

Labyrinth

NO COVER - GO CENTERFOLD!

I) INSTITUCIJSKA PITANJA I DRUŠTVENO TKANJE

1998 mala konferencija Art Servers Unlimited (neograničeni art serveri) organizirana je u Londonu, od strane Manu Luksch i Armina Medoscha. U nedostatku boljeg termina nazvali smo je "Art Serveri", dodajući "neograničeni", kao referencu na neograničenost mrežnih komunikacija. Nismo htjeli ograničiti definiciju Art Servera, ali ubrzo je izniklo nekoliko karakteristika i zajedničko poimanje. Art Serveri nisu samo o umjetnosti nego i o podržavanju i osiguravanju platforme za nove oblike digitalnog kulturnog rada koji često (mada ne isključivo) kombinira elemente umjetnosti i kulture, aktivizma, alternativnih tehnologija, novinarstva i istraživanja. Neki su ASUi vodili i fizičke prostore, koji su služili kao otvoreni laboratorijski, kafei, sastajališta, središta lokalne i međunarodne scene. Ali osim tih generičkih karakteristika još uvijek je točna izjava Janosa Sugara u njegovom uvodnom govoru na ASU1 '98.: "Svaka pojedinačna organizacija i inicijativa predstavljena ovdje (u Londonu) precizno je ugođeni odgovor na stvarnu lokalnu situaciju." Još uvijek bi bilo krivo pokušati definirati ASU-e na način koji uključuje jedne, a isključuju druge. No, gdje povuci granicu? Hoćemo li okljevati da prepoznamo komercijalne art web siteove kao što je eyestorm.com ili siteove velikih muzeja kao Whitney ili Guggenheim kao ASU, čak i ako se počnu baviti aktivnostima podrške kao što su promocija ili naručivanje djela? Samo je pitanje mjerila, je li samo malo lijepo, dok su veliki zločesti? Nadamo se da će se "institucijsko pitanje" raspraviti trezvenije i produbljenije na ASU2. Mnogo je zbrke oko ovog pitanja i mnogo predrasuda je unešeno u raspravu. Kakogod, "institucije" u generičkom smislu te riječi, su socijalno dogovoren načini organiziranja određenih zadataka u društvu. Mnogo više nego stvarne okolnosti ili sredstva, ono što je bitno u ovoj novoj nematerijalnoj sferi rada je društveno tkanje ljudi koji su uključeni. Pravidni izostanak hijerarhijskih struktura mreže ne znači da ne postoje ljudi koji imaju veću moć ili više utjecaja, što zauzvrat stvara zavist ili ponekad opravdani bijes zbog manjka transparencije ili prikrivenog manevriranja. Zbrka oko moderiranja jedne važne mailing liste nedavno je pokazala da ovakova neriješena pitanja mogu generirati mnoštvo destruktivne energije. Postojanje konferencija kao što je ASU naznačava nastanak novih "institucija", umreženih kulturnih organizacija. Osvrćući se na institucijska pitanja i međuljudske odnose, nadamo se da ćemo zajedno moći graditi na iskustvima iz prošlosti i iznaci bolje razumijevanje za potrebne zadatke.

II) INTERAKCIJA VIRTUALNO/REALNO

"Medijska umjetnost ne označava određenu formu umjetnosti, nego proširenu svijest o medijima koje koristimo, koji se mogu i moraju reciklirati u druga konvencionalnija područja" [Janos Sugar, 1998.] Ovo je očito važna tema za ASU2, jer se ne govori samo o Art Serverima nego i o Autonomous Spaces (autonomnim prostorima). ASU neće

izgraditi digitalni ekvivalent kule bjelokosne. Još uvijek postoji previše kreativnosti koja nije umrežena i nekreativne umreženosti. Net brzo dosadi (i postaje potencijalno opasan i grabežljiv) ako stalno nudi samo totalno virtualna iskustva. Njegovu razmjenu preko tco/ip protokola potrebno je osvježiti analognim iskustvima i konceptima prebačenim u kod. Premoščavanje "digitalnog jaza" u umjetnosti i kulturi zasigurno nije jednosmjeran koncept. Ključna je fraza u Janosevoj izjavi obosmjerne "recikliranje". Davno raspravljeni koncepti – razmjena, hibridnost, interdisciplinarnost ili čak, za ".com"ove (marketinški termin) konvergencija – nisu još izgubili vrijednost. Postoji još puno toga za vidjeti, npr. delineariziranje dokumentarnog filma i videa na netu, spajanje konvencionalnih emitirajućih medija kao što su TV i radio u učesničku praksu na netu, uže povezivanje programiranja i razvoja s društvenim istraživanjima i pristupima u osmišljanju eksperimenta. Nadajmo se da će ASU2 postaviti barem neka od ovih pitanja na novi način, tako da će ovaj sastanak govoriti manje o ponovnom uspostavljanju i usuglašavanju oko stare terminologije a više o pripadnosti i sudjelovanju u nečemu – uličnoj/mladalačkoj kulturi ne bi li pronašla svoje načine političkog izražavanja, djełomično upotrebom digitalnih mreža.

III) BORBA S VJETRENJAČAMA MOĆI

1998. komercijalno preuzimanje interneta je neizgled gusišlo male neovisne organizacije koje su se bavile kreativnom uporabom interneta – sama je ideja o neograničenosti bila ugrožena. Početkom te godine dva su se poznata art servera moralno ugasiti, International City Berlin i Adaweb. Neformalna diskusija na ASU1 kako se fokusirala na pitanje kako si takove male organizacije mogu međusobno pomoći umjesto da mole za državne subvencije ili privatno sponsorstvo. Zamišljen je Interfund, inicijativa za pokretanje malog zajedničkog fonda; druge su se ideje koncentrirale na teme kao što su zajedničko pomaganje razmjenom iskustava i sredstava, uspostava web centara s ekspertizom i stručnim znanjem o projektima, suradnji i, dakako, financiranju. Tri se godine kasnije situacije promijenila u nekim aspektima. Stvoreni su web centri s informacijama o institucijama, financiranju i suradnjama – pogledajte naprimjer European Cultural Backbone s njezinim novim siteom i ponovno lansiran medialounge.net. Komercijalizacija Interneta, s dot-com bumom, došla je i prošla kao tornado. Ostavila je nešto ruševinu za sobom, ali je većina malih internet grupa preživjela, uz nastanak nekih novih. Druge su institucije narasle i nalikuju puno više punopravim institucijama, s relativnim nivoom finansijske sigurnosti za bližu i srednje daleku budućnost.

Manu LUKSCH /
Armin MEDOSCH,
London, Kolovoz
2001

Komercijalizacija nije dovela do istrebljenja kreativnosti, no razvoj kapitalizma nastavlja stvarati teške situacije za art servere, samo u drugaćijim oblicima nego što smo u početku pomicali. Backspace, gdje je održan neformalni dio ASU1, je zatvoren, ali ne zbog komercijalizacije, nego zbog eksplozije cijena nekretnina u Južnom Londonu, proces gentrifikacije (obnavljanje propalih urbanih zgrada od strane dobrostojećih, naustrb onih manje dobrostojećih koji u tim zgradama žive op. prev.) ironično započet dovršenjem "katedrale umjetnosti" galerije Tate Modern. U gradovima kao što je London realni prostor je najveći problem. Druge prijetnje često od nedokučivih zakonskih sporova, koje još uvijek imaju potencijal da gurnu situaciju u korist velikih multinacionalnih korporacija i državnih institucija. Nedavni "vrhunci", u negativnom smislu, bili su Digital Millennium Copyright Act (DMCA) u SAD-u, novi internacionalni zakoni za patente i proširenje ovlasti "čuvare zakona", od nedugledanja do stare loše navike, cenzure, i za kraj, ali ne baš slatko nova regulacija imena domena kroz sustav ICANN. DMCA je u potpunosti dizajnirana na ruku velikim vlasnicima intelektualnih dobara, kao što su filmski studiji i glazbene kompanije. Posebice napadaju software koji može zaobići njihovu zaštitu copyrightom, stavajući tako anomaliju u kojoj "pošteno korištenje" zaštićenih materijala postaje nemoguće, te istraživanja i obrazovanje pate zbog uskih svjetonazora finansijskog interesa. SAD su postale globalni utjerivač prava intelektualnog vlasništva, pokušavajući da nametnu zakone nalik DMCA svim državama. Isti je slučaj i s patentima za software, što vodi smiješnom, ali želosnom patentiraju "izuma" u čiju se originalnost može sumnjati, kao što je "one click shopping" (kupovina jednim klikom). Patenti na software prijetnja su razvoju open source softwarea jer su algoritmi, koji su javno dobro, postali zaštićeni. Programeri će se morati konzultirati sa svojim odvjetnicima nakon svake druge linije koda, što si kompanije možda mogu dopustiti, ali ne i nezavisne zajednice razvijatelja softwarea. Osim interacionalno uskladijenih akcija da se pojača stega države na komunikacije putem interneta, postoje i multinacionalni pokušaji, riječi kao Echelon i Enfopol postale su zloguki simbol, no definitivno najštetniji zakonodavni čin je internacionalna Konvencija o kiber-kriminalu, predložena od strane Vijeća Europe. Ova konvencija stavlja van zakona ne samo svaki oblik hackinga, ne praveći razliku između hackera kriminalca i legitimnog demokratskog protesta, nego i samo posjedovanje hackerskih alata. Čak su i stručnjaci za sigurnost kritizirali ovaj stav, koji ne čini net sigurnijim nego im prijeći korištenje važnih alata za testiranje sigurnosti sustava. Slučajevi kao što je ETOY prtoiv eToys i priča o Leonardo magazinu ukazali su na prijetnju kulturnim organizacijama

od restrukturiranja sustava imena domena, koji daje prednost vlasnicima brand imena.

