

Vera Mevorah¹, Univerzitet umetnosti u Beogradu

INTERNET UMETNOST U INSTITUCIONALNOM KONTEKSTU:

Budućnost i izazovi digitalne umetnosti u Srbiji²

Apstrakt

Dok se većina institucija u Srbiji još uvek bori da ovlada i sprovede osnovne oblike digitalizacije, susretanje sa izazovima izlaganja, prikupljanja i očuvanja digitalnih umetničkih praksi za Muzej savremene umetnosti Vojvodine i druge ustanove kulture u Srbiji takođe tek počinje i ukazuje na brojne mogućnosti i probleme ovog procesa. Kroz ovu studiju predstavimo kontekste ovakvih praksi u svetu, sa posebnim fokusom na odnos internet umetnosti (Internet Art) prema institucijama, gde ćemo na primeru MSUV pokušati da osvetlimo put kojim se oblici digitalne umetničke prakse kreću u dominantnim diskursima institucija umetnosti i kulture u Srbiji, ali i samu prisutnost ovih praksi na našim prostorima.

Ključne reči

Internet, internet umetnost, digitalno, Srbija, Muzej savremene umetnosti Vojvodine

Proces digitalizacije fonda Muzeja savremene umetnosti Vojvodine

Muzej savremene umetnosti Vojvodine (MSUV) je posebno značajan primer savremene prakse u oblasti digitalne umetnosti i kulture u Srbiji pre svega zbog izražene delatnosti i razvoja ovih oblasti. Ova institucija nastaje 2012. godine kao poslednja tačka razvoja Galerije savremene likovne umetnosti u Novom Sadu osnovane 1966. godine. Jedan od glavnih ciljeva MSUV obuhvata očuvanje i prikupljanje građe značajne za ovaj istorijski razvoj, ali i revalorizacije i promocije umetničkih praksi na svojoj teritoriji. Aspekt savremenosti koji nas posebno interesuje u njihovom radu vezan je razvoj infrastrukturne i programske delatnosti digitalne umetnosti i kulture.

MSUV proces digitalizacije započinje 2009. godine sa zajedničkim projektom arhiviranja konceptualnih i neoavangardnih umetničkih praksi Muzeja savremene umetnosti Vojvodine, Muzeja moderne umetnosti u Varšavi, Muzeja savremene umjetnosti u Zagrebu i

¹ veramevorah@gmail.com

² Ovaj rad je zasnovan na istraživanju sprovedenom za potrebe izrade doktorske disertacije pod naslovom *Internet i umetnost na prostoru Srbije 1996-2013 – Odlike umetničkih diskursa na polju Interneta u Srbiji* rađene na grupi za Teoriju umetnosti i medija, Interdisciplinarnih studija Univerziteta umetnosti u Beogradu.

Moderne galerije u Ljubljani, pod nazivom *Digitalizacija ideja*. U okviru ovog projekta MSUV je digitalizovao svoju zbirku konceptualne umetnosti koja broji preko 200 radova vojvođanske neoavangardne. Omogućavanje pristupa ovoj građi, kao i upoznavanje publike sa projektom u okviru kojeg je započet proces digitalizacije, dolazi 2011. godine sa izložbom *Primeri nevidljive umetnosti (digitalizacija zbirke konceptualne umetnosti MSUV)* u Novom Sadu i postavljanjem internet platforme³ projekta na kojoj se građa nalazi.

Kako navodi Sanja Kojić Mladenov, direktorka MSUV, do sada je u okviru muzejske građe digitalizovano dve trećine, tj. preko 1.600 umetničkih radova⁴. Pored direktnog pristupa platformi projekta *Digitalizacija ideja*, MSUV na svojoj internet stranici nudi kategoriju *Online kolekcije* sa sučeljem⁵ koje nam omogućava da pretražujemo građu na osnovu autora dela, ključnih reči, godine nastajanja, tehnike izrade, zbirke muzeja i medija dela. Za sada u ovoj digitalnoj kolekciji možemo videti građu iz Zbirke crteža, grafika i radova na papiru, Zbirke konceptualne umetnosti, Zbirke skulptura, objekata i instalacija i Zbirke slikarstva. *Online* kolekcija muzeja broji trenutno 156 objekata, s tim da je cilj da se u narednom periodu proširi internet baza podataka spajanjem sa digitalizovanim katalogima muzeja⁶.

U svetu informacijskog preopterećenja (information overload), takmičenje sa mnoštvom izvora informacija dostupnih preko Interneta nije primarna bitka koju vode kulturne i umetničke institucije. Kao i u slučaju *online* novinarstva gde velike i poznate medijske kuće pružaju neophodnu legitimnost izvora podataka, tako i u kontekstu sveta umetnosti, muzeji pretenduju da povrate svoj status autoriteta upravo za *informacije* o umetnosti. Kako je navodeno u opisu projekta *Digitalizacija ideja*:

*Kvalitetnim reprodukcijama i radovima prilagođenim sučeljem nastojali smo ne samo ispuniti floskulu o 'približavanju umjetnosti širokoj publici', posebno u slučaju umjetničkih pravaca i postupaka koji na prvi spomen asociraju na elitizam i hermetičnost, već i ponuditi čim vjerniju i dostupniju informaciju koja će biti poticaj za daljnje istraživanje.*⁷

³ <http://digitizing-ideas.org/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

⁴ Mevorah, Vera, 2015, „Intervju sa Sanjom Kojić Mladenov, direktorkom MSUV“, Beograd, e-pošta.

⁵⁵ Oleg Jeknić navodi kako savremeni hrvatski prevod engleske reči *interface* - *sučelje* u potpunosti odgovara smislu ovog novomedijskog pojma koji se u srpskom jeziku najčešće navodi u originalnu, odnosno transkripciji - *interfejs*. Kako napominje: „Smatramo da je to odgovarajući prevod i u srpskom jeziku jer ovaj termin označava susret 'licem u lice' (*su-čelje* kao ono što postavlja 'čelo u čelo') što je upravo smisao izvornika *interface*“ (Jenkić 2009: 31).

