



# KÔD U UMETNOSTI

istraživanje  
vizuelnih  
svojstava  
digitalnih  
procesa





Kôd u umetnosti  
31.-32. decembar 2012.

# KÔD U UMETNOSTI

istraživanje  
vizuelnih  
svojstava  
digitalnih  
procesa



PROJEKAT:

## KÔD U UMETNOSTI

Projekat *Kôd u umetnosti – istraživanje vizuelnih svojstava digitalnih procesa*, predstavlja eksperimentalno umetničko istraživanje u domenu novih medija, usmereno na preispitivanje vizuelnih svojstava digitalne ekranske slike. Struktura rada može se sagledati kao trodeleno istraživanje (praktično, teorijsko, interaktivno i interdisciplinarno), koje je sprovedeno kroz tri razvojne faze kojima se objedinjuju umetničke prakse, teorija medija i kulture, teorija informacije, kompjuterske nauke sa umetničkom realizacijom, u saradnji sa organizatorom i koordinatorima.

1. Metodološko-teorijski okvir *Tehnoestetike* zasniva se na teoriji medija, teoriji informacije, teoriji sistema, savremenoj estetici novih medija i semiotika, kao i na umetničkim eksperimentima koji se tiču kompleksnih sistema multimedija, i drugih znakovnih i simboličkih sistema kao prostora koje umetnici koriste u stvaranju.
2. Projekat obuhvata likovnu radionicu *Apstraktna geometrija kao Kôd*, koja predstavlja poveznicu za komparativnu analizu vizuelnih obrazaca prema odabranoj studiji slučaja i drugim intermedijskim relacijama i vizuelnim obrascima. Kroz apstrakciju i geometriju slikarskog koda Bosiljka Zirojević Lečić ukazuje na preoblikovanje ovih kodova u okviru formata slike u kome deluju načelo proporcija i intervala, proporcionisanja, parcelisanja, preračunavanja i strukturnog organizovanja prostornih planova slike. Geometrija u slikarstvu najbliža je semiotici i bliska analitičkoj metodi rada. Kroz nju umetnica otvara i refleksivan prostor istraživanja za metaoperativni jezik slike i uvođenje drugaćajnih intermedijskih relacija. Kroz apstrakciju i geometriju slikarskog koda Bosiljka Zirojević ukazuje na preoblikovanje ovih kodova u okviru formata slike u kome deluju načela proporcija i intervala, proporcionisanja, parcelisanja, preračunavanja i strukturnog organizovanja prostornih planova slike.
3. Treći deo projekta predstavlja rezultat ovogodišnjeg istraživanja *Aktivan program Denkraum* – tj. praktični deo rada. Na izložbi, autori-učesnici predstavili su svoje radove kroz detaljnu analizu, koncepte, postupke i metode. Ova prostorna realizacija putem komparativne uporedne studije teorije medija prati savremene prakse, čiji je rezultat dat kroz prostorno-multimedijalni interaktivni rad.

U okviru projekta *Kôd u umetnosti*, predviđeno je istraživanje specifičnih procesa simulacije pokretne slike (kreiranja, nastajanja, formiranja, reprezentovanja aktivnosti) i interdisciplinarnih mogućnosti u građenju likovnog dela. Predmet istraživanja bazira se na ideji koda i artikulaciji novih vizuelnih i tehnostetskih kodova u polju interkulturalnog dijaloga i preispitivanju strukturnih mehanizama unutar kulturnog konteksta. Na ovaj način stvaraju se uslovi za prevazilaženje tradicionalnog disciplinarnog okvira i kretanje ka modernoj estetici koja uspostavlja širi okvir za kulturni dijalog, čime se na novi način, kroz kulturu i humanističke umetničke aspekte, revalorizuju i reflektuju aktuelni procesi digitalne tehnologizacije, semiologizacije i spektakularnosti kulturne stvarnosti.

Projekat je koncipiran kao istraživanje minimalnih pokreta (kretanja) unutar koda digitalnog zapisa. Istraživanje se odvijalo na radionicama i u radu sa studentima, primenom upotrebljenih rešenja koja se mogu koristiti u medijskoj kulturi, dizajnu i umetnosti, kao i u unapređenju nastave na umetničkim predmetima. Kôd je shvaćen kao simbol koji sugeriše kretanje forme i oblika, zvuka, svetla, boje... ali i kôd kojim se omogućava kretanje, akcija, interakcija, pretvaranje jednog oblika komunikacije u drugi.

Koncept projekta polazi od istraživanja razlika u digitalnom procesu, unošenjem novih otvorenih eksperimentalnih celina koje objašnjavaju tragove digitalnog zapisa, oslanjajući se tako na elemente u percepciji i razumevanju određene greške, namere i slučajnih procesa, koda umetničkog zapisa.

Uspostavljanjem relacija između različitih umetničkih kategorija otvara se polje eksperimentalnog istraživanja u savremenoj umetničkoj praksi, sa fokusom na interaktivnosti, interdisciplinarnosti i novim tehnologijama u ostvarivanju umetničkih radova. Projekat je istraživačko-eksperimentalnog karaktera, koncipiran tako da korespondira između savremene umetničke prakse, socioloških procesa i tehničkih dostignuća, baziranih na razvoju vizuelnih tehnologija i interakcije: pokreta, svetla, zvuka i ostalih procesa digitalnih multifunkcija ekranske slike. Kôd se ovde odnosi na prepoznavanje strukturalnih povezanosti različitih semiotičkih sistema, od primarnog jezika do sekundarnih polja u umetnosti. Prepoznavanje koda odnosi se na strukturalne mehanizme koji vode do ovih pomeranja, razlikovanja, na digitalne kodove, intermedijске procese koji razotkrivaju i (de)kodiraju savremene vizuelne modalitete percepcije i recepcije kulturne stvarnosti.

## TEHNOESTETIKE

### Umetničko-teorijska istraživanja

Promene koje novi mediji uvode delujući na fizičkom, intelektualnom i imaginativnom planu zahtevaju i novo kritičko posmatranje koje bi osvetlilo savremeni kontekst. Veze između nauke, tehnologije i medija sve su očiglednije i sve više prožimaju naš svakodnevni život. Prelazak sa analognog na digitalno, karakterističan za mrežne tehnologije, gradi sasvim novi vid stvarnosti, uspostavljajući drugačije odnose *prostornog i vremenskog*. Koncept novine „novih medija“ koji nakon devedesetih promoviše digitalnu hiperaktivnost sveta, uvodi sasvim novi vid predstavljanja, recepcije i „izvođenja informacija zasnovanih na digitalnim računarima, digitalnim mrežama računara i kibernetičkim sistemima, odnosno njihovim međusobnim realizovanim i fikcionalnim relacijama prema kulturnim i društvenim diskursima moći (upravljanja, regulacije i identifikacije).“<sup>1</sup>

Tehnološki posredovana stvarnost, u kojoj se putem simulacije, generisanja, prenosa i obrade podataka izvodi sasvim drugačije viđenje sveta, zasniva se na tehnološkom sistemu koji funkcioniše po sopstvenim pravilima. Nove vrste relacija između mašine i čoveka predstavljaju novi prostor u kome je telo subjekta u specifičnom odnosu sa digitalnim sistemom koji omogućuje njegovo delovanje u svetu privida. Rezultat ovog delovanja jeste „izvođenje“ određene procedure na mašini koja proizvodi događaj koji može a i ne mora biti realizovan. Ovaj vid izvođenja, posredstvom tehnološke aparature, ne može se jednostavno podvesti pod određeni medij; on takođe omogućava i operativni sistem koji može da simulira više različitih medija. Prema Šuvakoviću, „digitalna tehnologija se može interpretirati kao postmedij jer ona nije medij, već izvođački simulakrum bilo kog i svakog, odnosno svih čulno orijentisanih medija. To znači da je digitalnom tehnologijom moguće simbolički izvesti operaciju upućenu bilo kom mediju – čulu, bilo kojoj kombinaciji medija – čula ili svim medijima – čulima, koja će biti hardverski realizovana na fenomenalnom planu dejstva na čulo ili čula, odnosno na telo kao organizam ili telo – kao bihevioralni kulturni agent“. Ovim je omogućena beskrajna operativnost izvođenja, u kome se telo zastupa različitim sistemima posredovanja koji prikrivaju stvarni tehnološki proces. Mnogostruktost izvođenja koju ovaj proces potencijalno

<sup>1</sup> Miško Šuvaković, *Diskurzivna analiza*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, Beograd, 2006, 217.

nudi omogućila je subjektu „relacije prenosa“ koje pružaju priliku da subjekt bude zastupan od strane mašine ili nekog drugog subjekta. Prostor u kome se odvijaju ove relacije naziva se sajberprostором ili virtuelnim prostorom koji relativizuje realnu fizičku i biološku celinu subjekta. Postavljen u polje fluksa subjekt zamenjuje realni prostorni poredak za simbolički posredovan informacioni sistem prenosa i obrade podataka. Stoga digitalna tehnologija nudi otvoreno polje mogućnosti koje subjektu omogućuje da svoje identitetne konstruiše i multiplikuje, a time i rekonstruiše svoje polje viđenja. Digitalna paradigma radikalno je izmenila prostorno polje ili polje subjekta i njegov položaj u prostoru. Ovaj preokret je postavio mnogo šire okvire za sagledavanje društvenog prostora i položaja koji subjekt zauzima u njemu.

