

OD UMETNIŠKEGA ARTEFAKTA K UMETNIŠKI STORITVI

Konceptualizacija interakcij sodobne umetnosti z novo ekonomijo in medmrežnim aktivizmom

JANEZ STREHOVEC

Adornova misel: »Samoumevno je postalo, da ni nič samoumevno, kar za deva umetnost, niti v njej niti njenem odnosu do celote niti njena pravica do obstoja.« (Adorno, 1970: 9), je le en člen v verigi stališč, ki problematizirajo tako moderno kot sodobno umetnost in celo ugotavljajo njun konec (od W. Benjamina do J. Baudrillarda, P. Virilia in B. Groysa), prav tako pa so usodne spremembe na področju umetnostne produkcije rezultat stalnih prizadevanj sodobnih umetnikov, kako na novo in času primerno definirati področje svojih iskanj in oblikovanj. Sodobna umetnost je problem, negotovo področje, uganka, toda niti ne izginja niti se je ne ukinja. V količinskem smislu jo je več kot kdajkoli prej, napačno je le, ker jo pogosto iščemo na nepravih mestih, in ker tisto, kar danes umetnost je, še vedno merimo samo z merili, pridobljenimi ob izkušanju umetnosti-kot-jo-poznamo, se pravi z dejavnostjo, ki je povezana z artefakti kot so (tiskana) knjiga, kip, slika, stavba, pa tudi simfonija in film.

Umetnost je mutirala v sedanjosti, njen opazen del, predvsem na področju digitalnih in drugih novomedijskih umetnosti, je opustil naravo zaključenega dela (artefakta), prav tako pa je izgubil tudi estetsko razsežnost; estetskega v smislu lepega je več v modi, športu, *jet setu*, reklamah, popularni kulturi in celo v politiki, kot pa v večini sodobne umetnosti; estetskega v smislu intenzivne čutne stimulacije pa je več, kot v umetnosti, v tematskih parkih in pri njihovih atrakcijah. Za opazen tok predvsem z novimi mediji povezane umetnosti pa so postale nebistvene tudi umetnostne tradicionalne funkcije v smislu predstavljanja, kulturacije in estetske vzgoje. Umetnost je deteritorializirala, zavzela je nova področja in opustila stara, tradicionalna. Opustitev narave zaključenega umetniškega dela pa je privedla še do ene premestitve,

in sicer tiste, ki zadeva naravo vpraševanj o posebnosti umetniškega dela. Vprašanje, ki je danes, ob soočanjih z deli umetnosti iz začetka 21. stoletja, v ospredju, ni več »kaj je umetnost?«, temveč »kdaj je umetnost?«, oziroma, še bolj neposredno, »kateri pogoji morajo biti izpolnjeni, da neki dogodek, proces ali umetelni svet kot konglomerat odnosov začne funkcionirati kot umetniško delo?«. Ta premestitev in preusmeritev pa tudi pomenita opuščanje ontologije umetnosti kot prvega in merodajnega področja umetnostne teorije in prehod k umetnostni teoriji kot družbeni in politični teoriji ustanov moči, ki razsojajo o umetnostnem področju in distribuirajo moč na njem. Ko gre za velika imena s področja filozofije in družboslovja, ta preusmeritev pomeni tudi prehod od Martina Heideggerja k Michelu Foucaultu, prav tako pa tudi upoštevanje poetik tistih umetnikov, ki svoja, pogosto konceptualistično zasnovana, dela oblikujejo kot živ in relevanten dialog s filozofijo umetnosti in estetiko; kot umetnika-filozofa oziroma filozofskega umetnika naj omenimo likovnika Marcela Duchampa (1887–1968), ob katerega »ready mades« je Aaron L. Panofsky zapisal, da so »epistemološka, ker njihov pomen spodbuja premislek o umetnosti s tem, ko nas usmeri k vprašanju, kaj je umetnost, kako vemo, da je neko delo umetnost in kako ustanove prispevajo k produkciji, legitimiranju in recepciji umetnosti.« (Panofsky 2003: 62)

Onstran stabilnega artefakta

Ko omenjamo izgubo narave (umetniškega) dela kot zaključenega artefakta v enem delu sodobne umetnosti (še posebno pri nekaterih usmeritvah likovne umetnosti, performansu, spletni umetnosti in programski umetnosti), lahko v zvezi s to problematiko opozorimo na dvojje stališč sodobnih umetnikov elektronske umetnosti, in sicer na stališči Simona Biggsa (avtorja elektronske besedilne instalacije *Veliki Kitajski zid*) in spletnega umetnika Marca Napierja. Prvi je izjavil, da je »Benjamin napravil klasično napako, ko je status umetniškega dela pripisal artefaktu, kajti vsak sodobni umetnik (in teoretik) meni, da umetnosti ni najti v stvari, ampak v procesu ... artefakt je samo sled umetnosti, in običajno tista, ki je najmanj vredna«. (Simanowski, 2002) Ena izmed značilnosti te Biggsove preusmeritve pozornosti na umetnostni proces je spoznanje, da artefakta povsem vendarle ne odklanja, pripisuje mu vlogo sledi in s tem obrobne elementa v umetnostnem procesu, ki pa je dejansko karseda kompleksno dogajanje, kajti vključuje veliko nematerialnih enot (komentarje, interpretacije, dokumentiranje, raziskovanje, kritiške dialoge in interakcije). Marc Napier pa je izjavil, da »umetnost postaja veliko bolj izkušnja kot pa fizični objekt«. (Baumgaertel, 2001)

Danes se v okviru spletne umetnosti, elektronske umetnosti instalacij, novega konceptualizma, umetniškega aktivizma in performensov srečujemo z umetnostjo kot-da-del (Strehovec, 2000), odsotnih del, procesov, aktivističnih dogodkov (recimo napadi umetniških aktivističnih skupin na strežnike določenih korporacij in mednarodnih organizacij in njihova blokada, ki jo dokumentirajo umetnostne ustanove), umetniških svetov in umetniških komunikacij. Močan vpliv na to preusmeritev v smeri tekočega, procesnega, nematerialnega in performativnega ima še zlasti novomedijska umetnost, oblikovana z računalniško strojno in programsko opremo, ki omogoča različne oblike digitalnih umetnosti, med katerimi se vedno bolj uveljavljata spletna umetnost in softverska umetnost, to je umetnost, ki temelji na predpostavki, da programska oprema nikakor ni nevtralna in je zato smiselna umetniška intervencija tudi na ravni kode, se pravi algoritmov. Za tovrstno preusmeritev na umetnostnem področju je nedvomno značilno, da opušča tradicionalne umetnostne funkcije; njene izdelke (dejansko gre za procese, akcije, dogodke in programe) povezuje z umetnostjo-kot-jo-poznamo samo še krovna ustanova umetnosti s svojimi aparati osmišljanja (umetnostna kritika, zgodovina in teorija) ter reprodukcijski in distribucijski umetnostni aparati in mreže. Pri tem mislimo na umetnost kot institucijo-dežnik, ki spravlja v zadnjih desetletjih pod sebe vse mogoče usmeritve. Dejansko se srečujemo s skrajno heterogenimi umetnostnimi vsebinami, ki so po svoji funkciji pogosto že povsem neumetniške ali celo protiumetniške, vendar pa jih za umetnost naredi avtorizacija s strani umetnostnih institucij.

