

Digitalna umetnost u doba digitalne kulture

Kažemo da živimo u digitalnoj kulturi kada mislimo na masovnu, medijsku kulturu na kraju dvadesetog i početku dvadeset prvog veka. Medijska kultura je kultura koja suštinski, saznanjano, ideološki i operativno počiva na društvenoj proizvodnji, potrošnji, razmeni i percepciji delimično ili kompletno ostvorenoj posredstvom digitalnih aparata i digitalizovanih mreža ili sistema. Digitalna umetnost je umetnost u doba digitalne kulture. Ovdje bih se oslonila na Šuvakovićevu¹ formulaciju umetnosti u doba kulture, kao umetnosti posle pada Berlinskog zida koja (ponovo) postaje politička, a da pritom po svom tematizmu nije nužno politička, ideološka i prikazivačka. To znači da umetnost u doba kulture ne odražava društveni sadržaj tematikom, već u organizaciji same označiteljske ekonomije. Za ovo razdoblje karakteristično je da između teorije umetnosti i teorije kulture postoje prozirne, meke i propusne granice, pri čemu se umetnost preobražava u kulturu, a kultura u umetnost.

Ovi procesi su važni, jer dovode do redefinisavanja funkcije umetnosti, koja dobija novi značaj u širem kulturnom, pa samim tim i društvenom polju. Koncept umetnosti u doba kulture suprotstavlja se autonomiji umetnosti. U prvom planu više nisu estetski već društveni kriterijumi. Savremena umetnost postaje društvena praksa. Kako Šuvaković navodi:

„Umetnost postaje *sonda* za testiranje i predočavanje kulture u njenim društvenim mogućnostima funkcije, konteksta i proizvodnje javnog značenja.“²

Ovu teoretizaciju primeniću na digitalnu umetnost kako bih je shvatila kao prizmu za sagledavanje, interpretaciju i (re)artikulaciju digitalne kulture. To znači da digitalna umetnost locira, artikuliše i preispituje kritička mesta savremene digitalne kulture koja se formulišu na dva bazična nivoa:

– *Digitalna kultura kao medijska kultura* zasnovana na društvenoj proizvodnji i potrošnji koja se ostvaruje posredstvom digitalnih sistema ili digitalnih mreža (sa svim mogućim varijacijama društvenih, političkih i ideoloških implikacija odnosa koji se pritom uspostavljaju);

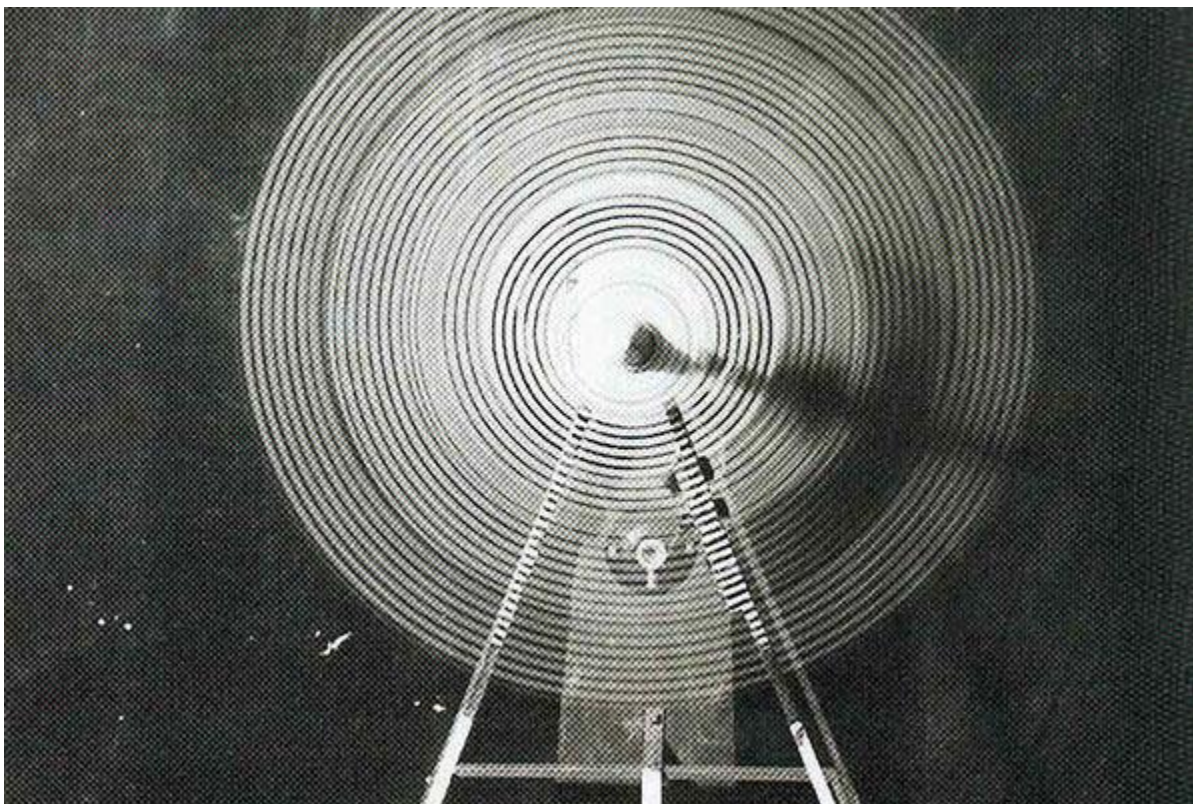
– *digitalna kultura u doba posthumanizma* kao uverenje da će čovek uz pomoć novih tehnologija moći da prevaziđe sva ograničenja i banalnost sopstvenog tela. Pri tome se transformacija tela shvata kao pozitivna promena ljudskog identiteta, to jest suprotstavljanje svakom obliku determinizma tela unapred zadatog rođenjem.