⁶ Ibid.

⁷ <http://www.digitizing-ideas.hr/sr/o-nama>, pristupljeno 12. 7. 2016.

Platforma je u *beta*⁸ fazi razvoja i trenutno obuhvata 1.572 digitalna objekta među kojima su podaci o umetnicima i umetničkim kolektivima, umetnička dela, istorijska dokumentacija i podaci o značajnim *događajima* sa prapatnom foto-dokumentacijom i teorijskim tekstovima u kategorijama *eseji* i *blog*.

Pored nužnosti privlačenja publike u vremenu kada su informacije toliko dostupne i raznovrsne na mreži, kao i manjka optimalnih uslova za infrastrukturno sprovođenje poslova kroz digitalnu tehnologiju, muzeji savremene umetnosti širom sveta suočavaju se sa vrlo specifičnim visokotehnološkim zahtevima sveta digitalne umetnosti.

MSUV 2013. godine osniva *Centar za intermedijsku i digitalnu umetnost* sa ciljem razvoja i očuvanja digitalnih i novomedijskih umetničkih praksi na prostoru Republike Srbije. Centar nastaje sa ciljem „mapiranja, sistemskog proučavanja, sakupljanja, zaštite i prezentacije intermedijske prakse i digitalne kulture[...]⁹ i proizilazi iz niza delatnosti institucije u ovoj oblasti, sa primerima predstavljanja internet umetnosti i drugih oblika digitalnih umetničkih praksi, kao i šireg bavljenja temom digitalne kulture u Srbiji. Proces apropijacije internet i digitalne umetnosti od strane umetničkih institucija u svetu počinje još 90-ih godina prošlog veka, gde u Srbiju stiže sa zakašnjenjem prouzrokovanim izazovima ekonomske nestabilnosti i tranzicije u društvu. Ali važno je razumeti da problemi digitalnih medija i njihovih sučelja i dalje predstavljaju izazov čak i razvijenijim zemljama, posebno u kontekstu žanra internet umetnosti.

Internet umetnost kao deo stalne postavke Muzej savremene umetnosti Vojvodine

Iako građa Muzeja savremene umetnosti Vojvodine obuhvata primere „proširenih medija“ kao što su instalacije, performansi, video radovi, animacije i digitalni printovi, sa delima umetnika kao što su Bogdanka Poznanović, pionirka novomedijske umetnosti u Srbiji, Zorana Todorovića itd, nas pre svega interesuju oni primeri koji su u uskoj vezi formom internet umetnosti (Internet Art) u ovom slučaju delatnost novosadskih umetnika Andreja Tišme i Vladana Jolera.

Novosadski umetnik Andrej Tišma jedan je od pionira internet umetnosti u Srbiji. Kao konceptualni umetnik od 1972. godine izvodi performanse, pravi video radove i aktivno učestvuje na međunarodnoj sceni *mail arta* uvek u bliskom dodiru za novim tehnologijama.

⁸ U okviru diskursa IKT (informaciono-komunikacione tehnologije) *beta* označava naziv za svaki projekat koji je u probnoj/početnoj fazi razvoja.

⁹ <http://www.msuv.org/struktura/index.php#centri>, pristupljeno 12. 7. 2016.

Projekte internet umetnosti Tišma počinje da sprovodi od 1998. godine. Muzej savremene umetnosti Vojvodine 2012. godine producira izložbu celokupnog opusa ovog umetnika pod nazivom *Andrej Tišma, Communication: Art, radovi / works 1972-2012*. Pored aktivističkog delovanja na mejling listama na Internetu u periodu sukoba na Kosovu, Andrej Tišma učestvuje i u stvaranju teorijske platforme mladog umetničkog polja sa svojim teorijskim radovima „Priroda web.arta“ iz 1998. godine i „Elektronska umetnost i internet“ iz 2000. godine. Ne treba zaboraviti da se u ovim ranim godinama razvoja Svetske mreže „internet umetnost“ i dalje u najvećoj meri doživljavala kao mrežni oblik izlaganja umetničkih dela ili promocije umetnika, kao i da je reč o praksama koje su vrlo polako ulazile u prostore institucija umetnosti.

Značajan primer stvaralaštva ovog umetnika iz 2000. godine koje je danas deo novomedijske građe MSUV – *Electronic Art in Serbia 2000*¹⁰ govori, kako Kristijan Lukić kaže, na ironičan način o poziciji i problemima internet umetnika u Srbiji u ovom periodu (Lukić 2010). Rad se poigrava sa (ne)mogućnošću bavljenja „elektronskom“ umetnošću u zemlji u kojoj su nestašice struje svakodnevna pojava. Pozivajući nas da prekinemo tok struje pritiskom tastera na mišu, internet stranica nas obaveštava o grupama koje neće imati struju i vremenskom okviru restrikcija sa ironičnim pozivom nakon poslednjeg pritiska tastera, „Oh, hajde da pravimo elektronsku umetnost“ (OH, LET'S MAKE SOME ELECTRONIC ART) koja opet vodi mračnoj realnosti koju opisuje početak „narativa“ umetničkog projekta.

Njegovi radovi uvršćeni su u kolekciju *Net Art Idea Line, Whitney Museum od American Art* zajedno sa delima Hita Bantina (Heat Bunting), Vuka Ćosića, grupe *etoy* i drugih značajnih projekata u okviru žanra. Jedan od radova SIO – *Spiritual Internet Object*¹¹ iz 1998. godine spaja kritiku komercijalnog razvoja Svetske mreže (WWW), koja je bila česta tema prvog talasa internet umetnosti, sa kritikom sve većeg broja internet stranica proroka, astrologa i spiritualista prisutnih u ovom periodu na mreži. Donoseći nam luk tamno plave boje urađen debelim tušem u programu kakav je *Paint* u *Windows* operativnom sistemu, Tišma nas poziva da potpuno besplatno kontempliramo nad „lebdećim plavim objektom“ ispod kojeg piše: „Gledajte ga neko vreme, koliko god Vam je prijatno i osetićete poboljšanje vašeg fizičkog i mentalnog stanja. Posle nekog vremena doživete značajno poboljšanje kvaliteta Vašeg života[.]“¹²

¹⁰ <http://www.atisma.com/webart/cut/cut9.htm>, pristupljeno 12. 7. 2016.

