

Dejan Grba

Digitalna interaktivnost

Mada se umetnost zasniva na različitim vrstama interakcije između umetnika, umetničkog dela i njegovog okruženja, novomedijska umetnost pokušava da osmisli i iskoristi tehničko-tehnološka rešenja za aktivnu, direktnu, posrednu ili kombinovanu promenu rada i njegovog odnosa sa posmatračem. Fenomenološki aspekt tih promena je, međutim, uglavnom skroman, a njihova struktura, često izražena samim procesom interakcije, postaje lako uočljiva i predvidljiva što dovodi do frustrirajuće nesrazmere između programske namere da se posmatrač podstakne na slojevito iskustvo i krutosti algoritamske logike koja to iskustvo treba da omogući. Uvođenjem novih načina funkcionisanja dela i novih protokola njegovog saobraćanja sa publikom, novomedijska umetnost tek delimično istražuje kvalitativnu prirodu interaktivnosti koja nastaje u spoju aktera i sadržaja određenog događaja¹. U tom smislu ona u znatnoj meri reflektuje i širu poziciju savremene, kulturno-ekonomski instrumentalizovane, umetničke produkcije.

Svesno tematizujući tehnološke aspekte interaktivnosti i odnose tehnologije i ratovanja, surovi i opasni sukobi između robotskih, automatskih i poluautomatskih mašina koje od osamdesetih godina dvadesetog veka inscenira američka grupa Survival Research Laboratories čine prethodnicu novomedijske interaktivne umetnosti. Među brojna istraživanja tehničko-proceduralnih rešenja samog prostora saobraćanja (interfejsa) u umetničkom kontekstu spadaju *Atmosphere Project* (2001) Bena Frya i projekti koji se timski realizuju na programu Media Arts and Technology Kalifornijskog univerziteta u Santa Barbari, kao što je *The Hydrogen Atom* (2009) JoAnn Kuchera-Morin, Luce Pelitija i Lancea Putnama ili *Artificial Nature* (2009) Haru Jia i Grahama Wakefielda.

Novomedijska umetnost često upošljava tehnologiju za stvaranje duhovitih interaktivnih situacija, na primer u instalaciji *Reface (Portrait Sequencer)* (2007) američkog umetnika Golana Levina koja komponuje delove portreta posetilaca na osnovu njihove facijalne mimike ili u projektu *Paparazzi Bots* (2009) američkog umetnika Kena Rinalda koji robotizuje sve stereotipne odlike paparaca i automatski objavljuje snimljene fotografije na internetu. Retki su, međutim, zaista provokativni predstavnici tog trenda kao što je interaktivni sistem *sCrAmBIEdHaCkZ!* (2006) nemačkog umetnika Svena Königa koji koristi i istovremeno problematizuje organizaciju baza podataka, estetiku digitalnog zapisa, ideje originalnosti i autorskih prava.

Performans *Pull* (1995) britansko-libanske umetnice Mone Hatoum zasniva se na direktnoj telesnoj interakciji, elegantno kritikujući njenu medijsko-tehnološku fetišizaciju u kompjuterski kontrolisanoj interaktivnosti koja je u to vreme postajala popularna u umetničkim krugovima. Elektronskom rekonstrukcijom odnosno simulacijom sistema i principa koje *Pull* Mone Hatoum preispituje upravo maskiranjem i medijatizovanjem živog kontakta, istoimeni rad novozelandske umetnice Rame Port iz 2007 odražava odnos između tehnoloških i konceptualnih potencijala novomedijske umetnosti.

¹ Što, na primer, ilustruju CD-ROM projekti *Monty Python's Complete Waste of Time* (1994), *Monty Python and the Quest for the Holy Grail* (1996) i *Monty Python's The Meaning of Life* (1997) koji danas imaju isti šarm i vitalnost kao i kada su nastali.

Bibliografija:

Lucy Bullivant (ed.), *4D Space, Interactive Architecture*, Vol. 75, London, 2005.

Lucy Bullivant, *Responsive Environments: Architecture, Art and Design*, V&A Contemporary, London, 2006.

Lucy Bullivant (ed.), *4D Social, Interactive Design Environments*, Vol. 77, London, 2007.

Satinder P. Gill (ed.), *Cognition, Communication and Interaction*, Springer, London, 2008.