

TEMATIZACIJA DRUŠTVENIH PITANJA U DIGITALNOJ UMETNOSTI

Sažetak: *U tekstu se razmatraju strategije društvenog angažovanja umetnika unutar digitalne umetnosti. Digitalna umetnost razvija se kao umetnička praksa koja izrasta u kontekstu razvoja digitalnih tehnologija i njihovog uticaja na okruženje, oslanjajući se ne samo na tehničke mogućnosti primene novih tehnologija, nego i na analizu njihovog uticaja i njegovog razumevanja. Razvoj digitalizacije i informacionih tehnologija otvorio je nove pristupe u obradi slike, zvuka i teksta, ali je i omogućio razvoj sajber-prostora, i to ne samo kao specifičnog prostora mogućeg delovanja, već i kao predmeta umetničke analize. Otuda je i novoj umetnosti, izrasloj na tekovinama digitalizacije, otvoren čitav spektar novih tema, kao što su veštačka inteligencija, teleprisustvo i telerobotika, baze podataka, internet aktivizam, video-igre, narativna hipermedijska okruženja, društvene mreže, virtualni svetovi, itd.*

Ključne reči: *digitalna umetnost, identitet, novi mediji, teorija umetnosti, umetnički angažman*

Iako se poreklo mnogih prihvaćenih tehnika u digitalnoj umetnosti može prepoznati u umetničkim praksama razvijanim već u periodu moderne, bilo bi pogrešno razvoj digitalne umetnosti sagledati kao jednostavan prelazak na novi medij. Razvoj digitalizacije i informacionih tehnologija nije otvorio samo nove pristupe u obradi slike, zvuka i teksta, nego je omogućio i razvoj sajber-prostora, i to ne samo kao specifičnog prostora mogućeg delovanja, već isto tako i kao predmeta umetničke analize. Otuda je i novoj umetnosti, izrasloj na tekovinama digitalizacije, otvoren čitav spektar novih tema, kao što su veštačka inteligencija, teleprisustvo i telerobotika, baze podataka, internet aktivizam, video-igre, narativna hipermedijska okruženja, društvene mreže, virtualni svetovi, itd. Nasleđenim temama koje su tokom dvadesetog veka i ranije imale značajnu ulogu, kao što su pitanje

identiteta i telesnosti, sagledavanje svakodnevnog života, itd., u digitalnoj umetnosti prilazi se upravo u kontekstu postojanja digitalnih tehnologija, te ni u ovom slučaju nije moguće govoriti o jednostavnom proširenju već postojeće tematike na novi medij. Otuda razumevanje digitalne umetnosti upravo i zahteva razvijanje specifičnog pristupa koji ne pretpostavlja samo razumevanje mogućnosti upotrebe novog medija, već i razumevanje specifičnosti sajber-prostora, kao prostora nove vrste, unutar kojeg i pod čijim uticajem se ova umetnost razvija.

Veštački svetovi i veštačka inteligencija, omogućeni razvojem elektronske tehnologije, već duži period privlače pažnju savremene teorije. U čitavom nizu kritičkih studija postavljeno je pitanje položaja čoveka i mogućnosti njegovog razumevanja u, na ovaj način, izmenjenoj sredini. Razvoj veštačkih svetova i veštačke inteligencije, pored toga, podstakao je i mnoge umetnike da postave pitanje odgovornosti čovekovog uticaja na prirodu. U radovima digitalnih umetnika, međutim, veštački svetovi i veštačka inteligencija ne ostaju razmatrani samo na nivou kritike njihovog uticaja, što je dominantan pristup u savremenoj teoriji, već se češće obradi ove tematike pristupa kroz postavljanje pitanja naše spremnosti da se suočimo sa novim tekovinama savremene civilizacije.

Ovakvo usmerenje moguće je prepoznati u instalaciji Keneta Rinalda (Rinaldo) *Autopoeisis* (2000), realizovanoj za izložbu *Alien Intelligence* u Muzeju Kiasma u Finskoj 2000. godine, u kojoj autor aktuelizuje pitanje doživljavanja komuniciranja između ljudi i softverski rukovodjenih oblika. Sastavljena od petnaest mobilnih pipaka, koji podsećaju na noge kakvog insekta ili ruke nekog vanzemaljskog organizma, opremljenih infra-crvenim sensorima kojima je omogućeno registrovanje pokreta i pozicije posetioca, instalacija predstavlja robotizovanu sredinu na koju posetilac nema direktnog uticaja. Preko centralnog računara, uspostavljena je razmena informacija među različitim elementima instalacije, te omogućena interakcija kako između ekstenzija i posetilaca, tako i između različitih ekstenzija, dajući im mogućnost udruženog delovanja. Kako zapaža Kristiena Pol (Paul), *Autopoeisis* se može razumeti kao softverski uređena sredina koja se poput živog sistema stalno razvija.¹ Prolazeći kroz ovako oblikovanu sredinu, posetilac doživljava iskustvo interakcije sa oblicima rukovodjenim veštačkom inteligencijom, preispitujući svoju spremnost da se uklopi u, savremenom tehnologijom izmenjenu, sredinu.

