

ANTROPOMORFNE I APSTRAKTNE MAŠINE

Tatjana Tanja Vujinović Kušej (oktobar, 2017)

UVOD

Kompleksni savremeni svet maničnog razvoja uvek-novih tehnologija, brza produkcija i konzumacija, i nikada pre viđena brzina informacijskih tehnologija i oruđa za komunikaciju direktno utiču na naše živote i menjaju naša okruženja. Ritam razvoja i upotrebe elektronskih naprava i računara diktira globalna industrija, a naša dnevna iskustva su direktno oblikovana ideologijama ugrađenim u tehnologije koje upotrebljavamo.

Medijska umetnost, okruženje u kome sam aktivna kao umetnik, nudi platformu za analizu, kritiku, i humanizaciju tehnologije praktično i teoretski, baveći se medijima i informacijskim tehnologijama.

Savremeni medijski umetnik, koji danas ima tendencije ka uključenosti u različite socijalne i tehnološke sfere, uključuje dodatne uloge "istraživača, izumitelja, "hekerja", i preduzimača" po mišljenju Stivena Vilsona. Posmatrajući elektronske multimedijalne umetnosti kao "nervni sistem informacijskog društva, laboratorij informacijskih nauka, bojno polje informacijskog oružja, trg informacijske ekonomije", Brus Sterling je opravdano nazvao ovu eksperimentalnu igra-zonu ljudske aktivnosti "jednom od najčudnijih polja sveta umetnosti". Umberto Eko tumači umetničko delo kao odmerenu i organsku celinu, dok je svaka njegova percepcija na neki način i performativnost rada u svežoj interpretaciji. Imajući to u vidu, kroz ovaj esej o mojim radovima, pokušaću da pojasnim početnu poziciju, realizaciju i zaključke o nekim mojim radovima, ne ograničavajući pri tom druge potencijalne interpretacije. Radovi medijske umetnosti se mogu razumeti kao oscilirajući događaji. Medijska umetnička dela su, po rečima Roja Askota, fokusirana na ponašanja i ne forme, preispitujući mogućnosti od strane posetilaca/korisnika/posmatrača. Ovi odzvanjajući događaji stvaraju polja socijalnih među-igara koje imaju potencijal za generisanje novih iskustava i znanja, gde je zapravo puna realizacija rada izvedena od strane publike.

Umetnička praksa

Moje instalacije su aparati za promišljanje društva. Sastavljeni su od zvuka, videa, objekata, crteža, ili interaktivnih računarskih radova, koje možemo razumeti kao antropomorfne i apstraktne mašine, kroz koje istražujem odnos čoveka i tehnologije. Posebno me zanima "odbojna" (uncanny) strana tehnologije, pri čemu su tehnologije (novih) medija istovremeno i moj subjekat proučavanja i medij u kome se izražavam.

Moj rad nastaje iz našeg ambivalentnog odnosa prema našim mašinama i napravama. Norbert Wiener je pisao o tome kako mašine kod čoveka izazivaju odbojnost (uncanny canniness), što se danas može primeniti na virtuelne mašine. Privlačnost novih tehnogija, zavisnost od njih, blizina koja se uspostavlja sa njima su samo neke od aktuelnih tema vezanih na tesnu i kompleksnu vezu koja se kroz vreme stvara između ljudi i njihovih naprava. Antropomorfne mašine (kao veza svesti i tehnologije) su uvek bile deo umetnosti i kulture. Pripisivanje karakteristika ljudske fizionomije i ponašanja je bilo dodeljivano širokom spektru objekata, od figurica božanstava, neživih entiteta, pa sve do igračaka i lutaka i to u različite svrhe, kao što je na primer religija i igra. U vezi materijalne infrastrukture digitalnog me zanimaju nosioci medija, nasleđe, odnosno čuvanje podataka i kulturna memorija. U svojim radovima istražujem i apstraktne mašine - strukturalnost šuma odnosno slučajnosti, koje je tu u funkciji oruđa koje vodi ka mutacijama i neočekivanom. Šum/slučajnost i njihovi algoritmi se pojavljuju u radovima kao supstanca i kao organizacijski princip.

Konkretna umetnost, Minimalizam, Kinetična i Optična umetnost, kritično razumevanje neprestanog razvoja tehnologije (na primer filmovi Žak Tatija, pogotovu film Playtime) su imali veliki uticaj na mene, kao i umetnici Julije Knifer i Sol Levit. Radovi kako Levita tako i Knifera poseduju eho tehnološke ambivalentnosti i indirektno reflektuju ideje teorije informacija. Država u kojoj sam odrastala, bivša Jugoslavija, je u kratkom periodu u toku 1960-tih i 1970-tih bila na čelu razvoja umetnosti koja je vezana za računare, od čega se izdvajaju aktivnosti grupe Nove Tendencije i časopis Bit International. Teme kojima su se bavili su relevantne i danas i uključivale su vizuelna istraživanja u saradnji za "mašinom" (računarom) i teoriju informacija. Vladimir Bonačić, jedan od vodećih protagonista pokreta, je 1969 godine izjavio da kompjuter ne bi trebali da koristimo isključivo kao oruđe simulacije, već bi ga trebali koristiti kao oruđe za stvaranje nove substance.

Neki radovi koje sam razvila u prošlosti sastoje se od intervencija u fizičkoj infrastrukturi elektronskih nosilaca kao i infrastrukturi digitalnog kroz upotrebu računarskih aplikacija, posebno razvijene elektronike, i fizičkih i digitalnih objekata. Njihovo procesiranje podataka, između ostalog, obuhvata "ukrivljanje" podataka, intervencije u sirovim podacima, petlje i mutacije, gde petlje funkcionišu kao osnova koja poganja beskonačne sisteme, a mutacije često pomažu u preskocima ka promeni iz beskonačno istog.

