

izvođača još jednom propasti, dijelom jer komercijalni interesi sprječavaju jake *uploading* kanale, a drugim dijelom stoga što se veliki broj naprednih proizvođača-primatelja ne želi koristiti oruđima i *bandwithom*, čak i u slučajevima kada su isti dostupni.

Ova analiza nije sasvim zadovoljavajuća, pogotovo ne iz perspektive kritičke kulturne prakse digitalnih medija. Znači li to da smo, *on* i *off line*, zaglibili u pomodna sučelja, te da interaktivnost doista "radi" jedino ukoliko se radi o industriji zabave? Nasuprot tome, što bi značilo za festi-

valsku publiku doista krenuti on-line, "*postati on-line*" na način na koji su to umjetnici koji rade net-projekte? Ili, radije, što ako je dužnost festivala da omogući online iskustva sudionika i posjetitelja, koji su sakupljeni da bi se sreli, sukobili i surađivali na mnogostrukim točkama grančenja i intersekcije između različitih on-line svjetova (hakeri, NVO-i, poslovne mreže itd.)? Kako bi trebali izgledati festivali i izložbene dvorane kada bi zaista omogućili publici da dođe, promatra, sudjeluje, rukuje?

Pitanje kako predstaviti mrežnu umjetnost, i ka-

I G O R M A R K O V I Ć

Periferija vs. provincija

U potrazi za starim/novim terminima

Internet kao novi umjetnički medij ili, kako neki autori smatraju - nova umjetnička forma, inspirira i ohrabruje mnoštvo različitih projekata i djela. Usprkos mnogim proizvedenim web-stranicama, IRC-aktivnostima, solidnom broju e-mail umjetničkih projekata, relativno je malo teorijskih radova koji teže objašnjavanju (novih) fenomena novih medija a da pri tom apliciraju

neke od ideja i misli iz povijesti umjetnosti na to novo područje. Među rijetkima koje valja izdvojiti su "*Art in the Electronic Networks*" Andreasa Broeckmanna, promišljanje baza podataka kao umjetničkih formi Leva Manovicha, te dio radova Critical Art Ensembla u knjizi "*Electronic Disturbance*". U toj nestašici teorijskih pristupa možda nije naodmet pri opisivanju internetskih

ko artikulirati on-line prisustnost i sudjelovanje, može biti postavljeno na dvije razine. Jedna je spajanje različitih oblika on-line iskustva, a druga je demonstriranje *“posredovanog prostora i stvarnog prostora kao konstantno blokirane i promjenjive topologije”* (Lisa Haskel). U kuratorskoj praksi to znači da se više naglaska mora staviti na sučelje, na reprezentaciju, te na kritičku praksu koja daje sadržaj projektima mrežne umjetnosti. Sučelje je istovremeno i prostor i oruđe konvergiranja intermedijskog polja. Upravo su-

čelje može biti razvijeno u prostor djelovanja i posredovanja, odnosno u prostor subjektifikacije. Usmjerenim razvojem hibridnih, pluralnih i propusnih sučelja, skrojjenih obzirom na medijsko (posredovano) i “stvarno” iskustvo, možemo ojačati i potaknuti prisustnost i sudjelovanje raznolike publike u mrežnoj umjetnosti. To je način da se uvelike olakša način kako biti *online*, odnosno, način da se bude dio javnosti.

izvadak iz članka objavljenog u katalogu *Ars Electronica 98* Infowar,1998., Linz

sadržaja i web-umjetnosti predložiti revival nekih termina, koji su primjenjivi i na multi-medijsku umjetnost uopće. U posljednje vrijeme česte su diskusije o elektronskoj umjetnosti u post-socijalističkim zemljama kao nečemu elementarno drugačijem od, na primjer, elektronske umjetnosti u Zapadnoj Evropi. Smatram da takve misli nemaju pretjerano veze sa stvarnošću. U stvari, kada govorimo o pristupu internetu i kvaliteti web-projekata Slovenija, na primjer, spada u visoko razvijeni Zapad, dok bi Francuska, pa do izvjesne mjere i Njemačka, bile neka verzija “mekog” Istoka. Ova je napomena značajna jer termini kojima ću se koristiti tradicionalno imaju geografske konotacije, ali u cyberspaceu bolje je govoriti o “središtu” i “periferiji” u topološkom nego u geografskom smislu.