Značilen dogodek v smeri iskanja novih konceptov umetnosti in njene deteritorializacije je bila tudi velika razstava *Documenta XI*, postavljena poleti 2002 v Kasslu. Čeprav je nove medije precej ignorirala (tudi v strokovnih besedilih, objavljenih v katalogu, se recimo spletne umetnosti niti ne omenja), je v medijih instalacij, objektov, raziskovalnih delavnic in (avantgardnega in dokumentarnega) galerijski prezentaciji namenjenega filma odlično demonstrirala, kaj se danes dogaja z umetnostjo. *Documento*, ki je bila v okviru svojih desetih predhodnic samo umetnostna razstava, je transformirala v raziskovalni in intelektualni proces, členjen na pet platform, med katerimi je samo zadnja, in sicer poletna razstava na tradicionalnih in novih prizoriščih v Kasslu, vsaj malo spominjala na prezentacijo umetnosti v znanih oblikah. Samo še približno dvajset odstotkov celotnega projekta, ki sicer ima umetnostni značaj, je bilo torej vezanega na razstavljanje del, kar nedvomno odlično potrjuje navedeno Biggsovo misel o izginjanju pomena artefakta v sedanji umetnosti. In, tudi to je bistveno, med razstavljenimi deli jih je bilo le kakšnih dvajset odstotkov izdelanih v klasičnih tehnikah; veliko več kot ploskih slik in kipov je bilo tam na ogled fotografij, video trakov in instalacij, umetniških filmov,

arhitekturnih projektov in ambientalnih instalacij. Podobno tendenco kot na kasselski *Documenti* lahko v zadnjih letih opažamo tudi na drugih velikih prizoriščih sodobne likovne umetnosti, recimo na bienalih v Lyonu in Sao Paolu in na *Manifestah*, da posebnih razstav najnovejših iskanj na področju digitalnih umetnosti, kot sta bili leta 2002 v ZDA *Open_Source_Art_Hack* in *CODEDOC* in istega leta *Web As Canvas* v Barceloni, niti ne omenjamo.

Je ta preusmeritev, povezana z drznimi iskanji novih ustvarjalnih poti (kibernetska literatura, umetniške izpeljanke komercialnih računalniških iger, umetniški aktivizem), z drznimi ubegi stran od poznanega in z radikalnim postavljanjem pod vprašaj celotne ustanove umetnosti, nekaj slabega, celo napačnega, zgolj stvar ekskluzivnosti, ekstravagance, ali pa neinventivnosti znotraj poznanih oblik umetnosti? So se umetniki, povsem negotovi o svojih nalogah in šibki pri izdelovanju kompleksnejših del, povsem uklonili duhu časa in poglavitnemu toku in se s tem konformistično prilagodili novo-medijskim trendom?

Naš odgovor na ta vprašanja je negativen, kajti menimo celo, da je danes avtentična umetnost predvsem tista, ki izhaja iz popolne problematičnosti umetnosti v sedanjosti, ki jemlje nase resnico konca umetnosti (v Heglovem smislu) in ki živi in se oblikuje v popolni negotovosti. Avtentični sodobni umetnik (dejaven predvsem na področju novih medijev in intermedijskih projektov) postavlja danes z vsakim svojim projektom pod vprašaj celotno ustanovo umetnosti; pri tem raziskuje, koncipira, proizvaja nove paradigme, gre do roba svojega področja in pogosto preko njega. Umetnostna ustanova z njenimi aparati je pogosto prva referenca njegovih iskanj, kar nedvomno potrjuje tezo, da je sodobna umetnost izrazito zavezana samonanašanju in avtopoesisu; bolj kot katerokoli drugo področje tematizira predpostavke svoje produkcije in svojega umeščanja. In ustanova umetnosti je danes zanimiva prav spričo tega, ker brez težav sprejema pod svoj dežnik vse te spremembe, celo potrebuje jih, kajti njeni aparati osmišljanja rabijo tovrstne prekoračitve; tudi umetnostna teorija, kritika in umetnostna zgodovina se v sedanjosti pogosto dogajajo kot teoretska praksa stalnih prevrednotenj in prekoračitve. Pišejo se v obliki, ki tudi anticipira prihodnja dela in včasih celo ukinja razliko med fikcijo in fakti.

Predvsem v tradiciji s filozofijo umetnosti motiviranega in tudi profiliranega pisanja se je namreč v 20. stoletju uveljavila prav posebna umetnostno-teoretska pisava, ki je opustila slonokoščene stolpe čiste teorije in se opazno približala z mikrološkimi iluminacijami in s smislom za empirijo vodeni refleksiji konkretnih umetniških praks; pri tem imamo v mislih prispevke v tradiciji Walter Benjamin – Maurice Blanchot – Boris Groys, katerih besedila lahko rabijo sodobnim umetnikom celo kot obvezna, šolska berila, kajti ne

govorijo samo o delih, ki so jih analizirala, ampak tudi – pogojno rečeno – anticipirajo nova dela.

Omenjenemu stališču o avtentični sodobni umetnosti (kot praksi, v kateri prihaja do tematiziranja in problematiziranja njenih temeljnih predpostavk) je, razumljivo, mogoče ugovarjati z omembo vrste primerov, ki so dejansko proti-primeri, kajti kažejo na dejstvo, da ob umetnosti, ki subverzivno problematizira, se giblje na robovih umetnosti in neumetnosti ter pogosto sega tudi na, glede na ustaljene poglede, povsem neumetniška področja, soobstaja tudi umetnost, katere protagonisti proizvajajo svoja dela povsem nekonfliktno oziroma nadaljujejo »umetnostni posel« znotraj že nekaj stoletij uveljavljenih kanonov z meščanstvom 18. stoletja porojene umetnosti. Ob duchampovskih »filozofskih umetnikih« soobstajajo skladatelji t. i. resne glasbe, slikarji, ki še vedno proizvajajo slike v tehnikah kot so risba, olje in akril, in številni glasbeni izvajalci (poustvarjalci) - virtuozni ter baletni plesalci, ki v svojih izvedbah mukoma uresničujejo individualizirani slog, ki samo še za velike poznavalce komaj kaj odstopa od že uveljavljenih in poprejšnjih izvedb. Nedvomno so tudi oni oz. one še umetniki, vendar pa je njihova dejavnost predvsem poklic kot katerikoli drugi, ki sicer pozna rutinska poklicna tveganja, vendar pa se ta ne morejo primerjati s tistimi, ki so značilna za protagoniste usmeritve, ki ji pravimo »avtentična sodobna umetnost«, se pravi dejavnost raziskovanja in problematiziranja, ki vključuje tudi izrazite avtorefleksivne elemente. Opravljajo, preprosto rečeno, svoj posel, ni pa jim treba, recimo kar naravnost, na novo izumljati umetnosti, česar pa se ne branijo številni avtorji na področju sodobne novomedijske umetnosti (softverske umetnosti, umetnosti računalniške animacije v Flashu, spletne umetnosti, spletnega aktivizma, biotehnoške umetnosti, digitalne kinetične poezije in podobnih, na nove medije oprtih, usmeritev).

