

Ultramono: generativne digitalne tehnike, vizualizacije podatkov, ozvočenja podatkov, sodobna uporabna elektronika in črni plišasti stvori

Petja Grafenauer

Nekje ob koncu otroštva pride trenutek, ko vam najboljša prijateljica navrže, da je igra s plišastimi igračkami za majhne otroke. Mudi se vama odrasti in zato je treba odvreči otroško in se igrati odrasle. In odraslih ne zanimajo medvedki. Kar naenkrat je pliško, ki vas je tolažil, razveseljeval, spal in zajtrkoval z vami, ki je bil vedno tu, da ste z njim delili najlepši, pa tudi najbolj žalosten trenutek, stvar preteklosti. Čisto sam občepi na polici omare, čarovnija je razčarana. Začenja se boj z realnostjo.

Toda otroka, ki biva v nas s tem, ko smo medvedka ali zajčka stlačili nekam za kupe revij, ki nas učijo biti zapeljivi, privlačni, uspešni in v stiku z najnovejšimi trendi, nismo uničili. Le skrili smo ga pred drugimi in pred seboj. Toda na srečo ima naš otrok, kakor vsako dete, veliko več dobrih, kot pa slabih lastnosti. Pomaga nam, da lahko sanjarimo, da imamo radi in da se znamo še vedno igrati. Kot pravi Huizinga, »Če seštejemo formalne značilnosti igre bi jo lahko poimenovali svobodna dejavnost, ki se zavestno odmika od 'vsakdanjega' življenja, saj 'ni zares', ob istem času pa igralca pritegne intenzivno in v celoti. Je dejavnost, ki ni povezana z materialnim interesom in od nje ni nobenega dobička. Poteka v svojih lastnih mejah časa in prostora in se odvija po določenih pravilih in na urejen način.«¹

Odrasli včasih simuliramo igro in se zamotimo z igračkami odraslih – s pravimi avtomobili, dragimi oblekami, športnimi dogodki, umetnostjo... Včasih pa nas prepriča - ampak da se zgodi to, moramo najprej pozabiti, kako zelo si želimo biti odrasli – tudi kakšna igrača, podobna tisti iz otroških dni. Čisto v redu je, če si tu in tam zaželimo starega pliška, ki je morda še vedno tu, ali pa si omislimo novega, prilagojenega naši 'odrasli' estetiki.

Tega dejstva se seveda zaveda tudi industrija in usposobljenemu potrošniku sodobnega časa namesto starega raje ponudi kaj novega. Igrače za odrasle so danes postale nekaj vsakdanjega. Celo tako daleč gre, da lahko želje svojega notranjega otroka uspešno skrijemo. Vsekakor pa si je lepše in koristneje, morda pa tudi teže priznati, da je otrok še vedno tu, in ga brezskrbno pustiti, da se ob igri uči in v njej uživa, svoje igrivosti pa ne zakrije za cinizem odraslosti.

Prav v vsaki od aktivnosti, ki so povezane z igro v odraslosti, se skrivata pozitivna in negativna plat, izkoriščanje tržnega kapitalizma in iskrena človeška želja po užitku, ki jo prvi uspešno izrablja. Razmejevanje med prvim in slednjim je težavna naloga, ki je tudi v tem besedilu ne bomo rešili, igranje pa je vendarle odrešeno vsaj dela negativnih konotacij, saj je igra starejša od kulture: »kakorkoli naj bi bil zamejen pojem kulture, v vsakem primeru predstavlja človeško družbo, živali pa vsekakor niso čakale na ljudi, da bi se naučile igranja.«²

Za igranje pa potrebujemo igrače, in te so v zadnjih dveh desetletjih v svet sodobne umetnosti vstopile skozi velika vrata. Tudi tu sledijo vsesplošnemu trendu vračanja k igri v odraslosti. Ker so pomemben del platforme *Ultramono*,

¹ Johan Huizinga, *Homo ludens*, 1971, Beacon Press, London, str. 13.