Termini koje bih želio predložiti uveo je u teoriju umjetnosti Ljubo Karaman, prije svega u knjigama “Pregled umjetnosti u Dalmaciji” i “O dje-

lovanju domaće sredine u umjetnosti hrvatskih krajeva”. Termini su: provincijska, granična i periferna umjetnost. Za profesora Karamana provincijska je umjetnost: *“umjetnost ladanjskog kraja i manjih mjesta, koja žive i razvijaju se u sjeni većih kulturnih središta”*. Time umjetnost biva stalno izložena i poticana idejama, majstorima i djelima iz takvih središta, apsorbirajući utjecaje, ali izvodeći ih u skladu sa skromijim društvenim i ekonomskim mogućnostima. U stvari, upravo ta skromna situacija određuje i mnoštvo karakteristika provincijske umjetnosti: budući da monumentalni oblici i luksuzni materijali nisu dostupni unutar ograničenih resursa, i sama umjetnost biva “skromna” u svojim formama, ali i sadržajima.

Ukoliko apliciramo ovu analizu na svijet interneta, skromne socio-ekonomske mogućnosti provincije nalaze svoj ekvivalent u lošim telefonskim linijama, te u ograničenom pristupu, pros-

toru za pohranu podataka i brzini prijenosa podataka. Ukoliko Karamanovu definiciju primijenimo na web-art projekte možemo zaključiti da se umjetnici u "provinciji" često koriste već postojećim materijalima iz drugih medija - uglavnom fotografijama i videozapisima - i da je među njima vrlo malo pravih internet projekata. Naravno, u ekonomski slabije razvijenim dijelovima svijeta nedostatak infrastrukture može utjecati i utječe na rast multimedijalnih i internet projekata, ali ako digitalnu sferu pogledamo iz topološke perspektive, lako je uočljivo da su "provincijski" umjetnici voljniji služiti se internetom kao oglašivačkim oruđem nego razvijati i istraživati specifične kvalitete i mogućnosti koje novi medij nudi. Iako fascinantni i inovativni projekti poput Jodi, Web Stalker i drugih postoje i samo su na klik miša udaljeni, u "provinciji" (topološkoj) na njih se ne obraća pažnja. To je uglavnom rezultat činjenice da se umjetnička zajednica i posebno multimedijalni umjetnici radije igraju s tehnologijom no da razvijaju nove forme. "Provincijalni milieu" često u potpunosti pogrešno interpretira detalje i dekorativne motive zbog puke želje za luksuznim dekoracijama i gomilanjem ukrasa. Radije nego da pokušaju razviti kulturalne forme specifične za internet, u provinciji se internet koristi kao prostor za dekorativno prikazivanje drugih oblika kulturnog izražavanja.

To se vrlo lako može demonstrirati odlaskom na bilo koju stranicu posvećenu pojedinim glumcima, osobama s estrade, ili čak umjetnicima samima.

Dobar primjer "provincijske umjetnosti" su radovi mladog slovenskog umjetnika Jake Zeleznikara sakupljeni u projektu Interaktivalija. U neo-dadaističkom stilu posjetitelj stranice može izabrati opciju od ranije pripremljenih riječi i napisati vlastitu pjesmu, ali sve je ograničeno na podatkovnu bazu samog sitea, koja je ipak skromna.

"Granična umjetnost" može se definirati kao umjetnost na granici između dva temeljno različita kulturna središta. U takvim djelima, različiti utjecaji miješaju se i prepliću stvarajući nešto novo i zanimljivo. U takvu okruženju možemo pronaći kulturne artefakte različitog karaktera: mnoštvo oblika, formi i drugih karakteristika iz različitih izvora mogu se pronaći u jednom djelu, kao što je to slučaj, na primjer, s Croatian Comic Web Station. Stranica je očito pod jakim utjecajem komercijalnih stranica tvrdim, fiksnim i nepromjenjivim strukturama, iako na području dizajna inspiracija dolazi iz "alternativnije", fanzijske scene (uključujući i e-zine), čime ova stranica postaje zanimljiva mješavina dvaju uglavnom nespojivih modela.

