudaren pristop k potencialno problemskim temam. Razvijajoče se družbeno-kulturno okolje zahteva skrbno obravnavo vsebine, ki je v skladu z etičnimi in moralnimi standardi, hkrati pa obravnava resnične skrbi in interese te populacije. Bolj kot pri katerikoli drugi skupini je pri mladostnikih pomembna afirmacija lastnih čustev. Pri tej skupini že težje podajamo didaktične in moralne nauke, pogosto jih zelo hitro zavrnejo. V mladostništvu občinstvo v umetnosti išče poistovetenje, potrditev, da niso edini, ki neko situacijo čutijo tako, kot jo čutijo. Komedija v tem kontekstu ne služi le kot vir zabave, temveč tudi kot ogledalo, v katerem se odražajo njihove lastne izkušnje in čustva. Avtoironični humor je lahko pri tej starostni skupini še posebej učinkovit. Če ga izreka lik, ki se predstavlja za enako starega kot občinstvo, se vzpostavi občutek tovarišstva in skupnih izkušenj. Najstniki pogosto uživajo v humorju na račun svojih vrstnikov, predvsem pa samih sebe, vendar je bistveno, da ostane lahkoten in vključujoč. Kadar so liki na odru predstavljeni kot vrstniki, je verjetnejše, da bo občinstvo sprejelo in cenilo to vrsto humorja, saj se zdi kot humoren podaljšek njihovega lastnega življenja. Kadar pa tovrstni humor prihaja od starejšega lika, pogosto povzroči antagonizem. Najstniki so zelo pozorni na dinamiko starosti in avtoritete, zato lahko humor starejšega lika do svojih vrstnikov razumejo kot pokroviteljski ali zaničevalen do njihovih izkušenj.

Zaključna misel

Razmišljanje o presečišču komedije in umetnosti za otroke in mlade je v resnici iskanje občutljivega ravnovesja med zabavo, izobraževalno obogatitvijo in primernostjo za starostno skupino. Komedija lahko s svojimi različnimi oblikami, od smešne do prefinjene duhovitosti, očara mlade misli, hkrati pa služi kot sredstvo za posredovanje bistvenih sporočil, moralnih naukov in kulturnih vrednot. Izziv je ustvariti harmonično kombinacijo, v kateri komični elementi ne bodo le vzbujali smeha, ampak tudi smiselno prispevali k splošni umetniški pripovedi.

Pri ustvarjanju gledaliških predstav za otroke in mladostnike je najpomembnejše, da se vseskozi zavedamo specifičnega ciljnega občinstva. Razumevanje edinstvenih potreb, interesov in razvojnih stopenj teh starostnih skupin je namreč ključnega pomena pri oblikovanju vsebine, ki učinkovito odmeva in pritegne. Otroci in mladi imajo drugačno občutljivost, pričakovanja in ravni razumevanja, ki jih razlikujejo od odraslega občinstva. Zlasti komedija je pomemben primer teh razlik. Humor, ki je všeč otrokom in najstnikom, morda ne bo všeč odraslim gledalcem ali pa bo celo neprimeren zanje.

Zato je nujno, da gledališki ustvarjalci prilagodijo svoje komične pristope tako, da se uskladijo s starostno prilagojeno občutljivostjo ciljnega občinstva. To niansirano razumevanje omogoča oblikovanje komičnih pripovedi, likov in situacij, ki niso le zabavne, temveč tudi relevantne in primerne za mlade. Cilj komedije za otroke in mladostnike ne sme biti le smeh, temveč mora v okviru starosti primerne vsebine zagotavljati tudi dragocen vpogled, krepiti pozitivne vrednote ter spodbujati intelektualno in čustveno rast.

Batistič - Zorec, Marcela. *Teorije v razvojni psihologiji*. ARNES, 2006.

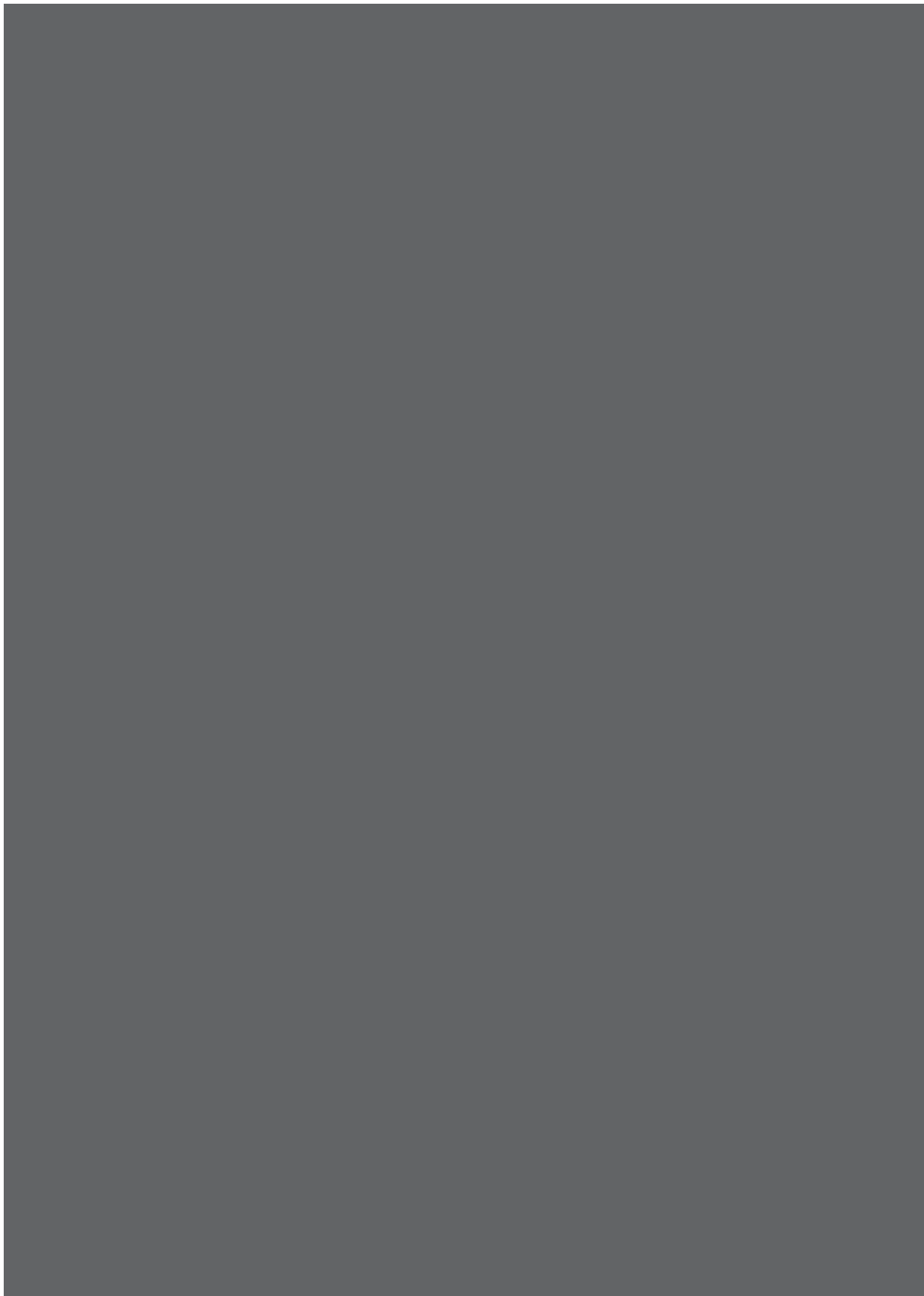
Ferrer, Alejandro Tiana. »The Importance of Dramatic Play in Early and Primary School.« *Experiencing Art in Early Years*, ur. Francesca Nerattini, Edizioni Pendragon, 2000, str. 73–76.

Götz, Maya. »Worüber lachen Kinder.« *Television*, 2003, 16, 1.

Kroflin, Livija. »Is Puppet Theatre for Children?« *Theatre for Children – Artistic Phenomenon*, ur. Henryk Jurkowski, Miroslav Radonjić, International Research College of Theatre Arts, 2011, str. 192–198.

Marjanovič Umek, Ljubica, in Maja Zupančič, ur. *Razvojna psihologija*. Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, 2004.

Štern, Vilijam. *Psihologija ranog detinjstva – do navršetka šeste godine života*. Prevedla Marija in Radmilo Vučić. Geca Kon, 1938.



Recenzije / Book Reviews

Slovenska dramatika neabsolutnosti

Tajda Lipicer, tajda.lipicer@gmail.com

Tomaž Toporišič: *Dramske pisave stoletja: od Ivana Cankarja do Simone Semenič in naprej*, LUD Literatura, 2023

»Zgodovina slovenske dramatike že od Prešernove neuresničene ideje o zgodovinski tragediji naprej beleži zanimive poizkuse in preizkuse estetskih revolucij« (27). Prav te – torej »estetske revolucije« – so središčni predmet raziskave Tomaža Toporišiča, ki se v seriji »teoretiziranih branj« (188) *Dramske pisave stoletja: od Ivana Cankarja do Simone Semenič in naprej* sprehodi po sledih estetskih revolucij v stoletju, ki so ga zaznamovali nemir, vojne ter temeljno »iskanje novega na ruševinah starega« (Badiou, nav. po Toporišič 187). Kot ključno premiso pri tem vzpostavlja vmesnost dramatike kot forme med literaturo in gledališčem, ki se ji je posvečal že v svojem predhodnem delu *Nevarna razmerja med dramatiko in gledališčem XX. in XXI. stoletja* (Založba Univerze v Ljubljani, 2022). V aktualnem delu avtorja zanima, kako so dramske in besedilne taktike porajale potencialne estetske revolucije na ravni besedilnega, odrskouprizoritvenega, kulturnega ter mikropolitčnega. Te analizira na podlagi »izstopajočih 'teles' slovenske dramatike« (9), ki jih tudi gledališka zgodovina in literarna teorija povezuje s »transformacijami sodobne evropske drame v zadnjih sto letih« (188), a vendar je njegova metoda, kot to tudi sam opredeli, usmerjena iz prakse v teorijo in ne obratno. Ko sledi načinom, kako se je dramatika v iskanju novega oddaljevala od absolutnosti dramske forme, hkrati artikulira porajanje novih dramaturških postopkov ter drugačnih vrst besedilnosti in teatralnosti, ki svoje pojavne oblike »razgradnje klasične, na aristotelskih pravilih utemeljene zaprte forme« (10) vrstijo od osnovnih mutacij, avantgardističnih eksperimentov pa vse do ne več dramske, postdramske, »dramatično dramske« (Birgit Haas) ter »neodramske« (169) forme. Usmerjenost avtorjeve raziskovalne metode iz prakse v teorijo se najočitneje kaže v tem, da vsako obravnavano delo oziroma vsakega/-o avtorja/-ico obravnava kot svojevrsten in enkraten siže, ki kot tak vsakič znova predvideva svojevrstno obravnavo. Tako je ponekod potrebno branje s socialno-družbenega ali političnega vidika, drugič z lingvističnega, s perspektive časovnega konteksta in njegovih prevladujočih literarno-gledaliških usmeritev ali, še ožje, znotraj konteksta določenega avtorskega opusa. Spremenljivost kontekstov obravnave se kaže kot

nujna, da bi se avtor dokopal do specifičnega ter konkretno opredeljenega postopka, s katerim je obravnavani/-a avtor/-ica dosegel/-gla določeno stopnjo oddaljevanja od absolutnosti dramske forme v iskanju novega. Izhajanje iz prakse prav tako narekuje strukturo knjige, ki je sicer urejena po kronološki logiki (*Od Ivana Cankarja do Simone Semenič in naprej*), a pri tem znotraj posameznih poglavij ne ostaja absolutna. Bolj kot časovna bližina in kronologija pri Toporišiču avtorje in avtorice družijo sorodne avtorske premene oziroma postopki, s katerimi se oddaljujejo od absolutnosti znotraj dramske forme. Tako se v poglavju o poetični drami »Drugačna teatralnost poetične (ne več) drame« zvrstijo štiri generacije avtorjev in avtoric (Gregor Strniša, Svetlana Makarovič, Ivo Svetina in Urša Majcen), ki se vsak/-a na svoj način s poetizirano dramsko govorico oddaljujejo od absolutnosti dramske forme. Tovrstno medbesedilno branje, ki obenem izhaja iz avtorjevega bogatega referenčnega okvirja, poraja »nove teritorije drame, teksta in pisave« (189).

