



UDK 7.01:004.032.6

DOI 10.51937/Amfiteater-2025-1/318-348

Povzetek

Obravnave povezav med avantgardno, neoavantgardno in novomedijsko umetnostjo se v razpravi lotevamo skozi literarnozgodovinski in umetnostnozgodovinski pristop ter prek obravnave tehničnih medijev filma, videa in novih medijev. Primerjamo delovanje računskega stroja, kot ga je teoretično zasnoval Turing, z ustvarjalnimi postopki avantgardne umetnice. Posebej nas bosta zanimali konstrukcija in celovitost osebne identitete v infosferi, kot ju raziskujeta filozofija in etika informacij Luciana Floridija. Teoretske uvide v zvezi z avantgardnimi in neoavantgardnimi praksami preizkusimo ob interpretaciji neoavantgardnih umetniških projektov Nuše Dragan in Sreča Dragana s konca šestdesetih in v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja ter v nadaljevanju zasledujemo kontinuiteto konceptov in postopkov v novomedijski praksi Sreča Dragana v devetdesetih letih in vse do danes. S primerom umetnikov iz Slovenije, na videz marginalnega, vendar močnega centra razvoja obeh področij, pokažemo, kako se povezujejo neoavantgarda in novi mediji, tako na ravni teorije kot umetniških del.

Ključne besede: novomedijska umetnost, neoavantgarda, video, osebna identiteta, Ana Nuša Dragan, Srečo Dragan

Aleš Vaupotič je izvoljen v naziv višji znanstveni sodelavec na Univerzi 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. Vodil je interdisciplinarni raziskovalni projekt *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki je med letoma 2021 in 2024 potekal na Univerzi v Novi Gorici, Univerzi v Ljubljani, Inštitutu za intelektualno lastnino v Ljubljani in v Moderni galeriji v Ljubljani, financirala ga je ARIS. Je avtor znanstvene monografije s področja primerjalne umetnostne vede *Vprašanje realizma* (2019) in številnih znanstvenih člankov.

ales@vaupotic.com

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 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

Konstrukcionistično razumevanje identitete v neoavantgardizmu: informacijska in osebna preobrazba občinstva prek projektov Nuše in Sreča Dragana

Aleš Vaupotič, zasebni raziskovalec

Narvika Bovcon, Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani

Avantgarde so po eni strani revolucija v umetnosti in z njo povezanih družbenih podsistemih, za katero se zdi, da je še vedno predmet razprav in navdiha.¹ Hkrati je dolgo dvajseto stoletje informacijska in komunikacijska revolucija, ki z novimi mediji preoblikuje tako svet kot podobo človeka. Članek vprašanje avantgard pregleda z vidika novih medijev in posebej videa kot prehodne stopnje proti interaktivnosti računalniških medijev. V opusu Nuše in Sreča Dragana najdemo pomenljiv pojav, ki se povezuje z novomedijsko umetnostjo in neoavantgardami. Konstrukcionistično razumevanje identitete v neoavantgardizmu in novomedijski umetnosti v njunih delih pokaže na način, kako umetnost sproži informacijsko in osebno preobrazbo občinstva, ki je lahko odziv na novo antropološko stanje človeka v svetu iz informacij, v infosferi.

Avantgarde, modernizem in romantična subverzivnost

Avantgarda, pregledna monografija Davida Cottingtona (2013), razlikuje med modernizmom in avantgardo.² Modernizem so sestavljale različne umetniške obdelave in refleksije izkušnje sodobnosti, tj. modernosti, »ne glede na to, ali so bili umetniki v avantgardnih skupinah ali ne«. Njihovo sodobnost zaznamujejo kombinacije treh vrst izkušenj: globalizacije zahodnega sveta od zgodnjega 19. stoletja dalje,³ nastopa

¹ Članek je nastal kot del raziskovalnega projekta *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki ga je financirala Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije (J7-3158).

² Na tem mestu ni mogoče sistematično obravnavati polja raziskav avantgard, npr. od Renata Poggiolija in Petra Burgerja, projekta Mednarodne zveze za primerjalno književnost v uredništvu Jeana Weisgerberja, pristopov umetnostnega zgodovinarja Benjamin H. D. Buchloha do revij in več serij monografij, ki redno izhajajo do danes, npr. pri Brillovi seriji *Avant-Garde Critical Studies* in *Transcultural Aesthetics*. V tem besedilu uvodoma omenimo dva različna pristopa do področja, ki so mu trenutno posvečene številne raziskave.

³ Globalizacijo je seveda mogoče zamejiti na več načinov (prim. Steiger).

novih komunikacijskih medijev in »notranjih mentalnih, psiholoških stanj duha, ki jih je mogoče povezati z [...] izgubo skupnosti, izkoreninjenostjo, razsrediščenostjo« itd. Nekatere modernistične umetnice in umetniki – po Cottingtonovem mnenju njihova večina – sodelujejo tudi v avantgardi kot posebnem pojavu v umetnosti, ostali so označeni za naivne (npr. slikarja Henri Rousseau ali Alfred Wallis) ali pa se jih razume kot vezane na ljudsko ali narodno tradicijo (npr. skladatelj Béla Bartók). Za avantgardo je bistvena opozicijska drža in usmerjenost v nove (množične) komunikacijske medije.

Po drugi strani je pomembno dejstvo, da so se avantgarde vzpostavile kot formacije, mreže prepoznavnih družbenih skupin, kot »klubi« s svojo tako rekoč obrtniško tradicijo posebnih ustvarjalnih postopkov in članstvom. Cottington sledi trem fazam avantgarde v različnih umetnostnih disciplinah: njenemu nastanku, konsolidaciji in kooptaciji. Avantgardna omrežja povezuje mdr. z naraščajočo profesionalizacijo modernega kapitalizma v osemdesetih letih 19. stoletja – avantgarde so namreč realizirale mednarodno usmerjen alternativni profesionalizem. Neformalno omrežje izpred leta 1914 je vodilo v nadaljnjo utrditev povezav s procesi institucionalizacije po modelu mednarodnega monopolnega kapitalizma.⁴ Tretja faza avantgarde, tj. kooptacija, pritegnitev avantgarde v osrednji tok kulture z namenom nevtraliziranja njenega opozicijskega značaja, se začne v New Yorku v tridesetih letih 20. stoletja, kjer se je umetniški trg še bolj utrdil kot v Evropi. Seveda je faza kooptacije in asimilacije problematična za avantgardo in njeno subverzivno identiteto. Medvojna leva politična nagnjenja nekaterih avantgardizmov, ki so se pojavila po Evropi, so se kasneje depolitizirala kot del propagande hladne vojne. Vprašanje, ali lahko avantgarda zopet premaga svoje kooptirano stanje in se na novo izumi kot radikalna umetnost, je gotovo relevantno, vendar presega okvirje tega besedila.

Historična avantgarda in modernizem se pojavita bolj ali manj vzporedno, vendar gre v razmerju med njima za nepopolno prekrivanje, tukaj pa ima pomembno vlogo romantična paradigma. Komparativist Janko Kos v kontekstu svoje heglovsko-heideggerjanske duhovne zgodovine ugotavlja:

Pojav avantgarde se [...] pokaže kot poskus, kako naj literat-umetnik svojo romantično voljo do absolutne, svobodne, samovoljne subjektivnosti izživi namesto v literarnem delu že kar v tistem, kar je pogoj tega dela – v svoji socialno-delovni eksistenci, v načinu proizvajanja, javnega nastopanja, programiranja, manifestiranja in druženja s sebi enakimi. Absolutna metafizika neoromantičnega subjekta se s tem spusti na raven socialno manifestativne vsakdanje stvarnosti, ki se razume kot praktično uresničenje absolutnega subjekta sploh. (369)

Kos torej podobno Cottingtonu razume avantgardo kot konstruiranje družbenih struktur, hkrati pa v svoji duhovnozgodovinski zasnovi umetnostno-kulturnih

⁴ Nadrealizem kot mednarodni »klub« z jasno začrtanimi slogovnimi pravili in manifestom, postopkom sprejemanja in izločanja članov, profesionaliziranim delovanjem skozi več desetletij in na več celinah razišče in predstavi nedavna razstava v pariškem Centre Pompidou (4. 9. 2024–13. 1. 2025).

transformacij določi tudi mesto avantgard. Avantgarda in modernizem sta zanj nekaj v temelju različnega.

[N]i nujno, da se modernizem sam na sebi spreminja v avantgardo. Literarni ustvarjalec, ki gradi svoje delo iz tipične zavesti modernizma, bo postal avantgardist samo takrat, ko prizna v socialni sferi svojega življenja veljavo tudi romantičnemu absolutnemu subjektivizmu, kot da lahko v svoji socialno-literarni eksistenci doseže svobodnost, ki je vsaj predpodoba absolutnega subjekta, če že ne njegovo pravo uresničenje. Umetnik, ki tega metafizičnega načela ne prizna, ne more postati član avantgarde; zato ni naključje, da avantgardizmu niso pripadali Proust, Kafka in Joyce, pa tudi ne Eliot ali Beckett. (Kos 369)

Za avantgarde je v tem pogledu konstitutiven absolutni in avtonomni subjekt iz romantične tradicije, uresničen tudi v družbi in življenju posameznic, ta model pa se v modernizmu razprši v fragmentarnost zaznavnih resničnosti, npr. v toku zavesti, ki se ne dvigne več v sfero absolutnega. Podoben zaključek o romantični provenienci avantgardizmov je opaziti npr. tudi pri Miklavžu Komelju (»Kaj je ustvarjanje?« 8-9; prim. tudi Bovcon in Vaupotič, »Did the Avant-Garde« 2-3). Pri Kosu se poskus radikalne subverzije avantgard ponovno pokaže v širših kulturno-zgodovinskih okvirih.

(Neo)avantgarde, algoritmi in Turingovi stroji

Tudi v povojnih neoavantgardnih pojavih so očitno v ospredju skupine, ki so se na sistematičen način organizirale, npr. Fluxus ali pri nas skupina OHO, posamezni umetniki so bili med svojo kariero določen čas člani teh skupin. Ob festivalih, kot so bile na območju nekdanje države Jugoslavije *Nove tendence* v Zagrebu, kjer se je predstavljala nova računalniška umetnost, in *Aprilska srečanja* (*Aprilski susreti*) v Beogradu, ki so se posvečala umetnosti razširjenih medijev, se vzpostavljajo mednarodne povezave umetniških skupnosti.

