

Estetika v obdobju medijske in telematične kulture

Janez Strehovec

1. Simulacijska, medijska, kronopolitična in kulturna razsežnost resničnosti 80. let

Vprašanje estetike kot teorije, etimološko povezane z grškim terminom *aisthesis* in njegovo pridevniško izpeljanko *aisthetikos* in zgodovinsko s filozofskim ukvarjanjem s čutnim spoznavanjem in umetnostjo, umeščamo v sedanost in njene poglobitve razsežnosti, ki jih lahko mislimo kot prehod iz udejanjenja k simulaciji, globinske metafizike k površinski sceni, od stvari (ostrih robov) k medijskemu poročilu, materije k energiji, geopolitike h kronopolitiki in političnega k transpolitičnemu, težke industrije k informatiki, analognega k digitalnemu in od univerzuma k pluriverzumu.

Vse te spremembe je mogoče zajeti v mislih, jim najti pojmovne ekvivalente torej, prav tako, in to je tukaj najpomembnejše, pa jih je mogoče tudi videti, slišati, otipati, skratka zaznati. *Par excellence* zadevajo estetsko področje in sodijo med relevantne predmete, ki jih lahko misli teorija tega področja, torej estetika, ki lahko najde nove vzpodbude za svoj razvoj prav z analizo *usode čutnosti* (in tudi umetnosti) v sedanjem družbenem in zgodovinskem prostoru, členjenem kot pluriverzum stvari, njihovih slik in medijske dogodkovnosti. Posameznik se namreč ob koncu 80. let nahaja v svetu, v katerem je resničnost stopljena s svojimi (imaginarnimi) slikami, kjer je vse skrivnostno in notranje postavljeno pod luči scene in kjer medijski, v mnogočem že brezreferenčni dogodki po učinkovitosti daleč prekašajo t.im. realne dogodke, ki zadobivajo svojo relevantnost le na ravni medijske referenčnosti. Opraviti imamo s položajem, ki ga lahko opišemo z enačbo $d = d_r + d_m$, pri čemer je d dogodek, d_r = realni dogodek in d_m = dogodek na ravni medijske referenčnosti. Poleg dogodkov v smislu opisane enačbe pa obstaja še razred povsem medijskih dogodkov z izrazito spektakelskimi funkcijami, ki so tipičen proizvod medijskih tehnologij (od koncertov po zgledu »Live aid« do dejanj svetovnega terorizma).

Ko omenjamo tisto razsežnost sedanosti, ki se kaže kot dejanskost, stopljena s svojimi imaginarnimi in medijskimi slikami, mislimo na primer na dan X, ki je v svojem časovnem totalu tako dan X realnih dogodkov kot vsi njegovi časi ki so bili posneti, reproducirani. Pri tem je globalna slika tistega dne dejansko seštevek slik, ki so jih o tistem dnevu reproducirali vsi tv dnevnikarji na svetu.

Tv dnevnoinformativne oddaje so ena izmed sestavin televizije kot izrazitega in dominantnega medija sedanosti, katerega odlični, sicer skrajno estetizirani in običajno

celo z umetniško razsežnostjo navdahnjeni proizvod je videoklip. Ta nenavadni hibridni in klonirani proizvod, namenjen sinestetični percepciji, nam razkriva svojevrstno filozofijo medijskosti, ki jo lahko izrazimo v spoznanju, da s stališča videoklipa razpade svet trdnih predmetov na množico zamenljivih, skrajno manipuliranih in v ekstreme prehajajočih objektov. »Jabolka so hruške in Stalin je Hitler in Mickey Mouse je slehernik«,¹ je dejstvo, da pri videoklipu predmeti strto izgube svoje oblike in se spremenijo v svobodno plavajoče znake, ki sledijo drugačni zakonitosti, kot je tista realne vzročnosti, opisal Martin Burckhardt v razpravi *Digitalna metafizika*. Simulirani objekt-znak, generiran pretežno na podlagi numeričnih matric (pri računalniški animaciji), je pri tem opazovan tako od zgoraj kot spodaj, z leve in desne, njegovo gibanje je večsmerno, polno mehkih prehodov v druge poljubne znake, izginjanja in ponovnih porajanj. Čas ni teleološki, sedanost je prepletena s prihodnostjo in preteklostjo, učinek lahko predhodi vzroku, preteklost sedanosti. Gre za popolno zmagoslavje načela neidentitete in logike *anything goes*, ki lahko razobličuje objekte, jih zdrobi in izdere iz trdnih zvez ter napade njihovo označevalno funkcijo.

Medijska simulacija ne raztaplja sveta le po zgledu videoklipa in računalniške animacije, temveč vzpostavlja tudi skrajno inscenacijo sveta (vse, kar šteje, je postavljeno na sceno) in poudarjeno reproducira resnico sveta kot multiverzuma oziroma pluriverzuma. Z mediji in njihovo elektronsko, svetlobno hitrostjo napadeno realno (realno v agoniji, kot bi rekel Jean Baudrillard) pri tem soobstaja z izginjajočim realnim in različnimi generacijami realnosti. Teoretik hitrostnih fenomenov Paul Virilio pri tem ugotavlja, da je ena generacija realnosti v procesu nadomeščanja same sebe z drugo realnostjo, da se torej nahajamo v obdobju substitucij.² Te spremembe generirajo čutno ekonomijo postindustrijske družbe, v kateri zadobiva ekonomija primat nad politiko, transpolitične ustanove nad tradicionalno političnim dialogom, kronopolitika (kot politika hitrosti in pospešenega časa) nad geopolitiko (staro, na vojaško utrjeni prostor vezano politiko). V igri je instant scena zamenljivega, v kateri je vse že skrajno subjektivno, podvojeno in celo medijsko triplicirano. Nič ni več naključnega, vse je (že) zanalašč.

Medijski svet je tudi okolje t.im. kulturne družbe.³ Kulturno družbo razumemo v smislu ravnanj in organiziranja posameznikov, ki jih je zadelo postindustrijsko skrajšanje obveznega delovnega časa oziroma brezposelnost in svoje potrebe po dejavnem življenju zadovoljujejo z udejstvovanjem na kulturnem področju. To udejstvovanje je bodisi čisto ustvarjalno bodisi izrazito receptivno in zajema že znaten del prebivalstva v današnjem razvitem svetu. Tem trendom ustreza tudi količinska rast kulturnega pogona (v velikih zahodnoevropskih državah ustvarja ta sektor že povprečno 5 odstotkov družbenega proizvoda, zaposlovanje v njem raste navzlic splošni stagnaciji, narašča tudi ekonomska signifikantnost t.im. kulturnega turizma).