Marina Gržinić na primerima paradigmatskog prostora u umetnosti, od renesanse do danas, pokazuje promjena modela prostornog viđenja. Gubitak „otelovljene prostornosti“ ovde se smatra ključnim uticajem na promene u sferi predstavljanja, što se ujedno smatra i posledicom industrijske i tehnološke revolucije. Iz ovoga i proizlazi ubrzano traganje za tehničkim pomagalima koja bi omogućila „promatranje subjekta u prostoru“, i poslužila kao „nadomestak“ za izmenjenu percepciju subjekta u prostoru. Ono što je usledilo ulaskom u virtuelne, a potom i u sajberprostore, zapravo je rekonfiguracija i prilagođavanje prostora. „Ove promjenjene paradigmе prostora nisu očigledne u samom ljudskom telu, već su forme njegovog specifičnog upisivanja u prostor.<sup>2</sup> Tehnologija je proširila mogućnosti posmatranja izvan samog tela i umutar njega, čime je polje posmatranja nezamislivo približilo posmatrača i posmatranog jednog drugome. Tehnološko usavršavanje ovde ima za cilj pronalaske koji prikrivaju veštački interfejs i time pojačavaju fikciju. Ovo je naglašeno u slučaju virtuelne realnosti, u kojoj su čula potpuno izolovana od samog tela, čime se gubi granica između spoljašnjeg i unutrašnjeg prostora. M. Gržinić na primeru sajberprostora radikalno iznosi stav o novoj konstrukciji identiteta putem njegovog potpunog ukidanja. Istinska spoznaja ovog gubitka i fragmentacije subjekta zapravo je i trenutak u kome se stari modeli zamenjuju novim. Konceptualizacija decentriranog subjekta u sajberprostoru ovde je postavljena kroz lakanovski model, gde se mnogostrukost ne odnosi na više različitih sopstava, već na raslojenost između praznine subjekta i sopstva. „Važno je stoga, u ovo vreme okolišne prozirnosti, kada se govori o tome kako odnos sajber prostora i elektronskih medija utiče na specifične subjekte, da se razotkrije sam proces – ne produkcije, nego postprodukcije subjekta: proces montaže, kolažiranja, kopiranja, i čišćenja odnosa koji se na kraju ubličavaju kao apstraktni društveni vid njegove proizvodnje.“<sup>3</sup>

Virtuelna realnost ovde nije shvaćena kao jednostavna simulacija fizičkog prostora, već kao nužno povezivanje u složen odnos „tekstualne figure“ i njene mašinske upotrebe. Ovde je reč o proizvodnji simboličkih prostora u formi virtuelnog koja uključuje sistem označavanja, „kolektivno znanje“ i neposredno učešće reči. Sajberprostor, isto tako, otvara mogućnosti koje idu u smeru društvenog nadziranja i kontrolisanja, čije su mogućnosti eksplicitno demonstrirane Zalivskim ratom. Prema Slavoju Žižeku, ovde je „sama istinita realnost postavljena kao puka sličnost samo sebi – kao čista simbolička tvorevina“<sup>4</sup>. Postaje važno pitanje šta se zapravo dešava kada se virtuelizuje „najistinitija realnost“. Da li u tom slučaju i sama istinita realnost postaje „artefakt“ virtuelizacije? Realnost je ovde postavljena u polje potencijalnog posibilитета, čime se potencijalno razlikuje od aktuelnog, kao ono što je „tek moguće“ a time i unapred izgubljeno u „aktuelizaciji realnog kao nemogućeg“.<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Marina Gržinić, *Avangarda i politika. Istočnoevropska paradigma i rat na Balkanu*, Beogradski krug, Beograd, 2005, 27.

<sup>3</sup> Marina Gržinić, Isto, 31.

<sup>4</sup> Isto, 30.

Rađanje tehnonauke, kao novog spoja tehnologije i biologije, u specifičnom je suodnosu koji tvori potrošački kapitalizam. Upravo ovaj prelaz sa jednog kapitalističkog modela na pozni transkulturnalni kapitalizam određuje tehnološke promene i uticaje. Nove snage moderne tehnonauke, postavljene kao progresivna roba na tržištu, na različite načine se koriste u službi globalnog kapitala i politike. Ovaj novi vid biopolitičke moći, koji je kao snažno oruđe ideoloških manipulacija inficirao društvene strukture, neophodan je u rasvetljavanju savremenog konteksta. U nastojanju da rasvetlimo promene koje direktno utiču na umetničko delo i transformaciju estetskog iskustva u globalističkim uslovima, potrebno je poći od središnje teme tehnologije. Vilijam Mičel (W. J. Mitchell) ukazuje na sasvim druge uslove koji omogućavaju razmatranje tehnoloških uticaja danas, a u duhu „Umetničkog dela u veku svoje tehničke reprodukcije“ Valtera Benjamina, kroz preispitivanje ponuđenih termina. Reč je o pomaku koji radikalno menja poziciju umetničkog dela u savremenom kontekstu. Ovaj pomak polazi od same odrednice umetnosti, koja danas ne označava samo tradicionalne umetnosti, već čitav korpus novomedijских praksi, što podrazumeva i tehničke medije – fotografiju, film i televiziju. „I samo delo je posve dvojbeno kao umjetnički *predmet/kunstwerk*, medij umjetnosti, odnosno kao sama *zadaća/djelo*, kao *kunstarbeit* kojoj se umjetnosti trebaju posvetiti.“<sup>5</sup> Treći termin, „reprodukcijska“, u savremenom kontekstu ukazuje na odmak od teme „masovne reprodukcije“ ka „reproaktivnom procesu biologičkih znanosti i proizvodnji beskonačno prilagodljivih, digitalno animiranih slika“. Ono što definiše promene tehnološkog paradigmatskog objekta nije više mehanizam već konstruisani organizam.

Zamenjujući model mehaničke biokibernetičkom reprodukcijom, Mičel iznosi tri važne konstatacije kao posledice ovog modela. Prva je odnos kopije i originala, koji je prema biokibernetskom modelu u obrnutom odnosu prema modelu mehaničke reprodukcije. Naime, gubitak aure koji karakteriše umetničko delo u procesu njegove mehaničke reprodukcije sada čini korak dalje, premeštajući se na samu kopiju. Kopija na taj način – posredstvom digitalne tehnologije – može poboljšati i usavršiti bilo koji original, udahnuti mu novu snagu, poboljšati njegove efekte, sačuvati i multiplikovati njegove transformacije, te time i zadobija čudotvornu moć u odnosu na original. Još jedna posledica biokibernetičke transformacije ostvaruje se i u odnosu umetnika i njegovog dela, koja je značajno izmenjena pomeranjem distance realizacije i mogućnostima koje digitalizacija dozvoljava. Ovo je vezano kako za „pitanje pogleda“, tako i za interaktivni rad, koji omogućuje istovremeno kolektivno i individualno iskustvo. „U razdoblju biokibernetičke reprodukcije na scenu stupaju dvije nove figure. Snimatelja zamjenjuje projektant virtualnih prostora i elektroničkih naprava, a kirurg usvaja nove tehnike udaljene, virtualne kirurgije.“ Ovim procesom omogućena je bliskost između umetnika i dela i njegove telesne pojavnosti, dok se, istovremeno, subjektivnost umetnika rasplinjava. Konstitutivna transformacija za doba biokibernetike, prema Mičelu, jeste osećaj temporalnosti. Ono što karakteriše početak dvadeset i prvog veka jeste „sažetost vremena i prostora“, ali isto tako i nesamerljivost iskustva „ubrzanog mirovanja u našem osjećaju povijesti“: „Mi živimo u vremenu koje je najbolje opisano kao limb neprestano ometanih očekivanja i tjeskoba. Sve se može dogoditi, odnosno možda se već dogodilo, a mi to nismo zamijetili“ (Mitchell 2006). Racionalizacije političkog života uređuju se digitalnim sistemima koji, umesto da olakšaju, znatno otežavaju ono što smatramo osnovnim razlogom postojanja demokratskih režima. Sloboda izbora postavljena u središte ideološke matrice *Prvog sveta* postaje moćna alatka kojom se svako „isključivanje“ preuređuje novim terminima. Moć izmeštena na digitalnu mrežu pokazuje, u stvari, opštu mutaciju savremenih kulturnih zbivanja. Fluidni i raspršeni postaju čak i najvidljiviji i najdramatičniji oblici ljudskog iskustva, kao što su ratovi i stradanja koja oni sa sobom

<sup>5</sup> W. J. Mitchell, „Umetničko djelo u razdoblju biokibernetičke reprodukcije“, *Tvrđa – časopis za teoriju, kulturu i vizuelne umjetnosti*, 1-2, 2006, 41.

nose. Kontradiktorni stavovi u medijima i institucijama o nosiocima političkih sukoba, koji nas okružuju, pokazuju u kojoj meri smo nemoćni pred sablasnim organizmom biokibernetskog nadzora. Biokibernetska stvarnost „savršeno zahvata paradoks vremena“ – u neprestanom usavršavanju i uništavanju ona stapa (*gestalt*) u jednoj predstavi. Kulturno stanje savremenog sveta veoma je udaljeno od našeg razumevanja; ne zadovoljava ga „arheologija znanja“, već „paleontologija sadašnjosti, novo promišljanje našeg stanja u perspektivi dubokog vremena, kako bi stvorili sintezu umjetnosti i znanosti koja odgovara izazovima s kojima se suočavamo“ (Mitchell 2006).

