

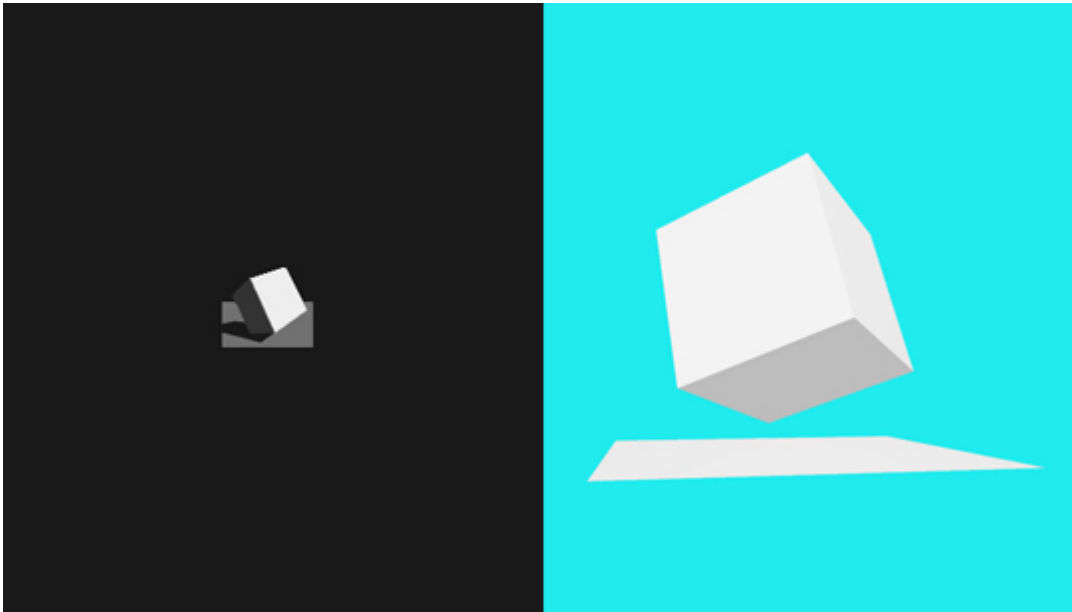


Красимир Терзиев

08.06.2022 20:06

ИНТЕРНЕТ ОТ ДРЕВНОСТТА ДО НАШИ ДНИ

ОТ 0.HTML НА ИГОР ЩРОМАЙЕР ДО CUBE.ZERO НА ЩРОМАЙЕР И САКРОВСКИ



© Igor Štromajer

Два проекта в галерия „Галерия“ и „Площадка“, 19 май–3 септември 2022 г., куратори Албена Баева и Рене Беекман

Колкото и да не ми се иска, не мога да избегна тривиалното начало с констатацията, че интернет се е разраснал извън всякакви пропорции от дните на базовите HTML странички, зареждащи се с мъката и търпението на юзъра, застанал зад тръбния си монитор в резолюция 640/480 пиксела, някъде през 1995/96 г., проклинащ чисто новия си нетърпимо бавен телефонен модем и постоянно гърмящия *Netscape Navigator* и още по-гърмящия *Internet Explorer*. Вече не е необходимо да се затворим между четири стени, да търпим шума от вентилаторите на наскоро ъпгрейднатия десктоп компютър, предизвикващя раздразнение и зачервяване на очите трептящ монитор и пискливия звук на модема, възстановяващ за кой ли път прекъснатата връзка с мрежата. Днес можем да си поръчаме обяд, докато чакаме на светофара, на другия тротоар да си купим билет за трамвая, вече вътре в него да отговорим на няколко имейла, няколко пресечки по-нататък да резервираме полета си за ваканцията и т.н., и т.н., с все така вперен в телефона поглед, докато прекосяваме пейзажа, който е напълно невидим през цялото това време за взора ни, оттласнат в дебрите на моторната памет. Следвайки тази логика на разрастване, скорост и мобилност, галерия „Галерия“, движена от енергията на художниците/куратори Албена Баева и Рене Беекман, вече прави не едно, а две паралелни откривания в двете си пространства. Едното, на

