

Манојло М. Маравић*

МЕДИЈСКА УМЕТНОСТ ТАЊЕ ВУЈИНОВИЋ

САЖЕТАК: У раду је представљена уметност Тање Вујиновић, српско-словеначке уметнице која је активна на међународној сцени близу четврт века, од друге половине деведесетих година, када је дигитална револуција узела маха у култури и друштву. Уметница свој рад види као део ширег оквира медијске уметности, која подразумева уметничку продукцију помоћу нових медија, пре свега информатичке и телекомуникационе технологије. Аутор овог рада полази од тезе да ништа није само по себи разумљиво, нити је довољно закључивање по аналошкој сличности са другим радовима ове уметничке области. Како би се њено декларисање проверило, неопходно је да се путем теоријског појмовног оквира који се заснива на неким од кључних концепата теорије уметности и медија анализирају радови из њене последње три серије: *Discrete Events in Noise Domains*, *Universal Objects* и *Metagarden*, а све у циљу пружања научне аргументације тези да они припадају контексту медијске уметности.

КЉУЧНЕ РЕЧИ: Тања Вујиновић, медијска уметност, интерактивност, постхуманизам, постдигитално.

Увод

Иако је образована као сликарка на Факултету ликовних уметности у Београду, српско-словеначка уметница Тања Вујиновић је врло рано напустила сликарство као медиј свог уметничког изражавања. Тачније говорећи, напустила је традиционалне сликарске технике и гринберговску онтологију слике као равне дводимензионалне површине прекривене бојама, па су доминантне форме њених радова инсталације, дигитални принтови и видео-инсталације. Још током студија 1997. године показала је склоност ка експериментисању са новим медијима, када је и започела своју интернационалну каријеру током које је широм света излагала на бројним групним и самосталним изложбама. Тања Вујиновић свој рад повезује са уметничком сценом медијских уметности, интердисциплинарној уметничкој области која се заснива на међусобној повезаности уметности, науке и технологије (VUJINOVIC 2018). У теоријском

* Универзитет у Новом Саду, Академија уметности, manojlo.maravic@uns.ac.rs

дискурсу и историографији на српском језику најчешће се употребљава термин „уметност нових медија” или „новомедијска уметност”, али с обзиром на то да се у иностраној литератури термини „New Media Art” и „Media Art” користе у означавању истих појмова и у теоријској класификацији уметничких радова, а и сама ауторка своје радове сврстава у медијску уметност, нема разлога да се и аутор овог текста не определи за ову варијанту. Базичним питањем шта је ново у уметности нових медија бавили су се бројни аутори, и оно би захтевало дужу експликацију, те стога неће бити тема овог текста. Данашња медијска уметност последица је дугачког континуитета у имплементирању научних и технолошких достигнућа у уметничку праксу, која су почела још са открићем перспективе у ренесанси, али је директно произашла из уметничких пракси шездесетих година. На поетику Тање Вујиновић утицали су правци минимализма, оп-арта, конкретне уметности, као и радови уметника Сола Левита и Јулија Книфера. Иако је акценат рада на процесу, интерактивности и кретању, Т. Вујиновић не занемарује формалне аспекте радова, који су увек естетски промишљени и у којима је видљив утицај поменутих аутора и праваца. Она не спада у ред уметника који раздвајају теорију уметности и уметничку праксу, па тако на Универзитету у Копру у Словенији уписује докторске студије из области филозофије и теорије визуелне културе у настојању да своју али и друге уметничке праксе разуме из уметничкотеоријског и научног угла. С друге стране, иако је теоријско промишљање и писање неодвојив део њеног уметничког идентитета, њени уметнички радови о којима пише и том приликом позива се на бројне ауторе, нису оптерећени теоријским дискурсима у смислу нескривене и директне референце на њих приликом њихове чулне рецепције. Другим речима, они нису њихова пука илустрација.

Чињеница је да њен рад није до сада остао незапажен од стране махом српских и словеначких историчара и теоретичара уметности, који су писали фрагментарно, о појединачним радовима или серијама радова и то углавном за потребе изложбених каталога. Текстови које су писали Јасмина Чубрило (1998), Јанез Стреховец (2011), Сања Којић Младенов (2013), Ивона Фрегл (2017), Јелена Гуга (2018) и други, драгоцен су материјал за пружање увида у поједине аспекте рада Тање Вујиновић, те се показује потреба да се понуди једна холистичка анализа њеног рада, а то значи не само формални, значењски и технички аспекти уметничких радова већ и да се испитају контексти њиховог појављивања и на који начин они кореспондирају са кључним концептима медијске уметности.

Појмовно-теоријски оквир

Откако је дигитална револуција, од почетка деведесетих година прошлог века па до данас, продрла у све поре друштвеног живота, ни њени ефекти на културу нису изостали, па је постало неизбежно да ће трансформисати и подручје уметничке праксе. Медијска уметност је логична реакција на савремени медијатизовани свет прожет технологијама комуникације и заснива се на програмабилности (МАНОВИЋ 2015: 69)

и алгоритмима, односно на рачунарској технологији. Ефекти дигиталних технологија на свакодневни живот људи надилазе домен размене информација и посредно утичу на све сфере људског живота, штавише дигитална технологија постаје неприметна, и води до преиспитивања традиционалних просветитељских и модерних хипотеза оличених у питањима ко је човек и шта значи бити човек.

Радови који припадају контексту медијске уметности најчешће обухватају следеће специфичности и проблеме: а) онтологије уметничког објекта – *процесуалности*, *процедуралности* и *интерфејса*; б) рецепције – *интерактивности* и *мултисензорности*; в) теорије – *идејалности* и *хуманизам*; г) продукције – *колаборација* са другим уметницима, научницима и инжењерима. Они се заснивају на различитим манифестним облицима и презентацијама – инсталацијама, раду у софтверу, виртуелној реалности, видео-играма, интернету и њиховим хибридниим варијантама. С друге стране, ови уметници су углавном добро упознати са концептима теорије медија, који су често полазиште у њиховим истраживањима. Простор излагања је наравно битан за скоро сваки уметнички објект, али у овим радовима простор је амбијент и део рада у којем публика, путем интерактивне технологије, телесно доживљава уметност. Посматрач постаје учесник, а перцепција се са визуелне помера ка мултисензорној перцепцији.

