

Већу Факултета ликовних уметности
Универзитета уметности у Београду
Париска 16, 11000 Београд

ИЗВЕШТАЈ

Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта

АКТ КОЈИ ТРЧИ:

***НАРАТИВНА ГЕНЕРАТИВНОСТ И АУТОМАТСКА ФОРМА
У ЛИКОВНИМ УМЕТНОСТИМА***

ГЕНЕРАТИВНА ИНСТАЛАЦИЈА

кандидата

Владимира Тодоровића

Веће Факултета ликовних уметности Универзитета уметности у Београду је на 451. седници одржаној 27. 06. 2018. године донело одлуку о образовању Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта под називом *Акт који трчи: наративна генеративност и аутоматска форма у ликовним уметностима* кандидата Владимира Тодоровића, студента докторских студија на Сликарском одсеку Факултета ликовних уметности.

На основу увида у реализовани уметнички и писани део пројекта, Комисија у саставу: др ум. Александра Јованић, доцент Факултета ликовних уметности у Београду; др ум. Јулијана Протић, доцент Факултета примењених уметности у Београду; др Мариела Цветић, ванредни професор Архитектонског факултета у Београду; др Јасмина Чубрило, ванредни професор Филозофског факултета у Београду и др ум. Дејан Грба, ванредни професор Факултета ликовних уметности у Београду, ментор, закључила је да кандидат може да приступи одбрани докторског уметничког пројекта.

Биографија кандидата

Владимир Тодоровић је новомедијски, ликовни и филмски уметник. Ванредни је професор на Школи за уметност, дизајн и медије Колеца за хуманистику, уметност и друштвене науке Нанџангшког технолошког универзитета у Сингапуру. Теме које обрађује обухватају класне и културолошке разлике, миграције, време, сећање и однос према променама животне средине.

Његови уметнички пројекти су освојили бројне награде и приказани су на међународним изложбама, фестивалима, у музејима, галеријама и на симпозијумима као што су Visions du Réel, Cinema du Réel, IFFR, Festival du Nouveau Cinema, BIFF, SGIFF, L'Alternativa, YIDFF, SIGGRAPH, ISEA, Ars Electronica, Transmediale, The Reina Sofia Museum (Madrid) и Japan Media Art Festival. Тодоровићеви пројекти су представљени на веб странама, блоговима, друштвеним мрежама и у престижним стручним часописима као што су Cinemascope, Wired, Indiewire, Neural, Turbulence, Electrosmog, Artmagazine, Channel News Asia, Film Business Asia, Reuters, World News Network и Res Magazine.

Организатор је бројних радионица, симпозијума и изложби. Радио је као један од идејних покретача новомедијског фестивала ISEA2008 на којем је био и главни уредник секције Лудички интерфејси (Ludic Interfaces). Организовао је и председавао симпозијумом Еколошке визије (Environmental Visions) 2014. године. Са немачким уметником Андреасом Шлегелом (Andreas Schlegel), делује у међународно признатом уметничком пару синтфарм (syntfarm).

Детаљна анализа докторског уметничког пројекта

Докторски уметнички пројекат *Акт који трчи* је инициран и реализован са амбицијом да обухвати и критички преиспита стваралачку методологију и поетички приступ које кандидат користи током двадесетогодишњег уметничког деловања, као и шири уметничко-културални контекст у којем ствара.

Три главне карактеристике које се прожимају у Тодоровићевом стваралаштву су наративна генеративност, аутоматска форма и принцип бриколажа. У практичном делу пројекта кандидат истражује могућности интегрисања наративне генеративности и аутоматске форме применом технике бриколажа, а

у писаном делу пројекта их теоријски анализира. Поред иницијалне мотивације, сложен полазни контекст овог пројекта чине:

1. Алтернативни приступи класичним ликовним темама, првенствено акту од Дишановог *Акта који силази низ степенице бр. 2* (Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier n° 2*, 1912.) до Рихтерове *Еме* [Gerhard Richter, *Ema (Akt auf einer Treppe)*, 1992.] и покрету од хронофотографских опуса Мареја и Мејбрица (Étienne-Jules Marey, Eadweard Muybridge) крајем деветнаестог века преко футуристичких радова почетком двадесетог века до сложених експеримената у новомедијској уметности, са фокусом на акт и покрет у уметности компјутерских игара и у VR окружењима.

2. Неконвенционални и експериментални поступци у стварању наратива, од дадаистичких генеративних техника и Гајсин-Бароузовог исецања (Brion Gysin, William S. Burroughs, Cut-up техника) до савремених техника семантичке анализе и језичког хаковања заснованих на употреби софтвера за машинско учење и вештачку интелигенцију (у даљем тексту AI од енг. Artificial Intelligence – AI). Кандидат испитује функционалност и оправданост процеса успостављања значења, хуманизовања и поетизације наративних садржаја произведених према неубичајеним принципима и широкој публици страним техникама.