Radovi imaju forme ili specifičnih situacija ili dinamičnih okruženja, čije postojanje omogućavaju virtuelne mašine. Interes za sve aspekte "donjih" tokova oruđa i materijala koje često koristim stvara nekakvu mrežu poetskih i tehničkih elemenata koji su u igri. Elementi mojih radova se odnose na pitanja medija i informacijskih tehnologija – njihovih baza i nosilaca – i poziv su ka premišljanju razvoja, ka analizi, učenju novih ali i proučavanju odbačenih tehnologija, njihovoj dekonstrukciji i budućem razvoju. Radovi takođe naglašavaju ideološke aspekte koji su ugrađeni u medije i naprave, nasleđe, i prenos znanja i informacija.

Kroz sopstvenu umetničku praksu koristim različite računarske programe, elektronske komponente, istraživanje teorije medija, kao i istraživanje kulturnih fenomena viđenih kroz prizmu teorije vizuelne kulture. Jedan od centralnih interesa je istraživanje poetike šuma. Šum možemo razumeti kao oruđe koje vodi ka mutacijama i poetici u svetu elektro-akustičnog i digitalnog, gde kao nekakav agent srećnih okolnosti, omogućava nova otkrića. Šum kao primarni princip, kao što je na primer Braunov šum, je jedan strukturalnih ritmova prirode i socijalnih pojava, i apliciran na domen digitalnog već dugo služi kao oruđe u formi različitih algoritama za nebrojene generativne zadatke koji podsećaju na organizacijske principe iz realnih okruženja prirodnih i socijalnih polja. U radovima se šum pojavljuje i kao supstanca i kao organizacijski princip različitih digitalnih i fizičkih elemenata. Šum možemo razumeti kao specifični deo signala koji je generisan od strane samog mehanizma. Odnos između šuma i signala, kao što ga vidi teorija informacija, inspiriše moj rad u smislu da sva slučajna otkrića i pojave u prethodno definisanim tokovima kanala mogu predstavljati novi put razvoja celog rada ili dodatnu supstancu koja doprinosi bogatstvu strukture.

Kao unutrašnji fenomen svakog kanala, virtuelnog ili analognog, pojave šumova su događaji koji zahtevaju analizu. U medijskim umetnostima elementi šuma su propratne pojave korišćenja svakog oruđa, i ponekad se u radovima pojavljuju u tragovima, ili kao samostalni formalni elementi, ili izraženi akcenti sa diskurzivnim ulogama. Šum, kako slučajni tako i produkovani, je važno oruđe evolucije, inovacija, mutacija, razvoja; vodič je ka otkrićima, i ka poetskom sadržaju.

Vilem Fluser je izjavio da je tendencija svih informacija u prirodi njihovo nestajanje. Sve informacije su na svojim putanjama ka sopstvenom nestanku. Po njemu, impresivni primer anti-entropijske aktivnosti je pojavljivanje biomase u različitim formama i oblicima, i kroz ove procese reprodukcije biomase se povremeno pojavljuju greške koje upravo i omogućavaju evoluciju kroz mutaciju kopija.

Šum, kao negativni pol informacije, može poslužiti kao agent kritičkog preispitivanja kvaliteta i dostupnosti informacije i njenih nosilaca u medijskim umetnostima i uopšteno u društvu. Uzimajući u obzir prepletenost informacija i njene materijalne osnove, komunikacijski šum generisan od strane materijalne osnove informacija kao i korisnika može voditi ka modelu oslobađanja od destruktivnog "tehno-nihilizma" kroz propuštanje nepoznatog,

instinktivnog, i eksperimentalnog sadržaja, i kroz otvorenost ka sadržajima koji nisu instantno razumljivi. Artur Kroker je mišljenja da je esencija umetnosti novih medija u preokretanju tehnološkog polja. Teorija elektronske umetnosti postaje umetnost elektronske teorije i manifestuje se kroz tri anti-koda. Estetika "digitalne prljavštine" postaje ontologija umetnosti, "tehnologije drugosti u svakodnevnoj kibernetici" postaju politički fokus, i "digitalna neprilagođenost" postaje antipod vremenu "sveprisutne" i "mirne" tehnologije. Rezultirajuća digitalna umetnost, sa svojim tehnologijama drugosti, suprotstavlja se "volji za virtuelnu higijenu" i izaziva šokove uzbuđenja kroz procepe, brujanja, i digitalnu statiku mikro-kola. Kao vodeća i animirajuća sila digitalnog života, umetnost "digitalne prljavštine" donosi, kako bi to rekao Kroker, otpad, slučajnosti, i tekuće distorzije u sistemima i mutacije, slamanja podataka, i buku u mašinama.

Antropomorfizacija je uvek bila prisutna u umetnosti i kulturi. Ljudska fizionomija, od početaka istorije, je bila pripisvana širokom spektru objekata, od statueta božanstava do neživih, nematerijalnih entiteta, do lutaka, igračaka i automata. Bez obzira da li se radi o umetnosti, religiji, igri ili poslednjim tehnološkim otkrićima ili zabavi, ove projekcije nas samih prema spoljašnjem svetu, u definisane ili prohodne humanoidne forme, nam omogućavaju kretanje kroz istoriju i kulture. Ponekad oblikovani i osmišljeni da funkcionišu kao organizmi, "interfejsi" računarskih programa ili telekomunikacijski sistemi, bazirani su na metaforama ljudskog tela.

Kroz celu istoriju i danas, pakujemo podatke u antropomorfne forme (kao i kombinacije antropomorfnih i zomorfnih) kao deo procesa osvajanja i humanizacije našeg okruženja.