Privatizacija vladavine internetom putem ICANN-a dosada nije uspjela stvoriti situaciju otvorenog tržišta, oslobođenog "loših" vladinih utjecaja. Zapravo je kombinirano najgore od oba svijeta, US Department of Commerce ima zadnju riječ, a privatne kompanije koje vode sustav stvaraju novi globalni kartel. Sve ove bitke još nisu završene niti izgubljene, nego se nastavljaju u sudnicama individualnim slučajevima i multilateralnim i nacionalnim inicijativama u zakonodavstvu. Inicijative kao što su Eurolinux peticija protiv softverskih patenata, istraga o Echelonu od strane Europskog parlamenta i otpor na svim nacionalnim i internacionalnim razinama još uvijek mogu promijeniti ishod i spasiti nas od prekontroliranog neta koji uistinu ne bi ostavio puno prostora za neopisane jedinke pod nazivom ASUi.

LABinary newsletter – novi mediji, tehnologija, ekologija i alternativni životni stilovi
Broj 00000011
KUC LAMPARNA, Labin
<http://www.LABinary.org/>
labinary@www.ljudmila.org

IMPRESUM

uredju:
Željko Blaće
Teodor Celakoski
Nenad Romić-Marcell
Vedran Gulin
Tomislav Medak
Nenad Vukušić – Sebastian rutta dd

textovi u ovom izdanju:
Manu Luksch
Armin Medosch
Geert Lovink
Micz Flor

ilustracije u ovom izdanju:
CRASH MEDIA (Micz Flor & Josephine Berry 1998)

RIJEĆ UREDNIKA

samorazumljivost. Period kada je sve trebalo doći na web, postati dio networka ili se osuvremeniti novim informacijskim tehnologijama napokon prolazi... ili se bar čini da je došlo vrijeme za sustavni UPGRADE. Dok se "globalno selo" razvijilo u "globalno tržište" korporacija i "net society" umjetnika i aktivista, najčešće nismo zamjećivali promjene u najbližem radnom okružju. Paradigme/utopije poput "paperless office" i "digital workflow" s kraja osamdesetih, zamijenjene su novim poput "online workspace" i "distributed production". Nekadašnja potreba za digitalnim alatima sada je usmjerena na korištenje strukturalnih prednosti digitalnog mrežnog okoliša. Pionirska uloga u tom smjeru akademiske i neprofitne produkcije te njihovo istraživanje i razvoj najčešće su ostali nepoznati široj javnosti, koju je pod utjecajem medija u službi korporacijskih sponzora. Paralelno s subvencioniranom i oficijalnom kulturom razvio se gotovo cijeli sustav unutar tzv. "kulture novih medija - new media culture" ... drugačiji sustav vrijednosti, distribucije, autorskih prava, produkcije o kojem piše **Micz Flor**.

Neovisni medijski projekti od net.radia preko tzv. community-news službi pa sve do mailing lista postali su relevantni izvori informacija. Rijetki odvazni analogni mediji poput "mute" magazina aktivno propituju svoju ulogu i modele funkcionaliteta u interakciji sa svojom publikom. Muzeje koji su se uspijeli djelomično adaptirati na nove medije zamjenjuju znatno efikasniji medijski festivali, težište s prostora prebačeno je na trenutnost stanja. Producija se preselila u male medijske laboratorije ili čak u njihove privremene inkarnante, o kojima izvrsno piše **Geert Lovink**. Povremena preplitanja i doticaji ovih dvaju sustava su ponegdje i urodila hibridnim plodovima, institucijama koje pokušavaju egzistirati na rubu oprečnih svijetova (ZKM, AEC, V2, ICC...) sa različitim uspjehom. Kada će ove izolirane pojave i sustavi dočekati svoju implementaciju u off-line svijetu ovisi o specifičnoj osjetljivosti sredine.

Dok nizozemska ministarstva udružena projektom Gigaport "poklanjaju" infrastrukturu za istraživanje, razvoj i kreativno korištenje svojim akademskim i neprofitnim projektima, na festivalu Ars Electronica u Linzu se predstavlja prvi značajni pokušaj okupljanja medijskih inicijativa oko kulturnog kanala za net produkcije. Koliko će ovaj pokušaj uspjeti nadrasti koncepte ARTE-a ili nizozemskih TV broadcast eksperimenata te objediniti inicijative s ovog područja biti će vidljivo kroz nekoliko tjedana. Cilj udruživanja/osnaživanja kroz veću evropsku asocijaciju (European Cultural Backbone i Interfund) ili regionalnu (poput skandinavskog NICE-a), za zajedničko djelovanje prema evropskim institucijama je zacrtan od samog početka.

ASU2 će svojim programom dati produktivnu refleksiju i poticaj za nove sadržaje i tehnološka rješenja, te biti katalizator za nove projekte u ovom području. No koliko će pak ASU2 sam dobiti pažnje i približiti specifičnosti ASU-a kulturnoj sredini Hrvatske ostavljamo za 07-15.09.2001. - Labin - Kulturni Centar "Lamparna" - drugi internacionalni susret neovisnih net medija, developera alternativnih tehnologija i producenata kulture/umjetnosti za net.

Željko BLAĆE / organizator ASU2

"net.society" i "cyber culture", buzzwordi mainstream medija, nakon brze diseminacije polovicom devedesetih počinju gubiti svoju

sudjelovanje na daljinu, prije, za vrijeme i nakon samog događanja. Danas su web dnevnički gotovo standard za sve tipove korporacijskih događanja, međudržavnih sastanaka i globalnih samita, koferencija i sajmova. Websiteovi svih takovih live događaja sada nude mogućnost streaming medija, sliku i ili zvuk.

Koncept privremenog medijskog laboratorijskog ide dalje. Više ne pokriva trenutna događanja nego cilja na produkciju sadržaja oko i unutar postojećih grupa ili mreža grupa i pojedinaca. Jasno je da su mreže dobre u diskutiranju i pripremanju, ali ne i u stvarnoj produkciji koja se mora raditi na licu mjesta, licem u lice. Samo u takovom okruženju možemo nadvaldati tenzije koje se tako lako nakupe u virtualnom svijetu i zajedno producirati male multimedijalne komade koristeći dostupna sredstva.

Konferencije su poznate i poštovane kao efektivni akumulatori i akceleratori. One nude idealne prilike da se napune unutarnje baterije u doba koncepta kratkoga vijeka. Privremeni medijski laboratorijski su čak efektniji u tom pogledu: oni fokusiraju, ubrzavaju, intenziviraju i daju dugotrajne efekte lokalnim inicijativama i translokalnim grupama. Sastajanje u realnim prostorima postaju sve skuplje dobro zbog načina na koji dodaju presudan stupanj gotovo svakom umreženom medijskom projektu u umjetnosti, kulturi ili politici. Za razliku od konferencija, uloga (pasivne) publike ostaje otvorena i još nedefinirana. Kao i sa svakim drugim konceptom, šira je publika suočena s predmetom rasprave prije ili kasnije. Privremeni medijski laboratorijski eksperimentiraju s društvenim sučeljima, vizualnim jezicima i kulturnim/političkim procesima. Iako se direktini produkt može prezentirati odmah, na kraju "zasjedanja", stvarni učinci ovakovih malih stručnih skupina, možda, dolazi kasnije, negdje drugdje.

Hybrid WorkSpace (HWS), koji se odigrao tijekom Documente X 1997. u Orangerii u Kassel, odvijao se u razdoblju od tri i pol mjeseca; prihvatio je zamjetan dio od 620 000 posjetitelja koji su posjetili događanje. Petnaest grupa ostalo je po deset dana, među kojima su bili German Innercities Campaign, No One is Illegal, We Want Bandwidth (www.waag.org), neke audio inicijative (koje su kasnije postale Xchange net.radio network: www.re-lab.net), slabo povezani ili nepovezani aktivisti na području taktičnih medija s fokusom na globalne medije (www.n5m.org), Deep Europe/Syndicate Group iz bivše istočne Europe (www.v2.nl/east), grupa koja je pripremala nettime _README!_ knjigu, koja je izdana (www.nettime.org), i konačno prva Cyberfeminist International, sa svojom dokumentacijom (www.obn.org). Dokumentacija Workspacesa može se pronaći na www.medialounge.net. Medialounge je baza podataka sa 250 malih europskih media art laboratorijskih rezultata Hybrid Workspacea i drugih sastanaka na kojima se odozgoda stvaraju mreže europske nove medijske kulture.

Revoltling Temporary Media Lab u Manchesteru, koji je trajao pet tjedana u kolovozu/rujnu 1998., nastavak je HWS-a. Revoltling, organiziran od starne Micz Flora (www.yourserver.co.uk), odigrao se, u usporedbi s Kasselom, u drukčijem društvenom okruženju, daleko od gužvi velike umjetnosti. Imao je sličnu mješavinu ljudi, tema i low-tech pristupa. Skupio je lokalne grupe i zajednice s fokusom na praktična rješenja, male

prezentacije i debate. Revoltling je dao naglasak na širenje specifičnih sadržaja putem različitih medija, kao uobičajene besplatne novine, lokalna radio postaja i internet.