Kulturna družba je bodisi neposredno umetniška (vezana na produkcijo in sprejem

1. M. Burckhardt, "Digitale Metaphysik", v *Merkur*, št. 6/1988, str. 528.

2. Paul Virilio, Interview, *Flash art*, Milano, januar-februar 1988, str. 57, 59.

3. Problematiki kulturne družbe je namenjen poseben, 67/68. zvezek berlinske revije *Ästhetik und Kommunikation* z naslovom Kulturgesellschaft/Inszenierte Ereignisse, ki je izšel v Berlinu 1988. leta.

tradicionalnih in novomedijskih umetniških del) bodisi vključena v procese spektakelskega generiranja zvočnega in slikovnega. To je družbeno okolje, katerega osnovni orodji sta osebni računalnik (PC) in videorekorder, prepletana je s telematičnimi mrežami (na primer ISDN - integrated services digital networks) in po svoji pojavnosti razsežnosti kaže dejstva posplošenega umetniškega načina. Pri tem mislimo na pomnoženost lahkega umetniškega postopka pri simulacijskem generiranju zvočnega in slikovnega. Lahkost, ki je tukaj profano vseprisotna, je pravzaprav lahkost, ki jo ugotavlja filozofska estetika pri opredelitvah posebnosti umetniškega oblikovanja od Platona do Hegla. Na katere opredelitve mislimo pri tem? Kar navedimo dvoje značilnih stališč, najprej Platonovo. V *Državi* se dialog med Sokratom in Glaukonom povzpne v vprašanje o posebnosti tistega delanja, ki je lastno čudodelniškemu mojstru, ki zna s svojim početjem ponoviti vse bivajoče: »In kakšen naj bi bil ta način? - To pa ni težko. Na tak način lahko delaš velikokrat in hitro, najhitreje pač, če vzameš zrcalo, pa ga nosiš vsepovsod naokrog; z njim lahko hipoma narediš sonce in vse, kar je na nebu, hipoma narediš zemljo, lahko tudi samega sebe in druga bitja in predmete in rastline, skratka, z njim izdelаш vse, o čemer sva pravkar govorila.«⁴ V nadaljevanju dialoga zremo, da se tako oblikuje samo videz, »da slikar ne dela v resnici tega, kar dela«, vendar pa to le potrjuje omenjeni posebni način, ki ga je poudaril tudi Hegel v svojih *Predavanjih o estetiki* Mislimo na naslednjo Heglovo izjavo: »Nasprotno je predstava, iz katere črpa umetnost, nek lahek, enostaven element, ki iz svoje notranjosti lahko in gibko jemlje vse, do česar prideta narava in človek v svojem naravnem življenju z velikim naporom.«⁵ Mišljen je poseben, kot videz opredeljen status umetniških del, ki - za razliko od naravnih praktičnih delovanj in stališč - implicira lahkotnost, razpoložljivost, naglo manipulativnost, posrečenost brez težkega načina. Videti je, da gre tu za dela, ki jih ne bremeni »teža sveta«.

Kulturnost in umetniškost sedanje dejanskosti, opredeljena s skrajno medijskostjo in spektakelskimi funkcijami, nam razkriva svojevrstno udejanjenje estetske razsežnosti ne glede na trivialna, množičnemu konzumu namenjena povnanjanja. gre za okolje intenzivne estetičnosti (v čutnem videzu čiste površine je ponovljeno ali celo triplicirano tako rekoč vse), v katerem lahko estetska teorija najde smiselno področje dela - bodisi v smislu teoretske zavesti o novomedijski umetnosti bodisi v smislu analiz estetizacij in poetizacij »zunajumetniške« dejanskosti.

2. Družbeni umetniški sistem danes

Razprave o umetnosti v postmoderini 70. in 80. let so opozorile na tisto razsežnost sedanjih umetnin, ki se kaže kot *citāt* in *remake*, tudi *parodija* in *hommage*. Mislimo na dejstva, da je danes bolj kot kdajkoli prej že v količinskem in kakovostnem smislu tako narasel družbeni sistem umetnosti, da je mogoče posamezna dela adekvatno razumeti le v okviru njegove celote in posebnega kodiranja. Za resnico umetnin je relevantnejše, v kakšnem razmerju se nahajajo do drugih, že narejenih ali sočasno oblikujočih se umetnin, kot pa njihov odnos do zunajumetniške resničnosti. Prav omenjene postmoderne posebnosti kažejo na to, da je umetnikov problem danes

4. Homer in drugi avtorji, *O pesništvu*, Kondor št. 59, MK, Ljubljana 1963, str. 36.

5. Georg W. Hegel, *Ästhetik*, Dietz Verlag, Berlin 1955, str. 189.

predvsem to, v kakšen odnos spraviti svoje delo glede na druga dela; kaj citirati in kaj ne, čemu se zoperstaviti in kaj zavreči, kaj pa sprejeti, na katero tradicijo se priključiti in na kateri točki začeti na novo. Zato lahko že govorimo v smislu sodobne systemske teorije o zaključenem družbenem sistemu umetnosti, ki je avtopoetičen in samoreferencialen. Avtopoetičen je zato, ker mora sam proizvesti vse enote, ki so nujne za njegovo nadaljnjo funkcioniranje, samoreferencialen pa je v smislu razlike med trivialnimi in samoreferencialnimi stroji; slednji naredijo output odvisen tudi od svojega vsakokratnega stanja (Niklas Luhmann).⁶

Umetniški sistem izgraja samega sebe, reproducira svoje elemente in vzdržuje v gibanju vse svoje sestavine. Umetnost gradi umetnost na sami sebi. »Umetnost je umetnost, ker se v družbenem sistemu umetnost pojavlja kot umetnost. Umetnost je avtonomna, cirkularna in konceptualna. Sama se definira s samo seboj. Celo določa, kaj je umetnost, z izključitvijo od neumetnosti.«⁷ Za ta sistem je relevantna tudi kibernetika druge generacije (second order cybernetics) kot teorija opazovalnih sistemov, in v tem smislu je H. Böhlinger opredelil avantgardo v družbenem sistemu umetnosti kot imunizirano samoopazovanje sistema. Za sistem je bistven razvoj na podlagi stalnega reproduciranja razlik med sistemom in okoljem. Relevantne so tako interne razlike kot tudi tiste, povezane z zunajumetniškim okoljem. Pri tem je ena temeljnih značilnosti družbenega sistema umetnosti, da lahko skoraj brez rizika proizvaja novo. Po tem se korenito loči na primer od vojske kot skrajno konservativne strukture, ki jo novo v smislu sprememb nenehno ogroža. V nasprotju z njo, smemo zapisati, družbeni sistem umetnosti tako rekoč z levo roko nevtralizira sleherni »državni udar« v svoji hiši.

