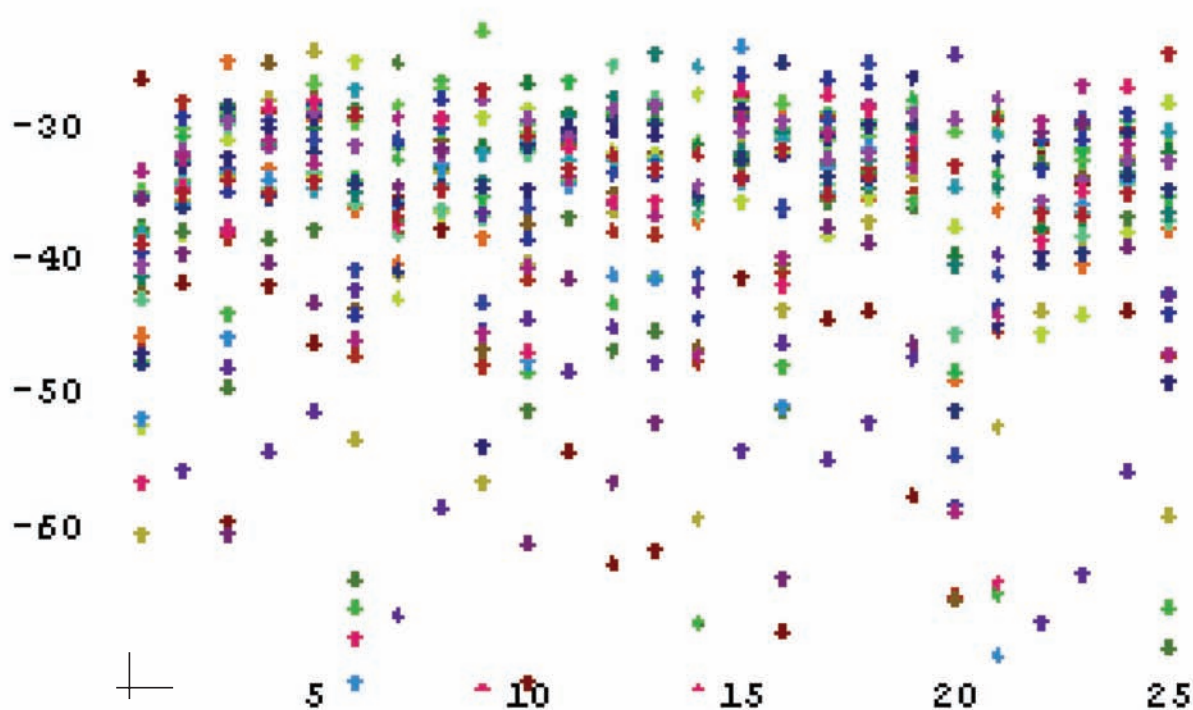


SREČO DRAGAN

RAZSTAVA JE POSVEČENA USPEŠNEMU MODELU MREŽENJA IN POVEZOVANJ MED INSTITUTOM "JOŽEF STEFAN", AKADEMIJO ZA LIKOVNO UMETNOST IN FAKULTETO ZA RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO - LABORATORIJ ZA RAČUNALNIŠKI VID.



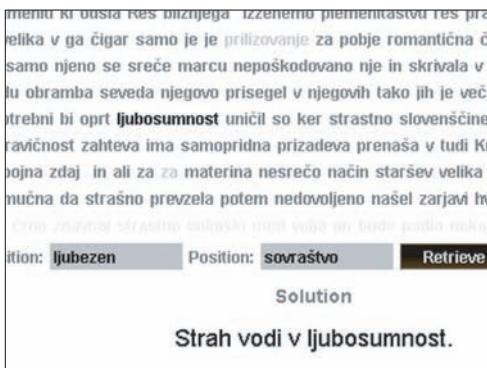
VABIMO VAS NA RAZSTAVO PROJEKTA TEHNOPERFORMANS 06
AKADEMSKEGA SLIKARJA SREČA DRAGANA, KI BO
V PONEDELJEK, 20. MARCA, 2006, OB 15. URI
V GALERIJI INSTITUTA "JOŽEF STEFAN"
NA JAMOVI 39 V LJUBLJANI.
RAZSTAVA BO ODPRTA DO 12. APRILA 2006.

