

Dejan Grba

Forensics of a Molten Crystal

Izazovi arhiviranja i predstavljanja generativne umetnosti

Apstrakt

Ovo izlaganje razmatra konceptijske i materijalno-logističke aspekte arhiviranja, čuvanja i kontrolisane reprezentacije generativnih projekata digitalne umetnosti koji nastaju od početka 21. veka.

Idejni, metodološki i tehnički pristupi savremene digitalne umetnosti su po pravilu zasnovani na višestrukome ulančavanju softverskih i hardverskih platformi koje se uzimaju kao garantovani slojevi kulturalno-tehnološke infrastrukture, ali su zapravo izrazito nestabilne jer evoluiraju u skladu sa nepredvidljivim promenama ekonomije, tehnologije i politike. Funkcionalnost ovih platformi je prvenstveno usmerena na rad u realnom vremenu, sa uskim marginama za povratnu ili buduću kompatibilnost.

Tehnička rešenja u prvom talasu institucionalnog kustosiranja, čuvanja, reprezentacije i drugih vidova muzeološke obrade digitalne umetnosti, među čije najznačajnije predstavnike spadaju Paola Antonelli, Christiane Paul, Charlie Gere, Wolf Lieser i Oliver Grau, su zasnovana na prepoznavanju manje zahtevne softversko-hardverske dinamike. Savremeni generativni projekti, međutim, često koriste međuzavisne softverske biblioteke, platforme i API-je na umreženom hardveru u znatno složenijim konfiguracijama. Jedan mogući odgovor ovom tehnološkom izazovu je održavanje i osvežavanje softverskih platformi, biblioteka i okruženja u kombinaciji sa razvojem softverskih emulatora koji na savremenom hardveru mogu u potpunosti da rekonstruišu formalne i operativne kvalitete arhiviranih digitalnih radova.

Neposredno tematizujući svoju zavisnost od aktuelne softversko-hardverske podrške, savremeni generativni projekti, naročito u oblastima post-digitalne, post-medijske i post-internet umetnosti, ukazuju na društvene i političke posledice privremenosti i krhkosti informacione tehnologije. Neki od tih projekata mogu da se emuliraju softverski, a neki su anticipirani i realizovani istovremeno kao događaj i kao

dokumentacija koja relevantno zastupa sve poetičke kvalitete projekta i omogućava da se izvorni događaj adekvatno rekonstruiše. Međutim, projekti čija je generativnost uslovljena intenzivnim aktivnostima velikog broja umreženih korisnika mogu da se arhiviraju u vidu dokumentacije, ali nije moguće sačuvati njihovu izvornu funkcionalnost i generativnost. Nedostatak rešenja za njihovo arhiviranje i reprezentaciju nas suočava sa nemogućnošću proizvoljno trajnog očuvanja umetničke i kulturalne produkcije, ali i sa značajem prolaznosti i zaboravljanja u ovom kontekstu.

Ključne reči: digitalna kultura, generativna umetnost, hardver, informatičke nauke, kompjuterska tehnologija, kreativno kodiranje, softver, softverska okruženja, softverske biblioteke.