¹¹ <http://www.atisma.com/webart/Objekat/SIO.htm>, pristupljeno 12. 7. 2016.

¹² Ibid.

Kao što to čini Džulijan Salabras (Julian Sallabrass) u svojoj studiji (Stallabrass 2002), internet umetnost uistinu možemo posmatrati i kao svojevrsne kritičke dokumente istorijskih faza razvoja Interneta i Svetske mreže. Ukazujući na značaj eksperimentisanja sa formom u razvoju rane internet umetnosti, Andrej Tišma zajedno sa mnogim drugim internet umetnicima zadržava do danas *low fi* estetiku svoje internet prezentacije, koja nas vraća u vreme surfovanja mrežom krajem 90-ih godina prošlog veka.

Kao oblik samo-prezentovanja umetnika, predstavljanje internet radova Andreja Tišme na njegovom sajtu govori nam o društveno angažovanom karakteru njegovih radova. Sa kategorijama *Web akcija*, *Evropski horor*, *Američka noćna mora*, *Humanitarna ekologija oružja* i *Globalizacijski raspad*, Tišma nas uvodi u užarena polja borbe za slobodu Interneta i politike na globalnom nivou.

Poslednji internet rad ovog umetnika nastao je 2009. godine upravo kao kritika američke međunarodne politike. *Endless Respawning*¹³ je video rad postavljen na platformi *YouTube* koji koristi poznati primer *online* FTP (First-person shooter) video igre, kakva je *Counter Strike*, gde se na prvi pogled realnost u značajnoj meri razlikuje od virtuelne borbe u kojoj je dovoljno pritisnuti taster „F“ nakon smrti i vratiti svog avatara u akciju. Za umetnika realnost takođe reflektuje ovakav model gde se istorija iznova i iznova ponavlja i vojske ponovo rađaju kroz ratove na Bliskom istoku, Aziji, na Balkanu i u Africi.

Umetnik i digitalni aktivista Vladan Joler kao glavni fokus svoje internet umetničke prakse uzima upravo svet video igara. Kako objašnjava skoro u jednom intervjuu: „[...]moje lično bavljenje, igranje i muljanje sa kompjuterskim igrama traje skoro trideset godina i od samog početka jedna od opsesija je bila da se vidi kako je ta igra napravljena, kako funkcionišu ti algoritmi i šta se u njoj dešava i onda je krenula ta opsesija da se menja sadržaj igre i da se ona transformiše u nešto drugo“.¹⁴ Deo građe MSUV je njegov rad iz 2008. godine *MCTE: Multi Consumer Trauma Experience*¹⁵, predstavljen takođe u okviru projekta i izložbe *Svet informacija*¹⁶. Ovaj rad je primer *softverske umetnosti*¹⁷ preoblikovanja

¹³ <http://www.atisma.com/webart/Respawning/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

¹⁴ Omladinski radio, 2015, „Superheroj Vladan Joler“, Novi Sad, RTV, <http://oradio.rs/sr/podcast/superheroj-vladan-joler-162.html>, pristupljeno 12. 7. 2016.

¹⁵ <http://world-information.org/wio/program/objects/1048255571/1048255599/?pl=yu>, pristupljeno 12. 7. 2016. Softveru nije moguće pristupiti preko Mreže.

¹⁶ <http://world-information.org/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

¹⁷ Softverska umetnost (Software Art) se može posmatrati kao zasebna umetnička praksa proizašla iz delatnosti internet umetnika i u bliskoj vezi sa njom. Kako navode autori jednog značajnog repozitorija ovakve prakse na mreži: „Softverska umetnost svoju životnu snagu i alate crpi iz žive softverske kulture i donosi pristupe i strategije slične onima koji se koriste u svetu umetnosti. Softverska kultura živi na Internetu i često je predstavljena putem posebnih sajtova zvanih ‘softverska skladišta’. Umetnost je tradicionalno predstavljana na

popularne video igre *The Sims* kompanija *Maxsis* i *Electronic Arts*, koju Joler vidi kao čistu simulaciju savremenog potrošačkog društva. Dok u originalnoj igrici svog avatara „vodite“ kroz svakodnevni život uređujući njegovo okruženje, društvene odnose i aktivnosti, *MCTE* onemogućava zadovoljenje „potrošačkih“ potreba virtuelnog čoveka, postavljajući igrača/korisnika/gledaoca¹⁸ u situaciju da mora da posmatra frustracije i konačnu smrt avatara u ovoj situaciji.

Zajedno sa Kristijanom Lukićem 2002. godine, Joler osniva grupu *Eastwood: Real Time Strategy* u okviru koje kroz okvire video igara istražuju odnose informacione tehnologije i kulturalnih praksi. Najpoznatiji projekat ove grupe jeste preobražavanje strateške igre *Civilization*¹⁹. Prva verzija grupe *Eastwood, Civilization IV – Age of Empire*²⁰ nastaje 2004. godine kao deo *DEAF04* festivala (Dutch Electronic Art Festival) medijskog centra V2 iz Roterdama, gde umesto borbe različitih zemalja za razvoj kulture i opstanak civilizacije, *Eastwood* referišući na još jednu popularnu stratešku video igru *Age of Empires*²¹ iz 1997. godine, donosi borbu za imperijalnu prevlast (Michael Hardt, Antonio Negri), nematerijalnog rada, farmaceutske industrije, poslovne špijunaže, porno industrije, terorizma itd. u kojoj učestvuju IKT radnici širom sveta. Četiri godine kasnije izbacuju drugu verziju modifikacije – *Civilization V*, u kojoj su akteri ovog puta novomedijske korporacije koje se takmiče u svetu Web2.0 kao što su *Facebook* i *YouTube*, ali i sve značajniji igrači tržišta *online* video igara *World of Warcraft* i *Second Life*. Poslednja verzija modifikacije predstavljena je na festivalu novomedijske umetnosti u kulture u Berlinu početkom 2015. godine, gde ovog puta *Eastwood* kroz *Civilization VI – Age of Warcraft* donosi borbu obaveštajnih službi „koje se trude da naprave svetsku dominaciju nad Internetom i sajberprostorom“.²²