Umetnost kot raziskovanje

/Ob projektu Sreča Dragana TEHNOPERFORMANS 06/

Novi mediji in tehnologije preoblikujejo oblike zaznavanja in orientiranja, vplivajo na mišljenske obrazce in generirajo tudi nove oblike sodelovanja in socializacije. Nedvomno sodijo kot bistveni generatorji sprememb v sodobno informacijsko, spektakelsko in softversko družbo, v katero se umešča tudi novomedijska in intermedijska umetnost kot področje, na katerem tradicionalne funkcije olepševanja, stilizacije in reprezentacije (mimesis) nadomeščajo nove funkcije, in sicer raziskovanje, nove oblike komuniciranja in druženja ter (politični) aktivizem. Vprašanje (lepe) oblike postaja sekundarno, prav tako narava (stabilnega, materialnega) artefakta, v ospredje stopajo umetniško kodirano reševanje problemov, raziskovanje, algoritemske intervencije, softverske modifikacije in organiziranje alternativnih socialnih projektov. Takšna umetnost tudi opušča umestitev v beli galerijski kocki in prehaja na nova prizorišča; raziskovalni laboratorij, klubi didžeske in vidžeske kulture, univerzitetna predavalnica, medmrežje in poti mobilnega komuniciranja (tudi z rabo GPS) so zanjo primernejša mesta od ekskluzivnih muzejskih umestitev. Tovrstna umetnost se dogaja na presečiščih umetnostne avantgarde, novih medijev, tehnološke, političnega aktivizma, nove, tehnomodulirane senzibilnosti in druženja in novih oblik mobilnega komuniciranja. Njene umestitve so v vmesnih prostorih, ki pa so nedvomno relevantni tudi za druga področja, ki se jih dotikajo: za tehnološke, sodobno družbeno in politično teorijo, jraziskave novih kulturnih in življenjskih slogov, novo ekonomijo in komunikološke vede.

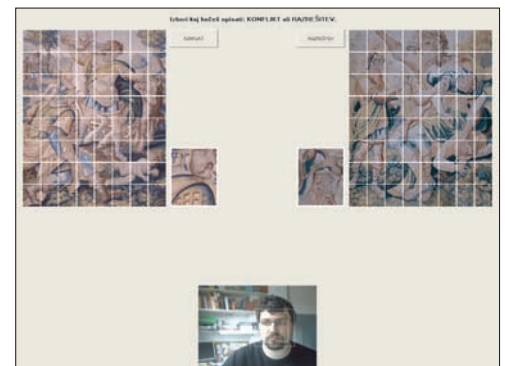
Sreča Dragana projekt *Tehnoperforms 06*, osredotočen predvsem okrog njegove *Matrice - koincidence* iz 2005. leta, izhaja iz novega razumevanja (postestetske, postartefaktske, storitvene in raziskovalne) umetnosti in tudi iz nove vloge umetnika kot raziskovalca in organizatorja; če je danes umetnost predvsem umetnost vmesnih prostorov in področje meddisciplinarnega sodelovanja, potem je spremenjena tudi tradicionalna vloga umetnika. Ni več z nacionalnim patosom obdan genij, usmerjen k ustvarjanju iz nič, temveč producent in raziskovalec, katerega poglavitno področje so mreženje, organiziranje in povezovanja, ki prečkajo različna področja in spreminjajo ustaljene predstave o umetniškem delu in umetniških umestitvah.



