

## Dragan Čalović

Megatrend univerzitet, Fakultet za kulturu i medije, Goce Delčeva 8, RS-11070 Novi Beograd  
calovic\_dragan@yahoo.com

# Umjetnost u cyber okruženju

### Sažetak

*Autor različite pristupe umjetnikâ novih medija sagledava u vezi s tri osnovne strategije – preoblikovanja, kreiranja i upliva u cyber okruženje. Ovo svojevrsno prisvajanje cyber okruženja u tekstu je dovedeno u vezu s transformacijom medijafere. U tekstu se iznosi shvaćanje da na transformaciju umjetničkih strategija u marketinšku praksu, umjetnost novih medija odgovara transformacijom medijafere u nepostojan prostor koji pleme umjetnika progresivno redefinira. Ovaj proboj s boka dalje djeluje i na korisnike cyber okruženja. Uniformiziranu medijsku publiku umjetnici novih medija transformiraju u migrante koji sudionništvo u globalnom spektaklu zamjenjuju sudioništvom u umjetničkom životu. Napustivši udobnost muzejskih i galerijskih prostora, umjetnici novih medija reinterpreteraju umjetničku praksu prodora u javni prostor prisvajajući cyber okruženje kao novo mjesto interakcije umjetničkog djela i njegove publike.*

### Ključne riječi

medijafera, publika, *readymade*, cyber okruženje, suvremena umjetnost, teorija medija, teorija umjetnosti, umjetnost novih medija

Digitalno doba otvorilo je nove horizonte suvremenoj umjetnosti. Umjetnici novih medija ispituju tehničke i poetske mogućnosti upotrebe novih tehnologija. Razvijajući svoje poetike, oni nastavljaju već učvršćenu liniju istraživanja mogućnosti korištenja telefona, telefaksa, televizije, itd., za ostvarenje umjetničke zamisli, a koja se može pratiti još od »telefonskog poručivanja slika« Lászla Moholy-Nagya. Međutim, iako se porijeklo mnogih tehnika koje umjetnici novih medija primjenjuju u svom radu može prepoznati u umjetničkim praksama razvijanim već u periodu moderne, bilo bi pogrešno umjetnost novih medija sagledati kao praksu utemeljenu u jednostavnom tehničkom unapređenju već razvijenih i prepoznatih umjetničkih pristupa. Razvoj digitalnih tehnologija nije samo otvorio nove pristupe u obradi slike, zvuka i teksta, već je utjecao i na izmjenu razumijevanja okruženja unutar kojeg se suvremena umjetnost razvija. Nove mogućnosti otvorile su i nove pristupe u obradi naslijeđenih tema koje su tokom dvadesetog stoljeća i ranije imale značajnu ulogu, kao što su pitanje identiteta i tjelesnosti, sagledavanje svakodnevnog života, itd. Izmjena društvenog konteksta, pored toga, otvorila je i čitav niz novih tema koje privlače pažnju suvremenih umjetnika, kao što su umjetna inteligencija, teleprisustvo i telerobotika, baze podataka, internet aktivizam, video-igre, narativna hipermedijska okruženja, društvene mreže, virtualni svjetovi, itd. Umjetničkim projektima orijentiranim na pitanja tematike i telerobotike, kako zapaža Christiane Paul, otvorena su pitanja razumijevanja i doživljavanja tehnološke distribucije tjelesnog, mrežnih zajednica, kao i ostvarene tenzije između privatnosti i voajerizma omogućenog web

kamerama, kojima se događaji iz privatnog života direktno mogu prenositi na internet.<sup>1</sup>

Umjetnici novih medija postavljaju pitanje utjecaja novih tehnologija na okruženje, te mogućnosti njihove upotrebe, percipiranja i doživljavanja. U svojim radovima oni preispituju čovjekovo razumijevanje i doživljavanje postojećih komunikacijskih mogućnosti, kao i položaj čovjeka u komunikacijskim tehnologijama izmijenjenoj sredini. *Cyber* okruženje privlači posebnu pažnju umjetnikâ novih medija, i to ne samo kao novi horizont koji je moguće osvojiti, već i kao naročito doživljen *prostor*, pogodan za realizaciju posebnih umjetničkih strategija. *Cyber* okruženje prepoznato je kao dio šireg društvenog konteksta unutar kojeg se suvremena umjetnost razvija, ali i kao naročito okruženje u kojem je moguće ostvarivati umjetničke akcije kao odgovor na postojeće društvene odnose, te koje je moguće umjetnički rearanžirati ili putem umjetnosti preoblikovati. Umjetnik prestaje biti distancirani kroničar ili kritičar suvremenog društva, uzimajući aktivnog sudionika u kreiranju *cyber* okruženja. On reinterpreтира modele percipiranja i razumijevanja *on-line* komuniciranja i web-informiranja, kontaminirajući tržišnu logiku i transformirajući internet korisnike u internacionalnu umjetničku publiku.

Suvremeni umjetnik *cyber* okruženje doživljava kao nađeni *prostor* koji potiče na umjetničko promišljanje, te unutar kojeg je moguće umjetnički djelovati. Različite postupke interveniranja u *cyber* okruženju moguće je dovesti u vezu s razvijenim umjetničkim pristupima. U *land artu* umjetnici interveniraju na pejzažu. Oni prisvajaju prirodni prostor koji tehnološkim sredstvima transformiraju u umjetnički rad. Sâmo prirodno okruženje prepoznato je kao građa koju umjetnik preoblikuje. Suprotno praksi prisvajanja i preoblikovanja prirodnog materijala, koja je svojstvena skulpturi, umjetničko preoblikovanje prirodnog prostora u prošlosti je bilo vezivano isključivo za arhitekturu, koja je uvijek u vezi s funkcionalnim prilagođavanjem ili mijenjanjem prirodne sredine. U *land artu* se prirodni prostor preoblikuje kako bi bio estetiziran, ili, kako sugerira Bonito Oliva, »priroda postaje novi prostor koji se zauzima i u kome se eksperimentira, ali bez narušavanja ili rezova, odnosno bez težnje da se alternativno upotrebi«. <sup>2</sup> Oslanjanje na ovu praksu nalazimo u umjetničkom *prisvajanju cyber okruženja* koje primjenjuju umjetnici novih medija. Svojim intervencijama i umjetničkim projektima oni praksu preoblikovanja prostora prebacuju iz prirodne sredine u *cyber* okruženje.