² Ibid, str. 9.

ki jo za produkcijo svojih del uporablja Tanja Vujinović, nam bo njihova zgodba služila za vstop v serijo projektov te umetnice. Igrače so zaradi prisotnosti digitalnih tehnologij v njenem opusu največkrat potisnjene ob stran kot sredstvo, projekti pa analizirani v okvirih novomedijske tehnološke umetnosti. Vendar so igrače vizualno in pomensko centralni, vendar pa nikakor ne edini možen način za razumevanje njenih projektov. Zdi se celo, da so prav zato njeni projekti takšni, da uporabniku olajšajo dostop do razumevanja tehnoloških vprašanj: valovanja od podatka do slike in zvoka ter spet nazaj. Po drugi strani pa delujejo tudi na čutni ravni in s to, lažje dostopno ravno, prek igrač in igranja, uporabnika vodijo do kompleksnejših spoznanj.

Da ne bo pomote, igrača se ni kar tako zlepa znašla v svetu sodobne umetnosti. Povezavam med njo in umetnostjo bi lahko sledili vse od prazgodovine, z njimi prepotovali čas starega in novega veka, vse do leta 1575, ko je v slovenskem jeziku besedo 'Iegrazha' prvič zapisal Trubar in v pisani besedi poimenoval »predmet, ki naj bi pripadal otroku in naj bi bil namenjen igranju.«³ V modernizmu se je osvobojeni umetnik srečeval z igračami kot si je to želel njegov otrok: Jean Tinguely, Niki the Saint Phalle, Pablo Picasso, Marcel Duchamp, surrealizem, Bauhaus... Sodobna umetnost nas je prek Fluxusa in prvih performansov pripeljala do popredmetenega sveta igrač, ki se na raznolike načine realizira v umetniških praksah tako različnih avtorjev kot so Maria Fernanda Cardoso, Kim Dingle, Tom Friedman, Mike Kelley, Jeff Koons, Charles Longo, Tim Rollins, Annette Messenger, Takashi Murakami, Isa Genzken, Yoshimoto Nara in mnogi drugi.

V domeni, v kateri deluje Tanja Vujinović, se prepletata darkerska in elektronska estetika z raziskovanji v polju pretvarjanja zvoka v podobe in drugih možnosti, ki jih danes ponuja programiranje ob pomoči raznolikih vmesnikov. Vse to pa je preprejeno z zanimanjem za zvočno umetnost hrupa. V okviru opusa, tako povezanega s sodobnimi tehnologijami, ki privlačijo umetnike, je potrebno raje kakor o samoniklosti razmišljati o razvoju umetniškega opusa, razvoju posameznega projekta, tehnologiji in njeni vpletenosti v umetnino, konceptu in estetiki ter prepletu vseh teh faktorjev.

Projekti Tanje Vujinović nastajajo v okviru delovne platforme *Ultramono*. Umetnica ustvarja projekte, ki jih imenuje *Diskretni dogodki v hrupnih domenah*, pri katerih združuje hrup podatkov in kulturo igre s pomočjo generativnih digitalnih tehnik, vizualizacije podatkov, ozvočenja podatkov in sodobno elektroniko: »Včasih se udejanjijo kot naključne lokacije info-prahu ali počlovečeni oddajniki podatkov. Te študije, kakor se občasno imenujejo, ustvarjajo začasna polja hrupa in igre. Dela v razponu od avdio-vizualnih instalacij in reaktivnih okolij do instalacij v javnem prostoru, dovoljujejo obiskovalcem in mimoidočim sodelovanje v pulziranju in spremljavi pogosto antropomorfnih objektov.«⁴

Raziskovanje digitalnih generativnih tehnik zajetih podatkov se je prvič materializiralo v formi plišastih igrač leta 2007, v participatornih instalacijah objektov z vgrajeno elektroniko *Extagram 1* in *Extagram 2*. Privlačni, v sodobne forme stilizirani objekti iz materiala, ki je kar vabil k dotiku, so ob tem, ko so jih obiskovalci v Ljubljani in Londonu premikali ali se jih le dotaknili, ustvarjali in preoblikovali že obstoječe zvočne in video signale. Ena izmed igrač v prvi verziji je vsebovala video sistem, ki je zajemal podatke iz prostora, v katerem sta se nahajala z uporabnikom in jih kot video zapis posredovala na ekran drugega razstavljenega objekta. Tudi *Extagram 2* je bil materializiran kot mehka

³ Tanja Tomažič, *Igrače*, Zbirka Slovenskega etnografskega muzeja, Ljubljana 1999, str. 12

⁴ <http://www.ultramono.org/projects/>, ogledano 2. 12. 2011.

skulptura – z vgrajenim video monitorjem, na katerem so se reciklirali pridobljeni avdio-vizualni fragmenti.

