

Digitalne tehnologije kao sredstvo umetničkog rada

Upotreba digitalnih tehnologija u gotovo svim segmentima života, doživela je snažnu ekspanziju već krajem osamdesetih godina XX veka. Na planu umetnosti, ovo je podstaklo razvoj shvatanja, da će vremenom, svi oblici umetničkog izražavanja, u jednom trenutku biti apsorbovani digitalnim tehnologijama, bilo putem digitalizacije, bilo posredstvom uključivanja digitalnih tehnologija u sam proces umetničkog rada. Ukoliko se osvrnemo na sadašnju situaciju, videćemo da je upotreba digitalnih tehnologija u umetničkom radu sve raširenija i da sve veći broj autora njenu primenu ne smatra izuzetnom. U pojedinim domenima, kao što su grafički ili industrijski dizajn, arhitektura i dizajn enterijera, korišćenje digitalnih tehnologija u umetničkom procesu postalo je standard, dok je u oblastima kao što su slikarstvo, skulptura, video, fotografija, itd., njihova primena sve raširenija.

U pojedinim slučajevima, upotreba digitalnih tehnologija u umetničkom radu ne mora rezultirati približavanjem rada specifičnim svojstvima digitalnog medija, već nove tehnologije mogu biti iskorišćene za rešavanje određenih likovnih odnosa, da bi u daljem procesu rad bio vraćen na put razvijanja njegovih distinktivnih obeležja u odnosu na digitalni medij. Tako u slikarstvu, jedan autor može kao pomoćno sredstvo koristiti digitalnu transformaciju slike, no njena realizacija može u potpunosti ostati na nivou primene tradicionalnih slikarskih tehnika. S druge strane, upotreba digitalnih tehnologija može do te mere prožeti sam proces umetničkog rada, da je na kraju teško uspostaviti prevagu da li je rad ostvaren na nivou digitalnih, ili uslovno rečeno, analognih tehnika.

Sličnu raznovrsnost puteva prepoznajemo i na teorijsko-poetskom planu. Tako, upotreba digitalnih tehnologija u umetničkom procesu, ne mora nužno podrazumevati i njihovo promišljanje na poetskom planu, kroz definisanje odnosa umetnika prema njihovoj primeni ili upotrebi u kulturi, ili pak kroz neku vstu interpretacije. Nasuprot ovome, veliki broj savremenih umetnika, bez obzira na primenjeni likovni pristup, upravo koncipira svoj rad kroz preispitivanje ili promišljanje posebnih svojstava digitalnih tehnologija i načina njihove upotrebe.

U okviru ovakve tendencije, posebna pažnja umetnika usmerena je na ispitivanje mogućnosti upotrebe digitalnih tehnologija u procesu višestrukog manipulisanja slikom, kao i umrežavanje i prožimanje različitih tehnika rada, karakterističnih za posebne medije, čime se destabilizuje tradicionalno uspostavljena granica među njima. Proširenje mogućnosti tehničke manipulacije važi i za medije koji tradicionalno pretpostavljaju ovakav postupak, kao što su fotografija, film ili video. U tom smislu, bilo bi pogrešno pretpostaviti da su digitalne tehnologije odvojile, na primer fotografiju, od njenog idealističkog tumačenja kao *odraza stvarnog*, a imajući u vidu da je već u najranijoj fazi njenog razvoja primena hemijsko-mehaničkih tehnika manipulisanja slikom, bila sasvim uobičajena. Ipak, upliv digitalnih tehnologija omogućio je šire mogućnosti izmene slike, istovremeno utičući i na kvalitet njihove primene. U odnosu na analogne tehnike manipulacije slikom, koje ma koliko bile vešto izvedene, uvek ostavljaju dovoljno prostora izoštrenom oku da ih prepozna, digitalne tehnologije uvode manipulaciju slikom na takav nivo da je u mnogim slučajevima samim posmatranjem nemoguće odrediti da li je reč o slici originala, modifikovanom prizoru ili u potpunosti konstruisanoj predstavi.

Pored toga, digitalne tehnologije dale su značajan podstrek rekontekstualizaciji sadržaja kroz unapređene mogućnosti aproprijacije i kolaža, te kroz dublje problematizovanje odnosa original-kopija.

