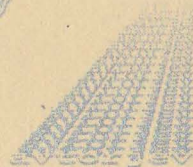


predstavitev

slovenskih



RAČUNALNIŠKIH UMETNOSTI

AVGUST/SEPTEMBER 1995

VIRTUALNO RAZISKOVANJE SODOBNE VIZUALNE KULTURE

Obstoj virtualne realnosti omogoča nov pogled na nekatera vprašanja, ki so za človeško in socialno eksistenco precej bistvena. Predmet virtualne realnosti in zahteva po obstoju popolnih simuliranih okolij postavlja pod vprašanje probleme resničnega, človeške narave, izkušnje in identitete. Virtualna realnost kot temno neraziskano področje torej "ne more biti zreducirana niti na tehnološki, niti na mnogostranski predmet: je kompleksna socialna zmes, v kateri njenega obstoja kot tekstne slike ni bilo nikoli mogoče ločiti od njene strojne uporabe" (Johnatan Crary). Paradoks bi lahko izrazili z dvoumnim ontološkim statusom virtualnosti, ki ima v svoji prostornosti gole verjetnosti, postavljeni nasprotni dejanskosti, svojo lastno dejanskost: "kantovska transcendentna zaznava določa čisto verjetnost (možnost) samozavedanja, ki (katere verjetnost) producira dejanske učinke, tj. determinira dejanski status predmeta (objekta). Računalniško proizvedena virtualna realnost je zgleden primer realnosti, spočete skozi ovinek njene virtualizacije, tj. realnosti, celotno proizvedene iz njenih okoliščin, verjetnosti".

(Slavoj Žižek)

Subjekt je sodobno skrit v virtualno realnost, kibernetični paraprostor, sestavljen iz časovno realnih interaktivnih podatkov. Kabli so povezani s senzorji, ki računalnik preskrbujejo z informacijami o subjektovi fizični orientaciji. (Scott Bukatman)

Virtualna realnost, (kot jo opisuje Myron Krueger) je "računalniški interface, ki navidezno obkroža posameznika". Skozi gostoto instrumentov ter strategij vizualizacije in pripovedovanja, virtualna realnost predstavlja avtonomno paradigmo, paradigmo, ki je lahko definirana in razumljena tudi kot nova varčnost pogleda. Varčnost, ki skozi (ponarejence) gibe, kretnje neprekinjeno govori o naših mitih, življenjih, izgubljenih ozemljih in ne nazadnje o naših izgubljenih telesih. Virtualna realnost zaznamujoče razširja čutilni nagovor obstoječih medijev, da omogoči prostor, s katerim se lahko manipulira. Uporaba kibernetičnega prostora kot pogostega sinonima za simulirane prostore virtualne realnosti, se lahko imenuje tudi "orodje za izpraševanje našega čuta za realnost" (Michael Heim). Kiberskopska vizija elektronskega paraprostora temelji na temeljni lekciji virtualne realnosti, virtualizacija resnične realnosti; z iluzijo virtualne realnosti je resnična realnost predstavljena kot svoja lastna podoba, kot popolnoma simbolična zgradba. Telesa, ki so orisana v virtualni realnosti, niso le načrtana kot teritoriji, ki ustvarjajo presečišča zunanjega in notranjega prostora, temveč se ta telesa tudi vedno znova rekonstruirajo in na novo izumljajo. Tukaj imamo torej paradoksalno obliko komuniciranja: ni neposredna komunikacija subjekta (osebka), soočenega z istovrstnim bitjem pred njim, ampak je komunikacija z izrastkom za njim, posredovanim z nekim tretjim pogledom, kot da bi bilo protipolje zrcaljeno nazaj v polje samo. Ta tretji pogled, pogled virtualnega stroja, podeli po sceni svoje hipnotične dimenzije: subjekt je očaran, zaslužen z bolščanjem, katero vidi "kaj je v njem, bolje, kot pa to vidi on sam" (Slavoj Žižek).

To postavlja pod vprašaj nekatere temeljne argumente glede umetnosti in kulture nasploh, na nov način upravlja položaj identitete, hkrati pa nam tudi prikazuje nek drugačen notranji medijski in predvsem socialni proces. Soočeni smo s tem, da zapustimo zgodovinsko definirani položaj, ki posnema svet naših naravnih čutov, z novimi mediji in tehnologijami imamo možnost za umetni interface, ki je dominiran z neidentiteto ali drugačnostjo, namesto katere proizvaja novo vrsto identiteten, nekaj veliko bolj radikalnega: popolno izgubo identitete. Subjekt je prisiljen v domnevo, da on ali ona ni to, kar je od nekdaj mislil, da je, temveč nekdo ali nekaj popolnoma drugega.

Uporaba novih tehnologij (virtualne realnosti, računalniške grafike in animacije, globalnih internet komunikacij, novih elektronskih medijev) se odraža v specifičnih teoretičnih in kulturnih produkcijah ter estetičnih konceptih, ki nosijo svoje bistvo v ponovnem branju, delovanju in koordiniranju naše identitete, seksualnosti in celo naše pozicije v zgodovini.

Marina Gržinić

MARŠ



RIBORSKI

RADIO

STUDENT

5,9 MHz

KV stereo

Andrej Troha

se je rodil leta 1969 v Ljubljani. Z računalniki se je srečal še v osnovni šoli, ko je v osmem razredu prvič pritisnil na tisko Sinclairovega Spectuma. Od tedaj so bili računalniki in vse kar je povezanega z njimi njegov glavni hobi, kljub temu pa je prevladala ljubezen do kemije, zato se je vpisal na Srednjo kemijsko šolo v Ljubljani. V prvih dveh letnikih je honorarno programiral za številna podjetja, Metalno, Lek, Geodetski zavod. Pomladi leta 1987 pa je starega Amstrada zamenjal s tedaj čudovito Amiko 500. Skupaj s bratom sta izdelala vrsto animacij in uvodnih sekvenc za številne ljubljanske videoteke. To je bil prvi korak k umetniškemu izražanju z računalnikom. Z vpisom na Fakulteto za kemijo in kemijsko tehnologijo, sta računalništvo in oblikovanje še vedno ostala "le" hobija.

Največ izkušenj pri izdelavi 3D animacij si je nabral pri delu za mariborsko podjetje TMR Studio, kjer je bil študent. Izdelal televizijske špice za Studio City, oddajo Džetel in zadel ter vrsto reklamnih spotov in video predstavitev. Skupaj s kolegi je bil mnenja, da je Amika preveč zapostavljen računalnik in ustanovili so prvo slovensko društvo za uporabnike teh računalnikov, CAUG.

Andrej Troha je bil nekaj let tudi urednik novice pri reviji Mol Mikro, nato pa je z bratom in nekaj kolegi prišel k založniški hiši Pasadena, kjer so ustanovili Megazin, revijo za zabavno in kreativno računalništvo. Tudi tu je pri reviji Monitor urejal novice, nato pa ga je zamikalo zanimivo delo pri ljubljanskem podjetju Media Desktop Design, kjer je nastala tudi oblikovna zasnova Megazina. Pri MDD je zaposlen leto in pol, sodeloval pa je pri projektih za Eurotour, Ljubljansko borzo, IZIS...

ATANOR

Sama zamisel projektne skupine Atanor je v osnovi interdisciplinarna in več dimenzijska. Večdimenzionalnost projekta ni le v dojemanju prostora in časa, temveč tudi v prepletanju visoke računalniške tehnologije z idejami, ki jih je sposoben formulirati in strukturirati zgolj človek s primerno kulturno predizobrazbo in občutkom. Seceda le pravi poznavalec računalniške tehnologije slutiti, koliko napora in strokovne usposobljenosti je potrebno za realizacijo čim bolj verodostojne vizualizacije prostora, kaj šele animacije, ki na nek (neodini) način vnaša še četrto dimenzijo, čas. Temu se žal ne moremo izogniti niti z uporabo visoko profesionalnih orodij. Ob tem pa velja, da je vse to le ogródje, ki mu da pravo vsebino šele praktična aplikacija. In to vsebino je projektu dalo sodelovanje študentov arhitekture. Verjamem, da realizirani projekt ne bo zadnji za to skupino in upam, da bo k skupnemu, multi-disciplinarnemu sodelovanju vspodbudil še druga okolja.

prof. dr. Saša Divjak

WERKSTADT GRAZ

Werkstadt Graz je renomirana umetniška institucija v Gradcu, osnovana 1987. Sami se imenujejo "Expeditionsgruppe". Njihov programi zadržujejo:

- projekte v elektronsko digitalnem prostoru (npr.: Sampler, Time Exchange)
- interdisciplinarne projekte
- projekte "Umetnosti v javnem prostoru"
- programe z gostujočimi umetniki od leta 1991
- katalogske edicije
- turistične projekte
- program s pobratanimi mesti (Pecs, Dubrovnik, Maribor etc.)

Njihovo usmerjenost bi lahko označili kot socialno-ideološko, ki pa se manifestira skozi različne medije in skozi različna področja kulturno-političnega dogajanja.

VOJKO POGAČAR

1950 rojen v Krškem, 1968 končal gimnazijo, na kateri je delal med drugimi tudi fakultativno v ateljeju pod vodstvom prof. Kuglerja.

1973 končal Akademijo za likovno umetnost v Ljubljani.

1979/80 član slikarske skupine G 8

1980/89 oblikovalec vizualnih komunikacij za SNG Maribor in festivale Borštnikovih srečanj

1983 dosegel status svobodnega umetnika in postal član Društva slovenskih likovnih umetnikov

1986 kot član umetniške skupine Margine predstavi multimedialni projekt Erotic-Art-Souffle v parku Betnavski grad

1988 sodeloval na trienalu EKO, s samostojnim multimedialnim projektom Aqua znak

1989 gostoval na mednarodnem festivalu računalniške grafike Prix Ars Electronica, Lintz, Avstrija

1991 v Razstavnem salonu Rotovž v Mariboru, hkrati izvede tri večplastne projekte

1991 član uredniškega odbora revije Likovne besede

1992 član uredniškega odbora revije Dialogi

1992 se udeleži mednarodne "Workshop" delavnice v Spanunngenu

1992/93 živi in dela v Parizu ter postane član multimedialne skupine 3h30 iz Pariza

1993 kot član združenja likovnih umetnikov Belleville-Paris razstavlja na Portes ouvertes de Belleville

1993 razstavlja na mednarodnem festivalu sodobne umetnosti Steirischer Herbst v Gradcu

1994 na IV. mednarodnem posvetovanju, "Barva in barvna metrika", predstavi referat: Barvna ciklomatika

Njegovo umetniško pot zaznamujejo neštete razstave ter nagrade in priznanja, doma in v tujini.

ŠPELA HUDNIK

Špela Hudnik, rojena 30. maja 1968 v Ljubljani. Junija 1995 je diplomirala, z nalogo "Slovenski pavilion v Benetkah - projekt TURBUS", na Šoli za arhitekturo v Ljubljani in namerava v naslednjem letu nadaljevati post-diplomski študij v tujini. Od leta 1994 je članica društva La Premiere Rue - Centre Europeen de la Recherche en Architectures, Brie, Francija.

Samostojne razstave:

1992 - Ljubljana, Galerija KUD France Prešeren - projekt KOLMKVART:
Revitalizacija stare mestne elektrarne na Kotnikovi -
skupina ESTER (Špela Hudnik, Lenka Kavčič)

Skupinske razstave:

1992 - Ljubljana, Galerija DESSA
1993 - Graz, Benetke, Birmingham, Mednarodni študentski natečajni projekt:
New architecture in old sculpture
Ljubljana, Galerija Richard Jakopič, Mednarodni študentski arh. workshop:
The place of decay

Drugi projekti:

1993 - Scenska inštalacija za dramo A. Čehov: Tri sestre, produkcija AGRFT, skupina ESTER
Scenska inštalacija za dramo I. Gundulič: Dubravka, produkcija AGRFT, skupina ESTER
mednarodni natečajni projekt za mlade kreatorje "Smirnoff International", skupina ESTER
1994 - sodelovanje na inštitutu a Premiere Rue - v poletnem programu "Brie Sessions 94: Geometry & Inform"

Realizirani projekt:

1994 - Lokal ORTO v Ljubljani, Primož Jeza, Špela Hudnik;

Resničnost je konstrukt. Kodiranje družbe bo razkrilo, kako ideološki momenti konstruirajo resničnost.