Družbeni sistem umetnosti funkcionira kot razvejan pogon. Tu ne gre samo za umetniške producente in sprejemnike umetniških del, temveč tudi za že izredno obsežen distribucijski podsistem umetnosti, umetniški management, ustanove muzealizacije in kritičkega vrednotenja ter za vrsto strokovnih in publicističnih govoric o umetnosti, med katere sodijo tudi umetnostne teorije, ki se v njem nahajajo kot njegov reprodukcijski in celo gibalni element. Pri tem mislimo na teoretske govorice, ki rabijo metodološki aparat različnih teorij in se vzpostavljajo kot analitike konkretnih umetniških praks. Na področje filozofske estetike v tradicionalnem smislu posegajo samo izjemoma in njihove raziskave zato ne umeščamo na področje estetike v smislu njene filozofičnosti. Za slednjo je namreč bistvena globoka zasidranost v filozofskem mišljenju in vpraševanju ter konkretna ontologizacija umetnostne problematike. Z zasidranostjo v filozofskih podlagah mislimo na tisto razsežnost filozofske estetiške govorice, ki se kaže v tem, da filozof estetik ne izhaja iz naivnorealistične danosti profanih umetniških del, temveč iz njihove transcendentalne posredovanosti z umetnostnimi teorijami, ideologijami in družbenimi strukturami. Filozof estetik dejansko z mišljenjsko analitiko in sintetiko konstruira svet v obliki ali potenci umetniškega (Schellingov postopek v *Filozofiji umetnosti*). Umetniškega dela, o katerem misli in piše, ni nikjer, razen v njegovi filozofiji. Dosežki njegovega razmišljanja so tudi povsem irelevantni za umetnike producente; to vedenje jih lahko

6. Niklas Luhmann, "Neuere Entwicklung in der Systemtheorie", v *Merkur* št. 470, april 1988, str. 292-300.

7. Hannes Böhlinger, *Begriffsfelder/Von der Philosophie zur Kunst*, Merve, Berlin 1985, str. 112.

celo moti - v smislu znanega premisleka o naravi estetiške govornice v *Estetiki* Nicolaia Hartmanna.

S to kratko omembo posebnosti filozofske estetike opozarjamo torej na dejstvo, da ta teorija sodi k filozofiji, podobno kot sodi umetnostna teorija k družbenemu sistemu umetnosti; njena vloga pa je izrazito zgodovinska. Kriza filozofske sistematike in metodologije je usodno posegla v razvoj te discipline. Iz svojega filozofskega imanentizma živi vedno težje prav spričo krize ontologije same; ontološka in gnoseološka produkcija pojmov v tradicionalnem smislu je prešibka, da bi lahko še naprej izvirno »konstruirala umetnino« na način filozofske teorije. Pri tem mislimo na tisti redukcionizem, ki se kaže v tem, da se je v tradicionalni estetiki bistveno o njeni usmerjenosti odločilo že v ontologiji in gnoseologiji filozofije, kateri je pripadala. Če vzamemo za primer A. Schopenhauerja, potem lahko rečemo, da je njegovo postavljanje volje v temelj bivajočega imelo usodne posledice tudi za njegovo estetiko oziroma razumevanje in opredeljevanje mesta umetnosti v svetu sploh.

Estetike 80. let zato ne vidimo več znotraj te izključno filozofske tradicije in orientacije. Je že vmes, namreč vmes med tradicionalno filozofsko estetiko in čisto umetnostno teorijo. Vmes je zato, ker se je odmaknila od imanentnih filozofskih raziskav in se približala umetnosti, še posebno ker je slednja postala v pozni moderni in postmoderni zanimiv in relevanten moment bivajočega. Vendar se nikakor ni povsem zblížala z umetnostno teorijo in njenim empirizmom. Od nje vidi in zna preprosto več. Ima (še) kompleks filozofije, kar pomeni, da sega od umetnostnih pojavov k družbeni celoti, jih transcendirata. To seganje preko empirične faktičnosti pa ni nekaj slučajnega in poljubnega, temveč črpa svoj smisel iz obrata, ki se je v zadnjem obdobju dogodil, torej gre za zgodovinsko usmerjenost. Mislimo na obrat od proze dejanskosti (v Heglovem smislu) k uvodoma že skicirani slikoviti dejanskosti postindustrijske postmoderne.

Zunajumetniška dejanskost (okolje družbenega sistema umetnosti) je sama postala opredeljena z lahkim načinom, odrešenostjo ostrorobne »teže sveta«; njena kulturacija in intelektualizacija seveda ni nekaj apriorno pozitivnega, ne gre za nikakršno uresničenje etičnega ideala, temveč za dejstvo, da simbolno in slikovno nista več izključno lastna umetnosti, temveč sta trivializirano prisotna v estetiziranem zunajumetniškem okolju. Prozaični manko zunajumetniške »grde« dejanskosti torej ne generira več lepega, poetičnega sveta umetniških del - v smislu resnice Heglovih *Predavanj o estetiki* - temveč je impulz novih umetniških del prav manko v družbenem sistemu umetnosti.

Z vrtoglavo naglico se obnavlja družbeni sistem umetnosti. V 20. stoletju se je z umetnostjo dogodilo več kot prej v njeni celotni zgodovini. Kot po tekočem traku se proizvajajo trendi, -izmi, stili, oblike; »off« se preobrača v »in«, anti-umetnost se prodaja kot klasiko, off Hollywood postaja pristni Hollywood. V sami umetnosti naseljen nemir, povezan z mankom njenih del (ni in ne bo umetnin, ob katerih bi umetniki zavrgli svoja orodja in rekli: od tu ne moremo dalje), se kaže že kot manko *samo* slike, *samo* odrskega dela, *samo* glasbene stvaritve. umetnik sam zato razklepa okvirje, ruši prag odra, posega po novih tehnologijah, pomeša vsevprek (*mixed means art works*) in sam stopi v prostor umetniškega dela (*performance*).

3. Estetika kot teorija novomedijskih, digitalnih in interaktivnih umetnin

Igralci obeh košarkarskih moštev odigrajo povsem po pravilih prvih dvanajst minut igre. Potem pa obe moštvi dobita po sedem žog, s tribun vsaka povabi po dva gledalca in v nadaljevanju igra poteka tako, da igralci obeh povečanih ekip vodijo žogo od sredine igrišča (igralni prostor so namreč razpolovili z velikim ogledalom, ki so ga ob prekinitvi postavili na sredini igrišča) proti košu in z različnih razdalj mečejo nanj. Zadetki odslej štejejo le še za posameznike, ne več za moštvi. Igra po novih pravilih, trajala bo dvanajst minut, se snema in projecira na enega obeh velikih, pod kupolo arene obešenih zaslonov. Na drugem zaslonu pa se ves čas prikazujejo nazaj zavrteni posnetki regularne igre obeh moštev v prvih dvanajstih minutah. Zadnje tri minute nove igre štirinajstih igralcev je igrišče izmenično osvetljeno z modro, vijolično in rdečo svetlobo, na igralce pa škropi rahel umeten dež...