O novi funkciji sodobne umetnosti

Zapisi smo že, da je pri opaznem delu sedanje umetnosti njena tradicionalna, recimo kar umetniško-estetska, funkcija postala zastarela ali vsaj sekundarna. Tradicionalna umetnost tudi v zelo omejenem obsegu sodeluje pri proizvodnji kulturnih inovacij, še posebej tistih, ki vzpostavljajo nove kulturne obrate in paradigme. Vsekakor se lahko strinjamo z naslednjo mislijo Leva Manovicha: »V zadnjem desetletju 20. stoletja so bili resnični kulturni inovatorji oblikovalci vmesnikov, programerji računalniških iger, režiserji glasbenih videov in DJ-ji, in sicer izraziteje od slikarjev, filmarjev in pisateljev leposlovja, katerih področje je ostalo relativno stabilno v tem zgodovinskem

obdobju«. (Manovich, 2002) Ta njegova misel je zapisana v kontekstu, v katerem računalniške znanstvenike in tehnologe razglaša za pomembne umetnike naše dobe in celo novomedijske tehnologije same razume kot največje umetnine sedanjosti. Ima prav? Vprašljivo je kar počez razglašati vse velike novosti na področju programske opreme za umetniška dela, toda če gre za merilo kulturne inovacije, se vsekakor lahko strinjamo z Manovichem; kultura zadnjih dveh desetletij je veliko bolj opredeljena s tistimi usodnimi spremembami na področju komuniciranja, oblikovanja in zaznavanja, ki so jih prispevali teoretiki in praktiki na področju novomedijskih tehnologij in tudi znanstveniki, ki so konceptualizirali novo znanstveno sliko sveta, kot pa z dosežki tradicionalno usmerjenih umetnikov.

Pisatelji, pesniki, slikarji in glasbeniki, dejavni v poznanih zvrsteh, so v tem obdobju, rečeno metaforično, v določenem smislu zaspali. Ponavljanje že izrečenih stališč o t. i. lirskem subjektu zato pogosto spremlja današnje razprave o, recimo, (tiskani) poeziji; pri tem lahko ugotavljamo, kako malo vedo sedanji literati (skupaj s svojimi malo inventivnimi kritiki) koncipirati svojo dejavnost, pred dvema, tremi desetletji pa so Heideggerjeve, Gadamerjeve in Blanchotove analize postavile prav »več«, ki spremlja kvalitetno moderno in sodobno poezijo v tradiciji Hölderlina, Rilkeja in Mallarméja, v središče pomembnega premisleka ne le o pesništvu, temveč tudi o jedru verbalnega in celo o eksistencialni usodnosti. V nasprotju z avtorji tradicionalnih zvrsti pa so se med pomembne kulturne in umetniške inovatorje vpisali umetniki, ki so takoj začeli iskati umetniške »priključke« na novomedijske tehnologije in začeli oblikovati nove zvrsti novomedijske umetnosti, od interaktivnih instalacij, komunikacijske umetnosti, VR kot umetnosti in umetniških izpeljank računalniških iger do elektronske poezije, hiperfikcije, (trans)genetske umetnosti in *net.arta*.

Vprašanje, ki si ga zastavljamo ob izzivih sodobne umetnosti in tudi ob njeni vraščenosti v množično kulturo, katere robove nedvomno definirajo tudi postopki DJ-jev in VJ-jev, je, katera je nova in pglavitna funkcija tovrstne, predvsem z novomedijskimi tehnologijami integrirane umetnosti. Kaj je tisto, kar prihaja pri tem v ospredje, za nebitvene pa naredi tradicionalne umetniške funkcije? Katera so avtetična mesta današnje umetnosti, kje moramo iskati dela, ki opredeljujejo novo funkcioniranje umetnosti?

Pri odgovorih na ta vprašanja se zavedamo omejitev, ki izhajajo iz posploševanja in vpeljave strožjega definiranja. Ostre in povsem razvidno začrtane oblike so redke, večkrat ne gre za idealne tipe, ampak za njihov soobstoj z »malo idealnimi« oblikami, konec koncev živimo v kulturi miksov, rekombiniranja, semplanja, zbliževanj in integracij. Nova funkcija tistega dela sodobne umetnosti (poimenujmo ga s tehničkim terminom *umetnost 3.5*), ki jo

v tem besedilu ugotavljamo, nikakor ni idealen tip, tudi pretvarjali bi se, če bi jo postavili kot dokončno, nespremenljivo. Toda pogled na vrsto dogodkov na področju sodobne, z novimi mediji integrirane umetnosti, nas spodbuja, da kot novo funkcijo izrazitega dela sedanje umetnosti (umetnosti procesov, umetnosti kot-da-del, umetnosti del, ki niso več nobena dela) opredelimo prav njeno *komunikacijsko funkcijo*, ki povezuje vrsto tendenc in oblik sedanje umetnosti in je bistvena pri oblikovanju vmesnikov med umetnostjo in novo, transnacionalno, globalizirano politiko, novimi oblikami znanosti, novo ekonomijo, (trendovskimi) življenjskimi stili, (novimi) mediji in tehnologijami.

Stališče Walterja Benjamin, da je bil poudarek pri recepciji tradicionalne umetnosti na njeni kulturni vrednosti (utemeljena je bila na ritualu), pri recepciji moderne umetnosti pa je poudarek na njeni razstavnih vrednosti (Benjamin, 1974: 482), lahko dopolnimo z ugotovitvijo, da se pri sodobni, z novomedijskimi tehnologijami integrirani umetnosti, nahaja poudarek na njeni komunikacijski vrednosti. Vprašanje komunikacije je z razvojem novomedijskih tehnologij postalo vprašanje vmesnika in z njim povezanega posredovanja in prevajanja med različnimi svetovi in njihovimi vsebinami. Novomedijska umetnost je umetnost vmesnikov, ki se ne vzpostavljajo samo v stičišču dane realnosti in kiberprostorskih umetnih realnostih, ampak tudi med področji, ki so bila znotraj tradicionalnih paradigem povsem nepredvidljiva (na primer v okviru modernističnega strogega ločevanja med področji znanosti, umetnosti, filozofije, religije, politike in vsakdanjega življenja). Za sodobna, na digitalnih tehnologijah utemeljena dela-procese-akcije ni dovolj, da se jih vidi, pokaže (včasih je to celo nepotrebno in moteče), ampak je njihova temeljna funkcija v tem, da vzpostavljajo dinamičen odnos med različnimi osebami in področji, spodbujajo dialoge, dokumentirajo dogajanja, proizvajajo komentarje in interpretacije. Gre za projekte uporabnikov in uporabnic, torej strank, udeležencev v intersubjektivnih procesih in dogodkih, ki potekajo na vmesnikih med človekom in pametnimi stroji. Artefakt sedaj dejansko ni v ospredju, temeljna enota (umetniškega) dela kot procesa je tisto, kar je vmes; podvrženo je zakonom kibernetike, funkcionira kot pametni in netrivialni stroj, katerega output ni enostavna posledica *inputa*, ampak nanj vplivajo tudi kontekstne interakcije z okoljem.

