

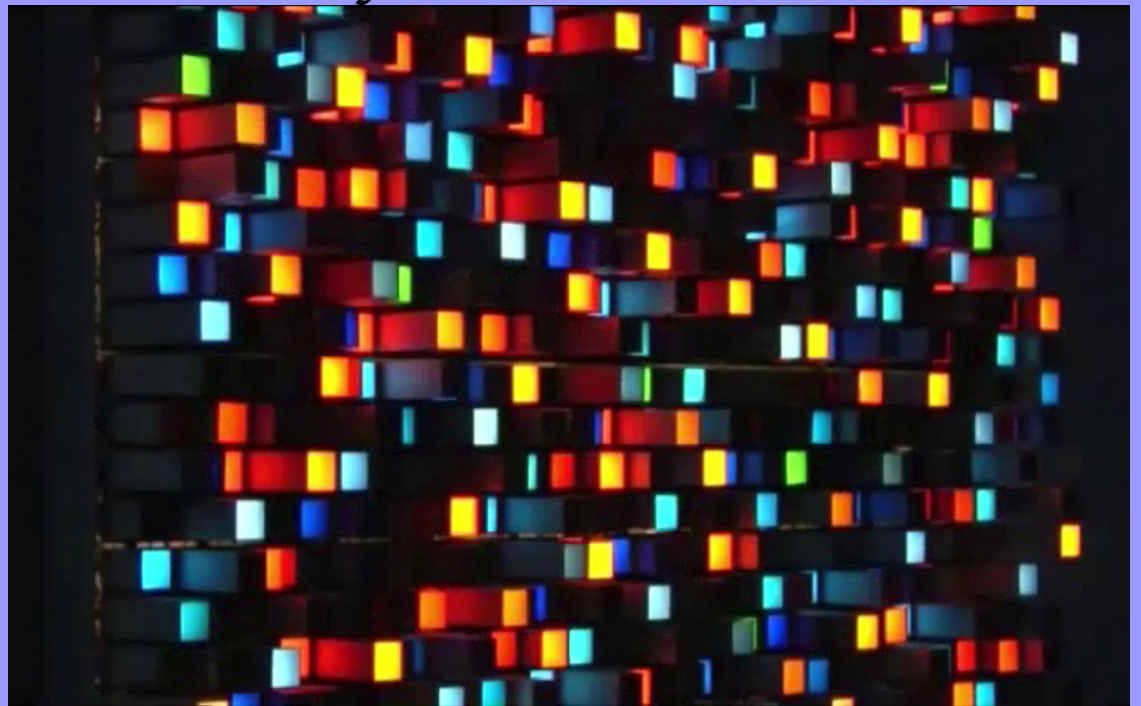
# Digitalne umjetničke prakse

- estetika videoigara
- mapiranje interneta
- digitalna umjetnost kao **umjetnost na internetu**
  - digitalizacija umjetnosti
  - digitalna umjetnost i novi mediji
  - kustoske prakse u digitalnom okruženju
  - digitalno okruženje u kustoskim praksama
- **problem reprezentacije** u digitalnim umjetnostima
  - **kiberprostor, kibertjelesnost, cyberpunk**
    - kiberprostor u filmu
    - kiberprostor u klasičnim umjetničkim formama
- nove digitalne umjetničke prakse, **glitch art, vaporwave**, umjetnost kôda
  - nasumičnost, greška i destrukcija kao umjetnički postupak
  - post-digitalna umjetnost/**post-digitalna estetika**
    - estetika digitalnih umjetnosti
    - umjetnost **virtualne stvarnosti**
    - umjetnost umjetne inteligencije

...

# Umjetnost vs. Umjetnička praksa

- Konceptualna umjetnost i nova umjetnička praksa
- Baština povijesne avangarde
- Društvena umjetnost, umjetnost u svakodnevicu, svakodnevica u umjetnosti
- Druga polovica pokreta Novih tendencija – Bit International i Vladimir Bonačić



Postmoderna i pitanje povijesti

Doba teorije

Mišljenje o uvjetima povijesti

Veliki narativi postaju „ideološki” narativi  
homogenizacije

# Veličina malog narativa

- Digitalna umjetnost
- Računalna umjetnost
- Umjetnost novih medija
- Lillian Schwartz, 1987.
- Institucionalni  
tehnološki entuzijizam



Galerijske reprezentacije ovise o povijesnim modelima prisutnosti fenomena

Svaki oblik institucionalizacije (arhiviranja) stvara neki kraj-u-sebi – lokaliziranja i referentnost

U dig.umj. radi se o nastavljanju, a u dig.umj.praksi o re-kreiranju

Teorija & svakodnevnica kao uvjet kreativnog i kritičkog djelovanja

Povijest umjetnosti & povijest tehnike kao institucionalna kritička ekspozicija



- Teorija poslije 1968. i cyberpunk literatura -> Kafka
- Greška kao konceptualni model
- Gubitak prostora
- Stasis hiperproizvodnje virtualnih sadržaja -> birokracija, administracija, kontrola



