

# Metadizajn,

*novi savez* & *avangarda*

Komunikacijska revolucija trebala bi u prvom redu pretpostaviti da svatko ima pristup dvjema glavnim komponentama medijske tehnike: osobnim i javnim tehničkim uređajima. Pod pojmom “osobni tehnički uređaji” podrazumijevamo sredstva za proizvodnju - dakle sliku, ton i tekst. Termin “javni tehnički uređaji” označava distribucijske mreže. Bilo bi još korektnije kad bismo ih razlikovali između simulacije i konverzacije. Da bismo nešto vizualizirali potrebni su nam instrumenti za simulaciju koji nam omogućuju da sintetiziramo viziju što nam je u mislima. Želimo li se, međutim, “konkretno” pozabaviti s tim slikama iz predodžbe, moramo biti uporni u njihovu predočavanju pod uvjetima socijalne i kulturne autonomije. A za to nam trebaju mrežni sustavi audiovizualne konverzacije što ih kontroliraju korisnici.

Strojevi za simulaciju i konverzijski mrežni sustavi konstituiraju novu kategoriju medijske tehnike - naime metamedije. Metamedij je radno sredstvo koje služi proizvodnji novih sredstava za rad. Stoga metamediji omogućuju stvaranje nove kulturne prakse, takozvani metadizajn, te istodobno inauguriraju novi tip praktičara, metadizajnera. Metadizajneri projektiraju kontekste a ne sadržaje. Stoga je metadizajn environmentalni dizajn. Zadaća je, dakle, metadizajnera da projektira osobne i javne metamedije što ispunjavaju funkciju generativnih okvirnih uvjeta. Pri tome nastaje metakontekst ili sustav okvirnih uvjeta unutar kojega je moguće stvaranje kulturnih vrijednosti. Metadizajner stvara samo pret-

postavke nužne za tu aktivnost, no on ne determinira njihove rezultate. Pod uvjetima koje može kontrolirati korisnik metasustava kao suigrač, akter, sudinik, suradnik, mogu se proizvesti i drugi konteksti odnosno sadržaji.

### AMATERI RENESANSE

Komunikacijska revolucija učinila bi bespredmetnom razliku između profesionalca i amatera ukoliko je ta razlika uvjetovana radnim sredstvima što su nam dostupna bilo kao autonomnim individuama, bilo kao malim skupinama. Naravno postoje i drugi razlozi zbog kojih se nekoga naziva amaterom, no pristup određenim tehnikama sigurno je politički presudan kriterij. Opće zajamčeni pristup osobnim i javnim medijima proizveo bi novu društvenu klasu, novu vrstu amatera, koji više ne bi morao poput kakvog hobi-majstora prečkati po periferiji sustava, već bi postao kompetentan kulturni djelatnik, član autonomne udruge realiteta, odnosno kulturne zavjere, pripadnik određenog socijalnog i političkog smjera. Toga novoga čovjeka prakse označavam amaterom renesanse. Dakaako, neće to biti buduća oznaka zaposlenja takvih ljudi. Nazivat ćemo ih umjetnicima, znanstvenicima, duhovnim vođama, revolucionarima ili drugačije. No zahvaljujući promijenjenim društvenim okolnostima (to jest mogućnosti da se u virtualnom prostoru potraže autonomni socijalni svjetovi) i njihova će pojedinačna praksa možda biti radikalno drugačija nego što smo to danas kadri zamisliti.

### SOCIJALNI METADIZAJN

Čim amateri renesanse steknu pristup spomenutim javnim tehnologijama, umjetnost i tehnika povezat će se na način kakav nikada prije nije bio moguć.

To povezivanje nazivam socijalnim metadizajnom. Riječ je o "dizajnu" revolucionarne mreže telekomunikacije, to jest o javnim ustanovama koje nas osposobljavaju za nov način organiziranja političke i socijalne zbilje, te o slobodno dostupnim laboratorijima u kojima je moguća akulturacija tehnike u javnom prostoru. Socijalni metadizajneri projektiraju mrežne sustave u fizikalnom prostoru što omogućuju postojanje autonomnih socijalnih svjetova u virtualnom prostoru. Oni rade na razvoju strojeva najvišega reda: socijalnih strojeva, motora kulture, tehnika osobne samoizgradnje. Socijalni je metadizajn, međutim, izvanestetski i nadkulturalan. Njegov je zadatak stvaranje javnoga prostora, a ne javne umjetnosti. On pripravlja kontekst u kojemu socijalni i politički potencijal osobnih medija može doći do punog izražaja. Zbog toga je socijalni metadizajn specifičan oblik "kulturnoga stvaralaštva": on kreira njegove okvirne uvjete koji individualnom korisniku dopuštaju da kontrolira vlastite kulturne kontekste kao autonomne svjetove što postoje u virtualnom prostoru.