Ovaj zaokret od preoblikovanja prirodnog materijala i prirodnih ambijenata k preoblikovanju proizvoda kulture i urbanih prostora svojstven je čitavom nizu umjetničkih praksi razvijanih tokom dvadesetog stoljeća. Umjetnici poput Marcela Duchampa, Roberta Rauschenberga, Christa, Jannisa Kounellisa, Sylvie Fleury i dr., urbane ambijente i nađene predmete prepoznaju kao svojevrstan materijal pogodan za umjetničko preoblikovanje. Budući da *cyber* okruženje nastaje kao rezultat naročite primjene digitalnih tehnologija, to bi strategiju preoblikovanja koju primjenjuju umjetnici novih medija, prije svega trebalo dovesti u vezu s onim umjetničkim praksama koje proizvode kulture i urbane ambijente transformiraju u umjetnički rad. Ipak, kako *cyber* okruženje nije u potpunosti uobličeno, kako ono ne nudi samo digitalne strukture koje je moguće preoblikovati, već otvara i mogućnost izgradnje novih digitalnih struktura kao izvorno umjetničkih, to se postupak umjetničkog interveniranja u *cyber* okruženju može dovesti u vezu i sa strategijom estetiziranja funkcionalno neoblikovanih ambijenata. Ne samo umjetničkom osvajanju urbanog prostora, kakvo prepoznajemo u ambijentalnim instalacijama, koji pored potencijalnih funkcija ima konkretiziranu bar jednu funkciju, osvajanje

*cyber* okruženja jednako je blisko lendartovskom estetiziranju prostora koji samo nosi potencijal preoblikovanja čovjekovom intervencijom, prije nego što u svom zatečenom obliku predstavlja proizvod kulture, iako u njoj može sudjelovati. Jednako kao što prirodni ambijenti nude svijest o postojanju prostora za dalju estetizaciju, za daljnje urbanističko intervereniranje u prirodi, tako i *cyber* okruženje nudi svijest o postojanju *prostora* koji je dalje moguće oblikovati, *prostora* koji iako sudjeluje u kulturi, koji iako proizvod kulture, poput prirodne sredine nije estetiziran čovjekovim djelovanjem.

Otuda je umjetničku praksu intervereniranja u *cyber* okruženju opravdano sagledati u vezi s ove dvije velike umjetničke strategije. S jedne strane, umjetnici novih medija preoblikuju *cyber* okruženje mijenjajući funkciju već ostvarenih struktura, preoblikujući ili prearanžirajući zatečeni materijal u umjetnički rad, dok s druge strane svojim postupcima grade nove strukture, oblikujući nove, digitalnom tehnologijom posredovane *prostore* kao primarno estetizirane. U skladu s ovim moguće je uvesti diferencijaciju postupaka koji se unutar umjetnosti novih medija oslanjaju na ove dvije razrađene umjetničke strategije, na one koji su usmjereni na *preoblikovanje cyber okruženja* i one koji su usmjereni na *kreiranje cyber okruženja*.

Cory Arcangel preuzima digitalni materijal pronađen u popularnoj kulturi kako bi ga transformirao u umjetnički rad. Njegov rad *Super Mario Clouds* (2002.) nastao je preoblikovanjem video-igre *Super Mario Brothers* iz 1985. godine.<sup>3</sup> Postupak preoblikovanja ostvaren je zamjenom čipa komercijalne video-igre, čipom koji je sâm programirao kako bi u originalnoj igri izbrisao sve osim oblaka. Krenuvši od video-igre kao materijala nađenog u kulturi, Arcangel strategiju transformiranja nađenih tekstova, koju možemo pratiti još od Duchampa pa sve do suvremenih autora poput Roberta Rauschenberga, Roya Lichtensteina i dr., prilagođava vremenu u kojem digitalni zapisi sve više uzimaju primat u oblikovanju kulturnog okruženja. Tekstovi koje umjetnik preoblikuje više nisu oni nađeni u visokoj kulturi, poput Duchampove *L.H.O.O.Q.* (1919.) ili Rauschenbergovog *Erased de Kooning Drawing* (1953.), niti oni nađeni u popularnoj kulturi tiskanih medija, kao u radovima Roya Lichtensteina i Andyja Warhola, već oni koji upotrebu digitalnih tehnologija uvode u popularnu kulturu. Preoblikovanje *cyber* okruženja Cory Arcangel ne ostvaruje samo na nivou preuzimanja i transformiranja digitalnih zapisa, već i na nivou uspostavljanja infantilnosti u jednoj tehnicističkoj maniri. Strategija oslanjanja na tekstove koji evociraju period djetinjstva i adolescencije, kakvu prepoznajemo u radovima autora kao što su Sue de Beer, Yoshitomo Nara, Jeff Koons, Kenny Scharf i dr., primijenjena je i u radu *Super Mario Clouds*, ali kroz transformiranje slike o djetinjstvu, ili preciznije, kroz njeno prilagođavanje novim uvjetima koji nastaju razvojem digitalnih tehnologija.

Strategiju preoblikovanja *cyber* okruženja primjenjuje i Mark Napier u svom radu *Shredder 1.0* (1998.).<sup>4</sup> Rad je zamišljen kao sučelje koji transformira postojeće internetske stranice u apstraktne kompozicije. Transformacija *nađene* stranice ostvaruje se kroz njeno svođenje na osnovne elemente, razotkrivanje njene strukture i prekomponiranje prvobitnih elemenata. Postupak

1  
O ovom više u: Dragan Čalović, »Tematizacija društvenih pitanja u digitalnoj umjetnosti«, *Kultura* 131 (2011), str. 74–87.

2  
Achille Bonito Oliva, *Moderna umetnost 1770–1970–2000*, Clio, Beograd 2006., str. 15.

3  
dostupno na: <http://www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html>.

4  
dostupno na: <http://www.potatoland.org>.

koji Napier ostvaruje u digitalnom okruženju evocira razvijene slikarske postupke poput razotkrivanja strukture slike razrađivanog još u ranoj modernoj, spontanog aranžiranja elemenata Hansa Arpa, reduciranja slike kroz isticanje njenih osnovnih formalnih karakteristika kakvo primjenjuju autori poput Hansa Hoffmanna, Gerharda Richtera i drugih, te transformiranja preuzetog materijala iz umjetnosti i kulture koje prati liniju još od avangardi s početka dvadesetog stoljeća pa sve do suvremenih autora kao što su Mimmo Rotella, John M. Armleder, Haim Steinbach i dr.