Vilem Fluser je često pokušavao da pronađe prostor ljudske slobode i alternativne modele funkcionisanja u našem svetu absurdnog robotizovanog života gde je većina našeg vremena utrošena na hranjenje naših aparata koji potom nas hrane. On je video veliki potencijal u alternativnoj upotrebi naših pametnih naprava, kao potencijalu za oslobađanje nas, "funkcionera" od prekovremenog rada na našim aparatima, i na omogućavanju novih angažovanja kroz igru. Po njegovom mišljenju, rešenja se nalaze u eksperimentalnom radu, u našem traženju ne pre-programiranih elemenata u okviru aparata, i svesnom pokušaju stvaranja nepredvidljivih informacija. Kroz eksperimentisanje, refleksije, traženje nepredvidljivog, video je značenje koje bi mogli da damo svojim životima kao jedinu moguću revoluciju koja nam preostaje u našem svetu kompleksnih "igro stvari".

Kako bi izbegli da pragmatično i utilitarno viđenje stvari potpuno okupira naše živote, raspravljao je o tome kako igra i proslave u okviru igara (za razliku od igara koje imaju fiksni linearni cilj koji obuhvata nagradu na kraju puta) je čovek uključen u specijalnu teksturu koja omogućava interakciju, otkrića, i uključivanje u obogaćujuća, afirmativna iskustva koja podstiču.

Rituali igara su bazirani na stvaranju posebnih struktura u okviru svakodnevnog. Uključuju izrazite gestove, posebne objekte sa pripisanim značenjima, repetitivnu, i otvorenost ka senzorijskom i emocionalnom. Fleksibilni prostori u kojima se odigravaju rituali igara su privremene oaze kontemplacije i promišljanje sveta. Ritual može biti sakralan ili profan, može sadržati magične ili svakodnevne elemente, i može uključivati procese čišćenja, posvećivanja, ceremonija, ili komunalnih okupljanja. Može obuhvatati akcije sve od naizgled ne-funkcionalnih i apstraktnih do operativnih i konkretnih.

Medijska umetnost je samo jedan od izraza za okruženje aktivnosti koje je u neprestanom razvoju u toku poslednjih nekoliko decenija i ima korene u različitim umetničkim fenomenima dvadesetog veka, počevši od ranih eksperimenata umetnika čiji je rad povezivan sa pokretima Dada i Bauhausa, Letristima, umetnošću zvuka, i ranom video umetnošću šezdesetih i sedamdesetih godina dvadesetog veka. Zapažene aktivnosti na procelju istraživanja rane kompjuterske umetnosti tokom 1960tih i 1970tih godina su bile aktivnosti grupe Nove Tendencije, koja je organizovala simpozijume, konferencije i objavljivala časopis Bit International. Danas medijska umetnost obuhvata čitav spektar radova i pristupa koji otvaraju pitanja post-digitalnog života na internetu, svakodnevnog života sa kompjuterima i napravama, radove koji se bave pitanjima mešane i izmenjene realnosti, robotike, interneta stvari,

računarskih igara, i različite interdisciplinarnе projekte koji stvaraju do sada neviđene mostove među različitim disciplinama. Kao relevantan faktor koji utiče na naše živote, nove informacijske tehnologije i računarski sistemi zajedno sa svim ideologijama koje prenose su izuzetno zanimljiva okruženja za analizu i posledično razvoj savremene umetnosti. Medijska umetnost više ne predstavlja marginalnu zonu sveta umetnosti, već je zaista relevantna savremena umetnička forma koja koristi sva oruđa koja su joj na raspolaganju, a relevantna su danas za stvaranje sadržaja, uspevajući da generiše kritiku “post-digitalnog” sveta.

RANI RADOVI

1) Prvi interval, od 1996 do 2000, uključuje radove kao što su Perfektna Frekvencija, H Projekat, Dijalog i druge, i uglavnom se sastoji od studentskih i ranih radova koji obrađuju teme zvučnog šuma, analize medija i vizuelne kulture, i dnevnih rituala.

2) Drugi interval (X Projekti), od 2002 do 2005, uključuje neke radove koji su bili razvijeni u saradnji sa drugim umetnicima.

3) Od 2006 godine, ponovo radim isključivo na sopstvenim radovima, i to na ciklusu Diskretni događaji u bučnim domenima od 2006 godine, i na Univerzalnim Objektima od 2014 godine. U okviru ovog teksta, fokusiraću se na zadnju fazu mog rada koja počinje 2006 godine, i to na dva pomenuta ciklusa Diskretni događaji u bučnim domenima i Univerzalni objekti.

Faza ranih radova (1996–2000) sastojala se uglavnom od crteža na papiru, crteža na zidovima, i video instalacija. Kroz ove radove sam obrađivala fenomene vizuelne kulture i piktograma iz različitih izvora koji su bili korišćeni kao materijal za vizuelna istraživanja. Proučavala sam mnoštvo pojmova prisutnih u vizuelnoj kulturi instrukcionih poruka u vezi tehnologije i tela. Stvarala sam “site-specific” instalacije, privremene crteže na zidovima, slike, i crteže na posteljini kroz modifikovanje, kopiranje, i uvećavanje piktograma.

Instalacija Savršena frekvencija sastojala se iz dve verzije video rada Deadlock, i niza zvučnika umotanih u crne tkanine, kao repetitivne jedinice u okviru minimalistične strukture.

DISKRETNİ DOGAĐAJI U BUČNIM DOMENIMA

U toku rada na skicama za instalaciju 2006 godine, sastavljenu iz brojnih crnih objekata sa zvučnicima, primetila sam sličnost tih skica sa instalacijom Savršena frekvencija, prikazanoj na mojoj drugoj samostalnoj izložbi održanoj 1998 godine, koja se sastojala iz serije crnih tekstilnih objekata sa zvučnicima preko kojih su se emitovale različite apstraktne zvučne teksture. Usledile su godine rada sa fizičkim komponentama, prilagođenom elektronikom, i posebno napravljenim računarskim programima, koji su uvek bili izlagani u formi instalacija, koje sam svrstala u ciklus Diskretni događaji u bučnim domenima. To je niz blisko povezanih novo-medijskih umetničkih radova u okviru kojih sam istraživala našu vezanost na naprave, ambivalentan odnos prema tehnologiji, i fenomen interneta stvari. Objekti u instalacijama su skupljali podatke iz prostora kroz mnoštvo senzora, što je bilo donekle ignorisano od strane publike zbog načina na koji su “interfejsi” objekata bili oblikovani.