3. Потенцијал медијски сложених радова за отворено усвајање елемената из реалности и њихову транспозицију у сложену фикцију, полазећи од филмске уметности у којој кандидат има знатно искуство и у којој је Зигфрид Кракауер (Siegfried Kracauer) идентификовао овај поетички квалитет појмом „пермеабилност“, са фокусом на окружење интерактивне виртуелне стварности (у даљем тексту VR од енг. Virtual Reality – VR) у којем је *Акт који трчи* реализован.

Практични део пројекта

Практични део пројекта истражује могућности успостављања и функционалност генеративне наративности и аутоматске форме у новомедијском раду који транспонује тему акта у VR медиј. Генеративно-наративни слој пројекта обухвата кратке приче добијене коришћењем AI софтвера, њихово насумично аранжирање и преплитање са резличитим

елементима виртуелног 3д окружења. Под појмом *аутоматска форма* кандидат обухвата системско машинско генерисање процедуралног аудиовизуелног садржаја и динамичних интеракција.

Рад је изведен у виду генеративно анимираног интерактивног дигиталног 3д простора. Архитектура, софтверски систем, карактери, звук и остали формални елементи су обликовани у различитим програмским окружењима, а обједињени су у програмском окружењу за прављење компјутерских игара. Финални рад је генеративна компјутерска симулација чији садржаји се континуирано мењају тако да се може приказивати у неограниченом временском периоду.

Тодоровић је применио екстензиван стваралачки поступак који принципијелно успоставља у својој каријери, а чији главни чиниоци у овом пројекту су формирање идеје, развијање прототипа, извођење (продукција), постпродукција, излагање завршеног рада и комуникација са публиком.

Финални рад је у виду инсталације коју чине три целине: дигитално генеративно VR окружење, видео снимак симулације VR окружења и серија принтова VR окружења. Дигитално генеративно VR окружење представља централни интерактивни део пројекта, у којем публика може директно да утиче на садржај. Окружење се приказује употребом једних или више VR наочара зависно од техничких могућности на локацији, а све варијанте подразумевају индивидуално интерактивно искуство. Видео снимак и принтови симулације су настали медијским транспоновањем дигиталног генеративног VR окружења и чине секундарни материјал који обогаћује галеријску поставку и доживљај посетилаца, али није неопходан за приказивање рада и о његовом укључивању у поставку уметник одлучује на основу специфичности излагачког простора.

Дигитално генеративно VR окружење

Дигитално генеративно VR окружење се састоји од активно компјутерски генерисаних и усаглашених аудиовизуелних садржаја који сачињавају играчки, наративни и интерактивни слој пројекта. Укупан VR доживљај садржи три временски и просторно уређена чина (нивоа) и траје између пет и десет минута, зависно од брзине и времена које је потребно учеснику да пронађе прелаз из другог у трећи ниво.

Први чин функционише као експозиција у којој учесник упознаје VR свет и прилагођава му се. Систем насумично бира ракурс из репертоара девет различито позиционираних виртуелних камера чиме омогућава учеснику да се прилагоди темпу и доживљајном интензитету VR окружења. Експозиција обухвата и почетак генерисане AI приче, шапутане у виду ванекранског говора.

Док је у експозицији улога учесника пасивно-посматрачка, у другом чину он контролише трчање акта усмеравањем погледа у жељеном правцу кретања и избегавањем препрека и објеката. Померањем тела, првенствено главе и погледа, учесник интерактивно утиче на развојни ток симулације. У случају да акт удари у стаклене кубусе са роботским моделима акта, стакло се ломи, модели се ослобађају и падају, а велика роботска рука узима слободног робота и рециклира га. Роботски модели акта се аутоматизовано померају, праве грешке у покретима и када се ослободе почињу да пузе, шепају, грче се и повремено се неконтролисано дрмају.

Пред крај другог чина, учесник мора да нађе излаз и тако покрене трећи чин у којем се визуелизује трчање акта низ степенице. У овом завршном чину време се успорава, а музика и звуци приморавају учесника на пасивнију посматрачку улогу. Акт оставља просторне трагове који подсећају на Марејеве хронофотографије. Простор постаје апстрактан, назире се други актови и њихово кретање, чују се удисаји и издисаји главног акта као и шеста реченица генерисане приче која представља завршетак AI наратива.

Шапутани ванекрански говор и генеративни ефекти VR система сугеришу да је тешко у овој врсти наратива препознати експозицију у конвенционалном смислу. Она нас удаљава од ликовне студије акта и сугерише наративни аспект пројекта. На крају VR искуства, због интензитета аудиовизуелних импулса и обиља пластичких елемената, може се закључити да нарација није примарна, већ је намењена уравнотежавању и „припитомљавању“ претежно апстрактних ликовних вредности.