Modifikacija video igara, posebno sa ciljem kreativnog upliva u virtuelne „gejmerske“ zajednice na Svetskoj mreži od samog početka su bile u fokusu internet umetnika od projekata kakav je *Endless Respawn* Andreja Tišme, do delovanja u samom virtuelnom prostoru *online* igrica kao što su *Second Life*, *World of Warcraft* itd. Takođe, kako objašnjava

festivalima i izložbama. Softverska umetnost sa jedne strane uvodi softversku kulturu u svet umetnosti, ali sa druge strane proširuje umetnost izvan njenih institucija“, <http://runme.org/about.t2>, pristupljeno 12. 7. 2016.

¹⁸ Samo postojanje umetničke prakse u sajberprostoru značajno menja identitet publike ovakve umetnosti. Gledaoc neminovno poprima karakteristike *korisnika* tehnoloških sučelja i njegova uloga u komunikaciji sa delom bliža je *korisničkom* odnosu nego tradicionalnoj formi publike.

¹⁹ <http://www.civilization.com/en/home/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

²⁰ <http://www.kuda.org/eastwood/index.htm>, pristupljeno 12. 7. 2016.

²¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_%28video_game%29, pristupljeno 12. 7. 2016.

²² Omladinski radio, 2015, „Superheroj Vladan Joler“, Novi Sad, RTV, <http://oradio.rs/sr/podcast/superheroj-vladan-joler-162.html>, pristupljeno 12. 7. 2016.

Kristijen Pol (Christian Paul): „Igre predstavljaju bitan deo istorije digitalne umetnosti iz razloga što su od početka istraživale mnoge paradigme koje su danas česte u interaktivnoj umetnosti“ (Paul 2008: 197). Predstavljajući svoje radove na umetničkim festivalima širom sveta, kao i na izložbama u zemlji, praksa Vladana Jolera svakako pripada ovakvom umetničkom pravcu. Naime, Vladan Joler spada u jednu posebnu vrstu internet umetnika, čija delatnost ne dozvoljava jasno definisanje i određivanje okvira prakse, gde ostaje pitanje gde prestaje umetnost, a počinje građanski aktivizam. Zanimljiv projekat u tom smislu vezan je za delatnost *SHARE laboratorije*²³ kojom 2015. godine Vladan Joler i SHARE fondacija ulaze u polje istraživanja velikih podataka (big data) koncentrišući se na pitanja zaštite, skrivenih tokova podataka, ali i na prostor Srbije. Projekat *Nevidljive infrastrukture: Internet mapa Srbije*²⁴ prikazuje međusobnu povezanost i uticaj dobavljača internet usluga u Srbiji.

Osnivanjem Centra za intermedijisku i digitalnu umetnost 2013. godine, Muzej savremene umetnosti Vojvodine započinje rad na formiranju kolekcije novomedijske umetnosti. Kako navodi Sanja Kojić Mladenov, za sada je u okviru ovog procesa nabavljena adekvatna tehnička oprema, povezivanje sa ključnim akterima i institucijama novomedijske umetničke scene, kao i postepeno upoznavanje muzejske publike sa ovakvim praksama kroz izložbe, radionice i predavanja.²⁵ Kao najvidljivije strategije delovanja MSUV predstavlja *bio art, sound art, device art* (DIY i DIWO praksa), internet umetnost, VR umetnost, kao i „lumino-kinetička, interaktivna, haptička, robotska, kibernetička, hibridna umetnost[...] bez jasno postavljenih granica i međusobnih podela“.²⁶ Radovi predstavljeni u okviru projekta obuhvataju prvu generaciju internet umetnosti u Srbiji sa primerima kao što su *Apsolutna rasprodaja*²⁷ Asocijacije Apsolutno i *MCTE* Vladana Jolera i grupe *Eastwood*.

Projekat Muzeja savremene umetnosti Vojvodine u okviru kojeg su predstavljeni ovi radovi, zajedno sa Centrom za intermedijisku i digitalnu umetnost, po uzoru na razvijene novomedijske prakse teži razvoju laboratorije unutar svoje institucije „bez težnje za otkrivanjem velikih naučnih ideja i istina, na kojima insistiraju prave naučne laboratorije, već radi omogućavanja slobodnog umetničkog delovanja, eksperimentisanja i rekonstrukcije postojećih tradicionalnih umetničko-institucionalnih sistema“.²⁸ Iako muzeji savremene

²³ <http://labs.rs/sr/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

²⁴ <http://labs.rs/sr/nevidljive-infrastrukture-internet-mapa-srbije/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

²⁵ Mevorah, Vera, 2015, Intervju sa Sanjom Kojić Mladenov, direktorkom MSUV, Beograd, e-pošta.

²⁶ Ibid.

²⁷ <http://www.apsolutno.net/TheAbsoluteSale/index.html>, pristupljeno 11. 7. 2016.

²⁸ Kojić Mladenov, Sanja, 2015, „OpenLab_ WonderLab“, Muzej savremene umetnosti Vojvodine, Novi Sad, http://www.msuv.org/assets/media/2015_04_wonderlab/wonderlab_046_press/WonderLAB_Sanja_Kojic_Mladenov-esej.pdf, pristupljeno 12. 7. 2016.

²⁸ Ibid.

umetnosti posebno naginju diskursu *postmuzeja* i *nove muzeologije*²⁹, omogućavajući preispitivanje javnog prostora, autoriteta i izlagačke delatnosti, njihova uloga sakupljača i izlagača umetnosti nije promenjena. Kao što ćemo videti posebno je internet umetnost od svog nastanka predstavljala izazov sakupljačkoj i izlagačkoj delatnosti kulturnih ustanova i ostaje paradigmatičan primer efemernosti digitalnog objekta i izazova očuvanja digitalnog nasleđa.

