

ANDREJ TIŠMA

A *web.art* jelenség

A *web.art* (az internetes művészet) napjainkban mind a művészi kifejezésformát illetően, mind pedig technikai lehetőségeinek és újításainak szempontjából hatalmas térhódításon megy keresztül. Ezen művek esetében szinte minden napra jut valami újítás, technikai tökéletesítéseket, új programnyelveket vezetnek be, új szoftvereket alkalmaznak. Ezt a folyamatot számtalan új honlap, webmagazin, galéria, vitafórum, fesztivál, verseny kíséri. Mindez a *web.art*ot különösen sokrétűvé és dinamikussá, ezáltal nehezen meghatározhatóvá teszi. Ennek a művészeti formának vannak azonban közös paraméterei, közös nevezői, amelyek révén – különösen a már létező művészeti kifejezésformák viszonylatában – *web.art*-jelenség meghatározhatóvá válik.

Első pillantásra azt lehetne mondani, hogy a *web.art* nem a művészek széles körben elterjedt passzív bemutatóit és interneten jelenlévő műveit öleli fel, mivel ezek inkább az internet reprodukív megközelítését reprezentálják. Ebben az esetben a más médiumokban megalkotott bemutatók, festmények, hangalapú és mozgóképes művek reprodukálódhatnak az interneten, vagyis az eredetitől eltérő médiummá alakulnak át.

*Web.art* művek kizárólag az internet nyelvi és technikai lehetőségeinek figyelembevételével hozhatók létre, és csakis ennek a világszerte elterjedt hálózatnak a felhasználói képezik a címzettek körét. Ezáltal nemcsak hogy a hálózat nyelvét használják, hanem ez a környezet a hálózati terjesztés illetve bemutatás által a legérthetőbb és leghatásosabb közege az alkotásoknak, amelyet például a számítógépes képernyők és hangszórók jelenítenek meg. Olyan konfigurációról van szó, amelyben ezek a művek a legtermészetesebbnek tűnnek fel, és amelyben a befogadás során lehetővé válik a felhasználó aktív közreműködése.

A *web.art*-művek egyik közös jellemzőjét tulajdonképpen interaktív természetük képezi, amely azt jelenti, hogy a néző a művek „tettetársává” válik. Kiválasztja az utakat és kapcsolatokat, amelyeken keresztül eljut a művekhez, gyakran az a lehetőség is megadatik számára, hogy egyfajta értelmezésként, a mű lényeges részeként saját szövegeit, vizuális vagy más tartalmait beépítse a művekbe vagy aktiválja a mű számos elemét: képet, hangot, animációs vagy videorészleteket, és ilyenformán az aktív tapasztalat által a műről kialakítsa saját értékítéletét. A *web.art*-művek – ahogy mondani szokták – végső formájukat leggyakrabban a nézői aktivitásnak köszönhetően nyerik el, és mivel az alkotásokat nyitottság jellemzi, folyamatosan új formákra tesznek szert. Az eddig uralkodó művészeti formákkal ellentétben, amelyekben a művész a nézőnek egy készterméket, annak bizonyos formáját és dimenzióját kínálja fel, a *web.art*-művek előre meg nem jósolható irányban fejleszthetők tovább, lévén, hogy időben és térben teljesen korlátlanok.

Ez a *web.art* második jellemző tulajdonságához vezet minket – annak hiperdimenzionális voltához. Tudniillik egy mű, amely térben és időben korlátlan lehetőségekkel rendelke-



zik, éppen nyitottsága és felhasználójának a kialakításban való interaktív részvétele miatt nem szorítható dimenzionális keretek közé. A művek a honlapok számos kapcsolódó linkjeinek és a számos információnak (kép, szöveg, hang, animáció) köszönhetően különböző irányokban fejleszthetők tovább, amelyek arra készítetik a felhasználót, hogy átalakítsa vagy kiegészítse a műveket. A felhasználó – általában a számítógép-rajongó vagy maga a webművész – teljesen váratlan utat vagy megoldást módol ki, így építve be saját kreativitását az „adott” szerkezetbe, meglepetést okozva magának a webmű alkotójának is. Ebben az értelemben úgy foghatjuk fel a *web.art*ot, mint amely a világban forgó kreatív embereknek köszönhetően állandó változásban van, együttműködésük és egymást kölcsönösen kiegészítő munkáik egy művészeti hálózat kialakítását célozzák meg, amely végső soron az ember globális átszellemüléséhez vezet. Mert a számítógépes művészet és kommunikáció rugalmas elektronikus természetének és a média anyagtalanságának köszönhetően leginkább az emberiség spirituális csoportjaihoz áll közel.