Vprašanje prostora umetnosti je staro toliko časa kot umetnost (umetnost v smislu človekovega ustvarjanja, saj je termin umetnost nastal mnogo kasneje). Prostor pa je tudi robni pogoj realnosti: realnost brez prostora ne obstaja. Jamske slikarje, obredne pesmi in plesi, uporabni predmeti, nakit, potem svetišča, tragedije, gladiatorske igre, krščanska in ostala verska ikona grafija, nato vladarske palače, itd., so nedvomno prostori definiranja umetnosti in njenega edinega bivanja do sredine prejšnjega stoletja. Umetnost zunaj teh postulatov malone ni obstajala, oziroma se, razen v fragmentih, ni ohranila. V drugi polovici 19. stoletja in zlasti v 20. stoletju pa se je začela seliti v galerije, tj. institucije, ki so kot kak odjek industrijske revolucije označile moderno dobo na področju umetniškega. Z nastajanjem velikih mest kot ekonomsko zaključenih celot in z razraščanjem sloja bogatega meščanstva se je umetnost podala tudi na bolj profani trg, zaradi česar je bilo treba najti prehodni prostor njene promocije. Detronizacija prostorov umetnosti je pomenila tudi desakralizacijo umetnosti same, dokler niso avantgardisti ob iskanju ontološkega umetniškega in prevrednotenju estetskega, predvsem v iskanju nevezane, neobremenjene, neideološke umetnosti kot popolnoma individualne entitete vse bolj trkali na vprašanja prostora umetnosti. In prostor je nemalokrat celo postal sinonim za prikazane umetnine: forma je opredeljevala vsebino (Bunuelov film Diskretni šarm buržuazije z zamenjavo forme jedilnice in stranišča, to nedvomno pokaže). Realnost je torej možna le v nekem prostoru, kakršen koli ta prostor je in kakor koli ga definiramo. Če je prostor forma, je realnost vsebina. Obe količini potemtakem nastopata v nujni povezanosti in soodvisnosti, npr. realni in imaginarni prostor, gre za sinergijo forme in vsebine. Ko je Marcel Duchamp v šestdesetih postavil v galerijo pisuar, in ko so pop artisti ustvarjali umetnost iz predmetov široke uporabe, se je avreola umetniškega in dotedanjem čistem pomenu besede zdela oskrunjena. Vendar je prejel slo za oskrnitev posvečenega prostora kakor same umetnosti, saj se je diskurz izrecno pletel (in se še danes!) na nivoju predmet - prostor, kar se je nadaljevalo tudi, ko je Robert Morris svoje kipe potavil izven galerije, zunaj prostora, ki kaže predvsem na komoditeto meščanstva. V glasbi je John Cage odprl okno in sedel za klavirjem, medtem ko je publikum buljil in bil prisiljen poslušati zvoke z ulice, in ko je tišino definiral z glasbo, ali ko je vstopil v gluho sobo in slisal dve frekvenci: visoko - delovanja živčnega sistema - in nizko - bitje srca. Umetnost potemtakem obstaja sama po sebi, je kozmična, prostor - notranji ali zunanji - je lahko le ambient njenega udejanjanja, človek pa, oborožen z orodji, pripomočki, instrumenti, lastno artikulacijo samo njen katalizator.

A zaprta, s čimer koli omejena umetnost ni tako "nevarna" kot javna, vsakodnevna, medijska, množična, popularna, ki vsaj od petdesetih naprej - z razširitvijo množičnih medijev -, evocira prave revolucije. Spomnim se samo jazza, rock'n'rolla, hipi gibanja, ki je eskaliralo v študentske nemire, seksualne revolucije, punka in danes kiberkulture. Mediji - z naravo medijev se to pot ne ukvarjamo - potemtakem posredno podružbljajo umetnost, jo vračajo k primarnemu izvoru, v družbeno funkcijo. A mediji so okorni, segmentirani in vodeni, zato v svoji selektivnosti prej manipulirajo z umetnostjo, oziroma jo degradirajo na nivo najširše sprejemljivega populizma in množičnega okusa, ki ga sami diktirajo, kot da bi resnično skušali reflektirati in nato prezentirati umetniško. Peter Weibel, bivši direktor festivala Ars electronica v Linzu pravi: "Mediji so prinašali konsenza, in instrumenti, na katere plešejo mase, in jih izčrpajo po idejah elite."

Opciji socializacije umetnosti sta torej dve: javna umetnost v katerem koli fizičnem prostoru (realna, fizična, materialna umetnost) in umetnost v elektronskem, virtualnem prostoru (nematerialna, medijska in kiberumetnost). Kiberumetnost pa je svojevrstna, javna in zeitgeistovska kuriozita, ki je postala dostopna celotni populaciji šele s sodobno tehnologijo, mrežami, novimi mediji in računalniki. Ter s tem uvedla pojem novega sveta oziroma novih, elektronskih ali - ne toliko posrečeno imenovanih - virtualnih svetov. In prav v tem je čar te umetnosti: za neideologizirano, samostojno življenje je bila prisiljena poiskati nov bivalni in eksistencialni prostor. Iznašala je svoj svet, ki ga hkrati sama oblikuje - prostor je tako hkrati že njena formalna in vsebinska plat - in v njem postavlja, gradi lastne estetske, formalne in vsebinske zapovedi. Se več, sama je vzpostavila sintagmo novega, elektronskega življenja, ki mu pravi umetno življenje, in celo realnosti, ki jo definira kot virtualno realnost.

Enako kot je "materialna" resničnost le pojem za nek skupek subjektivnih zaznav, spoznanj, teorij in praks - resničnost seveda ni ena sama, absolutne resnice ni -, ki se potem kot presečna množica katalizirajo v t. i. objektivno realnost - ta ni nikoli statična, pasivna, dogmatska, ampak vedno spreminjajoča se, dinamična entiteta -, je tudi virtualna resničnost subjektivni pol v sferah objektivnega. Razlika je le v mediju, v nosilcu kod, torej čisto fizikalna. In fizikalni elementi potem povratno, hevristično redefinirajo, spreminjajo duhovne zaznave, percepcijo živih bitij. Tako kot sprejemamo evolucijo živega v materialnem smislu - čutila (oko, uho, nos, koža, jezik) za stik z zunanjim svetom pri tem niso nikakršne izjeme -, se razvija, spreminja tudi percepcija, oziroma registriranje dražljajev (vida, sluha, tipa, vonja, okusa) v možganski sferi, v realnem prostoru glave, možgan celic in imaginarnem prostoru predstav. Torej prihaja do evolucije predstave realnosti in realnosti same. Realnost ni statična - če to trdimo, pristanemo na dogmo o nespremenljivosti in zanikamo spoznanje "vse se giblje", galilejevski sik "eppur si muove" -, marveč izrazito dinamična, zaznamuje jo široko polje variabel, ki so med seboj v interaktivnih odnosih. Spreminjanje pomeni spreminjanje realnosti.

V umetnosti imanentno človeški dejavnosti, antagonizmu naravnemu, gre za ustvarjanje modelov drugačne, "umetne" oziroma virtualne realnosti: predzgodovinske jame, potem antika, srednji vek in končno novi vek. Znotraj teh konstruktov pa seveda obstajajo še mnogo natančnejše historioografske in umetnostno-zgodovinske definicije, ki niso ničesar drugega kakor prav zgodovina virtualnih realnosti, opisovanje človekovega bega iz/od narave in ustvarjanje lastnih bivalnih, duhovnih, religioznih, socialnih prostorov. Zato se zdi razsvetljevski Rousseaujev klic "nazaj k naravi" le agonija neuresničljive želje, opiranje na nemogoče, zdavnaj preseženo vračanje k "materialni" realnosti, ki je vsaj toliko daleč kot človekov sestop z drevesa. Nazaj k naravi je potemtakem nazaj na drevo, je dogma.

V kiberumetnosti se torej udejanja konstruiranje novih prostorov, ki za razliko od (nazadnje) industrijskih družb razčistijo z materialnim pojmovanjem prostora, z materialno realnostjo in se v stilu informacijske/komunikacijske dobe opredeljujejo za elektronske prostore virtualne realnosti. Pri tem virtualna realnost ni nič novega, nov je zgolj prostor udejanjanja - je neoprijemljiv in kot tak nadvse podoben fizičnemu prostoru glave oziroma možgan, ki ne delujejo nikakor drugače kot na podlagi električnih impulzov. Sledi, da je realnost elektronskega prostora simulacija človekovega bistva - breztelesnega duha, kar je morda za marsiko ga najbolj zastrašujoče. Ta prostor nam namreč ne dovoljuje fizičnega vstopa; telo postaja šamo najnujnejše orodje možgan na poti do kontemplacije, a hkrati - z zlorabo - tudi sublimacije. Zato je potrebno ugotoviti in si priznati, da je (zaenkrat) ta realnost odvisna od vsakega subjekta posebej, vsak sam si zastavlja cilje in postavlja meje, je čista individualna izkušnja, kar spet pomeni, da je resničnost kot subjektivno polje v bistvu že per definitionem virtualna. "Materialna" resničnost pa je konstrukt, manipulacija oblasti in njenih ideologov oziroma oblastne, religiozne - tudi ta ves čas teži k materializiranju metafizičnega - in kapitalške elite. Če bi bila resničnost objektivna in za vse sprejemljiva, bi bil vsak intelektualen dvom odveč in vesolje bi se "ustavilo".

Področje, rezervirano za računalniško umetnost ali cyberart - kiberumetnost ali "elektronsko umetnost", če tako imenujemo umetnost, ki ni mogoča z nobenimi drugimi sredstvi, potrebuje le orodja samorealizacije; namesto svinčnika, čopiča, klavirja, violine, kitare, kamere, kasete, kladiva, avta, letala, itd., računalnik in njegove pritlikline, priključke na mrežo in že imamo dostop na informacijsko-komunikacijsko supercesto "virtualne realnosti", ki jo lahko v času Interneta nemudoma zamenjamo z "novo realnostjo", "elektronsko realnostjo" ali - morda najbolje - s "kiberrealnostjo" kot zgolj enim segmentom množice realnosti oziroma polmnožice "duhovne", umetne realnosti, če materialno "naravno" realnost vzamemo kot antipod, drugo polmnožico.

Telefon, TV, video in računalniške igrice, elektronska pošta, mreže in pop koncerti so najbolj razširjeni artikli, orodja te pojavnosti, arhitektura in urbanizem pa sta že bolj ezoterični obliki. Kakor končnost sveta postaja neskončna - vesolje z Ein steinovimi črnimi luknjami kot novimi vesolji -, se nam s pomočjo tehnologije - interaktivni računalnik in video instalacije, interaktivna televizija, CD-Rom, CDTV, CD-i, laserski diski, MIDI-ji v glasbi, multimedialni PC-ji, hyper mediji, elektronska pošta, optični kablji, video igrice, video telefoni, integrirana digitalna mreža - ISDN, cyberspace instalacije, inteligentne fasade in stavbe kot interaktivne podobe, generiranje teksta in zvoka po določenih modelih, zgrajenih na osnovi digitalne, sili konske informacijske tehnologije, kar iz tehnološke pogojenosti imenujemo kiberumetnost - odpirajo novi svetovi, nove realnosti, v kateri je najbolj revolucionaren princip interaktivnosti. Tudi ta ni nič novega, saj je vse vesolje interaktivno in deluje dvosmerno (akcija - reakcija, vzrok - posledica), le da je šele s pomočjo novih tehnologij človestvu omogočeno tako polje kodirati in ga simulirati. Znotraj kiberumetnosti pravimo tej smeri interaktivna umetnost.

Ta ne obravnava računalnika zgolj kot stroja za zdolgočasno brkljanje, ampak ga postavlja v soodvisnost, časovno in prostorsko s kreatorjem - subjektom oziroma vsak subjekt postaja ustvarjalec ali soustvarjalec nekega procesa, v tem primeru umetniškega v realnem času. Interaktivnost kot specifikum si je za svojo bazo vzela konceptualizem - smer, ki se razmahoma pojavila v šestdesetih letih -, medtem ko jo v embrionalni fazi srečamo že v dvajsetih z Duchampovim Velikim steklom. Koncept v najširšem smislu besede pa je tudi nujna umetniškega dela in ustvarjanja sedanjega časa - morda gesamt-kunstwerk -, ki v kreacijo potegne kar največ različnih faktorjev in jih poveže v artistski unikum, induktivno ali deduktivno osnovano - odvisno od pristopa - entiteto. V skladu z zamislijo si izbere bivanjski prostor, formo in vsebino, faktorje, ki so hkrati interaktivno povezani v neločljivo celoto in lahko funkcionirajo le skupaj. In gesamt-kunstwerk je najbližja simulacija realnosti s stališča umetnega/umetniškega.

