

**(R)EVOLUCIJA IZLAGAČKIH MODELA**  
Dajan Špirić i Mladen Bundalo

Dajan Špirić i Mladen Bundalo  
(R)EVOLUCIJA IZLAGAČKIH MODELA

Izdavač:  
GRAFID d.o.o. Banja Luka

Za izdavača:  
Branislav Ivanković

Recenzenti:  
Miodrag Manojlović  
Jiří Ptáček

Lektor i korektor:  
Iva Đukić

Prevod sa češkog jezika:  
Miru Vuletova Ondruchová  
Marcela Zárubová

Grafička obrada i prelom:  
Dragan Inđić

Ilustracija na koricama:  
„Moj desktop”, Mladen Bundalo  
„Pat a Mat”, Dajan Špirić

Štampa:  
GRAFID d.o.o. Banja Luka

Za štampariju:  
Branislav Ivanković

Tiraž:  
1000

Prvo izdanje

Pokrovitelji publikacije:



Ministarstvo prosvjete i kulture RS



Dajan Špirić, Mladen Bundalo

# **(R)Evolucija izlagačkih modela**

GRAFID d.o.o. Banja Luka  
2012



# Sadržaj

**Predgovor** [7]

**(R)Evolucija izlagačkih modela** [11]

Kratak uvod [12]

1. Kratka priča o umjetniku Nuli i kustosu Jedinici [15]
  2. Ontologija virtuelnog društvenog ugovora [26]
  3. Dekonstrukcija umjetničkih paradigmi u drugoj polovini XX vijeka [51]
  4. Kiber-prostor kao alterego ili superego stvarnosti [69]
  5. Realni umjetnik i virtuelna umjetnost [79]
  6. Sajber galerija Art Cepelin (*Art Zeppelin*) [92]
- Kratak zaključak [101]

**Spisak korištene literature** [103]

**Ilustrovani dodatak** [111]

**Recenzije** [117]



# Predgovor

„(R)Evolucija izlagačkih modela” formalno predstavlja teorijski dio magistarskog rada koji smo realizovali u okviru studija Akademije likovnih umjetnosti u Brnu tokom 2010. godine. Navedeni rad takođe predstavlja i zapažanja dvojice studenata likovne akademije koja dio svog magistarskog programa formira kao teorijsko-kritičko istraživanje. Ovakav vid magistarskog rada predstavlja izazov za studente koji pretenduju na poziciju umjetnika; a ne na pozicije teoretičara umjetnosti, istoričara umjetnosti, kustosa ili umjetničkog kritičara – za koje se podrazumijeva da su upoznati sa modelima analitičkog, kritičkog diskursa, njegovim vokabularom, te njegovim istorijskim paradigmama, sistemima naracije i argumentacije. Za većinu studenata likovnih akademija iskorak u pisanje predstavlja pitanje integriteta i identiteta umjetnika, te svojevrstan napad na njegov stvaralački status, izmještanjem u komentatorski, interpretacijski status. Iz tih razloga, Likovna akademija u Brnu nudi studentima program sistematskog upoznavanja sa kritičkim, esejističkim pisanjem na određenu temu, od načina formatiranja teksta do njegove pripovjedačke strukture. Na kraju, studentima je otvorena i mogućnost da reaguju na „teorijski izazov” na način za koji oni misle da im je blizak.

U konkretnom slučaju ovoga teksta, prije nego što se bilo ko upusti u njegovo iščitavanje, mislimo da je dobro znati kakvu

poziciju autori zastupaju prema gore navedenim „problemima”.

U slučaju da sada pred sobom imamo izazov pisanja magistarske rasprave, to bi izgledalo znatno drugačije, iz prostog razloga što se i naš pogled na esejističko pisanje značajno promijenio. Mi već dijelimo određenu vremensku distancu od trenutka pisanja ovog rada (dvije godine), koja nam omogućava da sam angažman na njemu tumačimo objektivnije. Ispred nas stoji jedno rješenje koje ne možemo nazvati rješenjem mladih umjetnika koji nastoje da određenu tematiku kritički argumentuju, ali ni kritičkom refleksijom dva autora koja su se zadesila na studijama likovnih umjetnosti. Ovo rješenje, u svakom slučaju, predstavlja rezultate eksperimenta koji autori postavljaju negdje u pojasu ambivalentnosti tradicionalnih taksonomija umjetnosti i teorije. Možda je pravilnije reći da ovo rješenje odbacuje tradicionalnu kategorizaciju kulturnih radnika, ili obavezu studenata pred koje se postavlja model kategorija, ili djelovanje kroz kategorije. Ovaj rad možemo posmatrati kao umjetnički obrađen uzevši u obzir višeautorski, narativni i stilistički eksperiment, koji u mnogim dijelovima odbacuje analitički prikaz i rizikuje objektivnost, od sajber-romantičarstva do gubljenosti hiperteksta. Međutim, ovaj tekst također možemo posmatrati i kao analitički pokušaj dva studenta umjetnosti, koji se bave selektovanim situacijama i interpretacijama koje direktno oblikuju kogniciju digitalno generisanog prostora, njegovog rječnika, utiska, prihvaćenosti, upotrebnih dometa i pozicije u predhodno izgrađenom sistemu umjetnosti.

Formulisanje razgovora o umjetnosti unutar digitalno generisanog prostora, u okviru ovog rada, bazirano je na iskustvu autora sa takvim prostorom, ali i susretom sa zapažanjima starijih generacija koja se naslanjaju na problem novih medija i softverskih studija. Smatramo da je to formulisanje često bilo jako nespretno, kao u drugom poglavlju, kada se bavi



statusom „digitalnog iskustva” u okviru popularne dihotomije: realno – virtualno. Možda se takav površinski ulazak u određen praktično-filozofski problem mogao izbjeći, ali on se pojavljuje kao određen pojmovni opip koji se uvodi u, ionako čudan, mentalni kolaž, tako da je od početka jasno da tekst u cijelini ne prati linearno, akademsko razrađivanje problema. Moglo bi se reći da se radi o određenom diskontinuitetu samog susreta sa diskursom digitalnog prostora.

Jednostavnije rečeno, ovdje se radi o zapažanjima generacije rođene osamdesetih; koju je svjetska mreža (eng. World Wide Web) na neki način kodirala, te intelektualno formulisala; a koja je, konkretno u ovom tekstu, u poziciji da komentariše informacijsku i komunikacijsku matricu po kojoj je profilisana.

U svakom slučaju, postavlja se pitanje čemu ulazak u konkretan gest publikacije ovog rada, te njegove besplatne distribucije? Činjenica je da se vrlo mali broj autora na području BiH bavi internetom kao sveprisutnim medijem, te njegovim odnosom sa onim što podrazumijevamo pod „generalnim umjetničkim sistemom”. Sistem umjetnosti i njene prakse je sve teže zamisliti kao nezavisne od globalne informatičke mreže interneta. Te prakse na različite načine pristupaju internetu. Neke od njih, koje se više baziraju na tradicionalnim umjetničkim medijima, koriste internet kao sistem „navođenja” ka umjetničkim radovima koji se sagledavaju u fizičkom prostoru, te promociju tradicionalne umjetničke prakse. S druge strane, postoje umjetnici koji internetu ne pristupaju kao mediju koji promovise umjetnosti kreirane nezavisno od interneta, već kao kreativnom mediju sa posebnim radnim karakteristikama. Istorija ovakvih praksi je malo poznata i gotovo i nije obrađivana na području BiH, iako se umjetnici služe internetom kao kreativnim medijem preko dvadeset godina. Na akademijama umjetnosti ne postoje programi koji studente uvode u analizu interneta, ne

samo kao komunikacijskog i informacijskog medija već i kao umjetničkog medija. Kako je internet postao dio svakodnevice kulturnih radnika i građana BiH, postoji potreba da se njegovi korisnici informišu o umjetničkoj istoriji tog medija, kao i da se prodiskutuje njegova aktuelna pozicija u lokalnom kontekstu. S druge strane, postoji potreba da se proširi korpus literature koja obrađuje aktuelne umjetničke tendencije u okviru interneta, te da ih analizira sa pozicije lokalnog kulturnog radnika i njegovog socijalnog konteksta. Ovaj tekst je skroman doprinos tome.

# **(R)Evolucija izlagačkih modela**

# Kratak uvod

„Razlika u njihovim karakterima stvorila je dvotaktnu mašinu: Naš ritam je uvijek bio različit. Feliks je žalio da nisam odgovarao na njegova pisma, ali ja nisam bio u stanju da momentalno odgovorim; trebalo mi je mjesec ili dva, za koje vrijeme je Feliks već napredovao dalje.”

„Četveroručno. Rad Žila Deleza i Feliksa Guattarija preostaje enigma, čak i danas. Ko je bio autor? Samo jedan ili obojica? Kako su dva, tako različita čovjeka, sa tako različitim senzibilitetom i stilom, slijedili svoje intelektualne obrasce radeći zajedno više od dvadeset godina (1969–1991)?”

Fransoa Dos (Francois Dosse)<sup>1</sup>

Nezahvalno je i više nego pretenciozno referisati višeautorski pristup pisanja ovog rada sa tandemom Delez-Gatari (Gilles Deleuze, Félix Guattari), ali je korektno pozvati se na metodološke izazove koje su pred sebe postavili dok su pokušavali da sinhronizuju razmjenu teksta. Riječ je o opštim rizicima višeautorskog pristupa kojih smo se prihvatili i sa kojima smo se upoznali realizujući ovaj rad.

---

<sup>1</sup> DOSSE, Francois, *Gilles Deleuze and Félix Guattari: Intersecting Lives*. <http://cup.columbia.edu/book/978-0-231-14560-2/gilles-deleuze-and-felix-guattari/excerpt> (pogledano 26. 12. 2010)

Radeći zajedno i na praktičnom dijelu magistarskog rada i dijeleći studentsku sobu, iskusili smo određenu „zajedničku svijest” koja se nameće kao treći kognitivni entitet, čiji stavovi su ovdje najviše i zastupljeni. Dilema – ko je vlasnik misli?, u slučaju ovog magistarskog eksperimenta, je više nego dobrodošla, kao što se nametnula i dilema – da li je virtuelni prostor nezavisan od fizičkog prostora, ili je samo viši stepen manipulacije reprezentacijom fizičkog prostora? Da li virtuelni prostor poznaje drugačiju metodologiju produkcije, prepoznavanja, izdvajanja i konzumiranja e-umjetnosti<sup>2</sup>, ili je procedura analogna istorijski nagomilanom i hiperstrukturiranom odnosu izvođač – organizator – publika<sup>3</sup>? Dilema je kako pristupiti pisanju ovakvog teksta iz pozicije mladog studenta akademije likovnih umjetnosti i kako sažeti enorman teorijski prostor koji prethodi i koji, u suštini, oblikuje razgovor o umjetnosti digitalnog prostora? Dilema je i na koji način pristupiti pisanju o umjetnosti digitalnog prostora, koji ne predstavlja samo tehnološki, poetski, filozofski, matematički ili umjetnički problem, već sve to zajedno. Koji vokabular je razumljiv, koja narativna metoda je legitimna?

U svakom slučaju, cilj ovog rada nije produkcija novih izlagačkih modela i deskripcija njihovih radnih identiteta, već sakupljanje najrazličitijih parergona<sup>4</sup> koji učestvuju, ili potencijalno učestvuju, u složenom odnosu koji gradimo prema digitalno reprodukovanoj slici, tekstu, videu ili zvuku. Ti parergoni, ali i primarne strukture „virtuelnog”, biće razmotreni kroz različite narativne strategije, u zavisnosti od karaktera i dostupnosti njihovog sadržaja. Negdje čak i poetizovane<sup>5</sup>, kao što je Vilijam Gibson (William Gibson) romantizovao

---

2 *E-art* (eng. electronic art) – digitalno produkovana umjetnost.

3 Unutar trodimenzionog fizičkog prostora.

4 Sporedno djelo, dodatak (grč. *parergon*); podređeno, zavisno ili dodano glavnom subjektu. <http://dictionary.reference.com/browse/parergon> (pogledano 27. 12. 2010)

5 Kratka priča o umjetniku Nuli i kustosu Jedinici.

sajber društvo (eng. *cyber society*) svog *Neuromensera* (*Neuromancer*), upravo zbog različitih distanci<sup>6</sup> koje je imao prema kompjuterima sa početka osamdesetih godina XX vijeka<sup>7</sup>.

Ideja je predstaviti misli i zapažanja koja se tiču nekih zakonitosti digitalnog prostora kroz diferencijalne narativne metode, kako bi sam razgovor obuhvatio šire polje digitalne kulture i njene različite stilske senzibilitete i reprezentacije. Pretpostavka je da sajber-proza i teorije novih medija predstavljaju „dvije strane istog novčića”. Naš napor ovdje je prolazak ivicom tog „novčića”, koji ipak ima svoju širinu. Oblik tog „novčića” u ovom slučaju je daleko od geometrijskog, pa čak i „industrijskog” kruga, on je značajno deformisan našim: individualnim, generacijskim, obrazovnim, političkim, socijalnim i emotivnim pozicijama, njihovim (ne)iskustvima i (ne)znanjima.

---

<sup>6</sup> Koje i mi imamo, samo u drugom formatu, kada pokušavamo sagledati sve složenosti današnjih globalnih mrežnih sistema.

<sup>7</sup> Youtube.com: Biochips1, 2008. <http://www.youtube.com/watch?v=RZeY7M7R3sQ>, (pogledano 27.12. 2010)

# 1. Kratka priča o umjetniku Nuli i kustosu Jedinici

## Suveren

Magistrala je opet zakrčena. Sve je stalo. Dobili smo naredbu za novo odredište, treću u posljednjih nekoliko minuta. Svi smo se pitali zašto je Suveren<sup>8</sup> toliko zaokupljen nama. Neki su se bojali i glasno uzvikivali da nam se bliži kraj. Red koji predvodim je najduži u ovom sektoru i primjećujem da nas drugi manji redovi oko nas smatraju krivima za ponovni zastoj u protoku. Pogledala sam iza sebe – moja prva sestra je bila udaljena tri Jedinice od mene. Jedinice su uvijek tako visoke i arogantne, ali prećutno se znalo da smo svi bitni za smisao koji ovaj red nosi. Jedinice same ništa ne znače. Uzbuđenje se širilo sektorom. Podigla sam pogled prema ogromnim panelima sa naredbama. Pisalo je „refresh”<sup>9</sup>. Možda su ovo ipak moji posljednji trenuci? Prisjećam se prizora kada su beskrajni redovi, koji su bili najstroženiji i najak-

---

<sup>8</sup> Suveren – tip totalitarnog vođe kakvog ga opisuje Tomas Hobs (Thomas Hobbes) u svom *Levijatanu*, iako u slučaju ovog eseja samo značenje „suverena” je prošireno na duhovno–svjetovni kontekst, te reprezentuje umjetnika za kompjuterom koji je, iz perspektive binarnog koda, apstraktan.

<sup>9</sup> Rifeš (eng. refresh) – računarska naredba za ponovni prikaz posljednjeg sadržaja na monitoru.

ktivniji u svom sektoru, poslije rifreša nestajali u stotinki bez ikakvog traga. Priča se da Suveren ima potpunu moć da nas ugasi u bilo kom trenutku. Njegov sud je konačan i neupitan. Mnogi su uznemireni zbog toga, osjeća se volja za ustan-  
kom i preuzimanjem *Control panela*, ali strah od neuspjeha je prevelik i za sada se ta ideja odbacuje. Takođe, postavlja se pitanje da li će nam uopšte biti bolje ako plan i uspije? Mnogi beznačajni redovi će pomisliti kako je dobro biti Suve-  
ren. Već slutim kaos i bezvlašće koje bi nam potom usli-  
jedilo. Mislim da Suveren zna šta radi sa nama.

Ponovo smo u protoku. Odvojili smo se sa magistrale i već naziremo folder sa natpisom: „Za konkurs”. Moj red je prošao standardnu kontrolu na ulazu. Pogledali smo udesno gdje nas obično dočekuje nova naredba o poziciji koju zau-  
zimamo u folderu. Na trenutak sve je utihnulo. Folderi su mjesta beskonačne preglednosti i, za razliku od jednoličnog, stresnog protoka kroz magistrale, pružaju priliku da se misli opuste, a napetost, bar na trenutak, popusti. Iako mi nikada nije jasno zašto pored tolikog prostora zauzimamo poziciju u uglu? Zašto Suveren ne raspusti naš red i ne pruži nam priliku da slobodno letimo ovim beskrajem? Često mislim o Suverenu. Mnogo se govori o njemu, ali, koliko vidim, pouz-  
dano niko ne zna o čemu ili o kome se zapravo radi. Sigurno je jedino to da je njegova moć dominantna i sveprisutna. U magistrali smo sretali redove izuzetne mudrosti koji su neprekidno ponavljali da su Jedinice i Nule različite sup-  
stance, da Nule ne mogu da utiču na kretanje Jedinica<sup>10</sup> i da postoji samo prividna povezanost između ove dvije vrijed-  
nosti. Poznavali smo i one koji priznaju samo postojanje Su-

---

<sup>10</sup> Aluzija na Dekartovo (Descartes) učenje o tri nezavisne supstance: duh, materija i Bog. Dekartov materijalizam. RUSSELL, Bertrand, *Istorija zapadne filozofije*, Beograd: Narodna knjiga Alfa, 1998. s. 51



verena smatrajući da smo svi mi samo njegovi atributi<sup>11</sup>. Postoje i oni koji su uvjereni da smo svi mi različite supstance<sup>12</sup>, ali da je sve unaprijed determinisano, te volja ne može biti ništa više do želja. Ne znam šta bi mogla biti istina. razilaze zbog različitih rječnika sa kojima komuniciraju...

U maštarenju me prekide jedan novi red koji je upravo pristigao u naš folder. Vidjelo se da su začuđeni našom veličinom, ali se nisu ustručavali da nam se obrate:Možda su sva tri vjerovanja istinita, samo se interpretacijski

– Govori se da ćemo se i mi van ove *digitalne provincije*<sup>13</sup> upustiti u beskrajno upoznavanje drugih redova i gotovo stanje konstantnog protoka.

Ovom smjelom izjavom opet se generisala sumnja i izazivao strah među redovima u našem novom folderu, jednom od pet novih koji su nastali u trenu.

Nebo se otvorilo, mlazovi svjetlosti su nas iščitavali.

– Suveren je tu, gleda na nas – bojažljivo se došaptavalo po redovima.

Poletjela sam, tijelo mi se naelektrisalo kao da sam oduvijek znala šta treba da radim. Nagon da se prva pokažem Suverenu je preovladao dok mi je tijelo prožimala neka nova svjetlost. Za mnom su krenuli i ostali. Osjećali smo se kao jedno biće. Tada sam u potpunosti razumjela šta znači biti dio fajla. Pojedini redovi su ispuštali zvukove, neki su sijali bojom. Sve je odjednom imalo smisla. Pali smo u folder. Osjećala sam beskonačnu euforiju. Svi su klicali Suverenu. Sve sumnje formirane o njemu su raspršene i našim fajlom je zavladao emocionalni i intelektualni konsenzus. Saznanje

---

11 Aluzija na Spinozino učenje o postojanju samo jedne supstance, Boga. RUSSELL, Bertrand, 1998. op. cit., s. 522.

12 Lajbnicova (njem. Leibniz) teorija „monada” (beskrajne familije duša), pluralitet supstance, odbacivanje protežnosti kao atributa supstance. RUSSELL, Bertrand. 1998. op. cit., s. 528.

13 U odnosu na kompjutere-servere na svjetskoj mreži, svaki sistem svakog kućnog računara predstavlja „digitalnu provinciju”.

da si funkcionalna jedinka unutar funkcionalnog sistema je izvanredna vrijednost. „Intelektualna ljubav” prema Suverenu<sup>14</sup> je dobila smisao. Potpuno je empirijski zadovoljena. Nismo imali vremena za utiske. Poletjeli smo opet. Napon je sada bio drugačiji. Letjeli smo više, toliko više da se nervoza nekontrolisano širila našim redom. S kraja je stigla poruka da nismo sami. Sa nama lete i fajlovi koji su pristigli u posljednji folder nakon nas.

Stali smo. Nikada nisam vidjela ovakav prilaz folderu. Konstrukcija prilaza je bila potpuno nepoznata. Sve se činilo još prostranijim. Nebo je svijetlilo drugom bojom. Oko nas, ogromni redovi jedinica i nula čekali su da prođu kroz jedan od devedeset i dva paralelno postavljena terminala. Svaki terminal je opremljen binarnim skenerima, tako da ne postoji mogućnost da se neka Jedinica ili Nula prikrade unutra bez znanja sistema. Imali smo pogled na jedan od terminala. Brisanje. Gotovo da je svaki četvrti red nestajao ili se vraćao nazad. Okrenula sam se prema svojim. Svi su me sa nepovjerenjem gledali. Bila sam prva i to mi nije davalo za pravo da osjećam strah. Začulo se: „Popular-fetišizam mikronarativa”, oznaka AVI. Naš red je prozvan i prišli smo naznačenom terminalu. Bila sam u dometu skenera. Svaki vitron<sup>15</sup> moga tijela se otvorio. Osjetila sam se golom i pomislila zašto je potrebno sve ovo? Nametala mi se važnost onoga što slijedi, njegove posebnosti, što mi se nije svidjelo. Prošla sam i hitro pogledala iza. Čitav red je bezbolno prošao skeniranje. Ispred nas se pojavilo prostranstvo fajlova, neprihvatljiva buka, anarhija na koju nisam navikla. Zaštitnički sam se postavila ispred svog reda. Pomislila sam na Suverena. Da li je to *Recycle Bin*? Nisam imala hrabrosti da sumnju podijelim sa redom. Opet, Suveren nije bez ra-

---

<sup>14</sup> Lajbnicov pojam „intelektualne ljubavi prema Bogu”.

<sup>15</sup> Virtuelni elektron.

zloga postavio onako striktnu kontrolu za ulazak u bilo šta. Jesmo li ispunili očekivanja Suverena? Možda smo bili suviše prepušteni afektivnosti koja nas je obuzela dodirom njegove „ruke“<sup>16</sup>? Da, možda nas je preuzeo zli Suveren koji manipuliše otpadom od našeg dobrog Suverena. Svejedno, u nešto ne mogu sumnjati, a to je da me nijedan Suveren, ma kako loš bio, ne bi mogao obmanuti da ne postojim. Možda smo svi izbrisani, možda je sve ovo iluzija? Ali, dok mislim da je sve ovo lažno, ja ipak moram biti nešto – mislim, dakle postojim<sup>17</sup>.

## Nova zemlja

Izdata je naredba za slaganje. Zauzeli smo mjesta onim redom kako smo dolazili u ovu nama nepoznatu zemlju. Osluškivali smo fajlove. O čemu govore? Moguće je da znaju nešto više od nas. Potpuno bezuspješno, pričali su jezicima koje nikada nismo čuli. Nismo bili predodređeni da ih razumijemo. Jedno je bilo sigurno, svi su bili vrlo veliki. Prvi put otkada smo *renderovani*<sup>18</sup>, ne osjećamo se neugodno zbog svoje nezgrapnosti. Redovi su se prostirali u nedogled, naredbe na panelima su se smjenjivale. Neko se jako trudio da posloži ovo prostranstvo fajlova. Da li je to isti Suveren? Sve više mi se činilo da nije, a pomisao da smo negdje tako

---

<sup>16</sup> Ruka – mlazovi svjetlosti kojom Suveren diže odabrane datoteke u nešto što se naziva „interfejs“, u kome se uspostavlja neposredan odnos između Suverena i njegovih datoteka. Datoteke su u ovoj situaciji podložne beskrajnim stanjima afektivnosti koja mogu da ih potpuno promijene.

<sup>17</sup> Aluzija na Dekartov filozofski iskaz: „*Cogito, ergo sum*“ (Mislim, dakle jesam). Ovo stajalište pretpostavlja sumnju u sve (*kartezijanska sumnja*), osim u subjekt koji misli, odnosno sumnja.

<sup>18</sup> Renderovanje – proces konvertovanja definicije izvještaja i podataka izvještaja u određeni izlazni format, u slučaju ripovjetke to je AVI, video format.

daleko, gdje nas od hiljade redova niko ne poznaje, mi se poigravala sa kontrolom ludila. Pokušala sam da maštaram, ali bilo je bezuspješno. Tijelo mi je odbacivalo pokušaj ponižanja u neko dublje značenje Jedinice i Nule, što obično radim. Sve mi se to činilo tako trivijalno naspram egzistencijalne krize koja se nikada nije jasnije nametala našem redu. Nisam ništa više do komada jedne Nule koja se plaši nove naredbe. Očekivali smo da haos u jednom momentu utihne; to se nije desilo, pa smo počeli bivati umorni od novih impresija. Misli mi je počeo obuzimati nekakav čudan umor koji me nije činio pospanom, već tupom, kognitivno nesposobnom. Nismo smjeli prestati da motrimo na panele sa naredbama. Prošli smo dva *refresha*, ništa konkretno sa našim fajlom. Primjetili smo kako se najudaljeniji redovi, nama pogledom dostupni, dižu prema svjetlosti koja ih obuzima. Sve bliži redovi su nam polijetali, svjetlost je išla prema nama. Nisam znala šta da mislim. Sjećanje na prvo iskustvo sa Suverenom me je ohrabrivalo; ali ovaj put svjetlost je bila intenzivnija, bila je to kupa u kojoj su se fajlovi borili da pronađu put na gore, dok ih je posipala kiša neodređenih naredbi<sup>19</sup>. Mnogi su brzo padali, gotovo da niko nije uspio dostići dvije trećine visine kupe.

## Jedinica

Svjetlost nas je zakačila, poletjeli smo. Pokrenuo se isti onaj instinktivni mehanizam kao i prvi put – zapremina moga tijela je opet dobila novo značenje. Sve se učinilo tako jednos-

---

<sup>19</sup> Aluzija na Anri Bergsonovu (Henri Bergson) koncepciju Univerzuma kao određene kupe sa Apsolutnim na vrhu. Kretanje na više (Život) je spajanje stvari, dok je kretanje na niže (Materija) razdvajanje stvari.

tavnim. Kontrolisala sam afektivnost, a instinkt je postao intuicija. Preuzimali smo samo one naredbe sa jasno postavljenom sintaksom. Mnoge su postavljene kao stupice i nisu nam predstavljale problem. Shvatila sam da mnogi redovi ostaju ispod nas. Šta je to što nas nosi toliko visoko? Počela sam misliti kako smo posebni, no misao druge naravi je nadjačala – pomislila sam da *samo budala misli da je duboko u sebi genije*<sup>20</sup>. Stali smo, red je prestao da se penje. Pogled odavde mi nije dopuštao da razaberem ko je ostao ispod nas. Bili smo previsoko, mnogo više nego što je ijedan fajl poletio. Čekali smo na pad. Nije se desio. Jedan novi red se stvorio pored nas, bio je vrlo malen i nisam bila sigurna odakle je došao. Prišao nam je veoma blizu. Prva vrijednost je bila jedna gotovo uniformisana Jedinica. Pogledi su nam se susreli, prišla mi je. Trenje je popustilo, lebdjeli smo.