Gubitak prostora u novim tehnologijama znači i relativiziranje vremena u kojem se pojavljuju određeni stvaralački obrasci

Kôd je stalno prisutan, podaci nemaju povijesnu vrijednost i podobni su za stalne rekompozicije

DUP se pojavljuje kao anonimna, decentrirana i praksa slobodnog pristupa

Kôd je dinamični motiv koji se stalno rekomponira, isporučuje proizvode (koji su sami novi kôd) i ostavlja se za daljnju redistribuciju

Potpuno globalizirana praksa

- SVE je digitalno, SVE je na internetu – akademska kultura regulira prevođenje umjetničke prakse u umjetnost – Tehnička slika
- Pojam tehničke slike sličan je Foucaultovom dispozitivu kao sklopu dominantnih diskursa kao slike i uvijeta svijeta
- Vilém Flusser, Für eine philosophie der fotografie (1983.) (2006. Scarabeus naklada)
- Vilém Flusser, Ins Universum der technischen Bilde (1985.)



- Digitalna animacija i pitanje krajobraza -> očitovanje dinamične neprostornosti žanra
- Vaporwave kao bauk hiperprostora (prostor bez vremena, tj.vrijeme destruirano ne postojanjem fiksnog prostora)
- Virtualna plaža i ekspozicija lažne svijesti kapitalizma
- Granice hiperprostora su obilježene zrakopraznim plutanjem odbačenih artefakata konzumerističkog društva

Art Magazin Kontura br.134/135 (2016.) (temat:  
Umjetnost krajolika u doba digitalne reprodukcije)

# kiberprostor

- Martin Heidegger, Die frage nach der technik (1953.)
- Tehnika raskorijenjuje
- Dovodjenje u stanje (postav) percipiranja svijeta kao neprekidnog izvora potencijala za nesto drugo (hiper-referencijalnost)

Gilles Deleuze & Felix Guattari, Qu'est-ce que la philosophie? (1991.)

- Geofilozofija i teritorijalizacija

"Dakako, bolno je shvatiti da je "Pojam" naziv neke tvrtke za informatičke usluge i informatički inženjering. No, što se više filozofija sukobljava s bezočnim i neiskusnim suparnicima, to se osjeća poletnijom u ispunjavanju zadaće, stvaranju pojmova koji su prije aeroliti negoli roba. Njezin neobuzdani smijeh briše joj suze."  
Deleuze & Guattari, Što je filozofija? (3.program Hrvatskog Radija, br.40/1993)

# Vaporwave, glitch, post-digitalno

- Popularno čitanje marksističke filozofije
- Fetišizam dobara (commodity fetishism)
- Teorija spektakla
- Guy Debord, La société du spectacle (1967.)
- Karl Marx & Friedrich Engels, Das Kommunistische Manifest (1847.)
- Mark Fisher, Capitalist realism. Is there no alternative? (2009.)
- McKenzie Wark, The hacker manifesto (2005.)

Sve što je čvrsto i postojano pretvara se u dim.

**Marx**

Sve što se realno proživljavalo udaljilo se u reprezentaciju. **Debord**

...zrak (se) topi u eter, sve što je profano upakirava (se) kao da je uzvišeno... **Wark**

Sve što je čvrsto i postojano topi se u PR. **Fisher**



"...čak iako je cyberkultura gotova (ili je gotovo svugdje), stvorena su određena područja koja nije moguće svesti u okvire tradicionalnog akademskog diskursa. Jedno takvo područje je kulturalni žanr digitalnih igara. Još-ne-umjetnost, niti puka dječja kultura, niti samo masovni medij, igre u svojoj povijesnoj renesansi stvaraju kulturni sklop još ne viđenih razmjera." (Critical Cyberculture Studies, Silver/Massanari (ed.), 37)

Svaka kultura, pa tako i cyberkultura nastaje u trenutku normalizacije neke nove pojave, odnosno implementacije nekog (kulturnog, tehnološkog, itd.) dosega u regulatorni okvir kulture kao skupa praksi nekog društva.

Cyberkultura i digitalna kultura, dakle, nisu manjinske prakse, iako im je manjinski status osigurao homogenost eksperimenta za vrijeme inicijalnog avangardnog proboja tokom 80ih i 90ih, kroz interesne grupe, istraživački entuzijazam i testiranje granica medija.

