

Андреј Тишма

ЕЛЕКТРОНСКА УМЕТНОСТ И ИНТЕРНЕТ (4)

ПРОГРАМЕРСКЕ ЧАРОЛИЈЕ

Иако није у духу интернет уметности да се појединим ауторима организују ретроспективе, јер њихови радови су иначе свакодневно, двадесет четири сата, доступни гледаоцу путем мреже, лондонска онлајн платформа за промоцију, критику и архивирање нет и дигиталне уметности "Furtherfield" учинила је преседан и истакнутом њујоршком аутору Енди Деку (1968) приредила ретроспективу на свом сајту. (<http://www.furtherfield.org/index.php>). Учинили су то, по речима Марка Герета, једног од кодиректора јер у Дековом делу постоји посебна кохерентност, кристално чиста посвећеност, а радови нуде и јединствену перспективу на уметничко-критичку историју Интернета. Осим тога, уместо да се бави самоглорификацијом и историзацијом сопствене личности, што је међу веб-уметницима чест случај, своје радове смешта у социјално-културни контекст, активно истражујући и политичке борбе. Такође радо сарађује са другим уметницима и људима који нису толико афирмисани у уметничким водама.

Оно што је можда унапред одредило природу веб-уметности Енди Дека је да је најпре од 1990. почео да се бави креирањем софтвера, дакле програма за компјутере, да би 1994. то своје умеће почео да примењује на Интернету, у својим радовима. Управо на тој програмерској вештини, јединственим програмима које је сам изумео и прилагодио уметности, базира се чаролија његових радова. Иначе, као мало који веб-уметник он има и класично уметничко академско образовање које је стицао у Америци и Француској, а сада ради као професор за нове медије на Уметничкој школи у Њујорку.

Декови радови су превасходно критички у односу на корпоративно друштво и културу, као и на милитаризам. У многим од његових дела (на ретроспективи их има преко двадесет, насталих од 1995. до 2004) упућен је директан изазов друштвеној хијерахији, нарочито Сједињених Америчких Држава. Његов антикорпорацијски став огледа се и у томе што за рад користи оперативни систем Линукс који је бесплатан, а програмске кодове својих остварења објављује у јавности, дајући тако допринос стваралачкој слободи и борби против монопола на плану савремене технологије.

Декова веб-уметност огледа се у постављању интерактивних и сарадничких интерфејса за цртање, сликање и писање, модификованих игрица и сајтова базираних на медијима информације. Један од првих радова, "Свемирски освајачи" ("Space Invaders") из 1995, на духовит начин спаја аркадну пузачину са критиком корпоративног друштва. Корисник као мете има логотипове и амблеме највећих светских фирми као што су "Шел", "Сименс", "Мекдоналдс", "Кока-кола", "Најк" итд, и може на њих да пуца протестним речима из покретне куполе америчког Конгреса. Гледалац је такође у могућности да у игру убаци и нове "мрске" амблеме по свом избору.

Из 1996. датира "DraWarD" где посетилац може да црта различитим алатима, бојама и текстурама. У архиви постоји снимљена свака фаза настајања оваквих изузетно богатих и маштовитих слика, које се могу прегледати. На сличном принципу урађени су и каснији радови "Icontext"(1999) где се уз боје могу укуцавати и текстови "Отворени студио" (2000) где се у чин сликања истовремено могу укључити и други гледаоци са различитих меридијана, чиме је омогућено настајање колективног планетарног сликарског дела.

У раду "Стилови граница" (2001) на екрану добијамо слике разних међа сачињених од бодљикаве жице, оружја, пендрека, боца сузавца, рекета, мртвачких сандука, а у средини сваке "територије" постоји дугме којим поништавамо ове ружне творевине. У "Надреализму" (2003) гледамо сателитске снимке ирачког терена које је начинила америчка армија, са местима наводних постројења оружја за масовно уништење означеним жутим празним облачићима. "Уметност за мир" (2003) доноси низ фраза као што су "клање ради спорта", "жеља за насиљем", "лудост за борбом", "убијање ради новца", "слабост према мржњи"... уз звуке музике и Бушовог говора са семплованом синтагмом "оружје за масовно уништење". И тако готово сваки од приказаних радова Ендија Дека подстиче гледаоца на активност, учешће, не остављајући места равнодушности.