Így érkezünk el a *web.art* harmadik jellemzőjéhez – az anyagtalansághoz. Ténykérdés, hogy a webművek nem valós térben és materiális formában, hanem csak a számítógépes lemez digitális kódjaiként léteznek. A képernyőn ezernyi villogó pixel formájában és hangelemként észlelhetők. Ilyenformán a webművek az alkotók és a felhasználók elképzeléseinek tovatűnő megjelenítéseiként, impulzusaik tükörképeiként és kéjes izgatottságuk reakcióiként mindig anyagtalannak, megfoghatatlannak és túlnyomórészt mentális jelenségek maradnak.

Bizonyos szempontból a digitális művészet a hatvanas évek művészeti mozgalmainak megvalósulása, megfelel a műtárgyak dematerializációval és a kreatív műalkotásoknak a mentális térbe való áthelyezésével foglalkozó elképzelések jelenségének, amelyre legjobban a konceptuális művészet reflektált. Ez a művészeti mozgalom pedig megfelel azon művészeti törekvéseknek, amelyek multiplikált, moduláris, demokratikus, nem kereskedelmi és globális művészetet hoznak létre, és amelyet a multimedialitás, a folyamatban levőség, az interakció és a távközölhetőség jellemez – pontosan az tehát, amit az internet lehetővé tesz.

Ebben az összefüggésben nyilvánvaló hasonlóság van az internet és a *web.art* illetve a kommunikatív művészetek korábbi formái és alapelvei, például a 60-as évek eleji *mail art* és a 80-as évek eleji hálózati művészet között. A fluxusból és a konceptuális művészetből eredően a *mail art* a művészek közötti nemzetközi együttműködésen alapult, akik egymás között kicserélték ötleteiket, műalkotásaikat és együttműködésben készült munkáikat. Ennek a művészeti mozgalomnak a megjelenése az amerikai *pop art*-művészhez, Ray Johnsonhoz kapcsolódik, aki 1962-ben New Yorkban megalapította a *Correspondence School of Art*ot, mely a műalkotásokat kezdetben levélen keresztül továbbította ezernyi New York-i művésznek, később pedig nemzetközi jelentőségűvé vált. Európában a művészet ilyenfajta bemutatása azoknak a művészeknek a műveihez kapcsolódott, akik szintén a 60-as évek elején a francia új realizmus mozgalma köré gyülekeztek, amelynek két tagja, Yves Klein és Ben Vauter arról volt nevezetes, hogy tevékenységük a műalkotásoknak levélben való bemutatását támogatta. Ezek a szerzők nemcsak műveiket terjesztették a világban, újfajta poétikát találva ebben a folyamatban – amely nagyban emlékeztet a mai internet lényegére –, hanem

a műalkotásokat művészek interakciója során hozták létre, saját személyes témáikkal egy bizonyos mátrixhoz járulva hozzá, és ilyenképpen számos nemzetközi művészeti projektet, kiállítást és publikációt valósítva meg.

A *mail art*ra, később pedig a hálózati mozgalomra az volt a jellemző, hogy a művek zöme az elküldött művek reakciójaként jött létre vagy pedig, hogy a művészek műveiket egy bizonyos tárgyban bocsátották újtukra, amelyhez ezernyi saját nézőpontjukból szöveget hoztak hozzá és a számukra bevett technikákat alkalmazták. A 60-as évektől kezdve léteztek olyan projektek, amelyekben az eredeti műbe való beavatkozását kérték a címzettől – vagy mindegyik művész a saját másolatát, vagy pedig több művész egy és ugyanazon eredeti művet küldte el, amely a hálózaton volt körforgásban. Nyilván ezek az interaktív művészet – például a mai *web.art* – jellemzői.

A mátrixok vagy az eredeti műveknek a felkért résztvevők beavatkozása nyomán való megtöbbszörözései ahhoz a következtetéshez vezetnek minket, hogy a *mail art* és a hálózati kommunikáció a hiperdimenzionalitással is jellemezhető, amelyben a globális művek globális méretben, térbeli és időbeli korlátok nélkül, nyitott folyamatban, teljességgel megújolhatatlan eredménnyel jöttek létre. A művészek között nemzetközi együttműködés is az elképzelések cseréjén alapult, amely a *mail art*nak és a hálózatnak túlnyomórészt mentális jelleget kölcsönzött.