Takšno, doslej še ne izpeljano deformacijo košarkarske igre smo zapisali kot primer, do katerega bi lahko prišlo, če bi se tudi na športnem področju dogodile tako velike spremembe kot so se na umetniškem z gibanji zgodovinske avantgarde, neoavantgarde 60. let in z razvojem tehnološke umetnosti v 70. in 80. letih. Samo čista igra znotraj tradicionalnega koda slikarstva, literature, baleta, glasbe in gledališča je očitno številnim umetnikom postala premalo. Začel se je svojevrsten »napad« umetniških avantgardistov na tradicionalno ustanovo umetnosti (pojem Petra Bürgerja). Že najmanj dve desetletji je zgodovina v mnogočem šokantnega in infantilnega napadanja norm pravilne umetnine v različnih umetnostnih zvrsteh končana; ti postopki (od dekolaža in potujitve do montaže in prekinitve) pa so vstopili v prostor skrajno dovršeno in z dragimi materiali ter najnovejšimi tehnologijami delanih umetnin, v katerih je estetiziran proces deformacije tradicionalno koncipirane in strukturirane umetnine. In družbeni sistem umetnosti kot avtopoetična in samoreferencialna ustanova z lahkoto absorbira (muzealizira, inventarizira, razstavlja in vrednoti) takšna dela, ki, kot bi rekel T.W. Adorno, niso nobena dela več, po čemer se ta sistem opazno loči od drugih sistemov, tudi od športnega. Slednji, na primer, ne bi nikakor mogel sprejeti pod svojo »streho« antiigre v prej opisanem smislu, medtem ko umetniški sistem dela že desetletja velik posel prav z deli t.im. antiumetnosti.

Umetnost 80. let se nam zato izkaže kot skrajno heterogeno področje del, med katerimi so še vedno tradicionalne umetnine (na primer pesem, klasični balet, simfonična glasba) kot tudi množica tistih, ki so bistveno zavezane fetišizirano novemu, pridobitvam avantgardističnih postopkov in tehnološkimi izzivom. To so dela interaktivnih environmentalnih skulptur, video instalacij, digitalne glasbe, grafike in animacije, holografije, glasbenega video klipa, mixed means performancev in video oper. Gre za dela skrajno strukturiranega »ospredja«, površine in procesualnosti umetnin.

S stališča filozofske estetike pa lahko tukaj navzlic disperznosti oblik ugotovljamo dva različna kriterija členitve teh del. Najprej jih lahko razvrstimo glede na opozicije udejanjenje/razdejanjenje (pojem iz Hartmannove *Estetike*), produkcija/simulacija in analogno/digitalno na dela, nastala s pomočjo računalniške simulacije in na dela, ki teh postopkov ne uporabljajo pri svoji genezi. Drugi kriterij pa se nanaša na trda/tekoča in težka/lahka dela. S to, nedvomno metaforično in zgolj ilustrativno

oznako mislimo na usmeritev - na eni strani - k delom, ki so bodisi vsa v času (glasbeni videoklip, performance) oziroma so generirana kot izziv za matematično mišljenje (na primer dela »teoretične umetnosti« Annemarije in Marzia Sale (na primer *Time Language 1,3* in *Chronhomme*)), in na drugi strani k umetninam velikih, »težkih«, *hard* spektakelskih predstav, kot so video opere Roberta Wilsona, velike nomadske predstave (na primer postavitve E. Wonderja, H. Goebbelsa in H. Müllerja projekta *Maelstromsüdpol*), environmentalna dela optofonetskih in optoelektričnih strojev (na primer J. Tinguelyja in H. Schöfferja), land art objekti, dela body arta, video instalacije in preoblikovanja eksterierjev (od Nam June Paika in Christa do Buckyja Schwarta in H. Haackeja) in velika interaktivna dela (na primer *Čas-prostor-gibanje* skupine V2).

Usmeritev k racionalnim, časovnim, izginjajočim in lahkim (izrazito simuliranim) delom predvsem digitalne kombinatorike, v katerih je napadena čutna identiteta predmetov, torej nikakor ni večinski in izključujoči trend sedanje umetnosti. Nasprotno, ob tej liniji soobstaja izrazitev usmeritev k masivnim delom skrajno zapleteno strukturirane težke materialnosti in dogodkovnosti, k umetninam, ki rabijo veliko prostora in sinestetično vabijo k vsem momentom in vrstam estetiške zaznave (poleg avditivne in vizualne tudi k taktilni in celo k vonju). Gre za dela, ki se vzpostavljajo po tisti logiki »kontre«, ki že od nekdaj producira družbeni sistem umetnosti v smislu, da se v njem brezrizično proizvaja novo, in sicer tisto novo, ki je vedno drugačno od *main stream* zunajumetniške dejanskosti. Če je zunaj umetniškega področja že vse tekoče, izginjajoče in neobstoje, potem si umetnost najde svoj smisel prav v produkciji trdih, težkih, čvrsto obstojnih del. Strategija tovrstne umetnosti postaja že naravnost simptomatična: samo še armada in umetnost (ena njenih usmeritev se že členi kot ekološka umetnost, delana je z »ekotehnologijami oblikovanja«) investirata težko razsežnost materije in ozemlja, recimo kar kopna.

Ko omenjamo stroje in naprave, mislimo tudi na njihov vstop v umetnostni pogon. Umetniki so bistveno posegli po tehnoloških napravah prav v smislu tiste sedanje paradigme, za katero je značilna substitucija materije z energijo. Na to dejstvo opozarja tudi Jean-François Lyotard: »Znanstvene analize materije kažejo, da ni nič drugega kot stanje energije, t.j. zveza elementov, ki jih ni mogoče prijati. Znanstveniki se tukaj srečujejo s poskusi sodobnih umetnikov, npr. s tistimi, ki uporabljajo nove tehnologije: video ploščo, laser, sintetične slike.«⁸ Ti umetniki uporabljajo vrsto naprav kot virtualnih strojev v smislu podaljška človekovih čutil (J. Baudrillard), primernih prav za estetizacijo in poetizacijo energetske razsežnosti sveta. Pri tem še posebej posegajo po računalniku in laserju, s katerima delajo land art instalacije in holografijo (laser) in sintetične slike, glasbo in animacijo (računalnik); znani pa so že poskusi tudi na področju umetne inteligence (AI) kot umetnosti in pri produkciji filmov s sintetičnimi igralci.