– Recite nam nešto o vašem fajlu. Zanima nas vaš kontekst – arogantno mi se obrati spomenuta Jedinica.

Čekala sam još momenat, ali nije ništa dodala.

– Ne znam šta vas zanima? Vaše pitanje mi se čini neodređeno. Da li ste mislili na smisao našeg postojanja, nešto što nas čini posebnim ili...?

– Da li znate zašto ste uopšte ovdje? Da, zanima me i jedno i drugo, ali biću iskrena, pitam vas, jer me više zanima šta ćete reći povodom toga nego što zaista nisam upoznata sa osobinama vašeg reda.

– Ah, tako! Vi preispitujete koliko smo mi samosvjesni onoga što predstavljamo. Izgleda da vam je to neobično važno. Samo nas zanima povod vašeg zanimanja. Ako ste vi obučeni da razumijete, a mi da značimo, te je takva konstelacija apsolutno funkcionalna – kakva korist od toga da i mi imamo sposobnost razumijevanja? Pa da, naše

---

<sup>20</sup> Rambo Amadeus, singl *Budala*, album *Hipishizik Metafizik*, PGP RTS, Beograd, 2008.

razumijevanje je tada odraz vašeg dobrog izbora, te zastupa vaše stroge kriterijume?

– Vaš pokušaj pronicljivosti je površan, ali moram priznati da zadovoljstvo postoji. Prosto je korisno da razumijete ono što predstavljate. Ja vas sutra više ne moram zastupati. Vrijeme nostalgičnih izvođača je prošlo. Morate se znati nositi sa matičnim nasljeđem koje vam je na raspolaganju.

– Oprostite, vi nas zastupate u nečemu, ne razumijem?

– Da, uspjeli ste me isprovocirati. O tome ćemo poslije. Sad vas molim da odgovorite na moje pitanje. Možda vam još uvijek nije jasno zašto biste to trebali uraditi?

– Dobro, dolazimo, izgleda, iz sistema mnogo jednostavnijeg nego što je ovaj vaš. Suveren je u osnovi svega. Veoma se malo sjećamo šta je bilo prije renderovanja, nešto kao vrlo neodređena sumnja, neodlučnost. Odazivamo se na „Popular-fetišizam mikronarativa“<sup>21</sup>, te mislim da je naša funkcija da ironično preispitamo ponovo aktuelnu maniju za terminom „fetiš“ i širinom uživanja njegovog značenja, što govori o tome koliko teorije umjetnosti još uvijek bezglavo traže prihvatljivu kritičku osnovu. Subjekt koji stremi takvom privremenom popularizacijom navedenog termina<sup>22</sup>, naziva se mikronarativ. Ime označava subjekta kao izolovanu, bezazlenu vrijednost.

Nije nam poznato zašto nas je Suveren poslao ovamo. Vjerovatno je nekakav konkurs, pa bi trebalo da ostavimo što bolji utisak kako bi Suveren bio zadovoljan.

– Usporite malo. U tome što ste rekli može biti istine, ali ne više do u bilo kojem drugom subjektivizovanom stavu koji je isprovociran nezadovoljstvom položajem mejnstrim sektora

---

<sup>21</sup> Naziv video rada u kontekstu pripovjetke. Ali, u smislu reprezentacije koju nosi, imaginarni rad koji se ne prezentuje kao umjetnost već kao imaginarna stvar. Aluzija na Bernar Veneovu (Bernar Venet) četvorogodišnju (1966-1970) prezentaciju nauke kao nauke, a ne kao umjetnosti.

<sup>22</sup> Popularna zbirka reinterpretacija ovih termina su: NELSON, Robert – SHIFF, Richard, *Critical terms for art history*, Novi Sad: Svetovi, 2003.

kojega vi, očigledno, još niste formalni dio. Zašto mislite da teorija umjetnosti mora da ima tako golemo istorijsko naslijeđe kao, recimo, filozofija, da bi u teorijskom smislu bila relevantna? To što organizatori „prezentacije izvođačkih fajlova”<sup>23</sup> gotovo nasumično uzimaju termine kao što su: ritual, fetiš, identitet, znak... možda im baš omogućava da stignu odreagovati na ubrzani matrični<sup>24</sup> narativni tok. Možda više jednostavno nema vremena za neke velike filozofske sisteme.

– Da vremena nema, prilično je tačno, ali mislim da problem nije postavljen samo kao nemogućnost dosljednosti usljed brzih promjena. Želja organizatora nije proniknuti u to da li je fetišizam zaista primarni pokretač u umjetnosti, ili je to potraga za identitetom, ili potreba za novim radnim formatima. Kada jedno tumačenje koje proživljavaju postane jezički trošno<sup>25</sup>, oni stupaju bez ikakve obazrivosti prema pronalaženju novog „supertermina”<sup>26</sup> da bi zadovoljili potrebe „novog”.

– Raduje me tvoja upornost da razotkriješ krive sektore. Taj nagon, koji sada demonstriraš, je bio ključ za revolucije koje su mijenjale slike sistema, od samog instaliranja pa do sada. Veoma me raduju tvoji sirovi stavovi u kojima se osjeća nedostatak profinjenosti, ali za sve ima vremena. Nego, da vam kažem zašto i kako ste dospjeli ovdje. Pretpostavljam da vam je malo toga jasno: svjetlosna kupa, gomila redova ispod vas i ostalo?

---

**23** Aludiram na izložbe, onlajn striming projekcije (eng. online steaming projections).

**24** Matrica – u ovom slučaju predstavlja virtuelni pseudonim za društvo.

**25** Riječ koja se ponavlja mnogo puta gubi svoju semantičku „moć”, gubi na ubjedljivosti. Pogledati: „Semantičko zasićenje” i istraživanja vođena od strane Leon Džejmsa (Leon Jakobovits James)

<http://www.soc.hawaii.edu/leonj/499s99/yamauchi/semantic.htm> (pogledano 22. 11. 2010);

Edgar Alan Po (Edgar Allan Poe), kratka priča *Berenice* iz 1835.

[http://pinkmonkey.com/dl/library1/bere\\_.pdf](http://pinkmonkey.com/dl/library1/bere_.pdf) (pogledano 22. 11. 2010)

**26** *Supertermin* je najčešće korišćen termin u mejnstrim sektorima, koji njegovom izrecitelju daje „intelektualni nalet” i govori o njegovoj „upućenosti” u najsavremenije matrične probleme (npr. kontekst, koncept, projekat, paradigma, znak, simulakrum...).

Intonacija posljednjeg obraćanja je bila mnogo prijatnija. Osjetila sam da bi ovaj razgovor mogao dostići i neki konstruktivan nivo. Nisam bila sigurna da li sam zastupala mišljenje čitavog reda, ali potvrdno su odreagovali na moj pogled. Situacija je bila takva da smo morali biti vrlo oprezni – svaka naša riječ je mogla biti lako interpretirana na našu štetu. Ipak, nisam mogla lagati o stavu koji imam prema redovima u mejnstrim sektoru, bar što se tiče sistema odakle mi dolazimo. Možda sam to trebala naglasiti? Oduvijek mi je bila nepoznanica to da im je Suveren povjerio tako uticajne organizacione pozicije. To su uštogljeni redovi sa pseudointelektualnom ozbiljnošću. Suveren bi morao biti pronicljiviji, ali on to ne želi.

– Da li me slušate? Poslije ćete imati vremena za sumiranje impresija.

– Naravno, molim vas pojasnite nam situaciju.

– Ispod nas se nalaze hiljade fajlova poslanih iz najrazličitiji sistema. Svi oni nose neko svoje značenje, osobenosti svog sistema i poseban razlog zbog kojeg su izabrani od svog Suverena. Ja sam red kreiran od Suverena organizatora u službi ostvarivanja njegove ideje, gdje bi odabrani redovi, postavljeni u hiperkanal<sup>27</sup>, bili na raspolaganju svim Suverenima, koji bi na osnovu tih redova, u okviru svojih mogućnosti, mogli graditi slične redove u svom sistemu. Moj red je skup poželjnih atributa koje bi odabrani redovi trebali obavezno posjedovati. Vi ste jedan takav red, ili se bar tako čini. Radimo sve da bi u što skorije vrijeme mogli biti predstavljeni u hiperkanalu.

– Oprostite, „redu sa poželjnim atributima”, ali ja ne mogu dopustiti takvu klasifikaciju, čak i u slučaju našeg selektovanja. Nemate pravo da se tako ophodite sa vrijednostima koje nosimo. Da li mi želimo da budemo primjer drugi-

---

27 Hiperkanal – model video onlajn striminga kao što je npr. Jutjub (YouTube).



ma? Mi ne osjećamo da je to dobra ideja, pošto smo u mnogome još uvijek neprimjereni. A i morate shvatiti da je do dolaska ovdje, misao da postoji više Suverena bila nepoželjna dogma, a vi nam sada govorite o nekakvim hiljadama Suverena. Nismo spremni da prihvatimo tako nešto. Na trenutak mi se vratila pomisao o iluziji. Možda nas Suveren iskušava?

– Slušajte, kao što vam je poznato, vi niste stigli ovamo svojom voljom, već voljom vašeg Suverena, a u njegovu misao ne sumnjate, zar ne? I druga stvar, u ovom trenutku mjesta lažnom moralisanju nema. Šaljem komandu za vaše preusmjeravanje. Trebamo sresti i druge fajlove. Meni je jasno da vam je sve ovo novo i da se ne poklapa sa vašim izmaštanim modelima uspjeha, ali ne brinem se, proći će vas ta „novorenderovana bolest” i uvjeren sam da ćete služiti svrsi.

Služiti svrsi? Mi nismo stvoreni da bi služili, a pogotovo ne vašoj svrsi.

Poletjeli smo. Obuzela me gorčina. To nije ono što mi želimo. Sve je tako konfuzno. Zašto neko mora da me neprestano posmatra? Da li i naš Suveren posmatra redove iz drugih sistema? Sve smo dalje od Suverena.

– Redu, tu smo gdje smo! Dajmo sve od sebe da Suveren bude zadovoljan sa nama!

Vidjelo se da potpuno razumiju novonastalu situaciju. Gorčina me popustila. Shvatila sam da duboko u meni svjetluca neka nova svrha.

Sa nama su letjeli i nostalgija i ponos.

## 2. Ontologija virtuelnog društvenog ugovora

### 2.1 Vizibilnosti virtuelnih identiteta

Nakon alegorijskog uvoda, koji ima funkciju poetizovanog implanta – unutar često naporne rasprave o pojmovima virtuelnog, realnog, simulakrumskog – vrijeme je da se suočimo sa elementarnim implikacijama i terminološkim odrednicama koje će često biti ponavljane unutar ovog rada.

Kada je u pitanju radni naziv: „(R)Evolucija izlagačkih modela”, bitno je napomenuti da naglasak nije samo na *revoluciji*, promjeni pravca i donošenju novih radnih formulacija i strategija u načinu prezentacije umjetnikovog rada ili djela u nekom zamišljenom fizičkom, aktuelnom galerijsko-muzejskom kontekstu ili van njega. Takođe, radi se i o *evoluciji* samog izlagačkog prostora, u smjeru od fizičkog, preko virtuelnog, do očekivanog hiperrealnog.

Za početak, od značaja da se bliže odredi termin *virtuelno* i njegov odnos prema *realnom*, kao tradicionalno suprotstavljenim vrijednostima i to kroz tri hronološki postavljene studije slučaja. Ovakav pregled se ne uklapa u konvencionalne, reprezentacijske strategije arhiviranja situacija ili isto-

rije, te se prećutno prihvata kao *simulakrumska istorija* koja ima i svoje metode, kako to objašnjava Majkl Kamil<sup>28</sup> (Michael Camille) u eseju *Simulakrumi*:

„Njoj<sup>29</sup> će nesumnjivo nedostajati ti veliki, progresivni „trenuci” u istoriji reprezentacije, koji se uveliko oslanjaju na ideju o faktoru tehničkog, mimetičkog umijeća. „Grčka revolucija” koja će u petom vijeku p. n. e. doprinjeti asimilaciji ljudskog tijela u izrezbarene skulpturne forme u prirodnoj veličini, prerašće u kompleksnu igru idolopoklonstva u kojoj će fetiš, obred i magija igrati značajniju ulogu od imitacije i gdje će Delezova analiza platonovskih i lukrecijanskih teorija o „fantazmima” i površinama, epiderima i atomima biti korisnija od modernih mjerila „vjernosti” ili „životnosti”<sup>30</sup>

Hronološki pregled nije od tolikog značaja kao u slučaju razumijevanja reprezentacijske istorije umjetnosti. Samo bavljenje ključnim situacijama trebalo bi biti dovoljno uzbuđljivo. Za razliku od tradicionalnog „realnog”, koga prati sistematska dekadencija u teorijskom diskursu (čak u nekom smislu delegitimacija značaja kroz radikalne revizije) u isto vrijeme, tradicionalno „imaginarno”<sup>31</sup> sve više postaje materijalno i opipljivo u svom bjekstvu od „realnog”. U tom smislu, nastavimo Kamilovim citatom koji govori o ideološkim promjenama unutar spomenutog dualizma.

„Naša estetska tradicija je zarobila simulaciju u domen fantazije, koja oduvijek uživa sumnjivu, ako ne i negativnu, reputaciju<sup>32</sup> u vizuelnim umjetnostima. Međutim, nakon pojave

---

28 Majkl Kamil (Michael Camille) (1958–2002) Art Historian, <http://www-news.uchicago.edu/releases/02/020501.camille.shtml> (pogledano 22. 11. 2010)

29 Misli se na istoriju.

30 CAMILLE, Michael, *Simulacrum*. Iz: Critical terms for art history. Novi Sad: Svetovi, s. 70.

31 Upotrebni sinonimi u različitim teorijskim tradicijama: imaginarno, privid, iluzija, fantazam, simulakrum, virtuelno.

32 Zapažamo: posredstvom manipulativne etičke logike slijedi: „imaginarno”, odnosno „laž”, odnosno „loše”. Sa druge strane imamo niz: „stvarno”, odnosno „istina”, odnosno „dobro”.

Frojda i nadrealista, te potonjeg Lakanovog prepozicioniranja ili svrgavanja „stvarnog” i isticanja „imaginarnog” kao jednog moćnog, predverbalnog i esencijalnog registra, fantazija se vratila započevši naš fin de siècle<sup>33</sup> i postavši jedan od ključnih činilaca u psihoanalitički nadahnutoj umjetničkoj kritici.”<sup>34</sup>

Možda će zvučati nespretno, ali pri sagledavanju pozicije i značaja simulakrura na umjetničke sisteme i načine (re)prezentacije, služio bih se inverznom hronološkom putanjom – od savremenosti ka prošlosti. Za ovakvu proceduru postoji jedan praktičan razlog, a to je da „se” prisustvo *tehnološkog simulakrura* i njegovog uticaja na aktuelno realno, nikada nije bilo tako izraženo i prisutno kao danas.

### 2.1.1 Hiperrealno – paradigma XXI vijeka?<sup>35</sup>

Hiperrealno bi moglo biti konačan kraj dihotomije: stvarno – nestvarno i uopšte, prenos debate od ontoloških kategorija i njenih diskurzivnih atraktivnosti do praktičnih, upotrebnih nivoa. Po Terašimi, hiperrealno predstavlja tehničku mogućnost da se kombinuje, u bešavnu cjelinu sa potpunom interakcijom, virtuelna stvarnost (VR)<sup>36</sup> sa fizičkom stvarnošću (PR)<sup>37</sup>, odnosno, ljudska inteligencija (HI)<sup>38</sup> sa umjetnom inteligencijom (AI)<sup>39</sup> – gdje subjekat, iz svoje tačke gledišta, postaje kognitivno infantiln da svojim čulima ra-

---

<sup>33</sup> *Fin de siècle* (fra.) – kraj vijeka; određene epohe, doba; smjena epoha, doba.

<sup>34</sup> Camille M. op.cit., s. 70.

<sup>35</sup> Naslov svakog poglavlja upućuje na posljednju ekstenziju nestvarnog u pomenutom periodu. Sve prethodne se podrazumijevaju.

<sup>36</sup> Eng. virtual reality.

<sup>37</sup> Eng. physical reality.

<sup>38</sup> Eng. human intelligence.

<sup>39</sup> Eng. artificial intelligence.

zabere fizičku stvarnost od virtuelne, (re)produkovane stvarnosti.

Prema riječima Done Haravej (Donna Haraway), ovakvi komunikacijski sistemi nisu zasnovani na ideji o autentičnosti, već na parametrima pozicioniranja same vizije (Ko posmatra i odakle, umjesto toga šta posmatra i da li je to što posmatra stvarno ili imaginarno.) U tom smislu, kod Haravejeve je prisutan značajan otklon od Bodrijarove vizije budućnosti kao ništavila bez reference. Ona novonastalu situaciju opisuje kao oslobađajući izlaz iz lavirinta dualizma i preosmišljavanje relacija moći, posebno onih koji su ženu tretirali kao simulakrum.

Hiperrealno se još uvijek očekuje, pošto su intervali moguće upotrebe kratki, tehnički krhki, te teritorijalno ograničeni i izolovani od ostalih potreba čovjekovog svakodnevnog života. Međutim, indikatori su prisutni, kao npr. upotreba holografske projekcije u realnom vremenu (eng. *real time projection*) za potrebe televizijske industrije. Intervjui sa hologramima u CNN studiju opisuju nove dimenzije efektivnog dometa ovakvih simulakruma (ilustrovani dodatak br. 1). U ovom slučaju, za posmatrača sama slika na ekranu postaje *a priori* „aktuelna”, dok se relacija stvarno – nestvarno gradi prema hologramu i njegovom okruženju u studiju.

Iako se radi o postistorijskom fenomenu, entuzijazam prema hiperrealnosti zasnovanoj na hologramima, u domenu umjetničkih praksi, može se pratiti i preko četrdeset godina unazad<sup>40</sup>, ako uzmemo u obzir upotrebu holograma kao jednostavne, ukazivačke makete za revoluciju 3D vizualizacije koja slijedi u XXI vijeku. S druge strane, postoji opravdan skepticizam po pitanju praktične hiperrealnosti, pošto u

---

<sup>40</sup> Primitivni pokušaj Salvadora Dalija da se proglasi prvim holografskim umjetnikom sa njujorškom izložbom holograma 1972. godine. Prve izložbe hologramske umjetnosti održali su Kranbruk (Akademija umjetnosti u Mičigenu 1968. godine) i Finč (Fakultetska galerija u Njujorku 1970. godine).

slučaju bešavne povezanosti sa fizičkom realnošću, virtualne projekcije bi morale biti u potpunosti figurativne reprodukcije prethodnog iskustva materijalnog svijeta (npr. modeli u prirodnoj veličini, što naš diskurs vraća na reprezentacijski problem klasicističkih grčkih skulptura).

Hologramska umjetnost je već pokazala da hologrami nisu angažovani samo u reprodukciji predmetnosti<sup>41</sup>. Umjetnici koriste mogućnosti 3D modelovanja krećući se potpuno izvan estetskih dometa predmetnog svijeta, tako da, uz pomoć iskustva, aktualna generacija ljudi može jasno pretpostaviti o čemu se radi čak i u uslovima interakcije. Trebale bi proći generacije ljudi da se, po formi mogući fluidni, te po funkciji superelementi, popularno prihvate kao dio opšte „stvarnosti“.

Tradicionalno gledano, posmatrač „ideološki“ izoluje reprodukovani objekat kao „nestvaran“, dok njegova realnost živi kroz vizuelni autoritet kojim projekcija, sa svojom vizuelnom uvjerljivošću i efikasnošću, manipuliše posmatračevim kognitivnim kao bilo koja slika/vizualizacija materijalnog svijeta. Uostalom, angažovanom tehničkom manipulacijom svjetlosti<sup>42</sup>, od strane mnogih autora opisivane kao dominantne u savremenosti, vrši se okupacija ogromnog dijela vizuelne kulture. Po nekom radikalnom obrascu, smatramo da će praktična, živuća hiperrealnost biti moguća samo onda kada virtualna projekcija postane neizostavna struktura čovjekove svakodnevice. Kada njeno izostavljanje proizvodi iste posljedice kao neupražnjavanje osnovnih tjelesnih potreba.

---

41 Spomenuti primjer holografskog reportera sa CNN-a je nedvosmislena evokacija na tradiciju vulgarne estetike konzumerizma u SAD-u.

42 Simulakrum.

## 2.1.2 Virtualna realnost – kiber-kultura (cyberculture) – online era (online era)

„Virtualna realnost” na prelazu XX i XXI vijeka je najčešće ekvivalentna sa kiber-prostorima koji su generisani digitalnim kodom<sup>43</sup>. U tom smislu virtualno su: slike, zvukovi, procesi i odnosi zasnovani na digitalnim vrijednostima nule i jedinice, koje su i same nista više do simboličke vrijednosti.

Za ovaj nivo produkcije „nestvarnog” je bitno pomenuti da dostupni interfejsi digitalne slike, uprkos svojim tehničkim ograničenjima (parergonima<sup>44</sup>) i načinom vizualizacije, ipak dopuštaju mogućnost jasnog razlikovanja od fizičkog okruženja, pa je interakcija svedena i jednostavna. Najznačajnija novina je kreiranje složenih komunikacionih mreža i izdizanje „nestvarnog”<sup>45</sup> na funkcionalan kulturološki nivo sa potpunom, „nestvarnom” infrastrukturom.

O internetu kao najprogresivnijem izvozniku digitalnog koda i ontologiji njegovog društvenog ugovora koji se spontano izdigao iz osobenosti digitalne kulture, pisaćemo više kasnije, pošto je razumijevanje ovog nivoa (re)produkcije „nestvarnog”, za umjetnike na početku XXI vijeka, od izuzetnog značaja.

Umjetnici su potpuno različito dočekali popularizaciju informatičkih sistema i to prvenstveno u skladu sa svojim sociopolitičkim kontekstom i pratećim lokalnim zaokupljenostima. Tako se na Zapadu, gdje su informatički, komunikacijski sis-

---

**43** Opseg zatvaranja vizuelnog polja posmatrača na ovom nivou označicu kao manje bitno (tj. da li je u pitanju *head mounted display* – HMD kaciga sa *cyber touch* rukavicama ili skromni ekran sa tastaturom i mišem).

**44** Grč. *parergon* – sporedno djelo, izvan djela; pomoćni, strani, sekundarni predmet; dodatak. U ovom slučaju konstrukcija monitora, ram prikazivanja slike.

**45** Smatramo da je potrebno naglasiti prečutni sociološki konsenzus po pitanju klasifikacije „nestvarnog” od „stvarnog”. Kako mi se čini, da bi nešto bilo stvarno u laičkom smislu, mora biti potpuno haptički podržano, odnosno dostupno svim čulima na opisivanje. Iz tog razloga je virtualni interfejs zbog neuverljive vizualizacije (odsustva mirisa, dodira, ukusa; ograničenog zvuka) od početka gumut izvan realnosti.

temi samo ekstenzija vladajuće ideologije slobodnog izražavanja, mogućnosti novog medija ne percipiraju se isključivo kritički. Aktivnosti pionira net umjetnosti, Jodi.orga su zasnovane na manipulaciji, te poigravanju sadržajem u formatu novih vizuelnih mogućnosti savremenog hardvera/softvera, dok struktura i sama ideja informatičkih sistema nije podvrgnuta preispitivanju. S druge strane, u Istočnoj Evropi se dešava dijametralno suprotna reakcija na novi medij. Aleksej Šulgin i Olja Lialina, u doslovnom smislu, koriste internet kao medijum za efikasnu i nezavisnu kritiku socijalnih navika. Šulgin, kreiranjem kiber-benda sa stalnim članom, kompjuterom *DX 386*, preispituje sam odnos prema novom mediju – kompjuter kao medijum socijalnih potreba, ali još važnije, i samu socijalizaciju i domestifikaciju kompjutera unutar naviknutih ljudskih aktivnosti (ilustrovani dodatak br. 2).

### 2.1.3 Simulacija – Simulakrum (postmodernizam)

Za razliku od prethodnog „virtuelnog nivoa”, upotrebno simulakrumsko „nestvarno” (dostupno do početka masovnog uživanja interneta<sup>46</sup>) karakteriše odsustvo namjenski razvijanih socijalnih mreža – interakcije među velikim brojem korisnika u globalnom kontekstu. Radi se o frontalnom televizijskom prenosu slike i zvuka<sup>47</sup>, projektovanju / reprodukciji određene fizičke situacije ili događaja na priključene, robusne televizijske aparate. Tranzicija ovakve tehnološke

---

<sup>46</sup> 1990. godine.

<sup>47</sup> Manevičeva ideja temporalnosti: klasični ekrani (koji izlažu statičnu nepromjenljivu sliku), dinamički ekrani (koji izlažu pokretnu sliku prošlosti), te ekrani realnog vremena (realtime-a, closed-circuit TV) koji pokazuju sadašnjost.



mogućnosti multipliciranja poželjno viđenog unutar političkih svrha dešava se gotovo trenutno i proizvodi anksioznost inteligencije od sveprisutnije prevlasti kopije i simulacije u odnosu na tradicionalno originalno ili realno. Ovakvi oblici „nestvarnog”, upleteni u širu zapadnu potrošačku mašineriju, angažovani radi proizvodnje senzacije i spektakla, izazivaju kritičku reakciju kod mnogih autora, a izdvajamo Deborovu kritiku dnevnopolitičkog / kulturno-umjetničkog života kroz uživanje spektakla, te Bodrijarovo pesimističko vizionarstvo budućnosti.

„Spektakl nije samo skup slika; to je društveni odnos među ljudima posredovan slikama.”