Iz obravnave prve polovice 20. stoletja prek Cankarja do slovenskih avantgardistov vznika fascinacija obravnavanih avtorjev nad sanjskim, nezavednim ter predvsem temeljna preokupacija, kako spregovoriti o »paradoksih sodobnega sveta ter novega modernega doživljanja« (47–48) v »sodobni, modernistični in avantgardni drami« (27). Na premici avantgardistično naravnanih, a vseeno raznolikih avtorjev Kosovel-Mrak-Delak(-Grum) Toporišič beleži »hibridnost modernizma« (Juvan, nav. po Toporišič 47), kot se ta kaže znotraj posameznih dramskih opusov ali celo kar na ravni posamičnega dramskega teksta. Obenem gre pri poglavju »Zgodovinska avantgarda onstran drame: Kosovel, Mrak, Delak« za avtorje, ki jih ne družijo zgolj stilistične ali časovne sorodnosti, pač pa tudi dejstvo, da predmet obravnave postanejo dramski teksti, ki so bili bodisi odkriti ali izdani posthumno ali pozabljeni in sčasoma na novo odkriti: Kosovelovi dramski fragmenti iz zbirke *Vsem naj bom neznan* (Založba Goga, 2019), Mrakova *Obločnica, ki se rojeva*, ki je štirideset let veljala za izgubljeno, ter Delakova rokopisna drama *Serpente sulla volta del cielo* (*Kača na nebesnem svodu*), ki jo je Tea Štoka odkrila v devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Izmed slednjih Toporišič kot v uprizoritvenem smislu najuspešnejšega prepoznava Ivana Mraka, ki je *Obločnico*, s futurističnimi metaforami zaznamovano besedilo, tudi uprizoril, a zaradi radikalno negativnih odzivov vseeno ni bil zmožen proizvesti nove matrice in gledališča. Očitnejši veliki met prepoznava pri Slavku Grumu, ki se je z dramo *Dogodek v mestu Gogi* od absolutne drame oddalжил prav zavoljo napajanja besedilnih postopkov iz odrskouprizoritvenega. Vertikalno razdelitev odra, kot jo je videl v uprizoritvi *Salomé* ruskega reformatorja Alexandra Tairova, je Grum »uporabil na telesu drame« (53). Z besedilom je obenem s »freudovsko dekonstrukcijo resničnosti« (53) ter s stilistično bližino »romanom notranjega monologa« (Borko, nav. po Toporišič 55) hkrati vršil estetsko revolucijo ter artikuliral temeljno »krizo novega sveta, ki ga zaznamuje odsotnost boga« (58). A kot je predvidel tudi Grum sam (»Tairov ima torej sceno, ki bi odgovarjala moderni drami, pa nima take drame, jaz pa imam tekst brez režiserja«,

Grum, nav. po Toporišič 63), Toporišič ugotavlja, da njegov program, ustvariti novo dramo in gledališče za novega človeka, zaradi neuspešno izpolnjene relacije z odrom na žalost ni močnejše vplival na sočasno slovensko dramatiko in gledališče – vse do prihoda kritične generacije modernistov po drugi svetovni vojni.

Z beleženjem pomena recipročnosti med dramatiko in odrom se poglavje o Odru 57 kaže kot ključno, saj vršenje estetske revolucije zaznamuje programsko opredeljena naveza dramatike in odra, kot jo je zasledoval Oder 57. Toporišič opaža, da je s tem »prvim valom kulturniške opozicije« tudi slovensko gledališče dobilo priložnost, da »sicer z veliko zamudo uveljavi revolucijo form, ki so jih že osvojili slikarstvo, kiparstvo ali glasba« (81). Imperativ novega, ki je na oder vpeljal novonastalo slovensko dramatiko, je posledično uveljavil tudi »taktiko nove teatralnosti« (91) ter »postopno uveljavitev avtonomije polja režije« (91). Gledališče je »povečalo primat teksta« (82), a obenem opustilo idejo gledališča kot reprodukcije literature in posnemanja realnosti. Drama se je osvobodila absolutnosti tudi z vpeljavo rapsodičnosti (Sarrazac) ter z zabrisovanjem mej med dramo, pesmijo in pripovedjo, med lirskim, epskim in dramskim, s čimer je naznačila postopen konec »reprezentacijskemu konceptu gledališča« (85). Prav prehajanje med dramskim, lirskim in epskim avtor na številnih mestih prepozna kot temeljni postopek oddaljevanja od absolutnosti dramske forme, ki ga sporadično, a vseskozi beleži med izpostavljenimi primeri slovenske dramatike od avantgardistov pa vse do kasnejših primerov, kjer je brisanje meja zavestno, točke prestopa niso več vidne – niti niso več pomembne, saj meje razume kot »nasprotje od vezljivosti medijev in njihovega tkanja« (161), dramatika pa ga, kot avtor v zaključku izpostavi sam, zanima z vidika njene »vmesnosti« (čeprav se pri tem nanaša na vmesnost dramske pisave med besedno in gledališko umetnostjo, se vmesnost, predvsem stilistična, vseskozi kaže kot njena ključna komponenta). Ker prehajanje meja najprej predvideva soobstajanje ali sopostavitev več različnih tipov vsebin, načinov reprezentacij vsebine skozi formo, stilističnih potez ali besedilnih form, Toporišič uvede koncept teksta kot rizoma, pri katerem je dialog »zgolj eden od mogočih dramskih diskurzov« (105). Tudi samo besedilo se v gledališču vpenja v »rizomsko strukturo« (106), katere del so lahko raznovrstni kulturni teksti ter mediji, povezave med njimi pa so »podobno kot v rizomu – heterogene, prav tako kot strategije (ne več) dramskega pisanja« (106). Besedilo, ki postaja hipertekst, »se odpre v drugo besedilo in tako naprej v neskončno verigo« (prav tam), besedilnost za gledališče pa postaja podobna rizomu, za katerega sta značilni polifonija in intertekstualnost (Kristeva).

Oddaljevanje od reprezentacijskega, strogo mimetičnega modela gledališča predvideva oziroma je pogojeno z izjavljanjem novega tipa jezika drame. Slednje Toporišič beleži prek večjega števila avtorjev v drugem delu knjige (Matjaž Zupančič, Gregor Strniša, Ivo Svetina, Simona Semenič ...), med drugim pri Jesihu, pri katerem zaznava avtonomizacijo jezika, ki ga sestavlja »polifonični diskurz govornih ploskev«

(126), ki obenem predvideva ukinitev aristotelovskega tipa junaka, dramske zgodbe in freytagovske dramaturgije. Jezik tako postavi za »protagonista svoje drame« (131). V luči tega, da dramatiko in gledališče na prehodu iz 20. v 21. stoletje zaznamuje vrnitev k »verbalnemu« tipu gledališča (Élisabeth Angel-Perez predlaga pojem »In Yer Ear«), kot njegovo skrajnost pa besedilnost v *verbatim* slogu, se kaže točnost Toporišičeve trditve – za katero sicer pripomni, da se morda sliši nenavadno – in sicer, da je Jesihova vloga »pri dekonstrukciji tako imenovanega literarnega oziroma dramskega gledališča ter udejanjanju performativnega obrata« (126) še nezadostno raziskana. Poseben tip avtonomizacije jezika avtor beleži tudi pri pesnici, dramatičarki in dramaturginji Urši Majcen, ki s ponavljanji »proizvede poseben odmik od reprezentacije in dramskosti« (163), prav tako pa to dosega s podobno delitvijo dialoga kot Maeterlinck, in sicer na dialog prve in druge stopnje, pri čemer se »dialog velikokrat spusti pod površje« (164), kar Toporišič poimenuje »pred- ali za-dialog« (prav tam), značilen za logodrame (Pavis). Z dramsko strukturo, ki se »odmika od dramskega k lirskemu ter se namenoma odreka kavzalni logiki zgodbe in razvidnemu dramskemu značaju« (165), ter z »dekonstrukcijo nasprotja med reprezentacijo in prezentacijo« Toporišič prepozna Majcen kot značilno postmimetično.

Poglavje, ki ga je prav tako vredno izpostaviti in s katerim Toporišič tke »nove teritorije drame« (189), je prav zadnje poglavje »Pomilenijska (post)dramska pisava od Žanine Mirčevske do Katarine Morano«, v katerem avtor artikulira in s tem zgodovini pomilenijske, pravzaprav sočasno nastajajoče dramske premene aktivnih avtoric Žanine Mirčevske, Simone Semenič, Simone Hamer, Jere Ivanc, Varje Hrvatin, Katje Gorečan, Katarine Morano, Ele Božič ter Nine Kuclar Stiković. Pomilenij definira kot čas »po postdramskem« (169) in s tem potrdi zastavljeno tezo, da tako kot 20. tudi 21. stoletje, čeprav se je že docela oddaljilo od absolutnosti v dramski formi, išče nove principe dramskosti, besedilnosti, rapsodičnosti in teatralnosti ter še vedno posega po novih estetskih revolucijah, ki so jim pot utirale prav »mikrorevolucije« 20. stoletja, ki so se sicer v večini izkazale za utopične, a vendarle niso ostale tudi brez posledic. Kot dve večji usmeritvi, ki sta se izrazili v pomileniju in ki ju lahko razumemo kot »dediščini postdramskega gledališča« (169), opredeli t. i. »odrsko pisavo« (Tackels), ki »pojmu pisave (a ne izključno tekstualne) vrne osrednje mesto v ustvarjalnem procesu« (169), ter »neodramsko gledališče« (169). Katjo Gorečan in Katarino Morano obravnava z vidika konstrukcije dramskega jezika, ki je pri Gorečan »polifonski« (171), zajema »simbiozo govornih ploskev« ter »izrazito lirizirano dramsko govorico« (172), medtem ko pri Morano prepozna popolnoma drugačno, nepoetično, skorajda dokumentarno oziroma *verbatim* dramsko govorico v (hiper) naturalističnem slogu. Semenič obravnava z vidika »posebne oblike rapsodične prisotnosti« (177), v čemer Toporišič ne vidi zgolj mehanizma preigravanja sebe kot osebe in sebe kot lika, temveč kot postopek »spodkopavanja statusa dramatika« (178), ki s tem »problematizira tudi status gledalca in gledališča« (178) ter (post)

mimetične (re)prezentacije. Avtorice Varjo Hrvatini, Elo Božič in Nino Kuclar Stiković uvrsti v generacijo, »ki izhaja iz logike medmrežja in digitalnih tekstualnih praks« (179), med katerimi »najbolj radikalno s perceptivnimi taktikami« operira Hrvatini, ki iz logike medmrežja črpa na raven same dramaturške strukture, Božič na ravni vsebine, referenčnega korpusa (spremljamo vsakdanjik slovenske youtuberke) ter jezika, ki s pogovorno izpisanimi dialogi ter transkripcijami youtube videoposnetkov uvaja »dramaturgijo branja interneta« (182) z »dokumentaristično rabo citatov in predelanih citatov hiperteksta« (prav tam). Podobno citatnost pa prepoznava tudi pri Kuclar Stiković ter njenem »hibridno zasnovanem ready-made« (182) besedilu *deklici* (2022), ki ga opredeli kot »montažo faction in fiction« (183) s postbrechtovskim učinkovanjem. Čeprav so podpoglavja, v katerih se Toporišič posveti omenjenim avtoricam, glede na predhodna poglavja v knjigi razmeroma krajša in bolj strnjena, vseeno poantirano poimenujejo postopke avtoric in jih s tem potrjujejo v smeri pomena, kot ga za slovensko dramatiko izkazujejo predhodno obravnavani avtorji in avtorice, ki so že del »kanona« slovenske dramatike.

»Nova drama« (Lukan, nav. po Toporišič 184) proizvaja specifičen tip gledališkosti, ki besedilne postopke vpenja med konstrukcijo in dekonstrukcijo, a obenem nakazuje tudi na »preizpraševanje osrednjega mesta teksta« znotraj gledališke ekonomije. Tako lahko spremljamo premik od dramskih pisav 20. stoletja k »odrskim pisavam« pomilenija. Tudi prvi desetletji 21. stoletja še vedno na nek način zaznamuje razdvojenost med »uničiti staro« in »ustvariti novo«, včasih se zdi, da to velja celo do mere popolnega samopredruženja, ne le vsebine in forme, pač pa tudi vloge in pomena. A kot v zaključku k zadnjemu poglavju zapiše Toporišič, iskanje nove teatralnosti in spremembe znotraj gledališkouprizoritvene ekonomije »ne zmanjšujejo moči sodobne drame oziroma dramskih avtoric in avtorjev« (185). Besedilo resda ostaja »enačba, ki jo je potrebno razrešiti z odrom« (Tackels, nav. po Toporišič 185), vendar pa se gledališča samega brez avtorjev in avtoric »ne da misliti ali zamisliti« (prav tam).

