

F R A N K P O P P E R

Kolektivne namjere i ostvarenja

u suvremenim likovnim umjetnostima

Na koncu možemo ustvrditi da je problem kolektivnog stvaranja povezan s većinom umjetničkih fenomena sedamdesetih godina: grafiti kao umjetnički izraz okoliša i kao važna socijalna igra; zidno slikarstvo sa svojim političkim odjecima; sve veća važnost prakse i teorije likovnih umjetnosti u nastavi na svim područjima; kolektivno i grupno bavljenje različitim oblicima umjetnosti kako amatera, tako i profesionalaca; ženska i feministička umjetnost kao društvena a ujedno i estetska potvrda širenja područja umjetnosti. Isto tako želimo istaći da će se prividno proturječje između amatera i profesionalca zahvaljujući novoj definiciji umjetnika, koja se izvodi iz opisane situacije suvremene umjetnosti, ubuduće ublažavati. Povrh toga, važno je uočiti da sve ono što se u suprotnosti između individue, grupe i kolektiviteta čini nesvodivim na zajednički nazivnik nestaje u težnji za demokratizacijom cjelokupne umjetničke djelatnosti. Naposljetku, dihotomija između djela i stvaralačkog procesa, koja je od središnje važnosti za poetičku problematiku, može se prevladati ostvarivanjem sljedeće, pomalo utopijske hipoteze: nakon prve faze izvedbe kolektivnog djela ili nakon pokretanja kolektivnog stvaralačkog procesa ograničenog s obzirom na prostor, vrijeme i broj sudionika, moglo bi zahvaljujući početnom djelovanju i kolektivnoj komunikaciji doći do povratnog djelovanja (feedback), koje bi pak moglo pobuditi potpuni i trajni proces kolektivnog stvaralaštva.

Ta analiza provedena sredinom sedamdesetih godina potvrđena je i obogaćena neočekivanim novim proširenjima koja su nastala zahvaljujući određenim pojavama u drugoj polovini sedamdesetih i u osamdesetim godinama, a njihovi se obrisi ocrtavaju i u devedesetim. Tijekom tog vremena grafiti su postali svjetski fenomen, a rasprostranilo se i kolektivno zidno slikarstvo, makar na specifičniji način. Snažno se povećao opseg nastave kao i umjetničke aktivnosti u obrazovnim ustanovama. Za ilustriranje tog razvoja dobar je primjer Sveučilište Pariz VIII u Saint-Denisu, gdje je skupina umjetnika grafita i zidnog slikarstva pod vodstvom nekoliko učitelja razvila stvaralačku aktivnost na točno omeđenim površinama zidova. Tako stvaralačke osobnosti različitoga stila i podrijetla nakon teoretskih i praktičnih sučeljavanja izvode koherentna kolektivna djela.

Na istom sveučilištu iskrsnuo je još jedan neobičan fenomen, koji je na prvi pogled suprotan fenomenu grafita i zidnih slika, makar je riječ o kolektivnom radu tehnički (ili tehnološki) visokokvalificiranih pojedinaca. Radi se o skupini *Art et Technologie des Images*, koja je nastala iz nešto starijeg udruženja *Art et Informatique*, što su je početkom sedamdesetih godina osnovali informatičari na tom sveučilištu. Spomenuta skupina bavi se istraživanjima na području sintetičnih slika.

Moglo bi se uistinu pomisliti da se situacija na području kolektivnog stvaralaštva, barem kad je riječ o dijelu umjetničke zajednice, iz temelja promijenila zahvaljujući razvoju onoga što nazi-

vamo tehnoznanstvenim umjetnostima odnosno umjetnošću medija. Radi se prije svega o laserskoj umjetnosti i umjetnosti holografije, o videoumjetnosti, te kompjuterskoj i (tele)komunikacijskoj umjetnosti. Kod tih umjetnosti u središtu estetskih razmišljanja stoji odnos između vizualnih i spektakularnih kvaliteta djela s jedne strane a s druge interakcija između umjetnika odnosno promatrača i djela. Dok kod videa ili kod laserske umjetnosti dominiraju vizualne osobine, kompjuterska i telekomunikacijska umjetnost posebno su prikladne za interakciju između više osoba, te stoga i za stvaranje obuhvatne kolektivne proizvodnje. Ovdje podsjećam samo na radove što ih je koncipirao Roy Ascott, poput *La Plissure du texte*. Holografska, a još više kompjuterska umjetnost, često izazvaju sudjelovanje i interakciju u toj mjeri i s takvim intenzitetom da se može govoriti o kolektivnoj rekreaciji kroz publiku.

