

Nove mreže novih medija¹

Ako u sve popularnijem svijetu Second Lifea, u prisutnosti jedne od vodećih umjetnica tog virtualnog svijeta Gazire Babelli, izgovorite pojam *novi mediji*, automatski ćete aktivirati programsku skriptu koja će vašeg avatara doslovno otpuhati na neku sasvim drugu, neželjenu lokaciju. Skripta *Don't Say Tornado* umjetnički je rad umjetnice Gazire Babelli koji želi skrenuti pozornost na neprimjerenu upotrebu određenih termina s područja tradicionalne teorije novih medija u okružju ovog potpuno artificijelnog svijeta, u kojem je i sama umjetnica (avatar) skup binarnih podataka.

Iako područje umjetnosti novih medija u Hrvatskoj ni iz bliza nije tako virtualno, da ne bi bilo podložno terminima teorije novih medija, primjer iz *Second Life*-a upućuje na aktualni proces repozicioniranja kulture novih medija u odnosu na rast broja korisnika Interneta, na promjene u načinima njegovog korištenja, na sve brže uvođenje teorije novih medija u tradicionalne znanstvene discipline itd. U svojevrsnoj korekciji svoje rane teorije novih medija (*The Language of New Media*), otvoreno se pitajući ima li smisla govoriti o novim medijima kada cjelokupna kultura ubrzano prelazi na digitalnu proizvodnju, obradu i distribuciju informacija, Lev Manovich je nedavno ponudio osam teza za razlikovanje novih od starih medija, tvrdeći da je popis nedovršen i otvoren dopisivanju.² Geert Lovink, s druge strane, naglašava da su novi mediji na raskrižju. Oni su, tvrdi Lovink, suočeni s masovnim prihvaćanjem novih tehnologija, s ubrzanom internetizacijom nezapadnog svijeta, s povećanjem propusnosti internetske mreže, s novim načinima korištenja Interneta poznatih pod nazivom Web 2.0, odnosno s izborom hoće li se u budućnosti okrenuti muzejsko-galerijskim institucijama ili će nastaviti s konsolidacijom svog relativno neovisnog kulturnog sektora, baziranog na izložbama, festivalima i konferencijama.³

Diskurzivna nestabilnost obilježava umjetnost i kulturu novih medija u Hrvatskoj od samog početka. Novi mediji u Hrvatskoj od početka su heterogeno kulturno područje na kojem se politički, društveni i umjetnički sukobi isprepliću s koegzistencijom i suradnjom, na kojem su vladina tijela zadužena za javne komunikacije korigirana radom nevladinih udruga i na kojem se muzejsko-galerijski sustav izmjenjuje s fleksibilnom mrežom pojedinaca, projekata i inicijativa. Ovo istodobno *suprotstavljanje* i *pregovaranje* koje se odvijalo između dominantnih oblika kulture uglavnom nesklonih promjenama koje novi mediji unose u društvo, i marginaliziranih oblika baziranih, prije svega, na obećanjima kreativne komunikacije, građanske participacije u društvenim procesima i osobite vrste slobode svojstvene cyberkulturi, obilježilo je nove medije u Hrvatskoj 90-ih.⁴

Povijest umjetnosti se najčešće piše kao povijest umjetnika. Ta metoda nije rijetka ni u prikazima umjetnosti novih medija.⁵ Međutim, kulturu i umjetnost novih medija u Hrvatskoj nije moguće odgovarajuće predstaviti bez opisa različitih institucija koje su sudjelovale u implementaciji novih tehnologija u društvo. Na te institucije možemo gledati kao na mikromreže, koje se po potrebi i u ovisnosti o okolnostima, međusobno udružuju, povezuju ili razilaze formirajući tako dinamičan i fleksibilan kulturni prostor pogodan za različite, ne nužno umjetničke aktivnosti. U tom smislu, na povijest novih medija u Hrvatskoj tijekom 90-ih može se gledati i kao na rad vladinih i nevladinih

¹ Na informacijama, razgovorima i pomoći pri pisanju ovog teksta zahvaljujem Dejanu Kršiću, Marcellu Marsu, Igoru Markoviću, Danu Okiju i Srdjanu Dvorniku.

² Manovich, L., "New Media from Borges to HTML". U *The New Media Reader*, ur. N. Wardrip-Fruin i N. Montfort. Cambridge Massachusetts&London, 2003: 13-25

³ <<http://www.argosarts.org/articles.do?id=343>>

⁴ Posuđujem termine *pregovaranje* i *suprotstavljanje* iz kulturalne teorije Stuarta Halla. Hall, Stuart (2006) "Kodiranje/dekodiranje". U: Duda, D.; (ur.): *Politika teorije. Zbornik rasprava iz kulturalnih studija*. Zagreb : Disput. Str. 127-139

⁵ Na primjer, vidi knjigu Rachel Green *Internet Art* (Thames&Hudson, 2004.) ili prikaz povijesti hrvatske medijske umjetnosti Darka Fritza <<http://www.culturenet.hr/v1/english/panorama.asp?id=39>>

institucija više ili manje izravno uključenih u političke i kulturne sukobe postsocijalističkog društva.

U periodu od raspada Jugoslavije, stjecanja neovisnosti i početka rata do danas (2007) moguće je razlikovati nekoliko društvenih mreža koje su obilježile umjetnost i kulturu novih medija u Hrvatskoj.