Te usmeritve so seveda velik izziv tudi za estetiko, ki se v tej novi konstelaciji ukvarja z digitalnim in simulacijskim in ne več analognim, reprezentacijskim in udejanjenim. Spremembe zadevajo predvsem slikovno, kajti danes ni več svetloba glavni pogoj slike, temveč pri že razširjenem razredu računalniških slik nastaja svetloba iz

8. J.-F. Lyotard et al., *Immaterialität und Postmoderne*, Merve, Berlin 1985, str. 25.

številčnih matric. Digitalni film je torej povsem vezan na elektronsko/električni medij, medtem ko sta tradicionalni film in fotografija še vsa v optiki in kemiji. Pri vrsti del gre tudi za prepletanje digitalnega in analognega, pravih in sintetičnih, računalniško generiranih prizorov. To pa so tudi dela, ki bistveno sodijo na področje »estetike izginjanja« v smislu naslednje izjave Paula Virilia: »Pojaviti se in izginiti - to je sleparjev trik. Prav to poteka na filmu. Estetika slikarstva je v razmerju do estetike filma estetika pojavljanja: slika se in zasnutek se pojavi, učvrsti in fiksira. V nasprotju z njim so slike prisotne na filmu tako, da s hitrostjo 24 slik na sekundo zdrviijo mimo. Prisotne so, ker so hitro proč. Gibanje kažejo, ker so, komaj zaznavne, že izginile. Ker so nestanovitne in uhajajo, eksistirajo. Estetika pojavljanja v slikah je postala estetika izginjanja v foto-video-kinemato-holografiji.«⁹

Pojav hitrosti in naprav, s katerimi ga lovimo in nadalje pospešujemo, nas usmerja k premisleku o telematičnem časovnem prostoru, ki postaja vedno bolj prostor današnje-jutrišnje telematične umetnosti. Teoretik novih medijev Gene Youngblood uporablja v tej zvezi termin virtualni prostor in z njim misli tistega, ki ni geografsko omejen in je popolnoma transparenten za telematične povezave. Prostor današnje scene, na katerem potekajo tako medijski spektakli, politične igre in umetniška dela, simulirana na različnih koncih sveta, je čas-prostor; opredeljen je s procesi dematerializacije in pospešene temporalizacije. Medijske tehnologije namreč napadajo in minirajo tisto razsežnost čutnega, z newtonsko mehaniko razložljivega sveta, ki ga je Tomaž Šalamun v *Pokru* izrazil z verzi o krutem svetu »ostrih robov«. Takšen svet je že večsrediščen in opredeljen z interaktivnimi odnosi. Telekomunikacijski elektronski prostor namreč omogoča skrajno razvejano demokratizacijo (množičnih) medijev v smislu prehoda od centraliziranega outputa k decentraliziranemu inputu, od nacionalne države h globalni elektronski vasi, od mesta kot nacionalne prestolnice moči k »resničnostnim skupnostim« (Youngbloodov termin) kot novim družbenim oblikam, »ki nastajajo preko telekomunikacijskih mrež in zato niso določene po geografskem položaju, temveč po zavesti, ideologiji in želji«. ¹⁰

Decentralizirani input predpostavlja večsrediščnost in pluriverzum vstopov v omrežje, zato je tudi »šansa« za sedanje medijske umetnike; v videocityju računalnikar postaja *flaneur*. Temeljno načelo v tej novi konstelaciji je zato interaktivnost, ki nadomešča enosmerno linearnost starih modelov, za katere je značilna toga komunikacijska vez med izvorom (oddajnikom) in sprejemnikom, na kateri se gradi stabilen in homogen idejno enodimenzionalni svet. Interaktivnost pa nasprotno predpostavlja pomnoženost različnih pogledov, idej, želja, skrajno razlikovano kulturo torej, za katero so značilne prekinitve in procesnost nestabilnih oblik. Mednje se umešča tudi umetnost, ki je bila v svojih predmedijskih, na renesančni prostor in prakso objektivacije vezanih oblikah identična z avtoritarnimi, v sebi zaključenimi, načelo identitete potrjujočimi umetniškimi deli. Za normo umetnine kot *art work* je veljalo nekaj, kar je v sebi zaključeno in oddaljeno zoperstavljenemu pasivnemu, s kontemplacijsko recepcijo opredeljenemu opazovalcu. ¹¹

9. Paul Virilio in Sylvère Lotringer, *Der reine Krieg*, Merve, Berlin 1984, str. 86.

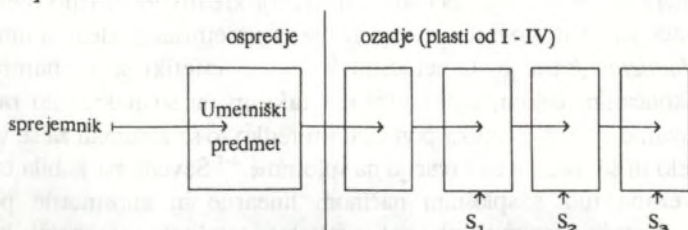
10. Gene Youngblood, "Metadesign", katalog *Ars electronica*, Linz 1986, str. 238.

11. Walter Benjamin: "Kar smo imenovali umetnost, se začenja šele dva metra oddaljeno od telesa." (navajamo po R. Tiedemann, *Studien zur Philosophie Walter Benjamins*, Suhrkamp, Frankfurt 1973, str. 107.

Telematična scena pa omogoča tudi za umetnike skrajno spremenjeno konstelacijo, ki generira umetnine kot proces, fluid, izmenjavo, mogočo na podlagi aktivnega vstopa sprejemnika v sam koncept umetniških del. In sedanji umetniki se aktivno odzivajo na tisto priložnost, ki se Royu Ascottu kaže kot dejstvo, da so »telematične mreže vseprisotne in lahko dosegljive od virtualno poljubne lokacije - od doma, iz javnih ustanov, knjižnic, bolnišnic, zaporov, lokalov, s plaž in s planinskih vrhov, kot tudi iz studiov, galerij, muzejev, akademij in kolidžev - dejansko od vsepovsod, kjer so dosegljive s telefonom, vključno s prenosnimi telefoni v avtih, vlakih, na ladjah in v letalih«. ¹² Interaktivnost je v umetniških procesih prisotna tako na področju metadesigna kot pri oblikovanju umetnin, ki se še vpisujejo pod pojem avtoritarnega umetnostnega objekta. Tu mislimo na kibernetična dela, pri katerih je dejavnost (gibanje, ravnanje, input) opazovalca programirana v njihov koncept; takšnih del ni, če ni v njihovem območju opazovalca (publike), ki mora očitno nekaj početi in s tem početjem dopolnjevati in dograjevati delo, po umetniku razumljeno kot proces z vrstami variabel.

