

Janez Strehovec: **Dotik s taktom**

Ob instalaciji *Superohm* Tanje Vujinović

Tanja Vujinović: *Superohm, D.D.V H.D. študija #15*

Instalacija (objekti, prilagojena elektronika, računalniki, procesiranje videa in zvoka v živo)

Produkcija: Ultramono, www.ultramono.org

Izvršni producent: Jan Kušej

Galerija Kapelica, Ljubljana, 10.–21. oktober 2011

Projekt *Superohm*, postavljen oktobra 2011 v Galeriji Kapelica v Ljubljani, sodi med *Diskretne dogodke v hrupnih domenah* (petnajsta študija), kar najprej pomeni, da je dogodek in s tem udeleženceva intervencija v času, prav tako pa so tu hrupne domene, iz česar izhaja, da je za dogodek bistven tudi njegov zvočni učinek, kar je sicer prav tako spremljevalka drugih projektov Tanje Vujinović. Dogodek ne implicira zgolj časovne razsežnosti; nekaj se dogaja le, če smo tam priče tudi intenzivni udeleženci, in ta je v primeru »Diskretnih dogodkov« diskretna. Do nje pride takrat, ko stvari ne zgolj gledamo, kar je sicer značilno za gledalčev obisk razstav tradicionalnih umetniških artefaktov, ampak stopimo z njimi v intenziven in individualiziran odnos, ki vključuje celostni čutni in emocionalni aranžma. Tak aranžma predpostavlja nagovor vseh čutov, tudi dotika, vključenega v kinestetični dispozitiv, kajti statični angažma dotika ne privede do veliko podatkov. Potrebno je obiskovalčevo/uporabnikovo kroženje v prostoru instalacije, dotikanje objektov v gibanju, njihovo pospeševanje in zaustavljanje, usmerjanje in nalaganje.

Za kakšne objekte gre pri tem? Spominjajo na živa bitja, recimo plišaste psičke, pa tudi na (nič nevarne) plazilce in živahne kozličke. Opremljeni so s senzorji, sposobni so tako programiranega kot naključnega obnašanja; premalo so pametni, da bi bili pravi roboti, in hkrati preveč, da bi jih obravnavali kot navadne igrače. Proizvajajo zvoke (konstituirajo hrupne domene) in njihovo gibanje je vključeno v umetno življenje na peskovniku (igrišču), na katerega so položeni. Delimo jih lahko na tri vrste: na največje in najbolj lene, ki se napajajo z elektriko v središču peskovnika, potem na psičke-avtomobilčke (če jih obiskovalci porinejo, se veselo zapeljejo v določeni smeri) in na skakajoče in prekopicajoče se plišaste kozličke, ki demonstrirajo (kot bi bili nekakšne vrtavke) še največ življenja. Vse, kar se dogaja na peskovniku, je snemano s kamerami nad njim, in modulirani posnetki se v živo projicirajo na zaslon v ozadju instalacije, prav tako pa umetno življenje v peskovniku (temelječe na interakcijah med različnimi analognimi in digitalnimi komponentami sistema –

objekti, opazovalci, svetlobnimi viri, kamerami, nadzornimi in krmilnimi napravami) ustvarja zvočno pokrajino, ki ji velja prisluhniti in skušati vplivati nanjo z novimi kinestetičnimi posegi v objekte, postavljene na peskovnik-igrišče. Video in zvočne mape, generirane na podlagi interakcij objektov, opazovalcev in pametnih naprav, proizvajajo vrste podatkov, ki jih zbirajo in obdelujejo računalniški programi.

Superohm kot projekt novomedijske umetnosti je sicer izziv za teorijo spričo kompleksnih interakcij med komponentami sistema, ki vodijo k umetnemu življenju, temelječem na hibridnih stanjih med analognim ter digitalnim in algoritmičnim. V praksi so to senzori, stroboskopske in LED luči, video kamere, mikrofoni in zvočniki, računalniške komponente in mehanski deli v plišastih objektih-psičkih, kozličkih in plazilcih. Prav tako se pri tej instalaciji srečujemo z modularnim pristopom – fleksibilne komponente je mogoče prilagoditi novim postavitvam v drugih prostorih, pomembno pa je tudi, da avtorica sama opravlja programerska dela pri svojih projektih. Vendar pa je tisto, kar je velik izziv za pisca tega besedila, prav nagovor taktilne percepcije, ki ga vzpostavlja to delo.

