

Dystrybucja utopii

Net art, web art *

ANNICK BUREAUD

Pierwsza trudność, na jaką się natykamy, mówiąc o działaniach artystycznych w Internecie, to kwestie językowe. Będziemy używać terminu „Net art”¹ na określenie wszystkiego, co obejmuje dzieła utworzone na stronach Web (*web art*) i praktyk mających na celu wykorzystywanie innych dokumentów i funkcji Internetu.

Analiza krytyczna „Net artu” sytuuje się między dwiema skrajnościami: z jednej strony jest to postawa „nic nowego pod słońcem”, która kładzie nacisk na nieobecność nowych form i idei w tych praktykach, bez podważania wprost ich statusu twórczości artystycznej, z drugiej strony mamy do czynienia z rewindykacją oceny wewnętrznej w samej sieci, bez odwołań do przeszłości czy do dzieł na innych nośnikach i tu dominują stanowiska purystyczne i radykalne.

Analiza dzieła jedynie na podstawie medium wydaje nam się ślepą uliczką. Internet jest siedliskiem znacznej liczby dzieł, które poza wykorzystaniem tego samego medium nie mają zbyt wielu punktów wspólnych. Co więcej, trzeba koniecznie uświadomić sobie fakt, że Internet to także język, przestrzeń i kultura.

My traktujemy twórczość artystyczną w Internecie na styku utopii – marzeń i pragnień – artystycznych przekazywanych przez artystów z sieci, w relacji do awangard drugiej połowy XX w., z podkreśleniem wspólnych elementów teorii lub praktyki, ale także wyjątkowości konkretnych dzieł.

Opowiedzieć sen, wyliczyć imiona Boga, wyjawić sekret: dzieła zapraszające do uczestnictwa w Internecie wyrastają jak grzyby po deszczu.

Lata siedemdziesiąte wypromowały artystę już nie jako wytwórcę przedmiotów, ale jako twórcę sytuacji, w jakich może się rozwijać kreatywność odbiorców. *Z użyciem środków technologicznych lub bez nich traktuje on [artysta] zjawisko artystyczne w funkcji utajonej lub jawnej kreatywności widza, który musi dopełniać przez akcję lub reakcję proces twórczy tak rozpoczęty* – pisał Frank Popper². Współczesne dzieła zapraszające do współuczestnictwa obecne w sieci należą do innego gatunku. Odwołują się do idei wspólnoty ogólnosiwiatowej bez granic, do jednostek będących częścią tej samej przestrzeni, tego samego ekosystemu, którego systemem nerwowym, środkiem, bazą i warunkiem wymiany staje się sieć. Chodzi więc o to, by stworzyć dzieło wspólne, ogromny patchwork, w którym wszyscy uczestniczą na równi. Indywidualność pozostaje zaznaczona, ale nabiera sensu jedynie w zbiorowości. Tematy przynależą w rezultacie często do sfery intymnej, odwołują się do przeżytego doświadczenia.

* Tekst został opublikowany w tomie specjalnym „ART PRESS”, nr 99, pt. *Internet All Over*.

Dzieła te wywodzą się raczej ze sztuki komunikowania lat 80., zwłaszcza przez fakt wykorzystania minitelu³, a także sieci, niż z akcji współuczestnictwa lat 70. W projekcie *Keo*⁴ Jean-Marc Philippe posługuje się Internetem, aby zebrać przekazy ludzi do ich dalekich potomnych. Zostaną one umieszczone w satelicie, który powróci na ziemię za 50 000 lat. W 1987 r. do *Message à l'Univers (Przekazu w przestrzeń)* artysta w ten sam sposób wykorzystał minitel, by przekazać zbiorowe przesłanie do ewentualnych pozaziemskich istot rozumnych⁵.

Dzieła zapraszające do współuczestnictwa jedynie na stronach Web osiągnęły już pułap formalny. Ten model artystyczny przestał ewoluować. Pozostaje inicjator (artysta), który proponuje temat, aktywni odbiorcy, którzy dostarczają treści, zbiór niezależnych itemów i odbiorcy bierni, którzy obserwują rezultat, nie angażując się w sposób rzeczywisty.