Osim toga, mogućnost kreiranja veštačkih svetova u digitalnoj umetnosti prepoznata je kao pogodna strategija podsećanja na

1 Paul C., *Digital art*, London 2008, str. 145.

stalnu čovekovu težnju da prirodu podredi sopstvenim merilima. Krenuvši sa ovakvih pozicija, Karl Simz (Sims) postavlja pitanje čovekovog uticaja na ekosistem. U radu *Galápagos* (1993), čiji naziv upućuje na Darvinovu teoriju o prirodnoj selekciji vrsta, napisanu pod uticajem njegovog putovanja na ostrva Galapagosa 1835. godine, Simz otvara mogućnost publici da utiče na simuliranu evoluciju imaginarnih organizama, donoseći estetičke odluke. U radu posmatrač ima mogućnost da odabere određene životne forme od ponuđenih kompjuterski generisanih organizama, koji su prikazani na dvanaest ekrana. Načinjeni odabir utiče na dalji tok kompjuterski generisane evolucije. Odabrani organizmi razvijaju se kombinujući gene svojih predaka, pri čemu, zahvaljujući softverski uvedenoj alternaciji, dolazi do njihove mutacije. S druge strane, organizmi koji nisu odabrani vremenom bivaju potisnuti. Na taj način, estetičkom odlukom izazvana evolucija nastaje kao rezultat interakcije između čoveka i mašine, odnosno, kao rezultat donete odluke odabira i softverskog alterniranja gena. Mogućnost uticaja čoveka na evoluciju kompjuterski generisanih organizama u veštačkom svetu otvara pitanje veštačke selekcije biljnih i životinjskih vrsta, podređene potrebama razvoja poljoprivrede i prehrambene industrije. Svojom instalacijom, Simz uspostavlja paralelu između savremenom tehnologijom omogućene veštačke selekcije i prirodne selekcije kojom je evolucija hiljadama godina bila određena, istovremeno zauzimajući kritički stav prema ovakvoj aktivnosti kroz ukazivanje da konačan ishod nije u potpunosti određen prvobitnom odlukom, a zahvaljujući uvođenju softverske alternacije i mutacije gena kompjuterski generisanih organizama prikazanih na ekranu.

Razvoj digitalnih tehnologija, zahvaljujući čitavom nizu razrađenih kanala, kakvi su socijalni sajtovi, blogovi, forumi, i tsl., otvorio je nove mogućnosti ostvarivanja komunikacije, pri čemu, s rastom značaja mrežne komunikacije, učešće u aktuelnim društvenim događanjima upravo pretpostavlja zahtev za korišćenje savremene komunikacijske opreme. U postojećim uslovima razvoja informacionog društva, tehnički uređaji stavljeni su u položaj nezaobilaznih pomagala u procesu informisanja, komuniciranja, ali i reagovanja u savremenom društvu. Hiperintenzivan razvoj elektronskih medija, nije, međutim, samo proširio mogućnosti međuljudske komunikacije, već je omogućio i premeštanje reagovanja iz empirijske u digitalnom tehnologijom posredovanu realnost, otvorivši mogućnost izmene razumevanja samog međuljudskog povezivanja, ali i prostora zajedničkog delovanja.

Novе mogućnosti ostvarivanja međuljudske komunikacije, otvorene razvojem telekomunikacionih tehnologija, a potom

proširene razvojem digitalnih tehnologija, uvele su u savremenu umetnost pitanja teleprisustva, telematike i telerobotike. Sledeći već utemeljenu liniju umetničkih istraživanja mogućnosti korišćenja telefona, telefaksa, televizije, itd. za ostvarenje umetničke zamisli, a koja se može pratiti još od „telefonskog poručivanja slika“ Lasla Moholi Nađa (Moholy-Nagy), umetnici u okviru digitalne umetnosti postavljaju pitanje čovekovog razumevanja i doživljavanja postojećih komunikacijskih mogućnosti, kao i položaja čoveka u komunikacijskim tehnologijama izmenjenoj sredini. Poseban naglasak stavljen je na ispitivanje interneta kao specifične sredine, kojom su ne samo otvorene šire mogućnosti teleprisustva i reagovanja unutar sajber-prostora, nego zahvaljujući razvoju telerobotike, i upravljanja robotima ili robotizovanim instalacijama postavljenim u empirijskom prostoru. Umetničkim projektima orijentisanim na tematiku telematike i telerobotike, kako zapaža Kristiena Pol, otvorena su pitanja razumevanja i doživljavanja tehnološke distribucije telesnog, mrežnih zajednica, kao i ostvarene tenzije između privatnosti i voajerizma, omogućenog veb-kamerama kojima se dešavanja iz privatnog života direktno mogu prenositi na internet.