Interaktivnost preusmerja težišče od odnosa med umetniškim objektom in ozadjem na odnos umetniško delo - sprejemnik. Členjenje v globino postane nadomeščeno z »zidanjem« v ospredje, ki vzpostavlja »ospredno globino« kot strukturirano, z zapletenimi mehanizmi novih tehnologij obdelano površino, pravzaprav površino različnih nivojev in plasti. Dela, koncipirana za interaktivnost, so umetnine brez temeljev oziroma korenin, ki bi segale v nekakšno metafizično globino ali bi bile skrivni proizvod dominantnih odnosov različnih nosilcev zavednega in nezavednega; nasprotno gre za dela, ki sodijo pod zakon simulacije kot razdejanjenja (nasprotni postopek ostrorobnemu udejanjenju, praktični dejavnosti v smislu 11. Teze o Feuerbachu) in implozivne dematerializacije (modalno so tekoča, instant). Umetnine, na katere mislimo pri tem, so dela elektronsko generiranega slikovnega, predvsem tista računalniške animacije, laserskih environmentalnih skulptur, kibernetičnih luminokinetičnih instalacij in holografije. Ta dela so sicer oblikovana tudi z zvočnimi učinki in vzbujajo (pri 3D animaciji) taktilno reagiranje sprejemnikov, vendar najbolj napadajo vid (očesni čut), kajti prvenstveno so delana kot instant elektronske (prižgane in izginjajoče) slike. Njihova osnovna struktura implicira spremenjeno plastno členitev ¹³ v naslednjem smislu:

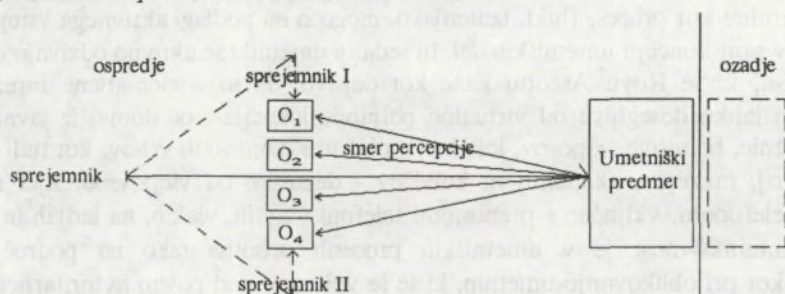
a) *Norma »pravilne umetnine«*



-> je smer percepcije v smislu prehajanja skozi globinske transparentne plasti; tradicionalne interpretacije lahko tukaj ugotavljajo še nadaljnjo členitev, predvsem pa lahko identificirajo dejavnike (S_1, S_2, \dots), ki so generirali posamezne plasti.

12. Roy Ascott, "Art and Education in the Telematic Culture", Leonardo-Electronic Art, Oxford 1988, str. 8.

13. S to shemo rekonstruiramo temeljne odnose umetniškega dela, interpretiranega v smislu njegove plastne in modalnoontološko dvodelne strukture (ospredje-ozadje), ki jo ugotavljajo različne fenomenološke estetike.

b) *Shema »nepravilne« elektronske umetnine*

(O_1 do O_4 so plasti ospredja, ki se lahko še nadalje členijo, vertikalno ali horizontalno)

In če je takšno delo interaktivno, se lahko sprejemnik premakne iz svojega kontemplativnega mesta in začne vplivati na posamezne plasti ospredja (točki »sprejemnik I in II«). Tu lahko opazimo svojevrstno razvejanost samega ospredja. Energije ne prejema takšna dela (med tistimi z letnico 1988 omenimo *Forfero* Buckyja Schwartza, *Instalacijo za nestabilni medij* nizozemske skupine V2, *Samoportret z Eifflovim stolpom* Jeffreja Shawa in *Potovanje v ničnost* Franza W. Klugeja) preko metafizičnih »korenin« iz nekakšne ontološke irealne globine, temveč iz rizomatično razporejenih in z dejavnostmi sprejemnikov moduliranih virov površine same.

Pri takšnih delih je fascinantna prav njihova bogata površinska razvejanost, ki kompleksno simulira čute in investira sprejemnikovo polno in intenzivno prisotnost. Interaktivna dela so izrazito estetske umetnine. Filozofija umetnosti lahko tukaj postane upravičeno zopet estetika, kajti ukvarja se z deli, ki so razkošno čutna in zanimiva ter tudi lepa v smislu prijetnega učinkovanja na čute.

Mislimo na področje raziskav, ki izhaja iz dela Abrahama A. Molesa *Umetnost in računalnik* (1971), in se danes nadaljuje v raziskavah kot sta na primer *Shranjevanje umetniških slik v inteligentnih računalnikih* in *Proizvodnja filma s sintetičnimi igralci*, objavljeni v posebnem, elektronski umetnosti namenjenem zvezku revije *Leonardo*, (1988). Abraham A. Moles je namreč že pred desetletjema opozoril na dejstvo, da estetika ni več prvenstveno filozofija lepega, temveč »postaja eksperimentalna znanost, ki temelji na psihologiji, sociologiji in teoriji kreativnosti. Eno njenih prvih prizadevanj danes je, da ugotovi na podlagi raziskav umetniškega dela in umetnikove dejavnosti *mehanizme kreacije*. Umetnostni kritiki in estetiki so se namreč doslej ukvarjali z dokončanim delom, ugledanim kot faktum, in so naknadno raziskovali njegovo učinkovanje na sprejemnika poročila. Preredko so se zanimali za še virtualno, izdelujoče se delo in še redkeje za kreacijo na splošno«. ¹⁴ Seveda pa je bila ta njihova omejenost povezana tudi s splošnim načinom linearne in enosmerne percepcije tradicionalnih umetnin, razumljenih kot simbolne totalitete na ravni kategorije posebno. Prav sedanja dela kot fragmenti, alegorije, digitalizirani hibridi in interaktivne instalacije pa usmerjajo pozornost raziskovalcev tudi k analizi kreativnega procesa in k njegovim tehnikam.

