

PODOBA ZVOČNE POKRAJINE

V galeriji Kapelica se je v septembru zgodil vrhunsko izpeljan intermedijski projekt Supermono avtorice Tanje Vujinović. V obliki ambientalne postavitve je gledalca nagovoril na širok in zelo neposreden način preko nenavadne kombinacije različnih plišastih in glinenih objektov, elektronike, zvoka, videa. Okolje, ki ga je avtorica ustvarila posebej za prostor Kapelice je gledalcu ponudilo neponovljivo taktilno-audio-vizualno izkušnjo, mu približalo fenomen zvoka in odkrilo številne možnosti njegove transkripcije v vizualno podobo oziroma čar artikulacije nevidnega.

Tanja Vujinović je zagotovo ena vidnejših, če ne vodilnih, tudi mednarodno priznanih slovenskih umetnic na področju intermedijske umetnosti. Že od vsega začetka je njeno polje delovanja osredotočeno zlasti na raziskovanje avdio-vizualnega konteksta prostora in časa v simbolnem in formalnem smislu. V osnovi po izobrazbi slikarka, sicer pa vizualna umetnica se ukvarja zlasti z umetnostjo zvoka v smislu iskanja in kreiranja zapletenih povezav med zvoki različnih izvorov in objekti. Objekti, zvočna in video dela, instalacije, ambienti, so zasnovani kompleksno in konceptualno, kot avtorica razume svoje delo in umetnost, saj vse, kar ustvari povezuje v heterogeno, neločljivo celoto. Poslužuje se kreativne rabe naj sodobnejših razpoložljivih tehnologij. Iz signalov ustvarja ritmične podobe, ustvarjene za dotik in poslušanje, ki jih lahko razumemo kot zelo celostna in interaktivna, z vizualnega in zvočnega vidika tudi poetična umetniška dela..

Vsako avtoričino delo je t.i. "work in progress" ali delo v nastajanju, gre za nenehno spreminjajoča se umetniška dela, ki jih pogojujejo specifične, trenutne časovno - prostorske situacije, v katerih pomembno vlogo igra tudi gledalec. Postavitev je razdeljena na tri dele, v vsak objekt na razstavi pa so vgrajene elektronske in mehanske komponente, ki omogočijo prevajanje obstoječih in nastajajočih signalov v nam zaznaven audio/vizualen jezik. Sprejme nas „miza“ okroglastih, črnih objektov, majhnih organizmov, ki so pravzaprav zvočniki, iz katerih prihajajo posamični zvoki. Pod njimi se v slapovih spušča po tleh kablovje, ki deluje kot nekakšno ožilje celotne postavitve. Na eni od sten nasproti zvočnikov se iz dveh mehkih, črnih teles ustvarjajo povezani zvočni in vizualni signali. Objekta reciklirata zvočno-vizualne fragmente, eden izmed njiju vsebuje video zaslon in poleg omenjene funkcije predvaja tudi video signal, ki ga kamera iz drugega objekta zajema iz samega razstavnega prostora in tako skozi podobo vizualizira zvočno dogajanje. V galerijski apsidi se srečamo s tretjim delom,

svetom funkcij in lastnosti sodobnih igrač, v katere so vgrajene elektronske ali mehanske komponente. Kot igrače oblikovani objekti so sestavljeni iz zvočnih sistemov, ki tako kot oba druga dela postavitve, zaznavajo realne dogodke. Posamezni plišci se premikajo, drugi na dotik oddajajo zvoke, ki jih zaslišimo nato ojačane iz prostora kot neke vrste odmeve. Posledično se spremenijo tudi zvoki iz zvočnikov, ki nas ponovno pritegnejo k mizi in tudi k ekranu. Tam ugotovimo, da so zvoki vseh treh skupin pravzaprav v soodvisnem razmerju, znotraj katerega se ustvarja sklenjen krogotok vsega dogajanja v prostoru. Zavemo se našega vpliva na oblikovanje tega okolja.

Supermono postavitvev je specifična zaradi posebnega modularnega povezovanja elementov v nelinearni sistem zvočnih in vizualnih vzorcev, s tem pa je omogočen vpogled v skrito in nenavadno strukturo digitalnih in analognih tokov. Morda se prav zato sprva zdi kot iluzija, ki nima zveze z realnim svetom. Ko postopoma odkrijemo izvor zvokov, pa se postavi drugo vprašanje: na kateri stopnji postanejo vsi ti zabeleženi signali tolikokrat prevedeni in spremenjeni, da lahko govorimo o iluziji? Umetnica skuša prav to drugo, manj znano plat našega zaznavanja okolja, kljub temu, da izhaja iz realnosti, do te mere reciklirati, da ga naredi "uporabnega" za nov namen. Uspe ji ustvariti nov svet- umetniško delo, ki iz resničnosti skoraj neopazno prehaja v iluzijo. Lahko bi rekli, da avtorica pri tem ustvarja tudi neke vrste ekološko umetnost, saj svoje ambiente gradi tudi iz zavedanja, kako je naš prostor pravzaprav nasičen oziroma onesnažen z neštetiimi elektromagnetnimi valovanji, frekvencami, sevanji, neopaznimi šumi iz okolja, ki jih običajno posamično ne zaznavamo več, oziroma le še kot konstanten hrup. Ta „prah“ detektira, ga kreativno reciklira in razkrije tam, kjer ga običajno gledalec ne pričakuje. V „posvečenem“ galerijskem prostoru, od katerega še danes mnogi pričakujejo hermetičnost in tišino. Vse skupaj avtorica v Supermonu nadgradi tudi s specifičnim občutkom za svojevrsten (črni)humor, zlasti preko uporabe dinamičnih igrač. V svojem delu igračam namreč odvzame identiteto, jih kot anonimna, telesa aplicira v projekt. S tem resen in sofisticiran svet tehnologije zmehča, kontrastira pa ga tudi z ročnim izdelovanjem teh mehkih „plišcev“. Slednji so v svoji črnini po drugi strani tudi hkrati daleč od prijaznih igrač, odtujeni, brezimni. A mnogokrat so takšne tudi marsikatero tehnološke igrače kot so „telebajski“, „pikačuji“ idr. Lahko bi ga razumeli tudi kot avtoričin komentar na brezosebno sodobno potrošniško družbo, ki onesnažuje naša življenja..

Celoten projekt temelji na zapletenem konceptu in še bolj zapleteni tehnični izvedbi, ki pa ju gledalec ne zazna, saj je postavitve čista in deluje brezhibno. Za gledalca je zanimiva, ker mu

odpira neznano področje nevidnih signalov in valovanj, ki sicer dobesedno pršijo po ozračju našega vsakdanjega okolja. Razpre se čudovita veriga soodvisnih razmerij, ki jih v galeriji določi človek že samo z svojim vstopom vanjo, če postane v njej še kako drugače aktiven, se dotakne objektov, pride do čudovitega procesa transformacij, ki rezultirajo v magični podobi zvočne pokrajine.

Barbara Sterle Vurnik

Barbara Sterle Vurnik, Podoba zvočne pokrajine, Ampak, mesečnik za kulturo, politiko in gospodarstvo, letnik 9, številka 10, Ljubljana, oktober 2008