

Znakovnost novih medijev

Spremna beseda

dr. Aleš Vaupotič

Vilém Flusser v svoji knjigi K filozofiji fotografije ločuje med človeškim linearnim zgodovinskim mišljenjem in aparatičnim principom sodobne tehnike. Aparatično temelji na programih, ki vsebujejo avtonomno težnjo, da se uresničijo vse kombinacije stanj, ki jih programi potencialno vsebujejo. Človek je v tem svetu ponižan v funkcionarja, ki služi uresničevanju univerzuma aparatov, ta pa vedno bolj prekriva univerzum človeškega izkustva. Kaj storiti? To je vprašanje, s katerim se Teo Spiller ukvarja že poldrugo desetletje.

Sklop projektov Besedilnost novih medijev, ki ga je Spiller sklenil s knjigo umetnika oz. novomedijsko pesniško zbirko leta 2010, je bilo mogoče razumeti kot postopno napredovanje od naključne kombinacije elementov besedil (fragmentov, besed, črk in drugih znakov) proti poeziji, ki jo bralke, oz. uporabnice spletišč, berejo na podoben način kot bralke tradicionalne natisnjene poezije. Dela sem v spremni besedi opisal z vidika literarnih elementov, ki se ohranjajo v novomedijskem okolju. Projekti napredujejo od zgoščenosti sporočila v spletnem smetju Sonetov neželene pošte (Spam.sonnets),¹ prek tematske in aktualistične sinteze kvazipesmi v Novičarskih sonetih,² do končne točke, razpršenega prostora v mešani realnosti SMS sonetov,³ v kateri ustvarja „dejanski“ bralec-pesnik. Ne gre več za „pisljivo“ besedilo - v nasprotju z „berljivim“ - Rolanda Barthesa ter zgodnjih teorij hiperteksta, saj Spiller ustvari pogoje, v katerih t. i. ergodični bralec (kot ga definira Espen J. Aarseth) ne more več delovati zgolj „potrošniško“, tj. prebrati besedilo in o njem nepristransko soditi. Očitno je, da je nezadovoljiv rezultat branja-pesnjenja posledica

neustrezne rabe novomedijskega besedilnega sistema, za kar je odgovoren tudi bralec-soustvarjalec.

Spillerjev cikel projektov Znakovnost novih medijev, ki ga prinaša ta publikacija, se obrne v drugo smer. Ne išče več smisla, ki se v neskončnost približuje modelu literarnega soneta, ampak se obrne nazaj, k samemu besedilnemu materialu, znakom, ki jih je v novomedijskem okolju mogoče - in seveda treba - „brati“ (oz., kot pravi Flusser, „dojemati“) drugače kot v literaturi.

Reklamni soneti so spletišče, ki ponovno uporabi sistem iz projekta SMS soneti. V kontekstu tradicionalnih umetnosti bi bilo tovrsten ustvarjalni postopek mogoče razumeti kot redundantno podvojitvev oz. celo plagiat (če se seveda odmisli konceptualistične umetnosti, ki tematizirajo kopiranje). Tema cikla, znakovnost novih medijev, pa interpretacijo usmeri drugam. Če so SMS soneti pravi soneti, ki jih pišejo spletne uporabnice Spillerjevega okolja za pesnjenje, pa ostaja odprto pomembno vprašanje: kje prodira vanje novomedijskost? Reklamni soneti so s tega vidika „šolski“ primer: izpostavlja vlogo programa, algoritmov za manipulacijo podatkovnih enot kot neizogibno plast novomedijskega znaka (npr. razumljenega kot dvojnost algoritmičnega vmesnika in podatkovne zbirke iz že klasične teorije Leva Manoviča). Pokaže pa se še nekaj, namreč možnost aparatičnega univerzuma, kot jo v posebej temačni in pesimistični luči oriše Flusser v K filozofiji fotografije (kar zanj sicer ni pravilo): spletni sistem, sledeč svoji lastni logiki, dopušča in pravzaprav spodbuja inflacijo sonetov, tokrat prek (povsem upravičene) zamenjave zbirke podatkov v novomedijskem predmetu. Ker zbirko v Reklamnih