Процесуалности и процедуралности

Процесуалност рада је једна од кључних карактеристика уметника који свој рад одређују појмом медијске уметности. У овим радовима временска димензија игра важну улогу, и они су процесуални као што је то и сама дигитална технологија (ВРОЕСК-МАНН 2007: 201). Дигитална слика подразумева процесуирање података и алгоритама у синтези динамичне слике на екрану која је процесуална, подложна интеракцији и презентацији путем различитих екранских интерфејса. Када се на екрану смењују дигиталне слике, ради се о рачунарској процедуралности која дигиталне податке преводи у аналогни сигнал, оне су продукт аутоматског рачунарског, а не физичког процеса (СОУНОТ 2007: 183).

Интерактивности и партиципационности

Интерактивност у домену медијске уметности често се узима као главна дистинктивна карактеристика која раздваја „старе” од „нових” медија. Акцент на интерактивности у савременој уметности део је шире постмодернистичке парадигме која одбацује херменеутичке позиције тумачења значења садржаних у делу (по себи) и уметниковим интенцијама. Публика покрећући процедуралност рада преузима функцију коаутора не само у смислу интерпретативног процеса као што је то писао Еко о отвореном делу, а потом и постструктуралисти. У радовима медијске уметности интерактивни потенцијал технолошки је уписан у објекте и подразумева физичку инволвираност

у рецепцију дела. Иако параметре и процедуре интерактивности дефинише уметник, субјективност више није искључиво везана за аутора. Значење дела зависи од рецепције публике/учесника и у крајњој инстанци теоретичара, критичара и историчара уметности, а све заједно света уметности како је то наглашавао Данто (1964: 571–584).

Интерфејс

Интерфејс је сваки елемент машине, преко којег се успоставља улазно-излазна релација размене сигнала са корисником, а под њим се најчешће подразумевају: прекидач, микрофон, звучници, тастатура, џојстик, екран итд. Интерфејс је хардверски међуслој који представља портал или проводник, који спаја и раздваја корисника од уметничког рада или машине. Најчешће је постављен тако да је могуће остварити физички контакт додиром или пак даљински путем сензора или камера. Његова идеолошка функција почива управо у његовој прозирности или природности (технологија активирања гласом, екран на додир, сензори итд.), где је субјект увучен у процес комуникације а да тога у први мах није ни свестан, није интерпелиран, већ је утеловљен (embodied).

Мултисензорни доживљај

Меклуанове (Marshall McLuhan) идеје о медију као поруци (1994: 7) прихватили су бројни уметници шездесетих година. Његов утицај био је нарочито уочљив код нових генерација уметника које су биле носиоци тада наступајућих нових тенденција у домену ликовних уметности. Оне су циљ своје уметности виделе у обраћању телесном путем креирања мултисензорног – аудиовизуелног, олфакторног и тактилног феноменолошког доживљаја. Ови уметници настављају авангардну критику окулоцентризма дубоко укорененог у западној културалној традицији. Ипак, идеја медијске уметности није напуштање визуелног, већ проширивање уметничког домена изван самог визуелног, на друге перцептивне канале и њихову међуповезаност.

Посидигитално

Време дигиталне револуције је прошло, дигитално више није новост, већ подразумевајућа ствар нераскидиво везана за наше животе, као што су то струја, вода и ваздух чијег постајања бивамо свесни само у њиховом одсуству (NEGROPONTE 1998). У дискурсу теорије уметности овај термин се користи у означавању и описивању уметничких пракси које указују на преплитање између сајберсвета и физичког света, вештачке интелигенције и биолошких организама, тела и ума, машине и тела, уметности, науке и технологије. Уметник и теоретичар Марк Трајб (Mark Tribe) сматра да постдигитални уметници надилазе креирање радова помоћу рачунара и баве се начинима

на који компјутерска технологија обликује наше начине понашања и живота (ALEXENBERG 2011: 51). Они промишљају уметност кроз дигитално о дигиталном.

Постхуманизам¹

Кетрин Хејлс (Katherine Hayles) у својој књизи *How We Became Posthuman* заступа став да су неуропсихологија, виртуелна реалност, вештачка интелигенција, вештачки живот, еволуциона психологија и роботика променили наше схватање традиционалне хуманистике о „људској природи” и шта значи бити човек (1999: 242). Постчовек успоставља нов однос са интелигентним машинама. Компјутери су постали продужетак нашег ума, објекти помоћу којих сазнајемо, мислимо и памтимо информације. Човек није више издвојени ентитет, не само у односу на рачунарску технологију у когнитивном већ и у односу на окружење у телесном смислу (PEPPERELL 1995: 15). Човек не може да мисли без свог тела (body-mind), те стога радикална идеја трансхуманизма о постбиолошком телу (data made flesh) у којој уметност има задатак да премости јаз од људске ка постљудској свести, и где би неки вештачки оквир могао да испуњава функцију тела, не само да репродукује већ и амплификује стару картезијанску поделу ума и тела.

Колаборација

Модалитети уметничке продукције су драстично другачији од модернистичке традиције XVIII, XIX и XX века. Тадашње естетичке идеје о уметности као аутономној, а то значи засебној области људског рада, аналогне су са специјализацијом многих других делатности током индустријске револуције. И нова дигитална револуција је значајно изменила начине рада у XXI веку, што је водило ка новом приближавању дисциплина – наука и уметности. Дигитална конвергенција је свакако олакшала могућности сарадње, јер инжињери, програмери, научници и медијски уметници користе исту компјутерску технологију.