Savremene umetničke prakse uzimaju upravo ovaj ugao posmatranja sadašnjosti, propitujući zadatak umetnosti spram ekološkog sloma savremenog sveta. Zaključak o paleontologiji Mičel iznosi kroz tezu Fredrika Džejmsona (Fredric Jameson) – da je sada lakše zamisliti smrt ljudskih bića, nego okončanje kapitalizma, što na dobar način povezuje biokibernetiku sa novim kolektivitetom multinacionalnog kapitala. „Ako je kibernetika znanost brojki i računanja, to je možda savršeni *modus operandi* za novi model korporacije zasnovan na spekulativnom finansijskom kapitalu.“ Dakle, uputiti kritiku novom načinu proizvodnje znači neizostavno uputiti kritiku multinacionalnom kapitalizmu i korporaciji kao obliku života i kunstverku. Značaj medijske tehnologije u svakodnevnom životu sve je veći i postaje važno pitanje kako je moguće kulturne forme razmatrati van konteksta biotehnologije. Promene koje tehnologije uvode oblikuju i naše savremeno iskustvo, koje se sa prirodnog čulnog premešta na tehnološki predočenu čulnost. Razvoj novih medija uveo je čitav repertoar vizuelnih proteza koje su na različite načine suočile subjekta sa njegovim promenljivim pozicijama, oslobođajući njegovo nesvesno od bioloških određenja, a približavajući ga jeziku i njegovom mestu u njemu. Ove promene nisu samo tehnološkog karaktera – one su izmenile samo fizičko telo suočavajući ga sa njegovim fluktualnim potencijalnostima. U određivanju promena koje su uticale na izgradnju tehnonauke kao novog medija, Sara Kember (Sarah Cember) ističe da i pored prisustva „haotičnog disciplinarnog miksa“<sup>6</sup> koji nazivamo sajberkulturalnim studijama, još uvek nije moguće jasno odvojiti medije i tehnologiju kao formu i sadržaj, kao i da treba uzeti u obzir to da su forme novih medija neobično podstaknute biologijom. Predlaže se razmatranje koje bi bilo usmereno na sintezu u onim formama čije karakteristike uvode tehnološke promene i koje deluju kao „aktuelne konvencije“. U kontekstu preporoda darvinizma i razvijanja društvene biologije stvoreni su uslovi za novo kritičko sagledavanje novih medija. Kemberova uvodi Listerovu definiciju novih medija kao važan tekst koji problematizuje koncept novine u novim medijima, kroz karakteristične procese „digitalizacije, interaktivnosti, hipertekstualnosti, disperzije i virtuelnog“. Polazeći od Listerovog pitanja „kako kulturni faktori oblikuju i koriste tehnološku moć“, dolazi se i do pitanja kako se uspostavlja veza između prirodnog i veštačkog koju kulturni faktori prikrivaju. Ovo je, zapravo, i centralno pitanje tehnonauke – na kojoj granici postaje moguća veza između tela i medija, između biologije i tehnologije. Prema Sari Kember, adekvatna analiza savremenih medija morala bi da istraži ovaj odnos, imajući u vidu razvoj „elektronskih avatara, evoluciju kompjuterskih igara, evoluciju robotike, kompjuterske simulacije i sinteze bioloških formi i procesa kao primer metaforičnog i materijalnog evolucionizma koji odskora karakteriše neke medijske forme i sadržaj“. Ovi tehnološki uticaji – u slučaju umetničkih praksi – rasvetljavaju promene na svim nivoima prostornih transformacija i pozicije subjekta u njemu. „To je post-post-epoha kada svi oblici društvene proizvodnje od baze do nadgradnje zadobijaju status ‘postprodukcijskog’ artefakta kulture u beskrajnom premeštanju, razmeni i potrošnji simboličkih (sa svojim materijalnim telima) vrednosti kroz moguća otvorena i zatvorena društva.“

<sup>6</sup>James Curran and David Morley (ed.), *Media and Cultural Theory*, Routledge, London and New York, 2006.

Evidentno je prožimanje ekonomskih, političkih i medijskih uticaja. Novi vid medijske moći globalnog kapitalizma ostvaruje se ne samo kroz ekonomski i političke činioce, već i kroz uspostavljanje novog ideološkog modela, koji doprinosi da se ovi procesi čine prirodnim i biološki opravdanim. Nove tehnologije oblikovanja realnog života se u savremenoj medijskoj kulturi pokazuju kroz „efekte“ diskurzivne borbe na globalnom tržištu. Posledice tehnološkog i medijskog uticaja na umetnost na ovaj način definišu promene na polju umetničkih praksi, koje su izražene radikalnom promenom u pogledu estetske organizacije dela, načina predstavljanja i izlaganja. Ovi uticaji, koji su promenili prirodu i karakter umetničkog dela i njegove funkcije u društvu, pokazuju se kroz uspostavljanje relacione umetnosti kao novog modela interaktivne paradigme.

Ovde je, zapravo, namera da se osvetli kontekst ovih dešavanja, sagledan kao paradigmatski model kroz koji se dalje konstituišu nove kulturne forme i umetničke prakse. Kada je reč o „relacijskoj sferi“ umetnosti, koju Burio (Nicolas Bourriot) smatra imperativom savremene umetnosti, važan aspekt razmatranja može biti usmeren ka konstituisanju nove pojavnosti ovih komunikacijskih praksi. Nove umetničke, medijske i komunikacijske prakse se, podstaknute ovim vidom elektronske komunikacije, organizuju kroz različite načine komunikacijskog rada. Brajan Holms (Brian Holmes) ovaj vid kulturne promene, izmenjen ubrzanim procesom tehnologizacije, razmatra u kontekstu nove interaktivnosti u savremenoj umetnosti, ukazujući na neku vrstu paradoksa koji naziva „zakonom vidljivosti u savremenoj umetnosti: što je više komunikacije, manje je vidljiva“. Holms ukazuje na važne odrednice interaktivne paradigme, uzimajući kao paradigmatsku figuru umetnika – kustosa Burioa, čije delo predstavlja primer artikulacije subjektivnosti. „Uzimanje riječi, političko *prise de parole*, u kojem je Mišel de Serto (Michel de Certeau) tražio ‘konstitutivni princip društva’ nije više zabranjeno ni u jednom mediju. No ono može biti neutralizirano fragmentacijom i zamućivanjem.“ Upravo ovaj vid artikulacije subjektivnosti prisutan u masovnim medijima, koji su osamdesetih godina ovaj proces ispitivali na različite načine pokazujući ga u svim njegovim segmentima, inaugurisan je kao poželjan model na institucionalnom umetničkom tržištu. Ovim su ostali prikriveni okružujući uslovi konteksta a relacioni odnosi su poslužili kao otklon. Relacioni rad je radikalno izmenjen stvarnim društvenim formacijama, čije relacije postaju vidljive nakon što ih aktivnost učesnika potpuno izmeni. Primer takvog umetničkog delovanja jesu umetnički projekti koji usmeravaju organizovanje projekata putem elektronske mreže u kojoj učestvuju umetnici i organizatori, sa ciljem osvetljavanja različitih subjektivnih polazišta. Primeri umetničkog delovanja usmereni su na kolektivno umetničko organizovanje putem foruma, ili „uličnih akcija“, protesta, kao što je primer revolucionarnih festivala koje je pokrenula engleska grupa „Reclame the streets“ – umetnost u kojima postoje svi elementi „konceptualne upotrebe mreža komunikacije“.

U razmatranju problema društvene komunikacije, uzimanje učešća u pravoj raspravi potrebno je usmeriti ka onim formama koje svojim delovanjem ne ostaju unutar institucionalnog okvira, već ga dovode u pitanje razmatrajući uslove u kojoj ta „ljudska i institucionalna artikulacija postaje moguća. Mogućnosti organizovanja i oblikovanja komunikacijskih praksi za cilj imaju preispitivanje pravnih procedura kao krznog mesta komunikacijskog društva, gde se osvetljavaju odnosi privatnog i javnog, individualnog morala i kolektivne reprezentacije“. U nastojanju da umetničke prakse uzmu učešće u pravoj raspravi, kao pokušaju da se ostvari nova politička subjektivizacija, izmicanje simptomu postaje moguće tek onda kada se vidljivom pokaže upravo mreža odnosa koja različite umetničke aktere povezuje sa institucijama, osvetljavajući tako institucionalni i politički kontekst koji njihov rad čini mogućim.

## APSTRAKTNA GEOMETRIJA KAO KÔD

Kako je projekat *Kôd u umetnosti* koncipiran kao istraživanje vizuelnih svojstva digitalnih procesa, ali i mogućnosti specifičnih procesa u građenju likovnog dela, predstavljen je i umetnički rad prof. Bosiljke Zirojević Lečić, a u okviru planirane radionice sa učesnicima projekta – studentima i profesorima.

U procesu stvaranja umetnosti / umetničkog izraza, pri pomeranju granica vizuelnog i vizuelnih značenja kroz interdisciplinarni pristup i komparaciju saznanja različitih sadržaja, stvaralački proces umetnice Zirojević Lečić usmeren je ka istraživanju novih metoda i postupaka savremenih praksi. Ovakav pristup je neophodan u današnjem vremenu korenitih tehnoloških promena, naročito u oblasti komunikacija i brzog prenosa ideja i informacija, gde je slikarstvo tj. likovna umetnost već proširilo svoje granice i značenje pojma slike. Prezentovani radovi iz nekoliko umetničinih ciklusa obuhvataju sve one istraživačke procese koje je ona započela svođenjem elemenata i pročišćavanjem svog likovnog jezika, što dalje vodi ka apstrahovanju i različitim mogućnostima koje izlaze iz konvencionalnog, tradicionalnog polja i kreću se u domenu eksperimentalnog.

Geometrija je u njenom radu osnovna struktura same slike, primaran jezik oblikovanja i konstruisanja, čist, jasan i jednostavan. Ta vrsta svedenosti i pročišćenosti daje stabilnost slici, što umetnici omogućava da konstantno preispituje specifična svojstva materijala koje upotrebljava u procesu formiranja slike/ objekta.

U već uspostavljenom sistemu geometrijskih, redukovanih formi koje čine njen slikarski izraz, površina slike – njena pikturnalna vrednost, afirmiše se kao još jedno polje delovanja i mogućnosti za izražavanje. Zirojević Lečić koristi materijale koji nisu tipični tj. nisu konvencionalne slikarske podloge i upotrebom ovakvih, nestandardnih materijala, pored već ustanovljenog plastičkog jezika / sistema organizacije površine, slika postaje deo procesa koji je „prevodi“ u sliku-objekat. Ovakav tretman slike pruža



čitav niz novih modaliteta u pozicioniranju njenog vizuelnog i prostornog dejstva: repeticija, ritmovanje, redukcija vizuelnih elemenata, sveden kolorit. Arhitektonskim pristupom kombinovanja i komponovanja, redukovane forme umetnica tretira kao ploče koje se međusobno uklapaju, što joj daje mogućnost da se analitički odnosi prema suštinskim elementima plastičkog jezika/sistema: površini, liniji, boji, materiji i materijalu. Kôd u umetnosti može se sagledati kao pretvaranje jednog oblika komunikacije u drugi, i takav pristup je najočigledniji u prezentovanim primerima umetničkog rada „Grenzenlos/Bezgraničan“ (Bosiljka Zirojević Lečić i Ana Petrović), koji je realizovan kao instalacija u javnom prostoru od ukupno sedam stotina oslikanih umetničkih zastava (Ulm, Nemačka, 2018).

