

## Narvika Bovcon: Razstavljanje novomedijskih inštalacij

### 1.

Razstava novomedijskih umetniških del se razlikuje od razstav tradicionalne umetnosti: galerija ne učinkuje več kot bela kocka, ampak kot polje različnih vstopov v interakcijo s tehnološko preoblikovanimi vidiki realnosti. V nadaljevanju bo besedilo predstavilo štiri kuratorske koncepte novomedijskih razstav Društva za povezovanje umetnosti in znanosti ArtNetLab,<sup>1</sup> ki tematizirajo nekatere od sprememb, ki spremljajo nove medije. Razstava *Algoritmi vključevanja* predstavi projekte, ki obiskovalca galerije vključijo (ali pa izključijo) v umetniški projekt na podlagi določenega algoritma. Razstavna postavitev *Genij vrtov* pokaže na nastajanje statičnih novomedijskih slik, ki se dekodirajo kot dinamične slike. Na razstavi *Brezpredmetno* projekti tematizirajo spremenjeni odnos do materialnosti in tudi do tehtnosti oz. pomembnosti v svetu, dopolnjenem z virtualnimi svetovi. Razstavo *Enter/tain* sestavljajo interaktivne inštalacije, skozi katere uporabnik vstopa v novomedijska okolja, ki so zabavna in igriva. »Sprejemljivost z zabavo«, ki je značilna za sodobno umetnost, kot ugotavlja Walter Benjamin,<sup>2</sup> vstopa v realnost v razpršeni obliki in na različnih področjih. Gre hkrati za zaznavanje v raztresenosti, v stanju celotelesne potopitve v plasteno mešano realnost.

### 2.

Na razstavi *Algoritmi vključevanja*<sup>3</sup> je galerija uporabljena kot prizorišče za vstopanje v izkušnjo vprostorjene tehno-

---

<sup>1</sup> ArtNetLab (<http://black.fri.uni-lj.si>) je nastal leta 2000 kot interdisciplinarna povezava med Akademijo za likovno umetnost ter Fakulteto za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani, v okviru katere nastajajo novomedijski umetniški projekti. Osrednja institucija ArtNetLaba je bilo v letih 2004–2007 organiziranje Mednarodnega festivala računalniških umetnosti ter Festivala videa in novih medijev, ki sta odpirala možnost neposrednega stika nove slovenske novomedijske produkcije z mednarodno uveljavljenimi avtorji in projekti.

<sup>2</sup> Walter Benjamin, *Izbrani spisi*, Studia Humanitatis, Ljubljana, 1998, str. 174.

<sup>3</sup> *Algoritmi vključevanja*, 15.–17. 3. 2007, Galerija O3ONE, Beograd. Kustosi: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič, Marko Stamenković.

realnosti. Štirje novomedijski projekti v njej so funkcionalni modeli umetniško koncipiranih vstopov v odnose s tehnološko pogojenim družbenim prostorom. Tehnična manipulacija družbenega prostora v razstavljenih projektih razčlenjuje galerijo na plasti prepletelih omrežij, ki izključijo določene družbene skupine, s tem ko vključijo izbrane. Obiskovalec je v vsako od interaktivnih inštalacij vključen prek svojega družbeno-kulturnega ozadja, ki osmišlja interakcijo, medtem ko točko vstopa na tehnični ravni definira algoritem, skozi katerega je zgrajen vstop.

Inštalacija *Brez besed/Wordless* (2005) Vanje Merviča<sup>4</sup> od obiskovalca zahteva, da v vpisovalno vrstico na ekranu vpiše svojo enotno matično številko občana. Podatki o rojstvu človeka so v tej številki zakodirani s pomočjo algoritma, ki vsakemu posamezniku pripiše drugačno številko in s tem določa njegovo identiteto za namene državnih registrov. Umetnik v inštalaciji *Wordless* povabi obiskovalca, da se kot individuum izkaže prav s to številko, ki mu jo je na dokaj brezoseben način podelil državni aparat, ter z njo vstopi v interakcijo z umetnino na edinstven način. Na video projekciji se namreč v polju v mrežo razporejenih slik odprejo na podlagi številke izbrana okna, v katerih se odvrtijo videi, za vsakega obiskovalca v drugačni konstelaciji. Mervič ugotavlja, da je naš svet »svet fiktivne svobode, ki shizofreno sobiva z restrikcijami, ki naj bi svobodo varovale.«<sup>5</sup> Umetniško delo je v vlogi vizualizacije gledalčeve omejenosti, umetnik pa v vlogi opominjevalca ali analitika. V družbeni prostor se inštalacija *Wordless* odpira na dva načina: z uporabo številke občana kot vstopne točke za tehno-izkušnjo umetnine, ter z vsebinami videov na projekciji. Projekt vključuje samo obiskovalce, ki vpišejo algoritemsko ustrezno številko: tako številko, ki je sestavljena s pomočjo algoritma, ki ga

<sup>4</sup> Koncept in vizualizacija: Vanja Mervič. Programiranje: Kristijan Pugelj, Josip Varga, Primož Škrjanc, Luka Prašnikar, Tjaša Horvat, Jelena Anastasov.

<sup>5</sup> Citirano iz kataloga. Vanja Mervič, *Wordless. An invitation for a 20th century dinner*, ArtNetLab, Ljubljana, 2007.

uporablja država Slovenija. Vse ostale, tudi Beograjčane, kjer je razstava potekala, izključi.

Projekt Gorazda Krnca<sup>6</sup> *Archaios Xene*<sup>7</sup> (2006) obiskovalca galerije postavlja v pripoved, ki se od vsakdanje realnosti razlikuje po ideološki in politični vgnezditvi trenutka pogleda v mit o junaških ženskah, hkrati pa se refleksija o problemu ksenofobije iz video pripovedi obrača nazaj v sodobnost. Več ur heterogenega video materiala je avtor zajel s spleta in obdelal z video efekti v zgoščene, estetizirane, večplastne in politično nabite podobe. Gledalec je potopljen v prizore, ki jih prepozna kot fragmente zgodovine, dezorientiran je v odprtem, premešanem polju političnih tendenc, ki delujejo v inkrustiranih podobah. Vstopno točko v projekt *Archaios Xene* določa pripoved, tj. branje Plutarhovega besedila kot zvočna plast videa, ki zamenjuje algoritem na vsebinski ravni. Izključenost je tematizirana z motiviko tujosti in političnega nelagodja, celo nasilja.

Projekt *Podatkovna sipina/Data Dune* (2005), ki sem ga izvedla skupaj z Barakom Reiserjem in Alešem Vaupotičem,<sup>8</sup> je »pametnik«<sup>8</sup> prostor, ki se gradi okoli uporabnikovega vstopa. Vmesnik je podoben kot pri računalniških video igrah: miška spreminja kót pogleda v virtualni prostor, tipke za štiri smeri na tipkovnici upravljajo premikanje. Puščavska pokrajina v virtualni realnosti je neskončna, saj jo posebej načrtovani algoritem prikazuje s točke uporabnikovega očišča in skupaj z njegovim potovanjem gradi vse do obzorja. Tudi objekti v virtualnem prostoru se uporabniku prikazujejo glede na njegovo aktivnost in potujejo skupaj z njim, njihovo pojavljanje pa nadzoruje algoritem. Objekti v prostoru se ponavljajo na načine pozitivna-negativa, formalnih ponovitev, zrcaljenj,

---

<sup>6</sup> Koncept in videi: Gorazd Krnc. Programiranje: Urban Puhar, Jernej Zupanc.

<sup>7</sup> V stari grščini besedi pomenita "starodavne tujke". Video je nastal na podlagi Plutarhovega spisa *Ženska junaška dejanja*. Gorazd Krnc, ArtNetLab, Ljubljana, 2007.