1 <<http://www.netartist.eu/besedilnost/nezeleni-sonet.html>>

2 <<http://www.netartist.eu/besedilnost/novice-sonet.html>>

3 <<http://www.netartist.eu/SMS>>

sonetih polnijo reklame s spletišča Facebook, je jezik teh sonetov pravilnejši od fragmentov SMS sporočil, ki so jih v SMS sonetih pošiljale potnice in potniki ljubljanskih mestnih avtobusov za prikaz na ekranih na avtobusih. Slovnico pravilnejše vrstice, pravzaprav stavki, omogočajo sestavljanje daljših povedi, ki zajemajo posamezne kitice soneta. Vendar naslovnica dela, npr. uporabnica ali bralka, pojasnilu o zamenjavi podatkovne zbirke, ki jo ponuja novomedijska teorija, pravzaprav ne verjame, saj je jasno, da je preobilje sonetov v primeru Reklamnih sonetov znak za nekaj problematičnega, ne pa „renesansa“ soneta.

Projekt Virtualna arhitektura je spletišče, ki zahteva namestitev dodatka za spletni brskalnik Google Zemlja. Uporabnica, ki, kot predlaga Spiller, drži v roki tole knjižico, naj bi obenem raziskovala tudi spletno verzijo. Pojavlja se vprašanje, kaj je original, (digitalna) grafika, natisnjena na straneh knjige umetnika, ali pa spletišče. Odgovor na to vprašanje bi bil seveda odgovor na vprašanje o znakovnosti novih medijev.

Virtualna arhitektura ponudi uporabnici izbiro lokacije – Ljubljana, Kairo Giza, Stonehenge, Vatikan, Kehlsteinhaus, Dong Cheng, Macchu Pichu, New York, Uluru – in izbiro med ikonami iz okolja Windows, kot so kurzor, roka, ikona programa Word, nova datoteka, odpri, shrani, najdi, odreži, prilepi. Gre za slikovne znake, ki so uporabnici pravzaprav bolj domači v obliki bližnjic na tipkovnici, npr. Ctrl+s ali Ctrl+v, medtem ko sta kurzor in roka uporabničina avatarja v digitalni pokrajini. Klik na gumb „POTUJ“ prikaže v okolju Google Zemlja potovanje kamere od oddaljenega pogleda na zemljo iz vesolja do lokacije ikone v izbranem kraju. Ikone so zgrajene v

programu SketchUp, ki vizualno določa model. Posamezni piksli (tj. slikovni elementi) iz ikon so prevedeni v kvadre, tridimenzionalni modeli pa tako morda spominjajo na danes popularno arhitekturo iz (rabljenih) kontejnerjev in poudarjajo modularnost sodobne gradnje. Posebna plast projekta so modeli drugih uporabnikov, ki se prikazujejo skupaj s Spillerjevimi modeli ikon: npr. v New Yorku ikona stoji poleg Kipa svobode, digitalno pa je rekonstruiran tudi ves Manhattan v ozadju. Dostop do podob omogoča virtualna kamera, s katero je mogoče potovati po Manhattanu in spremljati npr. gradnjo novega Svetovnega trgovskega centra tako rekoč v živo. Kolektivnost okolja Google Zemlja je potemtakem ključni sestavni del projekta Virtualne arhitekture: Spiller uporablja namreč digitalnega dvojnika zemlje kot slikovit razstaveni prostor, pa tudi kot ready-made sestavino projekta.

Projekt z naslovom Blagovne znamke vzame za izhodišče anekdoto o poimenovanju superračunalnika HAL9000 v Kubrickovem filmu 2001: Odiseja v vesolju, ki pravi, da režiser in koscenarist Clarke nista želela komentirati dejstva, da so črke HAL v abecedi eno mesto pred črkami IBM. Uporabnica je povabljena, da vtipka ime poljubne blagovne znamke. Spletišče jo prevede v serijo črk, ki so v abecedi eno mesto naprej ter prikaže rezultat prek spletne trgovine register.com, ki prodaja domeno s tem imenom in končnico „com“. Rezultat pretvorbe se doda v arhiv. Spletišče postavi nasproti paranoičnemu branju logotipov, ki se prevajajo v magične nesmisle – torej, iskanju zarot na podlagi mističnega branja imen –, funkcionalno rabo besedilnega vnosa, ki požene proces spletnega nakupa. Na tej ravni postane serija črk zgolj ironični nesmisel, nakup domene s tem imenom pa bi dokazoval

mistično senzibilnost uporabnice. Smisel projekta izhaja iz vsebine anekdote, češ da blagovne znamke prevzemajo kontrolo nad našimi življenji, medtem ko v novomedijski znakovnosti (Turingov) stroj zgolj spreminja materialni zapis iz ene oblike v drugo, nove osmiselitve pa ne nastajajo.⁴ V tiskani inačici se projekt vrne en korak nazaj, saj črkovne nesmisle vrne v korporativne barvne, tipografske in oblikovne sisteme.