METAMORFOZA LINGVISTIKA 06



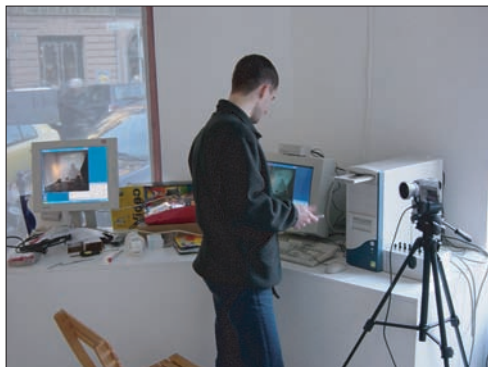
CROSSOVER 05/CELOVEC



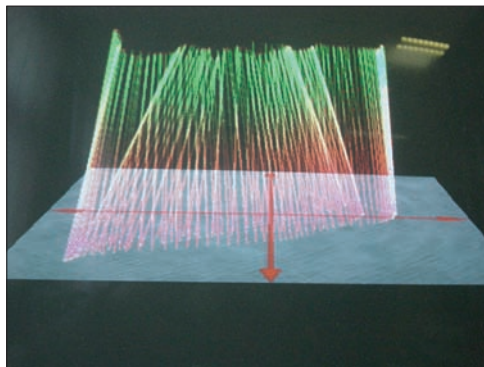
CROSSOVER 05/POKRAJINSKI MUZEJ PTUJ

Pri *Matrici - koincidenca* se tako srečujemo z galerijo, spremenjeno v laboratorij, kot enakovredna umetniška lokacija pa nastopa tudi kavarna, v kateri se uresniči zmenek akterjev- sorodnikov v hoji, ki jih preko mobilne telefonije mobilizira galerija-laboratorij, v katerem je bila analizirana posebnost obiskovalčev-uporabnikove hoje s pomočjo naprav, oprtih na tehnologijo računalniškega vida. Toda nič manj pomemben od stabilnih lokacij ni tudi prostor trajektorija, tisti mobilni "vmes" med galerijo-laboratorijem in končno postajo - lokalom za uresničitev možne, na skupnih interesih utemeljene socializacije udeležencev. To je dejansko pot skozi mesto, ki pa že dolgo ni več nekaj enostavnega, ampak je kompleksna dejavnost posameznika kot mobilnega avatarja (termin Adriane de Souza e Silva), ki postaja z rabo mobilnih zaslonkih naprav postavljen v vlogo tistega, na katerem se srečujejo realni in virtualni svetovi, bližnji realni in oddaljeni virtualizirani konteksti in se dogaja tudi njihova hibridizacija. Za *Matrico - koincidenca* je bistveno, da je udeleženec takšnega performansa z mobilniki opremljen nomad, ki je s tem, ko ima pri sebi vključen mobilnik, dejansko mobiliziran, vpoklican na sceno; njegova pot ni več enostavno in linearno gibanje od točke A k točki B, ampak lahko vsak trenutek sprejme informacije, ki bodo povzročile bistveno vektorsko spremembo njegove poti; namesto k točki B bo najprej zavil k točki C ali D (odvisno od vsebine klica ali SMS sporočila) in šele potem nadaljeval pot do točke B. Lahko pa se bo vrnil v izhodiščni položaj (A), opustil namero po doseganju B, ali pa se bo namesto k B preusmeril kot k ciljni destinaciji k točki T.

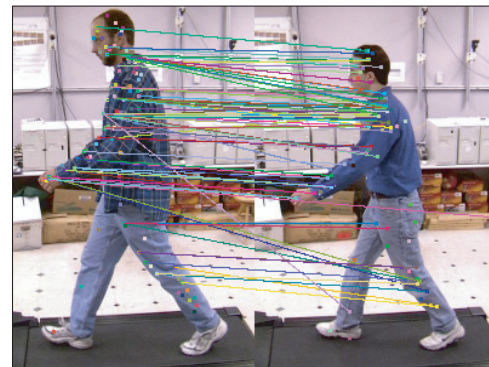
In točka T je v primeru tega projekta lokal, kamor je preko SMS sporočila povabljen dvojica tistih, katerih posebnosti hoje, njuni koreografiji, se ujemata. SMS sporočilo, prejeto kjerkoli na uporabnikovi poti, je lahko interpretirano kot poziv k možnemu druženju "sorodnikov v hoji". Ni rečeno, da se bosta odzvala nanj, tudi ni nobenega jamstva, da če na zmenek prideta, iz tega nastane kako obvezujoče poznanstvo in sodelovanje, toda prav vse možnosti so odprte, in ob uspelem uresničenju, je lahko prav prvotni umetnostni (kon)tekst generator njunega skupnega zunajumetniškega "teksta". Srečujemo se torej z novo funkcijo novomedijske umetnosti, ki izhaja iz novih taktik, ki jih prevzema umetnostno področje, prav tako pa je tukaj bistvena tudi raba mobilne telefonije, ki je v sedanjosti vir novih oblik druženja in sodelovanja, lahko tudi takšnega, ki usmerja k političnemu aktivizmu; značilna oblika socialne mobilizacije in aktivnosti na podlagi mobilnikov je od leta 2003 poznani "flash mobbing" kot trenutna akcija v javnem prostoru, h kateri so preko mobilnikov pozvani zainteresirani.



MATRICA KOINCIDENCA 05



VIZUALIZACIJA PRITISKA NOG



PRIMERJALNA ANALIZA HOJE

Merilo za mobilizacijo posameznikov in njihovo potencialno druženje (v parih) v Draganovem projektu ni kakšen skupni imenovalec iz področja političnih ali kulturnih preferenc, temveč gre za podobnost v načinu in izvedbi njihove hoje. Zakaj prav hoja? Ali ni to merilo nekam trivialno in preveč vsakdanje, da bi bilo na njegovi podlagi smiselno izvesti kakšno socialno in kulturno nadgraditev? V izboru tega merila je nedvomno nekaj avtobiografskega; avtor Matrice - koincidence je prepričan, da je njegova hoja nekaj posebnega, kar pa lahko tudi posplošimo, kajti tudi aktivnost hoje vedno zrcali samosvoj slog hodčevega gibanja. Stvari, ki so na prvi pogled videti samoumevne, takšne v resnici pogosto niso, in ob primeru hoje kot motivnega generatorja Draganovega projekta bi lahko zapisali: Pokaži mi, kako hodiš, in povem ti, kdo si.