Antiratna kampanja, Zamir, Arkzin

Kronološki gledano, prvenstvo pripada građanskoj inicijativi "Antiratna kampanja" (1991 – 1995) u okviru koje su naponi za obnovom zbog rata prekinutih telefonskih linija između Hrvatske, Srbije i nešto kasnije Bosne i Hercegovine, s vremenom, prerasli u BBS (Bulletin Board System). BBS je kompjutorski softver koji korisnicima omogućava povezivanje putem telefonske linije, skidanje ili podizanje datoteka na BBS mrežu, čitanje vijesti i razmjenu poruka. "Zamir Transnational Net" ili skraćeno "Zamir", pokrenut je 1992. u Zagrebu uz početnu pomoć nizozemskih i njemačkih hakera, s ciljem povezivanja građana i mirovnih aktivista na ratom zahvaćenom području bivše Jugoslavije. Spoznaja da javni mediji, kao što su novine, radio i televizija, imaju pored svoje tehničke i svoju političku stranu, u Hrvatskoj je za razliku, primjerice, od nekih drugih postsocijalističkih zemalja, bila mnogo šokantnija.⁶ Novonastala država, naime, u ratnim je uvjetima počela strogo kontrolirati pristup masovnim medijima i sredstvima komunikacije. Ne samo da je postojao problem regulacije pristupa Internetu, koji je 1992. spajanjem sveučilišne akademske i istraživačke mreže (CARnet) na servere u inozemstvu i službeno uveden u Hrvatsku, nego je i pristup *starim* medijima (TV, radio, novine itd.) bio reduciran. U takvim je uvjetima nevladina udruga "Antiratna kampanja" početnim sredstvima "Otvorenog društva" pokrenula dva medija: 1991. fanzin/novine *Arkzin*, i 1992. BBS sustav.⁷

U početku je *Arkzin* bio fanzin posvećen isključivo političkim temama, no s vremenom uredništvo se proširilo i internacionaliziralo.⁸ Postupno, od političkog fanzina, preko političkog dvotjednika, *Arkzin* se sve više mijenjao da bi u drugoj plovidi 90-ih postao hibridni magazina u kojem su se politika, kultura, teorija i umjetnost križali, miješali i preklapali na način na koji hrvatska medijska scena nije bila navikla. Hibridni je karakter *Arkzina* osobito došao do izražaja na području novih medija, koje od 1995. uredništvo kontinuirano prati.⁹ Ovdje treba naglasiti i to da je *Arkzin* dugo vremena bio jedini časopis, koji je sustavno pratio događanja na međunarodnoj sceni novih medija i to u njihovoj ekstenzivnoj definiciji, kakvu je na primjer usvojilo australsko kulturno vijeće i u koju ulazi i kultura DJ-inga, VJ-inga, elektronska glazba proizvedena i distribuirana kompjuterima, klupska urbana kultura itd.¹⁰

U kontekstu svijeta umjetnosti, *Arkzin* je, s jedne strane, bio povezan s međunarodnom scenom

⁶ O tipičnim postsocijalističkim iskustvima (inter)medijskog umjetnika govori Janos Sugar u prepisci s Geertom Lovinkom <<http://con.sagepub.com/cgi/reprint/4/2/14>>

⁷ 1995. *Zamirova* mreža brojala je 2000 članova. O uspostavi BBS sustava, između ostalih, piše Erich Bachman na <<http://balkansnet.org/MF-draft/MFF/zana-pr.htm>>

⁸ Glavna urednica *Arkzina* dugi je niz godina, sve do 1998. bila Vesna Janković. *Arkzinu* je, međutim, bila važnija institucija kolektivnog, nehijerarhijskog uredništva u kojem su ravnopravno sudjelovali svi koji su na bilo koji način bili uključeni u nastanak pojedinog izdanja. Pored glavne urednice, uredništvo su činili grafički dizajneri Dejan Kršić, Dejan Dragosavac Rutta, Blaženko Karešin, novinari, publicisti i teoretičari Igor Marković, Boris Buden, Boris Mikulić, Boris Trupčević, Geert Lovink, i drugi.

⁹ *Arkzin* prati i piše o aktivnost nizozemske grupe *Agentur Bilwet*, o teoriji cyberfeminizma, o radu net-klubova *Ljudmila* i *Kiberpipa* iz Slovenije, o festivalima kao što su *Next 5 Minutes*, *Ars electronica*, Venecijanski bijenale, o aktivnosti umjentičkih grupa i umjetnika kao što su *Critical Art Ensemble*, *01.org*, *Stelarc*, *Ivan Marušić Klif*. Prevodi i objavljuje tekstove Geerta Lovinka, Andreasa Broeckmanna, Hakima Beya, Richarda Dawkinsa, Petera Weibela, Marka Deryja, Marka Terkessidisa i drugih.

¹⁰ Lovink, G., *New Media Art & Science*, 2005. 30. svibnja 2007. <<http://laudanum.net/geert/files/1129753681/>>

umjetnosti novih medija, a s druge, s tradicijom avangardne umjetnosti. U prvom slučaju, primjerice, jedan od članova uredništva, Igor Marković bio je sudionik susreta u Trstu 1996. na kojem su pioniri *net.art* -a formulirali načela svojih aktivnosti, i počeli intenzivniju suradnju s novomedijskim festivalom *Next 5 Minutes*, odnosno s događanjima na nizozemskoj kulturnoj sceni.¹¹ Promovirajući osobitu teoriju medija, poznatu i pod nazivom *taktički mediji*, koju su nizozemski teoretičari Geert Lovink i David Garcia, ugledajući se na De Certeauovo određenje *taktike* građana nasuprot *strategiji* države, formulirali 1997., *Arkzin* je u uvjetima implementacije novih medija u hrvatsko društvo - pogođeno ratom, ekonomskom tranzicijom i deficitom demokratskih institucija - neprestano ukazivao na političku dimenziju, kako javnih tako i umjetničkih medija.¹²