Интеракција у овом амбијенту се своди на просторну навигацију која поставља учесника у активну позицију, али трочинска структура омогућава и пасивно-посматрачки, медитативан однос са радом. Сценарио интензитета интеракција (активног насупрот пасивног односа) између учесника и целокупног играчког искуства оркестриран је тако да се постигне склад између интерактивности и

наративности. Значењска анализа визуелних и звучних чинилаца VR искуства ствара јединствену представу акта у виртуелном генеративном амбијенту.

Иако постоји свеобухватни систем који диктира глобалну структуру, ритам и редослед обимнијих секција пројекта, појединачни елементи су генерисани процедурално и свако њихово ново појављивање се разликује од претходног. То се односи на девет камера у уводном делу, на интеракцију са споредним неиграчким карактерима, на насумични избор и редослед дијегетских и недијегетских звукова, на музику и на ванекранску наратију. Рад на генеративним програмским функцијама и контролним јединицама, мада су оне за учесника невидљиве, представља један од кључних сегмената стваралачког поступка у овом пројекту.

Принтови и видео

На премијери пројекта у галерији ПроЗор Тодоровић је изложио дванаест изабраних принтова екрана, генерисаних током последњих фаза рада на пројекту. Током целокупне продукције сачувао је неколико стотина екранских снимака који су му служили и као продукцијски дневник омогућавајући брз увид у развојни процес, али они у целини функционишу као независна уметничка целина. Принтови представљају документарно-декоративну манифестацију рада на играчком систему, визуелизују позе, деформације и промене облика и кретања акта у 3д амбијенту. Они имају постмедијску ноту која произлази из дишановског, амбивалентно равнодушног односа према избору медија, добијених форми и укупних резултата пројекта. Процес системског генерисања принтова постаје важнији од произведених садржаја, њихове усклађености са наративом или било којим другим семантичким вредностима. Слично као у сајамском излагању компјутерских игара, принтови служе да промовишу VR пројекат у излагачком простору.

Сачињен од једанаест различитих снимака симулације VR искуства, видео такође промовише главни део пројекта али, за разлику од принтова, не представља аутономну целину која се може независно излагати. Његова главна сврха је формално и амбијентално увођење посетилаца у предстојеће VR искуство.

Изложба

Премијера пројекта *Акт који трчи* је реализована у београдској галерији ПроЗор јуна 2018. године. Састојала се од VR инсталације са једним VR наочарима, три ЛЕД видео екрана и дванаест урамљених дигиталних принтова. Три ЛЕД екрана су континуирано показивали једанаест видео снимака који приказују различите верзије генерисаног наратива. Један од екрана је репродуковао звук VR окружења са слушалица на VR наочарима и успоставио је звучни амбијент галеријског простора. У распореду принтова Тодоровић се руководио идејом да успостави енигматичне везе између представа покрета сваког појединачног акта.

Постављање принтова, видеа и VR искуства у истом простору, које је у овом случају било и изводљиво и потребно, омогућило је контемплативно поређење три медијски различите манифестације рада. Принтови и видео омогућавају и анализу њихових медијских специфичности у поређењу са карактеристикама VR света.

Писани део пројекта

Писани део пројекта обухвата уводна разматрања, концептуално-појмовни и поетички оквир, опис и теоријску анализу практичног дела пројекта, закључна разматрања и ДВД прилог.

Кандидат у уводу приказује свој уметнички приступ, стваралачку методологију (које спадају међу централне теме овог аутореферентног пројекта) и свој однос према теоријском истраживању и дискурсу, а затим представља концепт, сврху и циљеве пројекта.

Појмовни оквир дефинише и теоријски контекстуализује идејне и поетичке одреднице пројекта: генеративност, генеративну наративност, аутоматску форму (која се укратко разматра и са становишта објектно оријентисане онтологије), принцип и технику бриколажа, концепте неинтерпретативности и пермеабилности.