Iako tehnike aproprijacije i kolaža već sa eksperimentima dadaista, kubista i nadrealista dobijaju status legitimnih umetničkih postupaka, nastavljajući svoj razvoj i mogućnosti primene i interpretiranja i u narednim decenijama, sa uvođenjem digitalnih tehnologija, mogućnosti njihove primene u umetničkom postupku značajno su proširene. Situacija je slična i kada je reč o promišljanju odnosa original-kopija. Problem statusa mehaničke reprodukcije i njenog uticaja na umetnost podvukao je Benjamin u svom eseju „Umetničko delo u veku svoje tehničke reprodukcije“. Pitanja koja je on postavio početkom dvadesetog veka, dodatno su aktualizovana mogućnostima koje je otvorila digitalna kopija.

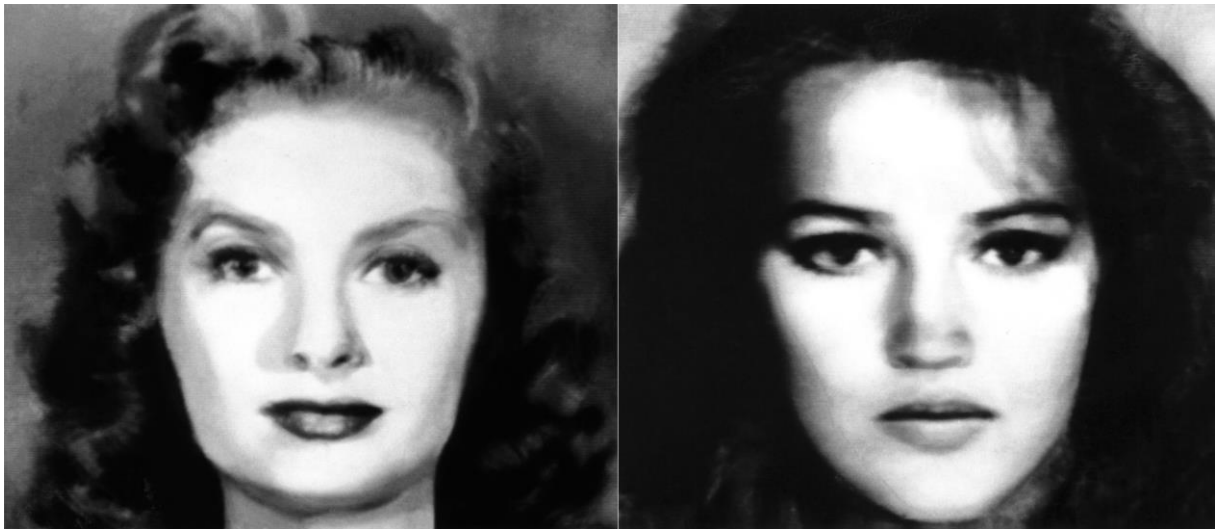
Digitalno predstavljanje

Digitalno predstavljanje predstavlja široku oblast umetničkog rada, koja se primarno manifestuje u domenu fotografije i štampe. Ono obuhvata jednako dela koja su kreirana posredstvom digitalnih tehnologija a potom štampana u nekoj od klasičnih tehnika štampe, kao i dela koja su nastala bez upotrebe digitalnih alatki, no koja su potom odštampana digitalnom tehnologijom.



Slika: Charles Csuri, *SineScape* (1967)

Već su rana istraživanja sa digitalnim predstavljanjem, poput onih koje u svojim radovima sprovodi američki umetnik Charles Csuri, istakla neke od osnovnih karakteristika digitalnog medija, poput transformacije oblika posredstvom matematičke funkcije. U radu *SineScape* (1967), Csuri upravo ispituje ovu mogućnost. Rad se sastoji od digitalizovanog linearnog crteža pejzaža koji je potom višestruko modifikovan na osnovu zadate funkcije. Kao rezultat dobijena je apstrahovana slika koja se odvaja od ishodišta, te koja dobija specifične karakteristike. Istraživanja mogućnosti transformacije slike posredstvom zadate matematičke funkcije, naročito su karakteristična za ranu fazu razvoja digitalnog predstavljanja.