U drugom slučaju, *Arkzin* se referirao na tradiciju umjetničke avangarde, koja je u Srednjoj i Istočnoj Europi uvijek zauzimala borbeni stav u odnosu na dominantnu društvenu, bilo političku, bilo umjetničku klimu.¹³ U slučaju *Arkzina*, sukob s establišmentom odvijao se na više područja: na području politike (ratno stanje, autokratski režim, ekonomska privatizacija), na području kulture (novi oblici komunikacije, novi oblici životnih stilova, supkultura itd.), na području umjetnosti (muzejsko-galerijski birokratski sustav nasuprot slobodi Interneta itd.). U tom smislu, na *Arkzin* se može gledati i kao na novi *Zenit*.¹⁴ On prihvaća nove tehnologije bazirane na digitalnoj obradi podataka (kompjutor, Internet itd.); okreće se novim medijima kao alternativnim produkcijskim i distributivnim alatima (web stranica, *net art* itd.); reaktualizira zapostavljene medijske objekte u kontekstu umjetničkog i kulturnog djelovanja (fanzin, plakat, letak); ravnopravno tretira umjetničku i diktirajuću praksu teorije, filozofije, sociologije itd.; reinterpretira odnos između visoke i popularne kulture (rave supkultura, pornografija itd.); djeluje grupno (novinari pišu i objavljuju tekstove pod kolektivnim ili individualnim pseudonimima); zalaže se za internacionalizaciju kulture i umjetnosti (*networking* se odvija i *on-line* i *off-line*, izvještavanje s novomedijskih festivala, intervjui s inozemnim umjetnicima, teoretičarima, aktivistima itd.); suprotstavlja se i, nerijetko dadaistički, ruga dominantnoj kulturi.

Od 1992. do 1995. Internetu se iz Hrvatske moglo pristupiti na dva načina: ili preko akademske i istraživačke mreže što je podrazumijevalo aktivno sudjelovanje na znanstvenim institutima i fakultetima, ili preko *Zamirove* BBS mreže čija izgrađenost na krhkim, slabo propusnim telefonskim kanalima često nije bila dovoljna ni za same aktiviste.¹⁵ Tako se jedna od važnijih aktivnosti *Arkzina* usmjerila na kritiku odnosa države prema novim medijima i na borbu za slobodan pristup Internetu. Medijsku politiku, međutim, država nije imala, osim one restriktivne uzrokovane prvenstveno ratnim uvjetima, pa je medijski aktivizam *Arkzina* – slično umjetničkoj avangardi – mjestimice zadobivao i donkihotski karakter.¹⁶

Koncepcija *taktičkih medija*, koju je tijekom 90-ih zagovarao *Arkzin*, također, upućuje na nemali utjecaj nizozemske kulture na kulturu novih medija u Hrvatskoj. Tome je više razloga, no, između ostalog, treba istaknuti sustavni interes nizozemskih aktivista, umjetnika i teoretičara za Hrvatsku, boravak i školovanje hrvatskih novinara, umjetnika i teoretičara u Nizozemskoj, te osobitu interpretaciju teorije medija, koja je - provedena od strane nizozemskih teoretičara okupljenih oko

¹¹ Green, Rachel. *Internet Art*, London: Thames&Hudson, 2004: 54

¹² <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html>

¹³ Šuvaković, M., *Estetika apstraktnog slikarstva*, Beograd: Narodna knjiga/Alfa, 1998: 18

¹⁴ *Zenit* je avangardni časopis koji je u periodu od 1921, do 1926. izlazio isprva u Zagrebu (do 1923.), a zatim u Beogradu. Pokrenuo ga je Ljubomir Micić s namjerom da u hrvatsku i srpsku sredinu uvede društvena i umjetnička načela povijesne avangarde. Iako marginaliziran, časopis *Zenit* u hrvatsku je umjetnost unio niz značajki povijesnih avangardi, prvenstveno konstruktivizma, futurizma i dadaizma.

¹⁵ Komercijalni pristup Internetu počeo je 1995. po ekstremno visokim tarifama. U međuvremenu nacionalni je telefonski operater postao vlasništvom Deutsche Telekomu

¹⁶ Na gotovo začudnu pasivnost državnih institucija u slučaju društvene implementacije Interneta, pozornost mi skrenuo Igor Marković, tvrdeći da je reakcija države na kritike upućene od strane nevladinih udruga bila prije neodređena i kaotična, nego smišljena i organizirana.

projekta *Adilkno* - naišla na dobar odaziv među hrvatskim intelektualcima.¹⁷

Iako se iz perspektive novih medija dizajn *Arkzina* najčešće veže za dizajn njegovih web- stranica i za Blaženka Karešina Karu, treba skrenuti pažnju i na *off-line* izdanje. Inovativnost u oblikovanju tiskanog izdanja leži u kreativnoj primjeni novih medija na području starog medija, tj. grafičkog dizajna. Promjena u izgledu tiskane stranice bila je moguća samo zahvaljujući kompjutorskoj tehnologiji. Svjesni novih izražajnih mogućnosti koje u grafičko oblikovanje unose novi mediji, dizajneri tiskanog izdanja u impresumu su pored uobičajenih podataka o uredništvu počeli navoditi i hardverske komponente računala, softverske alate, vrstu upotrebljenih fontova i sl. Nerijetko je tiskana stranica *Arkzina* bila oblikovana kao kompjutorsko sučelje (karakteristični fontovi Macintosh i Windows operativnih sustava, dijaloški prozori, padajući izbornici, e-mail predlošci, itd.), ili kao vremenski prikaz događanja (*timeline*) u kojem se oponaša estetika hiperteksta. Karešin, pak, kao ilustrator tiskanog izdanja u svoje je ilustracije često unosi ikoniku softvera i Interneta.