Опис пројекта је подељен у шест целина: *контекст, структура, методологија, уметнички поступак, техничко-медијске и функционалне*

особености пројекта и запажања о начину рада са VR-ом. Контекст разматра алтернативне приступе класичним ликовним темама: акту и кретању фокусирајући се на акт у уметности компјутерских игара као медијско-искуствени спецификум овог пројекта, артифицијелност софтверски генерисаног наратива и ванекрански АСМР звук (аутономни сензорни меридијални рефлекс) као један од елемената пермеабилности. *Структура* приказује материјално-формалне и техничко-процедуралне аспекте практичног дела пројекта: генеративно интерактивно VR окружење, видео и принтове. *Методологија* обрађује стваралачку логику бриколажа, вредновање и селекцију формалних, материјалних и процедуралних чинилаца пројекта. *Уметнички поступак* хронолошки описује, објашњава и коментарише кључне етапе у настанку пројекта од формирања идеје, развоја и анализе прототипа преко извођења и постпродукције до премијерног излагања. *Техничко-медијске и функционалне особености пројекта* приказују кључне техничке аспекте и детаље неопходне за целовито разумевање функционалности пројекта. *Запажања о начину рада са VR-ом* заокружују ову целину разматрањем специфичности коришћеног VR окружења (заснованог на широкоугаоним стереоскопским екранским наочарима са слушалицама) из развојно-продукцијске перспективе уметника и из перспективе публике.

У закључним разматрањима кандидат на основу искустава финализованог, тестираног и премијерно изложеног уметничког дела пројекта сагледава и коментарише његове кључне поетичко-феноменолошке одреднице које је на различите друге начине обрадио у претходним секцијама, са завршним освртом на укупне резултате и уметнички допринос пројекта.

ДВД прилог садржи опсежан пројектни материјал (ликовне предлошке и AI генерисане приче са додатним примерима; видео сегмент пројекта, дванаест принтова и плакат изложбе у галерији ПроЗор) и документацију (радне снимке екрана; фото и видео документацију изложбе и трејлер).

Оцена остварених резултата

Практични део пројекта

Практични део пројекта *Акт који трчи* је врхунски реализован и сврстава се међу предводничке радове савремене уметности. Интерактивно VR искуство, видео и принтови резултат су комплексног, слојевитог и ригорозног уметничког поступка. Он интелигентно усаглашава и истовремено преиспитује све иницијално постављене идејне, тематске, формалне, процедуралне, материјалне и феноменолошке вредности, али их не намеће публици већ отвара простор за интензивно и богато индивидуално искуство. Дискретна, али имплицитна сложеност и фундаментална, али транспарентна техничка бравура овог пројекта илуструју амбивалентни хумор и богато животно искуство као значајне одреднице Тодоровићеве уметничке поетике.

Писани део пројекта

Егземпларно структурисан писани део пројекта приказује и дискутује полазне хипотезе, истраживачку методологију, реализацију и резултате практичног дела пројекта. Наративни стил је заснован на вишеструким итерацијама са различитих становишта чиме освежавајуће одступа од уобичајених и предвидљивих редоследа излагања. Стваралачка перспектива је јасно дефинисана, а релевантне уметничке праксе и културална феноменологија су убедљиво коментарисане на поетичком и коректно на теоријско-методолошком плану. Теоријски аспекти су обрађени концизно јер би, због ширине тематског опсега и концепцијско-технолошке слојевитости овог пројекта, њихова исцрпна студија обимом и сложеностју теоријског апарата знатно превазишла примерену форму писаног дела докторског уметничког пројекта.

Критички осврт референта

Током двадесетогодишње професионалне каријере, Владимир Тодоровић се смело и успешно опробава у пионирским областима уметничког истраживања, а докторским пројектом *Акт који трчи* аналитички заокружује стваралачку

позицију и потврђује се као изузетна, однегована стваралачка личност која свој профилisan приступ и сложену, али економичну методологију заснива на интензивном искуству богате уметничке и академске каријере.

Амбициозно постављен на концепцијском, теоријском и техничком плану, беспрекорно реализован и успешно приказан јавности, детаљно документован и адекватно теоријски обрађен, пројекат *Акт који трчи* је креативна авантура која успоставља несвакидашње слојевит амбијент за интимно доживљавање и критичко разматрање кључних одредница савремене уметности и културалне феноменологије. Суверено повезујући медитативне, теоријске и технолошко-методолошке потенцијале дигиталне парадигме, пројекат отвара нове перспективе за промишљање уметничког поступка, настанка уметничког дела, његовог доживљавања и консеквенци.

Закључак Комисије

Имајући у виду све наведено, комисија предлаже Већу Факултета ликовних уметности Универзитета уметности у Београду да Владимиру Тодоровићу одобри одбрану докторског уметничког пројекта под називом *Акт који трчи: наративна генеративност и аутоматска форма у ликовним уметностима*.

У Београду 06. 08. 2018.

Комисија:

др ум. Јулијана Протић, доцент Факултета примењених уметности у Београду

др ум. Александра Јованић, доцент Факултета ликовних уметности Универзитета уметности у Београду

др Мариела Цветић, ванредни професор Архитектонског
факултета у Београду

др Јасмина Чубрило, ванредни професор Филозофског
факултета у Београду

др ум. Дејан Грба, ванредни професор Факултета ликовних
уметности у Београду