Komunikacijska funkcija je dominantna v umetnosti 3.5, toda to nikakor ni edina funkcija novomedijskega dela sodobne umetnosti, torej tiste, ki danes predvsem zanima kustose, umetnostne kritike in teoretike. V njej se dejansko srečujemo z vrsto različnih funkcij, kar je povezano z njeno heterogeno naravo, z dejstvom, da je njen prostor dejansko dogodkovni prostor, znotraj katerega potekajo interakcije med znanstvenimi, tehničnimi, političnimi in konceptualnimi vsebinami. Dejansko gre za prostor igre

znanstvenega, umetniškega, tehniškega, političnega in konceptualnega, ki vključuje vrsto premikov in transformacij svojih konstitutivnih členov. Znanstveno, tehniško in politično se na družbenem mestu umetnosti derealizirajo, prevzemajo vlogo spektakelskega (recimo nove tehnologije, ki s svojimi spektakelskimi funkcijami generirajo različne oblike industrije zabave) ali pa se integrirajo s fiktivnim in narativnim (recimo znanost, kadar generira in preizkuša različne modele), medtem ko se umetniško in konceptualno v določeni meri realizirata, zadobita resničnostne predikate, vključita se v proces odčaranja zgolj fiktivnega. Znanost, tehnologije in politika se torej preusmerijo k umetnosti, medtem ko se umetnost in področje umetnostno konceptualnega usmerita k odčarani resničnosti; bolj kot estetska razsežnost postanejo za njiju pomembni etični korektivi, aktivistična dejanja in druge neposredne intervencije na področju družbenih praks.

Ob umetnosti 3.5 se postavlja kot bistveno vprašanje, kako, pod kakšnimi pogoji se takšnim interakcijam-procesom-dogodkom-situacijam-instalacijam nameni lastnost umetniškosti? Po čem se ločijo od neumetniškega? Vprašanje oblike, ki je dominiralo v tradicionalni umetnosti (kajti oblika je instanca, ki preprečuje, da bi elementi profanega nefiltrirani in nepreparirani vdrli v umetniško delo), je zdaj postalo drugotno ali celo odvečno. Veliko pomembnejša so vprašanja organizacijskega načela, ustanov in konteksta.

V instalacijah, inscenacijah in dogodkih kot umetniških svetovih se srečujejo raznovrstni elementi, vzeti iz znanosti, politike, oblikovanja in življenjskih slogov, ki kot takšni učinkujejo razpršeno, nekonsistentno in naključno; na prvi pogled implicirajo celo povezave, ki so karseda proč od umetniških. Toda v umetnosti, pa čeprav sodi ta v verzijo 3.5, ki se nikakor ne ponaša s homogenimi oblikami in stilizacijami, stopajo te sestavine v napetostni odnos druga z drugo; aranžirane so tako, da proizvedejo celoto, ki je več kot le vsota svojih sestavnih delov. Tisto, kar je bistveno pri takšnih kot-da-delih (in hkrati umetelno-umetniških svetovih), je vprašanje organizacije odnosov, se pravi, kako organizirati sestavne dele glede na časovno in prostorsko sintakso, kdaj postaviti oz. razstaviti takšno delo, in katero funkcijo, odvisno od situacije in tudi časovne razsežnosti, postaviti v dialoški odnos s komunikacijsko, prevladujočo funkcijo dela. Pomembna je tudi zgoščenost, energetskost, intenzivnost odnosov in – opazovano s stališča opazovalcev – sodelovanja. Umetnik (ali umetniški kolektiv) aranžira vedno neki laboratorij za (testno) preizkušanje interakcij, ki bi v neumetniški resničnosti trajale predolgo in bile preveč zapletene, v umetniškem okolju pa lahko funkcionirajo v zelo tekoči in celo izkristalizirani obliki. Videti je, da procesna umetnina, koncipirana kot *umetniški svet*, vzpostavlja čistino za artikuliranje laboratorijsko čistih in celo arhetipskih interakcij.

Ena temeljnih značilnosti komunikacijske umetnosti, ki je predvsem no-
 vomedijska (predvsem računalnik omogoča komunikacijo med več osebami
 v realnem času), je, da stopa v interakcije z novimi tehnologijami, tehnoz-
 nanostmi, novo (transnacionalno, globalizirano) politiko, novo ekonomijo
 in novimi življenjskimi slogi. Takšna umetnost je nekaj povsem drugega, re-
 cimo umetnost v verziji 3.5, kot je tradicionalna umetnost, njena avtentična
 lokacija postaja vedno bolj zaslon na medmrežje priključenega računalnika,
 toda ta preusmeritev k vmesnim področjem (znanstvenega) raziskovanja, do-
 kumentiranja in interpretiranja, k raziskavi novih vmesnikov in k alternativ-
 nim, uporabnikom prijaznejšim oblikam komuniciranja, je povezana s tem,
 da se je tudi resničnost v temelju spremenila.

Resničnost nove ekonomije, tehnoznanosti in nove politike

Čeprav je umetnostni sistem (predvsem v svojem avtonomističnem raz-
 voju v 19. in 20. stoletju) izrazito avtopoetičen in samonanašajoč, so tako
 opazne spremembe v današnji umetnosti mogoče prav spričo usodnih in bi-
 stvenih premestitev, ki so nastale tudi na drugih področjih. Tudi resničnost
 sama je mutirala, doživela je opazne spremembe, tradicionalni koncepti in
 naprave za njeno razumevanje so postali povsem neuporabni, celo zastarani.
 Danes lahko, tukaj spet posegam na raven metafore, govorimo o resničnosti
 v verziji 6.1 (tokrat si sposojam številčno oznako iz verzije brskalnika, ki ga
 še vedno imam na osebem računalniku, pri umetnosti 3.5 pa sem posegel
 k operacijskemu sistemu svojega, ne dovolj sodobnega dlančnika), v kateri
 so vse njene poglavitne enote postale vključene v novo konstelacijo, opre-
 deljeno z biopolitiko, tehnoznanostmi, globalizmom, multikulturalizmom,
 novim imperijem, novimi, do izključenih še bolj usodnimi segregacijami in
 z novimi življenjskimi slogi. Solo igra umetnosti 3.5 danes ne bi bila mogoča,
 če ne bi tudi poglavitne sile resničnosti opravile takšne preusmeritve; na
 področjih znanosti, tehnologij in politike je prišlo do procesov, ki vodijo v
 smeri njihove, pogojno rečeno, umetniškosti, in sicer v smislu destabilizacije
 in relativiranja tradicionalnih oblik, recimo kot vzporednice med destabili-
 zacijo artefakta v današnji umetnosti in destabilizacijami nacionalne države
 v globalizirani (trans)politiki, materialnega bogastva v (novi) ekonomiji in
 projekta odkrivanja naravnih zakonitosti v tehnoznanostih.