Česa takega še ni bilo in se ne bo nikoli več ponovilo: govor je o nepozabnem vzdušju pogostih srečevanj, druženja, sodelovanja, prijateljevanja med umetniki, ki so jim tedaj, na začetku 70. let, rekli »novi«, kakor tudi z drugimi sorodnimi partnerji iz sveta umetnosti (kritiki, organizatorji umetniških prireditev) iz več vodilnih središč tedanje Jugoslavije, ki so se najpogosteje zbirali na festivalih *Razširjenih medijev* v Galeriji Študentskega kulturnega centra v Beogradu in ob drugih dogodkih v organizaciji te ustanove. (Denegri 22)

Za avantgardna gibanja je značilno družbeno udejanjenje romantičnega subjekta, torej tudi onkraj umetnosti same. Podobno so tudi neoavantgarde zahtevale združitev umetnosti in življenja, to pa so neoavantgardistični umetniki udejanjali v performansih

in hepeningih. Ješa Denegri zapiše:

V burni duhovni atmosferi zgodnjih sedemdesetih let je pojem komunikacija eden sloganov let, polnih zanosov, skoraj zamenjava za pojem umetnost, ki se tedaj zdi preveč umeten, oddaljen od neposrednih življenjskih impulzov. Za doseganje polnega učinka komunikacije stopi v ospredje težnja h *govoru umetnika v prvi osebi*, torej h govoru, ki je oseben, neposreden, telesen, brez posredovanja estetskega objekta in se dogaja z udeležbo samih akterjev v umetniškem dejanju ali s pomočjo novih tehničnih medijev, ki se vse pogosteje uporabljajo v takrat aktualni umetniški praksi. (22)

Primeri festivalskih vozlišč tehniške umetnosti in neoavantgard z območja nekdanje Jugoslavije pokazuje na zanimivo dvojnost, namreč če so krogi ob *Aprilskih srečanjih* tesneje povezani z avantgardami in umetnostjo, ki se širi in povezuje prek robov klasičnih disciplin (na programu so intervencije in instalacije v javnem in galerijskem prostoru, performansi in hepeningi, projekcije eksperimentalnih filmov, gledališke predstave, koncerti, plesne predstave, predavanja in okrogle mize),⁵ pa se *Nove tendence* morda bolj odločno usmerijo v umetniško raziskovanje in uporabljanje informacijskih tehnologij, povezanih z razvojem računalništva in elektrotehnike, čeprav tudi v dialogu s ključnimi svetovnimi (neoavantgardnimi) umetniki in teoretiki.⁶ V ospredju je torej bodisi kritično soočanje z osrednjimi kulturno-umetniškimi institucijami bodisi z novimi (elektronskimi in računalniškimi) komunikacijskimi mediji.

Novi mediji, ki nadgrajujejo avtomatizacijo industrijske revolucije, v umetnost pritegnejo izziv nove stopnje globalizacije, ki poteka na ravni sporazumevanja, možnosti obdelave, organiziranja in posredovanja informacij, vendar tokrat s pretežno inženirsko-tehničnim in načrtovalskim poudarkom. Že Cottingtonov primer temeljnega dela avantgarde je neoimpresionistična slika Georgesa Seurata *Nedeljsko popoldne na otoku Grande Jatte* (1884–1886), ob kateri je mogoče pokazati na več elementov nasprotovanja uveljavljenim umetnostnim praksam, tudi prek razumevanja pointilizma kot sistematične, strojni podobne tehnike prenosa vidnih sporočil brez upoštevanja emocionalnih elementov, ki so bili osrednjega pomena za npr. impresionizem. Seurat je dojemanje barvnih pik zasnoval kot kvaziznanstveno kalkulacijo, slika je zato kot ekran, ki deluje po enakih načelih kot danes točkovne pike na računalniških ali TV zaslonih (Cottington; prim. Bovcon in Vaupotič, »Did the Avant-Garde«). Avantgarde so torej posebno pozornost posvečale tudi tehniki.⁷

Ob obravnavi novomedijske umetnosti je Lev Manovič zapisal, da se je avantgarda

5 Prim. program *Aprilskih susretov* na spletišču SKC Beograd. www.arhivaskc.org.rs/rs-yu/velike-manifestacije-2.html, dostop 4. apr. 2025.

6 Prim. *A Little-Known Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art*, besedila in dokumentacija v obsežnem katalogu ob razstavi o *Novih tendencah v ZKM Karlsruhe* leta 2009. Osredotočen na digitalno umetnost na Hrvaškem pa je pregled Darka Fritza v *Digital Art in Croatia, 1968–1984*.

7 V nadaljevanju bo npr. obravnavano delo Sreča Dragana, ki tematizira isti umetniški koncept zlivanja barvnih pik in optičnega mešanja barv.

kratko malo utelesila v računalniku (Manovich xxxi). S tem je ciljalo na montažo, sestavljanje fragmentarnih delcev v nove celote, računski stroji so to dejavnost le pospešili (kar seveda nosi s sabo tudi pomembne posledice). Vendar pa je treba vseeno razlikovati med konceptom (univerzalnih) računskih strojev, kot jih je Alan Turing opisal v članku iz leta 1936 in ki so poimenovani po njem (prim. Bovcon in Vaupotič, »Diskretnost«), in avantgardnim konceptom algoritma, ki prav tako pomeni sledenje pravilom, vendar upoštevajoč tudi človeško odločanje in morebitno kršenje pravil (prim. Weibel, »Die Algorithmische«). Npr. delo Georgesa Pereca *Die Machine* (1968)⁸ pokaže, da pravzaprav avtor (ali pa avtorica) mojstrsko izvaja nepravilnosti strojnega delovanja (Andrews). Perec kot član skupnosti OULIPO⁹ se v nasprotju s Turingovim dejanskim mehanizmom materialnih transformacij ukvarja z refleksijo delovanja stroja. V nekem pismu Perec zapiše: »Za začetek sem želel raziskati razmerje med sistemom in napako (ker je [tukaj citira Paula Kleeja] genij napaka v sistemu). Najprej sem pomislil: tukaj se skriva poezija. Potem mi je prišlo na misel, da je genij stroja ravno nasprotno – biti sistem, ki temelji na napakah« (Perec, nav. po Andrews 536). Gre za pri Seuratu omenjeno kvaziznanstveno preračunavanje in ne za brezpomensko delovanje današnjih t. i. pametnih naprav; v resnici Pereca zanima simulacija naprav kot oblika refleksije strojne obdelave podatkov.

Söke Dinkla v odmevnem članku *From Participation to Interaction: Towards the Origins of Interactive Art* poveže neoavantgardistične hepeninge, npr. Allana Kaprowa, z novimi mediji, češ da so predhodna stopnja interaktivne računalniške umetnosti – avtoriteta snovalke situacije za sodelovanje občinstva je delegirana napravi. V njenem pregledu tega medijskega prehoda zgodnji video npr. predstavlja vmesno stopnjo. Avtoritativna vloga umetnice in pojem umetniškega dela, ki se ohranjata v hibridni stopnji med emancipacijo in manipulacijo občinstva, sta potemtakem analogna delovanju programja in postopkom avtomatizacije (Dinkla; *The New Media Reader* 84). Neoavantgardisti programirajo¹⁰ občinstvo, snujejo in izvajajo algoritme, določena zaporedja akcij in postopkov, s tem pa posežejo v integriteto in avtonomijo občinstva. Tukaj ne gre za pravila gledaliških žanrov, ki se nanašajo na igro nastopajočih, ampak za manipulacijo gibov in, seveda, pozornosti občinstva, ki takó ni več pasivno (tj. omejeno le na interpretiranje). Mogoče je skleniti, da tako politična zgodovina avantgard kot družbeni učinki strojno podprte komunikacije kažejo na kompleksne odnose do človeških identitet ter težnje po poseganju vanje.

Avantgardni in neoavantgardni umetniki so uporabljali nove tehnične medije komunikacije: fotografijo, film in video, pri čemer je video poseben pojav, ki v šestdesetih letih prinese nove oblike umetniške komunikacije, ta se kasneje integrira v novomedijske

⁸ Gre za radijsko igro, ki se ukvarja z besedilom Goethejeve *Popotnikove nočne pesmi* (1780).

⁹ Pariška Delavnica za potencialno literaturo, ki deluje od šestdesetih let 20. stoletja, njeni člani s področij literature in matematike se intenzivno ukvarjajo s t. i. omejitvami, pravili, ki so podlaga za ustvarjalnost.

¹⁰ Nuša in Srečo Dragan sta prav prek izraza programator razlagala svojo umetniško prakso.

(računalniške) tehnologije. V besedilu bomo naslednji sklop obravnave posvetili prav videu, njegovo vlogo v neoavangardističnih performansih in hepeningih bomo osvetlili z vidika gradnje sebstva ter ga nato navezali na novomedijski objekt, video namreč vpelje interakcijo, vstop uporabnice-udeleženke v proces umetniškega projekta.

Video in novi mediji – dialog z ekranom

Posebnost videa kot umetniškega medija je poudarek na prejemničini reakciji. V filmu je drugače: gledamo podobe na platnu ali ekranu ter se vživljamo v zgodbo, ki poteka v posebnem, ločenem diegetskem, tj. v filmskem svetu, kjer človeški liki stopajo v odnose in soočanja (Bonitzer; Vrdlovec). Digitalni film se sicer kasneje razblini v mediju digitalne animacije, prikazu skonstruiranih modelov, ki so praviloma fotorealistično izrisani z računalniškimi simulacijami – to so pravzaprav digitalne ilustracije oziroma slike, ki so potencialno podvržene kakršnimkoli ploskovnim transformacijam, prikazana telesa je mogoče poljubno preoblikovati, ustvarjati ali brisati; diegetskega prostora po meri človeških teles (prek razrezov v t. i. filmskih planih) v takih filmih (če jih sploh še lahko tako imenujemo) ni več. Gre za simulacijo filmskega realizma, t. i. sintetični realizem novomedijskega objekta (Manovich; Vaupotič, *Vprašanje 260–261*)¹¹, kot ga prepoznamo tudi na primeru fotorealističnega slikarstva.

Skozi medij slikarstva, štafelajne slike, gledamo kot skozi okvir okna v svet s pomočjo perspektivne projekcije Brunelleschija in Albertija (Edgerton; Grant).¹² Video instalacija zaprtega krogotoka je drugačna, gledalka se presenečena zagleda na ekranu znotraj umetnine, običajno prek video kamere, ki jo – zaradi vdora trenutka tukaj in zdaj, celo nje same s telesom in gibi v delo – začne iskati s pogledom. Kdo je tisti, ki me gleda, je to zgolj naprava, me gleda tudi kakšna človeška oseba? Pomislim, jaz vsekakor nisem del umetnine, saj me umetnica ali skupina pri izdelavi ni mogla upoštevati, saj naj bi umetnost nagovarjala univerzalno vse obiskovalce ... seveda to načelo velja zgolj v idealiziranem univerzalnem muzeju, ki postaja čedalje bolj problematičen zaradi vključenosti v kolonialne zgodovine.