U trenutku kada se granica neke tehničke inovacije briše na račun opće prisutnosti, ulazi se u sferu post-fenomena. (Internet je proizveo, e-novine, web portale, e-forume, e-mail, itd, ali u trenutku kada se sve medijske prakse sele na internetsku mrežu, odnosno polje digitalnih signala internet više nije odvojen fenomen već je utopljen u samu strukturu medija => post-internet)

Digitalna umjetnička praksa je:

Kreativna djelatnost usmjerena na kritičku ekspoziciju fenomena digitalnih tehnologija

estetička praksa preoblikovanja (rekreacije, diverzije) smisla tehničke podređenosti/određenosti/predodređenosti ljudskih djelatnosti tehnikom i svim njenim proizvodima u "infosferi"

Avangardna praksa još-ne-umjetnosti

Pitanje je mora li ona biti umjetnost. Pitanje o digitalnim umjetničkim praksama u vlastitom odgovoru zahtjeva promjenu situacije horizonta smisla samog pitanja, složio bi se Heidegger.

# Strogi pristup

Ne radi se o puko drugačijoj ('aktivističkoj') recepciji teorijskih modela i motiva suvremene filozofije i sl. već o kreativnom djelovanju koje je u povratnoj sprezi sa agitirajućim momentima određenih teorijskih dosega

Odnosno, djela digitalne umjetničke prakse ne zahtjevaju povratnu interpretaciju kroz teoriju iz koje tobože proizlaze

Svi pripadaju istom platou zbivanja

Derealizaciji učinaka suvremenih oblika kontrole i zatvorenosti života u potenciju nove svakodnevice

# Minimalni pristup

Digitalne umjetničke prakse grade svoj eksperimentalni plato koji u totalitetu svih stvaralačkih momenata stvara kreativnu mapu interneta i mogućnosti digitalnih tehnologija u kreativnom stvaranju

Glitch art?



"Djelovanje između slojeva značenja, uzduž varijanata perceptivnih modela, prepletanje kodova i protokola jezika i ponašanja – to je definicija umjetnosti koju umjetnik kao konektivist cijeni. Svijet konektivista telematski je prostor, unutarnja zbilja smještena između virtualnog i 'stvarnog'." (Roy Ascott, Homo telematicus u vrtu umjetnog života, Libra Libera, br.35/2014.)

„Sa postdigitalnim djelom glitch postaje cjelovita estetika nauštrb svog drugog sadržaja te se kao takav oslanja na estetiku minimalizma gdje se pozadinski elementi vrte oko praznog centra”

„Rastuća sofisticiranost televizijske samo-parodije kao i alarmantna brzina kojom oglašivačka industrija izvršava reaproprijaciju stila i sadržaja novih umjetnosti upućuje na stanovitu jalovost kritičkih pokušaja koji se u tom smjeru razvijaju”  
Ian Andrews ([www.ian-andrews.org/texts/postdig.html](http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html))

„**Postdigital** is a term which has recently come into use in the discourse of *digital artistic practice*. This term points significantly to our rapidly changed and changing relationships with digital technologies and art forms. It points to an attitude that is more concerned with being human, than with being digital. If one examines the textual paradigm of consensus, one is faced with a choice: either the "postdigital" society has intrinsic meaning, or it is contextualised into a paradigm of consensus that includes art as a totality. Either way, Roy Ascott has clearly demonstrated that the distinction between the digital and the "postdigital" is part of the economy of reality.” Wikipedia  
([en.wikipedia.org/wiki/postdigital](https://en.wikipedia.org/wiki/postdigital))

art+media Journal for art and media studies (Beograd)

Images Journas for visual studies (Zagreb)

Tvrđa Časopis za teoriju, kulturu i vizualne umjetnosti (Zagreb)

Libra Libera Časopis za književnost i drugo (Zagreb)

Jean Baudrillard – Simulacija i zbilja (Jesenski i Turk)

Rob Shields (ur.) – Kulture interneta (Jesenski i Turk)

Milan Galović – Doba estetike (HrvatskoDruštvoPisaca)

Žarko Paić – Slika bez svijeta, ikonoklazam suvremene umjetnosti (Litteris)

Krešimir Purgar (ur.) - Vizualni studiji (CentarZaVizualneStudije)

W.J.T. Mitchell – Ikonologija (Antibarbarus)

- Da živimo u vremenu digitalne kulture, kulture interneta i opće medijalizacije svakodnevice već je dugo poznata stvar. Kako pak digitalne tehnologije oblikuju naše društvo, reguliraju ponašanje te šire ili ograničavaju polje ljudske kreativnosti, novi su izazovi kritike, teorije i prakse koja se u širokom akademskom sklopu pojavljuje pod nazivom digitalna humanistika. Cilj je, stoga, ovim tematom ponuditi studentima povijesti umjetnosti i drugih srodnih disciplina uvid u umjetničku proizvodnju, teoriju i kritičke aspekte digitalne umjetnosti ne ograničavajući se formom i problemskim pristupima temi u identificiranju bitnih pojmova, problema, tema, i pristupa koji zaokupljaju umjetnike i teoretičare ovog progresivnog i suvremenog područja kreativne djelatnosti. S time na umu, temat želimo obogatiti studentskim radovima koji će pružiti pozitivan primjer i gotovo pionirski poduhvat kritičkog i znanstvenog pokrivanja ovog polja na našim prostorima.