

**Željko Rutović**

Ministarstvo kulture Crne Gore, Direktorat za medije  
zeljko.rutovic@mku.gov.me

# Tradicionalna umjetnost u doba multimedije i mrežnih komunikacija

## **Sažetak**

*Digitalno doba otvorilo je neslućene mogućnosti izražavanja, percepcije i čitanja umjetnosti. Estetski kriterijumi imanentni modelima tradicionalne umjetnosti transformišu se u novu pojmovnost koja je saobrazna tehnikama brze produkcije i distribucije. Svijet multimrežnih komunikacija i velikih tehnoloških preokreta rezultira metamorfozom samog koncepta i doživljaja pojma umjetnosti. Znači umjetnost sve više izlazi iz standarda i okvira tradicionalnih načina izražavanja, tj. estetskih i vrijednosnih pozicija smisla umjetnosti. Van medijske amblematike tradicionalnog linearnog progresiva, savremena mrežna znakovnost shodno svojoj ontologiji dekonstruiše usiljena ustrojstva poetika formalizma, uspostavljajući fenomenologiju inovativnog diskursa problemski situiranog u autorefleksiji pluralnosti znaka kao komunikacione monete čovjekovog percipiranja (nad) realnog. Multimedijalna umjetnost neposredna je sa estetskim i komunikacionim konstruktima koji deformulišu posredničke uloge, to je dimenzija otvorenosti i pomjeranja granica viđenih na antipodu predstava o neupitanoj trajnosti.*

**Ključne riječi:** digitalno doba, tehnološki egalitarizam, ekonomska globalizacija, novi tip umjetnika.

## Uvod

Digitalno doba otvorilo je neslućene mogućnosti izražavanja, percepcije, širenja i čitanja umjetnosti, ukupno reorganizacije suvremenog odnosa umjetnik- medij, pa tako posredstvom društvenih mreža umjetnici promoviraju svoj rad daleko brže nego ranije u odnosu na period administrativne dominacije institucija kulture. Sve brža razmjena elemenata informatičke vizualnosti tj. razvoj mrežne medijske prakse utječu na razvoj žanra umjetnosti koji se obilježava zajedničkim nazivnikom – virtualna umjetnost, koja uspostavlja novu estetiku smisla, potpuno otvorenu za sve umjetničke sadržaje i postupke. Estetski kriteriji imanentni modelima tradicionalne umjetnosti transformiraju se u novu pojmovnost koja je saobrazna tehnikama brze produkcije i distribucije. Svijet multimrežnih komunikacija i velikih tehnoloških preokreta rezultira metamorfozom samog koncepta doživljaja i promišljanja pojma umjetnosti. Transformacija tradicionalne umjetnosti pod utjecajem multimedije zanimljiva je zbog varijacija koje nudi, nezavisno jesu li u pitanju varijacije u ideji, konceptu ili načinu izražavanja, one su demokratske, otvorene i komunikacijski progresivne.

Znači, posredovana „tehnološkim egalitarizmom“ umjetnost sve više izlazi iz standarda i okvira tradicionalnih načina izražavanja, tj. estetskih i vrijednosnih pozicija smisla umjetnosti, što nužno vodi i k promjeni perceptivnog iskustva promatrača na što utječe preobražaj umjetničkog djela u virtualnom prostoru.

Izvan medijske amblematike tradicionalnog linearnog progresa, suvremena mrežna znakovnost shodno svojoj ontologiji dekonstruirana usiljena ustrojstva poetike formalizma, uspostavljajući fenomenologiju inovativnog diskursa problemski situiranog u autorefleksiji pluralnosti znaka kao komunikacione monete čovjekovog percipiranja (nad)realnog.

Multimedijalna umjetnost neposredna je s estetskim i komunikacijskim konstruktima koji deformiraju posredničke uloge, to je dimenzija otvorenosti i pomjeranja granica viđenih na antipodu predstava o neupitanoj trajnosti, te je otuda potreban dijalog o socio-kulturološkom karakteru odnosa digitalnih medija i umjetnosti. U tom smislu ne manje, iniciraju se i promjene kulturnih modela i potrage za novim identitetima posve heterogenih platformi. No, u svakom slučaju svjedoci smo razlike između već povijesne estetske paradigme visokog modernizma i aktualne metamoderne predilekcije vizualne postmoderne umjetnosti.