<sup>8</sup> Koncept in vizualizacija: Narvika Bovcon, Barak Reiser, Aleš Vaupotič. Programiranje: Igor Lautar. Projektna knjiga: Narvika Bovcon, Barak Reiser, Aleš Vaupotič, *If you look back, it won't be there anymore (on the Data Dune platform)*, ArtNetLab, Ljubljana, 2008.

večkrat videnega; s tovrstnimi formalnimi premenami ujamejo obiskovalca v igro prepoznavanja oblik.<sup>9</sup> Po drugi strani pa so v puščavsko pokrajino zakodirani pomeni, posnetki in citati iz družbene in politične realnosti; ti obiskovalca vključujejo skozi razpiranje v dejanskost, kot kontrapunkt zaprtosti virtualne realnosti v igro ponovitev.

Tilen Žbona<sup>10</sup> v projektu *Potopitev/Sinking* (2006) raziskuje novomedijske razsežnosti klasičnih vprašanj o umetnosti, umetniku in umetniškem delu skozi metaforo potopitve v štirih stopnjah.<sup>11</sup> *Potopitev*, to je vključitev gledalca v projekt, poteka na dveh ravneh, na ravni gibanja v galerijskem prostoru in na ravni razumevanja posameznih stopenj, ki so koncipirane v štirih video haikujih. V prvem videu se zastavlja vprašanje umetnikovega telesa in umetniškega dela v okvirih performansa, ki je reduciran na minimum narativnosti, kjer je umetnik zgolj fizično prisoten: ali je situacija zaprtega krogotoka video posnetka umetnika ter morda njegovega ekscesnega giba že sama na sebi umetnina ali ne? Na drugi stopnji potopitve video posnetek zabeleži umetnikovo izjavo in zastavlja vprašanje: ali je umetnikova izjava izjavljanje resnice ali umetnosti? V tretjem videu vidimo umetnikovo delo: v duchampovskem smislu podpis umetnika določa status umetniškega dela, pa četudi je to odtis njegove pesti na očesu drugega umetnika. Četrty video je samorefleksiven. V njem drugi umetnik artikulira naravo posnetka: gre za zapis performansa pred kamero, za pogled tretjega skozi objektiv kamere, pred njo pa je poveljujoči avtor. S tem ko drugi umetnik prevzame aktivno vlogo režiserja in avtorja vseh štirih videov, se vprašanje o tem, kdo je umetnik in kje je umetnik, ponovi v drugem krogu, v naslednjih štirih stopnjah potopitve v projekt *Sinking*, kjer se gledalec

---

<sup>9</sup> Nekateri objekti so v obliki črk, s čimer se odpira vprašanje branja v virtualnem prostoru. Prim. Aleš Vaupotič, "Literarno-estetski doživljaj in novi mediji – prihodnost literature?" *Primerjalna književnost* 30.1, Ljubljana, 2007, str. 203-216.

<sup>10</sup> Koncept in video: Tilen Žbona. Programiranje: Štefan Furlan, Uroš Jurglič.

<sup>11</sup> Povzeto po spremnem besedilu *Potopitev* Narvike Bovcon v katalogu. *Tilen Žbona*, ArtNetLab, Ljubljana, 2007.

zave, da je avtor tega projekta pravzaprav Tilen Žbona in ne prvi umetnik, hkrati pa je zdaj Žbona na mestu performerja kot objekt videa na prvi stopnji.

Video projekcija v interaktivni inštalaciji *Sinking* je razdeljena na štiri ekranske površine, štiri video podobe, med katerimi se gledalec v galerijskem prostoru sprehaja po navodilih, ki mu jih narekuje sistem inštalacije. Sistem ves čas beleži uporabnikovo mesto v realnem prostoru, ki ga odčituje dlančnik v rokah uporabnika na podlagi prostorskih podatkov, pridobljenih prek triangulacije moči signalov lokalnih brezžičnih omrežij.<sup>12</sup> S tega vidika je sistem *Sinking* edinstven, »veliki brat« je namreč šokantno poenostavljen na domačo konstelacijo bližnjih cenениh oddajnikov brezžičnega signala, ki jih umetnik izkorišča kot prijazni nomad, ne da bi sploh porabljal pretok podatkov internetnih omrežij. S pomočjo kontrolnih signalov sistem locira gledalca v galeriji in mu nato pošlje navodilo, ki se izpiše v grobih črkah prek projekcije, npr.: »Pojdi v levi zadnji del.« Če gledalec z dlančnikom v roki sledi navodilu, je nagrajen z naslednjim izmed štirih videov oz. z novo stopnjo potopitve.

### 3.

Razstava *Genij vrtov*<sup>13</sup> v Parizu je preizkušala pot nastajanja umetniškega dela v obratni smeri Flusserjeve pospešitve avtomatizirane produkcije podob, tj. v smeri od videa, virtualnega prostora, spleta ter interaktivne inštalacije k statični sliki. Kronologija razvoja od slike h gibljivi sliki in medijskim podobam je v času postmedijskega stanja, kot ga opiše Peter Weibel, razvita v drugi stopnji integracije medijev, kjer novi mediji vplivajo vzvratno na tradicionalne, predmedijske likovne prakse, kot je npr. slikarstvo, ter jih rekonceptualizirajo kot medije.<sup>14</sup>

<sup>12</sup> Projekt je bil realiziran tudi z uporabo računalniškega vida.

<sup>13</sup> *Genij vrtov/Le Génie des Jardins*, 17.–23. 9. 2007, Lagalerie, Pariz. Kustosa: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič. Razstava je bila del istoimenskega festivala.

<sup>14</sup> Peter Weibel, »Postmedijsko stanje«, *11. mednarodni festival računalniških umetnosti*, ArtNetLab, Ljubljana, MKC, Maribor, 2005.

Novomedijske slike sestavlja tok vizualnih podatkov. Umetniki zajemajo podobe iz videov in softverskih umetniških projektov ter s tiskanjem ali ročnim nanašanjem pigmentov na površino ustvarjajo novomedijske statične slike. Značilnost novomedijskih podob je njihova osredotočenost na odnose med posameznimi podobami, ki vstopajo v umetniška dela s postopki miksiranja, plastenja, soočanja, kontekstualizacij ... Vsaka podoba je osebna izjava človeka in montaža množice podob ustreza mreži medčloveških relacij, vključno z obiskovalčevo interakcijo, ko si utira svojo posebno pot skozi umetniško delo.

Odnos med dinamično in statično novomedijsko podobo reflektira Gorazd Krnc s ciklom slik *Skušnjave* (2007) ter videom *Troje vrat* (2007).<sup>15</sup> Slike so sestavljene iz množice podob in vzpostavljajo »skupne mere (*common measurements*), o katerih govori Rancière v besedilu *Stavek, podoba, zgodovina*.«<sup>16</sup> Podobe v umetniškem delu so postavljene v dialog druga z drugo, montaža podob poteka skozi vzpostavljanje relacij med njimi, kar vpliva tudi na branje slike, ko je potrebno te odnose prepoznati in premisliti. Enako velja za priredno montažo heterogenih podob v videu *Troje vrat*. Diskurzivnost vnaša dinamiko v razvozlanje statične postmedijske slike.

Tilen Žbona<sup>17</sup> v projektu *Panorama 360°* (2006) raziskuje vdor »medija v sliko«. Sliko 360-stopinjske panorame sestavlja iz medijsko zajetega vizualnega gradiva, gradi pa jo z utopične točke stojišča, v katero zakodira svojo umetniško intervencijo.<sup>18</sup> V videu *13* (2007) Žbona razmišlja o neposrednosti medijskih procesov pri ustvarjanju podobe. »Digitalni poseg se odraža v avtorjevi vsakokratni odločitvi,

---

<sup>15</sup> Produkcija: Gulag.