Tudi znanost je v sodobnosti mutirala, opustila je projekt odkrivanja
 naravnih zakonitosti v smislu znanstvenega dešifriranja odprte knjige na-
 rave. Mislimo na znanost, ki predpostavlja objektivnost naravnega sveta kot
 dane, nevprašljive realnosti, ki temelji na inherentnem redu, in jo je mogoče

eksaktno opazovati, meriti in interpretirati z na empiričnih opazovanjih utemeljenimi informacijami. Tu naj omenimo le Paul Feyerabendovo stališče iz njegove razprave *Narava kot umetniško delo*, da je »narava umetniško delo, ki so ga oblikovale generacije umetnikov, ki se jim danes pravi znanstveniki«. (Feyerabend, 1993: 278). Srečujemo se torej z mislijo, ki relativira in historizira določen, v tradicionalnem naravoslovju vzdrževan koncept objektivne narave, kajti »tisto, kar najdemo, ko raziskujemo naravo ... ni narava sama, temveč način, s katerim narava reagira na naša prizadevanja«. (Feyerabend, 1993: 286)

Resničnost v verziji 6.1 bistveno opredeljuje tudi nova ekonomija, ki temelji na globalizaciji posla, na fleksibilni produkciji, storitvah in informacijskih tehnologijah. V ZDA že približno štiri petine zaposlenih ne izdeluje več stvari, temveč so dejavni v poklicih, ki zahtevajo premikanje stvari, obdelavo ali izdelavo informacij in druge intelektualne storitve. Z novo ekonomijo, ki temelji na neotipljivem kapitalu in deluje v tesni povezavi z borzami, se poudarek premešča od materialnega bogastva k neotipljivemu, nematerialnemu bogastvu (slednje je na borzah ovrednoteno praviloma bistveno višje od materialnega) in k intelektualnim storitvam, med katere nedvomno sodi tudi umetnost. Problematiziranje materialne produkcije v novi ekonomiji in celo njeno razvrednotenje in prehod k (intelektualnim) storitvam torej sovpada z v tem besedilu že večkrat omenjeno tendenco, ki spremlja sodobno umetnost 3.5, namreč prehod od izgotovljenega artefakta k umetniški storitvi. Vrsto vzporednic lahko danes potegnemo med obema področjema; tudi umetnostni (pod) sistem pogosto deluje kot borza, pozna naglo ovrednotenje določenih del in potem tudi strme padce njihove vrednosti, kar pomeni, da z zdravorazumsko t. i. kmečko pametjo ni več mogoče ničesar pojasniti na obeh področjih. Tudi prehod od umetniškega artefakta k umetniški storitvi, ki je kar se da individualizirana in usmerjena k produkciji znanja, smiselno povezuje obe področji.

Za sedanjo resničnost, nedvomno opredeljeno s praznino, ki po enajstem septembru 2001 zeva na newyorškem Manhattanu, je bistveno, da se v njej artikulira tudi spremenjena politika. Vsekakor so procesi globalizacije, oprti na nove informacijske tehnologije, multikulturalizem, postkolonializem, in novi kolonializem, bistveno omajali temeljne koncepte na nacionalno državo vezane politike in moč t. i. parlamentarne demokracije. V svetu različnih temporalnosti, se pravi temporalnosti v pluralu, smo sodobniki soobstoja liberalne oblike demokracije, povezane s kapitalizmom, in najbolj ekstremnih oblik nacionalizmov, tribalizmov in fundamentalizmov, ki na pragu 21. stoletja, reaktualizirajo celo obrazce etničnega čiščenja in ritualnega pobijanja svojih političnih nasprotnikov. Vsekakor je, tu zopet vlečemo vzporednico

z umetnostnim področjem, najbolj usoden premik povezan z *destabilizacijo vloge nacionalne države v moderni politiki*, kajti vrsta odločitev mednarodnih organizacij (brez demokratičnih mehanizmov nadzorovanja) ter multinacionalnih korporacij in nove in edine vodilne svetovne sile ima praviloma veliko bolj daljnosežne posledice na življenje državljanov različnih držav (tudi za oblikovanje njihovih potreb), kot pa sklepi njihovih parlamentov.

V okoljih takšnih premestitev se zato pojavljajo tudi novi politični subjekti, ki lahko prevzamejo tudi pozicije in naloge civilne družbe, za katere je značilno, da tudi slabijo v globaliziranem svetu. Eden med njimi je gotovo aktivizem, ki ga izvajajo tudi nekatere umetniške skupine (recimo Radical Software Group), še zlasti tiste, ki sodelujejo s tehniškimi strokovnjaki na področju novih medijev, med katerimi imajo še posebej pomembno vlogo hekerji. Hektivizem (termin povezuje dejavnosti hekerjev in aktivistov) temelji na elektronski civilni neposlušnosti in na prepričanju, da so tradicionalne družbene ustanove bolj ranljive v njihovih kiberprostorskih oblikah kot pa v njihovih tradicionalnih, na fizični svet vezanih, reprezentacijah. Hektivisti delujejo tako, da hekerji dobavljajo orožje, medtem ko aktivisti locirajo tarče, pri katerih se orožje uporabi. Tu naj omenimo predvsem akcije, usmerjene k blokiranju nasprotnikovih strežnikov, torej svojevrstne zasedbe, t. i. virtualni *sit-ins* (recimo akcija SWARM v korist Zapatistov s pomočjo Java script programa Floodnet, ki ga je leta 1988 oblikoval Electronic Disturbance Theatre).

Sodobna umetnost, se pravi tista v verziji 3.5, nikakor ni enostaven derivat resničnosti 6.1, vendar pa je z njo v kompleksnih interakcijah. Vrsto procesov in zamenjav paradigem v sodobni umetnosti lahko izrazimo v ekonomskih in političnih kategorijah (in s termini, uveljavljenimi v ekonomskih in političnih znanostih), prav tako pa lahko na področju tehnološke znanosti, nove političnosti in nove ekonomije odkrivamo kvalitete, ki jih je mogoče pojasniti prav na podlagi obratov, ki so že opredelili sedanjo umetnost. Tako tehnološka znanost kot nova ekonomija sta v določenem smislu umetniški (manj odkrivata in več kreirata, modelirata), in prav zato lahko stopata v ustvarjalne interakcije s sodobno (posebno digitalno in internetsko) umetnostjo, ki tudi postavlja v ospredje določene znanstvene in ekonomske kategorije (recimo umetniško delo kot raziskovalna delavnica v primeru projekta *Searching for my Mother's Number* Sanje Iveković, leta 2002) medtem ko njene tradicionalne umetniške funkcije vedno bolj krnijo.