Za većinu ovih radova sam pravila posebne programe u okviru okruženja Max/Msp/Jitter. Za rad Oskop, koristila sam posebno napravljen program u okruženju Quartz Composer u kombinaciji sa programom Audio Mulch. U radu Bliostat, koristila sa sonifikaciju podataka, a u Oscilorami vizuelizaciju i sonifikaciju podataka. Svi radovi podjednako preispituju savremene komunikacijske kanale, greške, šum, i nevidljive trajektorije podataka, i sadrže posebno napravljene ili kupljene elektronske naprave kako bi stvorili nekakve privremene mreže koje uključuju i posetioce. Oni su na neki način tranzitorna mapiranja slučajnih lokacija info-praha ili antropomorfizovanih pošiljalaca podataka,

koji se kreću od audio-vizuelnih instalacija ili reaktivnih okruženja do instalacija na javnim mestima, koje omogućavaju posetiocima i prolaznicima da učestvuju u audio-vizuelnim odzvanjanjima.

Kroz istoriju svaka pojava nove medijske forme provocirala je ambivalentne odazive javnosti. Od fotografisanja duhova na spiritualističkim seansama, do traženja vanzemaljskih formi života na komunikacijskim kanalima ili tajnih poruka u šumu radijskih frekvencija, fascinacije i strahovi su uvek donosili obskurne ideje. Kao što se "odbojno" tehnologije pojavilo kao reakcija na električna oruđa, fotografiju, i telegrafsku komunikaciju, danas se pojavljuje kao reakcija na najnovije digitalne alate. U interaktivnim instalacijama i razčlanjenim zvucima, radovi iz ciklusa Diskretni događaji u bučnim domenima ukrikljavaju to "odbojno" signala, usmeravajući informacijsku preopterećenost.

Extagram/Oscilo istražuje intrinzične signale i frekvencije elektronske i rane digitalne opreme.

Extagram 1 je sastavljen od šest crnih tekstilnih objekata sa ugrađenim prilagođenim elektronskim komponentama. Posetioci izložbe utiču na količinu i vrstu zvučno-vizuelnih partikala koje ovi objekti emituju kroz doticanje ili pomeranje u njihovoj blizini. Extagram 2 reciklira digitalne fragmente Extagram/Oscilo zvučno-vizuelnih radova.

Extagram/Oscilo je osmišljen kao kolekcija, digitalna biblioteka recikliranih frekvencija, mutirajućih grešaka, trajektorija testnih signala i fragmenata zvukova igračaka.

Oblici objekata su svedeni na osnovne forme koje lebde između ljudskih i pojednostavljenih zomorfnih obrisa. Imaju tehnološke implante koji nas pozivaju da sa njima uspostavimo dijalog. U vezi su sa inače apstraktnim agentima veštačke inteligencije koji "češljaju", analiziraju i regulišu naša okruženja, ali se mi tome zbog brojnih pozitivnih učinaka ne suprotstavljamo.

Supermono 2/3 je taktilno, zvučno i vizuelno okruženje. Crni objekti napravljeni od flisa različitih dimenzija imaju pripisane različite zadatke. Neki proizvode zvuk, neki prenose signale, i šalju ih u dalje procesiranje, dok preostali emituju već procesirane zvuke i video. U okviru ovog rada mi smo nadgledani od strane objekata koji izgledaju pristupačno. Naša pomeranja, i dodiri se prevode u oscilacije i odzvanjanja.

Supermono 2/3 objekat, koji izgleda kao minijaturni čovek, možemo razumeti i kao "pupilu" koju je K.G. Jung pominjao kao odraz na koji nailazimo kada pogledamo u oči svog sagovornika. To može biti i "homunkulus" iz folkloru i alhemije 16 veka, ili Golem koji je stvoren iz mulja i koji oživljava ili se uništava pomoću reči koje se upisuju na njegovo čelo. Supermono 2/3 i drugi objekti iz ciklusa otvaraju pitanja Interneta stvari, koji je sveprisutan, nezaobilazan, prati nas kroz mnoštvo svojih senzora, i izbacuje podatke koje su nam razumljivi samo do određene tačke.

Pulpe generišu kontinuirani tok apstraktnih i enigmatskih podatkovnih tokova. Polazna tačka vizuelnih slojeva su crvena, zelena, i plava matrica za Pulpu.rgb, i bela i crna matrica za Pulpa.bw, dok je zvuk bio generisan iz testnih signala. Ovi radovi nam omogućavaju da posmatramo proces u realnom vremenu i da svedočimo mekanom rastvaranju amorfnih digitalnih elemenata koji povremeno postaju konkretni i izraziti, da bi se ponovo istopili u lavi sličnom moru digitalne buke.

Blipstat koristi tokove meteoroloških i okeanografskih podataka dobijenih iz Morske biološke stanice Piran koji se prenose u dva kompjutera. Šta se skriva među radio kanalima, koje anomalije možemo otkriti u beskonačnim nizovima signala koji dolaze iz vasiona, ili na šta sve možemo naleteti pod nivoom mora? Ovi tokovi su procesirani i uvedeni u galerijski prostor gde formiraju zvučno-vizuelnu kompoziciju. Pored toga, dva hidrofona koja su postavljena u akvarijume u galeriji prenose pokrete dve mehaničke ribe. Tehnologija je oduvek provocirala predrasude, imaginaciju, spekulativna mišljenja od utopijskih do distopijskih.