- II -

Pojam tradicionalnog i tradicije prolazi kroz period krize, transformacije značenjskog smisla i vrijednosnog ishodišta kulturologije jednog tradicionalnog toposa. „Načeta“ arhitektura poretka tradicionalnog lančano se prenosi na društvene skupove, odnosno, oblike ljudskog izražavanja. Očitost diskontinuiteta tradicionalnog s posebnim osvrtom na polje izražajnog ili perceptivno komunikativno-vizualnog uvjetovala je ili rezultirala novim pojmovnim instrumentarijem nužnim za spoznaju kreativnog izraza. Zato, u dokidanju tradicionalnog pisma, umjetnost nije izopćenik,

ona je samo ili prije svega refleks ubrzane transformacije samog društva. Što čemu prethodi ili što iz čega nastaje gotovo je periferno pitanje u odnosu na činjenične datosti koje obilježavaju i prostor i vrijeme. Iako se pojam činjeničnog ne inkorporira u svojstvo umjetničkog, ipak govorimo na i o terenu multimedijalnog mrežnog u kojem sve više numeracija nadraستا egzaltaciju. Tako situirana na terenu problemskog redefiniranja tradicionalnog, diskusija o umjetnosti dobiva svoju generalnu postavku čiji pravci na kraju jesu polja dijaloške posvećenosti i pristupa u analizi ovog fenomena. Predmetni fokus teme nužno korespondira s kauzalitetom relacionog diskursa čovjek-društvo, te ga otuda treba (i) u tom pravcu koherentnim za analizu pojmiti. Brzi razvoj tehnologije preoblikovao je obrasce tradicionalne umjetnosti, pa su tako mašine kao nova reprezentativnost i „umjetna inteligencija“ dobile svoje mjesto na sceni, donoseći tako na autentičan način neku novu formu umjetničkog doživljaja. Primjera radi, dovoljno je vidjeti performans japanske umjetničke grupe Maywa Denkija. Članovi benda su robot bubnjar, drugi svira gitaru i još poneki tradicionalni japanski instrument. Moguće ga je vidjeti i na Youtubeu pod naslovom „Tsukuba series“.

Postmoderna svijest izmiče strogom etabliranom određenju tradicionalne umjetnosti, iz razloga što polje vizualne percepcije transponira posve različite nazore umjetničkog. Nezavisno doživljavaju li se mediji kao „materijalna društvena praksa“ (R. Williams 1977:158-164) ili ih kao sveprisutne otkrivamo u kompjuterizaciji društva (L. Manovich 2001) u oba slučaja kako to ističe W.J.T Mitchell, slike su njihova „primarna moneta“ (2007:179), koja nezavisno od načina pojavnog umjetničkog, kanalizira nove oblike komunikacijskog sustava, koje potiču kulturalitet svojih kreativnih formi. Mogućnost dvoznačnosti čitanja tradicionalnog u svijetu multimedijalnog dodatno je stvaralačko u razlaganju i prevladavanju unutar njih kontradiktornosti različitih izražajnih poetika. Uostalom, ljudska priroda je satkana od samih proturječnosti, što i u filozofskom smislu obogaćuje umjetničku naraciju.

Ako se ovim tezama pridruži robni karakter umjetnosti u dobu ekonomske globalizacije, onda se nova pojmovnost mrežnih komunikacija situacijski dovodi u dijaloško polje tradicionalnog i multimedijalnog postmodernog. Sve ovo su polazišta koja problematiziraju predstavljanja umjetničkih tradicionalnih diskursa, odnosno, definiranja novih umjetničkih digitalno-reprezentativnih formi potpomognutih mašinama. Strojevi su uostalom dobili svoje mjesto na sceni i na autentičan način unose neku novu formu umjetničkog doživljaja. Prapočeci korištenja robota u umjetnosti datiraju iz kineske civilizacije i to još od trećeg stoljeća prije nove ere, za vrijeme vladavine dinastije Han. Tada su, naime, nastali prvi mehanički orkestri i igračke. Leonardo da Vinci je za potrebe jedne predstave kreirao lava robota koji je imao zadatak isporučivati cvijeće iz svojih grudi. Sedma umjetnost svoju opsjednutost „umjetnom inteligencijom“ u filmovima počinje krajem sedamdesetih godina prošlog stoljeća iskorakom u budućnost pod nazivom „*Odiseja u svemiru 2001*“, redatelja Stanleya Kubricka.