Jednim od prvih telerobotskih projekata na internetu može se smatrati *Telegarden* (1995–2004), Kena Goldberga (Goldberg) i Džozefa Santaromena (Santarroman). Rad je zamišljen kao instalacija kojoj se pristupa putem interneta, dok je sama konstrukcija bila postavljena u Austriji, u *Ars Electronica Centru* u Lincu. Rad se sastoji od nosača kojima je poduprta bašta sačinjena od odabranih vrsta posađenog cveća, u čijem centru se nalazi sofisticirani robot kojim je moguće upravljati putem interneta. Posetiocima sajta data je mogućnost da bez obzira gde se u svetu nalazili, održavaju baštu upravljajući u tu svrhu konstruisanim robotom. Na taj način, održanje i razvoj bašte sačinjene od živog cveća u potpunosti je bilo podređeno grupi posetilaca okupljenim oko sajta, te aktivnostima koje su putem interneta sprovodili iz različitih delova sveta.

Rad *Telegarden*, međutim, ne otvara samo mogućnost zajedničke akcije putem interneta i uticaja na empirijsku realnost iz sajber-prostora, već postavlja i pitanje naše spremnosti da prikaze posredovane putem digitalnih medija doživimo kao autentične. Posetilac sajta, suočen sa mogućnošću da utiče na baštu putem interneta, istovremeno na ovaj način dobijajući informacije o izgledu bašte i aktivnostima u njoj, suočen je sa pitanjem da li bašta zaista postoji, odnosno, da li akcije posetilaca sajta imaju stvarni uticaj na dešavanja u bašti, ili je čitav rad unapred isceniran. Otvarajući mogućnost kolektivnog uticaja putem interneta na dešavanja u empirijskom prostoru, Ken Goldberg postavlja pitanje uticaja postupaka učinjenih u sajber-

prostoru na realnost u njenom tradicionalnom određenju, ali i aktuelizuje postojeću problematiku nemogućnosti da se izgradi odnos poverenja prema elektronskim medijima posredovanim dešavanjima, naglašavajući problematiku postojeće nesigurnosti da se u savremenom tehnologijom izmenjenom svetu prepozna ono što je autentično.

U svom radu *Demonstrate* (2004), Goldberg nastavlja da istražuje na koji način internet i veb-kamere utiču na razumevanje i doživljavanje sveta. Rad se sastoji od kamere postavljene iznad Sproul trga na Berkli univerzitetu, snimajući upravo ono mesto koje se vezuje za demonstracije *Pokreta za slobodu govora* tokom šezdesetih godina dvadesetog veka. Koristeći interfejs kojim je omogućeno rukovanje kamerom, posetioci sajta *Demonstrate* imaju mogućnost da nadgledaju dešavanja na trgu te neopaženo posmatraju prolaznike i njihove aktivnosti. Postavljen u čast četrdesetogodišnjice *Pokreta za slobodu govora*, rad *Demonstrate* aktuelizuje pitanje slobode u vremenu intenzivnog razvoja videonadzora javnih prostora, ali i pitanje naše otvorenosti da zahvaljujući savremenoj tehnologiji prihvatimo poziciju voajera.

Oslanjajući se na već razrađenu praksu razmatranja pitanja voajerizma, naznačenu još u okviru štafelajnog slikarstva a znatno razrađenu unutar video-umetnosti, umetnici poput Goldberga, Eduarda Kaca (*Rara Avis*, 1996), Lin Heršman (Hershman) (*Tillie, the Telerobotic Doll*, 1995–1998), i dr., produbljuju postavljenu problematiku, dovodeći je u vezu sa otvaranjem širih mogućnosti uspostavljanja videonadzora a zahvaljujući razvoju digitalnih tehnologija. Podržana uvođenjem rialiti šou-programa u medijski prostor, tendencija spektakularizacije stvarnog, danas gotovo jednako zahvata kako privatni tako i javni prostor. Davno izrečena Makluanova (Mc Luhan) teza o uspostavljanju globalnog sela pokazala se delotvornom, aktuelizujući pitanje o uvođenju novih oblika društvene kontrole. Tek utamničen svojim prisustvom u sajber-prostoru, čovek na početku dvadeset prvog veka obezbeđuje sebi slobodu neometane komunikacije i razmene informacija na planetarnom nivou. Produživši svoja čula elektronskim pomagalima (Makluan), on, međutim, postaje ne samo učesnik nego i voajer, nadzornik i nadzirani, odbacujući pravo da zadrži sopstvenu privatnost zarad mogućnosti da dopre do privatnosti drugih.

Razvoj sajber-svetova i digitalne tehnologije postavio je u fokus teorijskih istraživanja pitanja izmene razumevanja telesnosti i identiteta. Sve veća dominacija savremenih komunikacijskih tehnologija u procesu razmene informacija, nameće zahtev za razumevanje elektronskih medija kao nezaobilaznih posrednika u procesu socijalizacije (kroz uključivanje u globalno mrežno

društvo). Elektronskim medijima posredovana realnost, više ne predstavlja samo *produženi prikaz* empirijske realnosti, već i specifičnu sredinu u koju je savremeni čovek uključen. U uslovima intenzivnog tehnološkog razvoja, oslanjanje na savremenu elektronsku tehnologiju sagledano je kao nužno prilagođavanje otvorenim komunikacijskim mogućnostima. U tom smislu je korišćenje elektronskih uređaja, kao svojevrsnih tehničkih proteza neophodnih za uključivanje u globalno mrežno društvo, moguće sagledati kao prvi korak ka „tehnoevoluciji“, odnosno konačnoj mašinizaciji čoveka.² Međutim, uspostavljena relacija između fizičke telesnosti i virtuelne prisutnosti, ne može biti sagledana na nivou analize kakvog dihotomnog odnosa, već mnogo pre kao složen odnos kojim je razumevanje kako identiteta, tako i telesnosti uslovljeno. Zahvaljujući intenzivnom razvoju komunikacijskih tehnologija, u savremenom mrežnom društvu ostvarena je specifična sprega zavisnosti i poverenja u sve tehničke proteze kojima savremeni čovek sebe oprema, čime je data još snažnija potpora stavu Ketrin Hilz (Hayles) da nije pitanje da li će doći do posthumanog razvoja, već upravo kakav će on biti.³

