

Marko Batista

Tehnosublimno v DIY-elektroniki
Ida Hiršenfelder

Sublimno kot estetski pojem je povzdignjeno nad golo zaznavanje lepega ter označuje čustvo med bolečino in užitkom. V vlogi sublimnega v sodobni umetnosti je predvsem tehnologija, ki proizvaja tako imenovano tehnosublimno¹ in se povzdignjeno nad lepo dogaja kot intenzivna izkušnja gledalca ali gledalke, vpletenih v umetniški dogodek. Napetost pri izkušnji mikrorobotskih mašin Marka Batiste je proizvod skoraj nevidne tehnološke revolucije², ki se odvija v umetniških ateljejih, dnevnih sobah, garažah, medijskih laboratorijih in *ad hoc* fab labih³. V 21. stoletju, ko ima bilijon ljudi dostop do visokotehnoloških aparaturn, je usahnilo prvotno navdušenje nad tehnologijo, ki je bilo zavezano vedno novim in bolj zmogljivim aparaturnam. Prišli smo do točke, ko je DIY-skupnost z združenimi močmi in vztrajnim delovanjem proti zaprtokodnemu sistemu razvila odprte operacijske sisteme in programska orodja do tolikšne stabilnosti, da lahko nemoteno opravljamo vse funkcije zaprtih sistemov brez nehotenega sesipanja. Hkrati je zaradi boljše informiranosti otopel tudi strah pred invazivnostjo tehnologij, ki spreminjajo vedenjske in kulturne vzorce v družbi; strah ostaja zgolj na ravni politične in korporativne manipulacije podatkov, vse manj pa na družbeni oziroma kulturološki ravni. Nastopil je čas, ko se DIY-skupnost počasi seli s področja izgradnje osnovnih funkcij odprtokodnih sistemov in programov na področje vmesnikov in strojne opreme. Zadnje še toliko bolj kot prvo učinkuje na epistemološki in semiološki ravni, kajti predvsem vmesniki določajo sistem kategorizacij, ki se je do danes razvil do nivoja hipertekstualnosti. Umetniki, kot je Batista, in tudi teoretiki pa razvijajo sisteme, ki z namernimi motnjami, ukrivljanjem vezij ter vnašanjem kemičnih in organskih elementov v elektronski krogotok širijo meje vmesniških izhodov in strojnih funkcij. Njegovo delo z dinamičnimi vmesniki pripomore h kritiki konvencij, ki spodbuja nadomeščanje ustaljenih formatov ekranov, zaporedja črk na tipkovnici, tipk na miški, menijev, brskalnikov, aplikacij, da bi bistveno spremenili način uporabe računalnikov in tehnološkega orodja. Osnovni gradniki za avtorjeve medijske instalacije in avdiovizualne performanse temeljijo na odprtokodni, prosti strojni in programski opremi, ki proizvajata nepredvidljive situacije, motnje v prenosu slike, hrupne zvočne učinke, ki visijo na robu pomenov. Takšno elektronsko in digitalno oddajanje sta metafori za informacijske procese, ki potekajo v postinformacijski dobi, ko mašine z analizo semantičnih orodij *web 3.0* poznajo posameznike včasih celo bolj kot soljudje. Proizvajanje DIY-zvočil je protipotrošniška gesta, ki temelji na enostavnih, poceni in nestabilnih elektronskih sistemih ter omogoča odprto uporabo in dostop za DIY-skupnost kakor tudi za galerijsko publiko. Prva uporablja in nadgrajuje praktične izsledke, druga zaužije ekstremno drugačno varianto tehnoloških

1 Interpreti Kittlerjeve medijske teorije pripisujejo izraz tehnosublimno njegovemu delu *Gramofon, Film, Typewriter*, čeprav avtor ne uporabi točno tega izraza, temveč govori o tehnologiji, ki zaradi mehanske reprodukcije povzroči, da »meje telesa, smrti in strasti pustijo najbolj neizbrisne sledi«. Kittler, str. 55.

2 Iz pogovora z Luko Zagoričnikom moram priznati določeno mero pretiranega optimizma glede pomenov, ki jih proizvaja DIY-skupnost, kajti ta ravno tako uporablja elektronske komponente, ki jih proizvajajo korporacije na eni strani, na drugi pa podplačane in izkoriščane vzhodnoazijske delavke in delavci. DIY-skupnost se v tem kontekstu znajde pred podobnim paradoksom kot ekološko gibanje.

3 Fab lab je manjša delavnica, ki ponuja (individualno) proizvodnjo digitalnih elementov.

proizvodov, namesto generičnih izdelkov izkusi vso grdost in lepoto, užitek in bolečino DIY-zvokov in elektronike. To je zavračanje obstoječih sistemov in procesov, ki bi bili odvisni od vzpostavljenih družbenih struktur, kajti občutljivemu posamezniku ali posameznici vzbuja največ nerazložljivega nelagodja ravno bleščeči korporativni izdelki, ki so produkti natančnih tržnih in psiholoških meritev, saj vnaprej predpisujejo želje, rezultate in načine uporabe. »Njihov nagon jim narekuje, da se upirajo temu 'poslušnemu' načinu, pri katerem so umetniki in umetnice, kot vsi drugi, potisnjeni v neprestano kupovanje najnovejših računalnikov in programskih paketov, ki jih proizvajajo nenehno rastoče korporacije, ter potem porabijo veliko ur, da se jih naučijo uporabljati. Umetniki, ki delajo z visokotehnološkimi orodji, do njih gojijo neizbežni ambivalentni odnos med ljubeznijo in sovraštvom.«⁴ Batista ta čas raje porabi za raziskovanje elektronskih vezij, učenje fizičnih lastnosti zvoka in drugih fizikalnih in kemičnih zakonitosti. Osnovni gradniki njegovih sistemov temeljijo na logiki, ki je vsebovana v alternativnih DIY, dinamičnih sistemih. Ob tem postavlja hipotezo o strojni (računalniški) opremi, ki bo neprimerljivo zmogljivejša, z manjšo porabo, točno določenim namenom in odprtim sistemom, ki spodbuja heterogenost in osebni stik s sistemi v nasprotju z uniformnimi sistemi, ki razvijajo generične vmesnike. Produkta te revolucije sta tudi računalnik Raspberry Pi in mikrokontroler Arduino, ki ju v svoja dela vgrajuje tudi Batista. Največji del elektronskega okostja mikrorobotskih mašin pa temelji na manjših in manj zaključenih odvodih tega tehnološkega gibanja. Čeprav ti sistemi nikakor ne vplivajo neposredno na spreminjanje ekonomskih razmerij, gre za zavest, ki spodbuja mišljenje, ki se razlikuje od samoumevnih tirnic, v katere so vprežena trenutna potrošniška kapitalska razmerja.

Odlomek iz: Ida Hiršenfelter, »MicroRobotic Machines«, v: Andreja Hribernik, Ida Hiršenfelter, Jurij Krpan, Luka Zagoričnik, *Marko Batista: začasni objekti in hibridni prostori* (Ljubljana: Aksioma - Zavod za sodobno umetnosti & Slovenj Gradec: Koroška galerija likovnih umetnosti, 2014), str. 61-65.

⁴ Nicolas Collins: *Handmade Electronic Music. The Art of Hardware Hacking* (New York: Routledge, 2006), str. xi-xii.