Slika Nancy Burston, *Beauty Composites* (1982)

Paralelno sa ovim, već u ranoj fazi razvija se postupak ispitivanja mogućnosti digitalne hibridizacije slike, kroz uvođenje digitalnih slojeva ili spajanje raznorodnih elemenata. Od umetnika koji započinju istraživanja u ovom smeru, možemo navesti Nancy Burston, koja je dala značajan doprinos razvoju tehnike poznate kao *morphing*. Reč je o transformisanju jedne slike ili objekta u drugi posredstvom kompozitnog transformisanja prikaza. Danas je ovaj postupak naturalizovan vanumetničkim postupcima transformisanja slike u cilju vizualizacije očekivanih promena, na primer kada je zbog potrebe vizualizacije osobe koja je nestala pre nekoliko godina njena fotografija softverski transformisana tako da prikazuje njen pretpostavljeni trenutni izgled.

U svojim umetničkim istraživanjima, Burston uvodi ove transformacije kako bi problematizovala razumevanje lepote u različitim kulturnim, odnosno društvenim kontekstima. U radu *Beauty Composites* (1982), ona spaja likove filmskih glumica Bet Dejvis, Odri Hepbern, Grejs Keli, Sofije Loren i Merlin Monro (u prvoj /levoj/ kompoziciji) i Džej Fonde, Žaklin Bise, Dajane Kiton, Bruki Šilds i Meril Strip (u drugoj /desnoj/ kompoziciji). Na taj način, Burston podvlači elemente idealnog izgleda definisanog u kulturi. Prikaz postaje neka vrsta dokumenta standarda lepote koji su dominirali u određenom istorijskom trenutku, te u skladu sa tim usmeravali autopercepciju i autoimaginaciju.



Slika Lilian Schwartz, *Mona/Leo* (1987)

Bliskim putem kreću se i umetnička istraživanja Lilian Schwartz, koja kompjutersku tehnologiju koristi kao sredstvo uspostavljanja autorskog odnosa prema umetničkom nasleđu

(odnos prema radovima Matisa i Pikasa). Njen rad *Mona/Leo* (1987), predstavlja spoj lika Leonadda Davinčija i Mona Lize, čime sugerira poroznost granice između lika autora i njegovog dela.

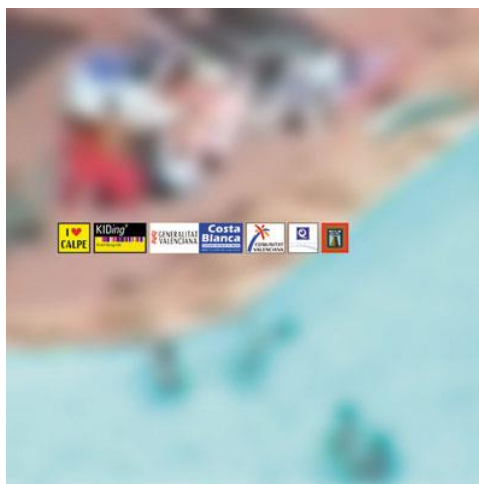
Digitalne tehnologije naišle su na posebno široku mogućnost primene u kolažu. Iako je reč o postupku koji je, kako je već rečeno, već u prvim decenijama XX veka bio ispitivan u različitim pristupima dadaista, kubista i nadrealista, sa digitalizacijom slike i razvojem alatki za digitalnu obradu slike, mogućnosti ove tehnike značajno su proširene. Na poetskom planu takođe je moguće prepoznati izvesnu razvojnu liniju. Za razliku od modernističkog kolaža, koji je mahom bio usmeren na ispitivanje odnosa slika različitog porekla, njihovu dekontekstualizaciju i suočavanje u novim odnosima, ili na spajanje različitih uglova posmatranja, primena tehnike kolaža u digitalnoj umetnosti pretežno je usmerena na konstruisanje ili ispitivanje nove, simulirane realnosti.



