

Dejan Grba

Generativna umetnost

Koncepcije generativne, algoritamske i softverske umetnosti srodne su u ideji upotrebe unapred određenih postupaka prilikom planiranja, izvedbe i prezentacije umetničkog dela. U slučaju generativne umetnosti, predefinisane proceduralne, estetske i druge odluke umetnika se kombinuju sa nepredviđenim činionicima i nepredvidljivim sadržajima. Generativni pristup formalizuje i estetizuje slučaj, nepredvidljivost i nekontrolabilnost koji su inherentni umetnosti.

Važna oblast generativne umetnosti je aleatorna muzika koja, od prvih zabeleženih kompozicija iz 15 veka preko Mozartovog *Muzičkog bacanja kockica (Musikalisches Würfelspiel)* iz 1787, vodi do aleatorike Johna Cagea u 20 veku, na primer u *Muzici promena* sačinjenoj na osnovu *Knjige promena (I-Ching)* ili *Imaginary Landscape No. 4* za 12 radija, 24 izvođača i dirigenta, obe iz 1951. Cageova generativna kompozicija *4:33* (1952) je imala znatan uticaj na konceptualne činioce novomedijske umetnosti kao što su slučaj, interakcija i medijska otvorenost. Mada je poznao teoriju informacija i kibernetiku, John Cage je eksperimentisao sa različitim interesovanjima i stvarao pod različitim uticajima od kojih su, osim Budizma, verovatno najznačajnije bile Duchampove ideje distance, estetske ravnodušnosti i slučaja¹.

Slučaj i nepredvidljivost su bile važne stvaralačke odrednice zvučnih i video instalacija i performansa Nam June Paika kao što je *Random Access* (1957). Generativna muzika, čiji je jedan od predstavnika bio Iannis Xenakis koji je u komponovanju koristio matematičke i statističke tehnike i fizičke zakone [*Diamorphoses* (1957), *ST/10* (1956-1962), *Duel* (1959), *Stratégie* (1962), *Eonta* (1963-1964) itd], uticala je na muzički minimalizam, na primer Stevea Reicha [*Piano Phase* (1967), *Clapping Music* (1972)] i na savremenu elektronsku, kompjutersku i *Glitch* muziku.

Umetničko istraživanje sinestezije [percepcije jednog čulnog stimulusa, na primer zvučnog, (i) nekim drugim čulom, na primer vidom] koje je vršeno tokom devetnaestog veka i nastavljeno u novomedijskoj umetnosti, takođe se zasniva na generativnim tehnikama.

Generativnost je igrala značajnu ulogu u procesualnoj umetnosti, na primer u radu *Kondenzaciona kocka* Hansa Haackea iz 1963 i u *Land Artu*, na primer u *Polju munja (The Lightning Field)* Waltera DeMarie iz 1977. Mada je i umetnost performansa u osnovi generativna, generativni performans u užem smislu podrazumeva aranžman, akciju ili sistem akcija u kojima umetnik unapred računa sa nepredviđenim sadržajima kao odrednicom rada, na primer u opusu švajcarskog umetnika Romana Signera [*Cap With Rocket* (1983), *Bürostuhl* (2006), *Old Shatterhand* (2007) itd].

Polazeći iz ovakve tradicije, novomedijski umetnici stvaraju radove i tehnike, kao što je transkodiranje, zasnovane na kompjuterskoj obradi, kontroli i artikulaciji različitih medijskih sadržaja. Veliki deo te produkcije je eksperimentalan ili studijski i sam po sebi nema celovit umetnički zamah, ali je kulturno prepoznat i vidljiv, naročito na Internetu. Jedan od značajnih predstavnika novomedijske generativnosti je američki umetnik-inženjer Benjamin Fry koji od svojih magistarskih projekata [*Valence* i *Anemone* (1999)] razvija digitalne tehnike za vizualizaciju različitih medija i složenih sistema podataka kao što je

¹ Thomas McEvelley, *Empirical Thinking (And Why Kant Can't)*, Artforum, XXVII, No.2 October 1988.

genetski kod [*Aligning Humans and Mammals* (2007)]. Sa Caseyem Reasom, Fry je autor *Processing-a*, programskog okruženja za medijsku interakciju i transkodiranje namenjenog umetnicima.

Među rane radove koji generativno tematizuju protok kapitala i njegovu izrazitu kompjuterizaciju spada animacija *Ecosystm* (2000) Johna Klime u kojoj su berzanskim akcijama dodeljeni različiti 3D objekti čija veličina, boja, brzina, pravac i smer kretanja, afiniteti itd trenutno reflektuju njihove međuodnose na tržištu. *Polar* (2000) Marka Peljhana i Carstena Nicolaia iz iste godine je složena i visoko stilizovana instalacija koja publici omogućava nekonvencionalne metode pretraživanja Interneta, vizualizacije traženih informacija i njihovog logičkog povezivanja. Aplikacija *Carnivore* (2001) Alexandera Gallowaya i grupe RSG prati lokalni i spoljašnji mrežni saobraćaj i transkodira ga pomoću programskih modula koje razvijaju zainteresovani pojedinci i koji se mogu slobodno preuzeti sa Interneta.

Dobrovoljna saradnja u stvaranju (umetničkog dela) na Internetu je popularna i izrazito eksploatisana u novomedijskoj umetnosti (crowdsourcing). Za rad *Game Music* (2004), na primer, Vladimir Todorović je razvio i na Internet postavio modifikaciju kojom igrači FPS mrežne igre *Unreall Tournament 2004* svojim akcijama (kretanje, skakanje, pucanje itd) stvaraju zvučne sadržaje i istovremeno ih šalju umetniku koji ih kombinuje u muzičke kompozicije. Pet godina kasnije, američki umetnik Aaron Koblin koristi generativni potencijal dobrovoljne saradnje na Internetu (Amazonov servis *Mechanical Turk*) u radu *Bycicle Made For Two Thousand* u kojem su učesnici pozvani da snime svoju interpretaciju jedne od 2088 nota pesme *Daisy Bell* (koju je pevao kompjuter HAL 9000 u Kubrickovom filmu *Space Odyssey* iz 1968) i pošalju je umetniku koji od tako pristiglih snimaka rekonstruiše pesmu. Sličan metod je primenjen i u filmskom Internet projektu Perryja Barda *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (2008) u kojem učesnici slobodno interpretiraju kadrove klasičnog filma Dzige Vertova *Čovek sa filmskom kamerom* (1929).

Jedan od paradoksa kompjuterske generativnosti je da u njoj važnu ulogu imaju statističke tehnike kojima prirodni slučaj može samo da se aproksimira i simulira. Američki umetnici Jennifer i Kevin McCoy na razmišljanje podsticajan način koriste i ilustruju statističku sistematizaciju u svojim instalacijama kao što je *Every Shot, Every Episode* (2001) da bi razložili komercijalne kulturne proizvode (televizijske serije, igrane i animirane filmove) na skup rutina i klišeja. Povezujući tu problematiku sa principima granularne sinteze, semplovanja i autorskih prava, nemački umetnik Sven König instalacijom *sCrAmBIEdHaCkZ!* (2006) postiže izuzetnu ekonomiju tehničke dovitljivosti, zabave i kritičke refleksije.

Bibliografija

John Casti & Anders Karlqvist, *Art and Complexity*, JAI Press, 2003.