Oscilorama je rad koji se sastoji iz brojnih objekata – balona koji lebdi u javnom prostoru, brojnih manjih, slično oblikovanih tekstilnih objekata koji se nalaze u galeriji, i procesiranja zahvaćenih podataka u realnom vremenu. Oblici objekata su svedeni na osnovne forme koje lebde između ljudskih i zomorfnih obrisa. Sadrže tehnološke implante i pozivaju nas da sa njima stupimo u dijalog. Vezani su na inače apstraktne agente veštačke inteligencije koji "češljaju", analiziraju i regulišu naša okruženja, ali zbog brojnih ustupaka koje nam nude, nam to neprestano

praćenje ne smeta. Signal koji emituje kamera instalirana na posebno napravljenom balonu koji lebdi u javnom prostoru se kontinuirano prenosi u kompjuter i procesira. Sve što kamera beleži se prevodi u audio-vizuelni tok u galeriji. Brojni tekstilni objekti locirani u galeriji prenose delove generisanog zvuka kroz ugrađene zvučnike.

Objekti, povezani sa inače apstraktnim agentima veštačke inteligencije koji "češljaju", analiziraju i regulišu naša okruženja, kreću se nasumično, i suptilno utiču jedni na druge.

Superohm je mali habitat različitih objekata sa ugrađenim elektronskim komponentama koji mogu biti podeljeni u različite grupe sa drugačijim ulogama. Neki ostavljaju tragove dok se pomeraju, drugi nam omogućavaju da utičemo na zvuk u prostoru kroz ugrađene optičke senzore, dok se treća grupa skoro i ne pomera. Krznjeni objekat sa ugrađenom video kamerom montiran na plafonu prostora snima akcije svih objekata, tako da se celo procesirano igralište može videti na video projekciji. Interakcija objekata je ispunjena digitalnim i fizičkim frkcijama.

Naše prisustvo, tehnološki totem, i treći generativni "stvor", formiraju neprestanu petlju podataka. Oskop je crni, totemu sličan tekstilni objekat koji preslikava i transformiše naše prisustvo u kontinuiranu formaciju dinamičnog, osetljivog na zvuk, digitalnog organizma. Objekat sadrži video kameru koja emituje signal koji je procesiran u posebno napravljenom programu, a rezultat je emitovan u prostoru kao zvučno vizuelna kompozicija u realnom vremenu.

Naš kontakt sa tehnološkim aparatom je neprestano "ulepšavan" avataričnim objektima i antropomorfnim i zomorfnim oblicima inače ekstremno moćnih mašina koje prate, sortiraju, i sakupljaju naše podatke. Čak i kada te karakteristike ljudske pojavnosti nisu prisutne, mi podsvesno podrazumevamo da veštački agenti imaju sistem rezonovanja sličan našem.

Bloberizator je naprava koja maskira lica svojih posetilaca. Objekat mrmlja i proizvodi zvuke koji se kreću od diskretnih do bučnih. Kada zaželimo da se naš portret "maskira" napravi šaljem zahtev pokrećući mehanizam za proizvodnju portreta. Blog <http://bloberizator.tumblr.com/> gostuje seriju slika proizvedenih na ovaj način.

Mindfulness je snimak meditacije u inače jako bučnom, na izgled prenaseljenom prostoru internetnog socijalnog okruženja Second Life. Kao što principi vrlo popularnog "mindfulness" trenda diktiraju, avatar pokušava da u potpunosti bude svestan svog okruženja, da udahne atmosferu, i opstane u trenutku digitalne blaženosti.

Ovo je studija unutrašnjih zvukova "crne kutije" digitalne tehnologije. U okviru W-Diptiha možemo videti čisti, apstraktni šum digitalnih signala. Ovaj krajolik je beskonačna zona digitalnih tokova generisanog šuma. Prostor nije ni ravan, ni dubok. Nema definisanu dimenziju a ne pruža niti bilo kakvu vizuelnu iluziju ili reprezentaciju. Kao unutrašnja poezija naprava, koja je inače skrivena i nevidljiva, ovde trajektoriji digitalne materije zaokružuju jedni druge, mutiraju i uvijaju se u beskonačnosti.

Tehnologija je oduvek izazivala predrasude, imaginaciju, i špekulacije od utopijskih do distopijskih. Šta se skriva među čistim radio kanalima, odnosno koje anomalije možemo pronaći u nepreglednim nizovima signala iz svemira? N_zvučni_objekti su sastavljeni od šest generativnih audio-vizuelnih radova. Napravljeni su od neprestano mutirajućih 3D objekata, koje delimično transformiše šest zvukova preuzetih iz poznate biblioteke nepojasnjenih zvukova. Poligoni trodimenzionalnih objekata su generisani, fragmentisani i repositionirani u realnom vremenu a parametri slučajnosti nisko frekventnih generatora šuma utiču na njihove površinske teksture. Unutrašnji tragovi ovih apstraktnih digitalnih tela okružuju nepoznato dok njihovi trajektoriji polako otkrivaju moguće strukture.

UNIVERZALNI OBJEKTI

Okruženja iz serijala Univerzalni objekti su ne-narativna, beskrajna okruženja izgrađena od trodimenzionalnih objekata. Neki od njih se ponašaju kao automati i izvode minimalistične gestove. Većina ovih radova je izgrađena u pogonima za računarske igre i odnosi se na mnoštvo pitanja koja ovaj proceduralni, generativni medij otvara u vezi sa njegovom upotrebom i sadržajem koji obično nosi.

Beskonačni prostor, apstraktni objekti, i humanoidni predstavnici nas neprestano vraćaju na izvore sirove, generisane digitalne materijalnosti. Ovi objekti su istovremeno aktuelni, realni, prisutni i odsutni kroz svoja eterična postojanja.

Trodimenzionalni objekti su dinamični, transformativni objekti koji imaju potencijal beskonačnih performativnih akcija. Njihova ponašanja su kontrolisana algoritmično- u cilju ili propagiranja obilazaka određene lokacije, reklamiranja, zavođenja, ili reprezentacije nas samih – pri čemu funkcionišu kao naši digitalni duhovi i fetiši.

Medijum računarskih igara i trodimenzionalni objekti iz serijala Univerzalni objekti uključuju istraživanje “materije” iz koje su sagrađeni kroz otvaranje samih objekata, preokretanjem njihove strukture, i testiranjem njihovih sučeljavajućih ponašanja.

