

Dejan Grba

CODE/STEAL

Inovativna kombinatorika u digitalnoj umetnosti

Inovativna

Mišljenje i jezik su inovativni kombinatorički sistemi zasnovani na poređenju poznatog i nepoznatog, postojećeg i novog, odnosno na stvaranju analogija.¹ Princip inovativne kombinatorike određuje sve najvažnije ljudske aktivnosti: socijalizaciju, društvene odnose, umetnost, tehnologiju i nauku.^{2|3} Inovativna kombinatorika se u umetnosti manifestuje kroz referisanje i preuzimanje, u postupcima kao što su reminiscencija, refleksija, posveta, citat, kolaž, remiks, interpretacija, imitacija, kopija, falsifikat, plagijat itd.^{4|5} Umetničko preuzimanje sadržaja iz popularne kulture je na različite načine legitimizovano tokom 20. veka i danas postoji u brojnim strategijama i pristupima, a postupci zasnovani na izražajnim potencijalima kompjuterske transformacije preuzetih sadržaja se često označavaju pojmom *(re)kreativnost*.⁶

Interventna

Odlični primeri interventne *(re)kreativnosti* su video instalacija Douglasa Gordona *24 Hour Psycho* (1993) u kojoj je Hitchcockov *Psycho* (1960) usporen na 24 sata, i video projekat Martina Arnolda *Deanimated* (2002) u kojem su glumci B trilera *The Invisible Ghost* (1941) postepeno uklanjani tokom trajanja filma tako da u poslednjih 15 minuta ne preostaje ni jedan.

Proračunata

Statističko-infografička sistematizacija olakšava uočavanje formalnih, semantičkih i narativnih pravilnosti u kulturnoj produkciji i omogućava intenziviranje razmišljanja o njenom dejstvu i društvenim ulogama.

U seriji printova *Amalgamations* (od 1997) Jason Salavon vrši parametrizovana pretapanja slika kojim eliminiše detalje, ističe kolorističko-kompozicione trendove u nastanku izvornih materijala i ukazuje na evolutivni aspekt estetskih preferenci. *Every Playboy Centerfold, the Decades (Normalized)* (2002) je izveden stapanjem svih Playboyevih triplerica po dekadama od šezdesetih do devedesetih godina 20. veka. U seriji *100 Special Moments* (2004) Salavon tematski stapa po stotinu fotografija preuzetih sa interneta: dece sa deda mrazom, igrača juniorske bejzbol lige, verenika i diplomaca. U seriji *The Grand Unification Theory* (1997) popularni filmovi su razloženi na kolekcije slika (jedna u sekundi) koje su radijalno organizovane na osnovu valerskih vrednosti.

Sekvencijalnim razlaganjem u seriji printova *Cinema Redux* (2004) Brendan Dawes prikazuje likovnu organizaciju i montažnu dinamiku filma izdvajajući po jednu sliku u sekundi iz popularnih igranih filmova u kompoziciju širine šezdeset slika i visine zavisne od trajanja filma. Kurt Ralske dodatno estetizuje sekvencijalno razlaganje filmova u projektu *Motion Extractions / Stasis Extractions* (2007-2009) sukcesivnim pretapanjem filmskih slika u kojima nema kretanja (*Stasis Extractions*), odnosno slika sa pokretom (*Motion Extractions*). Četrnaest godina posle Salavonove serije *The Grand Unification Theory*, Frederic Brodbeck razrađuje infografički pristup filmu u diplomskom radu *Cinematics* (2011). *Cinematics* je aplikacija koja omogućava interaktivan prikaz, analizu i poređenje filmova prema različitim kriterijumima kao što su trajanje, prosečne hromatsko-valerske vrednosti kadra i dinamika pokreta.

Samouverena

Instalacije *Every Shot, Every Episode* (2001) i *Every Anvil* (2002) Jennifer i Kevina McCoya su supercut kolekcije snimaka iz TV serije *Starsky and Hutch* odnosno iz animiranih filmova u seriji Looney Tunes, kategorizovane prema različitim kriterijumima: zumiranja, maskiranja, policajke, preznojanja, padanja,

prikradanja, eksplozije itd. Kategorije su snimljene na zasebne diskove koje publika reprodukuje po slobodnom izboru u paralelnom prikazu i u prilici je da se, bez obzira na broj kategorija, začudi banalnošću, rigidnošću i neinventivnošću rešenja unutar svake od njih. Supercut video instalacija *Sync Sex/Watch/Fight* (2005) Marca Brambille je realizovana kompleksnim povezivanjem kratkih filmskih i televizijskih sekvenci. Autoreferentno oblikovana prema narativno-formalnim modelima sadržaja iz kojih je sačinjena, ona tematizuje esencijalne komponente ekranske kulture: izolovano posmatranje, seks i nasilje. Projekat *Acceptance* (2012) Rogera Lukea DuBoisa je generativna dvokanalna video projekcija predizbornih govora Baracka Obame i Mitta Romneya, koji se uzajamno sinhronizuju na osnovu statističko-semantičke analize izgovorenih reči i fraza koje su 80% identične.

Komunikativna

Ne samo kulturna produkcija, nego i sve društvene strukture zasnovane na frekventnoj, masovnoj i predvidljivoj razmeni se mogu koncipirati i tretirati kao baze podataka. Industrija, marketing, advertajzing, mediji, finansije i informatički servisi su statistički organizovani. Oni posmatraju i kategorizuju svoje klijente kao skupove podataka, a transakcije sa njima kao skupove programabilnih rutina.⁷ Danas se ta statistička logika naročito manifestuje u dizajnu i funkcionalnoj dinamici interfejsa društvenih mreža koje nespretno pokušavaju da je sakriju, a umetnici je često prikazuju na duhovit i provokativan način.