Preoblikovanje internetskih stranica Napier sagledava kao mogućnost ostvarivanja oplemenjene realnosti. Dekomponirane strukture, koje nastaju kao rezultat softverskog transformiranja, obnavljaju izvornu tehnicističku *prirodu* interneta, oslobađajući sirovu energiju informatičkog prijenosa podataka. *Nađene* stranice shvaćene su kao materijal pogodan za ostvarenje umjetničke intervencije. Ipak ova intervencija nije rezultat direktne geste, već je posredovana softverom koji preoblikuje originalni kôd *nađene* internetske stranice, pri čemu se stranica vizualno transformira dok se istovremeno razotkriva sâm postupak njenog kreiranja.

Rezultat ovakvog interveniranja su vizualno slične strukture uvjetovane algoritmom koji ih proizvodi. Iako rekonstruirane stranice i podsjećaju na apstraktne kompozicije utemeljene u autorskoj poetici, dobivene strukture zapravo su znak umjetničkog djelovanja. Povodom svog rada *Shredder 1.0*, Mark Napier izjavljuje: »My works are not objects but interfaces. The users become collaborators in the art work, upsetting the conventions of ownership and authority«. <sup>5</sup> Interaktivnost kroz odabir stranica koje će biti transformirane, te generativnost osigurana softverskim preoblikovanjem digitalnog zapisa, upućuju na koncept usmjeren na primjenu same mogućnosti interveniranja, na preoblikovanje *nađenog* materijala putem umjetnosti, a ne primarno na proizvodnju novih struktura. *Cyber* okruženje shvaćeno je kao neprekidno događanje te je i intervencija shvaćena ne kao čin, ne kao postupak usmjeren na dekomponiranje i ponovno predlaganje *konačnih* struktura, već kao postupanje koje odgovara *dinamičkoj prirodi* interneta.

Interpretirajući *cyber* okruženje kao *nađeni prostor*, umjetnici novih medija unaprijed oblikovane strukture tretiraju kao sastavni dio rada, pri čemu je rad fokusiran na ispitivanje mogućnosti njihove upotrebe, transformacije, te reinterpretacije. Primjer ovakvog djelovanja predstavlja i umjetnički projekt interveniranja u virtualnom svijetu nazvanom *Second Life*, koji je razvila *Linden Research Inc.*, sa sjedištem u San Franciscu. *Second Life* je osmišljen kao program koji korisnicima omogućava da nastane i istraže posebno konstruiran virtualni svijet, da u njemu izgrade domove, te da se socijaliziraju koristeći mrežu za društveno povezivanje. Stanovnicima ovog virtualnog svijeta također je dana mogućnost kupovanja nekretnina, te proizvodnje i trgovanja predmetima koji predstavljaju neku vrstu virtualne imovine. Trgovina virtualnih dobara i servisa u *Second Lifeu* vremenom je uspostavila kompleksno mikroekonomsko okruženje s mjesečnim prihodom od nekoliko milijuna američkih dolara. <sup>6</sup>

Oslanjajući se na razvijene strategije ambijentalne umjetnosti, Hajoe Moderegger i Franziska Lamprecht razvijaju projekt *Second Life Dumpster* (2007.), u kojem ispituju mogućnosti umjetničkog interveniranja u virtualnim svjetovima. Za potrebe projekta, ovo dvoje umjetnika kupilo je komercijalno zemljište u *Second Lifeu*, koje su u narednih godinu dana pretvorili u neku vrstu javnog deponija, sakupljajući predmete iz *trash foldera*, koje korisnici *Second Lifea* podrazumijevano imaju i koje su prinuđeni redovno prazniti. Prema riječima Christiane Paul, ovaj rad pokreće pitanje »povijesti« izloženog otpada, što

dalje otvara mogućnost dovođenja u vezu ovog rada s umjetničkom praksom ispitivanja memorija, odnosno kolektivnog i/ili osobnog brisanja sjećanja. Zamišljen kao intervencija u softverski konstruiranom, dakle unaprijed estetiziranom prostoru, rad *Second Life Dumpster* nije usmjeren na estetizaciju nađenog virtualnog prostora, već na njegovo *razotkrivanje*. Virtualni život sudionika *Second Lifea* podržan je čitavim nizom odluka, postupaka, želja, postavljenih ciljeva, čijim se razotkrivanjem pažnja fokusira na samo njihovo preispitivanje.

Prijelaz iz dvadesetog u dvadeset prvo stoljeće obilježen je intenziviranjem procesa kulturnog ukrštanja. U ovakvoj situaciji u kojoj se prepoznaje opasnost od poistovjećivanja kao posljedice prevlasti bogatih društava i standardiziranja kolektivnih ponašanja posredstvom medijskih modela, kako objašnjava Achille Bonito Oliva, suvremena umjetnost kao sredstvo etičkog otpora koristi vrijednost memorije.<sup>7</sup> U tom smislu rad *Second Life Dumpster* moguće je promatrati kao svojevrstan depo sjećanja, ali ne više individualnih ili kolektivnih sjećanja obilježenih velikim društvenim kretanjima, osobnim tragedijama ili proživljenim iskustvima boravljenja na nekom području, već sjećanja koja nastaju kao plod miješanja iskustava korištenja i doživljavanja *cyber* okruženja. Osobno iskustvo upotrebe *cyber* okruženja dovedeno je u vezu s ispitivanjem modela njegove kolektivne upotrebe, percipiranja, ali i mogućih interpretacija njegove funkcije.

Suprotno strategiji preuzimanja digitalnog materijala i njegovog preoblikovanja u umjetnički rad, pojedini umjetnici novih medija oslanjaju se na digitalnu tehnologiju kako bi konstruirali potpuno nove strukture, iako ove često mogu nastajati kao proizvod prevođenja već postojećih formi.