S druge pak strane, oblikovanju web-stranice *Arkzinovi* su dizajneri prilazili tako da su, manovičevski govoreći, stare medije pretvarali u sadržaje novih: zadržali su tradicionalnu ulogu ilustracije kao dominantne vizualne poruke; za razliku od tiskanog izdanja pročistili su izgled stranice, ističući hiperlink veličinom fontova ili jednostavnom promjenom boje; naglašavali su *dužinu* web stranica nudeći korisniku opciju dugog skrolanja itd. Ta je *tradicionalnost* u oblikovanju web-stranica, korigirana umjerenom upotrebom hiperlinkova, animiranih GIF-ova i slično.¹⁸

U kontekstu malog broja hrvatskih korisnika Interneta, u dakle dominantno novinsko-televizijskoj kulturi, ovi su oblikovni postupci imali izuzetnu važnost. Oni su u najboljoj tradiciji bile taktički, jer su lako prelazili iz jednog medija u drugi, kombinirali staro i novo, artikuliravši tako brze i radikalne društvene promjene, koje su se u Hrvatskoj tijekom 90-ih događale gotovo svakodnevno.

Multimedijalni institut, Net-klub Mama

Arkzin je tijekom depresivnih 90-ih uglavnom sam pokrивao većinu područja na kojima su u zemljama Srednje i Istočne Europe radile različite nevladine i vladine institucije. Mađarski, latvijski i slovenski primjeri mogu dobro poslužiti komparaciji: na budimpeštanskoj akademiji likovnih umjetnosti 1991. osnovan je Odsjek za medijsku umjetnost, dok je 1996. u istom gradu i uz pomoć Instituta otvoreno društvo osnovan Centar za kulturu i komunikacije (C3) s namjerom da pruži potporu umjetnicima koji rade na području medijske umjetnosti. U Rigi je iste godine osnovan *E-Lab*, dok je ljubljanski klub *Ljudmila* počeo s radom 1995. Moguće je, stoga, reći da jedan veliki dio kulture i umjetnosti novih medija u Hrvatskoj, tijekom 90-ih godina promiče jedno, u osnovi, novinsko uredništvo u okviru šire građanske kampanje.

Prvi, isključivo multimedijalni kulturni prostor Hrvatska je dobila 1999. osnivanjem Multimedijalnog instituta (Mi2), odnosno otvaranjem Net kluba Mama u Zagrebu 2000. godine.¹⁹

¹⁷ *Adilkno* ili *Organizacija za unaprijeđenje ilegalnog znanja* (na njemačkom jeziku: *Agentur Bilwet*) neformalna je grupa intelektualaca, istraživača i teoretičara, koja je 1983. započela s radom u Amsterdamu. Grupno su objavili više knjiga od kojih ovdje treba istaknuti: *Cracking the Movement, Squatting beyond the Media* (1990) o supkulturi amsterdamskih skvotova; *The Data Dandy* (1994), zbirku eseja posvećenu kiber kulturi; *Media Archive* (1992) o repozicioniranju masovnih medija u odnosu na propast socijalističkog projekta (hrvatsko izdanje ove knjige objavljeno je 1998.). Njihovu teoriju obilježavaju utjecaji francuskog postrukturalizma, popularne kulture, medijske umjetnosti i marksističke teorije.

¹⁸ Web stranica *Arkzina*, koju je još uvijek moguće pronaći na Webu: <http://mediafilter.org/MFF/AZbi1.html>

¹⁹ Među osnivačima se spominju Nenad Romić a.k.a. Marcell Mars, Teodor Celakoski, Vedran Gulin, Tomislav

Kao i u drugim bivšim socijalističkim zemljama, i u Hrvatskoj je Institut otvoreno društvo financijski podržao osnivanje ovih institucija.

Na rad Multimedijalnog instituta i net- kluba Mama s jedne se strane može gledati kao na nastavak *Zamirovih* i *Arkzinovih* aktivnosti, a s druge, kao na specifičnu prilagodbu novomedijske kulture i umjetnosti postratnom - neoliberalnom ideologijom i konzumerizmom obilježenom - društvu. Sličnosti između dva modela kulturnog djelovanja nevladinih institucija – između *Antiratne kampanje*, odnosno *Arkzina* i *Multimedijalnog instituta*, odnosno *Mame* - leže na širokom području borbe za standarde civilnog društva, za pravo na povoljan pristup kanalima javnog komuniciranja, za slobodu manjinskih oblika kulture, itd. Što se tiče uskog umjetničkog područja, treba istaknuti da je Multimedijalni institut zajedno s klubom predstavljao jedino javno i stalno okupljalište umjetnika, teoretičara, kustosa, hakera, programera, kritičara i aktivista zainteresiranih za različite oblike medijske umjetnosti; da je Multimedijalni institut dugo vrijeme bio jedan od rijetkih produkcijskih centara za sve oblike novomedijske umjetnosti i da je kroz različite aktivnosti (predavanja, prezentacije, izdavaštvo, izložbe, festivali) skretao pozornost javnosti na sve veću važnost Interneta u svakodnevnom životu, promovirajući različite oblike *net-art-a*, zalažući se za ideju slobodnog softvera i potrebu za reinterpetacijom autorskih prava u okolnostima digitalne proizvodnje i distribucije kulturnih dobara, itd.

