

Janez Strehovec

# Novomedijska umetnost – uvod v njeno razumevanje

*New Media Art – An Introduction to Its Understanding*

Podobno kot so tradicionalni mediji od radia in fotografije do televizije in filma postali nova izrazna sredstva umetnosti, so tudi na področju novih medijev (splet, video igre, mobilni mediji, telekomunikacije) nastale nove umetniške oblike in zvrsti. Pri novomedijski umetnosti se srečujejo spremenjena umetnost in spremenjeni novi mediji, pri katerih gre za preobrazbo od prvotne namembnosti do umetniške funkcionalnosti. Praksa začetnika umetnosti videa Nama June Paika je tukaj paradigmatična. Kaj je s televizijo počel Nam June Paik? Dejansko ni šlo za televizijo kot medij in institucijo, ampak najprej za televizor, ki ga je povezal z drugimi televizorji, naredil skulpturo iz njih, napolnil osebni avtomobil z njimi ter začel spreminjati televizijsko sliko in programske vsebine. Skratka, televizor je umačnil iz dnevne sobe in središčnega mesta v njej ter ga začel vključevati v nove povezave, spreminjal pa je tudi tisto, kar poteka na njem, in sicer programe, recimo z modulacijo in fragmentiranjem televizijske slike. Tu naj omenimo Paikov projekt *TV Buddha*, 1974/2002, ki ga sestavlja vrsta kipov. Bude pred instalacijo iz televizijskih monitorjev. Gre za delo z močno konceptualno noto, takšna lastnost pa spremlja tudi vrsto novomedijskih projektov, pri katerih štejejo koncepti, potrebni za odmik od njihove vsakdanje funkcionalnosti. Tu naj spomnimo na bitcoin kot novejši finančni instrument (kripto valuto), ki uhaja tradicionalnim funkcijam materializiranega denarja, ki ga tiskajo nacionalne banke in ga lahko razumevamo tudi v smislu konceptualne finančne umetnine.

Novomedijske umetnine niso žanrsko čiste, ampak so pogosto hibridne entitete, v katere so vključeni droni, vodni in zračni moduli brez človeka in vesoljska plovila. Praviloma gre tudi za mednarodno, in ne nacionalno umetnost, pri kateri sodelujejo umetniki iz različnih držav. Novomedijska umetnost vključuje nove medije, pri katerih pa je sporna novost (podobno kot pri vseh neologizmih, ki vključujejo novo). Vsekakor gre za skovanko, ki se skuša približati postmedijskemu in postdigitalnemu stanju ter njunim vplivom na sodobne kulturne vsebine.

Novomedijska umetnost, oprta na nove, s spletom povezane medije, se povezuje z znanostmi in ima raziskovalni

značaj. Nanjo vpliva tudi umetna inteligenca, ki nastopa kot pomembno orodje te umetnosti, za katero je tudi bistveno, da se zaveda antropocenskih izzivov in skuša delovati prijazno do okolja. Novomedijska umetnost se umešča v svet, za katerega je pomembna tudi kritika antropocentrizma, ki jo prinaša aktualen nečloveški obrat (angl. *nonhuman turn*) z novimi akterji. Ob človeku vključuje tudi živali in rastline, prav tako pa je tukaj tudi pametni stroj, ki deluje z uporabo umetne inteligence. Na področju novomedijske umetnosti sodelujejo tudi slovenski avtorji in avtorice, med katerimi naj opozorimo na projekte Maje Smrekar, Robertine Šebjanič, Ide Hiršenfelder, Špele Petrič, Narvike Bovcon, Sreča Dragana, Aleša Vaupotiča in Jaka Železnikarja.

Zgodovino novih medijev spremlja kontekst kompaktne kalifornijske ideologije, ki je izhajala iz povezave kalifornijske boeme zadnjih desetletij 20. stoletja s prelomnimi pametnimi tehnologijami (virtualna resničnost, svetovni splet) in neoliberalizmom. O kompaktnosti govorimo lahko prav zaradi trdne konglomeratske strukture, kjer tehniške novosti podpirata tako politika kot nova ekonomija. Ker so dela te umetnosti pogosto internetska ali vsaj naložena na internet, so praviloma le klik oddaljena od uporabnikove sedanjosti (delo za nomadskim kokpitom, kot avtor tega besedila označuje današnje delovno okolje tistih, ki delujejo na poindustrijskih področjih).

Če lahko govorimo o nevarnosti, ki spremlja nove medije in njihovo umetnost, potem je to fascinacija nad tehničnimi in medijskimi učinki, ki spremljajo tehnologije, ki so pri tej umetnosti na delu. Vera v moč umetne inteligence generira pravicato metafiziko, ki nekritično favorizira področja (tudi ustanove, podjetja), kjer ima umetna inteligenca poglobljeno vlogo. Tu je nevarnost za umetniške projekte, ki se prepustijo fascinaciji nad umetno inteligenco na račun njihove družbenokritične vloge, ki bi pogosto zahtevala dekonstrukcijo omenjene metafizike.

