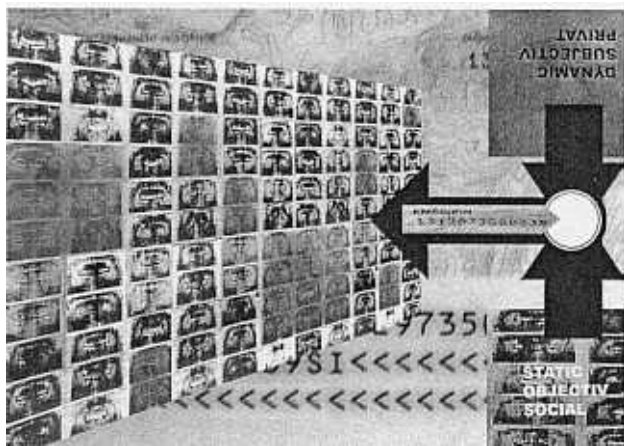


Algoritmi izključevanja

Večina interaktivnih projektov letošnje produkcije se ukvarja z vključevanjem gledalca-uporabnika v proces montaže iz podatkovne zbirke, ki skozi uporabnikov vstop ter predhodne diskriminatorne algoritme sestavi vsakomur po meri narejen video. Tako je interaktivna računalniška video instalacija različna za vsakega obiskovalca galerije, kar vpliva tudi na izgled same razstave skozi vstopanje obiskovalcev.



Enajsti mednarodni festival računalniških umetnosti (<http://mfri.si>), ki je potekal od 10.–13. maja v Mariboru, od 17. – 20. maja z video sekcijo Narave 2 v Ljubljani, 27. maja pa se je predstavil v multimedijem centru Mama v Zagrebu, je zajemal več sklopov, od katerih so najpomembnejši na eni strani selekcija računalniško podprtih intermedijskih instalacij po izboru Petra Weibla ter z njo povezan izbor spletnih projektov *Open.Line*, na drugi strani pa selekcija del najmlajših slovenskih novomedijskih umetnikov, ki realizirajo svoja računalniško podprta dela skozi produkcijsko skupino ArtNetLab. Poleg mladih slovenskih umetnikov je festival predstavil tudi dela uveljavljenih slovenskih novomedijskih umetnikov, kot so Dušan Bučar z videoinstalacijo, Bogdan Soban z računalniškimi grafikami, Miha Ciglar z glasbenim performansom in Eclipse s porno performansom.

Osredotočili se bomo na produkcijo ArtNetLaba (<http://black.fri.uni-lj.si>), ki skozi koordinacijo razstav ter produkcijsko podporo povezuje multidisciplinarni študij intermedijske umetnosti na Akademiji za likovno umetnost ter na Fakulteti za računalništvo in informatiko, oboje z Univerze v Ljubljani. Obe-

nem se izkaže sodelovanje umetnikov ter računalniških strokovnjakov kot posebej plodno, saj oboji prispevajo k ustvarjanju umetniško kodiranih digitalnih sistemov informacijskih tehnologij, pri tem pa so meje tradicionalno razumljene umetnosti pogosto razširjene. Z interaktivnimi instalacijami v galerijskem prostoru, v socialni sferi in na medmrežju so se predstavili Boštjan Kavčič, Klemen Gorup, Gorazd Krnc, Vanja Mervič, Tilen Žbona, Gašper Demšar, Robi Caglič, Evelin Stermiz, z videi pa Nadav Sagir, Martina Zelenika in Vesna Čadež.