Treći je Temporary Media Lab bio održan u projektnom prostoru petog kata Kiasme, Helsinskog muzeja suvremene umjetnosti, koji je otvoren u lipnju 1998. Medijski laboratorijski djelovalo je tijekom pet tjedana (listopad/studeni 1999.), ime TEMP je referenca na TEMPOLAB sastanak u Kunsthalle Basel (lipanj '98.), zatvoren sastanak udaljenih ali susjednih plemena, globalne scene suvremenih umjetnosti, pod kuratorstvom Clementine Deliss. Ovo je također referenca na i hommage privremenim autonomnim zonama Hakima Beya, podsjetnik da revolt brijesa i želje, strastvenih tijela i duše ostaju opcija usprkos sveobuhvatnoj pobedi globalnog kapitalizma. Pet je grupa radilo na pet različitih tema (www.kiasma.fi/temp). Prvo je ofomljena europska mreža grupa koja je radila na problemu izbjeglica i ilegalnih imigranata radnika. Grupa je organizirala i koordinirala demonstraciju održanu u Tampereu za vrijeme europskog samita koji se bavio ovom delikatnom političkom temom (www.contrast.org/border). U prosincu ova se grupa ponovno okupila u Amsterdamu gdje je mreža zvanično osnovana, s učesnicima iz još više zemalja. Drugo se okupljanje zvalo Balkania: Dvadeset medijskih umjetnika iz Jugoistočne Europe raspravljalo je situaciju u svojoj regiji nakon sukoba na Kosovu, i došlo do (negativne) utopiskske slike ne bi li se zaobišla sadašnja dramatična situacija na Balkanu. Treća, u potpunosti finska grupa fokusirala je svoj rad na tehnološku politiku unutar Finske. "Nokia Country/Linux Land" raspravljalo je raskorak između rastuće moći ovog telekomunikacijskog giganta i slobodnog operativnog sustava. Kakav je utjecaj Nokia na sužavanje socijalne države? I da li se to moći može suprotstaviti uvođenje Open source softwarea kao što je Linux, koji je potekao iz Finske? Za vrijeme četvrte grupe stvorene je nordijsko skandinavsko baltička mreža medijskih laboratorijskih institucija medijske umjetnosti, s posbenim naglaskom u programu na tešku situaciju u Bjelorusiji. Dva su događaja obilježila zatvaranje tempa: jednodnevna konferencija o urbanim uvjetima u Aziji, organizirana u suradnji sa Cities on the Move izložbom u Kiasma muzeju, i ekološka igra otvorena za sve. TEMP je završio malom izložbom rezultata.

Za kraj, par općih opaski. Neke grupe i pojedinci dobro koriste infrastrukturu koja im je na raspolaganju, dok druge manje. Pa što? Koncept privremenog medijskog laboratorijskog modela nije vojna postrojba niti tvornica sadržaja. To je samo model prema, povezan sa sličnim inicijativama i situacijama, kao što je Polar Circuit u Laplandu, ANATove ljetne škole u Australiji, nedavni workshopovi Virtualne Revolucije u Ljudmili i očigledno Oreste na Venecijanskom Bijenalnu '99. Digitalna medijska kultura i umjetnost su u mijeni. Naše društvene mreže su nestabilan medij i teško je predvidjeti ishode u ovako kartkom roku. No, ja sam uvjeren da su privremeni medijski laboratorijski snažan pogon za mrežu digitalne kulture koju svi zamišljamo. Privremena, lokalna istine učinile su truda vrijednim organiziraju ovakove događanja. Uvijek iznova dok se format ne istroši, i svi intuitivno naučimo postavljati mreže, servere, siteove - i najviše od svega, kako da riješimo te isuviše ljudske greške u komunikaciji.

Važnost sastajališnog prostora

Ideja privremenog medijskog laboratorijskog, smještenog u postojeće događanje, muzej, ili slične institucije, polazi iz nezadovoljstva sadašnjim oblicima koje prezentacije medijskih projekata obično poprimaju tijekom konferencija i drugih javnih događanja. Izlaganje web stranica još uvek nema nekog velikog smisla: njihova živahnja, slojevita kompleksnost se gubi. Čak ni interaktivne instalacije nisu pravi medij za izražavanje net.radova [net.works]. U prošlim je godinama mnogo toga učinjeno da se novi mediji predstave sve većoj publici. Ali same mreže, njihov misteriozni i zavodnički aspekt, ostaju nevidljivi. Teško je predstaviti ili vizualizirati što se zapravo događa na mailing listi, newsgroupi ili chatroomu. Demo dizajn nam to može predočiti, ali ostaje prazan, bez duše i prelako pretvara tokove i razmjene u mrtve informacije. Danas kada raznolikost virtualnih zajednica raste, nije više dovoljno obzirniti samo njihovo postojanje. Ljudi zahtijevaju supstancu - ne samo outsideri već najviše sami članovi zajednice.

Najbolji način da se ubrza proces produkcije jest sastajanje u realnom prostoru, suočavanje s labavim, virtualnim vezama, hvaćanje u koštac s kompleksnim i zbrčkanim okolnostima realnog prostora i vremena, da se publici (i mogućim budućim učesnicima) predstave stvarni ishodi. I tek onda se vrati, na razasuta mjesta, on-line.

Novi mediji nisu samo skladištenje starih. Oni ne samo da dopuštaju pristup postojećoj informaciji. Njihov najživljiji i najpričaćiji aspekt leži u njihovom aspektu komunikacije, suradnje i razmjene. To je bit današnjih kompjuterskih mreža. Velike medijske korporacije, s druge strane, misle drukčije. Za današnju virtualnu klasu, novi mediji nude samo nove način eletronskog trgovanja i e-businessa, efikasnosti, fleksibilizacije radne snage i kontrole on-line ponašanja masa. Uloga bivše socijalne države je ambivalentna, u najmanju ruku. S jedne strane, bila je to država koja je postavljala temelje i gradila skupu infrastrukturu, dok se upravo ova država rasprodaje, smanjujući

socijalna davanja na nulu, uvodeći novi režim (privatne) kontrole i policijski kontrolirajući svoju populaciju (uglavnom mlade ljudi). Komunikacija njima znači buku, isprazne razmjene koje se mogu proučavati u svrhu povećanja profita pažnje. Korisnike se reducira na potencijalne kupce dobara i usluga, koje kontroliraju kompanije i policijske jedinice.

Ovo nije scenarij smaka svijeta. On postaje stvarnost, usprkos svim naivnim, neoliberalnim pričama o svijetloj kiber budućnosti, iz ranih dana Internet hypea. Ljudi su stvarno postali svjesni tih mračnih aspekata korištenja digitalnih tehnologija. Jedan od načina da se ne odustane od ovih pozitivnih, utopijskih aspekata je da se poveća svjesnost, da se boriti protiv zavjere mitologije i najviše od svega da se organizira razasute korisnike u borbi protiv nadgledanja i korporacijskog preuzimanja. Trebamo li još uvek sanjati interaktivnost i druga, dostupnija sučelja? Pristup čemu? Jesu li portali sa CNN tipom Web TV-a jedina preostala opcija sada kada se net brzo primiče kontroliranom i reguliranom statusu masovnog medija? Koje točno veze između teksta, zvuka, slike (i buke) mi smatrano korisnima? Na koje se načine mogu kombinirati radio, Internet, tisk i on-line događanja u realnom vremenu?

Ideja o privremenim medijskim laboratorijskim rođena je iz želje da se pokrivaju događaji, konferencije, festivali i demonstracije koji su tražili specifični Internet stil izvještavanja. Možemo ovdje navesti neke rane primjere kao što su web dnevnički producirani uživo za vrijeme Next Five Minutes 2 i 3 (www.n5m.org), Ars Electronica festivala od 1996 (www.aec.at), Euro-protesta u Amsterdamu, srpnja '97. (www.contrast.org), ili hakersko okupljanje Hacking in Progress u kolovozu 1997. (www.hip97.org). Format on-line dnevnika pokšava premostiti stvarno i virtualno ugradujući interaktivne elemente između on-line publike i stvarnog mesta. Oni istražuju neuobičajene oblike izvještavanja, sa slikom, zvukom i tekstom, dopuštajući

Priručnik za privremene medijske laboratorijske

Geert LOVINK
za nettime
siječanj 2000.

Konferencije su poznate i poštovane kao efektivni akumulatori i akceleratori. One nude idealne prilike da se napune unutarnje baterije u doba koncepta kratkoga vijeka. Privremeni medijski laboratorijski su čak efektniji u tom pogledu: oni fokusiraju, ubrzavaju, intenziviraju i daju dugotrajne efekte lokalnim inicijativama i translokalnim grupama. Sastajanje u realnim prostorima postaju sve skuplje dobro zbog načina na koji dodaju presudan stupanj gotovo svakom umreženom medijskom projektu u umjetnosti, kulturi ili politici. Za razliku od konferencija, uloga (pasivne) publike ostaje otvorena i još nedefinirana. Kao i sa svakim drugim konceptom, šira je publika suočena s predmetom rasprave prije ili kasnije. Privremeni medijski laboratorijski eksperimentiraju s društvenim sučeljima, vizualnim jezicima i kulturnim/političkim procesima. Iako se direktini produkt može prezentirati odmah, na kraju "zasjedanja", stvarni učinci ovakovih malih stručnih skupina, možda, dolazi kasnije, negdje drugdje.

Hybrid WorkSpace (HWS), koji se odigrao tijekom Documente X 1997. u Orangerii u Kassel, odvijao se u razdoblju od tri i pol mjeseca; prihvatio je zamjetan dio od 620 000 posjetitelja koji su posjetili događanje. Petnaest grupa ostalo je po deset dana, među kojima su bili German Innercities Campaign, No One is Illegal, We Want Bandwidth (www.waag.org), neke audio inicijative (koje su kasnije postale Xchange net.radio network: www.re-lab.net), slabo povezani ili nepovezani aktivisti na području taktičnih medija s fokusom na globalne medije (www.n5m.org), Deep Europe/Syndicate Group iz bivše istočne Europe (www.v2.nl/east), grupa koja je pripremala nettime _README!_ knjigu, koja je izdana (www.nettime.org), i konačno prva Cyberfeminist International, sa svojom dokumentacijom (www.obn.org). Dokumentacija Workspacesa može se pronaći na www.medialounge.net. Medialounge je baza podataka sa 250 malih europskih media art laboratorijskih rezultata Hybrid Workspacea i drugih sastanaka na kojima se odozgoda stvaraju mreže europske nove medijske kulture.

