

# Prezentacija moči

- »Smo v obdobju neskončnega reproduciranja, unikatnosti ni več.«
- Zaradi umetne inteligence se sprašujemo, kaj se dogaja s kreativnostjo
- Da bi izničili količino izpustov CO<sub>2</sub>, ki nastanejo zaradi obiskov spletnega mesta google.com na svetovni ravni, potrebujemo približno 23 dreves na sekundo

Tekst: Smilja Štravs



V Sloveniji za enega izmed utemeljiteljev internetne umetnosti velja Vuk Čosić. Reprodukcija je posnetek zaslona videa *Raging bull* (ASCII video, 2008).

**S**lovar slovenskega knjižnega jezika umetnost opredeljuje kot dejavnost, katere namen je ustvarjanje in oblikovanje del estetske vrednosti. Wikipedija pravi, da je umetnost vse tisto, kar ni znanost, kar ni namenjeno preživetju, je način, kako človek po navadi izraža svoja čustva, kako dojema okolico in kako razume svet. Umetnost seže pod površje in pokaže (na) tisto, kar bi v neki družbi sicer ostalo skrito. Sodobna umetnost je sila, ki išče packe pod bleščečo površino, odpira vprašanja in poskuša najti odgovore. Je provokativna, uporniška in ... vedno bolj digitalna!

Nova računalniška orodja so povsem spremenila koordinate našega bivanja, definirajo naš obstoj, zato tudi sodobna umetniška dela sledijo digitalnim tehnologijam, v njih iščejo navdih in z njimi celo tekmujejo. Digitalna umetnost se je razvijala skupaj z napredkom računalniške tehnologije in postala pomemben del sodobne umetniške krajine. A kaj sploh je digitalna umetnost, kako dobro jo poznamo, kako blizu so nam t. i. novi mediji?

Digitalna umetnost je zelo širok pojem, enako široko pa je njeno poimenovanje. V tujini se je za velik del praks znotraj termina digitalna umetnost uveljavil pojem *new media art*, torej nova medijska umetnost, pri nas pa nekoliko specifično poimenovanje intermedijska umetnost. »Vse to je umetnost, ki pa ne temelji zgolj samo na uporabi računalniških orodij, samega termina novi mediji ne smemo razumeti samo kot označevalca distinkcije med novimi in starimi mediji oziroma kot določenega medija na časovnici medijskega razvoja. Novomedijska umetnost je opredeljena v odnosu do medijev, ki jih uporablja. Prizadeva si zbežati družbene, politične in kulturne implikacije medijev. Novomedijska umetnost tako ni samo umetnost, ki nastaja s pomočjo novih medijev, denimo računalnika,« pojasnjuje profesor **Sašo Sedlaček** s katedre za video, animacijo in nove medije na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani.

»Gre za vrsto umetnosti, ki ni tako nova, kot se zdi, saj njeni začetki izhajajo iz avantgardnih umetniških praks z začetka 20. stoletja.« Digitalna umetnost je v sto letih prešla že različne oblike in pojavnosti in danes tako znotraj te umetnosti govorimo o interaktivnosti, raziskovanju, vmesnikih, informacijah, virtualnosti, potopitveni izkušnji, projekciji, omrežjih, avtomatizaciji, hekanju, softwaru, kiborgih, hibridnosti in tako naprej. Lahko je na primer umetniški izdelek, ki spominja na spletno stran, okuženo z virusom, kakršne