<sup>16</sup> Avtorjev zapis o projektu na izročku ob razstavi. [http://black.fri.uni-lj.si/legenedelabastille2007/press/plakat\\_arnl\\_geniedesjardins2007.pdf](http://black.fri.uni-lj.si/legenedelabastille2007/press/plakat_arnl_geniedesjardins2007.pdf)

<sup>17</sup> Koncept in vizualizacija: Tilen Žbona. Programiranje: Andreja Plut.

<sup>18</sup> Gre za koncept plana interaktivnega vstopanja, ki ga je razvil Srečo Dragan v projektih *Kiborgovo oko* in *Clavis Urbis*. Prim. Narvika Bovcon, *Umetnost v svetu pametnih strojev*, ALUO, Ljubljana, 2009.

kateri programski algoritem bo izbral za vnos visokoestetizirane premene v digitalno podobo. S tem avtor ustvarja novomedijske artefakte. Video je predstavljen skupaj z *video segmenti*, digitalnimi slikami, ki so sestavljene kot kompozicije posameznih sličic iz video zapisa.«<sup>19</sup> V digitalnem videu *Morphing* (2007) Tilen Žbona in Valentina Meli preizkušata prehajanje med subjektom in objektom v digitalni podobi kot postopek gradnje hibridne identitete, ki odseva integracijo posameznika v družbo: »Obraz kot jaz izraža identiteto in samopodobo, z mikrospremembami v digitalni podobi se spreminja v obraz *drugega*.« Sekvence iz digitalnega videa so sestavljene in odtisnjene na digitalni grafiki.

Vanja Mervič<sup>20</sup> v *Vabilu na večerjo 20. stoletja* (2006) vgradi video posnetek obraza obiskovalca prek spletne kamere in računalnika v statično sliko, ki je sestavljena po predlogi Leonardove *Zadnje večerje*. Slika večerje 20. stoletja je dokument preteklosti, deluje kot fotografija, čeprav režirana. Imanentna statičnost fotografskega zapisa je nadgrajena s podatkovnim tokom video posnetkov obiskovalcev, ki zasedajo vloge likov na fotografiji. Interaktivna inštalacija je realizirana tudi kot digitalna grafika, v kateri obraze obiskovalcev v podobo vnaša zrcalo.

Nešteto pogledov v interaktivno virtualno realnost *VideoSpacea* (2003), ki sva ga koncipirala skupaj z Alešem Vaupotičem,<sup>21</sup> se zgošča v digitalnih grafikah, ki sestavljajo posamezne ekranske slike virtualne realnosti v zaustavljene premike pogledov v tem prostoru. Kolaži delujejo kot sledi poti kamere pri travellingu. Drugi vidik projekta govori o spacializaciji medijskih podob.<sup>22</sup> V virtualni realnosti *VideoSpacea* so fotografije teroristov in pornografije posnete z interneta in potlakovane po računalniško modelirani pokrajini. Ploskoviti slikovni material prekrije vse objekte v

<sup>19</sup> Avtorjev zapis o projektu na izročku ob razstavi.

<sup>20</sup> Koncept in vizualizacija: Vanja Mervič. Programiranje: Matjaž Jogan, Boris Kodelja, Matija Mestnik.

<sup>21</sup> Koncept in vizualizacija: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič. Programiranje: Jure Bevk, Tomaž Bobnar.

<sup>22</sup> Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič, *Umetniški arhiv: Dva primera*, MKC, Maribor, 2004.

prostoru, učinkuje kot tekstura, ki nosi lasten pomen, ločen od objekta, ki ga pokriva in ga ne podvaja. Gre za ekonomijo kodiranja pomenov v mediju virtualne realnosti. Tretji vidik projekta opozarja na svet virtualne realnosti v vlogi predprogramiranega polja potencialno neskončne množice podob. Lahkota zajemanja ekranskih slik s pritiskom na tipko »screengrab« govori o poplavi avtomatsko produciranih slik, kjer je avtor digitalne grafike zgolj uporabnik aparata virtualne resničnosti in z ekranom podobno kot s fotoaparatom kadrira svoj pogled.

Dušan Bučar<sup>23</sup> z videom *Sol - peti element* (2007) in sliko *Slana svetloba* (2007) artikulira vstop elementa iz materialne realnosti v video zapis in v slikarski zapis. Stik med znakom in označencem na videu se ponovi na sliki, kjer je sol uporabljena kot material za izdelavo slike: kristali soli niso naslikani, ampak so na sliko prilepljeni.

#### 4.

Projekti na razstavi *Brezpredmetno*<sup>24</sup> raziskujejo dvojnost pojma materialnosti v sodobni družbi. Umetniški projekti, ki temeljijo na tehnologijah novih medijev, preoblikujejo principe materialnosti v svetu, ne zgolj s sopostavljanjem materialnega nasproti virtualnemu, atoma proti bitu, ampak tudi do te mere, da problem materialnosti razblinijo kot brezpredmeten v kontekstu postmedijskega stanja. Pod vprašaj je postavljena materialnost našega sveta, naših odnosov in hotenj ter odgovornosti, tudi znotraj institucije umetnosti.

Interaktivna inštalacija *Skicirka* (2005) Klemna Gorupa prenaša skice risarja v digitalni medij. Tam skice oživijo v kratke animacije z repetitivnimi gibi skiciranih junakov in predmetov. Posamezne skice uporabnik lahko sestavlja v različne kompozicije, pravzaprav v kratke animirane prizore.

<sup>23</sup> Koncept in realizacija: Dušan Bučar. Igrajo: Doris Batelič, Toni Bučar, Andraž Sedmak, Tenej Davidovič. Glasba iz filma: *2001: Odiseja v vesolju* (režija: Stanley Kubrick).

<sup>24</sup> *Immateriell/Immaterial*, 28. 3.–13. 4. 2008, AtelierFrankfurt, Frankfurt am Main. Kustosi: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič, Corinna Thiele. Koprodukcija: AtelierFrankfurt. [http://black.fri.uni-lj.si/atelierfrankfurt/atelierfrankfurt\\_ArtNetLab.pdf](http://black.fri.uni-lj.si/atelierfrankfurt/atelierfrankfurt_ArtNetLab.pdf)



Junaki in predmeti iz *Skicirke* so vsakdanji ljudje, avtorjevi prijatelji, ki počnejo običajne reči, tovrstna motivika pa vnaša »materialnost« v digitalni medij. V seriji videov *Mali človek v virtualnih prostorih* (2007/8) Gorup sestavlja v kratke prizore vizualno gradivo različnih izvorov: video posnetke, narisane in animirane predmete, računalniške modele, fotografije. Mešana realnost v videih ne ločuje med realnim in virtualnim, ampak vse zajame v enovito pripoved.

Interaktivna inštalacija *Plain Forms* (2007) Gorazda Krnca<sup>25</sup> obiskovalca galerije povabi, da iz izbranega slikovnega gradiva s pomočjo preprostega, posebej razvitega računalniškega programa za obdelavo slik sestavi sliko, ki jo je avtor naslikal v klasični slikarski tehniki in visi na steni poleg računalnika. Ustvarjalni proces slikarja je v računalniku razgrajen na posamezne motive in postopke, ki jih je uporabil za izgradnjo slike. Projekt se loteva problema oblike in vsebine, avtorske ustvarjalnosti in novomedijskega vstopa v slikarstvo.