U projektu *ASCII History of Moving Images*, Vuk Ćosić preuzima scene filmskih klasika i televizijskih emisija, kakvi su filmovi *Psycho*, *Deep Throat* ili znanstveno-fantastična serija *Zvezdane Staze*, transformirajući ih u kratke animacije.<sup>8</sup> Oslanjajući se na softversku obradu, Ćosić prevodi kadrove originalnog snimljenog materijala u slike sačinjene od ASCII (American Standard Code for Information Interchange) karaktera pomoću kojih na ekranu obrazuje figure, sjenke i objekte. Ovako dobivene slike potom se koriste za reanimiranje originalnog djela. Preuzimanjem filmskog i televizijskog materijala za stvaranje kompjuterske animacije, Ćosić strategiju umjetničke transliteracije prilagođava novim društvenim okolnostima. Ovu strategiju možemo shvatiti kao transkribiranje umjetničkih tekstova iz prošlosti i njihovo prilagođavanje novim, suvremenim, čitljivijim i komunikativnijim formama izraza, svakako kroz određenu umjetničku interpretaciju. U tom smislu rad Vuka Ćosića objavljuje zastarjelost filma i televizije i ističe dominaciju novih medija. S druge strane, prevođenjem filmskih i televizijskih klasika u kompjutersku animaciju, Vuk Ćosić se priključuje onoj grupi umjetnika novih medija koji konstruiranje *cyber* okruženja sagledavaju kao poseban oblik umjetničkog djelovanja.

Ovakav pristup razvija i Mary Flanagan u svom radu [*domestic*] (2003.).<sup>9</sup> Rad reinterpreтира strukturu komercijalne video-igre *Unreal Tournament*, koja

5

Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen GmbH, Köln 2009., str. 70.

6

Christiane Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson Ltd., London 2008., str. 238.

7

A. B. Oliva, *Moderna umetnost 1770–1970–2000*, str. 58.

8

dostupno na: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>.

9

dostupno na: <http://www.maryflanagan.com/domestic>.

sudionika uvodi u trodimenzionalno okruženje, gdje prolazeći kroz prostori-je ubija neprijatelje. Preuzeta struktura koju koristi veliki broj komercijalnih video-igara, predstavlja samo polaznu točku u cilju umjetničkog transformiranja postojećeg narativa. Hladno, depersonalizirano okruženje u koje sudionik igre biva uključen, zamijenjeno je sredinom koja evocira uspomene iz djetinjstva, premještajući sukob s fizičkog na mentalni nivo. Inspirirana traumatičnim događajem iz djetinjstva, Flanagan sugerira pitanje mogu li 3D okruženja poslužiti za preispitivanje emocionalnih iskustava i suočavanje s osobnim proživljavanjem stvarnosti.

Interpretirajući komercijalne video-igre ili razvijajući projekte koji referiraju na proizvode razvijene u industriji video-igara, mnogi umjetnici novih medija u svojim radovima promišljaju neka od aktualnih društvenih pitanja. Oslanjajući se na praksu razvijanja digitalnog okruženja za obuku pilotâ i vojnikâ, pokrenutu u vojnoj industriji, a potom u modificiranom obliku prenijetu u industriju komercijalnih video-igara, Natalie Bookchin koncipira *on-line* projekt *Metapet* (2002.), kao HR-menadžment igru, zasnovanu na scenariju zamišljenog korporativnog razvoja. Igra sudionika uvodi u svijet u kojem su inovacije na planu biotehnologije omogućile razvoj nove klase radnika. Bira-jući firmu u kojoj će raditi, igrači dobivaju poziciju menadžera, koji ima mogućnost zapošljavanja genski modificiranih radnika. Postavivši kao cilj igre povećanje produktivnosti, Natalie Bookchin igrača dovodi u situaciju odabira između *humanih* i genski modificiranih radnika. Ovako koncipiranim radom, Bookchin ukazuje na ozbiljnost zahtjeva za povećanjem produktivnosti i njegove moguće implikacije u uvjetima razvoja biotehnologije i robotike. Snažna kritička dimenzija rada podržana je upravo činjenicom da su mnogi suvremeni programi obuke osmišljeni u formi video-igara, te se i ovaj rad može shvatiti kao pretpostavljanje situacije u kojoj bi se menadžeri nove generacije obučavali za svoj rad unutar namjenski kreiranog digitalnog okruženja, kojim bi se osigurala snažnija automatizacija postupanja menadžera u postavljenim situacijama.

U tradicionalnim pristupima, teoretičari igara igre često suprotstavljaju svakodnevnom životu. Fink tako ističe da u igri »život postaje ‘lagan’, bez teškoća – bivamo rasterećeni od velikih teškoća dužnosti, tereta dostojanstva, briga – život poprima jedan gotovo snivalački karakter, postaje ophođenje s ‘mogućnostima’ koje bivaju prije izmišljene nego pronađene«. <sup>10</sup> Ovakvo razumijevanje igara Ljiljana Gavrilović dovodi u vezu s kršćanskim poimanjem svijeta u kojem je život samo mučan period pripreme za sretniji »drugi život«. <sup>11</sup> Mogućnost *bijega iz kršćanske doline suza* prepoznato je kao potencijal za rast industrije zabave, koja svoje djelovanje proširuje i na polje umjetnosti. Umjetnik postaje prognanik koji još jedino može djelovati s margine, no i tada bez zajamčene autonomije. Industrija snova i sintetičkih svjetova transformira i samo razumijevanje imaginarnog, koje s jedne strane postaje podređeno imperativu stalnog zabavljanja, dok istovremeno postaje dio strategije pripreme za život u informatičkom društvu. Djelujući s boka, umjetnici novih medija odgovaraju transformacijom oba ova pristupa. Industrijski razvijene sintetičke svjetove oni prepoznaju kao *nađene predmete* koje dekonstruiraju njihovim izdvajanjem iz svijeta zabave. U isto vrijeme, razvijanjem projekata koji preispituju industrijsku upotrebu *cyber* okruženja oni djeluju subverzivno u odnosu na korporativno prisvajanje svijeta zabave i imaginacije. Destabilizirano polje umjetnosti postaje mreža koja poput crvotočine razara industrijsko prisvajanje *cyber* okruženja, otvarajući pitanje dominantnih pristupa u njegovom razumijevanju.