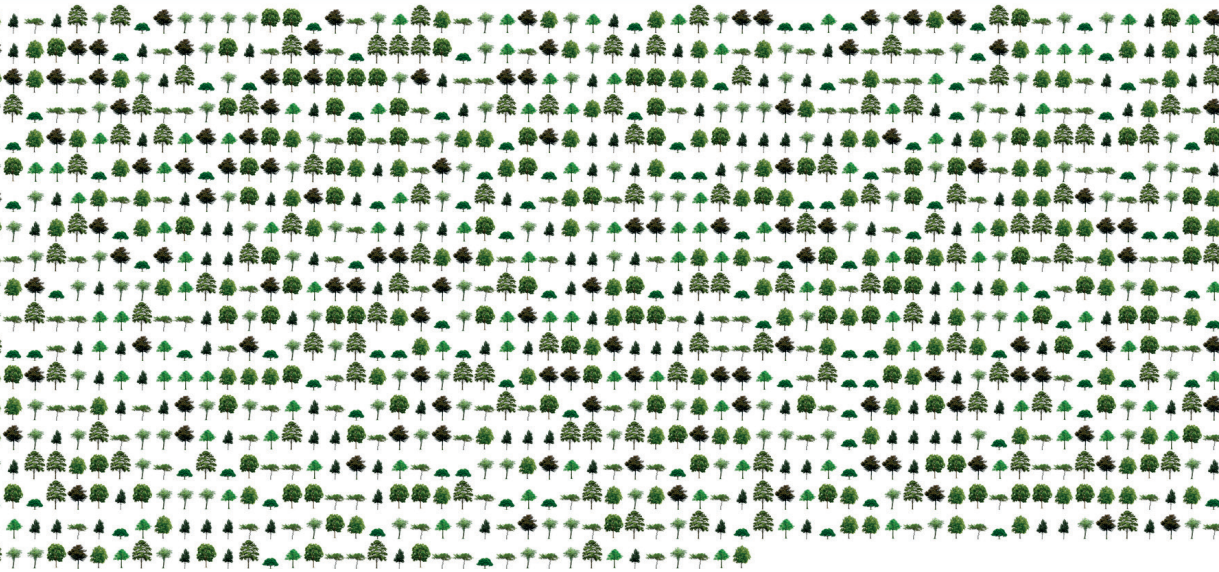
**Za enega od začetnikov bioarta velja brazilski umetnik Eduardo Kac, ki je razvil po genetsko spremenjenem fluorescentno zelenem zajcu Albiju, ki ga je ustvaril na prelomu tisočletja.**

ustvarja umetniški kolektiv Jodi, ali forma digitalne umetnosti, katere podlaga je kraja ali kopiranje določene spletne strani, prevzem identitete uporabnika, večpredstavnost, multitasking, spam itd.

### Digitalni zapis kot podlaga novim umetnostim

Začetke digitalne umetnosti lahko najdemo znotraj razvoja konceptualne umetnosti. Ti segajo v čas zgodovinskih avantgard na začetku 20. stoletja, v obdobje veliko pred digitalno revolucijo in pojavom osebnih računalnikov. »Umetnost v tem času radikalno spremeni svoj fokus, ne deluje več po principu posnemanja narave, to nalogo so namreč že pred leti prevzeli fotoaparati, umetnost začne v iskanju nove definicije same sebe izhajati iz ideje koncepta, ki si ga umetnik zamisli ter izvede, na neki način danes podobno delujejo računalniški algoritmi. Digitalna umetnost tako izhaja iz konceptualne umetnosti, ki korenini v gibanjih, kot so futurizem, dadaizem, konstruktivizem, surrealizem ...« pojasni Sedlaček.

Prvi računalniki so se pojavili z namenom šifriranja sporočil in so doživeli razmah z drugo svetovno vojno; takrat že lahko govorimo o digitalnem zapisu, kakršnega poznamo danes. Zapisi elementarnih likovnih elementov, kot so črta, krog, točka ... postanejo zanimivi za umetnike. V šestdesetih letih se pojavi serija novih



**O odtisu CO<sub>2</sub> pri uporabi spletnega brskalnika govori v svojem umetniškem manifestu umetnica Joana Moll s projektom DEF0000000-00000000000000REST.**

## Ker net.art deluje samo na spletni strani, galerije kot fizičnega prostora ne potrebujejo več. Potreben je zgolj naslov spletne strani.



**Umetnost vedno išče nekaj novega, pri čemer se logično poigrava z novimi tehnologijami. V Amsterdamu so odprli prvo umetniško galerijo umetne inteligence. Razstavljajo dela, ustvarjena s stroji in algoritmi, vključno z digitalnimi slikami in interaktivnimi instalacijami.**

elektronskih orodij ter strojne opreme, kot so fotoaparati, kamere, tiskalniki, kopirni stroji itd., ki postanejo zanimivi za produkcijo novih konceptov v umetnosti in dajo dodatni pospešek razvoju t. i. intermedijske umetnosti. Z razvojem televizije pride do masovne produkcije slike, kar spodbudi nove umetniške prakse, televizor kot objekt, kot družbeni in informacijski fenomen pa postane nov galerijski eksponat. Korejski umetnik Nam June Paik ga je prvi uporabil kot element svojih kiparskih skulptur in je zato obveljal za začetnika video umetnosti.

»Umetnost je vedno politična, je ali komformistična in prezentacija moči ali pa izziva, preizprašuje ustaljene norme družbe, njene moralne, filozofske in estetske norme. Že kar nekaj časa živimo v obdobju neskončno enostavnega reproduciranja in poustvarjanja, unikatnosti, kot smo je vajeni, ni več, in umetnost se sprašuje, kaj to za naša življenja pomeni,« izpostavi Sedlaček.