Sztuka oparta na współpracy proponuje z kolei model bardziej radykalny. Nie ma różnicy między publicznością a artystą, skoro nie można już pozostawiać widzom biernym. „Publiczność” jest w stanie odbierać dzieło, jedynie posługując się zazwyczaj tymi samymi narzędziami logistycznymi, co artysta-inicjator, twórca „kontekstu” dla dzieła o „rozproszonym ojcostwie”⁶, gdzie każdy reaguje na to, co zrobił ktoś inny.

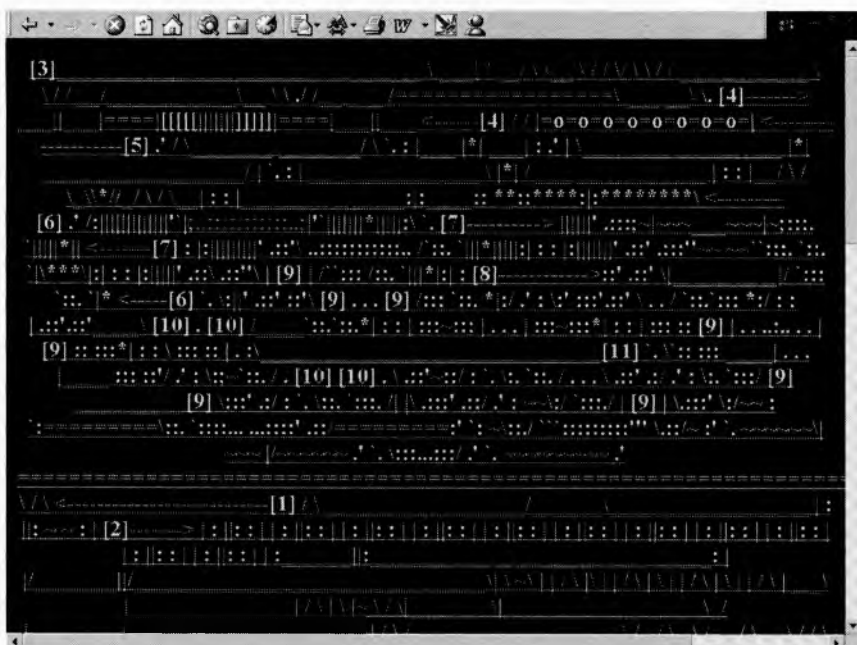
Przykładem tego jest *Générateur poétique (Generator poietyki)*⁷ Oliviera Auberta, dzieło zbiorowe uzgadniane w czasie rzeczywistym, będące obrazem w stanie nieustannej recompozycji⁸.

*Xchange (Xzmiana)*⁹, zainicjowana w 1997 r. przez łotewską grupę E-lab¹⁰ jest projektem w sieci radiowej i pracą z dźwiękiem, w obręb której wchodzi sesje tworzenia i wymiany w czasie rzeczywistym, oparte jednocześnie na wykorzystaniu *mailing list*. Praktyki te są jednocześnie echem sztuki komunikacji i takich działań, jak *Plissure du texte (Fałda tekstu)*¹¹ Roya Ascotta z 1983 czy projektu Boba Adriana (*The World in 24 Hours – Świat w 24 godz.*, 1982). Wszyscy uczestnicy byli wówczas artystami. Tak jest i dziś, zwłaszcza gdy chodzi o dzieła dźwiękowe.

Sztuka wszystkich

Uczynić sztukę dostępną ludziom – to stara historia. Zauważmy, że chodzi tu o „sztukę uczoną”. Przy założeniu, że owa idea demokratyzacji była zawsze związana raczej z porządkiem kulturowym niż ekonomicznym, „Net art” jest formą, która rzeczywiście bardziej zbliża się do „sztuki dla wszystkich”, a w każdym razie obrysowuje pejzaż konturem instancji kulturowych, miejsc demonstrowania sztuki i prawomocnością elitarnych klasyków.