Takšna percepcija je bistvena, da se opravi pot od (ne)običajnega čutnega izkustva k intenzivnemu dogodku, in tu imajo pomembno vlogo prav hibridni objekti v obliki plišastih psičkov, plazilcev in kozličkov. Oblečeni so v obstojen, topel in tipu prijazen tekstil (tu lahko pomislimo na neoavantgardista Josepha Beuysa, ki je tudi uporabljal tople materiale, kot so mast, vosek in pliš), ki obiskovalca kar vabi k dotikanju, potem božanju in kasneje k odločnemu prijemu takšne napol žive igrače. Nagovorjene niso le kinestetične, ampak tudi motorične sposobnosti obiskovalca/uporabnika, kajti od uvodnega (bojazljivega) opazovanja stvari, ki so pred njim (ko stopi v galerijski prostor), preide k veliko bolj aktivnemu, tudi raziskovalnemu odnosu do okolja in objektov v njem. Stvarem začenja odvzemati tujost in to mu uspe prek dotika, ki omogoča neposrednost, izkustvo materialnosti in vključevanje sestavin okolja v njegovo telesno shemo (koncept Mauricea Merleau-Pontyja).

Stvari, ki so tam, ga iznenada začno zanimati. Poseže mednje in kot otrok uživa, ko vidi, da je njegova aktivnost proizvedla določene spremembe v okolju, ki se mu od tistega trenutka naprej izkazuje kot do njega odprto, njemu prijazno. Svoje posege vidi tudi dokumentirane na videoprojkciji dogajanja v realnem času, prav tako pa sliši zvočne spremembe, ki jih povzroča njegova interakcija z objekti. Za kakšno interakcijo gre pri tem? Bistveno je prav njegovo dotikanje objektov, pa tudi njihovo premikanje, usmerjanje in preusmerjanje, pospeševanje in zaustavljanje. Pri tem je pomembno, da ne gre za stvari, ki bi se izmikale dotikajoči se roki ali jo zapeljevale, tu ni posegov v prazno ali vstran, ampak gre za dotike in prijeme, ki so namenjeni prijaznim, toplim površinam objektov, ki sestavljajo

glavni in prepoznavni del *Superohma*. Sto drugih gledalcev/uporabnikov in tudi teoretikov, ki se srečajo s projekti Vujinovičeve, pritegne sto drugih stvari (kvalitet, lastnosti, razsežnosti), toda pisec tega zapisa se najrajši osredotoči na njene izvirne in kot-da-žive objekte.

Percepcija tega projekta v smislu doslej zapisanega nikakor ni edina možnost, kako vstopiti v instalacijo. Pametne tehnologije omogočajo še posebej v umetniških projektih s področja novomedijske umetnosti dispozitiv, ob katerem se posameznici zastavljajo bistvena, celo eksistencialna vprašanja. Omogočajo čistino, obdano z atmosferami, ki dihajo vprašanja, kot bi šlo za *Odisejo 2000*, *Solaris*, *Stalkerja*, *Iztrebljevalca*, *Matrico* in *Avatarja*. Nekaterim gledalcem/uporabnikom instalacije Vujinovičeve je taktilen in motoričen vstop vanjo, opisan v prejšnjih odstavkih, nedvomno tuj. Zanje je lahko instalacija polna ugank in emocionalnih nelagodnosti spričo zapletenega dispozitiva, v katerega jih spravlja to delo. Malo stvari jim je jasnih, pred kamerami in senzorji se počutijo nemočni, ugotavljajo, da so opazovani in da je vsak njihov korak v prostoru mapiran in zasledovan. Prav tako občutijo nelagodje pred objekti v peskovniku pred sabo; vprašajo se, ali so živi, polživi ali le simulacije življenja?