A *mail art* csereforgalmán belül szövegek, képek, kollázsok, hang- és videoszalagok világméretű körforgása valósult meg, minélfogva a művészet multimediális jellegét valósították meg. Nemsokára a *phone art* és a *fax art* is a *mail art* részévé vált, amely elég közel hoz minket az internethez mint a nemzetközi alkotás és kommunikáció területéhez.

A hálózat eszméje – a művészeknek a hálózat részévé való válása – a nyolcvanas évek elején a *mail art* logikus folytatásaként az egész világon jellemzővé vált, amely nagyszámú művészeknek a nemzetközi projektekhez való csatlakozását célozta meg, vitákat kezdeményezve a mozgalom lényegéről, az élő előadásokban való együttműködésről, közös könyvek, fanzinok és antológiák kiadásáról. Ilyenek voltak például 1986 és 1992 között a *Decentralized Networker* elnevezésű konferenciák, amelyeket – mint az elnevezés is mutatja – ugyanabban az időben a világ különböző részein különböző résztvevőkkel tartottak meg, akik elképzeléseiket és következtetéseiket publikálás és a későbbi terjesztés céljából eljuttatták a központba. Mindez félreérthetetlenül emlékeztet a mai levelezőlistákra és az internetes vitafórumokra.

A legjelentékenyebb és legaktívabb *mail art* művészek és hálózati művészek valójában hidat képeznek az internethez, tevékenységüket a 80-as évek közepén ebben a médiumban folytatva, amely nyilvánvalóan csak korábbi kommunikációs módjuk továbbvitele volt. Így például Ruud Janssen (Hollandia) kiadott egy TAM elnevezésű hirdetőt, amelyet modemen keresztül már 1986-ban lehetett olvasni. Ugyanebben az évben Charles Francois (Belgium) a számítógépes kommunikációt tekintve megjósolta a jövőbeli „elektronikus turizmust”, az amerikai Chuck Welsh, honfitársaival, Honoriával és Mark Bloch-csal együtt 1991 óta aktivizálta magát az interneten, különösen 1992-ben a *Decentralized Networker* kongresszuson.

1994 januárjában Welsh kibocsátotta az első elektronikus *mail art* fanzint, a *Netshaker Onlinet*, és 1995-ben útnak indította *Telenetlink* elnevezésű internetes kampányát, amelyben



a korábbi *mail art* művészeket és hálózati művészeket az internetre való csatlakozásukra kérte. Ma mindannyian és ezernyi másik művész is rendelkezik honlappal, Janssen egy terjedelmes cybermagazint, Welsh pedig az *Electronic Mail Art Museum*ot vezeti. Hasonló múzeum létezik már az interneten Magyarországon (Galántai György *Artpool*ja), Olaszországban (*Mail Art Gallery and Museum*) és Japánban (*Sora*). Bizonyos értelemben a *mail art* és a hálózati mozgalom természetes módon özőnlík az internetre, amelyek az emberi civilizáció globális jelenségeit tekintve jogosan nevezhetők elődöknek.

Az internet jelenleg a határok nélküli világ álmának bizonyul, ahol nincs földrajzi vagy időbeli távolság. Ahogyan valaha a *mail art*-művészek és a hálózati művészek esetében, úgy ma a webművészek esetében sem léteznek faji, nemzeti vagy ideológiai határok. A globális műalkotás álma, a bolygó teljes népessége számára való egyidejű és állandó hozzáférés igaznak bizonyul. Ennek a művészeti formának az internet egyre nagyobb számú felhasználójának köszönhetően sikerült a mindennapok részévé válnia, így a legjobb mód, hogy beteljesítse az emberi gondolkodás megváltoztatására irányuló küldetését – amiről a hagyományos művészeti ágakban alkotó művészek csak álmodhatnak.

*Kedvezményes Áron fordítása*

Andrej Tišma szerb költő, író, kritikus, *mail art* művész. 1952-ben született Újvidéken, 1976-ban végzett a prágai filmművészeti akadémián, a FAMU-n. 1972-től kezdve eddig körülbelül negyven országban volt kiállítása San Franciscótól Szöulig. Tanulmányaiban elsősorban vizuális költészettel, performansszal, videoművészettel, *mail art*tal és az utóbbi hajtásaként értelmezett internetes művészettel foglalkozik. Aleksandar Tišma fia.