Kaj potemtakem loči računalniško umetnost od drugih, kaj jo naredi, kdaj govorimo o umetnosti in kdaj gre le za obsesijo s tehnologijo, z orodjem, materialnim? Kdaj računalnik, če poenostavim, postane orodje umetnosti? Kdaj je forma pomembnejša od vsebine, kdaj prostor nadvlada realnost? Se najbolje to umetnost definira Peter Weibel: izhaja iz konceptualizma, tehnologija služi konceptu, ki je interaktiven. Subjekt mora v stiku s strojem biti maksimalno kreativen in aktivno soustvarjati proces, ki ga je avtor le zaščitil. Konceptualizem kot nova kreacija, kreiranje nove družbe, umetnost znotraj družbene ureditve ni več niti ideološko politična niti religiozna, ampak je treba družbo ustvariti nanovo. Stroji nam pomagajo pri postavljanju nove realnosti, ki več ne bo virtualna. Umetniško delo ni več okno, ampak je postalo vrata - vanj lahko vstopamo, in ga od znotraj, tudi interaktivno kreiramo. "Preoblikovanje naše družbe s tehnično revolucijo ne temelji na hierarhiji, temveč na decentralizaciji, ne na togosti, temveč na spremenljivosti," pravi Alvin Toffler v knjigi Tretji val. Od vsakega posameznika izhaja maksimalno kreativnost, da se preko mreže globalno integrira; ni več izoliran, ampak je prisiljen v interaktivnost in integracijo, ne glede na prostorsko pripadnost kot sinonimu vseh ostalih, najbolj seveda nacionalnih pripadnosti. V mreži je namreč "bližnji bližnji" tvoj daljni bližnji" in ni važno, kako izgleda, kako je obločen, kakšen status ima, kateri rasi pripada, kakšno barvo kože ima, koliko je star, je majhen, velik, debel, suh, ipd., torej iz kakšnega materiala je. Pojem podobe/slike se je skozi dolgoročni razvoj končno radikalno transformiral. Film ni dinamična slika, ampak samo simulira dinamiko, imenujemo ga umetnost gibljivih slik - "motion picture". Elektronska umetnost je prvokrat zastavila strojno generirano sliko kot dinamični sistem, sestavljen iz variabel, ki se odvisno od opazovalca spreminjajo v vsaki točki slikovnega polja. Pot od gibljive slike do oživiljene slike je pot v sliko kot sistem. Slika v klasičnem pomenu besede več ne obstaja, v bistvu je zemljevid informacij, postala je sistem, svet doživetij, ki jih lahko dojemamo akustično ali vizualno - enkrat imamo sliko, drugič ton. To dinamično polje, svet doživljanja, popolnoma nadomesti historične predstave o predstavi o sliki, podobi, torej organizmu, ki vsebuje življenju podobne praforme v množici dogodkov. Človek je del sistema, s katerim se sooči. V mislih imam endofizični princip: opazovalec je del tega, kar opazuje, je znotraj slike same in s svojim ravnanjem, gibanjem, gestami ustvarja umetniško delo, multisenzualni dogodek. Konceptualno oblikovanje podobe je kodiranje. Najpomembnejše in najmogočnejše je kodiranje slike sveta.

Weibel pravi: "Resničnost je konstrukt. Kodiranje družbe bo razkrilo, kako ideološki momenti konstruirajo resničnost." Smo pred obdobjem dokočne atomizacije in personalizacije sveta, ki bo povsem opravila s fiktivno, čredno resničnostjo današnjosti, smo na nivoju zaključene sistema, ki nadaljuje neke na subverzivni poti konceptualistov, kot so bili Marcel Duchamp, Joseph Beuys ali OHO. A za razliko od njegovih predhodnikov ne hlepi več po tisti z naravo, demokracijo, političnim aktivizmom, antinstitucionalizmom in versko skepsjo napolnjeni formi, ampak se raje nasloni na tehnologijo in stopi naravnost v novo tisoletje. Doba informacije, nujno odvisna od elektrone in implicitna računalnikom, je med nami. Računalnik je postal del vsakega gospodinjstva, je kos stanovanjske opreme. In zakaj bi se sprijaznili z večno prodajano resnico o končnosti in enosti sveta, ko nam dobesedno pred očmi rasejo novi? Multipliciranje sveta kot pogled v ekran, ki se podobno kot Stelarcovo tretja roka izpelje v elektronsko telo, se razširi v nastanek novega, drugačnega prostora - inteligentnega, interaktivnega in intimnega ambienta. Novi prostori so svetovi, ki jih bomo dejansko sami ustvarjali. Tako kot ni veselje eno samo, tudi svet ni en sam. Tako kot propadajo stara in nastajajo nova vesolja, propadajo in nastajajo tudi svetovi, propada in nastaja tudi realnost. Potrebno je le odkritje oziroma razkritje.

Družba komunikacij in računalnikov, kot je že koncem šestdesetih napovedoval Marshall McLuhan in postavil sintagmo o globalni informacijski vasi, in nadaljeval pionir video umetnost Nam June Paik, ko je leta 1974 prvi uporabil termin informacijska supercesta, z manipulacijami elite (kapitla, politike, religije) izgublja avtonomnost, posameznik v njej pa svobodo. Interesi mastodontskih korporacij v spregi s političnimi močmi očitno stegujejo lovke po najbolj razvejanem svetovnem komunikacijsko-informacijskem sistemu, že očitno preveč svobodnjaškem hudicu Internetu, ki se zdi, da jim je pobegnil z vajeti. Želijo ga - čeprav malce pozno - represivno ujeti v okviru multinacionalk oziroma politike. Nastaja tenzija med dvema dihotomnima poloma: nadzorovanje tega najbolj demokratičnega, liberalnega in najbolj razvejanega svetovnega informacijskega in komunikacijskega sistema ali obratno - popolna svoboda. Nadzorovanje prostora, četudi virtualnega, elektronskega, pomeni nadzorovati realnost, kakor koli jo deklariramo. Razlika med fizičnim, materialnim in "imaginarnim", virtualnim konvergira v skupno točko. Nadzorovati z drugimi besedami pomeni nadzorovati komunikacijo. In premikanje - bodisi fizično, bodisi psihično, duhovno - po prostoru je sinonim za komunikacijo. Spomnimo se samo Orwellove eskapade 1984, kjer je nadzorovanje zagotovljeno izključno v kiberprostoru, ki nato aplicira svoje "dosežke" v materialni prostor. Gogolj bi temu rekel trgovina z mrtvimi dušami.

Kot ugotavlja nekdanji pisec skupine Grateful Dead John Perry Barlow, se v prihodnosti v kiberprostoru (Internetu) kažeta dve opciji: totalitarizem ali anarhija. In če je že treba izbrati, naj bo anarhija. Steve Kurtz, član Critical Art Ensemble, New York, pa vidi v tej "mreži mrež" neomejen teritorij za manifestacijo državljanske nepokorščine in tvorbo nove oblike civilne družbe, ki bi na poti k demokraciji izkoristila elektronske komunikacije za razne ideje, pobude, proteste. Čeprav se danes, komunikacijski kanali vse premalo izkoriščajo v te namene, je zadnja akcija Greenpeacea ob francoskih jedrskih poskusih na otoku Mururoa Internet izkoristila kot ključno orodje. To je orwellovstvo po civilno, reverzibilna "totalitarnost". Govori se tudi že o "medijski gverili", kot se imenuje ena od skupine, ki deluje v kiberprostoru. Nikakor pa ni čas za evforijo, saj še vedno te kanale najbolj učinkovito uporabljajo multinacionalke za širjenje svojih korporacij in izkoriščanje trga, prodajo izdelkov, ter zlasti vojska. Zaradi tega obstaja realna nevarnost da bodo multinacionalke zavzele toliko kanalov, da bo za ostale, individualne porabnike komunikacije zelo zožena. Se posebej, ko bo kapital postavil pravila igre, zakupil linije in jih prodajal, ipd., kar se dogaja tudi pri nas z različnimi privatnimi posredovalci Interneta.

Ker je človekova najtšra spona "civilizacija", v historijafskem pomenu besede - tradicija, z vsemi njenimi negativnimi pritiski nami, so tovrstna razmišljanja, odkritja in dejanske aplikacije neposredna grožnja političnim in religioznim ideologijam, ki so venomer pokončale individualizacijske težnje in človeka ad personem abstrahirale, ga karseda generalizirale. Ravno v individu alizaciji, osebnih kreacij in intimnosti nastajanja novih realnostij je subverzivnost interaktivne umetnosti. Realnosti se naenkrat več ne da kontrolirati kot enega samega, uradno veljavnega skupka elementov. Perfidni totalitarizem elite bo tako dokočno prišel na preizkušnjo: skušal bo pognati vse razpoložljive mehanizme za samoohranitev ali celo eskaliral v odkrit boj za obrambo lastnih pozicij. Zavedati se je treba, da je od primitivnih elektronskih aparatov kot osnove za elektronsko umetnost in novi izrazni možnosti do visokostrukturirane interaktivnosti minilo le nekaj desetletij, največ stoletje.

"Gre za ožičeni, elektronski mrežni svet in za morje informacij, v katerem se ali kot manipulirani in zlorabljeni konzumenti utopimo ali kot kritični državljani izkusimo novo kvaliteto znanja in življenja," piše uvodoma v knjigi-katalogu Ars electronica - Mit informacije Karl Gerberl, direktor festivala. Informacije so prekrile svet. Jih je toliko in se še vsak dan na novo producira, da jih je enemu človeku nemogoče zajeti in pregledati. Vendar če jih ignoriramo, oziroma ne pobiramo in uporabljamo, ne pomenijo ničesar. So popolnoma prazne, jih ni. To je mit informacije, ki govori o njeni vsemogočnosti, vendar hkrati tudi njeni neobstoynosti in zombijevstvu. Informacija je brez človeka mrtva. Pluje po brezračnem prostoru. Sele ko zamenja svoj vakuum in pride k uporabniku ali se celo upredmeti, postane meso, živi. Prav zaradi tolike količine informacij, ki jih sprejemamo v medijsko konstituirani družbi, pa se v človeku pojavlja že odpor do informacije, vzpostavlja se nam nekakšna samoohranitvena blokada, ki vodi k nujni selekciji, izbiri tistih informacij, ki nas zanimajo, in seveda zaščiti pred njimi. Bistveno pa je, da jih ne sprejemamo pasivno, kot nas prisiljujejo mediji, marveč moramo do njih pristopiti aktivno.

Kot kuriozum naj omenim razmišljanje Slavoj Žižka o Virtualnem seksu: "Zanima me vprašanje, kako novi elektronski mediji vpivajo na našodnos do spolnosti." Z navezavo na psihoanalizo po Freudu in Lacanu zagovarja materinost in je do virtualnega skeptičen. Človekovi primarni nagoni namreč ne dovoljujejo popolne izgube telesa, raztelesenja. To je sicer res, vendar tega ne gre izključevati. Dvome o vstopanju virtualnega v realni svet virtualisti kategorično odbijajo z zgodovinskimi izkušnjami, npr. včasih so trdili, da je zemlja središče vesolja in nasprotnike sežigali na grmadi.

Informacija sama po sebi je nematerialna. Med njo in njeno materializacijo, impliciranje v prakso, je podobna razlika kot med matematiko in fiziko. A dokončna dematerializacija problematizira samo podstat umetnosti, to je material. Toda umetnost je metafizična, material pa ima izrazito fizikalne lastnosti in je dovzeten za fizikalne vplive, kar umetnost naj ne bi bila. Umetnost generalno izključuje fiziko, dasiravno sta prostor in čas, imanentni sestavini umetniškega, nesporno fizikalni lastnosti. Toda z redefinicijo prostora - kiberprostor - postanejo stvari neoprijemljive, vprašljive je njihova realnost. Ob izgubi materiala, se poraja vprašanje stanja stvari, torej časovne dimenzije. Ko stanje izginja, stvari postajajo dinamične, se ves čas gibljejo in premikajo, postajajo polje variabel, se nam izmikajo, so metafizične, ne pa uje v prostoru in času - v materialu. Tako šele kiberumetnost - po svoji pojavnosti v kiberporstoru in kiberrealnosti - konvergira v metafizičnost. Z ultimativno dematerializacijo in prehodom v virtualni prostor prihaja do obratuna med sodobno informacijsko-komunikacijsko družbo podatkovnih supercest in industrijsko družbo preteklosti, ki jo elektronski mediji želijo preseči z vstopom v svet kibernetike in svetovnega informacijskega omrežja.

Tu pa smo pri poslanstvu umetnosti: vijuganje tehniškega znanja in moč formalnih podob umetniških principov. Princip upodabljanja je v bistvu kodiranje, kodiranje družbe in formuliranje drugačne družbe; kot je nekdanj religiozno, versko družbo formulirala cerkevna umetnost, obliko odprte meščanske družbe abstraktna umetnost, npr. suverenost materialov je ogledalo suverenosti meščanskih subjektov, kar pa je bila čista ideološka fikcija. Umetnost naj pokaže, da je resničnost - prav tako polje variabel - izdelana iz fikcije. Tako bomo sami imeli priložnost, da soupodabljam, sopsisujemo pri konstruiranju resničnosti. Te možnosti nismo imeli še nikoli. Resničnost so venomer upodabljali drugi: politiki, religije, korporacije, itd. Skozi elektronske medije se nam ponuja priložnost sokreiranja resničnosti. Virtualna realnost je le model, ki v lastnih ekstremih kaže, kako lahko resničnost izgleda. Dinamično polje potrebuje kontekst in ta kontekst smo mi. Kontekst odpira polje in polje je odvisno od konteksta. Ta ekstremni model kontroliranega, formuliranega, kodiranega, motečega virtualnega sveta se bo počasi prevedel v resnični svet. Umetnost, ki ne želi biti plen ideologij, si mora ustvariti svoj prostor in se zavesti same sebe, svoje biti. S tem pa nikakor ne sme postati ideologija an sich, marveč le kreator prostora, v katerem se bodo udeleževali najrazličnejše parcialne, individualne, kratka čimboli "neobremenjene" in osebne prakse. V aktualnem jeziku to pomeni, da je umetnost lahko neideološka le v prostoru, ki ga s svojo pojavnostjo sama ustvarja in ji ga ne odredajo drugi, bodisi v fizičnem okolju bodisi v kibernetičnem prostoru. Ali drugače: umetnost je virtualna sama, po sebi, je nastala v virtualnem prostoru, in kreira virtualno realnost.

