

NEVROMAT

IDA HIRŠENFELDER: EDINO NENASILNO DEJANJE JE NEDELOVANJE

Nevromat je prostor, v katerem se izrazijo antagonizmi, ki jih proizvajajo s tehnologijo oplemenitena človeška bitij. Nova doba kulturne zgodovine ni več zaznamovana s protislovji med družbeno avtomatizacijo in individualno avtonomijo. Kulture, identitete in tehnologije ne gre več analizirati skozi perspektivo nasprotij med binarnimi dvojicami kot so na primer javno in zasebno, objekt in subjekt, človek in mašina, kajti uporaba tehnologije in vsestranski, večsmerni, neprestani preplet med človekom in strojem ne dopušča, da bi razmišljali o nasprotujočih si družbenih silnicah kot so na primer individualna svoboda v nasprotju z avtomatizirano odtujenostjo. Sodobni posamezniki in posameznice so nagnjeni k intimni uporabi tehnologije. Prilastijo si strukturne lastnosti avtomatizacijskih postopkov in jih spreminjajo v večplastne vmesnike za izražanje lastne avtonomnosti ali samoodločanja. S tovrstno uporabo tehnologije se izraža postopek subjektivizacije in radikalno spreminja vloga telesa in stroja v življenjskih in delovnih razmerjih. Nedoločeno, improvizirano in zmedeno združevanje na videz ločenih kategorij, ki se preko nevronske mreže znajdejo v istem kontekstu, na skoraj istem mestu (samo en klik stran od česar koli drugega), ob skoraj istem času (odvisno od razredne pripadnosti, geopolitične lokacije, ki pogojuje pasovno širino za prenos podatkov) povzroča, da se na istem uniformnem mestu znajdejo vsebine (v spletnem vmesniku, nakupovalnem centru, v učilnici), ki imajo povsem različne genealogije ali tendence, bodisi politične bodisi znanstvene. Ravno zaradi uniformnosti vmesnikov, ki povezujejo nerazločno povezovanja med raznorodnimi silnicami, bi rada izrazila dvom v emancipacijski potencial tega združevanja, kajti dejanja in stvari niso to, kar se zdijo. Zasnova Nevromata, ki temelji na ponovitvah uniformnega delovnega okolja oziroma vmesnika za produkcijo prekarnega kognitariata, temelji na tovrstni ideji uniformnosti, ki se izraža v delovnih odnosih ne glede na "postrost" sodobnega nematerialnega dela, ki je zaznamovano s kratkimi impulzi pozornosti, neprestanim odvrčanjem pozornosti in motnjami, skratka z multitaskingom. Morda lahko ravno v tej navidezni multipliciteti najdem najbolj vseprisotni antagonizem trenutnega časa, ki se močno izraža v vseh delih globaliziranega sveta ne glede na kulturno okolje. Ne govorim o univerzalnosti, temveč o despotizmu kapitalizma, čigar delovanje se vsiljuje ne glede na različne politične opcije, v katerega je zapakiran. Kot pravi Baudrillard je vsaka stvar ali odločitev del biznisa oziroma potrošniškega marketinga, čeprav vse zgleda kot da je politično. V tem kontekstu je politika postala zabava in biznis hkrati, medtem ko je znanost in umetnost postala komodificirana in popularizirana.

Morda ni naključje, da o umetniških multiplih na spletu lahko berem predvsem v kontekstu povpraševanja in prodaje kot o poceni in dostopnih, torej komodificiranih umetniških iznosih, ki simbolno (kapitalsko) vrednost in materialno (formalno) značilnost umetniških del prilagajajo potrebam trga. Čeprav priznavam tovrstno produkcijo kot legitimni del preživetvenih taktik umetnic, umetnikov in umetniških skupin in še zdaleč ne želim romantizirati neke simbolne vrednosti umetnine, ki ni bila, če smo iskreni, nikoli brez zveze s kapitalom, pa se mi zdi, da umetniške metode multipliciranja še zdaleč ne gre zožiti samo na prikupne, prenosne in dostopne potrošne izdelke. Učinek in namen multiplov je od instalacije do instalacije seveda različen. Pri švicarskem umetniku Zimounu gre na primer za iskanje zvočnega učinka, ki z mehanskimi sredstvi imitira naravo ter vizualnega učinka, ki imitira organsko migotanje in fizikalno valovanje. Tudi Nevromat je naravnan v iskanje zvočnega učinka. Namesto šklepetanja po računalniški tipkovnici, ki je značilno za hrup v delovnih enotah ali tovarnah kognitariata, odzvanja nepredvidljivo mehanicistično nasilje, ki ga proizvaja zasičenost z informacijami in neprestano in vedno večjo produkcijo. Kot pravi Bojana Kunst je to "radikalna potrošnja, ne v smislu denarja, temveč v smislu energije in človeških možnosti in dejanj, [ki] je v središču duha sodobnega kapitalizma, pri čemer je protestantsko askezo zamenjal imperativ (asketskega) užitka."* V tej "radikalni potrošnji" tiči tudi temeljni absurd v instalaciji Nevromat, ki z mlatenjem po mavčevih odlitkih računalniških in pisarniških mašin povzroča postopno in vsaj delno samouničenje. Od instalacije ne bo po koncu razstave ostalo skoraj nič. Multiplov ne boste mogli kupiti. Nevromat upošteva konceptualno zgodovino multiplov, ki so se v šestdesetih pojavljali kot sredstvo za lingvistično dekonstrukcijo, ki odpravi razliko med označenim in