Unatrag nekog vremena nastala su tehnoznanstvena djela koja međusobno povezuju dvije ili više tehnoznanstvenih umjetnosti, otvarajući u mnogim slučajevima mogućnost kolektivnog stvaralaštva kako od strane umjetnika tako i od strane publike. Tako su Edmond Couchot, Marie Helene Tramus, Michel Bret i Michel Santourens zajednički izveli djela "*La Plume*" (1988.-90.), "*Je seme a tout vent*" (1990.) ili "*La Speakerrine*" (1989.). To su djela što kombiniraju kompjutersku umjetnost i numeričku proizvodnju slika s različitim tehničkim mogućnostima, primjerice pomicanje pera na ekranu puhanjem, s ciljem aktivnog uključivanja promatrača. S dru-

ge strane rad poput "La ville lisible" umjetnika Jeffreya Shawa i pisca Dirka Groeneweldta kombinirao je kompjutersku umjetnost s videom i mehaničkim elementima (bicikl) kako bi kod gledaoca izazvao stvaralačku djelatnost.

U svakom slučaju, na polju kreativnog stvaranja došlo je do duboke promjene, jer tehnike numeričke slike, digitalne komunikacije i drugih uznapredovalih slikovnih tehnologija, odnosno interaktivne plastičke instalacije, u najrecentnijim interaktivnim umjetničkim radovima dopuštaju promatraču da stupi u stvarni dijalog s djelom, koje pak bezodvlačno u svom jeziku reagira na inicijative gledaoca, potičući ga na nove stvaralačke zahvate.

Povrh toga ta je aktivnost utoliko lakša što se događa u prostoru bez rezova, prostoru virtualne stvarnosti (cyber-space), koji dopušta permanentnu kreaciju i rekreaciju.

Bilo je već pokušaja da se područje umjetnosti proširi, te da se kategorije stvaralaca ujednače smanjivanjem razmaka između profesionalnih i neprofesionalnih umjetnika. Tako je izložba *Les Magiciens de la Terre*, održana 1988. u Centru Pompidou, namjerno pomiješala internacionalno poznate umjetnike s onima koji su bili poznati samo u krugu vrlo ograničenog etničkog područja. Isto tako i jedna izložba djela psihijatrijskih pacijenata, planirana za jesen 1991. pod naslovom *L'homme et ses images*, na kojoj bi se imale pokazati univerzalnost i bezvremenost slika kojima čovjek prikazuje samoga sebe, smjera otvaranju dijaloga s patološkim umjetnicima gurnutima na margine, kako bi ih se približilo

društvu iz kojega su isključeni. Pri tome bi ih se povezalo i s poznatim umjetnicima, premda njihova rasprava zbog razlika između profesionalnih umjetnika i onih koji stvaraju tek sporadično ostaje dvojbenom. Uvijek je moguće ustajati na postavci da je svatko stvaralac, premda ne na istoj razini i ne s jednakim utjecajem, te da se dosljedno tome svakoga može potaknuti na kakav važan diskurs ili na operativno konceptualiziranje odnosno teoretiziranje.

S druge strane kao jedan od možda najne očekivanih aspekata postmoderne postoji eklekticismizam individualnih umjetnika, isključenih iz svih prevladavajućih tendencija, koji pojedinog stvaralaca više ne sprečava da sudjeluje i u stvaralačkom životu kolektiva. Baš nasuprot, moglo bi se čak ustvrditi da izostajanje strogog razlikovanja između stvaralaca s različitih područja i različitih profesionalnih kvalifikacija pospješuje "postmodernu" kolektivno stvaralaštvo. Njime se uski kriteriji što karakteriziraju skupine "moderne" nadomještaju postavkom po kojoj umjetnici i publika igraju zajedničku aktivnu ulogu, iako se razlikuju u procesu kreacije, izvedbe i rekreacije djela - to je oznaka koja se zacijelo može primijeniti ne samo na čisto likovne tvorevine, već i na tvorevine interdisciplinarnoga tipa, koje se služe uznapredovalim tehnologijama.