Revoltling Temporary Media Lab u Manchesteru, koji je trajao pet tjedana u kolovozu/rujnu 1998., nastavak je HWS-a. Revoltling, organiziran od starne Micz Flora (www.yourserver.co.uk), odigrao se, u usporedbi s Kasselom, u drukčijem društvenom okruženju, daleko od gužvi velike umjetnosti. Imao je sličnu mješavinu ljudi, tema i low-tech pristupa. Skupio je lokalne grupe i zajednice s fokusom na praktična rješenja, male

Prije par godina, iznenadni je propuh revolucionarnog mirisa zapahnuo razvijeni svijet. 'Digitalno' je stiglo i umiješalo se u razne diskurse. Učinilo se da povezuje društveno i ekonomsko, informacijsku i proizvod, komunikativno i kompetitivno. Iz entuzijazma nadahnutog slobodno lebdećim potencijalom šokantno novoga formulirani su, koristeći utopiskske snage digitalnog doba, mnogi alternativni ekonomski i društveni modeli.

Mnogi su takovi modeli kombinirali dramatičnu promjenu doživljenu u načinu rada, načinu razmjene dobara ili takvoga rada. Suradnja je postala najvažnija komponenta poslovanja. Istaknuti je model svoga vremena bio i Digital Artisan. Danas on/a umire. U vrijeme rođenja, puno je truda bilo uloženo u formuliranje razlika radnih procesa između digitalnih medija i tvornice na principu pokretne trake. U tome se nastojanju nije obraćalo puno pažnje na postupno nestajanje samog proizvoda.

Pad Digital Artisana može se iskoristiti da ocrta duboko restrukturiranje koncepta suradnje. Djetotvorna suradnja danas gotovo da i nema veze sa nastankom proizvoda. Uspješna se suradnja umjesto toga usredotočuje na sučelja među proizvodima, taj nevidljivi, gotovo nepostojeci, ali beskrajno moćan i strateški međuprostor.

USPON DIGITAL ARTISANA

Digital artisan je rođen sredinom 90-tih, u posljednjem desetljeću 20-tog stoljeća, u vremenu kada je depresivno ekonomsko propadanje preokrenuto dolaskom 'bezgraničnog' digitalnog svijeta, prostranog i globalno umreženog prema lokalnim mogućnostima. Postojalo je beskrajno more interaktivnih iskustava i širenja svijesti. I postojala je želja za alatima i rješenjima: ključ uspjeha Digital Artisana.

CD je tada imao veću težinu od zlata. Postojalo je vjerovanje da će ekonomski logika digitalnog svijeta napokon nadvladati ograničenja i pritiske robovanja tvornicama s pokretnim trakama iz razdoblja Fordizma. Doživljeni efekti koji su digitalizirani formati i mreže imali na svakodnevni život utjecao je ne samo na čvrste strukture tržišta i proizvoda već i na muku stvarnosti načina na koji živimo i radimo. Prateći ovo iskustvo, Digital Artisan je izumljen kao alternativni model da prigrije ove promjene. On je u stvari, pokušao ispuniti sve znastvene potrebe: dosta opisati postojeće strukture, izložiti moguće točke intervencije za kontrolu stvarnosti tržišta i predviđeti budući razvoj ili barem omogućiti obrazloženo predviđanje.

DIGITALNI ARTISAN UKRATKO

U jednoj rečenici, unutar digitalnog svijeta modali rada dramatično su se promjenili generirajući zauzvrat novu socijalnu i ekonomsku strukturu 'rada', tako da se Digital Artisan pojavio kao autodeterminirana posljedica.

Najzanimljija promjena implicirana je u samom proizvodu. On je digitalan. To znači da je postojanje funkcionalnog prototipa jedino nužno. Nakon toga samo treba pokrenuti globalnu distribuciju, što se umnogome razlikuje od drugih proizvodnih ciklusa. Zamislite reprodukciju prototipa automobila (vjerojatno marke Ford), digitalni se prototip reproducira gotovo bez troškova, dok automobil iziskuje tvornicu, pokretnu traku, radnike, materijal, logistiku. Mali je dio ovih stvari potreban za djelovanje Digital Artisana. Kada se prva igra Tomb Raider sprži na CD, troškovi umnožavanja su smiješni.

Nije samo proizvod izmijenjen, nego mnogo važnije, i sami proizvodni procesi. Digital Artisan (uglavnom je to on, ponekad ona) pronašao

sebe u različitim radnim sredinama. Kada radite na području digitalnih medija vaše su vještine u središtu same proizvodnje. Vaše će vještine dati posao i, kada zadatok to zahtijeva, vi ćete formirati radne grupe koje će zajedno rješavati problem, udružujući sve vaše vještine. To znači da vaš rad, kao i učenje, određujete vi sami. Radne su grupe orientirane na specifične projekte, daleko od organizacijskih struktura starih tvornica. Drugim riječima, vaša je odluka da radite vikendom i ostajete u redu do kasna.

Internet je oruđe za potenciranje ove promjene. Digitalni Artisan bio je u jezgru ovog novog uspjeha, dok stvarnost nije prevladala. I stvari više nisu izgledale tako lagane.

PAD DIGITAL ARTISANA

Mnogi su faktori doprinjeli kraju Digital Artisana. Imenujmo samo neke: Internet - odigrao je značajnu ulogu u usponu Digital Artisana - ubrzao je i njegovu smrt. Umjesto da zapošljava vještice Digital Artisane sa Zapada, Internet je postao surovo oruđe kapitalizma, kupujući jeftinu HTML i Flash radnu snagu na Istoču i dalje.

Nije samo odlična pozicija Digital Artisana ugrožena od strane jeftine konkurenčije van njegove/njezine kulturne regije. Čak i unutar vlastitog habitat-a on postaje žrtvom otrovnje konkurenčije.

Prikrivena je ironija da će alternativni ekonomski model koji se smjestio u lijevi centar i van stare ekonomije biti ugušen upravo osnovnom računicom kapitalizma: ponude i potražnje.

U zlatnim godinama digitalnog artizana, bilo ih je svega nekoliko vještih poput nje/ga. Ovaj je potencijal odmah otkriven od strane svih sektora društva i preoblikovan je društvo kao cjelinu. Digitalno je postalo poželjno ne samo u svrhu edukacije i ekonomije, već čak i umjetnost i kultura, rehabilitički programi za bivše zatvoreni, centari za edukaciju odraslih, javni vikend tečajevi za knjižničare, centri za obuku, svi su otkrili digitalno.

Na kraju ovog naglog i kratkog razvoja, Digital Artisan je izgubio ekskluzivni status i postao jeftin. No, je li Digital artisan uopće bio takva novina? Unatoč futurističkim i utopiskim pretpostavkama, koncept rada, proizvoda i resursa bio je zapanjujuće blizak onima u vrijeme prije industrijske revolucije - što i nije zapanjujuće ako uzmemu u obzir riječ artisan - rukotvorac. Predmoderni artisani doprinijeli bi svojim specifičnim vještinama i umjetnošću projektu, recimo izgradnje vrata. Jedan bi bio kovač, radeci u metalu, drugi bi bio zidar. Kombinacija njihovih vještina izgradila bi vrata. U teoriji i praksi, Digitalni Artisan napriavio bi isto. Zajedno bi napravili CD, software, web site, trailer. Po istom principu, kolaboracija bi značila zajednički rad na projektu. Činjenica da je projekt digitalan je manje ili više sekundarnog značaja.

DALJE OD PROIZVODA I MEĐU PROZVODE

Koncept digitalnog artizana tako je jasno ilustrirao svoju suprotnost Fordističkom modelu tvorničke proizvodnje da je na kraju završio predlažući nešto novo a radeci isto... samo drugačije.

Oblikovan prema konceptima prije industrijske revolucije, Digitalni Artisan nije pružio pravi odgovor na dramatične promjenama procesa u nastajanju. Suradnja bi se još uvijek mjerila ishodom, funkcionalnošću i/ili prihvaćenošću proizvoda. Ovaj bi proizvod bio rezultat fleksibilnijeg radnog procesa, no još uvijek baziranog na rokovima i budžetu. Istina suradnja je moćna startegija za razvoj proizvoda u umreženom svijetu. Gledajući uspješne suradnje danas, Linux OS često je istican kao najsjajniji primjer. I s pravom. Ali najupečatljiviji detalj uspješnih

PROIZVOD JE MRTAV, ŽIVIO PROIZVOD!

Novi ekonomski modeli suradnje, kao što je Digital Artisan, izgrađeni su na ustaljenom razumijevanju proizvoda. Ako fokus naše pažnje pomaknemo s proizvoda na međuprostore, čini se da nas doslovno ništa ne zaustavlja. Sučelja proizvoda najbolje opisuju novu realnost i drže strateški ključ za nezavisni razvoj.

Micz FLOR, Berlin, kolovoz 2001.

open source proizvoda u open source zajednici nije sam prozvod, već proces kojim ove suradnje postaju snažne.

Prije razvoja proizvoda, jedan drugi proces suradnje postavlja osnovne temelje za bilo koji veći razvoj. Izumljivanje i usuglašavanje standarda i sučelja. Ključ za nove modove rada u digitalnom dobu jesu zajedničko donošenje odluka o suradnji na standardima prije nego zajednički trud na razvoju aplikacija.

