

Među mnogobrojnim fenomenima što se tokom poslednjih godina događaju na širokom planu aktuelnih plastičkih kretanja, posebno mesto pripada pokušajima u kojima se nastoje sagledati mogućnosti odnosa kompjutera i vizuelnih istraživanja. Razlozi pojave ove problemske teme nalaze se u onoj konstantnoj umetničkoj težnji za proširivanjem i produbljanjem operativnih postupaka, što onda logično determinira i nove modalitete oblikovne kreativnosti. Polazeći, naime, od poznate tvrdnje Marshalla McLuhana po kojoj u formiranju savremene individualne i društvene svesti odlučujuću ulogu imaju ne toliko sami sadržaji već upravo mediji kojima se ti sadržaji prenose, uočićemo činjenicu da se ona permanentna otvorenost savremene umetnosti održava stalno vitalnom zahvaljujući ne samo obnavljanju značenja svojih iskaza, već, pre svega, zahvaljujući kontinuiranim inovacijama u karakteru i dometima konkretnih izražajnih tehnika. Normalno je onda bilo da se u naporima otkrivanja mogućnosti direktnog korespondiranja sa bitnim tekovinama današnje tehnološke civilizacije čitav jedan niz istraživača na polju novih plastičkih spoznaja okrenuo ka kompjuterima kao sredstvima uz pomoć kojih oni žele realizovati vlastite oblikovne zadatke. Razumljivo je, takođe, da upotreba ovog veoma usavršenog tehničkog instrumentarija nužno pretpostavlja temeljitu reviziju pojma i prakse plastičke kreativnosti, izazivajući mnoštvo promena u samoj organizaciji formativnog postupka: jer, koristeći se kompjuterom, umetnik neće više biti, kako to objašnjava Abraham Moles, „tvorac dela, već tvorac ideja za delo”, što po samoj prirodi stvari zahteva odvajanje momenta konceptualizacije od momenta realizacije jedne određene plastičke zamisli. U ovom slučaju, naime, tok oblikovnog postupka uključuje u sebe neke specifične komponente, zahvaljujući kojima se sada deli na sledeće tri radne etape: u prvoj fazi rada istraživač zasniva osnovni tip programa čije elemente razrađuje sam ili tu razrađuje, pak, prepustajući specijaliziranom tehničaru koji obavlja kodiranje informacija na posebni znakovni jezik, zatim se ti numerički izraženi podaci u kompjuteru dalje automatski razvijaju, da bi se konačno, posredstvom dirigitiranog realizatora, preneli u oblik jedne autonomne strukture završnog stanja dela. Pri tome, funkcija kompjutera u ovakvom načinu rada svodi se na intervenciju jednog izvanrednog efikasnog pomoćnog instrumenta u ostvarivanju onih ideja i projekata koje prethodno postulira sâm umetnik-istraživač. Kompjuter, se, dakle, u ovom slučaju javlja kao medij koji, s jedne strane, omogućava znatno bržu i lakšu tehničku elaboraciju nego što to dopuštaju mnoga već postojeća izvođačka sredstva, dok, s druge strane, — i u tome upravo i treba da se sastoji dalji perspektivni doprinos ove problematike — on nagoveštava mogućnost koncipiranja i projektiranja takovih oblikovnih celina koje se ostalim radnim metodama ne bi mogle pretpostaviti. Sagledana u smislu ove teze, inventivna primena kompjutera mogla bi otvoriti nove oblasti na području daljih razrada principa i prakse konstruktivne umetnosti koje se, zahvaljujući upravo ovom momentu tehničke inovacije, mogu očekivati ostvarivanja dosad nepoznatih rešenja. Jer, kao što je to istakao Herbert W. Franke, „postojećim pomagalicama, ravnalom i šestarom, bio je sprečen prelaz od pravca i kruga do krivulja višeg reda, a time i do pune kompleksnosti kazivanja, dok tek upotreba kompjutera otvara put prema slobodno zamišljenim estetskim geometrijskim oblicima”. Ovom Frankeovom postavkom jasno je istaknuta i bitna uloga kompjutera u vizuelnim istraživanjima: po njemu, oni treba da budu ne samo posrednici već i sustvaraoci u osvajanju novih plastičkih i prostornih sadržaja, a realno ispunjenje ove njihove danas u širim razmerima neostvarene namene usloviće s podjednakim udelom dalja usavršavanja same tehnološke strukture kompjutera, posebno faktora tzv. „veštačke inteligencije”, kao i čovekovo produbljeno iskustvo u korišćenju njegovih tek samo delimično sagledanih potencijala.