Slika Scott Griesbach, *Homage to Jenny Holzer and Barbara Kruger* (1995)

Scott Griesbach koristi kolaž kako bi uspostavio vizuelne odnose koji reflektuju njegov odnos prema istoriji umetnosti i umetnicima koji su postavili bitne punktne tačke njenog razvoja. U fotokolažu *Homage to Jenny Holzer and Barbara Kruger* (1995), Griesbach postavlja likove dve umetnice iza vetrobrana vintidž kamioneta. Obe umetnice predstavljaju vodeće autore u umetničkom ispitivanju teksta i tipografije, pre svega u odnosu prema strategijama i politikama marketinga. Prema rečima autora, rad je aluzija na uticaj njihovog umetničkog postupka, koji podrazumeva direktno suočavanje sa provokativnim pitanjima o onome što je često određeno kao „motor savremenog društva“. Kako ističe, njihova umetnost „udari vas poput kamiona“.

Savremeni jezik advertajzinga izrastao je na tradiciji manipulisanja slikom i proliferacije imaginarnog u medijskom društvu, kretanjima koja su još snažnije intenzivirana razvitkom digitalnih medija i interneta. Razumevanje slike unutar advertajzinga pomeren je sa tačke njenog posmatranja kao reprezentacije na nivo njenog čitanja unutar postupka brendiranja, čime je izmešteno i razumevanje same vrednosti slike. Ova naročita kultura slikovnog konzumerizma uzdignuta je na novi nivo zahvaljujući mogućnosti manipulacije, kolaža i spajanja prikaza otvorenim digitalnim tehnologijama. Ove tendencije često privlače interesovanje savremenih umetnika, koji na tragu uspostavljanja reflektivnog odnosa prema društvenim kretanjima, referišu u svom radu na strategije advertajzinga.



Slika KIDing®, *I Love Calpe* (1999)

Umetnički duo KIDing®, koji čine umetnik angolskog porekla João António Fernandes i portugalski grafički dizajner Edgar Coelho Silva, zasnivaju koncept naročite art-agencije, kao kritički zasnovanog razoružavanja marketinških strategija turističkih agencija putem umetnosti. U seriji *I Love Calpe* (1999), oni koriste seriju neizoštrenih slika, koje na osnovu naročite kombinacije boja, formalnim odnosima, i konačno samim nazivom, sugerišu asocijaciju zamišljenog odmora, u konkretnom slučaju u rizortu Calpe u Španskoj Kosta Blanci. Iako nas postupak neizoštavanja slike u izvesnom smislu udaljava od poznatih slika koje turističke agencije koriste u svojim kampanjama, naglašeni logoi u donjem delu snažno potenciraju ovu vezu. Rezultat ovakvog ukrštanja je izokretanje jezika advertajzinga, kroz slabljenje sugestivne moći slike i prenaglašavanja oznaka brenda, koje više nisu neprimetno uklopljene u celinu prikaza, već jasno narušavaju savršeno kreiranu sliku i njenu poruku.



Slika Annu Palakunnathu Matthew, *Bollywood Satirized: Boomb* (1999)

Fokusiranost na ispitivanje jezika advertajzinga i njegovog uticaja u kulturi, prepoznajemo i u radu Annu Palakunnathu Matthew, umetnika rođenog u Vellikoj Britaniji, koji je svoj rad nastavio u Sjedinjenim Državama. U seriji *Bollywood Satirized*, Metju skreće pažnju na politike roda i etničke pripadnosti. U radovima iz ove serije kao što su *Boomb* (1999) i *What Will People Think?* (1999), Metju koristi razvijen vizuelni jezik Bolivuda, kao industrije snova, unoseći natpise koji skreću pažnju na rodne i kulturne stereotipe, jednako kao i na politiku naoružanja, čime uspostavlja izvestan otklon prema medijski posredovanim porukama i kontekstu njihovog čitanja.

