

**Tanja Vujinović: Krajine šumov**  
Galerija Simulaker, Novo mesto

4. 12.–4. 12. 2012

### **spremna beseda**

Tanja Vujinović se intenzivno ukvarja predvsem z audiovizualnimi postavitvami: njeni objekti oziroma instalacije temeljijo na raziskavah zvočnih in video struktur, ki jih avtorica s pomočjo programskih algoritmov nadgrajuje v kompleksna interaktivna okolja, namenjena posredovanju specifičnih čutnih izkušenj. Središče njenega dela je tako zaznamovano z raziskovanjem možnosti transkripcije, softverske obdelave in reciklaže različnih digitalnih signalov, ki jih avtorica vpenja v poudarjeno skulpturalne in taktilne objekte njenih vizualno-zvočnih instalacij.

V delih, ki jih avtorica razvija v zadnjih letih, imamo pogosto opraviti z bolj ali manj odkritimi referencami na svet igrač: denimo plišasti objekti, opremljeni z različnimi dosežki sodobne tehnologije in marsikdaj sposobni tudi motoričnih gibov, gledalca zlahka spomnijo na čas otroštva, vendar pa s stališča funkcionalne in semantične pomenskosti kljub temu ohranjajo določeno distanco in dvomnost. Sofisticirani objekti v odnosu z gledalcem na prvi pogled resda ustvarjajo sorazmeren vtis komunikativne domačnosti, vendar pa hkrati generirajo konkretno zvočno in vizualno okolje, ki – ozirajoč se na naslov Tanjine razstave v Novem mestu – je sestavljeno iz specifične »krajine šumov,« s pomočjo katerih avtorica artikulira in raziskuje področja neznanega, nepredvidljivega, celo nepredstavljivega. Ta temeljna ambivalenca ustvarja pri recepciji avtoričinih del značilno napetost, katere sledi se kažejo v obstretu privlačnega in intrigantnega.

V galeriji Simulaker se Tanja Vujinović predstavlja s tremi deli, ki sodijo v njen obsežen projektni niz z imenom *Diskretni dogodki v hrupnih domenah* in ki se tako s svojo morfologijo na dosleden način vpisujejo v celoto avtoričinega opusa. Razstavljeni serija devetih digitalnih printov z naslovom *Sumogen* predstavlja imaginarne študije igračam podobnih objektov, v katerih antropomorfne oblike so vpisane številne sledi idolov, lutk, igrač, božanstev ... Vendar pa njihov neskriti digitalni lesk, njihov marsikdaj fantastični ustroj in prav takšen preplet brezhibnih oblik sugerira drugačen, kibernetičen izvor, kar še utrjuje vtis njihove izjemnosti, sočasno pa tudi njihove potujenosti v stvarnem svetu.

Antropomorfizacija objektov pripomore k njihovi navidezni človečnosti, vendar pa ravno tak videz omogoča tudi diametralno nasprotno interpretacije. S takšnimi poudarki se še izraziteje srečujemo pri ostalih dveh razstavljenih delih: pri *Oscilo #4* in *Oscilo #5* imamo opraviti z nenavadnimi plišastimi objekti, prav tako antropomorfni, do neke mere pa še vedno fantastičnih oblik, ki v sebi zakrivajo neskončno polje raznovrstnih zvočnih in video signalov, šumov, mutirajočih napak in digitalnih vibracij. Ti mehki in glasni objekti, ki združujejo tako zvočni kot video zapis, generiran v realnem času, ustvarjajo začasna zavetišča hrupa in abstraktnih vizualizacij digitalnih podatkov, ki se na igriv način samoobnavljajo v prepletu neskončnih zank, kar gledalcu omogoča vstop v nove in enigmatične izkustvene svetove.

Matjaž Brulc