Interaktivna inštalacija *Morphing 5.2* (2007) Tilna Žbone in Valentine Meli<sup>26</sup> v slikarsko podobo vključi gledalčevo gesto preslikanja podobe, ki šele omogoča ogled podobe. Digitalna grafika, izrazito longitudinalna fotomontaža, je le delno prikazana na računalniškem ekranu. Gledalec mora z miško potovati v vodoravni smeri, da s tem premika sliko in si jo ogleduje. Hkrati preslikuje sliko z enim od predvidenih »čopičev«, ki jih Žbona zajema iz nabora svojega slikarskega opusa. V digitalnem mediju se pogled materializira v sliki kot sled, ki sliko spreminja v realnem času. Rezultat interakcije obiskovalcev je kup natisnjenih digitalnih grafik.

Vanja Mervič je na razstavi predstavil tri koncepte sobe, ki se gibljejo med materialnim in nesmiselnim. Interaktivna inštalacija *CunC* (2008) obiskovalca povabi v prazno sobo, kjer

---

<sup>25</sup> Koncept in vizualizacija: Gorazd Krnc. Programiranje: Dino Redžić, Vedran Jašarevič, Borut Olenik, Matevž Lipanje, Klemen Kljun, Domen Križnič.

<sup>26</sup> Koncept in vizualizacija: Tilen Žbona, Valentina Meli. Programiranje: Miha Štajdohar, Miha Škerbec.

stoji računalnik z vpisovalno vrstico. Obiskovalec vanjo vtipka izjavo po lastni izbiri, ta pa se ne izpiše na ekranu, pač pa se shrani v arhiv izjav in se predvaja po zvočnikih s frekvenco, ki je človeško uho ne more slišati. Obiskovalec se zave, da je vstopil pravzaprav v sobo, polno izjav, v prostor, nabit s pomenom, čeprav nevidnim in neslišnim. Projekt hkrati tematizira lastno smiselnost, saj učinkov njegovega delovanja za človeka ni. Video *XYZ* (2007) iz pepela s pomočjo vzvratnega posnetka dvigne papirnato kocko, ki predstavlja koncept volumna s tremi prostorskimi osmi  $x$ ,  $y$  in  $z$ . V videu se prostor in čas povežeta v skupni eksistenci, v razpetosti med materialnim in konceptualnim obstojem. Interaktivna inštalacija *Soba kralja Midasa* (2008) prikazuje slo po materialnem bogastvu, 360-stopinjski pogled v povsem zlato sobo. Zlata soba ni računalniško zgrajena kot virtualni model, ampak je avtor sobo, svoj atelje z vsemi nekdanj uporabnimi predmeti v njem, v resnici pozlatil in s tem naredil neuporabne.

V projektu *Medien Kunst Preis* (2005-8) s soavtorjem Alešem Vaupotičem razkrivava nedoslednost pri upoštevanju avtorskih pravic v umetnostni instituciji ter odnose moči, ki določajo, kaj je pomembno in kaj brezpredmetno. V videu *In illo tempore: Hi-res data video* (2005) izbereva v tem trenutku najustreznejši način izdelave videa: snemanje s kamero in posebni efekti so že v veliki meri izrabljeni, zato se mora digitalni video premakniti proti temu, iz česar je narejen, tj. podatkom. *Millenium Simulation Project* Volkerja Springla (2005) z Inštituta za astrofiziko Max-Planck v nemškem Garchingu je visokoresolucijska vizualizacija nastanka vesolja, ki iz nešteti podatkov, pridobljenih z znanstvenimi meritvami, s pomočjo superračunalnikov računa podobo, kakršne ne more izdelati noben umetnik, saj nima niti znanja niti institucionalnega okvirja in ne materialnih sredstev za kaj takega. Gre za trenutek, ko se video izmakne domeni umetnosti

in prestopi v domeno znanstvenikov. Brezpredmetno je pri tem umetniško raziskovanje, ki medij videa kritično premešča med različnimi neumetniškimi disciplinami, z namenom identifikacije novih potencialov – vsaj tako se je odločila žirija uglednega mednarodnega natečaja, ki si je raziskavo v videu *In illo tempore*, ki je bil poslan na natečaj, brez obotavljanja prilastila kot lasten kuratorski rezultat.

## 5.

Projekti na razstavi *Enter/tain*<sup>27</sup> raziskujejo vstop v komunikacijo z novomedijskimi tehnologijami in oblike gostovanja obiskovalcev v novomedijskih okoljih. Teme in okolja projektov na razstavi *Enter/tain* obiskovalca postavljajo v situacije, ki zrcalijo vstop v galerijo, ponujajo softversko sestavljanje slike, omogočajo sestavljanje gibljive grafike iz podatkovne zbirke, arhivirajo digitalizirane kulturne forme po principu Wiki, prav tako iz zbirke predvajajo identifikacijske scene človeškega telesa, omogočajo opazovanje nevidnega in komunikacijo brez laži, prevajajo glasbo v barvo in zajamejo obiskovalca v ritem, ki poganja igro. Nenazadnje, zadrževanje in srečanja v novomedijskih okoljih so tudi zabavna. Razstava se loteva igrivosti v novih medijih, kjer igrivosti ne določa zgolj vsakokratna posebna naloga igre, ampak je ta razširjena v celotelesno izkušanje, ki uporabnika zajame v novem, tehnološko zgrajenem okolju.

*Igrca* (2005) Robija Cagliča<sup>28</sup> združuje klasično risano animacijo sličice za sličico z medijem računalniške igre. Uporabnik mora ujeti pravi ritem izmeničnega pritiskanja dveh tipk na tipkovnici; s tem se zaziblje v ritem plesa, ki pomeni dodatno plast izkušanja igre na računalniku.

---

<sup>27</sup> *Enter/tain*, 23.–30. 4. 2008, Galerija SC, Zagreb. Kustos: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič.

<sup>28</sup> Koncept in risba: Robi Caglič. Programiranje: Boštjan Lušin, Anton Peterlin, Miha Polanc, Boban Bojkovski.

*HCI grafike* (2004) Klemna Gorupa<sup>29</sup> ponujajo uporabniku nabor črk, ki v digitalnem okolju delujejo kot črke-telesa-podobegibanja-zvoki.<sup>30</sup> Sestaviti jih je moč v vizualno in zvočno kompozicijo besed. Oblika črk je animirana in se spreminja od prepoznavnega v abstraktno grafiko, medtem ko zvoki z izrazito narečno izgovorjavo črk vnašajo v projekt družbeni kontekst in celo humorni vidik.

*Razglašeni park* (2007) Vane Gačine<sup>31</sup> omogoča komunikacijo na daljavo prek vmesnika dveh abstraktnih slik na različnih lokacijah v javnem prostoru. Dotikanje oblik na sliki proži na drugi lokaciji zvoke in animacije, ki prenašajo sporočilo na neverbalni ravni, zato tudi očiščeno laži.

Marko Glavač<sup>32</sup> je kiparsko izkušnjo prevedel v interaktivno inštalacijo *Videti nevidno* (2007), kjer uporabnik s pomočjo markerja na ploskvi, ki jo premika pred kamero, dostopa do virtualnega kipa, ki se na projekciji generira nad markerjem. Kip si v virtualnem ogleduje z vseh strani, vendar z ene same statične točke v realnem prostoru.

Spletni arhiv *Mouseion Serapeion 2.0 Wiki* (2006), ki sva ga zasnovala skupaj z Alešem Vaupotičem,<sup>33</sup> ponuja platformo za soočanje avtorskih videov, ki jih uporabniki lahko naložijo v arhiv od koder koli na svetu. Kontekst videov v podatkovni zbirki, ki jo polnijo med drugim tudi videi študentov Akademije za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani, določa primerjalno raven, saj se videi prikazujejo v konstelacijah sedmih zadetkov. Na ta način pametni spletni arhiv, tako kot sam splet, uporabniku ponuja več, kot ta neposredno išče, obenem pa sledi njegovim preferencam pri iskanju.