Večina interaktivnih projektov letošnje produkcije se ukvarja z vključevanjem gledalca-uporabnika v proces montaže iz podatkovne zbirke, ki skozi uporabnikov vstop ter predhodne diskriminatorne algoritme sestavi vsakomur po meri narejen video. Tako je interaktivna računalniška video instalacija različna za vsakega obiskovalca galerije, kar vpliva tudi na izgled same razstave skozi vstopanje obiskovalcev. Vanja Mervič v projektu *Wordless (Brez besed)* zahteva vpis obiskovalčeve (oziroma ponudi svojo) enotne matične številke občana (EMŠO), kar sproži predvajanje kratkih videov – video šoka – na različnih delih digitalne videopovršine. Stena v funkciji »image map« (»slike kot zemljevida«) – to pomeni, razdeljena na množico grafično slikovitih digitalnih površin, ki se po obiskovalčevem vnosu številke na podlagi programiranega algoritma spremenijo v posamezne videopovršine – stoji obiskovalcu nasproti kot polje, ki zanj hkrati skriva in razkriva videe iz arhiva, razpetega med objektivno, vse vključujočo družbeno in subjektivno, privatno konfigurirano zbirko. Projekt *Feeling Highway (Autocesta občutij)* Gorazda Krnca uporablja drug mehanizem družbene kontrole in regulacije, prstni odtis. Znak za posameznika, izhajajoč iz biološke naključnosti, na katero posameznik ne more vplivati, se znotraj družbe izkorišča kot prepoznavni, diskriminatorni in obsodbeni indic, ki posamezniku znotraj te umetnine določi mesto na lestvici različno dolgih videov. Posvečenost gledalca v instalaciji se določa skozi diskriminatorno prepoznavanje in sortiranje vzorca prstnih odtisov.

Vključevanje obiskovalca v podobo umetnine se na slikarsko opredeljen način dogaja v projektu *Hybrid-Subjects (Hibridni subjekti)* Tilna Žbone, kjer je erotična dimenzija projekta tudi točka potopitve v podobo. Nadzorna kamera

zajame v realnem času sliko obiskovalca v galeriji in jo združi z vnaprej posneto podobo erotičnega plesa na videu, s tem pa se premesti pogled nadzorne kamere v pogled vojerja, ki samega sebe uzre v gledanem. Nadzorna kamera, podprta s tehnologijo računalniškega vida (Borut Batagelj), upravlja tudi z instalacijo Gašperja Demšarja v vlogi (in z naslovom) *Interaktivnega urbanega elementa Pametne stene*. V mestnem prostoru se sprehajalec sreča z interaktivnim urbanim elementom, ki se odziva na njegove premike čez označene dele tal in premikom ustrezno predvaja določene informacije v obliki prikazovanja tematskih videov in internetnih strani.

Sistemska osredotočena rekombinacija in montaža elementov iz podatkovne zbirke nastopa v projektih *I-poet* Boštjana Kavčiča in *HCI* grafike Klemna Gorupa. *I-poet* je interaktivna mobilna aplikacija, prek katere uporabnik UMTS mobilne telefonije lahko sestavlja kompozicije-znake in zvoke na teme Kosovelovih *Integralov*, kar vpeljuje program in montažne metode futuristično usmerjene avantgarde z začetka prejšnjega stoletja v kontekst sodobnih multimedijских tehnologij. Klemen Gorup ponudi uporabniku drugačno orodje, večplasten likovno-montažni program, ki omogoča sestavljanje barv, tekstur, črk, zvokov in animacije. Uporabnik sestavi svojo »besedo«, ob čemer je bombardiran z avdiovizualnimi udarci in hitrostjo predvajanja animacije, na ta način pa se tudi doživetveno (ne samo formalno) udejanja delovanje (HCI: »human-computer interaction«, interakcija med človekom in računalnikom) vmesnika med čutno in čustveno dovtetnim človekom ter računalnikom, ki človeka skozi ta vmesnik nagovarja na ustreznih čutno-čustvenih ravneh.

Uporabnikove čute, ki so stimulirani skozi elemente podatkovne zbirke, vključuje v krog interakcije tudi video *Virtualna postaja* Martine Zelenike, video *Sinhronija* Vesne Čadež, ki kombinira vtise iz narave in vtise iz urbanega okolja, in video *Ustavljen za minuto* Nadava Sagirja, kjer se video slika spreminja v fotografsko podobo. V interaktivni računalniški *Igrci* Robija Cagliča se računalnik spremeni v bobne, bobnanje pa vključuje več simultanih »glasbenikov«. Prispevke pripadnic medmrežne skupnosti pa zajema projekt *Svet ženskih avatarjev* Evelin Stermiz, ki izdeluje kolaž sodobne sociološke študije z vidika feministične teorije. ■