Suvremeni umjetnici *cyber* okruženje često promatraju kao nov *prostor* rasi-  
javanja. Ovaj svojevrsan *upliv* u *cyber* okruženje može obuhvaćati one po-  
stupke koji realizaciju rada prilagođavaju novim medijima zbog njihove do-  
stupnosti, ali i one koji na neki način referiraju na različite pristupe u upotrebi  
interneta, aktualizirajući neka od ključnih pitanja današnjice, kao što su utje-  
caji i posljedice prakse da se za informacijama prvenstveno traga na internetu,  
izazovi sigurnosti koje nameću suvremene tehnologije i internet, utjecaj in-  
terneta i suvremenih komunikacija na razumijevanje identiteta, itd. Rad kako  
tematski tako i formalno funkcionira kao mikser koji izaziva međudjelovanje  
*cyber* okruženja i fizičkog prostora. Ovi radovi, iako često podrazumijevaju  
oslanjanje na upotrebu digitalnih formi, kakvo je naprimjer kreiranje internet-  
ske stranice, ne predstavljaju postupke preoblikovanja niti umjetničkog kreira-  
nja *cyber* okruženja, zbog čega ostaju na nivou *upliva*. Preuzeta forma koja se  
prilagođava umjetničkom zahtjevu ostaje u granicama njene standardizirane  
upotrebe. U tom smislu jedna umjetnički kreirana internetska stranica koja  
prenosi informacije o radu, koji prezentira određene umjetničke postupke koji  
mogu biti izvedeni izvan *cyber* okruženja ili u *cyber* okruženju, a koja ne trans-  
formira samu konvencionalno shvaćenu formu internetske stranice, odnosno  
one stranice koje nisu same umjetnički rad, već su dio šireg projekta, ne mogu  
biti shvaćene kao intervencija u *cyber* okruženju, kao njegovo modeliranje ili  
preoblikovanje, već prije svega kao *upliv* u *cyber* okruženje.

Britanski umjetnici Heath Bunting i Kayle Brandon u okviru svog umjet-  
ničkog projekta *BorderXing Guide* (2002.), koji su podržali Tate galerija iz  
Londona i Fondacija *Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean* (MUDAM) iz  
Luksemburga, pokreću internetsku stranicu kao svojevrsan *on-line* vodič za  
tajno prelaženje europskih granica.<sup>12</sup> Na stranici su istaknute različite infor-  
macije o alternativnim putovima među državama i dokumentacija o pokušajima  
dvoje umjetnika da ih prijeđu. Stranica za ilegalni prijelaz granica, koja  
je u svom konceptu namijenjena aktivistima, azilantima i ostalima koji ne  
ispunjavaju uvjete za legalan prijelaz granica, pored instrukcija o tome kako  
prijeci određenu granicu neprimijećeno i bez putovnice, sadrži i dodatne in-  
formacije poput popisa neophodne opreme i planinarskih mapa. Preispitujući  
ideju globalnog sela i ideal slobodnog protoka informacija putem interneta,  
te sam proces informiranja putem interneta, Heath Bunting i Kayle Brandon  
ukazuju na nove mogućnosti koje *cyber* okruženje i nove tehnologije otvaraju  
umjetničkom aktivizmu, odnosno *artvizmu* kako Bunting opisuje svoj rad.

*Upliv* u *cyber* okruženje postavlja pitanje suvremenih komunikacijskih praksi  
te mogućnosti upotrebe informacijskih tehnologija za ostvarenje umjetničke  
zamisli. U projektu *Life Sharing* (naziv je anagramski izveden od *file sha-  
ring*) Eva i Franco Mattes koriste internet kako bi podatke iz privatnog života  
uveli u umjetnički rad.<sup>13</sup> U razdoblju od 2000. do 2003. godine, oni su putem  
internetske stranice sve podatke iz svojih računala, uključujući i primljene  
e-mailove, učinili dostupnim. Prepoznajući internet kao mjesto razmjene in-  
formacija, a osobna računala kao svojevrsna skladišta osobnih podataka koji

10

Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog po-  
stojanja*, Nolit, Beograd 1984., str. 339–340.

11

Ljiljana Gavrilović, »Electric dreams i stvar-  
na budućnost«, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradi-  
cionalna estetska kultura: Igra*, Centar za na-  
učna istraživanja SANU – Univerzitet u Nišu,  
Niš 2011., str. 191.

12

dostupno na: [http://irational.org/cgi-bin/bor-  
der/xing/list.pl](http://irational.org/cgi-bin/bor-<br/>der/xing/list.pl).

13

dostupno na: [http://0100101110101101.org/ho-  
me/life\\_sharing](http://0100101110101101.org/ho-<br/>me/life_sharing).

upućuju na nečiji identitet, ovo dvoje autora prebacuje umjetnički postupak *razotkrivanja* u digitalnu sredinu. Poput umjetnikâ performansa kao što su Vito Acconti, Marina Abramović, Linda Montano, Chris Burden i dr., koji u svojim radovima eksploatiraju vlastitu ranjivost kroz razotkrivanje fizičkog tijela, Eva i Franco Mattes razotkrivanjem osobnih podataka putem interneta, preispituju vlastitu ranjivost u digitalnom dobu. U vremenu intenzivne razmjene informacija putem digitalnih tehnologija, projekt *Life Sharing* otvara pitanje transparentnosti osobnih informacija, shvaćenih kao pandan tjelesnosti u digitalnoj sredini.

Do pronalaska tiska autori su mogli računati na ograničenu publiku do koje se dopiralo sporo. Od devetnaestog, a naročito tokom dvadesetog stoljeća, lakoća masovnog tiska te prijenosa slike i zvuka na daljinu ubrzali su proces informacijske razmjene, koji je na početku novog milenija dodatno unaprijeđen lakoćom digitalne produkcije. Bez obzira na izvjesna ograničenja, prije svega u dostupnosti interneta i suvremenih komunikacijskih tehnologija u određenim lokalitetima, razvoj novih medija omogućio je jednostavan, brz, i naizgled slobodan protok informacija. Mnogi suvremeni umjetnici u svojim radovima tematiziraju društvene promjene koje prate razvoj suvremenih komunikacijskih tehnologija. Neki od njih, kao što su Ken Goldberg, Eduard Kac, Lynn Hershman i dr., oslanjaju se na razvijenu praksu razmatranja pitanja voajerizma, naznačenu još u okviru štafelajnog slikarstva a znatno razrađenu unutar video-umjetnosti, koju produbljuju dovodeći je u vezu s otvaranjem širih mogućnosti uspostavljanja video-nadzora, a zahvaljujući razvoju digitalnih tehnologija. S druge strane, George Legrady, Jennifer i Kevin McCoy, Alexander Galloway, Lisa Jevbratt, i dr., svojim radovima tematiziraju pitanja koja se otvaraju upravo s razvojem digitalnih tehnologija i *cyber* okruženja.

Mnogi autori ne ostaju na nivou analize konteksta, razvijajući dublje prožimanje svog rada sa *cyber* okruženjem. Stelarc u radu *Ping Body* (1996.) uspostavlja direktnu vezu između interneta i vlastitog tela, podčinjavajući ga aktivnostima ostvarenim na internetu. Uspostavljanjem čvrste veze između *cyber* okruženja i fizičkog tijela kroz izazivanje muskulatorne stimulacije uvjetovane protokom podataka na internetu, Stelarc transformira samo razumijevanje medija, ali i tijela koje doslovno postaje porobljeno informatičkom tehnologijom.