Spletišču Blagovnih znamk sledi v knjigi projekt Alternativni prevodi, ki temelji na uporabi spletnega orodja Google Prevajalnik, strojnega prevajalnika med množico svetovnih jezikov (trenutno prevaja med 58 jeziki) brez avtorskih posegov v delovanje sistema ali kakršnih koli prilagoditev. Strojno prevajanje predstavlja problem, ki morda najbolj neposredno zadene vprašanje računalniške obdelave jezika. Najbrž gre za kategorično nerešljiv problem, kajti pomen, ki ga jezik nosi, sooblikuje kontekst izjavljanja, ki pa v besedilu samem ni vsebovan. Prevajalec je zato oseba, ki živi hkrati vsaj v dveh jezikovnih univerzumih in razume izvorno besedilo prek konteksta izjavljanja, ki ga predvidi. Spiller po vrsti avtomatično prevaja besedilne fragmente o temeljih sodobne države v latinščino, potem v nemščino ter nazaj v slovenščino, dalje naprej v srbsščino in cirilico, iz te v italijanščino, potem v angleščino in nazaj v slovenščino. Spiller pri tem pokaže na eno od mnogih vrst sprememb, ki so nastale v besedilu – kadar Google Prevajalnik ne najde ustreznice v ciljnim jeziku, kratko malo uporabi angleški jezik (prim. 9. vrstico latinskega prevoda). Seveda je jasno, da znaki, ki so natisnjeni v knjigi, niso več črke, ampak regularne spremembe zapisa, ki je izgubil stik z

jezikovnostjo. Druga vrstica, ki se na koncu glasi „ukaz proti ljudem“, pomeni nekaj v zvezi z ljudstvom zgolj v branju, v projekciji pomena v strojno sestavljene simbole, ki pa nimajo več avtorice.

Vizualno branje „prevaja“ besede v slike s pomočjo spletne storitve Google Slike. Posebnost Spillerjeve rabe Googlovega spletišča je, da besedilo, ki ga je uporabnica vnesla, razbije na posamezne besede, ki jim nato pripiše ploskovno konstelacijo slik, sam Googlov vmesnik pa bi vnos obravnaval kot celoto ter bi ga „pametno“ razčlenil pred samim iskanjem slik (odstranil bi npr. člene). Projekt omogoča stopenjsko napredovanje med konstelacijami slik od besede do besede iz vnosa (posamezni besedi ustreza samo ena konstelacija slik), pa tudi potapljanje v posamezne slike, ki jih Google Slike prevzema iz posameznih spletnih strani, te pa so dosegljive s klikom na sliko ali, kot informacija o viru, s potovanjem kurzorja prek slike. Pokaže se, da določene besede prinašajo ambivalentne slikovne pomene, npr. niz „the“, ki kaže podobe iz popkulture, morda zato, ker se večina naslovov kulturnih izdelkov začneja z ali vsebuje besedico „the“, ti zadetki pa so po definiciji medijsko najbolj vidni; „right“ ima več pomenov: smer, pravica, pravilnost; „profit“ pa dokaj enoznačno poveže podobo in jezikovni znak.