Očitno lahko video modelira gledalko, prek njene vključitve v svoj videz celo vsakokratno posameznico v edinstvenem trenutku poteka njenega življenja. To bi lahko pomenilo, da se oseba pred umetniškim artefaktom in prek njega preoblikuje v svoj osebni tip; gre za situacijo kot v reklamah, ki nagovarjajo določen del občinstva, ali pa za njeno algoritmično verzijo v okvirih družabnih omrežij, ki spodbujajo uporabnike k

¹¹ Ta realizem je značilno neenovit, je simulacija, skonstruiran model, v nasprotju z indeksično naravo fotografije, kjer se svetlobni pogoji pred objektivom kamere fizično prenesejo v celoti na fotosenzibilno površino.

¹² Perspektiva omogoča tudi to, da pogledamo kot da za vogal, namreč geometrijska konstrukcija ustvari natančno določene notranjosti volumnov, npr. zgradb. Ta značilnost renesančne perspektive je npr. tema enega prvih digitalnih videov na Slovenskem, *Arheus* Sreča Dragana (1992/1993), ki s pomočjo računalniške grafike realizira notranjost rotunde s slike *Idealno mesto* (urbinske verzije s konca 15. stoletja, ki je bila včasih pripisana Pieru della Francescu) (prim. Bovcon, »Igrske«).

ponavljanju vzorcev obnašanja, tako da jim posredujejo prilagojene vsebine v t. i. sobi odmevov.¹³ Vendar pa se zdi, da ne gre le za reprezentacijo bolj ali manj shematičnih tipov,¹⁴ v tem primeru gledalke kot pripadnice večje skupine, ampak je ustreznejši pogled na presenečenje, celo nelagodje oz. mikrošok video instalacije zaprtega krogotoka to, da prav zares vstopamo v dialog z nečloveško entiteto, umetnino kot večpredstavnostnim kibertekstom – torej besedilom kot napravo za proizvodnjo besedil (npr. sledeč pravilom).

Tudi v primeru enokanalnih videov, dinamičnih posnetkov, ki bi lahko spominjali na eksperimentalne filme (ali klasične animacije), je situacija enaka, video ekran gledalko gleda nazaj, predstavlja se kot uporna opna, ki ne razkriva dramatičnih zgodb in je utemeljena v reakciji recepcije. Eksperimentalni filmi v ožjem pomenu besede se nasprotno ukvarjajo vsaj z gradniki filmske govornice, od plana do kamere, situacije kina ali pa s snovnostjo filmskega traku ipd.¹⁵

Ko stojimo pred kipom ali slikarskim delom, se običajno ne ukvarjamo s svojim videzom. Vso energijo posvetimo predmetu opazovanja, skušamo prepoznati in si zapomniti čim več podrobnosti, jih interpretirati. Npr. Giottove freske z začetka 14. stoletja v kapeli Scrovegnijev lahko kot turisti gledamo le omejeno časa (sledeč aklimatizaciji v predprostoru, ki jo zahtevajo muzejski pogoji hrambe). Ko pa se vidimo na ekranu kot del instalacije, je situacija drugačna, nismo povsem zatopljeni v predmet opazovanja: opazimo, kako smo videti, še več, naše obnašanje se takoj že prilagaja in spreminja. Vidimo se in se odzovemo na to, kar vidimo. Vidimo pravzaprav svoj odziv. Stopamo v dialog z ekranom, ki je osrednji element videa kot umetnostnega medija, odgovarjamo na to, kar vidimo na ekranu. V nasprotju s tem se npr. filmski posnetek najprej posname, nato se film prek dolgotrajnega kemičnega procesa razvije in šele potem je ogled možen (sledi manipulacija posnetkov z montažo). Video se odzove takoj,¹⁶ kot ogledalo. Na podlagi teh uvidov je Vilém Flusser video razumel kot zrcalo s spominom.¹⁷ S pomočjo zrcala si urejamo podobo, ki jo kažemo navzven, ocenjujemo svoj videz, s tem pa tudi sebe kot zamejeno celoto.

Zanimivo je, da Mihail Bahtin v svoji analizi človekove zrcalne podobe ugotavlja, da

13 Luciano Floridi v zvezi s posamezniki prilagojenimi novicami omenja izraz *The daily Me* Nicolasa Negroponteja pa tudi sobo odmevov Davida Weinbergerja (*The Ethics of Information 202*; prim. tudi Esposito pogl. 4; Bovcon in Vaupotič, »Diskretnost«).

14 Friedrich Engels npr. razume realizem kot tipizirano reprezentacijo (Vaupotič, *Vprašanje* pogl. 2.2.1.1). Filozof Dominic McIver Lopes ob obravnavi računalniške umetnosti problematizira stališče, da virtualna realnost kot medij praviloma posnema resničnost brez distance (Lopes 29, 32).

15 Prim. razstavo v Moderni galeriji v Ljubljani *Vse to je film! Eksperimentalni film v Jugoslaviji 1951–1991* (2010–2011) ali npr. prostorsko postavitev Petra Weibla (1944–2023) *Vrv svetlobe* (*Lichtseil*, 1973), kjer žarek projektorja zamenja debela ohlapna vrv (prim. Bovcon, *Umetnost* 99–100).

16 S tega vidika je video kot medij povezan s tehnično rešitvijo hipnega prenosa slike, odvisen je od televizije, takojšnje oddaljene materializacije vidnega.

17 Prim. predvsem besedilo »Umbruch der menschlichen Beziehungen« (v *Kommunikologie*), ki je delno prevedeno v zbirki njegovih razprav *Digitalni videz*, in besedila bochumskih predavanj v *Kommunikologie weiter denken*.

nam ta ne vrača zadovoljivega odgovora, npr. kakšni smo, našo pravo podobo nam lahko podari – kot poudari Bahtin – le druga oseba, npr. umetnica z izdelavo portreta, pisateljica z biografijo. Pomanjkljiva informativnost zrcalne slike je moteč element v srečanju našega pogleda z mehanskim in nevtralnim odsevom. Vsak človeški pogled žene določena intenca, želja, projekt, in ravno slednje nam kot interpretacijska refrakcija ves čas onemogoča, da bi videli, dojeli in ovrednotili svojo lastno refleksijo, odsev, ki ga odboj svetlobe ponuja. Bahtinov odgovor je, da mora nekdo drug za nas prek svoje reakcije izdelati našo zunanjo podobo kot zaključeno celoto. S tem tako rekoč zaustavi oz. zaobide neizogibni projekt ogledovanja samega sebe v zrcalu, ki je hkrati proces spreminjanja samega sebe. Druga oseba je zaključena celota, vendar le kot zasnutek s stališča druge osebe in njena projekcija (Bahtin, »Avtor«).

Video je zrcalo s spominom, ker golemu odsevu še nekaj dodaja. Videast Dan Graham (1942–2022) je s svojim klasičnim delom *Nasproti stoječa zrcala in video monitorji s časovnim zamikom* (*Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, 1974) zasnoval večekransko prostorsko postavitev z dejanskimi fizičnimi zrcali (Cameron). Gre seveda za žanr videa zaprtega krogotoka, gledalka se skupaj z ostalimi obiskovalci vidi na ekranih. Kot pove naslov, je bil video posnetek predvajan kasneje (šest sekund), kot je bil posnet, in to je pomenilo, da so se obiskovalci videli na ekranu kot liki na televiziji, ne prepoznaš oz. ne poistovetiš se, kot bi se v takojšnjem odsevu zrcala (tako sta instalacijo doživela oba pisca tega besedila). Zanimivo je, da za video transformacijo vidnega ni nujno potrebna elektronska naprava, kot sta TV ekran in kamera. Dan Graham je skupaj s krajinskim arhitektom Güntherjem Vogtom za streho Metropolitanskega muzeja na Peti aveniji v New Yorku naredil instalacijo *Živa meja dvosmerno zrcalo obhod* (*Hedge Two-Way Mirror Walkabout*, 2014): obiskovalka se sprehodi ob ukrivljeni stekleni steni, ki je delno konkavna in delno konveksna – ko se premakne ob konkavnem delu, se odsev premika pospešeno, ob konveksnem pa je, kot bi v odsevu gledala upočasnjeni posnetek, vse skupaj pa je položeno čez pogled na Centralni park, Graham to poimenuje kot »spremenljive konveksne/konkavne situacije z zrcali«. ¹⁸ Tako, torej potujitveno, je treba razumeti tudi doživetje, ko včasih srečaš samega sebe v fragmentu labirinta iz (ravnih) zrcal in kovinskih mrež v Grahamovi instalaciji *Labirint v obliki grškega križa* (*Greek Cross Labyrinth*, 2021) v Parku skulptur v Kölnu.

Video potemtakem zahteva in vključi reakcijo obiskovalke, to je, kot že povedano, tudi eden od načinov dojetanja video trakov, ki nimajo povezave s kamero, ki bi v ekransko sliko dejansko vključila obiskovalko na njej bolj ali manj prepoznaven način. Hkrati je tudi ekrane novomedijske umetnosti, t. i. interaktivne video instalacije, mogoče razumeti kot video prav v tem smislu.

Prvi video v jugoslovanskem prostoru, *Belo mleko belih prsi* (1969) Ane Nuše Dragan

18 *The Roof Garden Commission: Dan Graham with Günther Vogt*. The Metropolitan Museum of Art, 2014. youtu.be/faR1Expe-04, dostop 3. 4. 2025.

(1943–2011) in Sreča Dragana (1944–), je nastal kot skupinska komunikacija o(b) video podobi (prim. Vaupotič, »Smisel«). Video sestavljajo: fotogram (statična slika, ki prikazuje motiv iz naslova videa) iz filma *Beli ljudje* Naška Križnarja, ki se je predvajal na video monitorju, zvočni posnetek skupinske komunikacije v različnih jezikih, ki se je odvijala pred monitorjem, v kateri udeleženci razpravljajo o tem, kaj je video umetnost, in zapis koncepta video instalacije zaprtega kroga z besedili (»Govoriva o sliki in skozi sliko o naju« itd.) in diagrami (shema relacij in poteka komunikacije med video monitorjem in udeleženci), ki so kot plast grafike dodani čez video podobo skupaj z remontiranim zvočnim zapisom.¹⁹ Udeleženci so stali pred sliko in govorili o sliki, s tem so bili postavljeni v situacijo, v kateri so bili tisti, ki hkrati gleda in ki je gledan v trenutku svojega izjavljanja. Video je sestavljen kot arhiv elementov, ki so sodelovali v hepeningu video instalacije zaprtega kroga, je rezultat koncepta in dokumenta družbene interakcije v mediju videa. Video se sklene z besedilom »Skupni prostor simultane komunikacije percepcije videa štiričlanske grupe rezultira« in diagramom, ki pomeni dialog sam, reakcije gledalcev drug na drugega in na ekransko sliko kot udeleženko v »skupnem prostoru«, ki ta prostor »omogoča«.²⁰

V arhivski strukturi, zbiranju fragmentov, stališč, pogledov, reakcij prepoznamo postopek montaže kot gradnje arhiva oz. enciklopedije (ko torej ne gre za disruptivno rušenje ustaljenih kontekstnih povezav, prim. Buchloh; Vaupotič, *Vprašanje* pogl. 7.1.3), ki ga je vpeljal Vertov s kinoočesom ali pa Walter Benjamin z neobjavljenimi *Pasažami*, in vodi k novomedijskim objektom, ki so koncipirani v relaciji arhivske zbirke in njenih vmesnikov, v mediju t. i. novomedijskega objekta, kot ga je leta 2001 opisal Lev Manovič v *Jeziku novih medijev* (227). Na poti od avantgardnega filma k novim medijem se video pogosto spregleduje (Manovič ga npr. sploh ne omenja), kar kaže na marginalno pozicijo videa v odnosu do drugih množičnih medijev, čeprav je bil prav video tisti pomembni člen, v katerem so se postopki sestavljanja slike, manipulacije časa in vgradnje udeleženca v podobo preizkusili na ozadju konceptualizma neoavantgard pred ali sočasno v razvojem novega računalniškega medija.

