

# Međususrećuće stvarnosti

V2

V2 organizacija, umjetnička organizacija smještena u Rotterdamu, od svojih početaka 1981., bavi se odnosom umjetnosti, tehnologije i društva, a pokrenula ju je skupina mladih umjetnika kako bi stvorili platformu različitu od postojećeg, u sebe zatvorenog i strogog umjetničkog kruga. Osobna iskustva tih umjetnika, djece prvog techno-pop naraštaja, odraslih pod dominacijom medija koji uglavnom ne razlikuju visoku i nisku kulturu, bila su nespojiva s postojećim umjetničkim krugom. Mediji su dio svakodnevnosti, a vrlo malo od te stvarnosti može se naći u krugovima koji umjetnost legitimiraju teoretskim diskusijama i ontologijom.

Podnaziv V2 organizacije je “Zavod za nestabilne medije”, a potječe iz manifesta objavljenog 1987. Naš manifest uvodi nestabilnost kao srž društvenih i kulturnih procesa, koje držimo heterogenima prije nego homogenima, te ističe dinamičnu narav društva i kulture.

V2 organizacija je interdisciplinarno središte gdje je umjetnost proces, mjesto gdje surađuju ljudi iz različitih disciplina usredotočujući se, više ili manje izravno, na odnos čovjeka i stroja.

Uporaba medijske tehnologije umjetnika smješta u složene odnose budući da uporaba određene tehnologije uvijek ima svoje društvene i kulturne, gospodarske i političke implikacije. Na taj način medijska tehnologija određuje naš položaj upravo spram spomenutih sfera. Posredstvom elektronskih strojeva neprestano preoblikujemo te odnose i tako gradimo novu stvarnost. Nema razloga tehnologiju razmatrati kao izdvojenu pojavu.

Stvarnost definiramo da bismo se imali za što uloviti, da se ne nađemo u kaosu i da ne izgubimo smjernice. Dakle, stvarnost nam daje potvrdu da možemo doista nešto sagraditi, odnosno, zamisliti. Proširivanje i preoblikovanje stvarnosti kroz građenje računalnih mrežnih okolina i virtualnih svjetova, takva uporaba medija povezana je s potrebom da oblikujemo svoju društvenu i kulturnu okolinu.

Ovo artikuliranje promjenjive društvene i kul-

turne okoline, a u odnosu na umjetnost i medijsku tehnologiju, 1987. godine bilo je daleko bezbrižnije nego danas. Danas treba puno podrobnije istražiti npr. pojam interaktivnosti, njezino značenje u različitim kontekstima, te isto tako pojam umjetnosti i njezine recepcije. Istraživanje osobitih odlika različitih medija u njihovom društvenom i kulturnom kontekstu glavna je značajka svih naših projekata.

Od 1992. godine kroz godišnje programe i pro-

---

A N D R E A S B R O E C K M A N N

# Umjetnost i nestabilni mediji

Spremajući program V2 organizacije, najčešće počinjemo od teoretskog ili praktičnog pitanja koje neposredno proizlazi iz praktične uporabe današnje tehnologije. Već smo spomenuli *"Tijelo u ruševinama"* 1993. *"Generirana priroda"* 1994. godine obuhvatila je niz programa o umjetnim živim oblicima i evoluciji potaknutoj tehnologijom. Nastojimo ne držati se doslovno teme, te pokušavamo nizom izložbi, predstavljanja, predavanja, performansa, radionica i izdanja istražiti teme na različite načine. Svaki od tih događaja je samostojan. Priprema, kao i prezentacija istoga, u stvari je istraživanje koje organiziramo sami za sebe i radi sebe pozivajući publiku da nas u tome prati i da sudjeluje.

