



ANDREAS BRØGGER

Net art, web art, online art, net.art?

I.

Mi a *net art*? Magának a világhálónak a születése óta élénk vita folyik erről a kérdéstről. A hálón mindenféle meghatározásokat találhatunk, és még ha mutatkozik is egyezés közöttük, a definíciók különböznek egymástól. Kezdjük csak négygel, és kísérő példáikkal.

A legszigorúbb meghatározás a következő: a *net art* olyan művészet, amely bármely más médium esetében vagy bármely más módon nem tapasztalható meg, csakis a hálózat eszközeivel. Ez azt jelenti, hogy az online létezés a meghatározó kritérium, mert a művészeti projektek például csak a világhálón való tökéletes jelenlét eszközeivel módosíthatók. Jó példaként szolgálhatnak erre Mark Napier alkotásai, a *Digital Landfill*, a *Shredder*, a *RIOT* és a *p-Soup*. Olyan tulajdonságokat kutatnak, mint az interaktivitás – néha a többfelhasználós interaktivitást is –, a hálózathoz való, mindenki számára biztosított hozzáférés és Napier alkotásainak összefüggése a hálózat egészével.¹ Bizonyos értelemben ez az igazi *net art*, mivel ezek az alkotások magukban foglalják azokat a jellemzőket, amelyek kizárólag a hálóra jellemző tulajdonságoknak tűnnek.

Egy kissé más nézőpontból nézve azonban a *net art* más, fontosabb aspektusainak megfigyeléséhez juthatunk el: ahhoz a módhoz például, ahogyan megtapasztaljuk. Ellentétben azzal, ahogyan általában a vizuális művészeteket tapasztaljuk, a *net art* magántermészetű megtekintést tesz lehetővé. Mint David Ross megjegyezte (szövegében *A net.art 21 különböző tulajdonságát* próbálva megállapítani), a weben gyakran magasfokú intimitás jön létre a felhasználó és a művészeti alkotás között. Otthonunkban tekinthetjük meg és használhatjuk. Az interaktivitás egyéni jelleget ad (persze nem mindig). Az olyan művészek, mint *Entropy8Zuper!*, intim, emocionális teret teremtenek a weben, és olyan régimódi témákkal foglalkoznak, mint a szerelem és a hűség, és itt most nem a gépek meg a kiborgok közötti szexről beszélünk, hanem két emberi lény közötti szerelemlről. Noha interaktív, mégis némely vonatkozásában jobban hasonlít a „filmre”, mint a *net art* korábbiakban meghatározott értelmére.² Minden kedd éjjel láthatjuk, amikor a két művész élőben mutatja be a weben.

Aztán létezik távjelenlét vagy telerobotika, amely egyformán izgalmas tendenciája a hálóalapú művészetnek. A távjelenlét művészete általában azt teszi lehetővé, hogy a fel-

¹ Napier *net art*-műveit Peter Eriksen *Shred the Web* című tanulmánya mutatja be, lásd még a Mark Napierrel készült, *The Aesthetics of Programming* című interjút.

² Ehhez a vitához lásd Alex Galloway Michaél Samynnal készített *Immersive Art on the Web* című interjút.

használó a hálón keresztül irányítsa a robotikus gépeket, így a fizikai tértől és a fizikai erőttől távol tetteket hajtson végre, amit általában valamilyen módon az interfészen keresztül szimulálnak a felhasználó számára. Egyszerű változatát a hálón található különböző webkamerák jelentik, bár ez a technológia önmagában aligha jelent művészetet és inkább csak a technológia teszi érdekessé az alkotásokat. Ken Goldberg alkotásai nemcsak a (többfelhasználós) telerobotikus lehetőségeket kutatják, hanem az aktuális technológiával kapcsolatos kérdéseket és ezek webre vonatkozó elképzeléseinkre gyakorolt hatását is.

És végül egy nagyon tág meghatározás: a *net art* olyan művészet, amely kapcsolatban áll a „hálóval” és médiumra való tekintet nélkül mindaz *net art*, ami a hálóról szól (a chat, a gazdaság, a terjesztési technológia, a szerzői jogvédelem, a böngészők, a sütik³, a nagyszabású vállalati fúziók stb.). Ebben az értelemben William Gibson regénye *net art*.

II.

Visszatérve a *net art* szigorú meghatározására – olyan művészet, amely teljes egészében a hálón vagy hálózati eszközök révén létezik – lehetőségünk adódik különböző értelmet adni a „*net art*”, a „*web art*”, az „*online art*” és a „*net.art*” fogalmaknak. Négy terminus, amelyeket hajlamosak vagyunk különösebb distinkció nélkül használni. Van azonban árnyalatnyi különbség közöttük. A *net art* fogalmát abban az értelemben használhatjuk, amely átfogja a másik három terminust és amelyben az aktuális számítógép összekapcsolódik a hálózattal.

Még ha a „*net*” és a „*web*” szavakat felcserélhetőnek tartjuk is, a *web* valami specifikusabb fogalom: a *world wide web* a *net* speciális formája, tudniillik ez az, amit a Netscape vagy az Explorer keresők használata során láthatunk. A *web* az adatok értelmezésére speciális protokollt, nevezetesen *http-t* (*hyper text transfer protocol*) használ. Ebben az összefüggésben beszélhetünk „*telnet artról*” is, a *telnet* ugyanis a „*http art*” és – ahogyan általában hívjuk – a *web art* mellett egy korábban használatban lévő protokollt jelent. A *net art*⁴ ezek után a *net art* ezen két speciális protokolljának lehetne az átfogó terminusa.