Umetničkim postupkom autorka je stvorila originalna tipografska rešenja, zasnivajući komunikaciju na sistemu Morzeove azbuke; postojeći, univerzalni kôd „prevela“ je u nov, sopstveni vizuelni sistem preoblikovanih i jedinstvenih znakova. Zvučni signali su osnovno polazište u ovom specifičnom procesu umetničkog rada; oni su zapravo prevedeni u vizuelne kodove gde je boja uključena kao ravnopravan činilac dobijenog

sistema znakova – specifične tipografije zasnovane na geometrijskim oblicima. Ovakav pristup otvorio je neverovatno veliki broj kombinacija boja i slova/kodova, tako da je svaka zastava originalno likovno rešenje, pri čemu se povezanost i komunikacija ostvaruju dvojako – na realnom i simboličnom nivou. Učesnici radionice su svojim pitanjima i komentarima uspostavili poveznicu sistema koda sa drugim vizuelnim rešenjima, kao i sa određenim delima filmske i muzičke umetnosti, uz navođenje konkretnih primera, stavljajući ih u kontekst ove teme.

## REALIZACIJA IZLOŽBE

### DENKRAUM – RAD U PROCESU

Program *Denkraum mislionica* jeste interaktivno kreiranje izložbe u multimedijalnoj formi interaktivnog dela, kroz „aktivan program”, usmeren na opažanje nevidljivih procesa, namere ili greške, na tragove i vizuelnu pojavnost. Realizacija projekta objedinjuje različite medijske mogućnosti izraza i artističkog hipokodiranja, zasnovanog na međudejstvu različitih kodova, reprezentativnih, ikoničkih i verbalnih. Ove realizovane prostorne forme koriste i različite znakovne sinteze grafike, pisani i govorni jezik, fotografiju, video, film, koji, zajedno kreirani, stupaju u polje intermedijskih odnosa. Umetnički eksperimenti vizualizuju nevidljive procese i dejstva informacione strukture i njenih programskih pravila funkcionišanja kroz kodove za koje je predviđeno da i sami evoluiraju. Kroz upotrebu različitih medija i metoda rada, umetnici se bave intermedijskim relacijama, „preoblikovanjem kodova”, tj. kombinuju vizuelne kodove u proširenom intermedijskom i interaktivnom polju umetničkog rada.

Ispitivanje ovog odnosa sa medijskom slikom ogleda se i u semiotičkom aspektu našeg iluzionističkog odnosa koji zauzimamo u odnosu sa njom i odmaku od prirodnosti koju medijska slika reprezentuje kao stvarnost i istovremeno kao njena kopija. Ova dvostrukost i same kodove reprezentacije smatra konstruisanim, i za koje je važna spoznaja ove transpozicije stvarnosti. Ovo je i najznačajnija karakteristika novih medijskih sistema u kojima se estetski i ideološki kodovi teže raspoznaju, iz čega proističe i zadatak istraživanja koje bi omogućilo razotkrivanje (estetskih i ideoloških) slojeva značenja i načina na koje se uspostavlja medijska slika – prikaz stvarnosti.

Umetničko delovanje usmereno je na razotkrivanje skrivenih estetskih i ideoloških mehanizama, konstrukcije slika i virtuelnih prostora kroz medijske strategije „opsene” i tehnike „uranjanja”, čije dejstvo i značaj





nesumnjivo utiču na naše svakodnevno iskustvo. Na ovaj način mogu se opratati i obrisi stvaranja jedne nove informacione estetike forme koja će eventualno uvažiti nova naučna i tehnološka dostignuća.

Radovi i umetničke akcije koje su prethodile onim konačnim, izdvojene su iz procesa i bazirane tako da kroz distance, razlike, greške i mutacije u samom sistemu kontekstualizuju sadržaje za konačni rad. Ovde se tradicionalna umetnička heuristička metoda približava autorefleksivnom postupku medijskog umetnika koji svoj rad na terenu unapređuje kroz eksperimentalno lično iskustvo i simulirane prostore kroz dekodiranje ili potpuno izjednačavanje i naglašavanje medijskog obrasca virtualnosti i „otvorenosti“ umetničkog iskaza.

Medijski umetnici (studenti, autori radova na izložbi *Kôd u umetnosti*), susreću se sa sasvim novim umetničkim problemima, u rasponu od estetskih mogućnosti i materijalnog (ekstenzije), preispitivanja funkcije i uloge medijske slike, preko metoda njihovog stvaranja, formulišući na taj način i nove modalitete opažanja i umetničkih pristupa koji stvaraju prilike za nove uvide. U digitalnim tehnologijama, struktura tj. kôd nalazi se ispod površine. Zadatak istraživanja je u formalizaciji, klasifikaciji i uporednim analizama u kojima se ove superponirane relacije potencijalno ostvaruju kroz interakciju i učestvovanje.

Ove interakcije i uticaji, kao presek trenutnih kretanja i događaja, odvijaju se ali i razlikuju od stanice do stanice. Pomoću unetih sadržajnih kodova, radovi integrисани u izložbu kao jedna celina, podstiču posetioce na aktivnu, istraživačku i timsku kreativnu reakciju u prostoru.

*Denkraum* program predstavlja „poligon za istraživanje“ novih estetskih mogućnosti interaktivne tehnologije, kroz relacione odnose i susretanja. Težište projekta ovde je stavljen na konceptualni prostor koji omogućuje medijskim umetnicima da istraže svoja vizuelna iskustva kroz distancu<sup>7</sup>, impliciranu rastojanjem koje se uspostavlja između umetnika i dela i uračunatim elementima tehnoloških odnosa. Raznovrsni načini simboličkog prikaza ove eksperimente postavljaju u dinamički vid transponovanja medijskih slika i njihovog dejstva koji se vizualizuje kroz kolorit, zumiranje, nepredviđene efekte koji funkcionišu van obraćaca. Radi se o pogledu koji je posredan i za koji je potrebna veća distanca, kroz moguće „simulirane“ prostore i sadržaje. Rastojanje umetnika i dela ovde je u funkciji estetske podvojenosti i naglašavanja „inte-

<sup>7</sup> Abi Warburq (Aby Warburg) u svojoj teoriji naglašava intelektualnu moć distance koja pojačava svest i ovu vrstu psihološkog i fizičkog distanciranja od pojave smatra konceptualnim prostorom – *Denkraum*; preduslov za svest jeste da je neki predmet odvojen od svesnog subjekta i različit od njega.

lektualne distance". Forma je, dakle, kao mesto susreta, polazište za dijalog i uspostavljanje međuljudskih relacija čiji je cilj naglašavanje novih postupaka i kodova opažanja, podstaknutih razvojem tehnoloških mogućnosti a u smeru stvaranja novih načina mišljenja i razumevanja. Proces izgradnje multimedijalnog dela predstavlja i proces transformacije materijalnih elemenata (boja, reči, zvukova...) u znakove i izmeštenu sadržajnu funkciju.

U svojim radovima medijski umetnici su naglašavali strukturalna vizuelna svojstva digitalne i ekranske slike, ističući ovu vizuelnu podvojenost, distancu, kroz kreiranje paradoksalnih situacija, logičkih operacija, društvenih igara kroz genetičke kodove, otkrivajući i dekodirajući na taj način specifične strukturalne mehanizme izvođenja novih medijskih slika stvarnosti. Umetnici istražuju teme koda u skrivenim slojevima tehnoloških sistema, u slučajnim procesima i iskliznućima u sistemu, u podsistemima i kanalima, u emitovanju različitih sadržaja koji vizualizuju dejstvo ovog prelaza kroz konceptualnu razliku u kojoj se slikovni prizori često mešaju sa slikama okruženja. Aktiviranjem specifičnih operativnih sistema i strukturalnom otvorenošću znaka uspostavljeni su različiti ikonografski spojevi na nivou slikovnog prikaza. Vizuelna dejstva naglašavaju se u različitim likovnim, dizajnerskim, slikaškim, optičkim, tipografskim rešenjima čime je pokrenuta i misaona deskripcija-transkripcija ili kodiranje-dekodiranje kroz interaktivan ikustveni odnos. Instalacija kao umetničko delo predstavlja umreženi sklop fragmenata, osigurača i prijemnika, i to delo ima za cilj da usmeri posmatrača na aktivnosti sopstvenog tela i položaj koji zauzima u prostoru.

### **Ostvarene realizacije:**

- Objekti i naprave za nadgledanje i kontrolu teksta-objekta. Kreativne alatke za nadgledanje i posmatranje koje su postavljene i usmerene prema objektu-tekstu, sa površine koja je povezana sa sistemom, i na kojoj se simultano pojavljuju određeni šumovi, „tehnološki rumor“. Ovi šumovi se ostvaruju kroz određene procedure ili skup operacija koje ostvaruju izvestan broj informacija ali i grafički prikazi ovih signala. Ovi tehnološki sklopopi predstavljaju naprave koje upućuju na drugu stranu tehnosfere kroz sisteme kontrole i nadziranja.

Rad može da anticipira novu realnost, značenje u vidu isticanja vizuelnog dejstva, „nedokučivosti i prolaznosti medijske slike na posmatrača. Vizuelno dejstvo kompozicije implicitno nagoveštava kinematičku sliku i tehnički 'otklon' od 'uranjanja' u slikovni prizor, kroz tehnološki i estetski postupak koji je pročišćen i sveden na prostorne odnose implicitno se raskrilaju uvid u tehnike 'opsene' kao slikovni mehanizam. Mediji opsene koji evolutivno menjaju modele kroz društveno prihvatljive slikovne medije stalno izlazu nove obrasce slikovnog prostora koji su najčešće u službi kontrole i nadzora i profita. Načelo uranjanja u slikovni prostor opsene, održava medijum opsene skrivenim. Uranjanje počinje onda kada se poruka i medijum naizgled spoje.“

- Animirani video, kroz akciju koja se odvija kroz igru odnosa reči KOD-GOD i fotografski proces koji prati slojevito građenje slikanja i poništavanja „godova“ u bojene odnose i kroz različite aktivnosti, dubljenja, rezanja. Sama akcija se prekriva belim slojem u kome su memorisani i učitani kodovi transponovani na video-link. Traganje za ljudskošću u elementima slikovnih prizora ukazuje na ovu razdvojenost tela od rada ali i skrivene lokacije samog kreatora. Medijski prostori se multiplikuju novim mogućnostima upotrebe čula u slikovnim prostorima u promenjivoj sredini i određeni su sve više preko relacionih odnosa i njenog međudejstva. Ovo međudejstvo je pojačano novim „upadima čula“ koja nesumnjivo određuju pravac i dinamičke sile kretanja koje su u ovom slučaju nepromenjive. Slikovni prostori se kreiraju kroz međudejstva i učešće

čula u slikovnim prostorima koji se mogu doraditi i multiplikovati... Nove tehnologije podrazumevaju i čitav arsenal digitalnih pojmova kao što je *morfing* – dramatično pretvaranje jednog oblika digitalizacije u drugi; i *syber* – sve što ima veze sa tehnologijom i „mašinskom inteligencijom“.