Iako ovdje nije riječ o dosljednom *prisvajanju cyber* okruženja, ovi umjetnici, bilo tematizacijom pitanja koja se otvaraju s razvojem digitalnih tehnologija i *cyber* okruženja, bilo prožimanjem vlastitog rada s aktivnostima u *cyber* okruženju, ostvaruju izvjestan *prodor* u *cyber* okruženje. Ovdje nije riječ o pomodnom koketiranju, već o čvrstom integriranju rada sa *cyber* okruženjem, koje, iako odbacuje bilo kakav oblik distanciranosti, zadržava autonomiju umjetničkog postupka.

Razvoj *cyber* okruženja i digitalnih tehnologija otvorio je nove mogućnosti umjetničkom izražavanju ukazujući na perspektivu drukčijih pristupa ili re-interpretiranja razrađenih umjetničkih strategija. Pored toga, promjene ostvarene u području informacijskih tehnologija izmijenile su društveni kontekst unutar kojeg se suvremena umjetnost razvija. Digitalizacija kulturnih formi, utjecaj informacijskih tehnologija i novih komunikacijskih mogućnosti potakli su umjetnike da razvoj digitalnih tehnologija dovedu u vezu s nekim od problema suvremenog društva, tematizirajući u svom radu ne samo utjecaj masovnih i novih medija i suvremene tehnologije nego i pristupe u njihovom percipiranju i doživljavanju. Karl Sims u radu *Galápagos* (1993.) postavlja pitanje čovjekovog utjecaja na ekosistem. George Legrady u instalaciji *Poc-*

*ket Full of Memories* (2001.), naglašava apsurdnost suvremene prakse neselektivnog klasificiranja i digitalnog skladištenja informacija. Umjetnici, kao što su Jennifer i Kevin McCoy, Alexander Galloway, Lisa Jevbratt, i dr., u svojim radovima ispituju doživljavanje baza podataka i njihov utjecaj na građenje narativa kojima je razumijevanje suvremene kulture uvjetovano. Pitanjem utjecaja *cyber* okruženja na razumijevanje identiteta bave se Victoria Vesna, Shu Lea Cheang, i dr.<sup>14</sup>

Umjetnici novih medija, oslanjajući se na upotrebu novih tehnologija, ispituju mogućnosti kreativnog društveno-angažiranog djelovanja u *cyber* okruženju. Nastavljajući već razvijenu liniju u razvoju umjetnosti, koja umjetnički rad dovodi u vezu s nekim oblikom kritike društvene stvarnosti, oni usmjeruju svoju pažnju na neka od ključnih pitanja suvremenog društva, kao što su utjecaj medija, razumijevanje identiteta, razvoj potrošačkog društva, pitanja globalizacije itd. Na taj način nove tehnologije i *cyber* okruženje postaju ne samo predmet umjetničke opservacije, već i medij kritičkog djelovanja.

Oкупljeni kao *Electronic Disturbance Theater*, Ricardo Dominguez, Carmin Karasic, Brett Stalbaum i Stefan Wray, u znak podrške Zapatista pobunjenicima u Meksiku, 1998. godine pokreću projekt *Zapatista Tactical FloodNet*, prenoseći društveni aktivizam u *cyber* okruženje.<sup>15</sup> Oni pozivaju simpatizere pokreta da preuzmu i na svojim računalima pokrenu Java aplikaciju koja neprekidno pokušava otvoriti nepostojeće internetske adrese na ciljanim stranicama, kakve su primjerice stranica bivšeg meksičkog predsjednika Ernesta Zedilla, bivšeg američkog predsjednika Billa Clintona, itd. Koncept projekta bio je da se simultanim pokretanjem aplikacije optereti server, čime bi posjetiteljima stranica bilo onemogućeno da otvore stranice ili bi otvaranje stranica bilo značajno usporeno. Ovakvo djelovanje osmišljeno je po uzoru na aktivističku praksu blokiranja prilaza javnim objektima kada demonstranti svojim tijelima onemogućuju ili ometaju rad institucija protiv kojih je protest usmjeren. Na taj način *cyber* okruženje sagledano je kao *prostor* mogućeg društveno-angažiranog djelovanja, u kojem se fizičke barikade zamjenjuju taktičkim načinima upotrebe novih komunikacijskih alatki.

Društveno angažiranje umjetnika u *cyber* okruženju ne ostaje samo na nivou pokretanja zajedničke akcije putem interneta već je često usmjereno i na preispitivanje same mogućnosti ovakvog djelovanja. Ken Goldberg i Joseph Santarromana u radu *Telegarden* (1995.–2004.) koriste digitalno okruženje kako bi uspostavili interakciju između publike i instalacije postavljene u Austriji, u *Ars Electronica Centru* u Linzu. Rad obuhvaća posebno konstruiran vrt u čijem centru se nalazi sofisticirani robot kojim je moguće upravljati putem interneta. Posjetiteljima stranice dana je mogućnost da bez obzira gdje se u svijetu nalazili, održavaju vrt upravljajući u tu svrhu konstruiranim robotom. Na taj način, održavanje i razvoj vrta, sačinjenog od živog cvijeća, u potpunosti je bilo podređeno grupi posjetitelja stranice, te njihovim *on-line* sudjelovanjem ostvarivanim iz različitih dijelova svijeta. Dobivajući informacije o izgledu vrta i aktivnostima u njemu isključivo putem interneta, posjetitelj stranice suočen je s pitanjem postoji li zaista vrt, odnosno, imaju li aktivnosti posjetitelja stranice stvarni utjecaj na događanja u vrtu, ili je čitav rad unaprijed insceniran. Otvarajući mogućnost kolektivnog djelovanja putem interneta, rad *Telegarden* postavlja pitanje povjerenja prema suvremenim komunikacijskim tehnologijama.

14

Više u: D. Čalović, »Tematizacija društvenih pitanja u digitalnoj umjetnosti«, str. 74–87.

15

dostupno na: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>.