Az „*online art*” fogalma sokféleképpen kapcsolódik a *net art* szigorú meghatározásához: olyan művészet, amelyet online tapasztalhatunk vagy kellene tapasztalnunk. Itt felvetődik a kérdés, helyénvaló-e a *net art* fogalmának használata, ha a *net art* műveket különböző okokból – például hardverproblémák vagy lassú adatátviteli sebesség miatt – csak offline élvezhetjük. Ez számos esetben lehetetlen, mert – mint Napier alkotásai mutatják – a művek dinamikusan használnak más honlapokat is.⁵ Ha úgy vesszük, az „*online art*” terminusnak két jelentése van: olyan művészet, amely kizárólag csak a hálón van jelen, és olyan művészet, amely mindig jelen van a hálón. A „csak” szigorúbb meghatározás, mivel egyezszik kirekeszteni a telerobotikát és a webre feltett előadásokat, amelyek további fon-

³ Sütik (*cookies*): egyéni beállítások azonosítására és tárolására szolgáló szöveges információ. (A ford.)

⁴ Valószínűleg a szerző tollhibája, a szöveg logikájából következően itt a *net art* terminus helyett feltehetőleg a *web art* fogalmának kellene szerepelnie. (A ford.)

⁵ A gyakorlati kérdések megtárgyaláshoz, az ehhez hasonló dinamikus projektek kérdéseivel együtt lásd Mark Tribe *Archiving net art* című írását.



tos offline dimenziókat képviselhetnek. Viszont nem minden *net art* mű van mindig jelen a hálón, és legrosszabb esetben még az is előfordulhat, hogy kívül kerülnek a *net art* fogalmán, mivel teljesíthetnek olyan más kritériumokat is, amelyeket a „mindig” jelenlévő online alkotások nem.

Ahol az online art véget ér, ott még nem fejeződik be a *net art*. „A hálón át terjesztett művészet” olyan meghatározás, amely nem feltétlenül vonja maga után a művészet tulajdonképpeni online, hálón való elhelyezését, tárolását és megtapasztalását, hanem inkább azt jelenti, hogy például e-mailben nagy sebességgel továbbítja. Az *e-mail art*, a hatvanas évekbeli *mail art* elektronikus megfelelője, a weben továbbítható, de nem feltétlenül szükséges ott megtekintenünk, és nem feltétlenül hozzáférhető a web többi felhasználója számára. A helyközi kommunikáció szintén előre meghatározza a hálózati befogadók körét. Heath Bunting korai *Kings X phone in* című munkájától kezdve (amely arra buzdította az embereket, hogy meghatározott időpontokban nyilvános telefonfülkéket hívjanak fel a londoni King's Cross környékén) az *rtMark* különböző ténykedéséig bezárólag jó néhány *net art* alkotás a weben kívül helyezkedik el, de a hálón keresztül szerveződik.

Végezetül, ami a *net.art* szóban a pontot illeti, az néhány *net art*-„történész” szerint speciális magyarázatot igényel. (A „történész” fogalmának használata talán ellentmondásosnak tűnhet a művészettörténészek számára, mivel a *net.art* csak körülbelül hat év óta létezik, de nem szabad elfelejtenünk, hogy az internetes idő nem egyenértékű az offline idővel.) Rachel Green szerint⁶ például a *net.art* fogalom sajátos jelentéssel rendelkezik, amely többé-kevésbé az internetes művészet egy speciális korszakát írja le. A fogalom születése a véletlennek köszönhető, tudniillik egy adatátalakítási hiba eredménye volt. Egy, a szlovén művésznek, Vuk Cosićnak küldött e-mail szétesett, és csak egyetlen értelmezhető információ maradt belőle: „*net.art*.” A „*net.art*” ezen etimológiáját többnyire elfogadták, a fogalom pedig a netművészet korai úttörőinek, a szlovén Cosićnak, az orosz Alekszej Sulginnek, a brit Heath Buntingnek, valamint a holland Joan Hemskirgnek és Dirk Paemansnek⁷ (*JoDi*) az alacsony sávszélességre kifejlesztett html-alapú alkotásaira utalt.

Kedvezményes Áron fordítása

Andreas Brøgger hálózati művészettel foglalkozó dán kutató, a dán költészetet és vizuális kultúrát tanulmányozó *Hvedekorn* nyomtatott folyóirat, illetve a *Hvedekorn* és az *afsnitp.dk* együttműködése által megvalósuló *ON OFF* online galéria és internetes folyóirat szerkesztője. Itt közölt írása 2000-ben a dán *ON OFF* magazin számára készült.

⁶ Rachel Green a *Rhizome* társalapítója és a *net art*ról szóló legtekintélyesebb történeti áttekintés szerzője, lásd *Web Work: A History of Art on the internet* (Art Forum, 2000 Summer). [Az említett írás címe helyesen: *Web Work: A History of internet Art*. Azóta egyébként ennek a tanulmánynak a bővített változata könyv alakban is megjelent: Rachel Green: *internet Art*. Thames & Hudson Ltd., London, 2004 (A ford.)]

⁷ Az alkotó neve helyesen Dirk Paemans (A ford.)