- Rad klasifikovanih objekata, raspoređenih u jednu celinu, izlaže otvorenu strukturu instalacije. Elementi su obrađeni i modifikovani i njihova struktura funkcioniše po principu „razlike“ u emitovanju slike kolorisanog objekta i fotografске slike koja se intenzitetom zasićenosti razlikuje od originala. Proces stvaranja naglašava i podrazumevani „uslov“ koji uzrokuje promenu strukture i računa na percepciju i učešće posmatrača. Organizuje se putem programa i modularnih struktura datih programa kroz određene elemente kao simbole i načine na koji su apstrahovani. Ove uslovjenosti deluju na naša čula i to spajanje i mešanje umnogome dinamizuje polje odnosa između čoveka i mašine. Senzori i signali kroz kablove i sisteme instalacija postaju provodnici zapisa, signala i kodova u kojima umetnici uglavnom manipulišu mogućnostima interfejsa ili se uz pomoć njega i oslobođaju.
- Umetnici istražuju različite aspekte koji kao simbolički elementi upućuju na moć, dejstvo, činjenje... Simbolički poredak se ostvaruje kroz unutrašnja zbrajanja, taksativna nabranja slikovnih kodova koji predstavljaju novi sistem, blizak „konceptu otvorene forme“. Stolice se poput kodiranog zapisa upisuju u vidno polje slikovnog prizora kao „otvorene forme i otvorenog dela“.
- U radu dekodiranja izvora ličnog besa uspostavljeni su dinamički prostori, „stapanja, preklapanja, usmerena su na pojačavanje dejstva čulnog doživljaja sveta, sagledljivog i multiplikovanog u specifičnim vidigovima percepcije i recepcije tehnoloških i optičkih efekata“. Ova „oslobođena čulnost“ kroz izdvajanje fragmenata stvarnog, zahvatanja, interakcije značajno je usmerila određene refleksije i autorefleksije u polju međudejstva slojeva. Višemedijske realizacije ukazuju i na širenje polja vizuelnosti i time potencijalno pomeraju granice i mogućnosti vizuelne spoznaje.
- Umetnici kroz radove istražuju i aspekte dejstva i programiranja genetskog koda ćelije i rad vizualizuje proces proliferacije i nestajanja „procesa“ da ga zabeleži. Ova vrsta rada bliži se naučnom pristupu i metodološki zahvata polje biologije i matematike koje se eksperimentalno vizualizuje kroz prizmu brojnih implikacija i semiotičkih preklapanja. Genetički algoritmi ukazuju na sasvim nove mogućnosti kreiranja novih simuliranih svetova koji kombinuju slikovne prizore fiktivnih svetova sa fragmentima realnih prozora, kao moguće utopiskske svetove koji su kreativnom upotrebom tehnika predočeni kao nadrealni prostori našeg prisustva i iskustva.



Transgenetička umetnost izlaže se kroz novu metodologiju širenja digitalnih strategija slika na okruženje. Ova grana umetnosti istražuje stvaranje novih oblika života putem tehničkog inženjeringu. Ovaj vid tehnološke manipulacije jeste i krajnja tačka širenja ovih tehnoloških mogućnosti i medijski umetnici ova dejstva naglašavaju na nivou simboličkih slika, boja, oblika i grafičkih kodova, kao mesto susreta nauke i umetnosti. Nove tehnološke mogućnosti nesumnjivo su doprinele novim vidovima izražavanja i razmišljanja jer nove oblasti digitalnih istraživanja pokazuju progres i tačke umrežavanja koje uslovjavaju naše svakodnevne aktivnosti.

- Medijski aspekti naglašavaju se superkodiranjem kroz animaciju, i slikovno i raščlanjeno iščitavanje reči *kôd* na japanskom jeziku. Ovde su kreativna misao i namera umetnika povezani sa interaktivnim svojstvima programa. Umetnici kreiraju nove stvarnosti, nove modele i nove sisteme jezičkih kodova, ištanjem uslovljenosti, gde je umetnik bitno podređen tehnološkim procedurama programa, svojevrsnom tehnološkom automatizmu. Tako dolazi do znakovnog udvajanja: gest se objektivizuje ali u isto vreme pruža i više posibiliteta, ali gest nas u ovom slučaju ipak vraća mogućem, ličnom, igri, beskrajnim mogućnostima. U ovim delima i posmatračeva igra asocijacija održava estetičku situaciju otvorenom za dispozicije znakova: doslovno reprezentovanje koda sa japanskog govornog područja može da upućuje i priziva svet japanskih otakua<sup>8</sup>: *No future* je večno detinjstvo japanskih otakua koji su odbijali da se probude i vrate životu, da napuste svet numeričke maštice i domovinu manga junaka.

- Ekranske instalacije naglašavaju medijske emitere kroz dejstvo svetlosnih kvaliteta i opažaja svetlosti. Pojačavanje dejstva ovih sugestibilnih prizora usmerava proces rada kroz uspostavljanje izvesnog odnosa prema ponuđenim kodovima koji aktiviraju naše učešće. Tenzije i dinamičke sile ostvaruju se kroz kreiranje „konceptualne razlike”, greške u zapisu, odsutnog znaka, „odsustva” koje dešifruje nove vidove stvaranja i promišljanja aktuelnog audiovizuelnog dejstva koje digitalna umetnost afirmiše kao demokratski vid interaktivnosti i razmene podataka, jezika, prostora.

Ove uslovljene umetničke medijske aktivnosti organizovane su kao operativni sistemi sa brojnim podsistemima; to su organizmi koji istražuju naše unutrašnje projekcije na sveprozimajući, okolni svet tehnologija, naše psihičke distance i stvaraju simbolički prostor u kome se odražavaju i duhovne težnje vremena. Zato otvorene teme u ovim umetničkim radovima afirmišu i naše ljudske odraze u njoj.

Beleška: [...] osnovni sadržajni aspekt iskazan u radovima autora učesnika ovogodišnjeg projekta *Kôd u umetnosti* predstavlja osnov za dalja buduća istraživanja i proširenu edukaciju. Dominantna uloga koda zauzela je funkciju dekodiranja osnovnih obrazaca i postavljanje vizuelnog jezika greške u prvi plan. Dekodiranje postojećeg stanja ima za cilj da ukaže na kritiku vremena u kome živimo, vremena koje kreira stvarnost suprotnu elementarnim vrednostima života.

<sup>8</sup> Otaku – japanski izraz koji se odnosi na osobe opservativno zainteresovane za anime i mange.









## KÔD U UMETNOSTI

Studenti Departmana likovnih umetnosti Akademije umetnosti u Novom Sadu:

Aleksandra Ljubisavljević,  
Darija Dragojlović,  
Konstantinos Petrović,  
Nemanja Regodić,  
Réka Törteli,  
Sara Masnikosa,  
Svetlana Klopan,  
Pavle Kovčin,  
Vladimir Janić.



# Vladimir Janić

---

Vladimir Janić (1998, Subotica) Završio je Gimnaziju Svetozar Marković u Subotici 2017. godine, nakon koje upisuje Akademiju umetnosti u Novom Sadu – modul Novi likovni mediji. Osnovne studije završio je 2021. godine čime je stekao stručni naziv Diplomirani likovni umetnik. Svoja istraživanja, uglavnom, realizuje kroz medije videa, fotografije i slikarstva. Njegovo umetničko-tematsko interesovanje usmereno je na međuodnos publike i umetničkog dela ispitujući percepciju posmatrača. Neki projekti na kojima je učestvao su: *Fotografija kao metod vizuelnog istraživanja* (2018/19) koji je rezultirao istoimenom grupnom izložbom u KC Svilara i projekat *Videti nevidljivo* u Radničkom Domu. Njegov slikarski rad orijentisan je na ljudsko telo i karakterišu ga depersonalizovane figure koje su, često, okrenute od posmatrača. Dobitnik je Dositejeve stipendije 2020/21, kao i Godišnje nagrade Departmana likovnih umetnosti na Akademiji umetnosti u Novom Sadu. Trenutno je na Master akademskim studijama na AUNS – modul Novi likovni mediji.



### Nepoznati kod (Code unknown)

Autor polazi od pozicije da čovek istovremeno čini *kod* (kako za druge, tako i za sebe) a poseduje i sposobnost dekodiranja (opažanja, interpretacije). Prikazivanjem slike koja je prolazna, i u svojoj brzini ne sasvim dokučiva, autor ističe pojam nepoznatog. Rad izaziva osećaj nesigurnosti provocirajući težnju za osmišljavanjem i pridavanjem značenja u zavisnosti od percepције posmatrača.





# Ljubisavljević | Aleksandra

Diplomirala je slikarstvo 2021. godine na Akademiji umetnosti u Novom Sadu, u klasi Bosiljke Zirojević Lečić. Iste godine upisala je master studije. Tokom osnovnih akademskih studija učestvovala je na grupnim izložbama i projektima u zemlji i regionu.



### Igra reči i slova KOD-GOD / Drvo kao život

Cilj rada je tretiranje drveta preko godova i nanošenje slojeva - bojenjem, dubljenjem, rezanjem... svaka promena koja se dogodila na drvetu zabeležena je fotografijom, kao deo akcije. Na kraju samog procesa sve je i anulirano belom bojom (kao da se nikada nije ni dogodilo), što znači da sve emocije koje su se dogodile u toku procesa su izbrisane kao da nikada nisu ni postojale što predstavlja *dekodiranje izvora ličnog besa*. Od foto dokumentacije nastao je video koji prikazuje sve etape stvaranja od samog početka do kraja, nemira, besa, loših osećanja i konstantne tenzije koja je prouzrokovana doživljajima. Ovaj proces kroz video učitava se preko QR koda.