Elektronskom tehnologijom razvijeni komunikacijski uređaji, međutim, ne predstavljaju samo produžetke ljudskih organa u onom smislu u kojem to čine različita sredstva za proizvodnju i pomagala koje je čovek tokom istorije razvijao. Elektronskim komunikacijskim uređajima omogućene su promene unutar sajber-prostora, čiji se efekti povratno mogu pratiti i u empirijskoj realnosti. Intenziviranjem procesa prebacivanja čovekovog učešća u savremenim dešavanjima iz empirijske realnosti u sajber-prostor, elektronski komunikacijski uređaji postaju nužne proteze koje čoveka povezuju sa novim prostorom reagovanja i komuniciranja. U globalnom mrežnom društvu, elektronski mediji kao globalni panoptički i panauditivni aparat nadomeštaju realne performanse organskom evolucijom razvijenih čula. Kao rezultat ove sprege, nastaje derivatna slika sveta bitno uslovljena medijskom realnošću. I upravo na tom nivou, kada savremeni svet postaje polutehnički percipiran, polutehnički promišljen, pretvarajući se u polufikcijsku realnost, moguće je prepoznati već započet proces kiborgizacije.

Postavljajući pitanja posthumanizma i kiborgizacije u sam fokus svojih istraživanja, Stelark (Stelarc) u svojim radovima ispituje odnos prema telu i telesnom unutar već započetog tehnološkog razvoja. U radu *Ping Body* (1996), Stelark uspostavlja direktnu

2 Više u: Čalović D., Kiborgizacija vs. evolucija, u: *Tradicionalna estetska kultura: telo i odevanje*, priredio Žunić D., Niš 2009.

3 Hayles K., *How We Became Posthuman*, Chicago 1999.

vezu između interneta i sopstvenog tela. Potčinjavajući sopstveno telo aktivnostima ostvarenim na internetu, zahvaljujući muskularnoj stimulaciji uslovljenoj protokom podataka na internetu, Stelark ostvaruje čvrstu vezu između mašine i sopstvenog tela. Integracijom tela i interneta, *produžetak ljudskih organa* (medij) prestaje da bude samo alat kojim je moguće rukovati, već mnogo pre sastavni deo transformisanog tela kojim je njegovo funkcionisanje uslovljeno.

Razvoj novih tehnologija i sajber-prostora postavio je pitanje izmene ne samo razumevanja tela nego i identiteta. Jedno od često postavljanih pitanja u raspravama o identitetu, a naročito od vremena kada je razvoj informacionog društva počeo da zakuplja pažnju teoretičara, jeste pitanje da li bi trebalo govoriti o identitetu, ili pre o identitetima jedne osobe. U tradicionalnim pristupima, prepoznavanje jedinstvenog identiteta kod jedne osobe sagledavano je kao pokazatelj njenog mentalnog zdravlja. Međutim, sa razvojem informacionog društva, pretpostavka jedinstvenog identiteta sve se više dovodi u pitanje, a u mnogim pristupima razumevanje identiteta direktno se dovodi u vezu sa diskurzivnim iskustvom. Mišel Fuko (Foucault) smatra da ljudski subjekt biva opisivan kroz načine na koje se diskursi manifestuju u tekstovima i praksi. Prema ovakvom viđenju, ljudskim bićima rukovode strukture koje su njima nevidljive, te se oni ne shvataju kao tvorci sopstvenih misli i delanja. Teodor Sarbin (Sarbin) i Kenet i Meri Gergen (Gergen) razvijaju shvatanje da smo mi, zapravo, pripovedači priča te da sebe i sopstveno iskustvo sagledavamo u narativnim okvirima. Prema ovom shvatanju, ljudska bića viđena su kao aktivni konstruktivni delatnici, koji smišljaju priče o svom svetu i o sebi samima. Diskurzivno određenje identiteta prihvataju i Bronvin Dejviz (Davies) i Hare (Harré), koji razvijaju pristup prema kojem je subjekt viđen kao proizvod diskursa, ali suprotno strukturalističkom shvatanju, njemu je istovremeno i data mogućnost da aktivno proizvodi diskurse i njima manipuliše. Nama je dopuštena mogućnost lične i društvene promene kroz našu sposobnost da identifikujemo i razumemo diskurse kojima smo takođe uslovljeni, kao i da im se odupremo. Pozicije subjekta koje zauzimamo, pri tom, ne samo što obezbeđuju određena prava i obaveze, već, prema mišljenju Bronvin Dejviz i Harréa, pružaju i osećaj jastva.