Termin *digitalna umetnost* odnosi se na veoma širok spektar umetničkih praksi i radova, koji ne opisuju jedan unificirani skup estetika. Danas se digitalna umetnost najčešće svrstava pod krovnu kategoriju „novomedijskih umetnosti“. Kvalifikujući termin „novo“ ovde ukazuje na prirodu same tehnologije koja se neprestano i ubrzano menja i razvija. Međutim, pozivanje na „novo“ iziskuje odgovor na pitanje šta je suštinski novo kada govorimo o digitalnom mediju? Osnovi digitalnih tehnologija, utemeljeni su još tridesetih godina 20. veka. Umetnici su bili među prvim društvenim akterima koji su reagovali na kulturne i tehnološke pomake svog vremena. Zbog toga su se umetnički eksperimenti u digitalnim medijima pojavili decenijama pre „zvanične“ digitalne revolucije. Štaviše, neki od koncepata koji se istražuju u digitalnoj umetnosti postavljeni su pre skoro jednog veka, a neki su bili prisutni i u starijim umetničkom formama, ostvarivanim u tradicionalnijim medijima. Ovo se pre svega odnosi na koncepte povezane sa interaktivnošću i pokretljivošću umetničkog dela, kao i ideje o instrukcijama kao sastavnom delu umetničkog rada koje se javljaju u dadi, fluksusu i konceptualnoj umetnosti.

Da bismo razumeli vezu sa digitalnim, moramo imati na umu da se osnov svih softvera i kompjuterskih operacija zasniva na proceduri formalnih instrukcija kojima se postiže željeni rezultat sledom konačnog broja koraka. Upravo ovakvu algoritamsku strukturu sadrži Dišanov rad „Rotirajuće staklene ploče (Optika preciznosti)“ iz 1920. godine, jedan od ranih primera interaktivne umetnosti. Dišanov rotirajući objekat je zahtevao od gledaoca da najpre uključi mašinu kako bi se pokrenula, a potom stane na jedan

Aneta Stojnić, (2018). <https://fmk.singidunum.ac.rs/blog/digitalna-umetnost-u-doba-digitalne-kulture/>

metar udaljenosti od objekta kako bi ga posmatrao. Premeštanje fokusa u umetničkom radu sa (estetskog) predmeta na koncept, prisutno u mnogim Dišanovim radovima, može se shvatiti kao preteča procesnih struktura u digitalnoj umetnosti. Koncept redimejd takođe će dobiti reizvedbe u digitalnoj umetnosti aproprijacijom, akumulacijom i manipulacijom „pronađenim“ slikama.



