

Dejan Grba

Internet umetnost

Razmatranjem novomedijskih radova koji se realizuju na internetu¹, stiće se utisak da je on relativno neefikasno iskorišćen kao umetnički medij. Specifični kvaliteti interneta – globalna rasprostranjenost i dostupnost, uslovna anonimnost, brzina, multimedijalnost i interaktivnost – do sada su najsvrsishodnije upotrebljeni za umetničke prezentacije.

U široj istorijskoj perspektivi, društveni, ekonomski, političko-ideološki fenomen interneta i tehnološka infrastruktura na kojoj je zasnovan su suviše novi, a tehnologije i servisi koji u njemu nastaju su suviše složeni i suviše se brzo menjaju da bi mogli da posluže artikulisanom, medijski opravdanom i celovitom umetničkom stvaralaštvu. Možda su mu i neprimereni, mada treba imati u vidu poslovičnu konceptualno-materijalnu prilagodljivost umetnosti, kreativnost i pragmatizam umetnika.

Pojava servisa World Wide Web polovinom devedesetih godina prošlog veka, koji je omogućio prikazivanje i razmenu hipertekstualnih i medijski složenih sadržaja na internetu označila je prve umetničke pokušaje njegove instrumentalizacije. Eksperimentalni projekti *Cyber SM* (1993) i *InterSkin* (1994) norveškog umetnika Stahla Stensliea su bili realizovani u formi interfejsa koji, kombinacijom interneta, telefonskih veza i odela sa sensorima i aktuatorima omogućava zvučni, vizuelni i taktilni kontakt između dve osobe koje ga koriste. Ovi projekti istovremeno uspostavljaju i estetizuju nove vidove teleprezentnosti koja, mada je uvek prisutna u telekomunikacijama, na internetu dobija specifičan, često fetišizovan, prostor za fantazije o proizvoljnosti (telesnog) identiteta.

Net.art, međunarodna grupa umetnika [Vuk Ćosić, Jodi (Joan Hemskeerk i Dirk Paesmans), Aleksej Šulgin, Olja Ljalina i Heath Bunting (irational.org)] je videla internet kao medijski prostor za neinstitucionalnu, nekomercijalnu i, u izvesnom smislu, nematerijalnu prezentaciju umetnosti. Njihovi radovi, na primer *net.art History For the Airports* (oko 1995) slovenačkog umetnika Vuka Ćosića, su bili namenski napravljeni za internet i isključivo su na njemu dostupni. Iz net.art-a su proizašli neki od umetničkih programa za nekonvencijalan, često disfunkcionalan, pregled WWW servisa kao što je *The Web Stalker* (1998) britanske grupe I/O/D (Matthew Fuller, Colin Green i Simon Pope).

Najveći deo umetničke produkcije na internetu, međutim, nije tako radikalno kritički konceptualizovan i uglavnom na više ili manje zabavan, provokativan ili refleksivan način ilustruje medijsko-tehnološke okolnosti svog nastanka. Rad *1:1* (1999-2001) američke umetnice Lise Jevbratt i grupe C5 se sastoji od pet različitih reprezentacija baze podataka koja sadrži sve IP adrese na servisu WWW kojse su postojale 1999 odnosno 2001 godine. Najzanimljivija varijanta je *Every IP*, interfejs u kojem je svaka adresa predstavljena jednim pikselom-linkom. Instalacija *Ride the Byte* (1999) nemačke kompanije Art+Com omogućava pregled interneta i geografski prikaz složenog protoka podataka između različitih servera

¹ Neki od internet radova prikazanih na ranijim predavanjima: Benjamin Fry, *Valence* i *Anemone* (1999); John Klima, *Ecosystm* (2000); Marko Peljhan i Carsten Nicolai, *Polar* (2000); Thomas Ruff *Jpegs* (od 2000); Vladimir Todorović, *Game Music* (2004); Marco Brambilla, *Sync* (2006); Perry Bard, *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (2008); Aaron Koblin, *Bicycle Made For Two Thousand* (2009).

iniciranog tim pregledom. Slično tome, programi kao što je *Carnivore* (2001) američkog umetnika Alexandera Gallowaya i grupe RSG, namenjeni su praćenju i vizuelizaciji lokalnog i spoljašnjeg mrežnog saobraćaja.

Jedan od najzastupljenijih novomedijskih pristupa internetu se zasniva na preuzimanju i prevođenju njegovih sadržaja u druge medije. Višekanalna video instalacija američkog umetnika Marca Brambille *Half-Life Surveillance* (2002), na primer, sinhronizuje snimke ekranskog interfejsa u internet FPS² igri Half-Life sa snimcima samih igrača napravljenim skrivenim kamerama u igraonicama i internet kafeima. Rad *Satellite Jockey* (2005) američkog umetnika Ricka Silve preuzima slike iz programa Google Earth i montira ih u video spot za pesmu *Twenty Minutes* (2004) američkog DJ-a Edwarda Ma (edIT).

Drugi popularan pristup je zasnovan na dobrovoljnoj saradnji korisnika interneta u stvaranju umetničkog dela. Rad *Exquisite Clock* (2009) brazilskog umetnika Joaoa Henriquea Wilberta realizovan je u Benettonovoj radionici Fabrica kao internet aplikacija pomoću koje korisnici mogu da pošalju svoje slike cifara na kolažni digitalni sat postavljen u galeriji. U radu *Avatar's Portraits* (od 2006) italijanski umetnički par Eva i Franco Mattes (0100101110101101.org) koji je započeo karijeru u net.art-u, eksploatiše virtualno okruženje Second Life za konvencionalnu galerijsku reprezentaciju portreta najboljih avatara ili, u radu *Reenactments* (od 2007) u kojem svojim avatarima rekonstruišu značajne performanse, kao prostor za interpretaciju visokopofilne galerijsko-muzejske umetnosti.

Bibliografija

Julian Stallabrass, *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*, Tate, London, 2003.

Rachel Greene, *Internet Art (World of Art)*, Thames & Hudson, London, 2004.

Alexander Galloway, *Protocol*, MIT Press, New York, 2006.

Alexander Galloway & Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2007.

Johnny Ryan, *A History of the Internet and the Digital Future*, Reaktion Books, London, 2010.

² First Person Shooter.