оригиналната „Галерия“ – на тротоара пред ателието на двамата в съседство с Агенцията по вписванията, а на нейното *off*-пространство „Площадка“ – в междублоковото пространство на отсрещния тротоар. Намерили брилянтен формат на институционална критика, Баева и Беекман не се нуждаят от онези четири стени, без които нито срещата с изкуство е била възможна в ерата на белия куб без алтернативи, нито пък нет.артът в годините на ранния интернет. Единствената инфраструктура зад публичното представяне на настоящите два художествени проекта е наличието на модифициран (хакнат) рутер (онази кутийка, която разпръсква интернета ви къщи), някакво мрежово устройство с екран (телефон, таблет, лаптоп) и парче тротоар или междублоково пространство в близост до рутера (в случая в близост до ателието/дома на галеристите). Разбира се, главният герой в този сценарий е публиката, която, за да се включи в преживяването на художествените проекти, най-малкото да присъства на откриването, трябва да се отдалечи малко от центъра на града, от светските културни събития, от установените галерии.




© галерия „Галерия“

В основата на двата паралелни проекта е легендарна работа на Игор Щромайер от зората на нет.арта, а именно – първото нет.арт произведение на автора от 1996 г., озаглавено *0.html*. Проектът е придобил легендарен образ не само като едно от първите онлайн произведения с критическо въздействие в изкуството, но и защото вече не съществува „физически“, а само в легендите на архивите и критическите коментари. *0.html* е изтрит като част от проекта „Изключване“ през 2011 г., когато авторът като един авто-иконоборец изтрива своите уеб проекти, правени в периода 1996–2007 г. Много силен жест на ритуално самоубийство, който в същото време е може би единственото достойно решение в условията на радикално прекроена и прекрояваща се скоростно среда на интернет, в която нищо не оцелява задълго. Видео разходка из работата като един от най-ефективните инструменти за документиране на ранния нет.арт е достъпна [онлайн](#). Работата представлява заплетена интерактивна игра, която на моменти има

характера на викторина с въпроси и избор на отговори, в която фигури от различни исторически епохи, сред които Макиавели, Ницше, Хобс, Тито, Крафтверк и Нийл Армстронг имат cameo роля и графично представяне, неизменно свидетелстващо за времето си (малък размер изображения с ограничена цветна палитра, мигащи текстове). Самата гиф анимация, послужила като визуална идентичност на проекта, притежава също характерния чар на „епохата“. Това е гиф анимация на куб, който се върти на един от ъглите си. Оригинално изображение е с големина 64 на 64 пиксела и въртенето не е просто невидимото движение, което всеки съвременен 3D софтуер би произвел – това е ритъм, извикващ техно бийта на Крафтверк. В края на лабиринта от изненадващи завои и разклонения на интерактивния разказ Щромайер конфронтира посетителя със заявлението: „Интернет е най-примитивната среда изобщо“.

Историята на произведението не приключва с неговото унищожаване през 2011 г. През февруари и март 2022 г. Щромайер произвежда седем, както той ги нарича, пост-блокчейн незаменими (NFC), вече материални куба (3D принтирани в титан с размери 1/1/1 см) от оригиналния гиф. Без да бъде забелязан, авторът излага тези нови работи в текущите изложби в седем арт пространства във Франкфурт: *AtelierFrankfurt*, *Basis Frankfurt*, *Frankfurter Kunstverein*, *Kunstverein Familie Montez*, *Museum MMK für Moderne Kunst*, *Portikus* и *Schirn Kunsthalle*. Техният статут и бъдеще остават неизяснени и непотърсени от автора.

Следва и друго развитие, 25 години след като оригиналният гиф файл е създаден, Сакровски, изкуствовед, директор и куратор на *router.gallery* и на *panke.gallery* в Берлин, прави редизайн на емблематичната анимация като произведение в добавена реалност (AR) със заглавие *Cube.Zero*.

Именно тези две произведения са в основата на двете паралелни „изложби“ в галерия „Галерия“, в рамките на които Игор Щромайер представя .gif – проект, реконструиращ оригиналния 64 на 64 пиксела анимиран въртящ се куб, а чисто новата AR работа *Cube.Zero* от Щромайер и Сакровски е представена в съседство, в пространството на „Площадка“.