Изнети су неки од кључних појмова на којима почива концепт медијске уметности који ће се користити током анализе радова Тање Вујиновић. С обзиром на то да због комплексности и хибридности њених радова није могуће разврстати их према овим категоријама, полазиште ће бити сами радови у којима ће бити указано на предочене концепте. Они ће том приликом бити додатно појашњени у светлу њеног уметничког рада кроз последње три серије радова: *Discrete Events in Noise Domains* (2005–2013), *Universal Objects* (2013–2017) и *Metagarden* (2017–).

¹ Појам постхуманизма се употребљава у зависности од епистемолошких позиција на различите начине, најчешће као критика хуманистичког субјекта; у смислу промене конститутивних елемената који чине појам човека или као концепт о постбиолошком телу, односно као потпуна конвергенција између човека и технологије. Више о различитим схватањима постхуманизма може се пронаћи у књизи *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human* Дејвида Родена (David Roden).

Анализа радова

Целокупна серија инсталација под називом *Discrete Events in Noise Domains* посвећена је интернету ствари, аудиовизуелном истраживању и учешћу публике (VUJINOVIĆ 2017). Интернет ствари је процес у којем без нашег знања одређени уређаји и апликације међусобно комуницирају. Публика није свесна да објекти у овим инсталацијама прикупљају податке из околине помоћу сензора и камере. Машине, сензори, екрани и апликације постају комуникатори и тако преузимају субјективизацију од људи. Насупрот телематском идеалу уметника и теоретичара Роја Ескота (Roy Ascott) израженог у идеји „ослобађања уметности од конвенционалног утеловљења у физичком објекту” (2003: 53) и репозиционирању у домен комуникационе мреже, естетска позиција Таће Вујиновић не подразумева одустајање од материјалне форме постављене у галеријском простору.

У инсталацији *Supermono 2* (сл. 1) повезаност вида, додира и слуха једна је од кључних идеја на којима се овај рад заснива. Састављена је од бројних црних објеката различитих величина који подсећају на плишане антропоморфне играчке и својим изгледом као да позивају публику да их додирне.



Сл. 1. *Supermono 2* (2009–2010)

Публика учествује у раду пратећи на екрану аудиовизуелне ефекте додиривања и премештања објеката. Вујиновић њихову употребу повезује са религијском функцијом фигура у древним цивилизацијама чија је функција била посредовање између људи и богова, само што су у њеној инсталацији они посредници или интерфејси између људи и вештачке интелигенције, која нас надгледа и контролише постављајући параметре комуникације. Уместо додира, визуелни сигнали снимљеног кретања људи постају део инсталације *Oscilorama* (сл. 2). Велики балон постављен у јавном простору помоћу камере снима пролазнике и податке шаље рачунару смештеном у унутрашњем, галеријском простору да би их овај процесуирао и претворио у аудиовизуелни приказ, док мањи текстилни објекти емитују звук преко уграђених звучника.

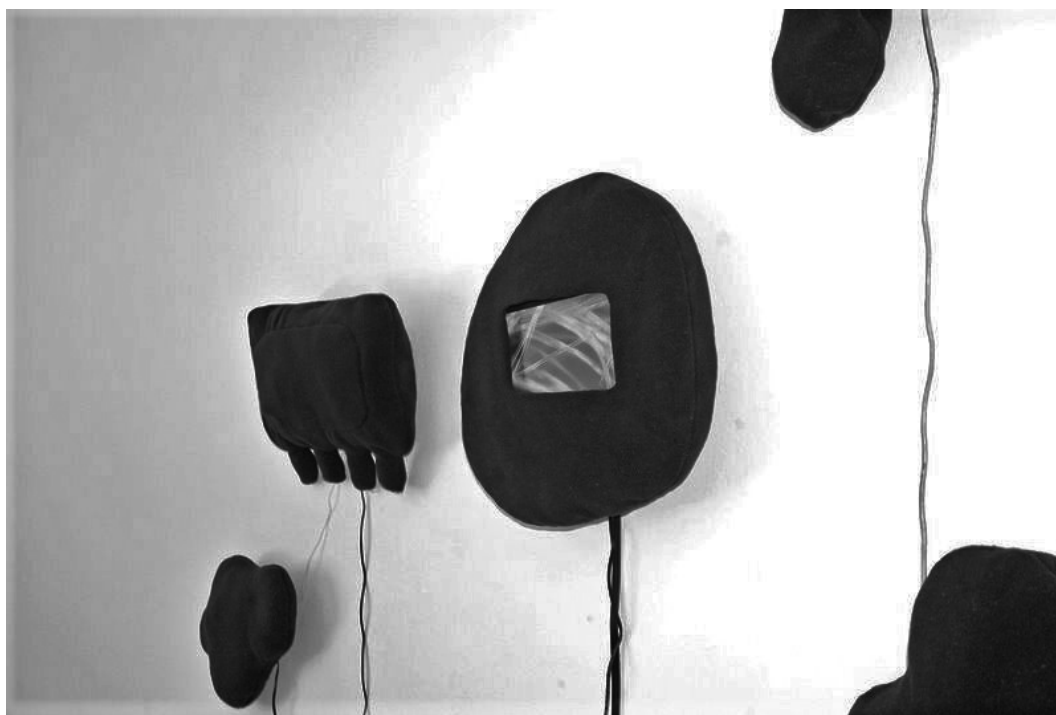


Сл. 2. *Oscilorama* (2009)

Тај безазлени балон обликован као лик из анимираног филма или видео-игре са пропорцијама дечије лутке² заправо надзире људе и они постају део или објект

² Инспирацију за антропоморфни облик, који се јавља и у раду *Supermono 2*, Вујиновић проналази у Јунговом тумачењу рефлексije сопства у оку Другог, која је деформисана са великом главом и малим телом.