označevalcem. Miza je prikazana kot najbolj mizasta miza ali tisto, kar ni sposobno subjektivizacije.

Srčika absurda ne tiči samo v tej skrajni neuporabnosti ali samoškodljivosti sistema, temveč tudi v vlogi in delovanju nevronske mreže, ki bedi kot nadzornik na sredini na katederski poziciji v prostoru. V prostor uvaja longitudinalno gledanje na mrežne povezave. Zdi se, da postavitve ne ustreza ideji o rizomatskem povezovanju, ki je značilno na primer za spletna okolja. Vendar, kot sem opisala zgoraj, gre pri tej večsmernosti povezovanja pogosto samo za navidezno odprte forme, ki še vedno sledijo povsem dogmatskim (uniformnim) znanjem. Centralna in katederska pozicija kontrolira in določa znanje posamezne delovne enote kot ideolog ali ideologinja v šolah, kot osrenji center moči in nadzora. Obiskovalkam in obiskovalcem, ki jim je načeloma poznana koreografija interaktivnih instalacij, bo jasno, da z nevronskega centrom lahko upravljajo odzivanje posameznih miz. V to igranje in zabavo je vgrajena zlovešča intenca, kajti nikoli ne vemo, kaj bo določeno delovanje sprožilo, prijetno brnenje motorja ali totalni kaos. V tipke je vgrajen rušilni potencial, ki ga ima nematerialna produkcija informacije, ne v moralističnem smislu, temveč iz želje, da se zaostri ideja o popolni redukciji prekomerne produkcije in radikalne potrošnje.

Navdušenje nad absurdistično literaturo Daniila Harmsa, skoraj sto let starih zapisov, ki so sprožili prva razmišljanja o instalaciji ter našli mesto v hekani telefonski centrali, ki se nahaja v galeriji kot ločen del postavitve, ni želja po obujanju absurdističnega gibanja, temveč težnja k vzpostavljanju antagonizmov v relaciji posameznika do dela in politične participacije oziroma postpolitične interpasivnosti. Postavitve elementov v galerijskem prostoru spominja na učilnico ali delovno okolje v kabinah (cubicle). Wikipedija mi pravi, da so ob prvem pojavu delavnih kabin in odprtih pisarn, v katerih so bili pisarniški delavci in delavke razporejeni v vrstah imenovali akcijske pisarne (action office). Enako kot za vzrejo živine, gre tudi pri zasnovi kabin za racionalizacijo s prostorom namesto za odprto ali nenadzorovano situacijo. Kabine naj bi omogočile maksimalno koncentracijo na minimalni kvadraturi in hkrati omogočale panoptični pogled od zgoraj, brez da bi se delavka ali delavec zavedala, kdaj ju kdo nadzira. Delovna situacija je kljub številnim možnostim zreducirana na elemente / vmesnike, ki so povsod isti.

Sistem Nevromat preverja rapoloženje sodobnega kognitariata v svojem delovnem okolju, ki se ravno zaradi navideznosti transformacij, neuresničljivosti avtonomije in nezmožnosti samoodločana počuti še bolj nelagodno, ujeto, omejeno, napeto in regulirano, kot če bi bila ta nezmožnost tudi transparentno izražena. Nevromat je sistem za sprožanje radikalne odgovornosti pri delovanju, kajti kakršno koli delovanje je nasilno in edini možni upor proti nasilju je nedelovanje ali delovanje brez nadzora (wúwéi).