© Igor Štromajer

Няма да скрия собствената си fascination от магичната простота на гиф анимацията, която на пръв поглед можем да сметнем за силно орязана версия на богатството на кинематографията, но в крайна сметка притежава силата да стигне до есенцията на нещата, редуцирайки шума. Никой не би могъл да изрази това по-ясно и ефектно от самия автор, който в разговора ни сподели: „Винаги се опитвам да се съсредоточа върху най-важното, базисното. Очарова ме минималистичната, чиста и проста математическа форма на куба поради монолитната му природа както в цифровия, така и във физическия свят. Във физическия свят той изглежда като градивен блок, докато в дигиталния свят прилича на пиксел (най-малкия елемент на изображение) или воксел (най-малкия елемент от 3D симулация), както и на блок в блокчейн“.

Ето, можем да видим вече кристално ясно в тази фигура ядката на цялата епоха на модерността – куба. В двуизмерното пространство страната на куба – квадратът, е базисният градивен елемент на всяка мрежа по координатите x и y , на всяка екселска таблица, на всяка матрица, на всяка база данни, взаимосвързани по хоризонтала и вертикала от всички функции, които крепят модерния свят, които го правят много по-разбираем, предвидим, изчислим и податлив на разчертаване. В разчертаването на повърхността на света на екраните, въпреки експоненциалния растеж на резолюции и дълбочина на цвета – в крайна сметка просто се множи количеството пиксели, невидимите квадратчета, изграждащи матрицата от милиони цветове и нюанси. В триизмерното пространство и софтуерните му симулации именно кубът е фигурата, която по подразбиране се появява на сцената в *Blender* – основния софтуер с отворен код за триизмерно моделиране и симулации. Дори в нулевото измерение на света на цифровите

кодове в тяхното най-ново пространство на криптираните договори, валути и *NFT blockchain* можем да видим фигурата на куба (блок), макар и вече само метафорична, в основата на мисленето на това пространство.

Изглежда Игор Щромайер е в търсене на *божествената частица* на технологията, произвела света след Декарт. Разбира се, това е фигура, която всички познаваме от малки, но приемаме за даденост, а тя, както можем да съдим от неговия проект, е способна на изненади – може например да се завърти на единия от ъглите си и с това инфантилно движение да обърне света с краката нагоре. Квадратът или кубът са най-стабилните фигури в пространството. С тяхна помощ модерността разчерта един глобален свят, в който всеки риск може да се управлява, в който няма тайни места, няма неизвестни и дори историята може да се стопа в безкрайно-видимото пространство на технологиите за наблюдение и моделите за предвиждане. И точно когато тази теория изглеждаше безапелационно като единствено възможното състояние на всички неща, най-стабилната фигура в пространството се завъртя на единия от ъглите си, превръщайки света в кълбо от турбулентности. Първо климатът се оказа *off the grid* – неподатлив на разчертаване. Няколковековното преначертаване на грида отново и отново беше изхвърлило голяма част от останалите живи същества в отвъдното, но сякаш за да напомни за съществуването си, светът на организмите се намеси в своя невидим спектър и един вирус разби подредбата на света на пух и прах. И накрая историята започна да тече наобратно, връщайки кошмара на войната в дома на модерността – Европа. Делириумите на идеологиите, демагогиите, пропагандата и промиването на мозъци доизчистват остатъците от стабилния кадастър.