Goldberg u radu *Demonstrate* (2004.), zahvaljujući sučelju kojim je omogućeno rukovanje kamerom postavljenom iznad Sproul trga na Sveučilištu u Berkeleyu, otvara mogućnost posjetiteljima stranice nadgledanja događanja na trgu te neopaženog promatranja prolaznike i njihovih aktivnosti. Usmjerujući hladan, suvremenom tehnologijom posredovan pogled na mjesto koje se vezuje uz demonstracije *Pokreta za slobodu govora* tijekom šezdesetih godina dvadesetog stoljeća, Goldberg aktualizira pitanje slobode u vremenu intenzivnog razvoja video-nadzora javnih prostora. Problematiziranje medijski posredovanog voajerizma dalje dovodi do pitanja medijske spektakularizacije stvarnog te odnosa umjetnosti i medijske kulture.

Ekspanzija suvremenog medijskog spektakla potakla je sumnju da će umjetnost na prijelazu iz dvadesetog u dvadeset prvo stoljeće izgubiti svoju autentičnost. Estetizacija stvarnosti, te industrijska eksploatacija umjetničkih strategija, prijete poništavanjem kritičnosti sadržane u formalno-poetskim istraživanjima, čija se linija može pratiti tijekom čitave povijesti umjetnosti, a koja naročito zahvaljujući avangardnim pokretima s početka dvadesetog stoljeća predstavlja snažnu struju ostvarivanja umjetničkog otpora standardizaciji stvarnosti. U tekstu »Avangarda kao softver« (1999.) Lev Manovich povlači paralelu između novih medija i umjetničke avangarde s početka dvadesetog stoljeća. Za uvođenje ovakve paralele Manovich se opredjeljuje, kako kaže, zahvaljujući činjenici da je veliki broj osnovnih tehnika suvremenih vizualnih komunikacija razvijen u razdoblju od druge polovine prvog desetljeća do kraja dvadesetih godina dvadesetog stoljeća, te razvijan u narednim desetljećima, no bitno novih pristupa, kako smatra, nakon dvadesetih godina dvadesetog stoljeća nije bilo. Čak ni razvoj kompjuterske tehnologije, prema iznijetom stanovištu, nije donio značajnije inovacije na planu komunikacijskih tehnika. U tom smislu Manovich zaključuje da je s razvojem suvremene tehnologije ostvarena transformacija avangardnih vizija u kompjuterski softver.<sup>16</sup> Kao opći efekt digitalne revolucije Manovich prepoznaje usađenost avangardnih estetskih strategija u naredbe i sučeljske metafore računalnog softvera. Prihvatanje avangardnih tehnika vodilo je njihovom razvijanju, formaliziranju u algoritmima, kodificiranju u softver, ali i njihovoj naturalizaciji. Neprekidnom upotrebom avangardne tehnike učinjene su potpuno neutralnima, dok je originalna političnost ovakvog postupanja odbačena.

Umjetnička forma ugrožena je industrijskom produkcijom slika koja formalno-poetske eksperimente uvodi u svijet zabave. Globalna razmjena medijskih slika iz umjetnosti prisvaja formalna rješenja, transformirajući umjetničke strategije u sredstva prikrivanja tržišne logike kojom je razmjena inicirana. Umjetničke strategije kao izraz intelektualnog djelovanja, zahvaljujući medijskom prisvajanju, transformiraju se u banalizirane forme globalnog spektakla.

Na prijelazu iz dvadesetog u dvadeset prvo stoljeće, suvremena umjetnost na postavljene izazove izmjene društvenog konteksta odgovara progresivnim cijepanjem medijasfere. Suvremena tehnologija preobražava se reinterpretiranjem njene funkcije u umjetničkim projektima, postajući sredstvo subverzivnog djelovanja. Usvajajući digitalnu tehnologiju kao sredstvo za realizaciju umjetničke zamisli, umjetnici novih medija istovremeno izražavaju neku vrstu neprijateljstva prema dominantnim modelima razumijevanja njene funkcije. Odbijajući svoj rad podrediti unapređenju informacijskog društva, ovi umjetnici istupaju protiv stvarnosti koja ih okružuje. Oni svoju pažnju često usmjeravaju na razotkrivanje *mita o informaciji* bilo kroz dekonstrukciju modela informatičke razmjene posredovane digitalnim tehnologijama bilo

kroz fokusiranje na razmjenu onih informacija koje su unutar komercijalnih medijskih sistema određene kao one marginalnog značaja ili pak onih čija je razmjena suprotna tržišnim interesima. Odbacujući poziciju sudionika u unapređenju planiranog razvoja, suvremeni umjetnici izmještaju točku promatranja, preispitujući interpretativne modele informacijsko-tehnološkog napretka. Prihvaćajući poziciju nomada umjetnik novih medija prepoznaje suvremenu kulturu kao dostupnu građu kojoj se pristupa izvan bilo kakvih dogovorenih okvira upotrebe. Razvoj informacijskih tehnologija otuda on odjeljuje od razvoja informacijskog društva. Suvremena informacijska tehnologija tako postaje *nađeni predmet*, proizvod kulture koji se reinterpreтира, te izmijenjenim načinima upotrebe razgrađuje, transformirajući se u sredstvo koje iznevjerava svoju prvobitnu, tržišno projektiranu funkciju.

Umjetnik novih medija svoju poziciju gradi kroz naglašavanje distinkcije između vlastitog pristupa informacijskim tehnologijama, koji pretpostavlja individualno djelovanje kroz istovremeno reinterpreтирање same njihove funkcije, u odnosu na kvantitativnu nadmoć eksploatacije kreativnih potencijala, sagledanih unutar unaprijed ucrtanih modela upotrebe suvremenih tehnologija. U uvjetima kada razumijevanje postupka umjetničke obrade biva izmijenjeno otvorenim mogućnostima upotrebe digitalnih tehnologija, suvremena umjetnost ponovno naglašava posebnost umjetničkog pristupa u odnosu na tehniku izrade umjetničkog rada. Iako se u početku pojedinim autorima moglo učiniti da će suvremena tehnologija obezvrijediti umjetnost ili da će bitno izmijeniti sam pojam umjetnosti, suvremena umjetnička praksa potvrdila je djelatnu snagu umjetnosti koja, upravo suprotno, transformira samo razumijevanje informacijskih tehnologija i *cyber* okruženja.