Zahvaljujući radu Multimedijalnog instituta, paradigmatički prostor novinske redakcije *Arkzina*, zamijenjen je novim modelom kulturne prakse, koji djeluje na tri razine: na razini organizacije kulturnih festivala - što uključuju izložbe, predavanja, radionice, konferencije itd. - na razini održavanja diskusijske liste i na razini svakodnevnog druženja u klupskim prostorima.²⁰

U periodu od 2000. do 2005. Multimedijalni institut je sam ili u suradnji s hrvatskim i međunarodnim udrugama organizirao izložbe i festivale posvećene *net art-u* (*I Am Still Alive*, 2000), slobodnom softveru, medijskoj umjetnosti i umrežavanju (*Becoming Digital*, 2001/03; ASU2 - *Art Servers Unlimited*, 2001., *Critical Upgrade - New Media Culture Week 2002.*, *Next5Minutes*, 2003., *Sloboda stvaralaštvu*, 2005 itd.) na kojima su predstavljene najvažnije organizacije, umjetnici i teoretičari novih medija iz Europe, Sjeverne Amerike, Australije i Indije. Kao i *Arkzin* 90-ih, Multimedijalni institut provodi svoje aktivnosti i na *starim* i na *novim* medijima: u okviru *laboratorija* razvija i održava *TamTam* softver baziran na Wiki tehnologiji, prevodi i objavljuje knjige s područja filozofije, pokreta slobodnog softvera, sociologije, politike i teorije novih medija.²¹ Kroz povremenu suradnju s Multimedijalnim institutom s vremenom su se formirale i druge nevladine organizacije, koje su dio svojih aktivnosti posvetile umjetnosti novih medija, kao što je to slučaj s nezavisnim kustoskim timom *Kontejner*, koji je u periodu od 2004. do 2006. na festivalima *Device Art* i *Touch Me* predstavio uglavnom radove hrvatskih, slovenskih, srbijanskih i američkih umjetnika,²² odnosno, s nezavisnim kustoskim timom WHW, koji je 2001., pod imenom *Project: Broadcasting* organizirao tipičan novomedijski događaj.²³ Još jedna od važnih osobitosti Multimedijalnog instituta je i njegova načelna otvorenost prema hakerima kao prema jednom od društvenih slojeva koji su izgradili suvremenu kulturu Interneta.²⁴ Zahvaljujući različitim oblicima

Medak, Željko Blaće, Petar Milat, Boris Buden i drugi.

²⁰ Novinska je redakcija je u bivšoj Jugoslaviji, zahvaljujući osobitom modelu *socijalizma s ljudskim licem*, imala važnu društvenu ulogu, pa se dio njezine simbolike prenio i u turbulentne 90-te. Među zanimljivijim novinskim prethodnicima *Arkzinu*, treba spomenuti omladinske časopise *Polet* i *Studentski list*.

²¹ Među prijevodima treba istaknuti slijedeće naslove: Lawrence Lessig, *Kod i drugi zakoni kiberprostora*; McKenzie Wark, *Hakerski manifest*, Marina Gržinić, *Estetika kibersvijeta i učinci derealizacije*; Michael Hardt & Tony Negri, *Imperija* i druge.

²² Među predstavjenim umjetnicima su Vuk Ćosić, Luka Frelj, Ivan Marušić Klif, Magdalena Pederin, Dubravko Kuhta, Berislav Šimičić, Sašo Sedlaček, William Linn, Ines Krasić, Nika Oblak, Primož Novak i dr.

²³ *Project: Broadcasting* bio je posvećen Nikoli Tesli. Održavao se tijekom gotovo godinu dana na različitim lokacijama u Zagrebu, kao i u eteru Hrvatskog radija. Sastojao se od izložaba, predavanja, diskusija, performansa, koncerata itd.

²⁴ Castells, Manuel. *Internet galaksija. Razmišljanja o Internetu, poslovanju i društvu*. Zagreb. Naklada

grupnog rada, programerima slobodnog softvera na boravku u Zagrebu, umjetničkim radionicama i druženjem u prostorima kluba, jaz se između humanističke (umjetničke) i tehničke kulture na zagrebačkoj novomedijskoj sceni uveliko bio smanjio.

Među umjetnicima koji su više ili manje u jednom trenutku došli u doticaj s novomedijskom kulturom *Arkzina* i *Multimedijalnog instituta* treba uz već spomenutog Blaženka Karešina, navesti Ivana Marušića Klifa (<https://boo.mi2.hr/~klif/>), Lalu Raščić (<http://www.g-mk.hr/online/flyingcarpet/>), Darka Fritza (<http://darkofritz.net/>), Anu Hušman (<http://www.anahusman.net>), Andreju Kulunčić, (<http://www.andreja.org/>), Linu Kovačević (<http://www.linakovacevic.net/>) i Nenada Romića a.k.a Marcella Marsa (<http://ki.ber.kom.uni.st>).²⁵ Većina njihovih umjetničkih aktivnosti kreće se u okvirima postkonceptualne, društveno-kritičke umjetničke prakse. Generalno govoreći, o njihovom radu može se reći nešto slično onome što je Manovich - govoreći o radu Alexeia Shulgina i Dmitry Prigova - pripisao ruskoj umjetničkoj sceni. Zahvaljujući posebnom povijesnom iskustvu, tvrdi Manovich, istočnoeuropski je umjetnik, u odnosu na zapadnoeuropskog, uvijek oprezniji i nepovjerljiviji prema utopijskim obećanjima novih tehnologija, skloniji crnohumornim i distopijskim aspektima novih medija, nego dugotrajnim društvenim i umjetničkim projektima.²⁶

Katedrala, Media Scape

Prikaz umjetnosti novih medija u Hrvatskoj bio bi nepotpun bez institucija i umjetnika koji su nove medije vidjeli prije svega kao novo umjetničko sredstvo, koje ističe ili mijenja već postojeće umjetničke procedure. U kontekstu Manovichevog opisa novih medija, ova mreža i njezini članovi vide nove medije više kao novi reprezentacijski stroj, nego kao novu društvenu i umjetničku praksu omogućenu korištenjem tih strojeva.²⁷