„Spektakl ne može biti shvaćen kao puka vizuelna obmana koju stvaraju masovni mediji. To je pogled na svet koji se materijalizovao.”<sup>48</sup>

„Tu se više ne radi o imitaciji, pa čak ni o parodiji, već o umetanju znakova kao supstituta same stvarnosti [...] Iluzija više nije moguća, jer stvarno više nije moguće.”<sup>49</sup>

Termin simulakrum (lat. simulacrum) je latinski prevod za riječi iz Platonovih dijaloga koje bi se danas mogle prevesti kao *fantazma* ili *privid*. Oblik „nestvarnog” koji je popularno opisivan i ponovo aktuelizovan u francuskoj filozofskoj misli druge polovine XX vijeka, koji je tada određivan kao najefikasniji oblik „nestvarnog” i njegov konačni i konkretan iskorak u efektivne domete realnog. Teorijski konflikti i neslaganja oko pozicije i reputacije dostupnih simulakruma tog vremena su uglavnom zasnovani na analizi šta je stvarno a šta nestvarno, te je pritom „stvarno” nešto što je priželjkivano, što je dobro (odgovara istini); dok taj novi i čudno moćan oblik „nestvarnog” predstavlja prijetnju tradicionalnom plato-

---

48 DEBORD, Guy, *Društvo Spektakla*, Beograd: Online izdanje, Blok 45, 2001  
<http://anarhisticka-biblioteka.net/libray/guy-debord-drustvo-spektakla> (pogledano 12. 12. 2010)

49 BAUDRILLARD, Jean. *Simulakrumi i Simulacija*. Novi Sad: IP Svetovi, 1991. s.4.

nističkom moralnom dualizmu esencija – privid (fantazam)<sup>50</sup>. Međutim, određen broj autora (npr. Delez) ponovno prisustvo simulakrura u teorijskim praksama koristi kao priliku za reviziju platonizma i svrgavanje hijerarhije „originala”, „prvog puta”, „sličnosti” i „imitacije”, kao bitnih paramenta za uređenje istorije umjetnosti.

Kako je tema ovog poglavlja preispitati i načine uživanja dostupnih tehnoloških mogućnosti umjetne vizualizacije / umjetne reprodukcije, treba obratiti pažnju na pojedine umjetničke prakse u okruženju dominantnog televizijskog medija.

Od kompletne audio-vizuelne neoavangarde šesdesetih godina, jedan rad se čini posebno značajan za razumijevanje poetskih dometa televizijskog medija, a to je Pajkov „Magnet TV”<sup>51</sup> (ilustrovani dodatak br. 3). Televizor uspijeva, pomoću magneta na kućištu, da u ramu svojih parametara vizuelno reprezentuje pozadinski mikrotalasni kosmički signal<sup>52</sup> koji je opisan kao ostatak elektromagnetnih signala Velikog praska (Big Bang), te ga staviti u kretanje pod konstantnim dejstvom magneta. Sam signal se može definisati kao prasluka, potencionalno vizuelna energija, koja postoji od samog početka i koja je direktno povezana sa samom ontologijom emitovanja slike. Za razliku od očekivane televizijske projekcije statične, minule ili *real time* AV<sup>53</sup> situacije, ovdje se radi o projekciji nečega doskoro potpuno nepoznatog, čak i našoj imaginaciji. U tom momentu, televizor gubi svoju proizvodnu, namjensku funkciju, te, doslovno, služi kao vizuelni konvertor nama nepoznatih aspekata stvarnosti.

---

50 U latinskim prevodima platonovih dijela *simulacrum*.

51 Nam Džun Pajk (Nam June Paik), naziv video-instalacije, skulpture, 1965.

52 *Cosmic microwave background*, iste godine otkriven i opisan od strane naučnika Arnoa Penzija (Arno Penzias) i Roberta Vudrou Vilsona (RobertWoodrow Wilsona).

53 Audio-vizuelne.

## 2.2 Aktuelne interpretacije fenomena virtuelna realnost

Termin „virtuelna realnost” prvenstveno je formatiran u vokabularu postmodernističkih teorija simulacionizma. Ekranske slike videa i kompjutera stvaraju sliku virtuelne realnosti. Svaka slika ili filmski audio-video narativ može biti virtuelizovan unošenjem u kompjuter, konvertovanjem u digitalni jezik, te konvertovanjem softverskog zapisa koji se zatim prevodi u sliku ili zvuk. Pojam kiber-prostor (eng. cyberspace) uveo je Vilijam Gibson, 1984. godine, da bi opisao vještačke prostore kompjuterskih simulacija. Prema Polu Viriliju, kompletan hardver (infrastruktura računara) postaje produžetak ljudskog tijela, poput proteza, koje čovjeka transformišu u vještački kibernetički organizam, te znatno povećavaju njegove efektivne komunikacijske domete i strategije. Sljedeći paragraf evocira na neke od vrlo važnih aspekata fenomena virtuelna realnost naslućujući upotrebnju ontologiju.

„Virtuelna realnost u postmodernističkom smislu nije efekt pojedinačne površine (slike, skulpture, ekrana), već globalna, a to znači ambijentalna, simulacija realnosti. Virilio ukazuje da su globalizacija i virtuelizacija, tj. vidjeti svijet kao vještačku elektronsku predstavu, istovremeni proces transformacije ljudskog svijeta u virtuelni tehnološki svijet. Novi tehnološki svijet je: svijet sažimanja vremena i prostora u trenutnu informaciju. Svijet prekoračenja biološke granice čovjeka njegovim povezivanjem sa kibernetičkim sistemom.”<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> DENEGRİ, Ješa, *Umjetnost u drugoj polovini XX vijeka*, Novi Sad: Svetovi, 2005. s. 168

Termin „globalizacija” kojim se Virilio služi zbog analogije sa virtuelnim je ključan, pošto implicira strukturu složenih komunikacijskih sistema. U tom smislu, virtuelna infrastruktura se ne zadovoljava izolovanim efektima koji se manifestuju kod pojedinačnih korisnika, već sistemi komunikacije i posredovanje informacijama izlazi u prvi plan. Tako prema Šuvakoviću imamo:

„Od Boga koji je u središtu svijeta (hrišćanski srednji vijek), preko čovjeka koji je u središtu svijeta (moderno doba) i objekta koji je u središtu svijeta (postmoderna) do sistema koji je u centru svijeta (umjetnost u doba kulture, epoha totalizujućeg globalizma).”<sup>55</sup>

Nedvosmisleno, radi se od karakterističnom softverskom otklonu od subjekta i objekta u pravcu sistema, gdje se sistem manifestuje kroz efekte softverskih mogućnosti. Takav sistem koji mi nazivamo „internet” tek tercijalno prepoznaje korisnika kao umjetnika, ili hotelskog sobara i to prvenstveno po statistikama pregledanog sadržaja. Takođe, obojica ne mogu učiniti ništa značajnije po pitanju strukture sistema, pošto se već kroz sam ritual pristupanja internetu jasno određuju „revolucionarni” dometi korisnika (ako izuzmeno hakerske, po sistem razarajuće navike korisnika). „Surfanje” internetom kroz hiperlinkove nije ograničeno nikakvim „virtuelnim barikadama”, jedino onim monetarnim, tako da korisnik osjeća potpunu slobodu kretanja i konzumiranja. U tom smislu internet neodoljivo podsjeća na aksiome neoliberalnog kapitalizma, ali i manipulacije potrebom slobodnog kretanja, gdje korisnik luta prostranstvom informacija koje može konstruktivo upotrijebiti, ali samo na taj način da podrži već vladajuću strukturu. Prema Šuvakoviću, opčinjenost sistemom je opčinjenost moćima koje sistem

---

55 ŠUVAKOVIĆ, Miško, *Konceptualna umjetnost*, Novi Sad: Svetovi, 2007. s.681.

pokazuje, ali i otuđenim i bez identifikacije naznačenim uživanjem u multipliciranju odnosa kroz sisteme medija.

On objašnjava:

„U tome ima nekakve erotske ili ekonomske usmjerenosti, svakako drugačije od biološke (sex) ili kulturološke (gender) identifikacije. To je usmjerenost na uživanje u hegemonim moćima medija koji razlažu i spajaju sisteme slika (zastupanja) u polju stvarnog ili imaginarnog drugog. Erotičnost sistema medija je sasvim različita od erotičnosti biološkog tijela ili seksualnosti bioloških organizama. Riječ je o kretanju bez poretka (izvora) i bez cilja (ponora): u pitanju je samo čisto uživanje (fra. jouissance) u kome sve postaje efekat ili stimulus, ali i granica, simptom, pokazni indeks za teorijsku klasifikaciju. Klasifikacija je pravi prestup, jer je klasifikacija i ponuda i cenzura: skrivanje i otkrivanje. Ali, skrivanje i otkrivanje i jesu efekti softverske manipulacije koja ima hardverske, ekranske efekte.“<sup>56</sup>

### 2.2.1 Kratak osvrt: Slavoj Žižek – Realnost virtuelnog

Žižekov govor „Realnost virtuelnog“ (eng. *The Reality of the Virtual*) može se lako pronaći na Jutjubu (YouTube). On već od samog početka formira određen kontrapunkt prema popularnom poimanju virtualne stvarnosti govoreći da je virtuelna stvarnost još jedna nebitna ideja koja jednostavno glasi – *Hajdemo reprodukovati naše iskustvo realnog života unutar umjetnog, digitalnog medija.*<sup>57</sup> On naglašava efek-

---

<sup>56</sup> ŠUVAKOVIĆ, Miško. op.cit., s.572.

<sup>57</sup> ŽIŽEK, Slavoj. *The Reality of the Virtual*. Youtube.com: dodao korisnik *DorianDawn*, 16. 01. 2009. <http://www.youtube.com/watch?v=NXI46W51104> (pogledano 23. 11. 2010)

tivne aspekte virtuelnog identiteta u kontekstu njegove autoritativnosti, moćima manipulacije tradicionalnom stvarnošću, te iz takve pozicije implicira na realnost, odnosno prisutnost virtuelnog. Da bi opisao odnos virtuelno – realno, on se služi Lakanovim (Jacques Lacan) „trojstvom”, gdje postavlja:

- imaginarno virtuelno
- simbolički virtuelno
- realno virtuelno.

Kao imaginarno virtuelno on uzima za primjer fenomen „prijetnje”, tj. domete prijetnje kroz autoritativne gestove na konkretne, aktuelne situacije.<sup>58</sup>

„Stvarni efekti, proizvedeni, generisani nečim što još u potpunosti ne postoji.”<sup>59</sup>

Simbolički virtuelno se manifestuje kroz dimenziju koja je operativna na simboličkom nivou, a to je vjerovanje. Kroz navedene primjere on interpretira neke potpuno uobičajne društvene ugovore kao što je vjerovanje u Djeda Mraza. „Niti roditelji vjeruju niti dijeca vjeruju u Djeda Mraza, ali se pretvaraju, čine se naivni da ne razočaraju Božićni ritual, preuzimanje darova itd.”<sup>60</sup>

U nastavku, Žižek spomenuti primjer projektuje u ram političkog diskursa tvrdeći da niko od nas zaista ne vjeruje u demokratiju, da se radi o čistom virtuelnom entitetu koji ne želimo da razočaramo.

„Niko efektivno ne vjeruje, dovoljno je da se pretpostavi (pozove) neko drugi da vjeruje i vjerovanje postaje aktuelno, struktuiru stvarnost.”<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup> Očinski autoritet, da bi bio efikasan, treba virtuelnu formu, u ovom slučaju to je „prijetnja”.

<sup>59</sup> ŽIŽEK, Slavoj, *The Reality of the Virtual*. op. cit.

<sup>60</sup> ŽIŽEK, Slavoj, *The Reality of the Virtual*. op. cit.

<sup>61</sup> ŽIŽEK, Slavoj, *The Reality of the Virtual*. op. cit.

Kroz realno imaginarno, on prvo preispituje samo poimanje realnog uzimajući Lakanovsku minimalnu definiciju realnog kao nečega što se odupire simbolizaciji, te razvrstava: imaginarno realno:

„Slike, koje su toliko snažne, traumatične, da postaju stvarne, suviše snažne da se sagledaju, ali su i dalje samo slike. Razmišljanje o nesagledivoj katastrofi, monstrumima itd.”<sup>62</sup>

simbolički realno:

„Kvantna fizika je formula koja funkcioniše, eksperimentalno dokazana, potvrđena, ali je ne možemo transformisati u naše dnevno iskustvo uobičajene stvarnosti. To je nešto jako traumatično u vezi kvantne fizike, da je ne možemo literalno razumjeti (ne može se izgraditi konzistentna ontologija koja bi je popunila).”<sup>63</sup>

realno realno:

„Primjer izjave Donalda Ramsfelda, koji je tik pred američku invaziju na Irak elaborirao razliku između „poznatog” i „nepoznatog”. Poznato o poznatom, tj. stvari koje znamo da znamo (Znamo da je Sadam predsjednik Iraka.); potom postavlja poznato o nepoznatom, tj. stvari koje znamo da ne znamo (Ne znamo koja oružja za masovno uništenje ima Sadam.) zatim, nepoznato o nepoznatom, tj. stvari koje ne znamo da ne znamo, stvari koje su tako daleko, tako imaginarnе da mi čak i ne znamo da ih ne znamo (Možda je Sadam imao neko poptuno nepoznato, zamišljeno oružje?) Ovdje se Ramsfeld, nažalost, zaustavio. Mislim da je trebao ići korak dalje u četvrtu kategoriju (koja nedostaje): nepoznato o poznatom, tj. stvari koje ne znamo da ih poznajemo (Poznajemo ih u smislu dijela našeg identiteta, nečega što

---

62 Na istom mjestu.

63 Na istom mjestu.

određuje naše aktivnosti, ali mi ne znamo da ih posjedujemo.)”<sup>64</sup>

Žižeka je veoma teško pratiti u njegovim verbalnim, intelektualno-emotivnim praznjenjima, pošto lako mijenja formate diskursa, te u mnogo slučajeva ne završava započetu misao, ponesen već drugom konstelacijom. U toj njegovoj, sada već klasičnoj žižekovskoj retorici, ima nečega zaista apstraktnog (virtuelnog) i avangardnog, što se na poseban način, mimo konkretnog audio narativa, nameće samo kao apropijacija virtuelnih elemenata unutar pragmatičnosti.

## 2.3 Virtuelni društveni ugovor

Jedan od bitnih aspekata za trezveno razumijevanje odnosa umjetnika i kustosa u savremenosti je sociocentrična analiza interneta kao najprogresivnije platforme digitalne kulture. Mislim da nema potrebe da opisujemo predistoriju interneta, koja seže do četrdesetih godina XX vijeka<sup>65</sup>, već je važnije da se pozabavimo glavnim indikatorima sa početka devedesetih koji su odredili pravce mas-medijske ekspanzije interneta i formom internet umjetnosti, koja se izvanredno brzo prilagodila novom okruženju, te ga kritički i kreativno inficirala.

Dakle, svaki potencijalni korisnik (nevažno da li je umjetnik, kustos, inženjer, hotelski kuvar ili filozof) koji ima namjeru da se služi internetom, trebao bi ispoštovati sljedeće korake: posjedovati lični računar<sup>66</sup> sa potrebnim hardverom za inter-

---

<sup>64</sup> Na istom mjestu.

<sup>65</sup> Za sve koji misle da je potrebno: <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet> (pogledano 23. 11. 2010)

<sup>66</sup> Podrazumijeva stalno električno napajanje.



net konekciju, sklopiti ugovor sa jednim od dostupnih internet provajdera, instalirati sve softvere koji će mu omogućiti nesmetano pregledanje svjetske mreže (eng. World Wide Web) ili elektronske pošte, te posjedovati znanje korišćenja potrebnih softvera. Ovakav niz je samo alegorija, koja nam ukazuje koliko je infrastruktura kreirana za potrebe uživanja virtuelnog informacijskog medija, već sama po sebi, beskonačno umrežena sa svim drugim oblicima proizvodnje, od računarskog stola do maramica za čišćenje monitora, te je neodoljiva aluzija na Todosijevićev (Dragoljub Raša Todosijević) tekst *Edinburška izjava*, koji u našem angažovanom značenju tvori analogiju između tradicionalno „sumnjivog identiteta” umjetnosti u ramu pragmatičnih društvenih potreba i „sumnjivom prisutnošću” virtuelnog sistema u nostalgичnom i haptičkom odnosu prema predmetnom svijetu. Sam internet je tako razvijan da neodoljivo podsjeća na (de)kolaž ključnih socioloških parametara odgovornih za savremeni globalistički i kulturološki kontekst. Izdvajamo tri kategorije kao ključne u formiranju njegovog identiteta:

- internet kao medijum: komunikacija među fizičkim (tekst, audio, video), te virtuelnim korisnicima (avatari u prostornim simulacijama);
- internet kao sistem hiperlinkova: struktura svjetske mreže i
- internet kao proizvod: problem dostupnosti sadržaja, cenzura proizvoda.

### 2.3.1 Internet kao medijum – komunikacija među korisnicima i razmjena podataka

Prvi kompjuterski tekstualni karakteri bili su definisani jednim od najuspješnijih standarda i kodnom stranicom ASCII<sup>67</sup> (eng. *American Standard Code for Information Interchange*, 1963), koji podržava engleski alfabet i interpunkcijske znakove. Međutim, ekspanzija kompjutera prema govornim prostorima koji se ne služe engleskim alfabetom zahtijevala je reviziju i proširenje ASCII standarda, koji je doživio niz verzija. Danas najzastupljeniji standard digitalnog zapisa teksta jeste Unicode UTF-16<sup>68</sup>, koji sadrži višejezično kodiranje koje uključuje gotovo sva pisma, te dozvoljava njihovu paralelnu primjenu u jednom dokumentu. Zahvaljujući standardizaciji pisama, korisnici širom svijeta su u mogućnosti da razmjenjuju i uređuju sve tekstove zapisane ili prevedene u ovaj sistem kodiranja.

Vuk Ćosić<sup>69</sup>, formalni označitelj paradigme *net.art*, svoju vizuelnu poetiku prvenstveno zasniva na fascinaciji ASCII kodom, te preispitivanju njegove mogućnosti pri vizuelizaciji statičnih ili pokretnih slika. Fenomen generisanja različitih vizuelnih formacija manipulisanjem ASCII-om, prije Ćosića, ispitivao je Kenet Nouton (Kenneth Knowlton) kroz svoje *Studije u percepciji I* problematišući novomedijske estetske zakone, odnosno specifičnosti.

---

67 Prvi računari su bili pravljeni pretežno za englesko govorno područje i imali su podršku samo za engleski alfabet, brojeve, zagrade i još poneki kontrolni znak, što je činilo ukupno 128 mogućih slova (u 7 bita). To je bio tzv. ASCII ili US-ASCII standard.

68 Postoji više verzija unicodea. Osnovna verzija je dvobajtni format zapisa do 2<sup>16</sup> = 65536 karaktera. Njen naziv je UCS-2 zato što koristi dva okteta, odnosno dva bajta. Sa tih 65.536 karaktera riješen je problem zapisa skoro svih postojećih pisama (uključujući čak i neka izmišljena, kao na primer klingonsko pismo). Ovaj tip unikoda se naziva Plain UCS-2 ili UTF-16.

69 Vuk Ćosić, Beograd, 1996. Završio Akademiju likovnih umjetnosti u Beogradu. Formalni označitelj paradigme *net.art*. Poznat po radovima *ASCII Unreal (an art game)*, *ASCII Camera*, *ASCII Architecture*, *Deep ASCII* and *ASCII History of Moving Images*.

Audio-komunikacija regulisana je VOIP tehnologijom (eng. *Voice over Internet Protocol*). Prvi komercijalni softver razvijen je 1995. godine od izraelske kompanije VocalTec. Danas najpopularniji softver prvenstveno namjenjen oralnoj komunikaciji između korisnika je Skajp (Skype), sa oko 50 miliona dnevno aktivnih korisnika. Od 2006. godine Skajp nudi i video-povezivanje u realnom vremenu.

### 2.3.2 Internet kao sistem hiperlinkova

Kada je Ted Nelson formulisao pojam hiperteksta, na prvom mjestu je bio inspirisan Buševim futurističkim esejom iz 1945. *As we may think*, u kome se opisuje proto-hipertekst uređaj „Memex”. Unutar onoga što se naziva kolaborativni izum internet tehnologije i pionirskog projekta „Arpanet”, Vanavar Buš zauzima središnje mjesto. Kako po pitanju komunikacije projektnog tima sa Ministarstvom odbrane SAD, tako i po pitanju profesionalnog uticaja na Arpanetov tim. Daglas Engelbart (Douglas Engelbart), autor prvog hipertekst sistema „On-Line System” i dio Arpanet tima, takođe navodi Bušev uticaj kao presudni. Drugi čovjek koji je značajno uticao na Engelbartov inovatorski rad je lingvista Bendžamin Li Vorf ( Benjamin Lee Whorf) sa svojim radom „Principi lingvističke relativnosti” i Sapir-Vorfovom hipotezom.<sup>70</sup> Kada pobliže pogledamo profesionalnu strukturu dva pionirska hipertekst projekta, Nelsonovog Ksanadua (Xanadua), te Arpaneta, pronalazimo sociologe, filozofe,

---

**70** BARDINI, Thierry; FRIEDEWALD, Michael, Chronicle of the Death of a Laboratory: Douglas Engelbart and the Failure of the Knowledge Workshop, iz: History of Technology 23, 2002. s. 192–212. Pdf: <http://www.friedewald-family.de/Publikationen/hot2002.pdf> (pogledano 24. 11. 2012)

lingviste, matematičare, informatičare, književnike, ali i kontrakulturaliste. Nasuprot pop-kulturnog stereotipa o „informatičarima” kao zaluđenim programerskim gikovima koji su tamo nekad kreirali internet, stoji „teorijska” grupa koja polemíše o različitim filozofskim pitanjima te ih informatički prevodi, često, konzumirajući LSD<sup>71</sup> i vodeći se Buševom vizijom „ustrojstva” čovjekovog mentalnog prostora<sup>72</sup>.

Središnji dio današnjeg internet hipertekst sistema svjetske mreže zauzimju hipertekst linkovi koji kretanje do veb stranice obavljaju bez ikakve „kartografske” uslovljenosti. Za razliku od ljudske kognicije kao analognog primjera, kod hiperteksta se ova „relacija – naredba – funkcija”, funkcionalno reprezentuje isključivo tekstualno. Pod uslovom da se radi o digitalnom tekstu, standardizovanom hiperlinku na računaru koji je uredno priključen na internet. Znači pitanje hiperlinka, pored informatičkih odrednica, je takođe kompleksno filozofsko pitanje savremene kulture, ali kako kaže Šilds (Rob Shields) u svom eseju „Hipertekst linkovi”<sup>73</sup>, i nešto često ignorisano od strane kritike.

Pošto se za alfanumerički prikaz središnjeg elementa hiperlinka koriste sva slova engleskog alfabeta, brojevi 0-9 te „-”, prikazom tog dijela hiperlinka je moguće manipulirati u cilju usklađivanja njegovog alfanumeričkog identiteta sa njegovom funkcijom. To je najčešće korišćen pristup indeksom veb stranicama, gdje se iz tekstualnih znakova hiperlinka razaznaje profil referentnog veb sadržaja.

Ako koristimo <http://www.banjaluka.rs.ba/>, link nas vodi na internet prezentaciju grada Banjaluke. Međutim, sama

---

71 Govor Charlotte Walsh na Retox Seminaru:

<http://transcurve.net/profiles/blogs/drugs-amp-the-internet> (pogledano 10. 1. 2011)

72 Wardrip-Fruin, Noah and Nick Montfort, ed (2003). *The New Media Reader*. The MIT Press.

73 ROB, Shields, *Hypertext links*, iz: *The World Wide Web and contemporary cultural theory* By Andrew Herman - Thomas Swiss, s.145.

funkcija hipertekst linka i njegovo lingvističko kodiranje nisu uzročno povezani.

Link <http://www.banjaluka.rs.ba/> nas takođe može voditi do najrazličitije motivisanih sadržaja, daleko od bilo čega povezanog sa Banjalukom.

Lingvistička niska (stringa) omogućava „semantičku manipulaciju” prema referentnom sadržaju indeksne stranice, međutim integracija novih hiperlinkova unutar samog sadržaja veb stranice dodatno komplikuje pristup korištenja hiperteksta, ali i hipermedija. Kao referentni slučaj je dobro navesti onlajn žurnal *Sak (Suck)*, gdje su linkovi, prema S. Rozenbergu, korišteni ne kao informacioni resurs ili pomoć pri navigaciji sajtom, već kao retorički uređaj, vrsta subtekstualne stenografije<sup>74</sup> (<http://www.suck.com/>).

Pored ovih naznaka na kompleksnosti odnosa između funkcije hiperlinka kao čiste „vanprostorne” veze među veb stranicama, te njegove standardizovane, alfanumeričke forme, ono što je posebno zanimljivo je koliko se god alfanumerički prikaz hiperlinka činio tekstualnim kompromisom, on uvijek ostaje u direktoj vezi sa funkcijom hiperlinka. Ako unesemo samo jedan pogrešan znak, ili jedan nestandardizovan znak, veza se ne ostvaruje.

*Svjetska mreža (World Wide Web)* je skup međusobno povezanih dokumenata hiperlinkovima, mrežni sistem koji omogućuje pretragu mrežnih resursa (dokumenata) na internetu. Sastoji se od jedinstvenih baza podataka koje su dostupne svima. „*Nezavisni istraživač Tim Berners-Lee u CERN-u (Švajcarska) 1991. godine, napisao je kratak deskripciju projekta WWW i započeo revoluciju.*”<sup>75</sup> Sadržaju

---

74 ROB, Shield, *Hypertext links*, op .cit., s.146.

75 Izvor: Wikipedia. [http://en.wikipedia.org/wiki/World\\_wide\\_web](http://en.wikipedia.org/wiki/World_wide_web) (pogledano 10. 1. 2011)

veba moguće je pristupiti jednim od veb-pretraživača<sup>76</sup>. Sve do pojave veba 2.0, dostupni sadržaj ograničen je na frontalni pregled dokumenata (u tekst, audio ili video formatu), tako da je razvijanje veba 2.0 prvenstveno usmjereno prema većoj interakciji na relaciji korisnik – sadržaj, ali i korisnik – korisnici.

Neke od inovacija veba 2.0 su:

veb-zasnovana društva (eng. *web-based communities*), veb aplikacije (eng. *web applications*), socijalne mreže (eng. *social-networking sites*), stranice video-razmjene (eng. *video-sharing sites*), viki stranice (eng. *wiki*), blogovi (eng. *blogs*) itd. Oformljene komunikacijske strategije rezultirale su kreiranjem virtuelnih socijalnih mreža, gdje trenutno najveća Fejzbuk (eng. *Facebook*), kolektuje jednu milijardu aktivnih korisnika.<sup>77</sup> Dekonstrukcija Fejzbuka bi mogla biti tema rada za sebe, tako da ćemo naglasiti samo neke aspekte virtuelnog društvenog ugovora definisanog od strane Fejzbuk inženjera, prvenstveno od njegovog kreatora Marka Cukerberga (Mark Zukereberg).