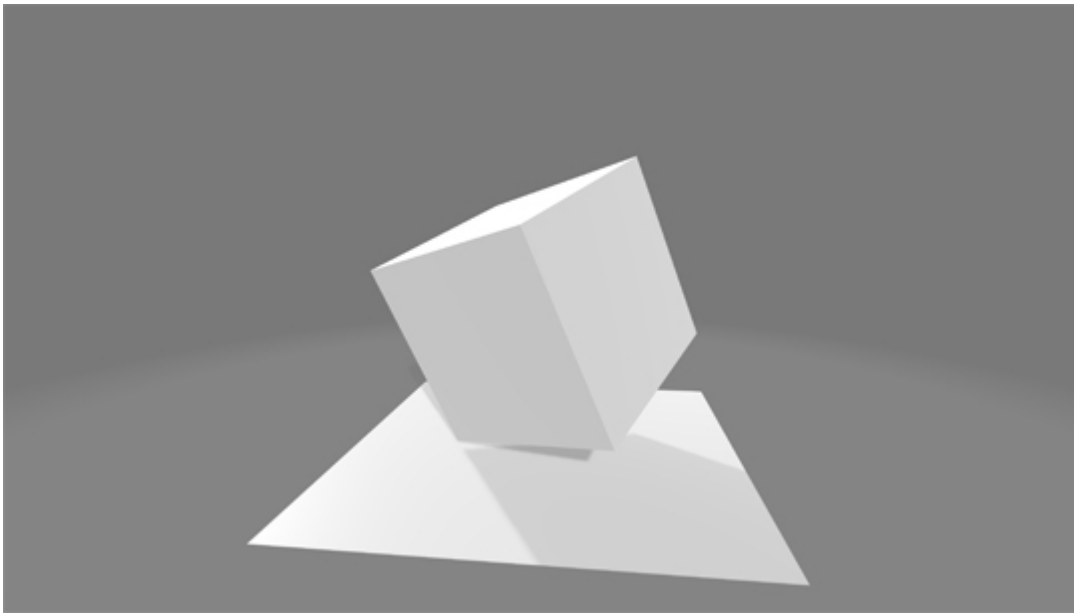
Цялото това отклонение, разбира се, няма нищо общо директно с работата на Щромайер, но неуправляемото производство на връзки и асоциации ме отведе в тази посока, за която поемам изцяло отговорност. Естетиката на Щромайер все пак следва логиката на късните авангарди, на минимализма и концептуалното изкуство с характерния отказ от фигуративни интерпретации, затова нека останем при куба като фундаментална фигура. За целта ще цитирам Щромайер, описващ своите седем пост-блокчейн незаменими куба от 2022 г.: „Кубичната функция е функция от вида $f(x)=ax^3+bx^2+cx+d$, където коефициентите a , b , c и d са комплексни числа, а променливата x приема реални стойности и $a \neq 0$. Това е както полиномна функция от степен три, така и реална функция. Настройката $f(x)=0$ произвежда кубично уравнение с формата $ax^3+bx^2+cx+d=0$ ”.

Всъщност тази дефиниция е в центъра на практиката на художника, който и днес, 27 години след възникването на Интернет, продължава да поддържа естетика, която малко се различава от онази през 1996 г. На сайта му *intima.info* много от проектите дори не са обозначени с година на продукцията – малък жест, който прави всеки проект да съществува в свой собствен темпорален прозорец, убягващ на технологичния детерминизъм. В същото време, далеч от визуалните елементи на произведенията стратегията на художника е строго концептуална и минималистична. Видео работата *Igor Štromajer – Artist Talk* авторът представя така: „Нямам какво да кажа и го казвам. Нямам специално послание. Ще ми се да имах. Би било чудесно, ако имах такова“. Тавтология, която можем да сравним с класическия концептуален подход на Джоузеф Косут, но все пак тъй като тук си имаме работа с източно-европейски

автор, (само)иронията е неизбежна. В друга версия Щромайер инсценира видео разговор със себе си (*Igor Štromajer in conversation with Igor Štromajer*). На сцената (на екрана), сред иконки на камерки и микрофони от ерата на протоинтернета, два аватара на автора си разменят криптирани съобщения под формата на безкрайни числови поредици. Отново тавтология, да, но отдавна не бях гледал по-успешна комедия. Друг проект, боравещ с перформативно декламиране на машинни езици и потенциална поетичност на жеста, се казва $3! \times Fñ - Qé3 = Mià+$ (не бих могъл да осветля произхода на математическия израз) с подзаглавие, което идва на помощ: *алгоритмични, процедурно/компютърно генерирани мета-поп псевдо песни*. Дългосвирещата плоча от албума съдържа осем парчета, в които под шлагерен съпровод гласове от репертоара на софтуера за превод от текст към слово припяват епични програмни сюжети. Ето и листа с парчетата (1 · [xkXOoNxao9](#) · 3:59; 2 · [xlesBwpUBcW](#) · 3:22; 3 · [IH7yQMue](#) · 3:44; 4 · [eOLsuVzLzxl](#) · 2:23; 5 · [9cty31Ei](#) · 4:00; 6 · [HhogmSIOIOZ](#) · 2:39; 7 · [EcOeTESOu](#) · 3:26; 8 · [2gASoweX](#) · 4:00).