„Net art” bazuje na układzie techno-kulturowym, który miesza kulturę uczoną z popularną, wiedzę informatyczną i odniesienia artystyczne. Jest wynikiem współpracy tych, którzy „robią” sieć, to znaczy przez wszystkich jej użytkowników. Oceny estetyczne wypływają z tej znajomości sieci i jej funkcjonowania. Pojawiają się nowe instancje uprawnocnienia, których cechą szczególną jest to, że są ukonstytuowane przez tych, którzy je stosują, zostawiając na boku obiegi klasyczne; symbolem mogłoby tu być *Rhizome (Kłącze)*¹² przeciwstawione dziełu *Entre libre (Wstęp wolny)*¹³ la Dap.



Jody &.psd

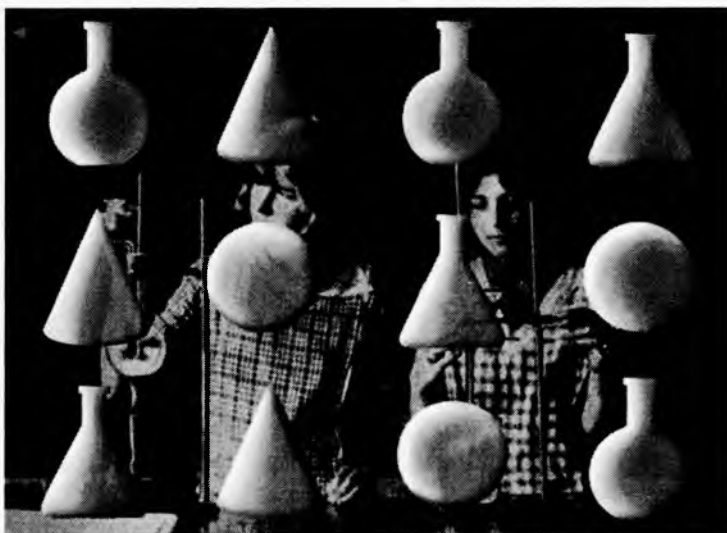
Shadow server.psd





Jean-Marc Philippe, *Projet KEO* (Webside)

Diane Bertolo, *Probing Into Science*



Chociaż „Net art” jest jeszcze „darmowe” dla odbiorców-użytkowników, jest częścią Internetu, który sam staje się coraz bardziej nastawiony rynkowo. Jak Andy Warhol usytuował swoje poczynania artystyczne w kontekście społeczeństwa kapitalistycznego, tak pewna liczba artystów protestuje gwałtownie przeciwko tej „prostytucji ekonomicznej” sieci i swojego miejsca w handlowo-elektronicznym Internecie. Słowak Teo Spiller ogłasza w ten sposób konkurs banner.art¹⁴. Zdobywa pozycję artystyczną i estetyczną, namawiając do sprzedaży dóbr niematerialnych, co polega na przechwytywaniu i wykorzystywaniu pasków reklamowych, które mnożą się na stronach Web.

Sztuka dla każdego

Pod koniec lat 60. Nicolas Schöffer¹⁵ wieścił nadejście sztuki programów, które wytwarzałyby nieskończenie wiele wariacji, oferując w ten sposób każdemu własne, unikatowe i zindywidualizowane dzieło. Ta sztuka dziś istnieje. W literaturze cyfrowej nazywa się ją „generatorem”. Jej formy dystrybucji mogą wykorzystywać inne drogi (CD, dyskietki), ale to Internet stwarza uprzywilejowane warunki. *Reader (Czytelnik)*¹⁶ Diane Bertolo jest dziełem-programem „refleksyjnym” na stronach Web, który żywi się Web-em. Użytkownik wpisuje URL¹⁷, a *Czytelnik* zaczyna czytać i pokazywać literę po literze, przy dźwiękach maszyny do pisania, z tekstu, który znajduje się na odpowiedniej stronie. Jest to dekonstrukcja, fragmentacja strony tytułowej, gra oparta na czytelności i nieczytelności informacji. W ten sposób *Czytelnik* ewokuje nam kwestię oulipijską¹⁸ litery jako najmniejszego elementu semantycznego w poezji. Nasze spojrzenie na tę stronę źródłową zmieniło się ten sposób nieodwracalnie.