уметничког рада. Овај рад указује на важност преиспитивања слободне воље као основног хуманистичког концепта људске природе и субјекта у савременом свету. Док је идеја паноптикона била да субјекти посматрања морају бити свесни да су посматрани, како би се на тај начин дисциплиновали, данашња ситуација са видео-надзором по градовима, па и у оквиру виртуелних онлајн простора, обрнута је и људи најчешће не знају да су надгледани. У раду *Extagram/Oscilo* (сл. 3) комбинују се и додир и видео-снимци публице као улазни сигнали. Састоји се од шест црних плишаних објеката у којима је уграђена електроника. Када их посетилац додирује, аудиовизуелни ефекти додира приказани су на екрану и чују се преко звучника попут шума или буке. Један од објеката садржи малу камеру која снима контакте са публиком и шаље сигнал другом објекту који га емитује преко малог екрана (VUJINOVIĆ 2009: 6).



Сл. 3. *Extagram/Oscilo* (2007)

Привлачност антропоморфних фигура, које подсећају на дечије плишане играчке, указује на заводљивост доживљаја непосредности интерфејса код разних уређаја који се налазе у свакодневном окружењу, а који прикупљају информације о нашим животима и сврставају их у базе података.

Поставља се питање да ли преко идеје поприродњавања интерфејса и хуманизације технологије улазимо у игру завођења, па се заправо остварује технологизација

људи, али и футуристичка слутња о постљудима и постбиолошком стапању са технологијом. Човек неће више бити центар света као што је то у основи хуманизма, али то не значи да ће центар света нестати, већ ће његово место заузети технолошки систем, контролисан од стране свемоћног капитала и подржан од стране постхуманистичке идеологије. Моћ интерпретације публике је стога само привидна, те на делу није само „смрт аутора” (ВАРТ 1968), детронизација ауторовог ауторитета чије су импликације са побуном младих 1968. године надишле уметничке оквири, већ и „смрт читаоца” у корист рађања хегемоније система надзора. На крају, технологија је симптом и механизам друштвених пракси и односа моћи у друштву. Не треба заборавити ни то да не само да ми обликујемо технологију већ и технологија обликује нас и наше начине живота, како се то може закључити у духу Меклуанове теорије медија.

За разлику од претходне, серија *Universal Objects* се у потпуности заснива на екранском интерфејсу било кроз принтове екрана, видео-инсталације или интерактивна тродимензионална окружења. Поред тога, ова серија радова је једина у којој није било ангажованих сарадника у раду на пројектима. У њој Вујиновић почиње да ради са 3Д гејм енџином, који ће и у њеним каснијим радовима бити често неизоставан медиј. Она не користи само технологију видео-игара већ су путем креирања аватарских пројекција и вештачке интелигенције њени радови у великој мери инспирисани и њиховом естетиком. Полазиште је пронашла у Јунговој теорији



Сл. 4. *Formations* (2017)

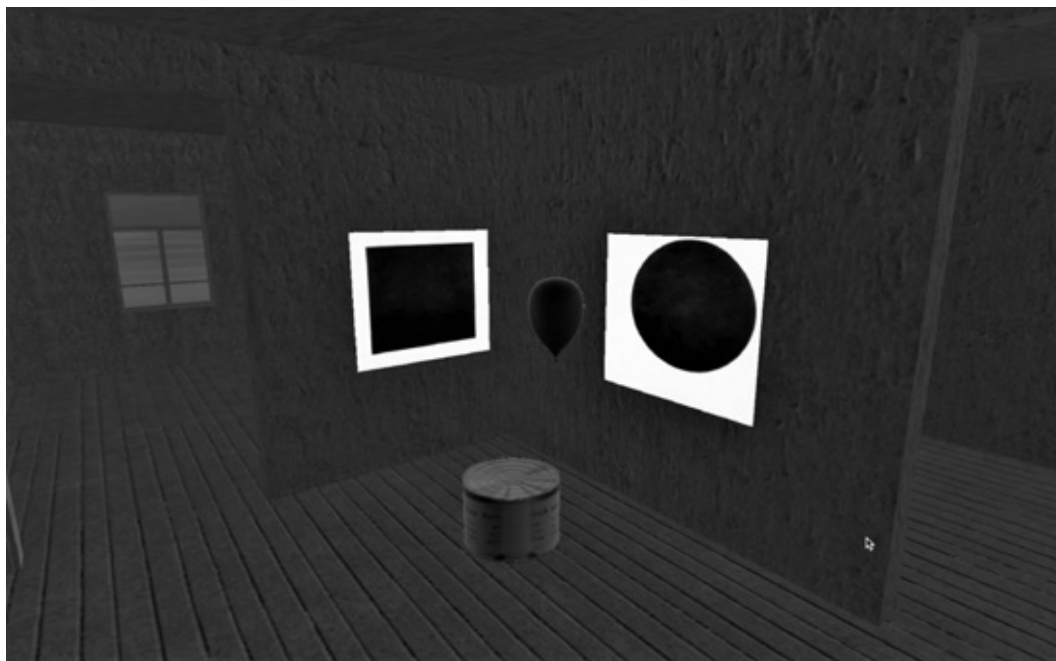
колективног несвесног и његовим основним јединицама архетиповима, али у овој новој ситуацији њихова универзалност аналогна је доступности базе података ширем кругу корисника, која у себи садржи основне моделе. Питање доживљаја сопства, идентитета, вештачке интелигенције и социјалних веза у виртуелним световима за више корисника главне су теме којима се бави у овој серији. У видео-инсталацији *Formations* (сл. 4) осам аватара под маскама изводе ритуалну игру, која подсећа на покрете јапанских глумаца у Но театру.