14. Abraham A. Moles, *Kunst und Computer*, DuMont, Köln 1973, str. 43.

4. Estetika kot teorija estetizacij in poetizacij v postindustrijski družbi

Estetičnost je ena poglavitnih razsežnosti medijske kulturne družbe 80. let, pri tem pa e opazen trend njenega nadaljnjega širjenja. Če parafraziramo Jeana Baudrillarda misel »Disneyland eksistira, da bi kaširal realno deželo, realno Ameriko, ki je sama Disneyland«, potem lahko zapišemo, da umetnine danes (morda) so, da bi odvrnile pozornost od umetniško-umetelnega v zunajumetniški dejanskosti. Ta trditev je seveda ekstremna in pretirana, projekti »estetike na cesti« in »družbe kot umetniškega dela« so pogosto banalna trivializacija in stvaritve kičastega populizma, vendar pa je prav sedanjí čas obdobje številnih estetizacij in poetizacij zunajumetniškega okolja, s katerimi se investira estetsko z različnimi nameni - bodisi kot agens prodaje, privlačni imidž, družbo integrirajoča substanca, politično učinkovitejši program (estetizacije blaga, mladosti, izgleda, politike, javnosti), bodisi v smislu oblikovanja alternativnih interesnih skupin in širjenje ustvarjalnosti na neumetniške ustanove (»poetizacija« družbenega življenja).

Za estetiko kot teorijo, ki se ne izčrpa le v analizi čisto umetniških pojavov in skuša interpretirati usodo čutnosti v sedanjosti, postaja to področje udejanjenja estetskega nedvomno zanimivo in relevantno, še posebno tisto, kjer se estetsko in poetično (kreativno) pojavljata kot mesto novega členjenja družbenih odnosov. Mislimo na dejstvo novih družbenih skupin po zgledu že omenjenih Youngbloodovih »resničnostnih skupnosti« kot oblik alternativnega telematičnega združevanja kreativnih posameznikov na različnih koncih planeta in še posebno na pojave t.im. estetizacije politike. V igri je seveda odnos med estetskim in političnim, še posebno v varianti, kjer se estetsko pojavlja kot ključ oziroma gibalno na novo strukturiranje političnega. Pri tem mislimo tudi že na relevantno filozofsko tradicijo, ki je reflektirala problematiko osnovanja političnega na lahkem, nesublimiranem in ekstatičnem estetskega in ki jo zaznamujeta predvsem dva pomembna mejnika, in sicer Friedricha Schillerja *Pisma o estetski vzgoji človeka (Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen)* med leti 1793 in 1795 nastali tekst 27 pisem, v začetku namenjenih vojvodi F. Ch. pl. Augustenburgu, kasneje pa pisanih že kot splošno filozofsko delo, ki nima nikakršnega korespondenčnega značaja, in Herberta Marcuseja teorijo o prevratnem etosu estetskega (objavljena je v različnih delih od *Erosa in civilizacije* do *Eseja o osvobajanju*), ki je bistveno vezana na Schillerjev prispevek k estetski vzgoji kot ključu za obnovo antagonistične in odtujene civilizacije.

Estetski način kot oblika čutnega, umetniško vodenega lahkega delanja likov in kot sfera pomiritve antagonističnih počel v videzu kot pot za oblikovanje lahkotnega in nerepresivnega političnega, umetnost kot družbo integrirajoča sila in kot agens civilizacijske obnove? Umetnost kot orodje, ki naj poveže razdeljeno ljudstvo? K tej temi sta veliko prispevala tudi Nietzsche in Wagner pa tudi Julius Langbehn kot eden predhodnikov kulturne ideologije nemškega fašizma (delo *Rembrandt kot vzgojitelj* 1888) z razvitjem misli o sopripadnosti umetnosti, vojne in politike, vendar tukaj opozarjamo predvsem na Schillerjev prispevek in Marcusejevo branje tega prispevka. Schillerjevo izhodišče je ničelna točka vseh realpolitičnih modelov tistega časa. Odtujitve, barbarstvo in nepomirljiva nasprotja odkriva tako v nemški dejanskosti kot pri posledicah francoske revolucije. Porazno civilizacijsko stanje pri tem interpretira

antropološko; poveže ga s sporom med čutnim in formalnim nagonom v človeku in še ne utrto potjo preнове, ki jo lahko izpelje posredujoči in pomirjujoči estetični nagon igre, katerega predmet je lepota. Schillerjeva *Pisma* so namreč tekst, v katerem se pojavlja njegova znana misel: »Kajti da končno enkrat jasno povemo, človek se igra samo, kjer je v polnem pomenu besede človek, in on je samo tam celotni človek, kjer se igra.«¹⁵

Predmet igre je lepota in uživanje v videzu kot odlični lastnosti estetskega stališča, tudi v smislu Schillerjeve naslednje izjave: »Če sta potreba po realnosti in odvisnost od dejanskega goli posledici pomanjkanja, je ravnodušnost do realnosti in interes za videz resnična razširitev človeštva in odločilni korak h kulturi.«¹⁶ Poudarek je na ravnodušnosti do realnosti, na »svobodnem ocenjevanju čistega videza«, na interesu za estetski, od dejanskosti in kriterijev resnice ločeni videz, ki je edini igra (logični videz je namreč prevara). Človek se torej dvigne od dejanskega k videzu (in ne obratno) in na tej točki lahko začne estetsko uživati.

Schiller potem estetski kod videza in igre postavi za merilo moralno prenovljene, svobodne civilizacije. Gre za etos estetskega, ki preko estetske vzgoje človeštva vodi k oblikovanju vesele države igre in videza.

V svojih delih *Eros in civilizacija* (1955) in *Esej o osvobajanju* (1969) se teoretik »kritične teorije družbe« Herbert Marcuse vrača k Schillerju, namreč k njegovim nastavkom za teorijo lepe države. Marcuse izhaja iz dejstva tiste bolezni sodobne družbe, ki se kaže v gospodstvu uma nad čutnostjo, kritičen je do Marxovega vztrajanja na podvajanju carstva nujnosti in carstva svobode tudi v socializmu in usmeri svojo analizo k senzibilnosti družbenih pojavov v »sixties« (hipijevstvo, revolt črncev, nastanek subkulturnih skupin z avtonomnim izražanjem, študentsko uporništvo, komune, happeningi, pojav umetniške neoavantgarde). Pri analizi teh pojavov se vrača kot k poglavitnima referencama h Kantu (*Kritika presodnosti*) in Schillerju (*Pisma o estetski vzgoji človeka*). Pri Kantu opozori na temeljni kategoriji »smotrnost brez smotra« in »zakonitost brez zakona«, ki ne določata le estetskega reda, temveč označujeta nerepresivno organiziranost. Estetska razsežnost pri tem rabi kot dokaz za načela nerepresivne civilizacije, v kateri je um čuten in čutnost uma. Marcusejevo branje Schillerja pa se osredotoča na teorijo o nagonu igre, ki ga razume v smislu načela nerepresivne, užitka polne dejavnosti, s katero se obnavlja pristna, sicer z instrumentalnim umom blokirana čutnost. Igra v nagonu igre ni igra z nečim, temveč je igra življenja samega, svoboda brez omejitev. Področje igre tudi ni dejavnost krašenja in manipulacijskih estetizacij, temveč kot načelo upravlja s celotno eksistenco.