Rotirajuće staklene ploče (Optika preciznosti), Marsel Dišan

Od devedesetih godina prošlog veka, do danas svedoci smo tehnološkog razvoja, koji se u oblasti digitalnih medija odvija brzinom bez presedana.³ Sa takozvanom *digitalnom revolucijom* pojavili su se sofisticiraniji, a pristupačniji softveri i hardveri, internet i svetska mreža ulaze u svakodnevnu upotrebu, a ubrzo potom na scenu stupa i Veb 2.0 (Web 2.0) koji će iz temelja promeniti društveni prostor savremenosti. Za razliku od prvih „statičnih“ sajtova gde su ljudi bili ograničeni na pasivno primanje sadržaja, Veb 2.0 omogućio je korisnicima interakciju i međusobnu komunikaciju unutar društvenih mreža. Razvijena je tehnologija koja je dopustila korisnicima da postanu kreatori internet okruženja i sadržaja u virtuelnoj zajednici (*user-generated content*). Kao primeri Veb 2.0 navode se društvene mreže (Fesjbuk, Tviter, Linktin, Snepčet i sl.), zatim blogovi, sajtovi za deljenje video sadržaja (Jutjub, Vimeo i slični), sajtovi za trgovinu (Amazon, Ajtjuns, Ibej i drugi), Vikipedija sa svojim potfrakcijama, najrazličitije softverske aplikacije, poput onih koje omogućavaju video i audio pozive i poruke u realnom vremenu (live chat) – rečju, sve ono što danas nazivamo savremenim interaktivnim digitalnim okruženjem.⁴ Možemo, dakle, s pravom reći da se od 1990. pojavio jedan novi sloj realnosti zasnovan na *globalnoj povezanosti*.

Ako se vratimo pitanju šta je „novo“ u umetnosti novih medija, možemo reći da je to trenutak u kom je tehnologija dosegla stadijum razvoja koji nudi nove mogućnosti i okruženje za stvaranje umetnosti i iskustvo umetničke percepcije i recepcije. Nove mogućnosti i okruženje odnose se na uspostavljanje sajber-prostora kao novog prostora za konkretno društveno, političko i kulturno delovanje. Smatram da

Aneta Stojnić, (2018). <https://fmk.singidunum.ac.rs/blog/digitalna-umetnost-u-doba-digitalne-kulture/>

je sajber-prostor novi javni prostor, novi „sloj realnosti“ u kom se na najne očekivanije načine spajaju javno i privatno, lično i politično, imperijalno i subverzivno.

U tom kontekstu izvođenje u digitalnom prostoru se otvara kao novo kritičko polje savremenosti u umetnosti koja preispituje odnos čoveka i mašine u posthumanističkom dobu. Promeri novih digitalnih izvođačkih praksi uključuju tehno-performans, sajberperformans, internet teatar, sajber aktivizam i haktivizam, kao i direktne političke akcije koje nisu povezane sa svetom umetnosti ali se *izvode* i digitalnom prostoru.

Ovako postavljenu digitalnu umetnost tretiram kao društvenu praksu koja podrazumeva povezivanje između organskog i tehnološkog sistema, tj. ljudskog bića i digitalnog sistema. Digitalna umetnost postaje označiteljska praksa unutar kompleksnih društvenih odnosa i očekivanja informatičkog doba. To znači da digitalna umetnost proizvodi značenja i posreduje između različitih kompleksnih organizacionih sistema u savremenoj, multimedijalnoj civilizaciji. Istovremeno, digitalna kultura iz koje nastaje digitalna umetnost, formulisala je materijalne mogućnosti i tehnološke uslove digitalne umetnosti. Digitalna kultura upisuje se u tehničkim i simboličkim realizacijama digitalne umetnosti. Digitalna umetnost razvija se u vezi sa zadatim parametrima digitalnog medija. Ona je interaktivna, participativna, dinamična, prilagodljiva, hibridna, trenutna – može da odgovara na prenos i promenu podataka u realnom vremenu. Ovi parametri, od kojih se mnogi mogu primeniti i na druge umetničke prakse, dobijaju novo značenje (bivaju reoznačeni) upisivanjem digitalne kulture u digitalnu umetnost.

Pogledajmo, na primer, parametar interaktivnosti koji ima važno mesto u izvođačkim umetnostima. Odnos sa gledaocem bio je predmet brojnih istraživanja i realizacija u hepeningu, performans artu, video-instalaciji, različitim oblicima interakcije između izvođenja i video-umetnosti, itd. Ovi radovi zahtevali su različite modele angažovanja publike u umetničkom delu. U digitalnoj umetnosti interaktivnost znači mogućnost trenutnog daljinskog delovanja u kompleksnom digitalnom sistemu. Interaktivnost ide dalje od odnosa „akcija–odgovor“ između čoveka i mašine. U otvorenom informatičkom narativu kontrola nad sadržajem, kontekstom i vremenom preusmerena je na gledaoca zahvaljujući varijabilnosti logičkih struktura, formalnih manifestacija i mogućih ishodišta. Parametre u odnosu na koje publika reaguje mogu zadati umetnik, digitalni sistem ili sama publika. Funkcionisanje rada digitalne umetnosti često je bazirano na ulazu i doprinosu većeg broja učesnika (*multi-user input*) koji mogu biti na različitim udaljenim lokacijama. Ponekad je vizuelna manifestacija dela u potpunosti prepuštena gledaocu, bez čijeg unosa se manifestuje kao prazan ekran.⁵ Interaktivnost u digitalnoj umetnosti performativna je na takav način da se izvođenje publike odvija spram parametara digitalne kulture i u odnosu sa izvođenjem digitalizovanog sistema. Uloga umetnika kao autora je promenjena. Umetnik se pojavljuje kao inicijator koncepta, ali nema nikakvu, ili ima ograničenu kontrolu nad finalnom realizacijom.