Извођење у оквиру Но театра се заснива на традиционалним конвенцијама изражавања емоција и поделе улога. С друге стране, аватари често понављају покрете као да су у некој врсти религиозног заноса. Мимикрија и илинкс (маска и занос) Кајоине категорије којима је описивао игре „примитивних” народа (КАЈОА 1979: 111) сада су примењиве на виртуени свет овог рада у тежњи ка представљању једног новог „дигиталног анимизма” (FREGL 2017). Исто као што су ритуални плесови имали кључну улогу, било на магијском или уметничком нивоу у саопштавању симболичког поретка, друштвене хијерархије, веровања, вредности и представа које друштво држи на окупу, свет онлајн заједница такође је структуриран преко персона, аватара, ритуала и слика. Иако се друштвеност у великој мери преселила у домен виртуелног света тако да је разлика у односу на физички готово потпуно нестала, одређени механизми и обрасци из прошлости су транспоновани у садашње друштвене односе.

Шери Теркл (Sherry Turkle) још 1984. године писала је о компјутеру који представља више од оруђа којим се служимо, тако да постаје део нашег друштвеног и психолошког живота, а релација коју успостављамо са њим и објектима генерисаним на екрану обликује наше мишљење и детерминише наш став према томе шта значи бити човек (2004: 3).

У видео-инсталацијама *Legacy 1* и *2* (сл. 5) урађеним у гејм енцину Вујиновић је, као ни у једном раду до тада, уградила део своје уметничке личности кроз представљање радова истакнутих уметника XX века који су преиспитивали статус уметника и уметничког објекта и утицали на потоњу медијску уметност, а тиме и на саму ауторку – *Црни круи* и *Црни квадраи* Казимира Маљевича, *1001 њлави балон* Ива Клајна и *Уметникова њовна* Пјероа Манцонија. Везу са данашњим дигиталним технологијама проналази у процесуалности, односно у нестабилном онтолошком статусу њихових радова, који указује на пролазност и нестајање попут појављивања и застаревања нових технологија. У тродимензионалном надреалном окружењу у којем је смештена изолована кућа, уз звуке кише смењују се кадрови ентеријера и екстеријера са различитим варијацијама поставки поменутих радова. Они су на тај симболични начин, према класичном психоаналитичком концепту, постављени као важан сегмент њене личности, односно уметничког живота, али истовремено и као део савремене уметности. Релација унутрашњег и спољашњег, селфа и другог кључна је у конструкцији идентитета. Вујиновић истражује социјалне односе у видео-инсталацији *BFF*³ (сл. 6),

³ Скраћеница од енглеске фразе „Best friend forever”.

Сл. 5. *Legacy 1, 2* (2017)

који иако се у савременој постхуманој и постдигиталној ситуацији одвијају на површини екрана, људи њима приступају са великом емоционалном инвестицијом. Приказом искежених виртуелних лица са развученом кожом као да ауторка жели да деконструише аватаре, да пронађе шта се крије испод површине. Аватари стоје као заступници људи чији су ликови скривени од нас, али са којима остварујемо комуникацију у онлајн животу било да се дописујемо преко друштвених мрежа или учествујемо у MMORPG⁴ делећи заједно њихове виртуелне светове. Са постхуманистичког становишта, уместо питања шта је човек поставља се питање како се човек постаје кроз одређене процесе и праксе (WEINSTONE 2004: 4).

Технологије комуникације, медијске платформе попут Фејсбука, Твитера, Вибера, али и онлајн естетизовани виртуелни простори видео-игара, драстично су утицали на људске односе који су сада готово у потпуности медијски посредовани. Медији су постали све прозирнији и готово неприметни у смислу техничке направе као комуникациони канали, чиме је подстакнуто осећање присуства и непосредности успостављања и одржавања пријатељстава. Тако је могуће да нам најбољи пријатељ буде скуп слика и представа, откуцаних порука, подељених емотикона, снимака, фотографија и клипова. Све мање је битно ко се крије иза одређене репрезентације или

⁴ Скраћеница од енглеске синтагме „massively multiplayer online role playing games”.

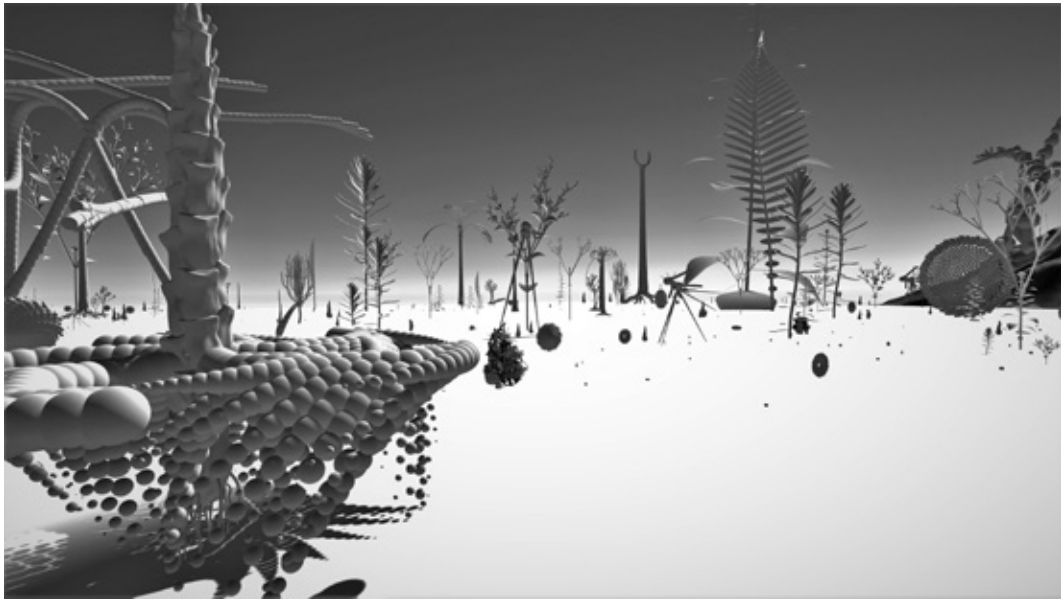
Сл. 6. *BFF* (2017)

персоне аватара, а све више шта он у том свету ради и на који начин изводи свој идентитет кроз релације са Другим.