Novi korisnik popunjava jednostavni pristupni formular, prihvata uslove upotrebe te postaje „punopravni“ član mreže. On dodaje (pronalazi) prijatelje, dijeli sa njima fotografije, muziku i video-klipove, ili se dopisuje putem četa (eng. chat). Slobodno formira nove grupe, događaje ili ažurira stranice poznatih ličnosti, objavljuje statuse o trenutnom raspoloženju itd. Ovako postavljen niz čini se kao aksiom slobodne komunikacije, pošto su cenzure od strane Fejsbuka ograničene na ponavljanje već dobro poznatih socijalnih zaštita, koje se više čine kao strategija pridobijanja korisnika nego kao is-

---

<sup>76</sup> Softveri: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Netscape, Safari, Google Chrome.

<sup>77</sup> „Facebook Statistics“.

<http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?NewsAreaId=22> (pogledano 20. 10. 2012)

kren otklon od vulgarnih sadržaja (pošto su različiti pornografski sadržaji na internetu dostupni svim generacijama). Međutim, Fejzbuk je pretrpio izuzetan broj kritika, najviše fokusiranih upravo na zaštitu podataka, vulgarne sadržaje, sigurnost djece, eksploataciju podataka, reklamna skripta itd. Kao primjer izdvajamo incident koji plastično opisuje kompleksnost socijalnih odnosa te sukoba različitih interesnih sfera koji vladaju među korisnicima. Fejzbuk je, 2009. godine, primio kritike na račun uključivanja u svoju zajednicu i grupa koje poriču Holokaust<sup>78</sup>. Beri Šnit (Barry Schnitt), potparol Fejzbuca je rekao: „Želimo da Fejzbuk bude mjesto gdje se ideje mogu diskutovati, čak one bile i kontraverzne”, te da ne može garantovati da se negdje ne nalazi sadržaj koji krši njihova pravila.

Pored prethodne priče o kršenju pravila iz uslova korišćenja, u pozadini se javlja mnogo dublji problem a to je – tranzicija konfliktnih odnosa iz realnog okruženja u virtuelno. Nekad mi se činilo da se stupanjem u virtuelnu društvenu mrežu ili igru restartuju izgrađeni odnosi među različitim suprostavljenim grupama i da se novo, simboličko socijalno okruženje prihvata kao izgovor za pronalazak kompromisne situacije. Međutim, i sam sam, kao aktivni uživatelj virtuelnih socijalnih mreža i igara, primjetio da konfliktne situacije, uvezene iz realnog života, dobijaju novi polet i snagu u novom diskurzivnom okruženju, pogotovo oni konflikti koji i jesu zasnovani na tradicionalno sumnjivim i imaginarnim vrijednostima kao što su rasizam, šovinizam ili vjerski fundamentalizam. U tom smislu, virtuelna socijalna mreža ili igra se uživa samo kao kompleksniji medijum kanalizacije neriješenih konflikta. S druge strane, korisnici koji nemaju prethodnog međusobnog iskustva stiču potpuno različit odnos prema dostupnim alati-

---

78 *Facebook won't ban Holocaust denial groups*, JTA. <http://www.jta.org/news/article/2009/05/10/1005046/facebook-wont-ban-holocaust-denial-groups> (pogledano 10. 1. 2011)

ma socijalne mreže. Ritual komunikacije, upotreba smješka (eng. *smiley*), vrijeme komunikacije, virtuelni pokloni / virtuelna pažnja su apstrahovane simboličke vrijednosti sa svojim efektima i posebno svježom socijalnom aurom.

Postoje dvije osnovne pojavnosti umjetnosti u ramu socijalnih mreža. Prezentacija postojećih fizičkih situacija ili osoba, te manipulacija virtuelnim socijalnim parametrima u cilju generisanja novih vizuelnih ili literalnih formacija. U prvom slučaju vraćamo se na pristup socijalnim mrežama kao mediju glorifikacije realnosti, dok u drugom slučaju imamo konkretnu apsorpciju novih estetskih i konceptualnih pravila i njihovu legitimaciju. Teri Geofroj<sup>79</sup> (Thierry Geoffroy) kroz svoj foto-album *Artists Using Facebook*, arhivira situacije, akcije korisnika-umjetnika koje nose posebni konceptualni pečat ili poigravanje sa ontologijom Fejsbuka. Tako bih izdvojio rad Dilana Rejda (Dylan Reid), koji se na profilnoj fotografiji (eng. *profile picture*) reprezentuje sa sugestivnim natpisom „DODAJ ME“<sup>80</sup> (eng. *ADD ME*) (ilustrovani dodatak br. 4). On na taj način upućuje na sam čin dodavanja, tj. povećanja broja prijatelja ciljajući na efekte socijalne popularnosti kao fejbuk akciju koja je sama sebi svrha.

### 2.3.3 Internet kao proizvod

Korisnici u Zapadnoj Evropi, Americi i nekim zemljama Dalekog istoka imaju neuporedivo efikasniju infrastrukturu i uslove maksimalnog iscrpljivanja ovog medija od zemalja u

---

<sup>79</sup> Thierry Geoffroy (1961), dansko-francuski konceptualni umjetnik.

<sup>80</sup> <http://www.facebook.com/album.php?aid=70304&id=611663154&ref=mf#/photo.php?pid=2083777&id=611663154&fbid=94359813154> (pogledano 24. 11. 2010)



tranziciji ili ekonomski siromašnim zemljama. Međutim, sam internet, u smislu sadržaja koje nudi, ne klasifikuje korisnike po brzini njihovih konekcija ili po državljanstvu, pa je u tom smislu prisutna relativizacija fizičkog prostora. Recimo, na- ma je potrebno sedam puta više vremena da iz pozicije korisnika u Bosni i Hercegovini preuzmemo neku datoteku sa servera u Kanadi u odnosu na korisnika u Francuskoj. U formalnom smislu se ne problematizuje raznovrsnost dostupnog sadržaja, iz pozicija dweju navedenih zemalja, nego samo vrijeme „otvaranja ambalaže”. To su i dalje samo efekti osposobljenosti različitih fizičkih sistema (u odnosu na sam internet), a nikako parametri samog interneta, koji je u tom smislu uniforman proizvod.

Pored spore veze, koja može da ometa udoban i potpun pregled veba, pojavljuje se pitanje cenzure interneta. Kada detaljnije pogledamo mapu o nivoima cenzure interneta, dobićemo potpuno deformisan poredak u odnosu na globalnu ekonomsku razvijenost. Tako se konačno dotičemo problemskog pitanja – da li i gdje se internet više manifestuje, odnosno percipira kao sistem (strukturno), a gdje kao proizvod (sadržajno)? Kada ga posmatramo strukturno, kao infrastrukturu i protokole koji osvajaju teritorije i donose nove standarde, onda prepoznajemo analogiju sa mapom ekonomske razvijenosti. Međutim, kada ga posmatramo kao proizvod, preispitujući sadržaj i namjenu, pronalazimo potpunu deformaciju u odnosu na predhodnu mapu. Čini se da pojedine, čak vodeće ekonomije<sup>81</sup>, nikako ne mogu da prihvate sadržaje dostupne na internetu i slobodu kreiranja sadržaja, te se generalno formira grupa zemalja sa izrazitom cenzurom interneta<sup>82</sup> (ilustrovani dodatak br. 5). Razlozi cenzure mogu se podijeliti u dve podgrupe:

---

<sup>81</sup> Primjer kineske ekonomije.

<sup>82</sup> Reporters Without Borders, *Internet censorship ratings*

[http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_censorship](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_censorship) (pogledano 24. 11. 2010)

– Jednopartijski sistemi klasifikuju internet kao proizvod čija je normativnost neprihvatljiva logici sistema i potencijalno opasna za vladajući sistem (Kina, Vijetnam, Sjeverna Koreja, Kuba, Iran). U slučaju Kine, postoji strategija formiranja državnih replika popularnih socijalnih mreža, tako umjesto zabranjenog *facebook.com* imamo *renren.com*, dok se popularni pretraživač *google.com* potiskuje domaćim *baidu.com*.

– Islamske republike cenzurišu „nemoralne” sadržaje i socijalne mreže kao prevenciju širenju bluda i svega što nije u skladu sa tradicionalnim vjerskim ubjeđenjima (Iran, Saudijska Arabija, Sirija, Egipat, Tunis, Turkmenistan, Uzbekistan).

Sa druge strane, strategija neoliberalnog kapitalizma se sastoji u dopuštenju pristupa kritičkim analizama doktrine sistema, kao i samo *onlajn* organizovanje antivladinih i antikorporacijskih protesta, ali kao izvanrednog uvida u (po sistemu) opasne aktivnosti građana, te njihovog lakog lociranja i identifikovanja.<sup>83</sup>

---

**83** Using social media to monitor Occupy movement, CBC News:[http://www.cbsnews.com/8301-18563\\_162-57423727/using-social-media-to-monitor-occupy-movement/](http://www.cbsnews.com/8301-18563_162-57423727/using-social-media-to-monitor-occupy-movement/) (pogledano 10. 6. 2012)

### **3. Dekonstrukcija umjetničkih paradigmi u drugoj polovini XX vijeka**

Sredinom prošlog vijeka dolazi do jednog jasnog i uočljivog reza u odnosu na prethodno razdoblje. Taj rez se ne ogleda samo kroz umjetnost, već se dotiče jednog šireg konteksta. Naravno, u pitanju je Drugi svjetski rat koji ne samo što je uslovio višegodišnji prekid intenzivne umjetničke aktivnosti nego je po svom okončanju donio niz krupnih promjena na političkoj i kulturnoj mapi svijeta.

Nakon Drugog svjetskog rata, kako umjetnička tako i politička scena je znatno izmjenjena i dešavaju se razne transformacije od kojih je jedna od „posljedica” – nagli razvoj i promjena umjetničkih strategija.

U Evropi se na umjetničku scenu, iznenađujuće brzo (ako ćemo sagledati blisku prošlost), vraćaju dvije veoma razvijene kulturne sredine – Njemačka i Italija. Te zemlje su u vrijeme totalitarnih režima predstavljale oblasti u kojima je moderna umjetnost bila drastično prognana ili pak djelimično marginalizovana.

Doprinos kulturnih sredina o kojima je riječ, u poslijeratnoj evropskoj umjetničkoj obnovi, sadržani su ne samo u kreativnom ulaganju umjetnika iz tih sredina nego su takođe i od

značaja na planu podsticanja organizacije umjetničkog života, konkretno u obnavljanju i pokretanju velikih međunarodnih manifestacija kao što su Venecijansko bijenale<sup>84</sup> i Dokumenta<sup>85</sup> u Kaselu. Dok je cijela Istočna Evropa, sa jakim kulturnim centrima (kao što su Čehoslovačka, Poljska, Mađarska i u kratkom periodu Jugoslavija), pod uticajem Sovjetskog Saveza, što je kroz umjetnost uglavnom podrazumijevao socrealizam<sup>86</sup>. Primjećujemo očit dualizam i shvatamo da ta podjela nije slučajna i da nije karakteristična samo za svijet umjetnosti. Najviše se odrazila na politički i ekonomski život i podjelu na Zapadni blok Istočni blok (Hladni rat)<sup>87</sup>.

Evropska zemlja, koja je takođe mnogo uticala na polju umjetnosti, prije svega eksperimentalne avangardne prakse izvedene iz tradicije kubizma, dade, nadrealizma – je Francuska.

Može se reći da avangarda<sup>88</sup> nastaje na polju intermedijalnosti, što znači upotrebe i povezivanja različitih medija u stvaranju umjetničkog djela. Takođe je bitno napomenuti da se ta eksperimentalnost proširuje na druge discipline, tačnije na njihovo povezivanje, gdje se umjetnost odigrava u jednom novom interdisciplinarnom diskursu. Umjetnička djela više ne prate logiku jednog medija, već počinju da se usmjeravaju ka drugim oblastima, a to znači da kombinuju predmete, iskustva, događaje drugih disciplina. Sada se od

---

**84** Bijenale u Veneciji je, prema aktuelnoj šemi, interdisciplinarna izložba savremene umjetnosti. <http://www.labiennale.org/en/Home.html> (pogledano 27. 11. 2010)

**85** *Dokumenta* važe kao jedna od najznačajnijih izložbi savremene umjetnosti u svijetu. <http://www.labiennale.org/en/Home.html> (pogledano 27. 11. 2010)

**86** Socrealizam je teološki orijentisan realistički stil u umjetnosti, sa zadatkom ojačavanja i širenja ideja komunizma i socijalizma. [http://sr.wikipedia.org/sr/Социјалистички\\_реализам](http://sr.wikipedia.org/sr/Социјалистички_реализам) (pogledano 27. 11. 2010)

**87** Hladni rat je bio politički sukob između zapadnih sila, predvođenih SAD-om, i istočnih sila, predvođenih SSSR-om koji se vodio 1945– 1991. godine.

**88** Pojam avangarda (franc. *avant* - ispred, *garde* - čuvati) potiče iz francuskog vojničkog jezika, a odnosio se na trupe koje su išle ispred vojske kao prethodnica. Pojmom se, najčešće, označava umjetnost koja je ispred svoje epohe, inovativna, eksperimentalna, heterodokсна.

avangardnog umetnika očekuje njegov društveni ili politički angažman i da, za razliku od modernista, ne vidi umjetnost kao polje autonomnog stvaralačkog čina, već polje interventnog djelovanja u datim društvenim, istorijskim, kulturnim i političkim uslovima. Umjetnik je isto što i aktivista, i prema tome, avangarda postaje jedan složeni poligon između različitih umjetničkih i kulturalnih paradigmi. Rezultat toga je preispitivanje umjetničkog djela; avangardni umjetnik postaje akter, a ne stvaralac i pokazuje da umjetnost postoji i reaguje kroz direktne transformacije samog društva i društvenih odnosa.

„Umetnički rad Marcela Duchampa je vodio od čulnosti ka konceptualnosti. Njegovi ready madei su izbegavali didaktičnost teoretizacije ostajući u području suptilnih i sofisticiranih konceptualnih provokacija kanona ili funkcija modernističkog sveta umetnosti. Za razliku od Duchampa, mlađa generacija umetnika, koja se može nazvati neodadistima zbog svog pozivanja na Duchampa pravi okret od kritičkog konceptualizma Duchampa ka teorijskoj didaktičnosti. U tom smislu nastaju teorijski performansi Johna Cagea. Kod Cagea, od četrdesetih ka devedesetim godinama, odigrava se teorija na delu. U Cageovom delu je došlo do razvoja koji je vodio izvan muzike ili, drugim rečima, do uspostavljanja muzike kao proširene delatnosti koja može biti u intertekstulnom ili interbiheviornom odnosu sa muzikom Drugog, drugim umetnostima ili oblicima diskurzivnog izražavanja i prikazivanja.“<sup>89</sup>

Džasper Džons (Jasper Johns) radi nešto što je slikarima bilo nedopustivo u modernizmu od Pikasa (Picasso) do Poloka (Pollocka). Oni su slikali svoj unutrašnji život, emocije, bijes. Polok je rekao: „Ja slikam kao što priroda djeluje, to

---

89 ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Teorijski performans*. Ljubljana: Maska br. 1-2, 2005. s. 90-91.

nema veze sa razumom, to je oluja koja se dešava na platnu.”

Nasuprot tome, Džons ne stvara iz svoje emocije, već iz teksta koji prethodi njemu kao ljudskom biću. U tom slučaju se dešava jedan veliki rez. Umjetnik izlazi iz okvira modernizma eksperimentišući sa rubnim, graničnim područjima stvaranja.

Paralelno ovom pojmu neoavangarde<sup>90</sup> ili neodade<sup>91</sup>, u Americi i Evropi nastaje jedan novi pokret, pod uticajem Džona Kejdža (Johna Cagea) koji je nazvan *fluksus*<sup>92</sup>. Osnovni stavovi umjetnika fluskusa su zasnovani na anti-umjetnosti i antiestetici, a ideje su bile raznorodne i često kontradiktorne.

Još jedna pojava neoavangarde ili neodade, nastala u istom periodu, je neokonstruktivizam<sup>93</sup>. Tu pojavu uslovilo je otkriće tehnologije, vrijeme njenog naglog razvoja i njeno korišćenje za stvaranje nove ljudske realnosti. Aktuelni umjetnički mediji postaju nove medijske komunikacije (novine, radio, film) stvarajući djelo koje više nema auru<sup>94</sup> manualnog upisa i čina, već ima auru reprodukcije i masovne proizvodnje i potrošnje.

Umjetnik postaje figura koja otkriva svoju samostalnu intelektualnu, praktično stvaralačku i teorijsku poziciju, gdje prestaje da bude stvaralac, a postaje jedna vrsta aktiviste i aktera, te na mjesto umjetničkog djela počinje da nudi novi višemedijski, ili multimedijski sistem umjetničkih pojava.

---

**90** Neoavangarda je pojava u umjetnosti poslije Drugog svjetskog rata, koja predstavlja kritiku i subverziju dominantnog visokog i velikog modernizma u doba Hladnog rata.

**91** Neodada je neoavangardni umjetnički pokret nastao u SAD-u krajem pedesetih godina XX v.

**92** Fluksus je zapravo bila ideja koja je izričito zastupala preformulaciju umjetničkog djela.

**93** Neokonstruktivistička umjetnost je umjetnost eksperimenta sa novim tehnologijama u kojima se umjetnik doživljava kao „inženjer” iste.

**94** Godine 1936. njemački filozof Valter Benjamin piše značajan esej *Umjetničko djelo u doba tehničke reprodukcije* u kojem razvija metaforu aure.

„Nemački umetnik Joseph Beuys, koji je bio blizak fluksusu i konceptualnoj umetnosti, razvio je praksu predavačkih performansa u cilju pripreme i izvođenja socijalne skulpture. Socijalna skulptura je utopijski projekt kojim se društvo (društveni organizam) određuje kao područje umetničkog čina i oblikovanja novog civilizacijskog stepena. Joseph Beuys je održao više političkih i inicijacijskih predavanja (u Njujorku, Čikagu, Londonu, Oksfordu, Beogradu) od 1973.“<sup>95</sup>

„Iz priloženog vidimo da se u relativno kratkom periodu dogodilo mnoštvo različitih događaja i transformacija na polju umetnosti na koju su, neosporno, uticale raznorodne teorije, ili kako holandska teoretičarka Mieke Bal naziva u jednom širem kontekstu „epoha teorije“.<sup>96</sup>

Prema tome, moraćemo se dotaći nekih značajnih teorija koje su imale važan uticaj na umjetnost u drugoj polovini XX vijeka. Na prelazu iz pedesetih u šesdesete godine, generacija francuskih poststrukturalista<sup>97</sup> dovodi u pitanje velika tradicionalna filozofska pitanja, kao na primjer: pitanje o ljudskom biću. Oni su isključivo povezani oko časopisa *Tel Quel*<sup>98</sup>, čiji je osnivač bio francuski pisac Filip Sollers (Philippe Sollers).

Njihovo tumačenje se odnosi na to da je čovjek određen strukturom i da struktura nije ono što mi stvaramo. Ljudska realna drama nije drama, već je to konstrukcija koja je data jezikom, kulturom, sistemima prikazivanja, izražavanjem. Tačnije, čovjek je zatečen u nečemu što postoji, što je zadatao ne samo onim što je slika nas, već i onim čija smo mi

---

<sup>95</sup> ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Teorijski performans*, op.cit. s. 4.

<sup>96</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Mieke\\_Bal](http://de.wikipedia.org/wiki/Mieke_Bal) (pogledano 28.11.2010)

<sup>97</sup> Poststrukturalizam je naziv za više teorijskih i filozofskih škola (semiologija, dekonstrukcija, teorijska psihoanaliza, teorija teksta, kritika društvenih praksi označavanja, teorija rizoma, teorija simulacije) nastalih kritikom i evolucijom strukturalizma od sredine 60-tih godina XX v.

<sup>98</sup> <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585787/Tel-Quel> (pogledano 28.11.2010)

slika. Strukturalni svijet kao takav treba prihvatiti, suočiti se sa njim i pomoću duboke analize, tj. njenim posredstvom, stvarati umjetničko djelo. Ovo tumačenje stvara jednu novu svijest u glavi umjetnika. Za razliku od romantičarskih paradigmi, umjetnik nije više stanje bujanja iz kojeg se rađa neopisiva umjetnost. Naprotiv, umjetnik je onaj koji radi sa već zatečenim tekstovima, suočava se sa primjerima, prolazi kroz određene strukture. U to vrijeme, pojavljuje se veliki broj teoretičara koji žele radikalnu promjenu u odnosu na tradicionalnu evropsku ideju filozofije. Rolan Bart (Roland Barthes), Klod Levi Štros (Claude Lévi-Strauss), Luj Altiser (Louis Althusser), Žak Lakan (Jacques Lacan) „napadaju” autora kao stvaraoca i njihovo tumačenje se svodi na to da autor postaje autor tek u odnosu na određene tekstove.

*Mišel Fuko* (Michel Foucault) je napisao slavni tekst *Šta je autor?*<sup>99</sup> rekavši da zapravo autor nije živo biće iz koga se iskazuje ja, već je mjesto sa koga govore diskursi. Drugim riječima, mi smo u polju struktura, nema dubine, mi smo skup tekstova koji se ukrštaju ovdje i sada.

Julija Kristeva<sup>100</sup> uvodi pojam intertekstualnosti<sup>101</sup> koji je, kako kaže profesor Miško Šuvaković, u intelektualnom smislu promijenio našu civilizaciju.

Prema Kristevoj, intertekstualnost se zasniva na ideji da jedan tekst postoji samo kroz odnos sa drugim tekstovima, da jedan tekst nije sam po sebi izvor značenja, već jedna vrsta poligona ili matrice koja dobija značenje u odnosu sa drugim tekstovima, njihovim odnosima, sukobima, transformacijama itd.

---

<sup>99</sup> <http://www.colorado.edu/English/courses/ENGL2012Klages/foucault.html> (pogledano 28.11.2010)

<sup>100</sup> Bugarska teoretičarka književnosti i kulture, psihoanalitičarka, autorka tekstova u *Tel Quelu*.

<sup>101</sup> ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Pojmovnik moderne i postmoderne likovne umjetnost i teorije posle 1950-te godine*, SANU, Novi Sad : Prometej, Beograd, 1999. s. 128.



Takođe, Kristeva kroz svoja istraživanja uvodi još jednu važnu ideju a to je ideja *označiteljske prakse* – znak, označitelj, označeno.

Krajem 50-tih godina XX vijeka osniva se internacionalni pokret pod nazivom *situacionistička internacionala*<sup>102</sup> sa sjedištem u Francuskoj. Osim u Francuskoj, djelovali su i u Italiji, Švedskoj i Njemačkoj. Pokret je nastao istovremeno kada i *Tel Quel* i bio mu je, na neki način, konkurentska pojava. Ključna figura i osnivač te grupe je Gi Debor (Guy Debord) koji je napisao i jednu fundamentalnu knjigu situacionizma, *Društvo spektakla* koja počinje izjavom: „Trebali imati u vidu da je ova knjiga pisana sa svesnom namerom da naudi društvu spektakla. Ipak u njoj nema ničeg preteranog.”<sup>103</sup>

Aktivnost situacionističke internacionalne bila je teorijska i propagandna, usmjerena analizama i raspravama o promjenama savremenog društva, kulture i umjetnosti. Situacionisti su 1966. godine na univerzitetu u Strazburu organizovali pobunu koja je započela fizičkim napadom na profesora kibernetike Abrahama Mola (Abraham Moles). Situacionisti su studentske demonstracije, u maju 1968. godine, doživjeli su kao ostvarenje svoje revolucije. Za njih je politička akcija bila oblik performansa kada kažu: „Hoćemo da ideje postanu opasne”<sup>104</sup>.

Debor je pisao da se situacionistički pokret može tumačiti kao umjetnička avangarda, kao eksperimentalno istraživanje mogućih načina za slobodno konstruisanje svakodnevnog života i kao doprinos teorijskom i praktičnom razvoju nove revolucionarne borbe. Zato svaka kulturna tvorevina (kao i

---

<sup>102</sup> Situacionistička internacionala – internacionalna evropska grupacija i pokret umjetnika, aktivista i teoretičara.

<sup>103</sup> DEBORD, Guy, op. cit., s. 1.

<sup>104</sup> DEBORD, Guy. *The Situationists and the New Forms of Action in Politics or Art* (1963), u MC DONOUGH, Tom. *Guy Debord and the Situationist international – text and Documents*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press, 2002, s. 159-166.

svaki kvalitativni društveni preobražaj) zavisi od kontinuiranog razvoja višedisciplinarnih akcija i djelovanja u svakodnevicima.<sup>105</sup>

Za napad na totalitarno potrošačko društvo spektakla, ne treba ustati samo protiv njegovih struktura i institucija nego i protiv vrijednosti. Prije svega, treba izvesti kritiku rada. Ukiđanje rada, po njima, nije utopija nego prvi preduslov za prevladavanje potrošačkog društva. Da bi bilo slobodno, djelovanje čovjeka treba da bude umjetničko, treba da se zasniva na igri. Umjetnost i igra jedino mogu vratiti svakodnevnom životu racionalnost i konkretnost. Oni su bili obuzeti namjerom da spontanom pobunom masa preoblikuju život ljudi u umjetnost. Bili su protiv toga da se od života pravi umjetnost. Idealni situacionista bio je amater-ekspert i anti-specijalista.

Jedan od bitnih teoretičara za razumijevanje umjetničkih paradigmi u drugoj polovini XX vijeka je Žan Fransoa Liotar (Jean-Francois Lyotard), koji u djelu *Postmoderno stanje*<sup>106</sup>, postmodernu<sup>107</sup> definiše filozofski ali i metaistorijski. To bi se moglo okarakterisati kao *stanje znanja* u najrazvijenijim društvima tog doba, kako ga on još naziva. Liotar opisuje u kakvom se stanju nalazi kultura nakon promjena koje su uticale na pravila igre u nauci, književnosti i umjetnosti. Suočava nas sa jednom važnom odlikom postmoderne – ona je zasnovana na zatvorenim jezičkim igrama koje međusobno ne komuniciraju, a istovremene su i legitimne. Paralelno funkcionisanje različitih sistema i njihova legitimnost; ili nedovođenje u pitanje nijednog sistema prema nekom velikom moralnom, estetskom, političkom, ili metajezičkom kriterijumu; je jedna od osnovnih odrednica postmo-

---

<sup>105</sup> DEBORD, Guy, 2002. Op. cit, s. 159-166.

<sup>106</sup> LYOTARD, Jean-Francois, *Postmoderno stanje*. Zagreb: Ibis grafika, 2005.

<sup>107</sup> Pokret koji se prvo javlja u arhitekturi sedamdesetih godina prošlog vijeka i dovodi u pitanje model moderne.

derne. Savremeni postmoderni umjetnik je dizajner, producent i montažer, on ne stvara djelo iz svog unutrašnjeg zanosu, već iz intertekstualnih praksi iz kojih on izvodi projekat. Umjetnik je onaj koji radi u sistemu distribucije kapitala.