ДИГИТАЛНА ЦИВИЛИЗАЦИЈА

Дигитална мултимедијална уметност стиче све више поборника међу нашим млађим ствараоцима, она се изучава и на Академији уметности у Новом Саду, па је тако у новосадској Галерији Центра за визуелну културу “Златно око“ летос отворена магистарска изложба из ове области Владана Јолера. Овај млађи аутор из Новог Сада делујући у уметничком пару "Eastwood - Real Time Strategy Group", али и самостално, имао је запажене презентације и турнеје по иностранству (Ротердам, Сан Франциско), а у “Златном оку“ се путем дигиталних принтова и CD-ROM-ова представља са четири рада. Сви радови баве се актуелним међународним темама које се тичу владајућих корпорација, монопола и глобализације. Јолер у свом раду најрадије користи постојеће компјутерске игре или познате програме, мењајући им на духовит и ангажован начин садржај, наводећи корисника да кроз лично искуство провери сопствене ставове.

Рад "Explorer 98" обједињује симболе и иконе два нераздвојна дела данашње индустрије забаве: корпорације која производи компјутерске игре и оперативног система на коме се игре играју. Ова игра се одвија у самом Windows окружењу а играчу је дата улога бранитеља Windows корпорације.

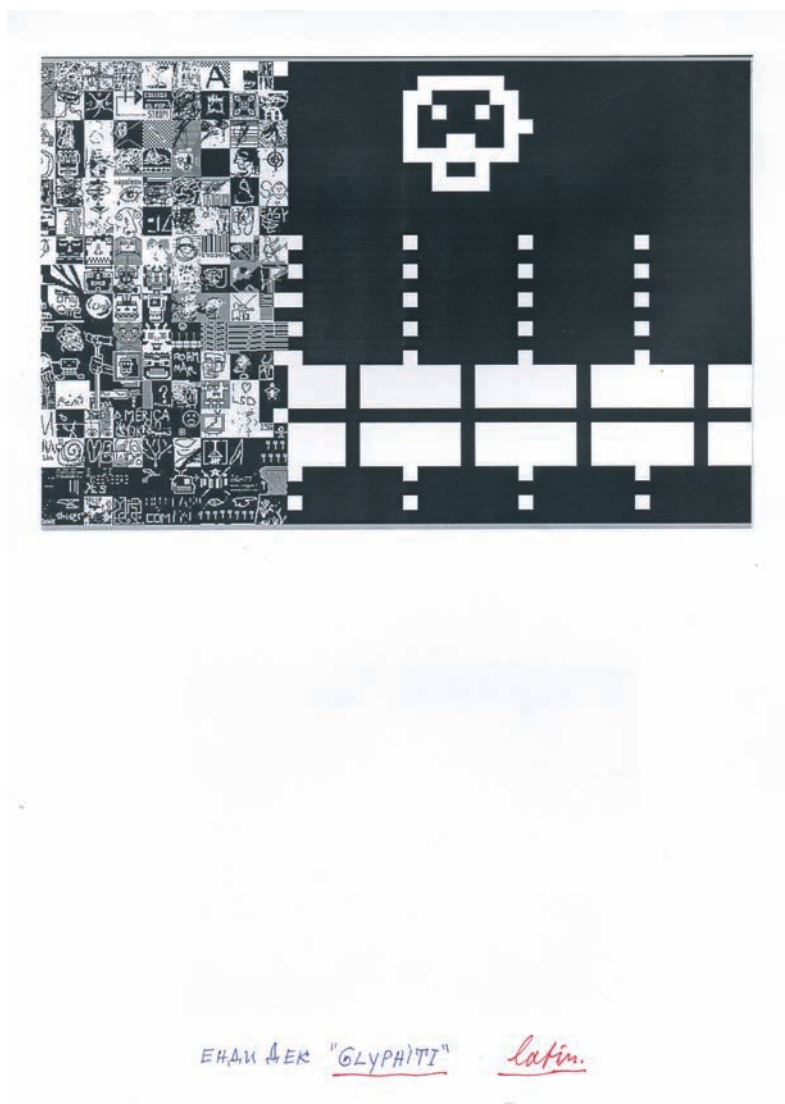
"Civilization IV - Age of Empire" је пројекат који истражује и симулира савремени информатички капитализам, а базиран је на познатој игри "Civilization III". Он истражује основне структуре савременог информационог друштва, приказујући функционисање информативно-технолошког комплекса, укључујући улоге војно-забавног комплекса, фармацеутске индустрије, нет економије, пословне шпијунаже, механизме надгледања и праћења, секс/порно, индустрије, тероризма итд.

“Трауматично искуство мултиконзумента“ настало је деконструисањем компјутерске игре "Sims" где је ова игра, која симулира механизме потрошачког друштва, огољена на фигуру самог потрошача (односно две људске фигуре) на једном травњаку. Тиме је играч стављен у ситуацију да прати стресну ситуацију два сучељена лика ускраћена за све тековине потрошачког друштва.