Vsekakor je hoja kinestetična in motorična aktivnost telesa kot poglobitvenega medija za posedovanje sveta (stališče fenomenologa Maurice Merleau-Pontyja iz njegove Fenomenologije zaznave). Predvsem na hoji temelji gibanje telesa skozi prostor, in hodčevo telo je tudi vir prav posebnega zaznavanja, ki ga omogoča relativna majhna hitrost gibanja (hoja ni tek) in ne prevelika oddaljenost od tal. Hoja ni statično, ukopano gledanje, zato je tudi predpogoj za avtentično recepcijo vrste novomedijskih del, ki zahtevajo bodisi približevanje in oddaljevanje, bodisi pot in zato hojo skozi njihov prostor. Hoja s svojimi prekinitvami, povezanimi z zaustavljanji, ki tudi sodijo k njej kot bistveni momenti, postaja na novo odkrita tudi z rabo mobilnih zaslonih naprav, katerih navigiranje zahteva svojevrstne intervale med hojo in zaustavljanjem.

Tehnoperformans 06 nas nedvomno usmerja k širšemu konceptu sodobne umetnosti in ustvarjalnosti; ker gre za raziskovalno umetnost so v ospredju predvsem povezave umetnosti in znanosti, vendar pa so pomembni tudi drugi aspekti, ki zadevajo sodobno življenje. Vanj umetnik dejansko posega tudi kot organizator in inscenator, in njegovi projekti so meddisciplinarni in multidisciplinarni. Prav zato pri njih praviloma sodelujejo tudi strokovnjaki iz drugih področij, pri Matrici - koincidenca recimo programerji Matjaž Jogan, Miha Peternel, Borut Batagelj, Jan Babič, Gregor Boroša in Miha Cirman, kar nedvomno usmerja k procesni in postartefaktski naravi takšnih projektov, ki prečkajo različna področja in imajo smisel tudi kot mesta izobraževanja.

Dr. Janez Strebovec

Sodelavci v projektih:

Matrica - koincidenca : Gregor Boroša, Miha Cirman /FRI - krmiljenje platforme, grafično izrisovanje podatkov v prostoru, povezava vseh sklopov prek osrednje aplikacije, povezava z mobilnim operaterjem; dr. Jan Babič/IJS - strokovna pomoč pri krmiljenju platforme; mag. Miha Peternel/FRI - analiza hoje in primerjava vektorjev gibanja udeležencev; mag. Borut Batagelj/FRI - zajem slike; mag. Matjaž Jogan in študentje Andrej Dolenc, Anže Orehek, Jernej Porenta/FRI - vzpostavitev sistema telekonference.

Tehnoperformans 05 : mag Borut Batagelj/FRI.

Metamorforza lingvistika : Matic Standeker, Damjan Kužnar, študenta FRI Laboratorij za računalniški vid.

SREČO DRAGAN, leta 1969 končal študij slikarstva na ALU v Ljubljani, kjer je tudi magistriral. Kot štipendist Prešernovega sklada, se je leta 1973 izpopolnjeval na področju medijske umetnosti v Londonu. V obdobju 1984 in 1985 je bil štipendist francoske vlade za video umetnost v Parizu, na VIII. Univerzi in Audiovizualnem raziskovalnem ateljeju INA ter SFP TV Pariz. Leta 1968 je bil član skupine OHO in z njo razstavljal v Zagrebu. Leta 1969 je posnel z Nušo Dragan prvi video art v bivši Jugoslaviji. Od leta 1987 predava video-nove medije na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani. Njegova dela so stalnih zbirkah v Ljubljani, Beogradu, Grazu, Warszawu, Buenos Airesu, Benetkah in Londonu.

Za svoja dela je prejel številne nagrade in priznanja. Živi in dela v Ljubljani, kjer svoja najnovejša ustvarjalna in pedagoška prizadevanja usmerja v realizacije robotskih interaktivnih art internet instalacij, ter računalniške 3D animacije.

<http://black.fri.uni-lj.si>