Sztuka bez „przedmiotu”, medium jest tworzywem

„Net art” wyznacza zniknięcie przedmiotu, jako ostatecznego celu produkcji artystycznej. Informacja (w takim sensie, który nadaje jej teoria informatyki), płynna, ulotna, stała się tworzywem sztuki. Jej formowanie, kodowanie stało się stawką estetyczną i formalną. W tej perspektywie ustawił się Fred Forest w 1983 r. ze swoim *Estetycznym manifestem komunikowania*.

Od chwili gdy informacja zyskała postać cyfrową, jej forma końcowa zależy nie tyle od zawartości jako takiej, ale od natury kodowania, restytucji. Komputer staje się w tym momencie „maszyną uniwersalną”. W ten sposób *WebS-talker*¹⁹ grupy I/O/D jest programem re-konfiguracji informacji na stronach Web, który pozwala przeglądać i wykorzystywać te strony na poziomie strukturalnym. Dla niektórych artystów, nastawionych bardzo krytycznie, tych, którzy tworzą w „Net art” bardzo wyraźny nurt, medium jest nie tylko przekazem, jest także tworzywem: Vuk Cosic²⁰ „odzyskuje” i re-wizualizuje historię sztuki w kodzie ASCII. Jodi²¹ i Shulgin²² opierają swoje działania artystyczne na interfejsie logistycznym użytkownika (są one tak przyswojone i zintegrowane, że się o nich zapomina) – rozwijając „estetykę nawigacyjną”.

Ten nurt sztuki konceptualnej, pozostający w związku z kulturą sieci użytkownika dał w rezultacie dzieła godne uwagi, ale niesie ryzyko – dla pewnych artystów – wtórności i schematyzmu.

Sztuka życia, w życiu: ponad utopią

Ponad dyskursem ideologicznym, politycznym, czy artystycznym, „Net art” aspiruje do tytułu integracji sztuki z życiem. Przede wszystkim na poziomie koncepcji: „okno”, które otwiera się na „dzieło Net art”, jest identyczne z „oknami użytkowymi”. Nakłada się, miesza z szeregiem narzędzi, z innymi znakami i symbolami ze środowiska ekranowego każdego z nich. Nie jest to bynajmniej trywializacja – i perturbacja – sztuki. Integruje się ona z codziennością indywidualną i zbiorową, zamiast wypychać się do szczególnego getta, do niedostępnego i zimnego mauzoleum, muzeum lub galerii.

Różnica między sztuką a nie-sztuką staje się niekiedy bardzo subtelna: Shulgin stworzył *WWW ART Awards* ²³ przypisane *do stron Web, które powstały nie jako dzieła sztuki, ale które wywołują u nas realne odczucia artystyczne* ²⁴. W tej pracy wykorzystuje on istniejące witryny jako „surowe tworzywo”, coś w rodzaju „przedmiotów znalezionych” na stronach Web i w swoim działaniu mianuje je dziełami. To z pewnością szkoła Duchampa, choć brak tu zmiany przestrzennej czy funkcjonalnej – strony i witryny pozostają normalnie dostępne. W sposób jeszcze bardziej radykalny *Ars Electronica* przyznała Nica d’Or 99 w kategorii net Finowi Linusowi Torvaldsowi za system operacyjny Linux.

Inną granicą, która ulega rozmyciu, jest granica między sferą prywatną a publiczną. Staje się to przedmiotem uzasadnionego niepokoju, ale i tu zdarzają się dzieła o dziwnym statusie. Witryna-projekt *Tumbleweed* ²⁵ Robina Murphy’ego kojarzy w ten sposób trzy poziomy: *iola/i*, plan pierwszy stworzony z linków do innych witryn, *Hypomnemata*, plan pośredni, „warsztat twórczy” i plan tylny *Underground*, na którym twórca prezentuje swój dziennik, swoje notatki. Przemieszanie prywatności i dziedziny zawodowej jest poruszające. To, co wytycza sferę „publiczną”, mówi znacznie więcej o artyście niż jego zapiski intymne. Proces twórczy, który polega na zestawianiu witryny i „ekspozycji” życia prywatnego, jest najlepszym sposobem jej chronienia, jej utrwalenia; ponieważ wszystko funkcjonuje na tym samym poziomie, odbiorca musi mieć świadomość, że jest to wybór i manipulacja, „reżyserowanie” informacji.