Iskustva fotografije, video umjetnosti, umjetničkih instalacija, *readymadea* itd., ukrštaju se u projektima umjetnika novih medija koji se mogu realizirati u *cyber* okruženju ili kroz uspostavljanje sprege sa *cyber* okruženjem, bez opasnosti da će ugroziti autonomiju umjetnosti. Pišući o suvremenoj umjetnosti, Achille Bonito Oliva ističe da suvremena umjetnost popušta pred brzinom kretanja koja djeluju na načelu prožimanja, koje djeluje protiv opasnosti od poistovjećivanja, kao ploda telematičke globalizacije.<sup>17</sup> Nastajući na ovakvim temeljima, umjetnost, kako dalje objašnjava, koristi ideju o neograničenosti i kulturnom međudjelovanju, istovremeno potvrđujući pravo umjetnika na stvaranje »[...] iznenadnih i iznenađujućih formi iz imaginacije oslobodene svake hijerarhije«. <sup>18</sup> Prihvaćajući poziciju nomada, suvremeni umjetnik izgrađuje jezik koji nije utemeljen u tradiciji nekog lokaliteta, jednako kao ni u sintetičkim *dijalektima* koje uspostavlja medijska industrija.

Umjetnik novih medija, zauzevši bočnu poziciju, transformira razumijevanje *cyber* okruženja od *prostora* globalizacije u *prostor* tribalizacije. Svakako ovdje nije riječ o tribalizaciji koja se utemeljuje u geografijama, u konstruiranim lokalitetima, već o tribalizaciji kao utemeljenju *plemena umjetnika*, čiji *prripadnici* odbijaju svoj rad podrediti širenju medijske kulture. Ovo *pleme* koje se učvršćuje bez centra ne ostaje na margini. Ono ne odstupa od prostora koji zapošljavaju medijska industrija, industrija zabave, društvene mreže, itd., već prožima njihovo tkivo, pronalazi pukotine koje kolonizira, čineći granicu iz-

16

Lev Manovič, »Avangarda kao softver«, u: Dejan Sretenović (ur.), *Metamediji*, Centar za savremenu umetnost, Beograd 2001., str. 72.

17

A. B. Oliva, *Moderna umetnost 1770–1970–2000*, str. 44.

18

Ibid.

među umjetnosti i neumjetnosti poroznom, ali u jednom ofanzivnom smislu. Na transformaciju umjetničkih strategija u marketinšku praksu, umjetnost novih medija odgovara transformacijom medijafere u nepostojan prostor koji *pleme umjetnika* progresivno redefinira. Umjetnik novih medija potkopava granicu između komercijalnih i umjetničkih stranica, on transformira produkte masovne proizvodnje, izokreće komercijalne komunikacijske kanale bez bojazni da će ugroziti subverzivnost vlastitog pristupa. Primjenjujući strategije *preoblikovanja*, *kreiranja* i *upliva* u *cyber* okruženje umjetnici novih medija slabe poziciju *centra*, koju zaposjedaju tržište informacijske razmjene i industrija zabave, destabilizirajući informacijsku medijsku autarhiju.

Ovaj proboj s boka djeluje i na korisnike *cyber* okruženja. Na preobražaj umjetničke publike u medijsku publiku i korisnike industrije zabave, odnosno na proces koji Achille Bonito Oliva opisuje kao »isparavanje umjetničke publike«, umjetnost novih medija odgovara iniciranjem suprotnog procesa. Zaposjednuta mjesta koja *pleme umjetnika* transformira u *isključene* ambijente, iznevjeravaju očekivanja korisnika informacijskih tehnologija izrasla na iskustvu sudjelovanja u medijskoj kulturi. Krstareći po internetu, medijska publika *riskira* skliznuće u neko od ovih *zaposjednutih* ne-mjesta i time *zadobivanje* statusa neposredne umjetničke publike.

Oslanjajući se na gerilske strategije *preoblikovanja*, *kreiranja* i *upliva* u *cyber* okruženje, umjetnici novih medija reinterpetiraju razumijevanje *cyber* okruženja, mogućnosti njegove upotrebe, te i razumijevanje same funkcije koju u suvremenom društvu ostvaruje. Agresiji *infotainmenta* suvremeni umjetnici suprotstavljaju se ozbiljnošću vlastitog pristupa. Razvijajući strategiju otpora, umjetnici novih medija podrivaju standardizaciju upotrebe *cyber* okruženja. Uniformiziranu medijsku publiku umjetnici novih medija transformiraju u migrante koji sudioništvo u globalnom spektaklu zamjenjuju sudioništvom u umjetničkom životu. Napustivši udobnost muzejskih i galerijskih prostora, umjetnici novih medija reinterpetiraju umjetničku praksu prodora u javni prostor prisvajajući *cyber* okruženje kao novo mjesto interakcije umjetničkog djela i njegove publike.

## Literatura

Dragan Čalović, »Tematizacija društvenih pitanja u digitalnoj umetnosti«, *Kultura* 131 (2011), str. 74–87.

Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd 1984.

Ljiljana Gavrilović, »Electric dreams i stvarna budućnost«, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura: Igra*, Centar za naučna istraživanja SANU – Univerzitet u Nišu, Niš 2011.

Lev Manović, »Avangarda kao softver«, u: Dejan Sretenović (ur.), *Metamediji*, Centar za savremenu umetnost, Beograd 2001.

Achille Bonito Oliva, *Moderna umetnost 1770–1970–2000*, Clío, Beograd 2006.

Christiane Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson Ltd., London 2008.

Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen GmbH, Köln 2009.

Divna Vuksanović, *Filozofija medija*, Fakultet dramskih umetnosti – Institut za pozorište, film, radio i televiziju – Čigoja štampa, Beograd 2007.

Divna Vuksanović, *Filozofija medija 2*, Fakultet dramskih umetnosti – Institut za pozorište, film, radio i televiziju – Čigoja štampa, Beograd 2011.

**Dragan Čalović**

**Art in Cyberspace**

**Abstract**

*Different approaches, developed in new media art, in this paper are seen as related to three main strategies – transformation, creation and connection with cyberspace. This artistic appropriation of cyberspace is linked with the transformation of the media-sphere. The paper argues that art responds to the transformation of artistic practice into marketing practice with the transformation of the media-sphere into an unstable space progressively defined by the artist tribe. This flanking furthermore acts on cyberspace users. Artists transform uniformed media public into migrants that substitute participation in the global spectacle with participation in the artistic life. Abandoning the comfort of museum and art gallery spaces, new media artists reinterpret the artistic practice of penetrating into public space by appropriating cyberspace as a new place of interaction of artwork and its audience.*

**Key words**

media-sphere, audience, readymade, cyberspace, contemporary art, media theory, art theory, new media art