povodom kompjuterskih grafika petra milojevića i edvarda zajeca

Prvi rezultati primene kompjutera na zadatak oblikovanja vizuelnih struktura pojavili su se u oblasti grafike: kako navodi Otto Beckmann, najranije primere kompjuterske grafike prikazao je decembra 1963. u Stuttgartu Frieder Nake, neovisno od njega 1965. slična istraživanja objavio je i Georg Nees, a iste godine u New Yorku kompjutersku grafiku izlagali su Michael Noll i Bela Julesz. Među pionirima internacionalnog značaja unutar ovog danas aktuelnog problemskog područja nalaze se takođe i Jugosloveni Petar Milojević (Peć, 1936.) i Edvard Zajec (Trst, 1938.), o čijem se delu ovom prilikom žele dati neke kratke informacije.

Karakteristično je da su i Milojević i Zajec svoja istraživanja na ovom polju vršili na pojedinim naučnim institutima u inostranstvu (Milojević na Information Science Industries u Ottawa, Kanada, a Zajec na St. Olaf College u Northfieldu, Minnesota, u Sjedinjenim Državama), dok su za našu sredinu dosad bili vezani samo povremenim izlaganjima, najpre na izložbama „Kompjuteri i vizuelna istraživanja” u Gradskoj galeriji savremene umjetnosti u Zagrebu 1969. i u Galeriji Kulturnog centra u Beogradu 1970. godine, a zatim i na IV. jugoslovenskom trijenalu u Muzeju savremene umetnosti u Beogradu sredinom 1970. Milojević je po profesiji stručnjak za elektrotehniku, a kompjuterskom grafikom bavi se još od 1965. godine. Kao što to pokazuje kolekcija njegovih kompjuterskih grafika publiciranih u časopisu BIT 2, Zagreb 1968. godine, Milojević polazi od repertoara elementarnih geometrijskih likova kruga, kvadrata i romba, koje, potom, međusobno povezuje u nizove različitih stanja i odnosa, od multiplikacije do progresije, dobijajući time složenije serije ili potpuno autonomne celine čiju strukturu sačinjavaju navedeni bazični moduli. Zahvaljujući principu ravnornih pomeranja raspona tačaka oscilacija koje opisuju aparat za crtanje, Milojević dobija, motive rotacionih oblika (grafički niz „Putevi iluzija”) u kojima postiže sugestivju višedimenzionalne prostornosti. Pored ovih čistih apstraktnih i konstruktivnih sastava, Milojević je programirao pojedine „figuralne” teme (Morska zvezda, Flora, Mladice u snegu), pokazujući time da se oblikovni raspon kompjuterske grafike nužno ne

mora koncentrirati samo na rigorozne matematičke projekte, već da ovakav postupak dozvoljava i realizaciju svih onih struktura ili predstava koje umetnik svojim prethodnim programom ponudi na završnu kompjutersku obradu. Zbog svoje rane orijentacije na ovu problematiku, kao i zbog posebnosti svojih rezultata, Milojević je prihvaćen kao jedan od protagonista na polju kompjuterske grafike i kao takav uzeo je učešće na prvoj internacionalnoj izložbi kibernetičke umetnosti „Cybernetik Serendipity”, koju je u Institutu za savremenu umetnost u Londonu organizirala Jasja Reichardt.