Suprotstavljajući se esencijalističkom shvatanju ličnosti, socijalni konstrukcionizam razvija shvatanje da se identitet rađa iz ljudskih interakcija i da se zasniva na jeziku, i ne samo to, već i da se identitet konstruiše na osnovu diskursa kojima raspoložemo i na koje se oslanjamo u komunikaciji s drugim ljudima. Kako objašnjava Vivien Ber (Burr), ljudski identitet nastaje preplitanjem mnogobrojnih različitih „niti“, kao što

su „nit“ uzrasta, klasne pripadnosti, roda, seksualne orijentacije, i tako dalje, koje se prepliću proizvodeći materijal koji nazivamo identitetom neke osobe, a gde se svaka od tih komponenti konstruiše kroz diskurse koji postoje u kulturi – diskurse uzrasta, roda, obrazovanja, itd.⁴ Pri tom, za svaku ovako shvaćenu „nit“, postoji određen broj diskursa na osnovu kojih je moguće formirati identitet.

Vivien Ber ukazuje da je autonarativ, tj. opis kojim opisujemo sebe i svoje postupke uvek pregovaran, proizvod društvene interakcije.⁵ Prema ovakvom pristupu, osoba se može opisati ukupnom sumom pozicija subjekta u diskursu koje u datom trenutku zauzima. Budući da su neke od tih pozicija prolazne ili promenjive, to, dalje, znači da bi identitet trebalo shvatiti kao otvoren za promene, kao nikada utvrđen, konačno određen, već stalno u procesu transformacije.

Razumevanje identiteta kao blisko povezano s diskurzivnom praksom podstaklo je pitanje u kojoj meri diskurzivno pozicioniranje unutar sajber-prostora utiče na razumevanje identiteta. Da li su ove pozicije na neki način uslovljene diskursima koji se unutar sajber-prostora učvršćuju, da li je određene pozicije moguće ostvariti kroz nametanje novih diskursa, te u kojoj meri je odabir diskurzivnih pozicija unutar sajber-prostora slobodan.

Mogućnost oblikovanja autonarativa unutar sajber-prostora, te uticaj sajber pozicija na određenje nečijeg identiteta, nametnulo je nove pristupe u ispitivanju odnosa identiteta i telesnosti u savremenoj umetnosti. Gotovo vizionarskim radom *Bodies, Inc.* (1995), Viktorija Vesna (Vesna), sagledava perspektivu uticaja sajber pozicioniranja na razumevanje identiteta korisnika, koja će biti ostvarena s razvojem marketinških ispitivanja tržišta unutar sajber-prostora. Rad je koncipiran kao internet sajt koji dozvoljava korisnicima da kreiraju vlastiti identitet koristeći različite komponente. Praksa percipiranja identiteta na osnovu sajber reprezentacija u uslovima intenzivnog razvoja *on-line* komuniciranja postaje naročito izražena.

Izmenjeno razumevanje identiteta nalazi se i u fokusu rada *Brandon* (1998) američke umetnice tajvanskog porekla Šu Li Čien (Lea Cheang). Rad je inspirisan istinitom pričom o Tini Brendon (Teena Brandon), dvadesetjednogodišnjoj devojci koja je 1993. godine silovana, a potom i ubijena zbog prihvatanja muškog rodnog identiteta. Oslanjajući se na internet tehnologiju, rad istražuje slučaj Tine Brendon, ukazujući na

4 Ber V., *Socijalni konstrukcionizam*, Beograd 2001, str. 87.

5 Ibid., str. 184.

fluidnost i višetranost identiteta u savremenom društvu, ali i na problem prihvatanja postojećih promena. Rad je koncipiran kao realizacija nelinearnog narativa o životu i ubistvu Tine Brendon, povezujući otvorenu mogućnost slobodnog odabira identiteta u *on-line* komuniciranju, s identitetom van sajberprostora, ističući istovremeno problematiku postojanja težnji da se ovakav odnos prema identitetu ograniči, te sankcioniše često najradikalnijim merama.

Ispitivanje razumevanja identiteta i telesnosti predstavlja fokus mnogih radova u čijem se koncipiranju primenjuju pristupi razvijeni u video-igramama. Iako ni u ovoj grupi radova digitalne umetnosti nije moguće govoriti o jedinstvenom kritičkom pristupu, mnogi umetnici koji u svojim radovima interpretiraju već postojeće video-igre ili pak koriste strukture koje referiraju na one razvijene u industriji video-igara, razvijaju koncepte kojima aktuelizuju neka od ključnih društvenih pitanja. Oslanjajući se na praksu razvijanja digitalnog okruženja za obuku pilota i vojnika, pokrenutu u vojnoj industriji a potom u modifikovanom obliku prenetu u industriju zabave za kreiranje video-igara, Natali Bukin (Bookchin) koncipira *on-line* projekat *Metapet* (2002), kao resurs-menadžment igru zasnovanu na scenariju zamišljenog korporativnog razvoja. Igra učesnika uvodi u svet u kojem su inovacije na planu biotehnologije omogućile razvoj nove klase radnika. Birajući firmu u kojoj će raditi, igrači dobijaju poziciju menadžera, koji imaju mogućnost da zapošljavaju genetski modifikovane radnike. Postavivši kao cilj igre povećanje produktivnosti, Natali Bukin igrača dovodi u situaciju da bira između „humanih“ i genetski modifikovanih radnika. Ovako koncipiranim radom, Bukin ukazuje na ozbiljnost zahteva za povećanjem produktivnosti i njegove moguće implikacije u uslovima razvoja biotehnologije i robotike. Snažna kritička dimenzija rada podržana je upravo činjenicom da su mnogi savremeni programi obuke osmišljeni u formi video-igrara, te se i ovaj rad može shvatiti kao pretpostavljanje situacije u kojoj bi se menadžeri nove generacije obučavali za svoj rad unutar namenski kreiranog digitalnog okruženja kojim bi se obezbedila snažnija automatizacija postupanja menadžera u postavljenim situacijama.