Prekinitve s tradicijo: med inovacijami in presežki

Jakob Ribič, vid.jakob@gmail.com

Barbara Orel: *Prekinitve s tradicijo v slovenskih uprizoritvenih umetnostih 1966–2006*, Založba Univerze v Ljubljani, 2023

Glede na to, da je pred nami razprava, ki bi jo lahko, strogo rečeno, umestili na področje slovenskega gledališkega zgodovinopisja, saj v zamejenem obdobju (1966–2006) opravlja natančen zgodovinski popis in analizo eksperimentalnih scenskih praks na Slovenskem, naj mi bo dovoljeno začeti s splošnim, preden preidem na konkretno. Zdi se mi namreč, da zgodovinopisje nikoli ni preprosto in ideološko neproblematično opisovanje »preteklosti, kakršna je domnevno bila«, pač pa, nasprotno, takšno preteklost pogosto sploh šele vzpostavlja in oblikuje ter tako o njej ustvarja svojo podobo. Morda to še toliko bolj velja za zgodovino tako krhkega in občutljivega gradiva, kot so scenske prakse, ki so po svoji nujnosti vselej izpostavljene minljivosti in spremenljivosti. Poleg tega jih pogosto ni mogoče zajeti drugače kot s pomočjo arhivskih posnetkov, ki pa so nujno nezadostni, saj je z njimi gledališki dogodek že posredovan v nekem drugem mediju in zato drugačen od tega, kar naj bi pravzaprav bil. Še pogosteje teh posnetkov sploh ni na voljo in tedaj se je treba zadovoljiti s čim še bolj nezanesljivim in nejasnim, kot so npr. zapisi iz dnevnega časopisja, kritike in recenzije iz strokovne publicistike, posamezne fotografije, subjektivna pričevanja ali pa celo samo lastni spomin. Med njimi je seveda marsikaj že izgubljenega, celo pozabljenega ali vsaj skritega, tako da gre lahko nazadnje skupaj z njimi v pozabo tudi dogodek sam. Pisanje zgodovine gledališča tako v veliki meri prav zares prinaša svežo rekonstrukcijo preteklosti, ta pa lahko poteka na vsaj tri različne načine. Tako gre lahko po eni strani za afirmiranje obstoječe in ustaljene podobe preteklosti, za utrjevanje mitov, ki jo tvorijo, in potrjevanje tradicije, ki iz nje izhaja. S pomočjo Walterja Benjamina bi lahko rekli, da gre v tem primeru za *vživljanje* zgodovinopisca v zmagovalca posamezne dobe (prim. Benjamin 218), kar pomeni, da takšno vzpostavljanje zgodovine utemeljuje, pogloblja in legitimira obstoječe režime oblasti. Po drugi strani zgodovinopisje lahko predstavlja tudi kritičen vstop v takšno podobo preteklosti ali nemara celo kar obračun z njo, omogoča torej ponovni in ocenjujoči premislek o njenih konstitutivnih mitih, s čimer bi se preteklost lahko vzpostavilo na novo in nanjo pogledalo z drugačne perspektive. Nazadnje pa se zgodovinopisje

lahko ogne tako prvemu kot drugemu ter namesto tega skuša odkriti vse tiste prezrte in spregledane točke zgodovine, slepe pege, ki so ostale pozabljene, bile v nekaterih primerih celo povsem izbrisane ali pa vsaj odrinjene na rob.

Mislim, da bi lahko razpravo Barbare Orel z naslovom *Prekinitve s tradicijo v slovenskih uprizoritvenih umetnostih 1966–2006* umestili nekje med drugo in tretjo točko. Tako gre po eni strani – in v prvi vrsti – za odkrivanje tistih dogodkov, avtorjev in skupin, ki so bili v procesih zgodovinenja prezrti. Deloma bi to veljalo za sleherni popis zgodovine slovenskega gledališča, kolikor drži v uvodu knjige zastavljena ugotovitev, da slovenska teatrologija s takšno zgodovino, »ki bi pozitivistično predstavila kronologijo dogajanja v institucionalnih gledališčih in zunaj njih« (16), sploh še ne razpolaga. Toliko bolj pa to zagotovo velja za tisto raziskovalno področje, ki si ga je za temo izbrala Barbara Orel. V svojem delu se namreč ukvarja s praksami, ki so, kot izpostavi že v naslovu, dosledno prekinjale s *tradicijo*, torej načrtno izstopale iz osrednjega toka in se kot take odvijale nekje na robu širše vidnosti. Zdi se, da to slednje drži še posebej za prakse iz obdobja pred devetdesetimi leti, torej iz časa, ko so jih po eni strani »varuhi režima« razumeli kot »izzivalno umetnost oziroma politično gledališče, ki mu je treba določiti zgornjo mejo tolerance« (22), po drugi strani pa same tudi še niso imele svoje matične periodične publikacije, ki bi jih redno spremljala in reflektirala. Prva in nemara celo najpomembnejša epistemološka vrednost pričujoče razprave je tako morda prav potrepljivo in poglobljeno odkrivanje zastrtih in spregledanih poglavij slovenske gledališke zgodovine. S tem, ko se razprava osredotoča na kartiranje in analiziranje inovativnih praks, ki so se odvrčale od tradicije in konvencij dramskega gledališča, torej od tradicionalnih načinov estetike in mimetičnega načina predstavljanja, pa poleg tega, da slovensko gledališko zgodovino vzpostavlja na novo in jo s tem pravzaprav tudi ohranja, kaže še na dvoje. Prvič, na to, kako zelo široko, resnično inspirativno in bogato je polje scenskih praks, kaj vse lahko vključuje in koliko raznolikih projektov se vanj lahko vpisuje. Za projekte, ki jih avtorica analizira, je značilno tako prehajanje meja med umetnostjo in življenjem kot interdisciplinarni preplet z znanostjo, mediji, tehnologijami in drugimi umetnostmi, kar izdatno širi in prestrukturira celotno področje gledališča. Tudi zato Barbara Orel vztraja pri tem, da se za tovrstne prakse uporablja izraz *scenske* (ne pa uprizoritvene, odrske, izvajalske ...) *umetnosti* in svoji terminološki odločitvi posveti samostojno poglavje. Po drugi strani pa knjiga kaže na to, kako zelo bogata, pestra in dinamična je tudi sama zgodovina slovenskega gledališča. Tako morda prav poseben bralski užitek izhaja iz tega, da zgolj nekaj strani loči popis tako raznolikih praks, kot so bile denimo na metodi meditacije utemeljena skupina Tomaža Kralja, uprizoritve prvih feminističnih gledaliških skupin, kakršni sta bili Podjetje za proizvodnjo fikcije in Linije sile, ali pa v stratosferi nad Moskvo opravljene eksperimenti postgravitacijskega gledališča Dragana Živadinova. Pred nami se torej vzpostavlja živahna zgodovina slovenskega gledališkega ustvarjanja, ki stalno preiskuje meje gledališkega in se ne

vzpostavlja samo v najširšem polju scenskih praks, pač pa slednjega pogumno in vztrajno razširja ter na novo preverja in reflektira.

Toda tudi znotraj takšne »krhke« in pogosto spregledane zgodovine zunajinstitucionalnih scenskih umetnosti obstajajo pomembne hierarhije in razlike v vidnosti. Navsezadnje na to napotujejo že izbrane letnice, s katerimi avtorica vzpostavlja tako zunanjo (1966 in 2006) kot tudi notranjo (1986) strukturo svoje razprave. Tu mislim na tri temeljne dogodke, ki predstavljajo pravi prelom in preobrat v naši gledališki zgodovini, namreč na prvi hepening skupine OHO in kasnejše delovanje tega gibanja ter na uprizoritvi *Pupilija, papa Pupilo pa Pupilčki* (skupaj z njeno kasnejšo rekonstrukcijo) in *Krst pod Triglavom*. Bržkone gre za tri v zadnjih desetletjih podrobno raziskane, pogosto teoretizirane in nikakor ne prezrte dogodke. Tudi zato mislim, da avtorica ne išče zgolj slepih točk slovenske gledališke zgodovine in ne brska le po zapostavljenih ali pa nemara celo kar pozabljenih trenutkih znotraj nje, temveč hkrati tudi kritično premisli obstoječo in uveljavljeno podobo naše preteklosti. Oziroma z njenimi besedami: razprava se sooča z dvema izhodiščnima problemoma, s »pičlo bero preglednih študij in iskanjem gradiv po zasebnih arhivih umetnikov po eni strani ter izpostavljenimi stvaritvami, ki so skorajda prerasle v mit« (25) po drugi. Toda to nikakor ne pomeni, da avtorica popolnoma prevrednoti nekatere ključne dogodke znotraj zgodovine slovenskih scenskih umetnosti. Pač pa gre morda samo za to, da jih umesti v širši zgodovinski kontekst in jih pokaže kot točko v bogatem, prepletenem in mnogokrat popolnoma protislovnem razvoju neke specifične zgodovine, s tem pa nanje omogoči pogled z drugačne perspektive. »Miti« iz naše preteklosti tako postanejo zgodovinski pojavi ali, rečeno drugače, poslej so vzpostavljeni kot historični odzivi tako na sočasno politično in družbeno dogajanje kot na notranji razvoj neke konkretne gledališke situacije.

Prej sem omenil, da po mnenju Barbare Orel manjka »integralna zgodovina« slovenskih scenskih umetnosti. Toda to seveda ne pomeni, da o marsikaterih poglavjih te zgodovine še niso bile napisane številne razprave. Prav nasprotno, kot kaže avtoričin bogati referenčni material, so bili nekateri pojavi že zelo natančno in temeljito obdelani in popisani. Težava je tako morda samo v tem, da so te razprave običajno ostale razpršene po številnih znanstvenih publikacijah, različnih monografijah ali zbornikih, hkrati pa so – tudi zato – posamezne avtorje, skupine in njihova dela obravnavale kot samostojne pojave. S tem ko jih avtorica, nasprotno, zbere na enem mestu in jih tako sopostavi znotraj širšega (čeprav ne celotnega, ampak »zgolj« 40-letnega) zgodovinskega loka, pokaže na to, da ti pojavi niso nastajali v praznem prostoru, in namesto tega izpostavi temeljno *dialektičnost* njihovega razvoja. Ta je bil le redko linearen in teleološki. Takšno linijo bi bilo nemara mogoče zaslediti v zlagoma vse celovitejši uporabi novih tehnologij – denimo od *Pupilije*, ki se je začela s, kot se danes zdi, preprostim ogledom televizijskega dnevnika v živo, prek

pionirskih raziskovanj video jezika Mihe Vipotnika, recimo v delu *Videogram 4*, do gledališča v sodobni informacijski družbi, ki se, kot npr. v projektu *Makrolab* Marka Peljhana, izjemno kompleksno razprostira po »nevidnem teritoriju signalov oziroma prostoru podatkov, razširjenem po nevidnih informacijskih mrežah vsepovsod okrog nas« (158). Kljub temu je zgodovinski razvoj pogosteje potekal v obliki prelomov in preobratov, torej prav zares – *prekinitve s tradicijami* in vzpostavljenimi trendi. Značilno je denimo opažanje, da se konec sedemdesetih in nato v osemdesetih letih pojavi nova generacija ustvarjalcev, ki so se ji v času po slikovnem obratu in ob zavesti o množičnih medijih in pop kulturi v novonastajajoči potrošniški družbi in družbi spektakla »ideje o resničnosti, pristnosti in avtentičnosti, ki so pripadale 'revnemu gledališču', zdele preživete in celo naivne« (94). Ustvarjalce, ki so izšli iz hipijevske kulture, je tako zamenjala nova »medijska generacija« (110). Nemara najbolj zanimivo pa je razvoj scenskih umetnosti spremljati takrat, ko ne gre niti za nadaljevanje z vzpostavljenimi zgodovinskimi linijami niti za prelom z njimi, pač pa – v nekakšnem protislovnem spoju – za eno in drugo hkrati. Tako npr. avtorica opazuje, da se je gledališče v osemdesetih letih uveljavilo kot prostor neposredne subverzivne kritike in upora proti represivnim družbenim mehanizmom, nasprotno pa so se v devetdesetih letih »protagonisti zunajinstitucionalne gledališke produkcije – z besedami Aleša Erjavca povedano – umaknili v artistično izolacijo od politike« (136), zato je po letu 1991 »opaziti izrazit upad reflektiranja aktualnih političnih razmer tako v repertoarnih gledališčih kakor tudi zunaj njih« (prav tam). Toda skupaj s tem domnevnim preobratom Orel v številnih uprizoritvah – in celo v posameznih avtorskih poetikah – vendarle opazuje tudi nadaljevanje specifičnega jezika odra, ki je v obliki gledališča podobno zaznamovalo prav osemdeseta leta. Natanko tu, mislim, dialektika nastopi v pravem pomenu besede, gledališki razvoj pa se ne pokaže v preprosti sukcesivnosti, še manj v izoliranosti od prehodnega in sočasnega dogajanja, pač pa v tesnem prepletu in navezavah, preobratih in nadaljevanjih, torej prav zares v dinamičnem, živahnem in mestoma protislovnem toku sprememb. Menim, da je tako druga pomembna epistemološka vrednost pričujoče razprave prav v tem, da vzpostavlja takšno kompleksno zgodovinsko ozadje in da tako opozori na zgodovinski razvoj kot na kontradiktoren proces, kar omogoča bistveno bolj poglobljen uvid v posamezne, tudi nekatere »mitizirane«, pojave naše gledališke zgodovine.