Nasuprot Milojeviću, Zajec je po obrazovanju likovni umetnik: završio je Akademiju u Ljubljani, a kasnije se usavršavao na nekoliko umetničkih koledžima u Americi. Kompjuterskom grafikom on se bavi od 1968. godine, a ove godine priredio je u galeriji La Capella u Trstu svoju prvu samostalnu izložbu. Zajec je svoje grafike iz ciklusa „Prostor” izvodio na digitalnom kompjuteru tipa IBM 1130 tako što je pomoću random generatora (generatora slučajja) odabirao različite dimenzije pravougaonika koji su potom bili podeljeni na najmanje dva, odnosno najviše osam polja po merilu tzv. Fibonaccijevih serija. Na taj način on je dobio kolekciju od 30 varijanti koje se, za razliku od Milojevićevih cirkularnih struktura, isključivo sastoje od ravnih horizontalnih, vertikalnih ili diagonalnih linija koje se u sastavu celine grafičkog lista organizuju u niz plošnih projekcija jednog poliperspektivnog dubinskog prostora.

Automatizirana i maksimalno precizna realizacija kompjuterskih grafika Milojevića i Zajeca ne reducira oblikovnu ulogu samih umetnika-istraživača na udeo jedne prateće operacije, već, naprotiv, potencira zahteve za njihovom stvarnom konceptualnom inicijativom: naime, samo zasnivanje elemenata programa koji se nudi na dalju kompjutersku razradu zahteva postupak definiranja jasnih i logičnih plastičkih ideja, što podrazumeva čisti mentalni pristup postavljenom zadatku. Štaviše, taj pristup mora biti krajnje rigorozan u svim svojim operativnim faktorima budući da bi, u suprotnom slučaju, mehanizam kompjutera u istom trenutku otkrio eventualne nedopustive aproksimacije u konstrukciji programa, anulirajući tako u samom početku dalji proces realizacije dela. Kompjuterska grafika, dakle, upravo tim postulatom pune efektivnosti programa pripada onoj struji savremene oblikovne prakse u kojoj je, prema Molesovoj terminologiji, kategorija „eksperimenta” zamenila klasičnu kategoriju „pokušaja”. S obzirom da se ove radi o projektima u kojima se eksperimentalno proverava mogućnost (ili ne-mogućnost) jedne određene polazne pretpostavke, kriterij analize vrednosti konkretnih rezultata kompjuterske grafike podleže objektivnoj verifikaciji samog plana projektantskog procesa, verifikaciji koja upravo zato otklanja onaj primarni čulni kontakt gledaoca sa delom kao čistom estetskom činjenicom i koja, nasuprot tome, zahteva egzaktno „statističko” čitanje dela kao organizma formiranog na temeljima određenih algoritama, tj. specifičnih pravila i metoda operativnog postupka. I upravo zbog tih razloga, jednoj potpuno adekvatnoj percepciji i analizi objekata kompjuterske grafike ne može se pristupati fakultativnim instrumentima suđenja tradicionalne likovne kritike već pre svega instrumentima one „generativne estetike” (Max Bense) u kojoj se postavlja zahtev za primenom iskustava teorije informacija u cilju izgradivanja jednog mogućeg kriteriološkog sistema vrednosti. Sama pojava ovih idejnih postulata unutar točkova savremene estetike tesno je uslovljena neprekidnim rastom jednog novog sveta oblika koji nastaju iz nužnosti postepene simbioze dosad rastavljenih komponenata naučne misli i umetničke prakse, a u ovoj danas već vrlo razgranatoj problematici primeri kompjuterske grafike Petra Milojevića i Edvarda Zajeca predstavljaju koristan doprinos izgradivanju one aktivne plastičke i vizuelne senzibilnosti čiju pojavu determinira sama realnost naše postojeće tehničke epohe.