Ovu mrežu najbolje predstavljaju izložba/projekt *Katedrala* (1988) i serija izložaba, predavanja, prezentacija i simpozija, koji su se pod nazivom *Media Scape* (<http://www.mediascape.info/indexnovigrad.htm>), u periodu od 1993. do 1999. održali u Zagrebu.²⁸ *Katedrala* je grupni projekt umjetnika Darka Fritza, Stanka Juzbašića, Borisa Bakala, Ivana Marušića Klifa i programera Gorana Premeca. Zamišljen kao multimedijalni interaktivni galerijski ambijent, oblikovan i kontroliran kompjuterima, različitim elektronskim uređajima, ekranima i drugim novomedijskim objektima, projekt je bio posvećen ključnim modernističkim umjetnicima.²⁹

U centru zanimanja umjetnika okupljenih oko ovog projekta, dvije su Manovicheve novomedijske paradigme: baza podataka i algoritam. Obje ukazuju na medij umjetničke izvedbe (slika, zvuk, tekst) i na mogućnost njegove kontrole. Budući da se jedan medij često *prevodi* u drugi, radovi ovih

Jesenski&Turk, 2003: 47

²⁵ Među umjetnicima čiji rad ne pokrivaju ove tri novomedijske mreže treba spomenuti Igora Zlobeca, koji je 2000. pokrenuo web-stranicu "Zlobesport" (<http://www.zlobesportamateurs.0catch.com/newentry/umpa.htm>). Ona je vrlo brzo od stranice namijenjene prezentaciji *off-line* radova i događanja prerasla u tipičan net.art rad. Također, treba spomenuti Antuna Božičevića čiji je interaktivni, zvučni ambijent "Važno je sudjelovati" bio izložen 2004. u Osijeku i Maju Kalogjera, koja je 2003. u Galeriji Gradec organizirala međunarodnu izložbu "Ground of My Studio" na kojoj su izlagali Ruth Catlow, Agricola de Cologne, Marc Garret, Maya Kalogera, Jess Loseby, Eryk Salvaggio, Teo Spiller i Jody Zellen.

²⁶ Manovich, L., "Behind the Screen Russian New Media". *Convergence*. 15.svibnja 2007. <<http://con.sagepub.com/cgi/reprint/4/2/10>>

²⁷ Manovich 2003, 16.

²⁸ *Media Scape* je međunarodna manifestacija, koju su pokrenuli Heiko Daxl, Ingeborg Fülle, Bojan Baletić i Malcolm LeGreece.

²⁹ *Katedrala* je posvećena Vasiliju Kandinskyom, Modestu Mussorgskyom, Marcelu Duchampu i Josephu Beuysu. Više: <http://members.chello.nl/fritzd/projects/katedrala/text.html>

umjetnika nerijetko su multimedijalni, pri čemu se proces remedijacije najčešće izvodi kroz različite i složene interaktivne protokole. Dominiraju ambijentalne, galerijske instalacije, a uz pomoć suvremene tehnologije posjetiteljima je omogućeno sudjelovanje u realizaciji umjetničkog rada. Zbog mogućnosti da generiraju i pohrane velike količine podataka, kao i zbog mogućnosti interakcije, CD ROM, *closed circuit*, video i televizijske instalacije bili su omiljeni novomedijski žanrovi među umjetnicima okupljenima oko ove mreže.

Među njima treba ponovno spomenuti Darka Fritza i Ivana Marušića Klifa čiji se rad može interpretirati i u jednom i u drugom kontekstu. U kontekstu mreže Multimedijalnog instituta, prije svega, zbog sklonosti zastarjelim tehnologijama (telefax uređaji, stari instrumenti, LP ploče, gramofon itd.) i demokratskoj, amaterskoj *uradi sam* kulturi, dok u kontekstu *Media Scape* mreže zbog sklonosti multimedijalnim, interaktivnim i galerijski situiranim radovima.³⁰ U okviru potonje, moguće je interpretirati i radove Sandra Đukića, Magdalene Pederin, interaktivne video-instalacije Dalibora Martinisa, Dana Okija, Simona Bogojevića Naratha, Sandre Sterle, Kristine Leko i drugih.

UMAS – Odsjek za dizajn vizualnih komunikacija, Međunarodni festival novog filma

Treća mreža novih medija smještena je u Split i predstavlja, barem za sada, jedinu nezagrebačku mrežu umjetnika, teoretičara, kustosa i publike. Neki od sudionika te mreže već su spomenuti u kontekstu *Katedrale* i *Media Scape*, no njezino pravo značenje leži na području umjetničke edukacije. Naime, 1997. na Umjetničkoj akademiji u Splitu, pokrenut je Odsjek za dizajn vizualnih komunikacija, koji je tako postao prvi umjetnički visokoškolski program u Hrvatskoj namijenjen edukaciji u novim medijima.³¹ Odsjek za dizajn vizualnih komunikacija, a kasnije i Odsjek za film i video na istoj akademiji, tako su na samom početku novog stoljeća, u okviru uglavnom konzervativnog hrvatskog umjetničkog školstva, ponudili osnovne uvide u umjetnosti novih medija, bilo da je riječ o digitalnom filmu i videu, fotografiji ili web-dizajnu.³² Drugim riječima, program odsjeka bio je zasnovan na procesu reinterpetacije etabliranih oblika umjetničkog rada iz perspektive novih medija, procesu kojeg je Manovich nazvao metamedijskim, a Janos Sugar intermedijskim procesom.³³

Godinu dana prije osnivanja Odsjeka za vizualne komunikacije, u Splitu je pokrenut *Međunarodni festival novog filma*, koji od 1997. prezentira i umjetnost novih medija. U okviru festivala, međunarodni žiri birao je i nagrađivao radove s područja umjetnosti novih medija. Zahvaljujući programu festivala i aktivnostima Odsjeka za dizajn vizualnih komunikacija, odnosno Odsjeka za film i video u Splitu su tako svoj rad predstavili različiti umjetnici i teoretičari novih medija: Lev Manovich, Geert Lovink, Tamas Banovich, Nan Hoover, David Blair, Gisela Domschke i drugi.