Za digitalno umetnost bi danes lahko označili več kot 90 odstotkov vse umetniške produkcije, če vanjo vštujemo vse videe, fotografije in

filme. Del te vsesplošne digitalne kreativnosti, ki deluje znotraj polja sodobne umetnosti, pa poskuša na različne načine, nemalokrat s provokacijo, zbuditi našo pozornost ter zasesti nove teritorije za svoje ustvarjanje. »Govorimo o popolnem vdoru novih tehnologij v vse pore naših življenj, ne samo na področje umetnosti. Umetnost je morda samo prva, ki poskuša detektirati nove možnosti njene uporabe,« pojasni Sedlaček. »Ne gre samo za provokacijo, pogosto ta prinese nove estetske kakovosti, kar se je denimo zgodilo pri umetniški uporabi kode ASCII, ki se znotraj sodobne umetnosti najprej pojavi kot provokacija, čez leta pa kot mainstream estetika v filmu Matrica.« V Sloveniji za pionirja digitalne umetnosti velja Edvard Zajec, ki je prvo računalniško grafiko ustvaril leta 1968 in je za ustvarjanje svojih geometrijskih nefigurativnih slik izbral binarni sistem računalnika IBM. Tedaj je bil to sam vrh svetovnih invencij na področju umetnosti. »Umetnost pogosto izhaja iz fascinacije nad novo tehnologijo. Risanje z računalniškimi orodji je stranski produkt vojaške tehnologije, dodana vrednost pa moment, ko se umetnost zaplete v dialog z znanostjo in njenim družbenim vplivom,« pripomni Sedlaček.

### Spletna umetnost je živo tkivo

Internetna umetnost je zaradi svoje prisotnosti na spletu lažje dostopna javnosti, kar lahko razumemo tudi tako, da nanjo ne moremo gledati kot na dokončano izvirno delo, temveč na obliko komunikacije. Takšna veja spletne umetnosti je net.art; je živo tkivo,



Foto: Miha Fras

**Pri nas imamo projekt deljene identitete v primeru trojice umetnikov, ki se podpisujejo z istim imenom – Janez Janša.**

saj se nenehno spreminja, za nastanek svojih umetnin pa izkorišča spletno pošto in baze podatkov. V Sloveniji za enega izmed utemeljiteljev internetne umetnosti velja Vuk Ćosić. Gre za umetnost, ki internet uporablja kot orodje za hkratno globalno delovanje, kot medij – protokol http uporabi za ustvarjanje in prenos del, ki jih je mogoče prikazati le v spletnih brskalnikih.

Umetnost, ki temelji na elektronskih sporočilih, odpira polje provokaciji – multiplikaciji, v smislu, ali je mogoče, da ima isti človek v enem dnevu lahko 200 razstav na različnih krajih po svetu. Ker net art deluje samo na spletni strani, galerije kot fizičnega prostora ne potrebuje več. Digitalni prostor interneta postane ekvivalent galerijskemu prostoru, za ogled digitalne umetnosti potrebujemo zgolj naslov spletne strani. Posebnost spletne umetnosti je, da temelji na »dialogu« z uporabniki spleta, ki tako postanejo njeni sooblikovalci. Net.art ne ponuja neke dokončane forme, temveč se ves čas spreminja, odvisno od uporabnika. Ponuja neskončno številko oblik, ki so nepričakovane in potekajo v stalni ustvarjalni interakciji med uporabniki spleta.

### Vsak je lahko Janez Janša

Če smo doslej mislili, da je kraja spletne identitete kriminal, Sašo Sedlaček razloži, da gre pravzaprav za umetnost: »Umetnost preizprašuje neke mehanizme, še preden ti postanejo del naših življenj.« V digitalni umetnosti govorimo o deljeni oziroma odprti identiteti, ki si jo sposoja več umetnikov. Gre za koncept *multi-use name*, *open pop star*, ki izkrivlja identiteto in naš pogled na ustvarjanje posameznika. Luther Blissett, projekt, ki je nastal leta 1994, je tak primer. Gre za izmišljeno ime petih italijanskih avtorjev, ki so izšli iz legendarne skupine kulturnih aktivistov. Ime so povzeli po nogometašu, ki je zaslovel zaradi svoje nespretnosti pri streljanju na gol. Simbolizira »robinhudovstvo« v začetku informacijske dobe ter predstavlja dobrega razbojnika, ki ruši status quo v svetu interneta.