Istraživanje šuma je prisutno u mom radu u poslednjih dvadeset godina. Kroz vreme se pristup analizi proširio – od informacijske buke kao kulturnog fenomena do materijalnosti analognog šuma, do odnosa signal – šum u relaciji do antropomorfizma.

Različite algoritme šuma možemo razumeti kao osnovu mnogih elemenata digitalnog sveta. Šum može biti oruđe koje vodi ka novim otkrićima i mutacijama, i subverzivno omogućiti uvid u inače nevidljive tokove signala. Suprotno nekim radovima gde je šum potpuno apstraktan, u ciklusu Univerzalni objekti algoritmični šumovi, “polomljeni” objekti, njihove deformacije i mutacije ponekada dobijaju humanoidne oblike u različitim situacijama i dinamičnim okruženjima.

Ime ciklusa potiče od arhetipskih objekata koji su na raspolaganju u bazama objekata – analiziram kako im korisnici pristupaju, kako ih menjaju i ispunjavaju značenjem, i koje im uloge dodeljuju u digitalnih svetovima, i kako ti objekti izvode zadatke u ovim konstelacijama. Jedan od inicijalnih impulsa za početak ovog serijala je bilo posmatranje humanoidnih botova u virtuelnom socijalnom okruženju Second Life, gde su u jednoj određenoj situaciji bili pozicionirani u velikom broju kako bi obeležili određeni prostor, i bili su ostavljeni u “slobodnom” (idle) obliku ponašanja. Ovaj događaj, zajedno sa iskustvom rada na videu Mindfulness (koji je snimljen u Second Life-u) i rada na Oscilo 2 instalaciji, gde sam generisala nove trodimenzionalne objekte iz jednog arhetipskog objekta, inicirali su serijal Univerzalni Objekti.

Univerzalni Objekti: Eksplozije je rad sastavljen iz četiri scene eksplodirajućih objekata. Samo za kratko možemo videti delikatne objekte pre i posle trenutka njihove eksplozije. Ove događaje u tišini posmatra grupa avatara. U sve većoj meri predajemo kontrolu nad našim bazama kulturnih dobara agentima veštačke inteligencije. Inače apstraktni agenti su ovde zadobili avatarične oblike u simuliranom okruženju gde distancirano posmatraju i analiziraju naše/njihovo kulturno nasleđe.

Avatarični objekti, predstavnici polu-apstraktnih agenata veštačke inteligencije koji neprestano “češljaju” i regulišu prostor oko nas, imaju uloge da posmatraju, analiziraju i klasifikuju podatke. U Univerzalnim Objektima: Posmatrači 1&2 avatari posmatraju verzije samih sebe u galerijskom okruženju. Slike “Čuvari pozicija” (Place holders) su napravljene za radove Park 1&2 kao nizovi sudara i grešaka avatarskih dnevnih rituala. Levitacije, takođe napravljene za iste radove, su serija sedam digitalnih printova avatara uhvaćenih u ritualnim levitacijama.

Slike koje predstavljaju korisnike u sajber-prostoru (ikone, male slike, avatarični objekti) imaju sopstvene živote. Odlepljene od svojih korisnika, predstavljaju imaginarnu tranzitorne trenutke i interakcije uprizorene za posredovanu post-realnost. Usiljena pozitivnost, dobro raspoloženje, ekstatična ponašanja i izrazi lica podrazumevaju i elemente neprestanih praćenja i analiza drugih korisnika.

Univerzalni Objekti: BFFs 1&2 su dve psiho-vinjete o teškoćama života na internetu, o dubinama plitkih odnosa i njihovim implikacijama na kozmetičke izgled naših avatara.

Mašine mrtvih priroda su kroz istoriju imale razne uloge. Korišćene su kao privatni oltari, naprave za studije klasičnog slikarstva, privatna roba, oglasne daske za prenos kodiranih poruka, ili kao statusni simboli.

Univerzalni Objekti: Mrtva priroda 1&2 su interaktivni radovi napravljeni u okruženjima računarskih igara. Uvode nas u enigmatični enterijer ispunjen sobama i postavkama mrtvih priroda. Rad se odnosi na jednu od tradicionalnih tema klasičnog slikarstva: mrtvu prirodu kao oruđe za kontemplaciju. Sastavljen je iz brojnih elemenata: digitalnih objekata koji su dostupni u bazama objekata, različitih objekata, crteža i slika napravljenih posebno za ovaj rad, kao i mnogih drugih objekata koji pripadaju Skladištu Mrtve prirode.

Kroz ove radove preispitujem poziciju i svrhu slike, i promišljam neke od mojih starijih instalacija i video radova, uključujući i Savršenu frekvenciju koju sam izložila pre dvadeset godina, kroz različite crteže, dijagrame i slike.

Univerzalni Vrt istražuje status virtuelnih prostora u smislu obuhvatanja sadržaja koji ispituju utopijska i distopijska čitanja tehnologije. Avatarični objekti, imaginarne lokacije, imaterijalna, virtuelna flora kao da su zavisni i vezani jedni na druge. Suprotno od tipičnih kompjuterskih i video igara, ovde nema rezultata, brzine i adrenalinskih akcija. Sve je usporeno, a jedini vid interakcije koji se nudi je mogućnost pomeranja po prostoru. Univerzalni Objekti: Vrt je surrealistični vrt ispunjen avatarima koji izvode rituale. To je rad u realnom vremenu napravljen u pogonu računarskih igara koji omogućava posetiocima da istraže okruženje iz perspektive prve osobe. Posetioci su pozvani da istraže skrivene zvuke, uglove i telesne modifikacije avatara u ovom okruženju.