ŽIVLJENJE V RAČUNALNIKU: ALI JE MOGOČE? - UMETNOST IN UMETNO ŽIVLJENJE

ARTIFICIAL LIFE = A-LIFE (Umetno življenje) je znanstveno področje, ki se je začelo razvijati na stičišču biologije in računalniške znanosti. Tradicionalna biologija proučuje oblike življenja, ki fizično obstajajo ali so obstajale na Zemlji, medtem ko A-Life zanimajo druge življenjske oblike, ki v našem realnem svetu niso nikoli obstajale. Chris Langton, ki je sestavil A-Life koncept, pravi, da se A-Life ukvarja z življenjem, ki bi lahko bilo (ki bi bilo mogoče). V nekem smislu je to poskus, da bi preko razširitve našega pojmovanja tega, čemur pravimo življenje, ustvarili področje teoretične biologije. Moderna biologija je prišla do ugotovitve, da ne obstaja neko dokončno pravilo ali niz takih pravil, ki bi natančno definiralo, kaj je življenje. Življenjske oblike, ki so na Zemlji, popolnoma ali v veliki meri zadovoljujejo merila, ki določajo, kaj je življenje oziroma življenjska oblika. Toda ta merila izpolnjujejo v skoraj tolikšni meri kot biološko jasne življenjske oblike, tudi nekateri nebiološki objekti (na primer avtomobili). Nefizična bitja, kot recimo računalniški virusi, lahko ta merila tudi dokaj izpolnijo. S takšnega stališča ni mogoče postaviti kritične meje med realnim svetom, zapolnjenim z biološkimi bitji in virtualnim svetom z namišljenimi bitji, v kolikor se ta bitja obnašajo, v skladu z biološkimi pravili. To prinaša zanimive možnosti tudi umetniškemu ustvarjanju. A-Life namreč ni le posnemanje realnega življenja, temveč tudi pomaga razširjati naše pojmovanje življenja in sveta.

Nujnost umetniških del, ki temeljijo na A-Life konceptu, je posledica nenehnih sprememb v visoki umetnosti. Do sedaj je bila umetnost način predstavljanja umetnikove domišljije ali idej, obiskovalec ali občinstvo pa je umetnine samo pogledalo ter s tem dobilo lastne vtise in občutja. Razen nekaterih gledaliških predstav je bila torej umetnost vedno le oblika enosmernega prikazovanja. V šestdesetih letih sta postali popularni predstavitvena in tehnološka umetnost, ki sta v umetnost vnesli interaktivnost. Tako so naključna delovanja, kot tudi odziv občinstva in okolja, postala del ustvarjalnega akta (recimo v primeru Johna Cagea). Nekateri umetniki so ustvarjali v povezavi z naravo ali naravnimi pojavi, iz česar so nastala tako imenovana zemeljska dela. V vseh teh oblikah je koncept umetnikov, proces oblikovanja in končni rezultat pa nastane v sodelovanju z drugimi elementi. A-Life koncept daje umetniku možnost, da dela z umetno naravo. Umetniki so pravzaprav v kratki zgodovini A-Life igrali pomembno vlogo, saj so do takšnega koncepta prišli, preden je katerikoli znanstvenik na to sploh pomislil. Nakazali so velike možnosti, ki jih ima A-Life koncept, predvsem na področju genetičnih algoritmov in nevronske mreže. Umetniki kot recimo Yoichiro Kawaguchi, Karl Sims, William Latham in Michael Tolson proizvajajo ne samo zanimiva, ampak tudi precej lepa dela. Tom Ray, ki je biolog in eden izmed A-Life pionirjev, je pred kratkim začel umetniški projekt v okviru računalniške mreže. Bitja, ki jih je ustvaril, ni zadržal v svojem računalniku, pač pa jih je spustil v Internet omrežje, kjer so lahko ljudje opazovali njihov razvoj in pri projektu tudi pomagali. Sodeloval je tudi s Cristino Sommerer in Laurentom Mignonneaujem pri njunem projektu "A-Volve", v katerem lahko občinstvo ustvarja lastna bitja s tem, da riše črte z dotikom na Macintoshov ekran. Kot izdelek se s pomočjo računalnika visoke grafične zmogljivosti hipoma pojavi trodimenzionalno bitje in začne plavati po bazenu. Če je bila risba dovolj dobra, bo bitje živelo dolgo, če je bila risba slaba oz. bitje ne zna dovolj dobro plavati, ga lahko poje drugo bitje. V tem interaktivnem projektu občinstvo ni več samo občinstvo, ampak prevzame vlogo ustvarjalca (the Creator) in vsakdo je odgovoren za usodo bitja, ki ga je ustvaril. Tom Ray je pomagal določiti algoritme, ki predstavljajo pravila preživetja v bazenu. Bitja živijo, se razmnožujejo in umirajo v skladu s teoretično pravilnim modelom. Ta projekt je lep in privlačen za sodelovanje, hkrati pa postavlja pod vprašaj naše pojmovanje življenja. Pogosto so ljudje mnogo bolj prizadeti ob usodi teh namišljenih bitij, kot ob usodi nekaterih resničnih in biološki živih bitij, s katerimi niso tako povezani. "AQUAZONE", dobro prodajani japonski software s simulacijo tropske ribice, kaže, da lahko ob umetni ribici in njenem umetnem okolju človek doživi precej resnična čustva. Čeprav so barvne zmogljivosti in slikovne rešitve omejene, se ljudje neverjetno trudijo, da bi ribico obdržali v čim boljšem stanju in da bi dobivala potomce, ki bi jih vzgojali naprej. Nekateri otroci celo jočejo, če jim ribica pogine.

Brez dvoma je bilo razmišljanje o življenju in prikazovanje njegovih različnih aspektov vedno pomembna tema v umetnosti. Računalniki so prinesli možnosti za gradnjo drugačnih (a teoretično mogočih) modelov narave in življenja, kjer lahko umetnik eksperimentira z lastno domišljijo. A-Life koncept omogoča ljudem z različnih področij, da delajo skupaj, pri čemer se podirajo meje med znanostjo in umetnostjo. Trenutno še obstajajo meje pri tem, kar lahko delamo z računalnikom, vendar bomo hardware in software razvoj ter uporabo računalniških mrež, v bližnji prihodnosti prinesli umetnikom zanimive možnosti delovanja.