Projekt je vodil v naslednjo, obširnejšo in pogumnejšo instalacijo *Supermono*, ki se je v več fazah nadgrajevala od leta 2008 do 2010. Avtorica jo je v lokalnem prostoru prikazala na samostojni razstavi v galeriji Kapelica, sodelovala pa je tudi na razstavah in festivalih na Dunaju, v Belfastu, Edinburghu in v Augsburgu. Iz nekaj objektov se je razvilo pravcato taktilno okolje, ki so ga ustvarjale generirane 'igrače' enostavnih antropomorfnih in zoomorfnih oblik. Te so z interakcijo s uporabnikom ali druga z drugo zajemale, iz zajetega generirale in posredovale kinetične, zvočne in vizualne dražljaje. Skulpture-'igrače' so delovale na tri različne načine. Prva skupina je ob interakciji z uporabnikom komunicirala med seboj prek zvočnih in video podob generiranih v realnem času, druga skupina manjših objektov je ob gledalčevem dotiku pričela delovati kot instrument, ki je ojačeval in moduliral zajete zvoke dotika in ustvarjal minimalistično zvočno pokrajino instalacije, v prostor pa jo je pošiljala tretja skupina objektov, v katerih so delovali mikrofoni, ki so ustvarjali mono signale. Kakor supermarket, namesto marketa, je projekt umetnice postal 'super' prizorišče mono zvočnih elementov in drugih čutnih dražljajev.

Iz leta 2009 omenimo še *Blipstat*, ki je bil prikazan na festivalu *Sonica*, vendar so bile iz njega izločene igrače, ki jih je nadomestila tema podvodnega prostora. Projekt je bil zasnovan v sodelovanju z Morsko biološko postajo Piran. Funkcioniral je po enakem principu zbiranja in preoblikovanja vidnih in zvočnih signalov v njihove nove inačice s pomočjo računalniškega programa v realnem času. Iz Pirana je pridobival vizualne in druge meteorološke in oceanografske podatke ter jih združeval z zvokom vode, ki se je zajemal kar v galeriji iz priročnega akvarija s plavajočo ribico. Vse to, naključno in ritmično, stalno in spremenljivo, je bilo procesirano v novo vizualno zvočno podobo iz številnih kompleksnih elementov.

Skorajda podjetniška strategija rasti projekta, seveda pa nastajajoča v nemogočih produkcijskih pogojih slovenskega umetnostnega polja, je vodila do gigantskega objekta-'igrače' v projektu *Oscilorama* iz leta 2009, ki jo je *Ultramono* produciral skupaj z mariborsko *Kiblo*, kjer je bil projekt tudi predstavljen. Godil se je v galerijskih in javnih prostorih, kjer je nad mimoidočimi lebdel velikanski črni balon, ki je sodil v skupino *Ultramonovih* nadgrajenih 'igrač'.

Kot v resničnem življenju so tudi 'igrače' v projektih Tanje Vujinović postajale vse bolj sofisticirane in so se bolj in bolj odzivale na prisotnost uporabnikov. Seveda so se odzivale na drugačen način od npr. elektronskih hišnih ljubimcev. Njihove reakcije na nas so bile precej nepredvidljive in niso služile neki predpisani komunikacijski logiki. Njihovi zvoki so bili hrup različnih jakosti in stopenj užitka, njihove podobe 'zmiksani' in predelani podatkovni drobcici vsakdana, njihovi dotiki – *Oscilorama* je sicer gradila predvsem na zvočno vizualni krajini – mehanični in enostavni. *Oscilorama* je sestavljala velika, pred galerijo lebdeča igrača – balon s kamero -, ki je signale z ulice v realnem času prenašala v galerijo, kjer jih je računalniški program, ki ga je umetnica zasnovala posebej za to priložnost, spreminjal v algoritme. Ti so kreirali zvočno vizualno projekcijo, ki je prav tako potekala v realnem času. To okolje so dopolnjevali še tekstilni in plastični objekti. Služili so kot taktilne komponente projekta, ki je uporabniku prikazoval naključne serije predelanih podatkov. Tokrat so bili procesirani podatki spreminjani v podobe, ki so spominjale na srečanje razsutega

Mondriana z Murakamijevim čopičem, zvoki pa so prijetno spremljali vizualno procesiranje podatkov. V galeriji je gledalca pričakal tudi velikanski plišasti *Supermono*, ki ga je sprejel v varno zavetje počitka, da je lahko v prijetnem okolju sledil neštetim malim posnetkom. Ti so priključeni na kablove nežno migetali okrog krogle zaslona, ki je predvajal že opisanega digitaliziranega prijetnega Mondriana, katerega Boogie-Woogie so kreirali naključni sprehajalci po mestnem trgu pred galerijo.