Projekt je nastal kot protest proti skomercializiranim in površnim množičnim medijem. Pokazalo se je, da je sistem pripravljen pogoltniti vse – umetnika, njegovo identiteto in njegova dela – ter da je spretnemu umetniku dovoljeno lagati o svoji identiteti, pa tega nihče ne bo opazil (nekaj podobnega si je izmislil že kontroverzni



Foto: osebni arhiv Sašo Sedlaček

**Projekt Oblomo: zaposlen z nedelom. Kriptovalutna platforma za vrednotenje brezdelja.**

# 386 DX

Biggest Smash Hits

Alexei Shulgin

Fotografije: Wikipedia



**Net.art ne ponuja neke dokončane forme, temveč se ves čas spreminja, odvisno od uporabnika. Predstavnik te umetniške smeri je tudi Alexei Shulgin.**

italijanski umetnik Gabriele D'Annunzio konec 19. stoletja, ko je v časopisih objavil svojo smrt).

Leta 1995 se je projektu Luther Blissett pridružilo že več sto ljudi, ki so se podpisovali s tem imenom, v Bologni so celo ustanovili Radio Blissett, kjer so se med sabo pogovarjali sami Lutherji Blissetti. Kot je bilo načrtovano, se je po petih letih projekt končal. Pri nas imamo podoben projekt deljene identitete v primeru trojice umetnikov, ki se podpisujejo z istim imenom – Janez Janša.

## Slovnica disruptivnih dogodkov

Digitalna umetnost ponuja nove in inovativne načine umetniškega izražanja. Obenem ji je zaradi njene oblike omogočeno, da doseže širšo publiko, kot bi jo sicer. Ena od njenih novejših oblik je biopoezija oziroma bioumetnost. »Za enega od začetnikov bioarta velja brazilski umetnik Eduardo Kac, ki je razvpit po genetsko spremenjenem fluorescentno zelenem zajcu Albiju, ki ga je ustvaril na prelomu tisočletja. Ustvarjen je bil z genetskim mešanjem zarodka belega zajca z genom meduze, ki ob izpostavljenosti modri svetlobi fluorescira v zeleno barvo. Gre za primer umetnosti, ki soavtorje išče pri znanstvenikih, v tem primeru genetikih, deluje pa na fluidnem presečišču umetnosti, provokacije, robotike in biologije.

Že prej, leta 1983, je ustvaril holografsko poezijo.« Njegovo delo temelji na prepričanju, da lahko pesnik zaradi nematerialnosti holografskega prostora ustvarja paradoksalne prostore. Kac raziskuje interaktivnost med prikazom/izginotjem besedila glede na premik/ gledišče opazovalca. Razvil je nove koncepte, kot sta tekstualna nestabilnost in fluidni znak, ki ni ne beseda ne slika, ampak enota v stalni transformaciji.

Kac želi kreirati »slovnico disruptivnih dogodkov; animiran jezik, ki uhaja in beži interpretaciji.« Leta 2002 je začel t. i. biopoezijo, kjer vidi uporabo biotehnologije in živih organizmov v poeziji kot nove

domene verbalnega, paraverbalnega in neverbalnega ustvarjanja. Njegovi biopoezični projekti so v neposrednem dialogu s sodobnim razvojem na drugih področjih, vključujoč biotehnologijo in kognitivno etologijo. Biopoezija nam razkrije, kako se je v 21. stoletju spremenilo naše doživetje življenja in besedila; predstavlja novo področje ustvarjanja in izkustva poezije, ki sega preko njenih tradicionalnih meja.

V času epidemije je v svetu umetnosti odjeknil hit t. i. NFT umetnost/ non-fungible token (nezamenljivi žeton), ki temelji na kriptovalutah

**Korejski umetnik Nam June Paik velja za začetnika video umetnosti. Digitalna umetnost je različne oblike in pojavnosti. Lahko je tudi umetniški izdelek, ki spominja na spletno stran, okuženo z virusom.**







V digitalni umetnosti govorimo o deljeni oziroma odprti identiteti, ki si jo sposoja več umetnikov. Luther Blissett, projekt, ki je nastal leta 1994, je tak primer. Gre za izmišljeno ime petih italijanskih avtorjev, ki so ime povzeli po nogometašu, ki je zaslovel zaradi svoje nespretnosti pri streljanju na gol.