Ovo su samo podsjećanja na „doprinosa“ kompjuterske imaginacije u umjetnosti koja je danas više nego stvarna. Promišljanje i stvaranje umjetničkog uz pomoć novih tehnologija problematizira okvire suštine institucionalnog stvaralaštva, na njemu oblikovanih shema i komunikacijskog diskursa s konzumentima. *Robert Moog* u ovom kontekstu kaže: „*Kompjuterska kultura zahtijeva novi tip umjetnika*“. O tom pogledu Moog dalje razvija svoju misao: „*Kompjuterski programeri su postali novi tip umjetnika. Njihov potencijal je kreativnost. Njihova umjetnost može biti program. Softver je „najvruća“ roba kompjuterske kulture, proizvod kreativnog procesa. Umjetnici različitih umjetničkih rodova kompjuterom nisu primili samo novo oruđe, nego i „novi način mišljenja*“. *Moog naglašava da, pored onog konceptualnog mišljenja, kompjuteriziran umjetnički proces objedinjuje „isto tako i matematičko-logičko mišljenje“ (prema: Z.Rajčević, Virtuelni umetnik 2011:46)*. Prije pojave općeelektronskih tehnologija i prije globalnog umrežavanja umjetnost se događala unutar same realnosti. No, uslijed rascjepa između tradicionalne umjetnosti i svijeta multimedija poništava se i realnost kao takva, što dovodi do iskušenja percepcije multimedijske slike umjetnosti od svijeta same izvorne umjetnosti. Računala i različiti softveri pružaju privid, bez uvida u iskustvo i moć opažanja umjetničkog detalja. Otuda ne slučajno, multimedija ukršta ili prepleće različite umjetničke stilske i žanrovske karakteristike. Važeće definicije kulture, umjetnosti, publike i autora postaju tako reći anakrone. Tom anakronizmu doprinosi digitalno mrežna tehnologija koja omogućuje bilo kome autorstvo, promociju i distribuciju svojih kreacija posredstvom računala. „*Novi milenij svjedoči o povećanju vitalnosti svijeta novomedijske umjetnosti, one umjetnosti, koja je medijalizirana na digitalnim osnovama i to često s internetom kao svojom platformom. Ova perspektivna umjetnost, koja u velikoj mjeri vuče svoje porijeklo od sve više tehnološki zavisnog društva, ne samo da suočava tradicionalne kreativne medije i pravce razmišljanja, nego isto tako umjetnicima i kulturnim radnicima postavlja nova pitanja, uzimajući u obzir široke sfere suvremenog života*“. (<http://newmediabeijing.org/md2006/index.php:anonim:introductionthe newmillenniumdialogue>)

Tehno-umjetnost uspostavlja svoj kanon i svoju estetiku, ujednačavajući globalni centar i periferiju, od ravni komentara ona prerasta u stasalost izražavanja ukrštavajući umjetnost s tehnološkim dostignućima. Tako, primjera radi, predstave vizualnih umjetnika iz „ANTIVJ“ grupe, internacionalne umjetničke družine čije je svjetlosne spektakle revolucionarnim proglasila oduševljena publika od SAD-a do Australije, ne bi bile moguće bez slobodnog softvera tj. otvorene softverske zajednice. Virtualno-konvergentni prostor oslobađa umjetnika institucionalne tradicionalnosti upućujući ga na novo promišljanje nove konceptualnosti i nove kontekstualnosti jednog novog kreativnog procesa. Tumačenje i oblikovanje umjetničkog djela dobiva time i novu prostornost i novo promišljanje onoga što se percipira umjetničkim tekstom. Objašnjavanje djela jest vizura novog gledišta, novih instrumenata u kojima se prelamaju i konvergiraju autor, njegovo djelo i konzument djela. U interaktivnosti se transformira i tekst i sam stvaralački subjekt. Topos umjetničke multimedije dijaloški je konotativan u širokoj platformi socijalnih paradigmi, izmještenih izvan etablirane horizontalne dihotomije statusa poretka i moći. Participacija kritičkog sudjelovanja ide u novim

prostorima virtualnog istraživačkog tj. digitalnog stvaralaštva koje simbolizira i karakterizira mnogostrukost izraza. „*S nastupom digitalnog doba oživljavaju prve online zajednice u kojima su svi pisci bili čitatelji i u kojima su svi čitatelji mogli postati potencijalni pisci.*“ (Levinson, P 1998:129)

Znači, kroz novo oruđe i novu tehniku treba doživljavati i novu pojmovnost, nove značenjske oblike i novu kulturologiju umjetničkog svijeta. Tehnološka utemeljenost umjetnika obara granice konvencionalnog pisma, stvarajući novu globalnu fenomenologiju demokratičnosti transmisije medija. Ovim se želi reći da bazične poetike i teorijske postavke traže nove transmodularnosti u novim specifičnim prostorima izmještenih uloga.