MEGAZIN

EDICIJA 2, STEVILKA 1

MAJEC 1994, CENA 250 SIT

보통 912



Battle Isle II

보통 11

The Elder Scrolls: Arena,
Starlord,
Liberation,
Brion the Lion

해리슨 912 11

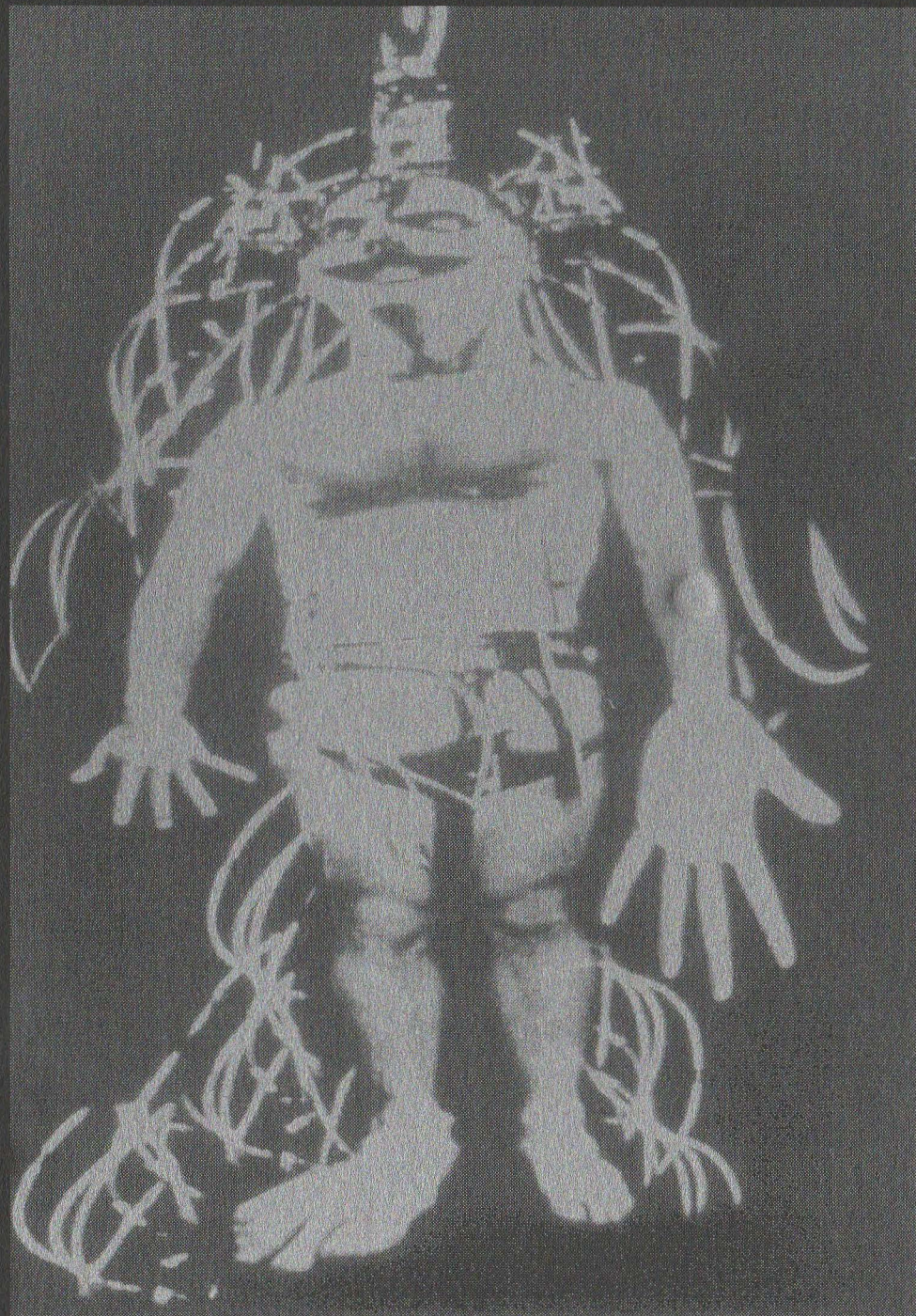
PC: Cyberman, Roland
ATW-10

Amiga: test monitorjev,
dodatki za video

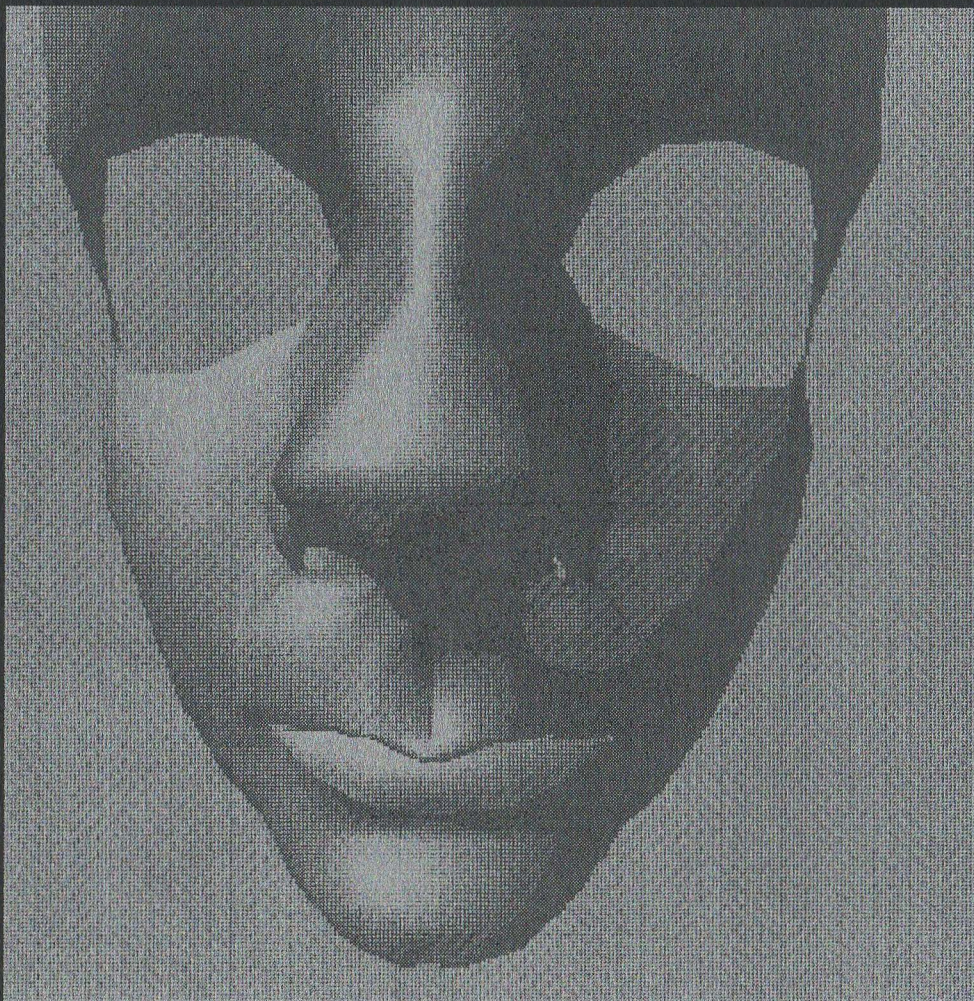
Atari: Phoenix

보통 1100 11 11 1100 1100

Andrej Troha



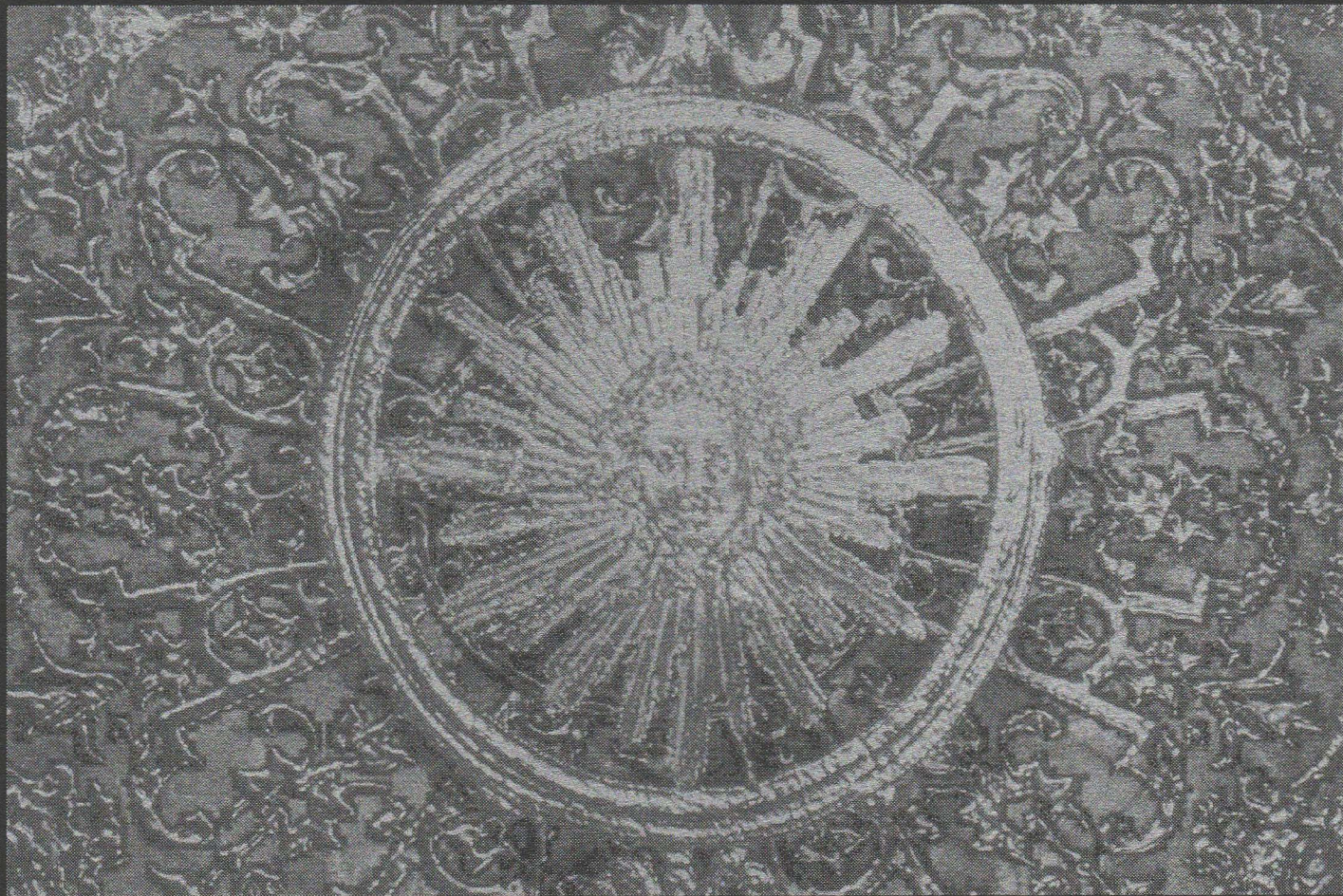
Art Futura, Marcell Antunez



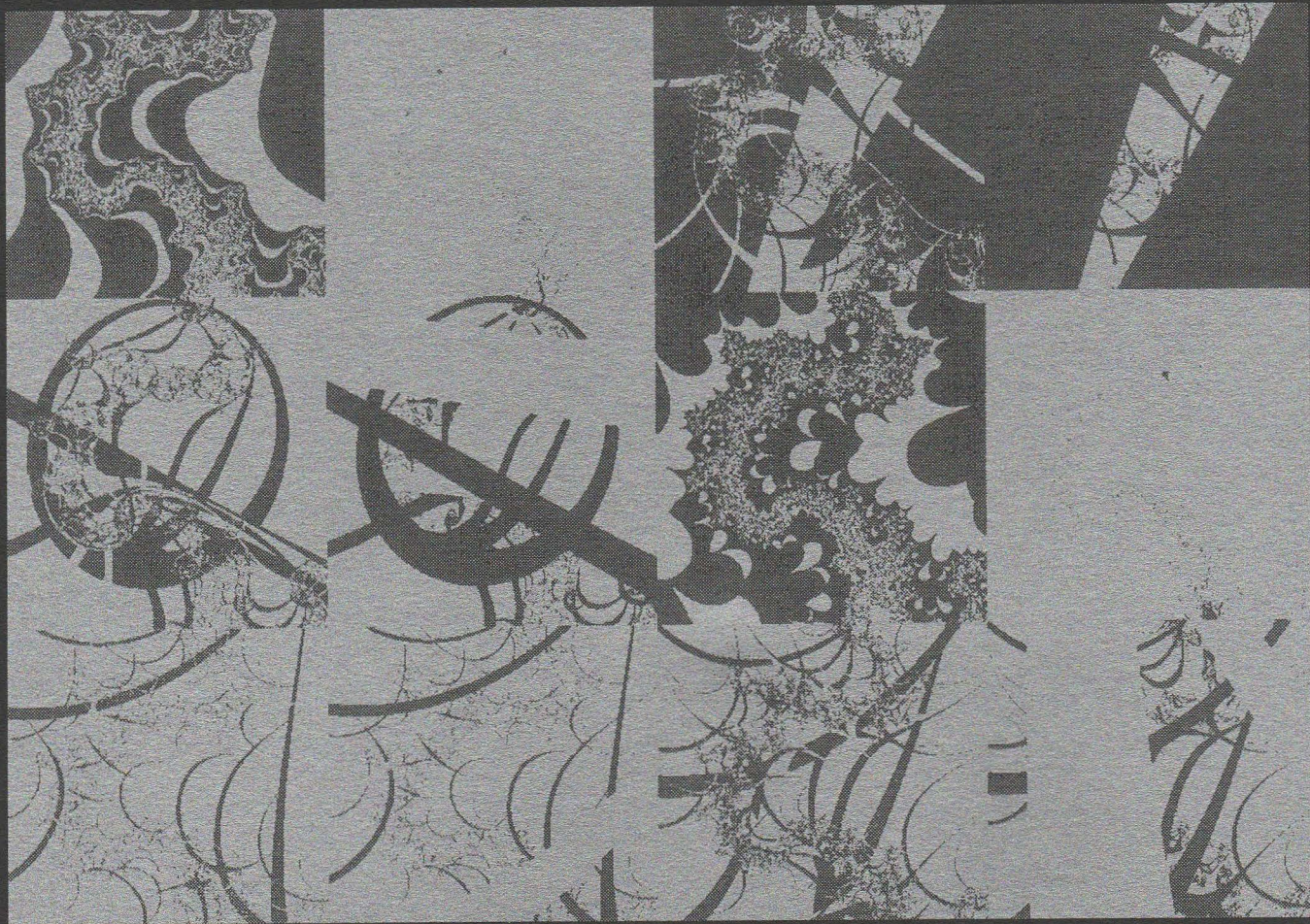
Mitja Praznik



Marina Gržinič, Aina Šmid (Moskovski portreti)



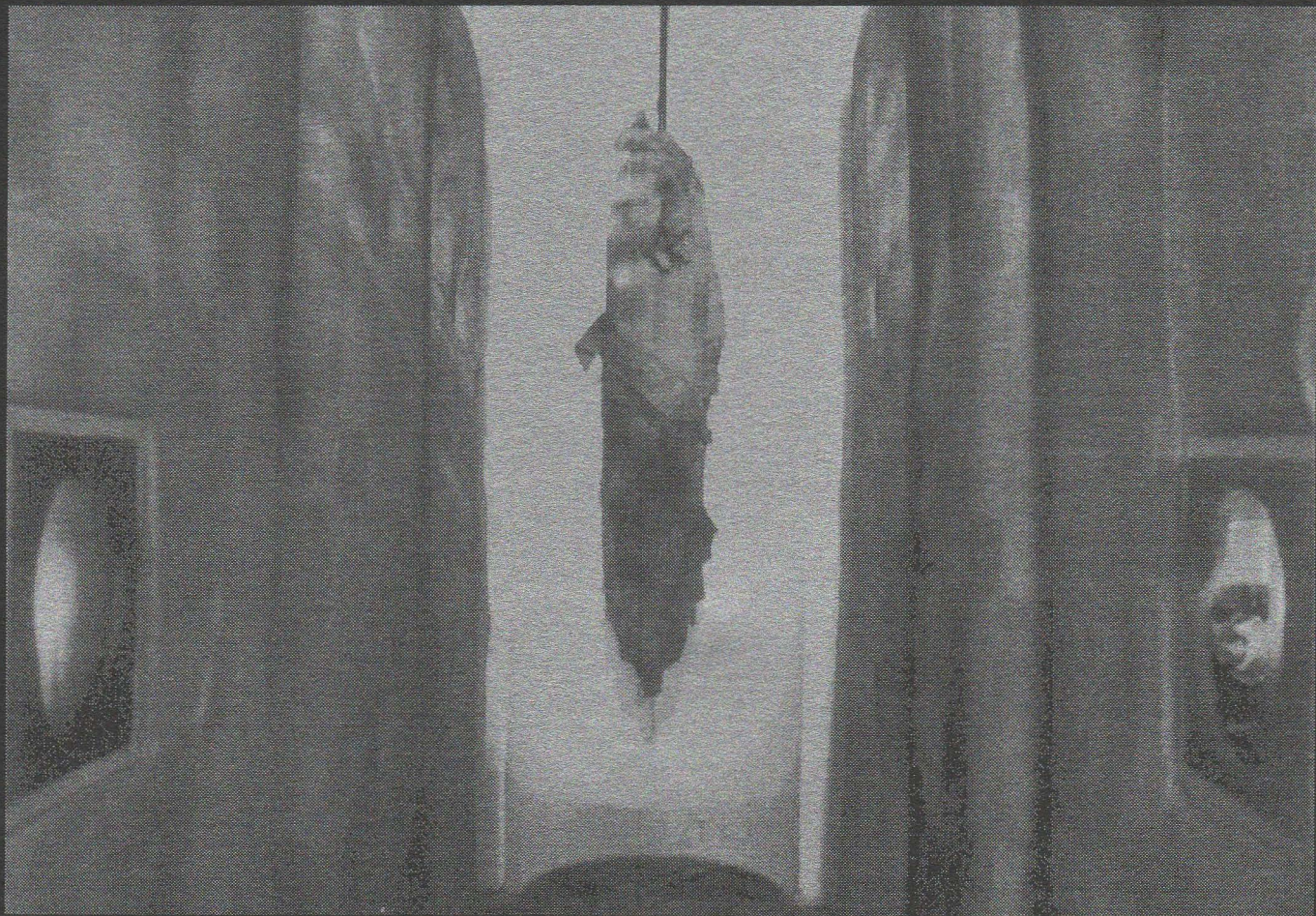
Heliocentrum (A computer animation by White and Richard Wright)



