

Tanja Vujinović (1973) je multimedijška umetnica, sicer diplomantka likovne akademije v Beogradu in podiplomska študentka filozofije in teorije vizualne kulture na fakulteti v Kopru.

Trenutno sodeluje na festivalu HAIP (Hack-Act-Interact-Progress / hekaj-deluj-sodeluj-napreduj), ki poteka v Ljubljani od 3. do 11. novembra in obravnava kreativne rabe odprtih tehnologij.

Tanja predstavlja svoj projekt Amjumix, ki ga je posvetila kreatorju računalniških iger, Jasonu Colmanu. »To je odzivno multimedijško okolje, sestavljeno iz treh osnovnih elementov. Shockwave aplikacija predstavlja dekonstruirane zvočne in vizualne vsebine Colmanovih računalniških iger, posnetke mojega igranja iger pa sem rabila kot osnovo za programiranje te enostavne aplikacije, ki uporabniku s klikom na objekt dopušča zgolj linearno premikanje naprej na naslednji nivo. Spreminjajočo se svetlobo lahko, medtem ko se igramo, premikamo kurzor in klikamo z miško, soustvarjamo kot aktivni uporabniki instalacije. In prav te intenzivne in žive barve, ki so sestavni del konkretnih računalniških iger, so v instalaciji uporabljene za projiciranje hitro spreminjajočih se vrednosti svetlobe na plišaste objekte, opremljene z optosenzitivnimi, doma narejenimi elektronskimi komponentami, ki se v realnem času odzivajo na spremenjene vrednosti svetlobe.«

Tanja je leta 2005 zastavila svoj projekt, ki ga vsako leto nadgradi: Diskretni dogodki v hrupnih domenah. »Gre za koncept, ki lahko zaobjame več enot – objekte, dogodke in kompleksne instalacije, ki jih organiziram znotraj paradigme hrupnih domen, ki jih lahko interpretiramo kot žepe urbanih okolij, ki jih polni informacijski hrup. Rezultat so v glavnem večplastna dela, ki so dinamična in odzivna, sestavljajo pa jih diskretne enote, posamezni objekti, ki so med seboj povezani v homogene, a odprte celote.« Tanjo zanimajo objekti, podobni igračam. Med njimi skuša ustvariti povezave v galerijskem prostoru, da bi pri gledalcu izzvala nevsakdanje senzacije in tako sprožila v njem tudi refleksijo o uporabi novih tehnologij in o funkciji igrač.

Tako je v svojem prvem projektu Oscilo raziskovala, »subtilne in taktilne objekte. Poudarek je bil na povezovanju in odpiranju prostora s pomočjo zvočnih in vizualnih senzacij, ki so jih obiskovalci soustvarjali že s samo prisotnostjo v prostoru in aktivno interakcijo s prostorom in objekti v njem. Orodja za ustvarjanje zvočnih senzacij so bila diskretna, skrita v mehke plišaste objekte, pri čemer sem raziskovala taktilnost kot medij za vstop v odnos s konkretnim okoljem ali objektom, in kako v taktilni interakciji z odzivnim okoljem vplivamo nanj, in kaj se dogaja z našim zaznavnim in kognitivnim aparatom v konkretni interakciji. Opazovala sem tudi, kako objekti s človeškimi in animalnimi karakteristikami izzivajo niz emocij in stanj, ki jih objekti, ki teh karakteristik nimajo, ne izzivajo. Tako lažje pristopamo k tehno igračam.«

»Glede na vseprisotnost sodobnih, novomedijskih tehnologij v vsakdanjem življenju, se mi zdi izjemno pomembno, da imamo aktiven odnos, ki je potreben za razumevanje sveta v katerem živimo. Pomembno je, da smo angažirani uporabniki, in ne preprosti konzumenti, temveč sposobni razumeti zakaj so naprimer določene elektronske »igračke« takšne, kakršne so in ne drugačne in kakšne bi lahko bile. Potrebno se je naučiti segati čez meje tehno orodij, in jih uporabljati v kreativne namene.«

Irena Levičar, *Umetnost računalniških igrac*, Indirekt, Ljubljana, 11.11.2008.