Konstantinos

Petrović

Rođen je u Valjevu 1995. godine. Trenutno je na prvoj godini master studija na Akademiji umetnosti u Novom Sadu, modul slikestvo u klasi profesora Vidoja Tučovića. Završio je osnovne akademske studije Filološko-umetničkog fakulteta, smer zidno slikarstvo u klasi profesora Gorana Rakića. Član je multimedijalnog centra *Šok zadruga*. Jedan od suosnivača udruženja građana *Grafička mreža*.



## #ffffff

Projekat #ffffff predstavlja seriju radova nastalih u periodu između 2019 - 2021. godine. Radovi se sastoje od predmeta sortiranih u više grupa, a koji su nastali mašinskim putem, visokotiražnim štampanjem, livenjem, digitalnim putem ili u serijskoj proizvodnji.

Predmete prikupljam, klasifikujem, a zatim koristim kao materijal za građenje svog vizuelnog izraza. Za predmete u ovoj novonastaloj zbirci, boja je primarni uslov, a kodiranjem predmeta na osnovu boje (davanjem šifre, odnosno imena), predmet gubi svoje značenje i predašnju funkciju. Radovi predstavljaju *kolekcije*, koje za cilj imaju izazivanje intenzivnog vizuelnog nadražaja kod posmatrača, ali i pozivanje publike na učešće u sam proces dopunjavanja kolekcije. Nastanak ove grupe radove može se razvrstati u tri faze:

*Faza I* – Prepoznam likovni potencijal ton karti, čime započinjem koncept ovog rada. Krećem sa sastavljanjem pojedinačnih ton karti, koje gradim prikupljanjem isečaka iz bilo kakvog štampanog materijala, sa usmerenjem ka jasnim bojama.

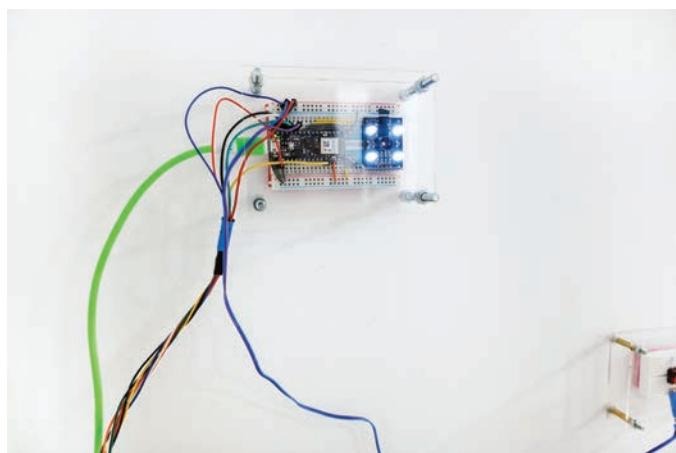
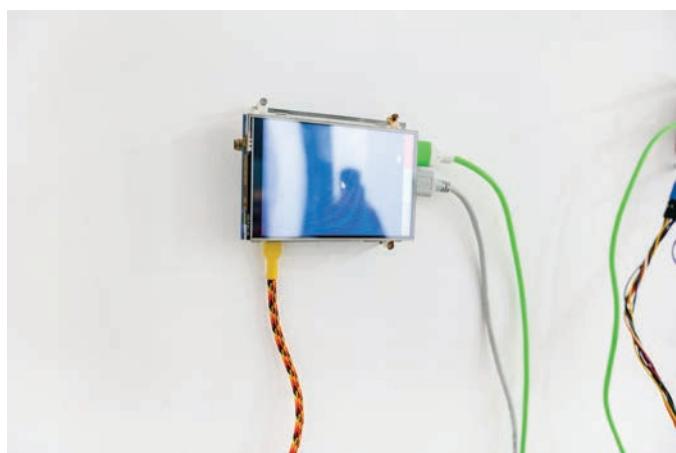
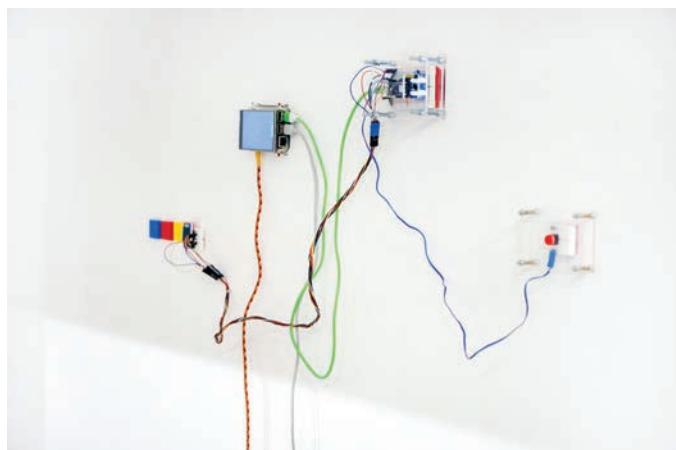
*Faza II* – Nakon faze I prelazim na prikupljanje plastičnih jednobojnih formi (ekudativni kompleti, igračke, EVA pena, plastični predmeti jednokratne upotrebe), kojima započinjem izradu zidnih kompozicija. Zidne kompozicije konstruisane su proizvoljnim izborom, oslanjajući se na efektivnost i privlačnost dinamike intenziteta među bojama.

*Faza III* – Cilj krajnje faze je konstruisanje senzora koji realnu boju skeniranjem prebacuje u digitalni oblik, a zatim je putem štampača i svetlosti ekrana vraća u prvobitno stanje, odnosno realnost. Na ovaj način, usled nesavršenosti senzora i opreme za štampanje, nova boja uvek odstupa od prvo bitne (makar i u gotovo nevidljivim promenama), tako da se višestrukim ponavljanjem postupka svaki put dobija drugačiji rezultat, udaljavajući se od prvo bitnog bojenog uzorka.

Projekat #ffffff jeste proces kontinuiranog prikupljanja i klasifikovanja. Kolekcije imaju mogućnost da se transformišu u skladu sa prostorom u kome se nalaze, kao i u skladu sa novododatim predmetima. Svaki predmet, osim što predstavlja jediničnu vrednost u grupi, takođe može biti i uzorak kojim se realizuje eksperiment umnožavanja ili prikazivanja novih boja na osnovu već postojećih, koje se nalaze u kolekciji.

Rad je realizovan u saradnji sa Konstantinom Đorđevićem



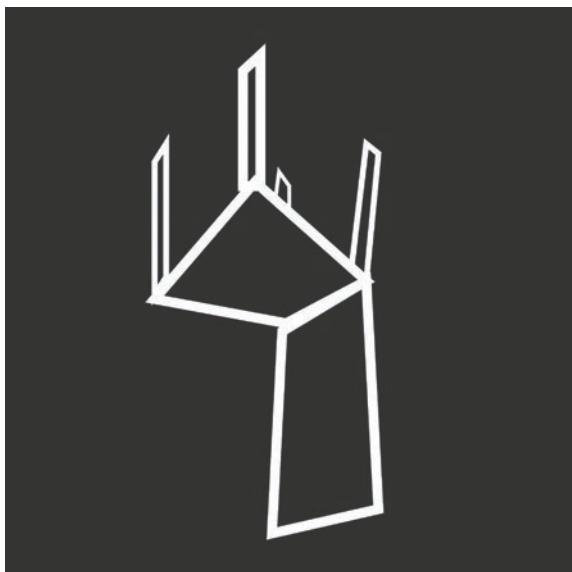


Sara

Masnikosa

Rođena je 1995. godine u Subotici. Završila Gimnaziju u Paraćinu 2014. godine i iste godine upisala Akademiju umetnosti u Novom Sadu, modul slikarstvo. Osnovne studije završava 2020. a master studije 2021. u klasi profesora Gorana Despotovskog. Redovno izlaže od 2015. godine. Do sada je izlagala na devet samostalnih izložbi i brojnim kolektivnim. Takođe je učesnica mnogobrojnih projekata, radionica i likovnih kolonija. Dobitnica je Dositejeve stipendije 2019/20 i 2020/21, Godišnje nagrade Departmana likovnih umetnosti Akademije umetnosti u Novom Sadu za najuspešniji umetnički rad iz umetničke discipline slikanje (2020) i nagrade Fondacije Mali princ za vrhunske rezultate u oblasti umetnosti (2021).

Sara Masnikosa u svom radu koristi prostorne objekte koji u sadržaju teme prikazuju različite vidove društvenog angažovanja. Ovi prostori, mapirani kroz dimenziju kutije, predstavljaju pozornicu određene čovekove funkcije.



### Five little chairs

Rad se bavi istraživanjem procesa kretanja i gomilanja elemenata. Simbolično je upotrebljen osnovni element rada - stolica, koja se blisko može povezati sa svim njenim funkcijama u okviru ljudske stvarnosti. Ona se može analizirati kroz svoju funkciju kao upotrebnii predmet, ali i onu istorijsku i simboličnu. U radu je predstavljeno nekoliko različitih modela stolice i svaki od njih može sugerisati na drugačiji socijalni, ali i politički položaj.

Zajedno prikazane u kretanju - padanju u nedefinisani prostorni okvir sve one grade odnos međusobne zavisnosti i time ukazuju na njihovo simbolično značenje. Tako ova jednostavna akcija koja je predstavljena kroz rad postaje specifična analiza odnosa u okviru društvenog konteksta.





Nemanja

Regodić

Roden je 1997. godine u Novom Sadu. Osnovne akademiske studije, modul grafika, upisuje 2018. godine gde trenutno pohađa četvru godinu u klasi prof. Jelene Sredanović. Izlagao je na više grupnih izložbi uključujući izložbu grafika velikog formata (2021), grafika i crtež (2021) i bijenale grafike *Graphium* (2019).