Odlike i funkcije internet umetnosti

Ulaskom u sajberprostor, odnos umetnika prema institucijama umetnosti, kao i tradicionalni modeli prikazivanja dovedeni su u pitanje. Internet umetnost je oblik umetničke prakse koja koristi kao svoj medijum elemente internet tehnologije i Svetsku mrežu. Nastanak internet umetnosti vezujemo pre svega za praksu grupe umetnika koji su u drugoj polovini 90-ih godina XX veka eksperimentisali sa računarskom i veb estetikom i koji su delali pod okriljem imena *net.art*. U momentu kada praksa *net.arta* počinje da se širi, od kraja 90-ih godina do sredine prve decenije XXI veka, prestajemo da govorimo usko o grupi i praksi *net.art* umetnika, već šire o pojmu *internet umetnosti*.

Umetnički projekti na mreži samim tim što nastaju u okviru tehnoloških formi i društvenih konteksta Globalne mreže (Internet) predstavljaju posebno značajno polje istraživanja kako savremene umetnosti, kao i samog sajberprostora i digitalne kulture. Bilo da nastaje kao komunikaciona platforma za istraživanje uticaja Interneta na pitanja savremene umetnosti i društva, hakerski politički aktivizam, formalistička estetika samog medija ili karnivaleskna kritika istog, internet umetnost je u isto vreme sastavni deo Globalne mreže, kao i zaseban oblik savremene umetnosti sa svojim predstavnicima, izložbama, festivalima i estetikom zbog čega je posebno zanimljiv primer brisanja granica između „života“ i „umetnosti“.

²⁹ Od 70-ih godina XX veka javlja se koncept *nove muzeologije* koja se udaljava od bazičnih delatnosti prikupljanja, očuvanja i istraživanja materijalne građe muzeja i okreće se društvenim potrebama zajednice. Kako navodi Ejlín Huper-Grinhil (Eilean Hooper-Greenhill): „Jedna od glavnih karakteristika postmuzeja jeste prefinjenije razumevanje kompleksnih odnosa između kulture, komunikacije, učenja i identiteta koje se postavlja u službu novog pristupa muzejskoj publici; druga osnovna karakteristika jeste promovisanje egalitarnijeg i pravednijeg društva; i vezano za ove karakteristike jeste prihvatanje toga da kultura obavlja funkciju predstavljanja, reprodukcije i konstituisanja identiteta sopstva i ta to podrazumeva osećaj društvene i etičke odgovornosti“ (Hooper-Greenhill 2007: 1).

Internet za umetnike nije samo doneo novi medij izražavanja, već i alternativni prostor za komunikaciju, promociju i saradnju, izvan institucionalnih okvira. Kako piše Tišma:

Web.art umetnička dela su stvarana ekskluzivno za Internet, za njegov jezik i tehničke mogućnosti i ona se obraća isključivo korisnicima ove globalne računarske mreže. Dakle, ne samo da su ona stvarana jezikom mreža, već su najrazumljivije i najefektivnije u tom okruženju gde komuniciraju posredstvom mrežne distribucije i prezentacije, tj. putem računarskih monitora i zvučnika. Konfiguracija je ta u okviru kojih su dela u svojoj najprirodnijoj manifestaciji i u okviru kojih posreduju aktivni pristup gledaocima kroz recepciju (Tišma 1998)

Za Tišmu kao i za druge internet umetnike, ovaj komunikacioni medij bio je obećanje novog sveta sa neograničenim mogućnostima za „promenu svesti čovečanstva“.

Mejling liste oko kojih su se okupljali teoretičari i umetnici od druge polovine 90-ih godina XX veka, *Nettime*, *7-11*, *SPECTRE* bili su inovativni modeli promišljanja i stvaranja savremene umetnosti. Ove virtuelne zajednice omogućavale su okvir u kojem su se stremjenja i eksperimenti internet umetnika mogla manifestovati i razvijati, kao i mesto gde je zajednica pronalazila podršku za svoj rad. Teorijski okviri ove prakse nisu se postavljali na univerzitetima, već u samom sajberprostoru. Upravo su preko mejling lista umetnici i teoretičari osvajali prostore međunarodnih festivala novomedijske umetnosti i medijskih laboratorija širom sveta.

Internet umetnost podrazumevala je samim svojim umreženim postojanjem i često izraženo antikapitalističkim i antiglobalističkim narativima udaljavanje od tradicionalnog sveta umetnosti. I pored aktivnog promišljanja i kritike uloge institucija umetnosti u razvoju novog žarna, ovi sistemi su davali nužan prostor diseminacije ideja i projekata ovih umetnika, pa već od samih početaka net.art-a institucije i umetnici tražili su načine zajedničkog funkcionisanja. Ovakva saradnja se pokazala problematičnom. S obzirom da su galerije i muzeji bili nesprenni za paradigmatičke promene koje je internet umetnost donela po pitanju autorstva i tehnoloških izazova, u najvećem broju slučajeva jedino su medijski centri kao što su *Public Netbase*, *V2*, *Ljudmila*, *ZKM* itd. imali kapacitet za izlaganje ovakvih dela.

Eksperimentisanjem u sajberprostoru, suočeni sa nerazumevanjem od strane institucija, umetnici su sami kreirali izložbene prostore za svoju umetnosti. Takvi je primer

platforme inicirane od strane ruskog internet umetnika Alekseja Šulgina, *Form Art*³⁰ iz 1997. godine. U ovim projektima Šulgin koncept izlaganja internet umetnosti dovodi u blisku vezu sa njenim sučeljima i komunikacionim mogućnostima. *Form Art* je koncipiran kao prvo međunarodno takmičenje internet umetnika u stvaranju dela baziranih na tehničkim okvirima sajberprostora i računarskog sučelja (Form Art). Internet stranica koja predstavlja interaktivnu platformu raznolike internet umetnosti je sama umetničko delo naručeno od strane organizacije C3³¹ iz Budimpešte i predstavljeno na festivalu *Ars Electronica* 1997. godine.