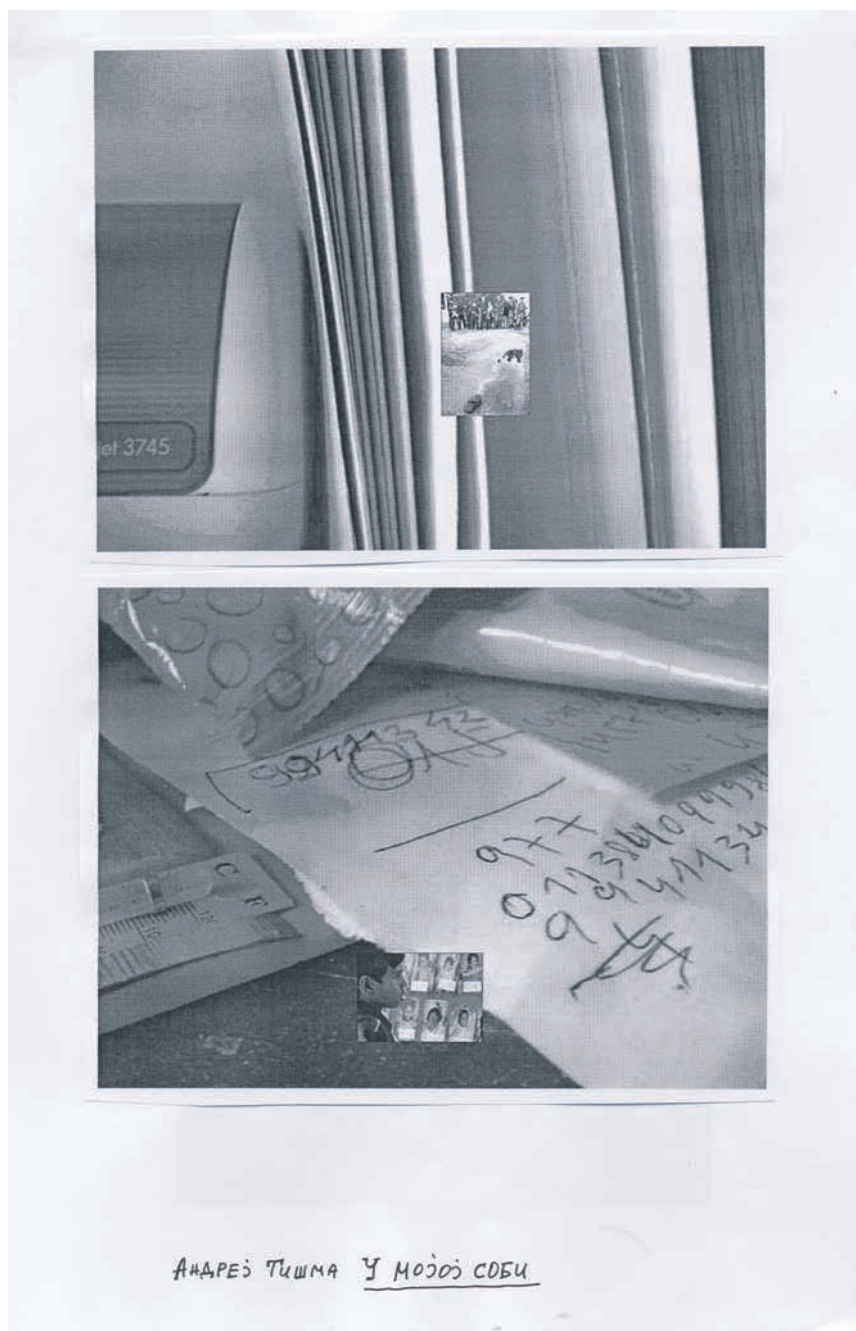
И коначно, рад “Шенгенски информациони систем“ бави се традицијом коришћења окружења компјутерских игара у сврху тренинга и обуке за потребе војних и идеолошких структура. Наиме, монопол војне и индустрије забаве довео је до преплављености тржишта остварењима која без имало морала користе реалне локације војних сукоба и криза, стављајући играча увек у исту, идеолошки “коректну“ позицију учесника. Локације у овој критичкој

игри су реконструисане на основу јавно доступних података, фотографија и сателитских снимака.

На овај начин, делујући кроз дигиталне медије на међународном плану, Владан Јолер показује значајну зрелост и актуелност, доказујући да за уметничко стваралаштво не постоје ограничене теме нити средства, а док је тако биће и нове уметности.



Енди Дек: *Glyphiti*



Андреј Тишма: У мојој соби