Umetniška, »mehka« znanost je torej v dialogu z umetnostjo, ki zavestno opušča estetsko (olepševalno, kozmetično) funkcijo in skrivanje za tisto družbeno antitetičnostjo, ki je povezana z ontološkim kot-da modusom umetnostnih umestitev in na katero se je sklicevala t. i. avtonomna moderna umetnost. To je umetnost (v verziji 3.5), ki se iz kot-da-resničnosti vrača

k dani (znanstveno, politično) mediatizirani in interpretirani resničnosti, k resničnosti, v kateri postaja vse iz dneva v dan vedno bolj zares, se pravi obvezujoče. Prav zato, ker področje fiktivnega narašča v poindustrijskih družbah, ker logika tematskih parkov vedno bolj inficira vsakdanjost, se je sodobna umetnost začela ukvarjati z »zaresno« realnostjo. Pri tem je začela razvijati samosvoj umetniškoteoretski pristop. Umetniška dela v poznani ali pa v novomedijski obliki so pogosto le del širšega procesa oblikovanja novega znanja, kar pomeni, da se vključujejo v širši tok sočasne produkcije znanj. Kot-da-dela umetnosti 3.5 dobavljajo – recimo, ko gre za aktualna vprašanja globalizacije in multikulturalizma, nadzorovanja, človekovih svoboščin, varstva osebnih podatkov – novo in povsem kompetentno znanje, predstavljeno v obliki »umetniškega presežka«, ki je komplementarno znanju, ki ga proizvajajo naravoslovne, humanistične in družboslovne teorije.

S problematiko nadzorovanja v sedanjosti, ki postaja celo bolj kot k sledovom fizične prisotnosti posameznikov usmerjena k njihovim kodnim sledem (geslo, »pin«), se lahko seznanimo tako, da upoštevamo prispevke teorije tega področja, prav tako pa našo vednost o tem področju bogati tudi umetniška konceptualizacija tega problema v obliki akcij in dogodkov hektivizma in spletne umetnosti. (Mimogrede, za razumevanje sedanjih mehanizmov polastitve teles je bistvena preusmeritev pogleda od tehnik discipliniranja teles v fordizmu in taylorizmu k tehnikam subtilnega novomedijskega nadzorovanja teles.) Če se sodobniki ne bi srečevali z nekaterimi novomedijskimi umetninami, bi, preprosto rečeno, o določenih pojavih vedeli premalo (in zgolj v abstraktni obliki), lahko pa bi določen problem celo spregledali. To stališče pa lahko še bolj radikaliziramo; menimo, da bi bilo danes v svetovni politiki dosti manj težav, povezanih s problematiko destabilizacije nacionalne države, če bi bili politiki dovolj seznanjeni z agonijo »države« na umetniškem področju, torej z destabilizacijo umetniškega dela kot artefakta, če bi torej tudi oni upoštevali svojevrstno zgodbo sodobne umetnosti, ki se je začela predvsem z Duchampovo intervencijo na področju predstavljanja določenega artefakta kot umetnine. Študij temeljnih konceptualnih paradigem sodobne umetnosti (in tudi načinov, kako se umetnikom odpirajo določeni družbeni problemi in dileme) bi lahko nedvomno obogatil sodobne družbene, politične in ekonomske teorije.

Eno izmed značilnih umetnostnih področij, ki daje prednost komunikaciji pred reprezentacijo in ki si prizadeva za preseganje meja med umetnostjo in vsakdanjostjo, med javnim in zasebnim, je danes predvsem spletna umetnost, vključena v medmrežni promet. Tu naj omenimo le projekte tandema Jodi, usmerjenega na področje umetnosti kode in spletne umetnosti brskalnikov. Srečanje z njunimi deli, spodbujenimi s hekerskim sloganom »rad

imam tvoj računalnik« oz. »počaščen sem, kadar sem v tujem računalniku«, nam razkriva ozadje spletnih brskalnikov in spletnih strani, srečujemo se z vizualizacijo kod, struktur in povezovanj, z razdiralnim delom na grafičnih vmesnikih in s težnjo, da se osebni računalnik, na katerem nenadoma podivja kakšen Jodijev projekt, spremeni v nepreračunljivo, strašno, katastrofično in temno napravo. Takšna je recimo potem, ko aktiviramo njun *oss*, ki sesuje brskalnik in napolni zaslon z igro majhnih oken, ki v divjem ritmu in v različnih zaporedjih zdvijajo čez uporabnikov, v trenutku njihove aktivnosti povsem neuporaben, zaslon.

Tisto, kar še dodatno stimulira Jodijev pristop na področju spletne umetnosti, je kritičen, na zdvo mljenju utemeljen pristop do novih tehnologij; na vsak način skušata odkriti in v svojih projektih prikazati temno stran sodobnih tehnologij, ne zanima ju bleščeča površina računalniških oken, napolnjenih z vsebinami, ki jih na svojih spletnih straneh demonstrirajo velike korporacije, ampak skušata privedi v računalniško okno skrivne kode, ki so lastne spletni programski opremi (html, ASCII, brskalniki).

Zaznava 4.7

Tovrstna preusmeritev umetnosti (sledimo ji lahko v zvrsteh performansa, v objektih in procesih hektivizma in še posebej v spletni umetnosti) pa postavlja pred svojo publiko nove in spremenjene zahteve. Na uporabnika te umetnosti ne vplivajo samo multimedijske zahteve nove umetnosti, ki ga spreminjajo v negotovega in hibridnega bralca-gledalca-poslušalca, ampak njegovo držo opredeljujejo tudi zahteve, ki izhajajo iz kompleksnega pojma sodobne umetnosti in zunajumetniške resničnosti. Imeti samo estetsko in umetniško stališče in s tem sposobnost, da preklopiš v modus umetnosti-kotjo-poznamo (recimo v verziji 1.0), nikakor ni dovolj, nujna je tudi sposobnost, da preklopiš v resničnost 6.1 in da jo dojameš v vsej njeni kompleksnosti. Zgolj na estetsko in umetniško stališče navajen tradicionalni sprejemnik umetnosti je torej prisiljen, da prične nenadoma upoštevati tudi širše področje smisla, prilagajati se mora zahtevam sofisticiranega interpretiranja; od lepega videza mora preiti h konceptom, k problematiki duha časa in k problemom realnosti, iz katerih se je sicer moderna umetnost 20. stoletja umikala v smeri očaranj z obliko in k pogonu stalne reprodukcije novega. Uporabnik sodobne umetnosti je zato izzvan v, recimo kar izobraževalni proces, in celo k meddisciplinarnemu raziskovanju. Veliko mora vedeti, razumeti in zaznavati, da lahko razume takšna dela, ki praviloma ne opuščajo le fascinacije z novimi tehnologijami, ampak tudi s tehnoznanostmi, novo ekonomijo in no-

vomedijskim komuniciranjem. Stalno išče neki »več«, torej presežek, in tudi, zakaj ne, nek »manj«. Usmerjen je k umetniški komunikacijski funkciji, in sicer v smislu, da sodobna umetniška dela-procesi-dogodki omogočijo uporabnikom več dialoškega časa in prostora in tudi širše sematično področje za njihove odgovore. Njegova aktivnost pogosto zahteva tudi dokumentiranje že opravljene poti v smeri spoznavane-doživljane umetnine; med gledanjem-branjem-poslušanjem kakšnega spletnega dela si recimo dela skice, sheme in zapiske o že opravljenih povezavah (linkih), o smeri gibanja določenih objektov-sporočil in njihovih interakcijah, prav tako pa takšno delo percipira večkrat. Pri tem je lahko tudi zavržen, kajti dela umetnosti 3.5 so praviloma bolj rizična od tradicionalnih.