Park 1&2 istražuju status virtuelnih prostora u smislu obuhvatanja sadržaja koji ispituju utopijska i distopijska čitanja tehnologije. Avatarični objekti, imaginarne lokacije, imaterijalna, virtualna flora kao da su zavisni i vezani jedni na druge. Suprotno od tipičnih kompjuterskih i video igara, ovde nema rezultata, brzine i adrenalinskih akcija. Sve je usporeno, a jedini vid interakcije koji se nudi je mogućnost pomeranja po prostoru. Univerzalni Objekti: Park1&2 su trodimenzionalni radovi u realnom vremenu izgrađeni u pogonu za računarske igre. To su velika digitalna okruženja – kontemplativni digitalni eko-sistemi koje naseljuju mutirani digitalni objekti i botovi koji izvode rituale.

Inače apstraktni agenti veštačke inteligencije neprestano "prečešljavaju" i regulišu prostore oko nas. Ovde preuzimaju avatarične oblike i tako postajemo svesni njihovog postojanja i neprestanog pregovaranja, praćenja, i sortiranja. Univerzalni Objekti: Formacije 1–7 su serija sedam videa koji prikazuju rituale koje izvode humanoidni virtualni objekti. Ovi skupovi ponašanja izgledaju kao striktni zadatci koji se izvode u koreografisanim ritualima. Igra koju ovih osam botova uvek izvodi nalazi se između autonomnog i regulisanog ponašanja. Oni egzistiraju u grupi dok su konstantno regulisani pogledima drugih botova, koji možemo razumeti kao "Pogled", regulatorni instrument o kome je pisao Ž.P. Sartr. Kao u No teatru, usporen ritam, "maske" koje sugerišu stanje svesti, naglašena gestikulacija, pokreti koji su inspirisani pokretima Zen monaha, ali i pokreti koji imaju korene u borilačkim veštinama, stvaraju beskonačni ne-narativ koji utelešava represivne sile tehnološkog nadzora i prenos svesti u digitalni domen. U ekvilibrijumu između haosa i reda, avatarični objekti su tretirani kao partikli eksplozija, a agresivni efekti su utišani i usporeni. Univerzalni Objekti: Laguna i sličan rad Zen_Vrt su stvoreni u pogonima računarskih igara. Ova okruženja pokazuju esencijalnost digitalnih objekata i njihovih različitih načina postojanja sa svim šumom koji sadrže i greškama koje njihove frikcije proizvode. Događaji i ponašanja digitalnih objekata pokazuju njihovu materijalnost i liminalnost, i rasporođeni su tako da formiraju nebičan krajolik. Mikro-događaji i takozvani ne-igrivi karakteri ili objekti su zaustavljeni u "slobodnom" (idle) obliku ponašanja, izvodeći rutinske zadatke beskonačno. Delovi tela i tela kao završene celine koegzistiraju u ovom habitatu diskretnih jedinica.

Sve više prepuštamo naše baze kulturnih dobara u ruke agenata veštačke inteligencije. Inače apstraktni agenti ovde dobijaju avatarične oblike u simuliranom okruženju gde distancirano posmatraju i analiziraju kulturno nasleđe. Kako će takozvano duboko učenje i druge tehnike treniranja veštačke inteligencije uspeti da naprave razliku između običnog i Kleinovog balona, i razlikovati bilo koji crni kvadrat i konzervu od Maljevićevog i Manzoničevog rada? Univerzalni Objekti: Zaostavština 1&2, radovi stvoreni u okruženjima računarskih igara, su nastavak serije virtuelnih

okruženja, a postoje i u obliku video radova. U okviru virtuelnih svetova a u vezi sa poslednjim računarskim tehnologijama često nailazimo na reč zaostavština, koja se često koristi i za protokole i objekte koji na primer nisu stariji od pola godine a već su prevaziđeni boljim i osavremenjenim verzijama samih sebe. Zaostavština 1&2 preispituju pogone računarskih igara kao medij za stvaranje savremene umetnosti. Otvarajući pitanja materijalnosti ovog konkretnog tipa medija, njegove “ne-materijalne” digitalne prirode, jednostavnosti reprodukcije, i istovremeno velikog rizika za gubitak datoteka, omogućava i uvid u radove tri legendarna umetnika 20 veka, koji su pokretali slična pitanja.

Pijero Manconi, Iv Klajn, i Kazimir Maljevič su se svako na sebi specifičan način, bavili teorijom i preispitivanjem umetničkog objekta; u okviru Zaostavštine 1&2 “gostuju” Manconijeva konzerva Umetnikovog izmeta, Maljevičev Crni kvadrat i krug, i aerostatična balonska skulptura sastavljena iz 1001 plavog balona Iva Klajna. Svaka od Manconijevih 60 konzervi je navodno bila ispunjena umetnikovim izmetom. Doživele su status kulnog umetničkog rada čija je prezervacija ponovo uznemirila umetničku javnost sredinom devedesetih godina dvadesetog veka zbog malomarnosti jednog danskog muzeja koja je izazvala propadanje jedne od konzervi. Klajnova akcija puštanja 1001 balona je bila deo njegovog opusa istraživanja “zona imaterijalnog piktorijalnog senzibiliteta” gde je, pod uticajem Zen filozofije, težio da omogući publici da istovremeno i oseti i razume ideju umetničkog rada. Akcija sa balonima je reprodukovana 50 godina kasnije za vreme zatvaranja njegove retrospektivne izložbe. Maljevič, autor manifesta “Od kubizma do Suprematizma” i pionir geometrijske apstrakcije, je istraživao spiritualno u umetnosti u toku svog celog opusa, i iz serije njegovih najsvedenijih slika imamo njegov legendarni crni krug i kvadrat na belom platnu.

Kao i u nekim od prethodnih radova iz ciklusa Univerzalni objekti, humanoidni objekti simuliraju svest o svom okruženju, a ovoga puta su smešteni u okruženje koje sadrži reprodukcije gore pomenutih radova iz sveta vizuelne umetnosti, koja istovremeno otvaraju pitanja efemernosti umetničkog dela i njegovog konflikta sa tradicijom, stvarajući nove modele prezervacije i reprodukcije artefakata i akcija, kao što danas nove forme interdisciplinarne umetnosti možda još uvek čekaju na trajna rešenja svih ovih pitanja.