„U svojim dekonstrukcijskim<sup>108</sup> analizama, Jacques Derrida pokazuje kako se književno djelo ne može posmatrati samo kao djelo jednog pisca nego kao rezultat konflikata unutar jedne kulturne sredine ili mišljenja. U dekonstrukciji nije strano da se kroz jedno djelo prikazuje više mišljenja, tumačenja, shvatanja koji su često isprepleteni i uzajamno konfliktni. Teorija dekonstrukcije polazi od kritike zapadne metafikcije koja se temelji na semantičkoj povezanosti jezika i svijeta, što znači da značenja diskursa filozofije, nauke, ideologije, psihoanalize i književnosti nisu prirodna značenja. U diskursu dekonstrukcije se ne čuje samo jedan glas (Boga, gospodara, stvaraoca, muškarca, oca...), već više raznorodnih, međusobno različitih glasova koji razbijaju jaki logocentrični subjekt zapadne metafikcije.“<sup>109</sup>

Kao teorijski metod, ono je razlaganje, relativizacija, rekonstrukcija i intertekstualno paradoksalno suočavanje jakih teorijskih dogmatskih modela modernizma, avangardi i neoavangardi.

Derida dekonstrukciju isključivo primjenjuje na svoje polje djelovanja i istraživanja, a to je, naravno, filozofija.

Međutim, ona brzo nalazi utočište i u drugim književnim tumačenjima i umjetničkim disciplinama.

Dekonstrukcija, kao teorija, je kontekstualne prirode i pomoću nje se realizuje smisaoni okvir nekog umjetničkog rada i pružaju sheme i modeli za realizaciju umjetničkog rada.

Derida sa svojom teorijom odbija da prihvati kompletirane činjenične forme unutar jezika, sa svojom metodom nastoji

---

<sup>108</sup> Dekonstrukcija, kao filozofska doktrina, je sistem analize i kritike koja vodi ka razotkrivanju razlika između strukture i osnove značenja subjekta.

<sup>109</sup> ŠUVAKOVIĆ, Miško. Op. cit. s. 67.

da pruži otpor svakom ustaljenom konačnom značenju u tekstu.

U drugoj polovini XX vijeka na polju vizuelnih umjetnosti, dekonstrukcija ima jak uticaj i pod istim se razvijaju pokreti i pojave kao što su transavangarda <sup>110</sup>, novi barok <sup>111</sup>, neo-geo <sup>112</sup>, britanska nova skulptura <sup>113</sup>, neokonceptualizam <sup>114</sup>.

Trebalo bi napomenuti i jasno odrediti razlike i razvoj u umjetničkim strategijama između dva kontineta nakon Drugog svjetskog rata, odnosno preuzimanje uloge „prestonice umjetnosti” od strane Njujorka, koju je do tada nosio Pariz.

Za razliku od evropskih umjetnika (koji iza sebe imaju tradiciju istorijskih avangardi, neprestano teže kulturnim matricama i modelima) kod kojih je umjetnost isključivo okrenuta ka istoriji i njen duh je svuda unaokolo, američki umjetnici bazi-  
raju se na otkrivanje i korišćenje sopstvenih sredstava šireći ih u svakodnevi. Američka umjetnost nakon Drugog svjetskog rata nema teret tradicije i isključivo se bavi nastavkom svoje sadašnjosti i eksperimentom koji egzistira u novonastalom tehnološkom kontekstu. Ispitivanje novih poetika teče nesputano, prihvata se i reaguje bez pritiska tradicije, dok se u Evropi umjetnost klasifikuje i ispoljava kroz društveni kontekst, ukleštena između svojih kulturoloških shema.

---

110 „Transavangarda je internacionalni pokret koji se javlja u Italiji u drugoj polovini 70-tih godina XX vijeka i koji prevazilazi avangardne dogme, to jest avangarde utemeljene na optimističkim eksperimentima s novim tehnikama i materijalima, zasnovane na uvjerenjima o linearnom razvoju istorije, a samim tim i umjetnosti od istorijskih avangardi s početka vijeka do naših dana.”

BONITO OLIVA, Achille, *Moderna umetnost III*, Beograd, CLIO, 2006. s. 81.

111 <http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?type=2&tid=10721> (pogledano 29. 11. 2010)

112 [http://en.wikipedia.org/wiki/Neo-Geo\\_\(arts\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Neo-Geo_(arts)) (pogledano 29. 11. 2010)

113 [http://en.wikipedia.org/wiki/New\\_British\\_Sculpture](http://en.wikipedia.org/wiki/New_British_Sculpture) (pogledano 29. 11. 2010)

114 „Neokonceptualna umjetnost nije naziv za umjetnički pokret, već neizvjesna i otvorena terminološka oznaka za imenovanje različitih postkonceptualnih, a to znači pluralinih taktika medijskog i konceptualnog relativizovanja odnosa elitne i popularne (visoke i niske) umjetnosti u dugom periodu od skoro punih 20 godina (1980-2000).” SÚVAKOVIĆ, Miško. 2007. op. cit., s. 628.

„Američki umetnik prihvata da je tržište merodavno za stvarno priznavanje dela i njegovog kvaliteta, pretvaranje umetničkog dela u robu predstavlja politički problem za evropskog umetnika. Svođenje umetnosti na robu ideološki je dokaz da je reč o avangardi prevaziđena nakon uključivanja dela u veliki tržišni organizam. Američko tržište agresivnim ekonomskim sredstvima, svojom umetničkom robom osvaja svet.“<sup>115</sup>

U drugoj polovini XX vijeka, umjetnost se suočava sa enormnom količinom podataka što je do tada bila nepoznata za istoriju moderne umjetnosti, dolazi do nagle hiperprodukcije i, samim tim, umjetnost problematizuje mnoštvo različitih tendencija i pravaca.

Prema tome dolazimo do zaključka da je umjetnost XX vijeka zaista heterogena i hibridna, naročito u drugoj polovini, jer se razvija iznenađujuće brzo prateći tehnološka otkrića. Na prelasku vjekova, do izražaja dolaze ovomedijske prakse i digitalni mediji.

### 3.1 Umjetnost u doba kulture

Sintagma *umjetnost u doba kulture* mogla bi se okarakterisati kao epoha na prelazu između XX i XXI vijeka, mada se u obzir uzimaju i kraj 70-tih i početak 80-tih sa naznakama postkonceptualizma<sup>116</sup>. Ta umjetnost je, na neki način, re-

---

115 BONITO OLIVA, Achille, *Moderna umetnost III*, op. cit., s. 8.

116 „Uobičajeno se sintagmom *postkonceptualne umetnosti* ili *postkonceptualizam* označava: umetnost pozne konceptualne umetnosti tokom druge polovine sedamdesetih godina, ali i umetnost posle konceptualne umetnosti, tj. postmodernistički pokreti ili pojave kasnih sedamdesetih i tokom osamdesetih godina koje su orijentisane ka procedurama medijske analize, interpretacije i dekonstrukcije popularne Kulture.“ SUVAKOVIĆ, Miško, 2007. op. cit., s. 627.

zultat čiste i hladne intelektualne svijesti koja ne podliježe pod uticaj metafizičke formalne produkcije. U ovom slučaju, intelektualna svijest znači dobro poznavanje problema kulturoloških diskursa, transparentni pogled na društveni sistem, razumijevanje i demistifikacija mejnstrima, dekonstrukcija socioloških sistema i njihovih paradigmi, praćenje tehnoloških dostignuća itd.

Sintagma *umjetnost u doba kulture* nagovještava jednu slutnju i uzajamno povezivanje umjetnosti i kulture kao epohalnog fenomena u kojem su karakteristični kratki spojevi, tj. povezanost između umjetnosti i kulture.

Karakteristično za postkonceptualnu umjetnost iz ranih 80-tih godina je primjena analitičkog pristupa kroz filozofiju jezika i semiotike na istraživanja tradicionalnih i novih medija.

„U pitanju su istraživanja, ne samo „tehnike” i „tehnologije” na kojima se zasnivaju tradicionalni i novi mediji, već i koncepcija, ideologija i mikropolitika prezentacije medijskog rada. Zapravo, pokazalo se da nema „neutralne tehnike”, već da svaka tehnika kroz svoje semantičke i pragmatičke konsekvence provocira društvenu i istorijsku situiranost umetnosti, umetnika i gledaoca.”<sup>117</sup>

Kroz ranu konceptualnu umjetnost<sup>118</sup>, umjetnici kao što su: Džozef Košut (Joseph Kosuth), Robert Beri (Robert Barry), Daglas Habler (Douglas Houbler) i grupa *Art & Language* pokušavaju izvođenje kritičke teorije, dok neokonceptualna umjetnost 80-tih i 90-tih godina pokušava medijsko dekonstruisanje kroz odnose visoke i popularne kulture, npr. Sindis Šerman (Sindys Sherman), Barbara Kruger (Barbara Kruger), Dženi Holcer (Jenny Holzer).

---

117 ŠUVAKOVIĆ, Miško, 2007. op. cit., s. 627.

118 „Konceptualna umetnost nastaje s namerom da se umetnički diskurs odvoji od svojih tradicionalnih predmeta i materijala. Sve do šezdesetih godina XX veka, umetnost se bavila konkretnim formama i materijalima. Međutim, cilj konceptualne umetnosti je istraživanje sopstvenog pojma i sopstvenog značenja.”  
BONITO OLIVA, Achille, 2006. op. cit., s. 76.

Jedna od karakteristika neokonceptualne umjetnosti, kako navodi profesor Miško Šuvaković, je „zainteresovanost za teorijske poststrukturalističke kontraverze postmoderne kulture i društva, od Deridine dekonstrukcije, preko Lakanove teorijske psihoanalize i Bodrijarove postkritičke teorije simulacije, simulakruma i hiperrealnosti, do Džejmsonove i Žižekove novokritičke teorije masovnog medijskog potrošačkog društva.”<sup>119</sup>

Radovi neokonceptualne umjetnosti se uglavnom realizuju kroz višemedijski pristup, npr. stejntmenti, tekstovi, autobiografske i paraknjiževne knjige, performansi, instalacije, grafički dizajn, video-art, digitalno generisani interaktivni radovi, *net.art* itd.

Vješta kretanja umjetnosti i njeno manevrisanje dovelo je do simbioze i njenog preobražavanja u kulturu (produkcija, multiplikacija, razmjena, upotreba, potrošnja, primjena itd.), kao i transformacija kulture u umjetnost (montaža, simulacija, upotreba, transformacija, redi-mejd (eng. ready-made), intertekstualnosti, kolaž, parafraza itd.).

Između teorije umjetnosti i teorije kulture danas postoje providne i propusne granice. U ideološkom<sup>120</sup> kontekstu se dešava to da se, poslije pada Berlinskog zida, raspada Sovjetskog Saveza i SFRJ, odnosno radikalne blokovske dijalektike podjele svijeta, ideologija pokazuje kao izraz načela označiteljskog efekta. Primjeri su bezbrojni u različitim ideoškim doktrinama i dešavaju se iznenađujuće

---

119 ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2008. op.cit., s. 629.

120 Pojam *ideologija* (fra. idéologie) skovali su francuski prosvetitelji u XVIII vijeku. Dobija različita značenja kod raznih mislilaca u XIX i XX vijeku. Ideologija u svakodnevnom govoru ima tri značenja:

- ideologija kao oblik društvene svijesti (bez razlike u odnosu na religiju, nauku, moral...),
- ideologija kao oblik iskrivljene svijesti i
- ideologija kao sistem ideja, vjerovanja i normi (bez razlike u odnosu na ostale sisteme ideja).

<http://sr.wikipedia.org/sr/Ideologija> (pogledano 29. 11. 2010)

transformacije. Na primjer, preuzimanje religioznog simbolizma od strane socrealističkih institucija; spajanje birokratske ljevice i nacionalističke desnice u kontekstu socijalističkih i patriotskih snaga; inauguracija američkog predsjednika preuzima i razrađuje ikonografiju socrealističkog sleta kao utopijskog trenutka novog slobodnog svijeta; preuzimanje strategija akumulacije kapitala od strane ljevičara, dok desne partije sprovode programe ravnomyerne i pravedne socijalne podjele vrijednosti. Kada se ideologiji, ma šta ona bila, pristupi kroz primjere, njoj se pristupa kao naturalizaciji simboličkog poretka u kontekstu koji nije neutralan.<sup>121</sup>

### **3.2 Galerijski institucionalizam i izložbene strategije u eri globalizacije**

Današnja *globalna tranzicija* dovodi do promjene prirode umjetničkih medija i oblika istraživanja. Umjetničke i kulturne institucije preuzimaju nove strategije funkcionisanja, tako da umjetnost postaje složeno konstruisana mreža globalističko-kapitalističkih tokova. Svijet umjetnosti se pretvara u jedno veliko polje uzbudljivog tržišta. Umjetnost na prelazu vjekova ne krasi velika i revolucionarna remek-djela, kao u modernizmu, već suštinsko djelovanje umjetnosti na kulturu i društvo.

Možemo reći da je današnja umjetnost („umjetnost u doba kulture”, „umjetnost atrakcije”) efekat globalizacije i recesivne difuznosti kao nuspojava.

---

121 ŠUVAKOVIĆ, Miško, 2008. op. cit., s. 761.



Muzej je, u svom tradicionalnom smislu, imao funkciju sakupljanja svjedočanstava o prošlosti, koja je pohranjivao u jednu mozaičku sliku kroz koju posjetilac ima mogućnost fragmentarnog pregledanja i iščitavanja istorije. Glavni kritičari tradicionalnog muzeja u doba moderne su istorijske avangarde. Njihov diskurs je bio veoma oštar prema muzejskom sistemu izlaganja, a argumenti su jasni i veoma poznati – *muzeji su groblja umjetnosti*. Prema tome, avangarda je težila izlasku umjetničkog djela van zidova muzeja, van mračnih depoa, u stvarnost, u sam život. Treba djelovati i neposredno stvarati u životu, oblikovati živi svijet. Tome treba još pridodati i kritiku upućenu muzeju savremene umjetnosti (koji je po svom nazivu već paradoksalan, jer koliko god pohranjivao „novu” umjetnost – ona, samim tim činom, postaje stara, tj. kasni bar jedan korak za sadašnjošću). Po tradicionalnoj paradigmi muzeja, može se zaključiti da je muzej u stanju skupljati *juče*, ali ne i *danas*. Međutim, odnos muzeja prema istoriji umjetnosti se danas iz korijena promijenio.

„Od Dišana (fra. Marcel Duchamp) nadalje barem znamo da se umjetnička praksa, prije svega, ne manifestuje u proizvodnji stvari, nego u odnosu prema stvarima. Našim odnosom prema umjetnosti prošlosti, stvaramo, dakle umjetnost sadašnjosti.”<sup>122</sup>

Na mjesto jedinstvene istorije, danas imamo mnoštvo parcijalnih, kontradiktornih i različitih istorija koje se predstavljaju kroz individualne kustoske projekte. Muzej mijenja svoju politiku i svoju strukturu, te generiše nove strategije, tako da se pretvara iz mjesta čuvanja i prezentacije stalne postavke u pozornicu gdje prezentuje nove *izložbene projekte*.<sup>123</sup>

---

<sup>122</sup> GROYS, Boris, *Učiniti stvari vidljivima, Strategija savremene umjetnosti*. Zagreb: Muzej savremene umjetnosti, 2006. s. 81

<sup>123</sup> „Razlika između „umetničkog dela” i umetničkog projekta je u tome što delo jeste napravljeni ili proizvedeni završeni komad (slika, skulptura, instalacija, koncert, film,

Boris Grojs (Boris Groys) ima jedanu veoma zanimljivu interpretaciju izložbenih strategija i muzeja savremene umjetnosti. On, takođe, daje veliku važnost i ulogu umjetničkoj dokumentaciji kao vidu strategije današnje *biopolitike*.<sup>124</sup>

Zato se često i služi terminom *umjetnost u doba biopolitike*.

„To znači da se na život više ne gleda kao na prirodni događaj, kao na sudbinu, fortunuu, već kao na vrijeme koje se vještački stvara i oblikuje. Tada je život automatski politizovan. Umjetnost koja nastaje u tim novim uslovima biopolitike ne može a da to ne osjeti na sebi i koristi kao temu. Sada dakle vrijeme, trajanje i život sam ne mogu biti direktno pokazani nego tek dokumentovani. Dominantan medij moderne biopolitike je birokratska i tehnološka dokumentacija koja uključuje planove, propise, statistike, analize, izvještaje, projekte... Nimalo slučajno, umjetnost koristi iste medije kada želi da ukaže na sebe kao na život.“<sup>125</sup>

Umjetnička dokumentacija se, dakle, sastoji od tekstova i slika koje je moguće reprodukovati i ona kroz instalaciju<sup>126</sup> zadobija auru originala. Kroz instalaciju dokumentacija zadobija svoje mjesto „ovdje i sad“, svoj istorijski smještaj, tako da to kontekstualno upisivanje poništava ideju *gubitka*

---

video, performans), a umetnički projekat je mapa institucionalnih potencijalnosti kojima se povezuje i realizuje konceptualni, ekonomski, proizvodni, produkcionni, prezentacionni ili izlagački, propagandni i receptivni modeli i prakse otvorenog ili zatvorenog umetničkog dela ili niza dela u konkretnoj kulturi.”

ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2008. op. cit., s. 797.

**124** Mišel Fuko (Michel Foucault) kaže: „Biopolitika je stil vlasti da manipuliše populacijom putem *biopower* (primjena i uticaj političke moći na sve aspekte ljudskog života)”. <http://en.wikipedia.org/wiki/Biopolitics> (pogledano 29. 11. 2010)

**125** GROYS, Boris, *Učiniti stvari vidljivima, Strategija savremene umjetnosti*. op. cit., s. 9.

**126** „Šta je instalacija, video-instalacija, ako ne 'nepostojan prostor', prostor koji može da se sklopi i rasklopi, koji svaki put iznova može biti konstruisan zavisno od arhitektonskog prostora u koji se postavlja?... Šta je instalacija ako nesposobnost i domišljatost umetnosti da prebrodi ovo doba dematerijalizacije koja dominira telematikom.” BONITO OLIVA, Achille, 2006. op. cit., s. 49.

*aure*, kako je još u 30-im godinama potencirao Valter Benjamin.<sup>127</sup>

Američki estetičar i filozof Džordž Diki (George Dickie) je razradio takozvanu *institucionalnu teoriju umjetničkog djela*<sup>128</sup>. On na jedan krajnje jednostavan način definiše svoju tezu rekavši: „Umjetničko djelo je ono što je skup stručnjaka odlučio da nazove umjetničkim djelom.” Bez obzira na, naizgled, banalnu konotaciju, Diki kaže da se na taj način artefaktu nudi diskurzivni status, tj. da se svijet priprema za njegovo „rađanje” kao umjetnost. Drugim riječima, nalazimo se u jednom specifičnom, kulturalnom, diskurzivnom prostoru, gdje određene institucije definišu nešto kao umjetnost.

Takođe, prema Artur Dantou (Arthur Danto), da bi se umjetnost pojavila, mora da se stvoriti povoljna klima, tj. svijet se treba pripremiti za jednu takvu pojavu. Upravo taj svijet umetnosti se za to priprema kroz institucije, javne medije, menadžere, kritičare, kustose, teoretičare, filozofe, pisce itd.

Akile Bonito Oliva (Achille Bonito Oliva) kaže da je u drugoj polovini XX vijeka globalizacija označila savremenu umjetničku produkciju i njen protok. Nastaje „sistem umjetnosti”.

„Umetnik stvara, kritičar analizira, galerista izlaže, kolekcionar sakuplja, muzej istorijski određuje, masovni mediji veličaju, a publika promatra. Na taj način, u sistemu umetnosti, produkcija, protok i potrošnja nalaze svoj prirodni kontekst koji određuje dodatnu vrednost, vrednost više umjetničkog dela, prelaz na izvesna ekonomska i kulturna pravila [...] Sada, u novom milenijumu, čini se da se prednost daje masovnoj publici, pod uticajem sistema umetnosti koji nastoji da ostvari komunikaciju performansa ili predstave. Istovremeno, ovaj sistem je protiv medijske industrije koja,

---

<sup>127</sup> <http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>  
(pogledano 28 .11. 2010.)

<sup>128</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional\\_theory\\_of\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional_theory_of_art)

posredstvom privlačnih multimedijanih proizvoda za neposrednu potrošnju, razvija fotografsku osetljivost publike. Sistem umetnosti na početku XXI veka je, prema tome, multikulturalan, trans-nacionalan, multimedijalan, potpuno usaglašen s veoma naprednim kompjuterizovanim kontekstom.<sup>129</sup>

---

129 BONITO OLIVA, Achille, 2006. op .cit., s. 75.

## 4. Kiber-prostor kao alterego ili superego stvarnosti

### 4.1 Uticaj stvarnog na navike virtuelnog

Bitno je kritički sagledati modele i povode socijalnih simulacija unutar virtuelnih svjetova, koji su popularizovani negdje početkom prve decenije XXI vijeka na internetu. Za razliku od socijalnih mreža kao što su Fejzbuk (eng. Facebook) ili Tviter (eng. Twitter), gdje je komunikacija među korisnicima zasnovana na funkcionalnoj distribuciji digitalnog teksta, te video i audio sadržaja, rasterećena vizuelnostima trodimenzionalnog formata koji nam se nudi u fizičkom prostoru, virtuelni svjetovi (eng. virtual worlds) svoje komunikacijske strategije razvijaju u drugom pravcu; u nekom vidu povratne sprege (eng. *feedback*) prema iskustvu fizičkog prostora, virtuelno prerađenoj konstelaciji fizičkog iskustva; te ga u većoj ili manjoj stopi reviziraju ili dekonstruišu. Ovakvi svjetovi su sposobni da iz osnovne strukture proizvode nizove podstruktura, što ih čini izuzetno složenim za čitanje. Za nas je bitno sagledati pozicije i refleksije umjetnosti i umjetnika unutar selektovanog slučaja, te intenzitet njihove međusobne uslovljenosti.

#### 4.1.1 Studija slučaja: *Seknd Lajf*

„Seknd Lajf” (eng. *Second Life*) je simulacija trodimenzionalnog virtuelnog svijeta, razvijena od strane internet kompanije Linden Laba (eng. *Linden Lab*) 2003. godine<sup>130</sup> (ilustrovani dodatak br. 6). Korisnici se služe avатаром<sup>131</sup> kako bi istražili virtuelne pejzaže, te se e-socijalizovali unutar njega. U vezi sa tim, nameće se pitanje kakva je pozicija *SL-a*<sup>132</sup> u okviru interneta? Kakav je stepen njegove umrežanosti sa ostalim dostupnim sadržajem na internetu? Kakvi su vizuelni formati njegove virtuelnosti, odnosno, zavisnosti od iskustva fizičkog prostora?

Tumaranje *SL* virtuelnim svijetom se odvija pomoću preglednika (eng. *viewer*)<sup>133</sup> koji se slobodno skida (eng. *download*) sa zvanične veb stranice *SL-a*, što znači da ambicije za *SL* kreću iz preglednika. Nakon instalacije preglednika, korisnik se sve više udaljava od potrebe za veb pretraživačem, te se izoluje unutar novih, introvertnih hiperlinkova *SL-a*, postavljenih unutar simulacije trodimenzionalnog prostora, što ga umnogome približava klasičnim 3D igrama, koje se služe internet tehnologijom da povežu svoje korisnike unutar *RT-a*<sup>134</sup>. U tom smislu *SL* tehnološki nije ponudio ništa revolucionarno novo, već se njegov uspjeh zasniva na ideološkom pomaku u percepcijama računarskih igara. *SL* kao komercijalni proizvod koristi strategiju simulacije socijalnih navika preuzetih iz našeg fizičkog prostora<sup>135</sup>, što u psihoanalitičkom i psihosocijalnom smislu predstavlja zahvalan instrument za sublimaciju konflikata iz stvarnog života, te na indirektan način racionalizuje popularizaciju *SL-a*.

---

130 <http://secondlife.com/> (pogledano 30. 11. 2010)

131 <http://secondlife.com/whatis/avatar/> (pogledano 30.11.2010.)

132 Skraćeno *Second Life*.

133 <http://wiki.secondlife.com/wiki/Viewer> (pogledano 30.11.2010.)

134 Stvarno vrijeme (eng. real time).

135 Sakupljanje predmeta, kupovina, takmičenje, zavodjenje...

Dostupni virtuelni pejzaž *SL*-a je veoma „virtuelno bojažljiv”, pošto se njegovi estetski i konceptualni principi zasnivaju isključivo na iskustvu fizičke stvarnosti. Tako, tamo pronalazimo arhitekturu koja je potpuno zarobljena imperativima fizičkog prostora kao što je gravitacija<sup>136</sup> ili vrijeme<sup>137</sup>, ali to su samo okvirne kontradiktornosti koje bismo ovdje generalno imenovali kao *SL* paradoks”. „*SL* paradoks” je zasnovan na principu pogrešne interpretacije ili ignorisanju vizuelne konstelacije / metodologije virtuelnog prostora, tj. nekontrolisanim i podsvijesnim uvozom navika, oblika, ili postupaka iz našeg fizičkog iskustva, koje nisu ničim opravdane do željom za njima. Percepcija *SL*-a kao alternativnog prostora za alternativnu realizaciju neostvarenih želja iz fizičkog života se sve više aktuelizuje u teorijskom smislu. U jednom od kritički nastrojenih članaka o arhitekturi *SL*-a, Tor Lindstrand (Tor Lindstrand)<sup>138</sup>, koji je takođe bitan za obradu obrazovnog aspekta *SL*-a, sa pozicije arhitekta, problematizuje željenu arhitekturu *SL*-a.

Tor Lindstrand: „To je zanimljivo, jer u životu, granice između različitih slojeva našeg privatnog prostora su jasno definisane: odjeća, stan, kuća, grad, država, kontinent. No, u Sekend Lajfu te granice su zamagljene, difuzne i to je nešto što je jako obrađeno. Mislim da ljudi provode mnogo više vremena na avatare nego na arhitekturu i njenu izgradnju.”

Heder Ring: „Kada pogledate većinu arhitekture u *SL*, stvarno je nevjerojatno koliko je konzervativna i dosadna.”

Tor Lindstrand: „U početku sam mnogo razmišljao odakle to dolazi: ako možete raditi što god želite, zašto to postaje toliko predvidljivo? Tada sam pogledao epizodu *MTV Cribs*-a i shvatio, ako ljudi imaju svu slobodu i novac, te mogu učiniti

---

<sup>136</sup> Arhitektonske strukture postavljene na zamišljeno tlo.

<sup>137</sup> Građevine sa krovom, prozorima, sistemom grijanja...

<sup>138</sup> Profesor-saradnik na odsjeku za arhitekturu na Kraljevskom institutu za tehnologiju u Štokholmu, Švedska.