Kako je sodobna umetnost povezana s procesi nastajanja novega znanja in kako je za razumevanje njenih del-dogodkov-procesov tudi potrebna določena pred-vednost se kaže tudi v pomenu umetnikovih individualnih stališč – opisov (angl. statements) za pravilno razumevanje del sodobne umetnosti. Videti je, da so sodobni umetniki naravnost prisiljeni, da ob delu vzpostavijo tudi svojo avtorsko eksplikacijo in interpretacijo (razstavljenega ali na medmrežju) postavljenega dela. Prav tako pa lahko tudi opazimo, da današnji obiskovalci razstav sodobne umetnosti in (multimedialnih) performansev najprej, torej še pred ogledom dela, preberejo umetnikov »statement«. Prepričani so, da bi o umetnini zgolj na podlagi »naivnega« opazovanja vedeli premalo, če ne bi posegli še po njeni teoretski eksplikaciji.

Umetnost je torej mutirala, priče smo velikim spremembam, ki so skrajno boleče in šokantne za etabrirane in dobro plačane tradicionaliste; čeprav se svetovni oder šibi pod težo starih kulis, je igra na njem že nepreklicno nova. Življenje v okoljih s pametnimi stroji in na podlagi internetskih komunikacij je nepreklicno okužilo ne le vsakdanje komuniciranje, ampak tudi način razmišljanja in občutenja. Postopki kot so miksanje, semplanje, ostri rezi v gradiva in sestavljanje elementov v nove celote glede na drzne asociacije, torej dejavnost, ki je sicer značilna za didžeje pri njihovih postopkih oblikovanja sintetične glasbe in vidžeje pri oblikovanju trendovske klubske vizualne kulture, vstopa v vsakdanjost, v kateri skuša posameznica pogosto slediti tudi algoritemsko-programski logiki, da bi uspešno opravljala določene naloge (recimo pri računalniških igrah). Logika pametnih strojev leze pod kožo in tudi vpliva na način razmišljanja, komuniciranja in oblikovanja (»mix, cuts & scratches mind«), prav tako pa se tudi simboli iz programskih jezikov, vedno bolj integrirajo v jezik medmrežja (angl. netspeak), kar vodi v okviru digitalnih literatur k praksi tekstnih objektov, ki jih domiselno piše/programira avstralska umetnica Mez.

V tem besedilu preusmerjamo pozornost od ontološke problematike

umetnosti, povezane z enigmatičnim značajem njenega postajanja in pojavljanja, ki je stoletja vznemirjala filozofske teorije umetnosti (od Heglovih *Predavanj o estetiki* do ključnih Heideggerjevih in Sartrovih pa tudi Benjaminovih in Adornovih spisov), k problematiki, na katero skušata odgovoriti predvsem vprašanji »kdaj je umetnost?« in »kateri pogoji morajo biti izpolnjeni, da začne neka stvar, proces ali dogodek funkcionirati kot umetniško delo?«. Sodobno umetnost opazujemo torej v svetu njenih kompleksnih interakcij s področji znanosti, življenjskih slogov in politike, prav tako pa je nujno potrebno tudi upoštevanje kulturnopolitičnih ustanov (galerija oz. muzej kot klinika oz. cerkev), ki na podlagi prav posebnih meril avtorizirajo določene prakse kot umetniške, druge pa prepuščajo profanemu oz. pošiljajo kar naravnost na smetišče.

Vendar pa obstaja tudi znotraj sodobne umetnosti neko področje, ki ga nikakor povsem ne pojasnijo vprašanja, povezana z njegovimi socialnimi implikacijami in interakcijami z resničnostjo 6.1. To je področje digitalnih umetnosti, ob katerem se teorija še vedno srečuje z nekim presežkom na področju zagonetnega statusa teh del. Toda avtentično vprašanje, povezano z njihovo naravo, ni več »kaj je umetnost«, ampak je nadomeščeno z vrsto vprašanj, ki se usmerjajo k vpraševanju po funkcionalnosti takšnih del-procesov-mrež-dogodkov-umetniških svetov (recimo, kako takšno delo deluje?) in k naravi njihove kompleksne in zahtevne zaznave, ki konstituira hibridnega bralca-poslušalca-gledalca in tudi umetnostnega teoretika in raziskovalca v eni osebi. Vprašanje po naravi funkcioniranja digitalnih umetnin pa praviloma hitro privede do vpraševanja po kodni naravi takšnih del in po umetniških posegih v programsko opremo samo.

Vpetost umetnosti 3.5 v procese nove ekonomije

Področje umetnosti 3.5, ki se bolj kot področje drugih umetnostnih formacij vrti okrog napetosti med tekstom in kontekstom ter okrog prehodov med (profano) vsakdanjostjo in vrednostnimi arhivi, je testno področje preigravanja čistih ekonomskih operacij naglega ovrednotenja in razvrednotenja. Kot po krivulji eksponentne funkcije narašča pomen določenih artefaktov, storitev, dogodkov, skupin in imen, in prav tako naglo, že po kratkem časovnem intervalu začno zelo pogosto ti produkti, projekti in manifestacije padati v profanost, se izločati iz vrednostnih arhivov. Eden izmed teoretikov umetnosti, ki je ekonomsko naravo logike modernega kulturnega pogona zaznal daljnosežno, je bil Boris Groys s svojo knjigo *O novem*, v kateri je zapisal: »Ekonomska logika odseva tudi v logiki kulture in to precej podrobno. Zato

je kultura prav tako nujna, kakor ekonomija sama. Ekonomija kulture s tem ni opis kulture kot reprezentacije določenih zunajkulturnih gospodarskih dogajanj, temveč poskus razumevanja logike kulturnega razvoja samega kot ekonomske logike prevrednotenja vrednosti.« (Groys, 2002: 17) Ta Groysova knjiga je dejansko besedilo, ki nam omogoča, da vrsto estetskih kategorij (na primer avtorja, inovacijo, muzejsko zbirko, slog) ne beremo le kot družbene kategorije, ampak tudi kot ekonomske, kajti nesporno imajo vrednostni značaj in so povezane s procesi ovrednotenja in razvrednotenja, menjave in trga.

