

Dejan Grba

Digitalna vizualizacija

Široka i heterogena oblast digitalne vizualizacije obuhvata različite vidove likovnih materijalizacija ili manifestacija u novomedijskoj umetnosti. Većina radova u novomedijskoj umetnosti kao i pojava u digitalnoj kulturi ima izraženu, često i dominantnu likovnu komponentu. Kao informatički daleko najbogatije čulo, vid zauzima posebno mesto u ljudskoj percepciji i doživljaju stvarnosti, a kontrola informacija je primarno sredstvo vlasti za koju sve ono što se ne može optički i informatički sistematizovati predstavlja potencijalnu opasnost.

Životni projekat *1965 / 1 – ∞* francuskog umetnika Romana Opalke, posvećen likovnom beleženju brojanja, istovremeno ilustruje aritmetiku kompjuterskih procesa i kritikuje neke od osnovnih odrednica digitalne kulture: apstrakciju, kodifikaciju, samo-regulaciju, virtualizaciju i programiranje. Njih nalazimo u brojnim pokretima, pojavama i eksperimentima modernizma, na primer u opusima Eadwarda Muybridgea, Étiennea-Julesa Mareya ili mađarskog op-umetnika Victora Vasarelyja.

Mnogi, često paradoksalni, primeri iz svakodnevnog iskustva koji ukazuju da videti ne znači automatski i znati odnosno da postoji značajna razlika između vida i uvida, odražavaju neke od problema i ograničenja kvantifikacije i simbolizacije. Umetnici su uvek uvažavali ili su pokušavali da uvaže značaj intuitivnog uvida i da ga usaglase sa oportunizmom i tehnofilijom kao neophodnim činiocima umetničkog stvaralaštva. Leonardo da Vinci je verovatno najpoznatiji primer, a istorije umetnosti su u osnovi uvek i istorije ovog uravnoteživanja. Zanimljiv noviji primer je *Hockney-Falco* teza prema kojoj upotreba optičkih pomagala kao što su konkavna ogledala počinje već u ranom 15 veku.

U tom kontekstu, upotreba kompjutera za likovna istraživanja i za vizualizaciju konceptualnog mišljenja može se smatrati prirodnom i može da obrazloži trud i vreme koje je, na primer, Charles Csuri uložio 1967 u izradu prve animacije pomoću digitalnog kompjutera *Kolibri*. U ovoj animaciji, napravljenoj plotovanjem mikro-filma, sliku po slicu, Csuri je eksperimentisao sa vektorskim transformacijama slike koje danas prepoznajemo kao morfovanje. Morfovanje je likovni postupak koji se lako identificiše kao digitalan, mada se analogno morfovanje može pratiti još od kompozitnih portreta Francisa Galtona polovinom 19 veka, preko video spota Godleya & Cremea za pesmu *Cry* iz 1985 do velikoformatnih kompozitnih portreta Thomasa Ruffa devedesetih godina 20 veka. Algoritme i tehnike digitalnog morfovanja, koje kombinuje vektorske i bit-map transformacije, razvila je američka umetnica Nancy Burson tokom osamdesetih godina 20 veka, a popularizovala ih je 1991 video spot Johna Landisa za pesmu Michaela Jacksona *Black or White*.

Konceptualizaciju razdvajanja likovnih vrednosti i mrežno-linearne organizacije slike nalazimo kod tako različitih umetnika kao što su Chuck Close, Marcus Harvey ili Idris Khan. Digitalna slika, vektorska, bit-mapirana ili hibridna, uvek je organizovana kao baza podataka čije materijalizacije u arhitekturi i manifestacije u društvenim odnosima tematizuju umetnici kao što su Andreas Gursky ili Andreas Gefeller. Njihovi radovi kombinuju diskretnu kompozicionu strukturu, digitalnu manipulaciju slike i likovno bogatstvo. Sa druge strane, umetnici kao što su Florian Maier-Aichen, Veljko Onjin, Margi Geerlinks ili Robert Lazzarini estetizuju digitalne manipulacije likovnim vrednostima u tradicionalnoj slici. I sama

estetika digitalne manipulacije slike, sa specifičnim efektima i artefaktima, može biti konceptualizovana i preispitivana, na primer u opusima umetnika kao što su Thomas Ruff, Darko Gajić ili Catherine Yass. U radovima Justina Ponmanyja koji izvodi dvodimenzionalne projekcije trodimenzionalnih objekata i Jochema Hendricksa koji koristi automatsko beleženje pokreta zenice, to preispitivanje uvodi i ideju motoričko-perceptivne dinamike pogleda kao osnove likovnog doživljaja.

Bibliografija

- Michael Kubovy, *The Psychology of Perspective and Renaissance Art*, Cambridge University Press, 1988; Online izdanje 1.1, 2003.
- Aaron Scharf, *Art and Photography*, Penguin, London, 1991.
- Žan Bodrijar, *Prozirnost zla*, Svetovi, Novi Sad, 1994.
- Ron Burnett, *How Images Think*, MIT Press, Boston, 2005.
- David Hockney, *Secret Knowledge*, exp. ed., Thames & Hudson, London, 2006.
- Paul A. Fishwick (ed.), *Aesthetic Computing*, MIT Press, Boston, 2006.