Platforme kao što su *Rhizome*, *Turbulence.org* i *Ada' web* mnogo pre muzeja i galerija bili su prostori sa sakupljanje i izlaganje internet umetnosti. *Turbulence*³², projekat NRPA (New Radio and Performing Arts, Inc.) iz Njujorka od 1996. godina do danas prikupio je preko 230 dela internet umetnosti koje su izlagali na izložbama i festivalima širom sveta. *Ada' web*³³ nastala 1995. godine, bila je jedna od prvih internet platformi gde se moglo pristupiti delima generacije net.art umetnika, ali koja je sama predstavljala prostor za eksperimentisanje i stvaranje. Prestanak rada ove internet umetničke galerije 1998. godine zbog nedostatka finansijske podrške upravo reflektuje probleme sa kojima su se suočavali internet umetnici u svom odnosu prema tradicionalnom svetu umetnosti. Kako Stalabras objašnjava, dok je apropijacija fotografije i videa od strane institucija i tržišta umetnina bilo donekle uspešno, sajberprostor čini takvu apropijaciju u kontekstu internet umetnosti mnogo komplikovanijom (Stalabras 2003: 137).

Prva značajna izložba net.arta na prestižnom *documenta X* festivalu u Kaselu, Nemačkoj 1997. godine ujedno je bila i prvi direktni okršaj internet umetnika sa tradicionalnim institucijama umetnosti. Organizatori izložbe odlučili su se za model izlaganja ovakve prakse u kancelarijskom prostoru, bez povezivanja računara na Internet. Većinu izloženih projekata iz tog razloga nije bilo moguće sagledati u potpunosti. Takođe, pokušaj festivala da nakon završetka izložbe ukloni umetničke projekte za internet stranice prouzrokovala je negodovanje umetnika. Vuk Ćosić, smatrajući da institucije moraju da se pomire sa činjenicom da na Internetu ne treba da postoji vlasništvo nad informacijama, kao subverzivni gest kopira celu stranicu festivala i pravi novu stranicu, nazivajući projekat

³⁰ <http://easylife.org/form/competition/competition.html>, pristupljeno 12. 7. 2016.

³¹ <http://www.c3.hu/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

³² <http://turbulence.org/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

³³ <http://www.adaweb.com/project/>, pristupljeno 12. 7. 2016.

*Documenta Done*³⁴. Do danas, Ćosićev sajt ostaje jedini javni dokument i baza podataka ove izložbe (Greene 2004: 97).

Dve godine kasnije ZKM pravi izložbu istorijskog pregleda internet umetnosti – *net_condition*, gde se ponovo javlja problem sa načinom izlaganja ovih dela. Iako su predstavljeni projekti imali neophodnu dubinu, organizacija je smatrala da je ponovo neophodno odvojiti ogromno more podataka na mreži od „jedinstvenog“ umetničkog dela, te su izrađivani specijalni pretraživači, gde je bilo moguće na jednom računaru videti samo jedno delo. Inovacija ekrana sa sučeljem preko kojeg se moglo pristupiti svim projektima, *Net.art Browser* za internet umetnike i dalje je predstavljala neprirodni pokušaj kontrolisanja uticaja dela na korisnika/publiku.

Jedan od glavnih problema sa aproprijacijom internet umetnosti od strane institucija umetnika i teoretičara koji delaju u ovom polju predstavlja upravo izmeštanje dela od njihovog originalnog konteksta, tj. same Svetske mreže. Ovi pojedinci postavljali su pitanje da li je uopšte moguće predstaviti internet umetnost bez njenog direktnog odnosa sa korisnicima u sajberprostoru. Jedan od primera ozbiljnog shvatanja ovakve kritike jeste „izlaganje“ *The World's First Collaborative Sentence*³⁵ Daglase Dejvisa (Douglas Davis) od strane *Whitney Museum of American Art*. Ovaj projekat prisutan je na internet prezentaciji muzeja od 1995. godine, gde se institucija u momentu tehnološkog zastarevanja serverske i softverske podrške projekta odlučila na davanje novog života projektu stvarajući novu aktivnu verziju projekta 2005., kao i omogućavajući pristup originalnoj verziji u njenom prirodnom okruženju. S obzirom da doprinosima stvaranja verovatno najduže „rečenice“ na svetu u periodu od 20 godina možemo kao korisnici na mreži pristupiti samo u okviru granica sučelja (stranicu po stranicu), svakako da bi sasvim drugačije izgledalo predstavljanje ovog projekta u nekom ogromnom izložbenom prostoru.

Kustosi izlože *Predivni svet Irrational.org*-a koja je prikazivala delatnost grupe internet umetnika predstavljene u Muzeju savremene umetnosti Vojvodine, Inke Arns (Inke Arns) i Jakob Lilimoz (Jacob Lilimose), smatraju da je nada internet umetnika za dostizanje milionske globalne publike preko Interneta davno propala i da „[...]bi bilo šteta da ove inventivne projekte prepustimo netu“ (Arns 2008: 13). Njihov pristup izlaganja internet umetnosti bazira se na posredovanju univerzalnih doprinosa ovih umetnika na društvo izvan sajberprostora, ali i kontekstualizacije ovakvih projekata kao nezavisnih od Svetske mreže. Kako navode: „U tom smislu, izložba se ni ne tiče net.art-a. Mogli bismo otići i dalje i tvrditi

³⁴ http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frn_home.htm, pristupljeno 12. 7. 2016.