Osebnost kot informacijska integriteta

Ali obiskovalko galerije, v trenutku, ko se sreča z video instalacijo, gleda naprava ali

19 Fotogram se je v skupinski komunikaciji leta 1969 predvajal 30 minut z magnetnega traku open reel 2". Kot video je bil remontiran s plastmi diagramov in zvoka. Leta 1994 je bil rekonstruiran na video nosilcu BETA v dolžini 2 min. 26 sek. (prim. tudi sicer skeptično zasnovan članek Borčić in Hiršfelder, ki pa kljub reprodukciji konceptualnih diagramov dialoškosti v mediju videa ne postavlja v ospredje).

20 Dan Oki v katalogu razstave *Nam June Paik: In the Groove* (Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 13. 12. 2022–28. 2. 2023) primerja prvi video umetniškega para Dragan z video skulpturo s podobnim motivom para Nam June Paik in Charlotte Moorman, *TV-Bra for Living Sculpture* (1969): »Nasprotno kot abstraktni video koncept Sreča in Nuše Dragan, je TV-nedrček za živi kip predmet kot skulptura, ki se utelesi s tem, ko se ga nosi« (36). Njegovi interpretaciji velja dodati, da je abstraktni video koncept pravzaprav utelešen v skupinski komunikaciji v mediju video instalacije zaprtega krogotoka.

(tudi) kakšna oseba? Se obiskovalko snema? Takšna vprašanja postajajo vedno bolj aktualna, npr. v uporabnici prilagajajočih se vmesnikih, ki njene želje prepoznava in predvidevajo na podlagi zgodovine uporabe digitalnih storitev. Od kod pravzaprav šok, ko se zdrzneš ob pogledu nase v video instalaciji, ali gre za vdor v zasebnost, npr. kot v primeru, ko nekoga posnamejo in opazujejo prek nadzornih kamer?

Luciano Floridi v okvirih filozofije informacije, posebej etike informacije, pojasnjuje oblike človeškega delovanja v novem kontekstu, v katerem smo se znašli, ko je svet preplavila obdelava podatkov in se je resno zastavilo vprašanje, ali obstajajo t. i. pametni stroji, umetna inteligenca, ki se vključuje kot partner človeštva v naravne in človeško izvajane procese. Za Floridija umetna inteligenca ni nekakšno skrivnostno delovanje in razmišljanje stroja, ki bi lahko obstajalo in ki ga pravzaprav ne poznamo ipd., t. i. močna umetna inteligenca, ki razmišlja kot ljudje (oz. razmišljajoča bitja teologij). Nasprotno, zanj je to (ogromna) zaloga zmožnosti za delovanje, ki je ločena od mišljenja; novost je, da si danes nimamo težav predstavljati sposobnosti za delovanje – prepoznavanje obrazov, igranje šaha ali goja, ne nazadnje pranja posode – in da ob tem agentom, ki so tega sposobni, ne pripisujemo nujno tudi človeški podobne zavesti (Floridi, *The Ethics of Artificial* 24). Informacije potujejo bliskovito in se prav tako hitro tudi obdelujejo po načelih Turingovih strojev, kot mehanske transformacije, vendar pa v tem prepoznavamo agente in sisteme iz več agentov, npr. korporacije, ki so sestavljeni tako iz človeških, naravnih kot tudi umetnih agentov. Floridijeva enota je informacijski organizem, inforg, ki postane tudi agent, če ustreza kriterijem interaktivnosti, avtonomnosti in prilagajanja.

Nihalo ni agent, je avtonomno, ni pa interaktivno niti prilagodljivo.²¹ Inforg postane interaktiven, ko npr. ruši vse pred sabo kot *juggernaut* v angleškem pomenu hindujskega tempeljskega vozila (ter v metaforičnem pomenu uničevalne sile), za katero se je trdilo, da stre svoje častilce pod kolesi, ko se neustavljivo premika naprej.²² Za agenta pa je nujno tudi nedeterministično spreminjanje pravil svojega delovanja, s katerimi se prilagaja na okolje, torej seveda ne zgolj v obliki regularnih reakcij. Floridi dodaja, da je razlika med agentom in omenjenim gigantom lahko na ravni opazovanja, npr. možnosti dostopa do sistemskih pravil, namreč odprto programje je povsem deterministično, deluje, kot je razvidno iz izvorne kode, če pa je računalniški program zgolj izvršilna datoteka ali celo softverska storitev, pa seveda ni mogoče vedeti, ali v ozadju morda le ni nedeterminističnih procesov in, denimo, zarot – odprto programje je torej neustavljiv mehanizem, skritost izvorne kode programja pa opazovalko postavi v situacijo, da se sooča z dejanskim agentom, ki je avtonomen, odziven in se

21 Predpostaviti je treba, da se ga opazuje npr. 30 sekund skozi kamero. Foucaultovo nihalo, ki se odziva na vrtenje Zemlje, na zračni upor ipd., se v daljšem in podrobnejšem opazovanju izkaže za interaktivno. Način opazovanja je, kot vemo iz hermenevtike, pomemben.

22 Asimilacija izraza iz indijske kulture, npr. tudi za pomen velikih tovornih vlačilcev, seveda ni brez kolonialnih prizvokov. Izraz omenja Marx v *Kapitalu*, prvi vir za te pomene izraza je Odorik iz Pordenona iz 13. in 14. stol. (de.wikipedia.org/wiki/Juggernaut; en.wikipedia.org/wiki/Juggernaut, dostopno 2. apr. 2025).

spreminja s prilagajanjem na okolje (Floridi, *The Ethics of Information* pogl. 7.2.2).

Ali to pomeni, da je kriterij za (umetnega oz. nečloveškega naravnega) agenta in njegovo moralo delovanja relativen, odvisen od načina opazovanja? Odgovor je, ne, načini opazovanja so izrecno zasnovani za reševanje problemov, če jih ne rešujejo, so nesmiselni – v tem je razlika med konstruktivizmom, vse je skonstruirano, in konstrukcionizmom Floridija, kjer ustvarjalka inženirsko snuje modele, ki rešujejo dane in konkretno definirane probleme (prim. Bovcon in Vaupotič, »Diskretnost«; Floridi, *The Ethics of Information* 1–3).

Vrnimo se na opazovanje osebe prek nadzorne kamere. Varovanja osebnih podatkov, npr. v Evropi prek Splošne uredbe o varstvu podatkov, v dobi digitalizacije pravzaprav ni mogoče razumeti, kot da so osebni podatki posamezničina lastnina, saj jih je npr. mogoče brez izgube zanjo kopirati. Floridi ponudi razlago dveh situacij teleprezence: vzvratno prisotnost, ko je posameznica navzoča npr. na javnem kraju, pa tudi na oddaljenem nadzornem ekranu, in t. i. prisotnost naprej, ko npr. kirurg izvaja operacijo na daljavo prek ekranov in robotskih rok, ki omogočajo delovanje. Razlika je na dlani; ko je nekdo na ekranu nadzornega sistema – pogosto nevede –, tam ta oseba ne more delovati, v nasprotju s simetrično navzočnostjo kirurga v dveh oddaljenih prostorih. Floridi nehoteno vzvratno prisotnost (v skriti nadzorni sobi) primerja z ugrabitvijo dela celote, ki je človeška osebnost. Prav temu načelu pa sledi tudi Splošna uredba o varstvu podatkov, saj temelji na povezavi med podatki in osebo, ki jo omogočijo identificirati. Skratka, človeško osebo sestavlja tako fizična celovitost kot tudi podatki o njej v različnih kartotekah in podatkovnih zbirkah, oseba je informacijski organizem, katerega integriteta je zaščiten z obsegom njegovih podatkov. Poseg v te podatke je napad na inforga, saj ga preoblikuje, bodisi tako, da mu da dostop do premalo podatkov – npr. mikromeritve, ki jim je podvržen, so nedosegljive in nepregledne – ali pa preveč, npr. v obliki spamanja ali pranja možganov (Floridi, *The Ethics of Information* pogl. 3.4; Vaupotič in Bovcon, »Osebni podatki«).

V zrcalu se torej oseba kritično preizkuša v svoji lastni celovitosti kot informacijski organizem (Bahtin), v primeru videa kot zrcala s spominom (Flusser) pa manipulacija podobe ustvarja model za pogled udeleženke video projekcije: ekran posega vanjo prek provokacije in izzivanja reakcij. Mogoče je skleniti, da je prav video – zlasti video zaprtega krogotoka – prvi korak v Floridijevi četrti revoluciji, zadnjem razsrediščanju človeka iz centra vesolja s Kopernikom, živalskega sveta z Darwinom, nato od samega sebe kot enovite osebnosti prek vdora nezavednega psihoanalize in pristopov nevroznanosti; zdaj smo zgolj informacijski organizmi skupaj z drugimi inforgi v homogeni infosferi, okolju, ki ga sestavljajo informacije (*The Ethics of Information* pogl. 1.6).²³ Četrto

²³ Floridijeva filozofija je kot metafizika strukturalni informacijski realizem, ki podobno pragmatizmu Charlesa S. Peircea implicira tudi realizem relacij; to je minimalistična in horizontalna informacijska ontologija, ki jo je mogoče uporabiti kot podlago za lokalne projektne ontologije posameznih inforgov, tudi ljudi, s tem ko omogoča primerljivost svetov, ki se srečujejo v skupni infosferi (prim. Floridi, *The Philosophy; The Ethics of Information* pogl. 6.1, 184, pogl. 15.4-5).

revolucijo simbolizira Alan Turing ter zavest o sobivanju s t. i. pametnimi stroji.