Estetska razsežnost pri Kantu, Schillerju in Marcuseju je razsežnost nerepresivnega, svobodnega koda, domišljije in ustvarjalnosti; etično in ustvarjalno se estetizira in s tem - v smislu v tem besedilu uporabljene terminologije - poetizira (mislimo na aplikacijo načela »poesis«). V igri je dejansko estetizacija družbenih ustanov kot njihova poetizacija in osvobajanje; etos estetskega, nerepresivna čutnosti in domišljijaska ustvarjalnost se torej »prenaša« iz umetnosti na zunajumetniška

15. Schillers *Werke*, zv. VIII, Leipzig in Dunaj, str. 224.

16. *Ibid.*, str. 267, 268.

področja. Opraviti imamo s teoretičnimi zasnutki, ki jih je mislil in nadalje razvijal nemški neoavantgardist Joseph Beuys v svojih konceptih *socialne plastike*,¹⁷ in jih tudi skušal uresničiti na različnih področjih. Ti projekti se torej razlikujejo od estetizacij v smislu Walterja Benjamina teorije o estetizaciji politike in W. F. Hauga blagovne estetike (estetizacije blagovnih artiklov); v igri ni aplikacija estetskega na zunajumetniških ustanovah v smislu - z etično razsežnostjo estetskega naravnost sprtim forsiranjem praktičnih (političnih) interesov, snubljenja k nakupovanjem in slepljenja. Med *nezainteresiranim ugajanjem* in *smotrnostjo brez smotra* (temeljni opredelitvi estetske razsežnosti) in logiko *interesnih estetizacij* obstaja protislovje, konflikt, kajti videz kot nadinteresno držo se zlorablja za praktično koristnost, politične interese, tržno učinkovitost itn.

Seveda pa je resničnost 20. stoletja bolj opredeljena z estetizacijami politike in blagovno estetiko kot pa z estetizacijo-poetizacijo. Slednja se pojavlja le pri pretežno utopičnih projektih, medtem ko je estetizacija politike in javnosti ena temeljnih razsežnosti vseh totalitarnih sistemov, od sovjetskega in realsocialističnih sploh (v različnih obdobjih) do Tretjega rajha, titovske Jugoslavije, kimilsungovske Demokratične republike Koreje in ZDA pod vladami tako rekoč vseh povojnih predsednikov. Izhodišče v novi situaciji postmoderne in postindustrijske družbe pa nam tudi na tem področju odkriva nove razsežnosti resničnosti, za katere je značilno, da ni dejanskost stopljena z domišljjskim le v obliki obeh ekstremov usmerjeno investirane čutnosti: estetizacije politike in poetizacije ustanov. Sedanji svet eksistira že kot multiverzum in pluriverzum; med čutnostjo in umom, nagoni in domišljijo, prostorom in časom, materialnim in nematerialnim je izpeljanih že veliko novih prehodov in zgrajenih mostov. Tradicionalni, predvsem marksistični pojmovni aparat, vezan na opozicije carstvo nujnosti/carstvo svobode, osnovna stavba/nadzidava in odujitev/vsestranska razvitost je že v mnogočem zastarel, torej neuporaben pri analizi sedanjih manifestacij družbeno investiranega čutnega.

Estetsko je namreč v poznih 80. letih predvsem estetsko scene, medijskih dogodkov (tudi takšnih brez zunajmedijskih referenc) in spektakelskih iger (od športnih do tistih kulturne industrije); oblikovano je z digitalnimi simulacijami in njihov subjekt je *posameznik plus (osebni) računalnik plus naprave za avdio in video snemanje*.

Estetiška teorija si zato v okolju novih paradigem začenja zastavljati tudi vprašanje o usodi čutnosti na instant in pospešeni sceni medijske dejanskosti 80. let. Zanima jo čutnost v okviru digitalnega topljenja kontur predmetov in medijskih iger, prav tako tudi na ravni nematerialnega in skrajno reduciranega kopnega v smislu investiranja »zemeljskega« in telesnega. Sledi tudi vsej produkciji sanjskih vrtov lepo designiranih blag, arabesk, miniatur in optofonetskih strojev, ki so vpeti v pogon disneylandovskih središč, babilonov in evrocentrov sedanjih velikih mest, torej eksterierjev kot interierjev, veleblagovnice kot galerije, cerkve in gledališča. Analizira čutne pojave pospešene kulturacije postindustrijske družbe.

17. O tem smo pisali v delu (Janez Strehovec), *Oblika kot problem*, Cankarjeva založba, Ljubljana 1985, str. 275-284.

Literatura

- Th. W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt/M 1974.
- J. Baudrillard, *Kool Killer*, Merve, Berlin 1978.
- V. Body, P. Weibel, *Clip, Klapp, Bum* (Von der visuellen Musik zum Musikvideo), DuMont, Köln 1987.
- J. Claus, *Chippkkunst*, Ullstein Materialien, Frankfurt/M 1985.
- J. Claus, *Kunst Heute*, Ullstein Materialien, Frankfurt-Berlin 1986.
- G. Deleuze, F. Guattari, *Rhizome*. Introduction, Minuit, Pariz 1976.
- B. Gruber, M. Vedder, *Kunst und Video*, DuMont, Köln 1983.
- N. Hartmann, *Ästhetik*, Van Groyer, Berlin 1953.
- G.W. Hegel, *Ästhetik*, Dietz Verlag, Berlin 1955.
- A. Henry, *Total Art*, Oxford Press, London 1974.
- H.R. Jauss, *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik*, Suhrkamp, Frankfurt/M 1984.
- Katalogi *Ars electronice*, Linz 1986, 1987 in 1988.
- Leonardo*, Electronic Art, Oxford 1988 (poseben zvezek).
- J.F. Lyotard, *La condition postmoderne*, Edition de Minuit, Pariz 1979.
- J.F. Lyotard et al., *Immaterialität und Postmoderne*, Merve, Berlin 1985.
- H. Marcuse, *The Aesthetic Dimension*, Beacon Press, Boston 1977.
- A.A. Moles, *Kunst und Computer*, DuMont, Köln 1973.
- H. Paetzold, *Neomarksistische Ästhetik I, II*, Schwann, Düsseldorf 1974.
- Schellings *Werke*, zv. III.8 (Philosophie der Kunst), München, 1958-1962.
- J. Vince, *Computer Graphics for Graphic Designers*, Frances Pinter (Publishers), London 1985.
- P. Virilio, *Ästhetik des Verschwindens*, Merve, Berlin 1986.