Hkrati s tem – in prav skozi to –, da zgodovinopisje vzpostavlja svežo podobo preteklosti, bistveno prispeva tudi k formiranju tistega miselnega okvirja, znotraj katerega dojemamo in se lahko opredeljujemo do svoje sedanosti. V tem prepoznavam tretji pomembni prispevek pričujoče razprave. Čeprav namreč avtorica svoje raziskovalno obdobje časovno zameji in se ustavi pri letu 2006 – nekaj uprizoritev sicer omeni tudi po tej letnici –, to še ne pomeni, da njena razprava ni relevantna tudi za premisleke o sodobnih gledaliških pojavih. Prav nasprotno, izkaže se, da je marsikaj od tistega, kar zaznamuje današnje odre, globoko zasidrano v tradicijo iz preteklosti. Naj tu navedem

le tri takšne primere. Že pred skoraj desetletjem sta prav na straneh pričujoče revije Maja Šorli in Zala Dobovšek vpeljali izraz »snovalno gledališče« (iz angleškega pojma »devised theatre«). Do danes se je izraz že povsem uveljavil, tako da po splošnem prepričanju opisuje razširjeni metodološki princip dela v sodobnem gledališču. Toda kot sta v svojem prispevku opozorili že avtorici sami, gre le za »svež termin«, ki pa opisuje »uveljavljeno prakso« (prim. Šorli in Dobovšek 14), pri čemer sta nekaj pomembnih zgledov našli tudi v slovenski gledališki zgodovini (sami sta omenili gibanje OHO, Daliborja Borija Zupančiča, Nomenklaturu, Gledališče Pupilije Ferkeverk, 441/442/443, LKB – Literarni klub Branik ter nekatere predstave eksperimentalnih gledališč Pekarna in Glej). Barbara Orel s svojo razpravo omogoča podroben pregled prav teh skupin in tako bralcu ponuja analizo nekaterih njihovih glavnih značilnosti: od postopne reateatralizacije in obrata od literarnega gledališča do vpeljevanja umetniško bolj demokratičnih načinov dela ter rušenja ustaljenih gledaliških hierarhij. Na ta način sodobne gledališke pojave vzpostavlja kot, če že ne sledilce, pa vsaj posredne dediče tradicije, ki se je postopoma vzpostavljala od druge polovice šestdesetih let. Nemara nekaj podobnega velja za pojav tako imenovanih avtorskih projektov, za katere se sicer zdi, da v pomembni meri zastopajo današnjo gledališko produkcijo, so pa bili, kot meni in utemeljuje Barbara Orel, v veliki meri prisotni že v obdobju 1986–1999. To bi lahko navsezadnje trdili tudi za bralne uprizoritve, ki so jih kot samostojen in polnokrven uprizoritveni format vzpostavili člani skupine PreGlej, še danes pa se zdi, da gre za prevladujoči način uprizarjanja sodobnih dramskih besedil mlajše generacije avtorjev in avtoric. Toda predhodnike takšnega načina uprizarjanja je mogoče najti že v eksperimentalnih gledaliških praksah šestdesetih in sedemdesetih let, zlasti v dogodkih skupin pesnikov 441/442/443, LKB in Nomenklatura pa tudi v nastopih pisateljev, ki so svoja literarna dela predstavljali v Pekarni. Avtorica tako omeni, opiše in analizira mnoge inspirativne projekte različnih avtorjev ali skupin, ki poleg tega, da kažejo na pestro preteklo ustvarjanje, na novo kontekstualizirajo tudi eksperimentiranje v sodobnem polju scenskih umetnosti.

Rečeno pod črto: razprava Barbare Orel odkriva mnoge prezrte točke slovenske gledališke zgodovine in tako vzpostavlja nov pogled na našo preteklost. Hkrati obravnavane gledališke pojave umešča v zgodovinski kontekst in ga snuje kot tesno prepleten proces, s čimer kaže na pestro in dinamično preteklo dogajanje ter hkrati omogoča drugačno obravnavo nekaterih, dobro poznanih poglavij iz minule zgodovine. Navsezadnje pa s tem, ko oblikuje svež pogled na preteklost, vzpostavlja tudi drugačen perceptivni in interpretativni okvir, znotraj katerega je posredovana naša sodobnost in na podlagi katerega se do nje danes tudi opredeljujemo. Naracija, ki jo pri tem zavzame, se zdi jasno in logično strukturirana. Dosledno se namreč ukvarja le s tistimi gledališkimi pojavi, ki jih kot eksperimentalne opredeljuje, prvič, na podlagi odvrčanja od tradicije in konvencij dramskega gledališča in, drugič, na osnovi zavzemanja svobodomiselne, liberalne in uporniške države, nerazdružljivo povezane z

oblikovanjem novih življenjskih slogov in ustvarjanjem novih okolij bivanja, čutenja in izkustva (prim. 11). Pri tem obravnavane primere navzven uokviri z letnico prvega hepeninga skupine OHO na eni¹ ter z rekonstrukcijo *Pupilije* na drugi strani, navznoter pa se razprava na dva dela prelomi z letnico 1986, ki jo zaznamuje uprizoritev *Krsta pod Triglavom*. Ta delitev se zdi upravičena in točna, ne samo zato, ker skupaj s *Krstom* v polju slovenskih scenskih umetnosti pride do pomembnega estetskega preobrata, pač pa tudi zato, ker se natanko v tem obdobju pričnejo odvijati tudi širši družbeni premiki. Kapitalistični realizem, s katerim Mark Fisher opisuje sodobno stanje duha in določujočo atmosfero našega časa, se prične po njegovi oceni vzpostavljati prav od sredine osemdesetih let (prim. Fisher 17). Prav zato je morda škoda, da se avtorica ni še podrobneje posvetila vprašanju, kaj sprememba družbenega in ideološkega okvirja pomeni tudi za samo ustvarjanje umetnosti, še posebej tiste, ki nastaja zunaj institucij. To seveda ne pomeni, da je ta problem ostal prezrt v celoti. Navsezadnje je novim produkcijskim modelom, ki se vzpostavijo od devetdesetih let, namenjeno celotno poglavje. Prav tako avtorica tudi natančno opiše spremembo v artikuliranju kritične in uporniške držbe, ki s pojavom kapitalizma in, konec koncev, tudi interneta za svojega nasprotnika nima več odkritega in neposrednega represivnega političnega aparata, pač pa pogosto nevidne in nejasne režime moči. Nanje se, kot gre razumeti, umetniki poslej odzivajo predvsem s »taktikami majhnega odpora«. Toda ob tem bi bilo zanimivo premisliti tudi, kako se spremeni samo okolje, v katerem umetnost nastaja, kakšni so od devetdesetih let novi pogoji umetnikovega dela, zlasti v primerih, ko slednje ne poteka v stabilnejših institucionalnih prostorih, hkrati pa tudi, kako se spremenijo nekateri temeljni pojmi, ki oblikujejo naše razumevanje »eksperimenta« in »alternative«.

V knjigi je nekaj tovrstnih sprememb sicer mogoče zaznati vsaj implicitno. Zanimive so tako, denimo, terminološke premene, ki jih avtorica opaža pri poimenovanju eksperimentalnih praks. Tako uvodoma opisuje, da sta se v sedemdesetih in osemdesetih letih kot prevladujoči oznaki uveljavili eksperimentalno oziroma alternativno gledališče, da pa ju je nato v devetdesetih letih zamenjalo poimenovanje zunajinstitucionalna gledališka produkcija in po letu 2000 produkcija nevladnega sektorja. V tem gre morda bežno zaznati postopen premik poudarka z vsebinskih in formalnih prelomov s tradicijo (eksperiment, alternativa) k produkcijskim pogojem dela (nevladno, zunajinstitucionalno), ki danes nemara postajajo tista razlikovalna lastnost, ki bistveno določa ustvarjanje v nevladnem sektorju. Navsezadnje je, kot ugotavlja Bojana Kunst, delo v sodobni, zlasti neinstitucionalni umetnosti temeljno opredeljeno prav z značilnostmi, kot so prekarnost, mobilnost, fleksibilnost, nestabilnost, projektnost itn., prav tako je opaziti težnjo k postopnemu stapljanju

¹ Verjetno se avtorica pri tem vsaj deloma navezuje tudi na po tematiki sorodno monografijo *Rob v središču*, ki jo je pred leti objavil Primož Jesenko in v kateri je opravil raziskavo izbranih poglavij o slovenskem eksperimentalnem gledališču med letoma 1955 in 1967. Ker torej, v grobem, Jesenko konča tam, kjer Orel začne, bi se nemara kot produktivno utegnilo izkazati, če bi obe knjigi brali skupaj, drugo za drugo.

zasebnega in poklicnega življenja. Danes se zato umetnik zdi idealni tip delavca v kapitalizmu, premišljevanje o povezavah med umetnostjo in kapitalizmom pa nujno in ključno. Tematiziranje lastnih pogojev dela tako vse pogosteje postaja tudi vsebina nekaterih sodobnih gledaliških praks. Podobno družbeno premeno bi nemara lahko opazili tudi v avtoričini spremembi narativne linije; v drugem delu, ki se časovno odvija v postopoma vse bolj individualiziranem kapitalističnem svetu, se namreč izrazito posveti avtorskim poetikam. Če je v prvem delu primarno raziskovala posamezne gledališke pojave in jih šele nato navezovala na delovanje posameznih umetnikov in – pretežno – umetniških skupin, tako da je ob hepeningu denimo razpravljala o skupini OHO, ob odrskih raziskavah literature pa med drugim o 441/442/443, Gledališču Pupilije Ferkeverk, Senzualnem teatralnem gledališču itn., v drugem delu zdaj pretežno izhaja iz avtorjev in šele nato gledališke pojme cepi na njihovo individualno estetiko. Dovolj je recimo pogled na poimenovanja nekaterih poglavij, ki predstavljajo glavnino tega dela knjige: če se denimo v prvem delu še imenujejo »Hepeningi«, »Ritualne oblike gledališča« ali »Multimedijsko gledališče«, v drugem delu zdaj srečujemo takšne naslove, kot so »Estetika realnega v režiji Matjaža Bergerja«, »Gledališče kot aparat za upravljanje gledalčeve pozornosti v režiji Emila Hrvatina/Janeza Janše«, »Raziskave teatralnosti v režiji Bojana Jablanovca« itd. Nedvomno je izbor teh ustvarjalcev utemeljen in upravičen, prav tako je možno, da takšna narativna taktika zgolj odraža spremembe, do katerih je prišlo v širšem gledališkem polju, škoda pa je, da za takšno spremembo niso podani natančneje reflektirani strukturni razlogi.

Še eno takšno vprašanje, ki deloma ostaja neodgovorjeno in odprto, je povezano s tem, kaj sploh še je alternativa v današnjem svetu. Zanimivo je, da si avtorica ta problem zelo natančno postavi ob koncu prvega dela svoje razprave, torej ob obravnavanju dogodkov iz sredine osemdesetih let, ko je Cankarjev dom, ta osrednja institucija slovenske kulture, svoj prostor zlagoma pričel odpirati marginalnim umetnostim in subkulturnim družbenim praksam. Tako se Barbara Orel na tem mestu sprašuje, »kako ohraniti in vzdrževati identiteto alternativnega, če ne nagovarja več s strukturnega mesta marginalnega, saj je razlika med centrom in margino načeloma razveljavljena« (122, 123). To se mi zdi izjemno pomembno vprašanje prav za naš čas, v katerem velja, da ima kapitalizem izjemno absorpcijsko sposobnost, zaradi česar je zmožen nadvse učinkovito inhibirati ter v tržno blago spreminjati sleherno subverzivno in kritično gesto. Fisher navsezadnje neposredno trdi, da »[a]lternativno in neodvisno ne označujeta nečesa, kar je zunaj večinske kulture, temveč sta zgolj sloga – celo prevladujoča sloga – znotraj večinske kulture« ter da »vzpostavljanje alternativnih ali neodvisnih kulturnih con, kjer se v nedogled ponavljajo stare geste upora in izpodbijanja« (18), ne prinaša ničesar novega. Rečeno drugače, zdi se, da je treba to, kar v sodobnem svetu predstavlja »alternativno« in »neodvisno«, artikulirati drugače, saj je kapitalizem pomembno strukturiran prav okrog domnevno antikapitalističnega jedra.

Kljub temu bi bilo nemara mogoče trditi, da ukvarjanje s tovrstnimi problemi presega okvir omenjene raziskave. Namesto tega namreč avtorica pred nami razgrinja izjemno natančno, globoko preiščeno in z napornim raziskovalnim delom obogateno kronologijo slovenske eksperimentalne scenske umetnosti. Njeno delo je prodorno zaradi svoje vsebine in hkrati prijetno zaradi sloga in načina, kako je ta vsebina posredovana. Poleg tega vse skupaj spremlja previdna in koncizna uporaba – ter tudi razlaga – terminoloških pojmov. Zaradi vsega omenjenega bi bilo, kot se mi zdi, upravičeno zaključiti z ugotovitvijo, da knjiga predstavlja vznemirljiv, uspešen in predvsem izjemno pomemben prispevek k slovenski teatrologiji.

Benjamin, Walter. *Izbrani spisi*. Studia humanitatis, 1998.

Fisher, Mark. *Kapitalistični realizem: ali ni alternative?* Prev. Pika Golob in Nina Hlebec, Maska, 2021.

Jesenko, Primož. *Rob v središču: izbrana poglavja o eksperimentalnem gledališču v Sloveniji 1955–1967*. Slovenski gledališki inštitut, 2015.

Kunst, Bojana. *Umetnik na delu: bližina umetnosti in kapitalizma*. Maska, 2012.

Šorli, Maja, in Zala Dobovšek. »Kralj Ubu – šok snovalnega gledališča v nacionalni instituciji.« *Amfiteater*, letn. 4, št. 2, 2016, str. 14–35.