POBJEDNIČKI SCENARIO SURADNJE PRI DONOŠENJU ODLUKA

Istaknuti primjer moći standardiziranih sučelja jest razvoj Apache webservera. S razlogom je ovaj primjer ukorijenjen u Open Source zajednici. Standardi zahtijevaju dvije stvari: jasnoću i transparentnost - ne uvijek glavne ciljeve većine razvijatelja softwarea koji žele posjedovati kod i patentirati algoritme.

Apache webserver daje pristup zatraženim fileovima koristeći HTTP, hyper text transfer protocol. Kao i mnoštvo drugih aplikacija. Ono što čini Apache zanimljivim jest jasna definicija po kojoj svatko može proizvesti plug-inove koje Apache koristi prije vraćanja HTML-a korisnicima. Te se aplikacije nazivaju Apache Modulima.

Korištenje modula na Apacheu malo znači samoj aplikaciji, to je protok komada teksta kroz module prije nego ga se proslijedi natrag putem Interneta. Modul obavlja sav posao. Vrlo uspješan primjer je modul PHP, koji dopušta generiranje fleksibilnih i dinamičnih web stranica. Postoje mnogi slični moduli, koji proširuju Apache webserver u vrlo moćno oruđe, interakcijom s mnoštvom raznih aplikacija i podatkovnih formata na serveru.

Nakon što se uspostave standardi sučelja, koevolucijski razvoj postaje nalik utrci pilića i jaja (ako je ikad postojalo tako nešto). Media Playeri su vrlo dobar primjer ovog procesa. Ako želite proizvesti probitačan player, on mora podržavati mnoštvo različitih tipova medija, isto kao što ako napravite nov codec želite da on bude kompatibilan sa što je više playera moguće. Player je samo malo više nego okvir u koji smještate codece, čija snaga leži u jasnoći i transparentnosti s pomoću kojih su definirani standardi sučelja.

USUGLAŠAVANJE STANDARDA KAO STRATEGIJA ZA NEOVISNOST

Standardizacija nije baš nova ideja, zapravo ona je jedan od osnova industrijske revolucije (nakon rukotvorstva). Ono što je novo strateško je korištenje takovih standarda kako bi postali neovisni i fleksibilni, vrlo slično prvotnim ciljevima Digitalnog Artisana.

Možemo promatrati slične procese na području streaming medija. Po prisutnosti na tržištu, Microsoft i RealMedia su u vrlo tijesnoj utrci. Zbog njihove vrlo korporativne politike niti jedan od njih neće javno ponuditi svoje vlasništvo tj. codece. Daleko od toga. Manji poduzetnici koji pokušavaju prodrijeti na tržište prisiljeni su potražiti alternativna rješenja.

U slučaju videa, to je čini se MPEG 4 - umjesto Windows ili RealMedia. Takvim zajedničkim usuglašavanjem nezavisni razvijatelji softwarea mogu raditi na individualnim proizvodima i još uvijek osigurati

kompatibilnost među proizvodima. Ako radite na motion trackingu za MPEG4 ili streamingu uživo za MPEG4, očito je da će vaš software za motion tracking moći biti upotrijebljen i za streamanja uživo, ako su oba sustava bazirana na MPEG 4 standardu. Takvi zajednički nazivnici tzv. standardi i sučelja mogu slomiti otpor velikih korporacija s manje prijateljskim stavovima prema razvijateljima softwarea.

STANDARDI ŽELE BITI SLOBODNI

Digital Artisan je postavljen kao opis novog oblika radne suradnje. Njegovi nedostatci leže u manju definiranju ishoda (tzv. proizvoda) takvih suradnji, zbog čega ne uspijeva ponuditi potpuno shvaćanje promjena u suradnji samoj.

Možemo tvrditi da proglašavanjem potrebe za općim standardima i sučeljima među proizvodima, čini se ponovno ulazimo u prvu fazu industrijske revolucije, ponovno potvrđujući pravilo standarda kao ključa za proizvodnju na pokretnim trakama za masovna tržišta.

Čini se važnim da istaknemo važnost suradnje pri radu na standardima i sučeljima, ali i zahtjevima da takovi standardi i sučelja budu polazišno javno dobro, i ne mogu postati privatno vlasništvo.



CRASH MEDIA GRAPHICS
(Micz Flor & Josephine Berry 1998)

One thing to say about our effort to summarise Metamute and Mute's past and future in "Ceci n'est pas un magazine" *In our Metamute forum [Quim Gil patiently traced a mini-history of "Ceci's" discussion. We've since had interesting forum chats with "Gabriel" [www.demokratica.org] and Frédéric Madre [www.pleine-peau.com] about its assumptions. Is how utterly symptomatic an exercise it was: before and after, sometimes nearly every day, you can read two lines here, an angry paragraph there, an artist's, coder's or musician's comment ' calling for more sophisticated and "reflexive" systems of remuneration and collaboration in post-digital culture.

In a similar vein, the rapprochement that is going on between more essentially (or essentialistically) "digital" cultures of production and those that are less digitally inclined, is producing such ideas far outside of net culture. Basically, "Ceci n'est pas un magazine" coincided with a moment of self-reflection among artists and other slippery entities in the "new economy". Taking stock of their exalted-yet-undervalued positions, it was clear new terms of engagement were required. The thing that perhaps differentiates these ideas from artists' historical quest to catapult themselves out of the culture industry's loop of auto-exploitation, is that complex material as well as social and professional networks now exist to make some version of such a system possible. How long this sometimes explosively fast, other times limping, but always chaotic process will last is anyone's guess. Things do of course have to be made, or built, but one useful imperative may be to stay as persistently deconstructive and analytical as one possibly can while building. The ever-present danger is instrumentalism: by which such efforts will just turn into a yet another technologically overdetermined folly.

In response to ASU's question about what has happened in our particular corner of the universe since we discussed, planned and visualised why "Ceci n'est pas un magazine" we'd have to say that our accompanying "warning" - that this was a simplification of reality ' proves itself to be true again and again. There is the most practical issue to consider, which is that these are incredibly early days; then there is the fact that we'd like to stick with the diagram's principle that its development should be steered in an interactive process. Although Mute did events, published a magazine and drew on a large invisible/visible network, Metamute had only the most basic seeds of interactive spaces. In these, we are now starting the conversation. Apart from emerging collaborative projects with writers and artists (reportage, tools), most of this activity is currently happening on the forum* in specific topic areas and through tie-ins with the magazine. Here, and in our own discussions, a few core themes emerging.

1) Do not visualise the system as one system. Do not visualise the "tool" as one tool or the platform as one platform. Don't be blind to the way in which the network does what you think you want to do. Instead, try find zones of engagement, interface and exchange between "your" micro and "its" macro.

2) Value is context specific. In culture, it is one of the tightest semiotic nodes you can find. This is why it is anathema to so many to bring the landgrab principles of the market to areas of symbolic encounter. But, we already operate in mixed economies: before we start talking the specifics of currency, the doomsday scenarios of our submission to capitalism, can we use a better understanding of their "grain" to strengthen our own economic model?

3) The "mothership" and the "flock". Can there be enriching movement between the cultural concentration of self-instituting "motherships" (magazines, cultural organisations, publishers, libraries) and the more loose affiliations fostered across their boundaries (in lists, etc.)? What, really, are the economies at play in this existing dynamic?

Pauline van Mourik Broekman (for the Metamute borg)

* In our Metamute forum [Quim Gil patiently traced a mini-history of "Ceci's" discussion. We've since had interesting forum chats with "Gabriel" [www.demokratica.org] and Frédéric Madre [www.pleine-peau.com] about its assumptions.

Jedna stvar koju valja kazati o našem pokušaju da sumiramo Metamuteovu i Mutevu prošlost i budućnost u "Ceci n'est pas un magazine". U našem metamute forumu [Quim Gil je strpljivo iscrtao mini povijest rasprave o "Ceciju". Mi smo otada imali zanimljive forume s "Gabrielom" [www.demokratica.org] i Frédéricom Madre [www.pleine-peau.com] o njegovim kliznim jedinkama u "novoj ekonomiji".

Ceci n'est pas un magazine

(We've crossed oceans of time to find you...)

Comments? Ideas? Flames? Metamute's new forum [<http://www.metamute.com/forum>] awaits you. Or contact us at the editorial address.

Mute's evolution in perspective

Over the last six months, Mute magazine has been in a suspended state of publication. During this time, we've been contemplating the implications of our magazine's content - the digital 'revolution' and its discontents - for its form and self-sustainability. When Mute published its pilot issue, in 1994, the Net was anything but ubiquitous. Mute's original "Financial Times" newspaper format was a deliberate attempt to debunk the information revolution's much vaunted inclusivity - hence our decision to make a printed object and our motto 'Proud to be Flesh'. Six and a half years later, we face a very different picture: the many-to-many publishing environment is now far more than a theory espoused by inspired technolo-lots eaters and our publishing gesture is dwarfed by the reality of today's Net. So, our gawky teen phase of self-contemplation has resulted in a few structural and 'philosophical' adjustments. You might have seen the first signs of this in our fledgling e-letter Mutella and our recently relaunched Metamute website. Well, the long shadow of cyberspace has now fallen across our paper-bound and 'top-down' notion of content generation too. Like us, you'll have come across words such as 'prosumers' and 'user-generated content'. Such New Economy buzz-speak for the consuming producer (or producing consumer) often functions as an alibi for no editorial at all, or worse, a vampiric relationship to a community. Nonetheless, in sticking so monogamously to a traditional editorial model we have ignored the non-vampiric alternative.