---

<sup>29</sup> Koncept in vizualizacija: Klemen Gorup. Programiranje: Matej Šekoranja, Aleš Kumer, Vito Malačič, Tomaž Kreševič, Milan Cmogorac.

<sup>30</sup> Prim. Janez Strehovec, *Besedilo in novi mediji*, Ljubljana, 2007.

<sup>31</sup> Koncept in slika-vmesnik: Vana Gačina. Programiranje: Srečko Skrbinek, Boštjan Kovač, Tomaž Zorc.

<sup>32</sup> Koncept: Marko Glavač. Programiranje: Anže Mis, Miha Batič, Nina Krmac, Tamara Korotaj, Rok Žlender. 3D skeniranje: IB-procadd.

<sup>33</sup> Koncept in vizualizacija: Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič. Programiranje: Tomaž Bobnar, Jure Bratina, Sandi Humar, Uroš Ipavec, Domen Jesenovec, Klemen Lavrač, Matej Strašek, Sebastjan Terbuc, Luka Vrhovec.

V interaktivni inštalaciji *Hybrid Subjects III* (2007) Tilen Žbona<sup>34</sup> medij videa razume skozi principe dialoščnosti medija v zanki zaprtega krogotoka, ki vplete tri akterje, protagonista, antagonistu in pogled kamere. V inštalaciji, kjer kamera zajame podobo gledalca in jo vpiše v video posnetek erotičnega plesa dveh zamaskiranih plesalk, je edino gledalec tisti, ki ne nosi maske.

*Eros Thanatos* (2008) Vanje Merviča<sup>35</sup> je video inštalacija, ki iz podatkovne zbirke prikazuje rentgenske slike delov človeškega telesa. Nanaša se na medijsko uprizarjanje želje.

Peter Ciuha<sup>36</sup> v interaktivni zvočno-vizualni inštalaciji *MANIFEST - Ton je barva, glasba je slika* (2007) povezuje Pitagorov kvintni krog z Newtonovim barvnim krogom z namenom prevajanja med glasbenimi in barvnimi harmonijami. Posebej izdelan predvajalnik MIDI glasbe vsak zaigran ton nariše v barvi ustreznega dura ali mola; lahko bi rekli, da v realnem času igranja slika glasbo. Možno pa je tudi obratno: igrati barvne kompozicije.

## 6.

Lepota je bila v očeh opazovalca v času tradicionalnih umetnosti, danes pa se situacija podvaja, saj opazovalec ni več samo subjekt, ki opazuje - kot (je bil) gledalec umetniškega dela -, ampak z njim in njega opazuje tudi nadzorna kamera, povezana npr. s pametnim računalniškim programom za prepoznavanje vidnih oblik, ali pa satelit, ki je v zvezi z računalniki, opremljenimi s programjem lociranja in prek njih lahko zaznava in vpliva na opazovalčevo mesto v prostoru. Ker novomedijsko umetniško delo ni statično in zaključeno, ampak je proces, ki interaktivno vključuje vse tri protagoniste: umetnika, tehnologijo in gledalca, je lahko izjava o umetnosti le tako interaktivno in potopitveno delo, v katerem se gledalec spopade s tehnologijo, ki mu omogoči vstop

---

<sup>34</sup> Koncept in vizualizacija: Tilen Žbona. Programiranje: Miha Majzel, Mitja Golob.

<sup>35</sup> Koncept in vizualizacija: Vanja Mervič. Programiranje: Kristjan Pugelj. Zvok: Romildo Kumar.

<sup>36</sup> Koncept in vizualizacija: Peter Ciuha. Programiranje: Bojan Klemenc.

v novomedijski objekt, kamor je umetnik zakodiral svoje sporočilo. Tem pogojem se razstave novomedijskih umetnin prilagajajo, tudi skozi kuratorske modele iz štirih primerov.

## **Povzetek**

Posredovanje izkušnje sveta skozi nove informacijske tehnologije ima pomembne posledice tako v sami obliki umetniškega dela kot tudi v načinih njegovega razstavljanja. Bela galerijska kocka, v kateri so površine predmetov ponujene ogledu, ni več ustrezen prostor za razstavljanje interaktivnih sistemov, ki spreminjajo in razširjajo možnosti komunikacije med ljudmi: tako med umetnikom in obiskovalcem galerije, kot med vsemi udeleženci, ki jih novomedijsko umetniško delo zaobjame. Besedilo predstavlja štiri razstave Društva za povezovanje umetnosti in znanosti ArtNetLab v letih 2007—08, od katerih vsaka na specifičen način išče konkretne rešitve za izzive kuriranja novomedijske umetnosti. Razstava Algoritmi vključevanja razčleni družbeni prostor s pomočjo algoritemskih vstopov v komunikacijo z umetniškimi deli. Na razstavi Genij vrtov se preizkuša prehajanje med dinamično, novomedijsko podobo in statično sliko. Razstava Brezpredmetno tematizira razmerje med materialno težo in tehtnostjo. Razstava Enter/tain pa poveže interaktivno vstopanje z zabavno igrivostjo.