V tem novem kontekstu se soočamo s predmeti drugače kot v materialistični newtonski in zgodovinski paradigmi resničnosti, z informacijske perspektive je predmetom odvzeta fizičnost (gre za neodvisnost od nosilca), so tipizirani in jih je mogoče klonirati. Nominalizem predindustrijske družbe (npr. v lasti imam tega konkretnega konja, posamezne reči se popravljajo in ne menjajo z enakimi) je zamenjal nekakšen platonizem tipov predmetov. Infosfera je pravzaprav minimalni okvir za razumevanje in ustrezno ukrepanje, ko se trenje informacijskih tokov intenzivno zmanjšuje, zanj so značilne sinhronost, delokalizacija in korelacije (interakcije). Digitalni viri so postali enaki digitalnim orodjem (Floridi, *The Ethics of Information* 8–11).²⁴

V tem okolju je človekova celovitost lahko razumljena kot sistem, sestavljen iz več agentov, ki sodeluje v večagentnih sistemih višjega reda. Floridija ne zanima vprašanje istosti posameznice skozi čas, ljudje in ostala bitja se lahko spreminjajo, pomembna je določitev osebnosti sinhrono, kaj je del identitete jaza in kaj je zunaj (*The Ethics of Information* pogl. 11). Informacijska etika se ukvarja z vrednotami v takem okolju, kako npr. človeški osebi zagotoviti dostojanstvo, ko se mora sestavljati, konstruirati svojo osebno identiteto v infosferi. Podobno kot pri razumevanju umetne inteligence, kjer je razumevanje ločeno (tj. ga ni) od sposobnosti delovanja, pride pri etiki infosfere in inforgov do ločitve konstrukcionizma, tj. kreativnega izboljševanja lastne celovitosti in skrbi za infosfero kot okolje, ter osredotočenosti na agenta in njegove akcije. Egologijo – gradnjo osebnosti, ločene od okolja – zamenja ekologija kot delo in procesi v vseobsegajoči infosferi. Seveda to ne pomeni, da osebe, inforgi (mdr. tehnološka naprava, skupnost agentov, biološki organizem ...) niso ločeni. Pomembno je, da konstrukcionistični pristop vključuje tehnike oblikovanja samega sebe, kot jih poznamo iz etike vrlin, npr. antičnih,²⁵ kot so vzgoja, trening, izobraževanje, družbene

Koncept inforga je mogoče razumeti kot odziv na današnje pravzaprav prozaično praktično udejanjenje umetne inteligence s pomočjo strojnega učenja in globokih nevronske mreže (vendar, seveda, ne samo na to); Floridi tukaj širi pogled daleč onstran sveta človeških kultur in skupnosti, da omogoči opis bivajočega od golega dejstva razlike, ki jo je mogoče tako ali drugače vključiti v kakršne koli procese ali odnose, ki so pravzaprav zelo poredko povezani z oblikami inteligence in človeških kultur (prim. Floridi, *Informacija* 30–32). Umetna inteligenca (v tehničnem pomenu) je sposobnost delovanja v odsotnosti inteligence (*The Ethics of Artificial* 24). V nasprotju s tem se kiborg, metafora Donne J. Haraway, kot ji pravi, nanaša na svet politično in družbeno nabitih pomenov: zavrača vse oblike totalizacije, prestopa meje človek-žival, naprej do (kibernetičnih) strojev, ki temeljijo na jeziku kot kodi, in ločnico fizično-nefizično, gre za politično verzijo postmodernizma, ki ji gre za sposobnost delovanja »brez privilegiranih subjektov« (12, 15, 245–268, 251). Zanima jo zasnutek t. i. kiborškega feminizma kot odgovor na informatiko dominacije, ki je »zgodovinski sistem, ki izhaja iz strukturiranih odnosov med ljudmi« (11, 266–267, podčrtala avtorja). Mit o kiborgu je zasnovan v perspektivi teorije diskurza Michela Foucaulta, Fredrica Jamesona, povezav avtorice z Judith Butler, ob omenjanju heteroglosije in polifonije se čuti odmev Bahtina. Kiborg je hibrid, mozaik, himera, torej (več)kulturalna mešanica praks in artefaktov (prim. tudi Ben Hamida).

24 Na zadnji razstavi, ki jo je zasnoval Peter Weibel, *Renesansa 3.0* (ZKM Karlsruhe, 25. 3. 2023–25. 2. 2024), je ključna uporaba skupnega nabora orodij za npr. znanost in umetnost: »Z vzponom tehničnih medijev je prišlo do preobrata: umetniki so se začeli zanimati za uporabo 'znanstvenih' orodij. Danes obe disciplini vedno bolj delujeta z istimi orodji, metodami in programi. Ta skupni bazen orodij kaže na začetek nove renesanse, kakršno je podobno udejanjila italijanska renesansa. Leonardo da Vinci je v svojem delu *Trattato della Pittura* (okoli leta 1500) razpravljal: 'Se la pittura è scienza o no?' in prišel do zaključka: slikarstvo je znanost« (zkm.de/en/exhibition/2023/03/renaissance-30, dostopno 2. 4. 2025).

25 Etika vrlin se osredotoča na agenta, nasprotno pa se Floridijeva etika informacij kot makroetika osredotoča na pacienta moralno obeleženih dejanj. Egopoiesis iz etike vrlin se ne more enostavno preslikati na odprte in kompleksne družbe, saj te kot večagentni sistemi postanejo novi agentje višje stopnje (*The Ethics of Information* pogl. 8.3-4).

in politične prakse ter norme ... V Floridijevi viziji informacijske etike gre po eni strani za izbiro in oblikovanje lastnega vmesnika do infosfere, ta vmesnik se intenzivira od čutil prek posredništva naravnih omejitev, orodij do, končno, celovitih platform. Omenja npr., da največ časa preživimo na pragu, kjer je največ interakcij (*The Ethics of Information* 170), kar nas lahko spomni na dialoškost polifoničnega romana pri Mihailu Bahtinu, kjer je poudarjen prav stik različnih jezikov in svetov (Bahtin, *Problemi*; Vaupotič, »On the Problem«). *Homo poieticus* kot utelešenje konstrukcionizma je ekopoietičen, skrbno gradi regije infosfere (Floridi, *The Ethics of Information* pogl. 8.6). V poglavju »Ontološka interpretacija informacijske zasebnosti« Floridi pregleda različne možnosti v prid odpiranja pretoka informacij in njegovega omejevanja pa tudi npr. razmislek ob paru oseb kot sistemu več agentov. Sebstvo se tako lahko razume kot informacijsko mikrookolje s centri, periferijami, ki ni neprepustno in ki se spreminja. Varstvo osebnih podatkov je pravzaprav skrb za in spoštljiv odnos do posameznice kot informacijske entitete, ki je del infosfere (259).

Hepeningi Nuše in Sreča Dragana in neoavantgardistično programiranje občinstva

Različne stvari se razstavljajo; Hepening, eksperimentalni film RG*		1968
Belo mleko belih prsi*	Hepening, video	1969
72 ur zime, 72 ur jeseni*	Hepening, eksperimentalni film	1969
Izbira kvadrata: 40 x 50 x 80 cm peska pod steklom*	Hepening, zbirka fotografij	1969
Miselna vizualizacija objekta*	Interaktivna grafika	1972
Smer relacije senzibilnost-imaginacija (FAVIT Experience)*	Interaktivna grafika	1973
2.0 Taktilna komunikacija kot akcija in interakcija na razstavi Trigon*	Hepening, video	1973
7 Nights and One Day of the Transmission of the People's Tradition in the Alpha Theta Rhythm* Arheus	Hepening, zbirka fotografij	1974
	Digitalni video, večkanalna postavitev	1993
Telepolis	Spletna instalacija	1995
Digitalni vid	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	1994
Opus Canum	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	1997

Matrica koincidenca zmenkarski klub	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2005
Metaforične razširitve	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2007
Metaforične preslikave	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2007
Metamorfoza lingvistika	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2007
Metonimija zaznave	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2007
E-knjižni nomad	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2010
Sonifikacija podobe 1–3	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2014– 2016
Časovni tunel 2**	Interaktivna računalniška instalacija, tehno performans	2024

Tabela: Seznam obravnavanih projektov Nuše Dragan in Sreča Dragana. Skupni projekti so označeni (*), avtor ostalih del je Srečo Dragan. Oznaka (**) pomeni sodelovanje Sreča Dragana z Borutom Batageljem, Narviko Bovcon in Alešem Vaupotičem.

»Programiranje« konceptualistov, kot ga imenujejo, bi lahko razumeli kot vdor v informacijske pakete, ki so osebne identitete udeležencev hepeningov. Allan Kaprow snuje hepeninge kot dogodke, kjer bi se moralo nekaj zgoditi in bi bilo treba ta bolj ali manj naključni dogodek zaznati v stanju povečane pozornosti. Obiskovalci bi morali sodelovati in se predvidoma preobraziti. Proces sodelovanja v dogajanju sega v obiskovalce, da bi z njimi manipuliral ali da bi omogočil rast njihove osebne identitete.

Neoavantgardisti programirajo občinstvo prek algoritmov, ki predpisujejo izvajanje zaporedij dejanj. Programiranje dogajanja in skript, ki usmerja tako snemanje kot sestavljanje elementov v montaži, se v delih Sreča in Nuše Dragan pojavita kot generativna situacija družbene komunikacije, ki jo iniciira umetnik s tem, ko predpiše protokol dogajanja, že v njihovih zgodnjih delih v okviru konceptualizma neoavantgard, ko sta ustvarjala eksperimentalne filme na podlagi hepeningov.²⁶ Družbena komunikacija se je prek protokola vzpostavila in hkrati preoblikovala v načrtovano podatkovno zbirko posnetkov. Nastop video tehnologije in instalacije z videom zaprtega kroga omogoči dejansko sočasnost snemanja, predvajanja in prenosa, torej teleprezenca in komunikacijo v povratni zanki. Video tehnologija deluje kot Flusserjevo zrcalo s spominom, pri čemer je spomin v projektih para Dragan skupek izkušenj posameznika, skupinske intuicije in specifičnega medijskega zapisa.