If you think this is all a very long-winded way of saying we want to be better dialogue with our readers, you're both right and wrong. Right because we do, wrong because that's only the start of it. Part of our objective is to continue producing Mute as a printed magazine; the other part is to develop discussion forums, tools/files/software exchange spaces, research areas and special publishing projects. This way, Mute can hopefully become a more accurate vehicle for exchanges that go on between us and you. You could say the editorial centre of gravity is shifting - from offline to on, and then imagine all that that implies.

Mute-evolucija u perspektivi

u posljednjih šest mjeseci, Mute magazin bio je u suspendiranom stanju objavljivanja. Za to smo vrijeme kontemplirali implikacije sadržaja našeg magazina - digitalna revolucija i njezina nezadovoljstva - za njezinu formu samodostatnosti. Kad je mute izdao svoje pilot izdanje, 1994, Internet je bio samo ne sveprisutan. Mute-ov originalni "Financial Times" novinski format bio je namjeran pokusaj ismijavanja razmetljive uključenosti informacijske revolucije - otuda i naša odluka da napravimo tiskovinu i naš motto "ponosni da smo meso". Šest i pol

prethovakama, jest koliko je to krajnje

simptomatičan čin: prije ili kasnije, ponkad gotovo svaki dan, možete pročitati nekoliko redaka onde, ljuditu odlomak ovdje, umjetnički, programerski ili muzičarski komentar, koji zahtijevaju sofisticiraniji i "refleksivniji" sustav nagradivanja i suradnje u postdigitalnoj kulturi. Na sličan način, približavanje koje se događa između esencijalno (ili esencijalistički) "digitalnih" kultura produkcije i onih manje digitalno nastrojeni, provoditi takve ideje daleko izvan granica net kulture. U osnovi, "Ceci n'est pas un magazine" poklopio se s trenutkom autorefleksije među umjetnicima i drugim kliznim jedinkama u "novoj ekonomiji".

Gomilajući svoje [taking stock] uzvišene ali potčjenične pozicije, bilo je jasno da su potrebni novi uvjeti angažmana. Ono što možda razlikuje ove ideje od povijesnog nastojanja umjetnika da se katapultriraju van kulturno-industrijske petlje samoizrabljivanja jest da danas postoje kompleksni materijal kao i društvene i profesionalne mreže koje omogućuju neku verziju takvog sustava. Koliko će dugi ovaj, ponkad eksplozivni brz, ponekad šepav, ali uvijek kaotičan proces potratiti možemo samo naslućivati. Stvari se naravno moraju izraditi, dok gradite, ostanete uporno koliko god možete dekonstruktivni i analitični. Uvijek prisutna

opasnost instrumentalizma: zbog čega će se sav taj trud pretvoriti u samo još jednu tehnološku nadodređenu glupost. Kao odgovor na ASUovo pitanje što se dogodilo u ovom našem zakutku svemira otkad smo raspravili, planirali i vizualizirali zašto "Ceci n'est pas un magazine" moralni bismo reći da se naše potpuno "upozorenje" - da se tu radi o pojednostavljenju stvarnosti - uvijek iznova pokazuje kao istinito. Valja razmotriti najpričitniju stvar, a to je da su već te tek nevjerojatno rani povoji; onda tu je činjenica da bi se htjeli pridržavati principa dijagrama - da bi njegovim razvojom trebalo upravljati interaktivnim procesom.

Iako je Mute priređivao događanja, objavljivao časopis i crtao na velikoj nevidljivoj/vidljivoj mreži, Metamute je nosio samo osnovne zametke interaktivnih prostora. A u njima mi sada započinjemo razgovor. Osim novonastajućih surasnjih s pismima i umjetnicima (reportaže, etat), većina se te aktivnosti sada događa na forumu* u specifičnim tematskim zonama i kroz poveznice sa časopisom. Ovdje, i u našim vlastitim diskusijama, kristalizira se nekoliko jezgrena tema.

1) Ne vizualizirajte sustav kao jedan sustav. Ne vizualizirajte "alat" kao jedan alat ili platformu kao jednu platformu. Nemojte biti slijepi za način na koji mreža već radi ono što vi mislite da hoćete napraviti. Umjesto toga pokušajte potražiti zonu angažmana, sučelja i razmjene između "važeće" mikrorazina i "njene" makrorazine.

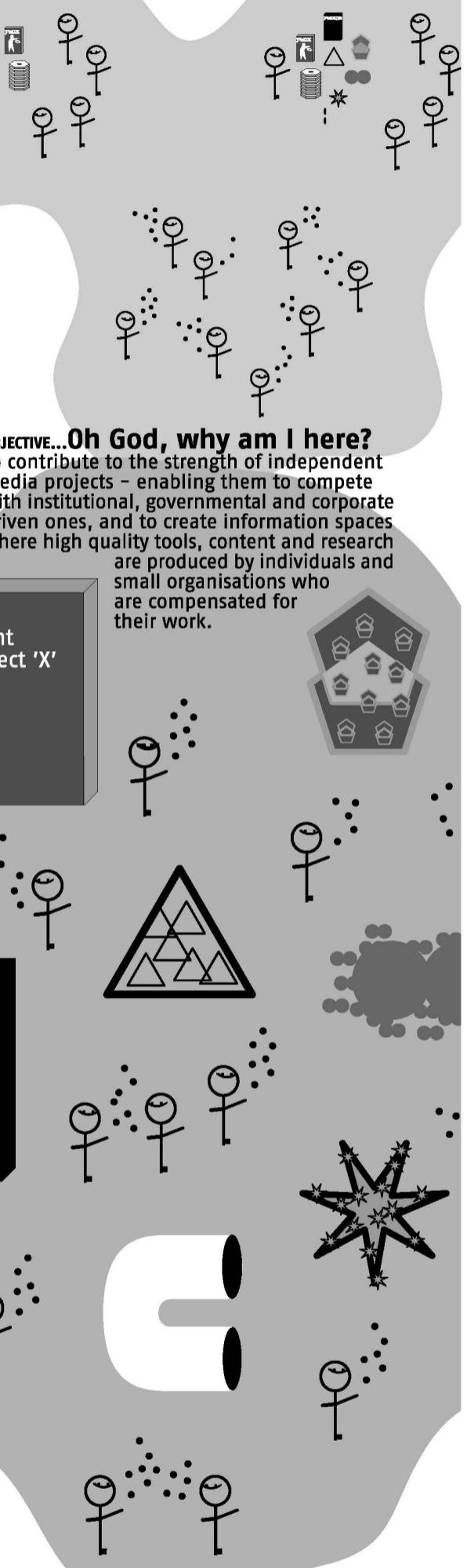
2) Vrijednost je kontekstualno specifična. U kulturi, to je jedan od najužih semiotičkih čvorova na koje možete naletjeti. Zato je anatema mnogima uvodenje grabežljivih principa u specifičnim tematskim zonama i kroz poveznice sa časopisom. 3) "Matica" i "stado". Može li biti obogaćujućeg kretanja između kulturne koncentracije samoutemljene matice (časopisi, kulturne organizacije, izdavači, knjižnice) i slobodnijih organizacija stasnih preko rjenih granica (liste itd.)? Što su, zapravo, ekonomije koje sudjeluju u toj postjećoj dinamici?

Pauline van Mourik Broekman (za Metamute borg)

* U našem metamute forumu [Quim Gil je strpljivo iscrtao mini povijest rasprave o "Ceciju". Mi smo otada imali zanimljive forume s "Gabrielom" [www.demokratica.org] i Frédéricom Madre [www.pleine-peau.com] o njegovim pretpostavkama.

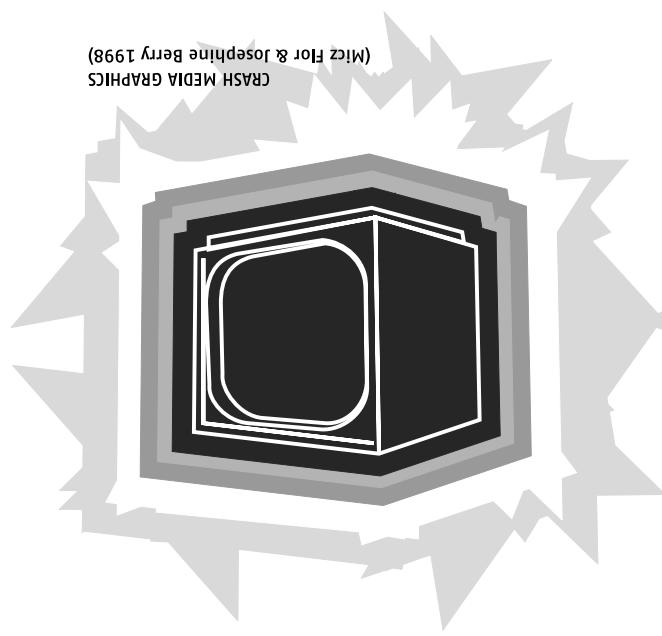
Who is Who?

In the classical editor-reader relationship the roles are simple: editors edit and publish, readers read and pay. What we are more interested in is a variant of the slogan 'Stop spending money, generate your own value!' In effect, can that badly maligned entity known as a 'community' generate an economy of its own.



OBJECTIVE... Oh God, why am I here?

To contribute to the strength of independent media projects - enabling them to compete with institutional, governmental and corporate driven ones, and to create information spaces where high quality tools, content and research are produced by individuals and small organisations who are compensated for their work.