### NOVA POLITIKA KULTURE

Tek nove tehnologije simulacije i konverzacije opravdavaju našu nadu da ćemo djelotvorno predustriti globalnu ekosocijalnu krizu. Na toj

osnovi one omogućuju i traže neku vrstu revolucionarne politike koju bih nazvao politikom kulture. Zadatak te politike kulture bit će politizacija i ubrzanje komunikacijske revolucije - to jest njezino ostvarivanje. Međutim, želimo li to dostići moramo ponajprije iz temelja propitati naš sadašnji sustav medija i razviti modele revolucionarne alternative koji bi ga mogli zami-

jeniti. Pomoću odgovarajućeg socijalnog meta-dizajna moramo se u prvom redu pobrinuti za to da pristup multimedijalnim konverzijskim modelima mrežnih sustava što ih kontroliraju korisnici bude omogućen što većem broju ljudi bez naknade.

No tko će te modele pripremiti? Tradicionalni umjetnici ne mogu i neće. Inženjeri to također

J O I C H I I T O

# Estetika interneta

*kontekst kao medij*

Međupovezanost je kontekst. Kontekst predstavlja način i vrijeme u kojem su čvorovi povezani. Ako je sadržaj imenica informacije, kontekst je njen glagolski dio.

Zajednice na mreži skupine su osoba međusobno spojenih u diskusije, igre ili neki drugi oblik dvosmjerne veze. U te zajednice sudionici ulažu vrijeme i energiju te se one razvijaju u složene cjeline odnosa ljudi međuposredovanih tehnologijom i kontekstom. Ta cjelina postaje svojevršno mjesto. Na zajednice utječe tehnologija koja ih podržava, ali one daleko nadržavaju samu tehnologiju. Tehnologija je poput genetske

baze na kojoj može izrasti novi organizam, primajući unos podataka iz svoje okoline posredstvom sudionika.

Umjetnička djela, pisanje i drugi oblici sadržaja koji su obično gotovo statični u sporokrećućem fizikalnom svijetu, mogu postati živa tvar u fluidnom, brzom kontekstu interneta. Zanimljiva ideja ili dizajn može brzo postati popularan predmet za simpliranje, editiranje ili redistribuciju. Umjetnik može promatrati svoja djela, svoju djecu kako se brzo razvijaju u nešto sasvim različito od prvobitne namjere. Izvorni umjetnik je roditelj, ali za razliku od djece odgojene u izo-

ne mogu i neće. Modele će razviti oni novi praktičari koji su istodobno i umjetnici i inženjeri - naime amateri renesanse koji će preuzeti ulogu socijalnih metadizajnera: Kad takvi modeli jednom počnu egzistirati (kao što je slučaj kod projekata "Mobile Image") omogućit će udruživanje između tradicionalnog umjetnika i novog umje-

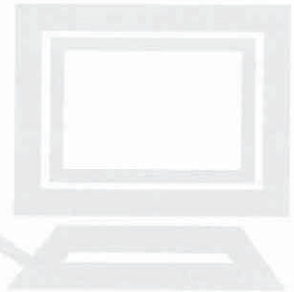
tnika u liku socijalnog metadizajnera. A to udruživanje dovršit će revolucionarni projekt što ga je započela povijesna avangarda.

izvadci iz članka objavljenog u časopisu Kunstforum,1988., br.97

laciji, djelo na internetu, prepušteno dobru i zlu, podignuto je i oblikovano kao proizvod okoline i društva. Postavljanje rada na internet bliže je rađanju nego stvaranju statičnog objekta.

Zajednice, višekorisničke igre, tržišta, pretraživači i konfiguracije rutera orijentirani su ka kontekstu. Estetika konteksta je oblikovanje kontekstno orijentiranih sustava koji odskaču od ostalog. Dobar kontekstno orijentirani sustav uzrokuje mrežu živih konvergencija i spajanja, interakciju i rast, dodaje vrijednost mreži te privlači korisnike i veze.

Rekao bih da potpuni red, kao i potpuni kaos, daju vrlo malo informacija, vrijednosti i energije. Korisni su oni sustavi koji sređuju kaos ili uneređuju red. Štoviše, način na koji ti sustavi potiču sustav reda/hereda da se manifestira, treba stvoriti što više energije te spriječiti sustav da se destruiira ili nestane. Time je ujedno postavljen zahtjev za određenim pravilima tj. za memovima koji privlače energiju drugih ljudi, sadržaje, promet, novac itd. te organiziraju sadržaj na način koji dodaje vrijednost. Možemo reći da



se radi o vrsti memetskog inženjeringa.

Memetskog inženjera/internetskog umjetnika zanima izaći u javnost s idejom, softverskim protokolom ili slikom koja raste na internetu. Prije je to stvaranje života nego stvaranje neživog umjetničkog djela. Dok je tradicionalni umjetnik zaštitnički raspoložen prema svom radu, memetski inženjer u potrazi je za memom kojega će drugi kopirati i replicirati. Korištenje, familiarnost i reprodukcija čine meme moćnima i dokazuju njihovu estetsku vrijednost. Internet-ski umjetnik i mem zajedno rade u mediju konteksta radije nego sadržaja.

izvadak iz članka u Cyberarts, Ars Electronica 1997., Osterreichischer Rundfunk, Linz