METAMEDIJI

Komunikacijska revolucija trebala bi u prvom redu pretpostaviti da svatko ima pristup dvjema glavnim komponentama medijske tehnike: osobnim i javnim tehničkim uređajima. Pod poj-

mom "osobni tehnički uređaji" podrazumijevamo sredstva za proizvodnju - dakle sliku, ton i tekst. Termin "javni tehnički uređaji" označava distribucijske mreže. Bilo bi još korektnije kad bismo razlikovali simulacije i konverzacije. Da bismo nešto vizualizirali potrebni su nam instrumenti za simulaciju koji nam omogućuju da sintetiziramo viziju što nam je u mislima. Želimo li se, međutim, "konkretno" pozabaviti s tim slikama iz predodžbe, moramo biti uporni u njihovu predočavanju pod uvjetima socijalne i kulturne autonomije. A za to nam trebaju mrežni sustavi audiovizualne konverzacije što ih kontroliraju korisnici.

Strojevi za simulaciju i konverzijski mrežni sustavi konstituiraju novu kategoriju medijske tehnike - naime metamedije. Medamedij je radno sredstvo koje služi proizvodnji novih sredstava za rad. Stoga metamediji omogućuju stvaranje nove kulturne prakse, takozvani metadizajn, te istodobno inauguriraju novi tip praktičara, metadizajnera. Metadizajneri projektiraju kontekste a ne sadržaje. Stoga je metadizajn environmentalni dizajn. Zadaća je, dakle, metadizajnera da projektira osobne i javne metamedije što ispunjavaju funkciju generativnih okvirnih uvjeta. Pri tome nastaje metakontekst ili sustav okvirnih uvjeta unutar kojega je moguće stvaranje kulturnih vrijednosti. Metadizajner stvara samo pretpostavke nužne za tu aktivnost, no on ne determinira njihove rezultate. Pod uvjetima koje može kontrolirati korisnik metasustava kao suigrač, akter, sudionik, suradnik, mogu se proizvesti i drugi konteksti odnosno sadržaji.

AMATERI RENESANSE

Komunikacijska revolucija učinila bi bespredmetnom razliku između profesionalca i amatera ukoliko je ta razlika uvjetovana radnim sredstvom što su nam dostupna bilo kao autonomnim individuama, bilo kao malim skupinama. Naravno postoje i drugi razlozi zbog kojih se nekoga naziva amaterom, no pristup određenim tehnikama sigurno je politički presudan kriterij. Opće zajamčeni pristup osobnim i javnim medijima proizveo bi novu društvenu klasu, novu vrstu amatera, koji više ne bi morao poput kakvog hobi-majstora prčkati po periferiji sustava, već bi postao kompetentan kulturni djelatnik, član autonomne udruge realiteta, odnosno kulturne zavjere, pripadnik određenog socijalnog i političkog smjera. Toga novoga čovjeka prakse označavam amaterom renesanse. Daka-ko, neće to biti buduća oznaka zaposlenja takvih ljudi. Nazivat ćemo ih umjetnicima, znanstvenicima, duhovnim vođama, revolucionarima ili drugačije. No zahvaljujući promijenjenim društvenim okolnostima (to jest mogućnosti da se u virtualnom prostoru potraže autonomni socijalni svjetovi) i njihova će pojedinačna praksa možda biti radikalno drugačija nego što smo to danas kadri zamisliti.

SOCIJALNI METADIZAJN

Čim amateri renesanse steknu pristup spomenutim javnim tehnologijama, umjetnost i tehnika povezat će se na način kakav nikad prije nije bio moguć. To povezivanje nazivam socijalnim metadizajnom. Riječ je o "dizajnu" revolucio-

narne mreže telekomunikacije, to jest o javnim ustanovama koje nas osposobljavaju za nov način organiziranja političke i socijalne zbilje, te o slobodno dostupnim laboratorijima u kojima je moguća akulturacija tehnike u javnom prostoru. Socijalni metadizajneri projektiraju mrežne sustave u fizikalnom prostoru što omogućuju postojanje autonomnih socijalnih svjetova u virtualnom prostoru. Oni rade na razvoju strojeva najvišega reda: socijalnih strojeva, motora kulture, tehnika osobne samoizgradnje. Socijalni je metadizajn, međutim, izvanestetski i nadkulturalan. Njegov je zadatak stvaranje javnoga prostora a ne javne umjetnosti. On pripravlja kontekst u kojemu socijalni i politički potencijal osobnih metamedija može doći do punog izražaja. Zbog toga je socijalni metadizajn specifičan oblik "kulturnoga stvaralaštva": on kreira njegove okvirne uvjete koji individualnom korisniku dopuštaju da kontrolira vlastite kulturne kontekste kao autonomne svjetove što postoje u virtualnom prostoru.