Još jedan značajan fokus koji je naglasio razvoj digitalnog prikazivanja je i preispitivanje odnosa prema stvarnom. Podstrek ovakvim umetničkim istraživanjima dala su teorijska promišljanja simulacije i hiperrealnog, kao i dekonstrukcija tradicionalnog razumevanja fotografije kao reprezentacije realnosti onakve kakva jeste. Pojava fotografije krajem XIX veka uvela je jednu predrasudu da je fotografska slika, budući nastala hemijsko-mehaničkim procesom, dakle bez manualnog učešća, zapravo verodostojan prikaz realnosti. Međutim, već najraniji razvoj fotografije doneo je čitav niz pristupa manipulaciji slikom kroz direktno intervenisanje na negativu. U to vreme postojala je vrlo rasprostranjena praksa intervenisanja na negativu kako bi se dobili fotografski prikazi duhova, vila i čarobnica. Pored toga, fotografija je korišćena i u propagandne svrhe, kroz najčešće brisanje politički nepopularnih ličnosti sa različitih grupnih prikaza. Pored ovih direktnih intervencija, verodostojnost fotografskog prikaza problematizovana je i u odnosu na regulaciju osvetljenja, izbora ugla snimanja, uokvirenje prikaza, te aranžiranje kompozicije, itd. Vrlo brzo pokazano je da fotografija nije objektivni prikaz stvarnosti zaštićen od mogućnosti manipulisanja značenjem. Ipak, vera u istinitost fotografske slike iako destabilizovana, nije bila odbačena tokom čitavog XX veka. Tek sa širenjem digitalnih fotografskih zapisa, učvršćena je svest o jednostavnom manipulisanju fotografijom, iako je kritički stav prema ovakvoj praksi donekle umanjen ntralizovanjem postupaka manipulacije slikom.



Slika Patricia Puccinini, *Last Day of the Holidays* (2001)

Kao primer možemo pogledati rad **Patriše Pučinini** (Patricia Puccinini), *Last Day of the Holidays* (2001). Na slici vidimo prikaz dečaka na skejt-bordu, na nekakvom parkingu. Uobičajenost scene i pretpostavljeno prihvatanje njene verodostojnosti, narušeni su uvođenjem prikaza imaginarnog bića u donjem desnom uglu. Ipak, i ovo stvorenje ne deluje sasvim nepoznato, posmatrač stiče utisak da mu je ova neobična životinja, iako nestvarna, zapravo od nekud poznata. Patriša naime koristi modele uobličavanja imaginarnih bića već razvijene u filmskoj industriji i animaciji, čime nas familijalizuje sa svojom fantazijom. Ukrštanjem ove dve realnosti primenom tzv. sintetičkog realizma, rad uspostavlja vezu sa prikazima preuzetim iz popularne kulture u kojima se realnost kreira kroz ukrštanje fotografije sa fantzijom i imaginacijom.

Ispitivanje alternativnih realnosti u digitalnoj umetnosti otvorilo je prostor umetničkog preispitivanja samog odnosa prema realnom, naročito kroz konstruisanje prikaza koji balansiraju između njihovog razumevanja kao konstruisanih i autentičnih prikaza, istovremeno se odupirući i jednom i drugom doživljaju.



Slika Pol Smit, *Artists Rifles* (1997)

Britanski umetnik Pol Smit (Paul Smith) u serijama *Artists Rifles* i *Action*, konstruiše scene u kojima je on jedini protagonista. U fotografijama iz serije *Artists Rifles* Smit ispituje vizuelno konstruisanje stereotipa muževnosti, dok postavljanjem sebe za jedinog protagonistu postavlja pitanje gubljenja individualnosti u vojsci. U seriji *Action*, naglašen je odnos prema medijskoj vizuelizaciji superheroja. On preuzima poziciju medijski razrađenog lika – junaka koji skače sa krova jedne zgrade na drugi, ili tokom slobodnog pada iz aviona puca iz automatskog oružja. U prostoru galerije, fotografije su izložene na plafonu u svetlećim kutijama, čime su posmatrači primorani da odozdo posmatraju superheroja.



Video Craig Kalpakjian, *Corridor* (1997)

Ispitivanje odnosa prema realnom u fokusu je i američkog umetnika **Krega Kalpakdžijana** (Craig Kalpakjian). U njegovom digitalnom videu *Corridor* (1997), posmatrač se suočava sa naizgled beskrajnim hodnikom, koji po svom dizajnu i osvetljenju sugerije prečišćenu i prema modernističkim shvatanjima visokoestetizovanu formu. Sam dizajn osmišljen je tako da nam prolaz deluje poznato, kao da smo ga već negde videli, iako je u potpunosti digitalno konstruisan. Kreg na ovaj način podvlači otuđenje karakteristično za moderne ambijente kancelarija i javnih prostora.