Ovo dovodi do pitanja ko ili šta je performer u tehnološki umreženom svetu. Ljudi izvode u mašinama, sa mašinama i uz pomoć mašina. Novi performativni subjekat je u stalnom pokretu i napetosti između različitih izazova i zahteva da izvede – ili snosi posledice. Svesti, međutim, tehnologiju na puko sredstvo, još jednu alatku za različite izvođačke aktivnosti ljudi, bilo bi nesmotreno i netačno. Kao što je pokazao Džon Makenzi, tehnološki performans se odnosi na same mašine isto koliko i na izvođenje ljudi posredstvom tehnologije. Ljudi više nisu ekskluzivni proizvođači tehnologije, već imamo tehnologije koje prave, pa čak i dizajniraju druge tehnologije, za proizvodnju trećih tehnologija. Kao što Makenzi navodi:

„Domet tehnološkog performansa u kompjuterskoj industriji treba odrediti u odnosu na njegovo sopstveno specifično delovanje u njoj, i u svetlu funkcije kompjutera kao virtuelne metatehnologije, tehnologije koja se koristi za dizajniranje, proizvodnju i procenu drugih tehnologija. [...] Kompjuter ne samo da izvodi nego i pomaže da se proizvedu performanse drugih proizvoda i materijala i tako u velikoj meri proširuje domet tehnološkog performansa, domet čiji upliv u naše svakodnevne živote može da se shvati preko sveprisutnosti bar-kodova.“⁶

Aneta Stojnić, (2018). <https://fmk.singidunum.ac.rs/blog/digitalna-umetnost-u-doba-digitalne-kulture/>

Za mene je najvažnija i najdalekosežnija posledica Makenzijeve opšte teorije performansa to što nam omogućava da izvođača koji nije ljudsko biće (ne-humani), razmatramo ravnopravno sa humanim izvođačem. To znači da izvođački subjekt (performer) nije nužno čovek, već može takođe da bude i mašina, kao i nebrojene varijacije graničnih entiteta između čoveka i mašine.⁷

Važno je razumeti da digitalnu umetnost, bez obzira na različite materijalne pojavnosti nikada ne možemo smatrati a priori vizuelnom, muzičkom i sl. To je zbog toga što se digitalni medij uvek sastoji od dva osnovna dela:

– *vidljive manifestacije* – koju percipiramo kao umetničko delo, a koja može i ne mora biti podudarna sa interfejsom;

– *nevidljive pozadine* – sastavljene od kodova i šifrovanih jezika koji nisu čitljivi korisniku, a koji se prevode i proizvode vidljivu manifestaciju u odnosu na koju recipijent uspostavlja značenja.

To znači da je u digitalnoj umetnosti uvek na snazi izvođenje koje se dešava u realnom vremenu unutar digitalnog sistema. Prema kriterijumu koji dopušta izvođenje ne-humanog izvođača, sve digitalne umetnosti su uvek i nužno izvođačke. U pitanju je izvođenje u kom je glavni performer digitalni sistem koji ne zahteva ali dopušta ljudsko ko-izvođenje.

Bibliografija:

1. Mckenzie, Jon. *Perform or Else: From discipline to performance*. London — New York: Routledge, 2001.
2. O'Reilly, Tim. „*What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*”. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
3. Paul Christiane. „*Digital Art (Revised and expended edition)*”. Themes & Hudson, New York – London, 2008.
4. Stojnic, Aneta. „Digital Anthropomorphism“, in *Perfomance Research*, Vol. 20, No. 2, 2015
5. Šuvaković, Miško. *Kritične forme savremenosti i žudnja za demokratijom*. Orpheus, Novi Sad, 2007.

Fusnote:

¹ Miško Šuvaković. *Kritične forme savremenosti i žudnja za demokratijom*. Orpheus, Novi Sad 2007. 187–96.

² *Isto*, str. 196.

³ Paul Christiane. *Digital Art (Revised and expanded edition)*. Themes & Hudson, New York – London, 2008. 7.

⁴ Tim O'Reilly. „*What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*“ <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>.

⁵ Paul Christine, n. d., str 68.

⁶ *Isto*, str. 29.

⁷ Cf. Stojnic, Aneta. „Digital Anthropomorphism“, in *Perfomance Research*, Vol. 20, No. 2, 2015, p. 77.