V okvirih razširjene skupine OHO so nastali njuni zgodnji projekti, mdr. *Različne stvari se*

²⁶ Nuša in Srečo Dragan sta ustvarjala večinoma skupaj med letoma 1967 in 1988 (prim. Dragan in Dragan). Več informacij o opusu Ane Nuše Dragan je npr. zbranih v spletnem arhivu *Forgotten Heritage: European Avant-Garde Art Online*, avantgardne umetnice so bile obravnavane v okvirih projekta *Not Yet Written Stories: Women Artists' Archives Online* (2019–2021, www.forgottenheritage.eu/artists, dostop 23. maj 2025).

razstavljajo (1968), ki je potekal kot hepening s filmsko kamero (8 mm) in naključnimi udeleženci na ulici pred stavbo Metalke v Ljubljani ter bil posnet na podlagi skripta in nato zmontiran v eksperimentalni film z naslovom *RG*. Za OHO značilni reizem (nesimbolna in konkretistična obravnava predmeta) in njuno razumevanje sveta skozi priznavanje različnosti posameznih stvari (avtorja to imenujeta *differentia specifica*) sta bila v ozadju zasnove zbirke podob, ki jih kamera zajema. Mimoidoči celoten postopek snemanja spremljajo kot hepening, v katerem izkusijo scenarij filma v realnem času snemanja posameznih filmskih kadrov. V prvem delu hepeninga kamera zajema statične posnetke Nuše, ki zaporedoma drži v rokah grafike z risbami različnih obešalnikov (Srečo se spominja reakcije občinstva, ki se mu vsakdanji obešalniki niso zdeli primeren predmet za upodobitev na umetniški grafiki). V drugem delu udeleženci hodijo za snemalcem, ki s kamero zajema posnetke napisov na cesti in prometnih znakih. Vizualni zapisi v javnem prostoru se tako vzpostavijo kot družbeno konstruirano polje komunikacije. Prav tako se celoten postopek snemanja eksperimentalnega filma udejanja kot prostor družbene komunikacije, ki ga iniciirata umetnika. Naslov avtorskega eksperimentalnega filma *RG* (1968, 8 mm) izhaja iz neoavantgardne poezije, gre za črki, ki sta enako daleč prva s konca in zadnja z začetka abecede.²⁷ Tudi sam film *RG* je zasnovan kot hepening pred filmsko projekcijo: zmontiran je namreč iz kratkih kadrov posnetega hepeninga na ulici, med katerimi so na filmskem traku zapisana besedila v vlogi navodil za hepening med projekcijo filma, in sicer gledalci naj skupaj s filmom izgovarjajo slovensko deklinacijo besede Vietnam, takrat v medijih najpogostejše besede. Čeprav gre za eksperimentalni film, deluje podobno kot video instalacija zaprtega kroga, saj je zasnovan kot provokacija, ki gledalce vključi tako v snemanje kot v projekcijo filma.

Medtem ko je dematerializacija umetniškega predmeta člane skupine OHO vodila od reizma k transcendentnemu konceptualizmu, ki »predpostavlja introspekcijo in meditacijo vsakega posamičnega člana skupine kot enote, ki se obrača k naravnim in kozmičnim energijam in se jim prepušča, težita Draganova k operativni strategiji interaktivne udeležbe ob pomoči novih tehničnih medijev« (Denegri 24), zato se oddaljita od skupine. Hkrati z interakcijo v video instalaciji zaprtega kroga in gradnjo arhiva podob Nuša in Srečo Dragan raziskujeta tudi druge vidike novih medijev, in sicer programiranje premikanja udeležencev po prostoru, teleprezenco, večkanalno video projekcijo v vlogi hipertekstnega branja, video anamorfozo in sestavljanje podob (slednje, video montaža slike v sliki, je predmet njunega umetniškega raziskovanja v videih, ki jih ustvarjata v osemdesetih letih in predvajata na nacionalnih televizijah v Ljubljani, Beogradu in Sarajevu; pri tem je v ospredju tako raziskovanje medija kot tudi usmerjenost v komunikacijo z občinstvom pred televizorji, ki ima namen rušiti enosmernost te komunikacije).²⁸

²⁷ Po istem navodilu je sestavljena tudi beseda Wizard v angleškem jeziku (4., 9. in 1. črka s konca in z začetka abecede so postavljene simetrično v besedi od roba proti sredini). Diagram s takim pojasnilom je bil na steni na pregledni razstavi v Muzeju sodobne umetnosti Metelkova *Srečo Dragan: Prostor, vržen iz tira* (2016–2017).

²⁸ Čeprav njuni videi tudi v tem obdobju temeljijo na avantgardni premisi rušenja ustaljenih kodov komunikacije v mediju,

V eksperimentalnem filmu (8 mm, 2 min. 5 sek.), ki je nastal ob hepeningu *72 ur zime, 72 ur jeseni* (1969), se Nuša in Srečo Dragan identificirata kot »programatorja«, ki premikata telesa udeležencev skladno s skriptom (oz. algoritmom). Premikanje se dogaja v prostoru na kvadratni mreži, v centru katere je drevo, udeleženca pa stojita drug nasproti drugemu in se korakoma približujeta drevesu na tri predpisane načine, ki določajo njuno telesno držo (z diagramom telesa) in način dotika (s pisnim navodilom: z dlanmi, s stopali, brez dotika).²⁹ Kamera beleži posamezne stopnje približevanja obeh akterjev in jih, sinhronizirane s štetjem »enaindvajset, dvaindvajset«, montira v film kot zbirko podob, ki so nastale na osnovi algoritma in bile udejanjene/utelešene v performansu, ki sta ga izvedla Nuša in Srečo Dragan.³⁰

Podobno programirano konceptualno zasnovo ima tudi hepening *Izbira kvadrata: 40 x 50 x 80 cm peska pod steklom* (1969), v katerem se po mreži 4 x 4 m (ki ni načrtana) premikata v medsebojni relaciji dva akterja, avtor Srečo Dragan, ki izbira pravokotnike potencialne mreže na tleh in nanje polaga steklo velikosti 40 x 50 cm, ter fotograf, ki stoji na nasprotni strani stekla in fotografira tla z vsakokratnim odsevom umetnika v steklu. S tem nastaja zbirka podob, ki jih generirata algoritem in performans, pri čemer je tokrat pomembna avtorjeva vsakokratna izbira pravokotnika in njegova edinstvena pot po mreži, ki jo avtor dodatno beleži s tem, ko na tla začrta obris pravokotnika, preden ga premakne.³¹

Na *1. aprilskih susreth proširenih medija* v galeriji SKC (Študentskega kulturnega centra) v Beogradu leta 1972 sta Nuša in Srečo Dragan vključila obiskovalce v interaktivne projekte, ki so temeljili na grafičnem odtisu navodila na papirju, udeleženci pa so rešili nalogo s pisalom. V *Miselni vizualizaciji objekta* so bili obiskovalci pozvani, da označijo, v katero smer je obrnjena aksonometrično izrisana kocka, s čimer je bila postavljena v ospredje relacija med dvoumnostjo tovrstnega modela in konkretno posameznikovo udejanjeno miselno vizualizacijo modela.³² Projekt *Smer relacije senzibilnost-imaginacija (FAVIT Experience, 1973)* je udeležence povabil, da na krogu skupne grafike izrišejo mrežo linij in se vanjo vpišejo ne s svojim, pač pa z imeni svojega očeta in sina, to je bil algoritem za gradnjo mreže družbene strukture udeležencev hepeninga, ki se je z informacijo imen širila navzven tudi k

delujejo kot sklenjena celota, ki pa ne bo obravnavana v tem besedilu, ki se posveča hepeningom z odzivom udeležencev.

29 Tri srečanja v parku Tivoli v Ljubljani so potekala po navodilu, ki je zapisano na ekranski sliki v filmu: »Srečanje drug nasproti drugemu brez dotika z drevesom na sredi v parku Tivoli. / Srečanje drug nasproti drugemu z dotikom dlani z drevesom na sredi v parku Tivoli. / Srečanje drug nasproti drugemu z dotikom podplatov z drevesom na sredi v parku Tivoli.«

30 Za retrospektivno razstavo Sreča Dragana *Prostor, vržen iz tira* (Muzej sodobne umetnosti Metelkova, 2016) je bil hepening rekonstruiran: performans je bil ponovno izveden v parku Tivoli, posnet s 360-stopinjsko video kamero in predvajan v galeriji s pomočjo pametnega telefona in sistema - škatle Google Cardboard, ki omogočajo vstop v virtualno resničnost video panorame. Gre za avtorjev osebni prispevek k izumljanju metodologije arhiviranja na tehnologiji zasnovane, nestabilne elektronsko-digitalne umetniške produkcije. V projektu sta poleg avtorja sodelovala Borut Batagelj iz Laboratorija za računalniški vid Fakultete za računalništvo in informatiko in programer Aljaž Romih.

31 Projekt je bil izveden pred stavbo Moderne galerije v Ljubljani na dan, ko je človek prvič pristal na Luni, prek te povezave še dodatno tematizira zavzemanje teritorija z ekspanzionistično kvadratno mrežo (kakršno uteleša npr. rimska Emona).

32 »Zapiši, kako si mislil videno kocko ob prvem pogledu / l - levo, r - desno / napisano je spomenik miselne vizualizacije.«

povezanim neprisotnim.³³

Na 3. *aprilskih susretih* (1974) sta izvedla hepening *7 noči in en dan prenosa ljudskega izročila v alfa theta ritmu* (*7 Nights and One Day of the Transmission of the People's Tradition in the Alpha Theta Rhythm*), ki je trajal sedem noči in en dan, v katerem so sodelovali umetniki Joseph Beuys, Ješa Denegri, Biljana Tomić, Braco Dimitrijević, Bogdanka in Dejan Poznanović, Giancarlo Politi, Achille Bonito Oliva, Germano Celant, avtorja Nuša in Srečo Dragan in v nadaljevanju tudi številni naključni obiskovalci. Potekali sta dve vrsti komunikacije, verbalna in s kretnjami, ki sta prenašali sporočilo med udeleženci s ponovitvijo (alfa ritem) in ustvarjalno spremembo (theta ritem). V prvem hepeningu so umetniki sedeli v krogu, posameznik je vstal, stopil k drugemu umetniku in mu povedal svojo izkušnjo, ta jo je ponovil, stopil k drugemu umetniku in mu povedal svojo izkušnjo. V drugem hepeningu se je projiciral diapozitiv, ki je prikazoval kretnjo roke v vlogi sporočila, udeleženec je moral ponoviti kretnjo na diapozitivu, si izmisliti novo kretnjo in se z njo dotakniti roke drugega udeleženca, na ta način je prenesel svoje sporočilo. Šlo je za spiritualno izkušnjo izjavljanja in zarisovanja sporočil v zavest udeležencev okrogle mize. Projekt izhaja iz tradicije spiritualnega konceptualizma zgodnjih sedemdesetih let v Sloveniji, ki ga je prakticirala skupina OHO.