Velik izziv za novomedijske projekte je omenjeni nečloveški obrat, torej usmeritev k rastlinam in živalim kot novim akterjem umetniških aplikacij in instalacij, kar nedvomno bogati gledalčevo (uporabnikovo) zaznavo in domišljijo. Takšne instalacije so pogosto nadzorovane z

umetno inteligenco (recimo *PL'AI Špele Petrič*), uporabnikov interes pa spodbuja tudi igra kot medij, v katerega stopajo vsebinske komponente takšnih projektov. Igra implicira lahkoten način, fleksibilnost in zamenljivost (vse bi bilo lahko drugače), kar demonstrira video Davida O'Reillyja *Everything* (2017), v katerem prevzema igralec vlogo nečloveškega avatarja, da bi pridobil širši pogled na svet, ki mu omogoča alternativno razmišljanje o svetu, naravi in življenju. 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. Nečloveški obrat nas usmerja k svetu brez nas, naseljenem z nečloveškimi akterji, kar je značilno za razstavi Inke Arns *The World Without Us: Narratives on the Age of Non-Human Actors*, (2017) in *We grow, grow and grow, we're gonna be alright and this is our show* (2023).

Sedanjost resničnosti lahko razumevamo s pomočjo konceptov o njej, ki jih prispevajo humanistične in družbene znanosti, prav tako pa tudi skozi izkušnje in doživetja današnjega posameznika, ki skuša obvladati vse modalnosti flanerstva, in sicer od hoje (vožnje) skozi vlemesto in po tematskih parkih do prehajanja (in deskanja) medijske pokrajine in tiste, ki jo vzpostavlja transhumanizem z nečloveškim obratom. Resničnosti pa se lahko približamo tudi skozi umetnost in literaturo, ki nista pasivni področji, ampak oblikujeta dela, projekte, aplikacije in modele, za katere je bistveno, da nas uvajajo v svet novih kulturnih in družbenih paradig. Ob delih, projektih in modelih smo zapisali aplikacije, ki so v današnjem času novih medijev poglavitne kulturne vsebine, ki pogosto nadomeščajo umetniško delo, razumljeno kot »tempeljsko delo« v Heideggerjevem smislu.

Nove paradigme in temeljni koncepti za razumevanje sedanje resničnosti in njihovi umetniški soodnosniki:

**Trajnostni razvoj:** za umetnost značilna trajnost, ki jo demonstrirajo dela, ki gradijo na avtopoezisu in samonanašanju ter so kritična do antropocentrizma in okoljskega onesnaževanja. Poudarek je na trajnostnem razvoju in recikliranju.

**Umetna inteligenca:** umetnostne in literarne aplikacije umetne inteligence, recimo Johnstonov *ReRites* kot literarno delo, nastalo s sodelovanjem človeka in nevronske mreže.

**Virtualna resničnost in kiberprostor:** literarni in filmski kiberpank, Gibsonov *Nevromant* in Leonardov *Kosec*.

**Nečloveški obrat (vpeljava nečloveških akterjev v družbeno in kulturno življenje):** instalacija in performans Maje Smrekar *K-9\_Topology*.

**Telo kot medij oblikovanja:** Florentina Holzinger in njeno spreminjanje telesa skozi ples in performans.

**Kognitivna družba:** postobjektno in algoritemsko umetniško delo oblikovano kot kognitivna storitev (koncept Janeza Strehovca).

**Hibridnost:** projekti na presečišču medijev, disciplin in področij (čiste zvrsti in vsebine so danes redke).

## Novi politični subjekti

Politika se danes dogaja tudi mimo parlamentarnih in neparlamentarnih strank, najdemo jo na področju novih družbenih gibanj in aktivizma. Ob dvojici *The Yes Men* posega v umetnostni kontekst aktivistično gibanje *Just No Oil* (2022). Novi politični subjekti usmerjajo v svet razširjenega koncepta političnega, ki je ne-samo-politično in s tem platforma, ki se odpira tako raziskovalnim in konceptualnim kot edukacijskim in okoljskim področjem in akcijam.

Pri tem je pomembno, da umetniški projekti ne sledijo aposteriorno spremembam na drugih področjih, ampak so pogosto pred njimi in so jim enakovredni. Duchampovi *ready-made*, konkretno *Fountain* (1917), so vpeljali konceptualno razumevanje kulturnih vsebin, ki prejemajo svojo pomembnost skozi krovne ustanove, prav tako pa prispevajo nekatera dela sodobne umetnosti in literature (recimo Gibsonov *Nevromant*) dognanja in opise, ki stopajo v strokovne in znanstvene članke s področja humanistike. Mislimo predvsem na Gibsonov opis kiberprostora:

Kiberprostor. Skupna halucinacija, ki jo vsak dan doživijo milijarde povsem legitimnih operaterjev, povsod na svetu, celo otroci, ki se učijo matematičnih pojmov ... Grafična predstavitev podatkov, abstrahiranih iz bank vseh računalnikov človeškega sistema. Nepredstavljiva kompleksnost. Svetlobni žarki, razporejeni v neprostoru uma, gruče in ozvezdja podatkov. Odmikajo se, kakor mestne luči ...<sup>1</sup>

Videti je, da nove tehnologije, mediji in zamenjave paradigem prisilijo posameznika, da začne oblikovati drzne hipoteze, vleči vzporednice med po ustaljenih predstavah konfliktnimi kulturnimi pojavi in postavljati vprašanja, ki bodo odgovorjena šele v prihodnosti. Vsekakor je tu izziv nečloveški obrat, prav tako pa tudi okoljska vprašanja, ki postajajo vse bolj aktualna, kajti groženj onesnaževanja ni več mogoče prezreti.<sup>2</sup> ■

<sup>1</sup> "Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts ... A graphic representation of data abstracted from banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding..." (William Gibson, *Neuromancer*, New York: Berkley Publishing Group, 1989, 128. *Nevromant*, Ljubljana: Cankarjeva založba, 1997, 61.)

<sup>2</sup> Besedilo je nastalo v okvirih interdisciplinarnega raziskovalnega projekta Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti (J7-3158), ki ga financira ARIS.