V letošnjem letu je Galerija Kapelica, ki je pred leti ob vodenju šestega *U3* napovedala zanimanje za projekte v procesu, gostila nov korak v razvoju projekta, ki se je zdaj imenoval *Superohm* in je nosil še podnaslov *Študija 15*. Tudi tokrat so nastopali črni pliški, ki so se zbrali na ploščadi, na katero je uporabnik, kakor otrok na kuhinjsko mizo, lahko le pokukal. Na ploščadi je kar vrvelo od pliškov, ki so se prekopicovali, migali, se plazili in ob tem medsebojno 'komunicirali'. V tokratnem projektu je bil človek le še sprožilec, saj so za vir podatkov, ki so bili prek novega umetničnega programa procesirani v zvok in video, služili kar pliški sami. Premikali so se po svoji volji in le z malo človeškega pogona, ko jih je ta npr. ločil iz neizprosne objema, kjer so se baterije enega robotiziranega pliška do nepremičnosti borile z drugimi, medtem ko so utripale njihove robotske lučke in so mikrofoni in kamera lovili njihove podobe ter zvoke. Med signali, ki so jih odpošiljali pliški, je prihajalo do trenj – to je bila osnova zvočne in video krajine, ki se je za tem elektronskim igriščem ustvarjala na projekciji.

Ob teh večjih in 'super' projektih, kakor ob vsakem umetniškem ustvarjanju, nastajajo tudi študije, ki pa so mnogokrat razvite do stopnje samostojnih projektov in predstavljene javnosti. Vodi jih enak interes za odnos med elektronsko 'igračo' in procesirano zvočno vizualno krajino iz realnih podatkov v realnem času. Le nekatere izmed študij so dostopne javnosti in prva med njimi je *Extagram*, ki je pravzaprav kompilacija avdio-vizualnih del in serija digitalnih tiskov zamrznjenih ekranov istoimenskega projekta. Osmo študija se po igrah *Amju* imenuje *Amjumix* in deluje kot računalniška igra z generiranimi napakami, ki uporabniku zastirajo pot do naslednjega nivoja. Študijo dopolnjujejo še 'igrače', ki tokrat v formi sledijo junakom iz *Amju*, v njih pa so vstavljeni optični senzorji, ki glede na jakost in žarčenje svetlobe v prostoru ustvarjajo zvočno krajino.

Naslednje študije *D.E.I.N.D.*, *Oscillon* in *Oscop* so računalniške vizualno zvočne generativne instalacije, ki podatke črpajo iz različnih virov in v različnih kombinacijah vračajo nazaj v vidno in zvočno, *Pulpa* pa je znova kompilacija petih del, ki so nastale pri procesiranju digitalnih signalov, ki delujejo drug na drugega in ustvarjajo tok abstraktnih podob.

Kako bi torej sumirali projekte Tanje Vujinović z besedami? Prepoznavni so kot del opusa s svojo kaotično darkersko noise estetiko. Njihova interaktivnost je ključnega pomena za obstoj samega projekta – vmesniki generirajo podobo in zvok iz podatkov, ki jih večinoma omogoči gledalčeva prisotnost –, hkrati pa tudi čutni in konceptualni del umetnine omogoči nastanek igrivega vzdušja v galeriji. Visoka tehnologija, ki jo v umetnosti navadno doživljamo kot projekte za 'geeke', kjer moraš vstopiti v posvečeni krog vedenja o 'kako deluje', da bi lahko razumel umetnino, z deli umetnice pridobiva na igrivosti. Igranje z 'igračami', ki nas pritegnejo zaradi nostalgичne preteklosti, nas spodbudijo, da sprva uživamo v igri in njihovi kinetiki. Ob tem se privajamo na podobe in zvoke, ki jih ponujajo ekrani in mikrofoni, ustvarjamo pa jih tudi sami. Ob igri razumemo, kako deluje.

Slednje nas začne celo zabavati in že je pred nami svojevrsten glasbeno slikarski instrument, ki odpre nove možnosti za igro in užitek v umetnosti.