Problemi kojima se bavimo imaju raznolika lica, ali uvijek usklađujemo estetska i tehnološka ispitivanja s društvenim, gospodarskim i političkim istraživanjima. Uvelike smo opčarani pomicanjem granica između društva, umjetnosti i tehnologije. Na koji način se umjetnici nose sa novim društveno-tehnološkim fenomenom globalne informatičke mreže? Kako velike tvrtke reagiraju na idiosinkretske ideje i zahtjeve osoba koje, čim vide računalo, odlaze po odvijač da vide što je unutra? Kako pronaći novi estetski jezik u svijetu u kojem se oruđa za njegovu proizvodnju mijenjaju velikom brzinom? Koje su antropološke posljedice kinematografa, automobila, nuklearnih podmornica, leta u svemir, ra-

jekte, koje smatramo svojim istraživanjem, elaboriramo odabrane teme. Na primjer, 1993. godine niz programa pod nazivom "Tijelo u ruševini", istraživala je odnos tijela i današnje tehnologije, mogućnosti stvaranja i probražavanja ljudskog tijela, konstrukciju i raskol identiteta.

Naše zanimanje za tehnologiju i umjetnost posljedica je prevladavajuće uloge koju techno-

logija ima pri oblikovanju i razumijevanju suvremenih oblika subjektivacije, načina na koji subjekt djeluje u tom vrlo složenom procesu. Ključni element pri oblikovanju okoline postala je tehnologija. Za mnoge od nas mediji su prozor u svijet pomoću kojeg suobraćamo s drugima. Tako mediji grade novi društveni i kulturni kontekst i jedan segment svakodnevnne stvarnosti koji je iz dana u dan sve veći.

dija i televizije, digitalnih računala i računalnih mreža, genetskog inženjeringa...? Znače li što humanističke ideje o individui i njezinome mjestu na svijetu u vremenu u kojem je formula "rad, jezik, biologija", odnosno sve ono što je najavilo rođenje *Čovjeka* početkom 19 stoljeća, pod ozbiljnom rekonstrukcijom? Ljudski rad preuzimaju roboti i računala; ljudski jezik gubi ulogu kulturnog označitelja te mu je gotovo pretpostavljen društveni značaj strojnih jezika kao što su PERL, UNIX, JAVA, VRML; a ljudska biologija je dekonstruirana do mjere u kojoj je proizvodnja Neponovljive Ljudske Jedinke na dohvat ruke. Kako sami na sebe gledamo u takvome svijetu?

Životna okolina je u tolikoj mjeri preoblikovana društvenim, kulturnim i gospodarskim problemima koji izvire iz tehnologije, da je postavljanje ovih pitanja hitno potrebno. U V2 odabrali smo to činiti u umjetničkom kontekstu, te se usredotočiti na artikulaciju medijske tehnologije u različitim društvenim i kulturnim krugovima. Baveći se time, ustanovili smo da su umjetnici koji

rabe medijske tehnologije, često najsposobniji postaviti vrlo umjesna i duboka pitanja, te da su sposobni pronaći snažne slike i metafore koje nam pomažu razumjeti ovu previše složenu situaciju. Procesualna narav njihovog rada, njihova međusobna suradnja, neprestana borba sa nestabilnošću tehnološkog oruđa i strojeva, prihvaćanja novog umjetničkog medija sa svim posebnostima i ograničenjima, razumijevanje nestabilnosti tehnologije ne kao prepreke nego kao neophodne kvalitete suvremenog društvenog i tehnološkog okruženja, političke i etičke dileme koje se pojavljuju u radu s tehnologijom koja je, djelimice, podvrgnuta nemilosti globalnih gospodarskih igara a djelimice lokalnim medijskim zakonima - sve su to čimbenici koji djelovanje u području umjetnosti i medijske tehnologije, čine neosporno zanimljivim i uzbudljivim.

izvadci iz izlaganja održanih u sklopu Dokumenta X, Kassel, 21.8.1997., cjelovita izlaganja A. Adriaansensa i A. Broeckmanna mogu se počitati na stranici [www.v2.nl](http://www.v2.nl)