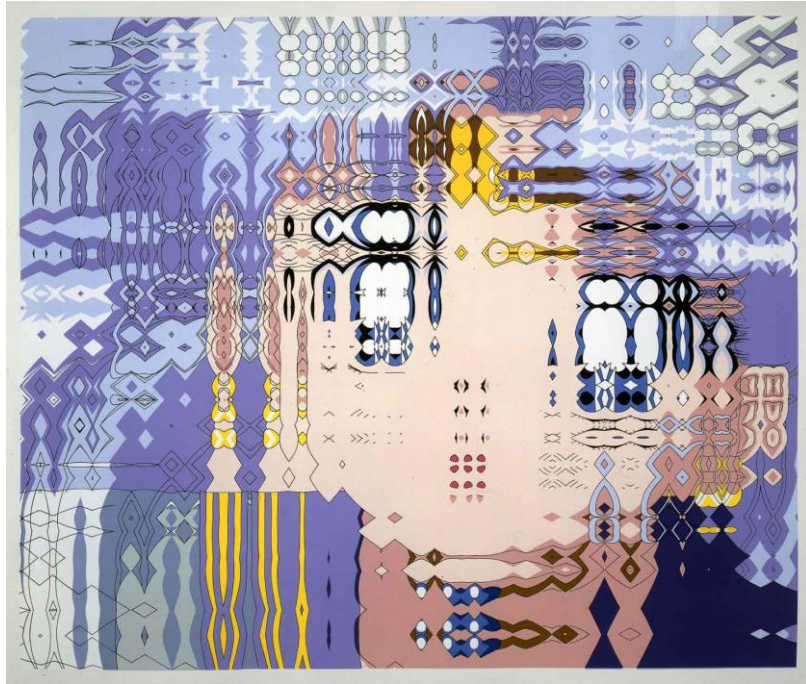
Video Oliver Wasow, *Untitled # 316* (1997)

Konstruisanje moguće realnosti prepoznajemo i u video radovima **Pitera Kampus** (Peter Caampus) *Mere* (1994) i **Olivera Vasova** (Oliver Wasow) *Untitled # 316* (1997). U ovim radovima suočavamo se sa svetovima koji stoje na ivici fantastike. S jedne strane predeli su nam nepoznati i očigledno tuđi, no istovremeno deluju mogućim, poput nekih neotkrivenih svetova koji nege zapravo postoje. Oba rada podvlače odnos prema realnom koji konstruišemo ne samo na osnovu iskustva već i na osnovu medijski posredovanih fantastičnih svetova i slika.



Slika Casey Williams *Tokyogaze III* (2000)

Razvoj digitalnih tehnologija otvorio je mogućnost konstruisanja slike koja kombinuje svojstva specifična ili bliska različitim medijima, čime se tradicionalni načini posmatranja destabilizuju. **Kejsi Vilijams** (Casey Williams) upravo ispituje ovu mogućnost. U radovima *Tokyogaze III* (2000) i *Opal Sun I* (2000), inspirisanim estetikom industrijalizma i nastalim u luci u Hjustonu (Teksas), Vilijams kombinuje vizuelni jezik fotografije sa jezikom apstraktnog slikarstva.



Slika Carl Fudge, *Rhapsody Spray 3* (2000)

Carl Fudge u seriji *Rhapsody Spray* (2000) upravo postavlja pitanje vizuelnosti kompjuterski transformisane slike. Kao predložek on uzima lik Čibi Muna (Sailor Chibi-Moon) iz japanskog crtanoog filma, koji skenira i digitalno transformiše. Ipak, uprkos transformaciji, prikaz zadržava vezu sa ishodištem, kroz očuvanje karakterističnih formalnih atributa animiranog lika i zadržavanje kolorističke sheme. Ovde je posebno zanimljiva veza između transformisanja lika crtanoog junaka i narativa koji je sa njim povezan, budući da ovi likovi u crtanoom filmu imaju sposobnost da menjaju oblik i pretvaraju se u druge likove.

Kako je prethodno istaknuto, digitalizacija slike otvorila je nove mogućnosti manipulisanja prikazom. Ispitivanje novih vizuelnih efekata, kao predložka za jednu novu estetiku, jedan je od često postavljenih fokusa savremenih umetnika.