ZAKLJUČAK

Radovi koji pripadaju ciklusu Diskretni događaji u bučnim domenima, kao generativne sonde i kao transformativne strukture seciraju skrivene slojeve tehnologije. Pitanja koja ovi radovi otvaraju, su po mom mišljenju važna i relevantna pitanja u vezi sa podešavanjima, umrežavanjem, i dobijanjem uzoraka savremenih medijskih alata sa svim njihovim podatkovnim tokovima, kanalima, i delovima signala.

Po drugoj strani, Univerzalni objekti se bave mnogim slojevima digitalnog domena i prenosa sopstva u socijalne, komunalne prostore virtuelnih svetova koji postaju delovi naših mešanih realnosti. Na primer, iskustvo koje pružaju Park 1 i 2 nam omogućava da provedemo vreme u usporenom, meditativnom okruženju doživljavajući ga iz perspektive prve osobe. Ova okruženja su ne-narativna, beskonačna, nisu orijentisana ka konkretnom dostizanju cilja, i ispunjena su ritualnim ponavljanjima. Elementi upotrebljeni da bi se izgradila struktura ovih okruženja su ponekad ogoljeni tako da je sama digitalna konstrukcija vidljiva, i sav šum koji se pojavio za vreme njihovih digitalnih života i koji se zalepio na голу konstrukciju je u neki primerima još uvek prisutan. Kroz ova dva i druge radove iz ciklusa, namerno izazvan digitalni šum je sveprisutan i gradi, pokriva i spaja površine.

Virtuelni i fizički prostori stvoreni od strane digitalnih i fizičkih instalacija ovih radova stvaraju privremene sonde realnog i zone neobičnih interakcija. Reakcija svakog posetioca je dobrodošla i može doneti zanimljive zaključke u vezi prirode okolnosti prezentacije rada.

Kroz dvadeset godina moje izlagačke prakse, videla sam brojne reakcije i čula nebrojene komentare u vezi sopstvenih radova a i umetnosti uopšteno. Neki ljudi reaguju isključivo na pitanja poetike koju rad sadrži, neki posebnu pažnju obraćaju na tehničke detalje, dok se drugi fokusiraju na analizu medijskih elemenata ili otvaraju politička pitanja. Medijska umetnost svakako nudi platformu za kritiku i humanizaciju tehnologije. Ukoliko su pitanja u vezi tehnologija koje su u dnevnoj upotrebi otvorena i generalno smo otvoreni za diskusiju u vezi sa brojnim

pravcima budućeg razvoja digitalnih i informacijskih tehnologija, to se može smatrati dobrom polaznom tačkom. Generiranje alternativnih sadržaja bi trebalo da bude poziv svima da učestvuju u diskusiji, učenju i pokušaju uticanja na budući razvoj našeg tehnološkog napretka, i otvaranju ovih alata za eksperimente.

REFERENCE

- Cubriilo, Jasmina. "Fictional Dictionary, second part", Perfect Frequency, DOB, Belgrade, Serbia, 1998.
- Cubriilo, Jasmina. "Fictional Dictionary", Pressure, Terzo Mondo Gallery, Berlin, Germany, 1996.
- Flusser, Vilém. "Memories." In Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future*. Massachusetts, London: MIT Press, 1999.
- Flusser, Vilém. *Towards a Philosophy of Photography*. London: Reaktion Books Ltd, 2000.
- Flusser, Vilém. *Writings (Electronic Mediations)*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2004.
- Grafenauer, Petja. "Ultramono: generative digital techniques, data visualisation, data sounding, modern electronics and black furry creatures", *Ultramono #8*, ISBN 978-961-92451-4-9, Ultramono, Ljubljana, Slovenia, 2013.
- Kojic Mladenov, Sanja. "Generative devices & hybrid structures: Tanja Vujinovic", *Ultramono #8*, ISBN 978-961-92451-4-9, Ultramono, Ljubljana, Slovenia, 2013.
- Kroker, Arthur. *The Will to Technology & The Culture of Nihilism*. Toronto, London: University of Toronto Press, 2004.
- List_of_unexplained_sounds, Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_unexplained_sounds, accessed 2.7.2017.
- Sterling, Bruce. "The Life and Death of Media", in *Sound Unbound: Sampling Digital Music and Culture*, Paul D. Miller (ed.), Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2008.
- Strehovec, Janez. "The Touch with Tact. On the Superohm Installation by Tanja Vujinovic", *Ultramono #7*, ISBN 978-961-92451-3-2 (pdf), Ultramono, Ljubljana, Slovenia, 2012.
- Vujinovic Kusej, Tatjana. *Info-Noise Art: Concepts, Tools, and Environments of Media Art*, Ph. D. Dissertation, Postgraduate study programme: Philosophy and Theory of Visual Culture, Koper, <https://share.upr.si/fhs/PUBLIC/doktorske/Vujinovic-Kusej-Tatjana.pdf>, January, 2010.
- Vujinovic, Tanja. "Tactile Nodes: Aesthetic of discreet events in noisy domains", *Leonardo Electronic Almanac*, Vol 16, issue 4–5: Dispersive Anatomies, Cambridge, MA, USA: MIT Press Journals, ISSN: 1071-4391, USA, Sep 11, 2009.
- Vujinovic, Tanja. Online artwork database of media artist Tanja Vujinovic by non-governmental organisation "Ultramono – Research and production of media art", <http://www.ultramono.org> accessed 29.6.2017.
- Wagner, Suzanne (director). *The World Within: C.G. Jung in His Own Words*, USA, October 1990.
- Wiener, Norbert. *God & Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 1966.
- Wilson, Stephen. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2002.
- ZKM Medienmuseum, Bit International, Nove Tendencije, <http://www02.zkm.de/bit/index.php?lang=en>, accessed 7.10.2017.