Stanje vzhodnoevropske režije

Nik Žnidaršič, nikznidarsic5@gmail.com

Kalina Stefanova in Marvin Carlson (ur.): *20 Ground-Breaking Directors of Eastern Europe: 30 Years after the Fall of the Iron Curtain*, Palgrave Macmillan, 2021

Knjiga *20 prelomnih gledaliških režiserjev Vzhodne Evrope* s podnaslovom *30 let po padcu železne zavese* iz leta 2021 združuje dvajset esejev o dvajsetih različnih gledaliških režiserjih iz Vzhodne Evrope in dva skupna intervjuja z njimi: »Poskus izrisa umetniškega družinskega drevesa« in »Kaj je danes na kocki«, v katerih so odgovorili na vprašanja o preteklosti (kdo je nanje vplival, iz česa črpajo pri svojem delu) in prihodnosti (kakšna je prihodnost gledališča).

Kaj obsega Vzhodna Evropa (leta 1967 so jo v reviji *Tulane Drama Review* definirali kot »Sovjetska zveza, Poljska, Češkoslovaška, Madžarska, Romunija, Bolgarija, Vzhodna Nemčija in Jugoslavija« (Popkin 23)) in zakaj je za omenjene režiserje padec železne zavese pomemben, v knjigi ni pojasnjeno ali problematizirano, se pa večkrat med vrsticami pojavi namigovanje, da je ravno prehod iz enega sistema v drugega ter odpiranje mej, ki mu je sledilo, ključno za razvoj njihovih praks. Urednika Kalina Stefanova in Marvin Carlson tega nikjer ne začrtata in nikjer ne opišeta procesa nastanka knjige – kako so izbrali te režiserje ali kako so izbrali pisce, ki naj bi pisali o režiserjih iz svojih držav. S tem ne želim namigniti, da kateri od režiserjev v knjigo ne sodi, kvečjemu problematizirati samoumevnost ustvarjanja specifičnega gledališkega kanona, ki ga pomagajo graditi ravno knjige, kot je ta. V uvodu Stefanova sentimentalno opisuje prizore, različne pristope in principe, ki so jih režiserji, predstavljeni v knjigi, ubrali pri uprizoritvah *Hamleta*. S tem poskuša na nenavaden (in na trenutke nejasen) način poudariti moč in inovativnost gledališča Vzhodne Evrope. S tem ne bi bilo nič narobe, če celotna knjiga ne bi delovala kot predstavitev tega, kakšna umetnost lahko (v smislu zmožnosti, sposobnosti) nastaja v Vzhodni Evropi, da se lahko primerja z Zahodno Evropo, čeprav ima manj denarja in so provokativni, politično angažirani avtorji v njej pogosto cenzurirani. Tudi to je eno od vprašanj, ki se ob branju knjige ves čas poraja, hkrati pa v večini člankov ni zares tematizirano. Jasneje ga mdr. izpostavi Gabriela Schuller v članku o Árpádu Schillingu.

Marvin Carlson v svojem uvodniku poudarja, da gledališča Vzhodne Evrope do šestdesetih let prejšnjega stoletja gledališki teoretiki in zgodovinarji v Zahodni Evropi in Ameriki v resnici niso spremljali. V šestdesetih letih pa se je zanimanje prebudilo, ker so »režiserji kot Grotowski, Kantor, Ciulei in Svoboda ter dramatik kot Mrożek, Havel, Różewicz in Kohout na mednarodni gledališki sceni postali mnogo bolj znani« (Stefanova in Carlson xxi). Poudarja, da so v *The Tulane Drama Review* (zdaj *The Drama Review*) spomladi 1967 objavili že zgoraj citirano številko, posvečeno gledališču Vzhodne Evrope, in da je pregledni prispevek Henry Popkin začel: »V tem trenutku je gledališče Vzhodne Evrope najbolj zanimivo na celem svetu« (Popkin 23). Preostali članki so bili posvečeni Mrožku, Grotowskemu, Różewiczu, poljski dramatik, sovjetskemu gledališču, dva prispevka Havlu, madžarskemu gledališču, Jan Kott in Boleslaw Taborski pa sta prispevala članek »Molière, naš sodobnik«. Carlson v svojem uvodniku nadaljuje, da je knjiga posvečena režiserjem in ne dramatikom, ker lahko v zadnji polovici stoletja opazimo, da so bolj izpostavljena imena režiserjev in ne dramatikov, kot je bilo prej, tudi v omenjeni številki revije *The Tulane Drama Review*. Gre za režiserje, »ki so ustvarili najbolj inovativne in nepozabne gledališke izkušnje v nedavnem gledališkem spominu« (Stefanova in Carlson xxii).

Ključno vprašanje pri branju knjige je torej vprašanje njenega nabora in namena. Zdi se, kot da želi bolj zahodnemu bralstvu (meje so se danes premaknile, Slovenija se že vrsto let poskuša nedvomno uvrstiti v osrednjo Evropo) vzbuditi zanimanje za te režiserje, ki so v knjigi na kratko opisani. Nekateri avtorji so delo režiserjev uredili, sistematizirali v obdobja, izumili nove termine za opis načina dela ali princip predstav, drugi pa so se osredotočili na specifične uprizoritve ali celo prizore. Knjiga je torej namenjena ljudem, ki gledališča Vzhodne Evrope (ali teh specifičnih režiserjev) ne poznajo, in lahko tako služi kot dober prvi korak k spoznavanju novih režiserjev, težko pa rečemo, da je bilo vsakemu od režiserjev odrejenega dovolj prostora, da bi lahko govorili o celostni ali poglobljeni analizi njihovega dela.

Carlson v svojem uvodniku priznava, da je – za razliko od sourednice – videl le redke uprizoritve, omenjene v knjigi, tiste, ki jih je, pa lahko »šteje med [svoje] najbolj nepozabne mednarodne gledališke izkušnje« (prav tam xxii). Stefanova si sicer v uvodu želi poudariti, da »cilj te knjige ni predstaviti poglobljene analize vseh in vsake od držav regije – tak cilj bi zahteval mnogo večje število poglavij in drugačen, bolj vključujoč pristop. [...] Vključeni režiserji so bili pomembni katalizatorji spremembe celotnega gledališča Vzhodne Evrope v zadnjih treh desetletjih – to je glavni kriterij za izbiro« (xviii). Eno od verjetnih izhodišč za določanje vpliva izbranih režiserjev je bila tudi nagrada Evropske komisije za gledališče – premio Europe, ki so jo prejeli Eimuntas Nekrošius, Oskaras Koršunovas, Alvis Hermanis, Krzysztof Warlikowski, Árpád Schilling, Jernej Lorenci in Jan Klata (torej šest od dvajsetih obravnavnih), v svojem uvodniku pa jo omeni tudi Stefanova. Priznava, da je nereprezentativen že sam

izbor, iz katerih osmih držav režiserji prihajajo: šest s Poljske, trije iz Romunije in Litve, po dva s Češke, Madžarske in področja bivše Jugoslavije (Lorenci, Oliver Frljič), eden iz Latvije in eden iz Bolgarije. Nihče od režiserjev ne prihaja iz Rusije, nekateri pa v njej ustvarjajo. Rojeni so med letoma 1943 in 1979, velika večina v sedemdesetih letih, dva od njih sta preminula, Nekrošius že pred izdajo knjige. Edina ženska, ki so jo uvrstili v knjigo, je Romunka Gianina Čărbunariu.

Problem takšnega izbora je posledična oblika prispevkov, ki tako v večini primerov niso zgolj predstavitev ali analize opusov režiserjev, temveč tudi svojevrstno advokatstvo, zastopanje njih, skorajda opevanje njihovih dosežkov in ne objektivno, teatrološko predstavljanje njihovega dela. Tako avtorji pogosto uporabljajo izključno presežnike, režiserje pa obravnavajo kot zgodovinske osebnosti, ki jih lahko preučujejo le iz zapisov, njihov način dela in dožemanje gledališča pa kot nekaj, o čemer morajo ugibati, brez možnosti intervjuvanja režiserjev. Prav tako lahko v člankih naletimo na cel kup subjektivnih formulacij in mistifikacij, kot so: »Rojena v znamenju leva, izkazuje močne, ognjevite karakteristike, ki ji jih je podarilo njeno horoskopsko znamenje« (prav tam 28), »Zato je morda termin 'režiser' napačen ali vsaj ne zaobjame poklicanosti auteurja, ki ga ne obsede besedilo, temveč je ves čas osredotočen na duh tistih pisateljev, s katerimi čuti resnično povezavo« (prav tam 178), »Človek prefinjenega okusa, Tuminas hkrati spominja na lastnika kmetije – z naklonjenostjo zemlji, stvarjem, ki se v njej začnejo, rastejo in cvetijo, ki potrebujejo nego in skrbno predanost« (prav tam 237). Knjiga tako pogosto deluje kot nekakšna vzhodnoevropska olimpijada režiserjev, s tem, da v ospredju ni njihovo delo (za to avtorji prispevkov niso imeli dovolj prostora), temveč tekmovanje teoretikov. Pri tem moram izpostaviti vsaj prispevka Blaža Lukana in Kim Cuculić, ki sta redki izjemi: izpostavita tudi potencialno problematične, »nepopolne« predstave, principe v opusih režiserjev, o katerih pišeta.

Večina piscev poskuša prikazati, da so ti režiserji predstavniki svojega naroda (in Vzhodne Evrope), hkrati pa globalni umetniki. V tej napetosti se razpenja tudi problematiziranje *mimesis*, ki je skupno večini režiserjev v knjigi: izhajajo iz bivših socialističnih (komunističnih) držav, ki so z dogmatizacijo socialističnega in psihološkega realizma, na tak ali drugačen način izpeljanega iz naukov Stanislavskega, na koncu svojega obstoja, v času, v katerem odrašča večina režiserjev knjige, doživele precejšen in jasen odpor. Ena od izjem je Rimas Tuminas, ki »je povezan z dvema državama in dvema kulturama – litvansko in rusko« (prav tam 237). On je tudi edini režiser v knjigi, pri katerem je poudarjeno, da »postavi besedilo, dramatiko pred sebe kot režiserja in ga sprejme kot zakon« (prav tam 242). Pogosta je tudi izrazita političnost obravnavanih predstav, predvsem vezana na politične razmere v državi.

V skupnem intervju »Poskus izrisa umetniškega družinskega drevesa« so Marvin

Carlson, Kamila Černá, Kim Cuculić, Artur Duda, Katarzyna Kreglewska, Blaž Lukan, Octavian Saiu, Kalina Stefanova, Edite Tišheizere, Dmitry Trubotchkin, Rasa Vasinauskaitė, Tomasz Wiśniewski in Michal Zahálka režiserje (z izjemo Nekrošiusa, za katerega so uporabili odgovore iz intervjujev, objavljenih pred njegovo smrtjo) pozvali, naj »z bralci delijo, kaj so glavni vplivi, ki so jih izkusili kot umetniki, in koga bi vključili v umetniško družinsko drevo, če bi ga morali narisati« (prav tam 263). Od gledaliških ustvarjalcev so največkrat omenili Grotowskega, Kantorja, Nekrošiusa, Bausch, Artauda, Brooka, Marthalerja, Mejerholda ter režiserje iz svojih držav, med pisatelji pa najpogosteje Dostojevskega. Večina jih poudari, da poglavitno črpajo iz svojih osebnih izkušenj, spominov (Nekrošius: »Osnovno zadoščenje pride od znotraj, ne od zunaj« (prav tam 272), Béla Pinter: »Moja vstopna točka je vedno osebna« (prav tam)) ali iz teorije in umetnosti, ki sami po sebi nista povezano z gledališčem: Čărbunariu izpostavi romunske antropologinje_ge, Lorenci antične, mitološke negledališke »velike tekste«, epe in rituale, inspiracijo pa išče v »podobah, strukturah in atmosferah epov in romanov« (prav tam 271). Režiserji, ki so odrasli v bivši Sovjetski zvezi, pa pogosto poudarijo, da se je njihova gledališka praksa razvila ravno iz odpora do gledališča, ki je obstajalo – Hermanis: »Prisililo me je, da se mu nekako zoperstavim. Ne morem se spomniti niti enega režiserja, ki sem si ga želel posnemati ali kopirati. [...] Kot moja cela generacija sem bil razočaran nad režijo okrog sebe in sem zato že zgodaj ubral nekakšno antagonistično pot proti mainstreamu« (prav tam 267), Alexander Morfov: »Gledališče me ni nikoli navdihnilo« (prav tam 271), Włodzimierz Staniewski: »Samega sebe doživljam kot ustvarjalca, ki se je sam izključil iz umetniških družin« (prav tam 276).