NOVA POLITIKA KULTURE

Tek nove tehnologije simulacije i konverzacije opravdavaju našu nadu da ćemo djelotvorno predusresti globalnu ekosocijalnu krizu. Na toj osnovi one omogućuju i traže neku vrstu revolucionarne politike koju bih nazvao politikom kulture. Zadatak te politike kulture bit će politizacija i ubravanje komunikacijske revolucije - to jest njezino ostvarivanje. Međutim, želimo li to dostići moramo ponajprije iz temelja propitati naš sadašnji sustav medija i razviti modele re-

volucionarne alternative koji bi ga mogli zamijeniti. Pomoću odgovarajućeg socijalnog metadizajna moramo se u prvom redu pobrinuti za to da pristup multimedijalnim konverzijskim modelima mrežnih sustava što ih kontroliraju korisnici bude omogućen što većem broju ljudi bez naknade. No tko će te modele pripremiti? Tradicionalni umjetnici ne mogu i neće. Inženjeri to također ne mogu i neće. Modele će razviti oni novi praktičari koji su istodobno i umjetnici i inženjeri - naime amateri renesanse koji će preuzeti ulogu socijalnih metadizajnera. Kad takvi modeli jednom počnu egzistirati (kao što je slučaj kod projekata "Mobile Image") omogućit će udruživanje između tradicionalnog umjetnika i novog umjetnika u liku socijalnog metadizajnera. A to udruživanje dovršit će revolucionarni projekt što ga je započela povijesna avangarda.

MODALITETI INTERAKTIVNE UMJETNIČKE PRAKSE

Interaktivna je umjetnost virtualni prostor slika, zvukova, tekstova itd., koji se (dijelom ili u cijelosti) uprizoruje onda kad s njim ili u njemu radi neki korisnik.

Taj interaktivni prostor može postojati u nekom određenom prikazbenom mediju (primjerice videomonitoru), ali se (na koherentan i paradoksan način) može projicirati i u zbiljskom prostoru korisnika. On se može pretvoriti i u potpuno sintetičan prostor što posve okružuje korisnika.

Mogući mehanizmi te interaktivnosti raznoliki

su. S jedne strane tu postoji čitava mašinerija: senzori za temperaturu, mjerači zvuka, tlaka, pokreta, oblika itd., a s druge komunikacijska osjetila korisnika: dodir, gestikulacija, kretanje, razgovor, pogled, slušanje itd.

Tehnološka pomagala interaktivnog vizualnog izraza jesu kompjuterizirani sustavi digitalne obrade slike, sintetičke proizvodnje slika i *random-access* pohrane informacija, jer ta pomagala na najučinkovitiji način mogu opisati trenutačno stvarne koordinate virtualnoga prostora. Ta pomagala mogu u svom govoru rabiti vokabular svih prijašnjih umjetničkih oblika (slikarstva, skulpture, arhitekture, fotografije, filma), no jednako tako dobro ona se služe i novim vokabularom posve sintetičnih (programiranih) jezika. Interaktivno djelo latentni je prostor slika, zvukova, tekstova itd., čija je estetika uključena u koordinate njihovih skrivenih potencijalnih oblika, kao i u scenarije interaktivnih iskazanih

oblika. Scenariji takvih umjetničkih djela istodobno su manifestni putovi potreba i želja korisnika - pri svakom zahvatu korisnika umjetničko se djelo iznova stvara i strukturira. (Možemo to zamisliti kao kompleksni mehanizam koji se pri reagiranju na svoga korisnika doista svaki put mijenja.)

Interaktivno je djelo mehanizam, program i svi mogući oblici njegovih zamislivih scenarija razotkrivanja. Svaki je korisnik pripovijedač i autobiograf jednoga od tih mogućih scenarija. Za neaktivnog promatrača, koji samo gleda kako neki korisnik manipulira tim interaktivnim umjetničkim djelom, nastaje jedinstveno iskustvo, naime, da očima drugoga promatra njegovo razvijanje - njegova je manifestacija performans.

izvadak iz članka objavljenog u časopisu Kunstforum - Von der Utopie einer Kollektiven Kunst