Pri umetnosti 3.5 nikakor ne gre le za trg in uveljavljanje ekonomskih kategorij inovacije in menjave, ampak lahko pozornejši spremljevalec dogajanj pri njej ugotovi, da je to področje tudi bistveno povezano z novo ekonomijo in elektronskim poslovanjem. Pri tem ne gre le za t. i. *dot. com ekonomijo* podjetij kot so Cisco Systems, Yahoo, Amazon, AOL itn., ampak predvsem za omreženo internetsko in intranetsko ekonomijo, v katero je vključeno celotno poslovanje omreženih poslovnih ent (od produkcije in distribucije izdelkov in storitev do financiranja, upravljanja ter komunikacije med uslužbenci in s strankami). Srečujemo se s položajem, ko z »uporabo interneta kot temeljnega medija komuniciranja in obdelave informacij prevzema poslovanje mrežo kot svojo organizacijsko obliko«. (Castells, 2002: 66).

Tako na kapital kot na delo vplivajo ti premiki, za katere je bistveno, da se praktična razsežnost poslovanja firm povsem prenese na fluidno omrežno dejavnost, medtem ko so podjetja samo še enote za strateško upravljanje in akumulacijo kapitala. Kako funkcionira tipično podjetje oz. družba na področju nove omrežene e-ekonomije? Za njeno uspešno delovanje je bistven kompleksen in dinamičen informacijski sistem, ki preprečuje vrzeli pri dobavi, omogoča neposredne, v realnem času potekajoče povratne informacije med uporabniki in producenti in – na podlagi zasebne intranetske mreže – stalno medsebojno komuniciranje tisočernih uslužbencev, in sicer tako tistih, zaposlenih v firminih poslopih na določeni geografski lokaciji kot globalno. K takšnemu podjetju samoumevno sodi tudi stalno posodobljena spletna stran, preko katere naročajo potrošniki firmine storitve in produkte ter imajo tudi možnost, da izrazijo svoje zahteve o izdelku, ki ga nameravajo kupiti v prihodnosti. Kot značilen primer naj omenimo, da je bilo pri ameriškem proizvajalcu Dell (ki je vodilni na področju prenosnih računalnikov) v letu 2000 že devetdeset odstotkov naročil računalniških izdelkov uresničenih v *on-line* obliki.

Bistvo e-poslovanja je v na medmrežju temelječi interaktivni povezavi med producenti, potrošniki in izvajalci uslug, ki je globalna in nikakor ne zadeva samo podjetja, ampak tudi kapital in finančne trge, ki so v smislu

mrežne fleksibilnosti tudi doživeli velike spremembe, povezane z *on-line* preverljivimi informacijami in naglim investiranjem, ki skuša karseda obiti ovire nacionalnih ekonomij. Ob internetski blagovni in storitveni ekonomiji pa moramo omeniti še neko prav posebno, za medmrežje tipično ekonomijo daru, ki temelji na brezplačni dostopnosti številnih paketov programske opreme. Hekerska prizadevanja in »open source« aktivizem (tudi v umetniški hektivistični varianti) sta usmerjena prav k ohranjanju in krepitvi te medmrežne pridobitve.

V tem besedilu smo potegnili vzporednice med novo ekonomijo in sodobno umetnostjo (v verziji 3.5), še posebno ob primerih, ko gre za vpeljavo logike nematerialnega, *on-line* umetniškega dela, izgubo referenčnih okvirov itn., toda to zvezo lahko ugledamo še na eni ravni, in sicer tisti, ki zadeva tekoče poslovanje, aktivnosti, informiranje in menjavo umetnostnih storitev ter umetnostnih produktov. Videti je, da je logika »dot.com« družbe in obnašanja prisilila tudi udeležence na področju novomedijske umetnosti, da ne oblikujejo samo teksta in konteksta medijev (in metamedijev), ampak da pričnejo funkcionirati (in se obnašati) tudi kot avtentični udeleženci internetskega prometa in poslovanja. Digitalni umetnik sam pogosto nastopa kot pravcato (majhno) internetsko podjetje, kajti medmrežje je prva in zadnja črka abecede njegovega komuniciranja. Preko njega komunicira z drugimi umetniki, organizatorji razstav in festivalov, kritiki in teoretiki, naročniki in potrošniki. Pogosto uporablja številne spletne naprave (od e-pošte preko »newsletters« in klepetalnic), praviloma ima svojo spletno stran z vrsto povezavami in drugimi komunikacijskimi kanali, preko medmrežja tako sodeluje z donatorji in drugimi (so)financerji njegove produkcije (javlja se na razpise, ki praviloma zahtevajo prijave v *on-line* obliki), prav tako pa v obliki spletnega trgovanja tudi prodaja svoje storitve in produkte, ki jih zna na svoji spletni strani tudi domiselno predstaviti.

In na začetku 21.stoletja je videti, da je medmrežje tudi tisti medij, na katerem nastaja – predvsem spričo zamudništva pri evropskih univerzah, ko gre za razvoj novomedijsko pogojenih znanj – bistveni del teorije in kritike različnih področij novomedijske umetnosti (in tudi širšega področja umetnosti 3.5) in se na njem umešča in distribuira. Osmišljanje njihove prakse in refleksijo temeljnih obratov na področju digitalnih umetnosti in digitalnih literatur je danes najti predvsem v internetskih revijah in *on-line* podatkovnih zbirkah, recimo v okviru konferenčnih povzetkov ali zbirk referatov.

Literatura

- Adorno, T. W., *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt na Majni 1970.
- Benjamin, W., *Gesammelte Schriften*, I.2.zv., Suhrkamp, Frankfurt na Majni 1974.
- Baumgaertel, T., <http://rhizome.org/object.rhiz?2641>, 2001. (Dostopno 12. februarja 2003)
- Castells, M., *The Internet Galaxy*. Oxford University Press. Oxford in New York 2002.
- Feyerabend, P., »Die Natur als ein Kunstwerk.«, v Welsch, W. (ur.), *Die Aktualität des Ästhetischen*, Wilhelm Fink, München 1993.
- Groys, B., *Teorija sodobne umetnosti*. Študentska založba, Ljubljana 2002.
- Manovich, L., *New Media from Borghes to HTML*. <http://www.manovich.net/>, 2002. (Dostopno 12.marca 2003)
- Mez, <http://netwurkerz.de/mez/datablead/complete/index.htm>, 2001. (Dostopno 9. aprila 2003)
- Panofsky, A. L., »From Epistemology to the Avant-garde. Marcel Duchamp and the Sociology of Knowledge in Resonance«, *Theory, Culture & Society*. London SAGE 2003. 20(1) zv., str.61–62.
- Simanowski, B., »Technology, Aura, and the Self in New Media Art«, Interview with Simon Biggs«, *Dichtung-digital*, <http://www.dichtung-digital.de/>, 2002. (Dostopno 4. aprila 2003)
- Strehovec, J., »Atmospheres of extraordinary in the installation art«, A-r-c, 3. št., <http://a-r-c.gold.ac.uk/a-r-c-Three/printtext/print-Janez.html>, 2000. (Dostopno 4. aprila 2003)