Zadnje poglavje knjige je še drugi skupni intervju z naslovom »Kaj je danes na kocki«, ki so ga pripravili isti avtorji kot prejšnjega. Režiserje so prosili, »naj poskusijo definirati težave, s katerimi se sooča sodobno gledališče, še posebej v njegovem odnosu z novimi realnostmi izven odra. Prosili smo jih tudi, naj razmislijo, kako gledališče ohranja, razvija in na novo izumlja svojo vlogo branitelja človečnosti (človeštva) in harmonije v vedno bolj disharmonični družbi« (prav tam 279). Večina režiserjev poudarja, da je gledališče s pojavom družbenih omrežij še jasneje postalo zadnji kraj živega stika, v katerem preizprašujemo in vzpostavljamo svojo človečnost, človeškost in človeški obstoj, prostor, v katerem se »soočamo z vsem, čemur smo se pred kratkim naučili izogibati« (prav tam 285). Ravno zato se bo gledališče obdržalo. Kot poetično zapiše Jernej Lorenci: »Pred davnimi časi je v človeku nastala razpoka. Ta je sčasoma postala praznina. Iz te praznine se je rodilo gledališče. Radodarno ponuja, da zapolni to praznino, ta prazni prostor – gledališki oder – kjer se lahko zberemo, srečamo in ustalimo. In da jo včasih, ko predstava postane dogodek, zapolnimo« (prav tam 284). Nekaj režiserjev (Čărbunariu, Frljić, Hermanis, Pintér) poudarja antagonizem, nesoglasje, ki ga mora gledališče ustvariti v publiki in širše v družbi, Koršunovas pa izpeljuje, da bi moralo biti gledališče do družbe antagonistično, a da ni več. Nekateri

režiserji (Mikulašek, Schilling, Špinar) poudarjajo, da je glavni problem gledališča pomanjkanje financiranja in menedžerji, ki ga uničujejo pod kapitalističnim pritiskom ustvarjanja dobička. Tumanis za razliko od drugih kot glavno nalogo gledališča doživlja ustvarjanje lepote. Morfov zapiše, da je edini problem režiserja režiser sam, Klata pa: »Ne vem, vendar vedno znova poskušam izvedeti« (prav tam 283). Vsi režiserji so glede prihodnosti gledališča in družbe pesimistični. Tako Purčārete zapiše: »Danes se s človeštvom po mojem mnenju ne dogaja nič resnično novega. [...] Verjamem v izobrazbo, vendar ne verjamem v napredek. Verjamem v kulturo, ampak samo kot paliativ našega strahu pred smrtjo. Tudi gledališče je samo paliativ, nič drugega« (prav tam 288–9).

Knjiga vzpostavi zanimiv pregled različnih pogledov na gledališče, vendar mu manjka urednikovanje in pregledni članek, ki bi vse prispevke sintetiziral, analiziral in vzpostavil celostnejšo sliko gledališča na področju Vzhodne Evrope. Morda pa je naloga prezahtevna in bi morala biti za tako razgibano gledališko krajino odrejena več kot le ena knjiga. Težko si predstavljamo, da bi poskušali v eno knjigo stlačiti gledališče Zahodne Evrope.

Literatura

Popkin, Henry. »Theatre in Eastern Europe.« *The Tulane Drama Review*, letn. 11, št. 3, 1967, str. 23–51.

Znova in znova: zakaj nas Antigona noče pustiti pri miru?

Karlo Pavlovič, karlo.p1998@gmail.com

Gregor Moder: *Antigona: esej o Heglovi politični filozofiji*, Fakulteta za družbene vede, Založba FDV, 2023

Številni članki, eseji, knjige, gledališke igre in filmske priredbe z različnih perspektiv so skozi stoletja preoblikovali in reinterpretirali mit o Antigoni. Ta seveda ni bil tuj niti filozofom, saj s svojimi močnimi političnimi izjavami vedno ponuja prostor za razmislek – razmislek o razlikah med spoloma, političnem aktivizmu, podnebnih spremembah. Zdi se celo, da ima Slovenija prav posebno fascinacijo nad mitom o Antigoni in njegovim neizprosnim vztrajanjem v zahodnem svetu. Med najbolj znanimi misleci, ki so se ukvarjali s to starodavno, in vendar vedno aktualno zgodbo, sta zagotovo filozofa Alenka Zupančič in Slavoj Žižek.

Ampak vprašanje še vedno ostaja neodgovorjeno: zakaj nas Antigona še vedno preganja? Zakaj nam ta mit ne da miru? Kaj točno v samem mitu vztraja in nas nenehno sili, da ga znova in znova beremo ter interpretiramo? Menim, da Gregor Moder s svojim konkretnim pristopom k analizi mita morda odpira nova vrata razumevanja. Kar Modrovo knjigo razlikuje od številnih drugih interpretacij Antigone, je njeno prebiranje skozi heglovsko lečo na prefinjen način; Heglov pristop, čigar branje Antigone, kot piše sam Moder, predstavlja veliko več kot zgolj interpretacijo mita, nam služi kot konceptualni okvir za branje težav, ki nas doletijo v nekem obdobju. Še pomembnejše pa je Modrovo osredotočanje na Antigono s strukturnega stališča, kar jasno poudari že v uvodnem delu knjige. Mit sam po sebi ne ponuja nikakršnih odgovorov na probleme, ki so značilni za našo dobo, od podnebnih sprememb do vojn in nestabilnosti, preprosto ponuja nekaj, kar je skoraj nasprotno; opozarja nas na te probleme in nakazuje, da je odgovor nekaj, do česar ne bomo nujno prišli. Edina stvar, ki jo Antigona lahko naredi, je, da nam pokaže, »kaj sploh pomeni, da se neka človeška doba konča, kako je mogoče misliti človeško dobo kot nekaj, kar nastopa znotraj svetovne zgodovine in česar propad je obenem tudi motor zgodovinskih sprememb, ter navsezadnje, ali je nemara v izrazih starega sveta kljub vsemu mogoče formulirati obljubo novega« (15). Antigona je, in to bomo podrobneje opisali v nadaljevanju, na neki način tukaj zato, da ostane, in to zato, da lahko skozi njene oči gledamo v

razpoke na površju sveta. Te razpoke niso globlje skrivnostne luknje, ki bi vodile do zapletenejših težav; problem je prav tam, na sami površini – v sami strukturi. Površina sama je namreč strukturirana z luknjo kot svojo konstitutivno lastnostjo.

V prvem poglavju Gregor Moder pripravi teren za nadaljnjo vsebino; moč heglavske dialektike nam omogoča analizirati zgodbo o Antigoni ne tako, kot da smo mi agens, opazovalec, ki mu je predstavljena dihotomija, razcep, oziroma kot da smo sposobni izbirati med božjim in človeškim zakonom, med Kreontom in Antigono; ampak tako, da dobimo vpogled v ta razcep kot ključni del celotnega mita, saj »Hegel zapiše, da je že bistvo pravne samo razcepljeno, in sicer na človeški in božji zakon; vsa drama *Antigone* se za Hegla namreč odvija v tem razcepu« (36). Heglova etična (»pravna«) substanca torej ni skladna sama s seboj, ne ustreza povsem svojemu lastnemu okviru koordinat.

Antigona seveda ponuja obilico interpretacij na vrsto zanimivih tem – ena od njih je nedvomno problem spolne razlike. Na nek način, kot skuša razložiti Moder, je Antigona zgodba prav o tej razliki, o Kreontu kot moškem in Antigoni kot ženski. Gregor Moder nadalje poudarja, da je eno od glavnih načel mita o Antigoni problem razlike med spoloma *kot* problem heglavskega pojmovanja razcepa samega. V tem smislu je nekaj, kar resnično vztraja v tem mitu, ravno grožnja, ki jo Antigona predstavlja Kreontu, ne le zato, ker ne bi ubogala njegovega zakona, naj ne pokoplje brata, da bi se nekako formalno poslovila od njega, ampak tudi preprosto zato, ker je ženska. To, kar naredi Antigono vztrajno pomembno v naši zgodovinski dobi, kot Moder primerno pove skozi Hegla, je dejstvo, da mita ne moremo analizirati konkretno niti z Antigonine perspektive (kot glas božjega zakona) niti s Kreontove (ki predstavlja glas človeškega zakona in polisa) ter izbirati, kateri je »bistven«. Pravzaprav: »Tako v Antigoni kot v Kreontu je izražen razcep med obema zakonoma, in prav vztrajanje razcepa v posameznih delih je jedro Heglovega branja« (45). Ta antagonizem, pravi Moder, nam omogoča razumeti Antigono kot vpogled v nemožnost čiste avtentičnosti ali *absolutne* izbire. Kot rečeno, na prvi pogled bi lahko Kreontovo plat zgodbe brali kot referenco na božji zakon, Antigonino stališče pa kot delovanje v imenu človeškega zakona,

vendar povsem očitno deluje tudi na področju človeškega zakona (»storila sem in ne tajim«, pravi, kar nikakor niso besede skromne, pobožne deve), tako je tudi Kreonova skrb samo na videz usmerjena izključno v državni interes, saj je v resnici njegov problem bistveno zaznamovan s sorodstvenimi razmerji (do sina in naslednika, do sorodnice in bodoče snahe, do sorodnika in razkrajajočega se trupla, do razlike med moškim in žensko). (45)

V drugem poglavju, »Polis in ojkos, vojna in smrt«, Moder poda podrobno analizo in primerjavo med polisom in oikosom, ali z drugimi besedami, med politiko in družino. Ponovno, v heglovski maniri, vztraja pri neizčrpni povezanosti teh dveh elementov,

njunem »namenu«, ki se lahko razkrije le skozi njuno skupno prizadevanje. Z referencami na Heglovo *Enciklopedijo filozofskih znanosti* in *Fenomenologijo duha* se Moder vključi v zanimivo debato o razmerju med življenjem in smrtjo ter o povezavah med njima. S sklicevanjem na Heglov razmislek o vojni povezuje pomembne točke, da bi razumeli, zakaj se Antigona vedno znova vrača k nam, zakaj vztrajamo pri interpretaciji tega mita. V tem kontekstu se Moder nanaša na Kanta in Hegla in pravi, da v nasprotju s Kantom Hegel seveda zavrača idejo o samogibanju zgodovine v nekakšno kozmopolitsko večnost, enotnost svetovnih državljanov, ampak – in to je bistvena točka, ki jo Moder poudarja – »problem sploh ni v pojmu kozmopolitskega človeštva (ali večnega miru) kot cilja zgodovine, temveč dosti bolj v ideji, da se je do tega cilja mogoče prebiti z namernimi dejanji« (70). Zato je povsem jasno, da ima *kontingenca* pomembno vlogo v zgodovinskih gibanjih. Na nek način, če Modrovo stališče vzamemo resno, bi lahko rekli, da se pravemu dejanju oziroma tistemu, kar je resnično prav, lahko približamo *naključno*. Lahko bi rekli, da cilj kot cilj nikoli ne more biti niti neposreden niti dosegljiv z neposrednim namenom ali načrtovanjem, temveč izhaja iz nepredvidljivosti in naključnosti, ki nastaja skozi proces zgodovinskih gibanj. V dialektičnem duhu, ki je prisoten skozi celotno knjigo, se kot bralci seveda ne moremo postaviti na eno ali drugo pozicijo, ampak nenehoma izkušamo prav ta radikalni razcep, ki ga skozi Heglovo branje najdemo v Antigoni.

V tem trenutku bi bilo povsem na mestu spomniti na neko drugo knjigo Gregorja Modra, *Hegel in Spinoza: substanca in negativnost*, v kateri se že v samem predgovoru nanaša na trenutek doseganja koncepta tako imenovane absolutne vednosti pri Heglu. Ključni vidik absolutne vednosti je, da ne predstavlja nekega osupljivega *crescendo* trenutka. Ne vsebuje odkritja neke prvobitne, zakopane Resnice – ne nanaša se na dokončnost in možnost resničnega spoznanja. Absolutna vednost se v bistvu nanaša na *konstitutivni razcep* (na univerzalni razcep, s katerim se soočamo skozi celotno Heglovo interpretacijo mita o Antigoni), torej na rez, ki je del samih tovarniških nastavitvev realnosti;

v absolutnem znanju se zavest ne nauči ničesar novega; ne pride do nove vsebine. Absolutno znanje ni mitična odprava razlikovanja med subjektom in objektom, med resnico in znanjem; ni sveti gral spoznanja, ni prerokovani trenutek neposredne in končne resnice, kjer konkretne besede izražajo konkretno bitje. Namesto tega je absolutno znanje jasno. Prav to je koncept temeljne nezdružljivosti v srcu resnice same. (Moder 12–13)

Na enak način nam Modrovo branje Antigone približa, kako stvari funkcionirajo *na način nefunkcionalnosti*, torej kako je morda prav ta nezdružljivost, nefunkcionalnost nekaj, kar je v jedru njenih *antinomij*.

Drugi pomembni dejavnik v tem pa tudi v naslednjem poglavju knjige je koncept pokopa. Že v uvodnem delu Moder z metaforo pokopa ponazori možnost spodobnega

pokopa neke dobe, torej da ni treba nenehno vztrajati pri oživljanju *statusa quo*. Če uporabim terminologijo Marka Fisherja; morda si lahko predstavljamo alternativo ravno v formalnem slovesu od sanj o kapitalizmu – »Morda le potrebujemo nekoga, ki ga bo pripravljen dostojno pokopati« (18). Gregor Moder povezuje celotno zgodbo o pokopu s Heglovim razumevanjem vojne in jasno je, da je prav pokop oziroma Antigonino vztrajanje pri pokopu svojega brata Polinejka proti Kreontovi volji in s tem pri tveganju lastnega življenja ena glavnih značilnosti tega mita.