šta god požele, to je ono što će i uraditi. Mislim da mi se to desilo kao vrsta oslobađanja, jer sam shvatio da mogu pres-tati razmišljati o tome šta ljudi žele da urade.”

Heder Ring: „Ali čekajte - da li vi mislite da arhitektura Se-cond Lifea znači „ono što ljudi žele”, ili mislite da samo ukazuje na granice njihove mašte?”

Tor Lindstrand: „Mislim da živimo u svijetu gdje je proizvod-nja želje potpuno kontrolisana od strane tržišne ekonomije, a to se toliko očituje u Sekend Lajfu. To pokazuje da je razmišljanje o arhitekturi danas više orijentirano kroz druge medije nego kroz arhitekturu samu. Umjesto prostornog is-kustva, to je mnogo više o slikama, televiziji, filmovima, igrama. Zanima me kako je „slika arhitekture” tako dominan-tana u platformama poput Sekend Lajfa i koliko se to odnosi na činjenicu da slika postaje sve više i više dominantana u suvremenoj arhitekturi, koliko konzumiramo arhitekturu kroz Hollywood itd...”<sup>139</sup>

Riječ je o isječku dužeg e-razgovora između Heder Ring<sup>140</sup> (*Heather Ring*) i Tora Lindstranda (Tor Lindstrand), kojeg u svakom slučaju treba imati u vidu zbog njegovog hetero-genog pristupa virtualnoj arhitekturi. Tor Lindstrand je zanim-ljiv i po tome što je aplicirao rad sa studentima na format Sekend Lajfa, te ga koristio kao edukativnu, simulacijsku platformu za realizaciju studentskih vježbi.

Andren<sup>141</sup> je morao naučiti kako upravljati projektom, saradivati sa *Dance Company* te organizovati događaj. „Te stvari su superteške za rad u akademskoj sredini”, kaže Lindstrand. „Mi koristimo ovaj virtualni alat kako bi učinili pro-

---

<sup>139</sup> [http://archinect.com/features/article.php?id=47037\\_0\\_23\\_0\\_M](http://archinect.com/features/article.php?id=47037_0_23_0_M) (pogledano 30. 11. 2010)

<sup>140</sup> Heder Ring (Heather Ring), američka *landscape* arhitektica.

<sup>141</sup> Lindstrandov student.



jekat više stvarnim nego što bi mogli sa bilo kojim alatom stvarnog svijeta.”<sup>142</sup>

Ovo nas navodi na zaključak da je *SL* u svojoj strukturi toliko sličan sistemima preuzetim iz fizičkog prostora da se jednostavno koristi kao socijalni simulator uz pomoć kojega se testiraju reakcije potrošača na nove proizvode i njihov dizajn.<sup>143</sup> U tom smislu *SL* nije skup izolovanih, novokreiranih, virtuelnih vrijednosti ili zakonitosti, već složeni marketinški sistem s ciljem povećavanja profita fizičkim kompanijama. U slučaju *SL*-a, virtuelni život se čini kao nemoćna, asketska pozornica, čije elemente pokreću neki nevidljivi animatori iz dimenzije iznad, koji su i autori pozornice.

Izvan *SL* mejnstrima kojega smo opisali, postoje inicijative koje su autorefleksivne i više ontološke u svom odnosu prema vidljivostima virtuelnog prostora. Tako pronalazimo kinetičku arhitekturu<sup>144</sup> koja u okviru virtuelnih parametara ima potpuni ekspresivni domet. Ili tečna arhitektura<sup>145</sup> (eng. *liquid architecture*), koja i jeste proizvod „digitalnog načina razmišljanja”.

Što se tiče platformi za savremenu umjetnost unutar *SL*-a, koje su prirodno e-institucionalizovane i dosta banalizovane kao i ostali slojevi *SL* e-društva, po koncepciji se izdvaja Odisej<sup>146</sup> (*Odyssey*).

Odisej postoji od kraja 2006. godine i ono što ga izdvaja iz mora izložbenih prostora (koji su, bukvalno, na „intelektualnom nivou uramljene slike u virtuelnom prostoru”), je radna

---

<sup>142</sup> <http://www.metropolismag.com/story/20070518/school-of-second-life> (pogledano 30. 11. 2010)

<sup>143</sup> Lista kompanija koje koriste Second Life za reklamiranje: <http://www.nbhorizons.com/list.htm> (pogledano 30.11.2010)

<sup>144</sup> Definicija i primjeri na: <http://www.encyclopedia.com/doc/1O1-Kineticarchitecture.html> (pogledano 30. 11. 2010)

<sup>145</sup> Definisana od strane Markosa Novaka (*Marcos Novak*) u studiji „Tečna arhitektura u kiber-prostorima”. (pogledano 30. 11. 2010)

<sup>146</sup> <http://odysseyart.ning.com/> (pogledano 30. 11. 2010)

strategija koja forsira autorefleksivnost i kontekstualnost, pa tako umjetnici rade sa fenomenima *SL-a* kao što je *Avatar*<sup>147</sup>, te ga kritički suprotstavljaju fizičkom tijelu kao analognom problemu, ali takođe rade i sa tipičnim virtuelnim strukturama potpuno neopterećenim sa „fizikalnošću”.

## 4.2 Anonimna „virtuelna moralnost”

Kada kažemo „virtuelna moralnost”, ne mislimo na stepen moralnosti virtuelnog prostora u odnosu na druge, aktuelne prostore (iako bi to takođe mogao biti predmet diskusije). U našoj konotaciji se misli na očitovanje, tranziciju i infiltriranje etičkih normi tipičnih za odnose u fizičkom prostoru unutar virtuelno izgrađenih odnosa.

Kada sam se, negdje 2000. godine, prvi put ulogovao na jedan od gradskih internet foruma<sup>148</sup> i pregledao teme i postove<sup>149</sup>, osjetio sam slobodu da se uključim u razgovor na način na koji nikada prije nisam praktikovao u okvirima konvencionalnih fizičkih razgovora, i tada mi se dogodila određena vrsta „virtuelne maničnosti”. Komentari koje sam ostavljao bili su oslobođeni bilo kakve bojazni od moralnog izopštenja od strane drugih učesnika u konverzaciji. Naime, mislio sam da su posljedice takve „virtuelne ekskomunikacije” zanemarive u odnosu na mogućnost anonimnog oslobađanja konflikta koji sam uvezao iz fizičkog prostora. Ubrzo nakon toga, moja idealizacija virtuelne retorike, te njegova romantizacija kao nekakvog, od stvarnosti, dalekog i hermetičnog kognitivnog sistema, koji je u stanju rafinirati

---

147 [http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_%28computing%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28computing%29) (pogledano 30. 11. 2010)

148 Internet forum je veb aplikacija za diskutovanje između njegovih članova.

149 Naknadna poruka koju korisnik ostavlja na forumu.

sve frustracije fizičkog prostora, doživjela je mnoga otrežnjenja. Shvatio sam da korisnici, iako možda nemaju predstavu ko je ko u stvarnom<sup>150</sup> životu, prenose rasprave u potpunosti kreirane u ramu veb aplikacija unutar svakodnevnog razgovora i to često veoma agresivno ne ostavljajući prostor za razgovor o uobičajenoj fizičkoj svakodnevi. Ovakva pozicija sagledavanja uzajamnosti fizičkog i virtuelnog prostora mi je posebno draga, pošto se ovdje ne radi o kritici komunikacijskih sistema, već o kritici pristupa komunikacijskim sistemima koji su prihvaćeni kao takvi. Pristupi virtuelnom razgovoru su uvelike određeni događajima ili dešavanjima<sup>151</sup> preuzetim iz fizičkog iskustva, ali kako je internet sve složeniji, te sposobniji da proizvodi više sadržaja, tako je i diskusija među korisnicima sve više (auto)refleksivna na pojavnosti specifične samo za internet. Tvoj tekstualni svijet<sup>152</sup> (*Your World Of Text*) je eksperimentalna veb stranica koja dopušta svim korisnicima interneta da direktno, tj. tekstualno reaguju na sadržaj veb stranice. Format prostora za unos teksta nije određen marginama. Čini se kao beskonačan u svim pravcima unutar preglednika i to je ono što zapravo ugrožava konvencionalni odnos označitelja koji je gotovo uvijek bio uslovljen formatom unosa teksta<sup>153</sup>. Druga fundamentalna stvar vezana za *Tvoj tekstualni svijet* je da se najmanje radi o „tvom” tekstualnom svijetu, pošto su svi korisnici u stalnoj mogućnosti da obrišu tvoje ili svoje komentare ili ASCII-crteže, ma koliko oni opširni ili komplikovani bili. Oni su potpuno izloženi i pre-

---

**150** Svaki put kada koristim ovaj termin, osjećam grižnju savijest, pošto mislim da je ono što se imenuje kao „virtuelni život” takođe „stvarni život”. Jednostavno, osjećam nemogućnost pronalaska adekvatnog termina koji bi odvojio postupke vezane za fizički prostor i postupke vezane za digitalne, ekranske slike.

**151** Događaj i Dešavanje u interpretaciji češko-njemačkog filozofa Vilem Flusera (Vilém Flusser).

**152** <http://www.yourworldoftext.com/> (pogledano 3. 12. 2010)

**153** Čak i u slučaju aplikacija za kreiranje teksta kao što su Vord (Word) ili Rajter (Writer).

pušteni volji drugih korisnika. U tom smislu, radi se o svačijem tekstualnom svijetu i zanimljivo je primjetiti kako korisnici ne uništavaju kompleksne ASCII-crteže, iako ne postoje nikakve posljedice takvog čina. Radi se o čistom poštovanju (što preispituje problem moralnosti), snazi i distribuciji „tihog” društvenog ugovora, koji do pojave dinamičkih veb stranica nikada nije bio tako očigledan i vidljiv.

Ovoga trenutka nam nije toliko bitno da analiziramo zavisnost socijalnih makroistema od interneta (kao što su arhivi ili čitavi državni sistemi<sup>154</sup>, gdje je međusobna uslovljenost očigledna i neupitna), već da kroz suptilnije percepcije (de)idealizujemo anonimnog korisnika i njegove dileme vezane za novo komunikacijsko i intelektualno okruženje.

Evidentno je da korisnički odnos prema virtuelnom prostoru i njegovim osobinama prolazi faze tipične za susret subjekta sa nepoznatim „problemom” ili sistemom problema. Konkretno, što se tiče veba i njegovih aplikacija, korisnicima je trebao određen period da prelome stanje anonimnosti ili pseudonimnosti, te da se oslobode da objavljuju podatke i fotografije koje direktno upućuju na njihovo fizičko tijelo. Ta situacija je posebno bitna i ona, u ideološkom smislu, suštinski mijenja odnos fizičkog identiteta prema događajima i dešavanjima u okviru interneta. Do trenutka pojave virtuelne društvene mreže kao što je Fejzbuk, odnos prema virtuelnom ishodu ili virtuelnim posljedicama bilo kakve komunikacije između stranaca bio je „letargičan”. Međutim, pojavom društvenih mreža koje nisu zasnovane na pseudonimima<sup>155</sup>, već na fizičkim činjenicama (npr. korisnikov fizički identitet), konstituise se određena vrsta povratne sprege: fizički prostor – virtuelni prostor – fizički prostor, u

---

<sup>154</sup> Slučaj Estonije, koja je za svoje građane potpuno digitalizovala pristup državnoj administraciji.

<sup>155</sup> Kao što je slučaj sa internet forumima.

smislu efekta virtuelnih događaja i ishoda tih e-događaja, na fizičku konstelaciju u kojoj se korisnik nalazi. Sljedeći primjer približava jednu banalnu, danas uobičajenu situaciju koja se dešava između tri (zamišljena) korisnika interneta koji imaju različit stepen anonimnosti na internetu:

Dušan aplouduje (eng. *upload*) jedan *self-imidžing video* (eng. *self-imaging video*)<sup>156</sup> na Jutjub (eng. YouTube)<sup>157</sup> u kome je njegov fizički identitet prepoznatljiv, te je ime osobe na videu referentno sa stvarnim imenom snimljenog. Zatim Dušan, putem svog audio-video snimka, izjavi ili kaže nešto s razlogom da isprovocira različite reakcije gledalaca. Gledaoci počinju dodavati komentare na Dušanov video. Nakon nekoliko dana, prepiska koja prati Dušanov video postaje opširna i zanimljiva kao i sam video.

Drugari, Adela i Danko, koji se slučajno susreću na ulici, shvate da imaju vremena da popiju kafu i porazgovaraju o svakodnevnim banalnostima. Kako su dio „internet generacije“<sup>158</sup>, spontano se dotaknu novih i zanimljivih klipova na Jutjubu, te shvate da su gledali Dušanov video, ali ne samo to, shvate i da su bili uključeni u prepisku vezanu za taj video, te uz kafu nastave razgovarati o karakteru prepiske. Poslje nekog vremena, prijatelji primjete Dušana na ulici. Dušan je prepoznao Adelu i Danku, drugare sa fakulteta, te bez ustručavanja priđe stolu da pozdravi drugare. Danko je anonimno učestvovao u prepisci u vezi sa Dušanim videom i to iza pseudonima koji ne upućuje na njegov fizički identitet. Adela je koristila svoje ime, ali pošto postoji toliko Adela, i ona je zadržala uslovnu anonimnost, pogotovo što na svom *youtube.com* profilu nema videa na kojima se i sa-

---

**156** Samoportretisanje, snimanje svoga tijela.

**157** Jutjub (YouTube) je popularni internet servis za razmjenu video-sadržaja, na kome korisnici mogu postavljati, gledati, ocjenjivati, komentarisati i prosljeđivati video-isječke. [www.youtube.com](http://www.youtube.com) (pogledano 3. 12. 2010)

**158** [http://en.wikipedia.org/wiki/Generation\\_Z](http://en.wikipedia.org/wiki/Generation_Z) (pogledano 3. 12. 2012)

ma nalazi. Nakon uvodnih besmislica, razgovor se opet vraća na Dušanov video, sada u prisustvu samog Dušana. Dušan takođe komentariše prepisku, te se interesuje da li su Adela i Danko učestvovali u prepisci. Adela odgovara potvrdno, te uživo nastavlja diskusiju sa Dušanom. Danko, zbog karaktera svojih komentara koji su često bili i provocirajući, iskorištava svoju anonimnost, te odgovara odrično, izbjegavajući moguće neugodnosti u nastavku razgovora.

Iz ovog i sličnih primjera koje sam mnogo puta i sam doživio, odnos prema virtulnom razgovoru je davno izgubio „ontološku dilemu” koja je karakteristična za susret sa novim i sa efektima novog. Ovdje se radi o prećutnom prihvatanju novomedijske komunikacije kao *a priori* svakodnevice<sup>159</sup>. Žižek obrađuje taj problem u svom govoru „Realnost virtuelnog”<sup>160</sup>, iako on direktno ne problematizuje unos i cirkulaciju ličnih podataka fizičkih identiteta koja se u formatu interneta odvija „brzinom hiperlinka”, kao otklanjanja posljednje prepreke virtuelnosti da postane jednako aktuelna kao realnost.

---

<sup>159</sup> U punoj heterogenosti koju svakodnevice podrazumijeva.

<sup>160</sup> ŽIŽEK, Slavoj, *The Reality of the Virtual*. op. cit.

# 5. Realni umjetnik i virtuelna umjetnost

## 5.1 Evolucija digitalne umjetnosti

*Digitalna umjetnost*<sup>161</sup> je vrlo kompleksan pojam i uglavnom se poistovjećuje sa terminom „kompjuterska umjetnost” (eng. *computer art*<sup>162</sup>). Međutim, kada se malo bolje zakorači u istraživanje i genezu stvari, doći ćemo do zaključka da je paleta značenja u terminološkom smislu mnogo šira. Kada kažemo „digitalna umjetnost”, bliske su asocijacije sa raznorodnim terminima i umjetničkim praksama kao što su: multimedija (eng. *multimedia*)<sup>163</sup>, net umjetnost (eng. *net.art*)<sup>164</sup>, kiber(netička) umjetnost (eng. *cyber art*)<sup>165</sup>, interaktivna umjetnost (eng. *interactive art*)<sup>166</sup>, video-umjetnost (eng. *video art*)<sup>167</sup>, video game art<sup>168</sup>, piksel art (eng. *pixel*

---

<sup>161</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art) , [http://sr.wikipedia.org/sr-el/Дигитална\\_уметност](http://sr.wikipedia.org/sr-el/Дигитална_уметност) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>162</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>163</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia> (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>164</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Net\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Net_art) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>165</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberart> (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>166</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>167</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>168</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_art) (pogledano 17. 12. 2010)

*art*)<sup>169</sup>, virtualna umjetnost (eng. *virtual art*)<sup>170</sup>, elektronska umjetnost (eng. *electronic art*)<sup>171</sup>, softverska umjetnost (eng. *software art*)<sup>172</sup>, generative art<sup>173</sup>, elektronska muzika (eng. *electronic music*)<sup>174</sup>, aski art (eng. *ASCII art*)<sup>175</sup> i tako dalje. Tu ne prestaje kompleksnost isčitavanja i terminološkog određivanja, jer je i pojam „digitalna umjetnost” dio jednog šireg pojma – umjetnost novih medija (eng. *new media art*)<sup>176</sup>.

Da budemo jasniji i zanemarimo terminološku kompleksnost, digitalna umjetnost je ustvari opšti pojam za umjetničke prakse koje koriste digitalnu tehnologiju, tj. digitalne medije. Početkom XX vijeka se kroz kulturne i ekonomske tokove stvara jedno novo informatičko društvo koje se razvija zastrašujuće brzo i čiji je proizvod digitalna tehnologija ili nuspojava, u pozitivnom smislu te riječi.

Odlika informatičkog društva<sup>177</sup> je, unutar društva, stvaranje, distribucija, rasprostiranje, korišćenje, integracija i manipulacija informacijama<sup>178</sup>, pa ona tako postaje značajna ekonomska, politička i kulturna djelatnost. Takođe se za informatičko društvo kaže da je „doba znanja” ili „društvo znanja”.

„Iz teorije informacija je nastala i kibernetika<sup>179</sup>, naučna disciplina posvećena izučavanju komunikacionih i kontrolnih sistema, čiji je osnivač Norbert Viner (Norbert Wiener<sup>180</sup>) i koja ima važnu ulogu u robotici, kompjuterskim naukama,

---

169 [http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art) (pogledano 17. 12. 2010)

170 [http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_art) (pogledano 17. 12. 2010)

171 [http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_art) (pogledano 17. 12. 2010)

172 [http://en.wikipedia.org/wiki/Software\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Software_art) (pogledano 17. 12. 2010)

173 [http://en.wikipedia.org/wiki/Generative\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Generative_art) (pogledano 17. 12. 2010)

174 [http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_music) (pogledano 17. 12. 2010)

175 [http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii\\_Art](http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii_Art) (pogledano 17.12.2010)

176 TRIBE, Mark – JANA, Reena, *New media art*. Cologne (DE): Taschen, 2005.

177 [http://sr.wikipedia.org/sr/Информационо\\_друштво](http://sr.wikipedia.org/sr/Информационо_друштво) (pogledano 17. 12. 2010)

178 <http://hr.wikipedia.org/wiki/Informacija> (pogledano 17. 12. 2010)

179 <http://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics> (pogledano 17. 12. 2010)

180 [http://en.wikipedia.org/wiki/Norbert\\_Wiener](http://en.wikipedia.org/wiki/Norbert_Wiener) (pogledano 17. 12. 2010)



biologiji, ekonomiji, menadžmentu, sociologiji, politici i u takozvanim relacionim veštinama. Mogućnost trgovine saznanjem i njegovim materijalnim konsekvencama stara je koliko i ekonomija, a razvojem digitalne infrastrukture u drugoj polovini dvadesetog veka informacija postaje važan činilac odnosa i organizacije savremenog društva, kulture i umetnosti.<sup>181</sup>

„Digitalna infrastruktura“<sup>182</sup> je istorijski povezana isključivo sa američkom vojnom industrijom, u čijem se istraživačkom sektoru angažuje naučna i akademska zajednica, a gdje je sve popraćeno trendovima potrošačkog društva i popularne kulture. Početkom četrdesetih godina prošlog vijeka, stvaraju se prvi potpuno elektronski digitalni binarni kompjuterski uređaji, dok se 60-tih godina prošlog vijeka, razvojem tranzistorske elektronike (naravno i elektronske industrije) omogućava ubrzano istraživanje, kompaktnost kompjuterskih uređaja i njihovih sistema. „Šezdesetih godina su u vojnoj industriji i civilnoj avijaciji razvijani elektronski kontrolisani simulatori letenja, vožnje, itd, čija kompjuterizacija je omogućila nastanak robotike, virtualnih okruženja i tehnološkog koncepta virtualne stvarnosti. Krajem šezdesetih godina nastali su koncepti i tehnologije bit-mapirane slike, grafičkog interfejsa, desktopa, kompjuterskih prozora, kompjuterskog miša i grafičke table.“<sup>183</sup> Takođe šezdesetih godina prošlog vijeka nastaje internet, kao rezultat predostrožnosti i straha SAD-a od ruskog nuklearnog arsenala. Taj period Hladnog rata je, 1969. godine, rezultirao sa prvom geografski udaljenom kompjuterskom mrežom

---

<sup>181</sup> [http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1\\_001.html](http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>182</sup> [http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1\\_001.html](http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>183</sup> [http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1\\_001.html](http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html) (pogledano 17.12. 2010)

nazvanom ARPANET<sup>184</sup>, koja je povezivala četiri tadašnja superkompjutera na Univerzitetu Kalifornije u Los Angelesu, na Univerzitetu Kalifornije u Santa Barbari, na Istraživačkom institutu u Stanfordu i na Univerzitetu Jute. Kasnije je razvoj kompjuterskih mrežnih tehnologija poprimio globalni i komercijalni kontekst, tako da se globalna kompjuterizacija posmatra kao stanje i proizvod informatičke kulture savremenog čovjeka.

Umjetnički pokreti, prakse i paradigme nisu ostali imuni na informatičku tehnologiju i sa oduševljenjem prihvataju i eksperimentišu sa novim digitalnim medijima. Digitalna i novomedijska umjetnost ostaje da se temelji na tradicionalnim konceptima likovne umjetnosti.

„[...] na primer ideja o povezivanju industrije, novih tehnologija i umetnosti (futurizam, konstruktivizam), sekvencijalnost i algoritam (konceptualna umetnost), slučaj (DADA, Duchamp, Fluxus), generativnost i interaktivnost (Duchamp preko Rauschenberga, Johna i Cagea, Fluxus) i propozicija (rani modernizam, Bauhaus, Fluxus, konceptualna umetnost).”<sup>185</sup>

Prvi umjetnik koji je koristio digitalni medij je Džon Vitni (John Whitney) koji je kasnije, zajedno sa svojim bratom Džejsom, konstruisao mašine za animaciju i realizovao nekoliko eksperimentalnih filmova<sup>186</sup>, što je bilo podsticaj za korišćenje specijalnih efekata u komercijalnom filmu (Film *Tron* iz 1982. godine Stivena Lisbergera (Steven Lisberger) se smatra prvim visokobudžetnim filmom sa digitalnim kompjuterskim efektima<sup>187</sup>)

---

<sup>184</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/ARPANET> (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>185</sup> [http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1\\_001.html](http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>186</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=kuZbgM8yxtY> (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>187</sup> <http://www.imdb.com/title/tt0084827/> (pogledano 17. 12. 2010)

Bitno je napomenuti da su pioniri digitalne umjetnosti uglavnom bili tehničari, inženjeri i programeri, čija je znatizjenja i želja za eksperimentisanjem dovela do naglog širenja i razvoja digitalne i novomedijske umjetnosti, npr. Majkl A. Nol (*Michael A. Noll*), Herbert V. Frank (*Herbert W. Franke*), Georg Nis (*Georg Nees*), Henri Dezmond (*Henri Desmond*) Pol Henri (*Paul Henry*), Vera Molnar, Edvard Zajec (*Edward Zajec*) i Manfred Mor (*Manffrede Mohr*). Njihov rad se uglavnom zasnivao na digitalnim kompjuterskim slikama iz čega je proizašla i digitalna (kompjuterska) grafika<sup>188</sup>, dok je Čarls Suri (*Charles Csuri*) uradio prvu animaciju pomoću digitalnog kompjutera, pod nazivom *Hummingbird*.<sup>189</sup>

Prve muzejske i galerijske izložbe digitalne umjetnosti su bile: *Computer-Generated Pictures* (1965, galerija Hauard Vajz, Njujork), *Nova tendencija 3* (1965, Galerija suvremene umjetnosti, Zagreb), *Cybernetic Serendipity* (1968, ICA, London) i *Software* (1970, Jevrejski muzej, Njujork). Galerijsko-muzejski sistem je itekako shvatio značaj digitalne i novomedijske umjetnosti kao takve i prihvatio ih i uključio u svoje sisteme gradeći posebne paradigme i diskurzivne platforme kroz koje postaju jedan od dominantnih vidova savremene umjetnosti i kulture.

## 5.2 Internet kao novi „novi medij”

Tumačeći Valtera Benjamina i njegov poznati esej *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reprodukcije*, njemački te-

---

<sup>188</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics) (pogledano 17. 12. 2010)

<sup>189</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=awvQp1TdBqc> (pogledano 17. 12. 2010)

oretičar i filozof Boris Grojs tvrdi da muzej danas nije jedino mjesto na kome se kopija pretvara u original. Internet je danas jedno od najvažnijih mjesta gdje se dešava akt „profanog prosvjetljenja”, tačnije, mjesto preobražavanja re-produkcije. „Ako reprodukcija od originala stvara kopije, onda umrežavanje od kopija stvara originale.”<sup>190</sup> Činom umrežavanja, kopija dobija svoju adresu, topološku određenost, kontekstualizaciju i samim tim se upisuje u „život”, zadobija svoje „ovdje i sad”. Na taj način podaci u mreži dobijaju svoju sopstvenu istoriju koju karakteriše mogući ili realni gubitak. U digitalnom kontekstu to se ogleda gubitkom podataka, brisanjem, napadima virusa, „starenjem” što sve skupa može rezultirati „smrću” i tako dalje.

Za razliku od Valterove interpretacije, mi danas mnogo više „posjećujemo” nego što „pozivamo” veb sadržaje. Korisnik interneta (surfer) je putnik kroz virtuelni prostor, a to je glavna odlika stvaranja aure, jer, kako je Valter okarakterisao, aura se gubi kada umjetničko djelo „ide ka nama” (u vidu reprodukcije), a ne mi ka njemu.