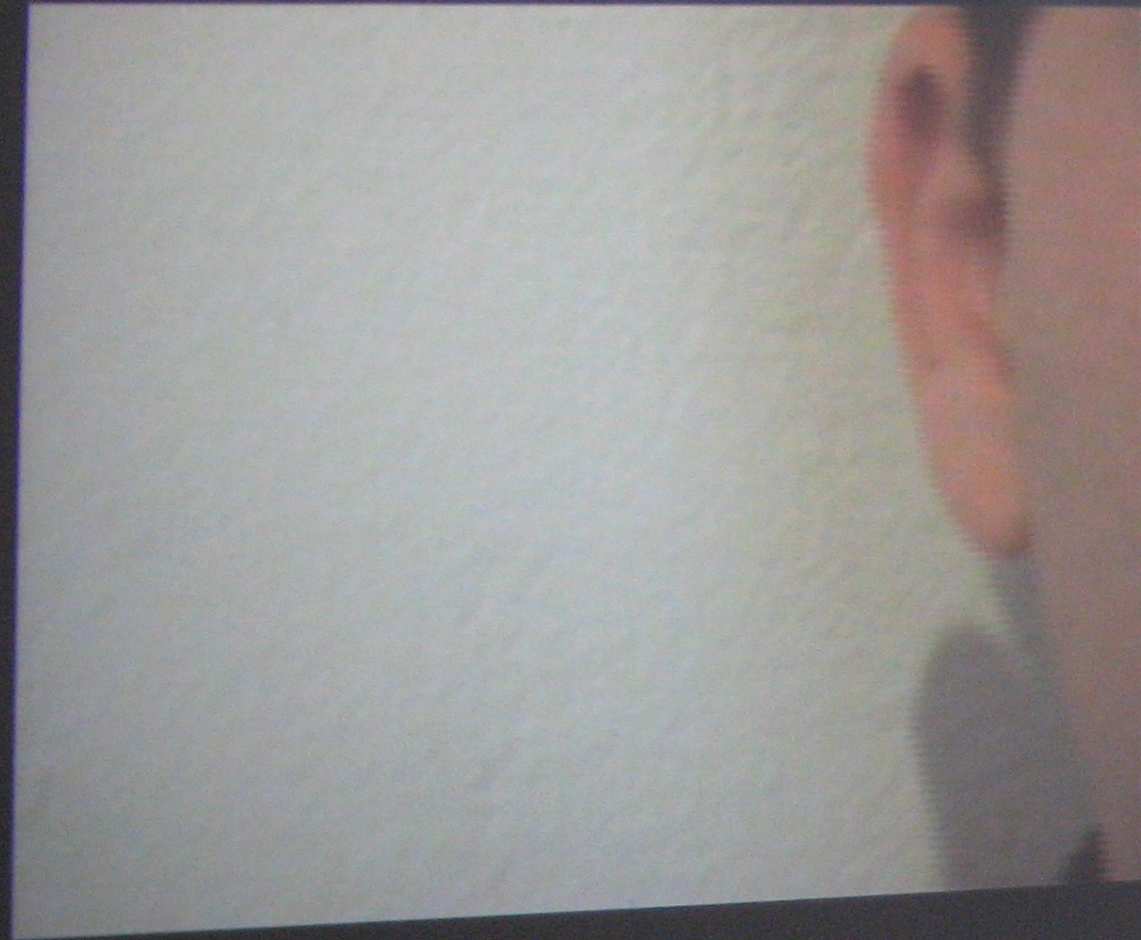
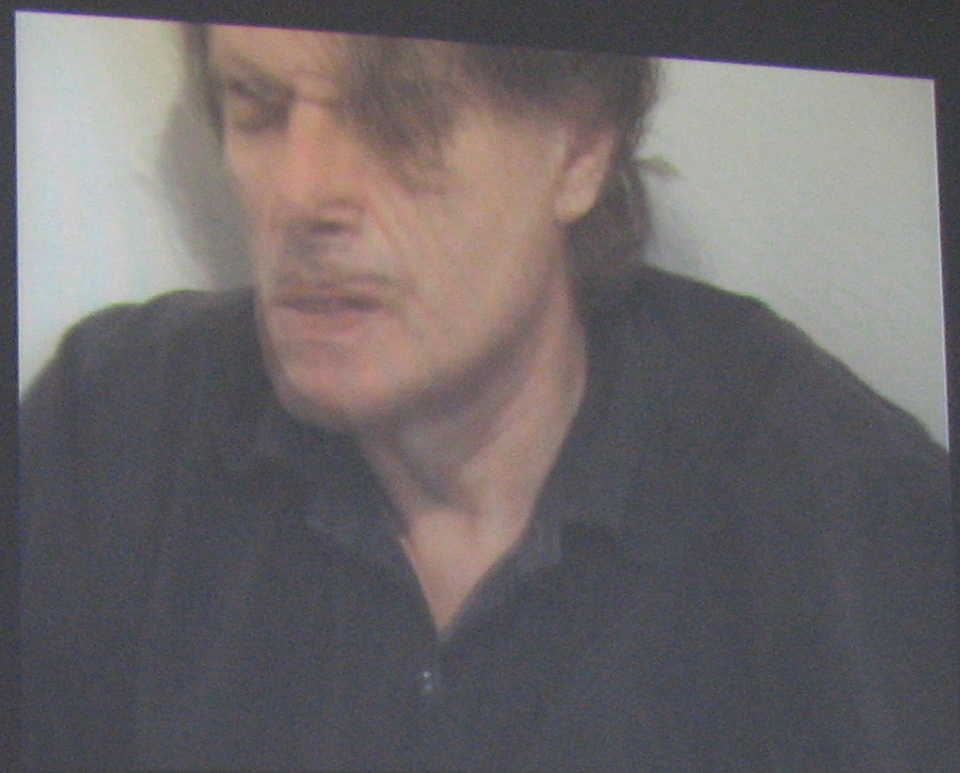
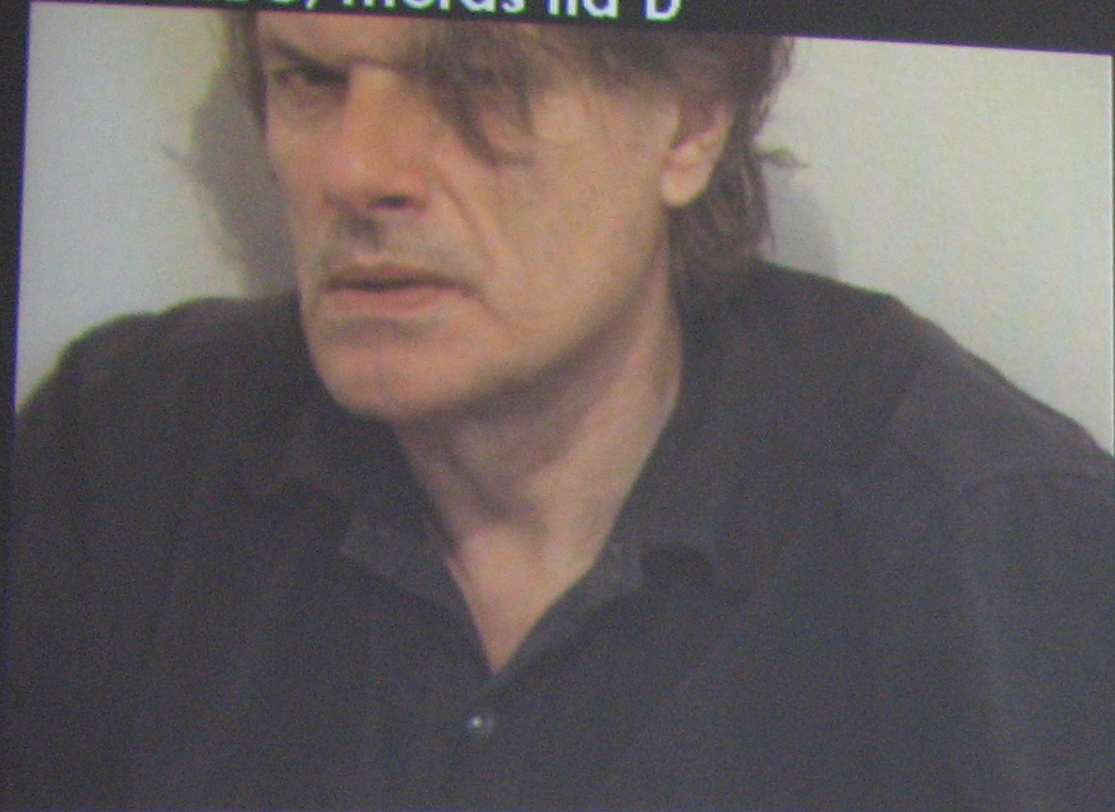
## **Ključne besede**

novi mediji, mešana realnost, postmedijsko stanje, pametna razstava, kuratorski koncept, interaktivna instalacija  
new media, mixed reality, postmedia condition, smart exhibition, curatorial concept, interactive installation