³⁵ <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>, pristupljeno 12. 7. 2016.

da *irational* sam po sebi nikad nije ni bilo net.art. Teme koje grupa obrađuje prevazilaze ograničenja njihovog medijuma“ (Ibid: 16). Ovakvi pristupi izlaženja iz sajberprostora kritikovani su od strane internet umetnika kao „getoizacija“ novomedijske umetnosti, gde umesto ponovnog promišljanja modela „bele kocke“ (white cube), internet umetnost, kao i drugi primeri digitalne umetnosti, bivaju skrajnuti u udaljene prostorije muzeja i galerija koje više liče na kancelarijske prostore nego na izložbeni prostor.

Upravo je kontekstualizacija i predstavljanje informacija o diskursima sajber kulture i tehničkim okvirima dela u momentu njegovog stvaranja (ali i razvoja) neophodna kontekstualna informacija za razumevanje internet umetnosti. Uskraćivanje kontekstualnih podataka generalno u procesima digitalizacije donosi značajnu opasnost za funkcionalnost tih podataka budućim generacijama, ali i za primenu takvih podataka danas (McCarthy 2010: 247). Stvaranje internet umetničkih projekata retko podrazumeva pojedinačnog autora, gde često ne samo da u projektu inicijalno učestvuje grupa pojedinaca, već i da se takve grupe vremenom menjaju. Kompleksni procesi međusobne komunikacije grupe i tehnički koraci stvaranja sučelja čine neodvojive delove samih projekata. U situaciji gde se institucije kulture i umetnosti u Srbiji još uvek bore sa digitalizacijom osnovnih metapodataka svoje građe, kao i sa preovlađujuće simplifikovanim odnosom u svetu prema funkciji takvih podataka, povlači pitanje koliko su institucije umetnosti spremne za izazov sakupljanja internet umetnosti?

Retke institucije koje se oduče na korak izgradnje ovakvih virtuelnih kolekcija, ne samo što dolaze u dilemu, gde, koliko i na koji način predstaviti i očuvati ovakvu građu, već se suočavaju sa tehničkim i finansijskim izazovom kontinuiranog održavanja ovih projekata. Mazvi Vezi (Mazwi Vezi) pominje primer rada Hita Bantinga iz 1996. godine *readme (Own, be owned or remain invisible)*³⁶ gde nam umetnik kroz svoju biografiju donosi hiperlinkovano okruženje u kojem svaka reč teksta vodi drugoj stranici na mreži (Vezi 2012: 21). Ne samo da bi još 1996. godine bio izazov obuhvatiti tehničku dubinu ovog projekta, već se stranica koja je i dalje aktivna vremenom menjala zajedno sa strukturom sajberprostora.

Kako objašnjava Stalabras, za održavanje i predstavljanje internet umetnosti nije potreban kustos, već programer (Stallabrass 2003: 131). On navodi primer upozorenja publici pri pristupu *online* kolekciji internet umetnosti SFMOMA u SAD-u (San Francisco Museum of Modern Art), gde pišu: „Zbog tehničke kompleksnosti i eksperimentalne prirode ovih sajtova, možete iskusiti poteškoće u njihovom posmatranju. Težili smo tome da se pobrinemo da je sav materijal dostupan ukoliko koristite navedene ekstenzije i tehnička uputstva za sve

³⁶ http://www.irational.org/_readme.html, pristupljeno 12. 7. 2016.

projekte, ali određene slike ili zvukovi se neće pojavljivati u svim situacijama. Dodatno, imajte na umu da su u pitanju kopije internet stranica koje nisu povezane sa Svetskom mrežom. Iz tog razloga linkovi i pretrage neće biti aktivni“ (citirano u: Stallabrass 2003: 136). Rešavanje izazova tehnološkog zastarevanja, održavanja projekata internet umetnosti aktivnim i lakoće pristupa takvim delima, predstavlja značajan problem institucija koje često nisu dovoljno dobro opremljene da se sa njima suoče. Danas u Srbiji, ne samo za institucije, već i za projekte u kulturi generalno, IKT kadar nije nešto što je lako dostupno. Ovi stručnjaci u najvećoj meri čak i ako odluče da sarađuju na projektima u oblasti umetnosti i kulture, vrlo brzo odlaze na bolje plaćene pozicije.

Sanja Kojić Mladenov objašnjava da je pored mnogih tehnoloških izazova, u sakupljanju digitalne umetničke građe muzej morao da promeni i svoju politiku otkupa: „[...]kupovina autorskih prava na prikazivanje i korišćenje digitalnih radova, a ne samo otkup jedinstvenih materijalnih radova“.³⁷ Ona ovakve otkupe naziva „simboličnim“, jer kako kaže: „[...]umetnički Web rad tako može postati deo naše kolekcije, iako je istovremeno dostupan svima na internetu. Ovakvim činom se na određeni način gubi elitistička struktura institucije i zamenjuje egalitarnom.“³⁸ Iako je opšte razumevanje danas da je malo verovatno da će na tržištu savremene umetnosti ovakva dela ikada biti likvidna, prakse muzeja, galerija i internet platformi postavljaju monetarnu osnovu digitalnih umetničkih praksi sa otvorenim pitanjem u kom pravcu će se razvijati. Ova značajna baza sveta savremene umetnosti takođe je tradicionalno bila predmet kritike od strane internet umetnika. Internet umetnost se više od drugih oblika digitalne umetnosti nalazi u samom središtu užarenog sukoba između *copyright* i *copyleft*³⁹ ideologija.

Takođe, potencijalna publika internet umetnosti mora imati određen stepen tehnološke pismenosti, gde iako danas govorimo o daleko većem broju ljudi nego što je to bio slučaj krajem 90-ih godina prošlog veka, u pitanju je i dalje mali broj dovoljno upoznat sa diskursima digitalne kulture. Iz tog razloga, institucije moraju da ulože u razvoj edukativnih programa, a ne samo pružanju neophodan kontekst dela. Sa sporim razvojem regulativa, kao i sprovođenja zakona o zaštiti podataka u Srbiji, kao i nedostatka institucionalnog okvira za promišljanje procesa digitalizacije u kulturi, MSUV se nalazi u nezavidnoj poziciji u stvaranju i očuvanju svoje kolekcije digitalne umetnosti.