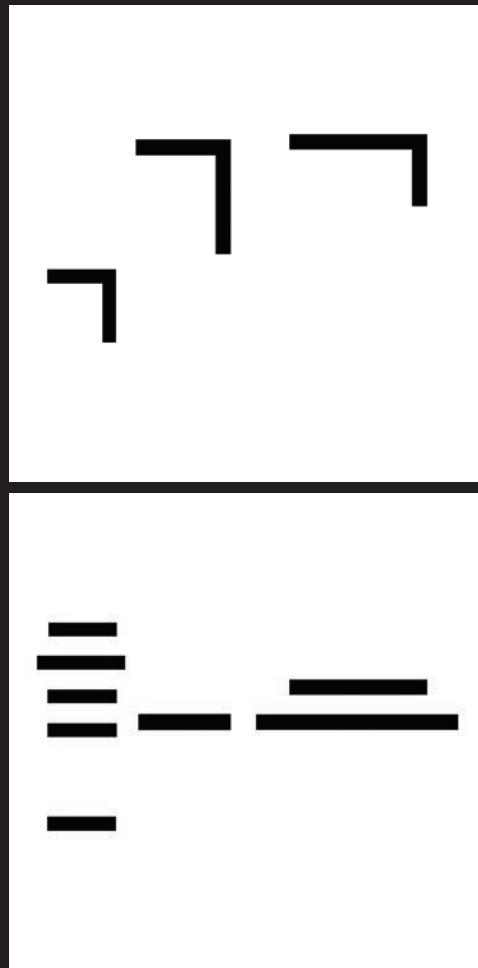
## 記号 (きごう)

Japansko pismo se sastoji od niza ustanovljenih poteza koji imaju svoj tačno određen redosled i pravilo pisanja. Ono predstavlja kod tj. niz pravila koja se uče i poštju. Rad je razložen na poteze istog tipa koji zapravo formiraju sam znak za kod na japanskom 記号 (きごう - kigou - symbol, code, sign, notation).



記号

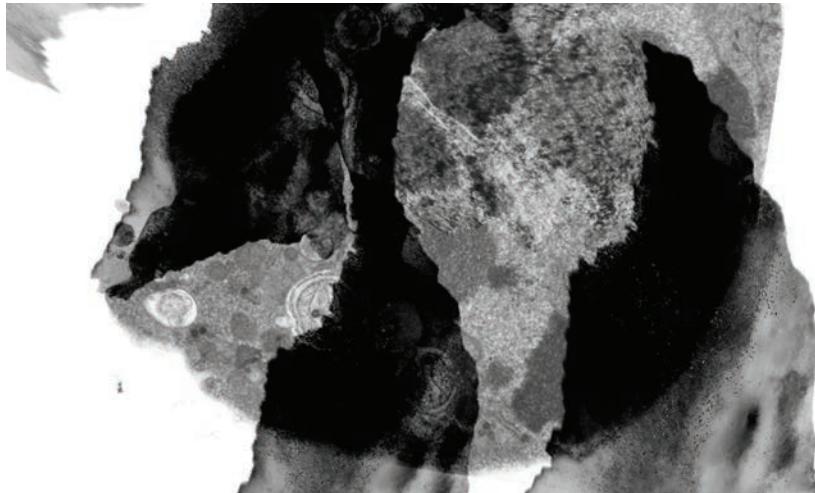




Réka

Törteli

Rођена је 2000. године у Сенти где је завршила Gimnaziju sa domom učenika za talentovane učenike *Boljai*. 2019. године upisala је Akademiju Umetnosti u Novom Sadу, Departman likovnih umetnosti, модул сликарство, у класи професора Dragana Matića. Учествовала на више grupnih izložbi.



## Programmed Cell Death

Genetski kod je univerzalan, ujednačen u živom svetu, isti osnovni trio označava istu aminokiselinu u različitim organizmima, što je jasan dokaz da su živa bića uniformnog porekla. Programirana ćelijska smrt je samoubistvo suvišne ćelije u višećelijskim organizmima. Programirana ćelijska smrt je genetski uslovljena smrt ćelija koje su postale suvišne tokom individualnog razvoja višećelijskih organizama. Ako se to ne učini, u celini ili delimično, može doći do razvojnih poremećaja koji su nekompatibilni sa životom. Unutar tela postoje ćelije čiji je zadatak da ubiju spoljašnju infekciju - virus, bakteriju itd. ili starenje ćelija. Ove ćelije se zovu *prirodni ubica*. Oni traže od svake ćelije lozinku, lični broj, koji je protein koji se pojavljuje na površini ćelije i uvek se regeneriše, jedinstven za to jedno ljudsko biće i nijedno drugo. Kada ćelija više nije u stanju da se reprodukuje, ova ćelija je uništена. Mnogo miliona ćelija umiru u nama svakog dana jer je virus ušao u nas. Ove ćelije su u stanju da se ubiju koristeći genetski kodirani mehanizam. Programirana ćelijska smrt igra važnu ulogu u individualnom razvoju višećelijskih organizama i funkcionalisanju imunog sistema. Većina fizioloških ćelijskih smrти nastaje apoptozom, ali aktivna ćelijska smrt i njeni poremećaji takođe igraju značajnu ulogu u toku patoloških procesa, kao što su neurodegenerativne bolesti, autoimune bolesti, SIDA i rak.

U mom radu posledice nedostatka apoptoze simbolično dolaze do izražaja. Ako se ispitaju, beskičmenjaci prestaju da se razvijaju bez ovog procesa, za razliku od kičmenjaka gde to dovodi do proliferacije ćelija. Cilj je da vizuelizujemo estetiku ovog neprirodnog stanja, dualnost proliferacije i destrukcije, koristeći organsku materiju, da vidimo da li je moguće prikazati proces kojim nestaju mehanizmi kodirani u nama.





Darija

Dragojlović

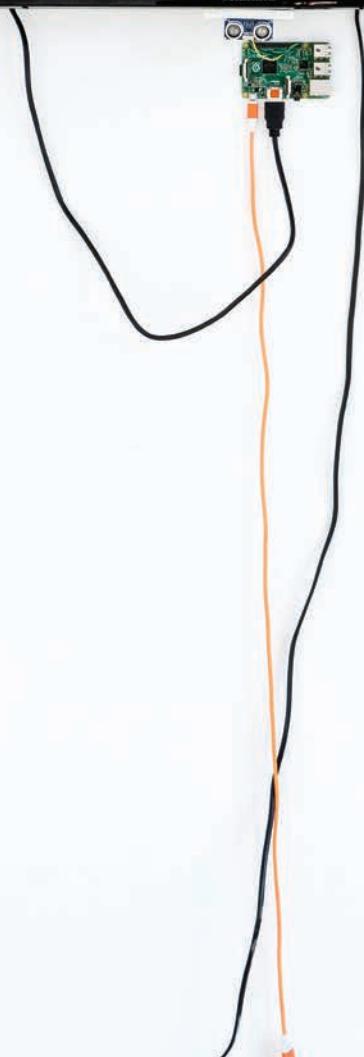
Rođena je 1996. godine u Kraljevu. Trenutno je na završnoj godini master studija na Akademiji umetnosti u Novom Sadu, departman likovnih umetnosti, na smeru slikarstvo, klasa profesora Vidoja Tucovića. Osnovne studije je završila na Filološko-umetničkom fakultetu kao diplomirani primjenjeni umetnik, na odseku zidno slikarstvo, u klasi profesora Gorana Rakića. Dosad je realizovala pet samostalnih izložbi, kao i participaciju na više grupnih, na teritoriji Srbije. Učestvovala je na likovnim kolonijama i stručnim praksama u oblasti konzervacije i restauracije kulturnog nasleđa. Stipendista je Dositije Fonda za mlade talente 2019/2020. godine koju dodeljuje Ministarstvo omladine i sporta. Član je Saveza udruženja likovnih umetnika Vojvodine i Šok zadruge. U svom radu se izražava i istražuje u polju crteža, slike i instalacije. Trenutno prebivalište je u Novom Sadu.

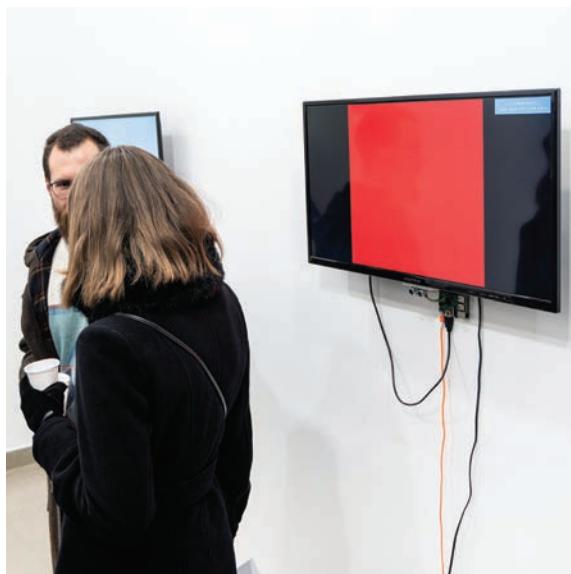
## Zvuk-svetlost-pokret

Kako je tema Kod u umetnosti kroz projektну ideju više fokusirana na proces istraživanja, koncept preispitivanja koda kroz ličnu praksu svodim na tri postupka koje postavljam u pozicije međusobne interakcije. Rad ujedno usmeravam ka nastavku o promišljanju pojma „koda“ i „kinetičkog“ u umetničkim pristupima, na osnovu prethodno izvedenog rada *Generator za pravljenje talasa u formi prikaza frekvencije homogenog* (SMIC – Pomeraj u Kodu, SULUV, 2021).

Kinetička instalacija koja veštački proizvodi talase, bazira se na odnosu veštačkog i prirodnog pokreta koji se više ne mogu jasno razdvojiti kojoj kategoriji pripadaju. Talasi i stvaranje leda su prirodne pojave prouzrokavane prirodnim zakonima fizike, čija je dalja funkcionalnost upitna, te samim tim i njihovi zakoni više ne funkcionišu pod istim metodama. Konfiguracija prirodnih zakona usleđuje čovekovom delatnošću na prirodnim sistemima, tako da se stvaraju novi mehanizmi prirodnih tokova koji su krajnje neizvesni. Pokret talasa u slučaju ovog rada prevodim kroz seizmološki zvučni zapis pucanja leda. Učitavanje svakog pokreta, zvuka i svetla se može svesti na posmatranje njihovih perioda/frekvencija, amplituda. Frekvencija zvuka koja se po određenom algoritmu programski zapisuje ima svoj intezitet koji varira i koji se može grafički prikazati. Na osnovu posmatranja tog zapisa, svetlo prezentovano kroz crvenu boju (visoke frekvencije) i plavu (niže frekvencije) oponaša zapis frekvencije zvuka. Ova dva polja kodiraju određenu pojavu u dve dimenzije i time ostvaruju sinhronicitet. Pokret u tom slučaju, kao treća dimenzija rada jeste polazna i krajnja tačka tog sinhroniciteta, uzrokovani analognim odn. fizičkim (telesnim). Pokret uzrokuje posmatrač koji prilazivši radu, daje signal da zvuk i pokret nastave u svom međusobnom kodiranju. Pojava pokreta, odnosno čoveka u interakciji sa radom je ujedno ponovno kodiranje i dekodiranje.