Ostvarene promene u percepciji identiteta, podstaknute razvojem tzv. *digitalne kulture*, mogu se, međutim, sagledati kao deo izmene percepcije sveta i odnosa prema stvarnom. Uspostavljanje dematerijalizovanog prostora razmene informacija, podstaklo je proces prevođenja materijalne stvarnosti u elektronske zapise, kojima je omogućeno njeno medijsko posredovanje. Proces digitalizacije, devedesetih godina dvadesetog veka zahvatio je sve oblasti kulture. Sa širenjem računarske tehnologije,

započelo je grozničavo prebacivanje čitavih biblioteka, nepregledne arhivske građe, fotografija, video i zvučnih zapisa, u kompjuterske formate. Mogućnost skladištenja velike količine podataka na malom prostoru, otvorena razvojem digitalne tehnologije, izazvala je pravu „lavinu“ prikupljanja i pohranjivanja podataka, od istorijskih zapisa, umetničkih i naučnih tekstova, do geoloških podataka, DNA kombinacija, podataka o asteroidima, kreditnoj dokumentaciji, zdravstvenih kartona, itd., za čiju bi analizu bile potrebne decenije rada timova stručnjaka. Kritički odnos prema ovakvoj praksi zauzima Džorž Legrejd (Legrady) u instalaciji *Pocket Full of Memories* (2001), dovodeći u pitanje smisao ovakvog postupanja. U radu su posetioci pozvani da neki lični predmet digitalno skeniraju, a potom odgovore na niz postavljenih pitanja u vezi sa predmetom. Svi skenirani objekti zatim se softverski klasifikuju prema sličnostima u njihovom opisu. Na taj način nastaje rastuća baza podataka, dostupna posetiocima, koji u nju mogu unositi lične komentare i sopstvene priče. Zahvaljujući ovome, rad otvara mogućnost povezivanja gotovo neograničenog broja tema i interpretacija, naglašavajući apsurdnost savremene prakse neselektivnog klasifikovanja i digitalnog skladištenja informacija, uključujući i one čija je interpretacija snažno subjektivno određena.

Analizirajući razvoj baza podataka, Lev Manovič ističe da je kompjutersko doba donelo sa sobom novi kulturni algoritam: *stvarnost – medij – podatak – baza podataka*.⁶ Iako različiti tipovi baza podataka – hijerarhijski, mrežni, relacioni i objektno orijentisani, koriste različite modele organizacije podataka, sa stanovišta iskustva korisnika, kako Manovič dalje ističe, baze podataka najčešće se sagledavaju kao zbirke elemenata na kojima korisnik može vršiti različite operacije. Otuda se i doživljaj korisnika u radu sa takvim kompjuterizovanim zbirkama, kako primećuje Manovič, jasno razlikuje od čitanja narativa. U tom smislu, Manovič i problematizuje značenje baze podataka kao zasebne kulturne forme, koju čak naziva i novom „simboličkom formom“ kompjuterskog doba, odnosno, novim načinom strukturisanja našeg iskustva sveta i nas samih.⁷ Krenuvši sa ovih pozicija, rad *Pocket Full of Memories* može se sagledati i kao kritičko preispitivanje utemeljenja baze podataka kao nove kulturne forme u njenoj savremenoj interpretaciji i razvijenim načinima pristupanja.

Mogućnosti brze obrade dostupnih informacija, unapređene vizuelizacije prikupljenih informacija, jednostavan pristup i

6 Manovič L., Baza podataka kao simbolička forma, u: *Metamediji* (Manovič L., izbor tekstova), priredio Sretenović D., Beograd 2001, str. 110.