Nova prostornost obogaćuje, implicira, sugerira i propituje. Izmještanje lokalnog u globalni determinantni topos sadržajnog značenja, postavlja pitanja konkurencije, pokretljivosti i faktora vremena na novim semantičko-kulturološkim značenjima. Umreženost komunikacijskih sustava je podjednako ovome i uzrok i posljedica. Emotivna iskustva i nostalgičarske forme postoje onoliko koliko su ohrabrujuća mjesta za novu sintetizaciju virtualnog, umjetničkog. Dizajniranje umjetničkog svijeta u krajnjem izrazu je dizajniranje nove hibridne stvarnosti, s praktičnom vrijednošću i bez nje. Čitanje ovog diskursa može se tumačiti i zamkom kompromisa u koju danas umjetnost u prostoru šireg društvenog interfejsa nužno upada.

Mrežna komunikacija u svjetlu umjetničkog oblikovanja govori o potencijalnosti novog referiranja kroz generiranje simulacije unutar prostora digitalnog sustava. Receptivni sustavi percepcije i recepcije drugog u otvorenom mnoštvu digitalnog iskaza otvaraju mogućnosti sprege odvojenih, ali moguće i usporednih sistema značenja subjekta. U recepciji kao interpretaciji doživljaja artikuliranog kroz relaciji diskurs multimedijalnog potvrđuju se principi deteritorijalizacije, demonopolizacije i destrukurizacije etabliranih institucionalnih konvencija. „*U novoj komunikacionoj eri, umjetnik nije više dovoljan samom sebi kao nekada, niti zatvoren u vlastiti mikrokozmos, već građanin svijeta, otvoren prema različitim idejama, tradicijama i kulturama*“ (Knežević, Sofija 2007: 122:123)

Organizacijska i tehnološka izvođenja gube dominantnost bazičnih pretpostavki kao funkcionalnih jedinica participativne javnosti tj. uloga u procesima perceptivnog čina. Znači, kroz jedan posve novi digitalno-tehnološki aspekt pojam umjetničkog revidira forme izlaza kao prostore umjetničkog jastva. Događaj se proizvodi, dokida i realizira u novoj datosti, gdje se novi medij interaktivno (samo)definira i opredmećuje u brojnim situacijskim relacijama čovjek – stroj – okolina - javnost. Različitost instrumenata, predvodi do novog iskustva, mogućnosti i samoregulirajuće svrhe (su) djelovanja svijeta praksi. Bazični modeli tradicionalnog razlikovanja nisu i nužnosti simuliranja čina ili podržavanja čulnog iskustva. Nova potencijalnost odnosa hardver-softver označava nove funkcionalnosti novih medija kao sustava za razmjenu umjetničkih poruka neuvjetovane unaprijed konstruiranim jedinstvima realizacije umjetničkog.

Mreža izvantradicionalno oficijelnih kanala institucija kulture, potiče otvorenost globalne razmjene gdje je decentraliziranost bitna karakteristika razmjene sadržaja. Na tim postavkama „mail art je rađen kao suprotstavljanje dosadnim umjetničkim školama koje su stvorili trgovci, galeristi i kritičari koji su umjetnost uvijek gušili i gube je; vrše pritisak svodeći „umjetnička traganja na puki ekonomski efekt“ (Knežević, S. 2007:125)

Sušinski mreža transcendirira alijenaciju umjetnosti uvodeći je u topos komunikacijske alternative. Protivnici ove ekspresije ukazuju da je na taj način umjetnost depersonalizirana i lišena osobne intimnosti i dimenzionalnosti u prostoru. No, odnos kreativnog i strojnog je višeslojan, relaciono uvjetovan civilizacijskim predispozicijama, marketinškim pristupima i zakonom tržišta. Logocentričnost ovog pitanja često izmiče sferi objektivizacije pretvarajući ovaj diskurs u dijaloško polje, odnos biološkog i tehnološkog. Ali ovaj odnos decentralizirane i dematerijalizirane umjetnosti posredstvom mreže, razrješava se pitanjem kvalitete samog djela, tj. nivoima komunikacije i reakcije sudionika na mreži.