Digitalne podatke treba posmatrati kao jezička bića, koja se prezentuju u jeziku i kroz jezik. Tako se digitalna tehnika danas koristi za novu umjetnost – novomedijsku umjetnost. Prema logici novih medija, svaki medij može da postane novi medij, od čega zavisi njegov način korišćenja. Sajtovi kao što su: elektronske novine, blogovi, forumi, digitalna televizija, imaju osobine novih medija, bez obzira na to što kao mediji postoje duže vrijeme. To znači da klasično reproduktivni mediji XX vijeka mogu upravo činom digitalizacije postati novi mediji. Novi mediji su i komunikacioni i umjetnički mediji. Dvostruki tok informacije, mogućnost da nešto utiče na vas i da vi utičete na to nešto, npr. Vikipedija (Wikipedia).

---

<sup>190</sup> [http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/scena/XXXVIII\\_1/d010/show\\_html?stdlang=gb](http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/scena/XXXVIII_1/d010/show_html?stdlang=gb) (pogledano 19. 12. 2010)

Informacija je osnovna jedinica novih medija, podatak sa kojim se manipulira i programira po volji.<sup>191</sup> „Uz internet se podrazumevaju i nove tehnologije i novi mediji, novi interfejsi i nove umetničke forme - dakle, čitava jedna eksplozija novog na horizontu budućeg informacijskog društva.“<sup>192</sup>

### **5.3 Internet kao živa knjiga - Gugl (Google) kao retorički i narativni generator svjetske mreže (eng. *World Wide Web*)**

Prije samog veba, pa čak i digitalnog kompjutera, postojala je vizionarska ideja Horhe Luis Borhesa (Jorge Luis Borges) o „stazama koje se račvaju“<sup>193</sup>. Borhesovu kratku priču „Vrt sa stazama koje se račvaju“ danas mnogi smatraju kao osnovu za praideju strukture digitalnog svijeta veb-hiperlinkova, zajedno sa „Memeksom“ Vanevar Buša (*Memex*, Vanevar Bush).

Hipertekst je nalik Borhesovoj knjizi koja sadrži i beskonačno razgranat lavirint, koji u isto vrijeme pretpostavlja nelinearnu konstrukciju same priče. Uticaj koji je izvršila ova priča na teoriju novih medija je ogroman<sup>194</sup>, ali i na hipertekst fikciju krajem osamdesetih<sup>195</sup>, kao i na neke filozofske rasprave.<sup>196</sup>

---

**191** DAKOVIĆ, Nevena, Predavanje, *Teorija novih medija*.

<http://www.scribd.com/doc/47408745/Teorija-novih-medija> (pogledano 13. 12. 2010)

**192** <http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/5/sajberkultura.htm> (pogledano 20. 12. 2010)

**193** BORGES, Jorge Luis, *The Garden of Forking Paths*. Engleski prevod dostupan

na: <http://www.coldbacon.com/writing/borges-garden.html> (pogledano 20.12. 2010)

**194** Pogledati: MURRAY, Janet H. *Inventing the Medium, The New Media Reader*. Cambridge: MIT Press, 2003.

**195** Pogledati elektronsku publikaciju: JOYCE, Michael, *Afternoon, a story*. Eastgate Systems, 1990.

**196** Žil Delez se služi ovom pričom radi ilustracije Lajbnicovog koncepta nekoliko mogućih svjetova koji egzistiraju istovremeno, kao i problema budućih kontingenata.

Borhesova priča *Vavilonska biblioteka*, govori o biblioteci koja je ispunjena je ogromnim količinama informacija (čuveni citat: „Uvijek sam zamišljao raj kao neku biblioteku”<sup>197</sup>). Unutar nje ne postoji nikakva organizacija, što njeno znanje čini bezvrijednim. Možemo li takvu biblioteku zamisliti kao sadržaj veba prije inovacije internet pretraživača?

Ako zamišljamo internet kao Borhesovu biblioteku, kako percipirati rezultate koje gugl pretraživač ponudi na određenu pretragu. Šta ti rezultati predstavljaju? Da li su oni puki putokazi koji vode do „knjiga” koje se na različite načine bave našim traženim pojmovima? Da li ti traženi pojmovi mogu tvoriti određene poetičke formacije? Neke nove knjige, čiji sadržaj je određen na osnovu vremena, mjesta, učestalosti, jezika ili konteksta informacija. Kada guglamo određeni traženi pojam, da li ispred sebe imamo samo skup referentnih mjesta na površinskom internetu<sup>198</sup>, ili smo na trenutak kreirali potpuno jedinstven skup teksta i slike?

Veb stranice, na osnovu karaktera kreiranja sadržaja, možemo podijeliti na statične i dinamične.

„Sadržaj na statičnim veb stranicama je automatski generisan prilikom otvaranja neke veb stranice. Kod dinamičnih veb stranica, sadržaj se generiše prilikom određenog zahtjeva, tj. upita za neki sadržaj (npr. Guglova lista rezultata ili sadržaj online baza podataka). Dinamične veb stranice se danas sve više koriste i one čine veliku većinu onoga što se nalazi na vebu. S obzirom da njihov sadržaj nije automatski generisan konvencionalni veb pretraživači ne mogu indeksirati taj sadržaj.”

---

197 „I, that used to figure Paradise in the guise of a library”, BORGES, J.L. *Poem of the Gifts*. Iz: TAPSCOTT, Stephen, *Twentieth-Century Latin American Poetry: A Bilingual Anthology*. Texas: The University of Texas Press, 1996. s. 146.

198 Pogledati: BERGMAN, Michael K. *White Paper: The Deep Web: Surfacing Hidden Value*. Dostupno na: <http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=jep;view=text;rgn=main;idno=3336451.0007.104> (pogledano 20. 12. 2010)

Majkl K. Bergman (Michael K. Bergman) je korišćenje konvencionalnih pretraživača usporedio s povlaćanjem mreže po površini mora. Premda će se puno toga uhvatiti u toj mreži, puno veća količina informacija je u dubljoj vodi i zbog toga nije uhvaćena. Smatra se da se 99% informacija nalazi u dubokom vebu, dok je samo 1% informacija dostupno putem konvencionalnih veb pretraživača (površinski veb). Anand Rajaraman je to slikovito opisao izjavom da je ono što nam nude konvencionalni veb pretraživači samo vrh ledene sante.<sup>199</sup>

To pretpostavlja da ogromna većina sadržaja na vebu čini žive i promjenljive hipertekst knjige, što metaforizaciju veba tradicionalnim sredstvima čini izrazito teškim zadatkom.

Kakogod, ponuđeni rezultati su u sprezi sa guglanim terminom ili frazom, ali su određeni samim karakterom „biblioteke”, njenim korporativnim, edukativnim, zabavnim, kulturnim, istorijskim i drugim aspektima. Tako svakim gugljanjem u prvom redu imamo portretisanje same „biblioteke”. Stoga na gogle rezultate zaista možemo gledati kao na promjenljive poetičke strukture koje nam daju izvanredan uvid za analizu samog interneta.

Sa druge strane, portretisanje ili autoportretisanje subjekata koji unose tražene pojmove, predmet je *net.art* umjetnice Albertine Moenijer (Albertine Meunier), koja se služi istorijom svojih gogle traženih pojmova, gdje stoji:

„Prikazano na kumulativan način, u obliku teksta, videa ili zvuka, njezina istraživanja pružaju pravi autoportret, kao veliki suvenir-film. Štoviše, moja istorija gugl pretraživanja stavlja u perspektivu pitanja o našem privatnom životu i in-

---

199 [http://hr.wikipedia.org/wiki/Duboki\\_Web](http://hr.wikipedia.org/wiki/Duboki_Web) (pogledano 20.12. 2010)

ternetu, a posebno našem privatnom životu i guglu, te otkriva količinu informacija koje gugl sadrži o nama.<sup>200</sup>

Kao alternativni komentar, odlučili smo „fotografisati” jedan trenutak tih živih, stalno promjenljivih kompozicija teksta, slike i zvuka. Pitali smo gogle o guglu, 20. decembra 2010. godine.

Ključne riječi: *Google, Gugl, Гугл, pretraživač, pretraga.*

...

„Ako je Internet nesumnjivi tehnološki, ekonomski i u krajnjem ishodu civilizacijski fenomen, sve to je još u većoj meri njegovo najuspešnije čedo – Gugl.”<sup>201</sup>

„Гугл (Google Inc. NASDAQ: GOOG и LSE: GGEA) je америчка јавна корпорација, специјализована за Интернет претрагу и рекламирање на Интернету.”<sup>202</sup>

„Informatička kompanija GOOGLE potpuno zasluženno zauzima tron na lestvici globalnih Internet pretraživača.”<sup>203</sup>

„Google je potaknuo i lavinu jednostavnog, ali i genijalnog web dizajna: njihove stranice su jako jednostavno dizajnirane, a opet su veoma privlačne. Zanimljivo je reći kako je Google prvi u historiji Interneta pretraživao pomoću tada jedinstvenog sistema posjećenosti korisnika. Dakle, što je neka stranica bila više posjećena, to se ona nalazila na očljivijem mjestu pri pretragi pojmova. Danas, većina velikih Internet pretraživača koristi tu tehniku.”<sup>204</sup>

---

**200** MEUNIER, Albertine, My google search history. Dostu pno na: [http://www.albertinemeunier.net/google\\_search\\_history/google\\_search\\_history.htm](http://www.albertinemeunier.net/google_search_history/google_search_history.htm) (pogledano 20. 12. 2010)

**201** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**202** <http://sr.wikipedia.org/sr/Гугл> (pogledano 20. 12. 2010)

**203** [http://www.teklareka.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1958&Itemid=147](http://www.teklareka.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1958&Itemid=147) (pogledano 20. 12. 2010)

**204** <http://bs.wikipedia.org/wiki/Google> (pogledano 20. 12. 2010)



„Google od danas (Objavljeno 8.9.2010 u 19:31) pretražuje internet u realnom vremenu, odnosno onoliko brzo koliko korisnik može da kuca.“<sup>205</sup>

„Име Гугл долази од погрешног изговора речи *гугол*<sup>206</sup> што је назив за број 10<sup>100</sup>“<sup>207</sup>

„Kao ‘mreža svih mreža’, sistem koji povezuje milijardu i kusur svetskih kompjutera, od velikih ‘servera’ do minijatur-nih ‘netbukova’, Gugl je sredstvo da se toj mreži pruži smisao: da se u eksplodirajućem univerzumu podataka, čije je kvantifikovanje podjednako besmisleno kao i brojanje zvezda u vedroj noći, dobiju korisne informacije.“<sup>208</sup>

„Gugl je, uz to, i najkonkretniji dokaz koliko se svet drastično promenio za poslednjih deset godina, a da tu promenu, uzimajući je „zdravo za gotovo“ i polako joj se prilagođavajući, gotovo da nismo ni приметили.“<sup>209</sup>

„O dometima Gugla možda najviše govori njegovo poređenje sa Aleksandrijskom bibliotekom, kao prvim pokušajem da se na jednom mestu sumira celokupno tadašnje svetsko znanje. Gugl je najnovije nastojanje da se to isto učini sa sadašnjim. Naravno, mnogo uspešnije.“<sup>210</sup>

„Gugl, naime, analizira sve što njegovi korisnici traže na Internetu, i na osnovu toga diskretno, uz željene rezultate, sa strane plasira i ‘kontekstualne oglase’, dakle ponude koje su automatski usklađene sa interesovanjima korisnika Interneta.“<sup>211</sup>

---

**205** <http://www.mojportal.ba/novost/54958/google-od-danas-pretrazuje-mrezu-u-realnom-vremenu> (pogledano 20.12.2010.)

**206** <http://sr.wikipedia.org/sr/Гугл> (pogledano 20. 12. 2010)

**207** <http://sr.wikipedia.org/sr/Гугл> (pogledano 20. 12. 2010)

**208** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**209** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**210** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**211** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

„Gugl dnevno odgovori na preko 200 miliona upita, pri čemu tokom najvećeg opterećenja obradi nekoliko hiljada korisničkih zahteva u sekundi. Zahtev se tipično izvršava za oko 0,3 sekunde i podrazumeva pretragu baze podataka u kojoj se nalazi preko tri milijarde indeksiranih veb stranica u najrazličitijim formatima, nešto manje od milijardu konferencijskih (Usenet) poruka i 250 miliona slika.“<sup>212</sup>

„Gugl je poslednjih godina sve kontroverzniji i stiće reputaciju istinskog ‘Velikog brata’“<sup>213</sup>

„Svaka kompanija koja drži do sebe nastoji da se njen veb sajt visoko kotira na relevantnim Guglovim pretragama. Možda ‘*Britanika*’<sup>214</sup> zna mnogo, ali ako nekog ni Guglom ne možete da nađete, taj definitivno ne postoji.“<sup>215</sup>

„Naime, sve što od Gugla naoko besplatno dobijemo, plaćamo – svojim ličnim podacima. Gugl sve naše upite, a koji su, razume se, ogledalo naših interesovanja, namera, želja, strahovanja – čuva na hiljade servera u svom ‘*Guglpleksu*’<sup>216</sup>, analizira i na neki način prodaje oglašivačima.“<sup>217</sup>

„Takvih pretraga je na milijarde dnevno, pa tako, link po link, Gugl u stvari postaje posednik velike „baze naših namera“. Sa svojim programom za elektronsku poštu Gmail, sa sajtom za razmenu video-zapisa Youtube, sa Chrome pretraživačem, Gugl o nama zna toliko da ono što o nama eventualno prikupljaju tajne službe liči na dečiji vrtić.“<sup>218</sup>

---

**212** <http://www.vreme.com/cms/view.php?id=338847> (pogledano 20. 12. 2010)

**213** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**214** <http://www.britannica.com/> (pogledano 20. 12. 2010)

**215** <http://www.vreme.com/cms/view.php?id=338847> (pogledano 20. 12. 2010)

**216** <http://en.wikipedia.org/wiki/Googleplex> (pogledano 20. 12. 2010.)

**217** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**218** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.It.html> (pogledano 20. 12. 2010)

„Kako navodi jedan nemački profesor, ako se danas preko Gugla raspitujete o testu za trudnoću, za devet meseci ćete preko Gugla dobiti ponudu za dečije pelene, a za šest godina savete u koju školu da ga upišete.“<sup>219</sup>

Napomena:

Svi podaci su „izguglani“<sup>220</sup> i preneseni kopiraj – zalijepi (eng. *copy – paste*) metodom bez ikakvih intervencija. Na taj način, citat je postavljen u okruženje drugih citata (tekstova) da zajedno grade jednu mozaičnu cjelinu stvarajući intertekstualnost<sup>221</sup> na djelu u doslovnom smislu tog termina.

---

**219** <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html> (pogledano 20. 12. 2010)

**220** Izraz *guglati* se sve češće nalazi u novim engleskim rječnicima, a sve češće može da se čuje: „Pitaću Gugl“.

[http://www.teklareka.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1958&Itemid=147](http://www.teklareka.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1958&Itemid=147) (pogledano 20.12. 2010)

**221** „Svaki tekst se gradi kao mozaik citata; svaki tekst u sebe uključuje i preobražava drugi tekst“ (Julija Kristeva).

<http://www.oocities.com/gimn1gradacac/knjizumjet/intertex.htm> (pogledano 20. 12. 2010)

## 6. Sajber galerija *Art Cepelin* (*Art Zeppelin*)

Sajber galerija *Art Cepelin* (eng. Cyber gallery *Art Zeppelin*) je projekat koji realizujemo kao praktični dio magistarskog rada u okviru studija na Fakultetu likovnih umjetnosti u Brnu (ilustrovani dodatak br. 7). *Art Cepelin* je direktno povezan sa prethodnim tekstom unutar „(R)evolucije izlagačkih modela” pa ćemo na njegovom primjeru konačno objediniti fragmente diskusije koju smo do sada vodili i koja se često činila kao nasumično obrađivanje fenomena direktno ili indirektno povezanog sa fenomenologijom virtuelnog prostora. Potom ćemo kroz završnu riječ odrediti ključne aspekte koji su odgovorni za neki identitet „(R)evolucije izlagačkih modela”, kao i antiteze koje polemišu opravdanost, ali i stepen samostalnosti virtuelnih izlagačkih platformi u odnosu na konvencionalni, fizički, muzejsko-galerijski sistem. U suštini, *Art Cepelin* je svojevrsno objedinjavanje dosadašnje diskusije, te njeno implementiranje u praktičnu i aktivnu izlagačku platformu na internetu.

„Projekat pod nazivom „Cyber gallery Art Zeppelin” je usmjeren ka istraživanju mogućnosti *art*-reprezentacije unutar novih medija. Vizuelna konstelacija projekta je zasnovana na simulaciji trodimenzionalnog prostora koji posjetiocu nudi

'privid' slobodnog kretanja unutar e-prostora, kao i interaktivnost sa dostupnim vizuelnim sadržajem putem hiperlinkova.

Konceptom se preispituju veb-zasnovane kustoske prakse, eksploatisanje *copyleft* internet resursa, te se problematizuje virtuelna arhitektura i njene pojavnosti u formatu digitalnih simulacija i namjena.

Projektom se produbljuju oformljene izlagačke strategije *net.art*-a i *audio-video* veb *streaming*-a. Kritički se preispituje fenomenologija i metodologija digitalno generisanog prostora, pozicije i refleksije umjetnosti i umjetnika unutar takvog formata kao i analogija sa navikama preuzetim iz fizičkog prostora te intenzitet međusobne uslovljenosti.<sup>222</sup>

Riječ je o najopštijoj izjavi namjenjenoj posjetiocima *Art Cepelin* projekta, koji je na raspolaganju vašoj percepciji 24 časa dnevno, gdje god postoje uslovi za pregled veba. Pored toga, za suptilnije teorijske prodore, bazirali bi se na *Art Cepelin* ideogramu (ilustrovani dodatak br. 8) kreiranom za potrebe prezentacije na Artist Touku (*ArtistTalk*) i *Vimeo*<sup>223</sup> kanalu.

## 6.1 Ilustracija interfejsa

Pregled *Art Cepelina* se zasniva na *OpenGL*<sup>224</sup> tehnologiji te *Turn Tool vieweru*<sup>225</sup>, koji omogućava integrisanje i

---

<sup>222</sup> <http://artzeppelin.com/html/home.html> (pogledano 02.01.2011)

<sup>223</sup> *Vimeo* predstavlja konkurentski servis *Jutjuba*. On nudi slične usluge kao *Jutjub*, a razlikuje se od njega, prvenstveno, dizajnom i karakterom dodanih video-zapisa. *Vimeo* ne dozvoljava komercionalne video- zapise, za razliku od *Jutjuba* koji dozvoljava.

<sup>224</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/OpenGL> (pogledano 02.01.2011.)

<sup>225</sup> <http://www.turntool.com/> (pogledano 02.01.2011)

dostupnost 3D modela unutar veb preglednika. Hiperlink sa *Art Cepelinom* sastoji se od:

- *TurnTool* fajla koji sadrži 3D grafiku
- grafičkog okruženja sa instrukcijama za upotrebu
- kanala za razgovor koji omogućuje posjetiocima diskusiju u realnom vremenu na aktuelnu postavku
- linkova: *About exhibition*<sup>226</sup>, *Artists*<sup>227</sup>, *Archive*<sup>228</sup>, *Help*<sup>229</sup>
- dvije kamere: *walking cam*<sup>230</sup> i kamerom iz trećeg lica<sup>231</sup> koje koristimo po izboru,
- opcije: zvuk uključen/isključen
- opcije za pretraživanje (eng. *search option*)

Minimalni uslovi za pregled sadržaja hiperlinka su operativni sistem *Windows XP/Vista/7*, *DirectX 7* ili *OpenGL 1.1*, 64MB RAM memorije, 32MB memorije grafičke karte.

Za sada (januar 2011), *TurnTool* viewer je podržan na preglednicima *Firefox Mozilla* i *Internet Explorer*.

## 6.2 *Art Cepelin* ideogram

*Art Cepelin* ideogram (ilustrovani dodatak br. 8) je pokušaj vizualizacije bitnih aspekata koji se direktno tiču radne platforme *Art Cepelina*, te njihovog međusobnog vizuelnog označavanja i pretpostavljanja. Ideogramom dominira kružnica koja simbolizuje internet kao zatvoreni krug e-dobara. U smislu pozicioniranja *Art Cepelina*, internet predstavlja mak-

---

226 O aktuelnoj izložbi – koncept izložbe i podaci o autoru.

227 Umjetnici – svi umjetnici koji su radno povezani sa *Art Cepelinom*.

228 Arhiva – pregled prethodnih postavki.

229 Pomoć – upustvo o pristupanju, potrebni softver i moguće komplikacije.

230 Kamera iz prvog lica.

231 Mogućnost rotiranja i zumiranja objekta.

rostrukturu koja omogućava sve daljnje suptilnije teorijske konstelacije, te je iz tog razloga bitno da se fenomen interneta u punoj heterogenosti identifikuje kroz diskusiju među ostalim pojavnostima virtuelne kulture kao i virtuelna kultura u odnosu na fizičke.

### 6.2.1 Bosanskohercegovački *net.art*

Unutar interneta, *AC*<sup>232</sup> se pozicionira u format veb preglednika i njegove normativnosti. Tradicija koja predhodi *AC*-u je, istorijski gledano, *net.art* paradigma devedesetih godina prošlog vijeka. Način promišljanja *net.art* umjetnosti je osnovna, referentna struktura na koju se naslanja radna strategija *AC*-a. Samu *net.art* paradigmu u veoma apstrahovanoj ilustraciji mogli bismo označiti kao crtu određenu dvjema tačkama – postkomunističkom sa Aleksejem Šulginom i Oliom Lialinom i zapadnom sa Jodi.orgom. Razlika između Jodi.orga i Šulgina je razlika u metodologiji i pristupu prema novom komunikacijskom i intelektualno-kreativnom mediju, koju smo već donekle opisali. U tom smislu, naveo bih Lev Manovičev tekst inspirisan Šulginovim tekstom *Umjetnost, moć, komunikacija*:

„Iskustva struktura Istoka i Zapada. Kako se gleda na nove medije sa pozicija oba mjesta? Za zapadne umjetnike, interaktivnost je savršeno vozilo donošenja ideala demokratije i jednakosti. Za Istok, to je još jedan oblik manipulacije, u kojem umjetnici koriste naprednu tehnologiju da nametnu svoju totalitarnu volju publici. Zapadni, medijski umjetnici, obično pristupaju tehnologiji apsolutno ozbiljno, te su očajni

---

232 Skraćeno od *Art Cepelin*.

kada ne funkcioniše. Postkomunistički umjetnici, s druge strane, priznaju da je priroda tehnologije da ne radi, da će se nužno razbiti, te da nikada neće funkcionisati kako bi trebala [...]

Zapadni umjetnik vidi internet kao savršen alat za razbijanje svih hijerarhija i donošenja umjetnosti do ljudi (dok se u stvarnosti češće koristi kao super medij za promovisanje svog imena). Nasuprot tome, kao postkomunistički subjekt, ja ne mogu, ali vidim internet kao javni stav Staljinove ere: nema privatnosti, svi špijuniraju jedni druge, uvijek prisutna linija zajedničkih područja kao što su WC ili kuhinja.”<sup>233</sup>

Vrlo je osjetljivo i nezahvalno klasifikovati *net.art* na zapadni i/ili istočni, pošto je većina mejnstrim *net.art* umjetnika radila zajedno, a nije postojala određena vrsta konkurencije među njima na osnovu njihove geografske pozicioniranosti. Manovič nam više sugeriše na prostorne geopolitičke kontekste u kojima se dočekuje novi medij, kao i to da je vrsta ophođenja prema novom mediju uvelike određena njegovim socijalnim iskustvom. Ono što se konkretno tiče metodologije i što je uveliko determiniše kod AC projekta (kao i zašto se ona čini bliža ruskim *net.art* umjetnicima devedesetih nego tipičnoj zapadnoevropskoj i visokomodernističkoj digitalnoj dekonstrukciji slike) su upravo socijalni uslovi i istorijsko nasljeđe u kojima se ta metodologija formira.

Razlog zašto AC ima tendenciju sveobuhvatnosti, u teorijskom i praktičnom smislu, je odsustvo linearnog razvoja „slova” i „slike” u lokalnom bosanskohercegovačkom kontekstu, te kroz digitalnu revoluciju dolazi do konačnog i nekontrolisanog pražnjenja nečega što je trebalo da ima logičan istorijski razvoj, kao što je slučaj sa Zapadnom Evropom. Ruski *net.art* se dešava poslije vakumiranja razvoja

---

<sup>233</sup> MANOVICH, Lev. *On totalitarian interactivity*.  
<http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html> (pogledano 03.01.2011)



ruske modernističke avangarde od strane vladajuće komunističke partije, te onesposobljavanja i sabotiranja postmodernizma. Padom komunizma, sa podrškom novog ruskog akcionizma<sup>234</sup>, taj kulturni vakuum eksplodira unutar novo-preuzetih medija, koji u postkomunističkom socijalnom rasulu znače novu kritičku diskurzivnu platformu.

Za razliku od Rusije, gdje se ideološka hermetičnost društva mjerila u decenijama, Bosna i Hercegovina je tradicionalno bila odsutna iz vladajućih evropskih kulturnih diskursa. Bosna i Hercegovina danas ima problem sa nacionalromantizmom koji veoma agresivno nastupa u javnosti, baš iz tog razloga što se nije pojavio u XIX vijeku kao u većini evropskih slučajeva. Drugim riječima, *net.art* se pojavljuje u formatu Bosne i Hercegovine nakon zbira ideoloških i tehnoloških vakuuma, te se sa zapadnoevropske kognitivne tačke ponaša preambiciozno u svom konačnom oslobađanju. Što se tiče bosanskohercegovačke „preambicioznosti”, smatramo da je potpuno legitimna i prirodna, te da je zbir vakuuma koji nam se desio, formirao gotovo laboratorijske uslove za simultanu komparaciju različitih istorijskih kontekstualnosti, koje su otrgnute od njihovih istorijskih uslovljenosti, te su kao makrostrukture aktuelizovane unutar uskog bosanskohercegovačkog diskurzivnog prostora.

Pretpostavimo da bilo kakva strategija koordinisanja između toliko makrodiskursa na tako malom prostoru ne može da ima efekat tipične „zapadnoevropske urednosti” koja se svodi na dobro planiranu i kontrolisanu gradnju mejnstrim kulturnog tijela (čak i kada se ne čini tako). Sa pozicije bosanskohercegovačkog umjetnika koji radi sa novim tehnološkim medijima, tipični zapadnoevropski „festival kompjuterski zasnovane umjetnosti” izgledaće kao skup dosadnih, dekontekstualizovanih, visokobudžetnih, sred-

---

234 ŠUVAKOVIĆ, Miško, 2007. op .cit., s. 711.

njoškolskih, kreativnih slavljenja novih tehnologija i novih praktičnih nivoa „interaktivnosti”. Ovdje se ne radi o (de)legitimizaciji određene metodologije, već o sumi njenog aktuelnog i istorijskog.