## **Slike**

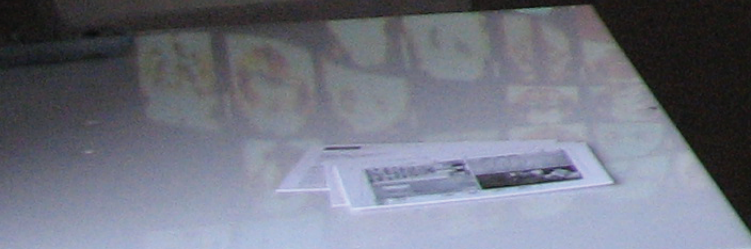
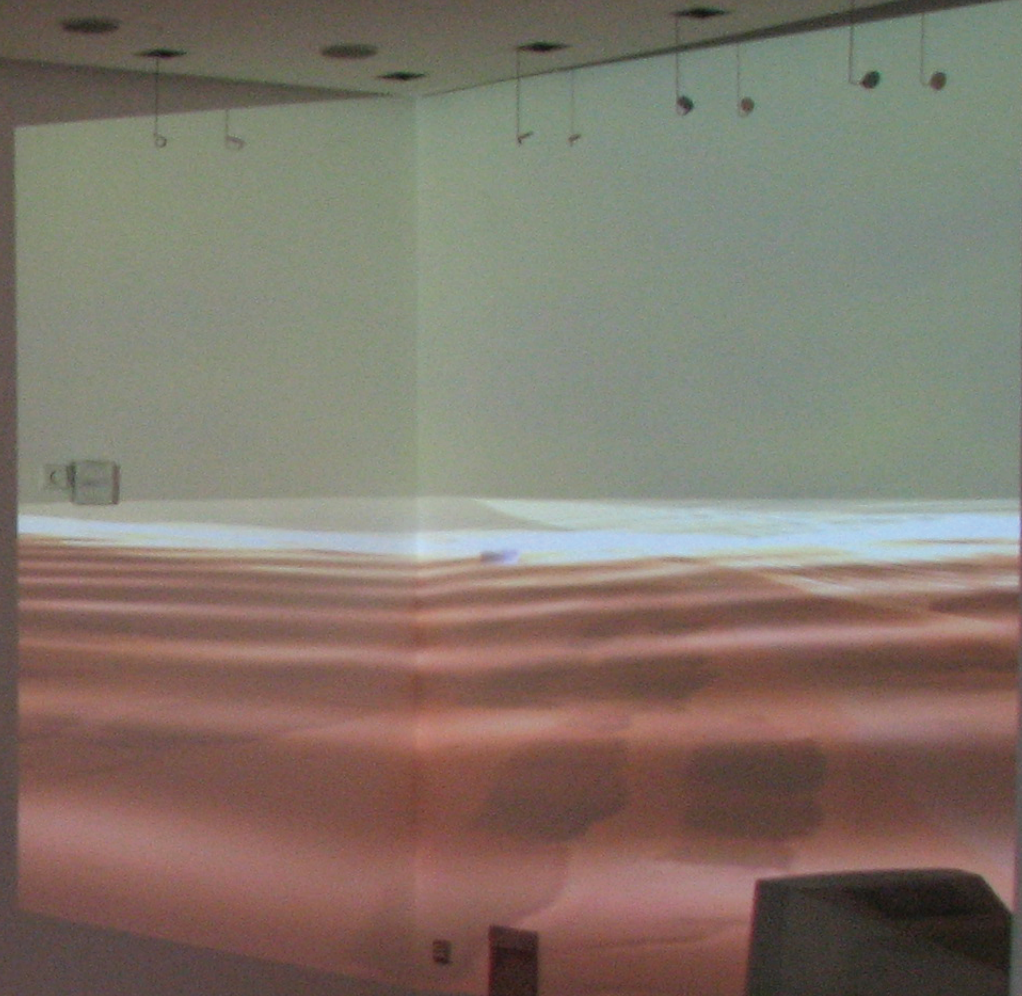
1. Razstava Algoritmi vključevanja, Tilen Žbona: Sinking
2. Razstava Algoritmi vključevanja, Vanja Mervič: Wordless, Narvika Bovcon, Barak Reiser, Aleš Vaupotič: Podatkovna sipina/Data Dune
3. Razstava Brezpredmetno, Vanja Mervič: CunC
4. Razstava Brezpredmetno, Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič: Medien Kunst Preis
5. Razstava Enter/tain, Vana Gačina: Razglašeni park/Enchanted Park
6. Razstava Enter/tain, Marko Glavač: Videti nevidno/To See the Invisible
7. Razstava Genij vrtov, Gorazd Krnc: Skušnjave/Temptations, Troje vrat/Three Doors
8. Razstava Genij vrtov, Vanja Mervič: Vabilo na večerjo 20. stoletja/An Invitation for a 20th Century Dinner

Si na ABC, moraš na D

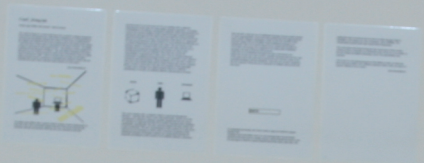




Vaesi EMSO/insert PIN







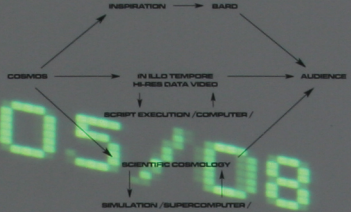
Narvika Bovoni, Alex Vapnick

In illo tempore (34-min data video)

(Summary of the texts spoken in the video)

The universe we observe today is expanding and homogenizing on its largest scales. Its present expansion implies that, a few minutes in the past and by solving the equations of General Relativity for a homogeneous and isotropic universe we obtain the so-called Friedmann-Lemaître solutions which are in good agreement with observational data. These form the basis for the Big Bang theory of the universe, by which Universe as we know it begins with an extremely hot and dense state which expanded rapidly. The origin of the time axis correspond to the initial singularity, at which the universe is contracted to an infinite density, thus it is of cosmological and we do not yet have a predictive physical theory that would allow us to understand the universe before about a millisecond after the initial singularity being about 13 billion years old. Thus, when we speak about the time passed since the cosmological initial singularity, about 100 thousand years after Big Bang, the cosmic microwave background was emitted which we can detect today and see that the universe was extremely uniform at that time. The small spatial fluctuations in the microwave background radiation correspond to the initial ripples in the otherwise uniform density. Any successful cosmological theory must then predict how these tiny initial fluctuations evolved into the galaxies of structure we observe in the universe today. At early times when fractional density contrast is much smaller than one, this can be done by means of various perturbative approaches. At later times we are forced to resort to computers. Luckily, the dominant dynamical component of the Universe is the dark matter, which has no internal pressure and complex thermodynamics as baryonic component and thus it is good enough to realize full-scale simulation of particles interacting through gravity alone. A majority of simulations shown in this project are pure dark-matter simulations. For some additional effects and components have been added in more or less approximate manner. The results of these simulations are then carefully compared to the observed structure in the universe, with the goal of trying to obtain basic information on the evolution of the overall universe as well as parameters of the structure formation.

Alex Shine, PhD



The In illo tempore video explores the possibilities of computer-generated video. It builds on data structures that are not performed only for mass of the supercomputers in the universe. However, this required to simulate the high-resolution (darkness) that the universe contains and the full-scale simulation needs. Simulations are used for the production of original content that demonstrates the limited and size of time on the Internet computer screen. However, such computer showing the flow of information is one of the most important hardware and software configurations. The solution for Universal communication cannot occur this time of computer video. On the other hand, there are also recorded statements with the various involved in the research project that produce the simulation, which would be evidence of the universe. Finally, identifying issues like video-game through personal experience, allowing the virtual reality to working continuously.

In illo tempore video was created by Alex Shine, PhD, with the help of Narvika Bovoni, Alex Vapnick, and the support of the University of Illinois at Urbana-Champaign. The video is available for educational use only. For more information, please contact Alex Shine, PhD.

Gmail - Complaint - An application of the project in illo tempore

Page 1 of 2



Narvika Bovoni alexvapnick@gmail.com

Complaint - An application of the project in illo tempore  
2 messages

Narvika Bovoni alexvapnick@gmail.com  
Friday, 7 May 2009, 10:08 AM  
To: alexvapnick@gmail.com

19 May 2009 12:33

Dear Middlebury Press Team,

We have received a phone call from a person connected to your organization about our application for the International Media Award - project in illo tempore. I'm Alex Shine, PhD. Video by Narvika Bovoni and Alex Vapnick.

We have made a video out of the hard-bridge archive, which contains an analysis of the very green color. I believe we can help you to involve the use of theoretical physics and the experimental computing power. We used the complex structure and the video analysis of the data. In complete video, which includes the content of these things. Our computer is made of multiple lines at the medium. We have been using the data to the data with the interaction of a human with these studies. The only hard-bridge is the video in the world. In some ways, it is a very hard-bridge. The video will eventually be included in a medium-generated complex project. It is possible from the various explanation of that existing before in a combination part of our organization of the medium of video.

Recently, we visited in the abuse of the article, project of writing the hard-bridge, when your colleague suggested, that your organization would use only the original video. But we discovered that the Internet. Additionally, you did not receive all the data. The production of the video production, which is observed from the state of dark matter simulation. The results of computing power are in the video from the electronic microscope and whole-scale digital microscope.