³⁰ Termin *umreženo računalo* koristim da naglasim, u teoriji *ranih novih medija*, zanemarene kulturne prakse određene popularizacijom Interneta i njegovim ulaskom u svijet masovnih medija, povećanjem bežičnog pristupa Internetu, novim oblicima umjetničkog *on-line* umrežavanja baziranog na pojavi Weba 2.0, utjecajem *open source*, odnosno *Creative Commons* pokreta na kulturu i umjetnost itd. Ukratko, termin je privremena metodološka konstrukcija nastala za potrebe ove historizacije, a na tragu Manovichevog razlikovanja novih medija i cyberkulture. Vidi: <Manovich 2003, 16.>, kao i *The Language of New Media* istog autora.

³¹ Među suosnivačima se spominju Ivo Deković, Tomislav Lerotić, Vlado Zrnić, Gorki Žuvela, Mirko Petrić, Slobodan Jokić a.k.a Dan Oki i drugi.

³² Himbele, Ž., Štefančić, K. "Protiv pedagoške atrofiranosti (intervju sa Slobodanom Jokićem a.k.a Danom Okijem)", *Zarez*, 25.9.2003. <<http://www.zarez.hr/113/temabroja4.htm>>(15.6.2007)

³³ Lovink, G. "Intermedia: The Dirty Digital Bauhaus: An E-mail Exchange witj Janos Sugar". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 5. ožujka 2007. <<http://laudanum.net/geert/files/1006074852/index.shtml?1182511765>> U Sugarovoj koncepciji *intermediji* znače *interdisciplinarnost plus mediji*.

Strategije i taktike

Medijska umjetnost u Hrvatskoj ima dugu tradiciju. Pojavu kompjutera u umjetnosti možemo pratiti već od 1969. kada i simbolički započinje suradnja između svijeta novih medija i svijeta umjetnosti, odnosno kada elektrotehnički inženjer i istraživač Vladimir Bonačić započinje svoju suradnju s pokretom Novih tendencija. Tijekom 70-ih, a nakon raspada Novih tendencija i početka desetljetne dominacije konceptualističkih, performativnih i aktivističkih umjetničkih praksi, umjetnost se na nove tehnologije referirala na više načina. U okviru video umjetnosti - osobito u radovima Dalibora Martinisa i Sanje Iveković - konvergencija konzumne elektronike (prijenosna kamera, televizijski uređaj itd.) i umjetnosti odvijala se na dva načina: s jedne strane, na eksperimentalnoj razini na kojoj umjetnici gotovo *geštaltistički* ispituju svojstva novog medija, a s druge, na razini na kojoj se novi mediji vide prije svega kao platforma za kritiku *društva spektakla*.

U ovoj gruboj podjeli medijske umjetnosti, svakom od dva novomedijska modela u Hrvatskoj 90-ih pripada različiti dio tradicije. *Katedrali* i *Media Scape*-u onaj dio koji se pred modernističkom dilemom – ili čista umjetnost ili društveni angažman – opredjeljuje za autonomno umjetničko polje u kojem eksperimentiranje s tehnologijom, u cilju proširenja slobode umjetničkog izraza, ima s približavanjem kraja 20. stoljeća sve važnije mjesto; *Arkzinu* i *Multimedijalnom institutu* dio tradicije koja u stalnom podsjećanju na društvenu uvjetovanost svake materijalne, pa time i umjetničke prakse, vidi nove medije, ne samo kao skup novih tehničkih protokola, već prije svega kao priliku za novu transgresiju umjetnosti, politike, visoke i popularne kulture itd.

Arkzinov izoštreni senzibilitet za pitanje medijske slobode, jedan je od najvažnijih faktora u razlikovanju ove dvije novomedijske paradigme. Drugi leži na području političkog potencijala popularne kulture, za koji se, sudeći po nekim tekstovima Dejana Kršića – dugogodišnjeg člana uredništva i dizajnera *Arkzina* - može reći da retrospektivno iscrtava taktike *Arkzinovog* djelovanja. U njima Kršić iznosi tezu da istinsku kritičku, korektivnu oporbu birokratiziranom socijalističkom sustavu kasnih 70-ih i 80-ih predstavljaju određene prakse omladinske, nerijetko popularne kulture, i da su one uvođenjem parlamentarne demokracije degradirale, budući da su izgubile svoj prvobitni predmet interesa, svoj *raison d'etre*.³⁴ Čini se, tako, da se na nove medije u Hrvatskoj tijekom 90-ih mora gledati i kao na revitalizaciju alternativnih, oporbenih potencijala popularne kulture, koji su se ponovno istaknuli na svojoj pozadini rata, ekonomske tranzicije, autokratske vlasti i ksenofobije.