The Digital Artist was last updated

Agreeing on standards is not exactly new, in fact it is one of the foundations of the industry revolution (following artisanship...). What is new though is the strategic use of such standards to remain independent and flexible, not unlike the initial goals of the Digital Artisan. We can observe such a process today in the field of streaming media. In terms of market presence, Microsoft and RealMedia are in a neck-to-neck race. Embracing their very corporate policy, neither would release their property (i.e. codecs) openly. Far from it. Smaller developers who are trying to establish themselves on the market seem to be MPEG-4 - instead of Windows or RealMedia. With such a mutual agreement, independent developers can work on their individual products while still assuring a cross-compatibility between products. If you are working on motion tracking for MPEG-4 or live streaming for MPEG-4, it seems obvious that in the end your motion tracking software can be used for a live video stream as well, as long as both systems are based on the MPEG-4 standard. Such common denominators, i.e. standards and interfaces might well break the backs of larger corporations with a less developer friendly attitude.

The Internet was yet another tool to amplify this change. And the Internet became new success. Until reality became stronger.

Many factors contributed to the end of the Digital Artisan. To name but a few, the Internet - initially playing an important role in the rise of the Digital Artisan - accelerated his death. Instead of giving work to the cheap labour camps in the West, the Internet would become a brute tool of capitalism, buying into cheap HTML and Flash labour.

Not only was the exquisite position of the Digital Artisan at risk from media, your skills are at the centre of production. Your skills will get you a job. Additionally, when a task needs to be done, you will form workgroups which come together to solve the issue, everyone chipping in their skills. This means that your work is self-detained, far distant from your learning. And the workgroups are project oriented, far distant from standard organisations and structures of its own words: In other words:

The Internet was yet another tool to amplify this change. And the Internet became new success. Until reality became stronger.

And things just didn't look so easy anymore.

Many such models were combining the dramatic change perceived in the way we work and the way we exchange goods or such work. In order to get things done. A new model of Digital artisan was born. The model of its time was the promenade model of Digital artisan. Today, s/he is dynamic. At the time of birth, much difference was made to formulate the differences of the work process between digital media and a central issue of convolutional-belt factory. In doing so, one central issue did not receive much attention, the gradual disappearance of the product itself. The downfall of the Digital artisan might be used to outline the profound restructuring of the concept of collaboration today has little to do with making products. Instead, successively focusing on interfaçces between products, these invisible almost non-existent but immune spaces between products are strategic in-between spaces.

LONG LIVE THE PRODUCT! THE PRODUCT IS DEAD!

The Multitude of Measures

LABinary newsletter - new media, technology, ecology i alternative lifestyles issue 00000011

KUC LAMPARNA, Labin

<http://www.LABinary.org/>

labinary@www.ljudmila.org

IMPRESUM

edited by:

Željko Blaće

Theodor Cetakoski

Nenad Romić-Marcelli

Vedran Gulin

Tomislav Medak

Nenad Vuksic - Sebastian

ruta dd

texts in this issue:

Manu Luksch

Armin Medosch

Geert Lovink

Miċz Fior &

GRASH MEDIA (Miċz Fior & Josephine Berry 1998)

ASUZ: Back to the future - forward to the past?

Latin

the illegal. Even security experts in the industry criticise that this does not make the net a safer place but prevents them from using important tools for testing the security of systems. Cases such as ETOY versus Etoys and the story of the Leonardo magazine have highlighted the threat to cultural organisations from the restructuring of the domain name systems which gives owners of domain names a kind of first right to brand names. The privatisation of government through ICANN has so far failed to create an open market situation, free from "bad" government and still the worst of both worlds, where the US Department of Commerce has created companies who run the system form with individual cases and in finally lost but continue in courts making efforts. Initiatives such as the European Patent Office and the Echelon inquiry of the European Parliament and resistance on a national and international level can still turn the tide and steer us away from an over-regulated net which indeed would not leave much space for those non-descript entities which are called ASUs.

Armin MEDOSCH / Manu LOKSCH / 2001
have significantly grown and do look much more like proper institutions now with a relative level of financial security for the near and mid term future.

the externalization of creativity, but the development of capitalism does continue to create difficult situations for art servers, yet in other forms than we originally might have thought so. Backspace for instance, where the informal part of ASU1 took place, had to close down, not because of the commercialisation of the net but because of the gentrification process ironically triggered by the completion of the cathedral of the arts" in the shape of Tate Modern Gallery. Especially in such cities as London real space seems to be the biggest problem of all. Other threats come often from nevertheless have the potential to level the playing field in favour of big multinational corporations and institutions of the state. Recent obscurer legal struggles, which seem to be the result of the biggest problem of all, in the shape of Tate Modern Gallery. Especially in such cities as London real space in such cities as London real space seems to be the biggest problem of all, other threats come often from nevertheless have the potential to level the playing field in favour of big multinational corporations and institutions of the state. Recent

2001
London, Kolovoz
Armin MEDOSCH,
Marian LUKSCH /

In 1998 the commercial take-over of the Internet was apparent. Choking out the life of small independent organisations concerned with creative use of the net - the very notion of what counts in this new immaterial sphere of work is the social fabric of people who are involved. The apparent lack of hierarchical structure of networks does not mean that there are not some people more powerful, except more influence, which in return, creates envy or sometimes misappropriation of an important scene of transpiration. Trumoil about maliniglist recently has shown how like ASU signifiers the emergence of such unresolved disputes can generate some very destructive energy. The existence of conferences such as the past and find a better can together build upon experiences of the past we hope that we can relate to institutions, we hope that we understanding of the tasks involved.

II) VIRTUAL/REAL INTER-ACTION

"Media art doesn't mean a particular art form, but an enhanced consciousness about the real world." [Janos Sugar, 1998] This is obviously a convolution about the real world, are socially negotiated ways of organising certain tasks in institutions, in the generic sense of the word, are social negotiation of resources physical circumstances or resources what counts in this new immaterial sphere of work is the social fabric of people who are involved. The apparent lack of hierarchical structure of networks does not mean that there are not some people more powerful, except more influence, which in return, creates envy or sometimes misappropriation of an important scene of transpiration. Trumoil about maliniglist recently has shown how like ASU signifiers the emergence of such unresolved disputes can generate some very destructive energy. The existence of conferences such as the past and find a better can together build upon experiences of the past we hope that we can relate to institutions, we hope that we understanding of the tasks involved.

THE WINDMILLS OF FIGHTING POWER

I) INSTITUTIONAL QUESTIONS AND THE SOCIAL FABRIC

II) VIRTUAL/REAL INTER-ACTION

addressing international issues and
human relations, we hope that we
can together build upon experiences
of the past and find a better
understanding of the tasks involved.

Nikad kao nekad?

Revnji posjetitelj uz malo je truda mogao obići gotovo sva kulturna događanja u Dubrovniku

Dina Puhovski

Nedavno je u programu za djecu i mladež HTV-a bila emisija o glazbi u Dubrovniku. Famozna scenografija grada-ratzglednice opet je jednom poslužila kao inspiracija za priloge o glazbi raznih razdoblja zgodno ilustrirane famoznim zidinama. Kako je u njoj, primjerice, Sorkočević samo spomenut, ali je zato neko dijete na Šrdu sviralo – čardaš, nije se, očito, radilo, o dubrovačkoj glazbi, nego o onoj koju se moglo "prišiti" uz prirodno-povijesnu scenografiju grada (i o programu koji u tom trenutku sviraju djeca iz glazbene škole koja su odabranata za snimanje, no to je sada manje važno). Slično se događa s ljetnom glazbenom ponudom grada: zadane ljepote zaslužuju bogatu ponudu, u kojoj će biti i nečeg dubrovačkog, ali i puno različitog, što bi moglo biti i dijelom turističke ponude. Sezona je u tom kraju, čini se, podbacila, no glazbe gladnih ipak je bilo. Nad svako razmatranje dubrovačke ponude, međutim, nadvija se procjena da mnogo toga jednostavno nije *kao nekad*, kao prije rata, finansijskog kraha i političkih problema. Čini se da stvarno nije, možda uskoro neće ni biti, no u međuvremenu je stasala generacija koja niti ne zna kako je nekad bilo, a došli su i novi posjetitelji koji žele nešto vidjeti ovdje i sada, poštovanju, ali i odmahujući na to famozno bolje *nekad*.

Neobične odluke

Prvi su izvor glazbenih događanja u Dubrovniku, dakako, *Dubrovačke ljetne igre*. Priče o kašnjenju s programom, kasno

odabranim povjerenstvima i standardnim organizacijskim problemima već su poznate, a u trenutku kad počinje koncert postaju i ne-

ma Kirkby ili odlični *Academy of Ancient Music* i još nekoliko zanimljivih koncerata.

Medunarodni favoriti

Igre su imale i svoje zvijezde, točnije, dvije skupine favorita. Prva je švedski zbor *Romeo i Julija*, koji se ove godine predstavio s dva nova renesansna programa (posljednjih godina svoje predstave redovito prizvode u Dubrovniku) i našao ponovno na oduševljenje publike. Zanimljivost ideja, koncepcija predstava inspiriranih proučenom glazbom (umjesto, recimo, obrnuti, jer oni su inače kazališni zbor) te neposrednost i šarm zamagile su dojam da su obje predstave bile nespretnije i lošije otpjevane nego njihovi raniji nastupi. *Romeo i Julija* i Dubrovnik vole se javno, a takav je odnos važan za stvaranje prave festivalske atmosfere.