Inna kategoria dzieł bierze za temat kwestie społeczne, ekonomiczne i polityczne. Zainteresowanie nimi i ich siła tkwią w tym, że wykorzystują te same techniki w tej samej przestrzeni społecznej, którą opisują. Przykładem może tu być wyszukiwarka *Natural Selection* ²⁶ dotycząca rasizmu, zainicjowana przez Harwooda, będąca odwrotem od klasycznej wyszukiwarki. Rezultat wyszukiwania jest zastąpiony przez zbiór stron Web realizowanych przez Mongrel czy NAME.SPACE ²⁷ Paula Garrina w samym centrum batalii politycznej i ekonomicznej o przydzielanie nazw domen.

Od wioski planetarnej do globalnej świadomości

Metafora wioski planetarnej była szeroko negowana. Ci, którzy jej bronili, może po prostu pierwsi zdali sobie sprawę z realności istnienia jednej Ziemi, i pragnęli upowszechnić tę ideę, tak wspaniale podjętą w latach 60. przez program Apollo i obraz małej błękitnej kulki w czarnej przestrzeni, który stał się ikoną.

Trzeba było blisko trzydziestu lat – i jednego pokolenia – by ludzkość skonstruowała miejsce publiczne na miarę tej planety; to Internet. Mniej tu chodzi o kwestię komunikacji, czy jej braku, bardziej o przestrzeń wspólną. Ci, którzy w niej dochodzą do głosu, nie pieczętują sobie iluzji, o które się ich oskarża. Czy *jest tam ktoś na zewnątrz?*²⁸, pyta Igor Stromaier, który wdzierając się w samotność innych za monitorami komputerów (okien, a zarazem ekranów). Tę samotność może przełamać list elektroniczny. Nie przypadkiem więc do dzieła tego wprowadza artysta Gagarina i Tierszkową, swoistych Adama i Ewę naszej ery, samotnych w swoich pojazdach kosmicznych, przecierających szlak²⁹.

Internet nie jest przestrzenią zamkniętą, równoległą do rzeczywistości fizycznej świata, ale pasażem do innych miejsc. To interprzestrzeń, w którą wdzierają się dzieła teleobecności³⁰, jak to Eduardo Kaca³¹ albo Kena Goldberga³². To także miejsce hybrydyzacji pomiędzy ludźmi rozmaitych kultur, pomiędzy przestrzeniami (jak nowy projekt *Darker than Night – Ciemniej niż w Nocy*³³ Kaca), pomiędzy bytem organicznym i quasi-żywym, silikonowym, sztucznym życiem i „bots” zamieszkalymi w sieci.

Internet wreszcie to środek, wehikuł owej świadomości globalnej, która się wylania. *Sensorium*³⁴, zespół projektów pod dyrekcją Shin'ichi Takemura, jest jednym z dzieł, które w swojej prostocie odbijają to najlepiej. *Sensorium* łączy percepcją Ziemi jako całości globalnej i żywej oraz indywidualną percepcją biologiczną przez wizualizację odnawiających się ludzkich komórek z percepcją sieci i jej aktywności jako „systemu nerwowego”

Twórczość internetowa jest przykładem pięknej „bio-różnorodności”, którą dopiero co odkrywamy. Jedną z nowych tendencji są „multimedia”. Powstają tu dzieła „osierocone”, bez związku z siecią czy stronami Web, które mogłyby być rozpowszechniane innymi kanałami i na innych nośnikach. Internet staje się w ten sposób swoistym kranem z obrazami wylewającymi się w „czasie rzeczywistym” i równie nudnymi jak telewizja.

Po śmierci „przedmiotu” nadszedł czas, by pogodzić się ze śmiercią obrazów, zamiast faworyzować bezpodstawną kliszę ich dominacji. *Every Icon (Każda Ikona)*³⁵ Johna Simona jest niezrównaną alternatywą conceptualną. Złożony program na siatce zespołu małych kwadratów, które mogą być alternatywnie białe lub czarne, generując w ten sposób wszystkie możliwe obrazy przez wiele milionów lat: obrazy, których realnie nikt nie może „zobaczyć”, obrazy, których w całości żaden człowiek teoretycznie nie będzie mógł przyswoić w ciągu całego swojego życia, ponieważ przestrzeń czasowa ich realizacji przekracza wymiar ludzki. Dzieło nie jest już obrazem, ale procesem jego produkcji.