### Umetna inteligenca ne more ustvarjati trendov

Trenutno smo v obdobju vsesplošnega navdušenja nad orodji, ki jih ponuja umetna inteligenca, od tega, da piše scenarije, koncepte, proizvaja slike, jih spreminja v gibanje, animira 3D-objekte ... »UI se vmešava v številne produkcijske procese. To sicer ni nekaj novega, saj se na področju t. i. *gaming* industrije dogaja že nekaj časa, da se vsako leto pojavi kakšna novost, ki odnese eno delovno mesto v panogi,« opozori sogovornik. »V preteklosti si na primer za nastanek neke računalniške igre moral izdelati digitalno okostje, skelet (angl. rig). Ta deluje kot nekakšno vodilo pri marionetah za konstrukcijo digitalnih 3D-likov, ki jih s tem okostjem animiraš v digitalnem okolju. Danes poklica »rigger«, izdelovalca digitalnega skeleta, praktično ni več, saj se vse opravi online z nekaj kliki.

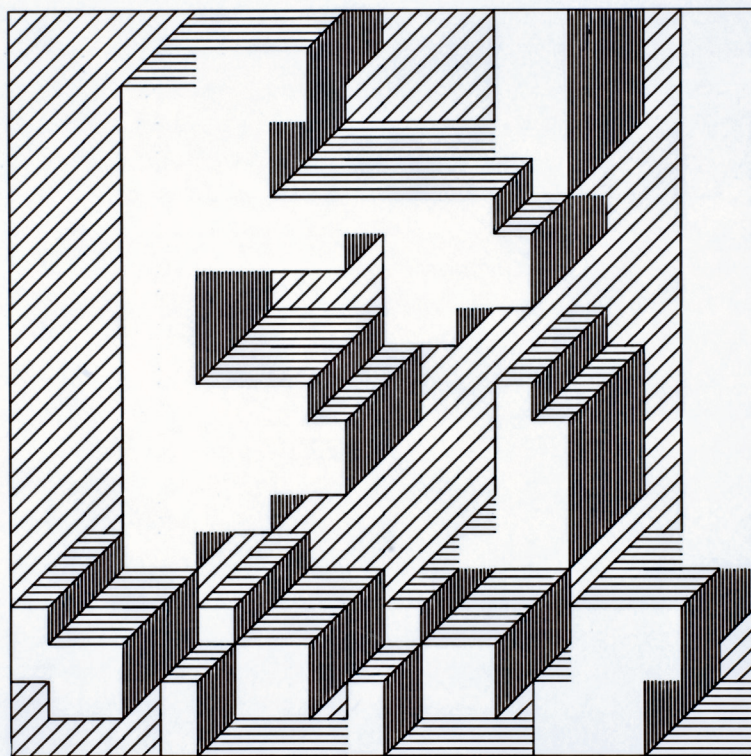
Tudi animirati praktično ni več treba, saj obstajajo velike podatkovne baze, ki iz posnetkov ljudi generirajo vse mogoče gibe, ki so uporabni v digitalni animaciji. To po eni strani olajša veliko mukotrpnih postopkov, vendar pa – ali to pomeni, da nas bo umetna inteligenca povsem izločila?»

Umetna inteligenca odpira veliko vprašanj; gotovo bo ostala kot orodje, ljudje pa bomo še vedno postavljali kriterije njene uporabe. Vprašanje je, ali bo res prišlo do kreacije neke umetne zavesti, t. i. novega sapiensa. Sedlaček: »Smo že v fazi, ko umetna inteligenca komunicira, ustvarja vsebino in dela za umetno inteligenco, pri čemer se postavlja vprašanje, komu je sploh namenjena, ali je sploh še namenjena nam. Strah, da nas bo umetna inteligenca, vsaj v kratkem, povzela, je verjetno odveč, kajti umetna inteligenca je trenutno bolj simulirana inteligenca kot umetna. Predvsem za zdaj

ne more ustvarjati ali predvidevati trendov, še vedno smo ljudje tisti, ki jih postavljamo s svojo nepredvidljivostjo,« sklene Sedlaček. Umetnost vedno išče nekaj novega, pri čemer se logično poigrava z novimi tehnologijami. Pri tem je lahko veliko bolj sproščena kot znanost, saj ni obremenjena z dokazi; in hitreje pride do spekulativnih zaključkov, ki se morda čez čas izkažejo za vizionske, se spremenijo v znanstvene resnice in postanejo del življenja nas vseh. ■

Edvard Zajec, slovenski slikar in grafik, velja za pionirja računalniške grafike.

Foto: arhiv Moderna galerija



T.V.C. 1900

Edvard Zajec