Epilog

Na izložbi *Re:sources: novi mediji i mladi hrvatski umjetnici* održanoj u Galeriji Galženica 2003. bila je predstavljena prva generacija umjetnika školovanih u nekim vidovima medijske umjetnosti na splitskoj i zagrebačkoj umjetničkoj akademiji. Među 20-tak prikazanih radova samo jedan od njih nije potpadao pod neku vrstu video umjetnosti ili animacije.³⁵

O popularnosti filmske i video umjetnosti među mladim hrvatskim umjetnicima može se različito spekulirati. S jedne strane, čini se da je riječ o dugim i respektabilnim tradicijama eksperimentalnog filma, videa i animacije, koje su nemalo odredile i umjetnost novih medija u Hrvatskoj.³⁶ S druge,

³⁴ Kršić, D. "Alter/native", *Communication Front 2000 Book*. 18. travnja 2006. <<http://cfront.org/cf00book/en/dejan-alternative-en.html>>

³⁵ Riječ je o CD ROM-u *Vila Velebita*, diplomskom radu Dunje Sablić na UMAS-u.

³⁶ Hibridno područje na kojem se preklapaju filmska, video i *tradicionalna* umjetnost ranih 70-ih može se predstaviti GEF-om (Genre Film Festival), radom Vladimira Peteka i FAVIT-a (Film, audiovizualna istraživanja, televizija), radom Dalibora Martinisa i Sanje Iveković, eksperimentalnim filmovima Ivana Ladislava Galeta, Tomislava

riječ je o umjetničkoj tradiciji, koja je na Internet i *umreženo računalo* kao na prostore umjetničkog djelovanja gledala malo s visoka, kako to u jednom od svojih tekstova posvećenim povijesti novih medija sugerira i Geert Lovink.³⁷

Posluživši se određenjima, koje je polovicom 20. stoljeća u hrvatsku povijest umjetnosti uveo Ljubo Karaman, Igor Marković je zazor od *net art*-a u Hrvatskoj pripisao nemogućnosti tzv. provincijske, odnosno granične sredine da kreativno asimilira utjecaje topološkog - ne geografskog - centra. U njegovoj interpretaciji, radove hrvatskih umjetnika na Internetu obilježavaju, s jedne strane, oglašavački, a s druge, tradicionalni medijski aspekti fotografije i videa.³⁸

Danas je pristup Internetu u Hrvatskoj potpuno otvoren tržištu korporativnog kapitala. Nakon više od desetljeća monopola, T-Com je u rujnu 2006. morao dopustiti pristup tzv. lokalnoj petlji. Unatoč tome, hrvatski građani plaćaju jednu od najskupljih tarifa pristupa Internetu u Europi.

U tijelima državne uprave zadužene za telekomunikacije ni danas u razumnom roku nije moguće dobiti odgovor na upit o broju korisnika Interneta, na primjer, 1996. i 2006.

Moderna galerija, ustanova posvećena prezentaciji hrvatske moderne umjetnosti još uvijek nema svoju web stranicu. S druge strane, u nedavnim istraživanjima posvećenim popularnosti pretraživača, Hrvatska je po broju korisnika Firefoxa bila treća, odmah iza Finske i Slovenije. Aktivnost Multimedijalnog instituta vezana za promociju Creative Commons licence među istaknutijima je u regiji. Nastavlja se sporo, ali ustrajno lobiranje za uvođenje slobodnog softvera u državnu upravu. Tako i u Hrvatskoj novi mediji polako zastarjevaju.

(svibanj 2007.)

Klaudio Štefančić

Navedena literatura:

Castells, Manuel (2003) *Internet galaksija. Razmišljanja o Internetu, poslovanju i društvu.*, Zagreb, Jesenski&Turk

Fritz, Darko, "Media Art". *Culturenet.hr*. URL:
<http://www.culturenet.hr/v1/english/panorama.asp?id=39> (15.6.2007)

Green, Rachel (2004) *Internet Art*. London, Thames&Hudson

Hall, Stuart (2006) "Kodiranje/dekodiranje". U: Duda, D.; (ur.): *Politika teorije. Zbornik rasprava iz kulturalnih studija*. Zagreb : Disput. Str. 127-139

Himbele, Željka i Štefančić, Klaudio "Protiv pedagoške atrofiranosti (intervju sa Slobodanom Jokićem a.k.a Danom Okijem) , *Zarez*,

Gotovca i drugih.

³⁷ Lovink, Geert, *New Media, Art and Science*, 2005. 30. svibnja 2007. <<http://audanum.net/geert/files/1129753681/>>

³⁸ Marković, I., "Periphery vs Province". *Convergence: The international Journal Of Research into New Media Technologies*. 2. travnja 2007. <<http://con.sagepub.com/cgi/reprint/4/2/31>>

25.9.2003.<<http://www.zarez.hr/113/temabroja4.htm>>(15.6.2007)

Kršić, Dejan (2000) “Alter/native “. *Communication Front Book*, URL: <http://www.cfront.org/cf00book/en/dejan-alternative-en.html> (15.6.2007)

Lovink, Geert (1998) “ Intermedia: The Dirty Digital Bauhaus: An E-Mil Exchange with János Sugár “. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, URL: <http://con.sagepub.com/cgi/reprint/4/2/14> (15.6.2007)

Lovink, Geert (2005) “ New Media, Art and Science. Explorations beyond the Official Discourse “. URL: <http://laudanum.net/geert/files/1129753681/> (15.6.2007)

Manovich, Lev (1998) “ Behind the Screen Russian New Media “. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, URL: <http://con.sagepub.com/cgi/reprint/4/2/10> (15.6.2007)

Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge – Massachusetts & London, MIT Press

Manovich, Lev (2003) “ New Media from Borges to HTML”. U: Wardrip-Fruin, N.; Montfort, N. (ur.): *The New Media Reader*. Cambridge-Massachusetts & London: MIT Press. Str. 13-25

Marković, Igor (1998) “ Periphery vs Province “. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, URL: <http://con.sagepub.com/cgi/reprint/4/2/31> (15.6.2007)

Šuvaković, Miško (1998) *Estetika apstraktnog slikarstva*. Beograd: Narodna knjiga/Alfa