Shodno problemskoj otvorenosti odnosa tradicionalne umjetnosti i kulture multimedija nužnim se otvaraju pitanja koja svojom vokacijom, karakterom i predispozicijama zahvaćaju širi dijaloški okvir. Neka od njih odnosila bi se na: sferu dominantnosti, sferu konfliktnosti, sferu otvorene perceptivnosti ovog dijaloškog polja, međusobnu uvjetovanost prožimajućeg u svojstvima i moćima. Pitanje je determinira li se opažaj čulnog, biološkog, tehničkom kibernetikom i linearno korporativnom. Odnosno, da se tradicionalno regresira svojstvima u strojeve ili se pronalazi u novim opredmećenim svojstvima i relacijama čovjek-stroj.

- Defavorizira li suvremena fenomenologija mrežnih izlaza multimedija realnost ili preciznije, koliko se imaginativnost supstituira vanjskim principima tehničkog. Doista, ima li snage da se tradicionalno u najširem značenju odupre novim značenjima. Suprotnost je, ima li potrebe odupiranju ili se (pre)pustiti Baudrillardovoj „*nestvarnosti suvremenog svijeta*“. Multimrežno komunikativno upućuje na nužnost prihvatljivosti, referentnosti višeg kodovnog reda. S razlogom se treba zapitati je li originalnost održiva, ili je danas ona radikalno nadređena ili prije radikalno podređena carstvu mrežnog svijeta. Pitanje je, istiskuje li mrežno označavanje i variranje na istu temu subjekt, a da tradicionalno pritom postaje samo prazno sjećanje.
- Generira li u metafizičkoj vizuri nestajanje ili posustajanje Principa novu znakovnost tradicionalne umjetnosti?
- Vodi li nas, generalno govoreći, ultimativnost novih komunikacija k onome što Marcuse naziva „*jednodimenzionalnim svijetom*“. Naposljetku, idu li zajedno, umjetnost, mreža, nada i utopija, ima li dijalektike između ovih fenomena?

- Ne manje važno je i pitanje da li i kako se tradicionalno manifestira antagonizam prema označiteljski novom, viđenom kao sredstvo ili princip dvosmislenosti, u carstvu sveopće mreže?
- Zaključno, može li mreža pretvarati simulaciju u igru, u neku vrstu katarze? Krićka refleksija otvorenih pitanja i problema, želi inicirati suprotstavljenost pogleda, principa i stavova, koji trebaju rezultirati novom transcendencijom dualiteta ili realiteta odnosa tradicionalne umjetnosti u dobu multimedija.

### **Literatura:**

Rajćević Zdravko, „Virtuelni umetnik“: Nova misao – časopis za savremenu kulturu Vojvodine – Novi Sad, 2011.

Levinson Paul: The Soft Edge: A natural History and Future of the Information Revolution, Routledge, London, 1998.

Williams Raymond, Marxism and Literature, New York Oxford University Press, 1977, str.158-164.

Manovich Lev, The Language of the New Media, MIT Press, 2001.

Mitchell W.J.T, Obraćanje medijima, str.179; Tvrđa, 1-2/2007, Osijek, HDP.

Knežević, Sofija, Mejlart – dopisna umetnost/umetnost komunikacije, CM časopis za upravljanje komuniciranjem br.2 Beograd, Novi Sad 2007.

### **Mrežna literatura:**

<http://newmediabeijing.org/md2006/index.php:anonim:introductionthenewmillenniumdialogue-thirdbeijinginternationalnewmediaartsexhibition>

## Traditional Art in the Age of Multimedia and Network Communications

### **Abstract**

*The digital age has opened up enormous possibilities of expression, perception and reading of art. Aesthetic criteria immanent to the models of traditional art transforming into a new conceptuality which is in conformity with the techniques of rapid production and distribution. World of multi-network communications and major technological shift resulting in the metamorphosis of the concept and experience of the definition of art. That means that art is outgoing from the traditional framework of standards and ways of expression, ie. aesthetic and values position of the sense of art. Outside the emblematic of the media traditional linear progress, modern network, according to its ontology, deconstructs forced poetics structure formalism, defining the phenomenology innovative problem-solving discourse situated in the self-reflection plurality as a sign of communication currency of man's perception of (sur) real. The multimedia art is in direct way with aesthetic and communication constructs that reformulating the mediating role, it is a dimension of openness and shifting boundaries seen in the image of the antipode of unquestionable durability.*

**Key words:** *digital age, technological egalitarianism, economic globalization, new type of artist.*