U suprotnosti s provincijskom sredinom i njezinom umjetnošću, koja je snažno pod utjecajem samo jednog središta, profesor Karaman definira periferijsku sredinu kao *"kraj koji je u stanovitom rastojanju od vodećih kulturnih krajeva, prima pobude iz više strana, usvaja ih i prerađuje, razvijajući samostalnu umjetničku djelatnost na vlastitom tlu"*. Drugim riječima, periferna umjetnost sintetizira i razrađuje različite forme i oblike koji pripadaju različitim stilovima i različitim

epohama. Rekombinira ih, interaktivno crpeći sa svake dostupne strane. U umreženom svijetu periferna umjetnost trebala bi biti vrlo uobičajena, posebno ako poštujemo zakonitosti samog medija, međutim to ipak nije slučaj. Dramatičan rast u protoku informacija i samo doba u kojemu živimo - doba rekombinantnih tijela, rekombinantnih rodova, rekombinantnog teksta, rekombinantne kulture - navodi na zaključak da internet kao da je pravljen za periferijsku kulturu, kao i za marginalne i periferne aktivnosti u ostalim značenjima. Pa ipak, relativno je malen broj web-projekata koji spadaju u tu kategoriju. Jedan od onih koji to čine - a istovremeno i sadržajem pokrivajući "perifernu kulturu" - jest Arkzin, koji eksperimentira s različitim stilovima, ne povezujući ih nužno međusobno. Stranice se kreću u rasponu od warholijanskih, preko klasičnih, mirmijih, gotovo komercijalnih, do eksperimentiranja s medijem u punom smislu te riječi, s vrlo izraženim lokalnim koloritom, te se izvornošću i originalnošću ističu u hrvatskom okruženju. Još je jedan odgovarajući primjer, onaj Absolute Sale, novosadske skupine Apolutno koji se nastavlja na tradiciju izražavanja i ispitivanja načina na koje masovni mediji interpretiraju našu stvarnost. Ukratko, projekt nudi posjetitelju da kruži stranicama (koje su vrlo pomna verzija windows-okruženja) i kupuje tipična (u svijesti kuratora) umjetnička djela još nerođenih umjetnika iz Istočne Evrope. Da bi to dosegli, koristili su se vrlo jednostavnim standardnim programima razvijenim u nekom od softverskih centara, kojima je dodan sadržaj ba-

ziran na recentnom interesu kuratora i organizatora izložbi za istočnoevropsku umjetnost. Novi oblik neokolonijalizma, koji se kroz umjetnički menadžment pokazuje, daje gorak okus samog rada, ali u spoju s primjenom (rekombiniranih!) tehničkih pomagala rezultira jednim od ponajboljih primjera periferijske umjetnosti na internetu.

Sve što je ovdje vrlo ugrubo izneseno o "periferiji" vs. "provinciji" može također biti primijenjeno na ranije povijesne periode. Pa ipak, termini periferije i provincije čine mi se posebno zanimljivi kada ih primijenimo na današnji svijet digitalnih komunikacija. Iako smo još uvijek daleko od "information superhighway", sveobuhvatne mreže za svakoga, gotovo trenutne brzine prijenosa, situacija se danas sve više popravlja, no još uvijek nije bitno različita od prijašnjih vremena "spore" informacije. U skladu s nekim suvremenim teorijskim radovima slažem se da kultura i umjetnost danas predstavljaju glavna područja društvenih sukoba. Vjerujem da predložena aplikacija termina profesora Karamana predstavlja zanimljivo polje za buduća istraživanja. Ukoliko prihvatimo da je jedan od glavnih trendova danas prebacivanje društvenih tenzija i političke borbe u sferu kulture, i to spojimo s ulogom intelektualca (pa time i umjetnika) koji se pomiče od središta prema periferiji, prihvaćanje i razvijanje periferne vs. provincijske internet umjetnosti može nam pomoći u razumijevanju tog područja kulturalne proizvodnje.

Duža verzija teksta objavljena je u *Convergence, The Journal of Research into New Media Technologies*, vol.4, br.2, 1998.