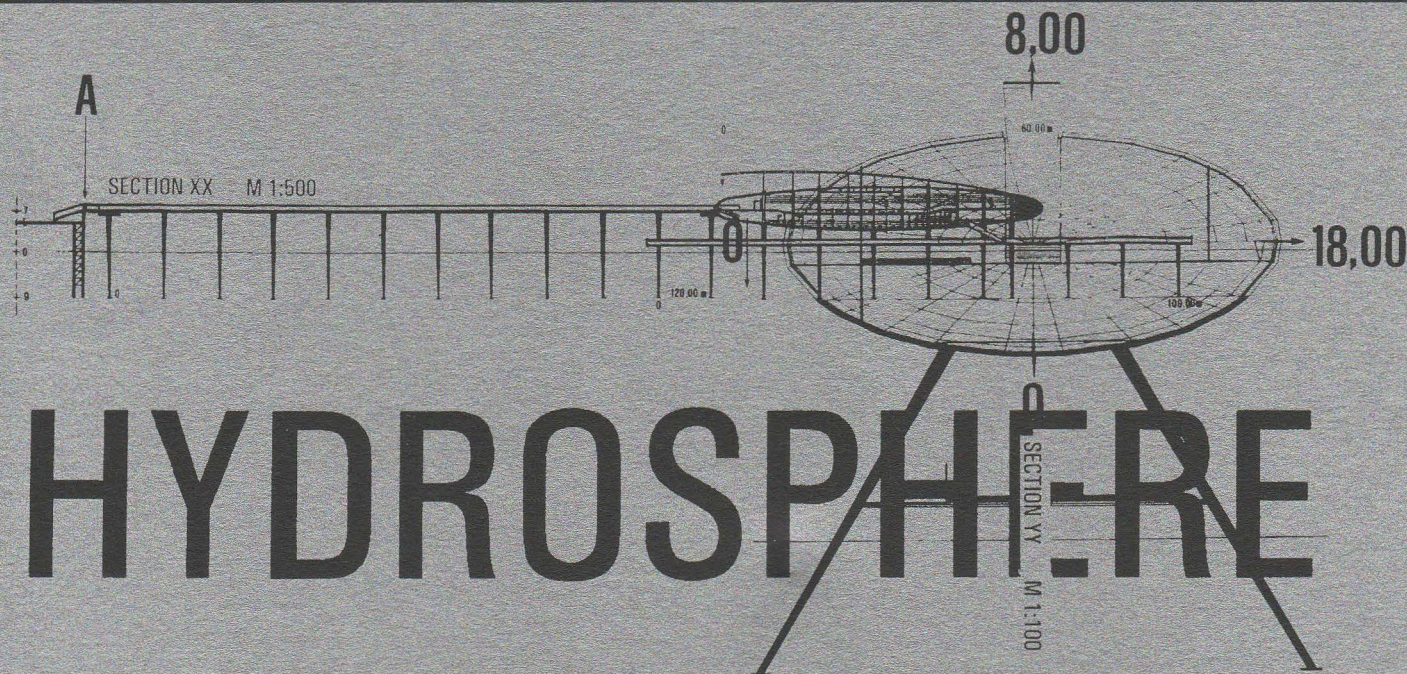
Peter Ciuha



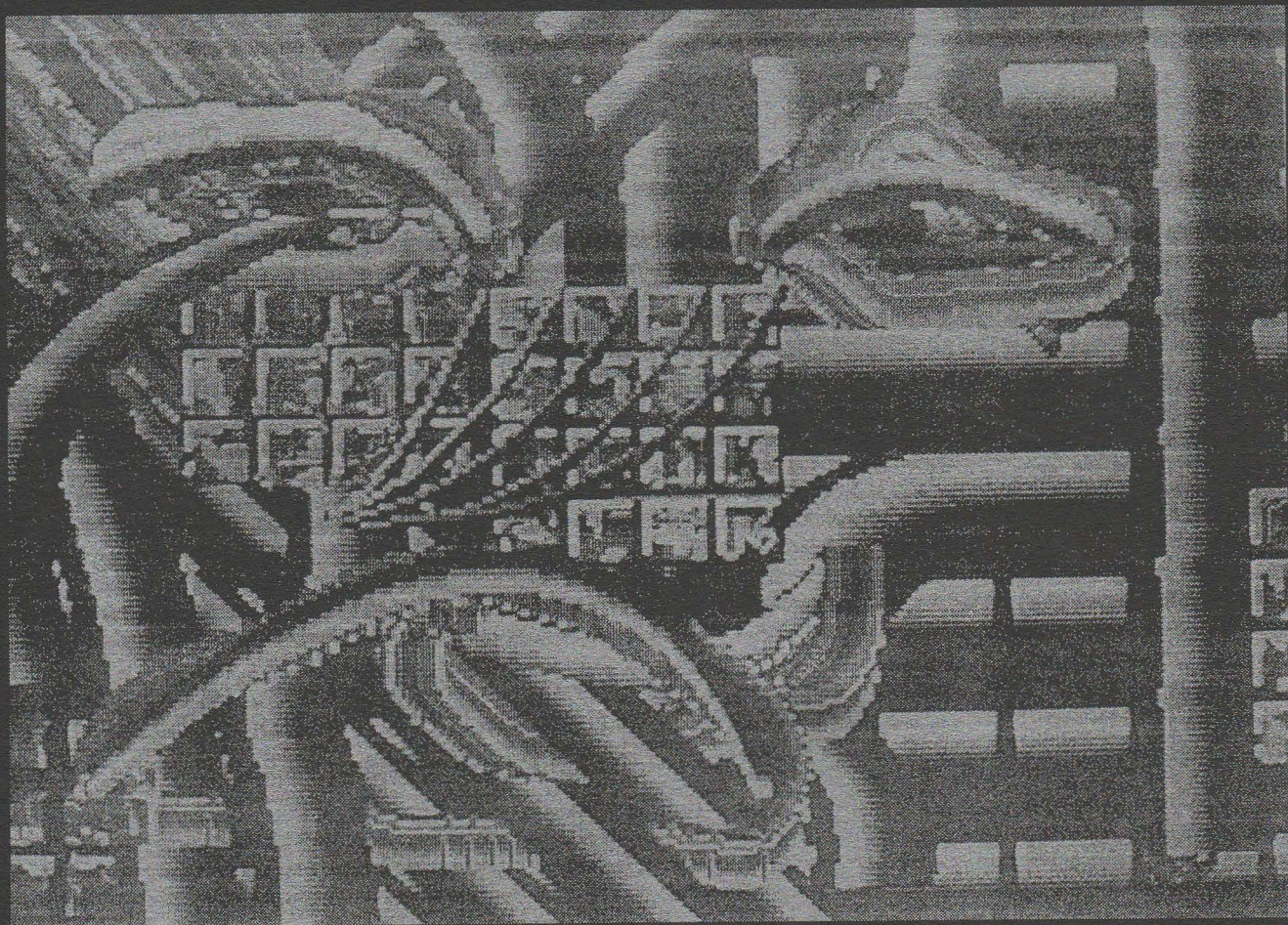
Tjaša Demšar



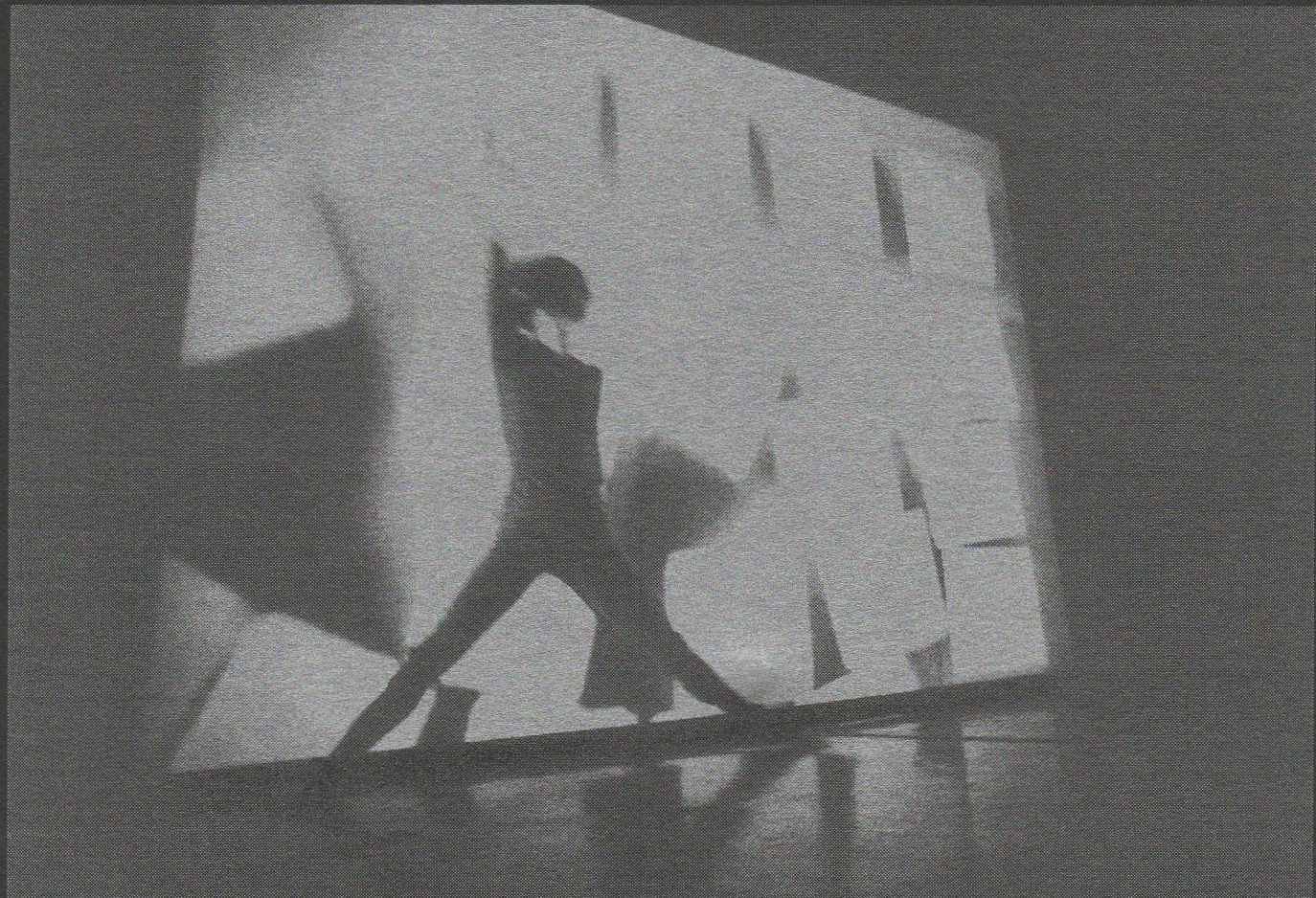
Darij Krevh



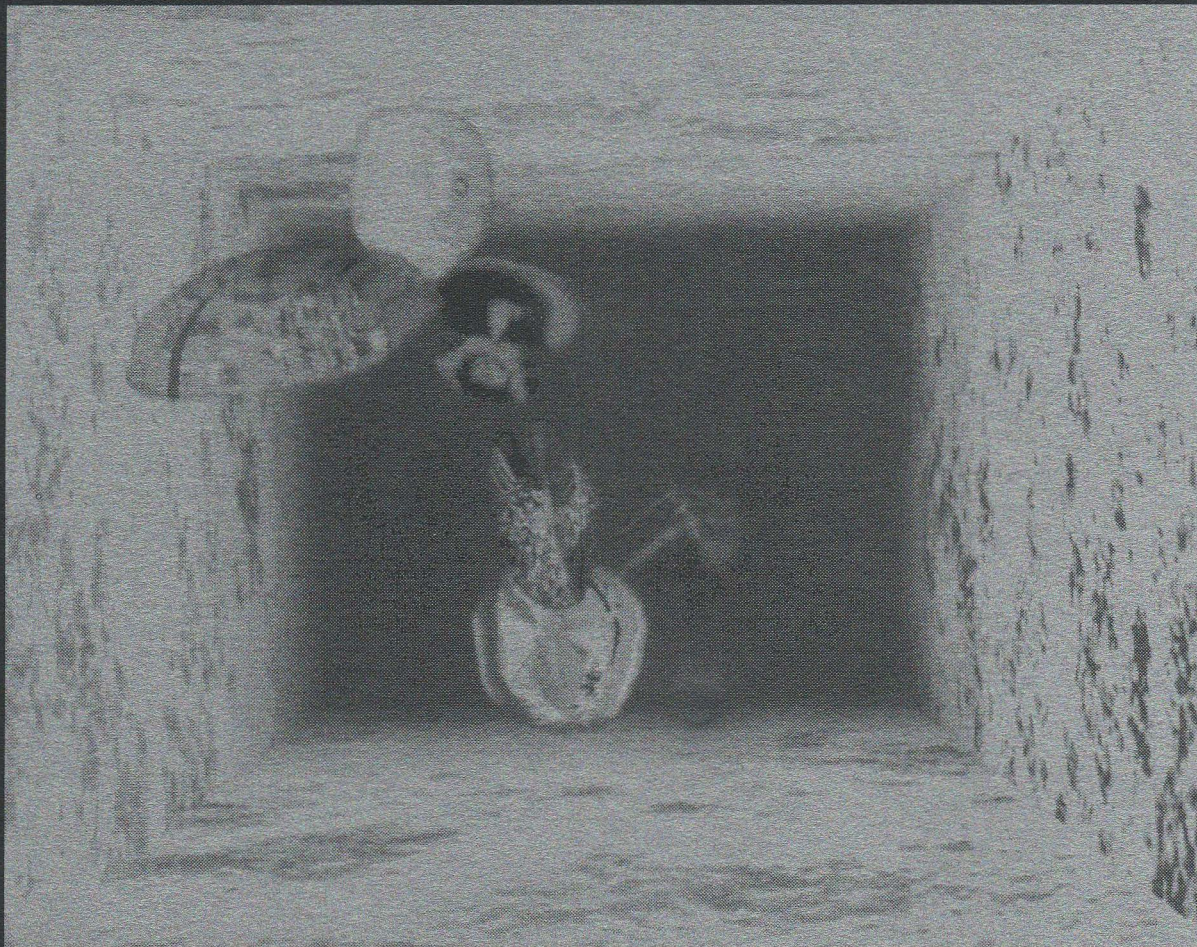
Špela Hudnik



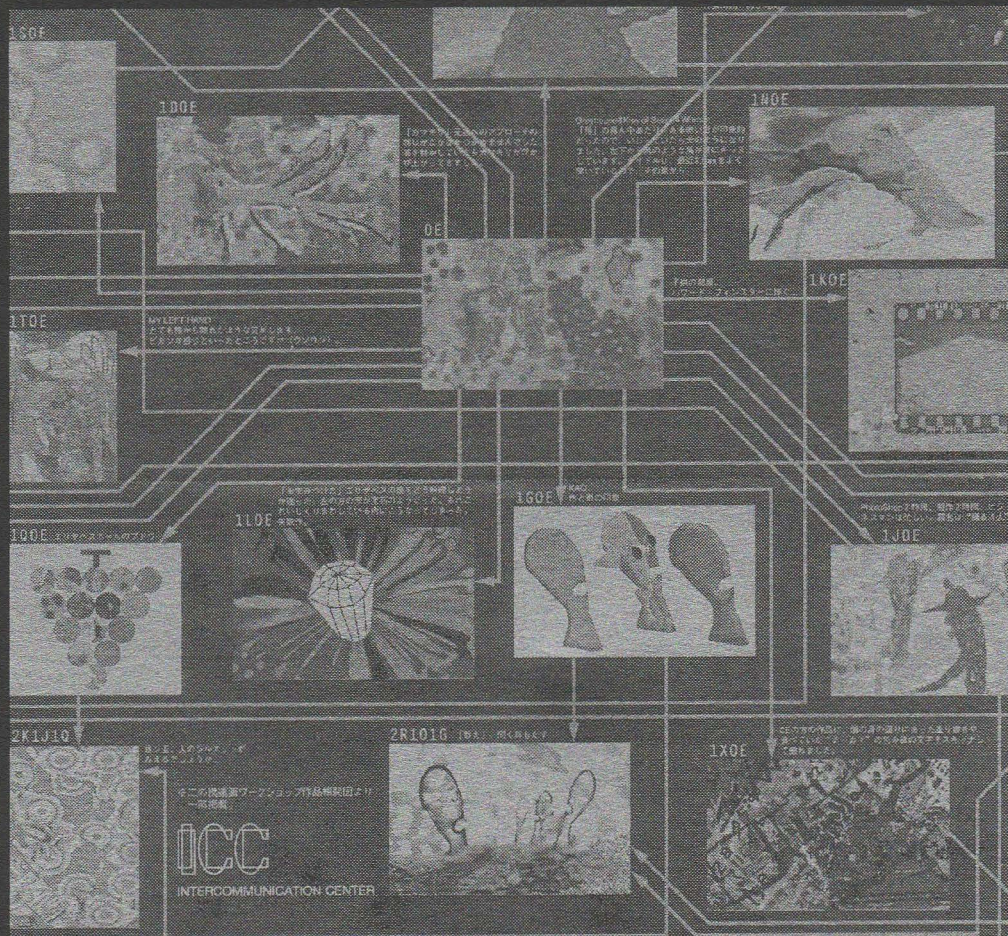
Portia - izsek (Vojko Pogačar)

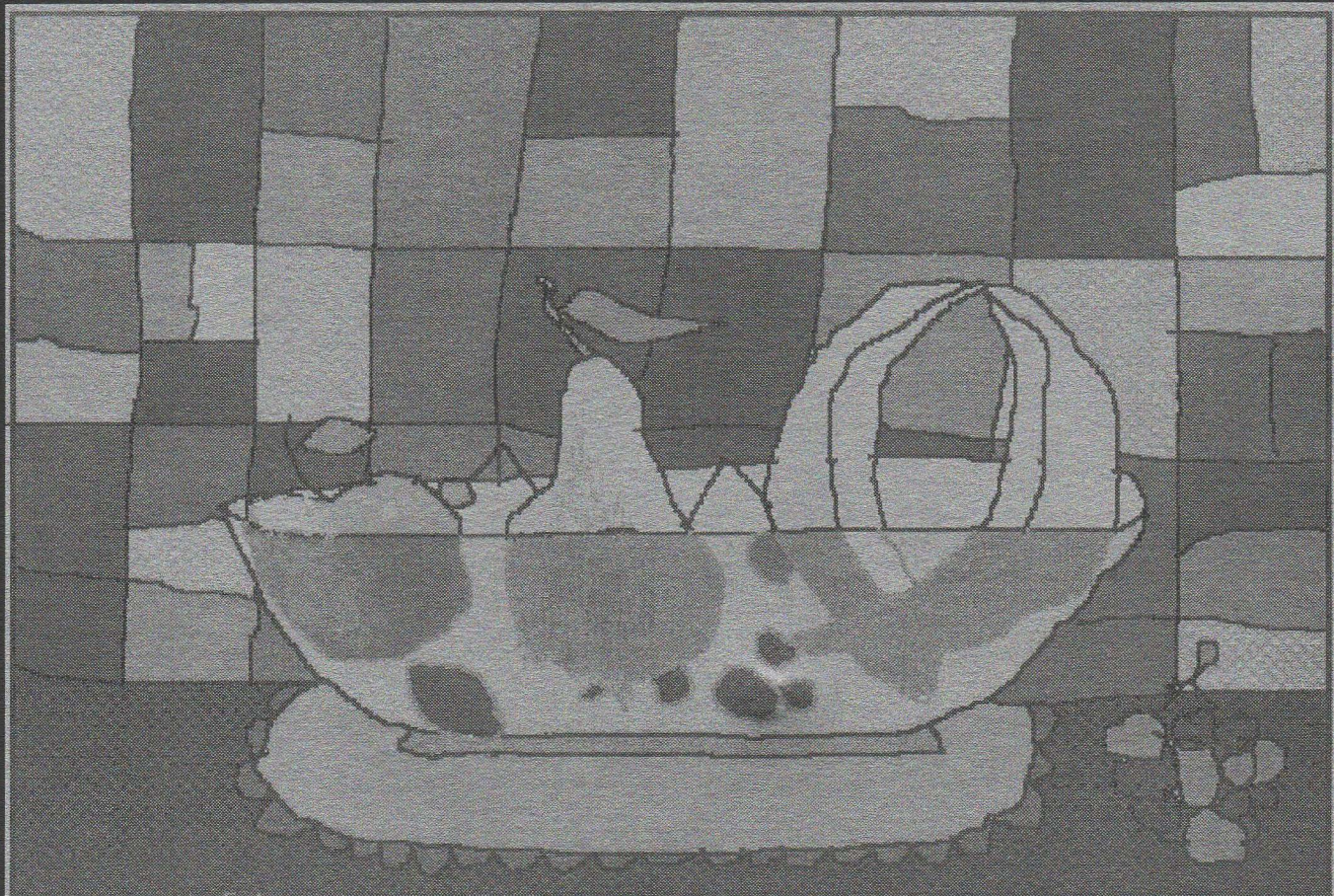


Inštitut Egon March (Foto: Miha Fras)

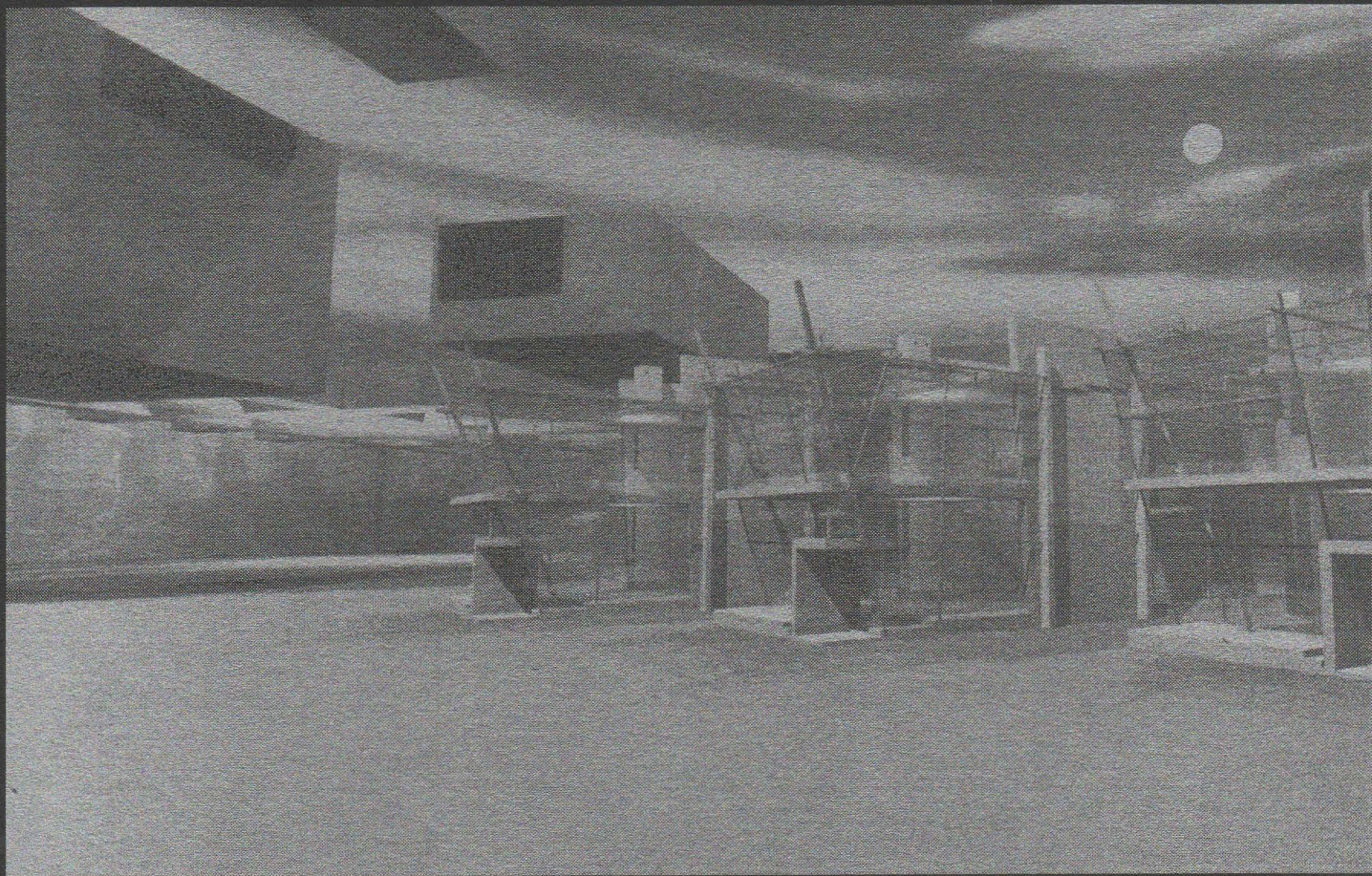


Machiko Kusahara





Projekt Petra (OŠ Milan Šušteršič)



ATANOR (Sašo Dimitrovski, Vesna Peterščin, Aleksandar Ruben, Arijan Šiška, Florent - Olivier Xardelle)

MACHIKO KUSAHARA

Machiko Kusahara je izredna profesorica medijske umetnosti na Fakulteti za umetnost tokijskega politehničnega inštituta. Od leta 1986 poučuje medije in računalniško grafiko. V mnogih japonskih publikacijah (med drugimi tudi v Asahi Newspaper, eni izmed najpogostejše branih) objavljajo njene članke o modernih medijih.

Ob teh profesionalnih obvezah sodeluje tudi v mnogih organizacijah, na primer v Information Processing Society of Japan, Japan Society of Image Arts and Science, NICOGRAPH (Nippon Association of Computer Graphics), 3D FORUM in A-Life Network of Japan.

Machiko Kusahara je študirala matematiko in zgodovino znanosti na tokijski mednarodni krščanski univerzi, ob tem pa tudi računalniško programiranje. Po končanem študiju je delala kot specialistka za tehnološke raziskave in marketing v IRM Company v Tokiu. Študirala je tudi zgodovino umetnosti v Parizu.

IZUM

Inštitut informacijskih znanosti Maribor (IZUM) je sodoben informacijski infrastrukturni servis slovenske znanosti, izobraževanja in kulture, ki skupaj z drugimi novilci informacijskih dejavnosti v državi zagotavlja vključenost Slovenije v tokove informatizacije razvitega sveta.