Серија радова *Metagarden* је сублимација идеје на којој Вујиновић истрајава о свету који се протеже из физичког у виртуелни и обрнуто, и чини заправо реални свет подељен на више различитих али блиских сфера. Таква је и свакодневица људи у савременом повезаном свету, где радимо, волимо, дружимо се, свађамо, купујемо, забављамо, учимо, патимо итд. било онлајн или офлајн у виртуелном или физичком свету, а последице су реалне без обзира на простор размене значења. За Вујиновић, врт је место уточишта, али не место природе одвојено од технологије, већ место где оне коегзистирају, преплићу се и где се можемо запитати које је будуће место човека у природи и како се технологија и наука могу употребити како би се тај однос деантагонизовао. У том смислу Вујиновић види наду у нанотехнологији, вештачкој интелигенцији и плазма физици предлажући нам могућа решења, тако да би било погрешно протумачити њене радове као тежњу и вапај човека за рестаурацијом природе неискварене људским присуством – конструктом нетакнуте, првобитне хармоније. Њена уметност је утопијска, али далеко од колоквијалног значења те речи; она је утопијска јер је окренута ка будућности. Стога се она може описати као „технолошки оптимизам”, али оптимизам који није безуслован и некритички према савременом медијатизованом свету. Вујиновић се не поводи за трансхуманистичким идеалом, она не тежи да аплодује свој ум у неки други синтетички отпорнији оквир уместо

физичког тела. Уместо да овлада природом и уз помоћ науке учини живот предвидљивим, човек је део природе са свим неизвесностима које та симбиоза доноси. Човек није више центар света, нити је супериоран у односу на природу, а није ни у стању да у потпуности контролише и регулише њене процесе. У време светске пандемије COVID 19 та чињеница одсуства контроле је постала очигледнија савременом човеку, исто као што је селидбом живота на онлајн режим потврђен његов статус не као центра, већ као тачке која постоји као место пресецања информационих токова заједно са другим тачкама у комуникационом процесу.

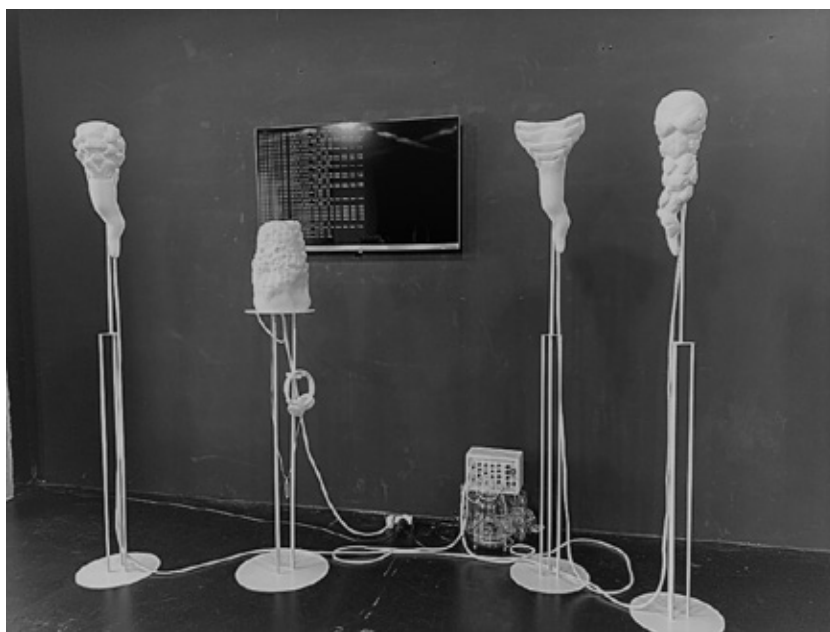
Carboflora (сл. 7) је генеративно дигитално окружење направљено у Unity 3Д гејм енџину и представља виртуелни амбијент испуњен дрвећем која је расло на Земљиној површини пре неколико стотина милиона година у карбонском геолошком периоду, и чији фосилизовани остаци чине данашњи слој угља.



Сл. 7. *Carboflora* (2019)

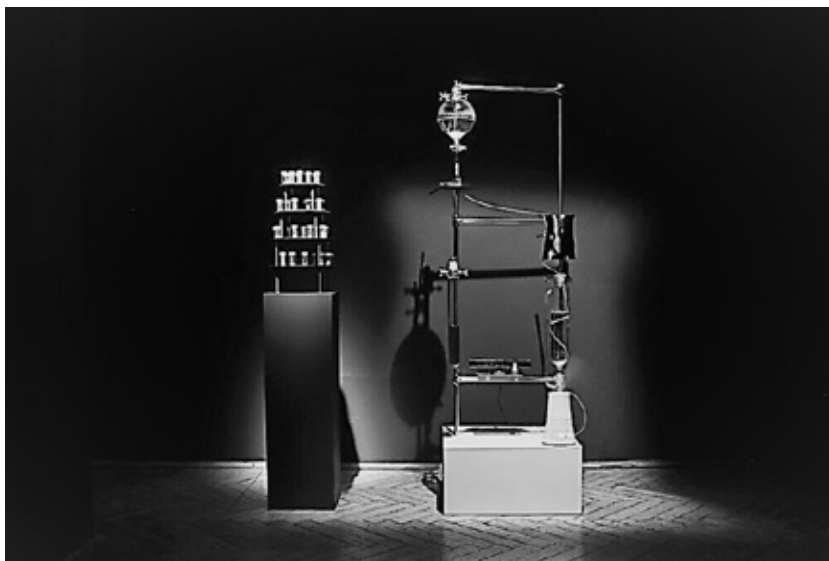
Чињеница је да коришћење фосилних горива и угља у великој мери загађује Земљину атмосферу. У сарадњи са програмерима направљен је програм помоћу којег се рад преко интернет конекције повезује са прикупљеним подацима о загађености ваздуха у најближој мерној станици. Величина виртуелног дрвећа варира у зависности од добијених података, а интервал промене је половина секунде, и уколико је загађеност већа од просечне, дрвеће се смањује, а ако је мања, оно расте. Звучни аспект ни овог пута није занемарен, па док се посматрач овог рада „креће” кроз виртуелни простор у првом лицу, према унапред утврђеној путањи, он чује звукове које емитују