Every Icon sprowadza nasz antropocentryzm do prawdziwej miary. Świadomość globalna jest też świadomością czasu, który nas przekracza.

ANNICK BUREAUD
Tłum. TERESA RUTKOWSKA

- ¹ „Net art” stanowi odniesienie do szczególnie go nurtu, który rewindykuje zwłaszcza sztukę istniejącą jedynie w obrębie sieci.
- ² W pracy *Art, Action et Participation, l'artiste et la creativite aujourd'hui*, Edition Klincksieck, wyd. 2, Paris 1985.
- ³ Minitel – komputerowa sieć informacyjno-usługowa, dostępna powszechnie we Francji.
- ⁴ <http://www.keo.org>
- ⁵ Minitelom mogą się posługiwać tylko użytkownicy francuscy. Przekaz, który jak *Keo* dziś zawiera inne typy informacji, został wystrany w kierunku centrum galaktyki, ukosem do radioteleskopu Saclaya.
- ⁶ Pojęcie tworzenia kontekstu, bardziej niż treści, było szeroko stosowane w różnych tekstach przez Roya Ascotta jako „distributed autorship”.
- ⁷ <http://www.demo.enst.fr:8080/~auber/francais/index.html>
- ⁸ Należałoby podkreślić, że *Generateur poetique* rozpoczął się także na minitelu pod koniec lat 80., zanim został zaimplantowany w Internecie 10 lat później.
- ⁹ <http://ozone.re-lab.net/Xchange>
- ¹⁰ Rasa Smite, Raitis Smits, Janis Garancs.
- ¹¹ Który wykorzystywał sieć.
- ¹² <http://www.rhizome.org>
- ¹³ <http://www.culture.fr/entreelibrc/>
- ¹⁴ <http://www.geocities.com/SoHo/Workshop/8985/>. W chwili gdy powstawał ten artykuł (czerwiec '99), konkurs właśnie się rozpoczynał i nieznane były jego rezultaty.
- ¹⁵ Por: *La Ville cybernetique*, Edition Thou, Paris 1969.
- ¹⁶ <http://panix.com/~diane/reader>
- ¹⁷ <http://www.backs.pace.org/ioid>
- ¹⁸ Oulipo (Ouvroir de la litterature potentielle) – grupa literacka, stworzona przez R. Queneau i F. le Lionnais, z udziałem artystów, logików i informatyków, stawiająca sobie za cel odnowienie systemowe i formalne procesu twórczego.
- ¹⁹ Grupa ta, mająca swą bazę w Londynie, składa się z Matthew Fullera, Colina Greena i Simona Pope'a.
- ²⁰ <http://www.vuk.org>
- ²¹ <http://www.jodi.org>
- ²² <http://www.c#.hu/collection/form>
- ²³ <http://www.easylife.org/award/>
- ²⁴ Deklaracja artysty na jego stronie à propos WWW Art Awards.
- ²⁵ <http://artnetwch.com/iola/rumbleweed/index.html>
- ²⁶ <http://www.mongrel.org.uk>
- ²⁷ <http://namespace.autono.net>
- ²⁸ <http://www2.arnes.si/~ljintima1/help/>
- ²⁹ W prywatnym mailu do autorki artykułu.
- ³⁰ Dokładniejszy opis dzieł „teleobecności” zob. art. o *L'Observatoire Leonardo des arts et des technoscience*, w: <http://www.dats.org>
- ³¹ Dokumentacja dotycząca dzieł „teleobecności” Eduardo Kac, zob: <http://www.ekac.org>
- ³² Por. *Telegarden* (<http://telegarden.aec.at>) i *Shadow Server* (<http://taylor.ieor.berkeley.edu/shadowserver/index.html>)
- ³³ <http://www.ekac.org/darker.html>
- ³⁴ <http://www.sensorium.org>
- ³⁵ http://stadiumweb.com/everyicon/every_icon.html

Diane Bertolo, *The Reader* (Website)