Again, we strongly object to the manipulation of an article, who addresses general issues of human existence and the existence of form of problem. Your suggestion to contain the scientific method, which doesn't have any boundaries, department to get the original in-line image in determining the issue of contemporary art had.

Sincerely Yours

Alex Vapnick, Narvika Bovoni

alexvapnick.com  
www.inilloatempore.com

Narvika Bovoni alexvapnick@gmail.com  
Friday, 7 May 2009, 10:08 AM  
To: alexvapnick@gmail.com

1 October 2008 12:30 PM

Dear Middlebury Press Team,

http://mail.google.com/mail/?ui=2&ik=1&ui=1234567890&ui=1234567890&ui=1234567890 23.3.2008

Gmail - Complaint - An application of the project in illo tempore

Page 2 of 2

We are forwarding to you a letter sent to  
GMail  
Registration name  
04/04/2009  
Tel: +888 1376 6000  
Fax: +888 1376 6000

Subject: MLL/MCA/SIMULATION - name Simulations - information@middleburypress.com

Dear "Alex" alexvapnick.com,

We are writing to you about your simulation, because we saw that the name Simulations part of the International Media Award simulation was selected by the United States' International Simulation as one of the winners for the year. The video was distributed under the name In illo tempore. The video data was posted by Narvika Bovoni and Alex Vapnick. However, the video was not sent to the competition, we simply observed and an original part of it. I found the hard-bridge, which was presented without the agreement of the artist. We are contacting a journal because we believe that artist's work is being distorted by society. Some actually stated some values that need to be protected.

We received a phone call from one of the press members, who was asking us, if we made the Million Simulation by ourselves, which is an other medium, since no person can do this, only an article with supercomputers and the whole research team can make the kind of simulation. Thus, the jury showed us, that they had no knowledge about the field of many simulations and that they are simply sending us knowledge and they, immediately complained, but did not receive any answer.

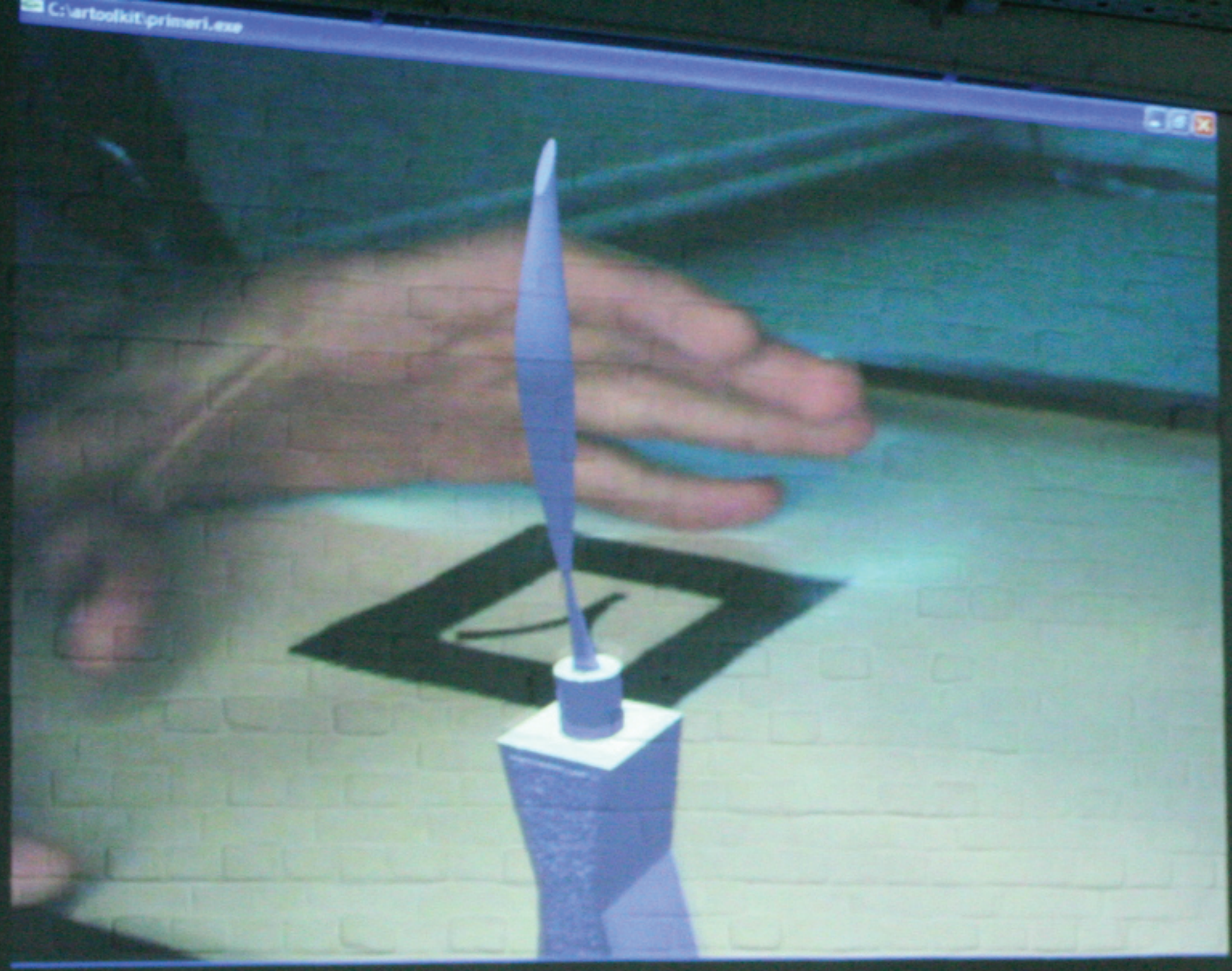
Sincerely yours

Narvika Bovoni PhD, Alex Vapnick PhD  
alexvapnick.com  
1001 Lottbridge  
Baltimore, MD

Simulations.com

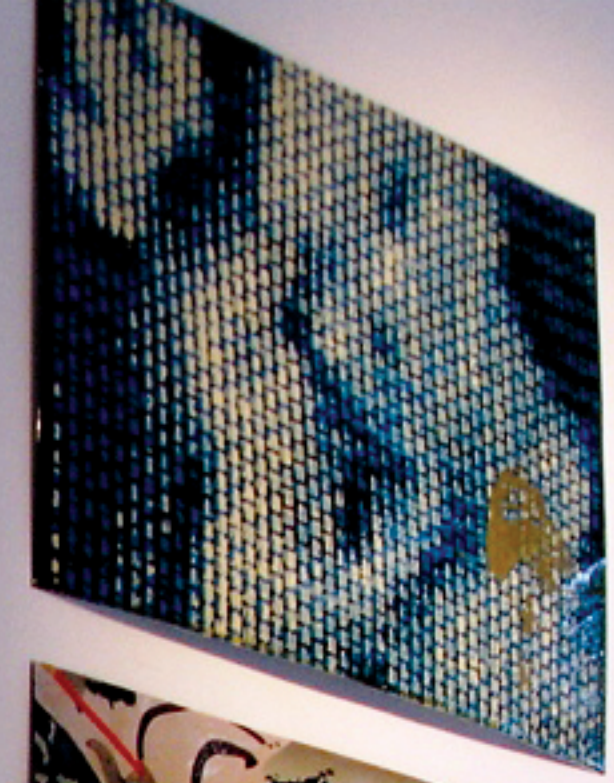
http://mail.google.com/mail/?ui=2&ik=1&ui=1234567890&ui=1234567890&ui=1234567890 23.3.2008







Small handwritten text caption for the square artwork.



Small handwritten text caption for the bottom-right artwork.