синтетичке биљке када им се приближи. Према Ескоту, телематска уметност успоставља нове естетске релације према простору и времену, публици и делу у којем није само посматрач постао активан, већ и сам уметнички објект (2003: 343). У овом случају није само публика та која је коаутор, већ су то софтвер и телекомуникациони систем, или ако се иде још даље у промишљању, то је људски фактор који неодговорном употребом технологије загађује атмосферу и тако узрокује естетске ефекте овог рада. Велики активистички потенцијал *Carboflore* лежи у промени контекста појављивања, па нам остаје да замишљамо како би било када би се из „сакралног” галеријског простора изместио на интернет или у неки други јавни простор доступан ширем кругу људи од оног који припада свету уметности.



Сл. 8. *MetaGarden: Elixir Machine* (2018)

Проблемом здравља Вујиновић се бави и у инсталацији под називом *MetaGarden: Elixir Machine* (сл. 8) која подсећа на апаратуру хемијске или биолошке лабораторије. У оквиру ње се обрађују алкохолни екстракти 60 различитих биљака, а они се додавањем дестиловане воде преко угља кроз објекте А и Б прочишћују и распршују у ваздух како би се мирис препарата који садрже витамине и минерале ширио простором. Рад на суптилан начин пародира опседнутост савременог света здравим животом и чистим природним препаратима, указујући да је свака потрага за чистом природом, неисквареном културом и технологијом заправо узалудна и да је увек део културалног конструкта, у овом случају њуејц холистичког приступа благостању и здрављу.

Сл. 9. *Arbora* (2019)

Овим радом Вујиновић прави искорак у проширивању чулне перцепције на подручје чула мириса, па уместо да публика буде део рада, сада рад постаје део публике продирући у тело индивидуе. Колаборација са тимом различитих стручњака дошла је до изражаја када је у сарадњи са „Department of Knowledge Technologies” института „Јозеф Стефан” реализовала пројекат *Arbora* (сл. 9) у којем је чулност повезала са емоционалним стањем. Ради се о инсталацији састављеној од четири бела биоморфна објекта одштампана у 3д штампачу и у којима се налазе микрофони повезани са рачунаром Raspberry- pi⁵.

Инсталација реагује на гласове публике и путем посебног софтвера анализира емоције у гласу које су категорисане као: неутралност, смиреност, срећа, туга, гнев, страх, гађење и изненађеност. Након утврђивања емоционалног стања, корисник чује преко слушалица стереофонски ритам како би, уколико емоција одступа од смирености, били стимулирани његови релаксирајући алфа мождани таласи. Повратном спрегом у овом комуникационом процесу дестабилизују се позиције субјекта и објекта, и поништавају њихове границе. У постљудском стању човек није изолован и постављен у свету, већ је неодвојив део света и окружења.⁶ Тело је увек део окружења са којим остварује међусобан утицај и тај однос је у непрекидној повратној спрези, па

⁵ Мали рачунар величине кредитне картице.

⁶ “*The Post-Human Condition* demonstrated that it is no longer feasible to think of the human being as a separate ‘thing’ within the world. It argued that we are not isolated ‘things’ that exist within an environment, or in conflict with it, but part of and continuous with it”. (PEPPERELL, PUNT 2000: 167).

на пример наше тело реагује на топлоту и истовремено утиче на спољашњост својим испарењима. Овакав феноменолошки приступ указује да су људи одувек били постљуди, односно суштински демонстрира мањкавост претходног хуманистичког гледишта које је било фокусирано на слику тела, репрезентацију, а не на тело као организам.

Закључак

Сви радови Тање Вујиновић су динамични – у процесу, флуксу, трансформацији, кретању, и увек се нешто дешава на видљивом или на невидљивом нивоу путем процедура дигиталних алгоритаМСких калкулација. Њени радови нису репрезентација, они су презентација или догађај у времену и простору који се дешава овде и сада. Заједно са хемијским и физичким процесима они одражавају искуствене квалитете рецепције, те уместо дистанце захтевају учешће било физичким присуством или путем компјутерске симулације. Обележје њених радова је изналажење нових начина употребе интерфејса – међуслојева који остварују непосредан контакт са публиком – са њеним телом, кретањем у простору и визуелном, аудио, тактичном, олфакторном чулном перцепцијом. Ангажовање више чулних канала током доживљаја ауторкиних радова, одражава њен мултисензорни естетски приступ. Сви су настали у продукцији Ultramono Institute for research and production of Media Art, који је основала као непрофитну организацију заједно са Јаном Кушејем. Већину уметничких пројеката остварила је сарађујући са научницима, истраживачима и програмерима користећи савремену информатичку технологију на начине на које није предвиђена њена употреба, проналажењу нових модуса интеракције, истраживању биолошких, хемијских, океанографских и метеоролошких процеса. Тања Вујиновић уметности прилази на експлоративни начин, увек је у потрази за новим неистраженим територијама и идејама са неспутаном радозналешћу. Њен рад, посматран у целини, не може послужити као илустрација већ потврђених концепција. У појединим радовима се могу пронаћи фрагменти постојећих идеја присутних у теорији нових медија, као што се и у овом тексту настојало, али се они не могу у потпуности уклопити у предвиђене калупе. Увек постоји неки појмовни вишак или недостатак који смета целовитости теоретизације, али управо у томе је највећа снага и привлачност њене уметности, која је увек за корак испред и измиче тумачењима. Вујиновић се без обзира на своје образовање у пољу теорије, руководи уметничким инстинктима када приступа раду – укратко, ради оно што је узбуђује да ради. Неопрезно би било закључити и упасти у стару замку да прво долази слободна и разуздана уметност а потом научно ригидна теорија, која све класификује и разврстава у појмовне фиоке, јер су ствари компликованије од такве узрочне везе, а у случају њеног рада и приступа раду реч је о замршеним и испреплетеним везама ових области, које срећом нису у хармонији, мртвој симетрији, нити су једна другој одраз у огледалу.

