

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-

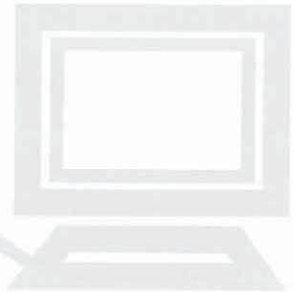
tnika u liku socijalnog metadizajnera. A to udruživanje dovršit će revolucionarni projekt što ga je započela povijesna avangarda.

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