Пътищата ни с Игор Щромайер се пресичаха на няколко пъти през годините, на фестивала *Mediaterra* в Атина през 2000 г. и при неговите две участия на фестивала „Компютърно пространство“ в София през 1998/1999 г. – време, в което той обикаляше фестивалите за нови медии, а аз бях доста обвързан с тази сцена покрай работата си с центъра за медийни изкуства „Интерспейс“. Почти нищо не си спомням от самите фестивали, но пазя топъл спомен от чувството за хумор на автора и разговорите с него, които вървят с лекота. В онези години Щромайер осъществяваше мащабно турне, изпълнявайки друг свой легендарен проект – „Опера интернетика“.

„Опера интернетика“ започва още през 1998 г. като поредица от нискотехнологични интернет проекти с Щромайер, изпяващ изходния HTML код на своите нет.арт произведения. По думите му това са „партизански оперни тактики и стратегии, съчетани с пеене на *HTML* изходен код, софтуер за преобразуване на говор, *Java* скриптове и аплети“. Жестът е прост и ясен, авторът съчетава две културни форми, принадлежащи на несъвместими светове – високо естетизираната (от днешна гледна точка бихме казали – дълбоко криптирана) форма на операта и невидимия език на HTML, стоящ в основата на архитектурата на интернет. Изпълнението е виртуозно.



Cube.Zero © Igor Štromajer

С Игор Щромайер ни свърза и последователното появяване в серия от интервюта, чертаещи картографията на новите медии, които сънародничката ни (за съжаление вече не сред нас) Росица Даскалова правеше за списанието *С/АС* в Монреал. Много вода изтече от онези шеметни години от зората на интернета. Светът превъртя на няколко пъти оттогава. Затова и не се стърпях да попитам автора как се чувства днес, гледайки назад към онзи утопичен момент, белязал мрежата и изкуството в нея. Ето неговия отговор, почти нередактиран: „През 1995 г., когато започнах да работя онлайн, интернет беше свободно пространство, пълно с потенциал, беше най-отворената и демократична платформа, създавана някога. Поне така изглеждаше. Всички бяхме впечатлени от свободата, която интернет предлагаше, от възможностите за свободен обмен на информация, изкуство и мнения. Това бяха златните времена на пряката онлайн демокрация. Всичко беше възможно. Беше малко след падането на Берлинската стена, Изтокът празнуваше и оптимизмът беше навсякъде около нас. След това бавно, но сигурно, година след година, интернет се превърна в силно контролиран комерсиален *scap*, изключително ограничен в съдържанието, което беше позволено за публикуване, насочвайки се все повече и повече към това, което имаме сега. В този контекст някои от моите произведения в мрежата на изкуството станаха незаконни в определени обстоятелства. Свободата изчезна почти изцяло, дори в Тъмната мрежа (*Dark Web*). Прилагаха се строги търговски и морално консервативни правила. Цяла Европа, целият свят станаха много консервативни. *Facebook*, *Instagram* и други социални медии изискват пуристично, непроблемно, добре изглеждащо изкуство. Пост-интернет изкуството, интернетът на нещата и *NFT* са примери за такива консервативни форми. В този смисъл интернет вече е мъртъв. Не само интернет, какъвто го познаваме, а цялата идея за интернет като такъв“.

Всъщност работата с въртящия се куб изглежда продължава. Както авторът сподели, през юни в галерия в Любляна той излага куб с размер един кубичен метър, изпълнен от чист бетон. Горещо препоръчвам сайта на художника (<https://intima.info/>), който не само съдържа документация на неговите проекти, но и самият той е оформен като произведение на изкуството със свой собствен жаргон, графика и много хумор.

КОМЕНТАРИ

FACEBOOK КОМЕНТАРИ