ЛИТЕРАТУРА

- ALEXENBERG, Mel. *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol and Chicago: Intellect, 2011.
- ASCOTT, Roy. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Selection and Introduction Edward A. Shanken. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2003.
- BART, Rolan. „Smrt autora.” (1968). <<https://hiperboreja.blogspot.com/2015/12/smrt-autora-rolan-bart.html>> 26. 5. 2021.
- BROECKMANN, Andreas. “Image, Process, Performance, Machine: Aspects of an Aesthetics of the Machinic.” In: GRAU, Oliver (ed.). *MediaArtHistories*. Cambridge and London: The MIT Press, 2007, 193–205.
- COUCHOT, Edmond. “The Automatiyation of Figurative Techniques: Toward the Autonomous Image.” In: GRAU, Oliver (ed.). *MediaArtHistories*. Cambridge and London: The MIT Press, 2007, 181–191.
- ČUBRILLO, Jasmina. “Fictional dictionary (second part).” (1998). <<https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e3abae4835c71275a787cc9/1580907237445/fictional-dictionary-eng.pdf>> 23. 9. 2020.
- DANTO, Arthur. “The Artworld.” *The Journal of Philosophy* Vol. 61, No. 19 (Oct. 15, 1964): 571–584.
- FREGL, Ivona. “Universal Objects.” (2017). <<https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e412eac2e50ae04a9dca019/1581330102167/TanjaVujinovic-interviewIvonaFregl-ENG.pdf>>
- GUGA, Jelena. “Merging of Code and Matter: MetaGarden by Tanja Vujinovic.” (2018). <https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e3aad853d8d7e063b0735f4/1580903814341/MetaGarden_text_J-G.pdf>
- HAYLES, Katherine N. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1999.
- KAJOA, Rože. *Igre i ljudi: maska i zanos*. Beograd: Nolit, 1979.
- KOJIĆ MLADENOV, Sanja. “Generative devices & hybrid structures: Tanja Vujinović.” (2012). <<https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e3ab21857d9ac59f4cbee45/1580904985597/TanjaVujinovic-SanjaKojic-eng-2.pdf>> 23. 9. 2020.
- MANOVIĆ, Lev. *Jezik novih medija*. Beograd: Clio, 2015.
- McLUHAN, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Introduction Lewis H. Lapham. London and New York: The MIT Press, 1994.
- NEGROPONTE, Nicholas. “Beyond digital.” *Wired Magazine*. December 1998. MIT Media Lab. 15th November 2010.
- PEPPERELL, Robert. *The Post-human Condition*. Exeter, England: Intellect Books, 1995.
- PEPPERELL, Robert, Michael Punt. *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*. Bristol and Portland: Intellect Books, 2000.
- RODEN, David. *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human*. London and New York: Routledge, 2015.
- STREHOVEC, Janez. “The Touch With Tact On the Superohm Installation by Tanja Vujinović.” (2011). <https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e3ab6bboe012b78db4c5e89/1580906172161/Strehovec_vujinovic_eng_final.pdf> 23. 9. 2020.

- TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge and London: The MIT Press, 2005.
- VUJINOVIĆ, Tanja. "Tactile Nodes: Aesthetic of discrete events in noisy domains." *Leonardo Electronic Almanac* 20 May 2009. leoalmanac.org. 10th November 2020.
- VUJINOVIĆ, Tanja. "Anthropomorphic & Abstract Machines." (2017). <<https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e3a9b6b05d22d3574ec69e7/1580899180423/APPARATUSES-Tanja-Vujinovic.pdf>> 13. 10. 2020.
- VUJINOVIĆ, Tanja. "Dictionary." (2018). <<https://static1.squarespace.com/static/5e275078134e4031fa5f79ce/t/5e3aa596599bcc6378411bb5/1580901782823/TanjaVujinovic-Dictionary-v3.pdf>> 10. 11. 2020.
- WEINSTONE, Ann. *Avatar Bodies: A Tantra for Posthumanism*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2004.

Manojlo M. Maravić

MEDIA ART BY TANJA VUJINOVIĆ

Summary

The paper presents the art of Tanja Vujinović, a Serbian-Slovenian artist, who has been active on the international scene for almost a quarter of a century since the second half of the 1990s and the expansion of the digital revolution in culture and society. The artist regards her work as a part of a broader framework of media art, which includes artistic production using new media, primarily information and telecommunications technology. The paper analyzes several works from the author's three series Discrete Events in Noise Domains, Universal Objects, and Metagarden using a conceptual theoretical framework that includes four aspects: a.) ontology of the art object – processuality, procedurality, and interface; b.) reception – interactivity and multisensory; c.) theory – post-digitality and posthumanism; d.) production – collaboration with other artists, scientists, and engineers. This paper aims to offer an argument to this analysis that her art belongs to the context of media art.

Keywords: Tanja Vujinović, media art, interactivity, posthumanism, postdigital.