Kako brati vizualno? Google ponuja še en način, namreč iskanje novih slik na podlagi posamezne slike – to omogoča nova storitev vizualnega iskanja, ki ga požene gumb „Podobno“, ki se v Spillerjevem projektu pokaže, ko je kurzor nad sliko. Razumevanje slike je torej, v okvirih tega Googlovega sistema, temelječega na računalniškem vidu, iskanje podobnosti med materialnostjo znaka, ki označuje, in

4 Prim. Link, David. „while(true): On the Fluidity of Signs in Hegel, Gödel, and Turing.“ Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies. Cologne: König, 2005.

objektom, ki je označen, kolikor ga razkriva interpretacija (tj. rezultat iskanja). Gre za t. i. ikonično razmerje med znakom in objektom, prvo semiotično stopnjo doseganja referenta iz teorije Charlesa Sandersa Peircea. Pomembno je, da v okvirih avtomatov na tej stopnji ostajajo tudi simbolični znaki, ki temeljijo na kodi (tretja Peirceova stopnja). Piksli dejansko sicer so simbolični znaki: npr. 8-bitno kodirani zapisi v aditivnem mešanju rdečega, zelenega in modrega kanala. Novomedijska znakovnost je pravzaprav razpeta med indeksikalno materialno povezanost signalov (druga stopnja, ta šele omogoča delovanje kibernetičnega stroja), ki se preoblikujejo prek človeške manipulacije kompleksnih simbolov, ki so urejeni v kode, vendar pa delovanje stroja temelji na kvantitativni podobnosti materiala znaka z označencem, torej na ikonični ravni. Odprto ostaja vprašanje, kako naj v tako znakovnost avtomatov vstopa človek?

Dan pozneje je spletna storitev, ki spremeni izbrano spletno stran v njen „postkatakliksični“ videz, ki ga Spiller predvideva ob koncu sveta (v angleški različici po 21. decembru 2012) – brez slik in črk. Ohranijo se številke, posebni znaki – mdr. slovenske črke č, š, ž – ostalo pa prekrijeta sivina in belina ter pike, ki nadomeščajo simbole. Nadaljuje se tema črnega scenarija, po katerem bodo aparati zavladovali svetu, ljudem razumljivi jezikovni zapisi pa bodo izbrisani, vendar z ironičnim obratom, ostankom, ki ga predstavljajo čudni znaki, kot so slovenski znaki za šumnike. Temo znakovnosti novih medijev je ob tem primeru – kot tudi ob vseh drugih –, da bi jih razumeli, nujno povezati s širšim kontekstom: novomedijski umetniki so namreč ustvarili množice podobnih projektov, od katerih bi Dan pozneje lahko

sodil med t. i. alternativne brskalnike ali umetnost brskalnikov, med njimi velja omeniti projekt Shredder (1998) Marka Napierja, ki razcefra poljubne spletne strani, ali pa Pretipkovalca (2003) Jake Železnikarja, ki jih ponudi spletni obiskovalci, da jih pretipka s poljubnimi znaki ali z besedilom.⁵

Podobno je z inertno spletno stranjo Soneti za stroje, ki vsebuje prav to – sonet iz ničel in enic, dveh različnih stanj kot nosilcev podatkov „za“ stroje, ki ljudem ni več dostopen. Projekt je mogoče razumeti na ozadju računalniškoumetniške instalacije, kjer je v galerijskem prostoru več škatel stacionarnih računalnikov, ki so povezani v mrežo, manjkajo pa vhodne in izhodne enote, ki bi dovolile interakcijo med računalnikom in človekom (Maurizio Bolognini: Computer sigillati, 1992–2004).

Na platnicah knjige je podoba, ki jo prav tako generira eden od projektov. Algoritem projekta Facebook prijatelji sestavi povečane ikone vmesnika družabnega omrežja Facebook iz uporabniških ikon-avtarjev, ki predstavljajo avtorjeve „prijatelje“, rezultat pa je na prvi pogled kaotičen mozaik, ki ga sestavljajo mdr. pripadniki slovenske novomedijske „scene“. V sliki, ki jo sestavljajo ljudje, se skriva ključ za njeno razumevanje. Bodisi v obliki demokratičnih potencialov rabe kanalov mreže Facebook v severnoafriških revolucijah, ali pa prek kritične optike, ki jo je umetnik in teoretik Vuk Ćosić formuliral v nekem televizijskem intervjuju prek retoričnega vprašanja: ali je revolucija v supermarketu sploh mogoča?

⁵ Ponuja se mise en abîme Spillerjevega in Železnikarjevega projekta: <<http://black.fri.uni-lj.si/spiller/dayafter/square.php?m=1&url=http://www.jaka.org/2003/pretipkovalca/p2.cgi?url=http://www.netartist.eu/index.php?view=article&id=15:introductionnetart&format=pdf>>.