Na bienalu treh dežel *Trigon* (6. 10.–11. 11. 1973) v avstrijskem Gradcu sta Nuša in Srečo Dragan nastopila s projektom *2.0 Taktilna komunikacija kot akcija in interakcija na razstavi Trigon* (*2.0. Tactile Communication as Action and Interaction of the Exhibition Trigon*). Protokol projekta je narekoval: pred vstopom v galerijo obiskovalec položi roko na monitor; kamera to posname, podoba se prenese na drug ekran na razstavi, kjer lahko drug udeleženec položi roko na posnetek roke na ekranu, kar kamera posname; postopek se ponavlja skozi celotno trajanje razstave. Posnetek roke je omogočil novo izkušnjo resničnosti v povratni zanki, s tem ko je združil produkcijo in reprodukcijo, živo gesto in prenos slike v živo. Srečo Dragan razstavo pojasnjuje prek koncepta »govor o jeziku – metajezik«, ker je raziskovala jezikovne možnosti videa.³⁴

Naslednja stopnja v umetniškem raziskovanju Sreča Dragana je integracija videa v spletno komunikacijo, v hipertekstno deskanje. S tem razstavi digitalno animacijo *Arheus* (1992/1993) na festivalu *Intart – Rettung Der Welt* pod naslovom *The Whip of God* (Künstlerhaus, Celovec, 31. 5.–24. 6. 1992) kot trikanalno video instalacijo, kjer je gledalka sama povezovala dele videa na treh zaslonih v mrežo pomenov. Pri tovrstnem dekodiranju podobe se je nekaj izgubilo in nekaj dodalo, video pa se je pretvoril v dinamični sekvenčni prostor izkušnje v tehno-performativni instalaciji. Kot mreža pomenov je zgrajena tudi spletna instalacija *Telepolis* (*Telepolis - Interactive Network of Cities, art net project, Luxembourg, 4.–12. 11. 1995*), ki povezuje seznam

33 »Nariši 8 linij, paralelnih med sabo, kot ti veleva imaginacija, in napiši ime tvojega očeta in sina.«

34 Na razstavi sta mdr. sodelovala Peter Weibel in Richard Kriesche.

motivov in referenc, ki kontekstualizirajo vsebino videa *Rotas Axis Mundi* (1995), s sekvencami iz videa. Video je tako arhiv podob in pomenov, podatkovna zbirka, ki jo gledalka hipertekstno povezuje s pomočjo interaktivnega spletnega vmesnika. Ne gre več za skupinsko komunikacijo, skozi katero se generira gradivo podatkovne zbirke projekta, ampak za enouporabniški diskurz, kjer uporabnica povezuje pomene v mreži, uporablja vmesnik in skozi ta proces spreminja svoj mentalni arhiv.

Dragan v nekaterih interaktivnih novomedijskih projektih ponovno vpelje neoavantgardistične metode z odzivi uporabnikov, iz katerih se gradi podatkovna zbirka družbene komunikacije ob projektu. Mednje sodijo: *Digitalni vid* (1994), *Opus Canum* (1997), *Matrica koincidenca zmenkarski klub* (2005, 2010, 2022), *Metaforične razširitve* (2007), *Metaforične preslikave* (2007), *Metamorfoza lingvistika* (2007), *Metonimija zaznave* (2007),³⁵ serija treh projektov *Sonifikacija podobe 1–3* (2014–2016), *Časovni tunel 2* (2024).

Video instalacija z naslovom *Metaforične preslikave* (2007) zahteva od obiskovalke-uporabnice še nekaj več kot videi zaprtega krogotoka. Na ekranu se prikaže na Slovenskem kulturna impresionistična slika *Sejalec* (1907) Ivana Groharja in vmesnik pozove uporabnico, naj izbere dve barvni točki na površini slike. Kot v primeru impresionističnih slik, kjer se barve mešajo v fiziološkem mehanizmu človeškega vida, tokrat računalnik izvede barvno mešanje namesto gledalkinega vida in prikaže novo barvo. Sledi poziv, naj gledalka poimenuje barvo, ki je rezultat predhodne interakcije.³⁶ Vsebina novomedijske video instalacije torej poseže v predstavnostni svet uporabnice, v njene izkušnje pri doživljanju barv, kot so urejene v verbalnih izjavah. Barva lahko nekoga npr. spominja na barvo rečnih tolmunov, ki jih umetnostna komunikacija v galeriji priključuje v spomin. Predstavnostni svet prejemnice postane sestavni del instalacije, ne le v interpretaciji, pač pa kot izjava, ki se zapiše v podatkovno zbirko projekta. Nekaj iz osebnosti kot celote je privzeto v delo, hkrati pa seveda delo iniciira proces v gledalki, ki je podoben učenju in katerega namen je njena transformacija. Pride do socializacije občinstva skozi umetniško izkušnjo. Postavlja se torej vprašanje, kje so meje med tovrstno video instalacijo in istovetnostjo osebe kot enote?

Podobno delujejo projekti iz obdobja 2007–2010. *Metaforične razširitve*, kjer je uporabnica povabljen k ubesedenju relacij, konfliktnih ali pa razrešitvenih, med dvema izbranimi izrezoma dogajanja na tapiserijah z mitološko motiviko. *Metamorfoza lingvistika*, ki nagovarja uporabnico k verbalizaciji čustvene izkušnje opozicije s pomočjo izbiranja besed iz toka pomensko sorodnih besed iz slovenskega besedilnega korpusa; udeleženkini lastni izraz, ki odseva njeno mentalno in fizično pozicijo, se vzpostavi v

³⁵ Projekti so opisani v članku Narvike Bovcon »Igrske akcije v novomedijskih umetniških delih« in njeni monografiji *Umetnost v svetu pametnih strojev*.

³⁶ Projekta *Digitalni vid* in *Opus Canum* sta uporabnico angažirala do ravni izbire in mešanja barv na zaslonu na dotik, nista pa od nje zahtevala verbalizacije barvne izkušnje.

relaciji do družbenega, psihološkega in kulturnega konteksta sporazumevanja (prim. Vaupotič, *Vprašanje* pogl. 6.2). In *Metonimija zaznave*, v kateri gre za verbalizacijo spomina ob okušanju hrane v slano-grenki, slano-kisli, slano-sladki in slano-pekoči kombinaciji. Namesto neposredno z video kamero se tokrat uporabničina prisotnost zajame s tehnologijo računalniškega vida, ki računsko zazna uporabničin obraz, ga kadrira, fotografira in posname izjavljanje, vse skupaj pa shrani v podatkovno zbirko, iz katere se izjave različnih udeležencev kasneje lahko predvajajo.

Protokoli tehnoperformativnih vstopov v komunikacijo z umetniškim projektom ponovno postavljajo uporabnico v pozicijo opazovalke - udeleženke in opazovane v točki izjavljanja, med udeleženko in umetniškim delom pa se ustvari relacija konstruirane podobe kot prostor sporazumevanja, prostor spremembe njene istovetnosti kot informacijske entitete, potopljene v okolje informacij, v infosfero. Hkrati je opazen premik od šoka ob videnju lastne podobe na ekranu, ki je spremljal zgodnje video instalacije, k zdaj že povsem uveljavljeni percepciji interaktivnega računalniškega zaslona, ki pričakuje naš odziv, vmesnik pa se npr. odklene s pomočjo prepoznave obraza. Projekti iz tega niza si prizadevajo intenzivirati to vsakodnevno operativno izkušnjo s tem, ko udeleženki postavijo nalogo formiranja izjave v zvezi z osebno izkušnjo.

V projektu *E-knjižni nomad* (2010–2011) udeleženka flankira, je inforg, potopljen v infosfero mesta, ki je sestavljeno iz podatkovnih zbirk kulturnih artefaktov kot uprostorjeno besedilo, na ravni spomina in pozabe ter prek branja literarnih besedil na prenosnih zaslonskih napravah (prim. tudi opise mešane resničnosti v knjigi *Text as Ride* Janeza Strehovca). V projektih *Sonifikacija podobe 1–3* Srečo Dragan raziskuje pretok informacij med sliko in zvokom: sonificira zlatorezno kompozicijo v renesančni sliki, citira sonifikacijo radiacije v Fukušimi z Geigerjevim števcem in v elektronsko glasbo prevede barvno kompozicijo na stranicah Rubikove kocke in premikanje delov telesa udeleženke v tehno performansu. Gre za prevod informacij v zvok, ki je mogoč v homogenem okolju informacij, v njihovem enotnem digitalnem zapisu, pri čemer je udeleženkina interakcija prav tako del tega zapisa.

Razširjena postavitev projekta *Matrica koincidenca zmenkarski klub* (2005) na *Trienalu sodobne umetnosti v Sloveniji U3* (Moderna galerija, 2010) je vključila zapisa »Ali si tu, ker si opazovan?« in »Ali si opazovan, ker si tu?«. S tem je povezala delovanje računalniškega vida s tradicijo video instalacije in komentirala aktualno družbeno stanje nadzora prek strojnih algoritmov. Srečo Dragan ob projektu zapiše, da gre za izgubo dela zasebnosti in na ta račun pridobitev nove informacijsko povezane družbe, povezane tudi prek nediskriminatornih vzorcev v podatkih. S tem eksplicira Floridijeve ugotovitve v zvezi s sebstvom kot informacijsko entiteto v nadzorovanih okoljih. Matrica in koincidenca vzpostavljata dve platformi za

tehno performans obiskovalcev, prva je razlikovalna (»*distinguishing code*«),³⁷ druga je primerjalna (»*comparison code*«). Izvajanje plesnih gibov na prvi platformi je usmerjeno v notranjo socializacijo obiskovalke (»*inner socialization*«), gre za sporočilo (»*message*«), katerega sled izginja (»*trace vanishing*«). Računalniški vid beleži vzorce (»*pattern*«) hoje obiskovalcev na drugi platformi, jih primerja in prek podobnosti vzorcev hoje računa bližino med obiskovalci (»*attractiveness – repulsion*«). Na podlagi te bližine oz. podobnosti iniciira družbene interakcije v podatkovni zbirki projekta (»*approaches of social interaction*«): na tretji platformi (imenovani zmenkarski klub) s pomočjo sporočil na mobilnih telefonih udeležencev organizira njihova srečanja v kavarni. Nastane potencialni nov inforg kot sistem iz več agentov.