Če bi se na kratko vrnili k zamisli o izbiri med Kreontom in Antigono ali vsaj k poskusu razmišljanja po dihotomnem sistemu, po sistemu božjega in človeškega zakona, bi se kmalu ujeli v isto past ignoriranja razcepa, ki je, kot rečeno, konstitutiven za oba. V naslednjem poglavju, »Družina, spolna razlika in oblast«, nam Moder razkrije, kako prav tega dejanja Polinejkovega pokopa preprosto ni mogoče zreducirati na to logiko, ki jo tudi slikovito razloži. Še več, Antigonino dejanje pokopa brata je »pravzaprav neherojsko, samo pobožna skrb do umrlega sorodnika« (76).

Pomembno je poudariti tudi analizo narave odnosa med bratom in sestro – Moder postavlja zanimivo vprašanje: »ali je bilo Antigonino dejanje sploh storjeno iz ljubezni (do družinskih članov); če bi šlo namreč za ljubezen, mar ne bi bila ljubezen do moža ali do otroka vsaj približno na isti ravni, če ne celo višje kot ljubezen do brata?« (77). Antigona družinskega odnosa ni obravnavala kot nekaj, kar ima enako vrednost za vsakega družinskega člana, ker je njen brat zanjo gotovo predstavljal nekaj več, nekaj, kar ji je na nek način zagotavljalo konsistentnost njene identitete. Tu Moder izpostavlja interpretacijo filozofinje Judith Butler, ki meni, da je to dokaz, da Antigone ne žene strast do družine, ampak to, kar sama imenuje »incestna ljubezen do brata« (nav. po Moder 78), kar dodatno potrjuje prvotno tezo, da je ideja o Antigoni kot glasnici božjega zakona sama po sebi nepopolna, nedosledna. Moder trdi, da je odnos med bratom in sestro poseben, ker v vsakem primeru med drugim »sestra niti ne preživlja brata (po njegovem mnenju nima vloge starša) niti mu ne rojeva otrok (po njegovem mnenju nima vloge žene)« (93).

V zadnjem poglavju, »Kako od-naredimo kaj z besedami?«, je posebej zanimiva analiza t. i. performativnosti. Pri tem se Moder ponovno sklicuje na Judith Butler, ki Antigonina dejanja vsekakor šteje za performativna. Po drugi strani pa Moder pravi, da če poslušamo, kaj ima Hegel povedati o performativnosti, je ta imanentno povezana s subjektivnostjo. Kaj to pomeni? Na primeru ustavnega monarha iz *Pravne filozofije* je razvidno, kako nekoliko otročji, arogantni izrek monarha »Tako hočem!« »doda obči vsebini subjektivno potrditev in jo natanko s tem naredi dejansko« (147). Ali ni ravno to tisto, kar počne Antigona? Vztraja pri pokopu svojega brata, ne zato, ker je to božji zakon, ker je to eno od pravil, ki jih nalaga njena dolžnost, ampak zato, ker »tako hoče«. Poudarjeno je tudi, da nas prav ta inherentna kršitev zakona, nekaj, kar je tako ali

tako prisotno tako v figuri Kreonta kot tudi v figuri Antigone, vrne k našemu naslovu; znova in znova. Zakaj? Prav zato, ker je Antigona tu, da jo beremo znova in znova, ne zato, da spoznavamo nove podrobnosti, ampak zato, da v *performativni* proces branja vnesemo to *subjektivno*, histerično dimenzijo (histerija kot kategorija radikalnega zavračanja interpelacije in družbeno-simbolnih norm), dimenzijo neodločnosti, skozi katero nenehno zavračamo ustaljene prakse. Takrat se bomo morda lahko približali misli, o kateri piše tudi Moder: pustimo, da naša doba formalno umre, dostojno jo pokopljimo in se prepustimo temu, kar sledi. Kot je rečeno v zaključku knjige: mogoče naše delovanje »sploh nikoli ne bo bilo imelo smisla, s čimer hočem reči, da mogoče tista prihodnost, v imenu katere delujemo, sploh ne bo nikoli nastopila« (160).

Butler, Judith. *Antigonina zahteva: sorodstvo med življenjem in smrtjo*. Prev. S. Tratnik, Študentska založba, 2009.

Moder, Gregor. *Hegel and Spinoza: Substance and Negativity*. Northwestern University Press, 2017. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/j.ctv47wbm6>.

Fenomenološka razpravljanja o uprizoritveni umetnosti

Tomaž Krpič, tomaz.krpic@guest.arnes.si

T. J. Bacon: *An Introduction to the Phenomenology of Performance Art: Self/s*, Intellect Ltd, 2022

Fenomenologija je relativno mlada filozofska veja, ki se šele od 20. stoletja ukvarja z razlago sveta. Najvidnejši začetnik fenomenološke misli je prav gotovo Edmund Husserl, med tistimi, ki so mu sledili, pa nikakor ne gre spregledati del Martina Heideggerja, Jean-Paula Sartra ali Mauricea Merleau-Pontyja. Še posebej v drugi polovici 20. stoletja je fenomenološka misel dokončno prodrla v prav vse družbene in kulturne pore. Med drugim se je pojavila tudi v razpravah o uprizoritvenih umetnostih. In čeprav nekateri že dalj časa govorijo o skorajšnjem koncu fenomenologije (glej na primer Sparrow, *The End*), tega konca za zdaj še ni na obzorju. Med drugim se tudi na področju uprizoritvene umetnosti še vedno najde prostor za fenomenološko misel (glej na primer Roselt, *Fenomenologija*). Nasprotno pa je gledališče veliko starejše od fenomenologije, saj domnevno obstaja že od samega začetka človeštva. Zdi se namreč, da sta pripovedovanje zgodb in njihovo uprizarjanje ključna za samo vzpostavitev pa tudi za razumevanje kakršnekoli oblike človeške združbe. Ker je tako uprizoritvena umetnost pomemben del družbene realnosti, je popolnoma pričakovano in razumljivo, da je fenomenologijo in gledališče mogoče, čeprav morda ne vedno zlahka, združiti v nekakšno simbiozno stanje. Če bi si izposodili (domnevno) trditev Immanuela Kanta in jo nekoliko preoblikovali za naše potrebe, bi lahko rekli, da fenomenologija prispeva teorijo, uprizoritvena umetnost pa izkušnjo. Prva nas obvaruje pred kognitivno slepoto, druga nam pomaga preseči zgolj intelektualno razigranost. Tovrstno koristnost zveze med fenomenologijo in uprizoritveno umetnostjo nam prikazuje tudi knjiga T. J. Bacona (ta v javnosti pogosto nastopa zgolj z nazivom tjb), filozofa in performativnega umetnika. Knjiga je nekoliko nenavaden, a edinstven rezultat avtorjevega dolgega in temeljitega ustvarjalnega dela na področju uprizoritvenih umetnosti s poudarkom na performansu. Njegov cilj v knjigi je, da bi vsem tistim, ki jih zanimajo uprizoritvene umetnosti, ponudil njihovo smiselno razlago s pomočjo fenomenologije.

Toda kaj točno ima avtor v mislih, ko govori o fenomenologiji? Na katere teoretične vire s področja fenomenologije se Bacon sploh opira? Analiza referenc, navedenih na

koncu knjige – priznati moramo, da seznam literature sicer ni zelo dolg, a tudi ne siromašen, čeprav se lahko vseeno utemeljeno vprašamo, zakaj na seznamu manjkajo prav vsa dela angleškega plesnega performerja in gledališkega teoretika Bena Spatza – nam da vedeti, da se je avtor v knjigi naslonil predvsem na fenomenologijo Edmunda Husserla, Martina Heideggerja in Mauricea Merleau-Pontyja. Avtor za začetek temeljne ideje fenomenologije črpa pri Heideggerju in Merleau-Pontyju. Vzemimo samo za primer njegovo opredelitev fenomenologije, kjer avtor poveže Heideggerjev koncept biti-v-svetu (being-in-the-world) in Merleau-Pontyjev koncept biti-za-svet (being-to-the-world): »Fenomenologija poskuša razlagati naše razumevanje, kdo smo v svetu kot *Dasein* [nem. tubit, op. avt.]« (v originalu »Phenomenology attempts to detail our understanding of who we are in the world as *Dasein*«, 8). Iz tovrstne opredelitve lahko že takoj razberemo, da gre Baconu predvsem za uporabo fenomenološke misli, tako kot je bila s strani fenomenologov že utemeljena v preteklosti, manj pa, kar lahko bralec zlahka razbere tudi sam v nadaljevanju knjige, za to, da bi uprizoritvena umetnost karkoli novega dodala fenomenologiji. Sam mu tega ne nameravam preveč zameriti, ker je dejanski namen knjige razviden že iz samega naslova, kjer avtor poudari njeno uvodno naravo v predmet, ki ga knjiga obravnava. Pa tudi zahtevalo bi to malo več ustvarjalnega napora, kot ga je pokazal avtor v knjigi.

A vrnimo se k izvorom Baconove navdušenosti nad fenomenologijo. Predvsem pozni Merleau-Ponty je postavljen centralno v Baconovo študiji. Bralcu v knjigi tako ponuja njegovo razumevanje *živega telesa*, ki je objekt in subjekt hkrati, ker ga posameznik doživlja kot predmet oziroma kot zunanjo danost, sočasno pa je izkušnja telesa za posameznika tudi njegova individualna oziroma globoko osebna (14–5), in njegov koncept mesa, s katerim je Merleau-Ponty opisoval neoprijemljivost in izmuzljivost, skozi katero se pri posamezniku manifestira percepcija sveta (21–2). A ker posameznik s svojo telesnostjo ni osamljen v svetu življenja, ampak je telesnost nujno kompleksen družbeni pojav, je Merleau-Ponty v svoji filozofski misli postregel tudi s konceptom intertelesnosti (39) kot z nekakšnim mostom med različnimi subjektivitetami. Koncept intersubjektivnosti sicer ni Merleau-Pontyjeva inovacija. Drugi filozof, na katerega se avtor v svoji knjigi veliko sklicuje, je namreč Husserl. Prav od njega si je Bacon, prav tako kot tudi Merleau-Ponty, izposodil koncept intersubjektivnosti in čutnosti (38). Od tu pa je samo še kratek korak do ideje reciprocitete oziroma vzajemnega odnosa med posamezniki, ki je seveda tako telesen kot tudi duševen. Iz teh nekaj ključnih fenomenoloških konceptov, ki jih avtor v knjigi aplicira na fenomen uprizoritvene umetnosti, nato oblikuje rdečo nit, ki ji bralec lahko brez večjega truda sledi od začetka do konca knjige, glasi pa se takole: »[M]ed uprizoritvijo vzpostavljamo svoj jaz skozi zaznavanje drugega« (65). Ta avtorjeva trditev velja tako za izvajalca kot tudi za gledalca.

Avtor v uvodu knjige sicer omenja, da lahko bralec začne knjigo brati na kateri koli točki, vendar pa osebno bralcu priporočam, da vseeno začne z uvodom, saj ta vsebuje precej

natančna navodila za uporabo knjige, kar je povezano tudi z njeno grafično podobo. Epistemološko metodo, ki jo uporabi v knjigi in na katero je Bacon še posebej ponosen, opiše z izrazom »multimodalno pisanje«. Umetniške projekte, predstavljene v knjigi, namreč avtor analizira na štiri različne načine. Prvič, besedilo v belih pravokotnikih opisuje izkušnje izvajalca ali gledalca v gledališču ali med predstavami v umetniški galeriji. Avtor uporablja strokovni izraz »utelešeno pisanje« za opis izkušenj sebe, izvajalca in gledalca. V drugem delu besedila, označenem s sivo barvo, je predstavljen fenomenološki pristop k analizi predstav. Ta del knjige avtor imenuje »kontekstualni diskurz«. Tretjič, v temno sivih pravokotnikih besedila, tako imenovanih »serijskih opombah«, avtor kritično obravnava izvirna besedila različnih filozofov, ki pripadajo fenomenološki tradiciji. Opisuje tudi pogovore s pisci ali postprodukcije avtorjev. Obstaja še četrta oblika besedila, ki je spet predstavljena kot bel pravokotnik s črtkanimi črtami: »opredelitve, vaje ali programske opombe«, v katerih avtor pojasnjuje ključne točke fenomenologije. Metoda multimodalnega pisanja avtorju omogoča, da zgradi zelo bogato in močno epistemološko strukturo, ki bralcu pomaga bolje razumeti gledališče in predstavo skozi optiko fenomenološke misli.