7 Ibid., str. 104.

korišćenje baza podataka, otvorene razvojem digitalnih tehnologija, aktuelizovali su pitanje konstruisanja narativa u savremenoj kulturi. Upravo ovo pitanje stavljeno je u sam fokus mnogih projekata digitalne umetnosti. Umetnici, poput Dženifer i Kevinna Mekoj (McCoy), Aleks Galovej (Galloway), Lise Dževbret (Jevbratt), i dr., u svojim radovima ispituju doživljavanje baza podataka i njihov uticaj na građenje narativa kojima je razumevanje savremene kulture uslovljeno. Krećući se u ovom smeru, Džordž Legrejd (Legrady) u svom radu *Slippery Traces* (1997) konstruiše virtuelni kontekst kojim je omogućeno građenje iskustva na osnovu izbora tekstova koji je autor učinio. Rad je koncipiran kao interaktivna instalacija koja omogućava posmatraču kretanje kroz preko 240 razglednica, razvrstanih prema temama, kao što su priroda, kultura, urbana okruženja, itd., otvarajući mogućnost građenja narativa ali tek unutar ograničenog izbora ponuđenih informacija. Ispitivanje doživljaja ponuđene slobode da se izbor načini, problematizuje doživljavanje digitalnih baza podataka kao neutralno klasifikovanih informacija, kojima je omogućeno potpunije građenje slike stvarnosti.

Razvoj digitalnih tehnologija i interneta otvorio je nove pristupe u umetničkom stvaranju istovremeno ukazujući na niz pitanja koja se pred savremenu umetnost otvaraju. Digitalizacija kulturnih formi, uticaj informacionih tehnologija i novih komunikacionih mogućnosti, podstakli su umetnike da razvoj digitalnih tehnologija dovedu u vezu sa nekim od problema savremenog društva, tematizujući u svom radu ne samo uticaj masovnih i novih medija i savremene tehnologije, nego i pristupe u njihovom percipiranju i doživljavanju.

Mnogi umetnici novih medija koriste internet kako bi istražili mogućnosti konstruisanja i modele percipiranja identiteta u uslovima razvoja kompjuterski posredovane komunikacije. Polazeći od stavova Stivena Džounsa (Jones) da komunikacija, budući da omogućava samoizražavanje, učvršćuje naš identitet, dok mu istovremeno pridaje promenljivost i pokretljivost, razvoj novih komunikacionih tehnologija moguće je dovesti u vezu s pitanjem njihovog uticaja na razumevanje identiteta. Razvojem sajber-prostora otvorene su šire mogućnosti decentralizovanog i multiplikovanog diskurzivnog pozicioniranja. Pored toga, data je i veća mogućnost upoznavanja mogućih diskurzivnih pozicija, kao i mogućnost uspostavljanja i učvršćivanja alternativnih diskursa kojima bi se nove diskurzivne pozicije obezbedile. Iako prihvatanje diskurzivnih pozicija u sajber-prostoru nije bez ograničenja, mogućnost izbora još uvek postoji. Pretpostavka da je prihvatanje određenih diskurzivnih pozicija nametnuto zakonom ili različitim kulturnim i ideološkim uticajima, ne daje odgovor na pitanje na koji način se ostvaruje konkretan odabir diskurzivnih

pozicija u uslovima kada ovaj odabir ne pretpostavlja identifikaciju.⁸ Komunikacija ostvarena u sajber-prostoru, budući da se odvija na nivou tekstualne razmene, dozvoljava promenu i/ili skrivanje identifikacije, čime se daje mogućnost prihvatanja određenih diskurzivnih pozicija isključivo na nivou ovako ostvarene komunikacije. Pored toga, mogućnost promene i/ili skrivanja identifikacije obezbeđuje i lakšu mobilnost kroz spektar različitih pozicija. Upoznavanje novih diskurzivnih pozicija putem interneta omogućeno je pristupanjem različitim internet-grupama, ali i putem učešća u video-igrama. Otuda i problematizovanje odnosa identiteta i savremenih kulturnih formi, zauzimanje kritičkog stava prema uticaju digitalnih tehnologija, ali i prema njihovom percipiranju u savremenom društvu, sasvim opravdano mogu biti shvaćeni kao važan oblik društveno-angažovanog delovanja u savremenoj umetnosti.

Društveno angažovanje umetnika i kritički pristup aktuelnoj tematici praksa je koja ima dugu istoriju. Stavljanjem umetničkog rada u funkciju ostvarivanja određenog aktivističkog delovanja, umetnost postaje prostor gde je van partijskih tribina i aktivističkih skupova moguće izraziti stav o konkretnim političkim pitanjima koja određuju „ovde i sada“ ali i koja usmeravaju tokove budućeg kretanja jednog društva. Razvijanje sve eksplcitnijeg političkog stava umetnikâ tokom dvadesetog i dvadeset prvog veka, može se shvatiti kao manifestacija razvoja građanske odgovornosti. Ono pokazuje ne samo prihvatanje demokratskog načela slobode da se stav izrazi, već i neophodnosti da se to učini. S druge strane, ovakav stav predstavlja i pozicioniranje umetnosti unutar trenutnih političkih tokova.

Kao oblik javnog izražavanja i delovanja, savremene umetničke prakse često tematizuju neka od ključnih pitanja savremenog društva, kao što su uticaj medija, razumevanje identiteta, razvoj potrošačkog društva, pitanja globalizacije, itd., noseći snažnu kritičku opredeljenost prema onim značenjima kojima se oblikuju savremena društveno-politička kretanja. U okviru ovakvih umetničkih pristupa, društveni angažman unutar digitalne umetnosti često obuhvata tematizaciju uticaja novih tehnologija na savremenu kulturu. Razvoj teleprisustva, video-igara, onlajn komuniciranja, transhumanizma, te različiti pristupi u interpretaciji njihovog uticaja, podstakli su, u savremenoj umetnosti, sagledavanje konteksta njihovog razumevanja upravo kroz oslanjanje na nove tehnologije kao svojevrsni oblik strateškog delovanja. Na taj način, nove tehnologije i sajber-prostor, putem

8 U tekstu je ovaj pojam upotrebljen u značenju navođenja podataka iz ličnih dokumenata.

različitih umetničkih praksi, postaju ne samo predmet umetničke opservacije, već i medij kritičkog delovanja.