Ovogodišnje igre ponudile su i off-program. Očekivalo bi se da se ovdje nađe nešto možda manje klasično, drukčije, nedajbože alternativno, no on se sastojao od dviju stvari: skupa kazališnih redatelja te koncerta *Omladinskog orkestra* iz Celja. Ponovno neobičan izbor – istina je da je glupo inzistirati na pitanjima poput zašto baš oni, zašto ne *neki naši*, ali ako već dolazi neki omladinski orkestar, morao bi biti vrški dobar. Pritom njegov program nije bio nimalo off, a stvar je vjerojatno u tome da su oni imali malu turneju po nekoliko jadranskih adresa, pa su došli i u Dubrovnik. Razumljivo je da se ponekad za festival uzima što se moglo dobiti, pa tako i nekoga tko je u blizini na turneji, jer povjerenstvima je nametnuto da sve rade u zadnji čas, no bilo bi bolje da je taj off bio pravi program i sadržao više koncerata, možda samo omladinskih, što bi djelovalo smislenije i ne bi ružno upadalo u oči. Glazbeni program Igara ponudio je, međutim, dobre koncerte, a od mnogih se već unaprijed mnogo očekivalo. Primjerice, nastupi Slovenske filharmonije pod ravnjanjem Marka Lettonja bili su gotovo "pucanje na sigurno", uz uvijek odlične soliste Marijanu Lipovšek, u slabo prohodnim Berlioziom *Nuits d'été*, i Orandom ovjenčanu Moniku Leskovar s Dvojakovim koncertom za violončelo. Tu su i Em-

Lokalne zvijezde

Bez problema se nije moglo: na nekoliko su koncerata, naime, solisti trebali nastupiti s *Dubrovačkim simfonijskim orkestrom*. Orkestar je note dobio u zadnji čas, Rachlin je bilo nezadovoljan pripremljenošću orkestra, u kojem pak tvrde da je on mijenjao tempa tako da se niti s dirigentom nije mogao složiti, a uslijed opće tenzije dva su se člana or-

kestra i potukla. Sve je mirisalo na ubičajene domaće organizacijske probleme kod kojih je kriv uvijek netko drugi. Što se orkestra tiče, on je pravi primjer za neriješen status onog dubrovačkog unutar Igara, pitanja treba li orkestar "uskakati" jer je, eto, ovdje, treba li mu zajamčiti mjesto na Festivalu i slično. Koncerti Orkestra svakako su ovog ljeta bili među najpoštećenijima. Očekivalo bi se da je to zbog nabrojanih famoznih solista jer DSO nije poznat po vrhunskom muziciranju, no jednak je bilo i s koncertom bez solista na kojem su se koprcali s Mozartovom *Cetrdesetom* i Beethovenovom *Sedmom*, a mnogo im je uspjelij bio bis, *Drugi mađarski ples*, što možda govori nešto o Orkestru. Čini se da lokalni glazbenici doista imaju vjernu publiku, no možda im treba sigurnije vodstvo.

U očekivanju novih trubadura

Za rock ponudu pobrinuo se klub *Lazareti*, u kojem su se održali koncerti grupe *Zabranjeno pušenje*, *Stampedo*, *Jinx i Let 3*, što je pohvalan presjek trenutačne hrvatske scene. Pritom su *Let 3* priredili pravi spektakl, odličan koncert pun ludog humora, žestokog zvuka i raznih kostima koji su im postali zaštitni znak. Starosjedioci kažu da ni novouređeni *Lazareti* nisu *kao nekad*, kad su bili omladinski klub, no oni ostaju dobrim izvorom koncerata u impresivnoj povijesnoj scenografiji nekadašnje karantene, koja je ljetos znala poslužiti i kao dobra lokacija za predstave i performanse. U jednoj od lađa nastupio je *Trio Vlatka Stefanovskog*, vječne atrakcije na ovim postorima bez obzira što radio; možda je šteta da festival u sklopu kojeg je nastupio, *Karantena*, koji nastoji predstaviti alternativni izričaj, najviše u kazalištu, nije doveo kakav inozemni bend novijeg zvuka, osim ako se takvim za koji dan ne pokaže *Jazzlectro featuring Eddy & Dus*, a održat će se i (još) jedan *DJ workshop and party*. Zbog velikog booma elektroničke glazbe, format benda možda se za *alternativna* događanja čini staromodnim.

Jazz glazbu moglo se uglavnom čuti na svakodnevnim *živim svirkama* u kafićima *Troubadour* i na pose Sesame. Koncertne ponude nije bilo, s izuzetkom zgodnog etno-jazz solističkog koncerta Ljube Majstorovića na električnoj gitari.



GRAD VRIJEDAN PUTOVANJA

Ostatak muziciranja događao se pak po ulicama i, još više, *skalini-ma* grada, no oni su, s izuzetkom zaštitnog znaka dubrovačkih večeri Ibrice Jusića, bili uglavnom pod napadom skromnih likova s raštimanim gitarama ili pijanih raspjevanih turista. Atmosfera grada, pogotovo unutar zidina, zacijelo bi mogla inspirirati i bolje trubadure, osobito s obzirom na činjenicu da se u dubrovačkoj ljetnoj noći iza 2 ili 3 sata ujutro, dakle, rano po turističkim mjerilima, nema kamo otići i što slušati. Tek se jedne večeri neki saksofonist smjestio u staru gradsku luku, ili, još vjerojatnije, na neku od barki u njoj, i usred noći zasvirao, što je lijepo odzvanjalo po pola grada.

Revnji posjetitelj uz malo je truda mogao "pohvatati" gotova sva kulturna, a ne samo glazbena događanja koje nudi Dubrovnik. Dobro za njega, ali nadajmo se da će, kad bude *kao nekad*, ili bolje, ponude biti toliko da se na štota neće moći stići. U glazbenoj ponudi, kao i drugdje, ima još malo previše očekivanja, a premalo ostvarenja, no stvari ipak nisu tako crne kakvih ih dubrovačka atmosfera ponekad čini: ima šansi da neki od budućih *sada i ovdje* stane uz bok onom *nekad*. □

Za razliku od većine hrvatskih glazbenika, Emma Kirkby i London Baroque u svom visoko profesionalnom pristupu nisu pravili nikakvu razliku između velikog Händela i malog Šibenčanina

Trpimir Matasović

Uduhovnom ozračju podcenjivačkog odnosa prema vlastitim vrijednostima, nerijetko nas na naše umjetničke potencijale moraju upozoriti vanjski čimbenici. Primjerice, hrvatski je barokni skladatelj Ivan Šibenčanin umjetnik čija su djela poznata tek uskom krugu

glazbenih stručnjaka. A da je riječ o autoru glazbe upravo iznimne kvalitete, šira se javnost

Glazbeni vrhunac Igara

Već je, dakle, i parcijalna izvedba Šibenčaninova *Responzorija*



mogla uvjeriti 17. srpnja, kada su ulomak iz njegova *Responzorija svetog Antuna* kao dodatak svom nastupu u sklopu *Dubrovačkih ljetnih igara* izveli engleska sopranistica Emma Kirkby i ansambl *London Baroque*.

rija bila dovoljna da se koncert u Kneževu dvoru proglaši jednim od najznačajnijih događaja ovo-godišnjih *Dubrovačkih ljetnih igara*. No, i inače se radilo o upravo iznimnom umjetničkom doživljaju, ponajprije zahvaljujući Emmi Kirkby, među današnjim pjevačicama vjerojatno prviom damom takozvanog *povijesno obavijestenog* izvođenja barokne glazbe. O njezinu umjetničkom autoritetu dovoljno govori već i podatak da je nedavno upravo njoj pripala čast prve suvremenе izvedbe i snimanja (prošle godine pronadene, a do tad nepoznate) rane Händelove *Glorije*.

Premda *Gloria* nije bila izvedena u Dubrovniku, Händelova je glazba ipak činila okosnicu programa okupljenog pod nazi-

vom *Händel u Rimu*. Uz djela iz Händelove rane skladateljske faze našle su se tako na programu i instrumentalne skladbe njegovih suvremenika Arcangela Corellija i Antonija Vivaldija. Stilski odmjereno, no u izrazu ipak uzbudljivo, izvedbe su triju triosonata nosili violinisti ansambla *London Baroque* Ingrid Seifert i Richard Gwilt. Violončelist Charles Medlam i čembalist Terence Charlston nešto su slabija polovica ovog ansambla, što se, međutim, bitnije osjetilo tek u izvedbi Vivaldijeve *Sonate za violončelo i kontinuo u B-duru*.

Kristalno čist soprano

No, u središtu je pozornosti, i to potpuno opravданo, ipak bila Emma Kirkby. Bez obzira na svoje godine, pa čak i zapravo zanemarivu indisponiranost, ona i dalje nepogrešivo osvaja slušateljstvo svojim kristalno čistim sopranom bez i trunke, za baroknu glazbu nepoželjnog, vibrata. Podjednako uvjerljiva kako u lirskim pjevnim odsjecima, tako i u bespriječorno izvedenim blistavim koloraturama, za ovaj je

koncert izabrala tri Händelove rane skladbe, koje su joj svojom raznolikošću pružile priliku za iskazivanje najšireg spektra njezine umjetničke osobnosti. Motet je *Salve Regina* tako tipičan primjer ekspresivne glazbene primjene baroknog nauka o afektima. Isto vrijedi i za duhovski motet *O qualis de coelo sonus*, koji, uz očite utjecaje Vivaldija i Corellija, daje naslutiti i potencijale jednoga budućeg velikana operne glazbe svog vremena, što je, pak, do punog izražaja došlo u kantati *Tu fedel? Tu costante?*

"Veliki" i "mali"

Šećer na kraju bio je već spomenuti ulomak iz Šibenčaninova *Responzorija*, koji se u program odlično uklopio ne samo povijesnim kontekstom i glazbenom kvalitetom, nego i vrhunskom izvedbom. Za razliku od većine hrvatskih glazbenika, Emma Kirkby i London Baroque u svom visoko profesionalnom pristupu nisu pravili nikakvu razliku između "velikog" Händela i "malog" Šibenčanina. Poučno, zar ne? □