Superohm je interaktivna instalacija, ki sodi v koncept druge tehnike (izraz Walterja Benjamina), za katero je bistveno, da ne temelji na izkoriščanju narave in je ne spremlja odtujitev, ampak predpostavlja igriv odnos med človekom in okoljem. In ker gre za tehniški sistem, je obiskovalcu/uporabniku tudi jasno, da objekti izkazujejo dvojno naravo; so robotske igrače (predvsem ta aspekt umetnega življenja v »peskovniku« je pritegnil avtorja tega zapisa), hkrati pa vmesniki, prek katerih izkuša gledalec/uporabnik kompleksen sistem umetnega življenja, izraženega tudi v vizualnih in zvočnih manifestacijah, ki generirajo diskretne dogodke emocionalnega nelagodja, ko se gledalec/uporabnik sreča s situacijo, ki je ne obvlada in ki potuji njegovo/njeno vsakdanjo percepcijo.

Ker vztrajamo pri interpretaciji, ki poudarja taktilno in motorično zaznavo, naj zapišemo, da delo s takšnimi vmesniki na samosvoj način spodbuja in oblikuje uporabnikove gibe, značilne za prav takšno konfiguracijo objektov-igrač. Pri tem je vsekakor relevanten tudi modificiran feedback sile, namreč informacija o učinkih, kako se mu stvar upira, potem ko zadane obnjo, se jo dotakne ali jo odrine, porine ali postavi na glavo. Uporabnik *Superohma* je spodbujen k hibridni zaznavi, pri kateri prihaja do povezovanja čutov v novih zaznavnih oblikah. Kot poseben primer takšne, na podlagi dela s sodobnimi vmesniki in pametnimi napravami profilirane zaznave, naj omenimo *taktilno gledanje*, temelječe na sodelovanju vida in dotika v realnem času. Uporabnik se dotika objektov in ko vidi, da je to povzročilo spremembe na projicirani pokrajini (vizualnem, s kamerami v živo snemanem sistemu), začne z novo serijo dotikov, ki imajo znova vizualni feedback.

Ko se dotikamo, nam sicer glavne podatke o dotaknjeni stvari dobavlja njena geometrija; ko s prsti sledimo konturam posameznega predmeta, postaja geometrija tistega predmeta vodnica prstov in dlani. Ona določa, kako se bodo gibal prsti, ko bodo naleteli na vdolbine in izbokline, ona jih bo poslala zdaj navzgor in drugič navzdol. Ničta točka dotika je zato seganje v prazno, se pravi, da organ dotikanja v svoji nameri, da se nečesa dotakne, ne trči ob stvar, ki bi se mu upirala ali kako drugače odreagirala na njegovo gibanje, usmerjeno k njej. To dejstvo je izhodišče za postopek, ki ga lahko poimenujemo zapeljevanje dotika. Do njega pa pri *Superohmu* ne pride, pri njem ni nobenega izmikanja, »toplo oblečeni objekti« se uporabniku ne upirajo, temveč spodbujajo kultiviran, do določene mere odmaknjen dotik, ki upošteva vmesniško naravo dotikanja. To je dotik (kot sicer eminentni čut bližine, podobno kot voh), ki ne grabi, ampak ohranja do stvari distanco, je dotik s taktom. Strah ga je profanosti grabljenja, noče poškodovati stvari, v gibanju raziskuje površino, »hvaležen« je stvari, da je smel tako blizu, toda noče neposredno stopiti v stvar. Dotik (v obliki zadržanega prijema s taktom) omogoča torej uporabniku vstop v instalacijo Vujinovičeve in temeljno orientacijo v njej.

Omenili smo že, da projekt omogoča tudi drugačna branja in drugačne vstope in pristope. Ko gre za modularna, hibridna in kar se da kompleksna dela novomedijske umetnosti, nikakor ni le enoznačnih in zapovedanih modusov zaznavanja. Avtor tega zapisa najde veliko pri tem delu, če stopa vanj v taktilnem pristopu, nič manj zanimiv pa ne bi bil pristop s stališča programerja, ki bi se začel najprej ukvarjati s softverskimi podlagami projekta. Opustil bi taktilni pristop, nič ne bi bilo z emocijami in atmosferami izrednega, ki jih dihajo hrupne domene; edino, kar bi ga zanimalo, bi bila koda projekta in aranžma hardverskih komponent, ki omogočajo sledenje gibanja v tem umetelnem okolju.