Razvoj ovakvog umetničkog delovanja, pored toga, bitno utiče i na izmenu razumevanja konteksta unutar kojeg savremena umetnost nastaje i unutar kojeg se percipira. Prepoznavanje sajber-prostora kao pogodnog za realizaciju umetničkog dela nameće izmenu percepcije odnosa lokalnih i globalnih uticaja na razvoj umetnosti, ali i izmenjeno razumevanje okvira unutar kojeg se ostvaruje interakcija između umetničkog dela i njegove publike. Zauzimanje kritičkog položaja u digitalnoj umetnosti, zahvaljujući ovakvom pristupu, razvija se prevashodno kroz naglašavanje pitanja korišćenja ponuđenih mogućnosti, a ne kroz apriorno odbacivanje dostignuća savremene tehnologije.

Digitalna umetnost razvija se kao umetnička praksa koja izrašta u kontekstu razvoja digitalnih tehnologija i njihovog uticaja na okruženje, oslanjajući se ne samo na tehničke mogućnosti primene novih tehnologija, već i na analizu njihovog uticaja i njegovog razumevanja. Sajber-prostor prepoznat je kao novo okruženje koje je moguće umetnički oblikovati i unutar kojeg je moguće ostvarivati umetničke akcije kao odgovor na postojeće društvene odnose.⁹ Koristeći nove medije, umetnik jednako odbacuje poziciju distanciranog hroničara kao i kritičara savremenog društva, postajući aktivan činilac u kreiranju sajber-okruženja, istovremeno reinterpretirajući modele percipiranja i razumevanja onlajn komuniciranja i veb informisanja, ali i transformišući status internet korisnikâ od njihovog prevashodnog razumevanja kao korisnikâ informacionih medija i potrošačâ *eBay-a*, u članove internacionalne umetničke publike.

LITERATURA:

Bentkowska – Kafel A., Cashen T., Gardiner H. (eds.), *Digital Art History*, Intellect Books, Bristol 2005.

Ber V., *Socijalni konstrukcionizam*, Zepter, Beograd 2001.

Bonito Oliva A., *Moderna umetnost: 1770 – 1970 – 2000*, 3, Clio, Beograd 2006.

Čalović D., Kiborgizacija vs. evolucija, u: *Tradicionalna estetska kultura: telo i odevanje*, priredio Žunić D., Centar za naučna istraživanja SANU i Univerzitet u Nišu, Niš 2009.

Čalović D., Savremeni mediji između imaginacije i reflektovane stvarnosti, u: *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, br. 15, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd 2010.

9 Više u: Čalović D., Savremeni mediji između imaginacije i reflektovane stvarnosti, u: *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, br. 15, Beograd 2010.

Džouns, S., Internet i njegovo okruženje, u: *Virtuelna kultura: Identitet i komunikacija u kiber-društvu*, priredio Džouns, S., Biblioteka XX vek, Čigoja štampa, Zemun, Beograd 1997.

Hayles K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999.

Manovič L., *Metamediji*, izbor tekstova, priredio Sretenović D., Centar za savremenu umetnost, Beograd 2001.

Paul C., *Digital art*, Thames & Hudson Ltd, London 2008.

Tribe M., Jana R., *New Media Art*, Taschen GmbH, Köln 2009.

Vuksanović D., *Filozofija medija: ontologija, estetika, kritika*, Fakultet dramskih umetnosti, Čigoja štampa, Beograd 2007.

Dragan Čalović

Beograd Megatrend University, Faculty of Culture and Media

THEMATISATION OF SOCIAL ISSUES IN DIGITAL ART

Abstract

The paper explores the strategy of social engagement of artists in the digital arts. Digital art is being developed as an artistic practice that arises in the context of digital technologies and their impact on the environment. Digital art relies not only on the technical possibilities of new technologies, but also on the analysis of their impact and understanding. The development of digitization and information technology has not only opened new approaches in processing image, sound and text, but also enabled the development of cyber-space, which is developing not only as a specific area of possible actions, but also as an object of artistic analysis. Hence the digital art opens up completely new topics, such as artificial intelligence, telepresence and telerobotics, databases, Internet activism, video games, narrative hypermedia environment, social networks, virtual worlds, etc. Cyber-space has been recognized as a new environment that can be artistically shaped and in which it is possible to achieve artistic actions in response to the existing social relations. Using new media, an artist rejects both the position of chronicler and critic of contemporary society. He becomes an active factor in creating a cyber-environment, while reinterpreting models of perceiving and understanding of online communication and web media.

Key words: *Art theory, digital art, engaged art, identity, new media*