U projektu *A More Perfect Union* (2010-2012) DuBois stvara složen socio-kulturni i identitetski presek SAD, zasnovan na intimnim preferencama stanovništva. On se registrovao na 21 veb sajt za pronalaženje partnera, preuzeo 19 miliona profila i uredio ih prema geografskoj lokaciji i prema ključnim rečima da bi napravio 43 mape. Obojenjem između crvene za žene i plave za muškarce, savezne mape prikazuju rodne proporcije za najfrekventnije ključne reči po državama, a njihovu zastupljenost valerski. U državnim i gradskim mapama, imena gradova i ulica su zamenjena ključnim rečima koje najčešće navode njihovi stanovnici. Postoje zanimljive paralele između ovog projekta i softverske platforme *Face to Facebook* (2010) Paola Ciria i Alessandra Ludovica, koja je preuzela milion korisničkih profila sa Facebooka,

izabrala 250.000, klasifikovala ih prema različitim facijalnim karakteristikama i postavila ih na veb sajt fiktivne agencije za lične kontakte *Lovely Faces*.

Efikasna

Apstrahovanje ili konkretizovanje kulturnih artefakata ne mora da bude statistički koncipirano da bi otvorilo nove perspektive kritičkog sagledavanja. Dovoljno je da umetnici raspolažu sredstvima za njihovu sistematizaciju i programiranu manipulaciju.

U radu *Fast Film* (2003) Virgil Widrich kombinuje analognu reprodukciju i nekonvencijalnu interpretaciju akumuliranih medijskih sadržaja da bi ukazao na filmske opsesije i stereotipe. *Fast Film* je napravljen štampanjem slika iz odabranih filmskih sekvenci, njihovim savijanjem, gužvanjem, cepanjem i kolažiranjem u nove kompozicije koje su zatim animirane. Taj postupak je omogućio duhovito, elegantno i kritičko kondenzovanje tradicionalnog filmskog narativa na svega 14 minuta.

Sinhronizovanim kolažiranjem kadrova Hitchcockovog filma *Rear Window* (1954) Jeff Desom u radu *Rear Window Timelapse* (2011) pretvara selektivni, montažno kontrolisani linearni narativ u jedinstvenu panoramu koja istovremeno prikazuje događaje u dvorištu i u susednim stanovima.

Kreativna

Ovi primeri ukazuju da se proceduralni činioci inovativne kombinatorike mogu prikazati kao algoritam i pretvoriti u programski kôd. I zaista, mnogi programi danas standardno omogućavaju većinu zahvata za koje su umetnici u prikazanim projektima razvijali sopstveni softver. Međutim, proceduralni činioci svakog kreativnog postupka, kada su jasno definisani, mogu se sistematizovati u algoritam i pretvoriti u programski kôd, a plastičnost i prilagodljivost u imitiranju prirodnih pojava su ključne odrednice univerzalne računске mašine iz koje su nastali savremeni kompjuteri.⁸ Dostizanje te plastičnosti i prilagodljivosti je specifičan kreativan proces koji zahteva dosetljivost, interdisciplinarno istraživanje, učenje i uvid.

Ovi primeri nas istovremeno podsećaju da likovni umetnički postupak objedinjuje tri vida razmišljanja: vizuelni, interaktivni i simbolički. Vizuelni i interaktivni su tradicionalno favorizovani i uočljiviji, a simbolički je zastupljeniji u istraživanju i u komunikaciji nego u produkciji.⁹ Za digitalne umetnike, simbolička uslovljenost programskog kôda često predstavlja izvor živopisnih frustracija, ali i motiv za osvešćivanje metodologije, za negovanje preciznosti i discipline proceduralnog mišljenja. U spoju sa nepredvidljivim motivacijama, okolnostima i načinima uspostavljanja analogija, kreativnost u programiranju kreativnih procesa je izraz fleksibilnosti ljudskog uma da istovremeno stvara tehnologiju, apsorbuje je, prilagođava joj se, prilagođava je i menja prema sopstvenim potrebama.

¹ Hofstadter, Douglas / Emmanuel Sander. *Surfaces and Essences: Analogy as the Fuel and Fire of Thinking*. New York: Basic Books, 2013: 17.

² Ferguson, Kirby. *Everything is a Remix*. 2011.
<http://www.everythingsaremix.info/>.

³ Pinker, Steven. *Writing About Science*. New York: Big Think, 2012.

⁴ Grba, Dejan. *B.A.C.H. (reference u likovnim umetnostima)*. 2010.
<http://dejangrba.org/lectures/sr/2010-bach-references.php>.

⁵ Boon, Marcus. *In Praise of Copying*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2013.

⁶ Reynolds, Simon. „You Are Not a Switch: Recreativity and the Modern Dismissal of Genius.“ *Slate Book Review*, 5 October 2012.

⁷ Castells, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.

⁸ David, Martin / Davis Martin. *The Universal Computer: The Road from Leibniz to Turing*. New York: W.W. Norton & Company, 2000.

⁹ Victor, Bret. *Media for Thinking the Unthinkable*. MIT Media Lab, 4 April 2013.
<https://vimeo.com/67076984>.