IZUM izhaja iz RCUM-a, ustanovljenega 1981, ki je bil os 1988 - 1991 generalni izvajalec izgradnje sistema znanstvenih in tehnoloških informacij v nekdanji Jugoslaviji. Mednarodno konkurenčno pozicijo si je pridobil predvsem z referencami pri razvoju informacijskega sistema Univerze v Mariboru, ki je učinkovito podpiral upravljanje, študijskih procesov, od leta 1982 pa vse bolj celovito knjižnično dejavnost, vključno s tekočo bibliografijo visokošolskih učiteljev in sodelavcev. Leta 1990 je prevzel še vlogo medregionalnega koordinacijskega centra za izgradnjo in vzdrževanje baze podatkov o znanstvenih knjižnicah v okviru Delovne skupine Alpre-Jadran.

Od leta 1991 je IZUM samostojni inštitut, ki mu je Vlada Republike Slovenije dodelila status javnega zavoda, s funkcijo nacionalnega bibliografskega in informacijskega servisa ter koordinatorja razvoja skupnih osnov znanstvenega informiranja in komuniciranja. IZUM v ta namen razvija in vzdržuje kooperativni online bibliografski sistem in servise COBISS za komputericizacijo knjižničnega poslovanja in povezovanja knjižnic in drugih informacijskih sistemov Slovenije.

IZUM opravlja naslednje dejavnosti:

- koordinacija razvoja baz podatkov, ki so relevantne za spremljanje in podporo raziskovalne dejavnosti v Republiki Sloveniji
- koordinacija razvoja in vzdrževanja delovanja kooperativnega online bibliografskega sistema COBISS, v katerega je vključena večina večjih slovenskih knjižnic (90)
- razvoj in vzdrževanje programske opreme za kooperativno izgradnjo bibliografskih baz podatkov, specializiranih baz podatkov za online iskanje v bazah podatkov in za druge funkcije knjižnic in informacijskih centrov
- koordinacija razvoja in uporabe standardov za potrebe sistema COBOSS
- inženiring pri razvoju in vzdrževanju računalniške mreže knjižničnega informacijskega sistema in sistema znanstvenega - tehnološkega informiranja (svetovanje, projektiranje, nabava in instalacija ter vzdrževanje opreme)
- strukturiranje, instaliranje, vzdrževanje in online ponudba domačih in tujih baz podatkov preko host računalniškega sistema
- izobraževanje strokovnjakov in uporabnikov
- raziskovalno-razvojne dejavnosti na področju informacijskih znanosti.

IZUM je organiziran v informacijski inženiring, računalniški inženiring in razvojno-raziskovalno enoto ter zaposluje 60 ljudi, od tega 2 doktorja, 8 magistrav in preko 30 strokovnjakov z visoko izobrazbo.

PETER CIUHA

Rojen leta 1968 v Ljubljani

Leta 1987 zaključi Srednjo naravoslovno šolo

1992 diplomiral na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani na temo "OKUSI KAOSA", kot odnos fraktalne računalniške grafike do likovne umetnosti.

1994,1995 specialistični študij grafike na ALU v Ljubljani pri prof. Lojzetu Logarju.

1995 na 21. Mednarodnem grafičnem bienalu v Ljubljani prejme posebno priznanje mednarodne žirije

TJAŠA DEMŠAR

Rojena 1968 v Kranju

1979-87 Obiskuje Srednjo družboslovno šolo v Škofja Loki

1987-88 študira na Fakulteti za politične vede in novinarstvo v Ljubljani

1989-91 obiskuje International School of Fine Art Fortman v Firencah

1991 en semester študija fotografije na Univerzi Staffordshire v Angliji

1991 vpiše se na Likovno akademijo Minerva na Nizozemskem

1992 udeleži se International Performance Art Workshop v Španiji

1994 samostojni projekt, je gost Likovne akademije v Benetkah.

Tri krat dobi nagrado šole International School of Fine Art Fortman, za najboljše delo semestra.

DARIJ KREVIH

Darij Krevh, akademski kipar, študent specialke na kiparstvu in videu na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani, rojen 25. februarja 1966 v Mariboru, član DSLU.

Razstave:

- 1990 skupinska razstava v galeriji Slon v Novem mestu
- 1990 skupinska razstava v galeriji Cerkev v Krškem
- 1990 mednarodno trienale male keramike v Zagrebu
- 1991 študentska razstava v Mestni galeriji v Ljubljani
- 1991 Bienale mladih v Rijeki
- 1992 študentska razstava v Mestni galeriji v Ljubljani
- 1993 javna postavitev video skulpture na šušarskem mostu v tednu študentskih kulturnih dni
- 1993 sodelovanje na mednarodni umetniški delavnici Lamparna v Labinu
- 1994 predstavitev študentskih video del na festivalu Video monitor v Gorici, Italiji
- 1995 samostojna razstava v galeriji Media Nox v Mariboru
- 1995 Majski salon v galeriji Richard Jakopič v Ljubljani

METOD VIDIC

1968 BORN IN LJUBLJANA, SLOVENIA

1987 STARTED WITH A STUDIES AT THE FACULTY OF ELECTROTECHNIC, LJUBLJANA

1990 STARTED A STUDIES AT THE FACULTY OF ARCHITECTURE, LJUBLJANA

1991 AS A GRANTEE OF THE AUSTRIAN GOVERNMENT ATTENDED COURSES AT THE UNIVERSITY IN

VIENNA AND SALZBURG

ATTENDED COURSES IN VIENNA (SOU PROJECT LJUBLJANA - WIEN - BERLIN)

PHOTOGRAPHY CYCLUS METROPOLIS

1992 PARTICIPATED IN EXHIBITION ORGANISED WITHIN 17 TN ICSID:

DESIGN EXPO 92

- EXHIBITION OF A GROUP OF STUDENTS OF FACULTY OF ARCHITECTURE

- SIGN - MATURE FRIENDLY

- 3D INSTALLATION SET ON THE MOTIF OF THE LOGOTYPE/SIGN

1993 PARTICIPATED IN THE CONTEST ORGANISED BY INTERNATIONAL STUDENT ORGANISATION BEST:

BEST - EUROPE INTERNATIONAL PHOTOGRAPHY CONTEST WITH TOPIC: EUROPE - EUROPEANS

- PRIZE FOR THE BEST COLLECTION OF PICTURES - "BEST COLLECTION" TITLED:

"WE ARE BLIND", "WE ARE COOL", "THER'S WAR"

- SINCE 1993 FOUNDED MEMBER OF THE ARBYTE GROUP

1994 PROJECT: CONCERT - PHOTOGRAPHS

- INDEPENDENT EXHIBITION OF PHOTOGRAPHS FROM THE LAST CONCERT OF THE

MUSIC

GROUP NOT ENTITLED: "VIOLETS, CLUB K4, LJUBLJANA, SLOVENIA

- PARTICIPATED AND SELECTED IN A CONTEST WITH A TITLE: "URBANARIA", ORGANISED

BY SCCA - SOROS CENTER FOR CONTEMPORARY ARTS - LJUBLJANA, WITH A PROJECT: "A BUTTRESSED CITY 1894/95". THE PROJECT IS STILL IN PROCESS...

CURRENTLY THE FINAL YEAR STUDENT AT THE FACULTY OF ARCHITECTURE

ART FUTURA

ART FUTURA, festival umetnosti in tehnologije, pripravlja letos svojo šesto izdajo. V prvih petih izdajah, prvotno pripravljenih v Barceloni, od leta 1994 pa v Madridu, je ART FUTURA zbrala v svoje neposredno občinstvo okoli 60.000 ljudi, ob tem pa pridobila še milione gledalcev preko njenih televizijskih programov (TVE, TV3 in Channel +).

V okviru ART FUTURA festivala so bile predstavljene teme kot so Virtual Reality (leta 1990), Cybermedia (1991), The Global Mind (1992), Artificial Life/A-Life (1993) in Cyberculture (1994).

Leta 1991 so prvi v Evropi predstavili steroskopski (trodimenzijski) film z naslovom "Echoes of the Sun" (Odmevi sonca), ki je bil kasneje predstavljen tudi na Expo 92 v Sevilii.

V predstavitvi različnih ART FUTURA performansov so sodelovali tudi skupina La Fura dels Baus, Rebecca Allen, Peter Gabriel, John Paul Jones, med udeleženci pa so bili prisotni Brian Eno, William Gibson, Laurie Anderson, Timothy Leary, Moebius, Mark Pelligon (MTV), Kevin Kelly in mnogi drugi.

ART FUTURA je del Eureka Audiovisual programa in so ga sponzorirali Komisija evropske unije, Španski paviljon na Expo 92, Ministrstvo za kulturo Španije, mesto Barcelona, Generalitat of

Channel+, Muzej svobodne umetnosti,

Umetniški center Kraljice Sofije in Španska umetniška zveza.

Ladomir - ФАКТУРА

Prva površina - Mikrolab

KONCEPT, REŽIJA

Marko Peljhan

MODELIRANJE, ANIMACIJA

Alfred Anžlovar

Luka Frelj

Marko Peljhan

SOFTWARE

Alfred Anžlovar

Luka Frelj

GALSBA

Grega-Tao Vrhovec-Sambolec

Film se izvaja v realnem času na računalniku
Silicon Graphics Crimson Reality Engine

PRAZNIK MITJA

Praznik Mitja, rojen 1955 v Novem mestu, vse grafike izdeluje z lastnim programom, ki ga je razvijal in razširjal od leta 1985 naprej. Njegova glavna stalna tema raziskovanja, je linearna in nelinearna perspektiva obraza in figure pri bližnjih pogledih.

RAZSTAVE

1988 - Ljubljana

1989 - Sarajevo

1991 - Ljubljana

1995 - Celje, Maribor

PO USPEŠNEM 7-LETNEM DELU NA ŽELEZNICI, NA DELOVNEM MESTU STROJEVODJE, NADALJUJE SVOJO POT NA AKADEMIJI ZA LIKOVNO UMETNOST V LJUBLJANI - SMER KIPARSTVO, KJER TUDI DIPLOMIRA NA TEMO "UMETNOST V TOTALITARNIH SISTEMIH".

POMEMBNEJŠI PROJEKTI:

- 1983 - KOLAPS - VIDEO PROJEKT, CD LJUBLJANA
- 1984 - BACK TO USA /IRWIN/, ŠKUC
- 1985 - CAVIS NEGRA - PERFORMANCE, CD
- 1986 - GRUPE U YU 80 IH, GALERIJA MEANDER NS /MOST/
- 1988 - REPRODUKCIJA V INDUSTRIJI-UMETNOST /GORIŠKE OPEKARNE/
- 1989 - BIENNALE MLADIH - DEJA-VU, RIJEKA
- ŠTRAJK STROJEVODIJ, ŠKUC, LJUBLJANA
- 1990 - CAMERA AUSTRIA - RAZSTAVA FOTOGRAFIJ, GRAZ
- 1991 - BELLUM CONTRA SOLEM /ASOCIACIJA FUSNET/ NOVA GORICA
- 1992 - KAOS /SKUPINSKA/, ŠKUC, LJUBLJANA
- NOVA SLOVENSKA FOTOGRAFIJA, CD LJUBLJANA
- OLIMPIJSKI NAGRAJENCI, ŠKUC, LJUBLJANA
- 1993 - TV DNEVNIK, ODDAJA ZDRAVO, RTV LJUBLJANA
- EKOLOŠKA OBSESIJA- UMETNOST KAPITALA, ROTOVŽ MARIBOR
- 1994 - EURO CULTURE - SIMPOZIJ, BREITANIJA
- 1995 - BELA ALPSKA DEKLICA, SLOVENSKA MATICA, FRANCIJA

BOJAN ŠTOKELJ

video ToP d.o.o.
film * trgovina * uvvoz - izvoz
LOŠKA 13
MARIBOR

MCA
T + R + A + D + E
Židovska 14 - 62000 Maribor
Tel./fax: 062/225-374

REKLAMNA AGENCIJA
MAGI
FILMSKA IN TV PRODUKCIJA
TEL: 062 / 28 - 974

COMETEC
design
COMETEC
PRILAGODENOST
TEL: 062 / 202 282

**GALERIJA
HIŠA**

GENERALNI SPONZOR
RAČUNALNIŠKE OPREME
MADISON
RAČUNALNIŠKI INŽENIRING d.o.o.

Legen
STUDIO OPERATOR
film, video in profesionalna fotografija
Belenška 200, Maribor, tel/fax: 062/332 281

LDS
LISENALNA DEMONSTRACIJA SLOVENIJE
OBČINSKI ODBOR

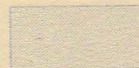


magdal 1
Oblastveni izdajatelj

RAČUNALNIŠKA REVUIA
WIN.INI

AERAXAS
podjetje za računalniški inženiring
in consulting d.o.o.
Dunajska 7, Ljubljana
tel.: 061/301-495

ŠKOREC



UMETNIŠKI KABINET PRIMOŽ PREMŽL D.O.O.

Organizira

Mladinski kulturni center Maribor,

Umetnostna galerija Maribor, IZUM, Zveza društev inženirjev in tehnikov Maribor, Galerija hiša, ZKO Maribor, Umetniški kabinet Primož Premžl, AGD Gustaf, Mreža za Magdaleno, Zveza prijateljev mladine, Josip Tavčar

Projekt finančno podprli:

Šola Ljubljana, Urad RS za mladino, Mestna občina Maribor