³⁷ Mevorah, Vera, 2015, „Intervju sa Sanjom Kojić Mladenov, direktorkom MSUV“, Beograd, e-pošta.

³⁸ Ibid.

³⁹ *Copyleft* označava kulturu deljenja podataka zasnovanoj na principima otvorenog i slobodnog koda (open and free source) koje zagovaraju ideju slobodnog ili besplatnog prisutupa znanju i tehnologiji u svetu. Najveći izazovi sajber kulture danas upravo su vezane za regulisanje i kontrolisanje mnoštva praksi nelegalnog deljenja sardžaja (P2P) putem mreže.

Zaključak

Za veliki deo prve generacije internet umetnika, način aproprijacije prakse od strane institucija početkom XXI veka bio je pokazatelj postepenog odumiranja pokreta i za mnoge umetnike završetak delovanja u sajberprostoru. Kako prenosi Stalabras: „Na otvaranju *net_condition* izložbe, Vuk Ćosić je otišao toliko daleko da je postavio cveće ispod *Browser* instalacije“ (Stallabrass 2003: 126). Internet umetnost od samog svog nastaka sredinom 90-ih godina XX veka pruža neophodan kritički prostor za promišljanje digitalne kulture i eksperimentisanja sa odlikama i sučeljima umreženog društva (Manuel Castells). U tom smislu, za razvoj i razumevanje ovih diskursa u našem društvu, od posebnog je značaja mapiranje i analiza internet umetničke delatnosti na teritoriji Republike Srbije što činimo u ovom radu. Iako je praksa internet umetnosti bila izuzetno kritička i subverzivna prema dominantnim diskursima sveta umetnosti, Stalabras smatra da je upravo neverovatno brz razvoj internet tehnologije konačno primorao institucije umetnosti da ovakvu praksu shvate ozbiljno (Ibid, 117). Mnoge institucije među kojima je i MSUV ovakve umetničke projekte pre svega vide kao dobar način za ulivanje novog života svojim praksama i neophodno praćenje tokova informacionog društva.

Dvadeset godina od prvih umetničkih upliva u sajberprostor, institucije savremene umetnosti postepeno usvajaju inovativne prakse umetničkih kolektiva na Internetu, bilo po pitanju promišljanja značaja novih komunikacionih tehnologija ili sopstvene uloge u društvu, ali ostaje otvoreno pitanje na koji način ovakve aproprijacije transformišu diskurse internet umetnosti, ali i u kojoj meri institucije usvajaju i promišljaju inovativne modele saradnje, izlaganja, interakcije i promišljanja umetnosti u doba Interneta.

Literatura

- Arns, Inke, 2008, “Najbolje od *Irrational* ili umetnost kretanja kroz vreme” u Muzej Savremene umetnosti Vojvodine, *Predivni svet Irrational.org-a: Tehnike, alati i dešavanja 1996-2006*, Novi Sad, str. 13-21.
- Vezi, Mazwi, 2012, *Challenges Facing Artists & Institutions When Collecting Internet Art*, Saarbrücken, Germany, Lambert Academic Publishing.
- Greene, Rachel, 2004, *Internet Art*, London, Thames & Hudson.
- Jenkić, Oleg, 2009, *Opšta teorija medija zasnovana na funkciji interfejsa u interaktivnoj komunikaciji*, doktorska disertacija, Beograd, Univerzitet umetnosti u Beogradu.

- Kojić Mladenov, Sanja, 2015, „OpenLab_ WonderLab“, Muzej savremene umetnosti Vojvodine, Novi Sad, http://www.msuv.org/assets/media/2015_04_wonderlab/wonderlab_046_press/WonderLAB_Sanja_Kojic_Mladenov-esej.pdf, pristupljeno 12. 7. 2016.
- Lukić, Kristijan, 2010, “The Media Practice Collection of the Museum of Contemporary Art Vojvodina”, <http://www.kuda.org/en/kristian-lukic-media-practice-collection-mocav>, pristupljeno 12. 7. 2016.
- McCarthy, Gavan, 2010, „Finding a Future for Digital Cultural Heritage Resources Using Contextual Information Frameworks“ u (Cameron, Fiona, Kenderdine, Sarah) *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, str. 245-261.
- Mevorah, Vera, 2015, „Intervju sa Sanjom Kojić Mladenov, direktorkom MSUV“, Beograd, e-pošta.
- Omladinski radio, 2015, „Superheroj Vladan Joler“, podkast, Novi Sad, RTV, <http://oradio.rs/sr/podcast/superheroj-vladan-joler-162.html>, pristupljeno 12. 7. 2016.
- Paul, Christiane, 2008, *Digital Art*, London, Thames & Hudson.
- Stallabrass, Julian, 2003, *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*, London, Tate Publishing.
- Tišma, Andrej, 1998, „Web.Art’s Nature“, <http://atisma.com/>, pristupljeno 12. 7. 2016.
- Hooper-Greenhill, Eilean, 2007, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*, London, New York, Routledge.

Vera Mevorah, University of Arts Belgrade

INTERNET ART IN INSTITUTIONAL FRAMEWORK: Future and Challenges of Digital Art in Serbia

Summary

In the Twentieth century digital technology brought about one of the most profound transformations of the world of Art. With production of purely digital art forms and means of representation we are forced to take even further thoughts and prognoses of Walter Benjamin, as well as Guy Debord and Jean Baudrillard. Especially interesting art practice in this sense emerged with creation and popularization of Internet and World Wide Web in the middle of the 90’s called Internet Art, which until this day remains a present and rich art form in Serbia. Because of its unique position both in and out of cyberspace and its culture this art form has always been a challenge for art institutions. Its practice opened very significant questions about models of representation and function of art in contemporary digital societies. By presenting a case study of Museum of Contemporary Art of Vojvodina we illuminate the challenges that digital art and culture bring or art institutions worldwide, as well as question present and future of such practices in Serbia.

Key words

Internet, Internet Art, Museums, Digital, Serbia, Museum of Contemporary Art of Vojvodina