Čeprav je vsebina knjige predstavljena linearno, čemur se zaradi narave materialnosti samega medija pač ni mogoče izogniti, je knjiga v resnici strukturirana nekako spiralno. Avtor bralca vodi od fizične izkušnje performerja ali gledalca, ki prehaja v vznesenost in razpiranje živega telesa, prek medtelesne resničnosti in intersubjektivnosti do dožemanja samega sebe, ki vodi natanko tja, kjer se je razlaga pravzaprav začela: nazaj k umetnemu telesu na odru – vendar pa ta, po mnenju avtorja, obstoji na višji ravni. Knjigo sestavljajo štiri poglavja. Prvo poglavje govori o tem, kaj lahko izvajalec počne s svojim telesom. Avtor v vsakem poglavju uporabi številne primere s področja performansa, tako v prvih poglavjih prikaže performanse Lori Baldwin (*Vasi*), Rosane Cade in Willa Dickieja (*Izvor sveta*) ter Kamila Guenatrija (*10–14*). V drugem poglavju avtor ugotavlja, kako umetniki razpirajo svoja telesa gledalcu. Roco Boliver (*Beauty by Design*), Rebecca Weeks in Ian Whitford (*Insult into Injury*), Hellen Burrough (*Kintsukuroi: Golden Seams*) ter še nekaj drugih umetnikov avtorju priročno služi za ilustracijo njegovih teoretskih refleksij. Trditev tretjega poglavja je, da prav razprtost umetnikovega telesa konstruira intersubjektivnost, značilno za performans. V tem delu so predstavljena dela Materinega nereda (*Crystalline*) in FK Alexandra (*Clean Time 276*). Nazadnje se v četrtem poglavju avtor ukvarja z razvojem sebstva. Helen Spackman (*Salento*), Chelsea Coon (*Phases*) in tjb (*The Lived Body*) so dobri primeri tega procesa. Vsekakor lahko rečemo, da je avtorjev izbor umetnikov in njihovih performansov ustrezen in drzno svež. Bralec praktično v knjigi ne bo našel starih, v uprizoritvenih študijah že nekoliko zljajanih in ničkolikokrat bolj ali manj podrobno analiziranih starih performansov, ampak številne precej manj znane in nove primere, ki pa so, prav nasprotno, še kako relevantni za tisto, kar bi nam avtor rad sporočil.

Avtor uporablja fenomenologijo dosledno in korektno, a kot sem dejal že na začetku tega prikaza, knjiga ni teoretično oziroma filozofsko delo. Bralec sicer izve precej o fenomenološki misli, vendar le toliko, kolikor je potrebno za razumevanje, kako lahko fenomenologija prispeva k razlagi delovanja gledališča in uprizoritvene umetnosti. Zato naj bralec ne bo preveč presenečen, da je na začetku knjige moč najti veliko pojasnjevalnih opomb in opredelitev ključnih fenomenoloških pojmov, z napredovanjem knjige, zlasti na koncu, pa jih je vedno manj. Zanimivo pri tej knjigi pa je, da avtor uvaja tudi nekaj, kar je za znanstvene študije povsem neobičajno: praktične vaje za bralca. Bacon namreč želi, da bi bralec poskušal sam izkusiti to, kar je v knjigi razloženo. Vaje tako vključujejo zaznavanje lastnega telesa, iskanje lastne identitete, postajanje nekdo drug, prepoznavanje samega sebe in podobno. Zato je Baconov uvod v fenomenologijo uprizoritvene umetnosti še toliko bolj zanimiv in ga toplo priporočam v branje sleherniku, ki mu je razumevanje gledališča prav tako ljubo kakor njegovo obiskovanje.

Literatura

Roselt, Jens. *Fenomenologija gledališča*. Mestno gledališče ljubljansko, 2014 (2008).

Sparrow, Tom. *The End of Phenomenology: Metaphysics and the New Realism*.
Edinburgh University Press, 2014.

Navodila za avtorje

Amfiteater je znanstvena revija, ki objavlja izvirne članke s področja scenskih umetnosti v širokem razponu od dramskega gledališča, dramatike, plesa, performansa do hibridnih umetnosti. Uredništvo sprejema prispevke v slovenskem in angleškem jeziku ter pričakuje, da oddana besedila še niso bila objavljena in da istočasno niso bila poslana v objavo drugam. Vsi članki so recenzirani.

Priporočena dolžina razprav je 30.000 znakov s presledki (5000 besed). Na prvi strani naj bodo pod naslovom navedeni podatki o avtorstvu (ime in priimek, elektronski naslov in ustanova, kjer avtor deluje). Sledi naj izvleček (do 1500 znakov s presledki) in ključne besede (5–8), oboje v slovenskem in angleškem jeziku ter objavi namenjena biografija v obsegu do 550 znakov s presledki (v slovenščini in angleščini). Na koncu članka naj bo daljši povzetek (do 6000 znakov s presledki v angleščini, če je članek v slovenščini oz. v slovenščini, če je članek v angleščini). V angleških tekstih naj avtorji uporabljajo britansko črkovanje (npr. -ise, -isation, colour, analyse, travelled, etc.).

Članek naj bo zapisan v programu Microsoft Word ali Open Office, v pisavi Times New Roman z velikostjo črk 12 ter medvrstičnim razmikom 1,5. Vsak novi odstavek naj bo označen z vrinjeno prazno vrstico. Daljši citati (nad pet vrstic) naj bodo samostojni odstavki z velikostjo pisave 10, od preostalega besedila pa naj bodo ločeni z izpustom vrstice in zamaknjeni v desno. Okrajšave in prilagoditve citatov naj bodo označene z oglatimi oklepaji [...]. Opombe niso namenjene sklicevanju na literaturo in vire. Natisnjene so kot sprotne opombe in zaporedno oštevilčene.

CITIRANJE V BESEDILU

Kadar navajamo avtorja in citirano delo med besedilom, v oklepaju označimo samo strani, npr. (161–66). Kadar avtor citata v stavku ni omenjen, zapišemo njegovo ime in številko strani v oklepaju, med njima pa ne postavimo ločila, npr. (Reinelt 161–66). Različne bibliografske enote istega avtorja poimenujemo z okrajšanimi naslovi, npr. (Reinelt, *Javno* 161–66).

- Naslove knjig in umetniških del (dramskih besedil, uprizoritev, raznovrstnih umetniških dogodkov, slik itd.) zapisujemo ležeče: Cankarjeva *Lepa Vida*.
- Naslovi člankov naj bodo zapisani pokončno in v narekovajih kot na seznamu literature: Draga Ahačič je v članku »Blišč in beda teatralnosti: gledališče Tomaža Pandurja« zapisala, da ...
- Besedilo v citatu naj bo navedeno z vsemi posebnostmi (arhaizmi, velikimi črkami, kurzivami itd.), npr.: ... sta dognala, da »če reče sodnik: 'dovolim', noče 'govoriti o veršitvi' dovoljevanja, temuč dovoljenje v resnici dati, s to besedo dejanje zveršiti« (Škrabec 81).
- Pri zaporednem citiranju iste bibliografske enote (članka, knjige) v besedilu uporabljamo besedno zvezo: (prav tam 20).
- Pri posrednem navajanju uporabimo: (nav. po Reinelt 10).

BIBLIOGRAFIJA

Seznam literature in virov sestavimo po standardih MLA (8. izdaja).

- *Za zbornik z več uredniki:*
Sušec Michieli, Barbara, Blaž Lukan in Maja Šorli, ur. *Dinamika sprememb v slovenskem gledališču 20. stoletja*. Akademija za gledališče, radio, film in televizijo/Maska, 2010.
- *Za knjigo:*
Reinelt, Janelle. *Javno uprizarjanje. Eseji o gledališču našega časa*. Mestno gledališče ljubljansko, 2006. Knjižnica MGL, 143.
- *Za del knjige:*
Auslander, Philip. »'Just Be Your Self': Logocentrism and difference in performance theory.« *Acting (Re)Considered: Theories and Practices*, ur. Phillip B. Zarrilli, Routledge, 1995, str. 59–67.
- *Za članek v reviji:*
Bank, Rosemarie. »Recurrence, Duration, and Ceremonies of Naming.« *Amfiteater*, letn. 1, št. 2, 2008, str. 13–30.
- *Za članek v gledališkem listu:*
Kermauner, Taras. »Nova Sizifova viža.« *Gledališki list SNG Drama Ljubljana*, letn. 76, št. 5, 1996/97, str. 10–15.
- *Za članek v časopisu:*
Ahačič, Draga. »Blišč in beda teatralnosti: gledališče Tomaža Pandurja.« *Delo*, 6. jul. 1996, str. 37.
- *Za članek na internetu:*
Čičigoj, Katja. »Zakaj še vedno kar oponirati s kladivom?« *SiGledal*, 17. maj 2011, veza. sigle-dal.org/prispevki/zakaj-se-vedno-kar-oponirati-s-kladivom. Dostop 23. jul. 2013.
- *Za ustne vire oz. intervju:*
Korda, Neven. »Intervju.« Intervjuvala Tereza Gregorič. Ljubljana, 28. apr. 2011. Zvočni zapis pri T. Gregorič.

Submission Guidelines

The journal *Amfiteater* publishes articles in field of performing arts in the context of different media, cultures, social sciences and arts. Articles are accepted in Slovenian or English language. It is expected that any manuscript submitted has not been previously published and has not been simultaneously submitted for publication elsewhere. All submissions are peer reviewed.

The recommended length of articles is 30,000 characters including spaces. After the title please write the author's name, postal address and e-mail address as well as professional affiliation. A short Abstract of up to 1,500 characters (including spaces) and a list of keywords (5–8) should follow together with a short biography of the author that should not exceed 550 characters including spaces. At the end of the article is a longer Abstract (6,000 characters with spaces) that will be translated into Slovenian.

Submit articles as an attachment file in Microsoft Word or Open Office format, in the Times New Roman font, 12 point, with 1.5 line spacing. Each new paragraph is marked with an empty line. Quotations longer than five lines are placed in separate paragraphs, in 10 point size, without quotation marks. Abbreviations and adaptations of quotations are marked in square brackets. Notes are not meant for quoting literature; they should appear as footnotes marked with consecutive numbers. *Amfiteater* uses British spelling (-ise, -isation, colour, analyse, travelled, etc.) in English texts.

IN-TEXT CITATIONS

When quoting an author and related work within the text, state only the page numbers in brackets, e.g., (161–66). When the author of the quoted work is not mentioned in the sentence, state the author's name and the page numbers in brackets without punctuation between them, e.g., (Reinelt 161–66). For different bibliographical entries by the same author, include a shortened title of the work, e.g., (Reinelt, *Javno* 161–66). The in-text citations and bibliography is structured according to MLA style, 8th edition.

Titles of books, productions, performances etc. are written in italic: e.g., *Storm Still* by Peter Handke.

Titles of articles are written in normal font and in quotation marks: As Rosemarie Banks argues in her article "Recurrence, Duration, and Ceremonies of Naming".

When the same bibliographical entry is quoted in succession the author should use (Ibid.).

BIBLIOGRAPHY

- *Book with editors:*
Jones, Amelia, and Adrian Heathfield, editors. *Perform, Repeat, Record: Live Art in History*. Intellect, 2012.
- *Book:*
Reinelt, Janelle. *Javno uprizorjanje. Eseji o gledališču našega časa*. Mestno gledališče ljubljansko, 2006. Knjižnica MGL, 143.
- *Book Article or Chapter:*
Auslander, Philip. "‘Just Be Your Self’: Logocentrism and difference in performance theory." *Acting (Re)Considered: Theories and Practices*, edited by Phillip B. Zarrilli, Routledge, 1995, pp. 59–67.
- *Article in a journal:*
Bank, Rosemarie. "Recurrence, Duration, and Ceremonies of Naming." *Amfiteater*, vol.1, no. 2, 2008, pp. 13–30.
- *Newspaper or Magazine Article:*
Ahačič, Draga. "Blišč in beda teatralnosti: gledališče Tomaža Pandurja." *Delo*, 6 July 1996, p. 37.
- *Article with URL:*
Čičigoj, Katja. "Zakaj še vedno kar oponirati s kladivom?" *SiGledal*, 17 May 2011, veza. sigledal.org/prispevki/zakaj-se-vedno-kar-oponirati-s-kladivom. Accessed 23 July 2013.

Vabilo k razpravam

Amfiteater je znanstvena revija, ki objavlja izvirne članke s področja scenskih umetnosti v širokem razponu od dramskega gledališča, dramatike, plesa, performansa do hibridnih umetnosti. Avtorji in avtorice lahko analizirajo oblike in vsebine umetnin in umetnostnih pojavov s področja scenskih umetnosti, njihovo zgodovino, sedanost in prihodnost ter razmerje do drugih umetnostnih področij in širšega (družbenega, kulturnega, političnega...) konteksta.

Uredništvo sprejema prispevke v slovenskem in angleškem jeziku ter pričakuje, da oddana besedila še niso bila objavljena in da istočasno niso bila poslana v objavo drugam. Vsi članki so recenzirani.

Pri navajanju virov in seznamu sledimo standardom MLA (8. izdaja, The Modern Language Association).

Prosimo, da pred oddajo prispevka natančno preberete Izjavo o spoštovanju založniških in akademskih etičnih standardov na spletni strani revije.

Call for Papers

Amfiteater – Journal of Performing Arts Theory publishes articles in the field of the performing arts ranging from dramatic theatre, playwriting, dance and performance art to the hybrid arts. Authors may analyse the format and content of art and art events in the field of performing arts, discuss the history, present or future of performing arts or examine its relationship with other fields of art and a broader (social, cultural, political ...) context. Articles are accepted in Slovenian or English language. It is expected that any manuscript submitted has not been published before and has not been submitted at the same time for publication elsewhere. All submissions are peer reviewed.

The in-text citation and bibliography is structured according to MLA style, 8th edition.

Please carefully read the Publication Ethics and Publication Malpractice Statement on the *Amfiteater* webpage before submitting a manuscript.

sl()gi SLOVENSKI
GLEDALIŠKI
INSTITUT


**UNIVERZA
V LJUBLJANI** | **AGRFT**
Akademija za gledališče,
radio, film in televizijo



ISSN 1855-4539



9 771855 453006

Cena: 10 €