S primeri neoavantgardnih hepeningov Nuše in Sreča Dragana ter tehno performansov Sreča Dragana smo pokazali, kako neoavantgardne prakse programiranja udeležencev, vključene tudi v novomedijsko umetnost, manipulirajo in emancipirajo udeležence, vdirajo v njihovo osebnost, ki je razumljena kot informacijska celota, ter jo spreminjajo. Avantgardistična tradicija pri tem ni v gradnji opozicijske drže do kulturnih centrov, ampak predvsem v iskanju odgovorov na izzive novih komunikacijskih medijev. Neoavantgardno programiranje udeležencev in računalniško programiranje imata nekaj skupnih lastnosti, vendar se bistveno razlikujeta v odnosu do algoritmov. Zahteva po odzivu udeleženke in gradnji prostora družbene komunikacije med izkušanjem/ uporabo umetniškega dela je ključna v umetniških računalniških instalacijah, ki pravzaprav delujejo podobno kot video instalacije zaprtega kroga. Zanimalo nas je tudi, kakšno vlogo igrajo pri programiranju udeležencev tehnični mediji, ki jih Srečo in Nuša Dragan uporabljata kot sestavni del hepeningov: video instalacija zaprtega krogotoka, eksperimentalni film, fotografija, interaktivna računalniška in spletna instalacija. Kontinuiteto avantgardnih praks raziskovanja oblik montaže smo zasledili tako v primerih izdelave nizov podob v njunih zgodnjih hepeningih kot tudi v družbeno konstruiranih digitalnih podatkovnih zbirkah, ki jih v svojih novomedijskih umetniških projektih iniciira in zbira Srečo Dragan. Slednje so sestavljene iz izjav udeležencev, ki so rezultat transformacije njihove istovetnosti skozi tehno performans, pri čemer je pomembno poudariti, da umetnik izbira sodobne tehnologije z namenom izumljanja novih modelov komunikacije. Opazen je premik od zgolj izkustva v doživetju hepeninga (v povezavi z različnimi tehničnimi mediji) k artikulaciji izkušnje, ki intenzivira spremembo udeleženke samoreprezentacije.

³⁷ Navedeni so napisi na stenah instalacije.

Literatura

- Andrews, Chris. »Craft and Automation«. *Contemporary French and Francophone Studies*, letn. 25, št. 5, 2021, str. 530–538. doi.org/10.1080/17409292.2021.1992099.
- Bahtin, Mihail M. »Avtor in junak v estetski dejavnosti«. *Estetika in humanistične vede*. SH – Zavod za založništvo dejavnost, 1999.
- . *Problemi poetike Dostojevskog*. Nolit, 1967.
- Ben Hamida, Karim. »Cyborg vs Inforg : quel modèle d'évolution humaine dans la société de l'information?« *Sociétés*, letn. 131, št. 1, 2016, str. 87–95.
- Bonitzer, Pascal. *Slepo polje*. Studia humanitatis, 1985.
- Borčič, Barbara, in Ida Hiršfenfelder. »Miti in legende o zgodnjih delih videoumetnosti«. *Maska*, letn. 24, št. 123–124, 2009, str. 142–159.
- Bovcon, Narvika. »Igrske akcije v novomedijskih umetniških delih«. *Amfiteater*, letn., 12, št. 2, 2024, str. 68–89.
- . *Umetnost v svetu pametnih strojev: novomedijska umetnost Sreča Dragana, Jake Železnikarja in Marka Peljhana*. Akademija za likovno umetnost in oblikovanje, 2009.
- Bovcon, Narvika, in Aleš Vaupotič. »Did the Avant-Garde Become Materialized in New Media? Techno-Performance and Socialization«. *The 9th Digital Humanities in the Nordic and Baltic Countries Conference: Digital Dreams and Practices, March 5–7, 2025, Tartu, Estonia, DHNB Publications*, letn. 7, št. 2, 2025. doi.org/10.5617/dhnbpub.12285.
- . »Diskretnost seznamov in informacijski obrat v humanistiki«. *Vizualnost v času posthumanizma: okoljska etika, ekofeminizem, kibernetika in digitalna humanistika v umetnosti in oblikovanju*, Založba Univerze v Ljubljani, 2024, str. 212–234, 251–253.
- Buchloh, Benjamin H. D. »Warburgs Vorbild? Das Ende der Collage/Fotomontage im Nachkriegseuropa«. *Deep Storage. Arsenale der Erinnerung. Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst*, Prestel, 1997, str. 50–60.
- Cameron, Eric. »Dan Graham: Appearing in Public«. *Artforum*, letn. 15, št. 3, 1976, str. 66–68.
- Cottington, David. *The Avant-Garde*. Oxford University Press, 2013.
- Denegri, Ješa. »Srečo Dragan, pogled iz drugega prostora in časa«. Srečo Dragan. *Prostor, vržen iz tira: Muzej sodobne umetnosti Metelkova, Ljubljana, 22. 12. 2016–5. 3. 2017*, Moderna galerija, 2016.
- Dinkla, Söke. »From Participation to Interaction: Towards the Origins of Interactive

- Art«. *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*, Bay Press, 1996, str. 279–290.
- Dragan, Nuša, in Srečo Dragan. *Nuša & Srečo*. Škuc, Ljubljana; Muzej savremene umetnosti, Beograd; Galerija Nova, Zagreb, 1979.
- Edgerton. Samuel Y. »Brunelleschi's Mirror, Alberti's Window, and Galileo's 'Perspective Tube'«. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos* 13. Supplement, 2006, str. 151–179.
- Esposito, Elena. *Artificial Communication: How Algorithms Produce Social Intelligence*. The MIT Press, 2022.
- Floridi, Luciano. *The Ethics of Artificial Intelligence*. Oxford University Press, 2023.
- . *The Ethics of Information*. Oxford University Press, 2013.
- . *Informacija: zelo kratek uvod*. Krtina, 2016.
- . *The Philosophy of Information*. Oxford University Press, 2011.
- Forgotten Heritage: European Avant-Garde Art Online*. www.forgottenheritage.eu/artists. Dostop 23. maj 2025.
- Fritz, Darko. *Digital Art in Croatia, 1968–1984*. Tehniški muzej Nikola Tesla, Zagreb, 2022.
- Flusser, Vilém. *Digitalni videz*. Študentska založba, 2001.
- . *Kommunikologie*. Fischer, 1998.
- . *Kommunikologie weiter denken: Die Bochumer Vorlesungen*. Fischer, 2009.
- Graham, Dan. »Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay, 1974/1993«. *SFMOMA*. www.sfmoma.org/artwork/93.78.1-0007. Dostop 4. apr. 2025.
- . *Video – Architecture – Television: Writings on Video and Video Works 1970–1978*, ur. Benjamin H. D. Buchloh, The Press of the Nova Scotia College of Art and Design; New York University Press, 1979.
- Grant, Sally. »The ultimate symbol for our times«. *BBC*, 28. jun. 2021. bbc.com/culture/article/20210624-the-ultimate-symbol-for-our-times. Dostop 18. feb. 2025.
- Haraway, Donna J. *Opice, kiborgi in ženske: reinvenčija narave*. ŠOU, Študentska založba, 1999.
- INTART Biennale 91–92: Rettung der Welt*, ur. Tomas Hoke in Heinz Peter Maya, Kunstverein für Kärnten, Celovec, 1992.
- Kaprow, Allan. »'Happenings' in the New York Scene« (1961). *The New Media Reader*, ur. Noah Wardrip-Fruin in Nick Montfort, The MIT Press, 2003, str. 84–88.
- Komelj, Miklavž. »Kaj je ustvarjanje?«. *Likovne besede*, št. 112, 2019, str. 4–12.
- Kos, Janko. »K vprašanju o bistvu avantgarde«. *Sodobnost*, letn. 28, št. 3, 1980, str. 237–245, 361–370. dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:doc-Z2ZNGSW9.
- A Little-Known Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in*

- Art: New Tendencies and Bit International, 1961–1973*. Ur. Rosen Margit s Petrom Weiblom, Darkom Fritzom in Marijo Gattin. ZKM, Center for Art and Media; The MIT Press, 2011.
- Lopes, Dominic McIver. *A Philosophy of Computer Art*. Routledge, 2009.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001.
- Nam June Paik: In the Groove. 13. 12. 2022–28. 2. 2023*. Muzej sodobne umetnosti, Zagreb, 2022.
- (The) New Media Reader*. Ur. Noah Wardrip-Fruin in Nick Montfort. The MIT Press, 2003.
- Perec, Georges. *Die Maschine*. Prev. Eugen Helmlé. Reclam, 1972.
- »Renaissance 3.0: A Base Camp for New Alliances of Art and Science in the 21st Century«. ZKM, 2023. zkm.de/en/exhibition/2023/03/renaissance-30. Dostop 4. apr. 2025.
- Steiger, Manfred B. *Globalization*. Oxford University Press, 2023.
- Strehovec, Janez. *Text as Ride*. West Virginia University Press; Computing Literature, 2016.
- (dreiländerbiennale) t r i g o n '73 (audiovisuelle botschaften) italien jugoslawien österreich*. monoskop.org/images/f/f7/Trigon_73_1973.pdf. Dostop 4. apr. 2025.
- Turing, Alan. »On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem«. *Proceedings of the London Mathematical Society*, letn. 42, 1936, str. 230–265.
- Vaupotič, Aleš. »On the Problem of Historical Research in Humanities: Michel Foucault and Mikhail Bakhtin«. *Logos*, letn. 2, št. 3, jesen 2002. [web.archive.org/web/20071014105608/http://www.kud-logos.si/logos_3_2002_vaupotic.asp](http://www.kud-logos.si/logos_3_2002_vaupotic.asp). Dostop 4. apr. 2025.
- . »Smisel videa«. *Video, et gaudeo: 15 let Društva za povezovanje umetnosti in znanosti ArtNetLab. Galerija ZDSLU, 1.–16. 12. 2014*, ZDSLU, 2014, str. 2–4.
- . *Vprašanje realizma*. Založba Univerze v Novi Gorici, 2019.
- Vaupotič, Aleš, in Narvika Bovcon. »Osebni podatki v umetnosti: njihova zakonita obdelava in vloga etike v novomedijski kulturi«. *Jezikovne tehnologije in digitalna humanistika: zbornik konference, 19.–20. september 2024, Ljubljana, Slovenija*, Inštitut za novejšo zgodovino, 2024, str. 442–468.
- »Velike manifestacije«. *Studentski kulturni centar*, Beograd, www.arhivaskc.org.rs/rs-yu/velike-manifestacije-2.html. Dostop 4. apr. 2025.
- Vrdlovec, Zdenko. »Pojmovni decoupage«. *Filmske figure: sodobna francoska teorija in analiza filma*, ur. Zdenko Vrdlovec, SGFM, 1991, str. 27–42.
- »Vse to je film! Eksperimentalni film v Jugoslaviji 1951–1991. Moderna galerija,

Ljubljana, 22. dec. 2010–28. feb. 2011«. *Moderna galerija*, www.mg-lj.si/si/razstave/509/vse-to-je-film-eksperimentalni-film-v-jugoslaviji-1951-1991/. Dostop 18. feb. 2025.

Weibel, Peter. »Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst«. 2004. www01.zkm.de/algorithmische-revolution. Dostop 10. jan. 2019.

»(Peter) Weibel: Odprto delo (1964–1979). Moderna galerija, Ljubljana, 13. maj 2005–19. jun. 2005«. *Moderna galerija*, old.mg-lj.si/node/640. Dostop 18. feb. 2025.