## Svetlana Klopan

Rođena je 2000. godine u Subotici. Završila je Tehničku školu „Mileva Marić Ajnštajn“ u Novom Sadu. Potom upisala Akademiju umetnosti u Novom Sadu 2019. u klasi profesora Dragana Matića. Učestvovala u kolaborativnom umetničkom projektu Andree Palašti pod nazivom „Kućne vežbe“ u Galeriji SULUV 2019. godine. Prvu samostalnu izložbu imala je 2020. godine u kafe galeriji Izba, u Novom Sadu pod nazivom *Digest*. Učestvovala je na projektu *Razlike* AUNS, 2020. Drugu samostalnu izložbu realizovala u januaru 2021. u Galeriji Otvoreni atelje F (OAF) pod nazivom *Trulo* u Subotici. Učestvovala u kolektivnoj izložbi *Grafika i crtež* u Nišu, Paviljon u Tvrđavi tokom aprila 2021.

## Pavle Kovčin

Rođen je u Somboru 1999. godine. Osnovnu školu „Avram Mrazović“ završava u Somboru te upisuje Gimnaziju „Veljko Petrović“ društveno-jezički smer koji završava 2018. godine. Iste godine upisuje Akademiju umetnosti u Novom Sadu smer slikarstvo u klasi profesora Vlade Rančića. Učestvuje na završnim grupnim izložbama, kao i na festivalu *Art Okupacija* od 2018. godine kao volonter, a 2021. kao učesnik. U sklopu *Likovne jeseni* učestvuje u oslikavanju trga u Somboru.



## Najgora verzija

Uticaj različitih medija iskrivljuje stvarnost. Mi biramo fokus na onu goru verziju, iako postoji samo jedna, univerzalna. Dekodiranje te stvarnosti jeste proces koji zahteva stručnost u posmatranju i osvećivanje efekta koji nam pružaju mediji. Izopačena stvarnost nastaje onda kada nam um postaje rasejan, time fokus sužen. Informacije koje prikupljamo svakodnevno nas još više razaraju. Raslojavanje već uništene prirode dovodi do krhkosti koja postaje proizvod naših postupaka. Stvarnost izložena onim faktorima koji je kvare. Objekti koji u tome uspevaju predstavljaju kodove koji kreiraju njene nove verzije. Te nove verzije obavezno su loše.







# KÔD U UMETNOSTI





## Kôd u umetnosti - istraživanje vizuelnih svojstava digitalnih procesa

*Organizator/izdavač:*

Univerzitet u Novom Sadu - Akademija umetnosti  
Đure Jakšića 7, 21000 Novi Sad, Srbija

[www.akademija.uns.ac.rs](http://www.akademija.uns.ac.rs)

*Za izdavača:*

Profesor Siniša Bokan, dekan

*Rukovodilac projekta:*

dr um. Goran Despotovski

*Tim na projektu:*

Umetnička radionica

APSTRAKTNA GEOMETRIJA KAO KÔD

mr Bosiljka Zirojević Lečić

Umetničko-teorijska istraživanja

TEHNOESTETIKE

dr Marina Popović

Umetnička radionica, praktični deo, izložba

KÔD U UMETNOSTI

dr um. Goran Despotovski

*Podrška:*

Republika Srbija  
Autonomna pokrajina Vojvodina  
Pokrajinski sekretarijat za  
visoko obrazovanje i  
naučnoistraživačku delatnost



Ovo izdanje je deo rezultata istraživanja  
u okviru projekta *Kôd u umetnosti –*  
*istraživanje vizuelnih svojstava digitalnih*  
*procesa* finansiran uz pomoć Pokrajinskog  
sekretarijata za visoko obrazovanje i  
naučnoistraživačku delatnost.

*Autori, studenti Akademije umetnosti u Novom Sadu,*

*Departman likovnih umetnosti:*

Aleksandra Ljubisavljević, Darija Dragojlović,  
Konstantinos Petrović, Nemanja Regodić,  
Réka Törteli, Sara Masnikosa, Svetlana Klopan,  
Pavle Kovčin, Vladimir Janić.

*Autori fotografija:*

Vladimir Janić, Goran Despotovski, Dragan Matić

*Grafičko oblikovanje:*

Goran Despotovski

*Stampa:* Futura, Novi Sad

*Tiraž:* 250

*Novi Sad 2021.*

*Kód u umetnosti - istraživanje vizuelnih svojstava digitalnih procesa*, koncipiran je kroz rad studenata Likovnog departmana u koordinaciji sa projektnim timom.

Prva aktivnost: realizovana je kroz poziv zainteresovanim studentima, komunikaciji i informisanju. Projektni tim, (Marina Popović, Bosiljka Zirojević Lečić i Goran Despotovski) odredili su grupu studenata – učesnika sa kojima su održane dve prezentacije – radionice na temu projekta.

Radionica 1. (26. oktobra 2021), održana je online radionica i sastanak u koordinaciji Gorana Despotovskog, rukovodioca projekta i učesnika, studenata Departmana likovnih umetnosti. Tom prilikom su analizirane sve planirane aktivnosti na projektu, metodološki pristup i komparativne metode rada: tradicionalni i savremeni primeri kroz periode (domaći i regionalni kontekst); prikaz referentnih sadržaja na kojima se istražuje i analizira pojam *kód* u likovnoj umetnosti; izbor primera u kojima se vizuelnim likovnim jezikom označava poruka dela kroz (simbol, oznaku, značenje, trag...), i specifičnost u prepoznavanju *kód* u radu.

Radionica 2. (4. novembra 2021), održana je radionica i prezentacija članova projektnog tima Bosiljke Zirojević Lečić i Gorana Despotovskog i autora učesnika. Rad na specifičnim procesima kojima se obrađuje projektni zadatak i tema sagledana u pojmu *kód* u vizuelnim umetnostima. Naglasak ove radionice je u usmerenju učesnika, višemedijskoj analizi i istraživanju. Ovom radionicom obrađeni su načelno savremeni koncepti, veštine kao i procesi pripreme za realizaciju rada u novim medijima i savremenoj praksi.

Članica tima Bosiljka Zirojević Lečić je kroz naslov (APSTRAKTNA GEOMETRIJA KAO KÓD), prezentovala strukturu građenja likovne poetike i prepoznavanju ovog izraza kroz *kód*, kojim stvaralač (umetnik) deluje u svom procesu rada.

- *kód u umetnosti*, savremena umetnička praksa sa akcentom na geometriju i primere funkcije *kód* kao složene operacije u razumevanju geometrije slike.

Druga aktivnost: Koordinacija i individualni rad sa studentima.

U periodu novembar-decembar vođene su konsultacije, Goran Despotovski (DENKRAUM – RAD U PROSESU) sa studentima. Konkretnizacija projektnih ideja i realizacije, sadržajni i tehnički aspekti, kao i teoretska i praktična analiza kao sastavni deo svih procesa u aktivnostima, članica tima Marina Popović.

- koncipiranje projektnih ideja, individualne konsultacije sa učesnicima u koncipiranju i tehničkim predlozima za realizaciju (izbor medija, produkcije i plan realizacije).

- tehnička pomoć u realizaciji koncipiranih predloga (praktično istraživanje je usmereno na umetničke koncepte kroz produkciju i postprodukciju).

Treća aktivnost: Ostvarene realizacije (radionica kroz javnu prezentaciju i izložbu).

Radionica je realizovana u javnom galerijskom prostoru, Galerije SULUV, 18-19 decembar. Kroz ovu radionicu svi autori, učesnici, studenti Departmana likovnih umetnosti Akademije umetnosti u Novom Sadu: Aleksandra Ljubisavljević, Darija Dragojlović, Konstantinos Petrović, Nemanja Regodić, Reka Torteli, Sara Masnikosa, Svetlana Klopan, Pavle Kovčin, Vladimir Janić, su kroz ostvarene relacije konstruisali jedinstvene spojeve koji se ogledaju u različitim medijskim i poetskim realizacijama u kojoj su ostvarene nove relacije - dijalozi sa autorima, koordinatorima i publikom.

Izložba je realizovana od 20–29. decembra 2021. godine, u galeriji SULUV, Novi Sad. Kroz ovu aktivnost realizovana je i publikacija (ISBN 978-86-81666-34-0 / COBISS.SR-ID 54912265), sa stručnim tekstom, recenzijom radova i pregledom aktivnosti kao i ostvarenim studentskim radovima koji spadaju u novu produkciju podržanu i rađenu kroz projektnu temu *Kód u umetnosti*.

CIP - Каталогизација у публикацији  
Библиотеке Матице српске, Нови Сад  
378.6:7.07(497.113 Novi Sad)"20"(083.824)  
7.038.53(497.11)"20"(083.824)

**KÔD u umetnosti - istraživanje vizuelnih svojstava digitalnih procesa**  
/ [koordinatori Goran Despotovski, Bosiljka Zirojević Lečić; umetničko-teorijska  
istraživanja Marina Popović]. - Novi Sad : Akademija umetnosti, 2021 (Novi Sad :  
Futura). - 53 str. : ilustr. ; 17 x 22 cm

ISBN 978-86-81666-34-0

а) Академија уметности (Нови Сад) -- Пројекти -- 2021 -- Изложбени  
каталози б) Мултимедијална уметност -- Србија -- 21. в. -- Изложбени  
каталози

COBISS.SR-ID 54912265



## KÔD U UMETNOSTI

istraživanje  
vizuelnih  
svojstava  
digitalnih  
procesa