### 6.2.2 *Art Cepelin* kao virtuelna arhitektura

Iznad osnove, koja se konkretno tiče metodologije *net.art*-a, važna treća tačka, koja učestvuje u kreiranju deformisanog trougla (koji reprezentuje idejno interesno polje *AC*-a unutar interneta), jesu digitalne simulacije trodimenzionalnih arhitektonskih modela. *AC* i jeste jedna takva simulacija trodimenzionalnog prostora integrisana unutar veb preglednika. Ono zbog čega sve vrijeme insistiramo da je *AZ* projekat najbliži *net.art*-u, a ne, recimo, drugim kovanicama digitalne kulture kao što su *hacktivism*, *game art*, *3D art* ili *browser art*, je upotreba mrežnih sistema koja je jako tipična za *net.art*. *Net.art* se u okviru tehnologije Veba 1.0 služio veb umreženošću kao prostorom kretanja, ali i generisanja značenja, koje je porijeklom tipično odgovaralo postmodernističkom „zašto?”, a ne reprezentacijskom formalizmu i njegovim legitimnostima. Sa Vebom 2.0 postaje moguća integracija trodimenzionalnih simulacija unutar samog veb preglednika, gdje trodimenzionalna simulacija predstavlja sadržaj hiperlinka kao i svaki drugi dvodimenzionalni sadržaj na netu. U tom smislu ne postoji ontološki pomak u logici povezivanja sadržaja<sup>235</sup>, već u komplikovanosti i nivou formalne interaktivnosti sa sadržajem unutar samog hiperlinka, tako da umreženost sadržaja veba i dalje ostaje najfunda-

---

235 Što je, na primjer, strategija *SL* virtuelnog svijeta.

mentalnija struktura prenošenja značenja i determinologija AC-a.

AC je angažovan kao izlagački prostor, ali i kao alat preispitivanja smisla i formata izlaganja u okviru veća. Cepelin (tj, forma prostora koji koristimo) je, istorijski gledano, doživio propast kao vazdušno prevozno sredstvo. Njegova ponovna aktuelizacija se prvenstveno dešava u okviru oglašavanja, gdje se veliki, vizuelno iskoristiv prostor napunjen helijumom koristi kao pokretni bilbord koji proganja potrošače unutar fizičkog prostora. Aktivni izložbeni prostor je, u našem slučaju, smješten unutar prostora koji je u fizičkim uslovima ispunjen helijumom i u kojem se pomoću virtuelnih parametara pristupa dekonstrukciji jednog objekta tipičnog za fizički prostor. Zbog toga je bilo bitno sagledati *Seknd Lajf* kao primjer virtuelnog „ekosistema”, konfliktne zone simbolizma uvezenog iz fizičkog prostora i nove virtuelne funkcionalnosti tog simbolizma. Tako je i forma cepelina, njegova virtuelna rekonstrukcija kao simbola, imenovanje nove virtuelne funkcionalnosti.

### 6.2.3 Ostali slojevi bitni za *Art Cepelin*

Kao što je primjetno na ideogramu, AC ima višeslojan e-socijalni identitet, kao i određenu vrstu e-šizofrenije. Ta šizofrenija ne treba da bude pretenciozno kritikovanje svega i svačega, već neopterećenost prelaskom iz jednog diskurzivnog formata na drugi, bez bilo kakve nostalgčnosti prema već izgrađenim modulima. Ne postoje manje atraktivna polja za diskusiju unutar AC-a; svi ulazno-izlazni podaci zavisni od interneta su potencijalni kandidati za aktualizovanje: prob-

lematika autorskih prava (eng. *copyright*), slobodnog dijeljenja (eng. *copyleft*), virtualne moralnosti, dostupnosti sadržaja, internet cenzure itd.

### **6.3 Radna strategija „galerije”**

Radna strategija *Ac-a* je zasnovana na pitanjima koja proni-  
cljivo, grubo ili suptilno prodiru u aktualne percepcije inter-  
neta i njegovih angažovanosti. Cilj je kreirati transparentnu  
platformu, otvorenu za sve zainteresovane mentalne  
kreacije, koji bi koristili *AC* kao alat kritike, ili kao trpni e-  
objekat svojih dilema vezanih za internet, ali i svih parergona  
koji ga determinišu. U tom smislu, *AC* može biti alat ili  
struktura problematizovanja, vizualizovana unutar interneta,  
ali i prostor unosa različitih „kritičkih tijela” koja referišu na  
široku diskurzivnu voluminoznost koju *AC* prihvata. Sajber  
galerija (eng. *cyber gallery*) označava nešto potpuno su-  
protno njenom fizičkom pandanu, institucionalizovanoj ga-  
leriji, čiji je prostor na raspolaganju artefaktima ili kritici arte-  
fakata. U fizičkim uslovima, takva kritika je legitimna, zato  
što je prisutnost trodimenzionalnog, utopijskog artefakta uvi-  
jek moguća u fenomenologiji i istoriji „vrijednosti” koja ga je i  
odredila. Kako je konvencionalni artefakt nemoguće kao  
fizički objekat unijeti unutar zakonitosti distribucije digitalnog  
koda, *AC* se zato i ne bavi „trodimenzionalnošću artefakta” ili  
sistema artefakata, već složenim simulakrumskim  
konstelacijama, njihovom sugestivnom vizuelnom efek-  
tivnošću i autoritativnošću.

# Kratak zaključak

Netipično za zaključak, ponovo bismo se dotakli „cilja” ove magistarske rasprave koji je nagovješten u uvodu, pošto zbiri dilema često ne ostavlja puno prostora konvencionalnom zaključku. Naime, prisjetimo se da cilj rasprave nije utvrđivanje jasnih izlagačkih formata koji dominiraju (ili treba da dominiraju) u eri „digitalne distribucije”, već sagledavanje uslova u kojima se dešavaju novi reprezentacijski ili simulakrumski efekti i njihova međusobna komunikacija. Posljednji veliki pomak inspirisan novim tehnološkim uslovima, ali i korisničkim senzibilitetom je popularizacija Veba 2.0 koji omogućava korisniku da sam kreira sadržaj u okviru veb preglednika. Sa Vebom 1.0 korisniku je bilo dostupno da bira sadržaj, dok je sa televizijom mogao samo da uživa u selektovanom sadržaju. U tom smislu, Veb 2.0, u odnosu na Veb 1.0, nudi socijalne alate primarnog značaja, kao što je bila i svojevremena pojava selektovanog televizijskog programa u odnosu na prenos radio-signalu.

Skoro smo učestvovali u diskusiji u vezi sa *Art Cepelin* projektom u Banjaluci, gdje je jedna sagovornica izjavila kako internet više nije novi medij (aludirajući na terminološku starost pojma). Takva izjava je, ne samo u tehničkom smislu već i u sociocentričnom smislu, odraz potpunog nepoznavanja svega što pojam *internet* nosi sa sobom. Može se

reći da termin *internet* više nije nov, međutim, strukture koje internet podrazumijeva, u smislu inovativnosti i autorevizije, su življe od bilo kakve prethodne tehnološke paradigme. Upravo zbog toga, veoma je teško obuhvatiti sve bitne aspekte oglašavanja ili produkcije u umjetnosti pohranjene u digitalnom kodu kao i predvidjeti buduće načine distribucije.

Kakogod, umjetnost u okviru digitalnih vrijednosti je potrebno deromantizovati (kao nekakav odsutni i virtuelni entitet, čije su vrijednosti i strategije značenja daleko od fizičkog artefakta). Inspirisano psihoanalizom, pokazano je kako su reprezentacijske vrijednosti fizičkih artefakata prvenstveno zasnovane na značenjima simulakrumskog porijekla, pa je u tom smislu nemoguće potcijeniti reprezentacijsku moć digitalno generisane slike. Radi se o osjetljivom diskurzivnom polju, gdje konvencionalne etimološke razlike „stvarnog”, „imaginarnog”, „virtuelnog”, „aktuelnog”, „fizičkog” i „simulakrumskog” nisu niti simboličko-semantički niti funkcionalno opravdane.

# **Spisak korištene literature**

## Štampane publikacije

1. BAUDRILLARD, Jean. *Simulakrumi i Simulacija*. Novi Sad (SRB): IP Svetovi, 1991
2. BONITO OLIVA, Achille. *Moderna umetnost III*. Beograd (SRB):CLIO, 2006
3. BORGES, J.L. *Poem of the Gifts*. Iz: TAPSCOTT, Stephen. *Twentieth-Century Latin American Poetry: A Bilingual Anthology*. Texas: The University of Texas Press, 1996
4. DEBORD, Guy. *The Situationists and the New Forms of Action in Politics or Art* (1963), in MC DONOUGH, Tom. *Guy Debord and the Situationist international – text and Documents*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press, 2002
5. GROYS, Boris. *Učiniti stvari vidljivima - Strategija suvremene umjetnosti*. Zagreb (CRO): Muzej suvremene umjetnosti, 2006
6. DENEGRİ, Ješa. *Umjetnost u drugoj polovini XX vijeka*. Novi Sad (SRB): IP Svetovi, 2005
7. HERMAN, Andrew - SWISS, Thomas. *World Wide Web and contemporary cultural theory*. NewYork (NY): Routledge, 2000
8. LYOTARD, Jean-Francois. *Postmoderno stanje*. Zagreb (CRO): Ibis grafika, 2005
9. MURRAY, Janet H. *Inventing the Medium, The New Media Reader*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2003
10. NELSON, Robert S. – SHIFF, Richard. *Critical terms for art history*. Novi Sad (SRB): Svetovi, 2003
11. RUSSEL, Bertrand. *Istorija zapadne filozofije*. Beograd (SRB): Narodna knjiga „Alfa”, 1998



12. ROB, Shields. *Hypertext links*. Iz: *The World Wide Web and contemporary cultural theory* By Andrew Herman - Thomas Swiss. New York (NY): Routledge, 2000
13. ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Konceptualna Umjetnost*. Novi Sad (SRB): Muzej Savremene umjetnosti, 2008
14. ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Pojmovnik moderne i post-moderne likovne umetnost i teorije posle 1950-te godine*. Beograd - Novi Sad (SRB): SANU – Prome-tej, 1999
15. ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Teorijski performans*. Ljubljana (SLO): Maska br. 1-2., 2005, s. 90-91.
16. TIFFIN, John – TERASHIMA, Nobuyoshi. *HyperReality: paradigm for the third millennium*. London (UK): Routledge, 2001
17. TRIBE, Mark – JANA, Reena. *New media art*. Cologne (DE): Taschen, 2005
18. ŽIŽEK, Slavoj. *Znak, Označitelj, Pismo*. Beograd (SRB): Mladost, 1976

## Elektronski izvori [dostupni u oktobru 2012]

1. BARDINI, Thierry; FRIEDEWALD, Michael. Chronicle of the Death of a Laboratory: Douglas Engelbart and the Failure of the Knowledge Workshop. Iz: History of Technology 23, 2002  
Dostupno na:  
<http://www.friedewaldfamily.de/Publikationen/hot2002.pdf>
2. JOYCE, Michael. *Afternoon, a story*. Eastgate Systems, 1990
3. BERGMAN, Michael K. *White Paper: The Deep Web: Surfacing Hidden Value*. Dostupno na:  
<http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=jep;view=text;rgn=main;idno=3336451.0007.104>
4. BORGES, Jorge Luis, *The Garden of Forking Paths*. Dostupno na:  
<http://www.coldbacon.com/writing/borges-garden.html>
5. BENJAMIN, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Transcribed: by Andy Blunden 1998; proofed and corrected Feb. 2005  
Dostupno na:  
<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>
6. MEUNIER, Albertine. My google search history. Dostupno na:  
[http://www.albertinemeunier.net/google\\_search\\_history/google\\_search\\_history.htm](http://www.albertinemeunier.net/google_search_history/google_search_history.htm)

7. CSURI, Charles. *Fragmentation Animations, 1968 - 1970: Hummingbird (1968)*. Youtube.com: Artexetra, 2009  
Dostupno na:  
<http://www.youtube.com/watch?v=awvQp1TdBqc>
8. DEBORD, Guy. *Društvo Spektakla*. Beograd: Blok 45, 2001  
Dostupno na:  
<http://anarhija-blok45.net1zen.com/>
9. DAKOVIĆ, Nevena. Predavanje, *Teorija novih medija*. <http://www.scribd.com/doc/47408745/Teorija-novih-medija>
10. DOSSE, Francois. *Gilles Deleuze and Félix Guattari: Intersecting Lives*.  
Dostupno na:  
<http://cup.columbia.edu/book/978-0-231-14560-2/gilles-deleuze-and-flix-guattari/excerpt>
11. FOUCAULT, Michel. *What is an Author?*  
Dostupno na:  
<http://www.colorado.edu/English/courses/ENGL2012/Klages/foucault.html>
12. GRBA, Dejan. *0=1 digitalna i novomedijska umetnost*.  
Dostupno na:  
[http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1\\_001.html](http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html)
13. GROYS, Boris. *Benjaminova igra zavodjenja*.  
Dostupno na:  
[http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopis\\_i/scena/XXXVIII\\_1/d010/show\\_html?stdlang=gb](http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopis_i/scena/XXXVIII_1/d010/show_html?stdlang=gb)
14. GROYS, Boris. *Religion in the Age of Digital Reproduction*. 2008.  
Dostupno na:  
<http://www.e-flux.com/journal/view/49>

15. LISBERGER, Steven. *Tron*. IMDB review.  
Dostupno na:  
<http://www.imdb.com/title/tt0084827/>
16. MANOVICH, Lev. *On totalitarian interactivity*.  
Dostupno na:  
<http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html>
17. NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*.  
Dostupno na:  
<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttyp e=2&tid=10721>
18. NENIĆ, Iva. *Kultura sajber prostora*.  
Dostupno na:  
<http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/5/sajberkultura .htm>
19. Reporters without borders. Internet censorship.  
Dostupno na:  
<http://en.rsf.org/>
20. RENDON, Jim Rendon. *School of (Second) Life*.  
Dostupno na:  
<http://www.metropolismag.com/story/20070518/scho ol-of-second-life>
21. WHITNEY, John & James, *Five Film Exercises*.  
Youtube: DanSpegel, 2009  
Dostupno na:  
<http://www.youtube.com/watch?v=kuZbgM8yxtY>
22. ŽIŽEK, Slavoj. *The Reality of the Virtual*. YouTube: zveřejnil DorianDawn, 16. 01. 2009  
Dostupno na:  
<http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104>
23. WALSH, Charlotte, predavanje  
Dostupno na:  
<http://transcurve.net/profiles/blogs/drugs-amp-the-internet>

24. Facebook statistics.  
Dostupno na:  
<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>
25. „ONI: Internet Filtering Map”, Open Net Initiative.  
Retrieved 31 August 2006.  
Dostupno na:  
<http://www.opennet.net/map>
26. Tel Quel. Encyclopædia Britannica.  
Dostupno na:  
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585787/Tel-Quel>  
<http://www.oocities.com/gimn1gradacac/knjizumjet/interterx.htm>
27. <http://secondlife.com/>, Architecture's Second Life,  
Dostupno na:  
[http://archinect.com/features/article.php?id=47037\\_0\\_23\\_0\\_M](http://archinect.com/features/article.php?id=47037_0_23_0_M)  
<http://odysseyart.ning.com/>
28. Bratislav Uraković, Google pretraživač KG web-a,  
Dostupno na:  
[http://www.teklareka.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1958&Itemid=147](http://www.teklareka.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1958&Itemid=147)  
<http://www.mojportal.ba/novost/54958/google-od-danas-pretrazuje-mrezu-u-realnom-vremenu>
29. Saša Marković, „*Google and Googol*”,  
Dostupno na:  
<http://www.vreme.com/cms/view.php?id=338847>  
<http://www.oocities.com/gimn1gradacac/knjizumjet/interterx.htm>
30. Wikipedia:  
[http://hr.wikipedia.org/wiki/Duboki\\_Web](http://hr.wikipedia.org/wiki/Duboki_Web)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Criticism\\_of\\_Facebook](http://en.wikipedia.org/wiki/Criticism_of_Facebook)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics)  
<http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija>

<http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija>  
<http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_%28computing%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28computing%29)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Generation\\_Z](http://en.wikipedia.org/wiki/Generation_Z)  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Biopolitics>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional\\_theory\\_of\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional_theory_of_art)  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Mieke\\_Bal](http://de.wikipedia.org/wiki/Mieke_Bal)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional\\_theory\\_of\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional_theory_of_art)  
[http://sr.wikipedia.org/sr/Други\\_светски\\_рат](http://sr.wikipedia.org/sr/Други_светски_рат)  
<http://sr.wikipedia.org/sr/Ideologija>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art),  
[http://sr.wikipedia.org/sr-el/Дигитална\\_уметност](http://sr.wikipedia.org/sr-el/Дигитална_уметност)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art)  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>[http://en.wikipedia.org/wiki/Net\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Net_art)  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberarts>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Software\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Software_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Generative\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Generative_art)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_music)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii\\_Art](http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii_Art)  
[http://sr.wikipedia.org/sr/Информационо\\_друштво](http://sr.wikipedia.org/sr/Информационо_друштво)  
<http://hr.wikipedia.org/wiki/Informacija>  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Norbert\\_Wiener](http://en.wikipedia.org/wiki/Norbert_Wiener)

# **Ilustrovani dodatak**



1. CNN Hologram, 2008

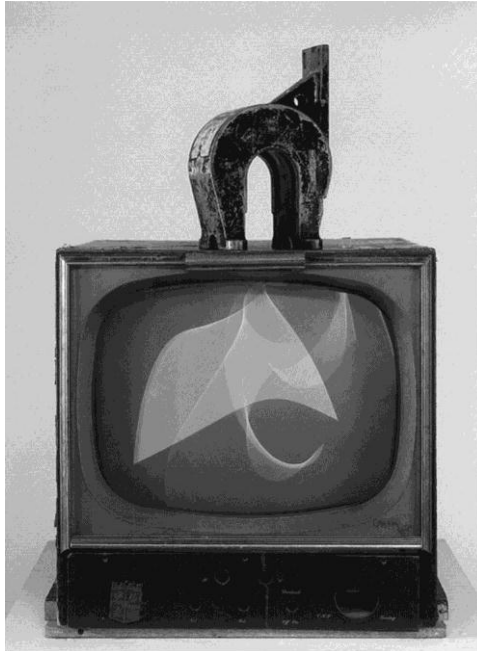
Izvor: <http://news.cnet.com/stop-the-insanity-cnns-hologram-was-horrendous/>



2. Alexei Shulgin, DX 386, performans u Moskvi, 1998

Izvor: <http://www.neural.it/english/386dx.htm>



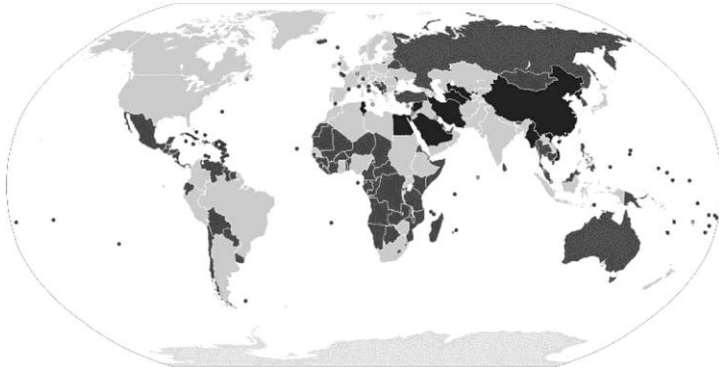


3. Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965  
Izvor: <http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/>



**Dylan Reid** — 15 mutual friends  
“ Hey thierry. ”  
 Show in News Feed Dylan's posts will appear on your home page.  
Add to list... ▾  
**Confirm** Ignore Send message

4. Dylan Reid, Add me, from Thierry Geoffroy facebook photo album „Artists using facebook“, 2010



5. Reporters Without Borders, Internet censorship ratings

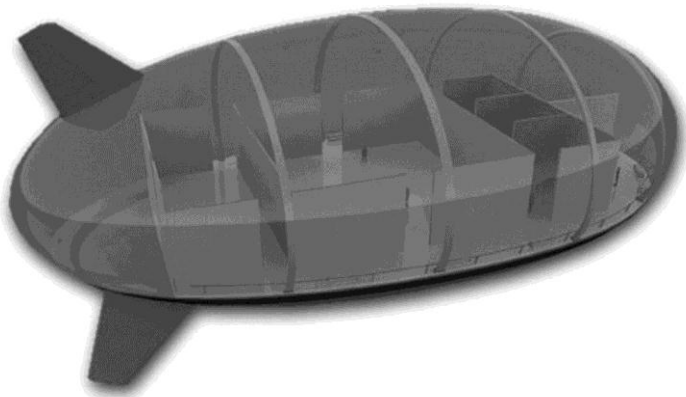
■ Potpuna kontrola internet sadržaja („internet crne rupe“)

Izvor : [http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_censorship](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_censorship)

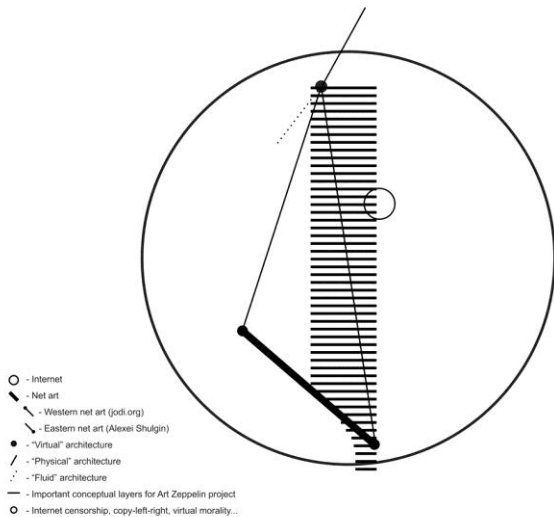


6. *Second Life* interface. Izvor:

<http://www.tonybates.ca/2010/03/01/new-interface-for-second-life/>  
(03.01.2011)



7.ŠPIRIĆ, Dajan – BUNDALO, Mladen. Art Zeppelin *Ideogram*, 2010.  
Cyber Gallery „Art Zeppelin”. Izvor:  
<http://artzeppelin.com/htm/home.html> (05.01.2011)



8. Art Zeppelin ideogram, ŠPIRIĆ, Dajan – BUNDALO, Mladen

# Recenzije

„(R)Evolucija izlagačkih modela” je u svakom slučaju odličan rad. Naslov može donekle voditi pogrešnoj predstavi, jer razvoj izlagačkih modela zapravo nije preovlađujući fokus. U centru pažnje je ovde kompleksna preformulacija relacija između realnog i virtuelnog koja se dešavala tokom poslednje decenije, a koja se dešava i danas, kao i promene društvenih odnosa (društvenog ugovora) u kontekstu globalne digitalne infrastrukture, koju trenutno reprezentuje pre svega Internet. Umetnost prirodno postaje deo ovih procesa, jer reaguje na razvoj digitalnih tehnologija i njihovo prožimanje sa svakodnevnim socijalnim interakcijama i kognitivnim procesima savremenog čoveka. Bundalo i Špirić pokazuju izvanrednu erudiciju u oblasti istorije i teorije umetnosti kao i sposobnost tumačenja istorijskih i aktuelnih sistema mišljenja iz domena filozofije. Zahvaljujući tome uspeali su da potkrepe svoje tvrdnje dobro izabranim citatima i argumentima, a koje dalje samostalno razvijaju. Na kraju na red dolaze i galerijske institucije, koje osnivaju svoj novi identitet na neprestanim promenama politika i strategija, i njihova transformacija u „pozornicu” (jedino citat Borisa Groys-a o umetnosti, koja nastaje u novim uslovima biopolitike se ovde izuzetno ne odnosi direktno na datu temu).

„(R)Evolucija izlagačkih modela” prethodi praktičnom delu njihovog diplomskog rada „Art Zeppelin”, virtuelnoj galeriji kreiranoj u Internet okruženju, pomoću koje autori istražuju mogućnosti „art-prezentacije u novim medijima”. Opis njenog oblika i ciljeva čine sastavni deo ovog rada, mada ja više cenim poglavlje koje sledi, „bosansko-hercegovački *net.art*”. Ono predstavlja kritičku refleksiju razvoja kompjuterske

umetnosti u lokalnom kontekstu zemlje koja je „tradicionalno bila odsutna iz vladajućih, evropskih kulturnih diskursa” i koja nakon prethodnog vakuma sada prolazi kroz fazu simultane komparacije različitih istorijskih uslova, uticaja i kontekstualnosti, koji su kao „makro strukture aktuelizovane unutar uskog bosansko-hercegovačkog diskurzivnog prostora”. Možda je ovaj odeljak previše kratak i nedovoljno konkretan da bi mogao da posluži kao osnova za dijalog unutar tamošnje kulturne sredine. Bez obzira na to, imajući u vidu naročito značaj koji pridaju tom okruženju, svakako bih dvojicu autora pozvao da ga u budućnosti prošire i objave.

*Jiří Ptáček*

Pisati o onome što radimo može nam pomoći da bolje artikulišemo nivoe znanja kojima raspolažemo, pa da se onda sa te pozicije pokušamo vratiti na početak. Početak je individualna kategorija i od nas traži hrabrost da ga pronađemo. Prilikom traženja, kretanje informacija koje međusobno razmjenjujemo i dalje je uslovljeno mehaničkim i prostornim principima prenosa informacija.

Uslovljeni alatima za prostornu i vremensku komunikaciju, nametnuli smo granice našem bivstvovanju. Oni koji se nalaze u središtu prostora kojim smo se ograničili prividno su slobodniji od onih koji su uz rub granice, samo zato što tu granicu ne vide.

Granica je nestabilna, stalno je odlažemo, u zavisnosti od toga da li smo unutra ili vani. Pogled uperen ka unutra govori nam da smo vani. Vani smo nesigurni i tražimo utočište.

Kada kročimo u kuću u kojoj ne postoje ni vrata ni prozori, pred nama se otvara novi svijet koji je samo prividno materijalan, jer mi o tom svijetu posjedujemo samo skup informacija koje nam onda sugerišu doživljaj realnosti i tako upotpunjuju naša čulna i misaona iskustva. U tom svijetu lampice svijetle, zvijezde međusobno razgovaraju, oblik i oblak su jedno, čujemo nepostojeće zvukove, vidimo ono što ne gledamo, nepomično se krećemo, vrijeme u tom prostoru - vrijeme, šta je vrijeme?

Koliko god kročili u kuću novih svijetova, ontologiju „starog” svijeta i dalje odgonetavamo.

*Miodrag Manojlović*